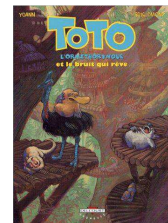


Niveau 3

Toto l'ornithorynque et le bruit qui rêve

Eric Omond/ Yoann

DELCOURT



Analyse du livre	
Rapport au thème	Toto et ses amis partent combattre un bruit qui endort ceux qui l'entendent où qu'ils se trouvent.
Résumé du livre	Kakou la jolie petite couscous a un gros problème : ses amis qui vivent dans un eucalyptus géant s'endorment et tombent dès que se fait entendre un drôle de bruit. Toto veut bien jouer au héros pour elle, mais comment combattre un " bruit qui rêve " ?
L'objet livre La couverture	<p>Bande dessinée de 32 pages.</p> <p><u>1^{ère} de couverture</u> : au premier plan cinq animaux se trouvent sur des plates-formes en bois construites dans des arbres ; trois d'entre eux dorment, ce qui semble inquiéter un des deux qui ne dort pas (il se tient la tête). A l'arrière-plan, on distingue d'autres animaux qui dorment, eux aussi installés sur des plates-formes en bois attenantes à des maisons. L'action semble se dérouler dans une forêt.</p> <p>Le titre est écrit en deux couleurs : les premiers mots, en bleu, indiquent le nom du héros (peut-être l'animal qui se tient la tête), le reste, en jaune, précise l'intrigue en parlant d'un bruit qui rêve, ce qui renvoie aux personnages endormis.</p> <p><u>4^{ème} de couverture</u> : elle présente les autres titres de la série. L'argument confirme le fait que des animaux s'endorment à cause d'un bruit qui rêve. L'illustration montre Toto et un de ses amis les yeux écarquillés et la bouche grande ouverte : ont-ils peur, sont-ils étonnés ?</p> <p><u>Pages de garde</u> : elles présentent, grâce à quatre fiches, les différents personnages récurrents de la série, Toto l'ornithorynque, Chichi l'échidné, Wawa le koala et Riri la chauve-souris ; on apprend ainsi que l'action se situe en Australie.</p> <p><u>Page-titre</u> : sous le titre, une image montre les mêmes animaux que ceux qui dorment sur la 1^{ère} de couverture ; ce sont des couscous, nouveaux venus dans ce numéro.</p>
Le texte	<p>Comme dans toutes les BD, le texte figure sous forme :</p> <ul style="list-style-type: none">• de bulles pour rapporter les propos ou les pensées des personnages, et dont la forme peut changer en fonction de leur contenu,• de quelques cartouches écrits en capitales d'imprimerie, au présent et à la 3^{ème} personne pour donner quelques compléments narratifs,• d'onomatopées écrites en gras (de même que certains mots des bulles). <p>Un jeu avec les polices de caractères symbolise l'intensité des propos ou des bruits évoqués.</p>
L'organisation du récit	<p>Ce récit s'apparente au conte, avec une structure analogue : le héros, Toto, a une mission à accomplir ; pour ce faire, il va bénéficier d'aides mais on va aussi lui rendre la tâche difficile ; il y a également la présence d'un objet « magique » qui produit le bruit qui rêve.</p> <p>On peut découper l'album en plusieurs parties :</p> <ul style="list-style-type: none">• pages 3 à 5 : situation initiale (Toto et ses amis en forêt) et élément déclencheur (Kakou vient demander de l'aide à Toto).• page 6 : le voyage jusqu'au village de Kakou et l'explication du problème qu'elle et les siens rencontrent.

	<ul style="list-style-type: none"> • → page 10 : arrivée au village et premiers contacts • → page 13 : rencontre de Toto avec l'esprit des rêves • pages 14/15 : essai d'une solution (se boucher les oreilles) • pages 16 à 18 : à la recherche du bruit qui rêve • pages 19 à 29 : descente sous terre (pages 22/23, les peintures ; pages 24 à 26, rencontre avec Kouss ; pages 27/28, la délivrance) • → page 31 : retour au village • page 32 : départ de Toto et de ses amis
Les illustrations	<p>Les planches de cette BD comportent des vignettes de tailles variées. A l'intérieur, les illustrations offrent beaucoup de détails à lire, puisqu'il y a peu de texte. Les personnages sont cernés de noir.</p> <p>L'illustrateur utilise des ambiances colorées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • au départ, le vert de la forêt • chez les couscous, des nuances de bruns et d'ocre (cf. peintures aborigènes) • dans la plaine, des nuances de rouge • à la fin, des nuances de bleu pour le retour au calme <p>Certaines pages sont particulières :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pages 11 à 13 : dessins ethniques représentant le rêve de Toto (points et traits blancs, beaucoup de couleurs orangées ou brunes) • pages 22/23 : peintures de la grotte réalisées en blanc
Interprétation symbolique	<ul style="list-style-type: none"> • La détresse d'un seul enfant peut anéantir le monde. • L'enfermement sur soi-même prive de bonheur et ne résout pas les problèmes.
Difficultés de compréhension du livre	
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et comprendre les codes de lecture d'une bande dessinée : <ul style="list-style-type: none"> - prise en compte des informations données par les dessins, les bulles, les cartouches - sens de lecture des vignettes d'une planche • Comprendre les changements de lieux (forêt, village des couscous, sous-terre) et de monde (celui du réel, celui du rêve). 	
Propositions d'actions	
Activités pour pallier les difficultés	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler sur l'ordre de lecture des vignettes dans une planche : <ul style="list-style-type: none"> - page 12 : une aide est apportée par les traits blancs qui se continuent d'une case à l'autre - pour les autres pages, faire découvrir aux élèves que la lecture se fait de haut en bas et de gauche à droite (exemple de la page 3 avec trois vignettes, de la page 4 avec six vignettes, de la page 19 avec sept vignettes) • Faire recenser aux élèves les différents écrits des planches (bulles, cartouches, onomatopées) et déterminer leur rôle. Leur faire trouver pourquoi certaines bulles sont cernées d'un trait fin blanc.
Dispositif de lecture possible	<ul style="list-style-type: none"> • Observation collective de la 1^{ère} de couverture et des pages de garde pour découvrir les lieux où se déroule l'intrigue ainsi que les différents personnages qui interviennent dans la BD. • Présentation collective : <ul style="list-style-type: none"> - du début de la bande dessinée page 3 (situation initiale) - du problème des couscous page 8 - du rêve pages 11 à 13 - des raisons de l'endormissement des êtres pages 25/26 • Entretemps, laisser la BD disponible aux élèves pour qu'ils la lisent et organiser des

	regroupements pour leur faire reformuler ce qu'ils ont compris de l'histoire et organiser des débats interprétatifs (cf. ci-dessous).
Débat interprétatif	<ul style="list-style-type: none"> • Pourquoi est-ce dangereux pour les couscous de s'endormir à tout moment ? • Qu'est-ce qui provoque l'endormissement des couscous et de tous ceux qui entendent le bruit ? • Pourquoi Toto abandonne-t-il son ami Wawa derrière l'éboulis ? • Pourquoi Kouss reste-t-il sous terre ? • Qui est le héros de la BD ? Quelle est sa mission ? Qui l'aide ?
Liens avec les autres disciplines	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Oral</u> : débat d'idées : <ul style="list-style-type: none"> ○ faut-il s'isoler quand on a du chagrin ? ○ les rêves que l'on fait. • <u>Géographie, SVT</u> : <ul style="list-style-type: none"> ○ l'Australie, sa faune, sa flore • <u>Arts visuels, histoire des arts</u> : <ul style="list-style-type: none"> ○ l'art et la culture aborigènes
Réseaux possibles	
Réseau autour de ...	<ul style="list-style-type: none"> • Autour des contes : « Le Petit Poucet », « Le Chat Botté » de Charles Perrault • Autour du fantastique : « L'alchimiste - Les secrets de l'immortel Nicolas Flamel - 1 » de Michael Scott – éd. Pocket jeunesse « Olga et le chewing-gum magique » de Geneviève Brisac – <i>école des loisirs</i> « La momie du temple interdit » de Roger Judenne – éd. Magnard jeunesse « Le chant sacré des baleines » d'Eric Simard – éd. Magnard jeunesse • Autour de la série « Toto... » : « Toto l'ornithorynque et l'arbre magique », 1997 « Toto l'ornithorynque et le maître des brumes », 1998 « Toto l'ornithorynque et les prédateurs », 1999 « Toto l'ornithorynque et les sœurs cristallines », 2003 « Toto l'ornithorynque au pays du ciel », 2005