

RRS de Lesparre

REP-Vues de presse N°21

Juin 2011

Editorial

Bonjour !

Après 8 années à la Maison du Patrimoine de Saint-Germain-d'Esteuil, l'exposition-jeu Autour de l'Album s'installe, toujours dans la même commune, Maison La Boétie. A gauche de la pizzeria qui est elle-même à gauche de l'église, une magnifique bâtisse rénovée nous accueille.



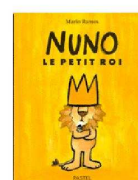
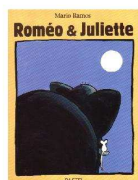
Comme chaque année, des classes maternelles et de CP réalisent des jeux et des œuvres d'art à partir d'albums qu'elles ont toutes lus. Depuis quatre ans, l'action est consacrée à un auteur. Après Christian Voltz, Cécile Hudrisier et Claude Boujon, c'est au tour de Mario Ramos d'avoir les honneurs d'un travail autour de ses albums. Les textes de présentations de l'auteur et des albums sont issus du livre *Le monde de Mario Ramos* aux éditions Pastel/L'école des loisirs.

A bientôt.

Laurent Lafourcade
Secrétaire du RRS
de Lesparre

DANS CE NUMÉRO :

Beauté	2
Force	3
Escalade	4
Amour	5
Prince	6
Roi	7
Portes-ouvertes	8

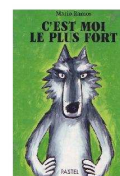
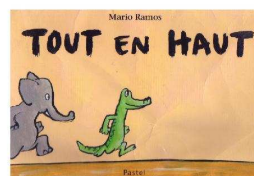


EXPOSITION AUTOUR DE L'ALBUM

Opus 9 / Autour de Mario Ramos

Maison La Boétie
S^t Germain d'Esteuil
du 16 mai au 9 juin 2011

Entrée libre
Samedi 28 mai de 14 h à 18 h



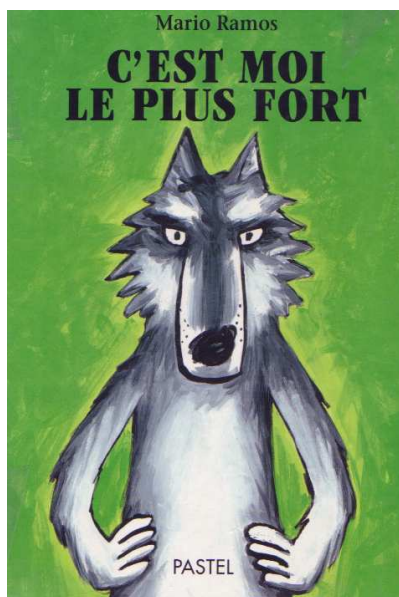
« Comme tous les enfants, je dessinais. Je n'ai tout simplement jamais arrêté ! »

Mario Ramos est né à Bruxelles en 1958, de mère belge et de père portugais. Son enfance est rythmée par les séjours chez sa grand-mère maternelle, à l'orée de la forêt de soignes, où il construit des cabanes en s'inventant des histoires fabuleuses. Il passe ses grandes vacances au Portugal où il retrouve ses cousines. Petit, Mario est attiré par les dessins de presse qu'il découvre dans les journaux. « Des petits dessins qui disent beaucoup de choses. » A la maison, il n'y a pas la télévision. Les souvenirs d'histoires en images qui l'ont marqué sont les albums de Tintin dans lesquels il restait plongé pendant des heures, et les films de Charlie Chaplin. Il commence en illustrant des textes écrits par d'autres. « Mais ce que je voulais, c'était raconter mes propres histoires. » Son premier album réalisé en solo, *Le monde à l'envers*, sort en 1995. Il y en aura beaucoup d'autres, et le livre pour enfants est maintenant son activité principale. Mario Ramos observe le monde contemporain dans les livres. Sans concession, mais avec beaucoup d'humour. Il invite constamment ses jeunes lecteurs à en devenir les acteurs après y avoir cherché leur place.

« Le dessin m'a toujours fasciné, parce qu'il permet de raconter des histoires. Pour moi, un bon dessin, c'est d'abord une bonne idée. Il induit un avant et un après. Il fait rire. Il fait réfléchir. »

C'est moi le plus fort

Jeu de l'oie & quilles



L'histoire

C'est le loup qu'on porte en chacun de nous. Et qu'on arrive à maîtriser plus ou moins bien. L'idée de cette histoire m'est venue en observant les enfants dans une cour de récréation. Le désir de puissance revient constamment, et pas seulement chez les enfants... Il suffit de regarder autour de soi ou d'écouter les infos.

« Un jour un loup, qui avait très bien mangé et n'avait plus faim du tout, décide de faire une petite promenade dans les bois ». La première phrase du livre est très importante car dans les histoires de loup, celui-ci est toujours prêt à dévorer tout ce qui passe. Je voulais éliminer ce problème pour parler d'un autre sujet : le besoin de reconnaissance.

L'école des loisirs, 2001

Les jeux

La classe de Grande Section/CP de Valeyrac et la classe de Moyenne & Grande Sections de Saint-Germain-d'Esteuil ont réalisé chacune un jeu sur cet album :

- Un jeu de quille : Selon leur niveau, les élèves se placent dans un cerceau plus ou moins loin de la cible. Les quilles représentent des personnages de l'histoire;
- Un jeu type jeu de l'oie : Il faut effectuer le parcours. A chaque parcours fait, le joueur gagne une carte personnage. Le but du jeu est d'avoir en mains toutes les cartes-personnages.



C'est moi le plus beau

Jeu de piste avec puzzle à reconstituer



L'histoire

Un livre sur l'apparence qui, dans notre société, prend de plus en plus de place. Qui ne se reconnaît pas un petit peu dans le personnage du loup ?

Cinq ans ont passé. Et voilà le loup, habillé d'une superbe cravate bleue, qui retourne faire un petit tour en forêt. « Après un délicieux petit-déjeuner, l'incorrigible loup enfille son plus beau vêtement. » S'habiller d'une simple cravate, quelle classe !

Ses rencontres avec les petits personnages de contes permettent de savoureux échanges. Comme si le loup était en campagne électorale. « Oh ! Quel délicieux petit costume ! Dis-moi, petite fraise des bois, qui est le plus beau ? » Dit-il au petit Chaperon rouge ; « Hé ! Les petits lardons ! Encore à gambader dans les bois pour perdre du poids ! » aux trois petits cochons.

L'école des loisirs, 2006

Le jeu

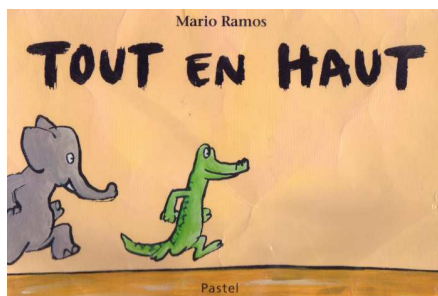
La classe de Petite & Moyenne Sections de Valeyrac s'est occupée des habits du renard :

- Jeu de parcours : On prend un pion, une carte de la même couleur et c'est parti. Si on tombe sur le loup, il faut retourner une carte et annoncer ce que l'on voit pour gagner un « morceau de loup ». Si on tombe sur une case dragon, c'est un défi; le premier joueur qui trouve ce qui est sur la carte gagne un « morceau de loup ». Le premier qui finit son loup sur sa carte a gagné. Un loup se compose d'un corps, une tête, deux bras, deux jambes et une queue.



Tout en haut

Jeu de lancer, Badaboum, puzzles 3D,...



L'histoire

Des animaux se superposent pour grimper sur la montagne jusqu'au moment où le singe renverse tout le monde pour monter plus haut.

Alors qu'il croit avoir gagné, il découvre qu'il y a beaucoup plus haut que lui et qu'il s'est coupé des autres. Il ne peut plus redescendre, mais seulement gesticuler dans le vide.

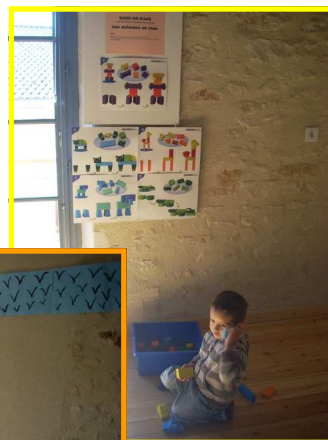
En fait, l'idée du livre vient de notre société de compétition. De cette obsession d'être toujours le premier. En sport, c'est particulièrement flagrant. Pour la course du cent mètre par exemple, le deuxième n'est rien, alors qu'il n'est qu'à quelques centièmes de seconde du premier !

L'école des loisirs, 2005

Les jeux

La classe de Toute Petite & Petite Sections de Queyrac, ainsi que les enfants du Relais d'Assistantes Maternelles, ont réalisé plusieurs jeux amenant « tout en haut ».

- Que la montagne est belle : Il faut replacer les animaux sur la montagne dans l'ordre du livre.
- Des animaux en vrac : Il s'agit de reconstruire les animaux du livre en suivant (ou non) les modèles affichés. Pour les plus grands, il faudra le faire sans les modèles, après les avoir observés quelques secondes.
- Visez juste : Pour valider les courses des animaux qui tentent de gravir la montagne, il faut lancer les balles dans les trous correspondant.
- Familles d'animaux : Chaque joueur a un contenant dans lequel il doit recueillir des animaux de la même famille : singe, girafe, éléphant, rhinocéros ou crocodile.
- Badaboum : Le but est d'empiler les cubes pour faire grimper les animaux « Tout en haut », mais la victoire n'est pas toujours pour celui qu'on croit.



Roméo & Juliette

Images mystères, puzzle & Memory



L'histoire

C'est un livre sur la timidité. Roméo est un éléphant qui rougit facilement, et les autres l'appellent Tomate. Sa rencontre avec Juliette la souris est très importante, car c'est la première fois qu'on ne se moque pas de lui et ça va changer sa vie. La fin de mon histoire est moins tragique que la pièce de Shakespeare : 'Ils ne se quittaient plus parce qu'ils étaient bien ensemble, tout simplement'.

N'est-ce pas nous qui souvent compliquons les choses inutilement ?

L'école des loisirs, 1999

Les jeux

La classe de Grande Section de Jau a revisité Shakespeare en s'occupant de ces Montaigu et Capulet modernes.

- Le puzzle de la savane : un gigantesque puzzle réalisé par les élèves est à reconstituer.

- Le memory des couleurs : Il y a trois groupes de cartes : les mots, les images et les couleurs. Il faut trouver les cartes correspondantes dans chacun des trois groupes.

- Le jeu des intrus : Il faut retrouver l'animal intrus dans chaque décor et poser une petite souris dessus.



Le roi, sa femme et le petit prince

Petit théâtre et Memory lettré



L'histoire

« En réentendant par hasard cette petite chanson d'enfance, j'ai été séduit par sa délicieuse impertinence.

Chaque jour de la semaine, la famille royale vient chez vous pour vous serrer la pince, mais vous n'êtes pas jamais là ! Je me suis demandé pourquoi. Pendant que les dirigeants passent leur temps en parade, que font les braves gens ? Et la fin s'imposée d'elle-même. Le titre également m'a interpellé : Le roi, sa femme... Pourquoi pas : "Le roi, la reine..." ? Alors rétablir l'équilibre, j'ai dessiné le roi plus petit que la reine. Chaque jour de la semaine, j'ai rajouté un personnage délirant amené par le petit prince pour étoffer le cortège . »

L'école des loisirs, 2008

Les jeux

La classe de Petite et Moyenne Sections de Saint-Germain-d'Esteuil a suivi la famille royale jusqu'à chez elle.

- Le petit théâtre : Les joueurs peuvent interpréter l'histoire avec les marionnettes-personnages.

- Le memory de la semaine du petit prince : 4 niveaux de jeux sont proposés : les plus petits jouent avec les jours de la semaine écrits en capitales d'imprimerie en couleurs ou en noir et blanc; les moyens auront les jours inscrits en script; les grands le feront avec les lettres cursives. On peut aussi mélanger les différents paquets de cartes.



Nuno le petit roi

Piste de savane & quizz



L'histoire

Petit Nuno est très impatient d'être roi à la place de papa. Puis, c'est le drame : un caillou tombe sur la tête du roi. "Un silence de mort plane au-dessus d'eux." Nuno, qui rêvait de la couronne, la prend et la met sur sa tête. Il va se rendre compte qu'être un bon roi n'est pas facile. Nuno répond sans cesse : « Je vais voir ce que je peux faire », mais il ne voit rien à cause de la couronne qui est trop grande pour lui. Les perroquets qu'il rencontre s'appellent Jacquot, Jacot et jaco. L'enfant entendra trois fois le même nom, mais il découvrira que cela s'écrit de trois manières différentes !

Lors de l'intronisation de Nuno, tous les animaux ont oublié leurs petits problèmes et leurs disputes pour célébrer le nouveau roi. Société du spectacle oblige.

L'école des loisirs, 2000

Le jeu

La classe de Grande Section/CP de Saint-Germain-d'Esteuil a pris en charge le roi de la jungle :

- Le jeu du roi : Le but est d'arriver le premier au trône. Il faut lancer le dé et avancer son pion du nombre de cases indiqué. Sur chaque case animal, il faut répondre à une question correspondant à cet animal. Les questions peuvent être posées dans l'ordre ou choisies en fonction de l'âge des joueurs. Si la réponse est juste, on avance d'une case supplémentaire, sinon on passe au joueur suivant. Les cases rochers sont des cases pièges où l'on passe son tour, recule de trois cases ou, pire, recommence au départ.



Journée Portes-ouvertes

Samedi 28 Mai, le grand public est accueilli.



Un triomphe

La journée portes-ouvertes du 28 Mai a permis au grand public de venir voir l'exposition réalisée par nos élèves du Réseau de Réussite Scolaire, pour la première fois maison La Boétie, magnifique lieu fraîchement rénové, prêté par Médoc-culturel. Cette association a réalisé un film que vous pouvez voir à l'adresse : <http://www.medoc-culturel.fr/fr/asso/chronique.html>

Les jeux de lancers ont été particulièrement appréciés, une innovation dans ce cadre.



Bientôt dans vos boîtes,

Tranche de l'Art hors série n°2

consacré à l'exposition **Vivre l'Artothèque : Nature**