

## **LE GEANT DE ZERALDA, T. UNGERER, L'ECOLE DES LOISIRS**

### **Intérêts :**

- **Structure :**

1. Présentation des deux personnages l'un après l'autre : opposition peur / bonheur + opposition sur la nourriture
2. Début de l'histoire « il appela » : cf. Le Petit Chaperon Rouge : « toute seule »
3. Changement de situation :  
Revirement de l'ogre et embauche de Zéralda et de son père = réunion : on trouve ensemble le chat de Z. et la souris de l'ogre.  
= métaphore de la situation : ambiguïté du menu
4. Résolution de la situation initiale : « ils n'avaient plus envie de dévorer des enfants »
5. Fin : « rasa sa barbe piquante » = portrait du départ  
La fin ressemble à celle des contes : portrait de famille  
Mais ambiguïté « on peut donc penser ... » : modalisation du discours : qui dit ça ?

- **Le point de vue** : intéressant parce qu'on en sait toujours plus que les personnages

Ex : l'embuscade : on voit l'ogre

Ex : vue en coupe du village

Ex : dernière page

- **L'ambiguïté de la situation** : le danger est latent :

Ex : les paroles de l'ogre : « Grrr petite fille, j'ai tellement faim » (mal interprétées par Zéralda = pitié)

Ex : les termes du menu

### **Activités :**

- imaginer une histoire à partir des deux portraits avant lecture de la suite : comment vont-ils se rencontrer ?
- imaginer la suite
- imaginer une autre fin : et si Zéralda ne pouvait plus cuisiner ... ?
- étudier la recette ; le menu : écrire des menus de ... sorcières, lutins, clowns, chats ....