

TOTO L'ORNITHORYNQUE ET L'ARBRE MAGIQUE, E. OMOND/ YOANN, Delcourt jeunesse

SITUATIONS D'APPRENTISSAGES	CONSTRUIRE UN TEXTE EXPLICATIF
<p>Indices possibles à prélever pour conserver des traces écrites</p> <p>OMNIPRESENCE D'UN PERSONNAGE Un ornithorynque, habitué à une certaine routine est contraint d'agir par nécessité alimentaire. Au cours de son aventure, il entraîne avec lui différents personnages rencontrés sauf un : le vieux Womba immobile, gardien de l'arbre magique.</p> <p>SYSTEME DES PERSONNAGES -Construction progressive d'un groupe de personnages au fur et à mesure du déroulement des étapes du récit : --Toto/ Wawa = ce dernier personnage, voisin de Toto, lui propose de remonter le cours de la rivière pour résoudre le problème, --Toto - Wawa/ Womba = ce dernier personnage, vieux et immobile, fournit trois morceaux d'écorce de l'arbre magique qui optimiseront la réussite de l'aventure de Toto, --Toto - Wawa/ Chichi l'échidné = ce dernier personnage propose son aide au groupe (identifier la Bête), --Toto - Wawa - Chichi/ Riri la chauve-souris = ce dernier personnage propose son aide au groupe (le guider vers l'amont de la rivière). La forte cohésion des personnages constitue une FORCE pour lutter contre la Bête et libérer la rivière. -L'aventure des personnages existe grâce aux trois morceaux d'écorce donnés. Ils solutionnent les difficultés rencontrées : --écorce du passé plantée = apparition du fantôme des animaux tués par la Bête. ➡ explication du rôle néfaste de la Bête ; --écorce du présent plantée = apparition d'un paradisier tricolore ➡ chaque couleur de son plumage se transforme en nourriture (feuilles d'eucalyptus, vers, fourmis) ; --écorce du futur plantée = apparition d'un songe ➡ indication à Toto de la direction à suivre pour trouver l'amont de la rivière. -La désignation des personnages : opposition entre la simplicité du prénom et la complexité de l'orthographe du nom de son espèce (exemple : Toto / ornithorynque ; Chichi / échidné....).</p> <p>COHERENCE DU RECIT -L'assèchement de la rivière provoque le DEPLACEMENT de Toto : solutionner un problème. -La rivière représente son espace de vie : --habitation = il vit dans une maison, au centre du lit de l'espace aquatique, --garde-manger = il y puise sa nourriture. -Durée : l'assèchement de la rivière l'oblige à agir vite. Il emprunte un raccourci = traverser la forêt (espace dangereux).</p> <p>STRUCTURE NARRATIVE -Structure du schéma quinaire : 1) situation équilibrée = vie paisible de Toto qui habite seul dans sa maison ; 2) élément perturbateur = rupture alimentaire pour Toto car la rivière est asséchée ; 3) développement d'actions et de péripéties = ✕ transmission d'objets salvateurs (trois morceaux d'écorce de l'arbre magique), ✕ esprit du passé, ✕ esprit du présent, ✕ esprit du futur. 4) résolution du problème = l'union des différents personnages libère la rivière et écarte un personnage maléfique, la Bête 5) situation finale équilibrée = vie paisible des personnages regroupés dans la maison de Toto.</p> <p>MISE EN PAGE -Succession de vignettes qui rythment les actions du récit. -Texte : les propos des personnages sont rapportés dans des bulles ; la narration est rapportée dans des cartouches</p>	<p>Exemple :</p> <p><u>1) Cohérence du récit</u></p> <p>Expliquer pourquoi l'aventure de Toto est réussie : -trois morceaux d'écorce de l'arbre magique, -union des personnages, -...</p>