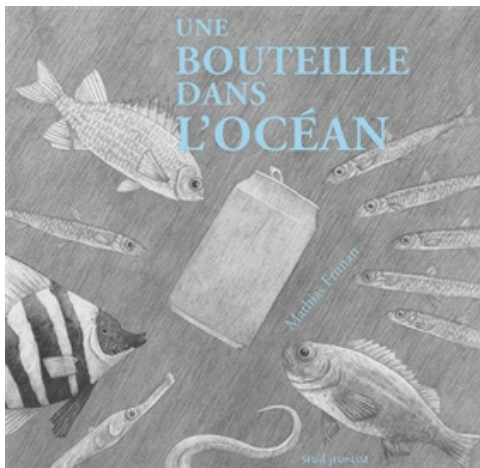




Une bouteille dans l'océan

de Mathias Friman

publié par les éditions Seuil jeunesse

La couverture :

Quel est le format du livre ?

Quel est le titre du livre ?

Qui est l'auteur du livre ?

Que vois-tu sur la couverture ?

De quoi parle le livre à ton avis ?

Quelles sont les couleurs utilisées ?

Quels sont les personnages principaux / secondaires ?

Le livre te paraît-il drôle ou triste ?

Le graphisme :

Quelle technique d'illustration est utilisée dans cet album : dessin / peinture / collages / gravures / photographie ?

Quels outils ont été utilisés : pinceaux / crayons de couleurs / crayons à papier / ordinateur / de l'encre ?

Les images racontent-elles bien l'histoire ?

Pourquoi l'auteur dessine-t-il tout l'album en noir et blanc ?



L'histoire :

Quel est la particularité de cet album ?

Est-ce qu'il raconte tout de même une histoire ?

Raconte cette histoire.

Les thèmes :

Trouve les thèmes qui sont abordés dans ce livre ?

L'auteur a-t-il voulu faire passer un message ?

Que nous dit le texte ? Etes-vous surpris du temps qu'il faut pour que ces objets disparaissent ?



Propositions de jeux

Regarde une page à l'intérieur et la dernière page. Peux-tu deviner l'histoire de cet album ?

Faites une lecture de l'album sans le texte (juste en tournant les pages) : reconstitue l'histoire !

Faites une lecture de l'album qu'avec le texte. Imaginez les images correspondantes (ou faites les dessiner par groupe)

Quelques questions / jeux de réflexion autour du livre :

Quels éléments se trouvent dans l'océan alors qu'ils ne devraient pas y être ? Trouve dans chaque page les objets qui n'ont rien à faire dans l'Océan.

Fais la même chose dans la cour de ton école, les rues qui y mènent, un parc à côté de l'école...

Organise un grand collectage des déchets avec ta classe.

Trouve d'autres objets du quotidien et essaie de deviner le temps qu'ils mettent à disparaître.