

dossier Exographix

Exographix au
jour le jour

(fin de cycle1 / début de cycle2)

À partir de l'album **Alboum**
de Nicole Claveloux et Christian
Bruel, éd. Être

PRÉSENTATION DU PROJET

Le projet intervient dans le cadre d'un atelier de pratiques artistiques : réaliser un film d'animation en s'appuyant sur des albums pour comprendre le procédé d'animation « image par image », approfondir la lecture d'images et écrire un scénario. Dans un film d'animation, les objets se déplacent, apparaissent ou disparaissent un peu comme les mots d'un texte en construction. Pour l'élaboration de notre film et l'écriture du scénario, nous aurons comme référence un procédé d'écriture, l'ajout, que nous rencontrerons dans des livres où l'histoire se bâtit autour d'éléments qui s'ajoutent ou s'enlèvent. Arrivent donc simultanément dans la classe *Alboum*, un album de Christian Bruel, et l'idée de réaliser un film d'animation avec l'aide d'une réalisatrice.

Le texte d'*Alboum* débute avec sobriété, une phrase courte et seule en bas de page. Entrée discrète dans l'univers d'un enfant qui joue et imagine un départ à la plage avec ses jouets. Chacun sait au départ que c'est l'enfant qui organise son petit monde (*Je pose Clindindin...*), mais très vite les jouets prennent vie (*Ils s'en vont à la plage*) et préparent eux-mêmes leur petite virée à la plage avec tous les aléas d'un grand départ en famille (*le lapin qui s'endort*, la disparition du gâteau qui *était au fond du seau*), sans rien oublier ni personne (même Minnie est du voyage !). À moins que ce ne soit le lecteur lui-même qui s'amuse (*On recommence ?*) ! De page en page, le texte s'agrandit : une partie du texte, en bas de page, se stabilise pour se reproduire à l'identique tandis qu'un nouvel objet arrive par le haut de la page en se présentant, puis il

modifie légèrement la structure et trouve une place. C'est cet aspect du texte, l'ajout de nouveaux éléments et leur accumulation, qui est apparu intéressant à observer et à étudier. La chute (de l'histoire et de la petite troupe !) est mise en scène (ponctuation et onomatopée pleine page), suivie d'une invitation complice à recommencer...

Côté illustration, page de droite, les jouets s'accumulent sur *Bernard le canard*, choisi en premier parce qu'il a des roulettes bien pratiques pour le transport ! Il est seul sur la première illustration et, à chaque page, apparaît un nouveau jouet qui s'installe comme il le peut, plus ou moins confortablement, sur le précédent. La pyramide s'élève peu à peu, déborde de la page (on ne voit bientôt plus le canard ni le lapin) et devient de plus en plus instable... on sent venir la catastrophe ! Côté page de texte, en guise d'aide-mémoire, de petites silhouettes récapitulent la situation.

Le projet va donc s'organiser autour de plusieurs axes :

- ♦ l'exploration du texte d'*Alboum* et notamment la construction de l'accumulation des éléments dans le texte et dans les illustrations,
- ♦ la mise en réseau avec des livres présentant des ajouts dans le texte ou dans l'image,
- ♦ la mise en réseau avec des livres sans texte et des petits films d'animation.
- ♦ l'écriture de textes avec ajouts d'éléments et de scénarii pour des animations vidéo,
- ♦ la réalisation d'un film d'animation avec ajouts d'objets,

Il est prévu une période de travail de 6 à 7 semaines sur l'album choisi et les livres qui lui seront associés.

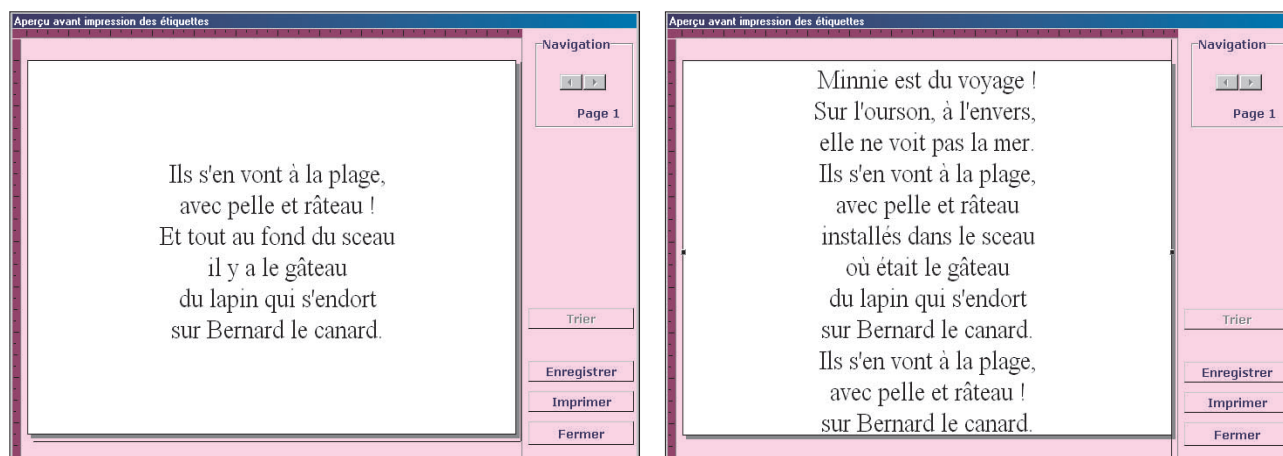
EXPLORATION DE L'ALBOUM

● **Première phase de l'exploration**, l'introduction du livre est pensée de façon à ce qu'une attente se crée, à ce que chacun se sente concerné par l'album. *Alboum* fait son entrée dans la classe par son titre, point de départ d'un échange : Connaissez-vous ce mot ? À quelle(s) image(s) vous fait-il penser ? Pouvez-vous imaginer une histoire avec ce titre ? Puis l'illustration de la couverture est dévoilée, la discussion se poursuit : Quelles relations faites-vous entre le titre et l'illustration ? Quelle histoire peut-on imaginer ? Connaissez-vous d'autres histoires avec des jouets ? Avez-vous déjà imaginé des histoires avec vos jouets ?

● **Deuxième phase**, le texte et les illustrations sont introduits étape par étape au cours de situations pédagogiques qui favorisent une construction collective du sens à partir de prises d'indices, formulations d'hypothèses, anticipations,

justifications. Ce travail sera l'objet de plusieurs séances. Le texte d'*Alboum* arrive dans la classe sous la forme de grandes étiquettes format A4 (sauf les 3 dernières pages de texte). Chaque étiquette présente le texte d'un paragraphe, un paragraphe correspondant à une page-texte du livre.

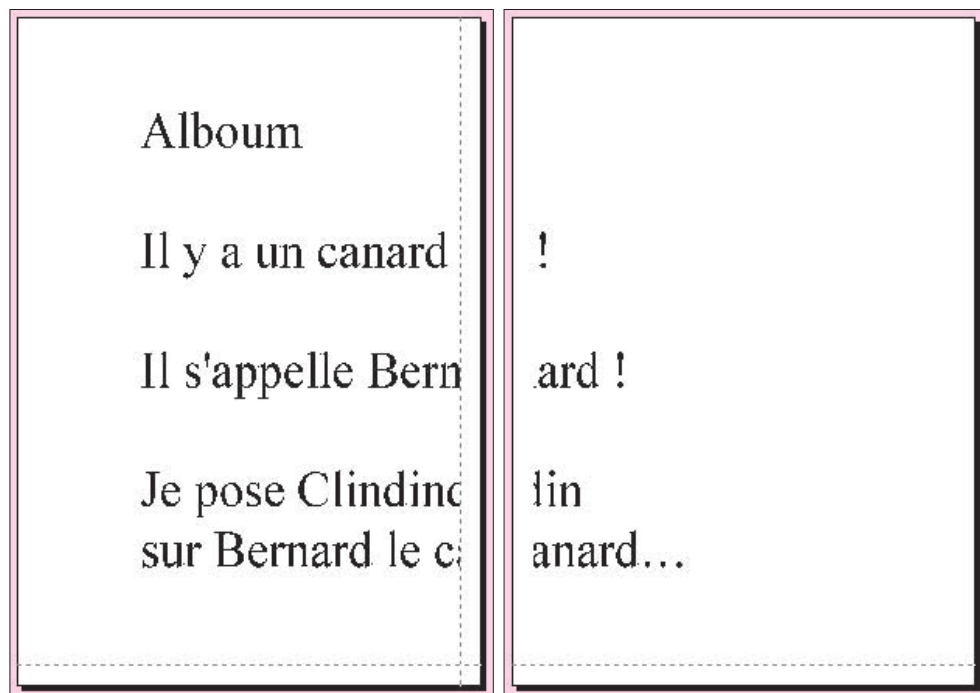
Pour réaliser ces étiquettes, on utilise la fonction étiquette à la volée du Bureau de Lecture qui permet de réaliser automatiquement l'étiquette de la partie du texte sélectionné au format choisi, avec un aperçu avant impression pour en vérifier la mise en page.



On explique aux enfants que chaque page est une page du livre et qu'ils vont devoir les remettre dans l'ordre. Chaque texte est lu à haute voix et sera relu autant de fois que nécessaire. Il s'agit de repérer une logique de construction du texte et de la justifier.

La recherche se poursuit jusqu'à ce que le groupe, après discussion, soit tombé d'accord sur un ordre possible. Puis le texte du livre est présenté sous la forme d'une affiche grand format (suffisamment grand pour être lisible du groupe) et lu à haute

voix pour comparer avec le résultat de notre travail.



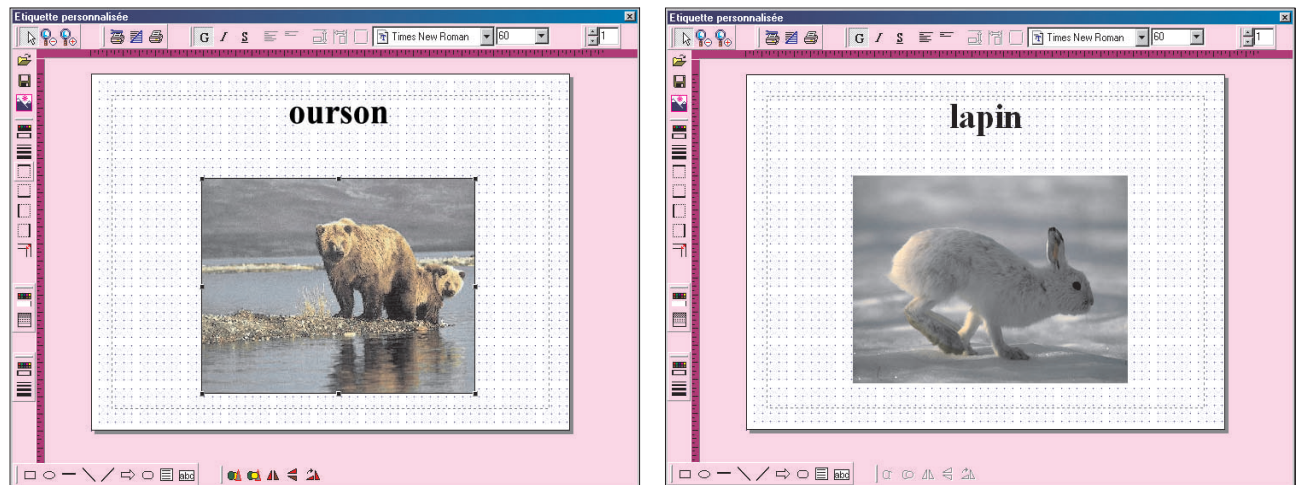
Pour réaliser cette affiche, on utilise la fonction Affiche du Bureau de lecture. Elle permet de grossir 2, 3, 4, 5 ou 6 fois le texte qui va s'imprimer sur plusieurs feuilles A4. L'impression prévoit les marges qui vont permettre d'ajuster et de coller pour reconstituer aisément le texte.

À ce stade, les illustrations du livre ne sont toujours pas dévoilées. Une nouvelle lecture du texte, sur le livre cette fois-ci, va permettre de les découvrir et d'échanger sur le rapport texte/image et son évolution au fil des pages, sur la transformation de l'image, sur l'apparition des silhouettes côté texte.

On passe ensuite à la lecture collective des dernières pages de l'album : le camion en équilibre précaire sur le ballon, le point d'exclamation géant, l'édifice qui penche de plus en plus, le grand BOUM rouge sur deux pages, les objets étalés sur le sol, la complicité du *On recommence* ?... suppositions, anticipation, émotion, jubilation, chacun exprime et confronte son interprétation.

● **Troisième phase**, le texte et les illustrations ont été visités de nombreuses fois, l'histoire est maintenant connue des enfants, on est prêt à travailler sur le fonctionnement de l'écriture. Une exploration plus approfondie est lancée par une question de recherche : Comment les jouets apparaissent-ils tout au long de l'histoire ? On se lance dans une lecture pas à pas de l'album, à l'affût d'éléments de réponse dans le texte et les illustrations. En parallèle, les repérages se concrétisent sur le texte collectif grand format : munis de surligneurs, nous essayons de situer mots et groupes de mots qui désignent ou identifient les jouets dans le texte. Nous nous aidons pour cela d'un lexique image/mot confectionné au préalable.

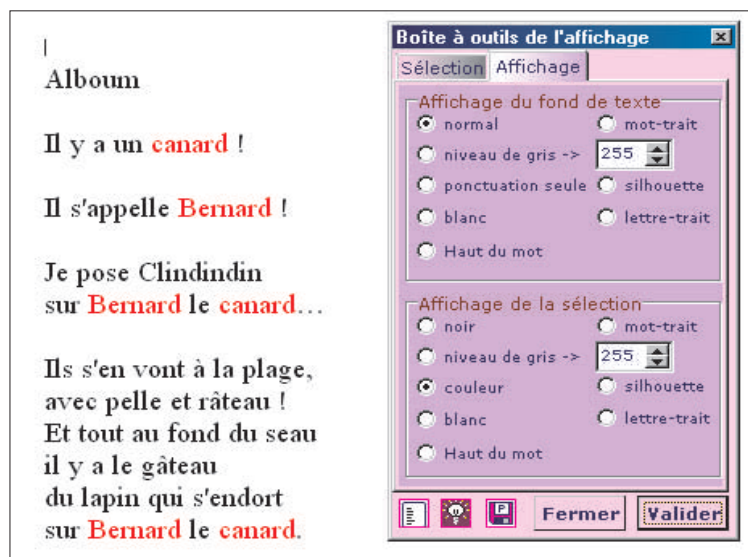
Pour préparer ce lexique, on utilise la fonction Étiquette personnalisée du Bureau de Lecture et sa banque d'images qui permettent de créer une étiquette format A4 avec texte(s) et image(s).



De paragraphe en paragraphe, on poursuit en surlignant et en repérant les éléments nouveaux et ceux qui se répètent. On note en marge du texte les remarques de chacun : « C'est d'abord le canard qui apparaît. » ; « Sur le dessin, il n'est pas entier. » ; « Il a un nom, il s'appelle Bernard. » ; « Il y a aussi la silhouette du canard à côté des écritures. » ; « Le deuxième, c'est Clindindin » ; « Clindindin, c'est le lapin » ; « Il y a la silhouette du lapin qui se rajoute au-dessus du canard » ; « Les jouets ont tous un nom » ; « Minnie, c'est le nom de la poupée » ; « En fait, elle c'est Minnie. » ; « Il y a des choses qui se rajoutent » ; « le ballon s'appelle Ballon. » ; « Il y a toujours Bernard le canard à la fin » ; « Grognon et l'ourson, ça rime » ; « On dirait une poésie »... Au final, le texte porte les traces d'une recherche animée mais le résultat est un peu brouillon ! Et si nous mettions de l'ordre et de la couleur dans nos repérages !

Pour réaliser ce travail, on utilise la fonction Affichage sélectif d'un texte du bureau de lecture. Il, s'agit d'attribuer une couleur (ou tout autre apparence du mot comme silhouette, lettre-trait, niveau de gris...) à un ou plusieurs éléments afin qu'ils soient mis évidence dans le texte de manière instantanée et exhaustive.

Avec un petit groupe d'enfants devant l'ordinateur, nous décidons d'une couleur pour un jouet et programmons l'affichage coloré des mots qui désignent cet objet : son nom propre et le mot qui l'identifie. Dans sélection, nous tapons « Bernard » et « canard » ; dans affichage, nous choisissons rouge pour les mots sélectionnés et noir pour le fond de texte, puis valider et notre commande à Idéographix s'exécute illico. Nous imprimons le texte avec l'affichage sélectif pour compter le nombre de fois où on voit « Bernard » et « canard », pour repérer leur position dans chaque paragraphe (« toujours à la fin ») et on archive pour comparer plus tard.



Recommençons avec *Clindindin et lapin*, en bleu. Puis pour chaque jouet qui s'ajoute.

La clarté de l'affichage sélectif rend les choses plus visibles, le texte plus lisible et donne lieu à de nouvelles remarques : « *Clindindin, on ne le voit qu'une fois* » ; « *Et Grognon, aussi* » ; « *c'est toujours le nom en premier* » ; « *Le seau, la pelle et le râteau, ils n'ont pas de nom* » ; « *C'est normal, ce ne sont pas des personnages* » ; « *Ils s'ajoutent ensemble dans l'histoire, on les met de la même couleur* ».

À ce stade de l'exploration, on fait une « *pause réflexive* » pour prendre du recul par rapport à notre recherche, à nos remarques, pour synthétiser et généraliser. Donc, on récapitule :

- ♦ Un jouet s'ajoute à chaque page : dans le texte, dans l'illustration et en silhouette.
- ♦ Dans le texte, il apparaît souvent avec son nom propre.
- ♦ Le nom propre a une majuscule.
- ♦ Il y a aussi le nom de l'animal ou de l'objet : c'est le nom commun, il est repris dans chaque paragraphe.
- ♦ Il y a aussi des pronoms : il, elle et ils à la place des noms des jouets.
- ♦ Le nom propre rime avec le nom commun.
- ♦ À la fin des paragraphes, il y a des morceaux de phrases qui se répètent, c'est pour parler des jouets qui sont déjà installés.

Chaque point de la généralisation est ensuite vérifié, surligné dans le texte-affiche ou sur l'album. Cela permet de resituer dans le contexte et de préciser l'objet des exercices auxquels chacun va se confronter pour s'approprier les règles de l'écrit que nous avons rencontrées dans ce texte. D'abord collecti-

vement (groupe classe ou petits groupes) puis individuellement, nous allons donc nous entraîner à : repérer les paragraphes ; reconnaître les noms propres ; repérer les noms génériques des jouets repris plusieurs fois dans le texte et les reconnaître rapidement parmi d'autres mots ; les écrire ; repérer l'organisation d'une phrase et remettre en ordre la structure répétitive d'une phrase. Les exercices sont préparés à partir du texte d'Alboum, que les enfants connaissent maintenant parfaitement, et proposés sur papier et/ou sur ordinateur.

Une grande partie des exercices est générée par le module Exographix. Ces exercices portent sur le texte, sur la phrase ou sur le mot. Leur préparation consiste pour l'enseignant à, d'abord, choisir l'exercice dans une liste et ensuite sélectionner les mots, phrases ou extraits de textes qui conviennent. La contrainte pour les exercices qui vont être exécutés sur ordinateur est de proposer un enchaînement d'au moins 3 exercices : l'un portant sur le texte, un autre sur les phrases et le troisième sur les mots. Cet enchaînement est appelé filière dans Exographix. Les exercices qui ne font pas directement appel à une propriété spécifique de l'outil informatique (rapidité d'affichage d'un mot, défilement du texte) peuvent être imprimés et exécutés sur papier, la version papier étant utile aussi pour la présentation de l'exercice et la vérification. À noter qu'Exographix propose une aide au cours des exercices (revoir la phrase modèle par exemple), mais une aide papier, permanente, est souvent utile suivant les capacités de l'enfant ou son niveau d'entraînement.

■ **Pour travailler le repérage des paragraphes**, proposons une manipulation papier/crayon/ciseaux où on entoure, découpe les paragraphes et reconstruit le texte.

Puis préparons un exercice où il s'agira de s'entraîner à remettre les paragraphes dans l'ordre de l'histoire. Une fonction d'Exographix le fait pour nous : allons dans **Exercices sur le texte**, puis **Organisation** et choisissons **Remise en ordre de paragraphes**. Sélectionnons ensuite 4 paragraphes dans le texte d'*Alboum* (en cliquant une fois sur chaque paragraphe).

The screenshot shows the 'Alboum' text with several paragraphs highlighted in orange. Overlaid on the text is a 'Préparation des exercices' window with a menu structure: 'Exercices sur le texte' > 'Organisation' > 'Remise en ordre de paragraphe'. An 'Aide' window is also open, providing instructions: '1.) Cliquez dans un paragraphe avec le bouton droit de la souris.', '2.) Cliquez sur le sous-menu [Marquer] (ou Alt + M).', and '3.) Répétez l'opération.'

The exercise interface shows three yellow boxes containing text blocks to be rearranged. The first box contains: 'Je pose Clindindin sur Bernard le canard...'. The second box contains: 'Un départ sans Grognon : pas question ! Ils s'en vont à la plage, avec pelle et râteau installés dans le seau où était le gâteau du lapin qui s'endort sur Bernard le canard.'. The third box contains: 'Ils s'en vont à la plage, avec pelle et râteau ! Et tout au fond du seau il y a le gâteau du lapin qui s'endort sur Bernard le canard.'. To the right of these boxes are three horizontal lines for the user to place the text blocks in their correct order. At the bottom, a footer reads: 'Remise en ordre de paragraphes. Observe le texte. Reconstitue le texte.'

L'exercice est prêt à l'utilisation : l'enfant doit dans un temps imparti déplacer les blocs-paragraphes avec la souris pour les remettre dans l'ordre du texte.

Ces exercices s'intègrent dans des filières d'entraînement à l'ordinateur mais une version papier (voir ci-contre) de l'exercice peut être utile à son explication, imprimons-la.

■ **Pour s'exercer au repérage des noms propres**, proposons un travail collectif sur papier où on peut surligner, observer la majuscule, constituer une liste des mots trouvés.

Puis préparons un exercice où il s'agira de s'entraîner à repérer tous les noms propres dans le texte. Une fonction d'Exographix le fait pour nous : allons dans **Exercices sur le texte**, puis **Recherche de mots**. Sélectionnons ensuite les noms propres de notre texte. L'exercice est prêt à l'utilisation : l'enfant doit dans un temps imparti cliquer sur les noms propres du texte. La liste des noms propres ou un lexique associant image et nom propre peut être une aide supplémentaire à l'exécution de l'exercice.

■ **Pour s'exercer à la reconnaissance des mots** qui identifient les objets de notre histoire, proposons d'abord un travail collectif sur un texte grand format, où, mot après mot, on peut épeler, surligner, compter.

Puis préparons un exercice où il s'agira de s'entraîner à repérer le nom commun d'un jouet dans le texte entier. Une fonction d'Exographix le fait pour nous : allons dans **Exercices sur le texte**, puis **Recherche de mots**. Sélectionnons ensuite le mot canard dans l'ensemble du texte. L'exercice est prêt à l'utilisation : l'enfant doit dans un temps imparti cliquer sur le mot canard à chaque fois qu'il le voit dans le texte. Préparons de la même manière d'autres exercices avec d'autres noms.

■ **Pour travailler l'organisation de la phrase**, syntaxique et sémantique, proposons une manipulation collective où l'on s'exerce à reconstituer les deux premières phrases simples du texte avec des grandes étiquettes-mots.

Nom :	Date :	Exercices sur le texte : Remise en ordre de paragraphes
Observe les paragraphes choisis pour les ordonner. Indique leur position dans la case de droite.		
Un départ sans Grognon : pas question ! Ils s'en vont à la plage, avec pelle et râteau installés dans le seau où était le gâteau du lapin qui s'endort sur Bernard le canard.		<input type="checkbox"/>
Je pose Clindindin sur Bernard le canard...		<input type="checkbox"/>
Il s'appelle Bernard !		<input type="checkbox"/>
Ils s'en vont à la plage, avec pelle et râteau ! Et tout au fond du seau il y a le gâteau du lapin qui s'endort sur Bernard le canard.		<input type="checkbox"/>

• Exercices sur les phrases

Recherche d'éléments

- Recherche de mots
- Recherche de groupes de mots
- Autre recherche

Organisation

- Remise en ordre de mots
- Remise en ordre de groupes
- Ponctuation
- Segmentation en mots

Phrases lacunaires

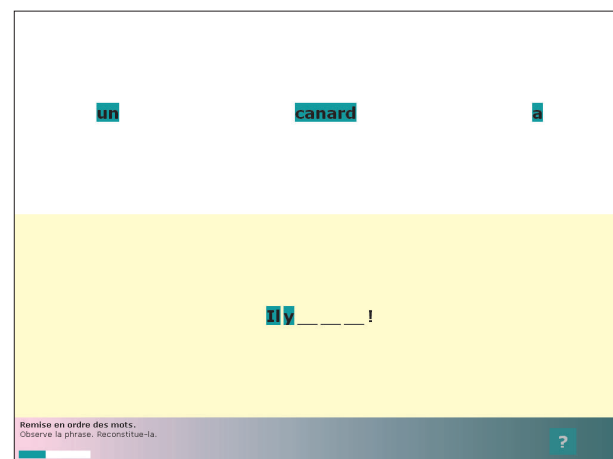
- Mots de base
- Mots choisis

Tri

- Types de phrases
- Formes de phrases

Puis, avec **Exographix**, préparons deux exercices (un pour chaque phrase) où il s'agira de s'entraîner à remettre dans l'ordre les différents éléments de la phrase. Allons dans **Exercices sur les phrases**, puis **Organisation** et choisissons **Remise en ordre de mots**. Sélectionnons ensuite la phrase *Il y a un canard*. L'exercice est prêt à l'utilisation: l'enfant doit dans un temps imparti déplacer les mots avec la souris pour les remettre dans l'ordre de la phrase.

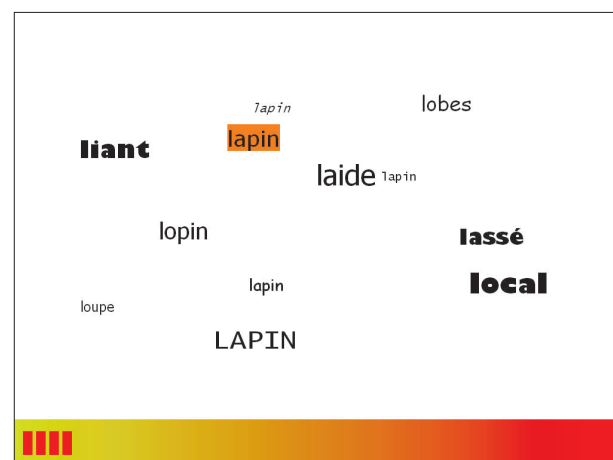
Dans l'idée, de travailler d'une autre façon l'organisation des deux phrases étudiées, préparons aussi un exercice de **Segmentation en mots**. Même démarche de préparation dans **Exographix** que pour l'exercice précédent. À l'exécution, l'enfant doit séparer les mots d'une phrase présentée sans espace.



■ **Pour travailler la structure répétitive de la phrase**, proposons une recherche collective et une manipulation papier/crayon/ciseaux avec reconstitution.

Puis, avec **Exographix**, préparons un exercice où il s'agira de s'entraîner à remettre dans l'ordre les différents éléments de la structure répétitive. Allons dans **Exercices sur les phrases**, puis **Organisation** et choisissons **Remise en ordre de groupes**. Sélectionnons ensuite la phrase *Ils s'en vont... sur Bernard le canard* et ses différents groupes de mots. L'exercice est prêt à l'utilisation: l'enfant doit dans un temps imparti déplacer les groupes de mots avec la souris pour les remettre dans l'ordre de la phrase.

■ **Pour travailler la reconnaissance des mots**, exercer la rapidité et la discrimination, préparons avec **Exographix** des exercices où il s'agira soit d'identifier un mot sous différentes formes parmi d'autres, soit de repérer rapidement un mot parmi d'autres rangés en colonnes, soit encore de reconnaître un mot dans une liste où les mots s'affichent successivement très rapidement: trois exercices différents qui portent sur la reconnaissance des mots, **Graphies**, **Listes** et **Mot Flash**. Par exemple, pour le premier, allons dans **Exercices sur les mots**, puis **Organisation** et choisissons **Graphies**. Sélectionnons ensuite les mots qui nous intéressent: *canard, lapin, seau, pelle, râteau, ourson, poupée*. L'exercice est prêt à l'utilisation: l'enfant doit, dans un temps imparti, cliquer sur le mot qu'il doit reconnaître, présenté au début de l'exercice.



■ **Pour s'exercer à mémoriser l'écriture des mots**, proposons d'abord des entraînements d'écriture sur papier ou traitement de textes afin de prendre le temps d'observer et d'épeler le mot, de chercher les lettres et repérer leur emplacement.

Puis, avec **Exographix**, préparons un exercice où il s'agira d'entraîner une mémorisation et une écriture « automatique » des mots. Allons dans **Exercices sur les mots**, puis **Organisation** et choisissons **Orthographe**. Sélectionnons ensuite les mots

qui nous intéressent dans ce texte : *canard* et *lapin* par exemple. L'exercice est prêt à l'utilisation : l'enfant doit, dans un temps imparti, écrire au clavier le mot qui lui a été présenté au début de l'exercice. À la demande, l'aide montre à nouveau le mot à écrire.

Une fois préparés, les exercices sont organisés au sein d'une filière. Pour chaque filière préparée, les exercices sont choisis en prenant en compte les compétences des enfants et de manière à créer une progression dans la difficulté. Voici un exemple de filière, conçue pour ce niveau de classe (MS/GS) en début d'utilisation du logiciel, prenant en compte cette progression dans la difficulté et respectant l'alternance TEXTE / PHRASE / MOTS :

- Exercice sur le **texte** / Recherche de mots / «*canard*»
- Exercice sur la **phrase** / Organisation / Remise en ordre de mots / «*première phrase*»
- Exercice sur les **mots** / Reconnaissance / Graphies
- Exercice sur le **texte** / Recherche de mots / «*lapin*»
- Exercice sur la **phrase** / Organisation / Remise en ordre de mots / «*deuxième phrase*»
- Exercice sur les **mots** / Reconnaissance / Listes
- Exercice sur le **texte** / Recherche de mots / «*pelle*»
- Exercice sur la **phrase** / Organisation / Segmentation en mots / «*première phrase*»
- Exercice sur les **mots** / Reconnaissance / Mot flash
- Exercice sur le **texte** / Recherche de mots / «*noms propres*»
- Exercice sur la **phrase** / Organisation / Segmentation en mots / «*deuxième phrase*»
- Exercice sur les **mots** / Organisation / Orthographe / «*lapin*» et «*canard*»
- Exercice sur le **texte** / Organisation / Remise en ordre de paragraphe
- Exercice sur la **phrase** / Organisation / Remise en ordre de groupes
- Exercice sur les **mots** / Reconnaissance / Orthographe / «*pelle*» et «*seau*»

La difficulté peut se moduler en jouant sur des variables, au niveau de l'exercice ou de la filière : temps de passage à la filière ; durée de l'exercice ; nombre de mots, de phrases ou d'extraits de texte dans l'exercice ; nombre d'exercices dans la filière ; aide mise à disposition ; nombre d'intrus pour les exercices de reconnaissance des mots... Ces ajustements et paramétrages sont très vite effectués sur Exographix et permettent de s'adapter aux difficultés et aux habiletés de chacun.

AUTOUR DU TEXTE

En parallèle à l'exploration du texte, des livres mis en réseau avec *Alboum* pour leur choix d'écriture sont lus ou présentés : les enfants repèrent les ajouts dans le texte ou l'image, anticipent les récapitulatifs, se régaler des relectures, s'imprègnent du procédé. Pour beaucoup de ces livres, le texte se mémorise facilement et se prête volontiers au pastiche.

Des albums sans textes sont aussi présents et soumis à discussion pour affiner la lecture d'illustrations et travailler la composition de l'image : comprendre l'effet de zoom, situer l'angle de prise de vue, repérer l'effet attendu...

Par ailleurs, suite à la projection de petits films d'animation et à quelques essais de manipulation de caméra et d'animations en vidéo (papier découpé, dessin, jeux de constructions...), les groupes en ateliers vidéo démarrent des petites réalisations en s'appuyant sur des albums, imitant leur construction ou leur histoire : *Tricycle* d'Olivier Douzou et sa remorque qui se remplit petit à petit d'objets de la maison ; *La moufle* où, l'un après l'autre, tout le monde se réfugie pour se réchauffer ; *Va-t-en grand monstre vert* de Ed Emberley où le visage du monstre se construit peu à peu et se sauve de la même façon. Avec toujours la même démarche : on repère les éléments qui s'ajoutent, on liste les objets, on note l'ordre d'intervention de chacun puis on « joue » l'accumulation avant de la filmer. À l'issue de ces ateliers, une suggestion émerge : peut-on mettre *Alboum* sous la forme d'un film d'animation ? Aussitôt dit, aussitôt tenté : le matériel est réquisitionné dans l'école, même si tous les jouets ne sont pas identiques, l'essai est expérimenté : sur le train choisi en premier pour ses roulettes, se rajoute à chaque prise de vue un jouet supplémentaire qui modifie légèrement l'édifice et bouscule un peu l'équilibre. Le point d'exclamation et le BOUM sont remplacés par une mimique et un cri. À la projection, c'est l'enchantement, effet de deux procédés combinés : l'ajout et l'animation ! On recommence ? Pour sûr ! Mais ceci n'est qu'un essai et nous convenons très vite que la même histoire est impossible à réaliser, qu'il nous faut choisir nos propres personnages et construire notre propre histoire en plagiant celle d'Alboum. « *Moi j'ai un cheval à roulette.* », « *J'ai un mouton en peluche* », « *Et s'ils allaient au ski ?* »...

Et si on commençait à écrire... Il y a un cheval. Il s'appelle...

La moitié de la classe s'engage sur l'écriture à la manière d'*Alboum* et la réalisation de son animation. L'autre moitié va choisir d'imiter *Loup* d'Olivier Douzou pour écrire l'histoire d'un squelette disloqué qui se rabiboche, chaque os s'ajoutant peu à peu jusqu'au tout dernier (...*Je mets mon coccyx.*), et lui donner vie avec la magie du cinéma.