

Le roi de la grande savane

Auteur et illustrateur : Vouch
Editeur : Circonflexe

	Situation initiale	Actions	Situation finale
Récit : Récit de randonnées, par remplacement (un personnage prend la place de l'autre et ainsi de suite...)	Un singe veut devenir le roi de la grande savane.	Le singe donne un coup de bâton au lion et se déclare roi de la grande savane, ce dernier rencontre un rhinocéros qui l'écrabouille et à son tour....	Le lion redevient le roi de la grande savane.
Les personnages	Les animaux de la savane : Le lion - Le singe – Le rhinocéros – Le crocodile – Le crapaud – L'éléphant – Le serpent – Le vautour – Le chacal – Le buffle – Le moustique Et les chasseurs		
Les lieux	La savane		
Mise en mots	Narration externe Principe du récit de randonnée par remplacement, à chaque fois un personnage est remplacé par un autre L'écrit n'est pas répétitif, chaque personnage induit une écriture différente. L'auteur joue avec la graphie de quelques mots pour les souligner ou les mettre en valeur		
Mise en images	L'image est toujours sur la double page avec une dominante de couleurs qui traduit le lieu et le moment de la journée. La ligne d'horizon est omniprésente adaptée au format paysage de l'album. Elle définit deux zones de couleurs dans lesquels se confrontent les deux personnages. L'importance est donnée plus au fond qu'à la forme. Les paysages sont très dépouillés mais en même temps très lisibles, le lecteur voit tout de suite où se situe l'action. Beaucoup d'humour dans la mise en scène des personnages (exagération des traits des animaux). Ils sont souvent dessinés en gros plan.		
Rapport texte-image	Le texte est souvent sur la page où il n'y a pas les personnages. Il complète l'effet d'humour déjà traduit dans les illustrations		
Mise en réseaux	Le puzzle de Kikou de Julia Donaldson L'Afrique de Zigomar de Corentin Bili-Bili de Chen Le lion des hautes herbes Caché dans ma boîte de Yakouba Lire d'autres récits de randonnées (par élimination, accumulation, emboîtement...)		
Thème abordé	La prise du pouvoir – La loi du plus fort		
Pistes d'activités en ateliers			
Lecture écriture	Travailler sur la chronologie de l'histoire (cartes des personnages) Rajouter des épisodes (rencontre avec d'autres animaux) Réécriture du récit dans un autre milieu (la montagne – au pôle nord...) Avec les mêmes personnages, inventer un autre récit en partant du moustique Jeu de loto, de domino avec images et étiquettes mots Travailler sur le mot MOI et ROI (phonologie – sens)		
Arts plastiques	Travailler sur l'horizontalité, hauteur de la ligne d'horizon - deux zones de couleurs Faire des fonds différents (éventuellement en choisissant un des fonds de l'album et en essayant de se rapprocher le plus possible des couleurs de l'album) . Dessiner un animal ou un personnage qui va s'insérer dans le fond de couleur. Donner un titre. Mettre en scène des personnages de façon humoristique		
Jeu théâtral	Travailler la succession des actions à travers le mime Mise en scène des dialogues		
Découverte du monde	La savane, c'est quoi? L'Afrique – les animaux		
Débat	Qu'est-ce qu'un chef ? Comment devient-on chef ?		
Défis / Informatique	Le jeu du portrait : faire deviner de quel animal on parle Jeu de mémoire Remettre les personnages dans l'ordre d'apparition dans le récit Qui remplace qui (recherche des paires qui se succèdent)		