

« Sortie de Joueur » de Sophie Daxhelet

I - Découvrir le livre

1- Lecture et interprétation

Lecture par étapes, néanmoins d'autres modalités conviendront tout à fait pour cet album.

- *Evoquer tout d'abord la sortie de Jean, héros du tableau .*

Il est primordial que les élèves comprennent que le héros sort du tableau, il ne faut pas hésiter à les accompagner dans la compréhension de cet élément fantastique.

Et pourquoi ne pas aborder ce passage avec [un extrait de "La Rose pourpre du Caire" de Woody Allen?](#) (vidéo à partir de la minute 2)

- " *Découvrir ensuite les pérégrinations du héros dans les rues de New York.*
- " *Conclure l'aventure en s'interrogeant : rêve ou réalité ? Il ne peut y avoir une réponse claire car l'intérêt du genre fantastique est de laisser le lecteur dans le doute.*

2- Interprétations et discussions :

- " *le rapport de l'œuvre à la réalité :*

→ la sortie du joueur de son tableau,

→ les personnages représentés ont-ils existé ?

→ Pourquoi l'artiste a-t-il choisi de représenter ces personnages-là ?

→ Regarde-t-on réellement les personnages d'un tableau ou passe-t-on sans s'interroger ?

→ Le rôle des couleurs dans cet album chaud et enjoué.

→ Notions à aborder avec des élèves plus âgés : le rapport entre l'illustratrice, le peintre et les spectateurs, la mise en abîme avec la rencontre de Jean et Frida Kahlo (rôle du miroir)

- " *les pérégrinations dans New York :*

→ les parcs ressemblent-ils vraiment à une jungle ?

→ quelle est la vision / représentation de la ville ?

→ la diversité des habitants.

→ la représentation de la musique dans un album sans son.

3- Plonger dans le monde imaginaire de Sophie Daxhelet

Sophie Daxhelet emmène les lecteurs dans un monde onirique mêlant sa vision de la ville qui ne dort jamais, l'exotisme et des "extraits" de tableaux du Douanier Rousseau. Tels les cailloux du Petit Poucet, des indices jalonnent les pas du héros et nous plongent dans l'univers du peintre.

Pour les élèves, c'est l'occasion de retrouver chaque tableau grâce à un jeu de cartes.

4- Pour aller plus loin...

La visite d'un musée s'impose ! Le regard des élèves ne sera plus jamais le même après la lecture de "Sortie de joueur".

II- Les prolongements

1- Écriture

Les possibilités d'écriture sont nombreuses :

- **à partir d'œuvres** (Douanier Rousseau ou d'autres artistes), imaginer :

→ ce que pense le personnage ou sa vie dans un récit à la première personne

→ sa sortie du tableau et sa découverte de la ville / région des élèves

→ l'élève rentre dans un tableau et raconte son aventure

→ différentes représentations d'un lieu protéiforme et rédiger des phrases évoquant le cheminement du héros/de l'héroïne à travers ces paysages

→ pour des élèves de cycle 3, évoquer le mythe de Pygmalion et Galatée puis écrire un dialogue entre l'artiste et son modèle, éventuellement mis en scène.

- **à partir du lexique de l'album :**

→ relever les "beaux mots" et les réinvestir dans de courts écrits

→ rechercher des mots dont les sons évoquent leur sens (permet d'aborder les allitérations et les consonances)

→ jeux poétiques avec des homophones ex: "empreinte/emprunte"

2- Arts visuels

Les exploitations sont nombreuses, voici tout ce que j'ai trouvé :

- Des idées d'exploitations sur le blog de Sophie Daxhelet
- Et d'autres chez Lamaitresseaime
- A partir du cycle 1 sur le site Arts Visuels à l'école

3- L'histoire et la géographie

- **En géographie :** situer New York, l'Amérique, observer des différences entre cette mégalopole et notre capitale Paris par exemple.
- **En histoire :** la vie en 1900. Jean, le héros, se promène habillé avec son justaucorps d'époque. C'est l'occasion d'évoquer la vie en 1900 (les habits, l'école) la Belle Epoque, l'Art Déco...

4- Poésie et langue orale

- **Poésie :**

→ Découvrir la musicalité des sons grâce aux allitérations et consonances nombreuses dans le texte

→ Une référence à Guillaume Apollinaire permettra de découvrir quelques vers du poète accompagnés de tableaux de Marie Laurencin

→ faire "chanter" les mots en mettant en voix certains passages

→ imaginer quelques répliques supplémentaires entre les personnages