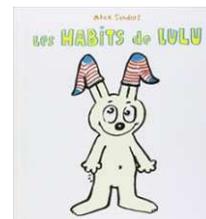


De 2 à 4 ans

Les habits de Lulu

Alex Sanders
l'école des loisirs



Analyse du livre	
Rapport au thème	Humour de situation.
Résumé du livre	Lulu va faire la fête avec ses amis qui ont mis leurs vêtements n'importe comment ! Heureusement, Lulu est là et leur montre comment s'habiller.
L'objet livre La couverture	Petit album cartonné (21 x 22,5 cm). La couverture est toute blanche et Lulu est dessiné en pied sur la majeure partie. Le titre est en haut, écrit en jaune cerclé de bleu.
Le texte	Le texte est très simple, écrit dans des bulles de dialogue.
L'organisation du récit	Dans une première partie, Lulu joue avec le lecteur en mettant ses vêtements au mauvais endroit afin de le faire réagir. Dans une deuxième partie, il rencontre ses amis qui se sont habillés n'importe comment. Il va leur montrer comment s'habiller et le jeu recommence avec la participation du lecteur.
Les illustrations	Les illustrations sont simples, sur fond blanc. On voit d'abord Lulu avec ses différents habits qu'il va enfiler au fur et à mesure. Puis on voit Lulu avec ses quatre amis. Les habits des animaux sont de couleurs vives, les personnages ont des couleurs pastel. Ils ressortent donc bien.
Difficultés de compréhension du livre	
Aucune difficulté de compréhension.	
Propositions d'actions	
Dispositif de lecture possible	On peut, au début, ne jouer qu'avec la première partie, avant que Lulu ne rencontre ses amis. Ensuite, on lit la première bulle et on laisse les enfants énoncer la suite (la bonne place du vêtement cité). Dans la deuxième partie, le texte est un peu plus long mais reste très accessible.
Activités	Il est important d'observer les amis de Lulu et de voir comment ils sont habillés. Dans l'idéal, on pourrait scanner l'image et l'imprimer au format A3 pour distinguer chacun des personnages. On peut ainsi les observer un à un plus facilement. Les enfants vont rapidement connaître le texte et pourront jouer l'histoire si on laisse le livre en manipulation libre.
Liens avec les autres disciplines	<ul style="list-style-type: none">• <u>Oral</u> : ⇒ Faire s'exprimer les élèves à partir des questions : « Que fait Lulu ? », « Que font les amis de Lulu ? ».• <u>Vocabulaire</u> : ⇒ Cet album est tout à fait adapté pour l'acquisition du vocabulaire concernant les vêtements et les différentes parties du corps. On pourra profiter du moment de l'habillage/déshabillage (ou du change) pour nommer

	<p>à chaque fois ce que l'on a découvert. On peut jouer avec les déguisements de la classe, en s'habillant n'importe comment puis en demandant aux autres enfants de « corriger ».</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Explorer le monde / Découvrir le monde du vivant</u> : ⇒ On peut profiter de cette histoire pour situer toutes les parties du corps nommées dans le livre (et d'autres encore). Pour aller plus loin : voir le jeu en annexe, avec le matériel. • <u>Musique</u> : ⇒ Travailler la comptine « Tête-épaules et genoux-pieds » d'Annie Krubler - Albin Michel Jeunesse. http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/4852-tete-epaules-et-genoux-pieds
Réseaux possibles	
Réseau autour de ...	<ul style="list-style-type: none"> • autour de l'auteur : « Crock » - l'école des loisirs http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/45484-crock- « Maxiloup » - l'école des loisirs http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/44938-maxiloup « La reine Roserose » - Gallimard-Jeunesse http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/36513-la-reine-roserose • autour du thème des habits : « Le pyjama du chat » de 100Drine - Editions Tourbillon http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/5665-le-pyjama-du-chat « Tout le monde s'habille » de Greg Mc Gregor - Gallimard-Jeunesse http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/5776-tout-le-monde-s-habille « Le vent m'a pris » de Rascal – éd. Pastel http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/6003-le-vent-m-a-pris • autour thème du schéma corporel : « Un petit trou de rien du tout » d'Isabel Pin - Autrement Jeunesse http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/39412-un-petit-trou-de-rien-du-tout

ANNEXE :

Ce jeu permet de rejouer l'histoire sur un autre support.

Découper les différents vêtements de Lulu et les plastifier. (Les habits sont à la même échelle que Lulu. Si vous souhaitez les agrandir il faudra utiliser le même pourcentage d'agrandissement).

On peut également en faire une marotte en découpant Lulu et en collant un bâton au dos. Les vêtements tiennent alors avec des morceaux de « Velcro » ou de la pâte à fixer.

