



*Agathe de Pascal Teulade et Jean-Charles Sarrazin  
(éditions L'école des loisirs ; collection Lutin Poche)*

*Agathe, la petite fourmi découvre le corps humain. Un album pour découvrir notre quotidien sous un point de vue différent et à une échelle différente.*

Comme chaque dimanche, Agathe, la petite fourmi, se promène sur la plage avec sa famille. Elle court loin devant, s'égare et découvre un monde inconnu d'une autre dimension pour elle. Insouciante, tout d'abord elle s'amuse, puis, plus réaliste, elle s'inquiète. Mais elle retrouvera ses parents sans dommage !

L'illustration souligne les différentes dimensions de deux mondes du point de vue de l'enfant (la fourmi dans le monde enfant peut être mise en parallèle avec l'enfant dans le monde adulte). Cela permet au jeune lecteur de reproduire les justes sensations de découverte et d'inquiétude face à l'inconnu.

La complémentarité de l'image et du texte permet de traiter le thème sans fausser le regard de l'enfant.

### Quelques pistes pédagogiques...

#### Objectifs

- ↪ Comprendre que la fourmi se promène sur le corps d'un enfant.
- ↪ Aborder la notion de point de vue.
- ↪ Aborder la notion d'échelle.
- ↪ Apprendre à reconnaître et à nommer les différentes parties du corps.

#### Présentation de l'album

- Langage/monde de l'écrit
- Etude de la 1<sup>ère</sup> de couverture : organisation (titre, auteur, illustrateur, éditeur), description orale de l'illustration (organisation spatiale : où est Agathe ? Comparaison de la grandeur de la fourmi et du doigt : rapport taille/échelle)
- Hypothèses sur l'histoire à partir de la couverture.

#### Lecture de l'album

- Présentation de la famille Fourmis (1<sup>ère</sup> double page)
- Lecture de la suite avec un cache pour favoriser l'émission d'hypothèses, lecture du texte puis, découverte de la page cachée...
- Relecture de l'album en faisant verbaliser les élèves

#### Pour travailler la notion de parcours

- En binôme, promener un petit objet symbolisant la fourmi sur le corps de son camarade en verbalisant le parcours emprunté par la fourmi (désignation orale des différentes parties du corps rencontrées)
- En petit groupe, sur l'image agrandie de l'album qui représente l'enfant (16<sup>ème</sup> double page), promener la fourmi à sa guise sur le corps en nommant ou faisant nommer par les autres, les différentes parties du corps rencontrées.
- En collectif et/ou en individuel reconstituer le trajet emprunté par la fourmi (images séquentielles).

- En petit groupe, jeux de Kim : retirer, inverser une plusieurs étapes du parcours, les faire replacer.
- Mettre en place un imagier du corps et inventer d'autres trajets.

#### **Pour travailler la notion d'échelle**

- En collectif ou en petit groupe, placer les images zoomées de l'album sur les parties du corps concernées en utilisant l'image agrandie de l'enfant (16<sup>ème</sup> double page).
- En salle de motricité (et/ou dans l'école), jeu du détail : différents détails ont été préalablement photographiés dans la salle (dans l'école), les enfants doivent découvrir où ils se trouvent.
- Lire d'autres albums permettant d'aborder la notion d'échelle : L'Ogre (Olivier Douzou), Le voyage de l'escargot (Ruth Brown)

#### **Pour enrichir le vocabulaire**

- Les accessoires de la plage : parasol, serviette, tuba, bouée
- Les différents moments de la journée : à partir de la 1<sup>ère</sup> phrase de l'histoire « Aujourd'hui, comme chaque dimanche après le déjeuner... »
- Des lieux : caverne, montagne, pic, plateau, jungle, buisson...
- Des adjectifs : épuisée, vaillante, poilue, énorme, étrange, paniquée....
- Des expressions : prendre ses jambes à son cou (prendre ses pattes à son cou)
- Le vocabulaire topologique : sur/sous, devant/derrière, à l'intérieur/à l'extérieur, en haut/en bas

#### **Pour travailler les dialogues**

- Le dialogue intérieur d'Agathe (jusqu'à la rencontre des grosses bêtes poilues)
- Le dialogue avec les grosses bêtes poilues.
- Le dialogue avec les parents (reprendre les métaphores utilisées par Agathe lorsqu'elle raconte ses aventures à sa famille et les associer aux différentes parties du corps correspondantes)

#### **Pour agir en EPS**

- Topologie et EPS : sur/sous, devant/derrière, à l'intérieur/à l'extérieur, en haut/en bas
- Les verbes d'action : monter, escalader/redescendre, s'agripper, courir, bouger/s'arrêter, être immobile, se balancer, tomber, glisser, se cacher, rouler sur le côté, sauter...
- Les jeux des poux : gratte-gratte, cache-cache, pou perché
- Relaxation (à partir de la 4<sup>ème</sup> double page / la sieste dans le nombril)
- Course d'orientation : jeu du détail (voir ci-dessus)

#### **Pour imaginer et créer en arts visuels**

- Réaliser un personnage imaginaire par collage des différentes parties du corps photographiées ou découpées dans des revues.
- Réaliser des paysages marins peinture, collage, (plage, mer, vagues)