



Petite Souris est poursuivie

Dossier pédagogique

**Cycles
I & 2**

*Service des actions éducatives
Abbaye du Mont-Saint-Michel
50170 Le Mont Saint Michel
02 33 89 80 19*

classe-pat.lemont@monuments-nationaux.fr

FRANÇAIS

LECTURE ET COMPREHENSION D'ALBUM DE JEUNESSE

L'album « Petite Souris est poursuivie » comme fiction poétique

Questionnements et énigmes en jeu :

La souris est-elle vraiment maline ?

En quoi et comment l'auteur/l'illustrateur se jouent-ils de nous (émotions et connaissances) à travers leur album pour nous faire rêver ?

Conceptions des élèves :

* conception « documentaire » : l'auteur/l'illustrateur ont écrit/dessiné une histoire vraie (réelle)

Conception visée :

Les élèves vont passer à une conception « fictionnelle » et « artistique » : l'auteur/l'illustrateur ont écrit/dessiné une histoire inventée (fictive) avec une intention envers les lecteurs (se jouer d'eux, les faire rêver)

Compétence visée : A la fin de la séquence les élèves sont capables d'expliquer en quoi et comment l'auteur/l'illustrateur ont utilisé un lieu réel pour inventer une histoire (poétique) qui nous fait rêver

Contenus d'enseignement :

Mettre en relation :

- le texte et les images
- les textes/images et les émotions ressenties : que ressent la souris ?
- les émotions ressenties et la topologie du site (rocher, baie), le manichéisme des personnages, les composantes des comptines de référence : que va-t-il se passer après ? (Anticiper/ renoncer)
- les noms et illustrations des lieux de l'album et les lieux réels et leurs noms : ressemblances /différences
- les textes /images et la topologie du site (rocher, baie), le manichéisme des personnages, les composantes des comptines de référence : que se disent les chats ? que se dit la souris ?

Place de la sortie : Sortie « Temps fort » en cours de séquence

- Prélever des indices ciblés en rapport avec le questionnaire et vérifier les hypothèses, les mettre à l'épreuve des faits (observations, expérimentations)
- Débattre et construire des éléments de compréhension **pour résoudre l'énigme de la classe** (par la mise en perspective avec les apports de l'enseignant / la rencontre d'experts)

Socle commun :

Il adapte sa lecture et la module en fonction de la nature et de la difficulté du texte. Pour construire ou vérifier le sens de ce qu'il lit, il combine avec pertinence et de façon critique les informations explicites et implicites issues de sa lecture. Il découvre le plaisir de lire.

L'élève exprime à l'écrit et à l'oral ce qu'il ressent face à une œuvre littéraire ou artistique ; il étaye ses analyses et les jugements qu'il porte sur l'œuvre ; il formule des hypothèses sur ses significations et en propose une interprétation en s'appuyant notamment sur ses aspects formels et esthétiques.

Il s'approprie, de façon directe ou indirecte, notamment dans le cadre de sorties scolaires culturelles, des œuvres littéraires et artistiques appartenant au patrimoine national et mondial comme à la création contemporaine.

Rencontre avec
« Petite Souris est poursuivie »
 de Valérie Jeanne-Menu et Romuald Reutimann
 (2003)

REGARD SENSIBLE

Quelles impressions, sensations, émotions ça me donne ?

Peur / panique
 Stress/ angoisse

Soulagement
 Calme, apaisement, sérénité

Moquerie

REGARD INSTRUIT

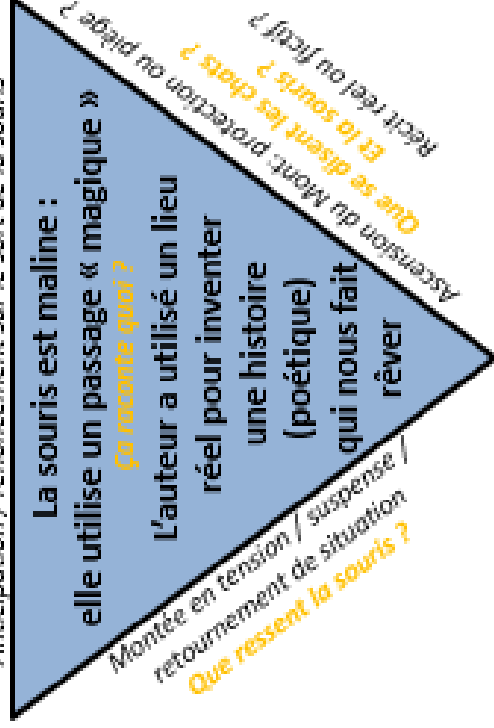
Qu'est-ce que je sais ?

A quoi ça me fait penser ?

Comptines de référence (Une souris verte, Promenons-nous dans les bois, au clair de la lune, la chanson des trois petits cochons)

Notion de personnage et manichéisme
 Figure de saint Michel

Topologie du site, noms des lieux réels
 Géographie de la Baie



Qu'est-ce que je lis, j'entends, je vois ?

REGARD REFLECHI

Technique:

Textes répétitifs

Rimes (personnages/lieux)

Lexique de la peur, de la moquerie

Langage formel:

Illustrations dynamiques/statiques

Cernement progressif de la souris

Personnages: identité et caractéristiques (couleur, nombre (grandissant de chats), caractère)

Lieux: Le Mont-Saint-Michel, nom des lieux

Actions: poursuite/fuite et ascension (déplacements et titre)

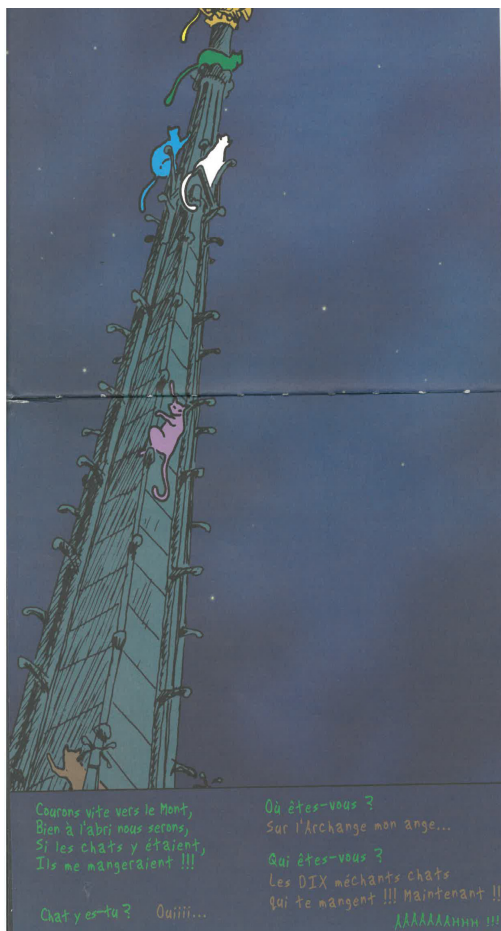
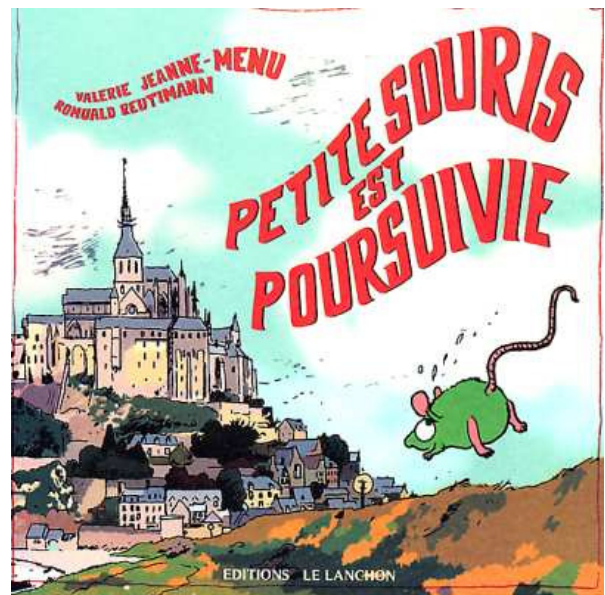
Chronologie: une journée entière

I. En classe : Pistes pour découvrir l'album et faire émerger le questionnement « La souris est-elle maline ? » par la mise en relation des 3 regards

Construction du regard réfléchi - Lecture de l'album

- Présentation du livre : la couverture est dévoilée petit à petit pour laisser apparaître : la souris puis la flèche puis le Mont en entier.

On lit ensuite le titre du livre et émet des hypothèses sur le contenu de l'histoire.



Le texte sera lu soit par l'enseignant soit par les élèves jusqu'à la page de la flèche en ne la dévoilant que partiellement. La question initiale centrale sera : « Que raconte cet album ? »

Les questions « Que ressent la souris ? » « Que se disent les chats ? Et la souris ? » « Que va-t-il se passer après » seront récurrentes page après page et obligeront la mise en relation des 3 regards par la justification demandée.

Les personnages :

Jeux de langage et activités autour des personnages :

- **Devine qui je suis** : chaque animal de l'histoire est scanné et collé sur un support cartonné puis plastifié. Les animaux sont cachés dans une grande enveloppe : l'enseignant les sort un à un de l'enveloppe en n'en laissant apparaître qu'une partie ...Les élèves essaient de deviner et justifier de quel animal il s'agit, il peut y avoir des intrus !

- **Jeu de devinette** : les animaux sont exposés, on les nomme l'un après l'autre, puis les élèves essaient d'identifier l'animal grâce à une devinette proposée par l'enseignant ou les élèves eux-mêmes, portant sur une caractéristique physique (couleur en particulier).

Approche des quantités

L'élève sera, en général, capable de dénombrer moins loin que la comptine qu'il connaît.

Savoir réciter la comptine numérique ne signifie pas forcément comprendre que la suite de mots-nombres prononcés corresponde à l'ajout d'un élément supplémentaire et que la notion de totalisation soit présente. Un enfant peut savoir « compter », c'est-à-dire réciter les premiers mots de la comptine et ne pas penser qu'une suite stable de mots peut servir à comparer deux collections du point de vue de leur quantité.

En petite section, les enfants peuvent confondre les mots-nombres avec les numéros. Pointer trois jetons en récitant la comptine numérique : 1-2-3 peut signifier pour un enfant de PS que le premier s'appellerait « un », le suivant « deux » et le dernier se nommerait « trois ». Ce serait comme attribuer un numéro à chaque nombre.

Au lieu de dire : « *Il y a 3 jetons* », il vaut mieux dire « *Voici un jeton, encore un et encore un.* » Il s'agit de faire comprendre aux élèves que trois, c'est une collection de 3 unités formée de « une, une et encore une » mais aussi de « 2 unités et encore une ».

D'autre part, l'enfant face à une collection donnée observe un ensemble non hiérarchisé. Ce traitement de l'information par l'enfant montre l'intérêt du travail sur la perception globale visuelle. L'observation spontanée de la globalité de la collection (pour des quantités inférieures à 6, pour des constellations dont la configuration spatiale est familière) permet d'associer le mot nombre à la représentation donnée.

La structure de l'album « Petite souris est poursuivie » permet de mettre en place des activités :

1/ d'apprentissage de la comptine numérique

2/ qui font prendre conscience de l'augmentation de 1 au nombre suivant :

L'enseignant ajoute 1 chat et dit « si j'en ajoute 1, combien il y en a? »



1 chat orange



1 chat orange et 1 chat jaune
= 2 chats

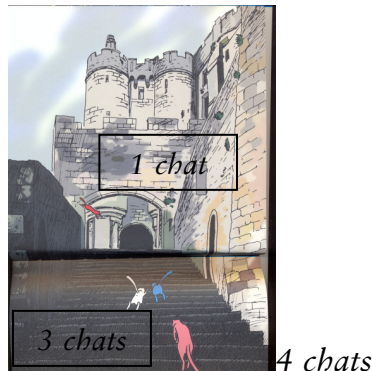
L'enseignant ajoute 2 chats «si j'en ajoute encore 2, combien il y en a?»

L'enseignant enlève 1 chat «si j'en enlève 1, combien il y en a?»

3/ qui font associer un mot nombre à une quantité

On peut demander aux enfants de représenter le 6 autrement : poser les chats sous forme de constellations ou comme les doigts de la main (la quantité est indépendante de la forme qui la configure).

On peut aussi procéder à des décompositions pour les plus grandes quantités.



Le repérage de l'augmentation progressive du nombre de chats permettra de percevoir le climat angoissant recherché par les auteurs.

Les actions

La position des chats dans l'espace de la page est à étudier en détail lors d'activités de repérage dans l'espace.

- **Description d'un espace de son point de vue ou du point de vue de la souris :** dans, sur, dehors, à côté de, loin de, monter sur, avancer vers, passer sous, en haut, en bas, sous, devant, derrière, au milieu, autour, entre, au bord, au coin, vers, contre, là-bas, au bout, en face de, à travers, à droite/à gauche, à l'intérieur, à l'extérieur, de... vers, de...jusqu'à, de l'avant vers l'arrière, d'un côté vers l'autre, ...

- **Jeu de communication orale :** description des personnages les uns par rapport aux autres pour reproduction, reconnaissance (dessins, formes géométriques, jeux de structuration spatiale...)

- **Jeux moteurs** en salle de jeu portant sur les actions motrices réalisées par les animaux de l'histoire : courir, sauter, grimper, escalader

- **Jeu de rôle :** chaque enfant joue le rôle d'un des animaux, il se place par rapport aux autres animaux pour restituer la position des personnages de la page de l'album

- **Analyse des illustrations :**

On peut observer un contraste entre les illustrations dynamiques du début de l'histoire et plus statiques de la fin.

On peut également repérer le cernement progressif de la souris par les chats.

Le but est de construire les idées de poursuite, fuite et ascension.

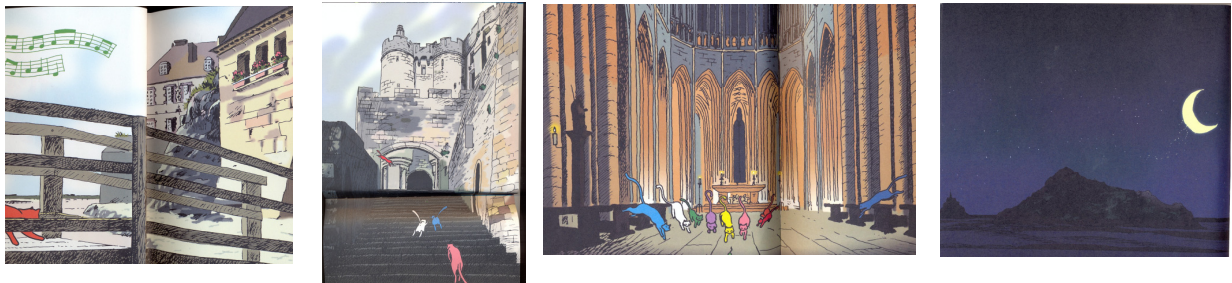
Les lieux :

- Le repérage du lieu Mont-Saint-Michel se fera dès la couverture.
- **Jeu de loto sur les lieux illustrés de l'album** contenu dans la malle pédagogique et permettant aux élèves de mémoriser le nom des endroits découverts.
- **Jeu de « chercher la page »** : lecture d'une page du livre par la maîtresse, les enfants, chacun leur tour, feuilletent le livre pour désigner la page qui a été lue ou cherche la photo du lieu correspondant dans un guide touristique (après la sortie).

Les élèves doivent ainsi comprendre que les lieux choisis pour l'histoire sont des lieux qui existent vraiment.

La chronologie :

L'histoire de la Petite Souris se déroule sur une journée depuis l'aube jusqu'à la nuit tombée (et même le lendemain sur la quatrième de couverture) et permet d'aborder le passage du jour à la nuit et de la nuit au jour.



Au Moyen Âge, la nuit était considérée comme le moment de tous les dangers, comme le symbole des ténèbres et de l'enfer et le jour et la lumière représentait Dieu et le Paradis. Cette référence est peut-être utilisée par l'auteur comme élément supplémentaire pour entretenir l'angoisse (du noir, bien connue des petits).

La technique littéraire :

Repérer la structure répétitive

La structure répétitive de la comptine « Promenons-nous dans le Mont » pourra être utilisée en lecture et en écriture.

Pédagogiquement, c'est une aide à la lecture. Artistiquement, cette structure permet de créer un climat inquiétant. Les élèves devront en prendre conscience.

Catégoriser le lexique et distinguer les sons (les rimes)

Les champs lexicaux de la peur et de la moquerie sont utilisés dans le texte. On peut chercher à faire des boîtes de mots correspondant à ces champs ou les dessiner.

Au fil de la lecture, faire prendre conscience des rimes utilisées dans les noms des lieux, jouer avec ces mots en inventant d'autres rimes avec les mots de l'album, en appariant des images ou des photos.

Ces activités seront prolongées par la mise en place de boîtes à rimes dans laquelle on met des petits objets (ou des images d'objets si vraiment on ne trouve pas d'objets) dont le nom rime avec le mot référence placé sur la boîte. Les boîtes peuvent se renverser et il faut alors tout ranger !

Construction du regard sensible – Emotions

L'album met en jeu des émotions de base : la peur et la joie, qui pourront être construites en se référant à des albums traitant des émotions (voir Canopé).

Une émotion plus fine (la moquerie) pourra être perçue par les plus grands.

Construction du regard instruit - Références culturelles

Les comptines

Le récit de l'album est construit à partir de 3 (et même 4) comptines traditionnelles que l'auteur a transformées:

- Une souris verte
- Promenons-nous dans les bois
- Au clair de la lune
- Qui a peur du grand méchant loup (4ème de couverture)

Découverte du chant (mélodie, rythme)

Si ces œuvres ne sont pas connues au préalable, il sera important de les faire chanter sous leur version originale.

- 1- **Présenter** la comptine ou le poème soi-même, plusieurs fois de suite, avec autant d'expression que possible et/ou à partir de CD et/ou à partir de petits livres à comptines
- 2- Pour aider les élèves à percevoir les segments de la phrase, **marquer le rythme**, en frappant dans les mains, en utilisant des claves ou en dirigeant du geste.
- 3- Repérer l'intention de la comptine (joie, angoisse, moquerie ?) : que raconte cette comptine ?
- 4- Encourager les élèves par l'intonation et par la mimique à **mettre de l'expression** dans leur voix selon l'intention découverte
- 5- Utiliser des **accessoires** simples, en rapport direct avec la comptine, afin de les mettre en valeur.
- 6- On peut imaginer de faire dessiner les personnages des comptines aux élèves et de les faire comparer à ceux de l'album.
- 7- "La boîte à comptines" : c'est une boîte laissée à la disposition des enfants où se trouvent les textes des comptines ainsi que les accessoires s'y rapportant.

Comparaison avec les chants de l'album « Petite souris est poursuivie »

Chanter ensuite les paroles de l'album au fil de la « lecture » par l'enseignant.

Notion de personnage et manichéisme

Notion de personnage

- Le personnage est unique et permanent : il n'y a qu'un personnage même si on le voit sur plusieurs pages et/ou s'il est nommé plusieurs fois, même s'il change d'aspect, de taille, d'âge....
- Le personnage a un nom et différentes désignations, il possède des caractéristiques
- Le personnage principal est celui qui permet la construction de l'histoire

La symbolique

L'album mettant en scène des chats « méchants » poursuivant une « gentille » petite souris est représentatif du manichéisme souvent présent dans les récits pour enfants (notamment les contes et les légendes).

Il est à rapprocher des représentations religieuses du Bien et du Mal très présentes à l'abbaye du Mont-Saint-Michel (ex : le « gentil » St Michel combattant le « méchant » dragon qui prend parfois les traits d'un loup, d'un singe...)

Ce sera aussi l'occasion de mettre en place des jeux traditionnels collectifs de chats et souris ou de chat perché.

Pour aller plus loin



*Photo « Le Mt-St-Michel, l'archange, la flèche »
CMNHS, 1987*

La statue dorée actuelle qui couronne la flèche surplombe la Baie à 157 mètres et date de 1897. C'est le sculpteur Emmanuel Frémiet qui en a créé le modèle. Saint Michel, ailé, y porte une armure, un bouclier et une épée. A ses pieds, gît un dragon. Elle mesure 4 m de haut et pèse 450 kg.

Dans l'*Apocalypse*, accompagné de ses anges, Michel combat Lucifer et après sa victoire l'enferme pour mille ans. Prince des milices célestes, archange guerrier, il est aussi le psychostase qui pèse les âmes ou leurs mérites. Vers la droite, le Paradis, vers la gauche, l'Enfer. Saint Michel est aussi le conducteur des âmes après la mort (psychopompe), « Prévôt du Paradis », il en garde les portes.

La statue de la croisée du transept, figure deux des fonctions (**balance, lance / armure**). Le loup, à ses pieds, le malin attise les guerres, la misère, les épidémies.

Repérage dans l'espace sur site

La sortie au Mont permettra d'appréhender la topologie du site et la géographie de la baie, de connaître les noms réels des différents lieux traversés par la souris et les chats de l'album.

Atelier Photographie préparatoire

Objectif

Eduquer et affiner le regard de l'élève par l'observation de son environnement selon différents points de vue en limitant son champ visuel à travers l'utilisation d'un appareil photo.

Travail préparatoire en classe

Travail sur les repères dans l'espace

Objectif : notion de cadrage / travail sur la distance de la prise de vue. Retrouver sur le terrain l'espace photographié

Matériel : un carton rectangulaire assez grand avec un trou (fait à la perforeuse) en son milieu. Ce carton symbolisera un appareil photo, des mini photos représentant des objets de l'environnement proche (de taille et de nature adaptées à l'âge des enfants.. plus ou moins faciles à retrouver dans le milieu proche)

1) Sous le préau.

A quoi peut servir ce carton ?...il s'agit d'un appareil photo...

Consignes successives :

-On se déplace en regardant à travers le trou sur toute la surface du préau.

-On dit ce qu'on voit.

-On essaie tous de voir la même chose.

-On essaie de voir beaucoup de choses dans le cadre.

-On essaie de voir une seule chose (notion de distance... cadrage)

-On essaie de voir seulement la serrure de la porte....

Suivant le but recherché, l'enfant doit progressivement prendre conscience des variations de distance nécessaires entre l'appareil photo et les objets...je m'éloigne, je vois beaucoup de choses...je suis près, je vois moins d'objets. (plan général...plan moyen...gros plan.)

2) Idem dans la cour de l'école.

3) Une photo différente est distribuée à chaque groupe.

Chaque groupe commente sa photo et la décrit. Les photos sont échangées...on reprend sa photo.

-On va chercher l'endroit photographié... On échange les photos...

Découverte de l'objet « appareil photo » : comment le tenir, comment photographier, comment se placer (personne devant) ...

Laisser des appareils photos à disposition pour une utilisation libre.

Travail sur les angles de vision, points de vue : prises de vues différentes d'un même lieu avec un appareil photo

4. **A**u Mont-Saint-Michel : Prélever des indices pour répondre au questionnement « La souris est-elle maline ? »

Parcours dans le village et le monument

La sortie permet d'observer les ressemblances et les différences entre les illustrations de l'album et le site réel pour faire construire aux élèves la notion de passage du réel au fictif.

Pour ce faire, les élèves partent à la recherche des lieux de l'histoire en les photographiant (trouver le cadrage correspondant à celui de l'album) au fil de leur ascension.

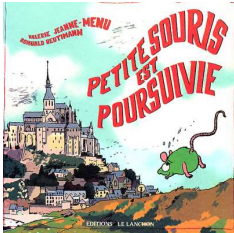

Pour les plus grands, le véritable nom des lieux sera donné ou retrouvé.







On insistera sur la présence ou l'absence des personnages de l'histoire dans les lieux.

D'autre part, à travers le repérage spatial et l'apport de connaissances sur le site, la sortie aura pour but que les élèves construisent la question autour de l'ascension du Mont comme piège ou protection pour la souris.

Ils seront ainsi amenés à éprouver physiquement l'ascension, à repérer les lieux sur un plan (ou maquette) et relier les points du parcours et à dessiner la baie.

Pour les plus petits, il s'agira juste de se repérer pour retrouver le cheminement de Petite Souris.

REPERER	NOMMER OBSERVER	COMPRENDRE
<p>La couverture</p> 	<p>La digue</p> <p><i>La digue n'existe plus</i></p>	<p>Faire remarquer les changements de moyens d'accès (passerelle et navette)</p> <p>Pourquoi ?</p> <p>Evoquer les marées</p>
<p>L'entrée dans le Mont</p> 	<p>Porte de l'Avancée</p> <p><i>La petite passerelle n'existe plus non plus...</i></p>	<p>Faire remarquer le nouvel accès au village (creusé dans le rocher)</p>

<p>Les Canons</p> 	<p>Barbacane de l'Avancée</p> <p><i>Les bombardes ont disparu</i></p>	<p>Evoquer le passé militaire du Mont : le château fort (lieu de protection)</p>
<p>Le pont-levis</p> 	<p>La porte du Roy et l'auberge de la mère Poulard</p>	<p>Réfléchir à l'utilisation et au fonctionnement du pont-levis : le pont et les chaînes, la porte, la herse (lieu de protection)</p>
<p>La ruelle</p> 	<p>La grand' rue et l'entrée de l'église</p> <p><i>En ce moment, la rue est en chantier</i></p>	<p>Réfléchir à l'organisation du village (en pente et plein d'escaliers) : sur une petite montagne</p>
<p>Les toits</p> 	<p>La maison de la Truie qui File et l'abbaye</p> 	<p>Idem</p>
<p>Les jardins</p> 	<p>Les jardins de la croix de Jérusalem et la Tour du Nord</p> <p><i>Le jardin a été transformé en terrasse</i></p>	<p>Idem</p>

<p>Les escaliers du Châtelet</p> 	<p>Le grand degré extérieur et le Châtelet</p>	<p>Faire comprendre que l'abbaye est tout en haut de la petite montagne, tout en haut de l'escalier, presque dans le ciel</p>
<p>Le scriptorium</p> 	<p>La salle des Chevaliers</p>	<p><i>Evoquer l'inversion des pages de l'album</i></p> <p><i>Ressentir la sensation de piège</i></p>
<p>Le cloître</p> 	<p>Le cloître</p> <p><i>Le jardin est un peu différent de celui de l'image</i></p>	<p><i>Ressentir la sensation de piège, de difficulté du parcours à travers les colonnettes</i></p>
<p>La Merveille</p> 	<p>L'église abbatiale</p>	<p><i>Evoquer la fonction de protection des églises au Moyen Âge</i></p>
<p>L'archange</p> 	<p>La flèche</p>	<p>Observer l'archange depuis la terrasse de l'Ouest.</p> <p>Ressentir l'idée de piège</p> <p>Nommer ce personnage : c'est Saint-Michel, le découvrir...</p>

Et maintenant ?

Découverte de la page entière de la flèche et de la suite (ou en classe)

Observation (et croquis de la baie)

Pour répondre au questionnement « La petite souris est-elle maline ? »

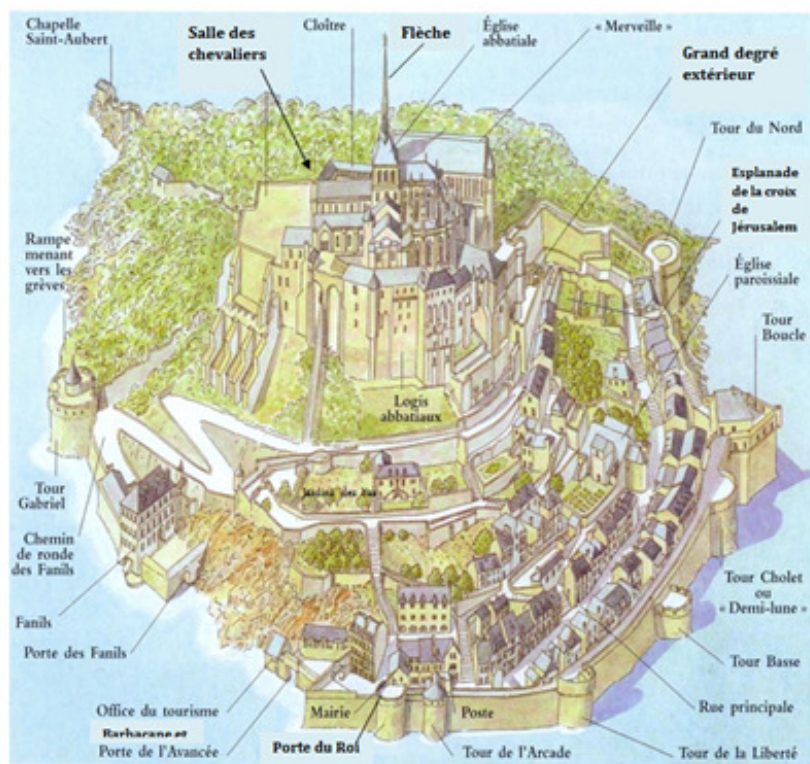
La couverture



L'entrée dans le Mont



Les Canons



L'archange



La Merveille



Le scriptorium



Le cloître



Le pont-levis



La ruelle



Les jardins



Les escaliers du Châtelet



5. **E**n classe : mises en relation et finalisation structurer les acquis

Placer les photos de manière « spatio temporelle » c'est-à-dire sur le plan de manière chronologique (notion d'ascension). Y ajouter les personnages scannés (notion de personnages fictifs).

Réécrire le texte avec les vrais noms.

Découvrir les noms de l'auteur et de l'illustrateur : cette histoire est-elle vraie ? Pourquoi les auteurs l'ont-ils inventée ? Comment s'y sont-ils pris ?

« Racontage » autour des questions initiales (évaluation).

Pistes de prolongements à explorer en classe :

1/ Recréer un roman photo en remplaçant les photos prises lors de la visite dans l'ordre chronologique de l'album. En écrire le récit ou le dialogue entre les personnages.

2/ Créer un jeu d'association des images du livre avec les photos du monument prises lors de la visite. Proposer le jeu aux autres classes.

3/ Inventer un autre parcours de Petite souris au Mont-Saint-Michel en conservant la structure répétitive de la comptine et surtout l'intention de se jouer du lecteur (rêve entre tension et apaisement / ruse de la petite souris).

Autre possibilité : changer le personnage principal en un autre animal, changer le cadre de l'histoire.

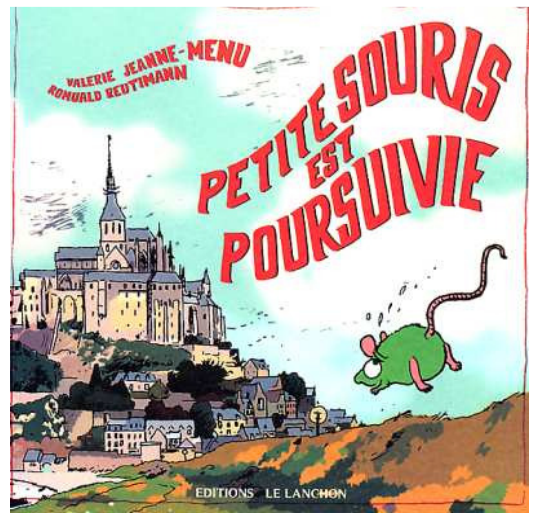
6. Parcours culturel

Auteur :

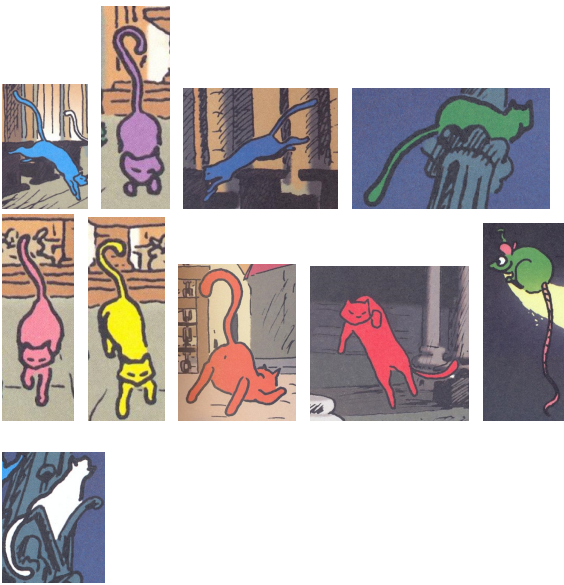
Valérie Jeanne Menu

Illustrateur:

Romuald Reutimann



Personnages



Lieux fictifs / lieux réels



Les livres et comptines qui ressemblent

- Une souris Verte / Si le loup y était / Au clair de la lune
- Viens jouer avec moi Petite Souris
- Au chat et à la souris
- 1, 2, 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3

Ce que j'ai compris

J'ai compris que dans l'album, il y avait du suspense

J'ai compris que les auteurs m'avaient eu

J'ai compris que finalement monter sur le Mont n'était pas un piège pour la petite souris

J'ai compris que la souris était maline

J'ai compris que les auteurs ont utilisé un lieu

réel pour inventer une histoire (poétique) qui nous fait rêver

Ce que j'ai fait

J'ai écouté et chanté l'album, j'ai eu peur puis j'ai été rassuré

J'ai comparé les illustrations de l'histoire et les lieux du Mont-Saint-Michel

J'ai photographié les lieux, je les ai repérés sur un plan

J'ai gravi le Mont et j'ai appris qu'il pouvait protéger les gens autrefois

J'ai réussi à raconter l'histoire

7. Quelques indications bibliographiques

Pour les enseignants :

Catherine Larose, Olivier Mignon, Bertrand Bouflet et Sergio Gomes. *Le Mont St Michel : Petite fugue dans la baie, le village et l'abbaye*, Les Enfants terribles, 2004
Rémi Brissiaud, *Premiers pas vers les maths : Les chemins de la réussite à l'école maternelle*, Retz 2007

Pour les élèves :

Tout le Mont-Saint-Michel, Editions Bonechi, 1989
Michel Van Zeveren, *1, 2, 3 petits chats*, Pastel 2004
Mario Ramos, *Maman!*, Pastel 2006
Ruth Brown, *Dix petites graines*, Gallimard jeunesse 2001
Claire Masurel et Pamela Paparone, *10 chiens dans la vitrine*, Editions Nord Sud 1998
Elisabeth de Lambilly, *Un monde en couleurs*, Mango jeunesse 2008
Anne Herbauts, *Que fait la lune, la nuit ?* Casterman 1998

Sites conseillés :

Inspection académique de la Manche, ressources pédagogiques, rubriques Pratiques artistiques et histoire des arts / l'image d'art du mois, l'œuvre musicale du mois, Carnet de parcours culturels
[peac50](#)

Inspection de circonscription d'Avranches, ressources pédagogiques, rubriques maîtrise de la langue
<http://www.ac-caen.fr/ia50/circo/avr/>

Activités pédagogiques dans la baie du Mont-Saint-Michel : guides titulaires de l'agrément « guide de la baie » par l'Etat et le Conseil Général
www.cheminsdelabaie.com

Maisons de la baie du Mont-Saint-Michel :

- Eco musée de la Baie de Vains Saint-Léonard
patrimoine.manche.fr
- Relais du Vivier sur Mer « Mytiliculture et découverte »
www.maison-baie.com