RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

autour de l'album *C'est l'histoire d'un éléphant* d'Agnès de Lestrade et Guillaume Plantevin

©2024 pour la version sarbabb, ©2012 pour la version originale

AU CŒUR DU LIVRE :

C'est l'histoire d'un éléphant appartient à une trilogie qui compte également *C'est l'histoire d'un hippopotame* et *C'est l'histoire d'une grenouille*, disponibles en deux formats (papier et cartonné).

Le premier titre instaure les principes de la série : la représentation d'animaux, un style de langue oralisé et un humour basé sur les comiques de mots et de situations. L'énoncé du titre programmatique positionne clairement le récit dans le domaine littéraire du conte, de la même manière que l'expression « il était une fois » qui renvoie elle aussi à un passé éloigné et non défini.

L'intrigue fait notamment référence à une légende dont l'origine remonterait selon deux hypothèses à la Grèce Antique ou plus tardivement à Pline l'Ancien (70 après JC). Pour autant, ***C'est l'histoire d'un éléphant*** n'est pas un conte détourné ou une relecture car il n'existe pas à proprement parler de « conte source ».

La croyance selon laquelle les éléphants craindraient les souris n'a aucun fondement scientifique, mais elle est entrée dans l'imaginaire collectif comme une caractéristique bien réelle du pachyderme. Nous retrouvons sa présence dans de nombreuses histoires, films ou dessins animés comme Dumbo (1941). Le dessin de Guillaume Plantevin est à ce titre très influencé par le cartoon. Les émotions exacerbées, de la colère à la peur en passant par le rire, sont incarnées par les personnages avec beaucoup d'expressivité.

UNE QUESTION AUTOUR DE L'ALBUM :

« Qu'est-ce qu'un album en randonnée ? »

Un album en randonnée se dit d'une histoire dont la construction narrative fonctionne par accumulation, par juxtaposition, en randonnée aller simple ou aller-retour. Cette forme de récit spécifique proche de la chanson ou de la comptine est caractérisée par son effet répétitif. Cette caractéristique est un héritage de la tradition orale. Elle rappelle les compétences du Conteur : la mémorisation et l'improvisation.

Outre l'intérêt littéraire, cette construction narrative permet à l'enfant de trouver des repères sécurisants dans le texte. Ses compétences de futur lecteur et de maîtrise de la langue sont sollicitées. Ainsi, familiariser les lecteurs débutants à des textes contemporains en randonnée, c'est non seulement poursuivre l'imprégnation aux schémas des contes traditionnels enseignés en cycle 1 et 2, mais c'est aussi consolider de façon significative le socle commun d'une première culture littéraire.

C'est l'histoire d'un éléphant propose un itinéraire narratif singulier. L'album s'achève sur une invitation à reprendre l'histoire à son début, formulée à la façon d'une adresse au lecteur : « Si tu veux connaître la suite de l'histoire, relis-là ! ». Le texte d'Agnès de Lestrade anticipe l'« encore » du lecteur et parie malicieusement sur sa satisfaction et son plaisir.

La composition de la dernière double-page reprend en partie celle de la situation initiale en soulignant la similarité des deux situations, comme si la fin précédait le début. Le récit fonctionne ici de façon autonome à la façon d'un ruban de möbius plein de malice dont les auteurs reprendront le principe dans *C'est l'histoire d'une grenouille*.

SARBACANE
éditeur de création

UN ATELIER EN CLASSE
UNE ANALYSE DE L'ALBUM / À PARTIR DE LA MOYENNE SECTION :

1. L'enseignant lit l'histoire à la classe à voix haute une ou plusieurs fois.

2. Il demande aux enfants quels sont les différents animaux mis en situation dans l'histoire. Leurs noms sont notés au fur et à mesure au tableau.

3. L3. L'enseignant demande aux élèves de décrire l'apparence et de donner les principales caractéristiques de chaque animal. Il les note également au tableau.

4. Un dessin de chaque animal pourra être fixé en regard pour faciliter le questionnement.

5. L'enseignant forme différents couples d'animaux en rapprochant deux dessins de façon aléatoire. Il pose à chaque fois la question à la classe : « Qui est-ce qui fait peur à l'autre ? ».

Dans les programmes du Cycle 1 : Enrichir le vocabulaire / Découvrir le monde vivant / Attendus : Décrire une image en utilisant un vocabulaire adapté ; Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

UN ATELIER EN CLASSE
LA CRÉATION D'UN JEU / À PARTIR DE LA MOYENNE SECTION :

Le jeu de la bataille des animaux est un jeu de carte simplifié pour enfants dès 3 ans.

1. L'enseignant crée un jeu de cartes avec les animaux de l'album (30 cartes donc 6 cartes de chaque animal).

2. À partir des interactions révélées par l'album il met en place un jeu de bataille.

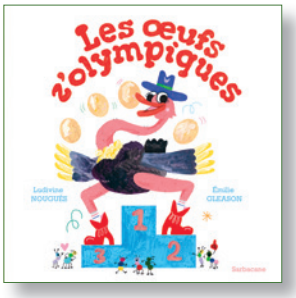
3. Deux pioches de cartes faces cachée sont placées devant les deux joueurs qui s'affrontent.

4. Ils tirent la carte du dessus en même temps.

5. Le joueur qui possède l'animal le plus effrayant crie « bouh ! » et empoche la carte de son adversaire. Il pourra se référer à l'histoire pour arbitrer quel animal l'emporte sur l'autre. En cas d'égalité (même animal), les joueurs se défaussent et tirent une autre carte chacun.

6. Le joueur qui a le plus de cartes à épuisement des pioches a gagné.

TROIS ALBUMS À METTRE EN RÉSEAU :



Les œufs z'olympiques
Ludivine Nouguès et Émilie Gleason, 2024

Quelle histoire !
Anne Cortey et Thomas Baas, 2020

Le lapin qui ne disait rien
Bruno Gibert, 2019

SARBACANE
éditeur de création