



## Girafe

GOUROUNAS Jean

Les éditions du Rouergue, 2012

Tranche d'âge : 3 – 5 ans

**Pourquoi ce livre ?** Pour les plus jeunes

**La technique :** le tangram

**Idée animation :** création de formes de de personnages. Et pourquoi pas imaginer une histoire collective avec les personnages créés ?

L'histoire est inventée à partir d'un jeu de tangram (présenté en page de garde) comme si un enfant saisisait les formes pour inventer des personnages. En même temps que ses personnages se font et se défont ; l'histoire évolue. Si l'idée de départ semble être de réaliser une girafe, on assiste en fait à la création d'un bonhomme qui va se transformer en maison. Sa rencontre avec les arbres d'une forêt donnera lieu à la création d'un éléphant. Mais, le texte nous indique que c'est une girafe !

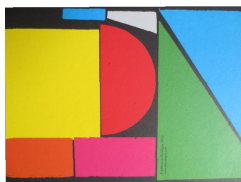
L'illustration est indispensable pour comprendre l'album : c'est un peu comme si les pages du livre étaient une table de jeu sur laquelle on fait apparaître des personnages.

**Cette histoire est originale** pour deux raisons :

- elle est racontée à hauteur d'enfant : comme s'il se mettait à raconter l'histoire qu'il invente au fur et à mesure qu'il assemble les pièces de son tangram. Rien n'est fixe et tout se transforme comme dans un jeu !
- à deux reprises, les pièces du tangram prennent la parole pour changer de place et créer un autre personnage.

**Le défi d'une bonne lecture :** faire en sorte que les enfants comprennent que les personnages de l'histoire sont créés par l'assemblage des formes et qu'ils s'inventent au fur et à mesure de l'histoire.

### Comment lire le livre à des enfants ?



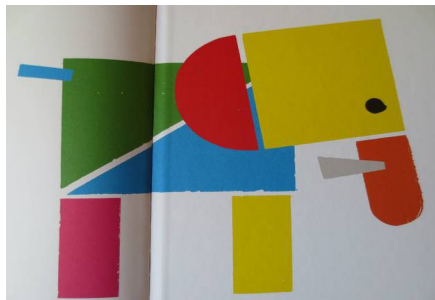
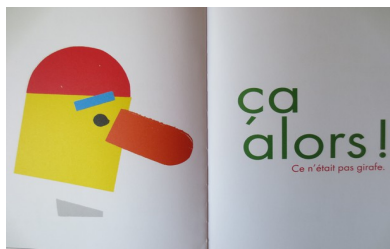
**Présenter l'album comme un jeu :**

« Vous connaissez le jeu du tangram ? On assemble des formes pour faire des animaux. Et bien, dans ce livre, c'est le même jeu. »

**Montrer les formes dans l'illustration** en même temps que l'on lit le texte pour aider l'enfant à repérer et imaginer le personnage.

Variante : demander à un enfant de montrer les différents éléments du corps.

*Exemple de la double page 4/5 : le sourcil correspond à la forme bleue et le nez correspond à la forme orange.*



**Questionner les enfants** pour rendre la lecture vivante et interactive.

À trois reprises, le personnage présenté ne correspond pas à celui attendu. C'est annoncé en deux temps : l'illustration accompagnée de l'étonnement puis lorsque l'on tourne la page ; la réponse.

Pour faire participer les enfants à la lecture de cet album, on fera une pause et on leur demandera de qui/quoi il s'agit.

*Exemple page 9 : « Ça alors ! Ce n'était pas une girafe »*

Demander : **Qu'est-ce que c'est alors ? Que vois-tu ?**

Écouter les propositions puis, vérifier si les enfants ont raison en tournant la page.

### **Répondre au doute des enfants sur la fin**

Pourquoi dit-on que « C'était bien girafe ! » à la dernière page alors que alors l'animal représenté évoque un éléphant ? C'est là tout l'humour de cette histoire.

Mais certains enfants peuvent être déroutés par ce décalage entre l'animal représenté et son nom ; alors on veillera à prolonger le jeu (de l'histoire) : on pourra dire

- que le dessinateur de l'histoire s'est trompé
- qu'il ne sait pas à quoi ressemble une girafe
- qu'il aurait dû écrire : « C'était un éléphant »
- qu'il ne sait pas comment faire une girafe avec les pièces de couleur
- que les pièces de l'histoire n'ont pas voulu faire une girafe
- que c'est pour s'amuser...

### **Les activités possibles à partir de l'album**

- **Créer la girafe** manquante dans l'histoire à partir de pièces de couleur de papier à assembler et à coller.
- **Créer d'autres personnages** à partir de pièces de couleur de papier à assembler et à coller.
- **Inventer des devinettes.** Sous chaque animal, poser la devinette *Quel est mon cri ?* La réponse sera écrite sous un rabat.
- **Créer un tableau collectif** à partir de formes géométriques de couleur à coller.
- **Fabriquer les pièces d'un tangram** (en carton épais par exemple) pour jouer à des jeux d'assemblages selon des modèles.
- **Créer des tampons** (avec des pommes de terre par exemple) puis reproduire des animaux.