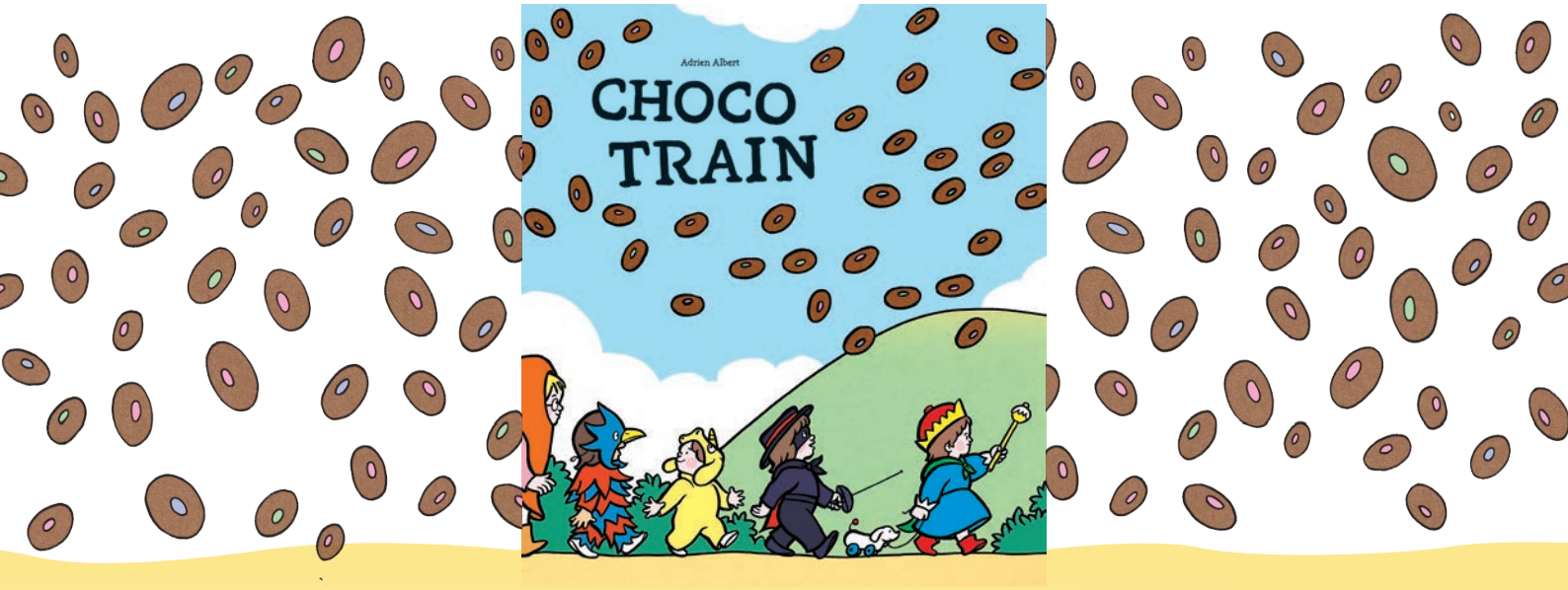
ChocoTrain

Adrien Albert



Résumé

Sur sa route pour venir à ma fête d'anniversaire, j'ai confié deux missions à Mamie Georges : mettre son déguisement dans le train, et m'acheter un maximum de ChocoTrain à la voiture-bar, le seul endroit où l'on en trouve. Rien, je dis bien rien n'arrêtera Mamie Georges dans l'accomplissement de ses missions.

Cet album constitue la deuxième aventure de Chouchou et de Mamie Georges après *Chantier Chouchou debout* !

Dossier rédigé par **Christophe Lécullée**, formateur à l'Inspé de l'académie de Créteil

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com

Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0

Pistes pédagogiques

1. Faire découvrir l'histoire en favorisant l'émotion et la compréhension
2. Comprendre le vocabulaire spécifique du récit
3. Comprendre finement le début du récit : le retard de Mamie Georges
4. Comprendre finement le déroulement de la course poursuite
5. Analyser deux double-pages de l'ouvrage
6. Découvrir des grands motifs par la mise en réseaux des albums d'Adrien Albert
7. Identifier les états physiques et mentaux des grands-mères
8. Interpréter les pensées des grands-mères
9. Regarder l'histoire comme un miroir
10. Questionner la fin de l'histoire et la véracité des faits

Objectifs

- ✓ Comprendre globalement le récit de l'album *ChocoTrain*.
- ✓ Exprimer une opinion, une émotion, une projection personnelle en lien avec la lecture de l'album.
- ✓ Comprendre et utiliser le lexique du texte.
- ✓ Comprendre finement le déroulement de la course poursuite et les éléments de causalité la constituant.
- ✓ Comprendre les états, les actions, les réactions, les pensées et les motivations des grands-mères.
- ✓ Chercher à rendre explicites et signifiants des choix formels et esthétiques.
- ✓ Identifier le rapport de collaboration entre le texte et les illustrations.
- ✓ Découvrir des grands motifs narratifs d'Adrien Albert.
- ✓ Renforcer la compréhension et sa culture littéraire en associant d'autres récits de l'auteur.

Quelques pistes pédagogiques envisageables

Piste pédagogique 1

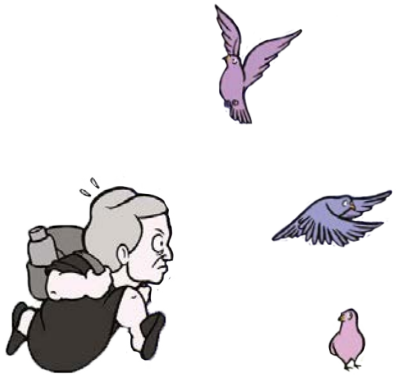
Faire découvrir l'histoire en favorisant l'émotion et la compréhension

Avant de mettre en place une démarche permettant d'assurer finement la compréhension, une lecture initiale intégrale, par l'enseignant, à voix haute en montrant simultanément les images, permet une première découverte de l'album. Cette lecture expressive renforce la perception des états physiques et mentaux des personnages ainsi que l'intensité de la course poursuite. La finalité est de faire plonger pleinement les élèves dans la fiction et de provoquer de premières émotions et réactions affectives. Cette étape peut être suivie d'échanges portant sur l'appréciation de chacun, l'expression de ses émotions, ses commentaires, ses projections et expériences personnelles convoquées, ses incompréhensions. L'enseignant aide les élèves à s'exprimer et à argumenter.

Aux cours des débats, la classe s'intéresse particulièrement à :

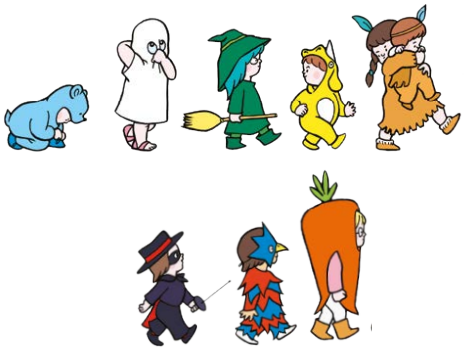
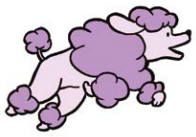
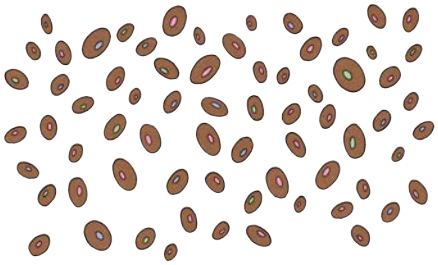
- L'identification des personnages principaux. On portera une attention particulière (verbalisation explicite par l'enseignant) au fait que le singe est Mémé Lucie qui s'est déguisée.
- Le but de la venue des grand-mères : l'anniversaire costumé de Chouchou.
- La demande de Chouchou : venir costumé et apporter ses gâteaux préférés, les ChocoTrain. Chouchou lui a certainement demandé la même chose à Mamie Lucie qu'à Mamie Georges mais c'est implicite.

Des retours à l'album sont nécessaires pour répondre et une affiche de synthèse est réalisée.



ecoledesloisirsalecole.fr

ChocoTrain - Adrien Albert

Chouchou	
Mamie Georges	 
Mémé Lucie	 
Les amis de Chouchou	
Le caniche (de Mémé Lucie ?)	
Les délicieux ChocoTrain	

Piste pédagogique 2

Comprendre le vocabulaire spécifique du récit

La stratégie didactique de cette séquence, consiste à proposer une approche spiralaire. Le livre, à chacune des premières séances, est lu intégralement et un regard précis se pose sur des difficultés, des implicites différents. Ce choix conduit à renforcer le plaisir d'entendre plusieurs fois l'ouvrage tout en s'attardant successivement sur ses « résistances » principales et ses significations essentielles.

Dans cet album, Adrien Albert a choisi d'utiliser un lexique spécifique contenant de nombreux mots et des expressions inconnus des élèves. Tout comme Tomi Ungerer l'expliquait, il faut rendre les enfants « plus intelligents » en choisissant avec soin les mots et les expressions de ces œuvres : *« Pourquoi s'imaginer que les enfants sont des petits imbéciles ! Ils peuvent très bien comprendre les choses... Il faut toujours mettre les enfants au-dessus de leur niveau. Ne pas les rapetisser. L'essentiel est de lire des livres où il y a des mots que l'on ne connaît pas, pour que le mystère du vocabulaire agisse. »*

Le lexique utilisé dans l'ouvrage peut donc figurer comme un objet d'étude nécessaire à la bonne compréhension de l'album.

En amont d'une nouvelle lecture, par des jeux de synonymie ou de questions pendant la lecture, voire avec un retour sur certains termes, on peut définir ce que sont :

- voiture-bar,
- babouin,
- vif,
- esquiver,
- trouver refuge,
- filer,
- mouflon sauvage,
- croupade,
- missile,
- fendre les airs,
- percuter,
- valdinguer,
- cambriolage.

Ces relevés peuvent conduire à la création d'imagiers (à partir des images de l'album principalement), de jeux de memory, de lotos, de dominos, de Guilitoc, d'œil du lynx où les élèves doivent nommer les éléments représentés.

Piste pédagogique 3

Comprendre finement le début du récit : le retard de Mamie Georges

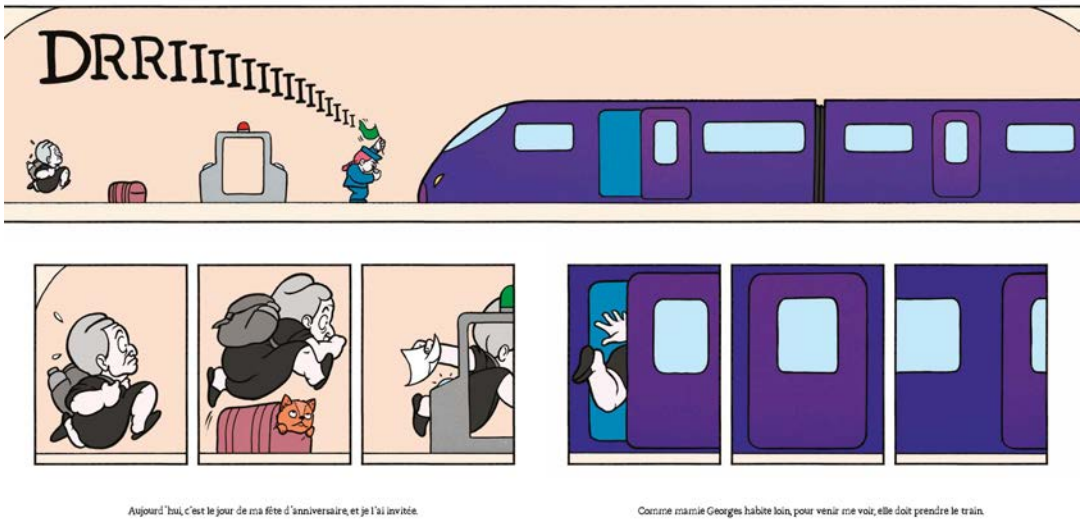
L'un des obstacles majeurs à la compréhension en début de l'album (jusqu'à la double-page du train qui file) est lié au rapport de collaboration entre le texte et l'image au sein des double-pages. Le texte présente : Mamie Georges, le contexte de l'anniversaire, pourquoi la grand-mère voyage en train, quand les illustrations figurent le fait qu'elle est très en retard, que si elle n'avait pas couru et franchit les obstacles, la vaillante mamie aurait raté son train. On comprend également que cela l'a épuisée et assoiffée. Le montage de ces double-pages est complexe car il faut connaitre le sens de lecture pour se représenter la séquence, percevoir le mouvement et la vitesse de la grand-mère et du train au sein d'images immobiles.

Afin de permettre aux enfants de comprendre le début, il peut être pertinent de commencer uniquement par montrer les images et de faire identifier :

- la signification des postures physiques, du regard et des expressions faciales,
- l'entrée dans la vignette à la première page qui indique le retard y compris dans le récit,
- l'ordre des images,
- le déplacement de Mamie-Georges et du train,
- la porte qui se referme juste derrière elle,
- sa fatigue,
- la raison pour laquelle elle boit,
- la grande vitesse du train figurée par les emanatas,
- l'onomatopée et sa graphie « viouuuuuuffffffffff ».

L'enseignant ensuite, lit le même extrait sans montrer les illustrations. La classe doit reformuler ce que leur apprend le texte.

Enfin, on peut relire tout le début en montrant cette fois les illustrations, commenter puis poursuivre la lecture jusqu'à la fin de l'ouvrage.



Piste pédagogique 4

Comprendre finement le déroulement de la course poursuite

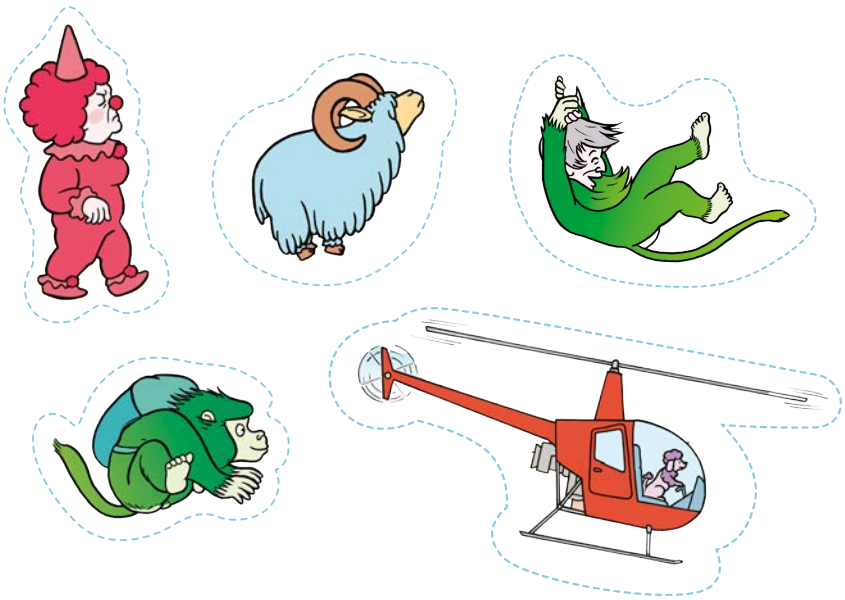
L'aventure est au cœur des albums d'Adrien Albert. Une fois de plus, ses héroïnes se révèlent aux lecteurs comme des personnages ordinaires qui vivent des situations extraordinaires et exercent des capacités hors du commun en toute insouciance. Il n'est pas question de courage ou de dépassement de soi car, dans l'action, le danger n'a pas de prise, que l'on se retrouve sur le toit d'un train, sur le dos d'un mouflon ou dans les airs à la poursuite d'un hélicoptère. Cette dimension épique suscite l'étonnement, l'enthousiasme, l'amusement, l'admiration et se manifeste par la surprise, l'exagération et l'amplification des faits. L'auteur, dans ses ouvrages, pousse généralement le récit jusqu'au décalage avec la norme, en faisant cohabiter le réel et la fantaisie, en nous conduisant même ici jusqu'à l'absurde et au burlesque.

Séance 1 : Lecture de l'enseignant illustrée par les élèves à l'aide de marionnettes

L'enseignant commence à lire l'album au groupe classe puis, après la double-page du train à grande vitesse, il raconte l'histoire, jusqu'à l'arrivée des deux grands-mères au sol, sans l'ouvrage mais à l'aide de marionnette des personnages : Mamie Georges, babouin, hélicoptère, mouflon, Mémé Lucie.

On comble ainsi les ellipses, les implicites et certains éléments de causalité comme la simultanéité de la fuite en hélicoptère et de la chevauchée en mouflon, le choc de l'hélicoptère qui projette les ChocoTrain sur le groupe d'enfants (pluie de gâteaux), l'éjection de Mémé Lucie et son sauvetage acrobatique par Mamie Georges accrochée à un patin de l'hélicoptère (scène non montrée).

Retrouvez les marottes à découper en annexe.



Séance 2 : Narration de l'enseignant avec des marionnettes

En atelier de 6 à 8 élèves, les enfants sont par deux. L'un va jouer Mamie Georges et le mouflon, l'autre le singe/Mémé Lucie et l'hélicoptère.

L'enseignant lit l'extrait de l'album (de la double-page du réveil dans le train à l'atterrissage des deux grands-mères au sol) en montrant les illustrations et les élèves jouent la scène simultanément.

Après la lecture, les duos échangent leurs marionnettes et l'on recommence.

Après la séance, on laisse les marionnettes à disposition dans la classe afin que les élèves puissent librement jouer avec.

Séance 3 : Jeux permettant de continuer à s'approprier les étapes de la course poursuite

Afin d'identifier et de mémoriser la chronologie et comprendre les causalités de l'extrait, plusieurs activités peuvent être proposées aux élèves :

1 Jeu de Kim ordonné

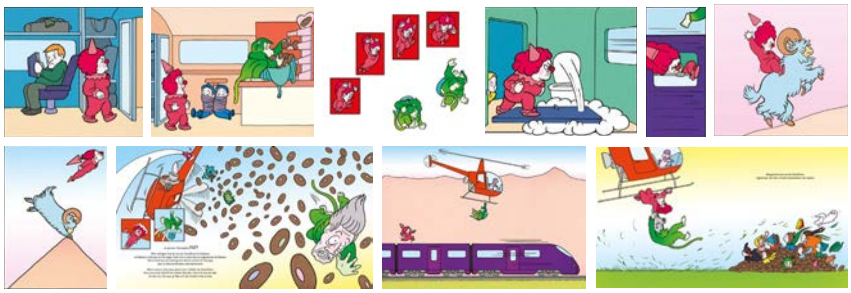
Des illustrations de cette partie d'histoire sont mélangées, il faut les réordonner en argumentant. Ce jeu peut-être tout d'abord réalisé en grand groupe.

2 Jeu de Kim déplacé

Des illustrations sélectionnées de l'extrait sont affichées dans l'ordre de l'histoire sur une même ligne. L'enseignant déplace une illustration pendant que les joueurs ferment les yeux.

Quelle est-elle et où va-t-elle ? Pourquoi ?

Exemple :

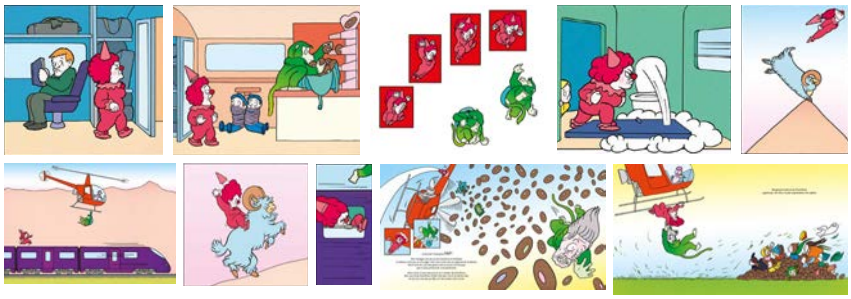


3 Kim permuté

Des illustrations sont affichées dans l'ordre de l'histoire sur une même ligne. L'enseignant permute deux illustrations.

Quelles sont-elles et où vont-elles ? Pourquoi ?

Exemple :



4 Jeu de l'oie de la course poursuite

En petits groupes ou par deux.

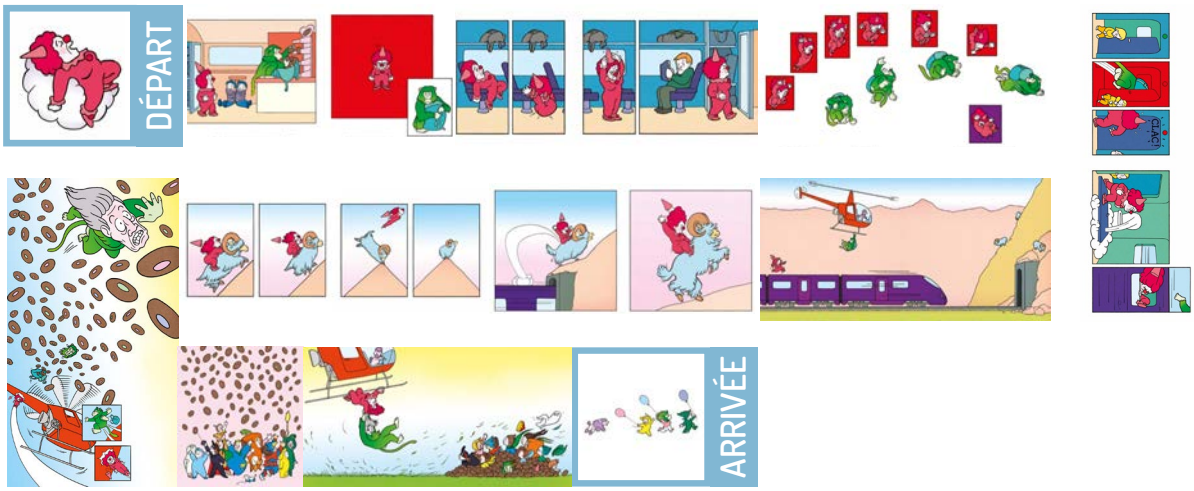
Sur le plateau de jeu figure l'ensemble des illustrations de l'extrait dans l'ordre, organisées comme un jeu de l'oie. Un joueur lance le dé et avance son pion du nombre correspondant (dé allant jusqu'à 2 ou à 3). Il doit raconter ce qui se déroule sur l'illustration. S'il n'y arrive pas, les autres joueurs peuvent l'aider. Le jeu se termine quand tout le monde est arrivé à la fin de l'histoire.

5 Construire et jouer au Kim ordonné

Chaque élève choisit une illustration de l'extrait et la dessine sur une feuille format A4 ou A5. Cela conduit à en observer précisément les différents éléments et la construction. La technique de la ligne claire utilisée par l'auteur peut être présentée et appliquée (crayonnés, traits en noir, colorisation).

Une fois les dessins réalisés, en groupe classe ou en petits groupes, les élèves doivent remettre la course poursuite dans l'ordre en argumentant leurs choix.

Retrouvez le jeu de l'oie, en grand format, en annexe :



Piste pédagogique 5

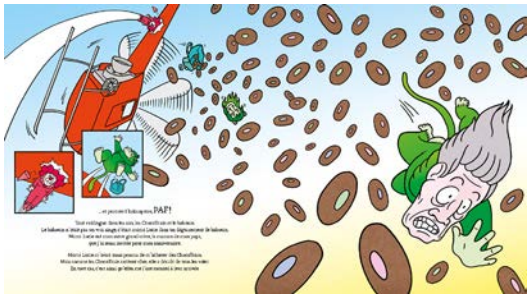
Analyser deux double-pages de l'ouvrage

Dans son souci permanent de « *ne pas ennuyer les lectrices et lecteurs* », Adrien Albert favorise un traitement esthétique spectaculaire et très cinématographique, en jouant notamment avec les cadrages, les plans, la lumière, le découpage, les rythmes de narration. « *Avec les albums, j'ai les moyens de faire du cinéma à grand budget. On peut aller sur la lune, avoir des dinosaures…* ».

Deux double-pages de l'album peuvent être l'objet d'une attention particulière.

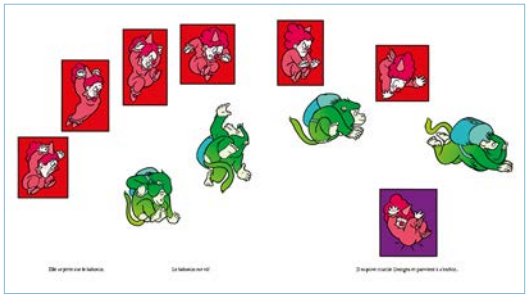
On peut observer dans la première comment est représenté dans un même espace :

- le choc frontal de Mamie Georges contre l'hélicoptère,
- l'éjection du singe et des ChocoTrain,
- et surtout la spectaculaire chute très cinématographique de Mémé Lucie (contreplongée, gros plan sur son visage, sa posture et son expression, l'orientation du corps vers le bas, le masque qui s'envole).



La double-page du début de la poursuite :

- l'action de Mamie Georges,
- la composition de l'image,
- l'ordre des illustrations,
- l'évolution des postures,
- le contraste et le décalage avec les mouvements du singe.



En atelier individuel, les élèves peuvent remettre en ordre les 7 images représentant Mamie Georges afin d'en percevoir précisément les détails.



Piste pédagogique 6

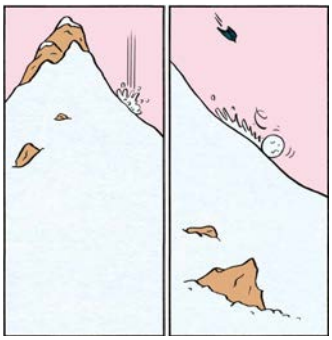
Découvrir des grands motifs par la mise en réseaux des albums d'Adrien Albert

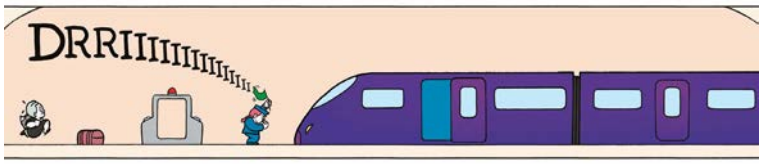
Hormis la lecture d'autres albums d'Adrien Albert afin de les découvrir, on peut faire identifier quelques grands motifs de son œuvre. Les enfants peuvent chercher et isoler dans les différents albums des traces de ces éléments récurrents et produire des affiches ou des imagiers thématiques.

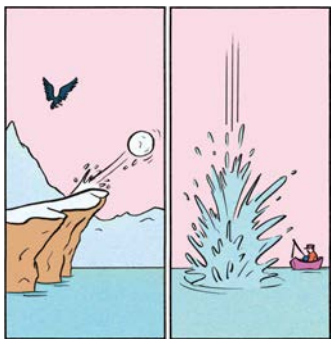
1 L'aventure et les courses

Dans ses albums, les héros et héroïnes sont en mouvement, tracent leur chemin. L'action est essentielle. Il faut que cela avance dans le temps et dans l'espace parfois comme dans un jeu de plateforme (*Mario Bros, Donkey Kong*).

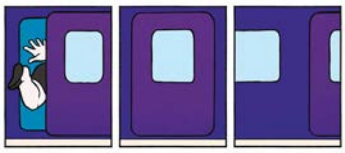


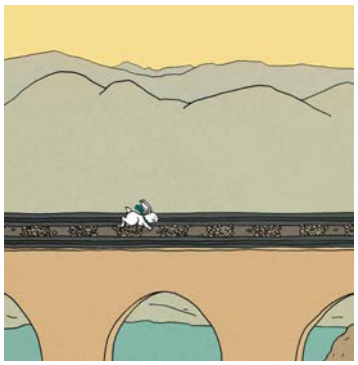


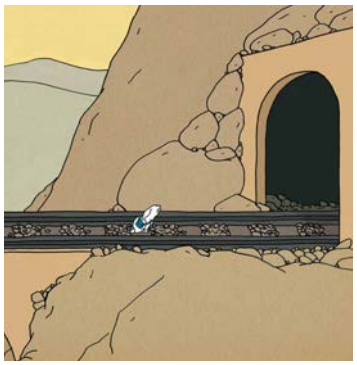


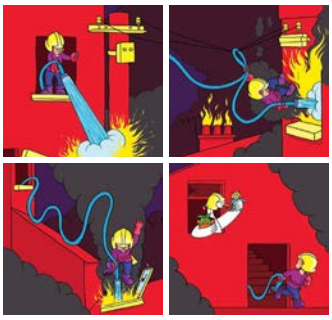






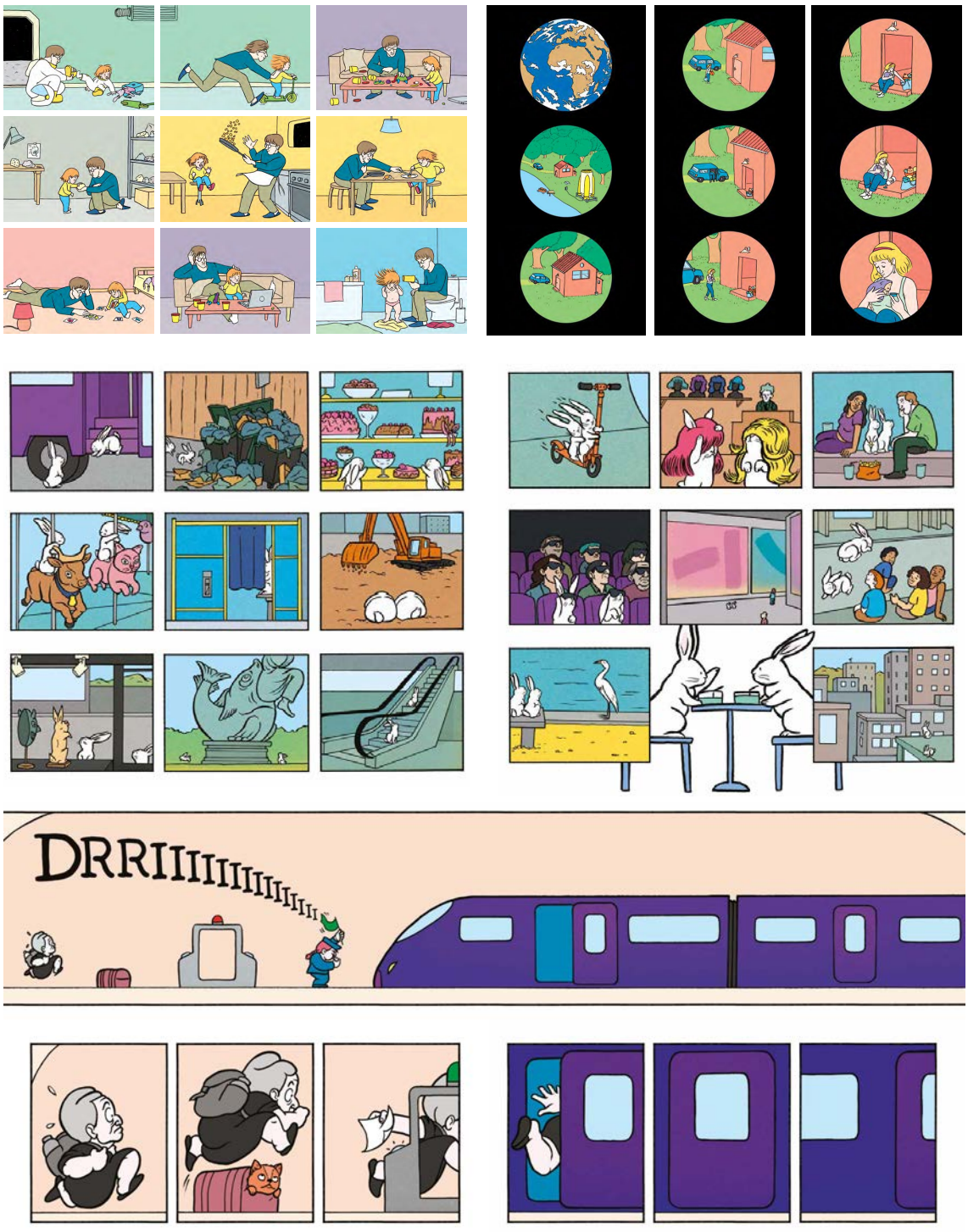






Albums : *Seigneur Lapin, ChocoTrain, Simon sur les rails, Un bisou pour mon frère, Au feu, Petit Pierre !*

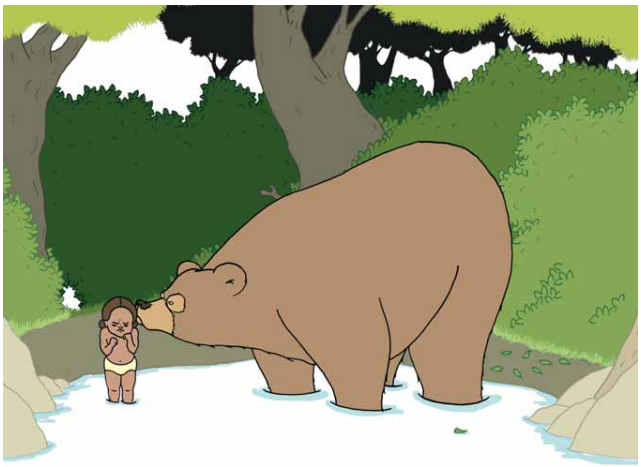
2 La narration avec des images multiples séquentielles sur une même page



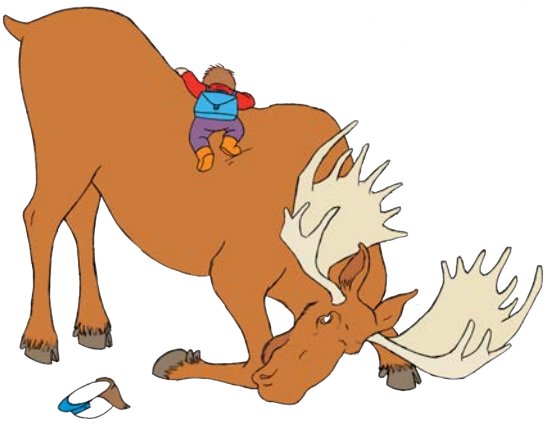
Albums : *Papa sur la Lune, Un bisou pour mon frère, ChocoTrain.*

3 La rencontre de grands animaux









Albums : *ChocoTrain, Cousa, Un bisou pour mon frère, Henri est en retard.*

4 Les grands-mères









Albums : *Cousa, Au feu, Petit Pierre !, Chantier Chouchou Debout, ChocoTrain.*

5 Un inventaire des moyens de transport

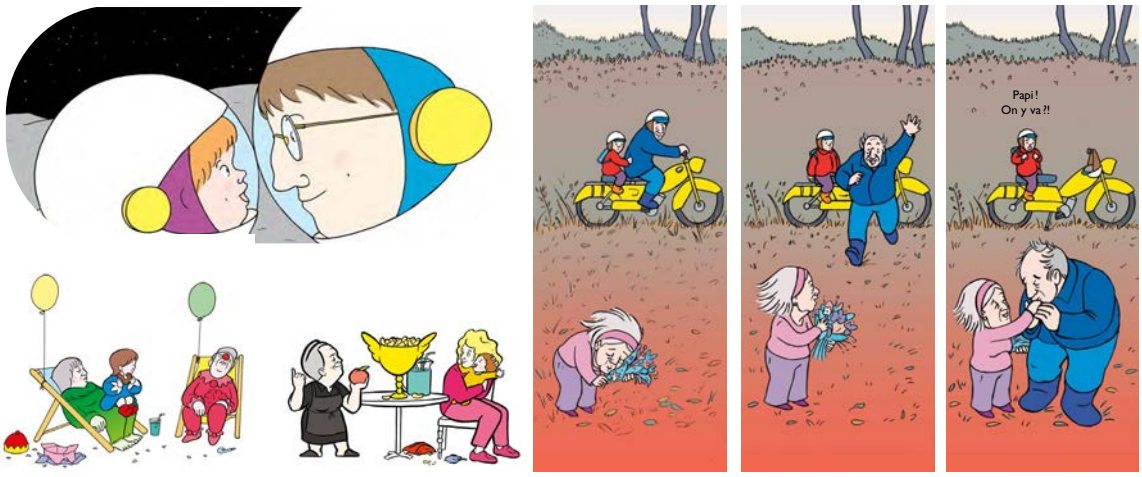
Le texte doit avancer… alors Adrien Albert dessine des moyens de transport.
Il cherche à les inventorier et à diversifier les membres de la famille qui se déplacent.
Dans *ChocoTrain*, on découvre pour la première fois un hélicoptère (piloté par un caniche).
L'inventaire de ces moyens de transport peut constituer le corpus d'un imagier destiné à construire une séquence d'acquisition de vocabulaire.



Dans tous ses albums.

6 L'amour, des bisous et des câlins





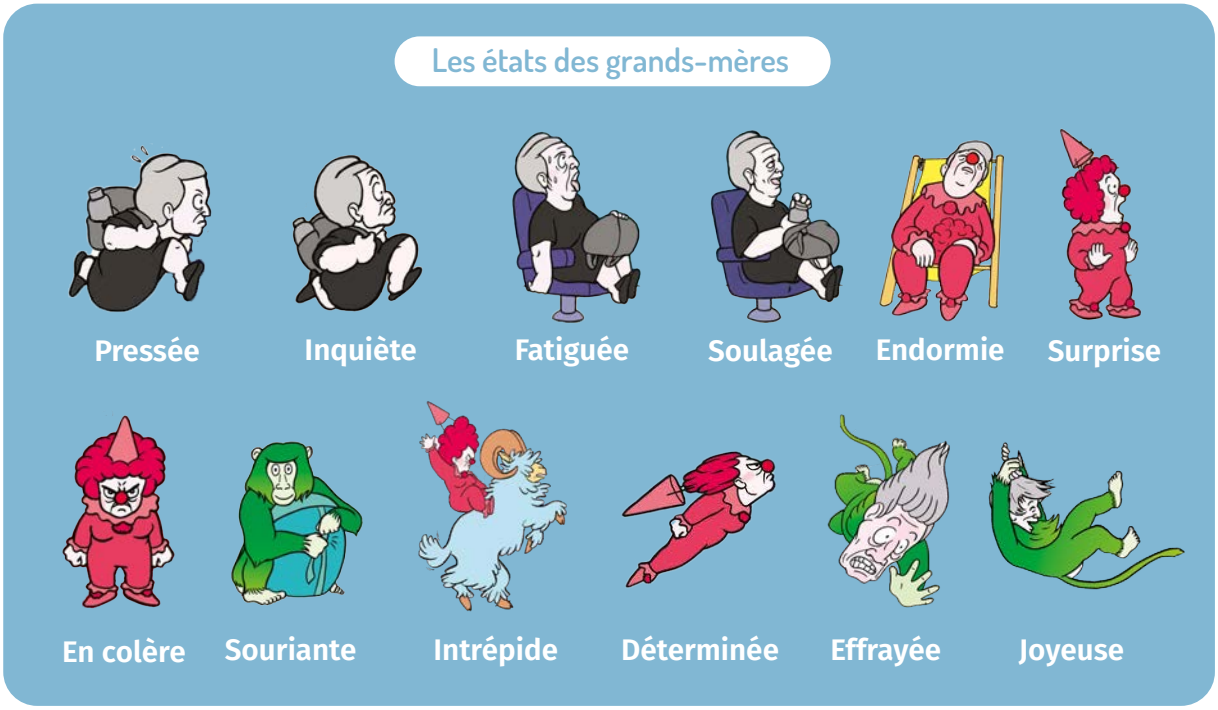
Albums : *Seigneur Lapin, Henri est en retard, Papa sur la lune, Un bisou pour mon frère, Au feu, Petit Pierre !, Chantier Chouchou Debout, Notre Boucle d'or, L'Antarctique de Simon, ChocoTrain.*

Piste pédagogique 7

Identifier les états physiques et mentaux des grands-mères

Au fil de la lecture de l'album en grand groupe, les élèves doivent identifier les états physiques et mentaux des grands-mères tout au long de l'album. Cela permet de mieux comprendre leurs pensées et leurs motivations.

Une affiche synthèse est réalisée :



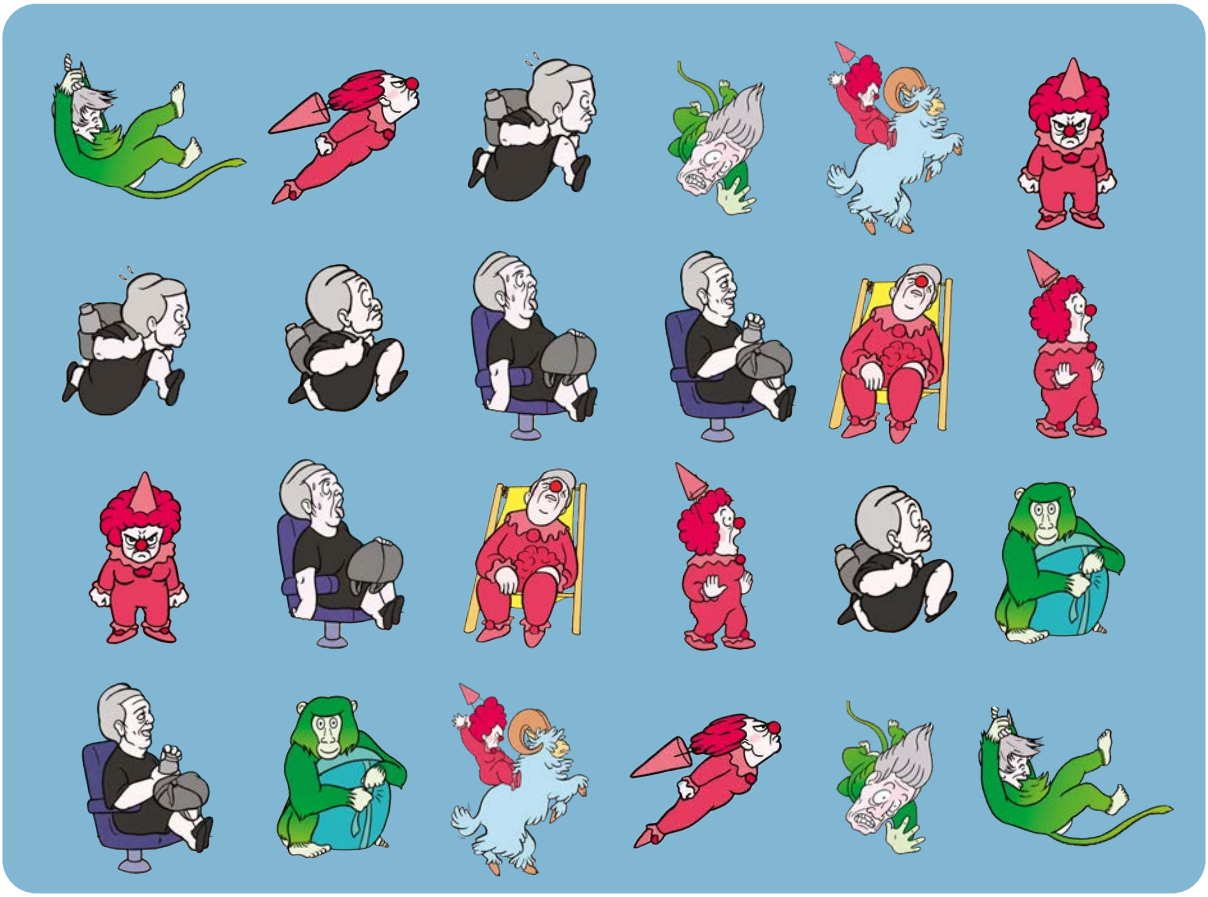
À partir de ce corpus (ici pour des élèves de grande section), plusieurs jeux de vocabulaire sont réalisables.

1 Jeu de *L'œil du lynx*

Les cartes représentant les « états des grands-mères » (chacune en triple ou en quadruple) sont posées face visible sur la table. L'un des joueurs nomme une image en prononçant la phrase descriptive de l'état « La grand-mère est… », les autres doivent chacun pointer l'une des images correspondantes en répétant la phrase adaptée. On change de meneur à tour de rôle.

2 Jeu de Guilitoc

L'un des joueurs montre une case sur le plateau de jeu ci-dessous en disant « Guili Guili », un autre joueur doit retrouver l'illustration identique et la pointer du doigt en prononçant la phrase descriptive de l'état : « La grand-mère est… ». On change de rôle à chaque réponse.



3 Jeu de memory

(2 fois 12 cartes « états des grands-mères », 2 joueurs par paquet)

Placer sur la table les 24 cartes, face cachée. Le premier joueur retourne deux cartes. Si elles sont identiques, le joueur les garde et énonce la phrase descriptive de l'état : « La grand-mère est… ». Si elles sont différentes, il les replace au même endroit à l'envers. C'est au deuxième joueur de jouer… Le jeu se termine quand toutes les paires ont été rassemblées.

On peut également jouer au loto ou aux dominos.

4 Jeu de mime

Les élèves piochent secrètement une carte « états des grand-mères ». Ils doivent le mimer afin de la faire découvrir aux autres.

5 Jeu « Dans ma vie »

Les enfants piochent une carte « états des grands-mères » et doivent raconter une anecdote où ils ont été dans ce même état.

Piste pédagogique 8

Interpréter les pensées des grands-mères

En atelier, après l'identification de leurs états physiques et mentaux, les élèves doivent formuler en dictée à l'adulte ce que pense ou dit la grand-mère sur chaque page. On utilise le code de la bulle « nuage » pour écrire ces pensées.

Quelques images envisagées :





ecoledesloisirsalecole.fr

ChocoTrain - Adrien Albert

Piste pédagogique 9

Regarder l'histoire comme un miroir

Il s'agit, en petits groupes, de tisser des liens entre l'histoire et sa vie. Les enfants auront à s'exprimer sur leur relation avec leur grand-mère ou grand-père, tante, oncle, amis de leurs parents, etc., en fonction de la situation familiale.

On peut se raconter ce que l'on aime faire avec cette personne, des anecdotes amusantes, une activité partagée, ce que l'on aime chez elle, etc.

Ces productions orales peuvent être consignées à l'écrit et illustrées.

Piste pédagogique 10

Questionner la fin de l'histoire et la véracité des faits

La séquence semble impossible à terminer sans aborder la question de la fiabilité du récit. Cette course poursuite racontée par Chouchou, a-t-elle bien eu lieu ou n'est-ce qu'une version inventée par les grands-mères à leur arrivée ?

Pour commencer, on peut demander aux élèves : pourquoi Chouchou dit-elle à la dernière page : « Certains m'ont dit que l'histoire du cambriolage dans la voiture-bar ne pouvait pas être vraie. Moi, je n'ai pas d'avis. Je ne sais pas. » ... Et vous qu'en pensez-vous ?

En fonction de la maturité des enfants, l'enseignant peut lui-même verbaliser le doute en dévoilant des éléments (cf. ci-dessous) ou peut leur demander de justifier leur propos et de revenir au texte si besoin.

Plusieurs autres indices sèment le trouble :

- « En tout cas, c'est ainsi qu'elles me l'ont raconté à leur arrivée. » finit par dire Chouchou à la page de la chute de l'hélicoptère ;
- Dans le train, Mamie Geoges dort sur un nuage (symbole de rêve, d'imagination ou de pensée). N'est-ce pas le début de l'histoire inventée par les grands-mères ?
- Il est tout à fait plausible que les grands-mères ne puissent pas réaliser cette course poursuite et que Mémé Lucie soit honnête ;
- Mais si tout ceci n'est qu'une fiction (dans la fiction), y a-t-il bien eu « une pluie » de ChocoTrain et comment sont réellement venues les grands-mères ? Chouchou explique que leur arrivée en hélicoptère a impressionné ses copains... (et le lecteur).

Bref, la narration des grands-mères n'est-elle qu'une invention destinée à faire rêver la petite fille ? Adrien Albert, comme Chouchou, le sait-il lui-même ?

ANNEXE1 : MAROTTES





