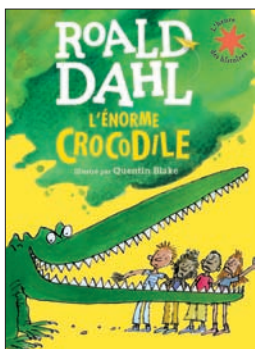


# FICHE PÉDAGOGIQUE

## L'ÉNORME CROCODILE

### CYCLE 1



Fiche pédagogique  
réalisée par Yzza Bayle.

Édition de référence :  
L'heure des histoires  
n°3.

Une édition livre + CD  
existe aussi dans la  
collection L'heure des  
histoires.

#### L'AUTEUR

**Roald Dahl**, d'origine norvégienne, est né au pays de Galles en 1916. Il connaît une enfance heureuse et aisée. À dix-sept ans, rêvant d'aventure, il part pour Terre-Neuve, puis devient pilote de chasse dans la Royal Air Force pendant la Seconde Guerre mondiale. Encouragé par l'auteur C. S. Forrester, il se met à écrire des nouvelles pour adultes. C'est en 1961 qu'il se lance dans la littérature pour la jeunesse avec *James et la grosse pêche*. Il connaît son premier grand succès avec *Charlie et la chocolaterie* et, dès lors, ne cessera, jusqu'à sa mort en 1990, de signer des livres qui donnent envie de lire à des millions d'enfants. En 2005, la Grande-Bretagne lui a rendu hommage en inaugurant The Roald Dahl Museum et en instaurant une « journée Roald Dahl » le 13 septembre, jour de son anniversaire.

#### L'ILLUSTRATEUR

**Quentin Blake** est né en Angleterre en 1932. Il publie son premier dessin à seize ans, puis s'installe à Londres où il devient directeur du département illustration du prestigieux Royal College of Art. En 1978 commence sa complicité avec Roald Dahl qui dira : « Ce sont les visages et les silhouettes qu'il a dessinés qui restent dans la mémoire des enfants du monde entier. »

Quentin Blake a collaboré avec de nombreux écrivains célèbres et a illustré près de trois cents ouvrages, dont ses propres albums (*Clown*, *Zagazou*...). En 1999, il est le premier Children's Laureate, infatigable ambassadeur du livre pour la jeunesse. Son œuvre d'aujourd'hui va au-delà des livres : ce sont les murs des hôpitaux, maternités, théâtres et musées du monde entier qui deviennent les pages d'où s'envolent des dessins transfigurant ces lieux.

#### LE LIVRE

Un crocodile affamé décide de se régaler d'un enfant : « Rien n'est plus délicieux qu'un enfant dodu et bien juteux ! » Mais les autres animaux, outrés, feront tout, avec l'aide des enfants eux-mêmes, pour l'empêcher d'arriver à ses fins...

*L'Énorme Crocodile* est un album à structure répétitive. Le texte est dense mais sa compréhension est facile. Les nombreux dialogues et le grand nombre d'illustrations permettront aux jeunes enfants d'entrer dans la lecture longue d'un album. Cette lecture sera faite par l'enseignant ou à l'aide du CD, en plusieurs étapes.

À travers les situations présentées et les mots employés, les jeunes enfants pourront percevoir l'humour de l'auteur. Les illustrations contribuent également à renforcer le ton humoristique de cet album. Les enfants découvriront ainsi Roald Dahl, auteur reconnu de littérature jeunesse.

Cet album figure sur la liste de référence pour l'école maternelle « La littérature à l'école », rubrique « Entrer dans le récit avec des récits déjà élaborés ».

#### L'ITINÉRAIRE PÉDAGOGIQUE

Les fiches invitent le lecteur apprenant de cycle 1 à allier l'oral et l'écrit pour construire différentes compétences en lien avec :

– le Nouveau Socle Commun (voir BO n° 17 du 23 avril 2015)

– les Programmes pour la maternelle 2016 (voir BO n° 2 du 26 mars 2015).

Ce parcours permettra d'aborder avec les élèves : la découverte de l'écrit par l'étude de la couverture de l'album, ainsi qu'une première approche du principe alphabétique ; la chronologie d'événements constituant le récit ; l'expression orale à travers une activité artistique telle que le théâtre, en construisant son propre personnage-marionnette ; la notion de nombre et son utilisation par le biais d'un jeu mathématique ; la découverte du monde des animaux de la jungle présents dans l'album.



### CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

#### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

##### 1.1. L'oral

- Oser entrer en communication.
- Comprendre et apprendre (séances 1 et 4).
- Échanger et réfléchir avec les autres (séances 1 et 7).
- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique.

##### 1.2. L'écrit

- Écouter de l'écrit et comprendre (séances 1, 2, 3 et 7).
- Découvrir la fonction de l'écrit (séances 1, 2 et 7).
- Découvrir le principe alphabétique (séances 1 et 2).
- Commencer à écrire tout seul (séance 2).

#### Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique :

2.1. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (séance 4).

2.3. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique (séance 4).

#### Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :

- 3.1. Les productions plastiques et visuelles (séance 4).  
3.3. Le spectacle vivant (séance 4).

#### Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

- 4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations (séance 5).  
4.2. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées (séance 5).

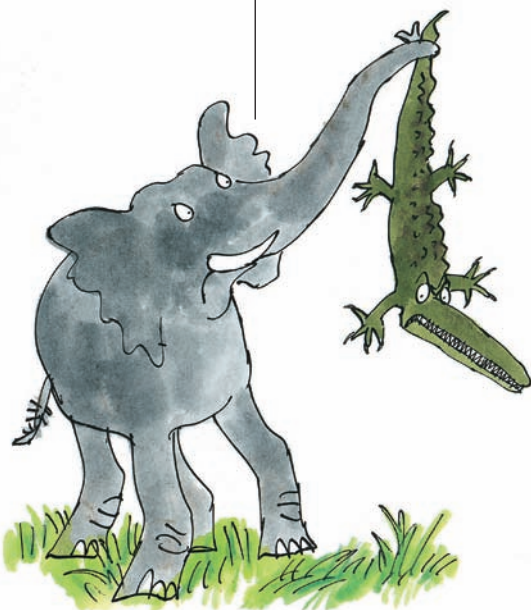
#### Explorer le monde :

- 5.1. Se repérer dans le temps et l'espace (séance 3).  
5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière (séance 6).



## Sommaire

Fiche enseignant	p. 3
Fiche élève n° 1: Reconstituer la couverture	p. 7
Fiche élève n° 2: Retrouver le mot crocodile	p. 8
Fiche élève n° 3: Chronologie	p. 9
Fiche élève n° 4: Fabriquer une marionnette crocodile	p. 10
Fiche élève n° 5: Utiliser les nombres	p. 11
Fiche élève n° 6: Les animaux de la jungle	p. 12





## PRÉSENTATION DES SÉANCES PÉDAGOGIQUES

### Séance 1

#### Observation et analyse de la couverture du livre

##### ● Découvrir la couverture du livre

La première de couverture du livre sera présentée en format A3 couleur ou projetée sur un tableau blanc interactif ou à l'aide d'un vidéoprojecteur.

En observant la couverture, les élèves, guidés par l'enseignant, émettront des hypothèses sur l'histoire racontée, en s'appuyant sur l'illustration : quels personnages découvre-t-on ? Quelles sont les expressions des enfants sur la couverture ? Pourquoi ont-ils cet air effrayé ? Dans quel pays peut-on trouver cet animal ? Est-ce un animal sauvage ou domestique ?

Toutes les hypothèses émises seront transcrites sur un affichage collectif, sous forme de dictée à l'adulte, afin de vérifier ces hypothèses au fur et à mesure de la lecture du livre.

##### ● Comprendre de l'écrit

1. Après l'observation de l'illustration de la couverture, l'affichage en grand format va permettre aux élèves de prendre des repères sur les informations telles que : le titre du livre, le nom de l'auteur, le nom de l'illustrateur et celui de l'éditeur.

On pourra faire remarquer que le titre est écrit en grande taille, au-dessus de la tête du crocodile. Le nom de l'auteur se trouve en haut, en noir, à côté de celui de l'illustrateur. Il est important de rappeler aux élèves de maternelle les rôles joués par l'auteur et l'illustrateur dans la conception d'un livre.

Le nom de l'éditeur, dont on rappellera également la fonction, fera l'objet d'une remarque concernant le sens habituel de l'écriture (à l'horizontale), puisqu'ici on le trouve à la verticale.

L'attention des élèves sera attirée sur l'étoile orange en haut à droite de la couverture, correspondant au logo de la collection « L'heure des histoires ». L'enseignant expliquera ce qu'est une collection.

2. Dans un deuxième temps, l'enseignant demandera aux enfants de reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet qui composent les mots du titre.

La **fiche élève n° 1** aura pour objectif de reconstituer la couverture du livre en s'appuyant sur tous les indices observés avec l'enseignant.

### Séance 2

#### Découvrir le principe alphabétique

##### ● Reconnaître et retrouver le mot « CROCODILE ».

Au cours de cette activité, l'élève devra retrouver et entourer le mot « CROCODILE » dans trois écritures différentes : capitale, cursive, scripte. Des mots intrus à la graphie proche seront ajoutés à la liste. Cela obligera l'élève à saisir tous les indices lui permettant de retrouver le mot « CROCODILE », c'est-à-dire toutes les lettres de l'alphabet constituant le mot et dans l'ordre correct.

##### ● S'entraîner à écrire seul

Les lettres constituant le mot « CROCODILE » doivent avoir été mémorisées par l'élève. Il s'agit donc de réinvestir cette compétence pour s'entraîner à écrire seul le mot « CROCODILE » dans les trois écritures.

### Séance 3

#### Lecture du livre

##### ● Écouter de l'écrit et comprendre

La lecture du livre étant assez longue, l'enseignant procédera par étapes, qu'il s'agisse d'une lecture faite par lui-même ou de l'écoute du CD.

Afin de rendre l'histoire compréhensible pour les élèves et de ménager un suspense au terme de chaque piège subtil mis en place par le crocodile, le découpage de lecture suivant est proposé (la page 1 est la page de titre) :

- 1) De la page 2 « Au milieu de la plus grande... » jusqu'à la page 22 « ... qu'ils le purent. » : présentation des personnages, piège subtil n° 1 (celui de la transformation en cocotier) et intervention de Double-Croupe l'hippopotame.
- 2) De la page 22 « Mais les crocodiles... » jusqu'à la page 27 « ... rassasié ! » : piège subtil n° 2, transformation en balançoire et intervention de Jojo-la-Malice le singe.
- 3) De la page 27 « L'Énorme Crocodile... » jusqu'à la page 32 « ... rassasié ! » : piège subtil n° 3, transformation en manège et intervention de Dodu-de-la-Plume l'oiseau.
- 4) De la page 32 « Aux alentours immédiats... » jusqu'à la page 42 « ... comme une saucisse !!! » : piège subtil n° 4, transformation en banc et intervention de Trompette l'éléphant, puis fin de l'histoire.



Pour chaque séance de lecture, l'enseignant vérifiera la bonne compréhension de l'histoire en posant des questions sur ce qui a été écouté. La structure répétitive du récit permet de poser les mêmes questions de compréhension au terme de chaque écoute : quels personnages sont présents ? Quel piège subtil le crocodile met-il en place ? En quoi se transforme-t-il ? Qui vient déjouer son piège ? Comment se sent le crocodile ?

*L'Énorme Crocodile* est un récit qui permet d'aborder des thèmes très variés. Ces derniers pourront faire l'objet d'activités diverses sur une période donnée. Quelques-uns des thèmes proposés pour des prolongements d'activités possibles sont :

- \* L'alimentation et plus largement, en lien avec les programmes, l'éducation à la santé : les animaux de la jungle se nourrissent différemment les uns des autres ; l'Énorme Crocodile veut manger des enfants ; quels aliments sont bons pour notre santé ?
- \* La ruse : l'Énorme Crocodile met en place des pièges subtils pour essayer d'attraper des enfants et les croquer. Il est rusé. Qu'est-ce que la ruse ? En quoi cela consiste-t-il ? Quels autres animaux ont la réputation d'être rusés ?
- \* Le respect d'autrui et l'entraide : les animaux de la jungle déjouent tous les pièges de l'Énorme Crocodile et sauvent ainsi les enfants. Quelles situations peuvent être dangereuses pour des enfants ? Peut-on aider quelqu'un en danger ? Qu'est-ce que le respect des autres ?

### ● Consolider la notion de chronologie

Après la lecture du premier passage du livre (pages 2 à 22), afin de vérifier et de consolider la compréhension de l'histoire, l'enseignant proposera une activité (**fiche élève n° 3**) au cours de laquelle l'élève devra reconstituer la chronologie d'apparition des différents animaux dans l'histoire. La compétence abordée consiste à ordonner une suite d'images, pour rendre compte d'un récit fictif entendu.

Cela permettra également de nommer les animaux et de rappeler leur nom : L'Énorme Crocodile et Pas-si-Gros les crocodiles, Double-Croupe l'hippopotame, Trompette l'éléphant, Jojo-la-Malice le singe et Dodu-de-la-Plume l'oiseau.

## Séance 4 Théâtralisation

### ● Fabriquer des marionnettes

L'objectif de cette séance est de théâtraliser un extrait de l'histoire : de la page 6 « L'Énorme Crocodile gagna la rive... » jusqu'à la page 15 « ... dans la gueule de l'Énorme Crocodile ».

On proposera aux élèves de choisir une marionnette représentant un des animaux de l'histoire et de reproduire les dialogues des rencontres de l'Énorme Crocodile avec les autres animaux. Cette activité nécessite en activité préliminaire la fabrication des marionnettes des animaux. La confection de celle de l'Énorme Crocodile permettra de travailler des compétences dans le domaine des productions plastiques (**fiche élève n° 4**).

Les marionnettes de l'éléphant, de l'hippopotame, du singe et de l'oiseau seront préparées par l'enseignant.

### ● Théâtraliser un extrait du récit

La structure du récit permet de distinguer des situations qui se répètent et qui seront donc faciles à mémoriser et à dire par les élèves.

L'Énorme Crocodile rencontre un animal de la jungle, lui annonce qu'il a « dressé des plans secrets et mis au point des ruses habiles » pour manger un enfant. Puis l'animal se fâche et l'insulte. Chacun à son tour emploie des adjectifs différents qui seront expliqués par l'enseignant. L'animal lui souhaite que son plan échoue et qu'il se retrouve dans des situations difficiles. Le détail du déroulement de la scène serait le suivant :

**1.** L'Énorme Crocodile rencontre l'hippopotame (p. 7) et lui annonce qu'il a dressé « des plans secrets et mis au point des ruses habiles » afin de manger un enfant. Double-Croupe se fâche, le traite de « sale vorace » et de « sombre brute ». Il lui souhaite d'être capturé, cuit et transformé en soupe de crocodile. L'Énorme Crocodile ne l'écoute pas et poursuit son chemin.

**2.** Vient ensuite la rencontre avec l'éléphant (p. 8). L'Énorme Crocodile réitère son envie de manger un enfant et sa mise en place de « plans secrets » et de « ruses habiles ». Trompette s'offusque et le traite de « brute épaisse » et d'« infect, ignoble monstre ». Il lui souhaite d'être « brisé et broyé, bouilli et réduit en ragoût de crocodile ! ».

**3.** Le troisième animal à qui l'Énorme Crocodile s'adresse est le singe (p. 10). Il lui annonce ses « plans secrets et ruses habiles ». En apprenant son intention de dévorer un enfant, Jojo-la-Malice le traite d'« horrible goinfre » et de « répugnant personnage ». Il voudrait alors que « boutons et boucles lui restent en travers de la gorge » et qu'il s'étouffe.

**4.** L'Énorme Crocodile rencontre l'oiseau (p. 13) et lui fait également part de ses plans et ruses. Dodu-de-la-Plume pense naïvement qu'il veut manger des baies.

Les élèves, par groupes de cinq, présenteront la scène correspondant à l'extrait lu. Ils respecteront la répétition des situations et emploieront quelques expressions dites à plusieurs reprises dans l'extrait et qui sont la marque de la structure spécifique du récit (répétitive) et de son ton humoristique :

- \* L'Énorme Crocodile et l'hippopotame : « J'ai dressé des plans secrets et mis au point des ruses habiles » ; « sale vorace » et « sombre brute ».



\* L'Énorme Crocodile et l'éléphant : « J'ai dressé des plans secrets et mis au point des ruses habiles » ; « brute épaisse » et « infect, ignoble monstre » ; « Je te souhaite d'être brisé et broyé, bouilli et réduit en ragoût de crocodile ! »

\* L'Énorme Crocodile et le singe : « J'ai dressé des plans secrets et mis au point des ruses habiles » ; « horrible goinfre » et « répugnant personnage » ; « Je voudrais que boutons et boucles te restent en travers de la gorge et t'étouffent ».

On n'exigera pas de la part des élèves la répétition exacte des dialogues de l'histoire, l'objectif étant de s'exprimer de manière cohérente, dans un langage syntaxiquement correct et précis.

## Séance 5 Utiliser les nombres

### ● Fabriquer un jeu mathématique : le jeu du Crocoglouton

L'enseignant reprendra les extraits suivants dans lesquels sont mentionnés des chiffres (un, trois, quatre, six), ainsi que les termes de comparaison de quantité (au moins, de plus en plus).

p. 17 : « Un enfant, ça ne me suffira pas aujourd'hui. Je ne serai rassasié qu'après en avoir dévoré au moins trois, bien juteux ! »

p. 27 : « J'ai de plus en plus faim ! gémit-il. C'est au moins quatre enfants que je devrais engloutir avant d'être rassasié ! »

p. 32 : « Qu'est-ce que j'ai faim ! Je pourrais manger six enfants avant d'être rassasié ! »

En lien direct avec les compétences des programmes, un jeu mathématique pourra être proposé aux élèves, qui leur permettra d'évaluer et de comparer des collections à l'aide de procédures numériques (**fiche élève n° 5**). La gueule du crocodile représente le symbole « plus grand que » ou « plus petit que ».

#### Construction du jeu :

- Une planche support représentant la gueule du crocodile

- Des cartes « chiffres » à poser sur la planche, de chaque côté de la gueule du crocodile, pour effectuer l'activité. Remarque : suivant le niveau des élèves, l'enseignant pourra confectionner des cartes « nombres » au-delà de 10.

- Des jetons plastiques

L'enseignant confectionnera des cartes « chiffres » en quantité suffisante pour varier les situations de comparaison de quantité. Il mettra également à disposition des élèves des jetons plastiques à placer sur le support.

Selon la carte « chiffre » posée sur la planche support, l'élève devra reconnaître l'écriture chiffrée du nombre,

déterminer la quantité de jetons correspondante afin de constituer une collection et placer les collections en les comparant (« plus grand que » et « plus petit que »).

Il est important de faire verbaliser l'action et le résultat trouvé. Dans l'exemple de la fiche élève : « Le chiffre est "5" donc je prends 5 jetons. » « Le chiffre est "2", donc je prends 2 jetons. » « "5" est plus grand que "2" ou « 5 jetons, c'est plus que 2 jetons ».

## Séance 6 Explorer le monde

### ● Découvrir différents milieux et rechercher des informations

Les différentes rencontres avec les animaux de la jungle seront le point de départ d'une activité dans le domaine de l'exploration du vivant. À cette occasion, les élèves découvrent quels sont les animaux qui vivent dans la jungle, effectuent des comparaisons entre ces animaux et ceux de leur propre environnement. Une comparaison entre animaux sauvages et animaux domestiques peut être proposée.

L'enseignant peut proposer aux élèves d'effectuer avec l'ordinateur (ou la tablette) de la classe une recherche sur Internet.

Des prolongements de recherche peuvent être effectués pour des activités complémentaires sur le thème de l'Afrique : les paysages, les animaux, la culture, la musique, etc.

### ● Identifier des animaux en fonction de critères

L'enseignant relit l'extrait de la page 3 à la page 15. Les élèves devront porter attention aux informations qui y sont données quant au lieu de vie et à l'alimentation des animaux de la jungle rencontrés par l'Énorme Crocodile. Par le biais d'un affichage collectif, l'enseignant remplira un tableau à double entrée reprenant ces informations. Une activité sur fiche individuelle permettra d'évaluer la compréhension du travail effectué collectivement (**fiche élève n° 6**).

Animal rencontré par l'Énorme Crocodile	Où vit-il ?	Que mange-t-il ?
Le crocodile	Dans la rivière	Des poissons
L'hippopotame	Dans la boue	(L'histoire ne le dit pas)
L'éléphant	Dans la jungle	Des feuilles
Le singe	Dans un arbre	Des noixettes
L'oiseau	Sur un oranger	Des baies



## Séance 7

### Lecture d'albums en réseau

On peut proposer aux élèves des lectures d'albums dont les thèmes sont abordés dans *L'Énorme Crocodile* de Roald Dahl. En lien avec les compétences des nouveaux programmes du cycle 1, ces albums peuvent à leur tour faire l'objet d'activités, tant à l'oral qu'à l'écrit, collectivement et/ou individuellement, en classe.

Des débats peuvent également être organisés autour des thèmes choisis : la ruse, la solidarité, l'éducation à la santé, etc.

Enfin, les élèves pourront émettre des avis quant à leurs préférences : « J'ai aimé cet album car... » ; « Je ne l'ai pas aimé car... » ; « J'ai préféré l'album... ».

*Pas de fiche élève pour ce travail.*

#### ● Sur le thème de la ruse

##### *Le Hardi Petit Tailleur*

Auteur : Jacob Grimm, Wilhem Grimm

Illustrateur : Caroline Dall'Ava

Gallimard Jeunesse

##### *Superasticot*

Auteur : Julia Donaldson

Illustrateur : Axel Scheffler

Gallimard Jeunesse

##### *Les Trois Petits Cochons*

Auteur : Séverine Charbonnel-Bojman

Illustrateur : Mélanie Combes

Gallimard Jeunesse, Mon petit monde à décorer

##### *Le Vieux Tigre et le Petit Renard*

Auteur : Véronique Massenot

Illustrateur : Peggy Nille

L'élan vert

#### ● Sur le thème de la solidarité

##### *Les Ennuis de Lapinette*

Auteur : Cathon

Gallimard Jeunesse

##### *Petit Bateau*

Auteur : Stephen Savage

Gallimard Jeunesse

##### *Le Chat ne sachant pas chasser*

Auteur : John Yeoman

Illustrateur : Quentin Blake

Gallimard Jeunesse

##### *Clown*

Auteur : Quentin Blake

Gallimard Jeunesse

##### *Antonin le Poussin*

Auteur : Antoon Krings

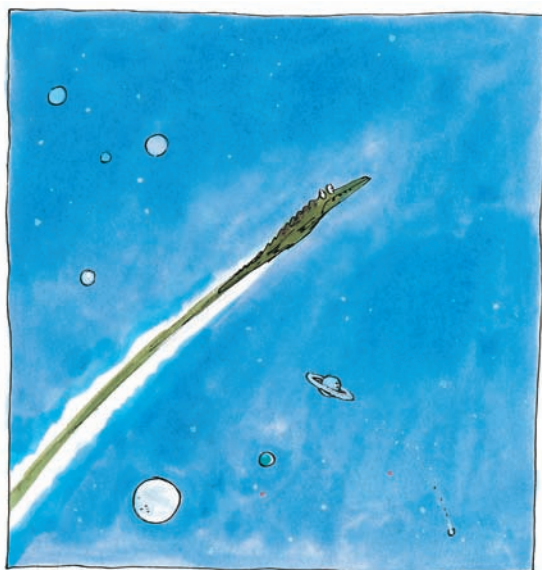
Gallimard Jeunesse

#### ● Sur le thème de la santé

##### *Pierre Lapin : les histoires du soir - 4 contes pour les petits*

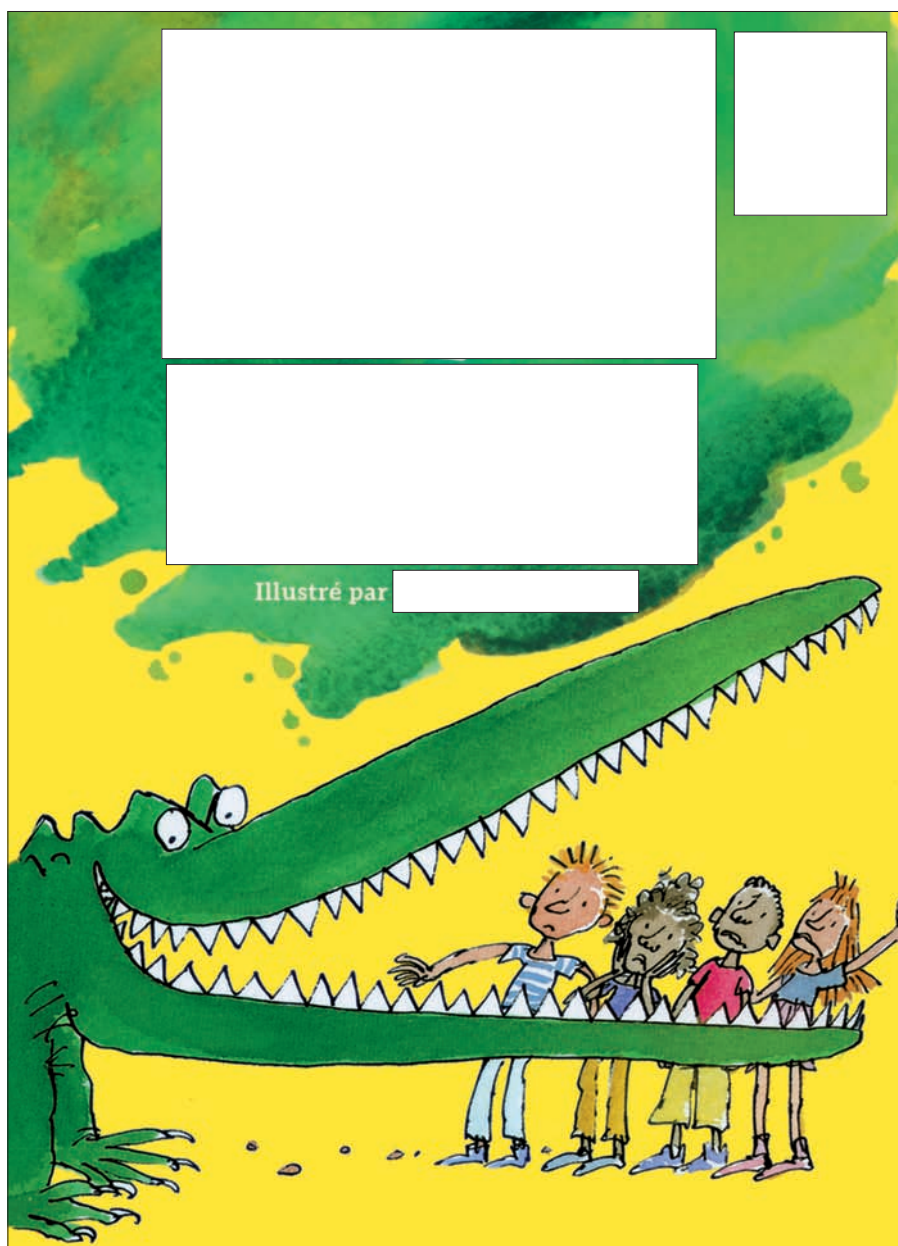
Auteur : Beatrix Potter

Gallimard Jeunesse



**RECONSTITUER LA COUVERTURE**

Découpe puis colle les images pour reconstituer la couverture du livre.



Quentin Blake



**RETROUVER LE MOT CROCODILE**

**1.** Retrouve et entoure le mot CROCODILE à chaque fois que tu le rencontres.

CROCODILE

*crocodile*

COCRODILE

*crocodile*

Corcodile

Crocodile

*crocodil*

CROCODILE

Crocodile

CROCDILE

*crocodile*

Crocodile

**2.** Écris tout seul le mot « CROCODILE » selon le modèle :

CROCODILE

.....

Crocodile

.....

*crocodile*

.....



**CHRONOLOGIE**

Découpe puis colle les images pour montrer dans quel ordre le crocodile rencontre les autres animaux.

1	2	3	4	5



**FABRIQUER UNE MARIONNETTE CROCODILE**

**FICHE DE FABRICATION**

**Matériel:**

- Feuille à dessin verte découpée en forme de crocodile et prédécoupée pour le tissage des bandes
- 2 bandes de feuille à dessin rouge
- 2 bandes de feuille à dessin orange
- 2 bandes de feuille à dessin jaune

**Déroulement:**

- Prendre une bande orange et effectuer un tissage en passant dessus/dessous le corps du crocodile prédécoupé.
- Répéter avec les bandes rouges puis jaunes, en alternant les couleurs.
- Coller un bâtonnet au dos du crocodile.



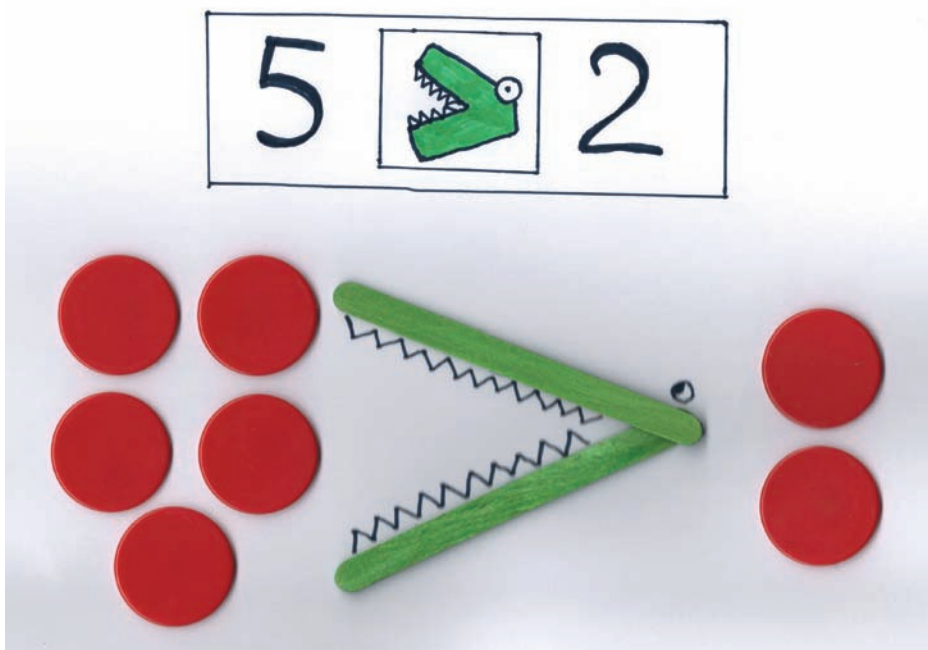
**UTILISER LES NOMBRES: JEU DU CROCO GLOUTON**

**Matériel:**

- Cartes représentant les chiffres
- Jetons
- Planche de jeu

**Règle du jeu:**

- Je prends une planche CROCO GLOUTON que je pose devant moi.
- Je pioche une carte « chiffres » et je la pose sur ma planche.
- Je complète ma planche en plaçant le bon nombre de jetons.
- Je compte et je dis quel chiffre est le plus grand: « 5 est plus grand que 2 ».



**LES ANIMAUX DE LA JUNGLE**

Relie chaque animal à l'endroit où il vit et/ou à ce qu'il mange.



Arbre

Baies

Boue

Feuilles

Jungle

Noisettes

Oranger

Rivière