

Fabien RABATEL

Raconter la mythologie grecque en maternelle

Evoquer la mythologie grecque peut paraître un peu déplacé au premier abord : les histoires racontées exacerbent les meilleurs comme les pires penchants de la nature humaine. Les mythes grecs sont cruels, violents, parfois misogynes ou pire, incestueux.

Ceci dit, ils ne sont ni pires, ni mieux que les contes traditionnels dans lesquels des ogres dévoreurs d'enfants et des adultes assassins sont sans pitié. Ces histoires finissent souvent mal d'ailleurs.

Un autre point important : c'est que les mythes sont fondateurs des sociétés et donc fondamentaux dans notre pays : ils nous accompagnent depuis des siècles et nous vivons avec. Nous interagissons avec les valeurs et les interdits qu'ils induisent, nous transformons des pans entiers de ces mythes pour les exploiter comme autant d'expressions du langage courant.

Ils inspirent énormément de créations diverses : poésie, cinéma et bien sûr la littérature jeunesse.

L'album présenté est *Le Cyclope* de Soledad Bravi : adapté aux élèves de maternelle.

Raconter : la tradition orale pour mieux retenir et mieux comprendre

Le langage a eu une fonction primordiale dans la survie et le développement de l'humanité : **celle de communiquer ses pensées** et donc des idées.

Dans ce schéma, il y a systématiquement un locuteur, un message et un destinataire.

La tradition orale a dominé pendant des siècles avant l'apparition de l'écriture (vers -3000 avant notre ère). Elle a préservé l'histoire, les lois et la littérature.

Tous ces récits avaient pour objectif d'exposer un savoir, « une vision de l'homme et du monde »¹ et légitime un certain ordre des choses, un agencement de l'univers comme de la société au sein de laquelle évoluent les croyants.

Cette littérature orale est indissociable d'une mémorisation car c'est bien la mémoire qui, en Grèce ancienne comme ailleurs dans l'espace et dans le temps, **occupe une place primordiale dans la transmission. Cette mémoire dite « dialogique »² était entretenue de génération en génération.**

L'objectif même de l'enseignement est de permettre à l'élève de comprendre aussi bien ce qu'il entend que ce qu'il lit³.

¹ GRESLE F., PANOFF M., PERRIN M., TRIPIER P., (1994). *Dictionnaire des sciences humaines Anthropologie/Sociologie*. Paris : Nathan Université. Page 267 (à propos de la définition de l'oralité).

² GRESLE F., PANOFF M., PERRIN M., TRIPIER P. (1994). *Dictionnaire des sciences humaines Anthropologie/Sociologie*. Paris : Nathan Université. Page 233.

³ GANTZ E. & SPRENGER-CHAROLLES L. (novembre 2014). « Bien décoder pour bien comprendre », Dossier *Devenir Lecteur, Cahiers Pédagogiques*, n°516. Page 21.

L'élève est un lecteur mais aussi un écoutant.

Parmi les difficultés inhérentes à la compréhension d'un récit, Fayol soulignait déjà en 1996 les difficultés liées aux inférences, notamment causales. Les événements qui se produisent précédemment dans le texte ont un impact sur ceux en cours. L'évidence de ce lien ne l'est pas pour les jeunes lecteurs. Exemple trouvé sur Internet : « Sharon prit un cachet d'aspirine. Son mal de tête s'en alla. »

Pour Andrée Boisclair, même si le récit prend en apparence une forme linéaire, les liens de causalité ne le sont pas forcément. Andrée Boisclair parle de construire des « relations causales hiérarchisées entre les événements ». Pour l'enfant, dont le développement cognitif est en plein développement, c'est un exercice très complexe.

Roland Goigoux et Sylvie Cèbe rappellent aussi **les difficultés que rencontrent les élèves à restituer l'enchaînement logique des actions** (cause, conséquence).

D'où l'importance de mettre en place des activités de compréhension de littérature dès le plus jeune âge.

Les avantages :

- **Reprise des grandes idées du texte traduites par les élèves eux-mêmes en des termes compréhensibles ;**
- **Travail de mémorisation ;**
- **Création d'images mentales ;**
- **Meilleur traitement des informations** comme l'organisation des idées, la hiérarchisation etc ;
- **Amélioration des compétences langagières et, dans le même temps, « des capacités cognitives inférentielles »** et des capacités à adopter les différents points de vue de l'histoire ;

A cela, nous pourrions ajouter la dimension du plaisir : le plaisir d'être face à des péripéties, la *peripeteia*. Jérôme Bruner, dans son ouvrage *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ?*⁴, évoque ces événements qui vont brusquement changer le cours de l'histoire, bouleverser les forces en présence, créer un flou sur l'avenir des personnages et susciter l'étonnement chez les écoutants et les lecteurs.

Jérôme Bruner insiste sur l'importance du face à face entre le conteur et l'écoutant : Enfin, soulignons le poids de la présence de l'auteur dans une situation d'altérité essentielle à l'efficacité de l'échange.

⁴ BRUNER J. (2002 et 2010 pour la présente édition). *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ?* Paris : Retz. Page 8.

Lire aux élèves : le choix de l'album ? Créer une culture générale.

À ma connaissance, il existe peu d'albums de jeunesse inspirés de la mythologie grecque et destinés à des enfants de 3 à 6 ans. *Le Cyclope* de Soledad Bravi (L'école des loisirs) possède des atouts indéniables pour inviter les enfants à entrer dans cet univers légendaire.

- Les thématiques sont abordées de façon très légères, voire même avec humour, notamment lors de passages potentiellement violents : dévoration des marins, œil du Cyclope crevé, etc.
- Les dessins sont explicites, relativement peu complexes à analyser, quelques traits de crayon, des couleurs vives et très peu de textes.
- La transition entre ce que l'enseignant raconte et ce qu'il va lire ensuite est assez simple puisque les événements s'enchaînent de manière linéaire.

Parmi les séances proposées en moyenne section, un jeu de société a été créé afin de rejouer l'action finale (fuite des marins sous les moutons). Il s'agit d'un jeu de coopération recto verso (deux niveaux de difficultés). Les joueurs doivent revenir au bateau avant que le puzzle du Cyclope ne soit reconstitué totalement (une pièce est placée à chaque fois qu'un joueur tombe sur une case « Cyclope »).



BIBLIOGRAPHIE :

GRESLE F., PANOFF M., PERRIN M., TRIPIER P., (1994). *Dictionnaire des sciences humaines Anthropologie/Sociologie*. Paris : Nathan Université. Page 267 (à propos de la définition de l'oralité) et page 233.

GANTZ E. & SPRENGER-CHAROLLES L. (novembre 2014). « Bien décoder pour bien comprendre », Dossier *Devenir Lecteur, Cahiers Pédagogiques*, n°516. Page 21.

Fayol, M. « A propos de la compréhension... », dans *Observatoire National de la Lecture, Regards sur la lecture et ses apprentissages*, Pam, Ministère de l'Éducation nationale, 1996, p. 87-102.

BRUNER J. (2002 et 2010 pour la présente édition). *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ?* Paris : Retz. Page 8.

BRAVI S. (2007) *Le Cyclope*. Paris : L'École des Loisirs

Sitographie :

MAKDISSI H. / BOISCLAIR A. (Actes du 9^e colloque de l'AIRDF, Québec, 2004) *Le développement de la structuration du récit chez l'enfant d'âge préscolaire*. <https://crires.ulaval.ca/full-text/makdissi-boisclair.pdf>