

# FICHE PÉDAGOGIQUE

## LES 9 VIES D'ARISTOTE

Folio Cadet



### L'HISTOIRE

Aristote, comme tous les chats, a neuf vies. En dépit des recommandations de sa mère, puis de la sorcière qui l'a adopté, Aristote est casse-cou et imprudent. Il perd successivement huit de ses vies en tombant dans la cheminée, en renversant une cruche de lait, en tombant d'un arbre, puis dans la rivière, en passant sous un train, en s'approchant trop près d'un chien et enfin de la route... Mais l'expérience aidant, Aristote profite pleinement et longuement de sa dernière vie : il devient le parfait assistant de son amie la sorcière.

Fiche conçue et rédigée  
par Géraldine Degroote.  
Illustrations :  
© Bob Graham.

Conte de sagesse pour chaton imprudent, ce récit de Dick King-Smith joue sur le rythme et les péripéties inattendues pour créer le plaisir de la lecture.



### L'AUTEUR

Dick King-Smith est né en 1922 à Bitton, dans le comté de Gloucester, en Angleterre. Fermier durant une vingtaine d'années, il devient instituteur dans une école des environs de Bath et, à cinquante-quatre ans, il publie son premier livre pour enfants, *Babe, le cochon devenu berger*. Le succès est immédiat et inspirera dix ans plus tard un film célèbre. Dick King-Smith, qui a écrit plus de soixante livres pour enfants, est l'un des auteurs anglais les plus populaires. Ses personnages favoris sont les animaux, qu'il connaît bien et auxquels il prête des dialogues savoureux et pleins d'humour. Il vit aujourd'hui à quelques kilomètres de son lieu de naissance, dans un cottage du XVII<sup>e</sup> siècle.

### L'ILLUSTRATEUR

Bob Graham est né en 1942 à Sydney, en Australie. Il suit des études d'art et travaille en tant que designer puis illustrateur au sein d'une maison d'édition avant de publier son premier livre pour enfants en 1981. Ses albums ont remporté un vif succès et ont été distingués par de nombreux prix. Après avoir vécu en Angleterre pendant plusieurs années, il est retourné en Australie et habite aujourd'hui à Melbourne, avec sa femme.

### BIBLIOGRAPHIE

En Folio Cadet, on retrouve Dick King-Smith pour des histoires fantastiques avec :

- *Une marmite pleine d'or* (ill. de William Geldart, 1998 et 2005)
  - *Le Dragon des mers* (ill. de Peter Bailey, 2007)
- ou pour des histoires ayant trait au quotidien, notamment à celui de son personnage fétiche, Sophie, la petite fille qui veut devenir fermière contre la volonté de ses parents :
- *Une surprise pour Sophie* (ill. de David Parkins, 1996)
  - *Le Chat de Sophie* (ill. de David Parkins, 1998)
  - *L'Escargot de Sophie* (ill. de Michel Gay, 1998)
- et enfin, dernièrement :
- *Mon petit frère est un génie* (ill. de Judy Brown, 2006)

En Folio Junior, parmi la très riche bibliographie de Dick King-Smith, signalons simplement son grand succès *Babe, le cochon devenu berger* (1996), et pour continuer la thématique du chat, *Le Tueur de souris* (1995), *Cul-Blanc* (ill. Henri Fellner, 1999) et *Une vie de château* (ill. Wendy Smith, 1999), trois romans dont les personnages principaux sont des chats à visage très humain...



### INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

L'étude en classe présente des intérêts divers selon l'âge des enfants et le projet de travail. Avec des maternelles, malgré le vocabulaire un peu compliqué, l'enfant peut entrer dans l'histoire car les événements sont très rythmés et assez attendus. Ils se familiarisent ainsi avec un type d'écrit plus construit et plus riche que ce qui leur est habituellement proposé. Pour les plus grands (fin CP-CE1), la segmentation du livre en épisodes étant aisée, ils accèdent à la lecture d'un album relativement long (80 pages) tout en travaillant la compréhension fine.

### PISTES PÉDAGOGIQUES

#### 1- Un « conte » à rebours

*Les 9 Vies d'Aristote* de Dick King-Smith sont le récit des aventures d'un chaton curieux. Toute l'histoire repose sur l'idée que les chats ont neuf vies, c'est-à-dire huit fois la possibilité d'être épargnés par la mort. Aristote le chaton perd une vie à chaque fois qu'il se met en situation de grand risque. D'imprudencence en imprudence, il est sauvé par Bella Donna, la sorcière qui l'élève. Le défi du chaton consiste à devenir sage et raisonnable avant d'avoir perdu sa dernière vie. Il en résulte un récit très rythmé, animé, mais rassurant pour les enfants qui savent que le chat peut être sauvé. Accoutumés à ce système de vies dans le domaine des jeux vidéo, les élèves ne devraient pas être troublés. Enfin, les illustrations de Bob Graham, aquarelles à dominante de beige, accompagnent le texte par la finesse des détails.

#### 2- Lecture du livre

L'écriture de Dick King-Smith n'est pas simple. Les phrases sont souvent longues et contiennent de nombreuses appositions, des inversions du sujet... De plus, le niveau de vocabulaire est assez élevé pour des élèves de

cycle 2. On ne peut donc envisager la lecture de cette œuvre complète par les enfants seuls. Absorbés par un déchiffrement laborieux, ils risqueraient de ne pas en comprendre l'histoire. Nous proposons donc deux approches : l'une pour les GS-CP, l'autre pour les CE1 (éventuellement exploitable en fin de CP).

#### 3- Pistes d'exploitation en GS-CP

Avec des enfants de 5 ou 6 ans, on peut transformer ce récit en un « livre à compter ». Il ne faut pas attendre des élèves la compréhension de chaque mot, ni même de chaque idée, mais plutôt insister sur le caractère rythmé de l'histoire.

Lire lentement et de manière vivante l'histoire. Lorsque Aristote perd sa première vie, continuer à lire. En revanche, lorsqu'il perd ses autres vies et que la sorcière le met en garde, s'arrêter après « plus que » et demander aux enfants combien de vies il reste au chat. Pour aider les plus jeunes, on peut utiliser les cartes de la fiche n° 1. À la fin de la lecture de l'album, la fiche n° 2 permet de récapituler la chronologie de l'histoire. Bien que ce texte soit un peu compliqué, il est important, en GS-CP, de le lire d'une seule traite afin que les enfants ne perdent pas le fil. Les élèves auront beaucoup de plaisir à l'entendre plusieurs fois, comprenant et retenant un peu plus de détails à chaque lecture. Les fiches n° 3 et 4 peuvent à ce moment-là être exploitées.

#### 4- Pistes d'exploitation en CE1

En CE1, l'exploitation de ce livre prend une tout autre dimension. On peut fractionner le livre en épisodes correspondant à la perte des vies et pousser la recherche de sens un peu plus loin.



### ★ Émission d'hypothèses à partir de la couverture

La première de couverture : faire relever le nom de l'auteur, celui de l'illustrateur, le titre et l'éditeur. Faire décrire l'image puis chercher qui est Aristote (cf. philosophe grec). Faire imaginer aux enfants la trame de l'histoire, ainsi que le rôle des personnages.

La quatrième de couverture : elle contient beaucoup de réponses aux questions que la première de couverture pose et elle explique aussi le titre.

### ★ Lecture de l'histoire par épisodes

Alterner la lecture et le travail de compréhension selon le découpage suivant :

✂ De la page 16 à la page 16 (jusqu'à « Plus que huit vies. ») Aristote quitte sa mère, part avec la sorcière et perd sa première vie en tombant dans la cheminée.  
Mots difficiles : filasse, le chaume, une volute.

✂ De la page 16 à la page 25 (jusqu'à « [...] le son de sa voix. ») Aristote perd sa deuxième vie, coincé sous la cruche de lait.  
Mots difficiles : la suie, un cloporte, mélancolique.

✂ De la page 25 à la page 35 (jusqu'à « [...] cinq vies, maintenant. ») Aristote perd ses troisième et quatrième vies en tombant d'une branche d'arbre dans la rivière.  
Mots difficiles : il s'abstint, noueux, impétueuse, escarpées, la berge.

✂ De la page 35 à la page 44 (jusqu'à « [...] comme des petits boutons. ») Aristote perd sa cinquième vie en passant sous le train.  
Mots difficiles : avisé, se tapir.

✂ De la page 44 à la page 53 (jusqu'à « [...] contre son amie. ») Aristote perd sa sixième vie en manquant de se faire croquer par le chien de la ferme.  
Mots difficiles : un molosse, massif, éberlué.

✂ De la page 53 à la page 66 (jusqu'à « [...] que tu y arrives. »)

Perte des septième et huitième vies à cause d'un camion et de Gruffo le chien.

Mots difficiles : la lisière, fébrilement.

✂ De la page 66 à la fin du récit.  
Phase finale, le chat devient raisonnable, le chien meurt, la sorcière et le chat vivent heureux.  
Mots difficiles : en trombe, révolu.

Entre chaque séance de lecture, le travail de compréhension ne doit pas être trop long pour que les élèves restent dans le récit et qu'ils ne se lassent pas. Cf. fiche n° 5. Faire relever par les élèves les mots difficiles. Les amener à reformuler ce qui s'est passé en leur imposant de se concentrer sur l'essentiel. Avant chaque séance de lecture, récapituler le nombre de vies qu'il reste à Aristote, et la façon dont il les a perdues. La fiche n° 6 reprend la chronologie des événements. Faire découper aux enfants les illustrations de la fiche n° 2 pour compléter le tableau de la fiche n° 6.

## 5- Prolongements

### ★ Vivre ensemble

Ce texte peut être l'occasion d'une discussion sur le caractère fragile de la vie et celui irréversible de la mort.

### ★ Lecture en réseau

On peut intégrer ce livre à une séquence sur le thème du chat :

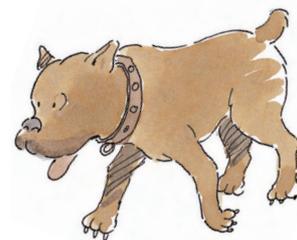
*Le Chat Botté* de Charles Perrault, *Le Chat et le Diable* de James Joyce (Gallimard Jeunesse, Folio Benjamin), *Les Chats volants* d'Ursula K. Le Guin (Gallimard Jeunesse, Folio Cadet)...

### ★ Sciences

Aborder les dangers ménagers pour des enfants (électricité, cuisine...).

### ★ Arts plastiques

Proposer une production où une seule couleur est fournie (camaïeu). Prendre conscience de la variété des teintes que l'on peut obtenir selon le dosage de blanc, de noir et d'eau.



Entoure le titre du livre.

Aristote le chaton

Les 9 vies d'Aristote

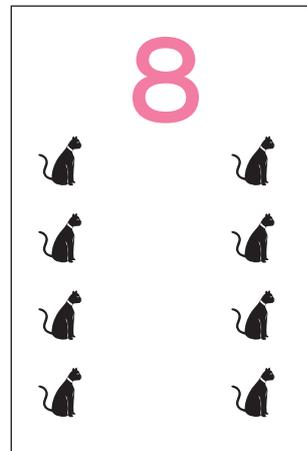
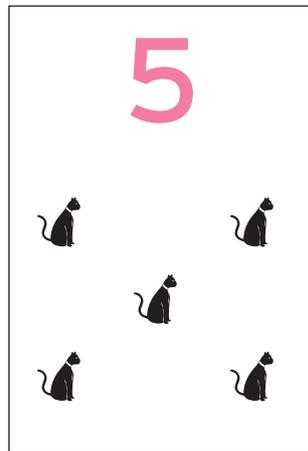
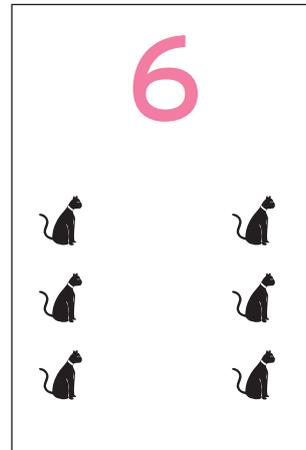
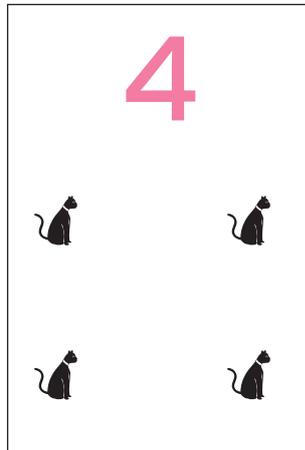
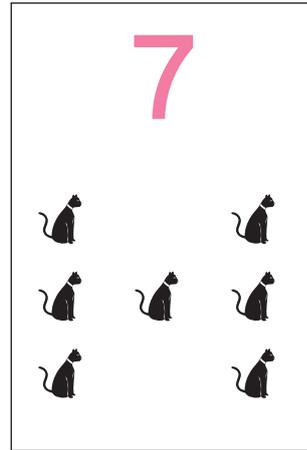
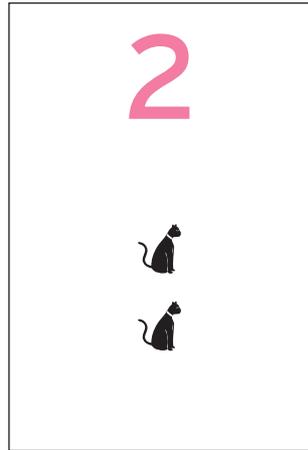
La sorcière et son chat

Les 9 trains d'Aristote

Aristote et Gruffo

Les aventures d'Aristote

Découpe les cartes et range-les du plus grand au plus petit :



**Numérote les images dans l'ordre de l'histoire.**

(Pour les plus grands, découper les images qui servent à compléter la fiche n° 6.)

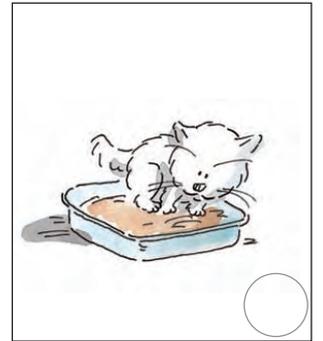
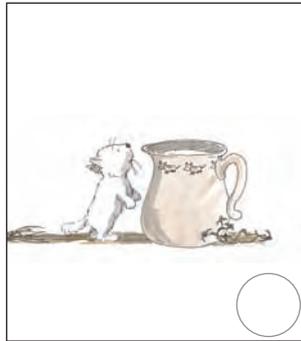


Voici quatre épisodes de l'histoire d'Aristote. À chaque ligne, barre l'intrus et numérote les autres images dans l'ordre de l'histoire.

A



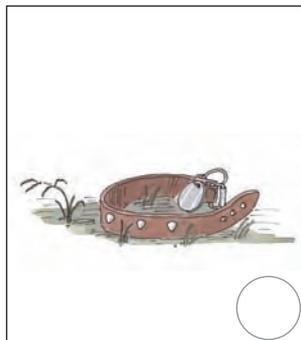
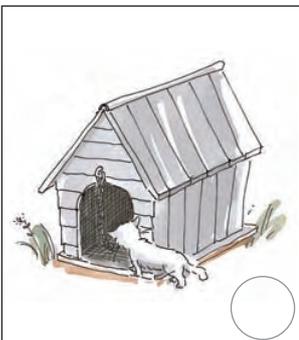
B



C



D



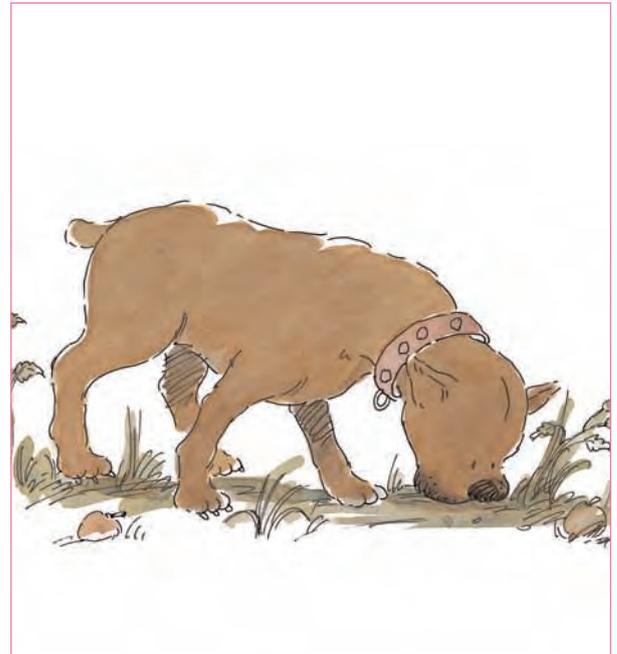
# FICHE ÉLÈVE 4 GS-CP

## LES 9 VIES D'ARISTOTE

NOM .....

DATE .....

Relie les accessoires au bon personnage. Attention aux intrus !



### DU DÉBUT À LA PAGE 16

#### Réponds aux questions :

Qui baptise le chaton Aristote ?

.....

Qu'est-ce qui éteint le feu juste avant qu'Aristote ne tombe dedans ?

.....

En quoi est fait un toit de chaume ?

.....

#### Barre les mots qui ne sont pas de la même famille que chaume.

le chômage

une chaumière

la chaudière

la paille

\* À la page 16, il reste ..... vies à Aristote. Il en a perdu ..... depuis le début du livre.

### DE LA PAGE 16 À LA PAGE 25

#### Réponds aux questions :

Dans la cruche, Aristote boit un mélange de lait de vache, de lait de chèvre, de lait de brebis et de lait de pigeon. Lequel de ces 4 animaux ne fabrique pas de lait en réalité ?

.....

Comment appelle-t-on la catégorie d'animaux qui produisent du lait ?

.....



Relie chaque phrase au sens mis en éveil par le chaton.

- |            |   |  |
|------------|---|--|
| L'ouïe ●   | ● | Il bondit et jeta un œil à l'intérieur.  |
| Le goût ●  | ● | Son flair lui signala qu'elle était remplie d'une sorte de lait...   |
| La vue ●   | ● | Il glissa une patte dans la cruche et remua le liquide produisant ainsi, lui dirent ses oreilles, un appétissant clapotis. |
| L'odorat ● | ● | Il retira sa patte et la lécha, et sa langue lui apprit que c'était délicieux.   |

\* À la page 25, il reste ..... vies à Aristote. Il en a perdu ..... depuis le début du livre.



**DE LA PAGE 25 À LA PAGE 35**

Dessine en bande dessinée la mésaventure du chaton racontée dans ce passage. À toi de découper le cadre en autant de vignettes que nécessaire.



\* À la page 35, il reste ..... vies à Aristote. Il en a perdu ..... depuis le début du livre.

**DE LA PAGE 35 À LA PAGE 44**

Complète les phrases avec « Bella Donna », « Aristote » ou « la locomotive ».

..... passait beaucoup de temps à réchauffer quelque chose - ..... ne savait pas quoi - dans un grand chaudron noir.

Un jour que ..... était très occupée à cette tâche, ..... s'esquiva pour une petite promenade.

Il avait fallu cinq bonnes minutes à ..... pour se rendre de la chaumière à la voie ferrée mais ..... s'y envola en un rien de temps.

..... était un peu sourd et quand ..... était presque sur lui, il entendit la voix de ..... lui crier de se coucher.

..... se tapit entre les rails et n'oublia jamais le bruit terrible de .....

Quand ..... ouvrit de nouveau les yeux, il vit ..... appuyée sur son balai.

\* À la page 44, il reste ..... vies à Aristote. Il en a perdu ..... depuis le début du livre.

**DE LA PAGE 44 À LA PAGE 53**

Mini-lecture puzzle : numérote les passages dans le bon ordre.

- Il décida de laisser l'animal tranquille. Mais une autre fois, il retourna près de la niche et malheureusement, il éternua.
- Un jour, Aristote se décida à jeter un œil à l'intérieur de la niche. Une drôle d'odeur et un drôle de bruit s'en dégagèrent.
- Mais le chien fut retenu par sa chaîne et Aristote put rentrer sain et sauf avec Bella Donna.
- La première fois qu'Aristote accompagna Bella Donna à la ferme, elle l'avertit de ne pas s'approcher de la niche.
- Le grand chien sortit en trombe de sa niche et tenta de croquer le chat.
- Il aperçut dans l'obscurité un très gros animal, profondément endormi.

\* À la page 53, il reste ..... vies à Aristote. Il en a perdu ..... depuis le début du livre.

**DE LA PAGE 53 À LA PAGE 66**

Recopie la phrase du texte qui prouve que Bella Donna et Gruffo sont amis.

.....  
.....  
.....

Recopie la phrase du texte qui prouve que la femme du chauffeur de camion ne croit pas aux sorcières.

.....  
.....  
.....

\* À la page 66, il reste ..... vie à Aristote. Il en a perdu ..... depuis le début du livre.

**DE LA PAGE 66 À LA FIN**

Avant de découvrir la suite de l'histoire, imagine comment peut se finir ce livre. Que va-t-il arriver à Aristote qui n'a plus qu'une seule vie ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Découpe les images de la fiche n° 2, ainsi que les étiquettes-textes sur cette fiche. Remplis le tableau en remettant l'histoire dans l'ordre. Toutes les étiquettes-textes ne sont pas fournies. À toi d'écrire ce qui se passe sur l'image quand il manque le texte.




Aristote et Bella Donna vivent heureux.

Aristote quitte sa mère et part vivre avec la sorcière.

Aristote risque de se faire écraser par un camion et mordre par un chien.

Gruffo se jette sur Aristote mais il est retenu par sa chaîne.

Aristote passe sous le train.

La sorcière repêche Aristote dans la rivière.