

JENNIFER DALRYMPLE

AUTEUR-ILLUSTRATRICE



Biographie

Jennifer Dalrymple est née d'un père américain et d'une mère française le 8 juillet 1966 à San Francisco. Elle obtient un baccalauréat d'arts plastiques et de philosophie en 1985 et étudie l'archéologie pendant un an. Après une brève carrière de mannequin, Jennifer Dalrymple commence à écrire des livres pour la jeunesse lors d'un séjour professionnel à Tokyo. Elle est aujourd'hui auteure et illustratrice et membre de la charte des auteurs et illustrateurs pour la jeunesse. Créatrice prolifique, elle a trente-huit livres publiés à son actif, essentiellement à L'École des Loisirs et chez Bayard Jeunesse. Elle a aussi publié huit histoires dans des périodiques jeunesse : *J'aime Lire*, *Pomme d'Api*, *Les Belles histoires*, *Talaire*, *Pomme d'Api*.

Jennifer Dalrymple est une militante écologiste, membre de Greenpeace et cela se sent dans ses livres. En dehors de la collection Archimède, onze de ses ouvrages ont pour thème la nature, la campagne, ou pour héros des animaux, même si tous n'ont pas un sujet écologique. La découverte d'autres pays et d'autres cultures est également un sujet de prédilection pour Jennifer Dalrymple avec un personnage récurrent, le petit africain Arouna. Il est le héros de cinq récits de l'auteur. *Le Tapis magique* et *Shiki* abordent également ce sujet. Un autre personnage récurrent de Jennifer Dalrymple est la petite Mimosa, héroïne de sept livres qui traitent des aléas du quotidien et des relations avec les différents membres de la famille.

Bibliographie

[L'école des loisirs](#)

Le Tagagné -1990

Pricket le propre -1991

Le tout petit Pays -1991

Arouna fait du troc -1991

Sapin brut -1991

Viens chez moi Arouna-1992

Série Mimosa (sept albums) -1992-93

Nos ancêtres les indiens-1993

Le chou frisé -1994
Péric et Pac -1994
Lucien la frousse -1995
Le Noël de Léopold -1995
Dégoutant -1996
Shiki -1997
Non, je n'ai jamais mangé ça (Archimède) -1997
Je voulais te dire *1998
Falstaff -1999
La princesse et les insectes (Archimède)-2000
Sauvage (Archimède)-2001
Pépin et l'oiseau (Archimède)-2002
Au secours! ouvrez moi! -2004
Mon papa- 2005
Hilda -2006
La Maison dans l'arbre- 2006
Homère à l'école des oiseaux- 2007
La poupée – 2008
Tonn-Tü et Marinette – 2008

Lo Pais d'Enfance

Le méchant de l'histoire-2001
Le tapis magique-2002
L'arbre de Mani-2006

J'Aime Lire textes uniquement

Le visiteur de Noël (ill. J. Boucher)-1992
Le prince des voleurs (ill. F. Place) -1994
La nuit de l'ours (Ill. B. Marshall)-1996
Trois rollers pour deux (Ill. J.L. Besson) -1997
Joyeux anniversaire (Ill. J. Azam)-2002
L'ami sauvage (Ill. B. Pilorget)-2003
L'honneur de Manju (Ill. F. Place)-2004-
Le trésor de Piet (Ill. X. Salomo)-2006

D-Liretextes uniquement

L'homme-cheval (Ill. P.Bailly)-2001
Le garçon, la vieille et les chevaux (Ill. O. Balez) 2006
Sois Libre Olaf (Ill. S. Martin) Déc. 2006
Femme-Ours (Ill. O. Ronzon) Mai 2007

Belles Histoires

La fête de l'accolade -2003

Premières Histoires

Atchoum Tcha -2003
Tcha perdu et retrouvé- 2004
La boutonnite -2004
Le petit sac- 2005
Le Noël de Tcha- 2005
L'arrière-pépé-2006
Tcha dit Non – 2008

→ Présentation de quelques livres

La collection Archimède

Jennifer Dalrymple a publié quatre livres dans la collection Archimède de l'École des loisirs : *Non, je n'ai jamais mangé ça !*, *La princesse et les insectes*, *Sauvage* et *Pépin et l'oiseau*. Ces quatre récits ont pour thème la nature et plus particulièrement l'écologie. *Non, je n'ai jamais mangé ça !* est un peu à part car il a pour thème la nourriture et fait découvrir aux enfants de quoi est fait le pain. Les trois autres livres ont pour sujet commun la protection de la nature : sauvetage d'un petit oiseau pour *Pépin et l'oiseau*, apprentissage de l'importance des insectes pour *La princesse et les insectes*, découverte des beautés de la forêt dans *Sauvage*.

Tonn-Tü et Marinette, L'école des loisirs, 2008

Tonn-Tü le lutin est tellement habile de ses mains qu'il est devenu le soigneur des bois et sa maison, un refuge pour tous. En échange de ses pansements, les animaux le nourrissent. Un soir, il croise Marinette, une souris apeurée. Toute sa famille a été dévorée. Marinette s'installe chez lui et devient son amie. Mais quand il ramène une chouette blessée, elle est terrifiée. C'est une chouette comme celle-ci qui a dévoré sa famille.

Comment sa fait-il que Tonn-tü n'ait pas peur de la chouette alors que Marinette est terrorisée. Comment Marinette parvient-elle à surmonter sa peur?

Péric et Pac, L'école des loisirs, 1994

Le jour où Péric apprend à lire, cela lui plut tellement qu'il eut envie de faire partager son savoir à ses amies les chèvres. Pac, la plus vieille chèvre du troupeau, se montra très intéressée et découvrit avec plaisir le monde de la connaissance. Mais ce nouveau statut la fait mettre à l'écart du troupeau.

Le pouvoir de la lecture.

Mise en réseau avec d'autres albums : Tibert et Romuald, Anne Jonas

La princesse et les abeilles, L'école des loisirs, Coll. Archimède, 2000

Lors d'une escapade en forêt, la princesse Lila - fille du roi - contrarie le peuple des insectes. Du coup, ceux-ci se fâchent et s'en vont. C'est la pire des catastrophes. Sans les insectes, qui s'y activent jour et nuit très utilement, la forêt se meurt. Et dans une forêt morte, les hommes ne peuvent plus vivre... La coupable réussira-t-elle à réparer ses torts et à restaurer les équilibres naturels? Elle doit faire vite. Chaque jour compte. Heureusement, ses deux marraines vont lui venir en aide, et ce sont des marraines qui ne ressemblent à nulle autre.

L'arbre de Mani, Lo Pais d'enfance, 2006

Fils du roi, dont l'idéal est de guerroyer et de revenir faire autorité en son pays,

Mani est le seul de ce royaume à ne pas souffrir du mal de pierre : tout est en sédimentation et peu à peu la vie s'efface, chacun devient, aussi bien que la ville elle-même, pierre. Mani reçoit une graine, qu'il plante, arrose, et un arbre naît, prend son ampleur et redonne vie à la vie. Mais ce trouble est inacceptable, le roi s'y oppose et veut faire couper l'arbre. Mani alors se révolte contre son père, obtient de sa grâce la survie de l'arbre en contrepartie des filets doivent le tenir prisonnier.

→ Pistes pédagogiques

En français

– **Langage oral**

Présenter quelques personnages à une autre classe sous forme de marottes puis raconter l'histoire.

Présenter des fiches documentaires sur les animaux sauvages présents dans les albums.

Apprendre quelques dialogues présents dans les albums puis les jouer sous forme de saynète.

Raconter une histoire à plusieurs voix à une autre classe.

– **Lecture écrite**

Connaître des éléments importants à propos de l'auteure-illustratrice : son nom, quelques uns de ses ouvrages, certains aspects de son métier.

Connaître certains éléments à propos d'un livre : couverture, page de garde, titre, personnage...

Faire une galerie de portraits de tous les personnages rencontrés dans les différents albums : d'un côté les humains, de l'autre les animaux. Rédiger des cartes d'identité, préparer des jeux de devinettes.

Lire un extrait de l'histoire à une autre classe

Lire des ouvrages documentaires pour chercher des informations sur les animaux présents dans les albums.

Rédiger des fiches d'identité documentaires sur quelques uns des animaux.

Pistes de travail en arts plastiques

Auteur Jennifer Dalrymple

Tonn-Tü et Marinette

De Jennifer Dalrymple

1- Galerie de portraits

Faire le portrait des personnages principaux, chacun sur une feuille de grand format. Dessiner d'abord à la craie grasse, puis peindre ou colorer à l'encre. Ajouter sa fiche d'identité, précisant ses qualités et ses défauts.

2- Le lutin

Dans un couvercle de boîtes de bottes, planter des branches d'arbres. Les peindre en blanc, recouvrir le sol de coton ou de ouatine. C'est l'hiver ! Créer un (ou plusieurs lutins) en terre à modeler, ou en fil de fer recouvert de bandes plâtrées. Respecter l'échelle pour bien monter qu'il est minuscule.

3- De quoi as-tu peur ?

Chaque enfant peint ce qui lui fait peur, un animal, un objet ou une situation. En face (sur un diptyque), il se dessine au feutre noir dans une position de frayeur... Légender.

Le méchant de l'histoire

De Jennifer Dalrymple

1- Avant / après

Faire deux portraits du méchant, un avec piquants et un avec plumes.

2- Galerie de méchants

Dans les livres de la bibliothèque étudiés, collecter des portraits de monstres, de méchants. Les dessiner chacun sur de grandes feuilles, ajouter un cartel avec leur nom et leur particularité.

3- En volume

A partir d'une grande poupée ou d'un pantin, fabriquer le méchant en volume. Fixer les pieds sur un socle, puis à la bande plâtrée, modifier son corps, ajouter des piquants en piques à brochette ou des plumes. Colorer.

Mon papa

De Jennifer Dalrymple

Page 9 – sur des feuilles carrées, dessiner puis peindre chaque élément récolté par l'enfant et son père. Ajouter le nom en français et en latin ! Présenter en série, comme un herbier.

Pages 13 et 14 – le tronc de l'arbre s'anthropomorphise et devient menaçant. A vos crayons pour transformer plantes, fleurs ou arbres en monstres grimaçants.

Page 22 – la robe de la mère est imprimée de fougères et fleurs, déjà aperçues dans les illustrations précédentes, comme une tenue camouflage pour se promener en forêt. Imaginons des tenues camouflage pour le bord de mer, la rando en montagne, pour longer un mur, faire de l'escalade, aller en prison...

Sauvage

De Jennifer Dalrymple

1- Des forêts !

Au fil des pages de l'album, on admire plusieurs planches consacrées aux arbres, dans des nuances différentes :

2^{ème} de couverture : camaïeu de verts et d'ocre.

3^{ème} de couverture, nuances de vert amande et blancheur grisée...

Page 12, camaïeu de mauves et violets clairs...

Page 28, nuances de verts tendres, rayés de vert sapin et vert kaki pour les troncs.

Proposer aux élèves de s'essayer aux camaïeux : choisir dans la boîte de couleurs, les feutres, pastels secs et gras dans une seule teinte, mais avec plusieurs nuances (que des verts, ou que des orangés..).

Sur une feuille à grain (un peu épaisse), tracer au crayon de bois, les lignes des arbres, quelques branches et puis prendre mettre des couleurs en jouant avec les nuances.

On pourra ajouter un élément incongru (personnage ou animal), mais traité dans la couleur complémentaire, pour qu'on le discerne bien : bleus / orangés, rouge avec les verts, ou, enfin, violets / jaunes...

2- Monstre des bois

Page 35, l'auteur nous donne à voir *l'ESPRIT de LA FORÊT* ? Un personnage mi-homme, mi végétal....

Imaginer d'autres personnages surprenants, dans le même genre de mélanges d'éléments :- l'Homme de pierres – l'Ondine des eaux – l'Esprit des plantes ...

3- Carnet de croquis

Imaginer un voyage dans l'album, et donc, sur le carnet de croquis, dessiner au crayon de bois ou au feutre noir : le château, la cabane, la maison du Sauvage, les pièges disposés dans la forêt, l'étale du marché... Légender ou copier une phrase du texte.

4- Chaos !

Pages 26 et 27, l'auteur suggère la guerre avec un paysage de campagne au ciel plombé, dans des nuances de brun /vert bronze, ciel bleu gris et violet.

Choisir des paysages paisibles dans des magazines. Peindre dessus avec de la gouache pour le transformer en paysage hostile.

Le tapis magique

De Jennifer Dalrymple

Page 3, apparition du Djinn : en imaginer d'autres, plus bizarre, au physique plus étrange...

Page 5 et 6 : le paysage de désert est inversé, le ciel en bas ! Choisir des paysages simples en photographie dans des magazines : plage, muraille, forêt, rochers, mer avec toujours un ciel bleu. Coller ce paysage sur la moitié gauche de la feuille, à droite, les élèves dessinent le même paysage, mais inversé, le ciel en bas.

Page 10 : juste une silhouette tracée sur un fond coloré. Un touareg sur fond de sable... Traçons au crayon, puis au feutre, un véliplanchiste sur fond bleu, un élagueur sur fond vert de feuilles, un boucher sur fond rouge, un jardinier sur fond fleuri.... On peut imaginer toutes sortes de situations. Pour le dessin de la silhouette, on pourra se documenter, puis s'entraîner dans le cahier de croquis.

Page 18 : le Djinn s'envole sur son tapis magique... Imaginer des tapis magiques, avec des personnages étranges survolant des paysages extraordinaires... Au feutre de couleur et encres, ou à l'aquarelle sur papier très épais humidifié la veille.

L'arbre de Mani

De Jennifer Dalrymple et Martina Segler

1- Village coloré (2^{ème} et 3^{ème} de couverture).

Chaque élève dessine trois maisons et les colore en choisissant des nuances d'une seule couleur. Après découpage de ces maisons, on assemble toutes celles de la classe pour former un vaste village.

On invente une histoire de cette cité.

2- Maladie de la pierre

Choisir des portraits grand format de personnage, découper l'intérieur du visage, en laissant autour les cheveux, oreilles et cou. A la place du visage, coller un papier gris sur lequel les élèves vont dessiner des nervures et irrégularités comme sur un caillou. Dessiner les organes des sens dans l'esprit minéral !

3- La graine fabuleuse

Imaginer d'autres graines étranges et magiques. En variant les matériaux (terre, pâte ou plâtre à modeler, bandes plâtrées, papier mâché), modeler des formes de graines de tailles diverses. Avant ou après la peinture, coller des grains de sable, du sucre en poudre, des éclats de feuilles sèches pour varier les textures.

Les présenter dans des boîtes de tailles différentes. Rédiger des étiquettes avec des noms étranges et des vertus extraordinaires...

4- La cité dans l'arbre

Sur une très grande feuille rigide, dessiner et peindre un arbre gigantesque, aux branches déployées.

Choisir de petites boîtes de médicaments, d'allumettes... Les peindre pour les transformer en maisons. Les coller dans les branches ! Ne pas oublier de peindre le ciel avant...