



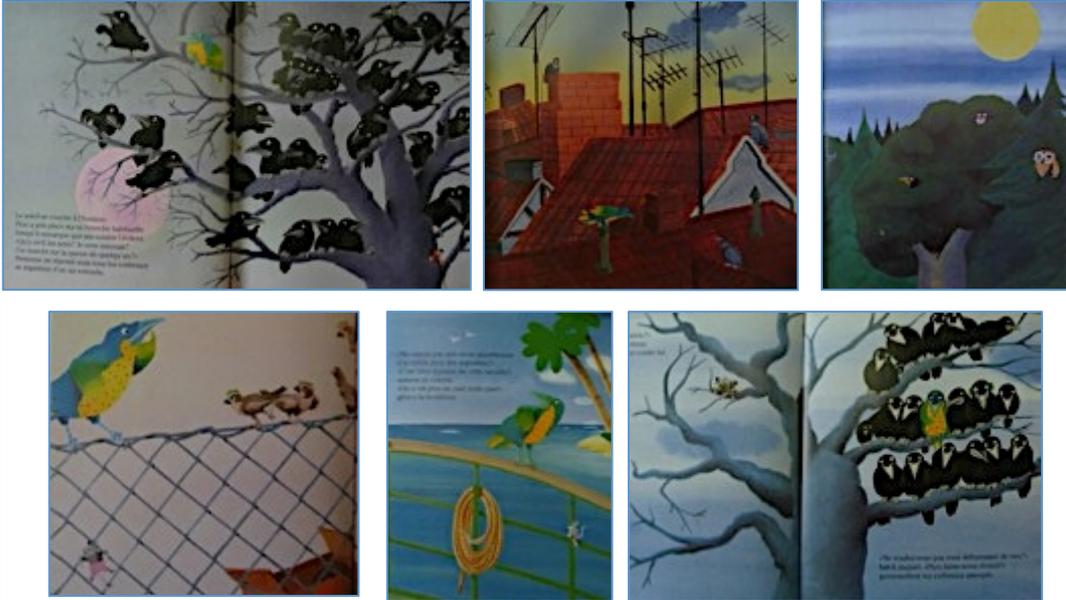
Pas assez NOIR

Carola Holland Edith Schreiber-Wicke

Mijade

Repères pour l'analyse, les intérêts littéraires et pistes pédagogiques	
FORME LITTÉRAIRE	Album avec texte
L'AUTEUR-ILLUSTRATEUR	<p>Carola Holland est née en 1947 à Luckau en Allemagne. Elle a étudié l'art et le graphisme à New-York, puis à Vienne.</p> <p>Autres titres <i>Oh ! Hisse !</i>, Nord- Sud éditions 2006 <i>La guerre des couleurs</i>, Mijade, 1997</p> <p>Edith Schreiber-Wicke est née à Shärding. Après des études de théâtre et d'histoire à Vienne, elle commence à travailler dans une agence de publicité. Depuis 1976, elle se consacre à l'écriture.</p> <p>Autres titres <i>Un Noël de chat</i>, Grasset 1992 <i>Carnaval des chats</i>, Grasset 1986, épuisé</p>
RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE	<p>Fluo est un corbeau pas comme les autres.. Quand on pense "corbeau", on pense "noir" or Fluo a les couleurs vives de son plumage. Un soir prenant sa place sur un arbre à côté des ses voisins d'autres corbeaux, il est mis à l'écart à cause de sa différence. Le chef des corbeaux lui fait comprendre qu'il n'est pas assez noir et qu'il faut qu'il s'en aille.</p> <p>Fluo part à la recherche d'un endroit où il serait accepté. Il se pose sur un toit d'une ville près de tourterelles mais ne peut y rester. Il s'envole alors vers une forêt où une chouette l'autorise à passer une seule nuit dans son grand sapin. Il s'envole de nouveau et se pose sur une clôture où des moineaux le chassent. Il s'envole une fois de plus vers la mer où il se pose sur un bateau à côté de mouettes peu hospitalières. Il s'envole de nouveau et ne sachant où aller. Mais tout à coup il entend un corbeau marmonner près de lieu « Pourquoi t'en irais-tu ? ». Fluo se réveille et comprend alors qu'il a fait un cauchemar. Tous les corbeaux et leur chef Romuald lui demandent de lui raconter son cauchemar. Il raconte qu'à cause de sa différence, il est rejeté, chassé et qu'il n'est pas accepté par les autres. Les corbeaux le rassurent en lui disant que ces histoires arrivent tous les jours mais pas chez les corbeaux.</p> <p>Une belle histoire de différence et de tolérance.</p>
THÈMES	Différence, racisme.
HORIZON D'ATTENTE	<p>La couverture dépliée et le titre « Pas assez Noir » peuvent être commentés par les élèves et faire l'objet d'émissions d'hypothèses sur l'histoire.</p> <p>Lieu : un arbre avec des oiseaux noirs sauf un de toutes les couleurs. Le corbeau coloré a posé son aile sur celle de son voisin et semble bien complice avec les autres oiseaux.</p> <p>Le choix d'une typologie différente dans le titre pour le mot NOIR écrit plus grand et en écriture d'imprimerie donne des indices sur la problématique.</p> <p>Il y a une contradiction entre ce que raconte l'illustration et le titre qui laisse entrevoir un problème.</p> <p>Les élèves pourront comprendre cette contradiction après avoir entendue, compris l'histoire.</p>
Univers de référence	<p>Les corbeaux, est leur mauvaise réputation</p> <p>Dans l'histoire des arts à travers la peinture, les corbeaux sont présents dans tous les tableaux de champs de batailles et dans tous ceux de paysages désolés d'hiver. Ils symbolisent la tristesse et le malheur. Suprême opprobre, ils ont même donné leur nom aux dénonciateurs anonymes.</p>
STRUCTURE NARRATIVE	<p>Situation initiale dans le monde réel Des pages 4 à 11 Fluo, un corbeau coloré à la tombée de la nuit est chassé par ses voisins d'autres corbeaux car il n'est pas assez noir.</p> <p>Les événements se déroulant pendant son rêve Fluo s'envole vers des lieux différents en quête d'un endroit où il pourrait être accepté et vivre avec les autres.</p>

	<p>Les lieux : les toits des villes, la forêt, une clôture, le pont d'un navire.</p> <p><u>Des pages 12 à 13</u> : Fluo s'envole et se pose sur le toit d'une ville et y rencontre une tourterelle qui ne souhaite pas sa présence.</p> <p><u>Des pages 14 à 17</u> : Fluo fuit l'air malsain de la ville et met le cap sur une forêt et se pose sur un sapin dont une chouette est la concierge. Elle l'accepte pour une nuit.</p> <p><u>Des pages 18 à 19</u> : Fluo repart au lever du jour et se pose sur une clôture couverte de moineaux qui se jettent sur lui pour le rosser.</p> <p><u>Des pages 20 à 25</u> : Fluo abandonne la clôture et s'envole vers la mer où il se pose sur le pont d'un navire à côté de vieilles mouettes peu conviviales et ne voulant pas de sa compagnie.</p> <p>Situation finale dans le monde réel</p> <p><u>Des pages 26 à 29</u></p> <p>Fluo se réveille d'un cauchemar où il a rêvé qu'on le chassait et qu'on ne l'acceptait pas à cause de sa différence et de son apparence. Il réveille les corbeaux de l'arbre qui le rassure en lui affirmant que ces refus de la différence n'arrivent pas chez les corbeaux.</p> <p>Obstacles à la compréhension à travailler pour aider à la compréhension :</p> <p>Comprendre que Fluo a fait un cauchemar. Il rêve qu'il est rejeté parce qu'il est différent des autres par son plumage particulier et parce qu'il est un corbeau.</p> <p>Comprendre qu'une partie de l'histoire est rêvée par le personnage principale et se passe dans le monde imaginaire.</p>
SYSTÈME DES PERSONNAGES	<p>Le personnage principal : Fluo</p> <p>Les personnages rencontrés : Le chef des corbeaux Romuald, les corbeaux, la tourterelle, la chouette, les trois mouettes</p>
L'ESPACE	<p>Le personnage principal Fluo occupe plusieurs lieux différents et se déplace.</p> <p><u>Lieux</u> : la branche habituelle de l'arbre des corbeaux, le toit d'une ville, une forêt, un sapin, une clôture, le pont d'un navire, la branche habituelle de l'arbre des corbeaux.</p> <p>Deux espaces : l'un réel et l'autre imaginaire</p> <p>La difficulté réside dans la compréhension d'un espace réel et d'un espace imaginaire</p> <p>L'espace réel celui de la branche habituelle de l'arbre des corbeaux</p> <p>L'espace imaginaire : ceux où se pose au cours de son rêve, le toit d'une ville, une forêt, un sapin, une clôture, le pont d'un navire</p> <p>Le lieu du début et de la fin de l'histoire est le même puisque Fluo n'a pas changé de place. Il s'est endormi sur sa branche habituelle, a fait son cauchemar puis s'est réveillé sur cette même branche.</p> <p>Dans certains albums, l'espace imaginaire est plus perceptible dans l'illustration par des choix graphiques Halo de nuage, couleur du fond différente pour permettre l'identification plus facile de ce lieu par rapport au lieu réel (<i>Référence à Virgile et le vaisseau spatial, Agnès Vaugelade, L'école des loisirs</i>). Mais, dans cet album, il n'y a pas de choix graphique particulier. Seuls les indices textuels permettent de saisir les deux espaces de l'histoire.</p> <p>Pour aider à la compréhension des deux espaces, il faudra matérialiser sur une maquette ces lieux et les poser sur des bulles nuages poser sur un support pour illustrer le rêve quand l'histoire sera lue jusqu'à la fin et bien comprise. Les élèves ne saisiront que Fluo a fait un cauchemar en rêvant que dans l'épilogue du récit.</p> <div data-bbox="817 1574 1471 1937" style="text-align: right;">  </div>

	
<p>GESTION DU TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ LA CHRONOLOGIE DU RÉCIT : ➤ DURÉE DU RÉCIT ➤ CONNECTEURS TEMPORELS 	<p>Temporalité : récit chronologique</p> <p>Mots liés à la temporalité : le soleil se couche à l'horizon - bonne nuit - cette journée de novembre indique que cette histoire se passe à la tombée du jour, une nuit de novembre.</p> <p>La prise d'indices dans l'illustration montre que l'histoire se passe de la tombée de la nuit et pendant la nuit.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="395 1070 786 1312">  <p>Coucher du soleil (<i>début de l'histoire</i>)</p> </div> <div data-bbox="900 1070 1391 1312">  <p>La nuit (<i>fin de l'histoire</i>)</p> </div> </div>
<p>L'ÉNONCIATION</p>	<p>Narrateur externe</p>
<p>LE LEXIQUE</p>	<p>Le lexique dans cette histoire est d'un registre de langue soutenu qui doit être explicité par l'enseignant ou à la demande des élèves dans le contexte :</p> <p>Expressions : un air entendu, le toit est comble, les tourterelle de la sureté, crier à tue-tête, deviser d'un air pincé, impertinence, racaille</p> <p>Mots : bariolé, malsain, nasillarde, émerge, marmotte, radote, ragote, papote, rosser,</p>
<p>LES ILLUSTRATIONS</p>	<p>Elles sont redondantes avec le texte et aident à la compréhension du texte plus complexe et dense.</p> <p>À remarquer une souris présente dans les illustrations témoin de toute l'histoire, un peu à la manière de la grenouille dans l'histoire de Plouf de Corentin. Les auteurs aiment glisser parfois glisser dans leur histoire un ou plusieurs personnages qui n'y figurent qu'en tant que spectateurs. Ici c'est une petite souris qui observe l'histoire.</p>
<p>INTERTEXTUALITÉ INTERCONICITÉ</p>	<p>Une allusion à l'Arche de Noë apparaît à la page 20.</p>
<p>MISE EN RÉSEAU</p>	<p>Lecture en réseau sur la différence</p> <p><i>Elmer</i>, David McKee, Kaléidoscope, 1988 : Le jour, tous les éléphants sont gris. Tous, sauf Elmer. Elmer est multicolore. Son caractère non plus n'est pas comme celui des</p>

	<p>autres : il aime beaucoup rire et plaisanter. Mais sa différence le rend malheureux. Alors, en pleine nuit, Elmer s'enfuit et décide de se peindre en gris. Mais la couleur suffit-elle à gommer les différences ?</p> <p><i>Quatre petits coins de rien du tout</i>, Jérôme Ruillier, Bilboquet</p> <p><i>Les contes du poulailler</i>, Daufresne, Michelle, Syros jeunesse, 2000 : Irma bec-en-l'air est la poulette la plus drôle du poulailler. Avec ses amis, le canard bleu, Nestor le coq blanc et Plume de carotte, son poussin, Irma va vivre des aventures, et lutter contre les commérages, les moqueries et les injustices. Trois petits contes joyeux et tendres pour y dire joliment le droit à la différence.</p> <p><i>Tous différents</i>, Parr, Todd Bayard Jeunesse : des couleurs primaires sur des visages souriants soulignent le thème de la différence, en donnant une image positive.</p> <p><i>Tous pareils !</i> Edouard Manceau, Milan : de sympathiques petits caribous nous amènent au fil des pages à réfléchir sur ce que l'on ressent en société et sur les rapports que nous entretenons avec les autres.</p> <p>Lecture en réseau / Espace imaginaire- espace réel</p> <p><i>Mon papa est un héros</i>, Cyril Hahn, Milan</p> <p><i>Virgile et le vaisseau spatial</i>, Anaïs Vaugelade, l'école des loisirs</p> <p><i>Moi, Ferdinand, quand j'étais pirate</i>, Merlin, Nathan</p> <p><i>Trabakaloum</i>, Jean-Luc Englebert, Pastel</p>
<p>PISTES PÉDAGOGIQUES autour du projet Mus'Arts</p>	<p>Les animaux noirs/ les animaux bariolés</p> <p>Corbeau, Panthère, Baleine, Phoque, Veuve noire, Chauve-souris...</p> <p>Dessiner à l'aide de gabarits des animaux qui dans la nature sont noirs et à la manière de Fluo les rendre bariolé de toutes les couleurs. Les coller dans sur un fond avec d'autres silhouettes noires de ces animaux.</p> <p>Jouer à faire des animaux bariolés en invitant les élèves à imiter les propositions graphiques de l'histoire <i>Elmer</i>.</p>

<p>PISTES PÉDAGOGIQUES pour la compréhension du récit</p>									
<p><i>Appropriation de l'histoire et mémorisation</i> - Par la reformulation orale puis écrite - Par la dictée à l'adulte</p>	<p>La chronologie de l'histoire</p> <p>Après chaque épisode de la structure narrative, compléter une affiche de ce type, collectivement (affichage au mur durant le temps de l'étude du livre) et/ou individuellement (sur le cahier de littérature). Penser à deux couleurs pour les affiches(espace réel, espace imaginaire)</p> <table border="1" data-bbox="391 1411 1388 1747"> <tr> <td data-bbox="391 1411 869 1456">Episode 1</td> <td data-bbox="917 1411 1388 1456">Episode 2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="391 1456 869 1590">Les personnages</td> <td data-bbox="917 1456 1388 1590">Les personnages</td> </tr> <tr> <td data-bbox="391 1590 869 1668">Les lieux</td> <td data-bbox="917 1590 1388 1668">Les lieux</td> </tr> <tr> <td data-bbox="391 1668 869 1747">Le résumé</td> <td data-bbox="917 1668 1388 1747">Le résumé</td> </tr> </table>	Episode 1	Episode 2	Les personnages	Les personnages	Les lieux	Les lieux	Le résumé	Le résumé
Episode 1	Episode 2								
Les personnages	Les personnages								
Les lieux	Les lieux								
Le résumé	Le résumé								
<p><i>Par le dessin, par la maquette de l'histoire, par le jeu avec les marottes.</i></p>	<p>Les personnages</p> <p>Nommer, trouver les cartes personnages ou marottes , dessiner chacun des personnages de l'histoire</p> <p>Légènder chaque dessin par la dictée à l'adulte</p> <p>Mettre ensemble les personnages de l'espace réel et de l'espace imaginaire.</p> <p>La maquette de l'histoire et ses deux espaces</p> <p>Cette histoire se prête à la construction de deux espaces matérialisés sous forme de maquette</p>								

	<p>avec les éléments suivants : l'arbre du début et de la fin de l'histoire dans une maquette espace réel et une autre partie de maquette sous forme de nuage pour illustrer auprès des élèves les lieux rêvés par Fluo.</p> <p>Jouer l'histoire à l'aide de marottes sur la maquette de l'histoire. Les élèves comprendront que Fluo n'a pas changé de place. Il est resté dans l'arbre , à rêver et dans son rêve s'est réveillé de son cauchemar et à réveillé les autres corbeaux.</p> <p>L'idée du cauchemar de Fluo permet d'exposer de manière plus facile la question du refus de la différence et de débattre de la question avec les élèves.</p>
<i>Par les illustrations</i>	<p>Distribuer une illustration du livre à chaque élève d'un groupe. Demander à chaque élèves de raconter l'image qu'il a reçue avec ses propres mots.</p> <p>Variante : lire un petit texte reformulant l'image et demander qui a cette illustration.</p> <p>Quand l'histoire a été plusieurs fois entendue et est bien comprise , la mise en ordre des illustrations peut être proposée en veillant à la reformulation de la chronologie.</p> <p>Classer les illustrations du monde réel et celle du monde imaginaire.</p> <p>Classer les personnages rencontrés dans chaque espace.</p>
<i>Par l'écriture de mots, de textes, du lexique spécifique et particulier de la thématique du livre à connaître.</i>	<p>Par la langue orale et la dictée à l'adulte...</p> <p>Donner la parole à la petite souris en lui demandant de raconter l'histoire de son point de vue.</p> <p>Dégager le message de cette histoire sur la différence à l'oral et en garder la trace écrite par la dictée à l'adulte.</p>