



Inspection des Ecoles Françaises
d'Afrique Occidentale
DAKAR - SENEGAL

Réseau Tisser le noir et le blanc

CORPUS D'ALBUMS SÉLECTIONNÉS

Pleine lune, Antoine Guilloppé PS/MS/GS

Nuit noire, Dorothée de Monfreid GS

Je veux qu'on m'aime, Léo Timmers GS

Et alors le loup, Christian Merveille PS/MS/GS

Pas assez noir, Carola Holland Edith Schreiber-Wicke GS

Boucle d'or et les trois ours, Rascal PS/MS/GS

Titre Auteur, Editeur : *Pas assez noir*, Léo Timmers, Milan Jeunesse

Résumé

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.

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 lui « 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.

Une belle histoire de différence et de tolérance.

Structure narrative

- 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.

- 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.

Les lieux : les toits des villes, la forêt, une clôture, le pont d'un navire.

Des pages 12 à 13 : Fluo s'envole et se pose sur le toit d'une ville et y rencontre une tourterelle qui ne souhaite pas sa présence.

Des pages 14 à 17 : 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.

Des pages 18 à 19 : Fluo repart au lever du jour et se pose sur une clôture couverte de moineaux qui se jettent sur lui pour le rosser.

Des pages 20 à 25 : 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.

- Situation finale dans le monde réel

Des pages 26 à 29

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.

Obstacles à la compréhension : 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.

Comprendre qu'une partie de l'histoire est rêvée par le personnage principale et se passe dans le monde imaginaire.

La difficulté pour les élèves est de comprendre que Fluo s'endort et qu'il commence à rêver à partir de la page 7. Ce n'est qu'à partir des pages 26-27-28-29 que les élèves pourront comprendre que le corbeau a fait un cauchemar où il a rêvé qu'il était rejeté à cause de sa différence. Il est un corbeau coloré.

SÉQUENCE

Pas assez noir

Objectif général : Enrichir la culture littéraire des élèves .

Compétences visées BO 2008 : Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte

Principaux obstacles à la compréhension : 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. Comprendre qu'une partie de l'histoire est rêvée par le personnage principale et se passe dans le monde imaginaire.

Critères de réussite à l'issue de la séquence : Reformuler le message de cette histoire
Identifier les passages du rêve et du réel dans l'histoire

Matériel : le livre, les marottes

PLAN DE SÉQUENCE

SEANCE 1 : Horizon d'attente.

SEANCE 2 : La couverture (1^{ère} et 4^{ème}).

SEANCE 3 : Le sentiment de rejet + le départ.

SEANCE 4 : Le voyage.

SEANCE 5 : Le cauchemar.

SEANCE 6 : Le point de vue de la souris.

SEANCE 1 : Horizon d'attente.

Compétence : Comprendre le sens d'un mot

Objectif : Définir avec ses propres mots ce qu'est un rêve, un cauchemar

Matériel : feuilles blanches, crayons à papier et de couleur.

Déroulement

1^{er} temps : Définir deux mots

Avant de vous lire une nouvelle histoire, je voudrais que vous me disiez ce qu'est un rêve ?

Laisser les élèves s'exprimer et donner des exemples.

Maintenant ce qu'est un cauchemar

Laisser les élèves s'exprimer et donner des exemples.

Faire la synthèse des propositions pour les deux mots.

Faire écrire la définition des deux mots en dictée à l'adulte sur une affiche. Bien faire comprendre que le cauchemar est un rêve particulier

Prolongement : lire la définition de ces deux mots dans un dictionnaire pour enfants.

2^{ème} temps : Dessiner un joli rêve ou un cauchemar que l'on a fait ou en inventer un. L'enseignant passe pour écrire la légende « un joli rêve » ou « cauchemar »

3^{ème} temps : **confrontation des productions en grand groupe**

Les dessins sont affichés au tableau . Demander à quelques élèves de raconter aux autres ce qu'ils ont dessiné.

SEANCE 2 : La couverture dépliée (1^{ère} et 4^{ème}).

Compétence : Exprimer son point de vue

Objectif : Emettre des hypothèses sur l'histoire.

Matériel : couverture du livre.

Déroulement

Durée : 15mm

1^{er} temps : Présenter la couverture du livre dépliée

Consigne : « Dites-moi ce que vous voyez sur la couverture. »

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.

2^{ème} temps : Lecture du titre

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.

A votre avis, de quoi va parler cet album ?

3^{ème} temps : Faire la synthèse des hypothèses des élèves.

SEANCE 3 : Lecture des pages 4 à 11

Compétence : Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte.

Objectif : Comprendre le problème du personnage principal.

Matériel : Feuilles blanches avec cases, crayon à papier. Album.

Critère de réussite : Reformuler le problème de Fluo.

Déroulement

Lecture des pages 4 à 11

Questionner les élèves : « Que raconte le début de l'album? » « De quoi vous rappelez-vous? De quoi vous souvenez-vous? » « Racontez »

Laisser plusieurs élèves répondre.

Dégager la problématique du corbeau

Fluo, un corbeau coloré à la tombée de la nuit s'endort avec ses voisins d'autres corbeaux. Il est chassé par ses voisins d'autres corbeaux car il n'est pas assez noir.

Un texte par la dictée à l'adulte pourra être gardé en mémoire intitulée « Le problème du corbeau Fluo »

SEANCE 4 : lecture des pages de 12 à 25

Compétence : Ecouter, comprendre et exprimer son point de vue.

Objectif : Comprendre les péripéties du corbeau Fluo.

Matériel : Album, la photocopie des illustrations plastifiées.

Critère de réussite : Reformuler chaque péripétie du voyage de Fluo.

Déroulement

Lecture à dévoilement progressif des péripéties de Fluo dans son voyage.

- Lire les pages de 12 à 13 et demander aux élèves de reformuler ce qu'ils ont retenu.

Afficher l'illustration de la double page et légènder par la dictée à l'adulte

Fluo s'envole et se pose sur le toit d'une ville et y rencontre une tourterelle qui ne souhaite pas sa présence.

- Lire les pages de 12 à 13 et demander aux élèves de reformuler ce qu'ils ont retenu.

Afficher l'illustration de la double page et légènder par la dictée à l'adulte

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.

- Lire les pages de 18 à 19 et demander aux élèves de reformuler ce qu'ils ont retenu.

Afficher l'illustration de la double page et légènder par la dictée à l'adulte

Fluo repart au lever du jour et se pose sur une clôture couverte de moineaux qui se jettent sur lui pour le rosser.

- Lire les pages de 20 à 25 et demander aux élèves de reformuler ce qu'ils ont retenu.

Afficher l'illustration de la double page et légènder par la dictée à l'adulte

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.

Trace écrite sur une affiche N°2 : Fluo s'envole vers des lieux différents en quête d'un endroit où il pourrait être accepté et vivre avec les autres. Il est à chaque fois rejeté.

Les lieux de son voyage: les toits des villes, la forêt, une clôture, le pont d'un navire.

SEANCE 6 : Lecture de la fin de l'histoire

Compétence : Interpréter et comprendre le message de cette histoire.

Objectif : Comprendre que Fluo a rêvé et a fait un cauchemar. Il n'est pas rejeté par ses voisins les autres corbeaux.

Matériel : album, illustrations plastifiées.

Déroulement

Lecture des pages 26 à 29

Demander aux élèves de dire ce qu'ils ont compris de cette fin. Après ces échanges, écrire sous la dictée un petit texte racontant la fin de l'histoire ou lire et le message de cette histoire sur l'acceptation de la différence.

Fluo se réveille d'un cauchemar. 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 rassurent en lui affirmant que ces refus de la différence n'arrivent pas chez les corbeaux.

Stage filé Découvrir la langue écrite à travers la littérature de jeunesse

Stagiaires des écoles maternelles d'Abidjan – 20/11/2013, 04/12/2013, 08/01/2014, 05/02/2014

Lagarde Hélène CPAIEN Abidjan 2013-2014

SEANCE 7 : le point de vue d'un personnage secondaire

Compétence : Situer des évènements les uns par rapport aux autres.

Objectif : Reformuler l'histoire avec une marotte d'un personnage secondaire.

Pré -requis : Une bonne connaissance de l'album.

Matériel : album, illustrations plastifiées, marionnette de la petite souris.

Déroulement

1^{er} temps : Relire l'album en disant au préalable qu'un petit animal est caché sur chaque page. Vous devez le retrouver. Nommer à chaque fois le lieu où il se trouve et ce qu'il fait. Une souris est présente dans les illustration et elle est le témoin de toute l'histoire,

2^{ème} temps : Avec la marionnette de la petite souris, remettre les illustrations dans l'ordre en faisant raconter l'histoire par la souris (« *en prenant évidemment une « petite voix de souris* »).

3^{ème} temps : En atelier aux tables

Sur une feuille, remettre les illustrations dans l'ordre et raconter l'histoire reconstituée à l'oral. Relecture par l'enseignant de ce que les élèves ont produit.