

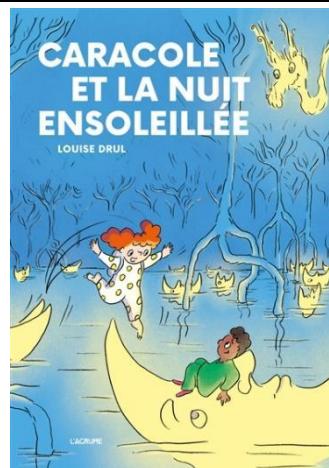


RECHERCHE À L'ÉCOLE
POUR ÉCRIRE ET LIRE

Caracole et la nuit ensoleillée

Louise Drul

L'Agrume, 2022



À propos de l'autrice / illustratrice :



Louise Drul vit et travaille à Paris. Elle est diplômée en 2015 de l'Ensad (École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris). Elle est dessinatrice, illustratrice et autrice. Caracole et la nuit ensoleillée est son premier album de littérature jeunesse aux éditions « L'Agrume »

De 2014 à 2019, elle cartographie l'espace d'Internet et cherche à saisir les enjeux socio-politiques de cet espace à travers ses cartes. Son travail a été exposé dans différentes institutions comme la Biennale Internationale de Moscou, la Kunsthalle de Vienne ou la Gaité Lyrique à Paris.

[instagram](#)

[site](#)

Résumé : Au-dessus de la forêt, s'élève un petit village dont les habitants n'osent pas descendre dans la forêt. Pour se nourrir, ils vaporisent sur les arbres une potion chimique qui fait monter tous les fruits ; ils n'ont qu'à se pencher pour les ramasser mais ils en privent tous les animaux de la forêt. Un soir, le soleil refuse de se coucher, il n'y a plus de nuits. Et pour les villageois, impossible de dormir ! La jeune Caracole comprend qu'elle doit descendre dans la forêt pour parler aux esprits des arbres. Ils vont alors lui révéler qu'ils ont voulu punir les humains pour avoir volé tous les fruits. Et pour arrêter le sort et faire revenir la nuit, Caracole devra trouver le mangeur de lune, qui se trouve sous un lac merveilleux...

[maison d'édition "L'Agrume"](#)



RECHERCHE À L'ÉCOLE
POUR ÉCRIRE ET LIRE

PISTES POUR UNE EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

Description du livre

L'objet livre	<p>Ce livre a été édité en avril 2022</p> <p>Pagination : 88 pages</p> <p>Format : 20,5 cm x 29cm</p> <p>Genre : conte écologique</p> <p>Mots clés : nature, environnement, société</p>
1 ^{ère} de couverture	<p>Une forêt les pieds dans l'eau telle une mangrove sur laquelle flottent des quartiers de lunes. une petite fille saute de lune en lune pour rejoindre un petit garçon qui l'attend assis sur une des lunes. En haut, à droite, un personnage ressemblant à un dragon observe la scène.</p> <p>Les couleurs dominantes sont le bleu et le jaune à l'exception des deux enfants. Le titre écrit en capitales d'imprimerie se détache en blanc.</p> <p>Le titre "Caracole et la nuit ensoleillée" est un oxymore qui confère au livre un caractère magique.</p>
4 ^{ème} de couverture	<p>L'illustration se poursuit sur la quatrième de couverture. Un autre personnage, ressemblant à un chien mais avec une attitude humaine observe la scène, assis sur une structure qui rassemble des habitations. Par une des fenêtres, on aperçoit un crocodile qui observe également la scène un sourire aux lèvres.</p> <p>Le résumé plante le décor de l'histoire permettant au lecteur de comprendre qu'il va entrer dans l'univers d'un conte dont la petite fille sera l'héroïne.</p> <p>"L'intrépide Caracole doit sauver son village, prisonnier d'une nuit sans lune. Pour cela, elle devra descendre dans la forêt magique et aller parler aux esprits des arbres, puis trouver le mangeur de lune, qui habite sous un lac merveilleux..."</p>
Le texte	<p>Le texte se présente comme un conte moderne et écologique dont l'intrigue tourne autour de la survie d'un peuple ingrat qui pille la nature au détriment de tous les autres habitants de la forêt.</p> <p>Les codes du conte sont repris avec une histoire à l'imparfait et au passé simple et une trame narrative avec une situation initiale, des péripéties et une situation finale. La magie et le merveilleux sont présents tout au long de l'histoire;</p> <p>Les personnages:</p> <ul style="list-style-type: none">- Caracole: petite fille intrépide, c'est la plus jeune du village. C'est elle qui sera envoyée pour sauver le village- Justocole: petit garçon, un peu moins intrépide qui va devenir le compagnon d'aventure de Caracole et l'aider dans son entreprise. Il vit dans un lac magique et connaît le mangeur de lune.- Les villageois: ils représentent les adultes qui épuisent les ressources naturelles sans se soucier de l'environnement. Ils sont désarmés lorsque la catastrophe survient.- Le père et le frère de Caracole: ils n'ont pas un grand rôle dans l'histoire si ce n'est d'être aimants et attentifs. On notera l'absence de la mère.- Les esprits des arbres: informes, à l'aspect gazeux, ils sont comme des sentinelles. Ils envoient "un cadeau" au mangeur de lune afin

que celui-ci se détourne de sa fonction première, l'alternance entre le jour et la nuit. Ils tentent d'alerter les villageois quant à leur comportement. Au début méfiants vis-à-vis des villageois, ils leur viennent en aide lorsque tout rentre dans l'ordre.

- **Les lunes:** elles représentent la stabilité du temps. leur absence plonge les villageois dans l'inquiétude et les empêche de vivre normalement.
- **Le soleil:** il s'impose dans la vie des villageois les empêchant de vivre normalement et les obligeant à prendre des décisions
- **Le mangeur de lune:** il permet habituellement de maintenir l'alternance entre le jour et la nuit mais pris par des distractions futiles (se vernir les ongles), il en oublie son rôle.
- **La sage:** un peu sorcière, elle connaît le langage des esprits, elle comprend la situation et indique la marche à suivre
- **La grosse bête poilue:** elle est un adjuvant qui permet à Caracole de rencontrer Justocole. Elle est également le compagnon de Justocole

Les lieux:

- un village perché au dessus de la forêt: les villageois vivent hors sol en dehors de la nature
- une forêt hantée par des esprits
- un lac merveilleux
- une ville engloutie: peut -être le symbole d'un passé plus riche et glorieux
- un dédale de racines: le centre de la terre que l'on atteint en passant par le creux d'une racine: c'est un passage vers le nid de la créature

Les éléments du merveilleux:

- les esprits des arbres
- un lac dans lequel existe une ville engloutie à l'envers mais néanmoins habitée comme si elle était le témoin d'une existence antérieure perdue.
- des lunes flottantes dans une grotte souterraine
- de la poudre de lune
- une créature aux mille pattes.
- un dicton : "Par mon bâton et mon chat ronchon, si dans le ciel ça ne tourne pas rond, il faut aller parler aux troncs"

Construction du texte : Schéma narratif du conte.

Situation initiale : Des villageois vivent au-dessus des arbres et consomment et exploitent les ressources sans se soucier des dégâts causés sur la nature. Ils sont hors sol.

Élément déclencheur: le soleil ne se couche plus empêchant les villageois de dormir. Il en va de leur survie.

La quête : la plus jeune, du village, une fille; doit descendre parler aux esprits des arbres pour que la situation retrouve sa normalité.

	<p>Elle devra affronter diverses situations mais sera aidée dans son entreprise: Les adjuvants: Justocole et la grosse bête velue.</p> <p>Situation finale : Le jour et la nuit se succèdent normalement mais les villageois sont à présent plus respectueux de leur environnement. Ils abandonnent certaines de leurs pratiques pour être à nouveau plus en communion avec la nature.</p> <p>Lexique lié à l'environnement: potion chimique, culture intensive, ressources épuisées, profondeur des bois</p> <p>Lexique et expressions liés au merveilleux: une forêt hantée/ un village perché/ de puissants esprits/ une potion/ comme par magie, tous les fruits poussaient juste sous leurs pieds/ des créatures vaporeuses/ un lac merveilleux/ des palais somptueux richement décorés/ une grotte souterraine aussi grande qu'un océan/ des lunes flottant comme des pirogues/ une racine creuse comme un tunnel/ de la poudre lunaire/ un labyrinthe de racines/ des esprits qui veillent</p>
<p>Les illustrations</p>	<p>Les illustrations sont gaies et colorées. Les visages des personnages sont très expressifs. Les éléments sont esquissés façon BD avec beaucoup de mouvement et de l'humour dans le traitement des personnages. Les traits du personnage Caracole se retrouvent dans d'autres livres illustrés par Louise Drul.</p>
<p>RAPPORT TEXTE / IMAGE</p>	
	<p>Les illustrations occupent une grande place, le texte est enchâssé. Peu d'implicite entre le texte et les images.</p> <p>Descriptif:</p> <p>Vue générale du petit village posé sur des pilotis au-dessus de la forêt.</p> <p>Second plan, le lecteur aperçoit davantage de détails liés à la vie des villageois. On peut voir des personnages qui évoluent dans le village en passant par des échelles tandis qu'au premier plan, un groupe de trois personnes verse un liquide rouge sur la cime des arbres. En contrebas du village, les fruits sont représentés en jaune. Les personnages semblent assez oisifs, allongés sur des tas de fruits. Il ne semble y avoir qu'une seule sorte de fruit. Une échelle, seul lien entre le village et la forêt semble condamnée. Sur la place du village se tiennent des banquets, partout, on peut voir une opulence de nourriture. Beaucoup de détails sont à observer.</p> <p>"Et un soir, ce fut la catastrophe": : double page jaune occupée par un énorme soleil aux dents acérées et au sourire carnassier.</p> <p>La page suivante est jaune avec un soleil radieux qui regarde un villageois</p>

essayant de dormir par la fenêtre.

Sous le regard de Caracole qui se tient au bord de la plateforme surplombant la forêt, la sage du village brandit son chat et énonce son dicton.

Gros plan sur la famille de Caracole composée du père et du grand-frère.

Descente de caracole dans la forêt sous le regard inquiet des villageois.

La forêt paraît sans fond et est constituée de branches enchevêtrées.

Gros plan sur Caracole qui semble épuisée.

L'espace est envahi de formes évanescentes qui observent Caracole..

Dialogue entre les deux parties, mains tendues entre elles comme pour signer un accord.

Caracole glisse le long d'un tronc sous le regard des esprits. Elle atterrit au bord d'un lac.

Le lac se vide comme s'il y avait un syphon et laisse apparaître une ville engloutie aux formes et aux couleurs diverses de type byzantine. Elle a la particularité d'être inversée par rapport au reste du décors "La ville a la tête en bas"!

Un personnage semblable à un animal apparaît accroché aux parois. Il porte des lunettes et peut se déplacer dans les airs. Caracole le chevauche et s'enfonce dans la ville.

Plan large sur la ville qui ressemble à un dôme sur lequel des constructions plus modernes se sont ajoutées. Les éléments semblent habités par des animaux qui ressemblent à des crocodiles. Tout autour, il y a des amas de racine et de l'eau. On aperçoit à la surface de l'eau les quartiers de lunes qui flottent .

Un personnage apparaît à une fenêtre. Il tend les bras vers la créature poilue. Sur la page suivante Caracole se retrouve dans les bras de ce nouveau personnage. Un dialogue s'instaure entre les trois personnages, la bête poilue étant restée à la fenêtre.

Plan large sur l'appartement et sur la structure des habitations où on voit les deux personnages changer de pièce pendant que l'animal chevauché par Caracole semble flotter. Seuls l'appartement et les personnages sont colorés ce qui permet de faire une focale sur l'action.

On se retrouve à nouveau dans la chambre de Justocole. Les jouets et les dessins affichés au mur attestent qu'il s'agit bien de la chambre d'un enfant (paradoxe entre l'enfant qui vit seul et qui est capable de subvenir à ses besoins). Ils observent les quarts de lune qui constituent le paysage visible depuis la fenêtre de la chambre.

Double page sur laquelle on voit les lunes en gros plan. Les deux enfants

	<p>semblent être sur un ponton. Page suivante, ils prennent leur élan pour sauter sur une des lunes proches d'eux. Ils s'éloignent de la chambre. Plan large sur lequel on voit la ville ancienne et celle plus moderne ainsi que le village perché au loin.</p> <p>Ils s'approchent de ce qui semble être le centre des racines. avant de pénétrer dans l'une d'elle . Gros plan sur le centre où le lecteur aperçoit le mangeur de lune. Caracole s'adresse à lui et le mangeur de lune semble prendre conscience du retard qu'il a pris sur le temps. Gros plan sur les pattes et sur la bouche du mange lune. Plan plus large de la créature qui reprend ses activités habituelles tandis que dans une des racines les deux enfants s'enfuient.</p> <p>La remontée vers la surface se fait en trois plans successifs en partant du centre des racines jusqu'à la cime des arbres. Les couleurs sont monochromes. les plans sont reliés les uns aux autres par une racine jaune comme un cordon ombilical. Des flèches indiquent le chemin emprunté par la lune et les deux enfants. Sur le plan du milieu , les lunes sont jaune faisant un rappel sur le premier plan.</p> <p>Gros plan sur l'intérieur de la racine dans laquelle on peut voir l'air inquiet de Justocole et celui radieux de Caracole.</p> <p>Métamorphose de la poudre de la lune le long du tunnel avant la sortie dans le feuillage.</p> <p>Sur la double page suivante: lune montante et soleil descendant se font face au-dessus du village perché. Les deux astres se regardent. Les deux enfants sautent sur la plateforme du village perché sous les cris de joie des villageois. Sur la page de droite, gros plan sur Justocole dans les bras de ses parents.</p> <p>Double page sur laquelle Caracole fait face aux villageois, debout sur une estrade elle leur explique ses aventures.</p> <p>Double page suivante: Caracole dirige les opérations: Les villageois descendent dans l'arbre et coopèrent pour ramasser les fruits sous l'œil bienveillant des esprits des arbres.</p> <p>Face à la lune, Caracole et Justocole contemplant la lune dans la nuit.</p> <p>Dernière page: zoom sur les deux personnages qui se regardent en riant sous l'œil interrogatif de la lune.</p>
PISTES PEDAGOGIQUES POSSIBLES	
<p>Activités possibles</p>	<p><u>Lecture/langage oral :</u> Découverte de l'album : Émissions d'hypothèses à partir de la 1ere et de la 4eme de couverture Anticiper, émettre des hypothèses à partir de l'illustration et du titre. Titre: la nuit ensoleillée" alors que sur la couverture on ne voit que des lunes. Voir avec les élèves ce que cet oxymore leur évoque comme image.</p>

En inventer de nouveaux en lien avec l'histoire.
Lecture du résumé sur la quatrième de couverture qui laisse imaginer qu'il s'agit d'une aventure dont l'héroïne est une enfant.

Débats philosophiques :

- autour de l'écologie et des gestes du quotidien.
- Autour de l'entraide

Langue écrite : écriture

Faire la fiche de chaque personnage en indiquant leurs caractéristiques et leur rôle dans l'histoire.

Ecrire le résumé de l'histoire

Ecrire le schéma narratif de l'histoire (succession des actions) dans le temps et dans l'espace (succession des lieux)

Décrire une illustration

Imaginer la vie des habitants de la ville engloutie

Imaginer la vie des habitants de la ville perchée

Décrire le quotidien des habitants du village perché avant la nuit ensoleillée et après.

Inventer des dictons à l'image de celui énoncé par la sage du village

Imaginer les échanges entre les habitants et Caracole:

- Lorsque Caracole descend dans la forêt hantée par l'échelle condamnée
- Lorsque cette dernière revient au village.

Mathématiques:

Autour de la symétrie: entre le monde à l'endroit et le monde à l'envers.
Trouver l'axe de symétrie et redessiner la ville à l'endroit (utilisation de miroirs), même chose pour le village perché, imaginer ce que les habitants de la ville à l'envers aperçoivent.

Histoire de l'art :

Architecture moderne: l'évolution des pensées de 1924 aux années 2000

Architectes: Gerrit Rietveld, Le corbusier, Franck LLOYD Wright, Charles et Ray Eames, Mies Van Der Rohe, Jean Prouvé, Franck Gehry, Shigeru Ban, Rem Koolhaas, Sarah Wigglesworth et Jeremy Till

Sur des habitats collectifs: Patrick Blanc, Vincent Callebaut, Hundertwasser...

Des artistes plasticiens autour des problématiques environnementales:

Robert Milin : Cohabitation entre la ville ouvrière et la ville technocrate. Il rencontre un jardinier de la ville ouvrière et lui propose de ramener la cabane au centre-ville.

Thomas Hirschhorn : autour d'habitats réalisés avec des bâches (pour faire écho aux maisons de bric et de broc de l'album)

Alain Bublex : ajouts sur des structures déjà existantes

Hundertwasser: Habitats qui se fondent dans la nature, végétalisation

Archigram Peter Cook : propose les cités du futur

Tadaschi Kawamata : utilise du bois dans des lieux hyper modernes ou des monuments historiques. Construction d'abris, de nids avec des accumulations d'objets (notamment des chaises).

Marjetica Potrc : propose des habitats modulaires à partir de son observation des différents bidonvilles dans le monde

(...)

Arts plastiques :

- **Construction de maquettes** à partir de matériaux de récupération (carton, carton plume, cure-dents, papier, tissus...: imaginer un village perché avec plusieurs cabanes.

- **Imaginer une ville richement décorée** mais faisant partie intégrante de la nature , la dessiner puis la colorer (s'appuyer par exemple sur des photographies de maisons byzantines et sur les maisons colorées d'Hundertwasser)

- **Transformer une photographie d'immeuble** à partir d'un immeuble déjà existant, imaginer qu'on lui ajoute des structures plus respectueuses de l'environnement (on peut s'appuyer sur le travail de recherche de Vincent Callebaut ou de Marjetica Potrc

- A l'image de la remontée de Caracole et de Justocole qui traversent trois plans successifs, imaginer le paysage d'une remontée du centre de la terre à la cime des arbres en utilisant le procédé du **cadavre exquis**. La feuille verticale est séparée en trois plans, les élèves sont par groupes de trois. Chacun dessine une partie sans que les autres ne la voient. Lorsque les trois plans sont dessinés, il s'agit de les relier entre eux par un élément de couleur qui traverse les trois plans. Le reste de la production est monochrome.

Même exercice sur des plans partant de gauche à droite avec par exemple la transformation d'un paysage rural en paysage urbain, ou la transformation d'une ville par des ajouts successifs.

- **Intérieur/extérieur**: En volume, imaginer les façades d'une ville, y ajouter des alcôves dans lesquelles on aperçoit l'intérieur de l'habitation (cartons et boîtes à chaussures) Y mettre en scène des personnages (on peut utiliser des légos par exemple).

- **Autour de la métamorphose**: lors de la remontée, la poudre de lune se transforme petit à petit en croissant de lune. Imaginer une métamorphose en trois ou 4 étapes, prendre chaque étape en photo.

- **Autour de la pensée magique**: Les totems et sculptures de Niki de Saint Phalle. Imaginer un esprit et lui donner corps en 2D ou 3D, le mettre en couleurs.

Exposition Niki de St Phalle au musée des Abattoirs de Toulouse:

<https://www.lesabattoirs.org/Expositions/niki-de-saint-phalle/>

Musique : bruitages

	<p>Imaginer le paysage sonore d'une illustration particulière où celui de toute l'histoire.</p> <p>Bruits de la forêt, bruits de l'eau, bruit des esprits... à partir de matériaux divers tels que des tissus, du plastique, du papier... Créer la partition sonore et l'enregistrer.</p>
Dispositifs de lecture possibles	<p><u>Une entrée par le texte</u></p> <p>1) Lecture offerte du texte sans montrer les illustrations 2) Hypothèses sur les illustrations (à l'oral ou sous forme de dessins). 3) Confrontation des productions des élèves avec les illustrations du livre. Cette confrontation permet de prendre conscience dans le cas de cet album du traitement graphique choisi par l'illustratrice.</p> <p><u>Une entrée par les illustrations</u></p> <p>- Observation des illustrations sans le texte avec émissions d'hypothèses sur le contenu, ou encore écriture de l'histoire puis comparaison avec le texte d'origine.</p> <p>- Lecture offerte par l'enseignant avec les illustrations projetées afin d'étudier le rapport texte/image.</p>
Réseaux culturels	<p>Voir l'exposition en réalité augmentée, réalisée dans le cadre du festival des animés sur "La ville de demain", (Contact Frédérique Blanchin, Eidos, La Muse)</p> <p>Exposition de Niki De Saint Phalle, musée des Abattoirs Toulouse</p>

Prix Lecteurs en Herbes 2022- 2023

