



## Maîtrise du langage et de la langue française

### Littérature de jeunesse pour le cycle 3

Document d'accompagnement des programmes  
applicable à la rentrée 2004

#### Liste de référence (2004) Bandes dessinées

Ce document correspond aux pages 28 à 38 de l'ouvrage  
*Littérature (2), cycle 3* édition SCÉRÉN 2004, ISBN 2240016159

Document élaboré par les membres de la commission nationale  
de sélection des ouvrages de littérature de jeunesse pour l'école primaire,  
sous la présidence de Christian Poslaniec.  
Coordination Viviane Bouysse, bureau des écoles, DESCO

décembre 2004



## 2. Bandes dessinées

**BAILLY PIERRE – MATHY VINCENT – LAPIERRE DENIS**  
*Tranches de quartier (Ludo. 1)*

Dupuis – 48 p. – 8,20 €

**Difficulté de lecture : niveau 1**

Ludo est fasciné par les aventures de l'inspecteur Castar, héros de bande dessinée dont la force est démultipliée par un gadget. Le jeune garçon revisite chaque événement de son quotidien en faisant intervenir le personnage de papier auquel il donne vie. Le style de la BD est traditionnel mais le graphisme et la colorisation des aventures de Castar et celles de Ludo sont prises en charge par des dessinateurs différents, ce qui permet au lecteur un repérage simple dans la mise en abyme entre la fiction et la réalité. Sur le plan de la narration, il est intéressant de voir comment s'articulent, dans les trois épisodes, le réel et l'imaginaire. Enfin, l'évocation de la vie des habitants de ce quartier populaire peut donner lieu à des échanges sur le système de valeurs sous-jacent.

**BAUDOIN EDMOND**

*Piero*

Seuil – coll. Roman graphique – 128 p. – 9 €

**Difficulté de lecture : niveau 3**

Ce roman graphique évoque l'enfance de deux frères, qu'on voit grandir en exerçant leur amour passionné du dessin. Le narrateur, qui ne se dévoile pas immédiatement, brosse en noir et blanc un récit au ton autobiographique : la famille des années soixante, l'accident de mobylette, les premières amours, l'entrée aux Beaux-Arts de l'aîné, le retour au pays ponctuent une histoire émouvante et universelle. La lecture de l'album est rendue complexe du fait de l'économie de la narration. Le travail d'interprétation débute dès la première de couverture où se pose la question du nom de l'auteur Piero Baudoin, Piero ou Baudoin. La page une indique que Piero est le dessinateur de la couverture. L'énigme se noue au début du récit avec la présence d'un narrateur, frère de Piero. Dissocier provisoirement le texte des vignettes et demander aux élèves de les réassocier permet de faire émerger leurs hypothèses et de distinguer Piero (Pierre) de Momon (Edmond), à la fois graphiquement et dans les énoncés. Alors le lecteur muni de ces repères partagera les rêves et les jeux des deux frères sous le signe de l'activité graphique. En effet, ce récit est un hymne au dessin comme mode d'expression, en tant que rapport au monde, à soi et aux autres. Un relevé des rencontres et des activités des deux frères permettra une réflexion sur la fonction du rêve dans l'acte de création à travers ce récit. On peut proposer à la lecture d'autres œuvres de l'auteur publiées au Seuil : *Mat*, roman graphique (niveau 3) et un album, *Chingom* (niveau 2).

**BRIGGS RAYMOND**

\* *Ethel et Ernest*

trad. Marchand Alice

Grasset Jeunesse – 104 p. – 18,30 €

**Difficulté de lecture : niveau 3**

Raymond Briggs signe là un roman graphique, le roman d'une vie, celle de ses parents dont il nous présente les photos en médaillon sur la page de titre, et la sienne par conséquent. L'album est divisé en périodes qui s'échelonnent de 1928 à 1971 et retracent les étapes marquantes de la vie de cette famille, très anglaise. D'abord la rencontre coup de foudre entre Ethel, femme de chambre, et Ernest, livreur, puis le mariage et l'installation d'un chez-soi, la naissance du petit Raymond, la vieillesse et la mort des parents. Des tranches de vie enracinées dans le contexte social et historique – les bruits des combats, les difficultés économiques, les transformations des modes de vie liées au développement technolo-

gique comme le téléphone, la télévision... – défilent sous la forme de séquences d'images et de dialogues. Le ton est alerte, le langage parfois cru, toujours empreint d'émotions.

Les élèves auront donc à vérifier et compléter par des lectures documentaires les éléments du contexte historique et culturel, en faisant par exemple une frise temporelle mettant en relation événements historiques et événements familiaux.

Mais ce serait dommage de ne faire de ce roman qu'une chronique du milieu du XX<sup>e</sup> siècle. Il raconte aussi une trajectoire de vie commune, des racines, une histoire dans l'Histoire selon un point de vue biographique. Issu de la classe laborieuse, le petit Raymond sera artiste et rend ici hommage à ses parents (dernier dessin).

Les élèves sauront reformuler cette histoire vraie et en ressentir la tension émotionnelle. Ils pourront alors apprécier le mélange des modes narratifs dans ce roman graphique. En effet, Raymond Briggs utilise, à côté des techniques classiques de la bande dessinée, le strip ou la planche, des unités plus larges qui sont la vignette et la double page. Les dialogues ne sont pas toujours inscrits dans des bulles mais dans une partie blanche de l'image, voire hors de l'image. Ainsi, les différentes scènes prennent-elles une dimension cinématographique à travers les relations établies entre les paroles et l'image comme la conversation chuchotée du couple au lit ou la conversation entre Ernest et sa femme lorsqu'il repeint le plafond.

Les élèves pourront comparer les styles d'écriture en lisant d'autres récits autobiographiques : *Piero* de Baudoin (Seuil), *Autoportrait* d'Anne Herbauts (Esperluète) et le récit documentaire *Avant la télé* d'Yvan Pommaux (L'école des loisirs).

## BUSCH WILHELM

### \* *Max et Moritz*

adaptation Cavanna François  
L'école des loisirs – coll. Lutin poche  
60 p. – 5,30 €

#### Difficulté de lecture : niveau 3

Max et Moritz sont deux affreux garnements qui ne pensent qu'à tourmenter des villageois pour lesquels on n'éprouve pas beaucoup de sympathie. Ils inventent des exploits odieux. Mais leur septième exploit sera le dernier : capturés par le fermier et enfermés dans un sac, ils finissent broyés par les meules du meunier.

Ce premier album de Wilhelm Busch a connu un immense succès. Ce type de récit séquencé avec des images sera repris par de nombreux auteurs dont Christophe avec *La Famille Fenouillard*, *Le Sapeur Camembert*, et donnera naissance quelques années plus tard à la bande dessinée. Les garnements de

Busch serviront de modèle à Rudolph Dirks pour créer la série *Pim, Pam, Poum*.

L'ouvrage est à la fois classique et novateur. Comme dans les romans des siècles précédents, le récit est entièrement versifié. En revanche, s'inspirant sans aucun doute du Suisse Töpffer, auteur des aventures du *Docteur Festus et Monsieur Cryptogame* (réédité au Seuil), Busch construit de brèves séquences narratives illustrées par des images au trait vif, dans un style de caricaturiste. On cherchera les redondances, les complémentarités, les effets de mouvements, les gros plans. De même, un travail sur le décalage entre le texte et les images permettra de mettre en évidence la sympathie de l'auteur pour ses deux gamins, face à un monde adulte caricatural (voir le personnage de l'instituteur). La fin pourra paraître cruelle pour les lecteurs d'aujourd'hui. Il conviendra de replacer ce récit dans les ouvrages de l'époque respectant la « bonne morale » : les mauvais enfants sont toujours punis, mais l'excessive sévérité de la punition la rend non crédible et contribue à la dédramatiser.

Le thème des bêtises commises individuellement ou collectivement et des punitions ou des châtiments qui s'ensuivent, est toujours présent en littérature de jeunesse. Son traitement littéraire conduira peut-être les élèves à aborder la réalité d'aujourd'hui et l'actualité avec la distance réflexive nécessaire. On pourra constituer, au fil des lectures, une galerie de portraits de garnements célèbres : Max et Moritz, Oscar, Pierre l'ébouriffé...

## CHAUVEL DAVID – ALFRED

### \* *Octave et le Cachalot*

Delcourt – coll. Jeunesse – 32 p. – 8,40 €

#### Difficulté de lecture : niveau 2

Octave est un jeune garçon qui vit seul avec sa maman dans une petite maison de pêcheur sur l'île d'Avel. Octave n'aime pas la mer, il ne se baigne jamais. Un jour il découvre dans le grenier un livre qui raconte des histoires de combats entre des calmars et des cachalots géants ; il se construit des marionnettes pour revivre ces récits. Mais une nuit, il est réveillé par une voix qui l'appelle ! Il découvre un gigantesque cachalot échoué sur la plage. Pour sauver l'animal, Octave doit mobiliser un farfadet et surtout vaincre sa peur de cette mer qui lui a pris son père. Pour le remercier de l'avoir sauvé, le cachalot apprend à nager à Octave puis disparaît...

L'observation des pages permettra aux élèves de découvrir le lien entre le scénario et l'organisation des cases : jeux de couleurs, découpage, utilisation de différents plans. On découvrira alors les subtilités du scénario qui joue sur les oppositions entre la vie et la mort, le jour et la nuit, le réel et le virtuel, la mer et la terre, le rêve et les mythes. Autant de questions qui pourront être débattues avec les élèves.

Cette lecture renverra à d'autres récits entre rêve et réalité et notamment à une autre bande dessinée : *Hé, Nic tu rêves ?* d'Hermann (Semic) et *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay (Zenda).

**CHRISTIN PIERRE – MÉZIÈRES JEAN-CLAUDE**

**\* Bienvenue sur Alflolol  
(Valérian, agent spatio-temporel. 4)**

Dargaud – 48 p. – 9,45 €

**Difficulté de lecture : cycle 3**

Paru en 1972, ce volume est le quatrième de cette série phare qui compte aujourd'hui une vingtaine d'épisodes.

La couverture réunit un certain nombre d'éléments qui orienteront le lecteur vers un récit de science-fiction : une étrange embarcation de roseaux, un couple vêtu de combinaisons spatiales, des personnages habillés de pagnes, un jeune garçon armé d'un harpon visant un animal marin tout droit sorti de la préhistoire, une cité à l'urbanisme futuriste en arrière-plan. Valérian et Laureline, deux jeunes agents du service spatio-temporel ont terminé leur mission sur Technorog, une planète aux ressources fabuleuses, devenue le centre névralgique de l'empire galactique terrien. Alors qu'ils s'apprentent à regagner la Terre, Laureline est victime d'un phénomène inconnu. Les deux héros découvrent alors un curieux vaisseau spatial et ses étranges passagers. C'est la famille d'Argol qui est de retour au pays après un voyage intergalactique de 4 000 ans ! Argol apprend à Valérian que Technorog s'appelle en réalité Alflolol, que c'est la terre de ses ancêtres. D'ailleurs, d'autres familles d'Alflololiens le suivent.

La rencontre entre les deux civilisations est brutale. Les Terriens méprisent ces nouveaux arrivants mais ne peuvent néanmoins les chasser, le code galactique le leur interdisant. Les Alflololiens, pacifiques, joyeux, doués de dons exceptionnels mettent la pagaille dans l'organisation technocratique et hiérarchisée de Technorog. De plus, la notion de travail leur étant complètement inconnue, ils passent leur temps à faire la fête, ou à pratiquer leurs activités ancestrales. L'incompréhension est totale. Le gouverneur ordonne la déportation des Alflololiens dans une réserve.

Valérian essaie de jouer les médiateurs, Laureline prend le parti des Alflololiens. La brouille entre les deux héros est évidente.

Le désordre est à son comble quand les Terriens décident d'imposer le travail aux Alflololiens. Les produits qu'ils fabriquent sont d'une créativité délirante, mais d'une rentabilité inexistante. La réaction des autorités terriennes est violente. Les Alflololiens décident de s'exiler. Laureline et Valérian, réconciliés, décident de les conduire vers Galaxy!...

Au-delà de ce récit de science-fiction dont on pourra dégager les stéréotypes, des débats d'une actualité brûlante pourront s'engager : la recherche de la rentabilité maximum est-elle compatible avec l'environnement ? L'hyper-développement de la technologie restreint-il les libertés individuelles ? Comment concilier les modes de vie de civilisations différentes ? Autant de sujets d'écologie politique qui ne peuvent être abordés qu'avec des élèves de fin de cycle 3.

La mise en réseau avec d'autres bandes dessinées de science-fiction se fera notamment avec *Yoko Tsuno : Le Trio de l'étrange* (Dupuis). Il peut être intéressant de faire noter aux élèves l'évolution des personnages de Valérian et Laureline en tant que personnages de série récurrents, en comparant cet album à ceux qui le précèdent et ceux qui le suivent.

**CLARKE – GILSON FRANÇOIS**

**Sortilèges (Mélusine. 1)**

Dupuis – 48 p. – 8,20 €

**Difficulté de lecture : niveau 1**

Mélusine est une adorable jeune sorcière de cent dix-neuf ans, séduisante et astucieuse. Elle est en seconde année d'études et employée dans un château dont les propriétaires sont Madame Fantôme et Monsieur Vampire. Le majordome est Winston, le mort-vivant. Il y a aussi le loup-garou amoureux de Mélusine, sa copine qui ne sait pas voler et les visiteurs du château. Chaque épisode se prête à la découverte des caractéristiques de la littérature fantastique et permet d'initier les élèves à ses stéréotypes : les personnages et les animaux, les sortilèges, les lieux prédestinés. Les jeunes lecteurs pourront alors goûter l'humour de l'album.

**COUDRAY PHILIPPE**

**L'Ours Barnabé : La nuit porte conseil**

Mango Jeunesse – coll. BiblioMango  
48 p. – 6 €

**Difficulté de lecture : niveau 1**

Chaque page de ce recueil présente, sous forme de bande dessinée, une situation à la fois étrange et humoristique. Le héros, l'ours Barnabé, un sage qui a réponse à tout, déambule au gré de ses fantaisies, de forêts en glaciers, de pentes neigeuses en prairies fleuries, accompagné de son fidèle ami le lapin.

Ce recueil joue constamment avec la logique et les paradoxes, incitant les lecteurs à réfléchir et à distinguer l'ambivalence du langage et les lois de la nature. Ainsi, quand Barnabé dit au lapin : « Je vais à la chasse ! », on voit qu'il évite les balles des chasseurs d'ours, et il conclut : « C'est un sport dange-

reux mais sain ! » Et lorsque Barnabé déclare « Je t'aime ! » le lapin lui répond : « Moi aussi ! », ce qui fait dire à l'ours : « Nous n'avons pas les mêmes goûts ! » Mais si un autre ours demande à Barnabé de l'aider à transporter un tronc d'arbre, notre héros se hisse sur le tronc pour faire contrepoids.

**DE BRAB – FALZAR – ZIDROU – VEERLE SWINNEN**

\* *Super Maman*  
(*Sac à Puces. 1*)

Dupuis – 48 p. – 8,20 €

**Difficulté de lecture : niveau 1**

Cette nouvelle série fait suite à celle éditée par Casterman, *Margot et Oscar Pluche*. Margot est une petite fille dynamique d'une famille de six enfants qui s'est liée d'amitié avec un chien de rue, Sac à Puces, qui n'est pas toujours le bienvenu à la maison.

Ce premier volume raconte de manière truculente la prochaine arrivée d'un bébé dans la famille Duchêne. Le récit alterne extraits du journal de Margot adressé à Bubulle le bébé, dialogues entre Margot et Sac à Puces, le chien clandestin, et des planches plus classiques présentant les actions et paroles des personnages. On y apprend « comment on fait les bébés » selon Sac à Puces ou selon Mamy Galette, comment on connaît le sexe du bébé à naître... Toute la famille prépare activement la naissance qui aura lieu dans des conditions surprenantes. À sa manière, y participe Sac à Puces qui, inévitablement, se fourre dans des situations problématiques, provoquant rejet ou attention privilégiée de la part de Margot, de sa mère ou de son père.

On pourra demander aux élèves de repérer les différentes scènes, de les reformuler, de regrouper les planches correspondantes et de leur donner un titre, éventuellement d'insérer de nouveaux événements. On pourra reconstituer le journal de Margot disséminé à travers les planches de l'album et ajouter des pages sur les péripéties qui n'auraient pas été rapportées.

Enfin, les élèves auront certainement plaisir à lire d'autres titres de la série, quatre sont actuellement parus.

**DE GROOT BOB – TURK**

*Ce cher Wilkinson (Clifton. 1)*

Le Lombard – 48 p. – 7,93 €

**Difficulté de lecture : niveau 2 à 3**

Cette bande dessinée est le premier album de la série *Clifton* qui en compte une vingtaine à ce jour. Dans une atmosphère très britannique, le colonel Clifton se voit fréquemment confier des enquêtes policières par Scotland Yard. En l'occurrence, il s'agit de

« coffres-forts arrachés des murs comme par une main géante ». Étrangement, cette histoire policière repose sur un pouvoir paranormal, la télékinésie, considérée ici comme une réalité, ce qui permet de référer également l'album à la science-fiction ; ces dernières années, de nombreux romans croisent les deux genres.

Les élèves apprécieront spontanément la fantaisie de cette bande dessinée, et on pourra leur faire découvrir son aspect parodique, reposant sur les clichés de la société britannique. Il y a également dans tous les albums de la série, et en particulier dans celui-ci, une joute permanente entre le héros, Clifton, et sa gouvernante, Miss Partridge, qui donne de l'épaisseur aux personnages.

**DURIEUX CHRISTIAN – LAPIERRE DENIS**

\* *Le Roi des bobards*  
(*Oscar. 4*)

Dupuis – 46 p. – 8,20 €

**Difficulté de lecture : niveau 1**

Ce quatrième album de la série réunit six courtes aventures d'Oscar, un gamin des rues espiègle, sympathique, débrouillard, à l'humour tendre ou féroce. Avec son chien Skud, Oscar préfère la compagnie de Khartoum et de ses amis SDF à la pension de la « Maison Bleue » dirigée par Mademoiselle Élise.

Dans chacune de ses aventures, Oscar s'invente des parents fictifs et des naissances rocambolesques. Pour endormir les gardiens de la paix chargés de le surveiller au commissariat, Oscar raconte comment son père pompier vint à bout du « géant de la glaise » en lui racontant le conte des *Mille Chevaliers*. Si le jeune Brésilien, passager clandestin, est son frère jumeau, c'est parce que leur mère bicolore s'est mariée avec un champion de jeu de dames. Kidnappé par trois cambrioleurs, Oscar s'invente des origines africaines et se déclare le bon génie des cambrioleurs. Pour amadouer les gardes du corps d'un prince milliardaire, il assurera être son fils caché, abandonné sur un yacht alors qu'il était bébé.

Au-delà de ces bobards, on découvre un personnage toujours prêt à aider les plus démunis. Les tours qu'il joue aux représentants de l'ordre ou aux méchants sont bon enfant. On relèvera les stéréotypes de certains personnages que l'on retrouve dans d'autres albums de bandes dessinées : le gardien de la paix, la directrice d'école, les voyous, le chien... Dans ces bobards, enchâssés dans un récit de la vie quotidienne, sur quels éléments s'appuyer pour dégager le vrai de l'imaginaire ? Une réflexion s'impose sur histoire, bobard, mensonges... Ce sera également l'occasion de débattre de l'intolérance, de l'exclusion. L'organisation des planches et le lettrage permettront une bonne lisibilité aux jeunes lecteurs.



**FRANQUIN ANDRÉ**

## \* *Le Nid des marsupilamis* (*Spirou et Fantasio. 12*)

Dupuis – 64 p. – 8,20 €

**Difficulté de lecture : niveau 2**

« Cette fille est folle ! » s'exclame Fantasio. Bien droite sur son scooter, elle fonce à travers les rues de la ville, créant de nombreuses collisions. Parvenus près de chez eux, Spirou et Fantasio découvrent que la fille les attend à la porte. Ce n'est autre que Seccotine leur « amie » journaliste qui vient les inviter à sa prochaine conférence. Mais elle refuse de leur en dévoiler le sujet. Intrigués, les deux héros répondent à l'invitation. Surprise ! Ils découvrent que Seccotine est retournée en Palombie, pays d'origine du marsupilami. Là, elle a découvert un autre marsupilami, puis une marsupilamie. Elle a tout filmé, y compris la constitution de la famille ! L'essentiel de l'album est constitué des plans du film de Seccotine.

Le marsupilami est apparu en 1952 dans l'épisode *Spirou et les Héritiers*. Fantasio devait retrouver cet étrange animal pour hériter de son oncle. Il est surtout connu des élèves à travers la série éponyme. La lecture de cet ouvrage leur permettra de découvrir les origines du marsupilami, devenu mythique, mais également deux héros incontournables de la bande dessinée que sont Spirou et Fantasio.

On pourra s'intéresser aux effets spectaculaires de mouvements utilisés par Franquin, à la dynamique des actions créée par les découpages des différentes planches et l'utilisation d'une grande variété de cadrages. La création de cet animal imaginaire sera à rapprocher d'autres ouvrages comme *Ma vallée* (L'école des loisirs) dans lequel Claude Ponti a créé la famille des Touims et leur monde, *Les Derniers Géants* de François Place (Casterman), ou encore *Lettres des Isles Girafines* d'Albert Lemant (Seuil Jeunesse). Elle peut également être l'occasion de faire inventer par les élèves un animal imaginaire, d'en décrire la vie et les mœurs dans un « vrai-faux documentaire » et de consulter en bibliothèque *L'Encyclopédie du marsupilami : La Grande Énigme* de Franquin.

Une deuxième histoire *La Foire aux gangsters* est contenue dans cet album. Gaston Lagaffe qui vient d'être créé par Franquin y apparaît, fidèle à lui-même...

**FRED**

## *Le Naufragé du A (Philémon. 2)*

Dargaud – 60 p. – 12,60 €

**Difficulté de lecture : niveau 3**

En tirant l'eau du puits, Philémon, un jeune garçon, trouve une bouteille contenant un message de détresse. Il tombe dans le puits et se retrouve sur une île étrange,

le « A » du mot « Atlantique » sur les cartes, où il rencontre Barthélémy, le puisatier, le naufragé du « A ». À la suite de nombreuses péripéties, Philémon parvient à retrouver son monde. Dans les autres titres de la série, Philémon parcourt les îles constituées par les lettres des mots Océan Atlantique.

Deux aspects de cette bande dessinée, en particulier, méritent d'être étudiés de plus près. D'une part, l'étrangeté du monde du « A ». Sur « une île qui n'existe pas, tout peut exister » : centaures, licorne, arbre à bouteille, deux soleils, bleu et vert, plantes à visage humain, explosives, ou en forme de lampes... D'autre part, la multiplicité des procédés d'humour : antiphrase, adresse au lecteur, ambivalences, citations (*Le Radeau de la Méduse* ou *Robinson Crusoé*), scènes d'arrière-plan (un ver, menacé par une poule, crie « Au secours ! » ; l'âne de Philémon prend un hérisson pour un chardon...).

**HERMANN – MORPHÉE**

## \* *Hé, Nic tu rêves ? (Nic. 1)*

Semic – 48 p. – 9,90 €

**Difficulté de lecture : niveau 2**

En 1980, le scénariste Morphée (Philippe Vandooren) et le dessinateur Hermann, futurs créateurs de *Thorgal*, entraînent les jeunes lecteurs du journal *Spirou* au pays des rêves avec la série de *Nic*, publiée ensuite en trois volumes. Pour cette série onirique très inspirée de *Little Nemo* de Winsor McCay, le dessinateur Hermann a simplifié son dessin – la fameuse ligne claire belge – et accordé à la couleur une dimension importante.

Chaque soir, Nic s'endort dans la pénombre de sa chambre et six vignettes plus loin, se réveille dans un pays fantastique éclatant de couleurs où les animaux parlent et où il est le héros de grandes et généreuses aventures, avant de réintégrer son lit. Les cinq épisodes du premier tome servent une même histoire : comment Nic va-t-il empêcher l'étrange Capitaine Bang d'emprisonner les animaux dans son zoo ? Dans le premier « chapitre », Nic se réveille, assis sur une caisse en pleine mer, dans son fameux pyjama rouge. Tandis qu'un navire sombre à l'horizon, des appels lui parviennent et il libère de la caisse le Capitaine Bang, un drôle de petit bonhomme colérique – longue barbe, uniforme et énorme casquette rouges – qui ponctue chaque phrase d'exclamations insolites : « Hardi jeune homme, vers et pommes !... Aidez-moi plutôt à mettre ceci à l'eau, fiente de corbeau ! » Petit à petit, d'autres caisses mystérieuses les entourent. Nic veut les ouvrir, mais le petit capitaine s'y oppose, devient rouge de colère... et « Bang ! » explose. Stupéfait, Nic aide alors une véritable arche de Noé à sortir des caisses : éléphants, oranges-outans, girafes... tous destinés au zoo du capitaine disparu. Disparu...

pas pour longtemps, car dès le deuxième « chapitre », il réapparaît et se lance à leur poursuite.

Il s'agit donc d'un même récit de rêve, présenté par séquences. Chaque soir, Nic reprend l'aventure là où il l'a laissée. On pourra demander aux élèves de relever, épisode par épisode, ce qui favorise le passage de la réalité au songe... est-ce du fantastique ? ou seulement du rêve ? (présence de dessins d'animaux sur les murs de la chambre, histoire lue récemment, couleur de la moquette, poster représentant le petit prince des rêves de *Little Nemo*, don d'un poisson rouge...) et ce qui, dans le rêve, provoque le retour au réel.

L'implicite de certains passages peut nécessiter un débat avec justification : pourquoi l'île s'élève-t-elle vers le ciel ? (p. 18-19).

On pourra également, par des lectures appropriées, les aider à trouver, dans la BD, des citations d'autres œuvres : les romans de Jules Verne, *Moby Dick* de Herman Melville, la présence de l'oie chevauchée par un Nic devenu petit, inspirée par *Le Merveilleux Voyage de Nils Holgerson à travers la Suède* de Selma Lagerlöf... et bien sûr *Little Nemo*.

À la fin du dernier épisode qui consacre la défaite du Capitaine Bang, enfermé dans une cage de son zoo, un poster de vautour a été ajouté à la collection de Nic. On pourra demander aux élèves d'inventer l'épisode suivant, à l'oral et/ou à l'écrit, en cohérence avec les chapitres précédents.

## LELOUP ROGER

### \* *Le Trio de l'étrange* (*Yoko Tsuno. 1*)

Dupuis – 48 p. – 8,20 €

#### Difficulté de lecture : niveau 2

Premier album d'une série qui en comporte actuellement vingt-trois, *Le Trio de l'étrange*, par sa couverture, dénote immédiatement son appartenance au genre science-fiction : un trio de personnages (des jeunes adultes) y apparaît, vêtus de combinaisons spatiales et l'une des deux femmes, évanouie ou morte, a la peau bleue. Ce livre sert d'introduction à toute la série ; on y voit entrer en scène les personnages récurrents qui vivent ici leur première aventure. Vic Vidéo est réalisateur pour la télévision, Pol Pitron est à la fois son cadreur et son ami. Sortant du studio, ils remarquent ce qu'ils prennent pour un cambriolage et s'interposent. C'est ainsi qu'ils rencontrent Yoko Tsuno, une Japonaise, ingénieur en électronique, qui testait le système de protection d'une société. Vic l'engage comme ingénieur du son pour un documentaire portant sur la spéléologie. Dans les grottes, diverses péripéties conduisent les héros à rencontrer une civilisation extra-terrestre, réfugiée dans le sous-sol de la Terre : ces survivants de la planète Vinéa ont voyagé deux millions d'an-

nées en hibernation avant d'atteindre notre planète. Le groupe se complète alors de deux personnages à la peau bleue, qu'on retrouvera ensuite dans toute la série : Khâny, une jeune femme qui, comme Yoko Tsuno, a des principes moraux et Poky, une petite fille qui, très vite, s'attache à Yoko Tsuno. Comme ce sera chaque fois le cas dans les albums suivants, Yoko Tsuno et ses amis interviennent dans un conflit politique quelque peu manichéiste entre deux clans dont l'enjeu est l'existence même de la Terre.

Trois aspects de cet album, qui entre dans un réseau de science-fiction avec *Le Monde d'en haut* de Xavier-Laurent Petit (Casterman), *Les Pétrifiés d'Altair* de Lamber & Bishop (Degliame), *L'Or bleu* ou *Les Oubliés de Vulcain* de Martinigol (Hachette), peuvent être la source d'activités.

En premier lieu, une thématique qu'on retrouve fréquemment dans le genre science-fiction : rencontre avec des extra-terrestres, disparition d'un monde éloigné, technologie extra-terrestre supérieure à la technologie humaine, voyage spatial...

En second lieu, les caractéristiques de cette série, une démesure qui sollicite beaucoup l'imagination : des appareils gigantesques près desquels les personnages apparaissent tout petits ; des événements cosmiques comme la disparition de Vinéa, évoquée dans les images ; une menace pesant non sur quelques personnages, mais sur toute une planète... Et Yoko Tsuno elle-même, bien qu'humaine, ressemble aux super héros car elle est capable de performances physiques hors du commun et fait preuve d'une intelligence acérée, d'une grande culture technologique et défend les valeurs éthiques fondamentales. En troisième lieu, les personnages de cette série qu'on découvre dans *Le Trio de l'étrange* forment une véritable famille où chacun joue un rôle particulier – comme dans de nombreuses séries mettant en scène des groupes d'enfants – mais ici il s'agit de jeunes adultes. Vic, calme, solide, fiable, joue le rôle du père vis-à-vis de la petite Poky, tandis que Yoko Tsuno joue celui de la mère protectrice. Quant à Pol Pitron, dont le nom révèle le caractère, il est en quelque sorte le grand frère maladroit, souvent puéril, qui assure le rôle comique.

## LOYER JEAN-LUC

### *Victor le voleur de lutins* (*Victor. 1*)

Delcourt – coll. Jeunesse – 32 p. – 8,40 €

#### Difficulté de lecture : niveau 1

Un conte en bande dessinée, où il s'agit de guérir l'ennui d'une princesse. Corentin, le lutin, se trouve entraîné bien malgré lui dans une histoire d'amour, sous la forme d'une marionnette manipulée par Victor, l'étrange saltimbanque.

L'intérêt de cette bande dessinée réside tout autant dans la qualité du scénario que dans les mises en récit et en images. Les caractères des personnages apparaissent progressivement au cours des dialogues et des points de vue, cadrages, choix de couleurs effectués dans la mise en scène graphique. Le jeune lecteur doit suivre le mouvement de caméras imaginaires, pour passer d'une image à l'autre, repérer qui parle et à qui, les bulles n'étant pas toujours attribuées graphiquement. Il pourra explorer le motif de la ruse et la dynamique du système des personnages: coopération, opposition, raillerie... Les dernières planches ouvrent sur des activités d'écriture, le récit restant en suspens.

**McCAY WINSOR**

### \* *L'Intégrale de Little Nemo in Slumberland, 1908-1910 (Little Nemo. 3)*

Zenda-Glélat – 96 p. – 17,38 €

**Difficulté de lecture: niveau 2**

Ce très bel album rassemble les planches réalisées par McCay pour le *New York Herald* entre le 6 septembre 1908 et le 30 janvier 1910. Elles racontent les rêves les plus délirants au Pays des songes (Slumberland): maisons qui s'envolent, animaux de bois du manège qui s'animent, jouets du bain qui deviennent de redoutables animaux marins... La virtuosité graphique développée dans les cadrages, les perspectives (illusion de troisième dimension), les compositions, les lignes et les couleurs audacieuses, donnent force aux récits et guident le regard du lecteur.

Chaque planche est un récit de rêve toujours construit selon le même scénario. Le jeune Nemo rêve et c'est une chute qui le réveille dans l'histoire racontée, mais parfois aussi dans la réalité quand Nemo tombe du lit. Il y a coexistence entre différentes sortes de chutes qui s'enchaînent afin d'assurer la chute du récit!

La lecture des bulles ne suffit pas pour comprendre l'histoire; l'interprétation des images et surtout leur enchaînement, voire une appréhension cinématographique de l'ensemble de la planche, permet de se représenter le contexte du rêve à condition d'avoir repéré qu'il s'agit toujours de rêves, ce qui est confirmé par la dernière vignette et par le titre générique. Il est donc nécessaire que les élèves remarquent rapidement la dernière vignette de chaque planche, en repèrent les permanences de structure (graphique et discursive) et les différences qui donnent une tonalité distincte à chaque récit.

Le contenu de chaque rêve est souvent culturellement marqué par le contexte social et historique, à faire expliciter par les élèves (événements new-yorkais, date de parution du *comic strip*...) au cours des reformulations orales ou écrites. Il est toujours relié

peu ou prou à la réalité. Quels éléments déclenchent le rêve? Quelle valeur prend-il pour le personnage? Ce questionnement du lecteur s'exerce sur le champ plus large des récits de rêve, très présents dans la littérature. On pourra relire pour cela un autre grand classique *Max et les Maximonstres* de Maurice Sendak (L'école des loisirs) qui par la trame et le style graphique s'inspire de *Little Nemo*.

Une autre piste de lecture pourra consister à repérer ce qui fait qu'un rêve est dans la catégorie des bons rêves, dans celle des mauvais rêves ou des cauchemars, autrement que par ce qu'en dit *Little Nemo* (interprétation de l'image et des effets de cadrage, de perspective, de séquences...). On retrouvera certains de ces effets dans l'œuvre de Ponti, *Adèle et la Pelle* (L'école des loisirs), récit en images de même genre.

**OMOND ÉRIC – CHIVARD YOANN**

### *Toto l'ornithorynque et l'Arbre magique (Toto l'ornithorynque. 1)*

Delcourt – coll. Jeunesse – 32 p. – 8,40 €

**Difficulté de lecture: niveau 1**

Ce matin-là, comme chaque matin, au cœur de la forêt australienne, Toto l'ornithorynque s'éveille de bonne humeur. Pour déjeuner, il lui suffit d'ouvrir sa porte et de plonger! Mais ce matin-là, Toto se retrouve dans la boue, la rivière a disparu! Accompagné de Wawa le koala il décide de percer le mystère de cette disparition. Un vieux Womba leur donne trois morceaux d'écorce d'un arbre magique: l'un réveillera l'esprit du passé, l'autre celui du présent, le dernier celui de l'avenir. Rejoints par Chichi et Riri, aidés par les écorces magiques, ils vont découvrir qu'une bête sème la terreur dans la forêt en ayant bâti un barrage.

Cette aventure sympathique est construite suivant un schéma narratif très classique qu'il sera aisé de dégager avec les élèves de début de cycle.

Cette bande dessinée est d'une grande lisibilité, tant dans les dessins que dans le lettrage. Elle permettra de travailler sur la construction des planches, sur le repérage de plans et leur utilisation; on remarquera le traitement du rêve.

**PINCHON JOSEPH – CAUMERY**

### \* *Bécassine pendant la Grande Guerre (Bécassine. 3)*

Gautier-Languereau – 64 p. – 12,50 €

**Difficulté de lecture: niveau 2**

Bécassine, c'est un personnage à rencontrer: héroïne née dans le magazine *La Semaine de Suzette* en 1905, elle grandit avec son siècle, vivant les événements de



son temps avec ses contemporains. Cette petite Bretonne, originaire de Clocher-les-Bécasses, part travailler à Paris comme domestique chez la marquise de Grand Air...

*Bécassine pendant la Grande Guerre* est le troisième album de la série publiée entre 1913 et 1939, témoignant des représentations de l'époque sous les traits d'un personnage naïf, crédule, mais attachant. Physiquement, dans chaque planche, Bécassine, grâce au trait efficace de Pinchon, apparaît active, menant un projet de bout en bout, toujours vêtue de son costume vert et blanc. Le texte qui raconte son aventure est réparti sous les images, alternant discours et récit, tendant vers l'autonomie par rapport à l'image qui l'accompagne. Cette caractéristique pourra se travailler dans la classe en proposant aux élèves de répartir le texte de la planche entre les vignettes qu'on leur aura distribuées. Puis, une réécriture pourra être entreprise en empruntant aux codes actuels de la BD.

L'interprétation du récit demande un accompagnement des élèves à propos :

– du contexte historique, en s'appuyant sur l'étude du programme d'histoire (1914-1918) et des lectures en réseau ;

– des opinions exprimées par les différents personnages qu'il est nécessaire de recontextualiser en s'appuyant sur les connaissances historiques : voir les planches intitulées « Chez M. Proey-Minans » ; « L'hôpital de Rose-sur-Loire » ; « L'heure du Taube » ; « Bécassine chef de gare » ; « Bécassine en Alsace »...

– de certaines croyances de Bécassine, comme l'anthropophagie du zouave (p. 56-57) qui seront à faire expliciter par les élèves.

– des différents registres langagiers et des jeux sur la langue et le langage : chaque personnage selon sa position sociale est doté d'un discours le caractérisant. Bécassine parle et écrit comme elle entend et comprend, prenant la langue française « au pied de la lettre » ; Zidore, son ami, lui aussi au service de M<sup>me</sup> de Grand Air se moque d'elle en jouant sur sa compréhension littérale. La lecture de l'album *Au pied de la lettre* (éditions Des Lires) sera utile dans cette perspective.

On peut envisager un débat conduisant les élèves à identifier différentes formes d'humour (comique de situation...) utilisées par ailleurs au théâtre ou au cinéma. Mettre à disposition des élèves d'autres albums de la série complètera utilement la lecture, en particulier le numéro un, *L'Enfance de Bécassine*. Les lecteurs seront à même d'exprimer leurs sentiments par rapport à ce personnage et à l'histoire racontée rendant compte des différents points de vue que le travail en classe leur aura permis de construire.

**PRADO MIGUELANXO**

## *Pierre et le Loup*

trad. Reichert Franck

Casterman – 32 p. – 8,40 €

### Difficulté de lecture : niveau 2

Adaptation du conte de Prokofiev, cette version se présente sous la forme de grandes vignettes savamment traitées sur le plan plastique dans les tons sombres et jouant sur l'éclairage pour la dramatisation. Cet aspect porteur de sens et surtout vecteur du point de vue des auteurs appelle un travail de décodage précis. Cependant, une des originalités de cet album réside dans la réinterprétation de la fin de l'histoire qui interroge le système de valeurs du lecteur, son rapport au monde, le force à prendre parti et, de fait, mérite débat : la détresse d'un monde que l'homme modifie par son action, souvent destructrice, est déclinée par la parole mais aussi par les silences des deux personnages principaux ainsi que par l'emploi de la couleur.

On peut conduire les élèves à rechercher les raisons pour lesquelles, ce n'est pas tant le loup que cette destruction de la nature, qui inquiète le lecteur. L'implicite entre le grand-père et l'enfant apparaît en effet ici, avec force. Ces éléments constitueront les axes essentiels du traitement littéraire de cette version. Pour cela on pourra bien sûr lire ou relire les versions de ce conte musical, en y appréciant les effets des mises en voix, des mises en images, en y percevant à l'occasion la dimension historique de leur production et plus particulièrement le caractère attribué au loup et sa place dans la création.

**ROSINSKI GRZEGORZ– VAN HAMME JEAN**

## \* *Western*

Le Lombard – coll. Signé – 62 p. – 11,90 €

### Difficulté de lecture : niveau 3

Nate Chisum, Nate Colton, Edwin Van Deer, trois noms pour un même personnage, le narrateur, qui raconte sa courte vie dans le Far West de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Mais qui se cache sous ces trois noms ? Fort Laramie, 1868. Ambrosius Van Deer, riche éleveur de bétail, s'apprête à retrouver enfin son jeune neveu, Eddie, enlevé dix ans plus tôt par une tribu Sioux. La preuve en est une montre avec le portrait des parents de l'enfant. Mais Van Deer n'a en fait qu'un seul but : tuer Eddie, et, du même coup, récupérer l'héritage. Seulement rien ne marche comme prévu : le prétendu Eddie est en fait le petit Nate Chisum et la mise en scène est organisée par son frère Jess qui compte sur la récompense. Une fusillade s'ensuit sous le regard terrorisé de la petite Cathy. Jess est tué, Van Deer est laissé pour mort, Nate perd un bras.

Après dix ans d'errance, Nate – devenu Nate Colton du nom de sa mère – est embauché comme gardien par Sam Slade, un shérif véreux. Il met en déroute les gangsters de mèche avec Slade, venus attaquer la banque. Le hasard, ou plutôt le destin, fait que sur les lieux, il sauve Cathy. En remerciement, elle l'embauche dans son ranch. Grâce à la montre qu'il a toujours gardée, il se fait reconnaître par la belle et riche Cathy : le voilà son séduisant cousin Eddie ! Mais le destin a plus d'un tour dans son sac... les beaux jours seront courts ! Vengeance, trahison, assassinat, dernières et terribles révélations...

Le récit tient du western, âpre par son ambiance, son décor et ses personnages archétypaux. À ce niveau, un travail sur les stéréotypes du western faisant appel à leur culture cinématographique pourra être entrepris avec les élèves. Mais le récit tient aussi de la tragédie grecque où les humains aveugles sont manipulés par le destin.

L'intrigue est dense et complexe, avec ses multiples coups de théâtre et retournements. Pour aider les élèves à saisir le fil narratif, on pourra leur demander comment ils interprètent l'alternance de pages aux vignettes sépia et de double page très colorée, à la peinture à l'huile, et leur demander d'écrire un résumé de chaque étape. On pourra aussi chercher à concrétiser le grain de sable qui entraîne à chaque fois l'échec.

Pour comprendre le processus de création de la BD et le travail croisé du scénariste et du dessinateur, on pourra se procurer l'exceptionnel album *Western : le scénario* (Lombard). Les élèves pourront y suivre, page par page, case par case, le fil du récit tel que l'a structuré, détaillé et dialogué l'auteur, avec les commentaires, les descriptions, les petites remarques pleines d'humour adressées au dessinateur complice. D'esquisses en crayonnés, les détails d'un élément de décor, un geste, une attitude, un visage, décrits dans le scénario pourront être retrouvés – parfois avec quelques différences – dans les vignettes définitives, en rendant la lecture à la fois poignante et instructive.

### **SALMA SERGIO**

#### **\* *Mon premier tour du monde (Nathalie. 1)***

Casterman – 48 p. – 8,95 €

#### **Difficulté de lecture : niveau 1**

Premier album de bande dessinée d'une série mettant en scène une jeune héroïne de huit ans, intrépide, désireuse de parcourir le monde ; mais ses aventures relèvent de la rêverie ou de jeux au sein de sa famille. Chaque page présente une histoire complète qui se termine par un gag. Les images, selon le cas, montrent les actions réelles de Nathalie ou, adoptant son point de vue intérieur, la présentent comme

exploratrice en Antarctique, émule de Tintin sur la lune – là les images parodient celles d'Hergé –, ou alpiniste dans les Andes.

L'humour naît du choc entre la banalité d'une vie familiale et l'excentricité des aventures qu'imagine l'héroïne. On fera explorer ce procédé en portant attention aux gags : Nathalie, malade à cause du décalage horaire après avoir fait plusieurs fois le tour d'un globe terrestre ; Nathalie empruntant montre, horloge, réveil pour avoir simultanément les heures de Moscou, New York et Tokyo ; Nathalie réveillant ses parents au milieu de la nuit pour leur demander le prix d'un timbre pour le Kilimandjaro... On pourra aussi comparer ces gags à ceux de *L'Ours Barnabé : La nuit porte conseil* de Philippe Coudray (Mango), qui reposent davantage sur une forme de logique.

Une autre dimension humoristique met constamment en danger la vie familiale. Non seulement Nathalie harcèle ses parents de questions, non seulement elle bouleverse l'organisation de la maison, mais elle prend aussi fréquemment comme victime son petit frère – un bébé –, l'utilisant comme cobaye ou lui faisant endosser ses propres sottises.

### **SAINT-OGAN ALAIN**

#### **\* *Zig, Puce et Alfred (Zig et Puce. 3)***

Glénat – 48 p. – 12 €

#### **Difficulté de lecture : niveau 1**

Les deux amis, Zig le mince et Puce le rondouillard, rêvent de se rendre à New York et de découvrir l'Amérique. Au cours d'une précédente pérégrination qui les a conduits au pôle Nord, ils ont rencontré le pingouin Alfred, devenu depuis leur inséparable compagnon. Au début de l'album, ils ont été invités en Amérique par le riche oncle de leur amie Dolly. Mais au moment du départ, Dolly et son oncle sont retenus. Alors commence une série d'aventures rocambolesques. Ils ratent le train, sont victimes d'un accident de la route et se retrouvent sur un bac, avec un cheval, au milieu d'une rivière. Bien évidemment, la rivière les conduit au milieu de la mer. La cohabitation entre Alfred et le nouveau venu ne sera pas toujours des plus faciles. Capturés par des pirates, délivrés par des policiers appelés par Dolly, les héros se retrouvent en Australie, puis au pôle Sud (croyant être au pôle Nord). Finalement, ils ne connaîtront de New York que les égouts et se retrouveront dans un hôpital en France. Comme de bien entendu, Dolly et son oncle sont là et les invitent de nouveau sur un transatlantique.

Zig, Puce et Alfred sont devenus des héros classiques de la bande dessinée. Leurs aventures ont été publiées

par planches successives dans l'hebdomadaire *Le Dimanche illustré*, puis réunies en un volume par les éditions Hachette en 1929. Chaque page de l'album actuel est un fac-similé de ces différentes planches, ce qui explique la présence d'un titre en haut de chacune. Le succès de cette bande dessinée fut immense, le pingouin Alfred devint la mascotte de personnes célèbres, fit l'objet de produits dérivés avant de devenir le symbole des premiers salons de la bande dessinée d'Angoulême.

L'uniformité et la pauvreté des couleurs, les trames grossières et les aplats datent cet album. En revanche, le dessin, la mise en pages, l'emploi systématique des bulles (une première pour l'époque) sont d'une étonnante modernité. Au-delà d'une simple lecture qui ne présente pas de difficultés particulières pour des élèves du début de cycle 3, on repèrera les procédés utilisés dans la construction des situations comiques et, notamment, l'utilisation de l'in vraisemblance.

On proposera le rapprochement avec d'autres héros apparus auparavant comme Bécassine, ou à la même période : Tintin, Quick et Flupke, ainsi que d'autres volumes des aventures de Zig et Puce.

**TRONDHEIM LEWIS – GARCIA SERGIO**

### *Les Trois Chemins*

Delcourt – coll. Jeunesse – 32 p. – 8,40 €

**Difficulté de lecture : niveau 2 à 3**

Cette bande dessinée a été agréée par l'*Oubapo* (Ouvroir de bande dessinée potentielle), mouvement créé par des bédéistes s'inspirant des travaux de l'Oulipo (Ouvroir de littérature potentielle). Elle bouscule volontairement les codes classiques de la bande dessinée : absence de cases, sens de lecture aléatoire.

Trois histoires se déroulent en parallèle. Sur chaque double page serpente le chemin de Roselita, petite fille intrépide à la recherche du maître des nuages, le chemin de John Mac Mac, un affreux avare accompagné de son valet Robert et celui du petit robot H. Deuzio qui ne quitte pas son bateau parce qu'il a peur de rouiller... Mais voilà que les chemins se croisent, que nos héros se rencontrent... et les histoires s'influencent, prennent des tours et des détours imprévus. Au niveau de la construction narrative, on peut observer à chaque croisement, comment chaque histoire rebondit à partir d'un élément – textuel ou graphique – de l'autre histoire. À ce niveau, la BD peut être mise en relation avec *Rue de la Chance*, l'une des nouvelles de *Drôle de samedi soir !* de Claude Klotz (Hachette). On peut proposer d'autres croisements, propices à l'écriture et/ou à la mise en images de nouvelles péripéties. On n'oubliera ni les jeux de mots, ni les gags visuels périphériques.

**VEHLMANN – GWEN FABIEN**

### \* *Le Paradis des cailloux* (*Samedi et Dimanche. 1*)

Dargaud – coll. Poisson pilote

32 p. – 9,45 €

**Difficulté de lecture : niveau 2**

On connaissait Vendredi et Robinson. Là, c'est Samedi et Dimanche, deux lézards, un rouge et un vert qui pêchent tranquillement sur une île, quand Samedi est pris d'un intense questionnement existentiel : « Comment on est arrivés ici sur cet îlot ? » Bien que partisan d'une vie plus tranquille, Dimanche décide d'accompagner Samedi dans sa quête. Tous deux parcourent l'île à la recherche de réponses. Cette épopée loufoque se réalise sous la forme de courts épisodes matérialisés chacun par un sous-titre et une tonalité plastique différente permettant une lecture fragmentée. Tout d'abord les deux lézards visitent « la foire aux réponses » : des messages accrocheurs, des réponses peu convaincantes mais qui font sourire le lecteur, les conduisent au « grand livre de l'Univers », à la recherche de la vérité. Or, il s'avère qu'il ne s'agit que d'un vieux livre de cuisine !

L'activité interprétative s'appuiera sur les éléments graphiques (ascension vers le temple, recherche d'indices dans le ciel...) et sur les paroles des personnages – « Je vais essayer de faire le point » – que l'on peut comprendre dans les deux sens à partir des problématiques à formuler. Les deux lézards arrivent ensuite au paradis des cailloux où la question de la mort se pose à eux. Dans l'épisode suivant, la question des origines donne lieu à une course folle et à la déprime de Samedi. La recherche du bonheur s'illustre avec leur séjour dans « la vallée du bonheur », trop dangereuse finalement. Samedi et Dimanche rencontrent enfin un tyranosaurus dont le principe de vie est « il faut foncer », puis ils retrouvent leurs congénères, terrorisés par un monstre invisible. Ils les aident à vaincre leurs peurs et peuvent raconter leur propre parcours.

C'est ce parcours qu'on pourra faire écrire aux élèves en les aidant à formuler explicitement les questions qui ont motivé cette quête. Comme la dernière bulle laisse espérer une suite, les deux lézards n'ont pas encore découvert l'amour, c'est une deuxième piste d'écriture possible. Parallèlement, on pourra établir une cartographie de l'île comme miroir intérieur, reflet de la vie, qui pourra s'alimenter de lectures de contes de sagesse permettant de susciter la réflexion philosophique : *Alphabet de la sagesse*, *Petits Contes de sagesse* ou *Carnets de sagesse* (Albin Michel) ; *Nasr Eddin Hodja, un drôle d'idiot* (Møtus).

**ZULLO GERMANO**

## \* *Le Génie de la boîte de raviolis*

La Joie de lire – coll. Somnambule  
32 p. – 9 €

### Difficulté de lecture : niveau 1

Armand travaille dans une usine qui produit à la chaîne des boîtes de raviolis. Il vit dans une HLM et aime les fleurs. Il en cultive d'ailleurs une sur le rebord de sa fenêtre, au 25<sup>e</sup> étage. Un jour, il ouvre une boîte de raviolis et un génie en sort, qui lui propose de formuler deux vœux. Armand est tout d'abord surpris : « C'est pas trois normalement ? » Il demande donc un grand jardin, puis un festin. Le génie s'étonne de la modestie du premier vœu d'Armand et énumère ce qu'on lui demande habituellement : l'éternité, de l'argent, un château... Du coup, l'ambition d'Armand s'accroît, mais seulement sur le plan quantitatif : il passe d'un « petit jardin » à « toute une prairie ».

On pourra rapprocher ce conte de *Aladin et la Lampe merveilleuse*, à ceci près que la chute, pleine d'humour, est en rupture avec les attentes du lecteur : le génie en effet ne parvient plus à rentrer dans sa boîte malgré toutes ses tentatives. Le pouvoir magique s'inverse et c'est Armand qui exauce le vœu du génie : «... un ruisseau bien frais, et rester les pieds dans l'eau » !

Quand cette société uniformisée, que symbolisent non seulement les rangées de boîtes de raviolis, mais également les lignes de HLM côte à côte, et les enfilades de portes d'appartements toutes semblables, rencontre l'univers du conte, le choc n'en est que plus fort.

Derrière cette histoire fort simple se profile beaucoup d'implicite, notamment une charge contre l'industrie agro-alimentaire. On pourra demander aux élèves d'en retrouver trace (composition des produits, pub dans le métro...). De ce point de vue on rapprochera cette BD de l'album *Charivari à Cot-Cot city* de Marie Nimier et Christophe Merlin (Albin Michel).

On pourra également mettre ce livre en relation avec certaines fables.