

Fiche d'accompagnement pédagogique
Hurluberlu(e)

Hurluberlu(e)

↘ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 5 d'une série de dix épisodes :

Épisode précédent : Faribole

Épisode suivant : Zigzag

↘ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

Cycle 3 : L'acquisition du vocabulaire et la maîtrise du sens des mots au cycle 3 exigent d'identifier le sens d'un mot dans son contexte. En CM1/CM2, les élèves doivent aussi reconnaître les différents niveaux de langue et l'utilisation du mot dans un contexte particulier. Connaître le mot « hurluberlu(e) », c'est être capable de le définir, de le comprendre et de l'utiliser à bon escient. Il est aussi nécessaire de s'intéresser à l'histoire de la langue, de développer des attitudes de curiosité pour mieux comprendre l'origine étymologique d'un mot et son rapport à la culture ou à l'histoire.

↘ POINTS DE BLOCAGE

- Difficulté à comprendre la signification d'un mot peu utilisé dans le langage courant.
- Difficulté à comprendre qu'un mot change de sens en fonction du contexte d'usage.
- Difficulté à comprendre l'évolution et la formation des mots.

↘ OBJECTIFS VISÉS PAR LE FILM D'ANIMATION

- Expliquer le sens du mot « hurluberlu(e) ».
- Délimiter les usages de l'expression dans des contextes différents.
- Apporter des connaissances sur la formation et l'étymologie du mot.

↘ MOTS-CLÉS

Injure modérée, pique, escogriffe, énergumène, olibrius, détonner, extravagance, évocation, hallucination.

↘ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Ce n'est pas bien méchant, ce n'est pas très aimable non plus. C'est entre injure modérée et pique peu sympathique. C'est l'impression produite par une personne qui n'est pas à sa place. Par son apparence et son attitude, elle détonne. Le mot est composé de syllabes qui se font écho : « hurlu » qui vient d'hurel (mot de la renaissance signifiant les cheveux dressés sur la tête et donnant l'image de la barbarie et « berlu », une vision sidérante entre réalité et hallucination.

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Le mot « hurluberlu » est écrit avec le symbole d'un diable et d'un ange.</p> <p>Traiter quelqu'un d'« hurluberlu » est une injure certes modérée mais ce n'est en tout cas pas une parole sympathique.</p> <p>On voit un homme avec un casque gaulois et un Smartphone tirant un skate sur lequel il y a un aquarium avec un poisson rouge.</p> <p>L'expression se profère plutôt de manière indirecte, en commentaire d'une impression causée par un personnage déplacé et extravagant. À l'image des lignes de chapeaux melon dont un casque gaulois.</p> <p>Plusieurs personnages défilent avec un mot synonyme d'« hurluberlu » : énergumène, olibrius, escogriffe.</p>	<p>Mise en évidence de la valeur insultante du mot en utilisant les symboles d'usage de la BD.</p> <p>Définition d'hurluberlu(e) : Une personne qui n'est pas à sa place et qui dénote par son apparence ou son comportement, avec des aspects barbare et sauvage, opposés à l'ordre policé des choses.</p> <p>Proposition de termes synonymes : énergumène, olibrius, escogriffe.</p>	<p>Faire un arrêt sur image sur le mot « hurluberlu ».</p> <p>Interroger sur les symboles et faire le lien avec la BD, en particulier celle de Tintin et les jurons du capitaine Haddock. Demander alors ce que peut évoquer le mot.</p> <p>Analyser deux images : – celle de l'homme avec le skate ; – celle des chapeaux.</p> <p>Faire décrire les deux images par groupes. Questionner les élèves sur la signification symbolique des images : l'image de l'homme au skate représentant l'extravagance, tant dans son apparence physique que dans son comportement ; l'image des chapeaux melon représentant l'ordre social, l'appartenance à des conventions, à une identité partagée. Le casque évoque la dissemblance, l'étranger, le barbare, la violence et la bestialité.</p> <p>À partir de ces critères, les élèves, en petits groupes, doivent réaliser une composition plastique d'un « hurluberlu » par divers moyens au choix : dessin, déguisement, mise en scène et photographie, découpage/collage d'images de magazines...</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Image du mot décomposé en deux parties, les syllabes se faisant écho les unes avec les autres :</p> <p><i>Hurlu</i></p> <p><i>Berlu</i></p> <p>« Hurlu » vient d'« hurel », qui signifie un homme échevelé et de « berlu » qui évoque une hallucination.</p>	<p>Analyses syllabique et étymologique de la formation du mot.</p> <p>Origine remontant au français de la Renaissance avec deux termes juxtaposés : « hurel » et « berlu » dessinent le portrait croisé d'une figure sidérante à la chevelure sauvage mi-homme mi-bête.</p>	<p>Revenir sur l'expression « J'ai la berlue ! » et chercher des expressions équivalentes : <i>J'hallucine ! Je rêve ! Incroyable ! J'y crois pas ! J'en crois pas mes yeux !</i></p> <p>Par deux, à l'aide du dictionnaire, rechercher des mots dans lesquels on trouve des assonances en [a], [on], [é]. Construire des phrases amusantes avec le maximum de récurrences du son choisi.</p> <p>Situation d'écriture : Les élèves imaginent et rédigent un texte faisant le portrait hallucinant d'un personnage aux allures d'hurluberlu. Ils décrivent aussi les impressions ressenties : la sidération, l'étonnement, la frayeur ou la drôlerie.</p>

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

1. Paroles d'hurluberlus :

Un homme en chapeau melon fait face à un hurluberlu, deux personnages emblématiques et en totale opposition de sens. Un échange s'engage alors sur la vie, les liens sociaux, la loi, l'appartenance à une civilisation, l'importance des règles et des normes...

Les élèves sont répartis en deux catégories : auteurs et interprètes. Les premiers ont pour tâche de rédiger des dialogues ; les seconds de les jouer.

2. Une histoire d'hurluberlu à tomber sur la tête :

Les élèves lisent un texte connu de la littérature de jeunesse reproduit sur une fiche (conte, légende, extrait de roman...).

L'exercice consiste à travestir le texte pour le rendre complètement extravagant et insensé. Il s'agit de substituer des mots par d'autres, d'opérer des ajouts, des inversions, des suppressions. On peut également modifier la ponctuation, agir sur la temporalité.

Exemple à partir du conte *Le Petit Chaperon rouge* : « Il était une fois quatre douze une petite fille de pacotille, la plus carabistouille qu'on eût su tourner ; sa mère en était dingo, larilère, larido ! Et sa mère-grand comme une citrouille.

Cette bonne femme de pain d'épices lui fit faire un petit chaperon bien rôti au four, qui lui tombait si bien sur le dos que partout on l'appelait le petit bossu de Notre-Dame.

Un jour d'hier et de ce matin, sa mère, ayant acheté des galettes surgelées au supermarché, lui dit : « Va voir comment se porte ta mère-grand car on m'a dit qu'elle était hurluberlue et chamboule-tout, porte-lui une galette et ce petit pot de colle pour se remettre la tête à sa place ! »