

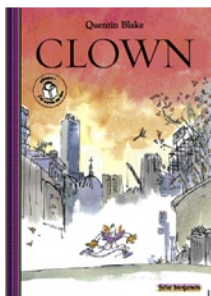
FICHE PÉDAGOGIQUE

Folio Benjamin

CLOWN

RÉSUMÉ

Un jour de grand nettoyage, dans les quartiers chics de Londres, une grand-mère jette à la poubelle de vieilles peluches. Parmi elles, un clown, bien décidé à sauver sa peau et celle de ses compagnons d'infortune... Clown part à la découverte de la ville mais il est tantôt ignoré tantôt chassé par ceux qu'il croise (une mère snob, un chien, un loubard...). Il finit par obtenir de l'aide là où il s'y attendait le moins : auprès de deux enfants des quartiers pauvres, heureux d'accueillir chez eux Clown et ses amis... Publié en 1995, **Clown** a reçu le prix Ragazzi Fiction Enfance de la Foire internationale du livre de Bologne.



INTRODUCTION

*Unanimement salué du public à sa parution en 1995, **Clown** reste l'un des albums les plus touchants et les plus forts de Quentin Blake : un classique qui entre en piste aujourd'hui à l'école (cycle 2).*

L'AUTEUR



Quentin Blake

Quentin Blake est né près de Londres en 1932. Il était encore écolier quand le célèbre magazine humoristique **Punch** publia un dessin de lui. Ses premières illustrations pour enfants datent de 1960. Il est aujourd'hui l'un des dessinateurs les plus célèbres et appréciés dans le monde. Quentin est aussi le « professeur Blake », qui a longtemps dirigé le département Illustration du Royal College of Art – l'équivalent anglais de nos Beaux-Arts. Il a quitté cette fonction il y a une dizaine d'années pour se consacrer entièrement à l'illustration et passer plus de temps en France, dans sa maison du Sud-Ouest. En 1999, Quentin Blake est élu **Children's Laureate**, une des plus hautes distinctions anglaises, qui lui confère une mission de « super ambassadeur » de la littérature de jeunesse. Cet éternel adolescent au regard pétillant et malicieux aime partager ses réflexions et expériences sur l'illustration, donnant avec clarté et modestie quelques-unes des clés de son style enlevé, élégant, vif, à l'humour inimitable.

BIBLIOGRAPHIE

Une soixantaine de titres composent la riche bibliographie de Quentin Blake qui tantôt illustre les textes des autres (notamment ceux de Roald Dahl, John Yeoman, Russel Hoban...) tantôt les siens. À retrouver en Folio Benjamin :

Armeline et la Grosse Vague;
Armeline Fourchedrue; **Le Bateau vert;**
C'est génial !; **Zagazou;** **Les Cacatoès;**
Mimi Artichaut; **Martin**

Liens vers d'autres ressources

- Site de l'auteur
- Bibliographie complète
- Fiche Folio Benjamin consacrée à Quentin Blake



© GALLIMARD JEUNESSE

PRÉSENTATION DE L'ALBUM

Les caractéristiques de l'album

Clown est un album sans texte. La compréhension de l'histoire repose donc essentiellement sur la capacité de l'enfant : à maîtriser les codes narratifs de l'image, à construire le chemin causal qui relie l'état initial à l'état final en s'appuyant sur des indices picturaux (détails, couleurs, nuit, jour, enchaînements...).

La trame narrative

Elle répond à un schéma quinaire type. Situation initiale : des peluches sont jetées à la poubelle. Élément déclencheur : l'une d'elles (un petit clown), en gigotant, réussit à s'extirper de la poubelle et part chercher de l'aide. Complication : personne ne veut l'aider. Résolution : Clown atterrit par accident chez une famille pauvre. La grande sœur accepte de l'aider à condition de ranger l'appartement et d'aller chercher les peluches avant le retour de la mère. Situation finale : Clown et la grande sœur se sontentraîdés, la mère rentre contente du travail, les enfants qui n'avaient pas de jouets sont heureux d'en avoir.

Les illustrations

Clown permet d'aborder la lecture d'image sous toutes ses facettes et de montrer comment l'auteur réussit à raconter une histoire par ses seuls dessins. La force de l'album repose sur l'extraordinaire palette de situations, d'expressions et d'émotions mises en scène par Quentin Blake. Pour ce livre, l'auteur reconnaît avoir été influencé par le film **Les Enfants du paradis** de Marcel Carné. Clown emprunte en effet beaucoup au personnage du mime. À propos de la technique d'illustration de Quentin Blake, des clés d'interprétation ainsi que des pistes de travail sont données dans la fiche Folio Benjamin qui lui est consacrée.



PISTES PÉDAGOGIQUES

Les fiches photocopiables pour les élèves que nous proposons ici sont très largement orientées pour aider à la compréhension de la lecture d'image. Accessibles dès la GS, elles peuvent être modulées et complétées au fur et à mesure des niveaux.

Fiche 1

Comprendre les codes illustratifs

Objectifs et compétences :

- ★ analyse fine des illustrations (avec fond, sans fond, premier plan, arrière-plan...)
- ★ comprendre la représentation du mouvement des personnages (différences et comparaison, répétition, zoom...)
- ★ repérer l'ordre chronologique d'une séquence
- ★ comprendre les enjeux de la situation initiale

Développement :

Ce jeu de reconstitution peut s'accompagner, à l'oral ou à l'écrit, d'une description de chaque saynète. Élaboration d'hypothèses individuelle ou collective. Pour les plus grands, à partir des deux premières vignettes, invention d'une histoire similaire : choisir une autre peluche et imaginer ce qu'elle aurait fait pour sauver ses amis. Partir de ses caractéristiques physiques et morales supposées pour proposer une histoire différente (manière de se déplacer en ville, rencontres, comportement face au danger et à l'imprévu...).

Fiche 2

Décrire les personnages

Objectifs et compétences :

- ★ identifier les personnages de l'histoire
- ★ les caractériser physiquement et moralement
- ★ les regrouper en s'aidant de la chronologie de l'histoire
- ★ explorer un langage plastique (des personnages aigus, pointus, longilignes...)

Développement :

Une fois les « familles » de personnages réunies, décrire la nature des liens qui les unissent (mère, fille, copine de la mère, gouvernante, grande sœur, petit frère...). Clown, qui interagit avec tous ces personnages, est absent de la planche. Décrire les liens qui unissent Clown aux personnages. On peut s'aider d'un tableau à trois entrées : les personnages qui ne peuvent pas aider Clown, les personnages qui ne veulent pas aider Clown, et enfin les personnages qui aident Clown.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Un album sans texte d'une grande poésie. Un thème fort, celui de la pauvreté et de l'exclusion, traité avec délicatesse et sensibilité. Une parenté avec un grand classique de la littérature jeunesse : **Michka** (Père Castor).



Fiche 3

Jouer sur les expressions

Objectifs et compétences :

- ★ identifier les expressions
- ★ comprendre leur rôle dans le moteur de l'histoire
- ★ explorer un langage plastique (finesse, drôlerie, humour...)

Développement :

De nombreuses expressions sont présentes tout au long de l'album (dégoût, doute, passivité, indifférence...) et peuvent conduire à une analyse plus fine des sentiments des personnages. Les repérer et les identifier. Discuter collectivement des interprétations possibles.

À chacun son expression pour dire ses émotions : explorer avec la classe le langage corporel (mime, théâtre...).



Fiche 4

Le dialogue

Analyse spécifique de la page où l'histoire bascule. Pour la première fois en effet, Clown formule sa question et obtient une réponse. Cette réponse, qui est un « oui mais », va permettre de trouver une solution au problème initial et achemine le lecteur lentement mais sûrement vers une résolution de l'histoire.

Objectifs et compétences :

- ★ développer des attitudes de questionnement à partir de l'observation des illustrations
- ★ produire un court dialogue à partir des personnages connus du récit
- ★ travailler sur les formes différentes de narration (bulles : rôles et fonctions)

Développement :

Repérer dans l'histoire les pages où les bulles apparaissent : constater les répétitions de la situation d'énonciation et ses variantes. Répéter l'exercice du dialogue. Proposer une écriture de **Clown** sous forme de bande dessinée ou de narration, pour montrer les différentes manières de raconter une histoire.

Fiche 5

Analyser et comprendre une image

Objectifs et compétences :

- ★ savoir associer un mot à une image
- ★ prises d'indices
- ★ comparer deux images et formuler les différences

Développement :

En fonction du niveau, l'élève découpera et collera les étiquettes au bon endroit, ou il écrira les mots.

La comparaison des deux appartements doit mener à une réflexion sur le contexte et le message de l'histoire.

Fiches 6-7-8

Compréhension fine

Jeu de questions-réponses s'appuyant sur la mémorisation et validant la compréhension de l'histoire par le texte.



1- Comment commence l'histoire? Découpe les vignettes et colle-les dans le bon ordre.



2- Entoure d'une même couleur les personnages qui se connaissent.



3- Découpe les visages des personnages et colle-les dans le tableau en fonction de leur émotion (colère, surprise, joie, tristesse). Il y a trois personnages par colonne.

| Colère | Surprise | Joie | Tristesse |
|--------|----------|------|-----------|
| | | | |



4- Raconte ou écris le dialogue suivant.

Que dit Clown à la grande sœur ?

.....
.....
.....
.....



Que répond la grande sœur à Clown ?

.....
.....
.....
.....



Clown a une idée! Que propose-t-il ?

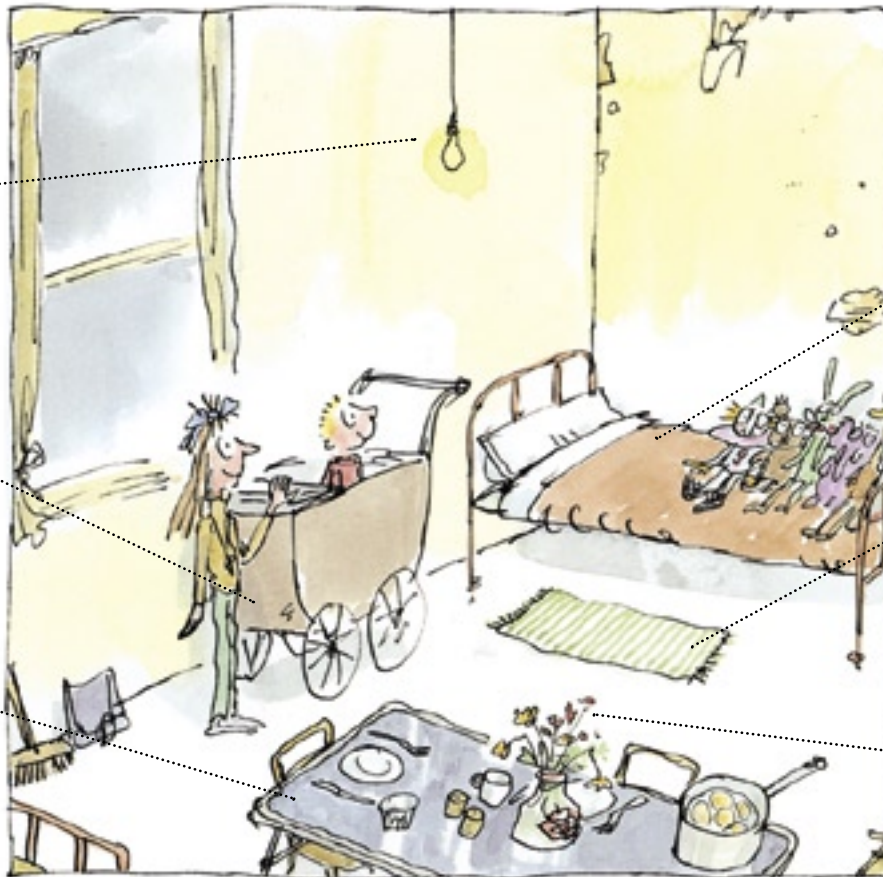
.....
.....
.....
.....



5- Colle ou écris les mots à côté des bons objets.



| | |
|------------------|----------------------|
| MIROIR miroir | RIDEAUX rideaux |
| VASE vase | FENÊTRE fenêtre |
| FLACON flacon | TABOURET tabouret |



| | |
|------------------|--------------------|
| TAPIS tapis | LIT lit |
| TABLE table | AMPOULE ampoule |
| FLEURS fleurs | LANDAU landau |

6- Réponds aux questions suivantes en faisant une phrase.

Combien de peluches sont mises à la poubelle?

.....

Quelle est la première chose que fait Clown, une fois sorti de la poubelle?

.....

Pourquoi la mère de la petite fille déguisée jette-t-elle Clown par la fenêtre?

.....

Que fait Clown lorsqu'un chien méchant le poursuit?

.....

Avec quoi Clown jongle-t-il pour faire rire le bébé?

.....

À quelle heure la mère des deux enfants doit-elle rentrer?

.....

Pourquoi est-elle contente en arrivant?

.....

7- Vrai ou faux?

| | VRAI | FAUX |
|---|------|------|
| Clown trouve une paire de gants dans la poubelle. | | |
| Clown rencontre une petite fille tenue en laisse. | | |
| Clown rencontre une vraie fée. | | |
| Le maître du chien a des tatouages sur les bras. | | |
| Clown offre un ruban rose à la grande sœur. | | |
| Quand la mère rentre à la maison, rien n'est rangé. | | |

8- Numérote les phrases dans l'ordre de l'histoire.

- Une dame jette des peluches à la poubelle.
- Ils rangent l'appartement et partent chercher les peluches.
- Clown rencontre deux petites filles qui ne peuvent pas l'aider.
- Clown les fait rire. La grande sœur accepte d'aider Clown.
- Clown rencontre un voisin violent qui l'envoie dans les airs.
- Clown sort de la poubelle et part demander de l'aide.
- Clown atterrit dans un appartement où deux enfants pleurent.
- Ils sont de retour avant l'arrivée de la mère.