



FICHE PÉDAGOGIQUE

Folio Benjamin

QUENTIN BLAKE

BIOGRAPHIE



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 illustrateurs les plus célèbres et les plus appréciés au 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 à l'illustration et pour passer de plus en plus de son temps en France, dans la maison qu'il a achetée dans le 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'esprit et à l'humour inimitables.

FOLIO BENJAMIN, UN TRÉSOR D'HISTOIRES

La première bibliothèque des classiques pour les petits est un vivier des plus grands auteurs et illustrateurs. Avec Folio Benjamin, les enfants découvrent des univers de couleurs et de mots d'une richesse infinie. Des héros pleins d'entrain, de malice et d'ingéniosité les entraînent dans leurs aventures quotidiennes... et extraordinaires. Avec humour, tendresse et poésie, les histoires mettent en scène les sentiments des enfants, leurs interrogations et leurs peurs tout en nourrissant leur capacité à s'émerveiller.

LIVRES VECTEURS D'ÉMOTIONS

Avec plus d'une centaine de titres, la collection Folio Benjamin explore avec bonheur l'imaginaire et le merveilleux du monde de l'enfance.

Contes initiatiques, récits burlesques, aventures pleines de mystère, ces histoires répondent aux envies et aux plaisirs de lecture des petits et sont comme autant d'occasions de partager des moments privilégiés d'émotions.

Les thèmes et les notions essentiels sont abordés avec une diversité de ton qui multiplie les approches et exprime les émotions des enfants avec nuances. Des personnages attachants et hauts en couleurs facilitent l'identification. Les enfants y reconnaissent leurs joies, leurs peines, leurs peurs, leurs secrets, leurs espoirs. En mettant des mots et des images sur toutes ces émotions, ils apprennent à mieux les exprimer et, partant, à dédramatiser leurs inquiétudes.

APPRENTISSAGE DE LA LECTURE

Les textes explorent la musicalité et la poésie du langage et convient l'auditoire à participer à la narration en jouant, par exemple, sur les structures répétitives et les jeux de mots. Sans même savoir lire, les élèves peuvent reconnaître certains mots ou expressions récurrentes que la mise en scène graphique fait ressortir du texte ou intégrer à l'illustration. Ils découvrent la joie d'une lecture dynamique et collective tout en trouvant des repères pour leurs premières lectures autonomes.

La richesse et la diversité des traitements graphiques font des illustrations une véritable initiation à la lecture d'image. À travers la personnalité des illustrateurs, se dévoile la variété des paysages et des visages du monde. Chaque récit est une aventure de couleurs et de formes, avec des images fourmillantes de détails ou au contraire très épurées, et recrée une atmosphère unique.

TRAVAIL SUR UNE COLLECTION

Les titres de la collection Folio Benjamin permettent d'aborder avec les élèves la notion de collection : en effet, ils sont déclinés avec les mêmes repères visuels qui rendent possible, facilement et rapidement, la prise d'indices nécessaire à la lecture, pour les plus jeunes. (Vous trouverez le détail des titres de la collection sur notre site.)

TRAVAIL SUR UN AUTEUR-ILLUSTRATEUR

L'album est une initiation littéraire mais aussi une initiation artistique. Il est l'occasion de fournir à l'enfant un vocabulaire plastique d'une grande richesse.

La rencontre avec un illustrateur nourrit la curiosité de l'enfant. Les titres d'un même auteur ou illustrateur permettent un travail approfondi avec les élèves pour approcher avec eux la notion de «style». Nous avons choisi pour ce travail les livres de **Quentin Blake** : certains dont il est l'auteur et l'illustrateur, d'autres où il est seulement l'illustrateur. Ce même travail peut être conduit avec d'autres illustrateurs de la collection (Georg Hallensleben, Tony Ross, etc.)



Ont rédigé les articles de ce numéro : Patricia Arrou-Vignod, Marie-Christine Decourchelle, Françoise Rault, Nouannipha Simon. Éditions Gallimard Jeunesse - octobre 2004. Illustrations Quentin Blake.



FICHE PÉDAGOGIQUE AUTOUR DES LIVRES DE QUENTIN BLAKE

ANALYSE DES ILLUSTRATIONS

- ★ dessins foisonnants, traits de crayon très vigoureux et qui donnent l'impression d'être inachevés
- ★ humour des dessins
- ★ force, énergie et mouvement des illustrations
- ★ impression de spontanéité
- ★ personnages aigus, pointus, longilignes, style caricatural
- ★ paysages et décors restreints
- ★ personnages secondaires récurrents : oiseaux, nature débordante



TECHNIQUES EMPLOYÉES

- ★ traits au crayon ou à l'encre
- ★ aquarelle

Quentin Blake dit : «La couleur ne doit surtout pas épouser les contours du tracé. En revanche, la légèreté et la fluidité de l'aquarelle confèrent un charme nouveau au dessin. La touche discrète du pinceau ne compromet pas la dynamique d'un mouvement éphémère, même si elle l'enrichit d'un élément agréable à l'œil.»

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE ET PISTES DE TRAVAIL

«Les lectures littéraires doivent être choisies avec soin et organisées en parcours qui permettent de retrouver un personnage, un thème, un genre, un auteur, un illustrateur...» (BO, hors-série n°1 du 14 février 2004)

- ★ Travail sur la langue écrite et orale :
 - rechercher les différentes mises en pages des dessins (pleine page, bulle, ...)
 - produire un écrit pastiche (écrire une nouvelle histoire, par exemple «Armeline sur des rollers»)
 - exprimer les sensations éprouvées
- ★ connaître l'objet livre
- ★ Arts plastiques :
 - illustrer la nouvelle histoire d'Armeline produite par la classe en utilisant la technique d'illustration de Quentin Blake
 - notion de style : à partir d'un texte descriptif écrit par la classe, chaque élève illustre la description. Laisser le choix de la technique. Faire observer ensuite que chaque dessin est différent alors que la description littérale était la même

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÈLÈVE (DE LA PAGE SUIVANTE)

1. Associer titre et image

★ Objectifs et compétences

- explorer un langage plastique
- décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié
- développer des attitudes de questionnement à partir de l'observation d'illustrations

★ Matériel (voir page 3) :

- illustrations de couvertures dont le titre est masqué
- titres des livres : en script dans une étiquette (la typographie sur la couverture du livre ne permet pas à l'enfant de discriminer des lettres. En général, l'enfant prend la globalité du titre comme un autre dessin). Le jeu consiste à associer le bon titre au bon livre. La validation se fait par les élèves eux-mêmes en vérifiant à partir du livre.

2. Jeu du personnage intrus

★ Objectifs et compétences

- percevoir et reconnaître des effets artistiques
- être capable d'identifier un illustrateur
- constater des ressemblances et des différences entre des œuvres, entre des procédés d'illustration
- développer des attitudes de questionnement à partir de l'observation d'illustrations

★ Règle du jeu

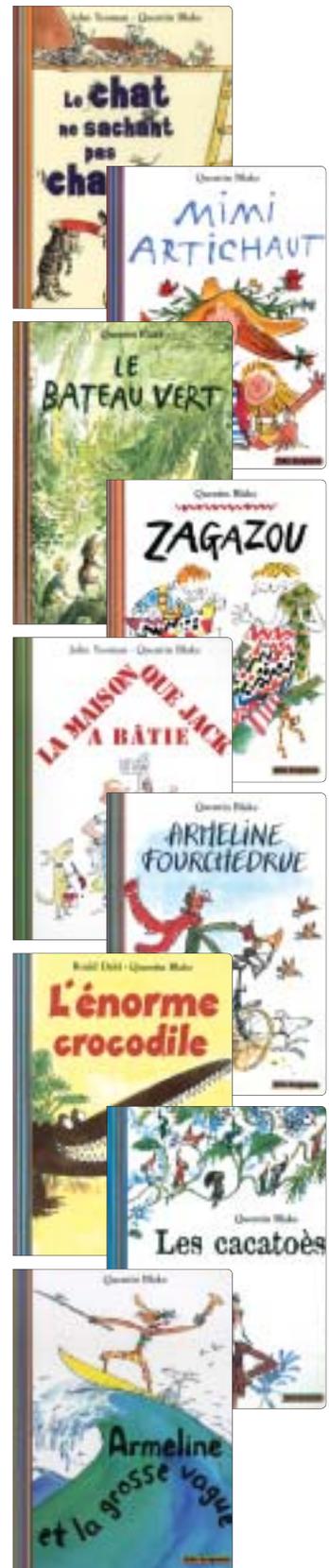
Il consiste à rechercher les intrus : personnages qui n'ont pas été créés par Quentin Blake.

Il est intéressant de proposer ensuite aux élèves d'aller rechercher les personnages dans les livres pour valider le travail et justifier leurs réponses.

On peut nommer ces personnages puis les décrire physiquement ou moralement, ou encore raconter l'histoire dans laquelle ils sont présents.

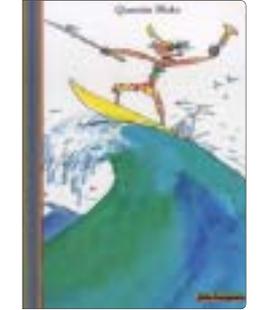
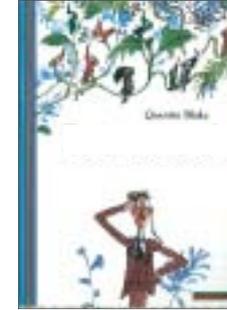
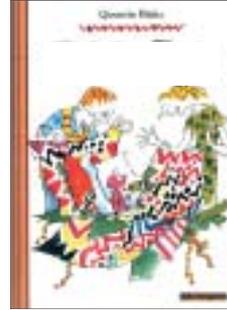
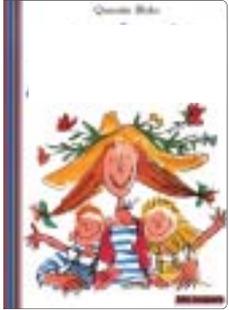


TITRES



1. ASSOCIER TITRE ET IMAGE

Relie les illustrations de premières de couvertures avec leurs titres.



ARMELINE
FOURCHEDRUE

ARMELINE
ET LA GROSSE
VAGUE

LES CACATOËS

ZAGAZOU

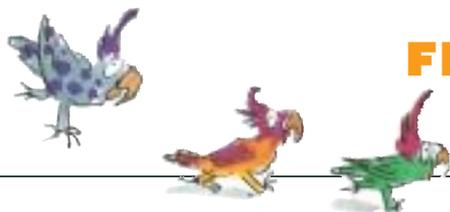
LE BATEAU
VERT

MIMI
ARTICHAUT

2. JEU DU PERSONNAGE INTRUS

- ★ Trois personnages intrus se sont glissés parmi les personnages des livres de Quentin Blake. Retrouve-les et entoure-les. Les reconnais-tu ?
- ★ Reconnais-tu les personnages de Quentin Blake ? Retrouve-les dans leur livre.





DÉCOUVRIR L'OBJET-LIVRE

Faire connaître l'objet-livre aux élèves, c'est leur permettre de découvrir et de comprendre son organisation, de prendre conscience qu'il existe dans les livres des codes et des outils qui peuvent faciliter la lecture et la recherche d'informations.

1 - LA COUVERTURE

★ La première de couverture :

c'est la vitrine du livre. Elle est composée du titre du livre, du nom de l'auteur, éventuellement de l'illustrateur, et d'un graphisme (photo ou dessin). En principe on y trouve le nom de la collection, le nom ou le logo de la maison d'édition.

✎ On peut chercher avec les enfants le nom de Quentin Blake qui revient sur toutes les premières de couvertures et remarquer que quelquefois il est seul, alors qu'à d'autres moments, il est associé à un deuxième nom. On peut alors classer avec les enfants les livres dont Quentin Blake est auteur et illustrateur et ceux où il est juste illustrateur.

✎ Travailler avec les enfants sur les éléments qui caractérisent la collection :

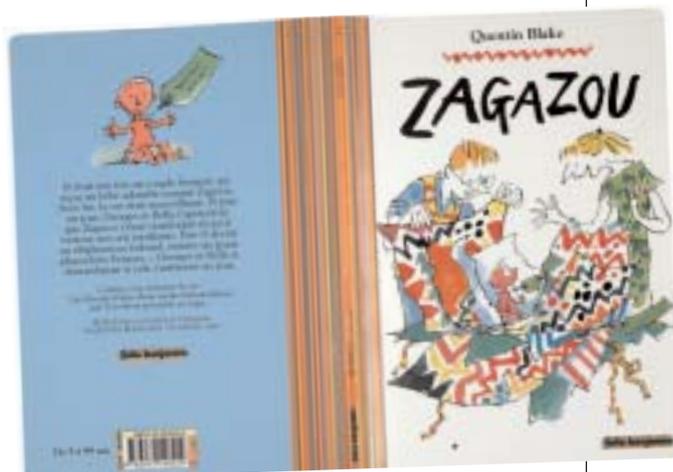
- ✎ Les bandes de couleurs sur le côté
- ✎ La couverture souple
- ✎ Le logo «Folio Benjamin»
- ✎ L'absence du nom de l'éditeur (présent uniquement sur la page de titre)
- ✎ Le format : on peut comparer avec un album ou bien avec les anciens Folio Benjamin (format 10,9 x 17,5 cm)

★ La quatrième de couverture :

c'est ce qu'on voit lorsqu'on retourne le livre. Elle fournit des renseignements complémentaires sur le livre ou la collection, sur le contenu ou bien encore sur l'auteur. Elle doit donner envie de lire au lecteur potentiel.

✎ Après avoir lu un livre et analysé une ou deux quatrièmes de couverture, on peut demander aux enfants d'écrire

eux-mêmes une quatrième de couverture par petits groupes avec dictée à l'adulte. On peut ensuite comparer les différentes productions des enfants, choisir la plus efficace et la comparer à celle proposée par l'éditeur.



★ Le dos de la couverture (qu'on nomme souvent, par erreur, la tranche) : c'est l'épaisseur du livre. On peut y retrouver le nom de l'auteur, le titre de l'ouvrage et le nom ou le logo de la maison d'édition.

✎ Dans la collection Folio Benjamin, il y a aussi un numéro qui correspond au rang de publication du livre : par exemple, *Zagazou* est le 13^e titre de la collection.

2 - LA COLLECTION

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ★ comprendre la notion de collection
- ★ trier et classer selon un critère
- ★ savoir justifier ses choix
- ✎ Après avoir réuni des livres du même éditeur mais de collections différentes, les élèves doivent retrouver et classer chacun des livres dans sa collection. Pour ce travail on peut utiliser la collection des albums, l'ancienne collection Folio Benjamin, mais aussi des titres de Mes Premières Découvertes, Drôles de Petites Bêtes...





DÉCOUVRIR L'OBJET-LIVRE (SUITE)

3 - L'INTÉRIEUR DU LIVRE

☆ **La page de titre** : elle reprend les éléments de la première de couverture. On y trouve le titre de l'ouvrage, le nom de la collection, le nom de l'éditeur, le nom du ou des illustrateurs et, obligatoirement, le nom du ou des auteurs.

✎ Donner aux enfants des photocopies de premières de couvertures et de pages de titres et leur demander de les associer. Les polices sont différentes le plus souvent et les informations varient.

✎ Dans la collection Folio Benjamin, le nom de la collection n'apparaît pas sur la page de titre alors que le nom de l'éditeur y fait son apparition.

☆ **Le contenu** : on peut étudier avec les élèves :

- ✎ le rapport texte / image
- ✎ le nombre de pages

Remarquer que dans la collection Folio Benjamin il n'y a pas de numérotation des pages.

✎ la place et la fonction des différents textes

☆ **La biographie** : c'est un texte supplémentaire qui permet de connaître des éléments de la vie de l'auteur et de l'illustrateur.

☆ **La bibliographie** : c'est une liste des ouvrages relatifs au sujet traité ou des ouvrages du même auteur ou encore de la même collection.

✎ Autour d'un thème, on peut établir avec les enfants une bibliographie en recherchant les titres

dans la
BCD.



4 - DES ACTIVITÉS AUTOUR DE L'OBJET-LIVRE

MISTIGRI

(voir Fiche Mistigri, pages 6 à 8)

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ☆ différencier et classer des illustrations selon des critères
- ☆ identifier les principaux constituants d'une illustration
- ☆ respecter des règles de jeu

MATÉRIEL

19 cartes illustrées représentant :

- ✎ 9 couvertures de Quentin Blake
- ✎ 9 personnages de Quentin Blake (correspondant aux titres des couvertures)
- ✎ 1 personnage intrus : le Mistigri (ici, le prince de Motordu, de Pef)

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur a en main ses cartes et en prend une à l'aveugle au joueur qui le suit. Chaque joueur doit constituer des paires qu'il pose sur la table. Celui qui a le plus de paires a gagné et celui qui reste avec la carte unique (le Mistigri) a perdu.

LOTO DES COUVERTURES

(voir Fiche du loto, pages 9 à 11)

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ☆ lire une phrase courte ou des mots
- ☆ savoir prendre des indices pour reconnaître un livre
- ☆ associer deux éléments d'une même collection

MATÉRIEL

- ✎ 4 planches d'images de premières de couverture
- ✎ 18 cartes à découper (cartes illustrées représentant des premières de couverture Folio Benjamin)

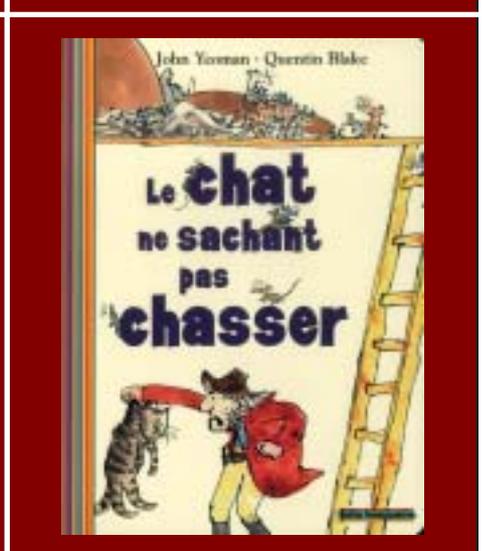
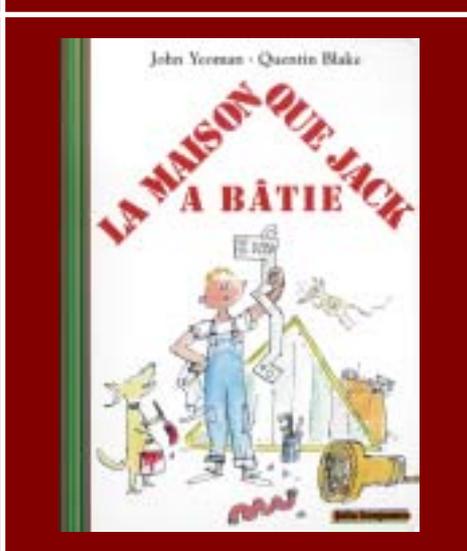
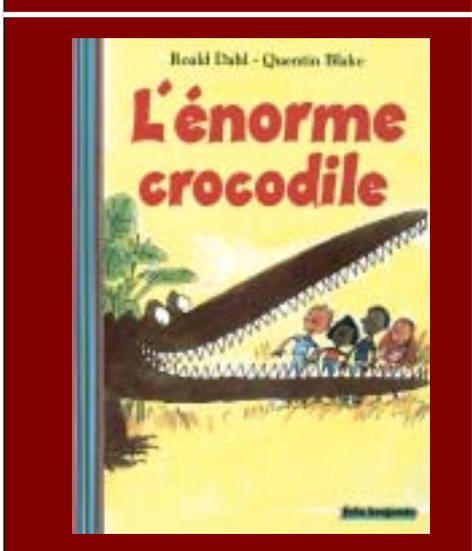
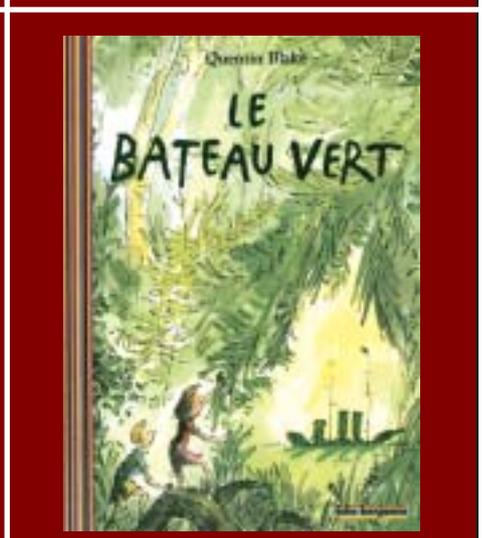
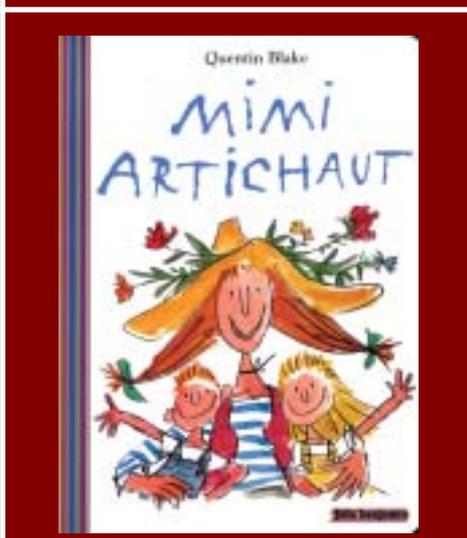
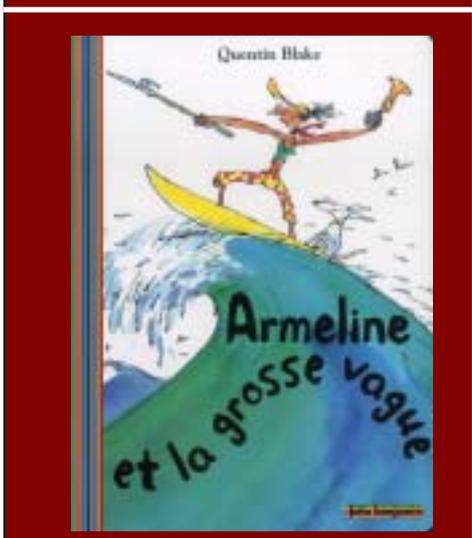
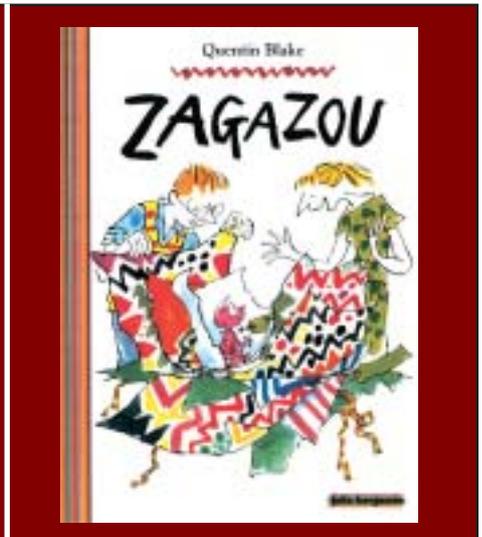
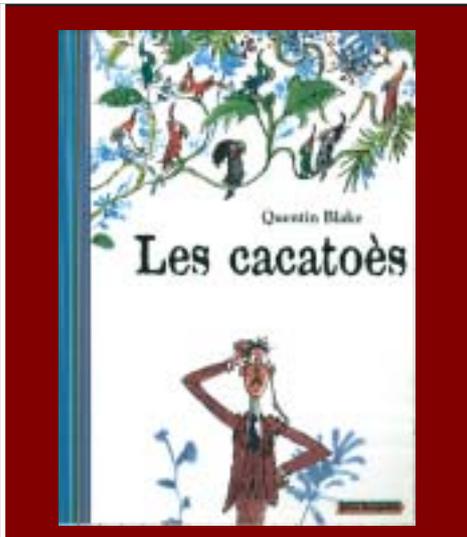
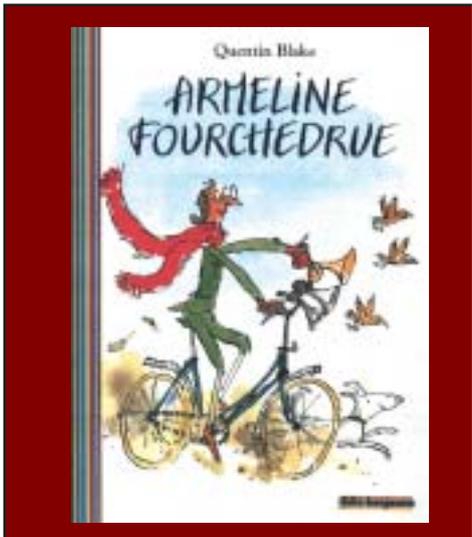
RÈGLE DU JEU

deux niveaux :

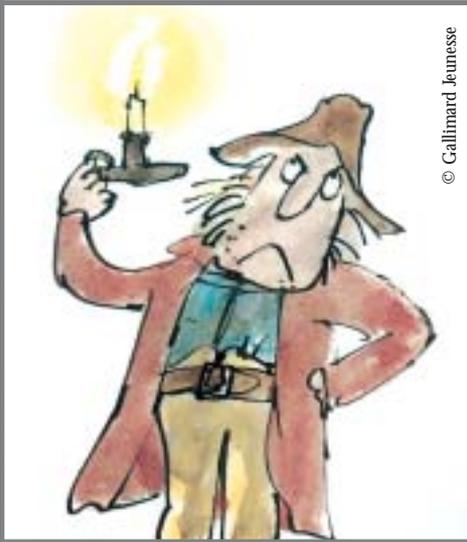
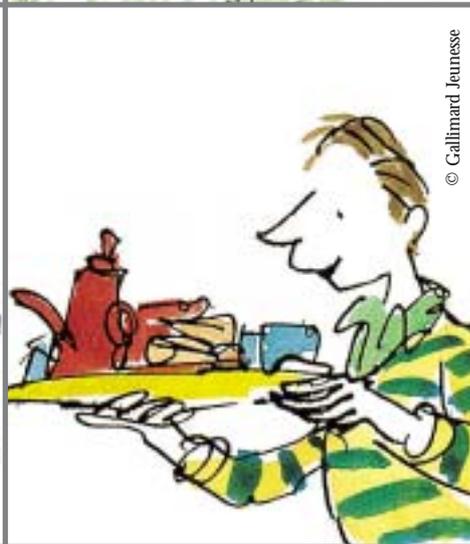
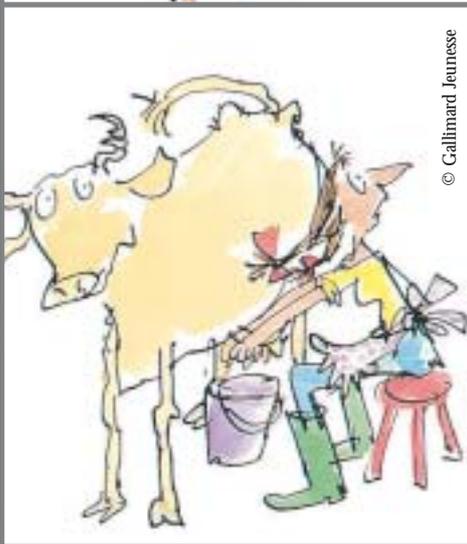
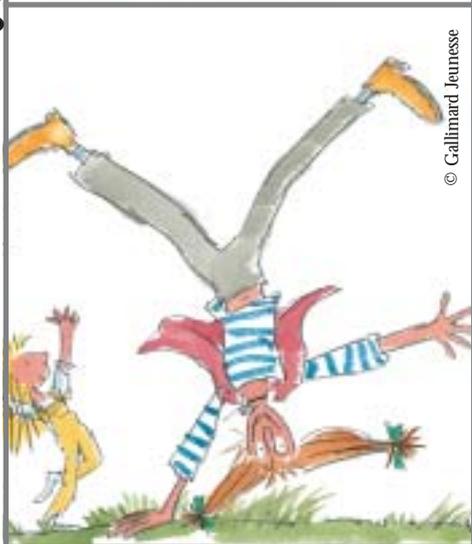
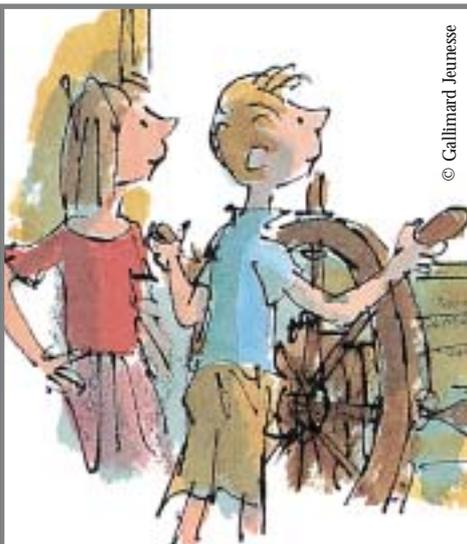
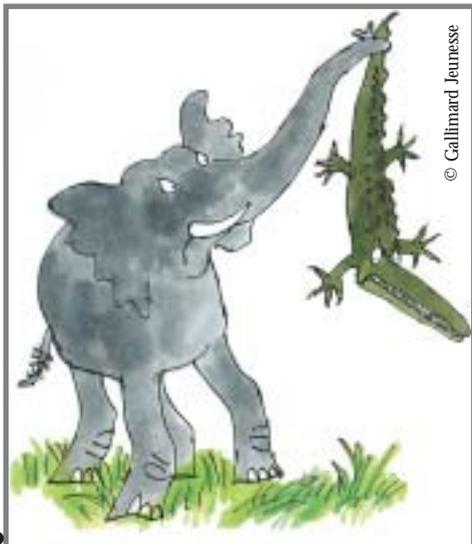
- 1- Le meneur montre la carte et il faut reconnaître son double sur la planche.
- 2- Le meneur de jeu distribue à chacun sa planche, il tire une carte de première de couverture et énonce le titre. Le joueur qui a le titre annoncé sur sa planche prend la carte et la pose sur la bonne case.



CARTES À DÉCOUPER



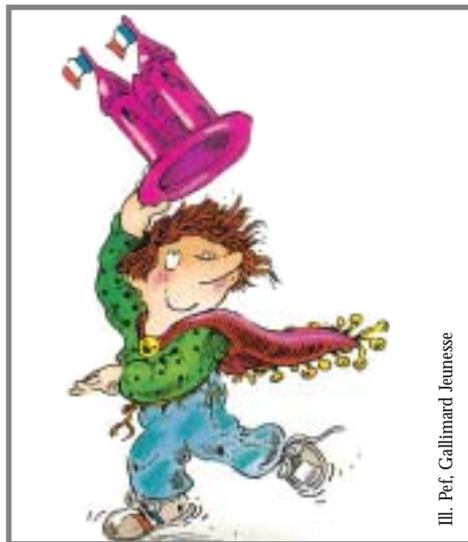
CARTES À DÉCOUPER



CARTES À DÉCOUPER



**19^e CARTE À DÉCOUPER :
LE MISTIGRI**



Ill. Pef, Gallimard Jeunesse



LOTO DES COUVERTURES

FOLIO BENJAMIN / QUENTIN BLAKE

PLANCHES 1 ET 2



LOTO DES COUVERTURES

FOLIO BENJAMIN / QUENTIN BLAKE

PLANCHES 3 ET 4



LOTO DES COUVERTURES

FOLIO BENJAMIN / QUENTIN BLAKE

CARTES-JETONS À DÉCOUPER





DÉCOUVRIR UN AUTEUR-ILLUSTRATEUR

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ★ explorer un langage plastique
- ★ percevoir et reconnaître des effets artistiques
- ★ être capable d'identifier un illustrateur
- ★ langue orale :
 - exprimer les sensations éprouvées
 - décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié
 - constater des ressemblances et des différences entre des œuvres, entre des procédés d'illustration
 - identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement
 - développer des attitudes de questionnement à partir de l'observation d'illustrations
 - raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations

PISTES DE TRAVAIL

- 👉 Dégager le style de Quentin Blake
- 🔪 Rechercher les éléments récurrents : les oiseaux, le feuillage, les lunettes, le vélo...
- 🔪 Étudier le rapport texte-image. Trois types de relation entre texte et image apparaissent dans le travail de Quentin Blake :
 - l'illustration est redondante (*Mimi Artichaut*, *Armeline et la grosse vague*, *Zagazou*, *Le bateau vert*, *Le chat ne sachant pas chasser*);
 - l'illustration apporte plus d'informations (*Armeline Fourchedrue*);
 - l'illustration construit une histoire parallèle à celle du texte (*Les cacatoès*, *La maison que Jack a bâtie*).
- 👉 La fin des albums étant presque toujours ouverte,
 - 🔪 inventer une suite à l'histoire en travaillant sur des structures répétitives.
 - Exemple avec *Armeline Fourchedrue* : «Mais sais-tu ce qu'il nous faudrait ? Ce qu'il nous faudrait vraiment c'est...»
 - Exemple avec *Zagazou* : «Mais alors...»

- 👉 Inventer un personnage «nous nous souvenons de» et faire rimer le nom du personnage avec le souvenir choisi (cf. *Mimi Artichaut*).
- 👉 Images séquentielles (cf Fiche élève).
- 👉 Illustrer l'emploi du temps de la classe à la manière de Quentin Blake (s'inspirer des *Cacatoès*).
- 👉 Faire parler des personnages : les enfants produisent un dialogue entre Armeline et le professeur Dupont, par exemple.

PRÉSENTATION DES FICHES ÉLÈVES

1. La nouvelle invention d'Armeline (page 13)

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ★ reconnaître des effets artistiques et les reproduire
- ★ développer des attitudes de questionnement à partir de l'observation d'illustrations

2. Les métamorphoses de Zagazou (page 14)

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ★ décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié
- ★ savoir organiser des images en utilisant l'ordre chronologique du déroulement du récit

Ordre des images à reconstituer : bébé, vautour, éléphant, phacochère, dragon, chauve-souris, image avec phacochère, éléphant et dragon sur la même vignette, créature hirsute, jeune homme)

3. Que se disent Armeline et le professeur Dupont ? (page 15)

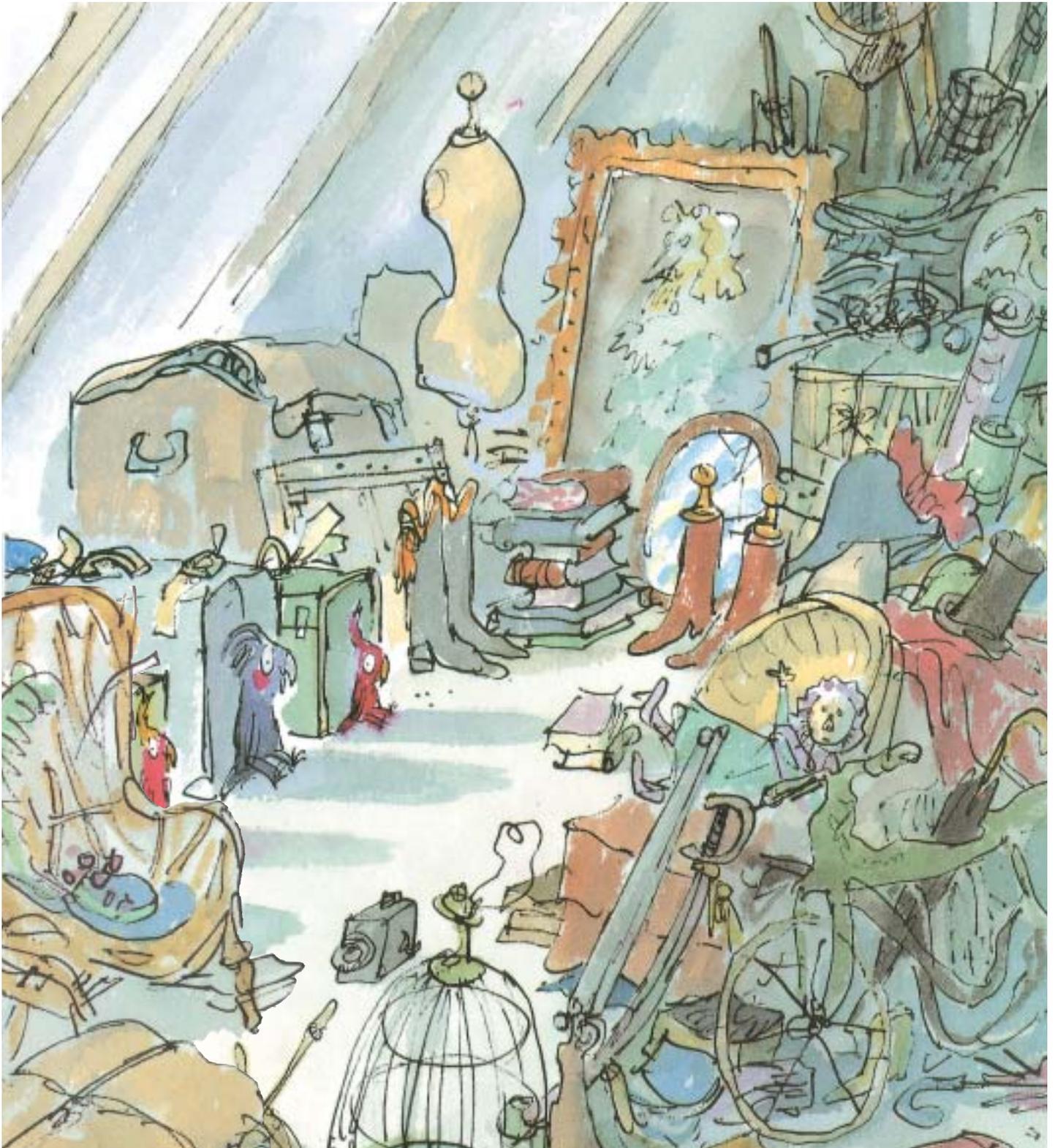
OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ★ développer des attitudes de questionnement à partir de l'observation d'illustrations
- ★ produire un court dialogue à partir de personnages connus d'un récit



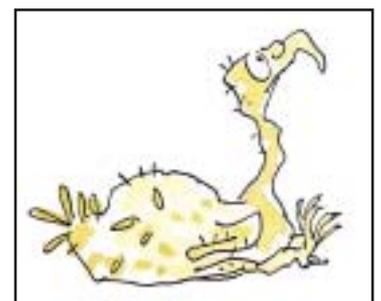
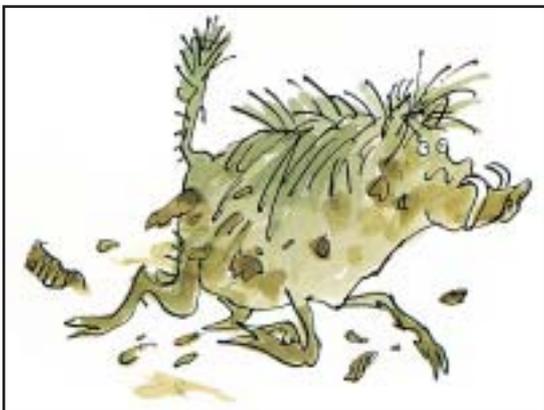
LA NOUVELLE INVENTION D'ARMELINE

Armeline a une nouvelle idée d'invention, le professeur Dupont l'invite dans son grenier pour choisir ce dont elle a besoin. Imagine ce qu'elle va choisir et dessine son invention.



LES MÉTAMORPHOSES DE ZAGAZOU

Découpe les vignettes et colle-les dans l'ordre de l'histoire.



QUE SE DISENT ARMELINE ET LE PROFESSEUR DUPONT ?

