

Auteur : Clément CHABERT

Titre : Quand les moutons décidèrent d'agir

Genre : Fiction

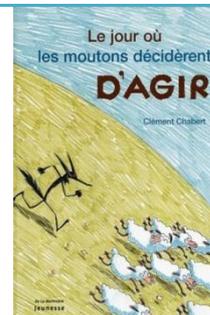
Illustrateur : Clément CHABERT

Editeur : de la Martinière jeunesse

Année : 2004

LE JOUR OÙ LES MOUTONS DECIDERENT D'AGIR

Une bande de moutons décide de se débarrasser du loup qui les terrorise. Tour à tour, le mouton général, le mouton ingénieux, le mouton glouton... imaginent des plans pour venir à bout du terrible animal. Mais leurs camarades refusent de les suivre et chacun part bouder dans son coin ! La colère finit par les gagner tous et ils en viennent à se battre. Comment cette affaire se terminera-t-elle ?



LE CONTEXTE ET L'AUTEUR

« Clément CHABERT est à la fois l'auteur et l'illustrateur de cet album. Les moutons, c'est bien connu, sont des suiveurs. Dans cet album pourtant, il n'y paraît guère. Voici ici exposées plusieurs tactiques de moutons pour échapper aux dents d'un loup. Catapulte, chute de grosses pierres, stratégie groupée, prise de poids et envol dans les airs, costumes, filet de laine,...les idées ne manquent pas. Tour à tour, les propositions sont rejetées faute de faire l'unanimité. Et chaque mouton inventif s'en va bouder dans son coin ! Résultat : une énorme bagarre entre moutons ... et un loup toujours actif. Bref des propositions qui font sourire et des astuces à devenir chèvre. L'occasion de découvrir en version française (l'album fut précédemment édité chez l'éditeur flamand Clavis) le talent narratif de Clément Chabert. A travers des illustrations drôles, proches du coloriage, chaque plan est détaillé, mis en scène avec des flèches, des additions et soustractions, des schémas. » *D'après le site Ricochet*

L'OEUVRE

Les thèmes : le rapport de force entre LE loup et LES moutons ; réflexion sur la difficulté de se mettre d'accord en groupe

Le temps : un jour, un mouton prend les choses en main, puis d'autres sur une durée assez longue (une année peut-être d'après les saisons représentées dans les illustrations).

Le genre et la forme : il s'agit d'un album de fiction.

La structure : structure répétitive, de type randonnée : à chaque page une nouvelle idée d'un nouveau mouton

La narration : Le narrateur est l'auteur. Il fait parler les moutons lors des propositions.

Le rapport texte /image : Les illustrations sont en relation avec le texte. Elles sont à la fois humoristiques (proches du coloriage) et pédagogiques (des flèches et des symboles aident le lecteur à comprendre sans lire le texte).

Référence culturelle : par les personnages, on fait référence à différents contes classiques : « *La chèvre de Monsieur Seguin* », la comptine « *Si le loup y était* »... et la bande dessinée « *Astérix et Obélix* » pour les décisions et bagarres du groupe.

Mise en réseau :

Le loup et les moutons ou les chèvres	Avec une vision plus optimiste
- <i>La chèvre de Monsieur Seguin</i> (Alphonse Daudet) - <i>Loup Gris</i> , (Jean-Marie Robillard, Sébastien Mourrain) - <i>Gourou de moutons</i> , (Pierre Cornuel)	<i>L'agneau qui ne voulait pas être un mouton</i> , (Didier Jean et Zad)

Les personnages

Désignation

- Le personnage principal : le troupeau de moutons

Certains moutons sont mis en avant, ceux qui proposent des idées. Mais on ne les désigne jamais par leur nom, on les qualifie selon leurs idées et leurs caractéristiques : « le mouton général, le mouton à chaussettes rouges, l'autre mouton... »

- Le loup: il est juste le problème du troupeau mais n'est réellement mis en scène que deux fois, au début et à la fin du livre où il agit de la même manière : il enlève un mouton. Le reste du livre est une succession de stratégies qui sont imaginées par les moutons mais qui ne sont jamais réellement mises en œuvre. On y voit le loup mais ce n'est que dans l'imagination des moutons.

Degré de proximité de l'archétype

Malgré le fait que les moutons nous évoquent des personnages qui ont tendance à suivre bêtement un meneur, ici, aucun meneur ne parvient à imposer son idée. On pense également à des personnages stupides, alors qu'ici, certaines propositions semblent bien pensées et les arguments des autres moutons assez dotées de bon sens : « Sans sapin, plus de bois, et sans bois, pas de catapulte! ».

Peu d'intérêt pour le loup qui tient ici son rôle de prédateur habituel.

Evolution des personnages

Le loup est ici clairement l'ennemi, mais il n'évolue pas au cours de l'histoire, on ne s'y intéresse pas en particulier. L'accent est mis sur le groupe « moutons », sur la stratégie d'équipe, la difficulté à se mettre d'accord, à convaincre les autres....

La bagarre générale à la fin de l'histoire montre la difficulté à s'accorder, et prouve l'inefficacité du troupeau. Rien n'a été décidé et le loup peut continuer à chasser les moutons !

Nombre de personnages

Le loup est seul contre le troupeau. Quelques moutons, ceux qui proposent des idées, sont présentés. Tous boude quand leur idée n'est pas retenue. Mais les autres sont impersonnels, on ne connaît pas leur caractère.

Pistes d'exploitation possibles

- imaginer l'histoire à partir de la première de couverture
- classer les idées des moutons selon leur pertinence
- imaginer un autre mouton, son idée, son surnom en respectant la structure de l'histoire
- imaginer une autre fin, plus optimiste en trouvant l'IDEE qui met en avant la force du groupe face au loup seul.

