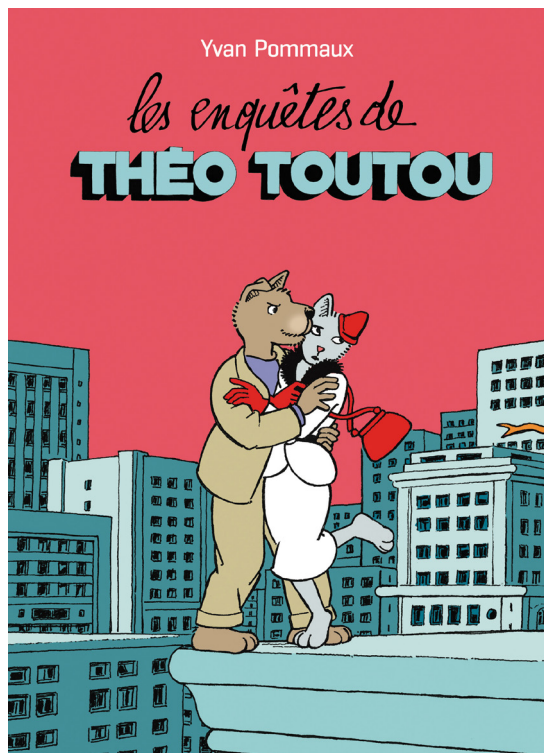


# Les enquêtes de Théo Toutou

Yvan Pommaux



Dandy, un peu cabot, amateur de bon mots, fair-play dans l'âme... Théo Toutou est écrivain le jour et détective la nuit. Grâce à son sens poussé de l'observation, il vient régulièrement en aide à l'inspecteur Duraton, son vieil ami. Théo Toutou est aussi secrètement amoureux de l'intrépide et charmante libraire Natacha, qui n'hésite pas à l'accompagner dans ses filatures. Les voilà embarqués dans des aventures palpitantes à la poursuite des ravisseurs d'une jeune et insupportable belette, d'un monstre terrifiant caché au fond d'un lac, d'un voleur de statuettes d'art primitif...

1. « La nuit du bombeur fou » (n° 1)
2. « Les yeux du chat » (n° 2)
3. « Bizoubizou mystère » (n° 16)
4. Les codes de la BD
5. Les codes du récit policier
6. Enquêtes dans le monde de l'art
7. Biblio-sitographie

Retrouvez tous nos dossiers sur notre nouvel espace dédié [ecoledesmax.com/jeregroupe](http://ecoledesmax.com/jeregroupe)

Ce dossier a été rédigé par Solange BORNAZ.

Professeure agrégée de lettres classiques.

Ex-formatrice à l'ESPE de l'académie de Versailles (UCP, site de Gennevilliers).

✉ Contactez-nous : [web@ecoledesloisirs.com](mailto:web@ecoledesloisirs.com)



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

[www.ecoledesmax.com](http://www.ecoledesmax.com)

Les enquêtes de Théo Toutou, Yvan Pommaux

Abonnement maximax décembre 2020



## 1. Préambule

On commencera en présentant le projet : la classe va lire Les enquêtes de Théo Toutou et développer sa connaissance de la bande dessinée (BD), le genre lui-même ainsi que les codes de ce média particulier.

## 2. Découverte du recueil

Le titre (« les enquêtes »), un héros canin : on est bien dans le genre policier. La liste des enquêtes montre des scénarios policiers (« enlèvement », « cybervol », « trafic »), mais aussi des incursions dans d'autres genres, le thriller, l'angoisse, le fantastique (« monstre du lac », « malédiction »). On peut penser aussi à des enquêtes humoristiques (« Signé Nounours », « Bizoubizou mystère »).

La première de couverture montre un couple glamour inspiré des films américains des années 1940-1950 qui ont bercé l'enfance de l'auteur. Cela préfigure la dimension « romantique » et humoristique de stéréotypes assumés : le « privé » sauvant la belle héroïne ? On comparera avec profit la couverture aux autres projets d'Yvan Pommaux dans le complément en fin de recueil.

## 3. « La nuit du bombeur fou » (n° 1)

Le titre et la présentation par Théo évoquent un climat d'angoisse (« thriller », « film d'horreur »...), repris de façon malicieuse dans le cadre d'une enquête qui se résoudra sans crime – autre que symbolique – ni folie furieuse. La vignette initiale joue des codes du thriller : ambiance nocturne, silhouette mystérieuse, expression stupéfaite de Duraton, regards aux abois des trois personnages, qui surveillent trois directions différentes... Pour la lecture elle-même, se reporter à l'annexe 1.

Si les pages sont projetées sans le texte, on voit qu'il y a poursuite, bagarre, agressions... On voit aussi que le point de départ et le point d'arrivée sont identiques : la librairie, où on retrouve le couple Théo-Natacha. C'est après cette entrée en matière qu'on montrera et lira la bande dessinée selon le dispositif proposé en annexe 1.

Après lecture et un court temps de réactions spontanées, on peut revenir d'abord sur le mobile de Minet, le « bombeur fou » (on élucidera le sens du titre de cette enquête) ainsi que sur les raisons pour lesquelles les enquêteurs ont provoqué le « bombage » de la mère, son meurtre symbolique. On a ici un exemple de ressort du crime qui est d'ordre psychologique, voire psychanalytique (comme dans Hitchcock : *Psychose*, *Pas de printemps pour Marnie*, *La Maison du Dr Edwardes*...).

Ensuite, il est important d'aborder les invariants de l'enquête policière : crime (au sens large, ici un crime en série), enquête, indices, rôle de la police (et de la police scientifique), résolution. On peut revenir aussi sur des ingrédients typiques de fictions policières : Théo Toutou, écrivain devenu adjoint du commissaire et écrivant ses romans policiers d'après leurs enquêtes ; Natacha, joli appât ; enquêteurs provoquant l'agression de la mère ; happy end délicieusement improbable (Minet épouse une de ses victimes : « Comme c'est romantique ! » dira Natacha). Enfin, il serait bon de montrer l'humour du récit : les noms, le tout petit commissaire Duraton ; la démonstration de judo de Natacha...

### Séance 1 « La nuit du bombeur fou » (n° 1)

#### Objectifs

Présenter l'objectif de la séquence .  
Donner envie de lire le recueil.  
Familiariser les élèves aux codes du genre (enquêtes policières et humoristiques en BD) à partir de la lecture de la première enquête du recueil.

#### Matériel nécessaire

Le recueil des enquêtes.  
La liste des 16 enquêtes (elle peut être photocopiée : un exemplaire pour 2 élèves).  
L'annexe 1.  
Un vidéoprojecteur, les pages de l'enquête n°1 préparées pour la projection.

#### Temps et mise en place

Phase 1 : 2 min.  
Phase 2 : 10 min. En binôme, les élèves proposent un regroupement pour les enquêtes à partir des titres, activité suivie d'une mise en commun rapide (aucune proposition n'est fautive, on ne peut que spéculer sur le contenu de l'enquête).

#### Apprentissages

Aborder le genre en prenant conscience des codes, iconiques et textuels, qu'il met en jeu. Oraler un récit en le théâtralisant.



## 1. Anticiper puis prolonger la lecture

### A. Arts visuels

Répartir des recherches entre les élèves pour une petite exposition sur les artistes suivants : Calder, Chaissac, Giacometti, Malevitch, Manet, Picasso.

Après la lecture, en prolongement interdisciplinaire, on pourra s'intéresser à Nam June Paik, artiste coréen qui a travaillé sur les robots dès les années 1960. Cela ne veut pas dire que son œuvre est la source de l'espèce de robot « chat » de l'enquête. On peut aussi penser à Jeff Koons et à ses emprunts au langage contemporain de la culture de masse.

### B. Vocabulaire

Dans le cadre du lexique du crime, chercher le point commun des termes « arnaque », « duperie », « entourloupe », « escroquerie », « fraude » (idée de vol et de ruse combinés).

## 2. « Les yeux du chat » (n° 2)

Faire lire l'enquête (voir annexe 1) et laisser réagir les élèves.

Retour sur l'humour :

Pastiches des œuvres d'art, dont le robot « chat » qui évoque possiblement une certaine ironie de l'auteur vis-à-vis du marché de l'art contemporain, à voir les cris d'admiration du public mondain.

Choix des noms : Clément Tourloupe (que remarque-t-on quand on dit à la suite le prénom et le nom ? Cf. IB) ; le baron Pique évoque le baron Bich (célèbre collectionneur d'œuvres d'art).

Jeux de mots (Choc-ambulance, le dorassomm...) ; sur les rimes en [u] dans la bouche de Tourloupe (« pas fou ce Toutou », « pas fou du tout », « esquivons-nous », « Des clous Toutou »...), la déformation des mots par Théo quand il se cogne contre le lampadaire. Voir aussi les plaisanteries visuelles (la statue de Mickey menacée par une énorme silhouette de loup, par exemple) ou le gag visuel de Théo devant interrompre sa poursuite quand il rencontre un poteau sur son chemin.

## Séance 2 « Les yeux du chat » (n° 2)

### Objectifs

Faire prendre conscience de la culture que mobilise l'auteur dans ces enquêtes policières, notamment dans le domaine artistique. Faire en sorte que les élèves soient sensibles à l'humour du récit (iconique et textuel) dès la première lecture.

### Matériel nécessaire

Le recueil des enquêtes. L'annexe 1. Un vidéoprojecteur, les pages de l'enquête n° 2 préparées pour la projection. Éventuellement le carnet de lecture.

### Temps et mise en place

Phase 1A : à intégrer aux séances interdisciplinaires prévues (voir la séance 6 et le dispositif de lecture en annexe 1).

### Apprentissages

Apprécier l'histoire en identifiant ses différents ressorts (notamment les détournements visuels).

Oraliser un récit en le théâtralisant.

Échanger avec les autres.



## Retour sur la construction du récit :

Il y a en fait deux enquêtes successives, pour deux vols d'œuvres d'art : Clément Tourloupe, le bien nommé, est le type du cambrioleur très habile (fusion d'Arsène Lupin et de héros de comic books de l'enfance d'Yvan Pommaux), qui peut jouer des rôles différents, se déguiser au point d'être méconnaissable (du secrétaire à la femme du monde), fabriquer des machines étonnantes... Il peut aussi être dangereux (le somnifère dans la soupe, Théo est blessé en le poursuivant). Théo-Tourloupe : un duo rodé justicier et génie du mal !

Cependant, Tourloupe est plus égocentré que collectionneur monomaniacque : c'est pourquoi il rend les œuvres volées qui, finalement, ne sont pas à sa hauteur, selon son estimation de sa propre valeur ! Comme pour l'enquête n° 1, la psychologie du personnage est un élément important de la résolution de l'intrigue : Théo est supérieur à Tourloupe, car comme lui n'est pas égocentré, il trouve le ressort psychologique propre à faire réagir Tourloupe (qu'on voit, ci-contre, tout décontenancé).

## **Prolongement :**

Au fil des enquêtes où ils s'affrontent, on pourra voir en quoi Théo Toutou et Tourloupe sont des adversaires dignes l'un de l'autre. La grande différence tient en l'égoïsme et en l'amoralité de Tourloupe, qui met tous ses talents (et surtout sa mégalomanie) au service de sa passion de collectionneur. Cette liste sera revue et complétée au besoin au fil des enquêtes qui voient revenir la famille Tourloupe.



1.

## « Bizoubizou mystère » (n° 16)

Faire lire l'enquête (voir annexe 1) et laisser réagir les élèves. Cette enquête montre une grande maîtrise du genre par Yvan Pommaux : jeu sur deux milieux différents (enquêtes corse – pardon, morse ! – et bretonne), avec des narrations parallèles qui se rejoignent ; jeu sur les langues (les morses « parlent » en morse, alors que c'est un code et non une langue) ; grande fluidité des images (place, enchaînement, dimension...), qui permettent de suivre le récit de façon cinématographique ; la page ci-contre raconte l'histoire en images, sans texte ; une des bulles de pensée inclut un dessin, plus économique qu'un développement pour faire comprendre le raisonnement de Théo.

Cette enquête reprend différents stéréotypes du genre : le trafic d'une drogue mystérieuse, l'exotisme surjoué (coquillage exotique aux pouvoirs aphrodisiaques, quartier « morse »), l'imaginaire portuaire et îlien, le laboratoire secret sur l'île réputée maudite, l'héroïne intrépide, l'arrivée providentielle de la police...

Revenir sur le ressort de l'enquête : la « poudre de bizoubizou », censée rendre amoureux. Faire le lien entre le nom du coquillage et le bénéfice attendu (d'où l'amusant quiproquo entre Duraton et le couple de morses !).

Revenir sur la fin de l'épisode : comment interpréter l'expression de Natacha dans la dernière case (elle est dépitée) et la bulle de pensée (« En effet ! ») ? À comparer avec Théo (bulle + expression). Revenir au besoin sur la dernière case de la bande précédente et sur la précision de Natacha qui va faire goûter à Théo « un nouveau thé ».

On en déduit que la rationnelle Natacha a voulu tester la poudre de bizoubizou. Qu'en déduire encore ? Que la poudre est inefficace d'une part et, d'autre part, que Natacha aimerait que Théo lui déclare son amour. Décidément, ces deux-là s'aiment à contretemps ! (Voir aussi l'enquête n° 15.) On retrouve le faux couple très sage formé par certains détectives du passé (par exemple, Nestor Burma, le héros de Léo Malet, et sa secrétaire Hélène).



### Séance 3 « Bizoubizou mystère » (n° 16) (chap. 10 à 12)

#### Objectifs

Faire apprécier la complexité du récit (construction narrative, images, dialogues).  
Faire identifier quelques stéréotypes du genre policier (récits policiers et humoristiques).  
Faire établir le lien entre l'enquête humoristique et des faits réels (et très sérieux) de notre monde.

#### Matériel nécessaire

Le recueil des enquêtes.  
L'annexe 1.  
Un vidéoprojecteur, les pages de l'enquête n° 16 préparées pour la projection.

#### Temps et mise en place

Phase 1 : 20-25 min.  
Prolongement possible avec le carnet de lecture.  
Phase 2 : à aborder dans les séances disciplinaires concernées.

#### Apprentissages

Identifier l'apport des différents ingrédients du récit (stéréotypes, construction narrative, rôle des images, humour visuel et verbal...).  
Différents apprentissages culturels ainsi qu'une réflexion en enseignement moral et civique pour la phase 2.



2.

Prolongements interdisciplinaires

Sur les espèces menacées, on peut faire rechercher les raisons pour lesquelles les rhinocéros sont une espèce menacée, ou faire lire directement un article sur le sujet (<https://www.wwf.fr/especes-prioritaires/rhinoceros>).

On voit que l'humour de l'auteur ne l'empêche pas d'aborder des sujets sérieux. À rapprocher de l'enquête n° 10, « La statue d'art dingo », qui évoque la restitution des objets et œuvres d'art pris aux peuples colonisés. Voir par exemple <https://lepetitjournal.com/cotonou/actualites/art-vers-une-restitution-proche-des-oeuvres-du-patri-moine-africain-225070>

Dans « Les secrets de fabrication de Théo Toutou » (présents à la fin du livre), Yvan Pommaux montre les maquettes en Lego qui lui ont servi de base pour dessiner la capitainerie du port et la villa de tante Pétula (qui semble inspirée par la célèbre maison de *La Mort aux trousses*, de Hitchcock, elle-même inspirée par la « maison sur la cascade » de Frank Lloyd Wright). On peut demander aux élèves (en groupes) de refaire les maquettes en Lego et/ou d'inventer d'autres bâtiments, après éventuellement des recherches sur les maisons d'architecte (Le Corbusier, Mallet-Stevens, Wright...).



## 1. Le lexique de la BD : présentation

En annexe 2 est proposé un lexique de la BD. Plutôt que proposer d'emblée cette liste aux élèves, on privilégiera une approche progressive : planche, bande, case, bulle peuvent donner lieu à une vérification orale rapide (chacun doit connaître le sens de ces termes). On peut s'intéresser ensuite aux codes visuels de la BD, dans le cadre de travaux de groupe. (Pour le dispositif global : voir annexe 1.)

Les groupes ont à disposition Les enquêtes de Théo Toutou et/ou différentes BD (voir la bibliographie proposée). Il est préférable de répartir les thèmes des recherches entre les groupes, ce qui économise le temps de travail et enrichit la restitution collective. Chaque groupe a en charge une affiche, que les élèves illustrent à partir des exemples à disposition du groupe (ils dessinent à grands traits les cases ou bandes choisies et précisent leur source : titre de la BD, page...).

## 2. Plans et angles de vue

On peut présenter d'abord, collectivement, des exemples (voir annexe 3) pour clarifier le sens des termes « angle de vue », « champ » et « contrechamp », « plan » (très gros plan, gros plan, plan moyen, plan large), « plongée » et « contre-plongée ». Les élèves cherchent ensuite des illustrations à ces définitions ; ils doivent aussi réfléchir à ce qu'apporte le choix fait par l'auteur (voir annexe 3, exemples commentés).

## 3. Gros plan sur les bulles

Il existe plusieurs sortes de bulles, selon que les personnages parlent tout seuls, dialoguent, réfléchissent, livrent leurs pensées ou sentiments intérieurs, crient... Les bulles peuvent aussi contenir des dessins et des idéogrammes : on verra en quoi ceux-ci permettent de transmettre économiquement des informations au lecteur. On s'intéressera aussi au lettrage et à sa signification (par exemple, le cri est indiqué par des majuscules et/ou par la taille et l'empattement des caractères). On collectera ces différentes sortes de bulles (formes et contenus) et on se mettra d'accord sur leur fonction. On peut se servir du carnet de lecture.



### Séance 4 Les codes de la BD

#### Objectifs

Faire découvrir les codes de la BD : le lexique, mais surtout le sens et le rôle du langage propre à la BD (fonction des différents cadrages, organisation des pages, rythme du scénario).

#### Matériel nécessaire

Le recueil des enquêtes. Différentes BD : voir la bibliographie. Les annexes 1, 2 et 3. Éventuellement le carnet de lecture.

#### Temps et mise en place

Une séance collective de présentation : 20 min. Deux séances de travail de groupe : 45 min (voir annexe 1 pour le dispositif proposé). Une séance de restitution collective : 20-30 min.

#### Apprentissages

Acquérir un vocabulaire spécifique. Comprendre le rôle des choix opérés par l'auteur et commencer à les analyser. Échanger avec les autres, répartir les tâches dans un travail de groupe. Synthétiser le résultat des recherches du groupe et le présenter aux autres oralement et dans une affiche récapitulative.



#### 4. Gros plan sur les onomatopées

On peut faire réaliser une petite anthologie d'onomatopées et voir en quoi elles contribuent au sens et à l'animation visuelle de la page.

#### 5. Gros plan sur le rythme de la narration en BD

Combien de temps dure l'enquête ? Comment le sait-on ? Comment sait-on où se passe l'action ? Qu'est-ce qui donne l'impression de voir un film ?

On reprendra les enquêtes lues collectivement pour suivre l'enchaînement des séquences narratives (on verra l'utilité des cartouches), on observera les ellipses éventuelles, on s'intéressera à tout ce qui donne l'illusion du mouvement dans une BD par nature statique : personnages qui courent, changements d'angles de vue, choix du nombre et de la disposition des cases, planches à peu près sans texte (n° 16), ruptures de rythme en lien avec le suspense... On s'arrêtera aussi sur le rôle des images dans la narration (par exemple, les gags visuels). Le travail de groupe peut répondre aux trois premières questions, l'analyse collective d'une enquête permettant au groupe de voir ce qui fait de l'enquête un petit « film d'action » en images fixes.





## 1.

### Des enquêtes policières

On pourra faire travailler les élèves en groupes, sur des enquêtes différentes, après avoir œuvré collectivement sur une même enquête pour rendre plus compréhensible le travail demandé. Les questions posées pourraient concerner :

- Le lieu de départ et le lieu d'arrivée de l'enquête : souvent, la librairie de Natacha, avec un effet de boucle qui renforce l'effet de retour au calme.
- Le point de départ de l'enquête : hasard, appel de Duraton...
- Le délit commis : vol, escroqueries diverses, enlèvement, trafic de drogue (pardon, de confiture !), vengeance, harcèlement... Des faits divers, classiques dans les récits policiers. Il y a aussi deux enquêtes sans délit : les deux « enquêtes » (contes ?) de Noël.
- Les enquêteurs : Théo Toutou et Natacha sont toujours là ; souvent Duraton, parfois Phacophère et/ou Rémi Croscope. Voir les couples cocasses formés par Théo et Duraton (nom issu d'un feuilleton radiophonique célèbre de 1936 à 1966, « La famille Duraton ») ainsi que par Duraton et Phacophère.
- Le ou les criminels : Clément Tourloupe est un criminel récurrent, on trouve aussi d'autres auteurs de crimes et délits, dont l'origine va de la pègre aux meilleurs milieux (criminels en col blanc).
- Le motif du délit : si certains criminels sont mus par l'appât du gain, tous n'ont pas de mobile matériel. Les motivations psychologiques sont fréquentes et elles peuvent donner matière à une sorte de non-lieu sans que la justice soit sollicitée : Albert Minet rembourse les victimes et... épouse l'une d'elles. L'amour est le motif essentiel de Frédéric Pincho (n° 6), de l'assistant de Katia K., amoureux d'Adélaïde (n° 12) et de Câlino di Napoli, le peintre jaloux (n° 9). Plusieurs enquêtes ont une conclusion « romantique », ce que souligne (malicieusement) Natacha, et la justice n'est pas impliquée, même s'il y a eu des délits manifestes : le repentir du coupable et la réparation qu'il propose suffisent à arrêter l'enquête. On est dans un monde idéal.
- Le cadre de l'enquête ou le contexte : la ville le plus souvent (sauf l'enquête n° 16). On peut voir que les milieux de l'art (collectionneurs, musées, antiquaires), de la mode ou du spectacle (chant lyrique et opéra, soirée mondaine) sont surreprésentés...
- Les indices et autres jalons ou ressorts de l'enquête.

Les réponses à ces questions peuvent être synthétisées dans un affichage collectif (tableau à double entrée). On peut ajouter une case « remarques » (voir annexe 4).

N.B. On pourra s'interroger sur les enquêtes « déceptives », sans crime ni coupable, que sont les deux contes de Noël (« Noël surprise », n° 3, et « Noël à deux », n° 15), ainsi que sur la manière dont certaines enquêtes frôlent un autre genre : le thriller, jouant du fantastique pour « Malédiction », par exemple.

On peut faire réaliser, toujours en groupes, une « carte du personnage » des enquêteurs : Théo Toutou, Natacha, Duraton (voir un exemple en annexe 4). La carte, non exhaustive, peut être enrichie (qualités et/ou défauts du personnage, ajout d'exemples précis pris dans les différentes enquêtes...).

### Séance 5

#### Les codes du récit policier

#### Objectifs

Faire découvrir (ou mieux maîtriser) les codes de l'enquête policière.

Rendre sensible à des procédés humoristiques variés.

#### Matériel nécessaire

Le recueil des enquêtes. L'annexe 4.

#### Temps et mise en place

Une séance collective de présentation : 20 min.

Deux séances de travail de groupe : 45 min (voir annexe 1 pour le dispositif proposé).

Deux séances de restitution collective, une pour les enquêtes policières et une autre pour l'humour dans les enquêtes : 20-30 min.

Les cartes des personnages peuvent aussi donner lieu à des travaux en groupes.

#### Apprentissages

Comprendre les choix opérés par l'auteur et commencer à les analyser.

Échanger avec les autres, répartir les tâches dans un travail de groupe.

Synthétiser les recherches du groupe et les présenter aux autres oralement et dans une affiche récapitulative.



2.

Enquêtes policières et humour

On pourrait reprendre différents traits de l'humour de l'univers de Théo Toutou : après avoir listé collectivement les effets les plus marquants, on demandera aux élèves de trouver des exemples dans les enquêtes (en travail de groupe).

Exemples de motifs qui peuvent être abordés :

Les personnages eux-mêmes :

Des animaux dotés de comportements, modes de vie, univers mentaux... très humains. La traduction animalière de types (voire de stéréotypes) humains très identifiables est savoureuse : le policier de terrain tout en muscles est un phacochère, la cantatrice est une pie (hommage peut-être à l'album de Tintin *Les Bijoux de la Castafiore*)...

Le choix des noms des personnages :

Une allusion à leur espèce et/ou à un trait caractéristique : ainsi, Pie Bémol est cantatrice, le peintre italien Câlino di Napoli est un mâtin de Naples, une race de chiens de garde ou d'attaque particulièrement imposants.

Des calembours et jeux de mots divers : Clément Tourloupe, Start Huppe (nommé par antiphrase puisque, loin d'être un champion de nouvelles technologies, il est antiquaire), Rémi Croscope, le compositeur Frédéric Pincho (Chopin), le commissaire Magret (qui est, bien sûr, un canard), les peintres Pichasso, Chalder. Et aussi des lieux : Chatville...

Les jeux de mots et plaisanteries verbales :

« Mon Matoulévitch ! », « Mon mama... mon toutou... », « c'est là que ça se morse... euh, que ça se corse ! », « il en faut pour tout l'égout » (n° 8), le bizoubizou, coquillage aux vertus aphrodisiaques supposées...

Les nombreux gags visuels :

On peut ajouter l'expression des personnages, qui peut être très amusante (surprise, colère, dépit...).



## Les amusantes inventions extraordinaires :

De Tourloupe, en particulier.

## Les interprétations amusantes de mobiles criminels humains plus graves :

Le trafic de drogue est ici un trafic de confiture, la poudre aphrodisiaque rend amoureux, la restitution d'objets d'art premier est devenue inutile...

## L'humour :

Dans la récurrence des amours contrariées, ou plutôt décalées, de Théo Toutou et de Natacha. Quand Théo Toutou a prévu une soirée en tête à tête romantique (n° 15), des amis s'invitent ; quand Natacha verse de la poudre de bizoubizou dans la tasse de thé de Théo Toutou, elle constate que c'est sans effet (n° 16).

Dans les pastiches et les reprises parodiques : thèmes de la malédiction familiale et de la tragédie du couple peintre-modèle dans « Malédiction » (n° 9), qui évoque le ton de certaines *Chroniques italiennes* de Stendhal (« récits de la Renaissance violents et passionnés », d'après Wikipédia), nombreux pastiches de tableaux et d'œuvre d'art (*La Joconde*, bien sûr, n° 9, mais aussi divers artistes des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, n° 2, le land art, n° 14)...



## 1.

### Le monde de l'art dans les enquêtes de Théo Toutou

On peut faire relever et classer les enquêtes qui ont un lien avec le monde de l'art.

- La peinture, la sculpture, les œuvres d'art chez des collectionneurs, des antiquaires et dans des musées : « Les yeux du chat » (n° 2), « Cybervol » (n° 6), « Le monstre du lac » (n° 7), « Malédiction » (n° 9), « La statue d'art dingo » (n° 10).

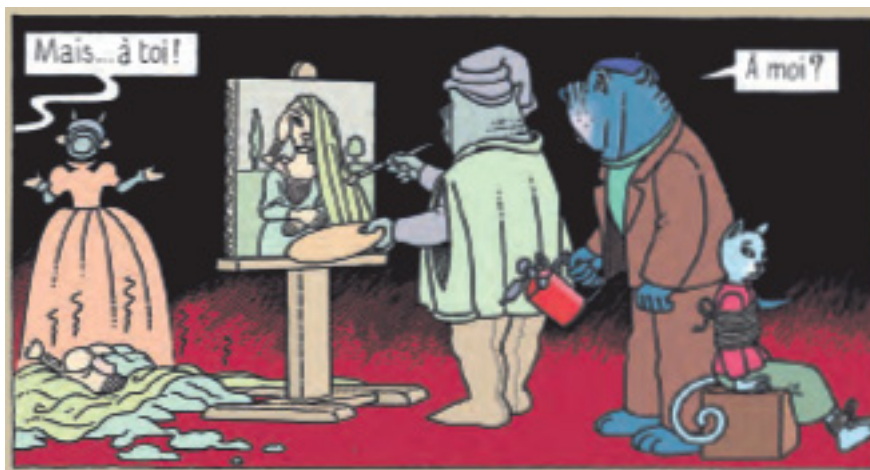
N.B. On trouve deux musées : un musée des beaux-arts et un musée de cire (n° 9).

- Les installations *in situ*, les performances : « Rendez-vous avec la lune » (n° 14), convergence entre une date remarquable et la sculpture installée en plein air.

- L'art lyrique (chant et opéra) : « Cybervol » (n° 6), « Une nuit à l'opéra » (n° 13). Le titre « Une nuit à l'opéra » est emprunté à un film burlesque des Marx Brothers. L'enquête est un patchwork savoureux d'allusions : *Faust* de Gounod, la Castafiore (personnage d'Hergé) et *Le Fantôme de l'opéra*, roman de Gaston Leroux à la lisière du policier et du fantastique (plusieurs fois adapté au cinéma et à la télévision).

- La mode : haute couture et défilés de mode. « La beauté cachée d'Adélaïde » (n° 12). La mode féminine est très représentée dans les enquêtes (voir aussi la couverture très glamour du recueil), qu'il s'agisse de Natacha ou de divers personnages féminins très bien habillés.

N.B. Le cinéma n'est pas explicitement évoqué, mais tout l'univers des enquêtes baigne dans un milieu cinématographique et/ou télévisuel, comme on l'a montré précédemment, et les clins d'œil ponctuels sont nombreux (par exemple, le commissaire Magret, qui emprunte les traits d'un des interprètes du commissaire Maigret qu'Yvan Pommaux a pu voir dans son enfance à la télévision, Jean Richard).



### Séance 6

### Enquêtes dans le monde de l'art

#### Objectifs

Faire découvrir quelques-unes des nombreuses références culturelles sur lesquelles s'appuie l'auteur (inspiration, citation, hommage, détournement...).

#### Matériel nécessaire

Le recueil des enquêtes.  
Documentation variée : livres d'art et recherches sur Internet. Voir les liens proposés dans cette séance ainsi que les objets de recherche proposés en séance 2.  
Éventuellement le carnet de lecture.



## 2. Activités transversales : histoire de l'art et art visuel

Comme il l'a fait autour de la figure du loup dans *John Chatterton détective*, Yvan Pommaux s'amuse à réinterpréter en mode « animalier » des œuvres célèbres (n° 2 ; n° 7 : on peut penser à *La Bataille de San Romano*, chef-d'œuvre de Paolo Uccello : <https://www.louvre.fr/oeuvre-notices/la-bataille-de-san-romano> ; n° 9).

On peut faire une galerie de tableaux confrontant l'original et son interprétation par l'auteur, et poursuivre la galerie. Chaque élève choisit une œuvre et la réinterprète, comme l'a fait Yvan Pommaux, avec l'animal de son choix.



© Edouard Manet, Le joueur de fifre



À partir de l'enquête n° 14, on peut amener les élèves à s'intéresser à l'art *in situ*, au land art, aux installations et aux performances artistiques qui lient l'espace et le geste artistique. Voir par exemple [http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/arts\\_visuels/?page\\_id=1236](http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/arts_visuels/?page_id=1236)



### Temps et mise en place

Une ou deux séances de travail de groupe : 45 min (voir annexe 1 pour le dispositif proposé).  
Une ou deux séances en arts visuels, ou bien simplement le carnet de lecture pour s'exercer soi-même au détournement d'une œuvre célèbre.

### Apprentissages

Acquérir des éléments de culture artistique.  
Réfléchir au sens et à la fonction des détournements visuels.  
S'exercer à ce type de détournement.  
Échanger avec les autres, répartir les tâches dans un travail de groupe.  
Synthétiser les recherches du groupe et les présenter aux autres oralement et dans une affiche récapitulative.





## Biblio-vidéographie

Autre livre d'Yvan Pommaux

- *John Chatterton détective, ses célèbres enquêtes, l'école des loisirs*

Cette réédition regroupe *John Chatterton détective, Le grand sommeil, Lila*. Ces albums ne sont pas des bandes dessinées, mais l'univers de John Chatterton est très proche de celui de Théo Toutou.

- La série des 28 albums de *Marion Duval*, Bayard

À partir de l'album n° 9, d'autres dessinateurs ont pris le relais. Un peu plus tard, d'autres scénaristes sont également intervenus. Marion Duval et son père mènent des enquêtes policières, avec parfois une touche de fantastique.

- *La peur du Louvre*, une bande dessinée dont le lecteur est le héros, *l'école des loisirs*

Au lecteur de résoudre le mystère des vols commis au Louvre et de découvrir le secret du pharaon.

- *La trilogie Angelot du Lac*, Bayard

Aventures et amour au Moyen Âge, une grande fresque épique.

- La série *Corbelle et Corbillo*, collection Mille bulles, *l'école des loisirs*

*Disputes et chapeaux, La marque bleue, Le voyage de Corbelle et Corbillo...* Un couple de corbeaux aux relations souvent conflictuelles.

Des BD dans les listes de référence pour la littérature

Les trois listes successives (2004, 2007, 2013) proposent de nombreux titres de bandes dessinées, classiques ou plus contemporaines. On peut les consulter sur le site du ministère de l'Éducation nationale : <https://eduscol.education.fr/cid135424/lectures-a-l-ecole-des-listes-de-referance.html>

Site Internet autour de la bande dessinée

- Le SNE propose en ligne un dossier sur la BD : [https://www.sne.fr/ressources-documentaires/?fwp\\_document\\_type=la-bd-en-classe](https://www.sne.fr/ressources-documentaires/?fwp_document_type=la-bd-en-classe)

- 2020 a été décrétée « année de la bande dessinée » en France. On peut voir le site officiel de la manifestation : <https://www.bd2020.culture.gouv.fr/>. Et notamment : <https://www.bd2020.culture.gouv.fr/Actualites/Jetez-un-coup-d-oeil-par-dessus-les-epaules-des-artistes-du-9e-art>

- À l'occasion de l'année de la BD, Arte a regroupé une collection de programmes relatifs à l'univers de la bande dessinée sur une page dédiée : <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-018351/2020-annee-de-la-bd/>

- La BNF a consacré à la BD une exposition à découvrir virtuellement : <http://expositions.bnf.fr/bd/>

- Vidéo destinée initialement à des CE2, Comment fait-on une BD ? : <https://www.lumni.fr/video/comment-fait-on-une-bd>

- Autre vidéo, sur l'invention de la BD : <https://www.lumni.fr/video/qui-a-invente-la-bande-dessinee>

- Un dossier téléchargeable, très complet, réalisé par le Centre belge de la bande dessinée : <https://www.cbbd.be/uploads/fichiers/pages/invention-de-la-bd-web.pdf>

- Pour écrire facilement une BD, voir le site de la BNF : <https://www.bnf.fr/fr/bdnf-la-fabrique-bd-de-la-bnf>. « Dans le cadre de l'opération initiée par le ministère de la Culture, la BNF lance un nouvel outil de création numérique, qui permet de réaliser des bandes dessinées ou tout autre récit multimédia mêlant illustration et texte. »

- Écrire une BD au cycle 3 : [https://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user\\_upload/contres/francais/ecrire\\_une\\_bd/Ecrire\\_une\\_bande\\_dessin%c3%a9e\\_en\\_cycle\\_3\\_ter.pdf](https://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/contres/francais/ecrire_une_bd/Ecrire_une_bande_dessin%c3%a9e_en_cycle_3_ter.pdf)



## Annexe 1 : dispositif de lecture spécial BD

Dans l'idéal, la classe dispose d'une bande dessinée pour 2 élèves ; le dispositif proposé ici convient néanmoins à une classe qui dispose seulement d'un exemplaire pour 4 ou 5 élèves.

Les bibliothèques de la classe et de l'école ainsi que la médiathèque locale devraient permettre d'emprunter d'autres bandes dessinées pour des activités plus transversales (voir la bibliographie).

On veillera à ce que des albums de BD sans texte soient aussi proposés, pour mettre en évidence la définition de la bande dessinée : une suite d'images qui racontent une histoire.

Trois ou quatre des enquêtes de Théo Toutou sont lues en classe entière.

1. Selon le matériel dont dispose la classe, l'enquête choisie peut être montrée directement avec un vidéoprojecteur ou préalablement scannée et projetée au tableau numérique. Des élèves volontaires auront eu un exemplaire en avance et auront préparé la lecture. Chacun a un « rôle », qu'il interprète au fur et à mesure de la lecture. Il est nécessaire qu'ils aient eu l'occasion de répéter leur prestation, pour une bonne fluidité au moment de la projection. On fera en sorte que le plus possible d'élèves participe à ces lectures. Un temps de discussion informelle suit la présentation de l'enquête, temps qui peut être complété par le carnet de lecture et par d'autres activités.

2. Variante pour les premières lectures choisies. Si on dispose d'une imprimante couleur, on peut photocopier les pages de l'enquête et « blanchir » les bulles de paroles avant de projeter la page (avec le vidéoprojecteur ou en la scannant). Dans ce cas, l'enquête est montrée une première fois sans le texte : les élèves réagissent à la fin de la projection (on peut prendre le temps de corriger telle ou telle erreur de lecture de l'image). Elle est ensuite projetée à nouveau et les élèves « lecteurs » (qui ont été priés de ne pas révéler le scénario) accompagnent la seconde projection.

Parallèlement :

- Pendant des plages de lecture individuelle (prévues à l'emploi du temps), les élèves empruntent Théo Toutou et les autres albums collectés. Chacun inscrit sur un tableau à double entrée les enquêtes de Théo Toutou qu'il a lues et, sur un autre tableau, les autres BD lues. L'enseignant détermine les enquêtes incontournables, que chacun doit avoir lues même si elles n'ont pas été proposées en lecture collective.

- Des plages de travaux de groupe permettent de travailler à la fois sur les albums de Théo Toutou (pour certains groupes) et sur d'autres albums de bande dessinée. On s'assure qu'il y a au moins un ouvrage pour 2 élèves par groupe.

- Les activités proposées pour les travaux de groupe permettent de faire travailler les élèves en parallèle sur des pistes différentes, pour optimiser l'utilisation des ressources matérielles et numériques. Chaque groupe devra avoir réfléchi au moins à une séance sur le lexique de la BD, sur l'enquête policière, sur la dimension artistique. Voir aussi, dans le dossier, les prolongements interdisciplinaires proposés après certaines lectures.

- Les restitutions des travaux de groupe pourront prendre des formes différentes : exposé, affichage, préparation d'une exposition collective qui sera présentée à l'école et, si possible, aux parents. Ce sera l'occasion d'organiser un goûter, comme Théo et Natacha à la fin d'un certain nombre de leurs aventures !



## Annexe 2 : résumé du roman précédent

Ce lexique est fait largement à partir du dossier pédagogique du SNE (voir la biblio-sitographie).

**Angle de vue** : position du regard du lecteur par rapport au sujet représenté.

**Bande** : succession de plusieurs cases alignées horizontalement sur la largeur de la page.

Les **strips** racontent une histoire en une seule bande : Le Chat (Philippe Geluck), Calvin and Hobbes (Bill Watterson), Snoopy ou Peanuts (Charles M. Schulz)

**Bande dessinée** : suite d'images qui forme un récit. Il peut y avoir ou non du texte associé aux images (voir **bulle** et **cartouche**).

**Bulle** : espace de forme ovale ou rectangulaire dans lequel sont inscrites les pensées ou les paroles d'un personnage. On trouve aussi le terme « phylactère », qui est un synonyme.

**Cartouche** : emplacement rectangulaire à l'intérieur de la case qui contient des informations données directement par le narrateur (indications spatiales ou temporelles, par exemple).

**Case** (ou vignette) : chacun des emplacements séparés des autres qui contient un dessin et/ou du texte. Les cases sont le plus souvent réunies en bandes, l'ensemble des bandes d'une page s'appelle une « planche ». On peut cependant avoir une case à la dimension de la page. Dans un récit de plusieurs planches, l'auteur joue le plus souvent de la place et de la taille des cases pour dynamiser la narration, cassant la régularité des bandes.

**Champ, contrechamp, hors-champ** : le champ est une vision de la scène, le contrechamp est la vision opposée. On ne voit pas ce qui est hors-champ.

**Découpage** : division du scénario en séquences et en plans. Le découpage détermine le contenu et l'enchaînement des cases.

**Ellipse** : on parle d'ellipse quand il y a un espace de temps entre deux cases. L'ellipse peut être explicite (cartouche : « Plus tard », « Le lendemain ») ou pas.

**Idéogramme** : signe graphique qui symbolise une idée ou un sentiment.

**Lettre** : forme typographique des lettres dans les cases ou les cartouches.

**Onomatopée** : suite de lettres imitant phonétiquement un bruit, un cri, un son.

**Plan** : choix de la taille du sujet dans l'image. On distingue différents **cadrages** :

- **Le très gros plan** : centré sur un détail.
- **Le gros plan** : sur un visage, par exemple.
- **Le plan rapproché (ou plan taille)** : centré sur les personnages vus de près et en buste, on voit peu le décor.
- **Le plan américain** : on voit les personnages jusqu'à mi-cuisse à peu près.
- **Le plan moyen** : les personnages sont représentés dans leur décor (une pièce, par exemple).
- **Le plan large** : on voit davantage le décor (la maison, la rue...).
- **Le plan très large** : on voit tout l'environnement (le quartier, voire la ville, tout le paysage...).
- Le choix du plan et la variété des plans contribuent à la lisibilité du récit et à son dynamisme : la BD met toutes les techniques cinématographiques au service de l'histoire qu'elle raconte.

**Planche** : page entière de bande dessinée, composée le plus souvent de plusieurs bandes.





**Plongée et contre-plongée** : ce sont deux angles de vue particuliers. En plongée, le contenu de la scène est vu de haut en bas ; en contre-plongée, le contenu est vu de bas en haut.

**Scénario** : déroulement écrit d'une histoire. Le scénario guide l'auteur et l'illustrateur pour la bande dessinée elle-même.





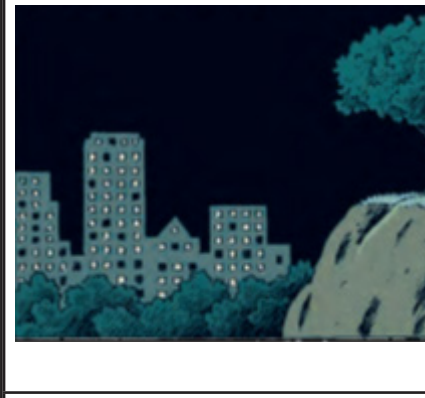
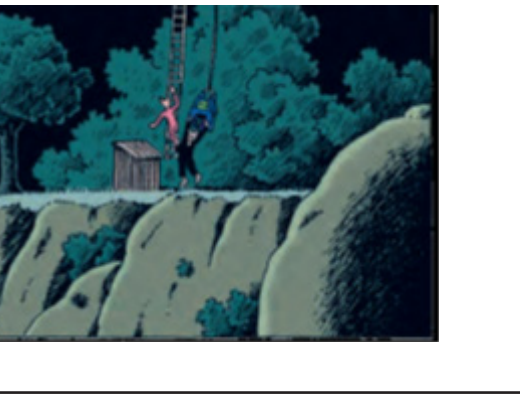






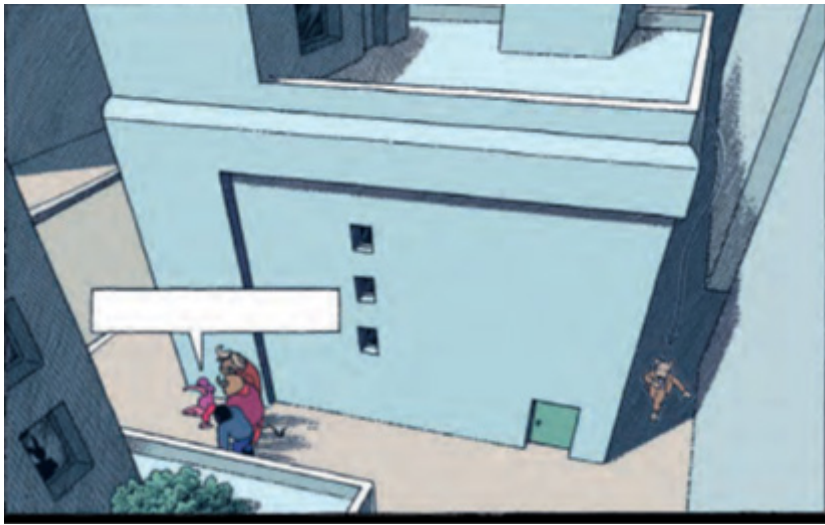
## Annexe 3 : le lexique de la BD illustré

	<p>L'<b>angle de vue</b> choisi est le point de vue de Théo Toutou, qui file le raton laveur. (Enquête n° 4)</p>
	<p><b>Très gros plan</b> Le <b>zoom</b> sur un détail permet de mieux suivre l'action : Natacha attrape son couteau suisse pour ouvrir le sac échoué. (Enquête n° 16)</p>
	<p>Le passage du <b>gros plan</b> au <b>très gros plan</b> met en évidence le malaise croissant du buffle. (Enquête n° 5)</p>
	<p><b>Plan rapproché</b> (Enquêtes n° 6 et 16)</p>



		<p>Le <b>plan moyen</b> ou <b>plan américain</b>, dans le confort douillet de la librairie de Natacha, souligne le retour à une vie tranquille après une enquête mouvementée. (Enquête n° 16)</p>
		<p><b>Plan large</b> La case occupe la largeur de la page, donnant toute sa place au décor hivernal de cette enquête. On voit que la bande est faite d'une seule case. (Enquête n° 3)</p>
		<p><b>Plan très large</b> Ce plan a deux fonctions : on comprend que l'hélicoptère arrive au domaine de Clément Tourloupe ; la petitesse des deux personnages renforce le sentiment de danger. (Enquête n° 2)</p>
		<p>Ce qui effraie les personnages reste ici <b>hors-champ</b>.</p>





## Plongée

La vue de haut en bas permet de comprendre la ruse de Théo Toutou, qui contourne le pâté de maisons pour prendre ses agresseurs à revers.

(Enquête n° 8)



## Contre-plongée

Vu de bas en haut, le monstre imaginé et fabriqué par Clément Tourloupe paraît bien plus effrayant !

Bien sûr, une fois qu'ils savent qu'il ne s'agit pas d'un vrai monstre, les personnages peuvent prendre un air blasé...

(Enquête n° 7)



Le **cartouche** indique la simultanéité des actions.

On voit également un joli effet de **champ/contrechamp** : Natacha est montrée de face, puis de dos, ce qui anime, avec un effet très cinématographique, sa descente jusqu'à la crique par des rochers glissants.

(Enquête n° 16)



	<p>Il y a <b>ellipse</b>, car les cases consécutives juxtaposent le coup de fil de Natacha à Théo et l'arrivée de Théo à la gare bretonne.</p>
	<p><b>Idéogrammes</b> (Enquêtes n° 1 et 16)</p>
	<p>Deux <b>onomatopées</b> : « Pfffffft ! » (soupir accablé). « Pôôôôôô » (sirène du bateau). Cette seconde onomatopée a un lettrage différent des caractères utilisés dans les bulles. (Enquête n° 16)</p>



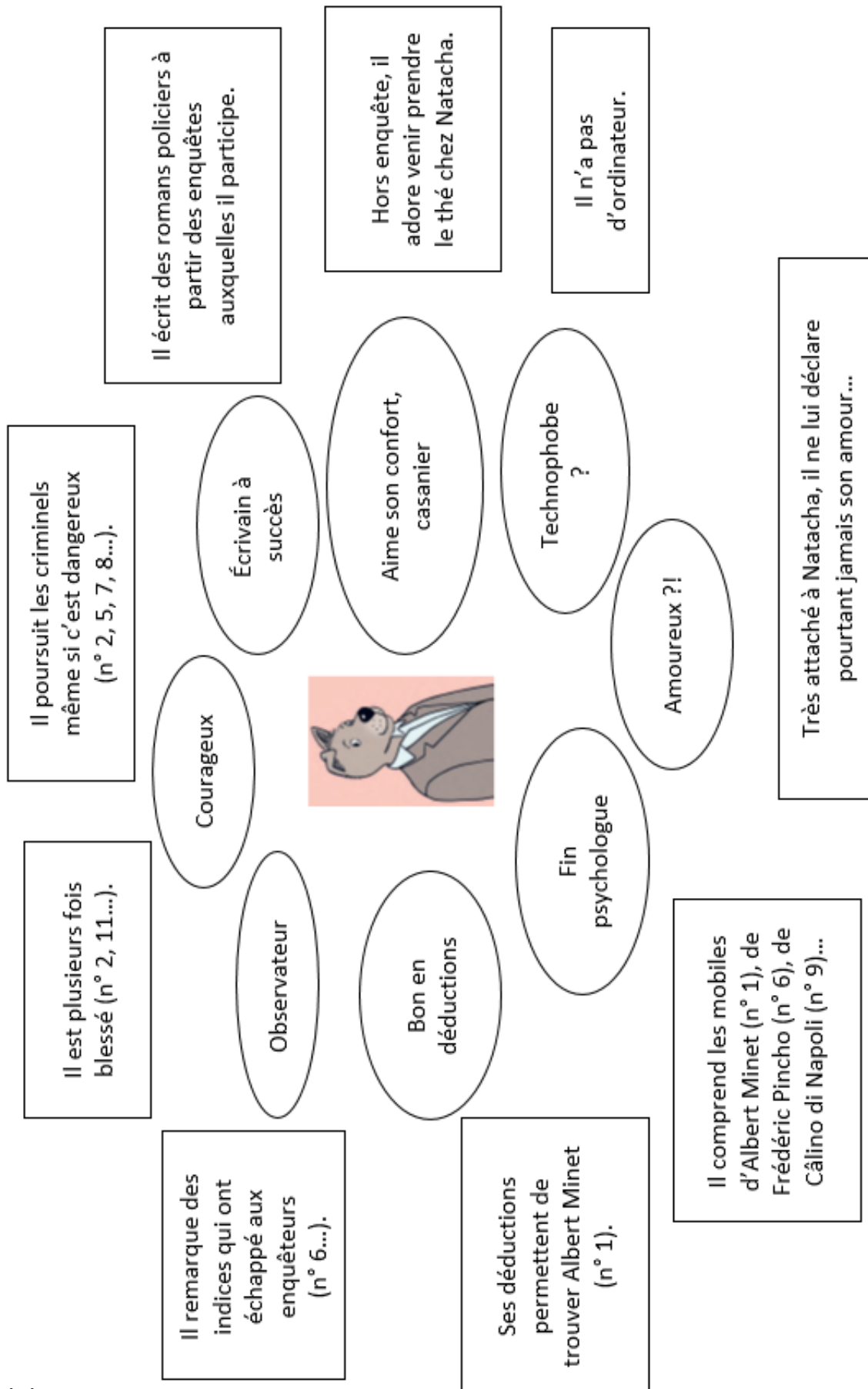
## Annexe 4

Tableau des enquêtes : par exemple, « La statue d'art dingo » (n° 10)

Enquête	Départ et arrivée	Départ de l'enquête	Délit commis	Enquêteurs	Criminels	Mobile	Cadre	Indices	Remarques
10	Départ : la librairie de Natacha. Arrivée : le magasin d'antiquités de M. Start Huppe.	Hasard : Natacha assiste à un vol en faisant du shopping.	Vol d'œuvre d'art, enlèvement, tentative d'escroquerie à la restitution d'œuvres d'art.	Natacha (elle poursuit le voleur), puis Théo, Duraton et Phacosphère.	L'ibis Bulbul Koucouroucou ; son complice, un hibou « homme de main ».	L'appât du gain.	La vente d'antiquités et d'œuvres d'art premier ; la restitution frauduleuse d'œuvres d'art.	Jeu de piste : portable de Natacha, n° d'immatriculation, plume de hibou... plus le fax qui révèle que le mobile invoqué est faux.	« Le commissaire Magret » (un canard !) : hommage au commissaire Maigret, héros des enquêtes policières de Simenon.

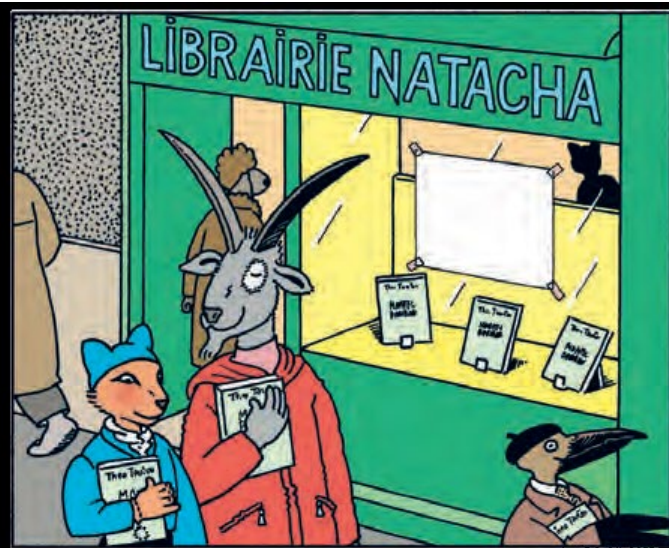


## Annexe 5 : carte personnage, l'exemple de Théo Toutou

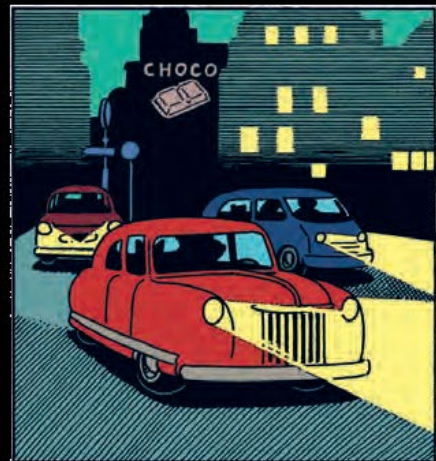


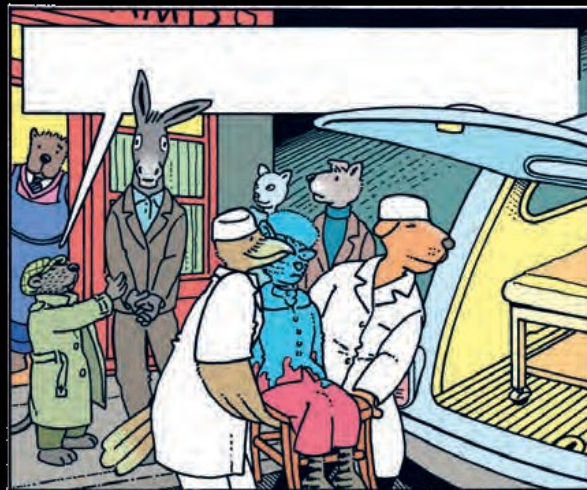
La nuit  
Du bombeur  
fou

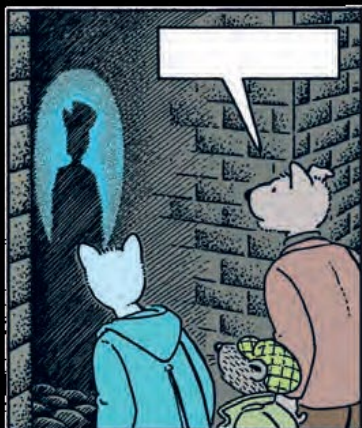




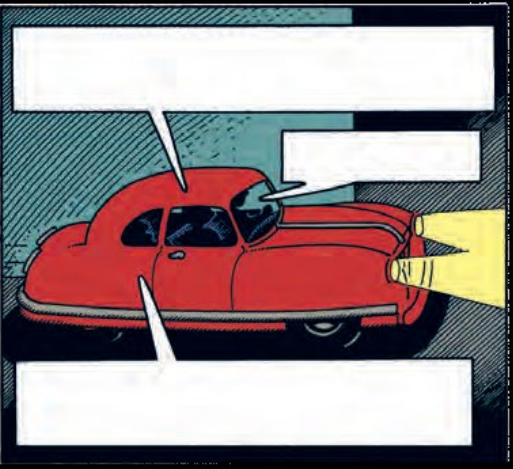


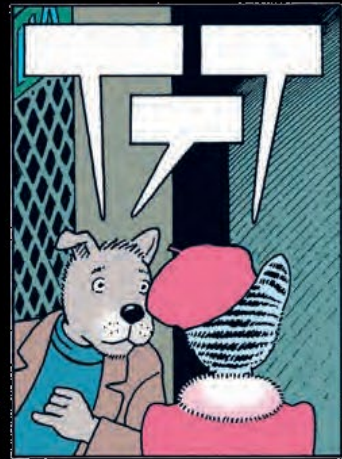
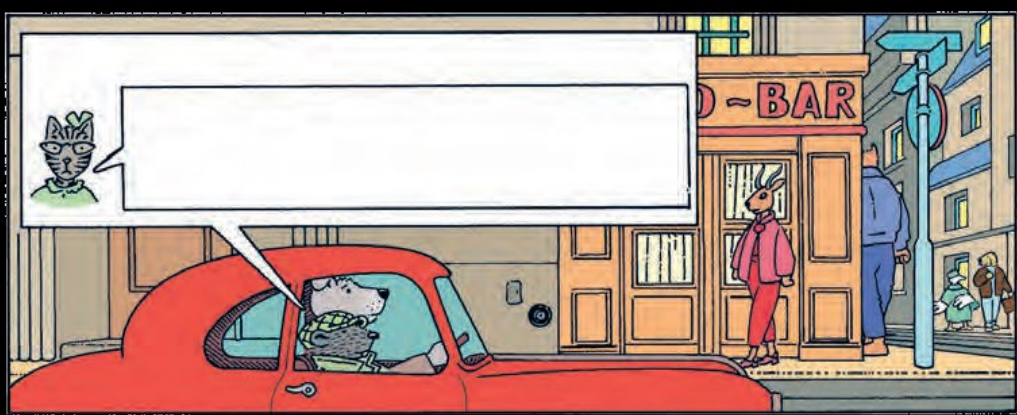










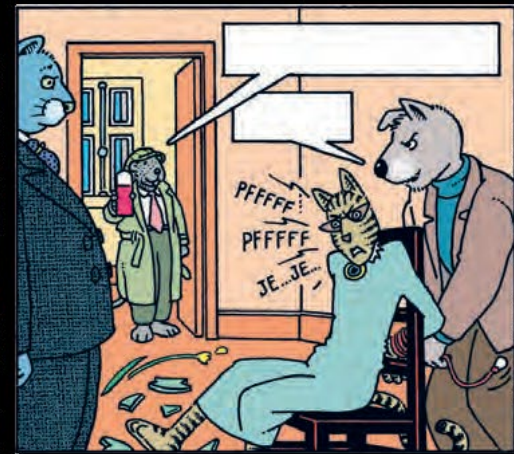














BIZOU-  
BIZOU  
MYSTÈRE



ALPHABET MORSE

A	—	B	... ..
C	— ·	D	... ·
E	·	F	· — ·
G	· — · —	H	· — · — ·
I	· ·	J	· — · — ·
K	— · —	L	— · — ·
M	— —	N	— — ·
O	— — —	P	— · — ·
Q	— · — —	R	— — · —
S	· — —	T	— — —
U	— · —	V	· — — ·
W	— · — —	X	— · — ·
Y	— — — ·	Z	— — — —









C'était bien essayé, Duraton...

mais c'est raté!



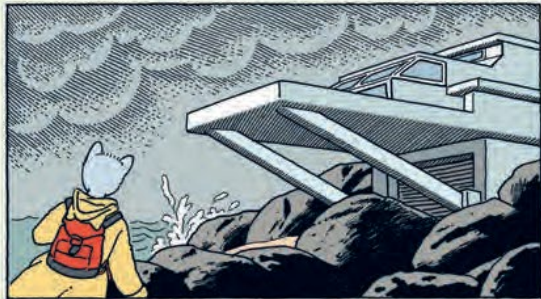
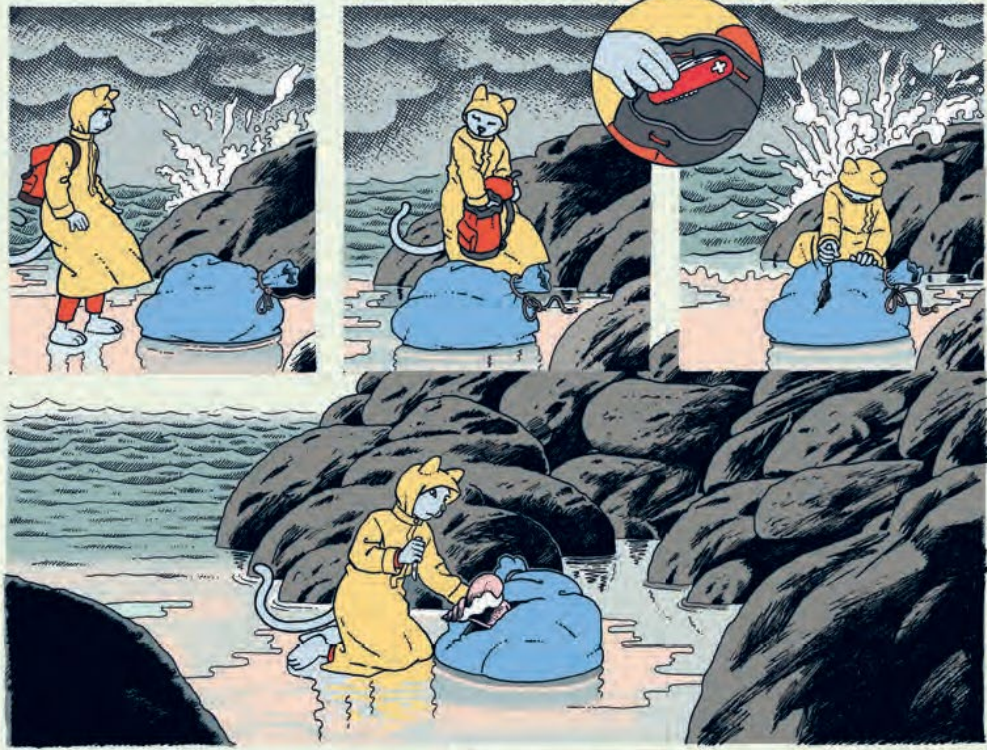
Pas de bizoubizou pour aujourd'hui!



Pendant ce temps...







Merci d'être venu aussi vite, Théo. J'ai hâte de vous montrer ce que j'ai trouvé.

Et moi, j'ai un tas de choses à vous raconter sur votre trouvaille, Natacha!



Ce coquillage, réduit en poudre, rendrait donc amoureux? C'est ce que prétendent...



... ceux qui en font le trafic!

Des morses!

Intéressant...



Allons à la capitainerie du port.



Oui... il y a bien un bateau morse ici. Il a fait escale hier pour réparer une panne de moteur.

Nous l'avons inspecté. Tout est en règle. Il va repartir.



Un sac de bizoubizous échoué... un bateau morse...

Il s'en va...

Pôôôôô



Le port de Ploubédé serait-il au centre du trafic?

Ma tante est un peu brusque, Théo, mais très gentille.



Je vous présente... Théo, tante Pétula. Tante Pétula, Théo Toutou.



Ah, c'est vous le détective-écrivain. Vous tombez bien... Bonj...

Comment expliquez-vous qu'un chalutier s'aventure dans une zone pleine de rochers?

Regardez!



Tiens, tiens, le bateau morse!

Il se dirige vers l'ancien phare de l'île Vierge...

L'endroit idéal pour un trafic!



Vous avez raison Théo, personne ne va sur cette île. On dit qu'elle est maudite...

Louche! Très louche! Je vais aller voir ça de plus près.

J'ai un canot pneumatique, jeune homme!

Mais, d'abord, j'appelle Duraton.

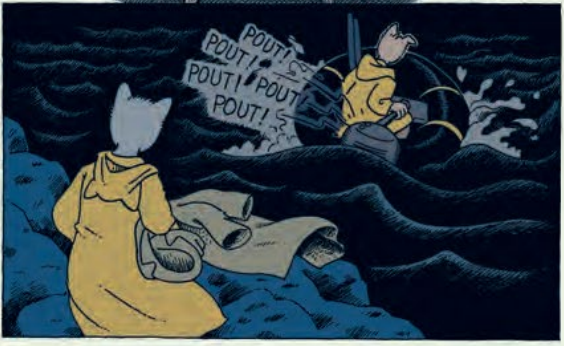




Non. Vous connaissez bien cet endroit: vous guiderez Duraton quand il sera là.

Soyez prudent!

Ne vous inquiétez pas, Natacha!













## Calembours et jeux de mots

Clément Tourloupe, Start Huppe, Rémi Croscope... Les personnages sont souvent nommés par des jeux de mots : « entourloupe », (un escroc), « microscope » (un scientifique), « start-up » (une huppe).

À ton tour, cherche des associations prénom-nom qui fassent jeu de mots. Pour t'aider, tu peux piocher dans la liste suivante :

			
M. Pou	M. Loup	M. Rat	Mme Puce
			Mme Pie

Prénoms (si le prénom précède le nom) : Monnay ; Tintin-Émy ; Abrak-Adrab ; Sakka ; Théra

Prénoms (si le prénom suit le nom) : Riture ; Yaitu ; Tatiné ; Tulleuse ; Geonvole

Crée la carte de visite de ton animal : invente-lui une adresse, une profession, ajoute un dessin...

Tu peux choisir d'autres animaux et inventer d'autres jeux de mots !

## Les enquêtes de Théo Toutou

Yvan Pommaux

Ce carnet de lecture appartient à .....

Ce carnet te propose des petits exercices ludiques autour de l'histoire lue avec tes parents ou en classe. Maintenant que tu connais l'histoire, à toi de jouer !




## La nuit du pompier fou

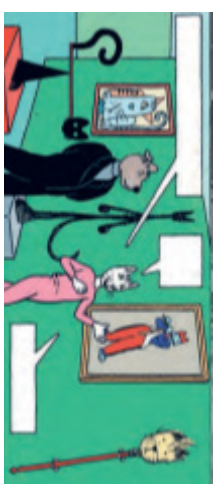
Théo Toutou est dessiné de façon très expressive. Quel état d'esprit associes-tu à ces expressions ? Compare avec tes camarades !



- 1 : D'après moi, Théo Toutou est .....
  - 2 : Théo Toutou .....
  - 3 : Théo Toutou .....
  - 4 : Théo Toutou .....
  - 5 : Théo Toutou .....
- ..D'après toi, quel est l'état d'esprit d'Albert Minet dans cette vignette ? Dessine-le avec d'autres expressions dont tu trouves (ou inventes) le motif.

		
<p>Il est _____ parce que _____</p>	<p>Il est _____ parce que _____</p>	<p>Il est _____ parce que _____</p>

## Les yeux du chat

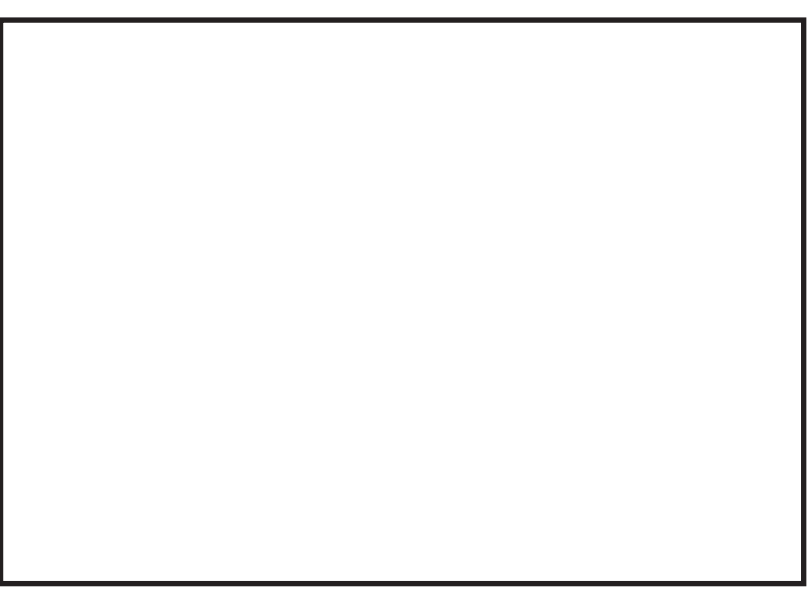


Dans « les yeux du chat », Picasso, Calder, Giacometti, Manet et Chassac sont interprétés en mode « chat ».

À ton tour, interprète en mode « chat » un tableau célèbre : tu peux t'inspirer de Natacha pour transformer « La jeune fille à la perle ». Invente aussi un nom de peintre et un titre qui évoquent les chats.



Johannes Vermeer de Delft  
*Jeune fille à la perle*



Tu peux aussi choisir un portrait d'homme (dans un livre ou sur Internet) et t'inspirer de Théo Toutou pour le transformer.

## Bizou-bizou mystère



Duraton a fait une gaffe et les morses sont fâchés ! Découvre pourquoi en traduisant ce qu'ils disent. Aide-toi de l'alphabet morse que Pommaux a placé en préambule de cette enquête.



Duraton veut s'excuser : écris ce qu'il pourrait dire et « traduis »-le en morse.

## Rendez-vous avec la lune

Un bateau-mouche est « un bateau assurant un service de promenades sur la Seine, à Paris ». (Dictionnaire CNRTL)













Dans l'enquête 14, Théo et Natacha prennent un bateau-mouche :

À ton tour, invente des illustrations qui prennent au sens propre un nom ou une expression dérivant du nom d'un animal. Vérifie au besoin le sens des termes que tu illustres.




Exemples : *balayer des moutons sous un lit* ; *enlever des toiles d'araignées avec une tête de loup* ; *faire une queue de poisson à un automobiliste* ; *avoir un ami vraiment chouette...*

## Des bulles de toutes sortes

Les bulles sont de formes différentes. Pourquoi, d'après toi ?  
 Relis au besoin les enquêtes 1 et 2 et explique le choix des bulles.

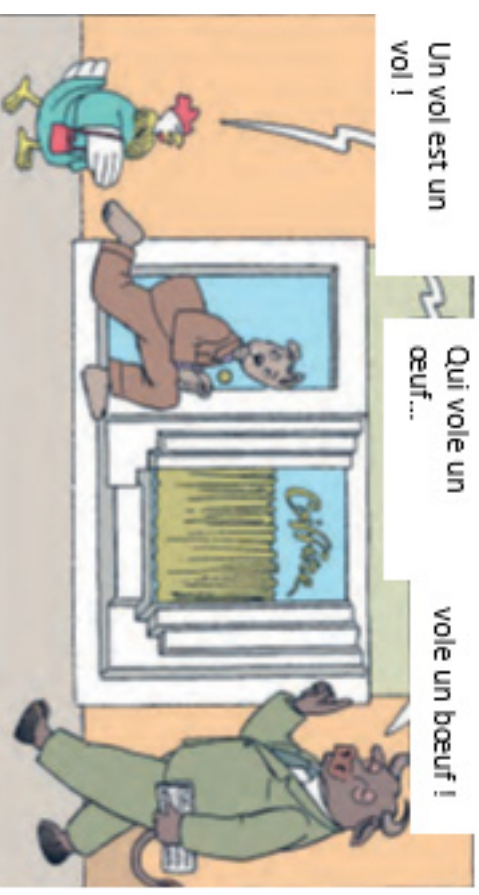
Bulles	Explication
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

Sauras-tu retrouver les bulles suivantes et interpréter leur forme ?

Bulles	Explication
	
	
	

## Des proverbes illustrés

– Vous croyez qu'ils vont se marier ?  
 – Voyons, ça ne fait aucun doute et j'espère bien qu'ils nous inviteront.  
 Rédige le faire-part de mariage qu'Édouard et Bella envoient à leurs amis. Décore-le.  
 Attention : il doit être en accord avec les personnages et avec le ton du roman.



Un vol est un vol !

Qui vole un œuf...

vole un bœuf !

À ton tour, illustre en version « animale » un proverbe de ton choix.

Au besoin, cherche le sens du proverbe que tu illustres.

Exemples : *Caresse de chien donne des puces ; Chassez le naturel, il revient au galop ; Faute de grives, on mange des merles ; L'homme est un loup pour l'homme, Le chat parti, les souris dansent...*

Proverbe : .....