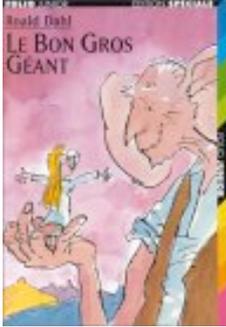


Le bon gros géant



Auteur : Roald DAHL

Illustrateur : Quentin Blake

Traduit de l'anglais par Camille Fabien

Titre en langue d'origine : The "Big Friendly Giant"

Editeur : Gallimard

Collection : Folio junior

Présentation :

À l'heure des ombres, Sophie rencontre un géant qui l'emporte dans son pays. Par bonheur, ce géant n'est pas un ogre. Une amitié lie nos deux héros. Le Bon Gros Géant (BGG) et Sophie débarrassent le monde entier des neuf géants mangeurs d'hommes avec la complicité de la Reine d'Angleterre.

Entrées didactiques :

- Du côté du livre : système des personnages ; mise en texte et mise en mots
- Du côté du lecteur : se situer comme sujet culturel

Constellation : personnage archétypal : l'ogre

Genre : narrer

Cycle : cycle 3

Entrées didactiques : commentaire pédagogique

Système des personnages : système de sympathie

La page 1 de l'ouvrage répertorie les personnages de cette histoire. Deux groupes apparaissent, celui des humains et celui des géants. L'intrigue s'articule autour de la question du comment on va débarrasser la Terre de ces dévoreurs d'hommes. Son déroulement est marqué par la succession des rencontres entre l'humain et le bestial. Une piste de lecture possible consiste à voir comment le BGG perd progressivement sa qualité de monstre à mesure qu'il gagne en nature humaine.

Première rencontre entre Sophie et le géant : le lecteur s'aperçoit, comme Sophie, que ce géant est inoffensif. Le lecteur peut dresser un portrait de ce géant sympathique bien qu'il séquestre tout de même Sophie. Il est témoin comme eux du départ des autres géants pour leur activité nourricière et criminelle.

"Le grand projet" : ce chapitre fait basculer le BGG du côté des humains contre les géants. Le couple de personnages, le grand et le minuscule, allient leurs forces, physique, magique et intellectuelle, pour capturer les géants. Les autres personnages sont campés avec précision, proches de la caricature ou du stéréotype parfois, épinglant gentiment la société britannique.

Le BGG devient parfaitement humain lorsqu'il apprend à parler correctement tant et si bien que c'est lui qui écrit ce livre !

Mise en texte et mise en mots

Les temps du récit (imparfait passé-simple) contribuent à créer un univers de conte ponctué par des conversations entre Sophie et le BGG qui font avancer l'histoire. Les dialogues sont rendus savoureux par le style langagier du BGG, **mots valises**, mots écorchés, parfois traduits ou interrogés par Sophie qui sont autant de points d'appui ou d'aiguillons pour l'activité du jeune lecteur : ne pas prendre tout ce qui est dit au pied de la lettre, rechercher l'allusion, traduire le jeu de mots... Voir la scène de la chasse aux rêves : le lecteur découvre avec Sophie les deux sortes de rêves, les beaux rêves (le **crochetoucoeur**, la **bouille de gnome**...) et les cauchemars (le **troglopompe**), leur nature "ils sont invisibles jusqu'à ce qu'ils soient prisonniers".

La mise en mots se trouve ainsi au service de la construction du système des personnages. Les paroles du BGG sont de l'ordre d'un délire verbal d'assonances, de mots valises ("**désaxécrable**", "**vrombinronnante**", "**faramidable**"...), constituant un registre d'oralité autre que celui de la dévoration (nom des ogres du pays des géants). **Le jeune lecteur pourra d'ailleurs se constituer un dictionnaire pour parler à la manière du BGG.**

Se situer comme sujet culturel

La linéarité du récit, sa mise en chapitres courts contribuent à une lecture rythmée au cours de laquelle le lecteur peut anticiper la plupart des événements qui conduiront à la résolution progressive de l'intrigue.

Cependant, la perception de l'humour particulier de Roald Dahl et de Quentin Blake passe par des connaissances minimales sur les pays évoqués, sur l'organisation politique et sociale du Royaume-Uni. Le texte réfère aussi à l'univers symbolique anglo-saxon de par l'utilisation du langage à la Lewis Carroll et le choix de l'illustration par un Quentin Blake dont le trait est proche du dessin de presse humoristique.

Constellation : personnage archétypal, l'ogre

L'activité interprétative sera soutenue par les références à l'archétype de l'ogre et par le repérage des indices dévoilant la nature réelle du BGG. Par opposition aux ogres du pays des géants, dont les noms sont particulièrement évocateurs de leur activité "le buveur de sang", "l'avaleur de chair fraîche", "le croqueur d'os", "l'écrabouilleur de donzelles", "le gobeur de gésiers"..., le BGG se caractérise par :

- son régime alimentaire, il mange des schnockombres et boit de la framboille,
- son aspect physique. Il est plus petit que les autres géants, porte des grandes oreilles...
- et surtout son caractère et ses qualités "humaines" que l'on découvre progressivement. Généreux, il donne de beaux rêves aux enfants. Inventif, créatif, sensible, philosophe, il prend des airs d'artiste, déjoue les pièges, joue les ingénieurs...

L'image du géant qui enlève les enfants se transformera au cours de la lecture pour devenir celle du bon gros géant à l'opposé de celle de l'ogre que le lecteur pouvait attendre dès les premières lignes du texte.

Trois fichiers détaillés disponibles sur ce site :

<http://usep.garazi.baigorri.free.fr/?livre=le-bon-gros-geant>

Cahier des histoires, cinéma et activités

<https://www.crapaud-chameau.com/2016/07/le-bon-gros-gean.html>