



**Auteur** : GUIBERT Emmanuel  
**Illustrateur** : BOUTAVANT Marc  
**Éditeur** : BD Kids  
**Année première édition** : 2012  
**Nombre de pages** : 128 p.

**Mots-clés** : BD humoristique • personnages anthropomorphisés • lecture autonome • relations humaines - vie sociale • âne

### Résumé

Au cours de douze histoires d'une dizaine de pages chacune, on suit la vie quotidienne d'Ariol le petit **âne** bleu, entouré de sa famille et de ses amis. Ariol Picotin, 9 ans, évolue aux côtés de son meilleur ami Ramono le cochon, Pétula, la vache dont il est follement amoureux ou encore Tiburge le chat, son rival, sans oublier ses parents Avoine et Mule. Le maitre-chien, instituteur d'Ariol, donne son nom au recueil puisque plusieurs histoires se situent à l'école.

### Pertinence et intérêt de l'ouvrage

Ariol est un personnage de série doté d'une véritable épaisseur psychologique. Le lecteur accède au ressenti, influencé par les moindres petits événements de la vie. Tout ce qui arrive à Ariol concerne les **relations humaines et sociales** d'un enfant de 9 ans avec ses parents, ses amis ou encore les adultes qui gravitent dans son entourage. Cela en fait un recueil idéal pour une **lecture autonome**.

L'**humour** des situations vient créer le désordre dans ce qui semblait s'annoncer : les enfants qui découvrent non sans mal (au sens propre) le skate reprennent un ballon de football ; la séance honnie chez le coiffeur prend un autre tour dès lors qu'Ariol y apprend que c'est aussi le salon que fréquente l'auteur de sa BD préférée, etc.

Le dessin qui recourt à des planches de trois ou quatre vignettes présentant des plans fixes moyens ou de demi-ensemble, permet une focalisation sur le personnage principal. L'harmonie des couleurs traduit le cadre serein et rassurant de l'enfance dans lequel évolue le petit âne.

### Point particulier

La série Ariol développe un univers de référence singulier grâce aux inventions langagières et aux **personnages anthropomorphisés** particulièrement bien croqués. La créativité des prénoms des personnages (Bisbille, Bitonio, Patouche, Brouhaha ou Pharamousse), l'invention du « tripote » (la console de jeu) ou des « zozeilles » (les euros), la silhouette d'Ariol dotée de lunettes surdimensionnées, l'existence d'une doudoune à capuche pour oreilles d'âne, plongent immédiatement le lecteur dans l'univers de la fiction, sans oublier la dimension humoristique qui crée des effets de surprise, de vraies chutes à chacun des chapitres.