

# Monstres, nous voilà !

#BD #livre #AmoiDeJouer

#Analyser #DéveloppementCritique #Décrire

**CYCLE** 3 & 4



**ÂGE** 8 - 14 ans

**EFFECTIFS** 30 enfants maximum  
2 animateurs



**DURÉE GLOBALE** 1h45



**MATÉRIEL**

- L'impression au format A3 de la page vocabulaire (cf annexes)
- matériel de papeterie (stylo, crayon, feutres, feuilles...)
- carnet élèves
- les bd du corpus (non obligatoire)



## DESRIPTIF & ENJEUX

Au cours de cette première séance, l'animateur présentera aux enfants le parcours et ses grands objectifs. Il explicitera notamment aux enfants qu'ils vont en groupe, créer une BD à la fin de ce parcours. Cette séance vise également à créer un premier contact avec les BDs et la thématique des monstres.



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Se familiariser avec le livre – les BD
- Repérer les codes de la bande dessinée – vocabulaire, genre, etc
- Découvrir le carnet élèves « La BD en classe – Faites entrer les Monstres ! » la thématique des monstres du corpus
- Découvrir les œuvres et techniques du « 9<sup>ème</sup> art » (comme le strip par exemple)
- Découvrir le vocabulaire de la BD



## CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- J'apprends à coopérer, à travailler en groupe
- Je me concentre
- Je suis capable de participer à des temps de lecture ou d'écriture, individuels et collectifs
- Je dessine, je laisse s'exprimer ma créativité



## CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

- **Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer** : S'exprimer à l'oral / Comprendre des énoncés oraux / Écrire
- **Domaine 2 - Les outils pour apprendre** : Coopérer et réaliser des projets
- **Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine** : Situer et se situer dans le temps et l'espace / Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde / Reasonner, imaginer, élaborer, produire



## INSCRIPTION DANS NOTRE PROJET ÉDUCATIF

### DIVERSITÉ/ÉGALITÉ

Force pour la République, la diversité est une source d'enrichissement individuel et collectif. L'égalité en droit permet son expression et garantit le « vivre ensemble » pacifié en reconnaissant l'autre dans sa singularité.

### CITOYENNETÉ

Exercice actif, la citoyenneté, c'est d'abord vouloir prendre les choses en main ! C'est avoir accès à des outils pour acquérir la connaissance, en développer et ainsi pouvoir agir.

### ÉMANCIPATION/SOCIALISATION

Préalables indispensables vers l'autonomie, l'émancipation et la socialisation, sont les vecteurs permettant à chacun de prendre sa place dans la société.



## DÉROULÉ DE SÉANCE



## INTRODUCTION DE LA SÉANCE

L'animateur se procure les albums du corpus, présenter page 12 à 15 du dossier pédagogique « [La BD en classe – Faites entrer les monstres](#) ». Pour cela il peut passer soit par un achat, soit par un emprunt (en médiathèque par exemple).

## **CONSIGNES DE LA SÉQUENCE « MONSTRES NOUS VOILÀ ! »**

### **Etape 1 : présentation du parcours et retour sur les expériences antérieures (20 min)**

Il s'agit de repérer qui, parmi les enfants, a déjà lu des BD – toutes sortes de BD et celles du corpus. Pour cela, l'animateur interroge les enfants. Il peut être intéressant de noter (sur un tableau un paper-board) les bandes dessinées évoquées par les enfants, et d'entourer celles qui ont été lues par plusieurs d'entre eux. En se basant sur les pages 12 à 15 du dossier pédagogique « [La BD en classe – Faites entrer les monstres](#) » l'animateur présente également les albums du corpus.

Toujours en s'appuyant sur le corpus (page 12-15 du dossier pédagogique) l'animateur peut expliciter le sens de lecture de la bande dessinée (en le comparant en parallèle au sens de lecture d'un manga) et évoquer les différents types et genres littéraires de la BD.

### **Etape 2 : « le vocabulaire de la BD » (20 min)**

Avant de distribuer à chaque enfant le « [Carnet élève – faites entrer les monstres](#) », l'animateur leur propose un jeu sur le vocabulaire de la bande dessinée. Pour cela, l'animateur imprime au format A3 le document « Vocabulaire de la BD – BD à trou » qu'il peut retrouver en fiche annexe de cette séance. Pour aider les enfants, il peut noter sur un tableau blanc ou un paper-board les 10 intitulés (case (ou vignette), bande (ou bandeau), planche, gouttière, idéogramme, cartouche, bulle, l'appendice, lettrage, onomatopée). Chaque enfant doit trouver l'intitulé correspondant à la définition. L'animateur peut pour cette étape s'appuyer sur la page 15 du dossier pédagogique.

A la fin de cette étape, l'animateur distribue à chaque enfant un exemplaire du carnet élève sur lequel ils pourront inscrire leur nom.

### **PAUSE lecture de 2 extraits de BD du corpus (en individuel ou en groupe) - 15 min**

### **Etape 3 : « à la chasse aux monstres » (30 min)**

Par groupe (de deux ou trois) l'animateur demande aux enfants de partir à la recherche des monstres qui se trouvent dans les BDs. Ensuite, l'animateur peut leur demander de dessiner un ou plusieurs des monstres qu'ils ont aperçus. L'animateur pourra ensuite accrocher les dessins des enfants avec l'intitulé « On les a attrapés »

### **Etape 4 : jouons (20 min)**

Pour finir, l'animateur laisse les enfants s'amuser avec les jeux proposés en page 8 à 9 et 24 du carnet de l'élève.

## **CONCLUSION DE SÉANCE**

Pour conclure, l'animateur rappelle aux enfants qu'ils vont à leur tour et en groupe créer une BD. Il précise aux enfants qu'ils peuvent emprunter les BD pour les lire et les montrer à leurs parents s'ils le souhaitent (et le peuvent). En revanche les carnets de chaque enfant doivent être gardés en priorité au centre.



## SUPPORTS NÉCESSAIRES

- [Le dossier pédagogique enseignant « La BD en classe – Faites entrer les Monstres ! »](#)
- [Le carnet élèves « La BD en classe – Faites entrer les Monstres ! »](#) à [commander au service culturel de la ligue](#)
- Le document « bd à trou fiche séance 1 BD.jpg »



## POUR ALLER PLUS LOIN

### RESSOURCE LIGUE

[Drive en toutes lettres](#) : ressources bibliographies et animations

### RESSOURCE DES PARTENAIRES

Le site internet de la cité de la BD  
L'appli BDNF de la BNF

Site <http://www.48hbd.com/> : ressources et animation

La plateforme éducative Lumni et notamment :

- Le dossier « [Tout sur la BD](#) »
- L'épisode « [Comment fait-on une BD ?](#) » de la websérie *Ijout!question*
- L'épisode « [Comment fait-on un manga ?](#) » de la websérie *Ijout!question*
- L'épisode « [Qui a inventé la bande dessinée ?](#) » de la websérie *Ijout!question*
- L'épisode « [#BD : cinq raisons de découvrir Pénélope Bagieu](#) » de la websérie *ZOOM*
- [La tapisserie de Bayeux, première BD de l'histoire](#) – extrait de l'émission « La maison Lumni » du 16 juin
- Le corpus « [Lectures en réseau de récits adaptés en albums ou BD](#) »
- Le corpus « [Quelques grands récits adaptés en BD chez Delcourt](#) »

**Lumi**

Cette fiche s'appuie sur des ressources de Lumni, l'offre éducative des acteurs de l'audiovisuel public, réalisée en partenariat avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, le Ministère de la Culture, Réseau Canopé, le Clémi et La Ligue de l'enseignement.

Au service du savoir, de la connaissance et de la culture Lumni propose un catalogue de plus de 10 500 contenus pédagogiques gratuits, expertisés et sans publicité, pour les enfants du primaire au lycée et pour les professionnels de l'éducation qu'ils soient enseignants, animateurs, éducateurs ou médiateurs.