

« Mon monstre, ton monstre »

#BD #livre #AmoideJouer

#Analyser #Dessiner #Décrire

	CYCLE 3 & 4		DURÉE GLOBALE 1h45
ÂGE	8 - 14 ans		MATÉRIEL
EFFECTIFS	30 enfants maximum 2 animateurs		<ul style="list-style-type: none">● Grandes feuilles blanches● Tableau recto verso● Gabarit de BD● matériel de papeterie (stylo, crayon, feutres, feuilles...)● carnet élèves



DESCRIPTIF & ENJEUX

Cette séance vise à ce que les enfants gagnent en créativité et en confiance en eux et en leurs capacités. Pour cela, ils vont en équipe imaginer, trouver, dessiner un monstre et écrire un scénario.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Respecter les consignes (écouter l'autre, concentration.)
- Faire des choix : choisir son gabarit
- Savoir argumenter, faire des concessions



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

Avant la séance, l'animateur s'assure de pouvoir avoir à sa disposition un tableau (recto verso) ainsi que de grandes feuilles blanches (types A3).

CONSIGNES DE LA SÉQUENCE « MON MONSTRE, TON MONSTRE »

Etape 1 : match BD (40 min)

Il s'agit de se faire un match amical de dessin afin de montrer que chacun dessine à sa façon et que tout le monde peut dessiner. Pour cela, l'animateur s'appuie sur le corpus et laisse les enfants jeter un œil aux différents albums. Cela permettra aux enfants de découvrir les différents styles

de dessin qu'il peut exister ! L'animateur précise aux enfants qu'ils n'ont pas besoin d'être des pros du dessin pour faire de la BD.

Ensuite, sur un grand tableau, l'animateur demande à deux enfants de se positionner devant chaque côté du tableau. L'animateur accroche une feuille blanche au-dessus de chaque enfant et précise à l'ensemble du groupe qu'ils vont devoir constituer deux équipes et choisir ensemble le nom de leur équipe (qu'ils inscriront sur les deux feuilles blanches accrochées au tableau). L'animateur met à disposition des enfants des feutres à pointe épaisse pour qu'ils puissent dessiner en grand.

Lorsque les deux équipes sont constituées, l'animateur explique que les enfants devront se répartir les rôles : l'un d'eux devra donner les consignes à ses deux co-équipier pour qu'ils dessinent un monstre. Pour cela, en s'appuyant sur la fiche annexe « Portrait de monstre » que lui aura fourni l'animateur, l'enfant pourra décrire la monstre ou s'appuyer sur sa définition. Les deux autres membres devront dessiner le monstre. Les enfants changent de rôle au cours de l'activité jusqu'à ce que chaque enfant ait endossé le rôle de « descripteur » au moins une fois et dessiné au moins un monstre chacun.

Un concours amical à l'applaudimètre permettra de choisir le monstre gagnant du concours.

PAUSE lecture de 2 extraits (en individuel ou en groupe, sauf extrait p 72 – 81 l'Illiade et Odyssée) **- 15 min**

Etape 2 : « mon monstre, mon histoire » (30 min)

En binôme ou trinôme

Par binôme ou par trinôme, les enfants vont choisir en se basant sur les dessins de l'étape précédente le monstre qui va être le héros de l'histoire et de la BD. Lorsqu'ils ont fait ce choix, l'animateur leur demande de trouver un scénario court (en quelques lignes) et drôle pour mettre en scène le monstre/héros. Ensuite ils devront dessiner leurs monstres et leurs histoires. Pour cela l'animateur leur laisse choisir un gabarit. Au préalable, il en aura imprimé plusieurs (de nombreux gabarits gratuits sont disponibles sur le site de la [Cité de la BD](#))

Etape 3 : jouons (20 min)

Pour finir, l'animateur laisse les enfants s'amuser avec le jeu proposé en page 14, 15 et 16 du carnet de l'élève.

CONCLUSION DE SÉANCE

Pour conclure, chaque groupe (binôme ou trinôme) affiche son monstre choisi.



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](#)
- Les documents annexes :
 - annexes fiches séance 2 BDportraits-montres_dessiner-LB.pdf
 - annexes fiche séances 2 BD portraits-montres.pdf



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 *1jout1question*
- L'épisode « [Comment fait-on un manga ?](#) » de la websérie *1jout1question*
- L'épisode « [Qui a inventé la bande dessinée ?](#) » de la websérie *1jout1question*
- 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

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.