

Parlez-vous BD ?

#BD #livre #AmoiDeJouer

#Analyser #DéveloppementCritique #Décrire

CYCLE 3 & 4



ÂGE 8 - 14 ans

EFFECTIFS 30 enfants
maximum
2 animateurs



DURÉE GLOBALE 2H20 (ou 1H50)



MATÉRIEL

- Gabarit de BD
- matériel de papeterie (stylo, crayon, feutres, feuilles...)
- carnet élèves
- ordinateurs / tablettes



DESCRIPTIF & ENJEUX

Cette séance vise à accompagner les jeunes dans la création d'une BD, d'une planche strip. Pour cela, les enfants seront amenés à utiliser les outils numériques, et à découvrir les usages créatifs et intelligents qu'ils peuvent permettre.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Analyser et classer des éléments
- Comprendre les langages et codes de la BD
- Constituer des ensembles cohérents
- Savoir structurer une histoire
- Apprendre à scanner, ajouter les éléments (bulles, décors...)
- Apprendre à utiliser les outils et interfaces numériques dans un but de création



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, individuel set collectifs
- Je dessine, je laisse s'exprimer ma créativité
- J'utilise les outils numériques pour créer, inventer



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 / Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer
- **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 installe sur les ordinateurs ou les tablette l'application (gratuite) [BDNF](#). L'animateur doit prévoir au moins un ordinateur/une tablette par trinôme ou binôme. Il s'assure que l'application fonctionne correctement avant de lancer l'activité.

Alternative sans outils numérique : S'il n'est pas possible pour l'animateur de s'équiper d'outils numériques, il pourra créer les décors, créer les bulles et autres cartouches en amont sur des feuilles à part et les mettre à disposition des enfants qui pourront les découper et les coller.

📌 CONSIGNES DE LA SÉQUENCE « PARLEZ-VOUS BD ? »

Étape 1 : 40 min

L'animateur demande aux enfants de se répartir en binôme ou trinôme. Comme au cours de la séance précédente, ils devront ensemble réaliser un scénario. Pour aider les enfants dans la réalisation de leurs scénarios, l'animateur peut se baser sur [cet article du blog « Le web pédagogique »](#) et sur la fiche annexe « Exemples de comics strip ». L'animateur demande ensuite aux enfants de dessiner les personnages de leurs scénarios en différentes postures.

TIPS : pour aider les enfants et leur donner des idées, l'animateur peut prendre des décors dans l'application BDNF. Toujours pour aider les enfants, en amont de cette étape, l'animateur peut leur proposer de réaliser les activités pages 6 à 7 et 10 à 11 sur les onomatopées, les bulles et les dialogues du carnet élève.

PAUSE lecture de 2 extraits (en individuel ou en groupe) - 15 min

Étape 2 : « t'as vu ta tête » (30 min)- dessine tes personnages en différentes postures et expressions selon ton scénario (animation 48 h BD)

En fonction du temps imparti cette étape pourra être sautée

L'animateur et les enfants choisiront deux bandes dessinées dans la sélection. Dans ces albums, il faudra repérer d'abord différents exemples de ces six expressions de visage :

- la colère
- la tristesse
- la surprise
- la peur
- le dégoût
- la joie

Les enfants devront observer attentivement la forme donnée à chaque élément du visage pour traduire des émotions. Dans un deuxième temps, l'animateur et / ou les enfants schématiquement sur une grande feuille / un tableau ces expressions, en les simplifiant pour dégager les caractéristiques principales de chacune d'elles : yeux, bouche, nez, sourcils, rides... Enfin, en mélangeant différents éléments — par exemple la bouche de la colère avec les yeux de la surprise et les sourcils de la peur —, ils pourront s'amuser à inventer de nouvelles expressions et trouver leur un nom rigolo.

Étape 3 : « des personnages à la BD » 1H

L'animateur commence par laisser les enfants, par trinôme ou binôme, découvrir et prendre en main l'application BDNF (sur tablette ou sur ordinateur). Pour cela, l'animateur les incite à faire des tests de création, d'histoires, de décors, etc.

Ensuite, chaque groupe va scanner les personnages (ou les photographier directement s'il s'agit d'une tablette). Ils devront ensuite dans l'application BDNF, intégrer leurs personnages, choisir les décors et créer les bulles avec les dialogues qui correspondent à leurs scénarios.

Alternative sans outils numérique : S'il n'est pas possible pour l'animateur de s'équiper d'outils numériques, il pourra créer les décors, créer les bulles et autres cartouches en amont sur des feuilles à part et les mettre à disposition des enfants qui pourront les découper et les coller.

CONCLUSION DE SÉANCE

Pour conclure l'activité, l'animateur propose à chaque binôme / trinôme de présenter les strips qu'ils ont réalisé à l'ensemble du groupe.



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](#)
- Document annexe : Exemples de comics strip



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 animations

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.