

# 1, 2, 3 cliquons ?

#BD #livre #AmoiDeJouer

#Analyser #DéveloppementCritique #Décrire

**CYCLE** 3 & 4



**ÂGE** 8 - 14 ans

**EFFECTIFS** 30 enfants  
maximum  
2 animateurs



**DURÉE GLOBALE** 2H



**MATÉRIEL**

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



## DESCRIPTIF & ENJEUX

Cette séance vise à accompagner les enfants dans la finalisation de leurs BDs, et à préparer avec eux une exposition qui mettra en valeur les réalisations qu'ils ont créé au cours des séances précédentes.



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Apprendre à utiliser les outils et environnements numériques et informatiques (scanner ajouter les éléments : bulles ,décors...)
- Travailler et faire des choix en équipe.
- Découvrir la BNF et son fonds



## 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
- 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 « 1, 2, 3 CLIQUONS ? »**

### **Etape 1 : finalisation des BD (1H)**

En conservant les mêmes trinômes ou binômes que lors de la séance précédente, l'animateur demande aux enfants de poursuivre le travail sur la création et la mise en forme de la BD. Pour cela, ils ajoutent toujours sur l'application BDNF de nouvelles planches de strip, décors, bulles, personnages... pour étoffer leurs histoires.

**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.

### **PAUSE lecture de 2 extraits (en individuel ou en groupe sauf extrait p 72 – 81 l'Iliade et l'odyssée)**

- 15 min

### **Etape 2 : « à vous de voir ! » (30 min)**

Lorsque l'ensemble des groupes ont terminé leurs histoires, l'animateur leur explique qu'ils vont utiliser les BDs qu'ils ont créé pour réaliser une exposition le lendemain. Pour cela, avec l'animateur, les jeunes devront :

- Imprimer des planches de BD des monstres qui les ont inspiré pour leur BD
- Imprimer leur propre BD
- Trouver un titre à leur BD

### **Etape 3 « Jouons » 15 min**

Pour finir, l'animateur laisse les enfants s'amuser avec les jeux proposés en page 12 à 13, 17 à 18 et 19 à 21 (si le temps le permet) du carnet de l'élève.

## **CONCLUSION DE SÉANCE (5 min)**

Pour conclure, l'animateur annonce aux enfants le programme du lendemain :

- Ils exposeront leurs BDs pour les présenter aux autres groupes et à leurs parents
- Ils participeront à un jeu de piste
- Ils participeront à un « café lecture » où ils seront invités à ramener une bd de la maison pour la présenter aux autres.



## 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](#)



## 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

**Lu.  
mni**

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.