

L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE · ARTS PLASTIQUES · LA NARRATION ET LE TÉMOIGNAGE PAR LES IMAGES · P3

Raconter en images : vers la bande dessinée en CE2 : leçon, exercices et évaluation



CE2

Difficulté ★★★

 **30 min**

Objectif : Raconter en images : vers la bande dessinée

Vidéoprojection

Compétence visée (programme) : Réaliser des productions plastiques visant à raconter



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Une bande dessinée raconte une histoire avec des images rangées dans des cases.
- ▶ Les cases se lisent dans l'ordre, de gauche à droite et de haut en bas.

► Nino le renard te conseille de montrer une action claire dans chaque case.

La leçon

I Raconter sans tout écrire

Une bande dessinée, ou BD, raconte une histoire avec des dessins. Les dessins sont rangés dans des petits cadres. Ces cadres s'appellent des cases. Chaque case montre un moment de l'histoire. Dans une première case, tu peux montrer Lila qui cherche son chat. Dans une deuxième case, Lila entend un bruit derrière le rideau. Dans une troisième case, elle trouve son chat endormi. Les images font avancer le récit. Tu n'as pas besoin d'écrire de longues phrases. Le lecteur comprend beaucoup de choses en regardant les personnages, les objets et les lieux. Une tasse cassée peut montrer qu'il y a eu un accident. Un cartable posé par terre peut montrer qu'un enfant vient de rentrer de l'école. Ton dessin devient alors un petit film sur papier. Nino le renard aime suivre les traces d'une aventure case après case.

I Les mots utiles

Une case est un cadre qui montre un moment. Une planche est une page avec plusieurs cases. Une bulle contient les paroles ou les pensées. Une onomatopée est un mot qui imite un bruit, comme « Boum ! » ou « Crac ! ».

I Choisis une petite histoire

Pour commencer, invente une histoire très courte. Choisis une seule idée. Par exemple, raconte comment tu perds ton goûter puis tu le retrouves. Tu peux aussi raconter un ballon qui s'envole dans la cour, un chien qui vole une chaussette ou un frère qui prépare une surprise. Évite de mettre trop de personnages. Deux personnages suffisent souvent. Évite aussi de raconter une aventure qui dure toute une journée. Choisis un moment précis. Demande-toi : qui est là ? Où se passe l'histoire ? Quel problème arrive ? Comment se termine l'histoire ? Tu peux répondre avec des mots très courts. « Adam, dans la cuisine, cherche son biscuit, le biscuit est dans sa poche. » Voilà déjà une histoire. Le lecteur doit pouvoir comprendre ce qui se passe, même s'il ne te connaît pas.

I Prépare ton idée avant de dessiner

- Choisis un héros. Cela peut être toi, un enfant, un animal ou Nino le renard.

- Choisis un lieu simple. Dessine par exemple la classe, la chambre, le jardin ou la cuisine.
- Trouve un petit problème. Le héros peut perdre, chercher, tomber, attendre ou découvrir.
- Imagine une fin. Le problème peut être résolu, drôle ou surprenant.
- Raconte ton idée à voix haute. Si ton histoire est claire, tu peux la dessiner.

| Range les moments dans le bon ordre

Les cases doivent suivre l'ordre de l'histoire. En France, on lit habituellement une page de gauche à droite. Puis on continue à la ligne suivante, de haut en bas. Dans une histoire en trois cases, la première montre le début. La deuxième montre ce qui arrive. La troisième montre la fin. Par exemple : case 1, Malo tient son cerf-volant au parc. Case 2, le vent emporte le cerf-volant dans un arbre. Case 3, son grand-père le décroche avec un long bâton. Garde le même héros dans toutes les cases. Si Malo porte un pull rayé dans la première case, dessine encore ce pull dans les suivantes. Le lecteur le reconnaît ainsi facilement. Tu peux aussi montrer le temps qui passe. Dans la première case, le soleil brille. Dans la dernière, le soleil se couche. Une flèche, une porte ouverte ou un personnage qui court aide aussi à comprendre le déplacement.

I Une histoire simple en quatre moments

Moment	Ce que tu peux montrer	Exemple avec Nino
Le début	Le héros et le lieu	Nino joue au ballon dans le jardin.
Le problème	Quelque chose change	Le ballon passe par-dessus la haie.
La recherche	Le héros agit	Nino regarde derrière la haie.
La fin	Le problème se termine	Nino retrouve le ballon chez le voisin.

I Fais parler les personnages

Une bulle montre ce qu'un personnage dit. Dessine une forme ronde ou ovale autour des mots. Ajoute un petit trait pointu entre la bulle et la bouche du personnage. Ce trait s'appelle une queue de bulle. Il montre qui parle. Place la bulle près de la tête du personnage. Écris peu de mots. Une bulle trop pleine cache le dessin et devient difficile à lire. Tu peux écrire : « Où est mon ballon ? », « Je l'ai vu ! » ou « Merci ! ». Quand un personnage pense sans parler, tu peux dessiner une bulle avec de petits ronds qui vont jusqu'à sa tête. Dans une même case, deux personnages peuvent parler.

Place chaque queue de bulle vers le bon personnage. Si Lila dit « Attention ! », sa bulle doit pointer vers Lila, et non vers son chien.

I Le tuyau de Nino

Écris d'abord les paroles au crayon léger. Dessine ensuite la bulle autour des mots. Ainsi, tu laisses assez de place et tu ne caches pas le nez ou les yeux du personnage.

I Ajoute les bruits de l'histoire

Une onomatopée est un mot qui fait entendre un bruit. Elle rend le dessin vivant. Écris « Toc toc » près d'une porte sur laquelle on frappe. Écris « Plouf ! » près d'un enfant qui tombe dans une flaque. Écris « Ding dong ! » près d'une sonnette. Tu peux écrire « Vroum ! » près d'une voiture ou « Miaou ! » près d'un chat. Choisis un bruit qui correspond à l'action montrée dans la case. Si un verre tombe, « Crac ! » ou « Bang ! » peut convenir. Écris le mot assez grand pour que le lecteur le voie. Tu peux épaissir les lettres pour un bruit fort. Pour un petit bruit, écris plus petit, comme « plic plic » pour la pluie. Ne mets pas trop de bruitages dans une seule case. Un ou deux mots suffisent quand l'action est simple.

Attention piège !

Ne dessine pas le même moment dans toutes les cases. Une case doit apporter une nouvelle action, une nouvelle parole ou un nouveau détail important. Sinon, l'histoire n'avance pas.

Dessine pour être compris

Ton dessin n'a pas besoin d'être parfait. Il doit surtout être clair. Dessine les personnages assez grands. Montre leurs émotions avec leur visage. Des yeux grands ouverts peuvent montrer la surprise. Une bouche tournée vers le bas peut montrer la tristesse. Des sourcils froncés peuvent montrer la colère. Montre aussi le mouvement. Pour un enfant qui court, dessine une jambe devant et une jambe derrière. Tu peux ajouter de petits traits derrière lui. Pour un ballon qui vole, dessine des traits qui suivent le ballon. Ajoute quelques détails du lieu. Dans une classe, dessine un tableau et des tables. Dans un jardin, dessine de l'herbe, un arbre ou une fleur. Mais ne remplis pas toute la case de détails. Le héros et son action doivent rester faciles à voir.

Vérifie ta bande dessinée avant de la montrer

- Lis les cases dans l'ordre, comme le fera ton lecteur.
- Regarde si le début, le problème et la fin sont visibles.

- Vérifie que les bulles pointent vers le bon personnage.
- Vérifie que tes mots sont lisibles.
- Ajoute une onomatopée seulement si elle aide à entendre l'action.
- Repasse doucement les traits importants quand ton dessin est terminé.

La règle de la case utile

Quand tu racontes une histoire en plusieurs cases, chaque case doit montrer un moment différent. Tu peux garder le même lieu et le même personnage, mais l'action doit avancer : chercher, trouver, courir, parler ou résoudre le problème.

Exemples résolus

Le biscuit disparu

Énoncé. Crée une histoire en trois cases sur un biscuit que Zoé ne trouve plus.

1. Étape 1 : Dessine Zoé dans la cuisine. Elle regarde son assiette vide et dit : « Mon biscuit a disparu ! »
2. Étape 2 : Dessine Zoé qui cherche sous la table. Ajoute le bruit « Gratt gratt » près du chien.

3. Étape 3 : Dessine le chien avec le biscuit dans la bouche. Zoé sourit et dit : « Ah, je l'ai trouvé ! »

Résultat : Les trois cases montrent le début, la recherche et la fin. Le lecteur comprend que le chien a pris le biscuit.

Le ballon dans l'arbre

Énoncé. Crée une histoire en quatre cases sur Nino qui joue au ballon.

1. Étape 1 : Dessine Nino qui tire dans son ballon dans le jardin.

2. Étape 2 : Dessine le ballon qui monte vers un arbre. Écris « Pouf ! » quand il arrive dans les branches.

3. Étape 3 : Dessine Nino qui lève les yeux et dit : « Mon ballon est coincé ! »

4. Étape 4 : Dessine Nino avec un bâton long. Le ballon tombe et Nino dit : « Super ! »

Résultat : L'action avance dans chaque case. Les bulles et le bruitage aident à comprendre l'histoire.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : les trois doigts

Pose trois doigts sur ta feuille pour imaginer trois cases. Pense : début, problème, fin. Tu as déjà le chemin de ton histoire.



Le tuyau de Nino : une action par case

Écris un petit verbe sous chaque case avant de dessiner : cherche, court, trouve. Ton récit avancera facilement.



Le tuyau de Nino : regarde les visages

Avant de finir, cache les bulles avec ta main. Si tu vois encore la joie, la peur ou la surprise sur les visages, ton dessin parle bien.

Mes exercices

1 Les mots de la BD ★★

Associe chaque mot à sa bonne définition.

1. Case
2. Bulle
3. Onomatopée

2 Les bruits qui vont bien ★★

Choisis l'onomatopée qui convient à chaque scène.

1. Une porte reçoit trois petits coups.
2. Un enfant saute dans une flaque.
3. Un ballon éclate.

3 L'histoire du cerf-volant ★★

Numérote les phrases de 1 à 3 pour remettre l'histoire dans l'ordre.

1. Lina retrouve son cerf-volant derrière le banc.
2. Le vent emporte le cerf-volant de Lina.

3. Lina joue avec son cerf-volant dans le parc.