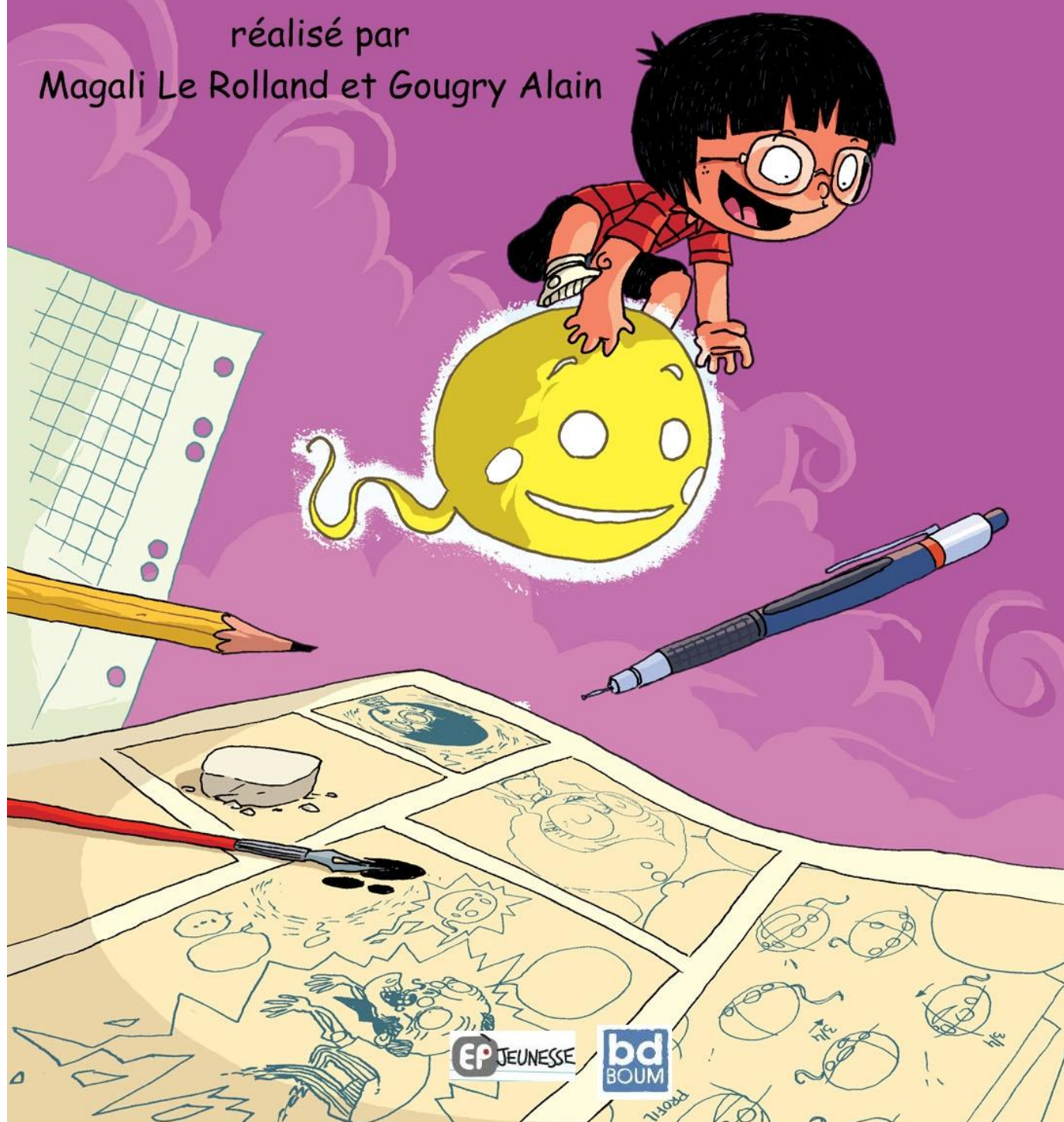


Dossier pédagogique

Les codes de la BD

réalisé par
Magali Le Rolland et Gougry Alain



Prénom :

Date : .. / .. / ..

CODES DE LA BD



Le sens de lecture en BD

1 Relis bien la page 29 de l'album. Dans quel sens doit-on lire les cases en bande dessinée ? Colorie la bonne réponse.

De gauche à droite puis
du bas vers le haut.

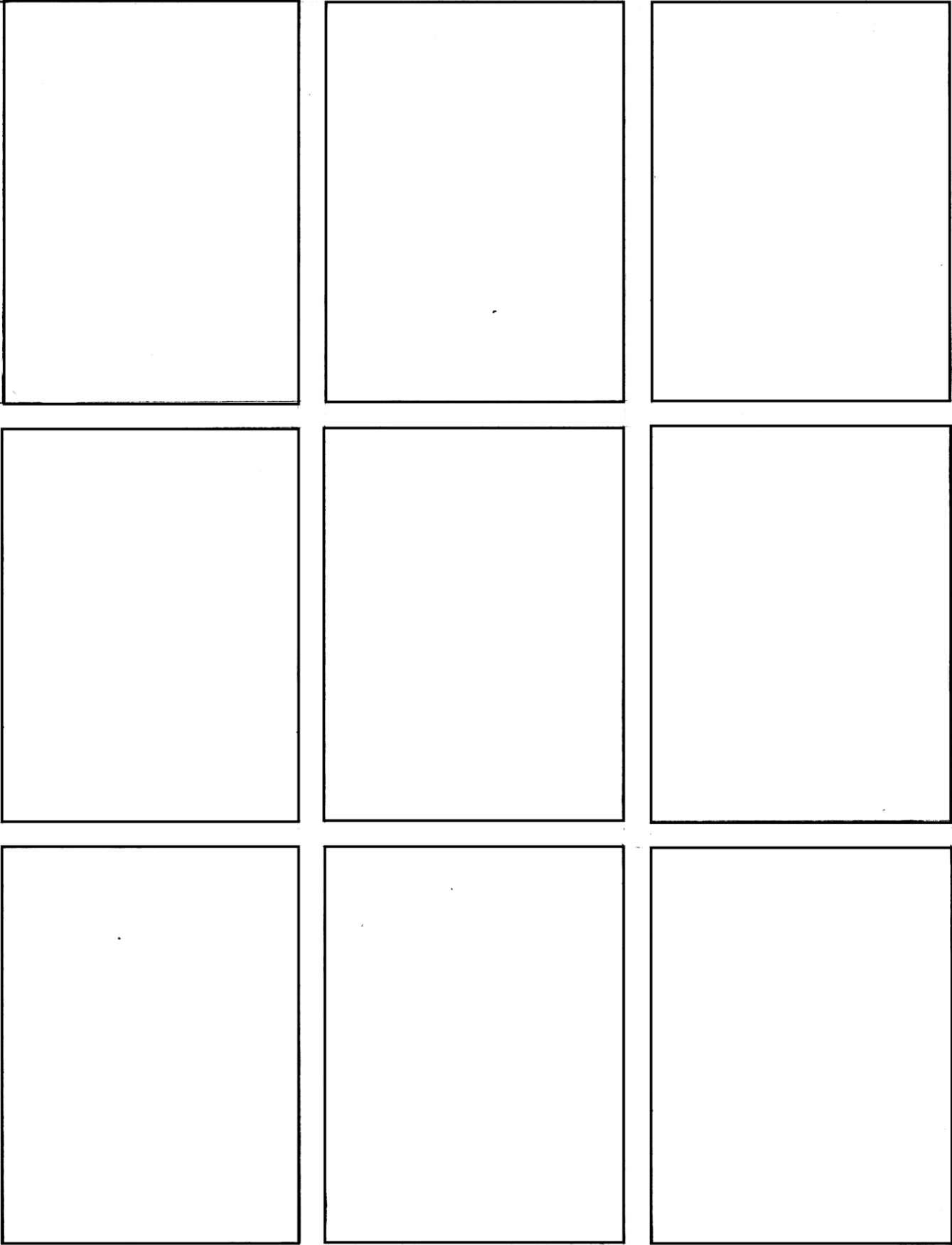
De droite à gauche puis
du bas vers le haut.

De gauche à droite puis
du haut vers le bas.

De droite à gauche puis
du haut vers le bas.

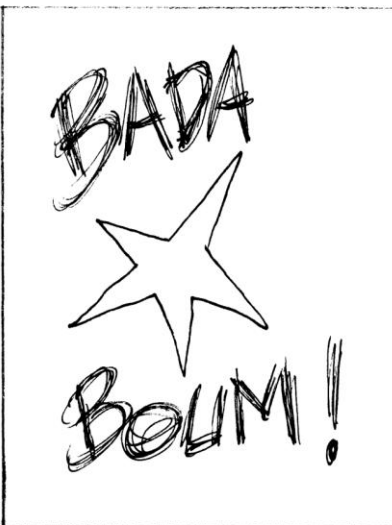
2 Découpe et remets les images dans l'ordre en les numérotant. Ton maître ou ta maîtresse doit vérifier.

3 Colle maintenant ces cases dans la planche que l'on te donne en respectant le sens de lecture d'une BD.





Solution

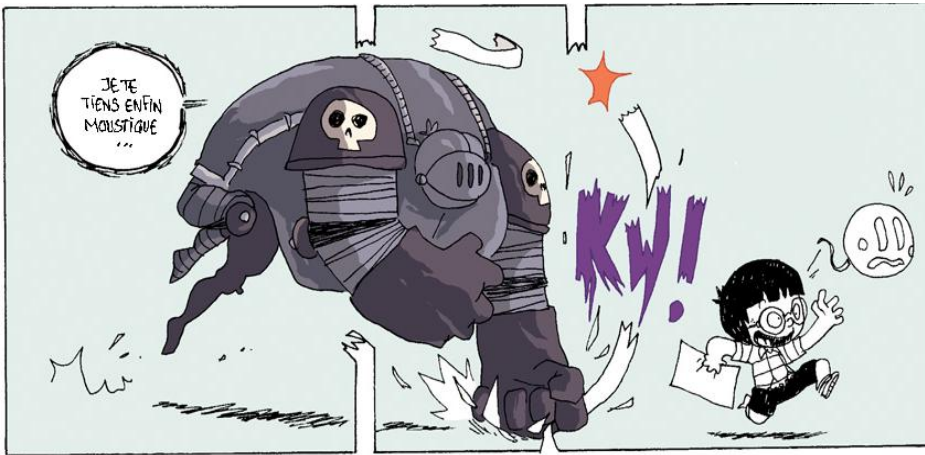


CODES DE LA BD



Trier des bulles

Avec ton voisin, découpe les cases suivantes et trie-les:





Bulles qui pensent.



Bulles qui parlent.



Bulles qui crient.



Bulles qui racontent, indiquent un lieu ou un temps.



Mais il existe beaucoup d'autres bulles, comme par exemple, ici la bulle qui caractérise le méchant.

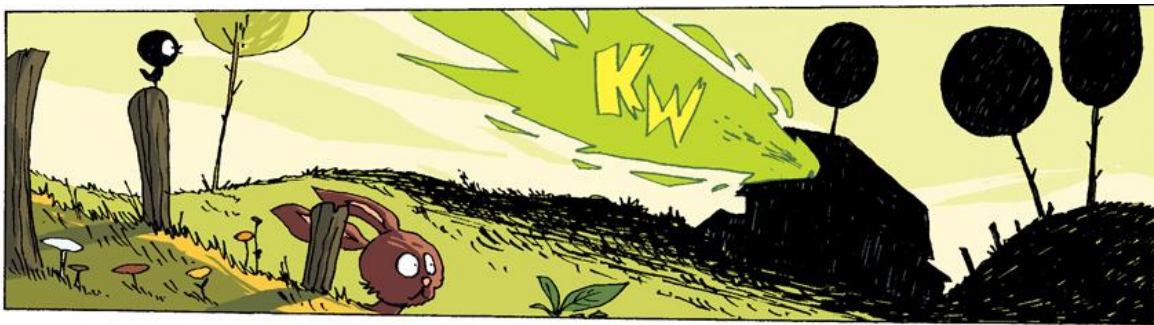


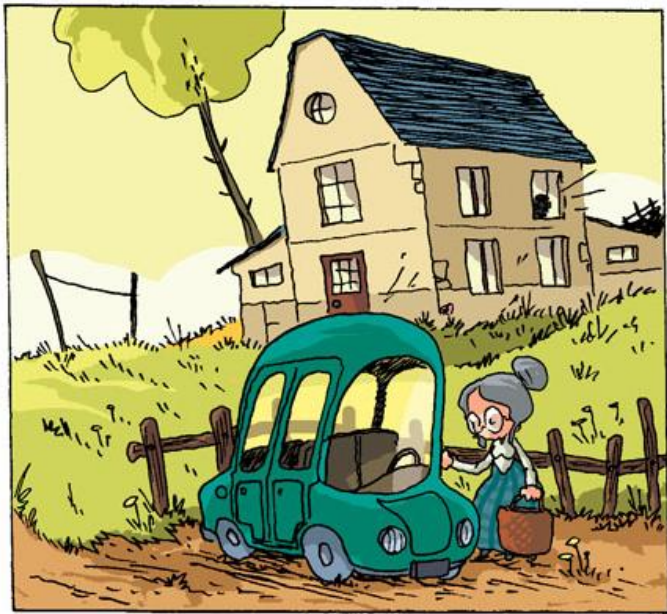
CODES DE LA BD

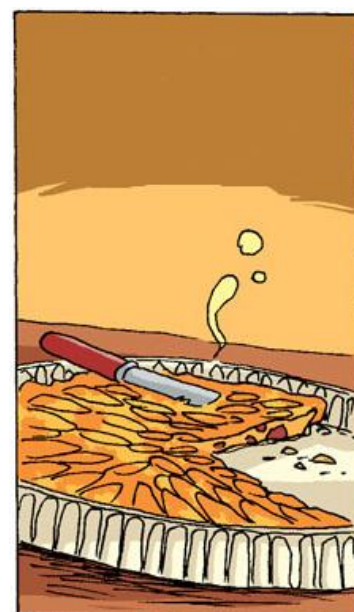


Trier des plans

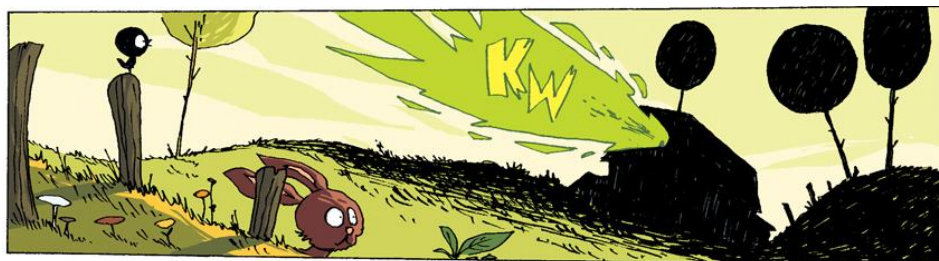
Avec ton voisin, découpe les cases suivantes et trie-les:



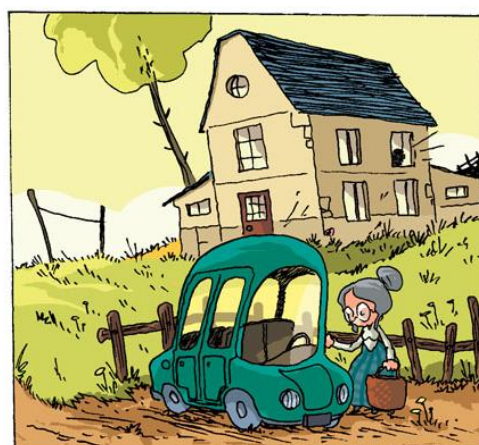
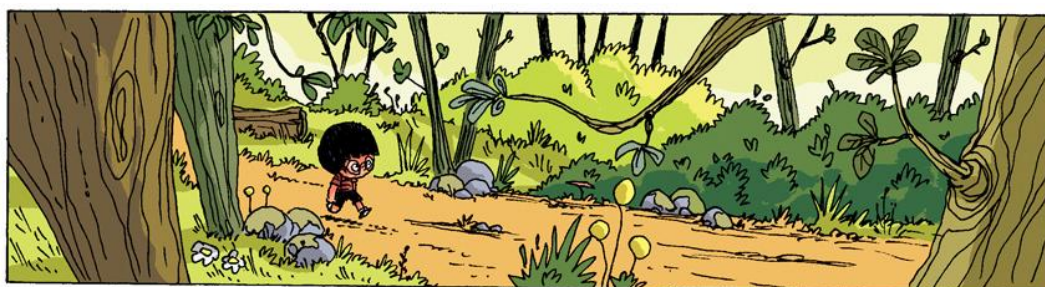




Plan d'ensemble



Plan général



Plan moyen



Plan rapproché



Gros-plan



Très gros-plan



CODES DE LA BD



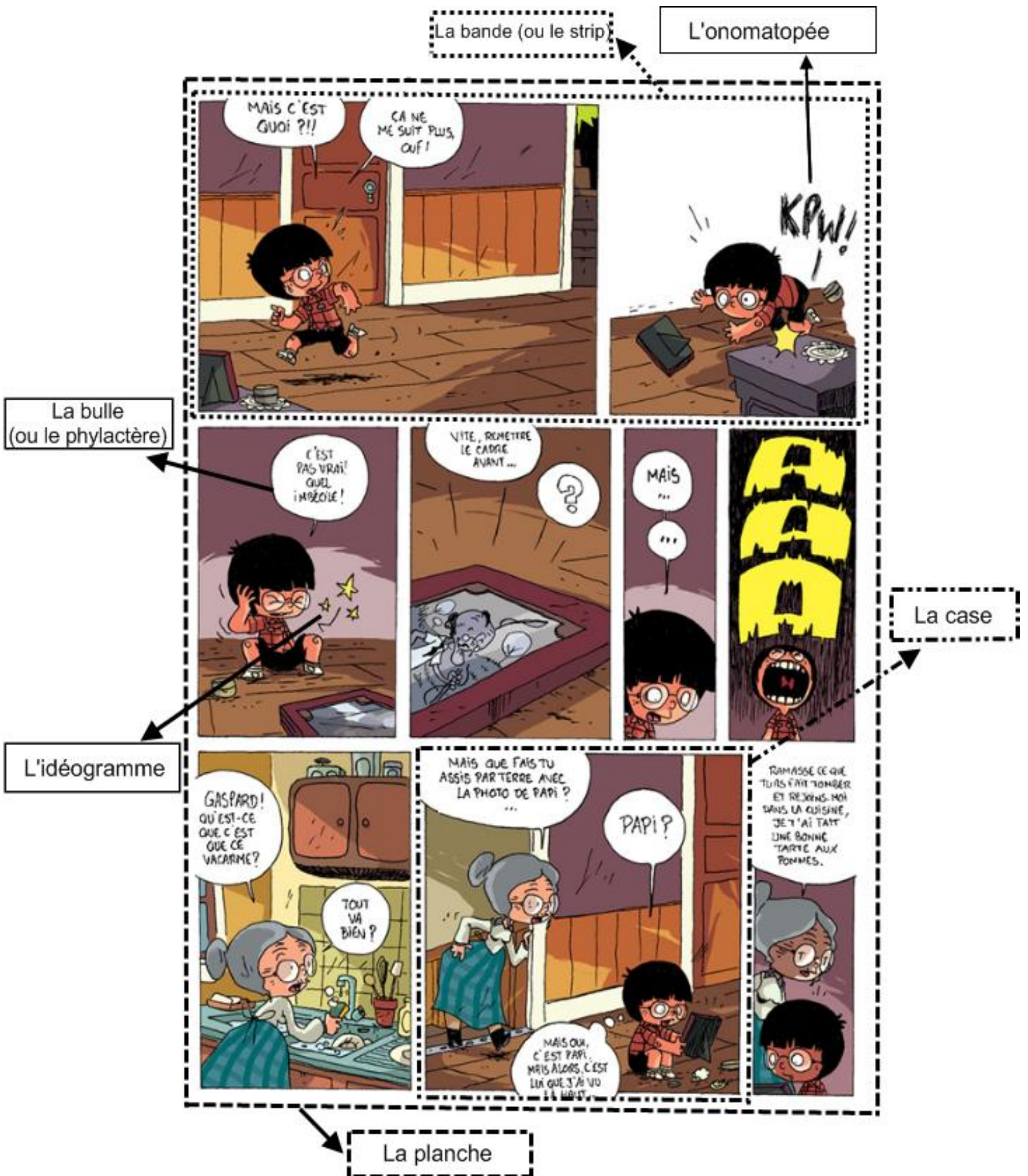
Le vocabulaire de la BD

1 Remplace les différents mots de vocabulaire suivants au bon endroit.

La bulle – L’onomatopée – La planche- L’idéogramme – La case – La bande.



Le vocabulaire de la BD



CODES DE LA BD



Les onomatopées

1 Ecris le numéro des cases qui correspondent aux bons bruits :



- Le bruit d'un claquement de doigts.
- Le bruit de quelqu'un qui mange.
- Le bruit de quelqu'un qui coupe.
- Le bruit de l'eau qui éclabousse.
- Le bruit du tonnerre.
- Le bruit d'un grincement.
- Le bruit d'un choc
- Le bruit de la toux.

2 A toi de jouer ! Ecris les onomatopées suivantes (SMAC, GLOUP GLOUP, CLING) au bon endroit, pour exprimer les différents bruits.



Le bruit de l'épée.



Gaspard boit son chocolat.



Le bisou de mamie

CODES DE LA BD



Les onomatopées **CORRECTION**

1 Ecris le numéro des cases qui correspondent aux bons bruits :



- Le bruit d'un claquement de doigts. 7
- Le bruit de quelqu'un qui mange. 6
- Le bruit de quelqu'un qui coupe. 5
- Le bruit de l'eau qui éclabousse. 8
- Le bruit du tonnerre. 2
- Le bruit d'un grincement. 1
- Le bruit d'un choc 3
- Le bruit de la toux. 4

2 A toi de jouer ! Ecris les onomatopées suivantes (SMAC, GLOUP GLOUP, CLING) au bon endroit, pour exprimer les différents bruits.



Le bruit de l'épée.



Gaspard boit son chocolat.



Le bisou de mamie

CODES DE LA BD



Les onomatopées

3 Recherche toutes les onomatopées des pages 25 à 40. Note le numéro de la page ainsi que l'origine du bruit que fait l'onomatopée.

Exemple :

Page 25 : TPW : c'est le bruit d'une pêche qui se détache de l'arbre.

Page 32 : PIC : c'est le bruit d'une boîte qui s'ouvre.

Page 33 : PLOC : c'est le bruit de quelqu'un qui saute dans une flaque.

Page 34 : KW ! : c'est le bruit d'une case qui se casse.

Page 36 : FROT FROT : c'est le bruit d'une gomme qui efface.

Page 36 : POUIC : c'est le bruit d'une pipette à encre.

Page 36 : PLIC : c'est le bruit d'une goutte d'encre.

Page 37 : TWP : c'est le bruit d'un carton qui tombe sur une table.

Page 37 : iiiii !!! : c'est le bruit d'une porte qui s'ouvre.

Page 38 : TPW : c'est le bruit de la disparition des personnages.

Page 38 : KLONG : c'est le bruit de quelqu'un qui tombe.

Page 39 : KOF KOF : c'est le bruit de quelqu'un qui tousse.

Page 40 : PITCH : c'est le bruit de l'apparition du personnage.

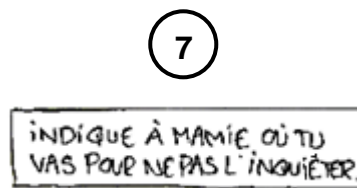
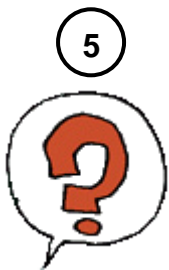
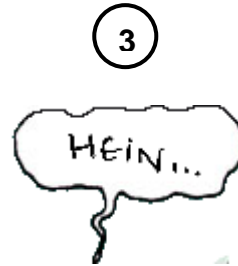
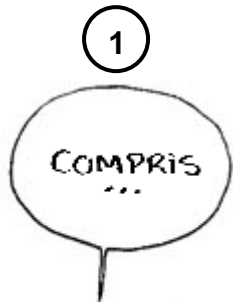
Page 40 : KW : c'est le bruit de la disparition du personnage.

CODES DE LA BD



Les bulles (ou phylactères).

1 Ecris le numéro des bulles dans les cases qui correspondent :



- Le personnage se réveille.
- Le personnage crie.
- Le personnage raconte.
- Le personnage chuchote.

- Le personnage chante.
- Le personnage pense.
- Le personnage parle.
- Le personnage s'étonne.

2 A toi de jouer ! Dessine les bonnes bulles autour des bonnes phrases.

BUT !!!

Bonjour, comment tu vas ?

J'aimerais bien lui faire un bisou.

Le lendemain matin...

Chuuut...moins fort.

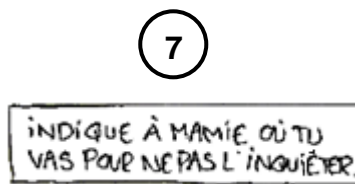
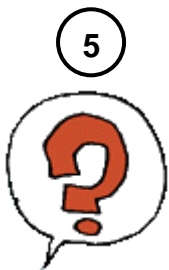
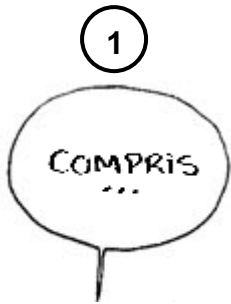
Frère Jacques...Frère Jacques...

CODES DE LA BD



Les bulles CORRECTION

1 Ecris le numéro des bulles dans les cases qui correspondent :



- Le personnage se réveille. 3
- Le personnage crie. 4
- Le personnage raconte. 7
- Le personnage chuchote. 8

- Le personnage chante. 2
- Le personnage pense. 6
- Le personnage parle. 1
- Le personnage s'étonne. 5

2 A toi de jouer ! Dessine les bonnes bulles autour des bonnes phrases.



CODES DE LA BD



La naissance d'une BD

1 Voici dans l'ordre, les différentes étapes de création de notre célèbre bande dessinée. Retrouve à quelles phrases elles correspondent en les numérotant en bas.

Synopsis
Gaspard et le phylactère magique

Gaspard, petit garçon solitaire et rêveur se retrouve en vacances d'été chez sa grand-mère. Un jour de pluie, il trompe son ennui en fouinant dans le grenier. Sous un vieux drap, il trouve une table à dessins appartenant à son grand-père décédé et tout le matériel nécessaire pour faire de la BD (plume, encre, crayons, bloc de croquis...). Il réveille aussi le fantôme de son grand-père, auteur de BD de son vivant. Celui-ci va lui faire vivre de nombreuses aventures dans des univers divers et variés et en profiter pour lui expliquer comment faire de la BD.

1

Planche 1

Case 1 : Plan général de la maison de la grand-mère. C'est une maison très rustique et campagnarde. Sous le toit, il y a un grenier donc on doit voir des lucarnes pour laisser entrer la lumière. Il pleut des cordes, le temps est orageux. Nous sommes en été dans le sud de la France. La grand-mère de Gaspard retire le linge qu'elle avait mis à sécher. Elle est pressée.

Case 2 : Plan moyen d'une fenêtre de la maison. On peut voir derrière la fenêtre, le visage plein d'ennui de Gaspard qui dessine sur la buée qui s'est déposée sur la vitre de la cuisine. Il dessine ce qui semble ressembler à un chevalier. Il pleut toujours.

Grand-mère (off): « Gaspard ? ! »

Case 3 : Gros-plan sur la main de Gaspard qui dessine. Le dessin du chevalier est presque fini.

Case 4 : Plan moyen de la cuisine (nous sommes maintenant à l'intérieur de la maison). Gaspard est sur un tabouret. La grand-mère est entrée dans la cuisine et porte son panier de linge.

Grand-mère : « Tu étais donc ici. Je pensais te trouver dans ta chambre. »

Gaspard : « J'm'ennuie mamie ! »

Case 5 : Plan américain de la grand-mère. Elle sourit.

Grand-mère : « Tu n'as pas pris tes jeux vidéos portables ? »

Case 6 : Gros-plan de Gaspard la tête dans les mains affalé sur la table de la cuisine.

Gaspard : « Le chargeur est chez Papa et je n'ai plus de batterie ! J'peux même pas regarder la télé à cause de l'orage. »

Gaspard : « C'est nul ! »

Case 7 : Plan taille des deux personnages. Gaspard est assis à la table de la cuisine et sa grand-mère est debout à côté. Le panier de linge est posé sur la table.

Grand-mère : « Si tu veux on peut faire une partie de scrabble. C'est très instructif ! »

2



3



4



5



6

- La planche est dessinée au crayon de papier. C'est le crayonné.
- La planche est coloriée par le coloriste. C'est la mise en couleur.
- Les bulles sont remplies avec le texte en noir. C'est le lettrage.
- Le scénariste écrit l'histoire résumée. C'est le synopsis.
- Le scénariste écrit l'histoire en planches et chaque planche est découpée en cases avec des dialogues. C'est le scénario et le découpage.
- La planche crayonnée est repassée à l'encre noire. C'est l'encre.