



Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Juin 2014

Rubrique :

BD

Pages : 2, 8, 9, 35

Quelle BD!

COMPÉTENCES

Français : Écrire des textes variés

BUTS

Inventer une bande dessinée

MATÉRIEL

- Magazine *Les Explorateurs*, p. 2, 8, 9, 35
- Fiche « Plan de ta BD »
- Fiche « Mes personnages »
- Fiche « Ma BD »

DÉROULEMENT

Mise en situation :

- Présenter les différentes bandes dessinées du magazine *Les Explorateurs* aux pages 2, 8, 9 et 35.
- Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres bandes dessinées.
- Pousser davantage la discussion afin de faire ressortir le fait qu'une bande dessinée est une histoire courte où les textes et les images contribuent à sa compréhension.

Réalisation :

- Les élèves doivent imaginer une histoire en cinq temps (pour cinq cases) qu'ils vont illustrer. Ils doivent créer un personnage principal et, si nécessaire, des personnages secondaires.
- Premièrement, il faut bâtir l'histoire en pensant surtout à sa finale (le « punch »). En utilisant la fiche « Plan de ta BD », les élèves déterminent les cinq étapes de leur histoire (un peu à la façon d'un film). Chaque étape occupera une case de leur bande dessinée. Il est possible



d'imposer un thème à la classe. Les élèves réalisent d'abord un brouillon à la mine, en écrivant si possible le texte des bulles (phylactères). Celui-ci doit être très court et ne pas décrire l'action des personnages puisque celle-ci se trouve illustrée.

- Ensuite, ils créent les personnages de leur histoire. En utilisant la fiche « Mes personnages », ils doivent dessiner leur personnage principal ainsi que les personnages secondaires. Il peut être intéressant d'illustrer des émotions en dessinant les personnages. Par exemple, un personnage peut exprimer de la joie, un autre, de la tristesse ou être fâché. Les élèves pourront ainsi s'exercer un peu avant de réaliser leur bande dessinée finale.
- Lorsque les personnages ont été dessinés sur la fiche, il est temps de passer au travail final. En utilisant la fiche « Ma BD », les élèves commencent d'abord par écrire les textes et tracer les bulles. Puis, ils dessinent au crayon à mine leurs personnages dans l'espace qu'il reste (s'ils font l'inverse, il risque de ne pas y avoir assez de place pour écrire le texte des bulles).
- Finalement, ils ajoutent de la couleur à leur bande dessinée.

Réinvestissement :

Il serait intéressant de créer un livre commun où l'on retrouve toutes les bandes dessinées des élèves. Ce livre pourra être déposé dans la bibliothèque afin que chacun puisse le lire.





Nom : _____

Fiche de l'élève – Les Explorateurs Juin 2014

Plan de ta BD

Nom de ton personnage principal : _____

Son occupation : _____

Ce qu'il aime : _____

Ce qu'il déteste : _____

Nom de tes personnages secondaires : _____

Où se passe ton histoire : _____

À quel moment se déroule ton histoire : _____

Les étapes de ton histoire :

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____





Nom : _____

Fiche de l'élève – Les Explorateurs Juin 2014

Mes personnages

Mon personnage principal :

Mes personnages secondaires :

Dessine tes personnages avec différentes émotions :

Joie

Tristesse

Colère





Nom : _____

Fiche de l'élève – Les Explorateurs Juin 2014

Ma BD

Titre : _____



Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Juin 2014

Rubrique :
Sur la piste
Pages : **6-7**

Un animal qui se transforme

COMPÉTENCES

Arts plastiques : Réaliser des créations plastiques personnelles

BUT

Inviter les élèves à user de créativité afin de créer un animal hors du commun.

MATÉRIEL

- Magazine *Les Explorateurs*, p. 6 et 7
- Une feuille blanche (une par élève)
- Crayon à mine
- Crayons de couleur en bois

DÉROULEMENT

Mise en situation :

- Observer avec les élèves l'étonnant animal qu'est le tatou, aux pages 6 et 7 du magazine *Les Explorateurs*.
- On remarque que le tatou est capable de se rouler en boule afin de se protéger. Il devient ainsi un ballon cuirassé, car son corps est presque entièrement recouvert d'épaisses écailles.
- Indiquer aux élèves qu'ils devront créer un animal capable de prendre une autre forme et ainsi, changer son apparence. Le but de cette transformation peut être de se protéger, se nourrir, se cacher, se déplacer, etc.

Réalisation :

- Les élèves doivent créer un animal qui a la capacité de se transformer. Une consultation de livres sur les animaux peut aider dans la recherche d'idées. Ils peuvent se fier à des animaux existants afin de peaufiner leurs idées. Par exemple, le caméléon peut changer de couleur. Il est possible de transférer cet aspect à un autre animal. Par exemple, un chien qui prend les couleurs d'un tigre afin d'effrayer les ennemis potentiels.



- Lorsque l'élève a trouvé son idée, il doit s'atteler à la tâche et faire deux dessins. Le premier pour illustrer son animal dans son aspect normal et le second, son animal une fois transformé.
- Puisqu'il y aura deux dessins, il faut séparer la feuille en deux. L'élève choisit s'il veut la séparer dans le sens de la longueur ou de la largeur.
- Au crayon à mine, l'élève dessine l'arrière-plan dans les deux parties. C'est le paysage dans lequel se trouve son animal. Ensuite, il dessine son animal en situation normale, puis une fois transformé.
- Le dessin à la mine complété, les élèves peuvent le colorier et tracer les contours de leur animal avec un crayon noir.
- Finalement, l'élève donne un nom à son animal.

Réinvestissement :

- Il est possible de créer plusieurs projets en lien avec cette création plastique :
- Une production écrite permettant de décrire l'animal inventé.
- Une présentation orale pour exposer leur création.
- La création d'une bande dessinée ayant comme personnage principal leur animal.