



A LA PRÉSENTATION DES ACTIVITÉS

Objectifs des activités	Connaissances et compétences	Notions et éléments culturels
<p>Activité 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître le vocabulaire élémentaire de la bande dessinée. Réaliser une évaluation. <p>Activité 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Concevoir et jouer un récit à partir de vignettes. S'initier à la prise de notes. <p>Activité 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier des indices dans un texte et une image. Rédiger un texte explicatif en se fondant sur les indices relevés. <p>Dans les pas d'Astérix</p> <p>Au Parc Astérix</p> <ul style="list-style-type: none"> Dessiner ou croquer sa visite du Parc Astérix sous la forme d'une planche de bande dessinée ou de deux dessins. <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> Effectuer un reportage (texte et photographies) sur sa visite du Parc Astérix. <p>Dans les bandes dessinées</p> <ul style="list-style-type: none"> Rédiger et interpréter un texte théâtral comique. <p>Défi final</p> <ul style="list-style-type: none"> Concevoir une affiche promotionnelle. <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> Mener un entretien fictif. 	<p>Français</p> <ul style="list-style-type: none"> S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire. Lire des textes non littéraires, des images et des documents composites : <ul style="list-style-type: none"> Connaître les caractéristiques génériques des différents documents étudiés. Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces : <ul style="list-style-type: none"> Acquérir et mettre en œuvre une démarche d'écriture. <p>Arts plastiques</p> <ul style="list-style-type: none"> Expérimenter, produire, créer : <ul style="list-style-type: none"> Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets. Mettre en œuvre un projet : <ul style="list-style-type: none"> Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique. <p>Histoire des arts</p> <ul style="list-style-type: none"> Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre. 	<ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire élémentaire de la bande dessinée (appendice, bulle [ou phylactère], cartouche [ou didascalie], case [ou vignette], idéogramme, intercase, onomatopée, planche, strip). Les grands auteurs latins (Pacuvius, Plaute, Térence, Sénèque). L'artisanat gaulois et ses grandes inventions.

B LES CORRIGÉS DES ACTIVITÉS

ACTIVITÉ 1

1. Définitions

1 Bulle (ou phylactère) : utilisée pour transmettre les paroles, pensées, sensations ou émotions d'un personnage. Elle peut prendre diverses formes, et devenir expressive. Par exemple, elle peut prendre une forme pointue exprimant la colère ou la froideur.

2 Appendice : relie la bulle au personnage. Il prend la forme d'une flèche pour relier les paroles, les sensations, les émotions ou de petites bulles pour relier les pensées.

3 Case (ou vignette) : image d'une bande dessinée délimitée par un cadre. Elle peut contenir un dessin ou simplement un (ou des) idéogramme(s) et/ou une (ou des) onomatopée(s).

4 Cartouche (ou didascalie) : partie, généralement rectangulaire et placée en haut à gauche de la case, dans laquelle se trouve un commentaire explicatif, descriptif ou narratif. Il permet de mieux comprendre la vignette.

5 Idéogramme : peut prendre la forme d'un dessin, d'un symbole, d'un signe qui exprime une pensée ou un sentiment non verbalisé.

6 Intercase : partie blanche qui marque la séparation entre les vignettes.

7 Onomatopée : mot créé pour signifier un bruit particulier. Il imite ou crée un son qui sert de bruitage.

8 Planche : page complète de bande dessinée qui regroupe une ou plusieurs vignettes et forme le plus souvent une unité narrative. La planche peut prendre des formes variées : vignette unique (planche muette), vignette(s) avec texte(s) et/ou dialogue(s), etc. La planche raconte une partie de l'histoire de la BD.

9 Strip : ensemble horizontal de 2 à 4 cases qui forment une courte séquence sémantique ou thématique.

2. Évaluation sous la forme d'un texte à trous

La bande dessinée est un art narratif qui utilise différentes composantes pour raconter une histoire. Chaque élément joue un rôle essentiel dans la **planche**. Une **case ou vignette** est une image délimitée par un **cadre**, pouvant contenir un dessin, des **idéogrammes**, et/ou des **onomatopées**.

L'**intercase** est la partie **blanche** qui sépare les vignettes, marquant la transition d'une scène à une autre. Un **cartouche**, souvent rectangulaire et positionné en haut à gauche de la **case ou vignette**, contient des **commentaires** explicatifs, descriptifs, narratifs ou récitatifs. Une **bulle** est utilisée pour transmettre les paroles, pensées, sensations ou émotions d'un personnage. Elle peut prendre diverses formes et devenir **expressive**, ajoutant ainsi une dimension visuelle et narrative à la bande dessinée.

Évaluation sous la forme d'un QCM

A Cet élément relie la bulle au personnage dans une bande dessinée :

- a. La case.
- b. L'appendice.**
- c. Le cartouche.
- d. L'idéogramme.

B Une bulle sert...

- a. à indiquer le titre de la planche.
- b. à transmettre les paroles, pensées, sensations ou émotions d'un personnage.**
- c. à décrire les détails de la scène.
- d. à marquer la séparation entre les vignettes.

C Un cartouche dans une case de bande dessinée se trouve...

- a. en haut à gauche.**
- b. en haut à droite.
- c. en bas à droite.
- d. au centre.

D Une case est...

- a. une séquence horizontale de 2 à 4 cases.
- b. une partie blanche qui sépare les vignettes.
- c. une image délimitée par un cadre.**
- d. un symbole exprimant une pensée.

E Un idéogramme...

- a. prend la forme d'un dessin, d'un symbole ou d'un signe.**
- b. connecte la bulle au personnage.
- c. imite un bruit particulier.
- d. délimite la case.

F L'intercase est...

- a. la partie blanche qui sépare les vignettes.**
- b. un mot créé pour représenter un bruit particulier.
- c. une séquence horizontale de cases.
- d. un commentaire explicatif.

G Quelle est la définition d'une onomatopée dans une bande dessinée ?

- a. Une page complète de bande dessinée.
- b. Un mot créé pour représenter un bruit.**
- c. Un dessin exprimant une pensée.
- d. Une séquence horizontale de cases.

H Une planche dans une bande dessinée est...

- a. une séquence horizontale de 2 à 4 cases.
- b. un symbole exprimant une pensée.
- c. une partie blanche qui sépare les vignettes.
- d. une page complète regroupant une ou plusieurs vignettes.**

I Ce terme désigne une ligne horizontale de 2 à 4 cases formant une courte séquence sémantique ou thématique.

- a. Un strip.**
- b. Un cartouche.
- c. Un appendice.
- d. Un idéogramme.

J Quel terme correspond au mot « vignette » ?

- a. Une case.**
- b. Un appendice.
- c. Un idéogramme.
- d. Un cartouche.

ACTIVITÉ 2

Production libre.

ACTIVITÉ 3

1. Cheval 2. Fleur 3. Bouclier 4. Corde 5. Balai 6. Marteau
AFBDAT = BATDAF → Le voleur est Batdaf.

2. Le responsable est Agecanonix. Les empreintes dans la boue, soigneusement examinées par Astérix, correspondent aux pas et à la canne distinctive d'Agecanonix. De plus, il se dénonce lui-même en mentionnant que la plaisanterie a eu lieu à minuit. Cette déclaration soulève une question : comment Agecanonix pourrait-il disposer de cette information ? Astérix ne l'a pas divulguée, seule la personne coupable peut la connaître.

DANS LES PAS D'ASTÉRIX

 **Au Parc Astérix**

Production libre.

 **Dans les bandes dessinées**

Production libre.

DÉFI FINAL

Production libre.

Crédits

Réalisée par les Éditions Hachette Éducation en collaboration avec le Parc Astérix.
Auteurs : Jérémie Garcio et Loïc Valentin.
Conception graphique : Astrid Payet.

Édition : Catherine Blanchard.

© 2024 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO.