PLAN DE LEÇON

CRÉER DES BANDES DESSINÉES

Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes*.

ANNÉES SCOLAIRE : 4e à 6e année

A PROPOS DE L'AUTEUR : HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves apprennent comment fonctionne la bande dessinée et s'essaient à la réalisation de bandes dessinées simples.

Résultats d'apprentissage

Grandes idées et concepts clés – Les élèves comprendront que :

Les médias sont des constructions

- Les créateurs de médias font des choix intentionnels et non intentionnels lorsqu'ils réalisent une œuvre médiatique.

Chaque média a une forme artistique unique

- La bande dessinée partage des outils de narration avec d'autres types de médias comme le cinéma
- Les bandes dessinées ont des mécanismes de narration uniques

Questions clés :

- Quelles sont les règles de notification dans le domaine de la bande dessinée?
- Comment les auteurs de bandes dessinées les utilisent-ils pour attirer et diriger l'attention des lecteurs?

Idées fausses fréquentes chez les élèves : Il faut savoir dessiner pour faire de bonnes bandes dessinées

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

Compétences essentielles – Les élèves apprendront :

- Supports de lecture : Comment les créateurs de bandes dessinées utilisent les outils de narration du média
- Fabrication et remixage : Comment les élèves peuvent-ils utiliser les dispositifs du média pour raconter une histoire?

Vocabulaire clé :

- gros plan : Lorsqu'un sujet est présenté en très gros plan, cela permet au spectateur de voir les détails et peut indiquer que quelque chose est important.
- gouttière : Dans les bandes dessinées, la gouttière est l'espace qui sépare les cases.
- plan d'ensemble : Lorsque « l'œil » du spectateur est éloigné du sujet. Il est généralement utilisé pour donner du contexte ou situer le sujet dans son environnement.
- contre-plongée : Lorsque le spectateur regarde le sujet de bas. Généralement utilisé pour donner l'impression qu'un personnage est puissant ou impressionnant.
- case ouverte : Case sans aucune ligne autour.
- chevauchement : Lorsqu'une partie d'une forme ou d'une image couvre une partie d'une autre forme ou image.
- case : Un seul dessin dans une bande dessinée.

Exercices – Les élèves seront capables :

- Utiliser : Faire des bandes dessinées claires et convaincantes
- Comprendre : Déterminer et analyser les façons dont les auteurs de bandes dessinées utilisent les règles de notification du média pour attirer et diriger l'attention.
- S'engager : Examiner le rôle des traditions artistiques culturelles autochtones dans les bandes dessinées réalisées par des artistes autochtones

Résultats adaptés aux élèves :

- Nous apprendrons ce que ces mots veulent dire quand il s'agit de créer des bandes dessinées : gros plan, gouttière, plan d'ensemble, contre-plongée, case ouverte, chevauchement et case

- Nous apprendrons les règles spéciales qui font que les bandes dessinées fonctionnent comme une façon de raconter des histoires
- Nous apprendrons comment utiliser les règles spéciales qui font que les bandes dessinées fonctionnent pour raconter nos propres histoires

Préparation et matériels

- Regardez la vidéo d'expert instantané sur l'enseignement des bandes dessinées.
- Préparez-vous à présenter les diaporamas *Lire des bandes dessinées*, *Disposition des cases* et *Créer des bandes dessinées*.
- Téléchargez et photocopiez les document *Dispositions des cases : Questions*, *Tournoi à la ronde de bandes dessinées*, *Exemples de cases*, *Comparaison des médias : Films et bande dessinées* et *Créer une bande dessinée*.
- Toutes les activités de création de bandes dessinées de cette leçon peuvent être réalisées avec un crayon et du papier seulement. Si vous ou vos élèves souhaitez explorer les outils numériques de création de bandes dessinées, vous pouvez consulter les options offertes sur le site AlternativeTo. Des modèles Canva pour réaliser des bandes dessinées dans cette application sont disponibles.
- Si vous souhaitez compléter les modèles de mise en page imprimables, des modèles supplémentaires sont disponibles sur les sites Web Picklebums et Teaching Ideas.
- Le lettrage des bulles de mots et de pensées est un domaine où l'utilisation d'outils numériques peut s'avérer utile. De nombreuses polices de caractères professionnelles de Blambot sont disponibles gratuitement aux fins d'utilisation non commerciale (dans une salle de classe, par exemple). Vous pouvez consulter la liste des polices disponibles classées par prix et voir la licence « utilisation à but non lucratif/bandes dessinées indépendantes ». Nous vous recommandons d'installer tous les outils que vous comptez utiliser sur les appareils appartenant à l'école avant de commencer la leçon. Assurez-vous de bien connaître la politique de votre école ou de votre conseil scolaire en matière d'installation de nouveaux programmes et de polices de caractères.

Procédure

PRÉSENTATION DE LA BANDE DESSINÉE

Commencez par expliquer aux élèves que les différents moyens de communiquer ou de raconter des histoires – comme les films, les jeux vidéo, les livres, les bandes dessinées, etc., se nomment des médias. Chacun d'entre eux est appelé un média.

- Le canal ou le système par lequel un texte est transmis, déterminé par le ou les modes, le but et le public du texte, incluant les moyens imprimés, audio, visuels, audiovisuels et numériques. Par exemple, le média d'un texte écrit peut être une lettre manuscrite ou un livre; le média d'un texte oral peut être un balado ou un clip vidéo. Les médias destinés à atteindre un large public incluent l'imprimé, la radio, la télévision, les artefacts et Internet.

Demandez maintenant aux élèves : Avez-vous déjà vu la même histoire racontée dans deux médias différents?

- Un film basé sur une bande dessinée, par exemple, ou un dessin animé basé sur un mythe ou un conte de fées? En quoi les histoires étaient-elles différentes lorsqu'elles étaient racontées dans des médias différents?

Expliquer que les différents médias disposent de différents outils et techniques que les réalisateurs peuvent utiliser pour transmettre un message ou raconter une histoire. Ils les utilisent pour attirer votre attention, pour vous dire à quoi vous devez prêter attention et pour faire passer des idées.

Affichez la présentation *Créer des bandes dessinées* sur un écran ou un tableau blanc numérique.

Montrez les deuxième et troisième diapositives. Dites aux élèves que certaines techniques sont utilisées dans de nombreux médias différents. Ici, par exemple, la même technique – appelée contre-plongée – est utilisée dans la photographie et le cinéma, dans les jeux vidéo et dans les bandes dessinées.

Demandez maintenant aux élèves : Lorsque nous regardons un personnage comme celui-ci, qu'est-ce que cela nous dit sur lui?

- Cela signifie généralement qu'il est fort ou puissant. C'est comme si nous étions un enfant qui regarde un adulte.

Passez à la **diapositive quatre**. Expliquez aux élèves que la première image, avant que vous ne déplaciez le curseur, représente la scène racontée de la manière la plus « neutre » possible – sans utiliser d'outils ou de techniques pour aider à raconter l'histoire, vous montrer ce qui est important ou vous faire ressentir une certaine chose à propos de l'histoire ou des personnages.

Demandez maintenant aux élèves de déplacer le curseur et d'essayer de repérer toutes les techniques utilisées dans la deuxième image qui ne figurent pas dans la première. Assurez-vous que les techniques suivantes sont identifiées :

- Distance : Quelle est la distance entre la « caméra » et l'action?
- Angle : La « caméra » regarde-t-elle l'action vers le haut ou vers le bas?
- Composition de la case : Quelle est la taille de chaque case? Que contient-elle?
- Composition de la page : Combien y a-t-il de cases? Comment sont-elles disposées?
    - Expliquez aux élèves que, tout comme l'utilisation d'un mélange de mots longs et courts influe sur le rythme d'un poème ou d'un autre texte, le fait de mélanger la forme et la taille des cases modifie le « rythme » d'une bande dessinée.

Ensuite, montrez les diapositives **cinq, six** et **sept**. Demandez aux élèves s'ils peuvent identifier correctement une case en **gros plan**, une case en **contre-plongée** et une case **en contre-plongée et à plan moyen**.

- **Diapositive cinq** : L'angle bas à prise de vue moyenne correspond à l'image en haut à droite (le chariot).
- **Diapositive six** : Le panneau en angle faible correspond à l'image à droite.
- **Diapositive sept** : Le gros plan correspond à l'image des deux visages.

COMPARAISON DE MÉDIAS

Expliquez maintenant que si certaines techniques sont utilisées dans plus d'un média, dans d'autres cas, des médias différents utilisent des techniques différentes.

Posez la question suivante : Si nous voulions montrer qu'une personne est forte ou puissante par écrit, comment pourrions-nous le faire?

- En lui faisant faire quelque chose qui montre sa force ou en utilisant des adjectifs comme « costaud » ou « puissant ».

Quelles techniques pourrions-nous utiliser dans les bandes dessinées pour montrer que quelqu'un est fort, mais qui ne fonctionneraient pas, ou seraient plus difficiles à montrer, dans une vidéo en prise de vue réelle?

- Nous pourrions les dessiner de manière exagérée ou leur faire faire des tours de force impossibles.

Que pourrions-nous faire dans un film que nous ne pourrions pas faire dans une bande dessinée?

- Nous pourrions utiliser une musique « héroïque » ou faire appel à un acteur connu pour sa force, comme un culturiste ou un lutteur professionnel.

Demandez maintenant aux élèves s'ils ont déjà vu un film ou une émission de télévision basé sur une bande dessinée, comme les films de Marvel, de Batman ou de Superman.

- En quoi le film et la bande dessinée étaient-ils similaires?
- En quoi étaient-ils différents?

Laissez les élèves discuter quelques minutes.

Affichez ensuite la diapositive huit de la présentation *Créer des bandes dessinées* vue précédemment et distribuez le document *Comparaison des médias : cinéma et bande dessinée*.

Expliquez que le cercle à gauche représente les films en prises de vue réelles et que celui à la droite représente les bandes dessinées, et passez-les en revue avec la classe.

- Les éléments situés dans un seul cercle sont des techniques qu'utilise l'un des médias, mais pas l'autre, pour raconter des histoires et vous dire à quoi vous devez prêter attention.
- Les éléments situés dans la partie centrale sont des techniques qu'utilisent les deux médias pour raconter des histoires ou vous dire à quoi vous devez prêter attention.

Posez maintenant les questions suivantes.

- Quels seraient les *défis* à relever pour adapter un contenu d'un média à l'autre?
    - Y a-t-il des types de films ou de bandes dessinées où le chevauchement est plus important (p. ex. films d'animation ou bandes dessinées photographiques)?

LIRE DES BANDES DESSINÉES : PASSER D'UNE CASE À L'AUTRE

Projetez la présentation *Lire des bandes dessinées* sur un écran ou un tableau blanc numérique.

Demandez aux élèves de regarder l'exemple de page de bande dessinée de *Daredevil no 58* sur la première diapositive.

- (Ce numéro a été écrit par Roger McKenzie et dessiné par Frank Miller avec des encres de Klaus Janson. Comme nous nous concentrons sur la narration visuelle, nous considérerons Miller comme l'auteur principal).

Pour commencer, demandez-leur s'ils savent repérer :

- Une case en contre-plongée?
    - La première case.
- Une case en plongée?
    - Les deuxième, troisième et quatrième cases sont toutes en plongée.
- Une case en gros plan?
    - La deuxième case est un gros plan de la pelle, avec l'homme au chapeau plus petit à l'arrière-plan.
- Une case en plan d'ensemble?
    - La quatrième case est un plan d'ensemble.

Demandez-leur ensuite d'essayer de « lire » l'action de l'ensemble de la page sans regarder les bulles de pensée.

Demandez :

- Que voyez-vous?
- Que remarquez-vous?

Demandez aux élèves de partager leurs premières impressions, puis passez à la **deuxième diapositive**.

- Expliquez que les auteurs de bandes dessinées réfléchissent soigneusement à la manière de guider le regard du lecteur d'une case à l'autre. Si l'on ne sait pas clairement quelle case lire ensuite, la bande dessinée est moins agréable à lire. Un enchaînement clair peut également rendre une bande dessinée plus captivante ou intéressante, et vous permettre de remarquer des détails importants.

Demandez aux élèves s'ils peuvent penser à des façons dont les auteurs de bandes dessinées procèdent ainsi.

Une fois qu'ils ont partagé leurs idées, passez à la **troisième** diapositive.

Expliquez que lorsque nous lisons un texte visuel, nos yeux suivent des trajectoires prévisibles :

- D'abord, ils **commencent dans le coin supérieur gauche**, puis **descendent et se déplacent vers la droite**.
- Ensuite, ils ont tendance à **suivre les contours des formes** et la **direction des lignes**. Ils relient également les formes et les couleurs répétées.
- Enfin, dans une image réaliste, nos yeux **suivront** les mains **proéminentes** et les **lignes de regard** des personnages.

Demandez aux élèves s'ils peuvent penser à des éléments qui pourraient ne pas être vrais dans différentes parties du monde.

- Si aucun élève ne le mentionne, soulignez que la première règle découle de la façon dont nous lisons les caractères d'imprimerie. Dans les endroits où les caractères sont écrits dans un ordre différent, le schéma est différent : dans les bandes dessinées japonaises, par exemple, la case supérieure droit est lue en premier.

Passez à la **quatrième diapositive** et montrez les flèches que l'auteure, Kate Phillips, a utilisées pour mettre en évidence la manière dont elle s'est servie de ces outils pour guider le regard. (Cette image et celle de la diapositive précédente sont tirées de la bande dessinée *The Usual* de Phillips. Utilisées avec autorisation.)

- Où les lignes et les formes sont-elles utilisées pour guider le regard? (Dans les premier et troisième encadrés de la page de gauche.)

- Où les lignes de regard sont-elles utilisées pour guider le regard? (Dans les deuxième et quatrième encadrés de la page de gauche, et dans les deux encadrés de la page de droite.)

Passez à la **cinquième diapositive** et demandez aux élèves : En gardant ces règles à l'esprit, que voyez-vous maintenant? Que remarquez-vous que vous ne remarquiez pas auparavant?

Après que les participants ont eu l'occasion de partager leurs impressions, passez à la **sixième diapositive** et demandez-leur comment Miller guide nos yeux dans ces trois cases.

Passez à la **septième diapositive** et expliquez que nous avons tendance à lire rapidement les cases sans mots, de sorte que Miller utilise une ligne pointant à l'encontre du flux de gauche à droite pour nous ralentir et nous faire remarquer la chute de Daredevil dans la fosse.

Ensuite, la jambe de Daredevil trace une ligne qui nous mène à l'action principale de la deuxième case.

Passez à la **huitième diapositive** et soulignez la façon dont la pointe de la pelle accélère le rythme en conduisant vers le bas jusqu'à la troisième case et vers la quatrième.

Passez maintenant à la **neuvième diapositive** et demandez comment nos yeux sont guidés dans ces deux cases.

Passez à la **dixième diapositive** et faites remarquer que le corps allongé de Daredevil nous fait bouger vers la droite lorsqu'il traverse le méchant, puis suivez sa ligne de mire jusqu'à la gauche de la même case et de la deuxième des trois images de lui, pour nous montrer à quel point tout se passe rapidement.

Passez à la **onzième diapositive** et montrez comment les deuxième et troisième images de Daredevil nous guident directement vers la main dangereuse du méchant qui s'apprête à le toucher, tandis que la ligne « en écho » de son autre main souligne le danger.

Passez à la **douzième diapositive** et faites remarquer que la main de Daredevil pointe littéralement vers le bas à droite, nous incitant à tourner la page.

Passez à la **treizième diapositive** et expliquez aux élèves qu'il s'agit de l'une des premières bandes dessinées publiées par Miller et que, bien qu'il

soit déjà un conteur visuel très efficace, une partie de la composition n'a pas de sens.

Peuvent-ils le repérer?

Passez à la **quatorzième diapositive** et montrez que c'est l'ordre des événements de l'histoire : Daredevil est censé sauter de la fosse, rebondir sur la pierre tombale et passer à travers le méchant.

Passez maintenant à la **quinzième diapositive**, qui montre qu'en raison de la façon dont Miller a composé la page, nous le lisons dans l'ordre inverse.

Ensuite, il faut passer à la **seizième diapositive** et dire aux élèves qu'il n'est pas nécessaire de savoir bien dessiner pour faire de la bande dessinée : il suffit de savoir comment les bandes dessinées racontent des histoires.

Demandez aux élèves de regarder les personnages et d'indiquer ce qu'ils ressentent ou ce qu'ils font.

- Les réponses précises ne sont pas importantes; ce qui compte, c'est que les élèves reconnaissent que même des dessins très simples peuvent montrer l'action et l'émotion.

Passez à la **dix-septième diapositive** et demandez à nouveau aux élèves d'indiquer ce que les personnages ressentent ou font.

Soulignez que, la bande dessinée étant un langage visuel, vous disposez également d'outils tels que les lignes de mouvement et de symboles comme les larmes ou les cœurs pour montrer ce que ressentent ou font les personnages.

LIRE DES BANDES DESSINÉES : DISPOSITION DES CASES

Expliquez maintenant aux élèves qu'en plus de guider l'œil du lecteur à travers la page, la disposition des cases dans une page peut influer sur la rapidité ou la lenteur de la lecture et sur ce que nous remarquons, et qu'elle peut même faire partie de l'histoire elle-même.

Afficher la présentation *Disposition des cases* sur un écran ou un tableau blanc numérique. Expliquez que la disposition des cases sur la **première diapositive** – une grille comportant des cases ayant toute la même taille – est souvent le choix par défaut si vous n'avez pas d'effet particulier en tête.

- Dans certains cas, la grille peut être le **meilleur** choix en raison de la manière dont la bande dessinée sera présentée. Par exemple, la plupart des bandes dessinées en ligne utilisent une grille à quatre cases afin que la bande dessinée puisse être lue sur l'écran d'un téléphone.

Passez à la **deuxième diapositive** et montrez la première variante, où une case est plus large qu'une autre. Expliquez qu'en général, plus une case est grande, plus nous y prêtons attention et plus elle semble prendre de temps.

Passez ensuite à la **troisième diapositive** et expliquez que nous pouvons également faire varier la taille verticale des cases.

- Demandez maintenant aux élèves : Pourquoi choisir une case qui s'étend sur toute la largeur de la page? Pourquoi en choisir une qui s'étende de haut en bas?

Expliquez que, comme pour la page de *Daredevil* que vous avez étudiée plus tôt, la plupart des pages contiennent un mélange de cases plus grandes et plus petites. Les cases qui s'étendent sur la largeur de la page sont assez courantes, tandis que celles qui s'étendent sur toute la longueur de la page, de haut en bas, le sont moins, car elles rendent plus difficile la lecture de l'écoulement du temps sur la page.

Passez à la **quatrième diapositive** et indiquez qu'il existe également des dispositions moins courantes, telles que des cases qui se chevauchent.

Passez à la **cinquième diapositive** et dites qu'il arrive qu'une case soit entièrement insérée dans un autre.

Passez à la **sixième diapositive** et expliquez qu'une technique assez courante est l'illustration à bord perdu, où la case n'est pas entourée de lignes.

- Si vous le souhaitez, vous pouvez demander aux élèves de compléter le document *Dispositions des cases : Questions* avant de les aborder en classe.

Allez à la **septième diapositive** et demandez :

Comment les cases sont-elles disposées sur cette page?

- Elles forment une grille presque parfaite (mais pas tout à fait) – la troisième case est légèrement plus large et la quatrième légèrement plus étroite.

En quoi cela a-t-il une incidence sur la lecture de cette page?

- La répétition permet à la blague de fonctionner, car la « caméra » reste immobile pendant que Nancy monte le long du mur et monte au plafond. Cependant, la case où elle commence à monter le long du mur est légèrement plus large, car c'est celle qui « s'éloigne » de ce qui est possible dans le monde réel.

Allez à la **huitième** diapositive et demandez :

Comment les cases sont-elles disposées sur cette page?

- Il s'agit d'une disposition horizontale inégale.

Qu'y a-t-il d'inhabituel dans l'emplacement de la « gouttière »?

- Au lieu de séparer deux images, la gouttière sépare deux parties de la même image.

En quoi cela a-t-il une incidence sur la lecture de cette page?

- Elle ralentit notre perception du temps en regardant le jouet passer devant l'homme et se glisser dans le sac. (Faites remarquer qu'il s'agit d'une disposition de case utile pour montrer les étapes d'un processus).

Parfois, cela est fait simplement pour varier ou pour « alléger » la page (comme dans la troisième case de la page de *Daredevil* étudiée plus haut), mais cela peut aussi donner à une case une qualité intemporelle ou onirique.

Passez à la **neuvième** diapositive et demandez :

Comment les cases sont-elles disposées sur cette page?

- La première case est un carré inséré dans la grande case rectangulaire.

En quoi cela a-t-il une incidence sur la lecture de cette page?

- Cela donne l'impression que tout se passe très vite parce que toutes les lignes horizontales s'enchaînent.

Selon vous, de quelles autres façons pourrait-on utiliser cette disposition de cases?

- Il n'y a évidemment pas de bonne ou de mauvaise réponse, mais

vous pouvez mentionner que cette disposition peut être utilisée pour montrer que deux choses se passent en même temps ou pour mettre en évidence quelque chose d'important (par exemple, un gros plan inséré dans un plan moyen ou un plan large).

Allez à la **dixième** diapositive et demandez :

Qu'y a-t-il d'inhabituel dans les cases de cette page?

- Ce sont toutes les illustrations à fond perdu (sans bordures).

En quoi cela a-t-il une incidence sur la lecture de cette page?

- Cela lui confère une qualité intemporelle et onirique. C'est comme si vous voyiez différentes images en même temps au lieu d'événements dans le temps.

Passez à la **onzième** diapositive. Expliquez aux élèves que la page est tirée d'une bande dessinée qui raconte l'histoire d'un Européen qui a enlevé un totem à une communauté haïda et que l'artiste est un artiste haïda de la Colombie-Britannique.

Demandez :

Comment les cases sont-elles disposées sur cette page?

- Il s'agit de deux paires de cases verticales inégales. L'œil au milieu signifie que le coin supérieur gauche ou droit de chaque case est incliné.

L'artiste Michael Nicoll Yahgulanaas a déclaré que [traduction] « si vous regardez l'art haïda, vous verrez une ligne centrale, un côté gauche et un côté droit qui doivent se refléter l'un l'autre ». Comment cette page reflète-t-elle ce principe?

- La disposition de la page est inversée, mais les cases de gauche sont beaucoup plus remplies que celles de droite. La composition semble donc déséquilibrée.

En quoi cela a-t-il une incidence sur la lecture de cette page?

- Vous devez d'abord lire les deux cases de gauche, puis les deux de droite, en suivant la courbe de l'« œil » au milieu, pour finir par l'enlèvement du totem.

Comment la mise en page aide-t-elle à raconter l'histoire?

- La mise en page rappelle le design d'un totem haïda tout en racontant l'histoire d'un totem arraché à sa communauté. Elle montre l'importance des totems pour les communautés haïdas, mais aussi la résilience de la culture haïda.

TOURNOI À LA RONDE DE BANDES DESSINÉES

Distribuez le document *Tournoi à la ronde de bandes dessinées*.

Dites aux élèves qu'ils vont dessiner la **première** case de leur page, puis qu'ils la donneront à d'autres.

(Vous pouvez demander aux élèves de faire ce travail par groupes de trois, ou simplement de passer leurs pages à droite ou à gauche).

- Le dessin n'a pas d'importance, mais le personnage doit avoir un chapeau amusant. (Cela permet aux élèves suivants de dessiner facilement le même personnage).
- Lorsqu'ils reçoivent une page, ils doivent dessiner la case suivante.
- S'ils dessinent le même personnage, veillez à inclure le chapeau.
- S'ils ajoutent un nouveau personnage, donnez-lui son propre chapeau ou quelque chose qui le rende facilement reconnaissable.
- Ils doivent réfléchir à ce qui s'est passé dans la première case et à la manière de diriger l'œil du lecteur vers la case suivante.

Lorsqu'ils ont terminé, demandez-leur de passer de nouveau la page.

La troisième case doit être visuellement **différente** des deux premières.

- Demandez aux élèves de se poser les questions suivantes :
- Que puis-je faire avec une case plus grande?
- Comment puis-je terminer l'histoire à partir des deux premières cases?

Distribuez ensuite le document *Exemples de panneaux* de manière à ce que chaque élève reçoive l'une des cinq pages d'exemples.

Demandez-leur de répéter le processus du tour de rôle, en dessinant une case puis en remettant la page à un autre élève.

- Rappelez-leur de faire attention à la taille et à la forme de la case : n'essayez pas de faire entrer quelque chose de grand dans une petite case.

- Si la case est **différente** de la précédente, demandez-leur d'en faire quelque chose de **différent** :
    - Que puis-je faire avec une case plus grande? Une plus grande? Une case ouverte?

CRÉER DES BANDES DESSINÉES

Maintenant que les élèves se sont entraînés à faire des bandes dessinées ensemble, il est temps pour eux d'en faire une à leur tour.

Distribuez le document *Créer des bandes dessinées* ou affichez-le à l'écran ou sur un tableau blanc numérique.

Passez en revue avec la classe le travail à effectuer et l'amorce d'histoire.

Assurez-vous qu'ils comprennent :

- Ils ne sont **pas** notés sur leur art, mais sur la façon dont ils comprennent et utilisent les techniques de narration de la bande dessinée que vous avez abordées au cours de la leçon.
- Ils ne sont **pas** obligés d'utiliser l'amorce d'histoire (à moins que vous ne souhaitiez l'exiger). S'ils ont leur propre idée, ils peuvent l'utiliser à la place. L'amorce d'histoire vise à les aider à trouver des idées d'histoires et à s'assurer que leur histoire a un début, un milieu et une fin clairs.
- L'histoire n'a **pas** besoin d'être à leur sujet. S'ils utilisent l'amorce d'histoire pour trouver une idée, la phrase d'amorce « Chaque jour… » peut être suivie du nom d'un personnage inventé ou même d'un métier (par exemple, « un pompier », « un enseignant », etc.).
- Ils ne doivent **pas** utiliser de mots qui ne sont pas nécessaires pour faire comprendre l'histoire. La bande dessinée peut être totalement silencieuse s'ils le souhaitent!

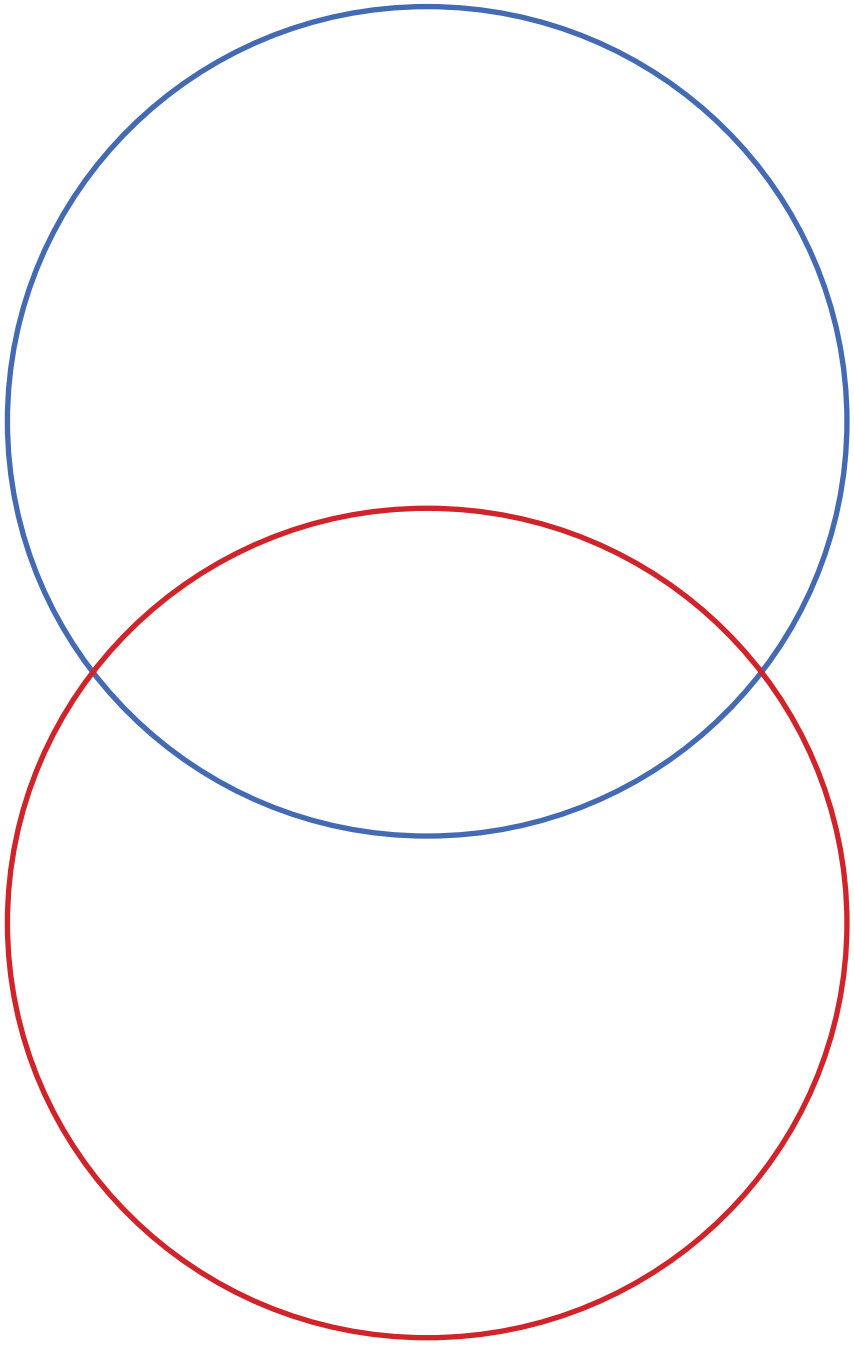
Lorsqu'ils ont terminé leur bande dessinée, demandez-leur d'utiliser la Réflexion pour examiner les choix qu'ils ont faits.

Si vous souhaitez intégrer ce travail plus étroitement à d'autres parties du cours, vous pouvez leur demander de choisir une scène d'un livre ou d'un autre texte que vous avez lu et de l'adapter sous forme de bande dessinée.

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

CRÉER DES BANDES DESSINÉES

Comparaison des médias : Films et bande dessinées



©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

CRÉER DES BANDES DESSINÉES

Dispositions des cases : Questions

1. Jetez un coup d'œil à cette page de bande dessinée. Répondez ensuite aux questions.



a. Comment les panneaux sont-ils disposés sur cette page?

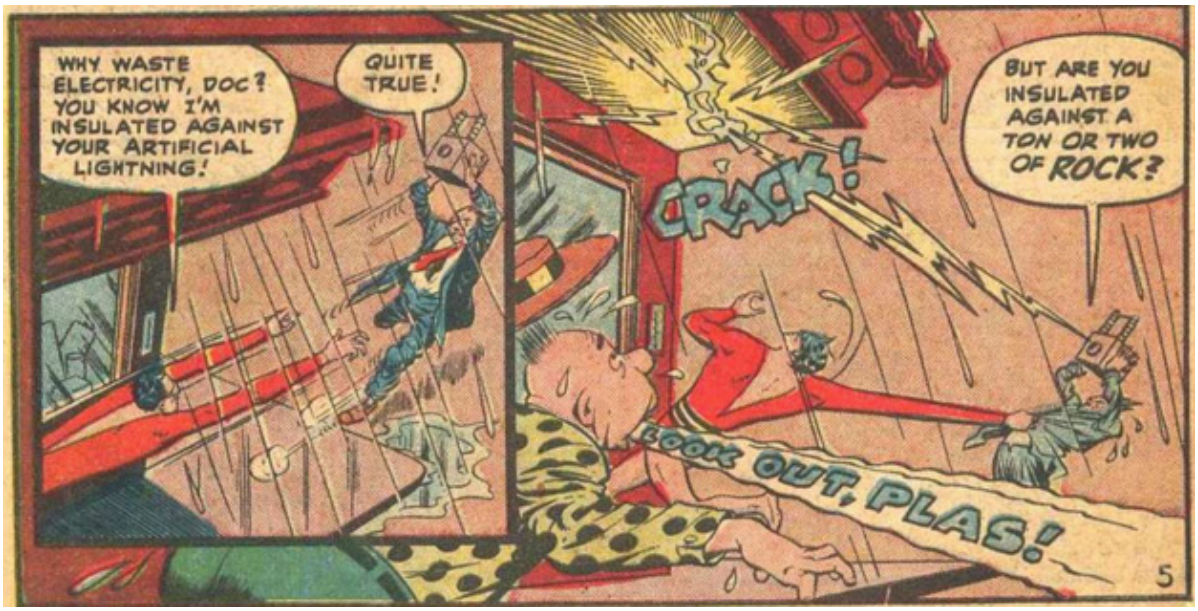
b. Comment cela affecte-t-il la lecture de la page?



a. Comment les panneaux sont-ils disposés sur cette page?

b. Qu'y a-t-il d'inhabituel dans l'emplacement de la « gouttière »?

c. Qu'y a-t-il d'inhabituel dans l'emplacement de la « gouttière »?



a. Comment les panneaux sont-ils disposés sur cette page?

b. Comment cela affecte-t-il la lecture de la page?

c. Quelles sont les autres possibilités d'utilisation de ce panneau?



a. Qu'y a-t-il d'inhabituel dans les panneaux de cette page?

b. Comment cela affecte-t-il la lecture de la page?

2. Cette page est tirée d'une bande dessinée qui raconte l'histoire d'un Européen qui a enlevé un totem à une communauté haïda. Le dessinateur est un artiste haïda de la Colombie-Britannique.

   Jetez un coup d'œil à cette page de bande dessinée. Répondez ensuite aux questions.



   a. Comment la mise en page contribue-t-elle à raconter l'histoire?

   b. L'artiste a déclaré : « Si vous regardez l'art haïda, vous verrez une ligne centrale, un côté gauche et un côté droit, et ils doivent se refléter l'un l'autre ». Comment cette page reflète-t-elle cette idée?

   c. Comment les panneaux sont-ils disposés sur cette page?

   d. Comment cela affecte-t-il la lecture de la page?

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

CRÉER DES BANDES DESSINÉES

Tournoi à la ronde de bandes dessinées

Dessinons ensemble des bandes dessinées!

Pour commencer, tourne la page.

Dessinez ce que vous voulez dans la première case.

> Il n'y a qu'une seule règle : la personne que vous dessinez doit avoir un drôle de chapeau.

Ensuite, donne ta page a quelqu'un. Prends la page de quelqu'un d'autre.

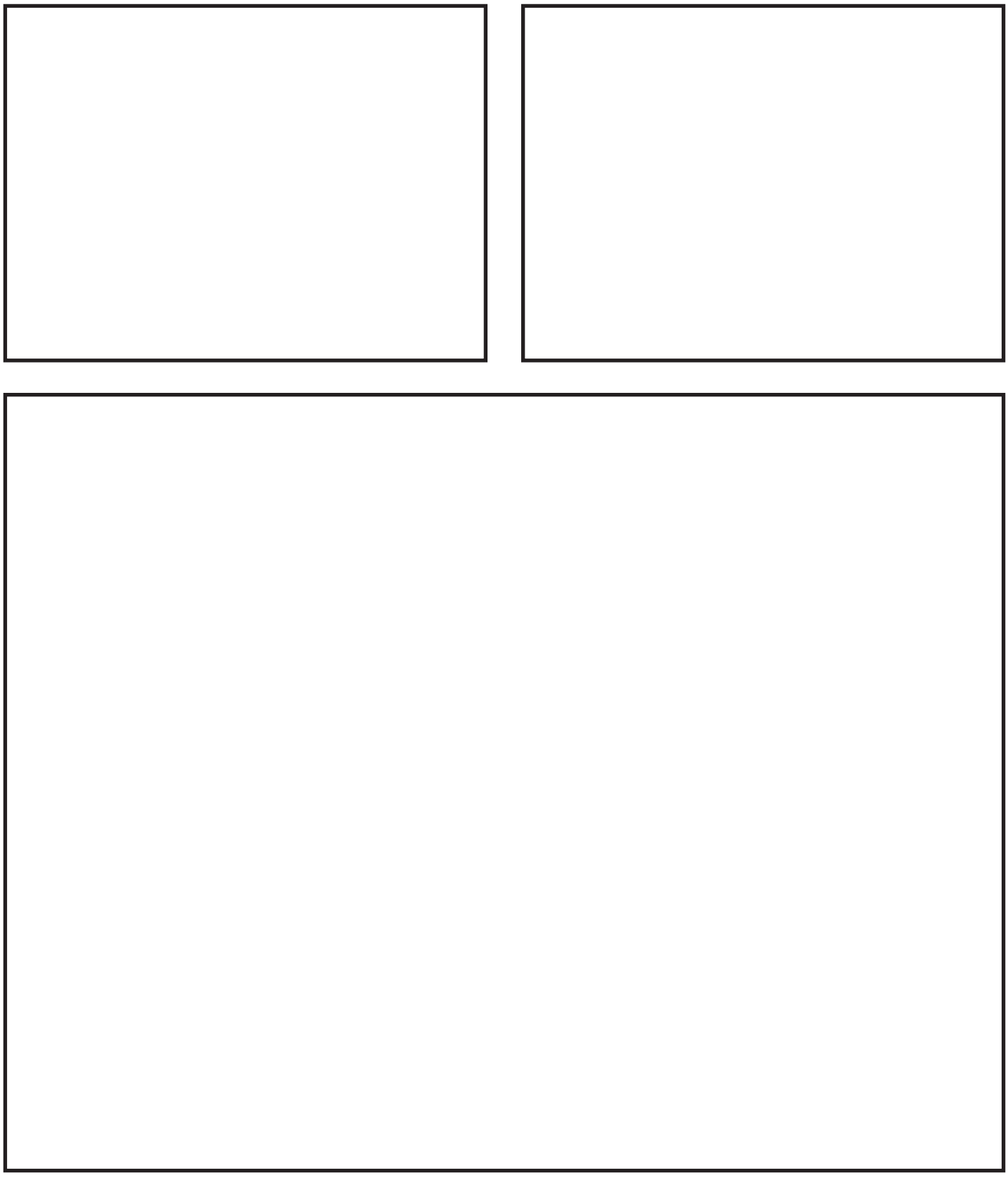
Dessine ce qu'il y a dans le deuxième panneau.

> Pensez à ce qui s'est passe dans le premier panneau. Pensez à diriger l'mil du lecteur vers le panneau suivant.
>
> Si vous dessinez la même personne, donnez-lui le même chapeau. Si vous ajoutez une nouvelle personne, donnez-lui un chapeau.

Donnez votre page a quelqu'un. Prenez la page de quelqu'un d'autre. Dessinez ce qu'il y a dans le troisième panneau.

Ce panneau doit être diffèrent!

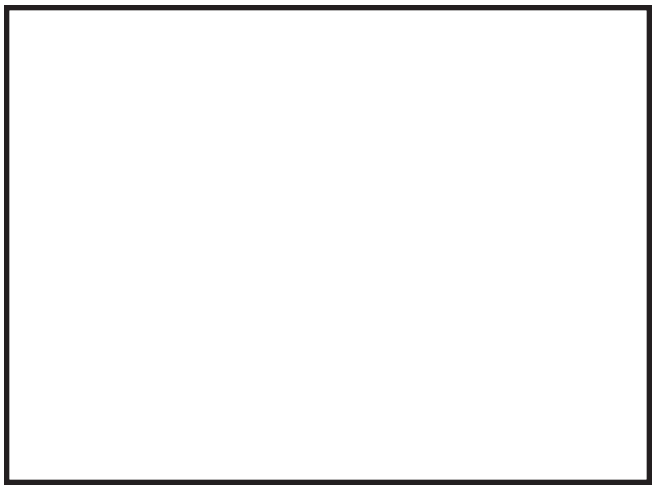
> Que pouvez-vous faire avec un panneau plus grand?
>
> Comment pouvez-vous terminer l'histoire des deux premiers panneaux?

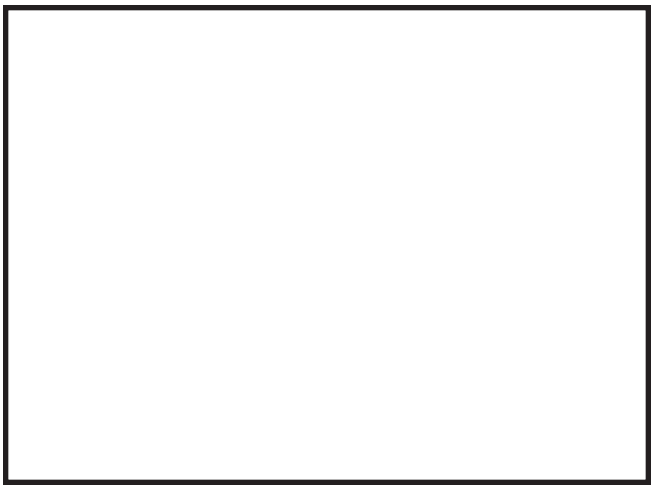


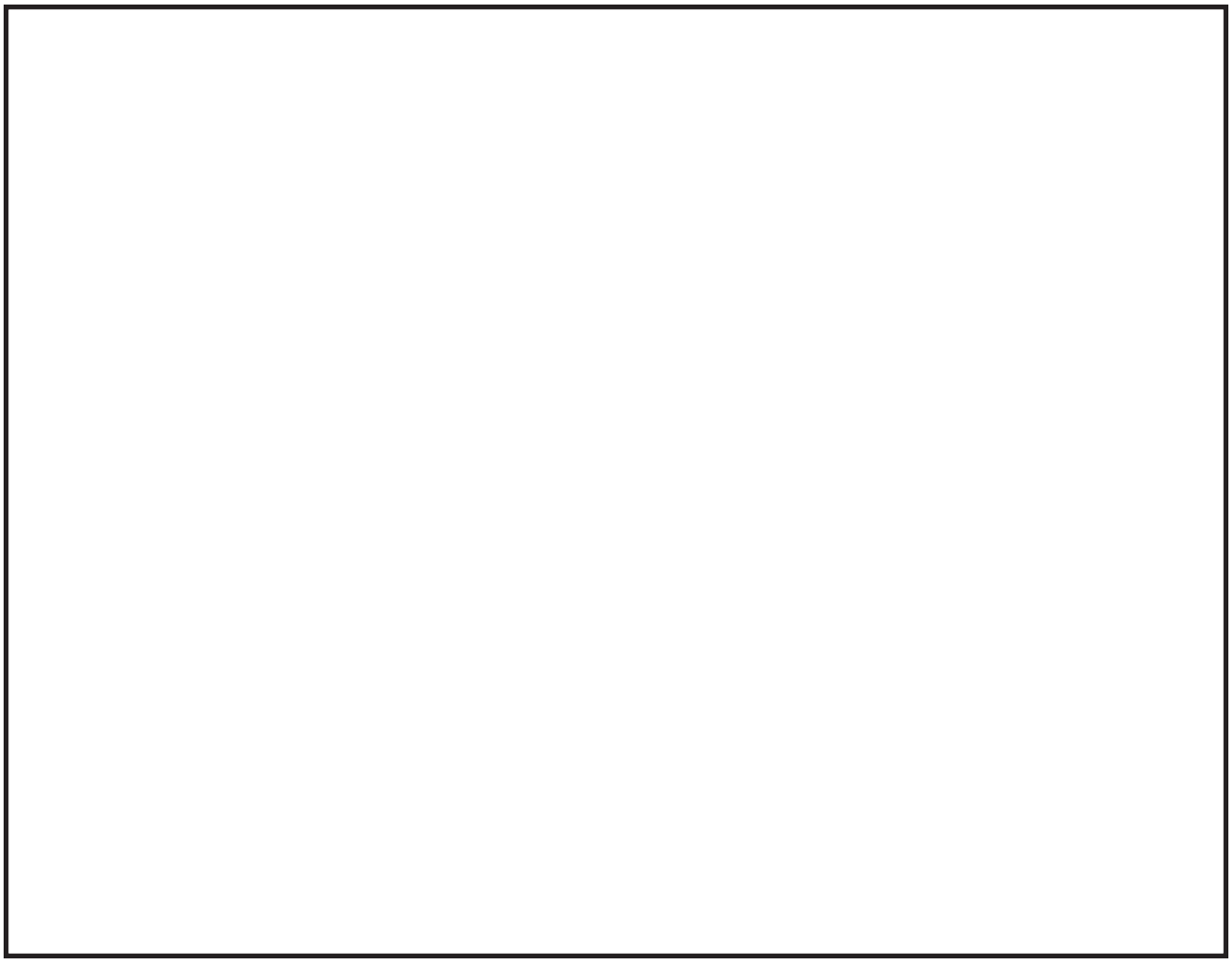
©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

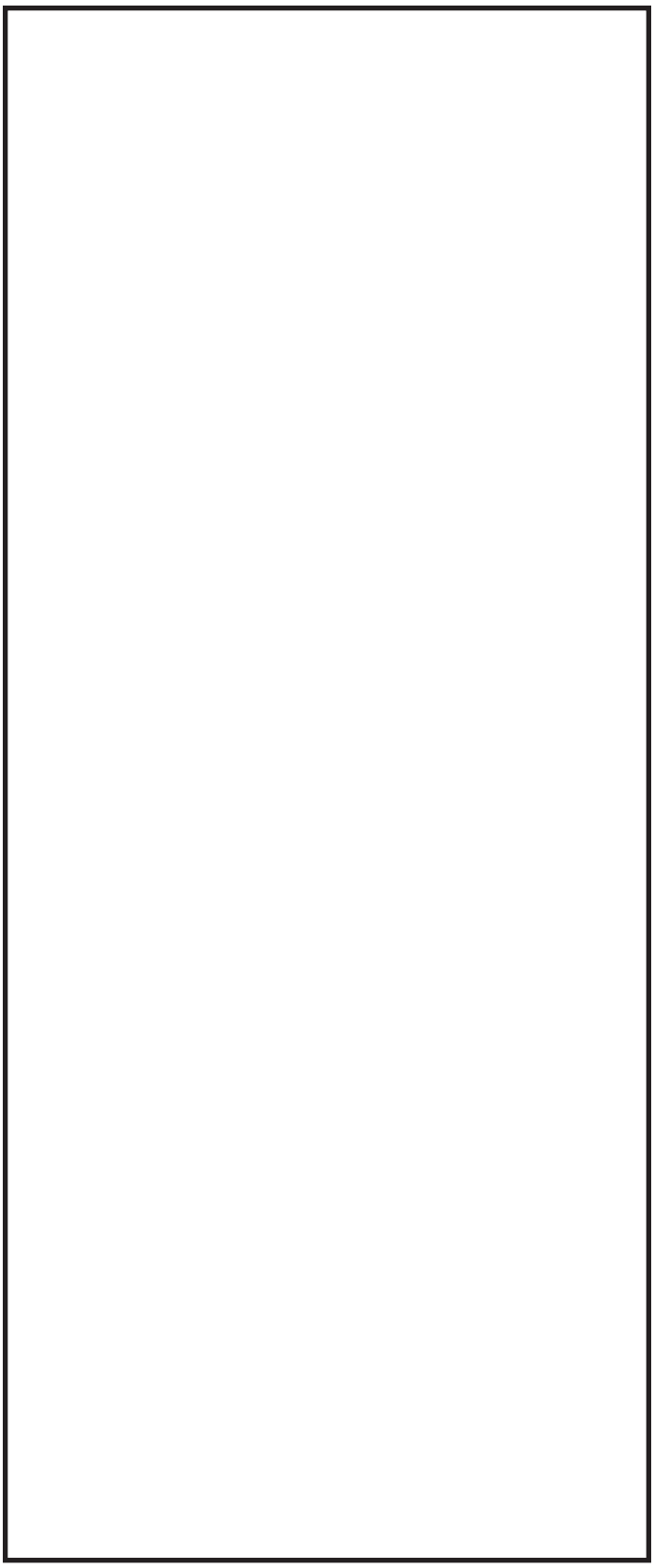
DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

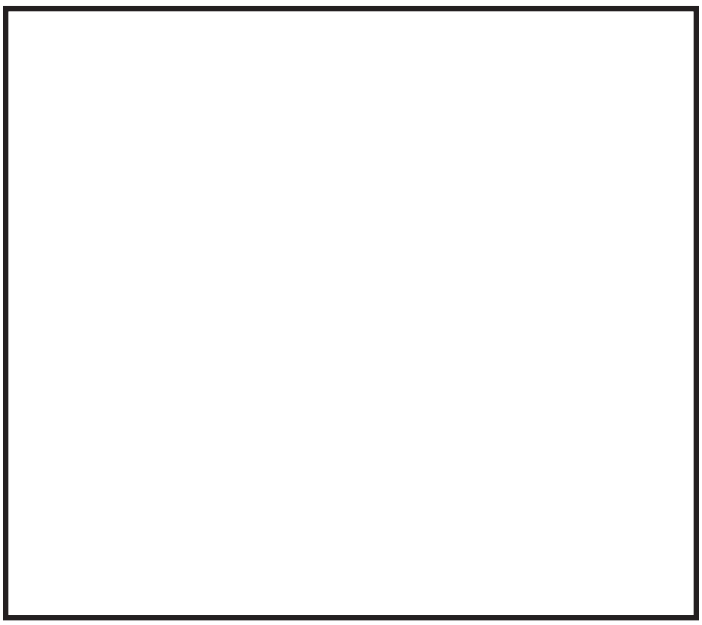
CRÉER DES BANDES DESSINÉES

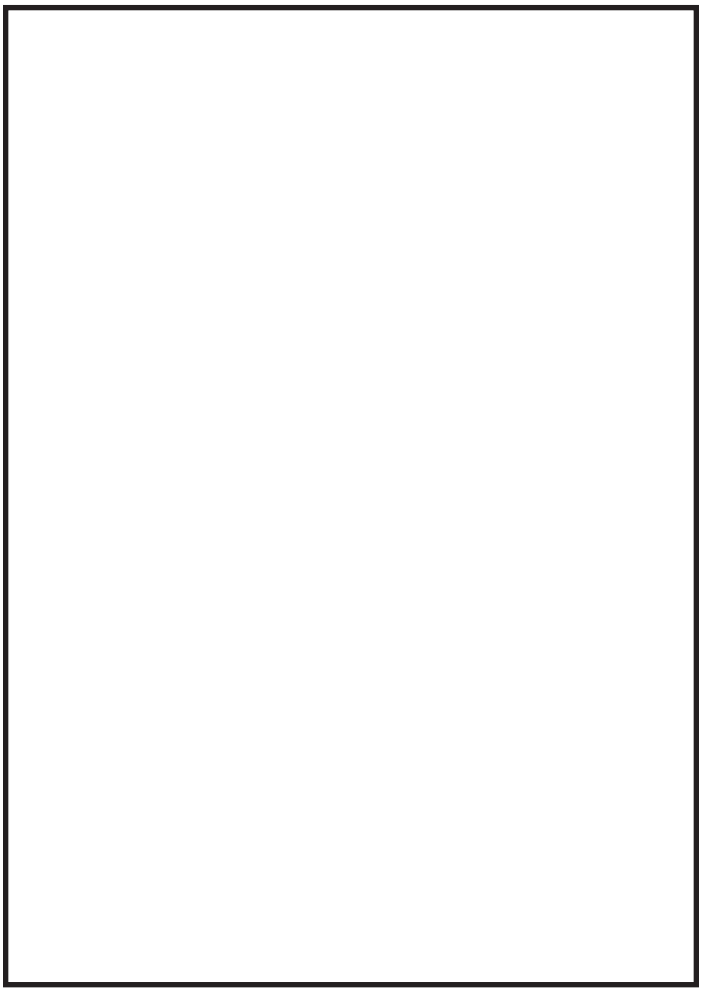


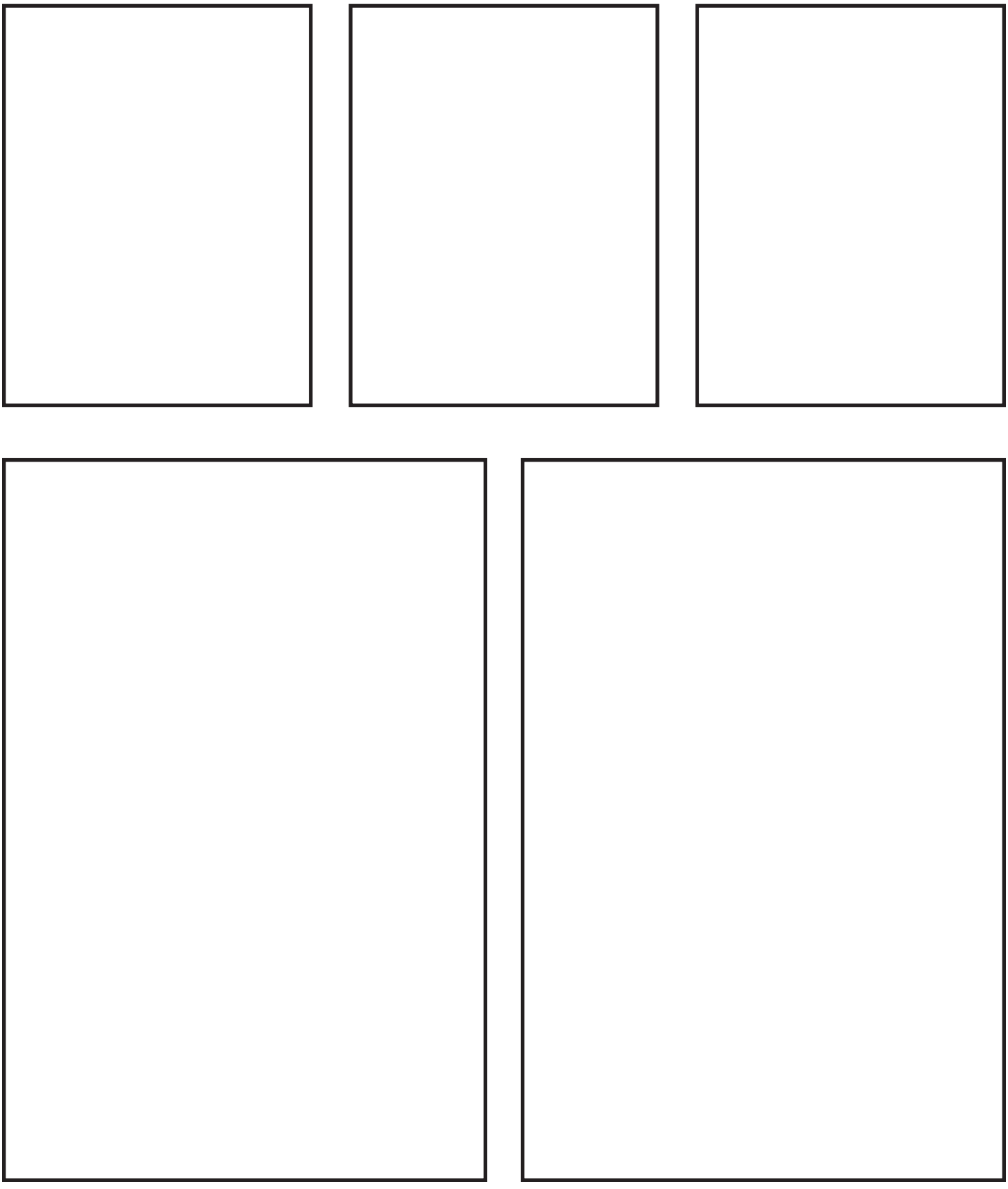






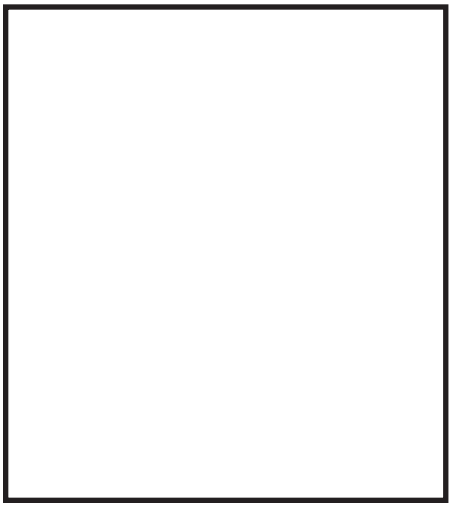


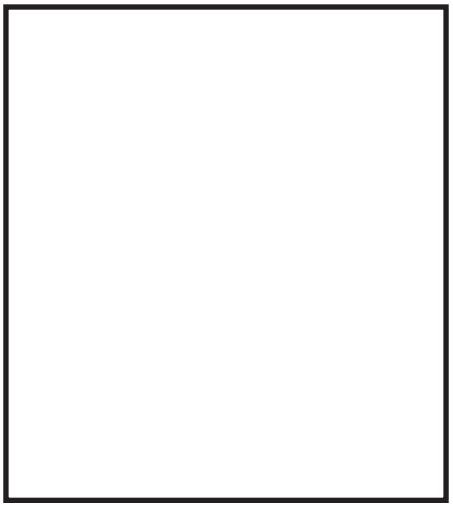


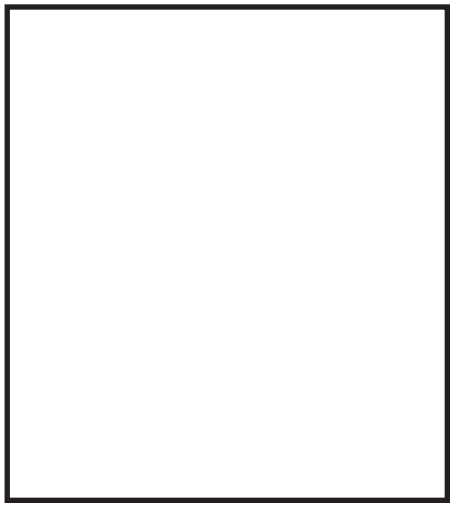


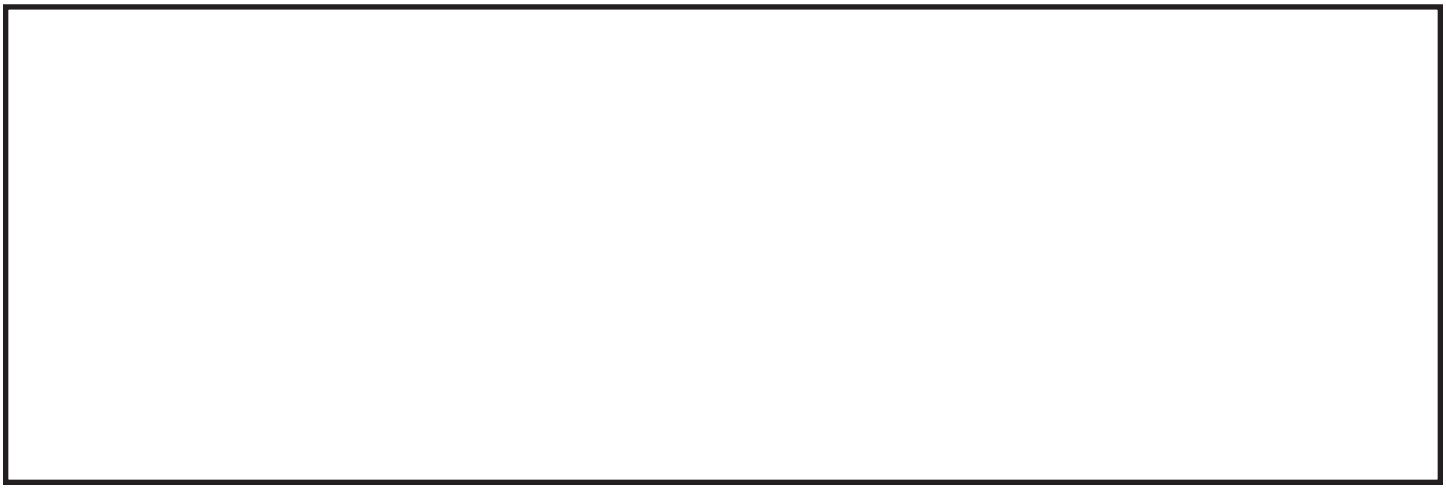
©HABILOMÉDIAS 2026





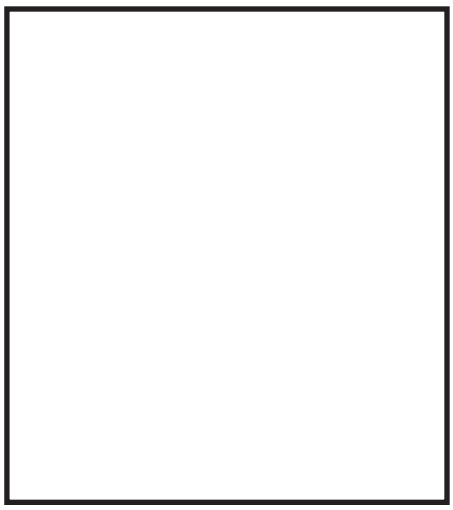


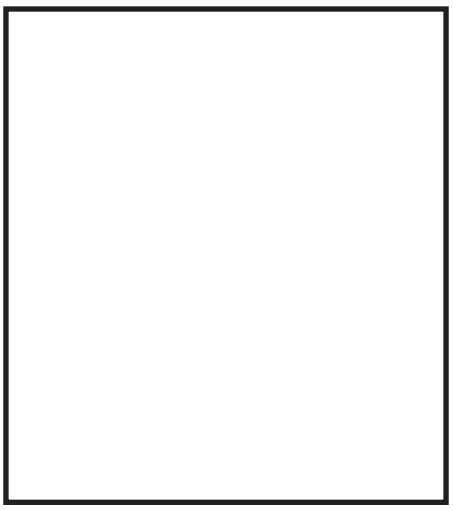


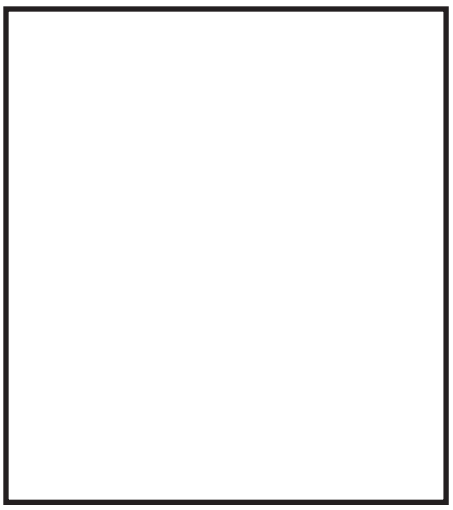


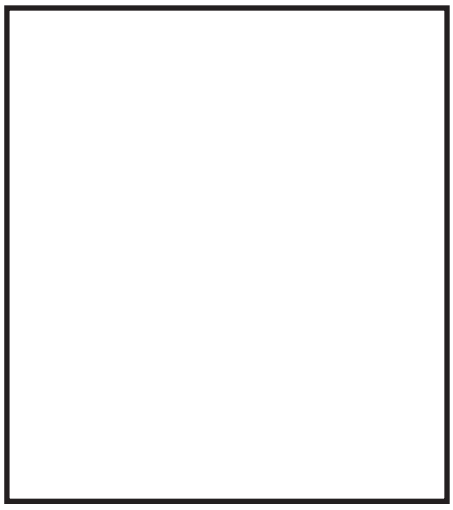
©HABILOMÉDIAS 2026

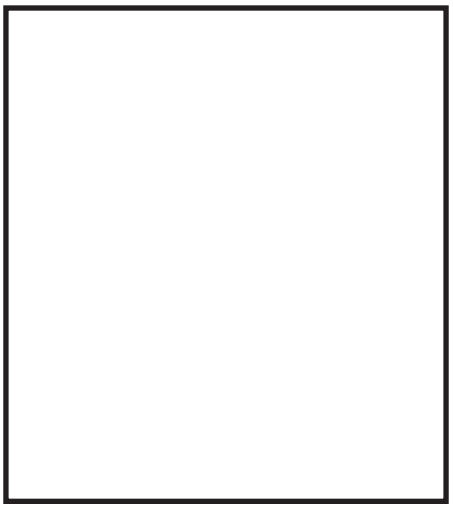


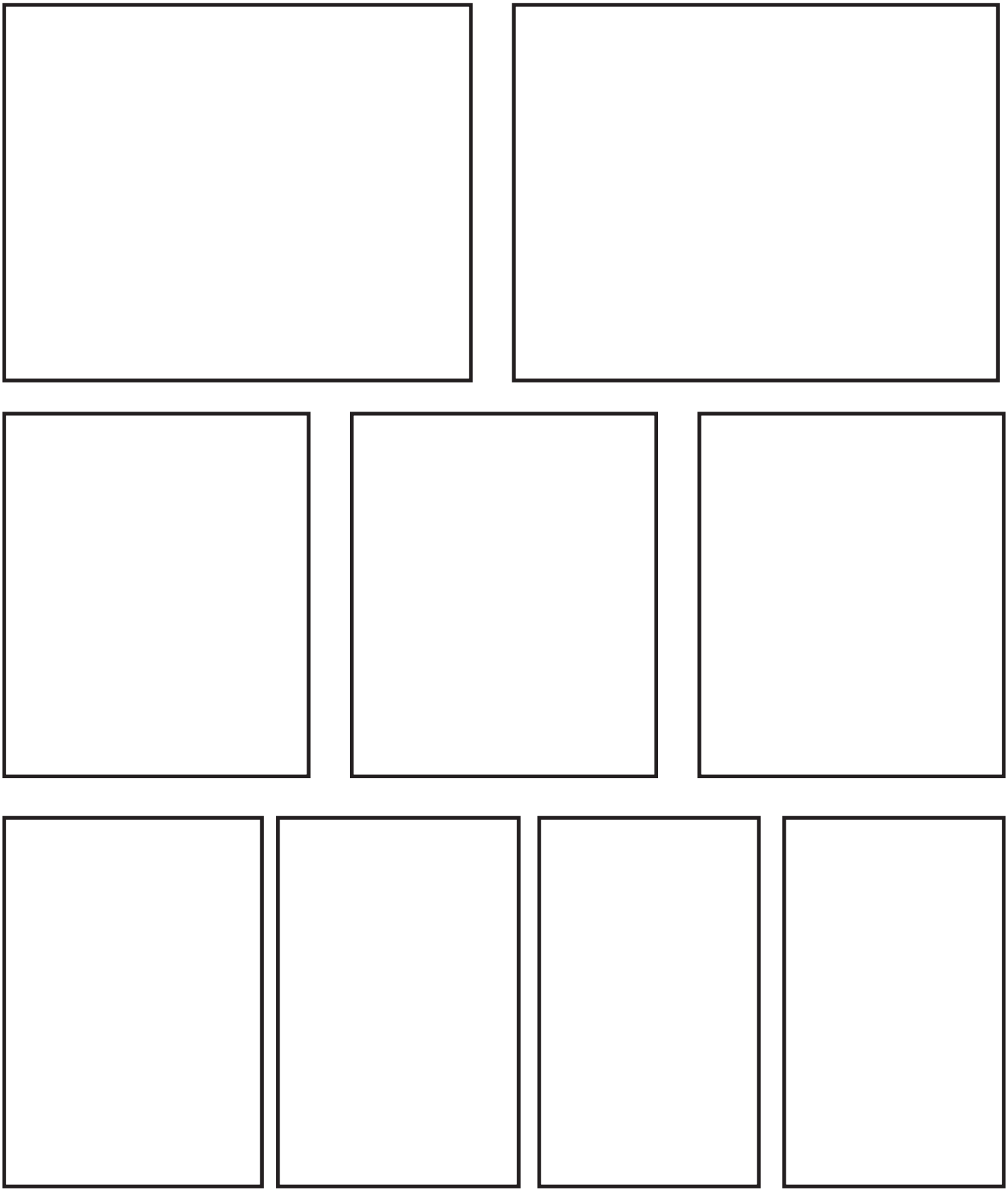












©HABILOMÉDIAS 2026

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

CRÉER DES BANDES DESSINÉES

Créer des bandes dessinées

Il est maintenant temps de créer votre propre bande dessinée. Votre bande dessinée doit raconter une histoire complète. Si vous avez besoin d'aide pour trouver des idées, vous pouvez utiliser le Début de l'histoire.

Vous pouvez utiliser autant de pages et de panneaux que vous le souhaitez. Utilisez tout ce que vous avez appris sur l'angle et la distance, la disposition des cases et la façon de guider le regard du lecteur.

Voici une façon simple de commencer une histoire.

Commencez par les mots de chaque case, puis écrivez ce qui vous vient à l'esprit.

L'histoire ne doit pas nécessairement vous concerner. Il peut s'agir d'une personne que tu inventes ou d'une personne au hasard.

Si tu le souhaites, tu peux revenir en arrière et modifier ce que tu as écrit auparavant.

Chaque jour... *Pensez à des choses que les gens font tous les jours :* *Aller à l'école à pied* *Nourrir son animal de compagnie* *Prendre son repas du soir* *Se brosser les dents*	
Mais un jour... *Qu'est-ce qui peut se passer **de différent**?*	
C'est ainsi que... *Que se passe-t-il à **cause de** ce qui est différent?* *Quels problèmes cela pose-t-il?* *Quelles nouvelles choses peuvent se produire grâce à elle?*	

Et enfin… *Si le changement a causé des problèmes, comment sont-ils résolus?* *Si le changement a permis de réaliser de nouvelles choses, quel en est le résultat?* *En quoi la personne est-elle différente à la fin?*	

Une fois que vous avez terminé, réfléchissez aux choix que vous avez faits en racontant votre histoire.

1. Choisissez un panneau qui présente un angle élevé, un angle bas, un gros plan ou un plan large. Pourquoi l'avez-vous choisi pour ce panneau?
2. Choisissez deux panneaux ou plus qui n'ont pas la même taille. Pourquoi avez-vous choisi cette disposition pour ces panneaux?
3. Choisissez une chose que vous avez faite pour guider l'œil du lecteur. Pourquoi l'avez-vous choisi?

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca