

GRAND CONCOURS BD

J'AIME LIRE
MAX!

avec

PETIT VAMPIRE
RUE DE SEVRES



Fiche d'accompagnement pédagogique

proposée par Antony SORON,

maître de conférences HDR, agrégé de lettres modernes, formateur à l'ESPE Paris Sorbonne.

Objet de la fiche : le magazine J'AIME LIRE MAX, en partenariat avec les éditions RUE DE SÈVRES, invite ses lecteurs à participer à un "Grand concours BD" consistant à poursuivre la planche d'un tome de la bande-dessinée de Joann Sfar, PETIT VAMPIRE.

Date de remise de la planche de BD : le formulaire (à découper dans le n° 226 de J'AIME LIRE MAX ou à télécharger sur BAYARDEDUCATION.COM) et la planche de BD doivent être postés avant le dimanche 5 novembre 2017 (le cachet de la poste faisant foi).

Âge des élèves possiblement concernés par le concours : le concours s'adresse à des lecteurs âgés de moins de 15 ans. En conséquence, il est exploitable, soit par des professeurs des écoles ayant en responsabilité des classes de CE2, CM1, CM2, soit par des professeurs de français ayant en responsabilité des classes allant de la sixième à la troisième. On peut toutefois penser que le cycle 3 est plus approprié pour lancer un suivi d'activités liées au concours en classe.

Fonction de la fiche : l'idée est de proposer un cadre d'accompagnement à la réalisation de la planche de BD demandée par le concours correspondant à une courte unité d'apprentissage d'une durée d'une semaine : soit 4 heures de travail en classe à répartir de façon spécifique en fonction de l'emploi du temps des classes concernées.

Pertinence du choix de Petit vampire par rapport aux programmes de cycle 3

En terme de prescriptions de lecture :

- en CM1, cinq ouvrages de **littérature de jeunesse contemporaine** et deux œuvres classiques ;
- en CM2, quatre ouvrages de **littérature de jeunesse contemporaine** et trois œuvres classiques ;
- en 6e, trois ouvrages de **littérature de jeunesse contemporaine** et trois œuvres classiques.

Ces ouvrages et ces œuvres doivent relever de genres variés : contes, romans, recueils de nouvelles, pièces de théâtre, recueils de poésie, **albums de bande dessinée**, albums.

En terme d'objectifs d'apprentissage :

- **identifier les personnages d'une fiction**, les intentions qui les font agir, leurs relations et l'évolution de ces relations ;
- **comprendre l'enchaînement chronologique et causal** des événements d'un récit, percevoir les effets de leur mise en intrigue ;
- repérer l'ancrage spatio-temporel d'un récit pour en déduire son **rapport au réel** et construire la distinction **fiction-réalité** ; commencer à organiser un classement des œuvres littéraires en fonction de leur rapport à la réalité (**récits réalistes**, historiques, merveilleux, **fantastiques**, de science-fiction ou d'anticipation, biographiques ...).

*Pertinence littéraire du choix de **Petit vampire***

La bande-dessinée de Joann Sfar mélange avec une grande réussite **trois ingrédients narratifs** stimulants. Le succès éditorial des albums consacrés aux aventures de Petit vampire et Michel Douffon est d'ailleurs confirmé par la transposition des albums en feuillets d'animation (diffuseur FRANCE 3).

1. Il s'agit d'abord d'un récit graphique extrêmement drôle notamment à partir du **comique langagier** des personnages dont l'inénarrable Marguerite "gentil monstre pas très futé et fan de caca". Le lecteur est donc transporté dans un pays de "monstres gentils" dont l'occupation favorite reste de faire des bêtises.

2. PETIT VAMPIRE fait se rencontrer un être humain "Michel" et des êtres imaginaires. Il faut rappeler que Michel est orphelin et qu'il est élevé par ses grands-parents. Il y a, de fait, **un arrière-plan tragique à des situations comiques**.

3. PETIT VAMPIRE plonge le lecteur dans un **univers fantastique**. Madame Pandora, "jolie maman de petit vampire fait ses courses à l'hôpital pour offrir des poches de sang à son fils" tandis que son amoureux, "Le capitaine des morts", est "un redoutable pirate au grand cœur" mais aussi au visage de squelette.

Il s'agit par conséquent d'un **récit accrocheur** susceptible d'éveiller la curiosité du lecteur en fonction de sa sensibilité et de ses goûts.

Mise en œuvre du projet d'écriture

Pour ce qui concerne les classes de CM1 et CM2, chaque "phase" peut correspondre à une plage horaire : en ce cas, une "étape" peut être subdivisée entre la matinée et l'après-midi. Pour une classe de sixième, idéalement, une étape doit correspondre à une séance de 2h.

L'organisation retenue reste dépendante de l'autonomie des élèves, de leur emploi du temps et de leur degré d'investissement dans le projet.

Toutefois, il ne faut pas étirer le temps de réalisation au-delà de deux semaines (grand maximum).

1ère étape

Phase 1 : dominante "oral" – lecture/compréhension – travail collectif

Projeter au tableau l'annonce téléchargeable du "Grand concours BD". Il s'agit d'emblée d'**une activité de lecture** et de décodage des informations données. Il est essentiel de ne pas passer trop vite sur cette étape préalable afin que chaque élève comprenne **les enjeux et les contraintes du concours**. Les programmes de cycle 3 invitent d'ailleurs à intégrer dans les corpus de textes retenus en classe des énoncés impliquant des documents (image + texte) à valeur informative.

La lecture du document projeté par l'enseignant gagnera à être étayée à partir du questionnement suivant :

- **quoi ?** Un grand concours BD ;
- **pour qui ?** Des lecteurs de moins de quinze ans ;
- **jusqu'à quand ?** 5 novembre 2017 ;
- **pour quoi faire ?** Réaliser la suite d'une planche de BD ;
- **à partir de quoi ?** Le début d'une planche de BD des histoires de PETIT VAMPIRE inventées par Joann Sfar.

Phase 2 : dominante “oral” – lecture/compréhension – travail collectif

Projeter au tableau la planche téléchargeable de l'album PETIT VAMPIRE. Prévoir ensuite trois axes de questionnement :

- **sur l'histoire elle-même** : “Que voit-on ?” “Que se passe-t-il ?”
- **à partir des réactions des élèves** : “Connaissez-vous ce personnage ?” “Êtes-vous surpris en regardant cette planche ?”
- **sur le support du récit** : il s'agit d'une bande-dessinée ; donc un “genre” narratif qui mêle image et texte selon une codification particulière. Les élèves doivent a minima retenir le sens des mots : **planche, vignettes et bulles**.

Phase 3 : dominante “graphique” – travail individuel – support “brouillon”

1. Sans que la planche de BD soit affichée au tableau, représenter “de mémoire” et de manière rapide une planche de BD type : soit le cadre de la planche, avec au moins une vignette comprenant un personnage schématisé et une bulle.
2. On projette à nouveau la planche de référence et les élèves doivent reproduire même grossièrement sa structure sur une deuxième feuille de brouillon.
3. Les élèves placent une croix dans les cases dessinées et comptent le nombre de vignettes à réaliser (6).
4. Conclure sur le fait que la scène que l'on doit inventer doit tenir **en six moments (ou si l'on préfère six scènes - ou épisodes - liées entre elles par un fil conducteur narratif)**.

2ème étape

Phase 1 : dominante “graphique” – travail individuel

1. Projeter au tableau la page 3 de l'annonce téléchargeable du “Grand concours BD”. Demander aux élèves de reproduire le visage des personnages observés sur leur brouillon en les plaçant chacun dans une vignette : Petit vampire, Michel, Fantomate, Marguerite, Pandora, Le Capitaine des morts. L'idée est d'en rester dans un premier temps à des esquisses sans utiliser la couleur.
2. Demander aux élèves de faire parler chacun des personnages dessinés dans une bulle en fonction de l'information préalable sur chacun d'entre-eux (exemple : Fantomate est le “fidèle compagnon volant de petit vampire”) et de ce que l'on peut imaginer de leur personnalité.

➡ **On travaille ici de façon libre afin que les élèves appréhendent par eux-mêmes les contraintes graphiques du genre de la bande-dessinée.**

Phase 2 : dominante “oral” – travail collectif

1. Projeter la planche de BD. Relire collectivement les premières bulles. Poser la question suivante aux élèves : “Quel est le problème de Petit vampire ?” (Réponse : il s'ennuie, il ne sait pas quoi faire).
2. Selon la modalité de la dictée à l'adulte (les élèves disent et le professeur écrit au tableau), demander aux élèves d'imaginer tout ce que Petit vampire pourrait faire pour ne plus s'ennuyer.
3. Introduire la possibilité qu'il fasse quelque chose avec ses amis. Et se demander aussi où va avoir lieu l'action.
4. Reprendre quelques propositions et se demander collectivement : “Est-ce que cela est en rapport avec le début de l'histoire ?”

Phase 3 : dominante “écrit” – travail individuel

1. Répondre par écrit aux questions :

“Que va-t-il se passer dans ma suite ?”

“Qui seront les personnages principaux ?”

“Dans quel(s) lieu(x) l’action va-t-elle se dérouler ?”

2. Réfléchir aux six étapes de l’action en écrivant une phrase qui résume chacune d’elles. Possibilité d’utiliser la fiche élève ci-jointe qui aligne les vignettes horizontalement en formant une chaîne.

➡ Pour un élève non “expert”, il est beaucoup plus simple de concevoir une trame selon un axe horizontal que selon un axe vertical a fortiori selon la répartition des vignettes imposée par la planche de référence.

3. Faire des premiers tests de couleurs (utilisation de crayons de couleur) sur la chaîne horizontale.

➡ On fera remarquer aux élèves quelles couleurs sont majoritairement utilisées dans les vignettes de Joann Sfar.

3ème étape

1. Distribuer aux élèves la planche de référence photocopiée

2. Rappeler aux élèves qu’ils doivent partir de leurs premières esquisses

3. Tracer le contour des personnages au crayon

4. Ecrire les bulles

5. Poursuivre le travail avec rajout des couleurs

6. Finaliser le travail

➡ Conseils à donner aux élèves en passant dans les rangs : ne pas trop compliquer l’histoire, ne pas multiplier les personnages sur une vignette, chercher à être drôle soit par le dessin soit par le texte.

7. Affichage collectif des réalisations avant envoi postal. Commentaires sur l’intérêt de cette activité.

8. Proposition de lecture d’albums de PETIT VAMPIRE empruntés à la bibliothèque (en autonomie) et/ou projection d’un épisode de PETIT VAMPIRE (YOU TUBE) sous la forme d’un **feuilleton d’animation** de 11 mn environ.

