

GRAND CONCOURS BD

J'AI ME LIRE
MAX!

avec

SARDINE
de l'espace



Fiche d'accompagnement pédagogique

proposée par Antony SORON,
maître de conférences HDR, agrégé de lettres modernes,
formateur à l'INSPE Paris Sorbonne.

Objet de la fiche : le magazine *J'aime lire Max* invite ses lecteurs à participer à un « Grand concours BD » consistant à inventer la suite d'une planche extraite d'un album de la série *Sardine de l'espace*, créée et scénarisée par Joann Sfar et Emmanuel Guibert, et dessinée par Mathieu Sapin.

Date de remise de la planche de BD : le formulaire de participation et la planche de BD (à télécharger sur www.bayardeducation.com) doivent être postés au plus tard le **9 novembre 2019**, 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 14 ans. Il est en priorité exploitable par des professeur(e)s des écoles ayant en responsabilité des classes de CE2, CM1, CM2.

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.

Réalisation de la planche : elle est nourrie par un travail collectif et les échanges à l'intérieur de la classe mais elle reste à terme individuelle et à réaliser dans le temps de classe.

Pertinence du choix de *Sardine de l'espace* par rapport aux programmes de cycle 3

En termes de prescriptions de lecture :

- pour le CE2 et les deux années du cycle 3 à l'école élémentaire, prescription de lecture d'œuvres relevant du champ de la **littérature de jeunesse contemporaine** ;
- en sachant que ces œuvres doivent relever de genres ou sous-genres variés comme des contes, romans, recueils de nouvelles, pièces de théâtre, recueils de poésie, **albums de bande dessinée**, albums.

En termes 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, etc).

Pertinence littéraire du choix de *Sardine de l'espace*

La série *Sardine de l'espace* mélange avec une grande réussite trois ingrédients narratifs stimulants. Le succès éditorial des albums consacrés aux aventures de Sardine, P'tit Lulu et Capitaine Épaule Jaune auprès des jeunes lecteurs demeure à ce titre éloquent.

1. Il s'agit d'abord d'un récit graphique extrêmement drôle notamment à partir du comique langagier des personnages. Chaque personnage possède une personnalité bien à lui et utilise un langage très expressif dont la spontanéité colle parfaitement avec la frénésie des péripéties qui nourrissent chaque épisode.

2. Les épisodes de *Sardine de l'espace* se déroulent à partir d'une intrigue de base. Tandis que le méchant Supermuscleman et son infâme conseiller, le docteur Krok, établissent des « orphelinats de dressage » pour les enfants de l'univers, la jeune Sardine et ses deux compagnons cherchent à les libérer et leur apprendre « à désobéir » (tome 1) en parcourant l'espace à bord de leur vaisseau, « l'Hectormalo » (jeu de mots à partir du nom de l'auteur de Sans famille, Hector Malot). Par là même, la série parvient à contrefaire un certain nombre de codes des comics, en faisant notamment de « Supermuscleman » le contraire d'un super-héros combattant en faveur des forces du bien. Elle reprend par ailleurs, sous une forme beaucoup plus humoristique voire « déjantée », le scénario prépondérant dans la série Albator (manga créé en 1969 et popularisé par son adaptation en dessin animé dans les années 80) où ce sont les pirates qui combattent pour la liberté de l'univers.

3. *Sardine de l'espace* a la vertu de mettre en scène un petit groupe de personnages très expressifs au caractère immédiatement reconnaissable qui reviennent d'épisode en épisode : ce qui accroît le degré de familiarité du lecteur.

Il s'agit par conséquent d'un récit très dynamique porté par des répliques très percutantes et un graphisme très accrocheur.



Mise en œuvre du projet d'écriture

- Pour ce qui concerne les classes de CE2, 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.
- 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).

1^{re} étape

Phase 1 : dominante « oral » – lecture/compréhension – travail collectif

Projeter au tableau la page 1 du kit de participation au « Grand concours BD spécial classes ». 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 questionnaire suivant :

- quoi ? Un grand concours BD ;
- pour qui ? Des lecteurs de moins de quatorze ans ;
- jusqu'à quand ? 9 novembre 2019 ;
- pour quoi faire ? Réaliser la suite d'une planche de BD ;
- à partir de quoi ? Le début d'une planche de BD d'un nouvel épisode des histoires de *Sardine de l'espace*..

Phase 2 : dominante « oral » – lecture/compréhension – travail collectif

Projeter au tableau la planche de Sardine de l'espace (p. 4 du kit de participation à télécharger). Prévoir ensuite trois axes de questionnement :

1. Sur l'histoire elle-même : « Que voit-on ? », « Qui reconnaît-on », « Que se passe-t-il ? »
2. À partir des réactions des élèves : « Connaissez-vous ces personnages ? », « Êtes-vous surpris en regardant cette planche ? »
> Les connaisseurs de l'album pourront être surpris de la présence d'un ennemi chez Sardine et ses compagnons.
3. (Vocabulaire) Réflexion sur la désignation de l'héroïne : Pourquoi « Sardine de l'espace » ? Comment comprendre ici l'usage du complément du nom, « de l'espace » ? Les élèves devront mettre à jour le fait que la caractérisation de Sardine implique le « lieu » où évolue le personnage : en l'occurrence sans limite. On pourra amener les élèves à créer d'autres désignations comme « de mars », « de la lune » et leur demander ce qu'apporte la désignation retenue : plus vaste, sans frontière.

Quant au prénom, « Sardine », il peut sembler au premier abord complètement incongru même si ici, il a une connotation affective. D'ailleurs, dans le langage populaire, on retrouve l'expression « ma

sardine» ou «ma petite sardine». En outre, dans le langage populaire, on retrouve l'expression «serrés comme des sardines» : ce qui renvoie à l'idée que beaucoup de personnes se trouvent sinon enfermées ou moins compressées dans un même lieu (ex : métro). Contre ce réseau de sens figuré, l'héroïne, «Sardine», symbolise la liberté de mouvement.

4. 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**, **vignette** et **bulle**. Termes à faire appliquer aux élèves directement à partir de la projection de la planche de référence (qui comprend 6 vignettes dont une complète comportant 4 bulles et 5 à compléter).

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 (5).

4. Conclure sur le fait que la scène que l'on doit inventer doit tenir en 5 scènes (ou si l'on préfère 5 moments de l'action) liées entre elles par un fil conducteur narratif. En sachant que l'embrayeur de la deuxième case est «auparavant» et que donc il va s'agir de revenir sur un fait qui engage le Docteur Krok et plus ou moins nécessairement Supermuscleman.

2^e étape

Phase 1 : dominante « graphique » – travail individuel

1. Projeter au tableau la page 5 de l'annonce téléchargeable du «Grand concours BD». Demander aux élèves sur leur brouillon de reproduire la silhouette des personnages observés en les plaçant chacun dans une vignette : P'tit Lulu, Sardine, Capitaine Épaule Jaune, Supermuscleman et Docteur Krok. L'idée est d'en rester dans un premier temps à des esquisses rapidement exécutées sans utiliser la couleur afin de se familiariser avec les personnages.

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 : Docteur Krok : «J'ai enfermé le patron dans la cage des enfants! Et j'ai perdu la clé!»

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

> dessiner dans une case en incluant une bulle comportant un certain nombre de mots.

➡ Ce qui n'est objectivement pas simple et qui suppose d'aller à l'essentiel en ce qui concerne à la fois la représentation des personnages et leurs paroles.

Phase 2 : dominante «oral» – travail collectif

1. Projeter la planche de BD (p. 4 du kit de participation). Relire collectivement les premières bulles.

• Poser la question suivante aux élèves : « Quelle est la situation de départ ? »

. Réponse : Docteur Krok a commis une « très grosse bêtise » sans que l'on sache laquelle. Le fait qu'il se soit rendu chez ses ennemis présuppose qu'il a paradoxalement besoin d'eux pour réparer sa « bêtise ».

2. S'interroger sur la nature de la « bêtise » commise par le docteur Krok : on aura tout lieu ici de revenir sur l'intrigue de base de la série, à savoir que Sardine est « désobéissante » au sens où elle refuse d'obéir à la dictature de Supermuscleman qui veut enfermer tous les enfants de l'espace pour les éduquer.

> Exemples : Outre l'enfermement involontaire de Supermuscleman, on peut aussi imaginer différents scénarios comme le fait que Krok a placé une bombe à chewing-gum dans le vaisseau Hectomalo et que tout est prêt à exploser dans 5 mn.

3. Selon la modalité de la dictée à l'adulte (les élèves disent et le professeur des écoles écrit au tableau), demander aux élèves d'imaginer comment pourraient s'enchaîner les vignettes et en incluant quels personnages dans la liste de départ.

➔ Les inviter à ne pas forcément inclure tous les personnages ou alors pas sur toutes les vignettes en même temps. Corrélativement, leur suggérer de ne pas en rester à deux personnages même si ce sont les plus importants de la planche.

4. Reprendre quelques propositions et se demander collectivement : « Est-ce que cela est en rapport avec le début de l'histoire ? »

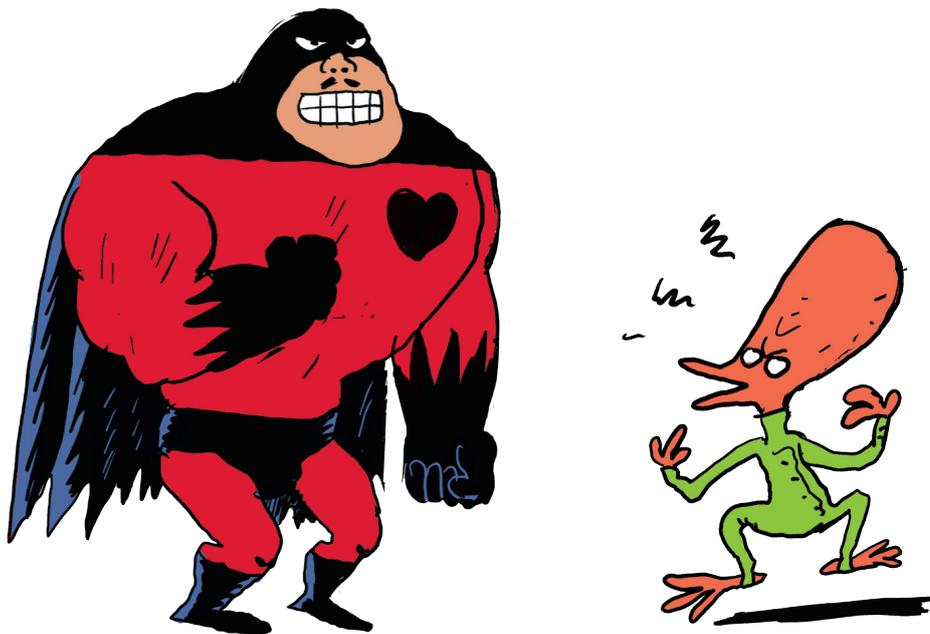


Illustration : Mathieu Sapin.

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 ? »

2. Réfléchir aux cinq étapes de l'action en écrivant une phrase qui résume chacune d'elles. Possibilité d'utiliser une fiche alignant 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 demandera aux élèves de reformuler quelles couleurs sont majoritairement utilisées dans les vignettes initiales de la planche de *Sardine de l'espace* à compléter.

3^e étape

Phase 1 : réalisation – travail individuel

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. Écrire les bulles.

5. Poursuivre le travail avec rajout des couleurs.

6. Finaliser le travail.

➔ En passant dans les rangs, insister sur les consignes suivantes :

– ne pas trop compliquer l'histoire.

– ne pas multiplier les personnages sur une vignette.

– chercher avant tout à être drôle soit par le dessin soit par le texte.



Phase 2 : exposition – travail collectif

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

- Présenter quelques albums de *Sardine de l'espace* parmi les 13 existants. La lecture oralisée de l'enseignant est d'autant plus conseillée que les bulles restent très expressives et que les élèves ont maintenant en tête le profil et la personnalité des personnages. On peut aussi envisager de comparer une vignette où se trouve Sardine et une image représentant Albator « corsaire de l'espace ». L'intérêt étant de mettre en perspective deux tonalités de récit : l'une humoristique et l'autre plus sérieuse : la tonalité passant naturellement par la représentation graphique des personnages.

- On peut même envisager d'aller plus loin en demandant aux élèves de se filmer en train de lire à plusieurs un épisode de *Sardine de l'espace* : le travail consistant alors non seulement à lire de façon expressive mais à permettre au mieux de distinguer chacun des personnages qui interviennent dans l'action. Il s'agit donc d'un apprentissage de la mise en voix d'un texte qui peut aussi passer par le déguisement partiel des locuteurs. On voit bien ici comment le concours « J'aime lire Max » avec *Sardine de l'espace* peut permettre de déboucher sur un véritable projet impliquant possiblement un haut degré de théâtralisation.