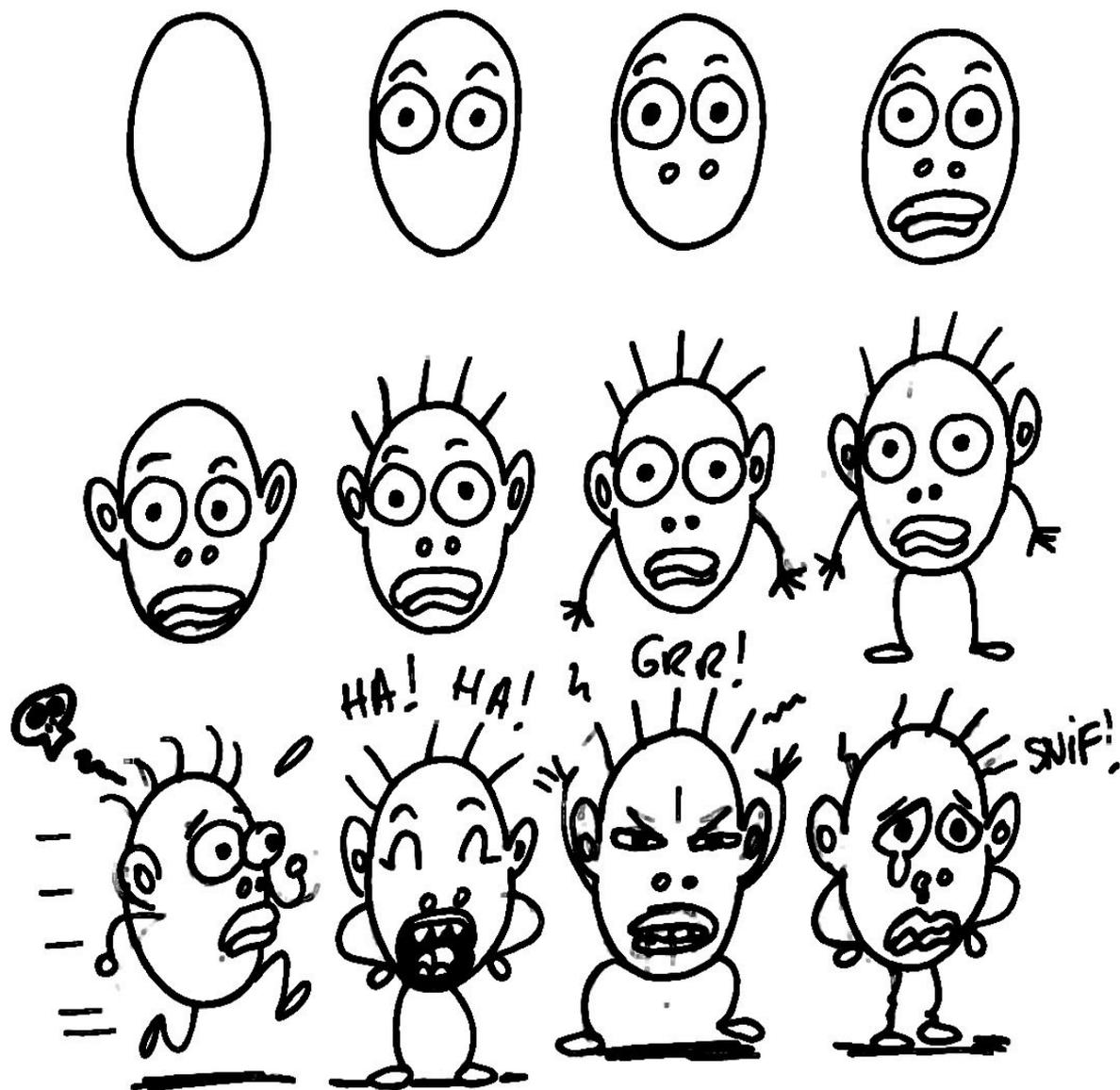


BD et Transversalité

ou comment utiliser la Bande dessinée
dans les apprentissages de l'école élémentaire.



Projet élaboré et réalisé
par l'école élémentaire publique Jean-Jacques Rousseau.

Dossier réalisé par MM Roux Philippe, Lerpinère Jérôme et Dimier Cédric.

Sommaire

Page 2 : Sommaire.

Page 3 : Introduction – BD et Transversalité.

Page 4 : Les 7 ateliers de la BD.

- **Page 5 : Le temps et l'ellipse.**
- **Page 6 : Les bulles ou phylactères**
- **Page 7 : Le sens de lecture.**
- **Page 8 : La chronologie.**
- **Page 9 : La scénario et le StoryBoard.**
- **Page 14 : La BD comme forme de récit.**
- **Page 15 : Le cadrage.**

Page 16 : Mise en oeuvre et avant-propos.

Page 17 : Les Fables de Jean de LaFontaine..

Annexe 1 : Des mises en page – p32

Annexe 2 : Des bulles – p 35

Annexe 3 : Bruits et fureur – p 39

Annexe 4 : De la couleur – p 40

Annexe 5 : Des visages, des figures – p 42

Annexe 6 : Texte, image et inversement – p 43

Annexe 5 : Ordinateur mon ami – p 44

Annexe 6 : Les bonnes adresses – p 50

Logiciels et remerciements – p 50

BD et Transversalité.

La Bande Dessinée (BD) est un média touchant la plupart des apprentissages de l'école primaire. De la lecture à l'écriture, de l'art plastique aux notions de temps et d'espace, elle permet aux enfants dès le plus jeune âge d'explorer des compétences qui sont au coeur des apprentissages.

De plus, l'art graphique, éminemment ludique pour les élèves, répond facilement à leur imaginaire.

La Bande Dessinée est un « écrit » comme un autre. Elle se lit de gauche à droite et de haut en bas. **Cf p 7**

De même à l'intérieur des cases pour lire les bulles.

Les images et le texte racontent une histoire. A ce titre, il y a un avant, un maintenant et un après. **Cf p 8**

Le temps s'écoule dans la BD, dans la case, entre les cases, dans la page.

De plus dans la case, les dessins structurent l'espace, premier plan, plan moyen et arrière plan sont présents. **Cf p 15**

En même temps l'ensemble des cases d'une page construisent un espace narratif cohérent. **Cf p 7, 8, 9**

Il y a des images, du texte, parfois le texte se fait image et les images participent au texte... **Cf p 43**

Ainsi à travers ces codes, l'enfant travaille sur de nombreuses notions et cette transversalité est utilisable dès les premières classes de l'école élémentaire.

Les 7 ateliers de la BD

Préambule.

Ce projet à été initialement conçu au sein d'un décloisonnement.

Ainsi des élèves du cycle 2 au cycle 3 ont pu se côtoyer et collaborer à travers les ateliers, s'enrichissant mutuellement de leur imaginaire et de leurs savoirs-faire.

Cependant l'ensemble des activités peut être réalisé dans une même classe sans difficulté en transposant simplement une séance par atelier.

7 ateliers.

- 1) Le temps et l'ellipse.
- 2) Les bulles.
- 3) Le sens de lecture.
- 4) La chronologie.
- 5) Le scénario, le storyboard... et plus si affinité..
- 6) La BD comme forme de récit.
- 7) Le cadrage.

1) Le temps et l'ellipse.

Durée : 1 à 2 séances.

Objectif : Que l'élève comprenne que tout n'est pas dessiné dans une BD et que l'on est obligé d'imaginer ce qu'il se passe entre deux cases.

Vocabulaire: ellipse ; caniveau.

Savoir : *Entre deux cases, il se passe beaucoup de choses qui ne sont pas dessinées. Mais on ne peut pas tout dessiner sinon l'histoire serait beaucoup trop longue. Néanmoins, pour que l'histoire ait un sens, on est obligé de l'imaginer.*

L'espace entre deux cases s'appelle le caniveau. Le procédé utilisé se nomme une ellipse : ce sont les non-dits entre les cases.



Voici le déroulement complet de l'action tel que l'on pourrait l'imaginer... Cependant dans un travail de BD toutes ces étapes ne sont pas utiles pour l'histoire, et elles occupent alors trop d'espace !



Il fut donc sélectionner les cases qui permettent de comprendre le plus simplement, rapidement et efficacement le déroulement de l'histoire.

2) Les bulles

Cf p 35

Durée : une séance.

Objectif : A l'aide de l'outil informatique, sur une planche de BD déjà construite, créer des bulles et placer du texte à l'intérieur, afin d'établir une cohérence textuelle et chronologique.

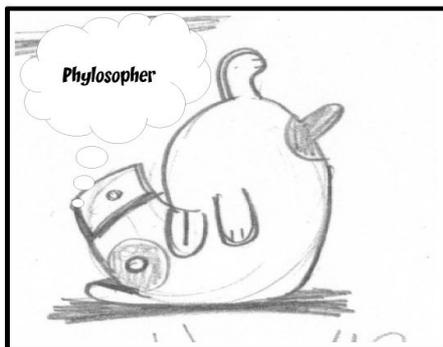
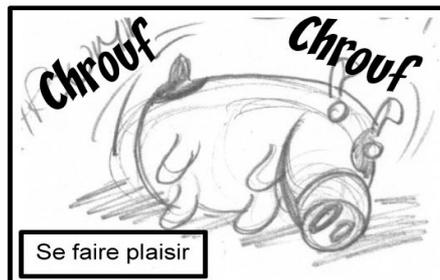
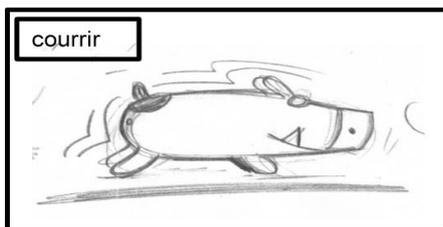
Cf p 44

Cf p 8

Vocabulaire : phylactère ; chronologie.

Savoir : A mesure que l'on passe d'une case à une autre, l'histoire progresse et les évènements doivent garder un lien entre eux. L'ensemble des cases doit au final avoir un sens.

Une vie de Chien !



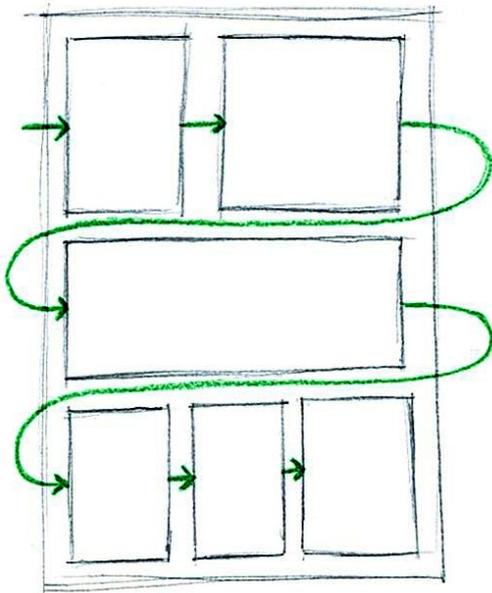
3) Lire une BD

Durée : une séance

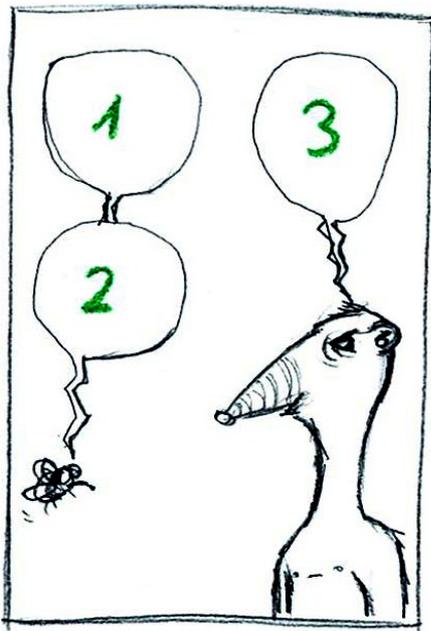
Objectif : apprendre le sens de lecture des cases d'une BD mais également l'enchaînement des bulles à l'intérieur d'un case.

Vocabulaire : phylactères, case, planche, caniveau.

Savoir : Les cases d'une BD se lisent de gauche à droite et du haut vers le bas ❶. Dans une même case, on lit les bulles en partant de en haut à gauche, puis celle en bas à gauche et en continuant ainsi en se déplaçant vers la droite ❷.



❶



❷

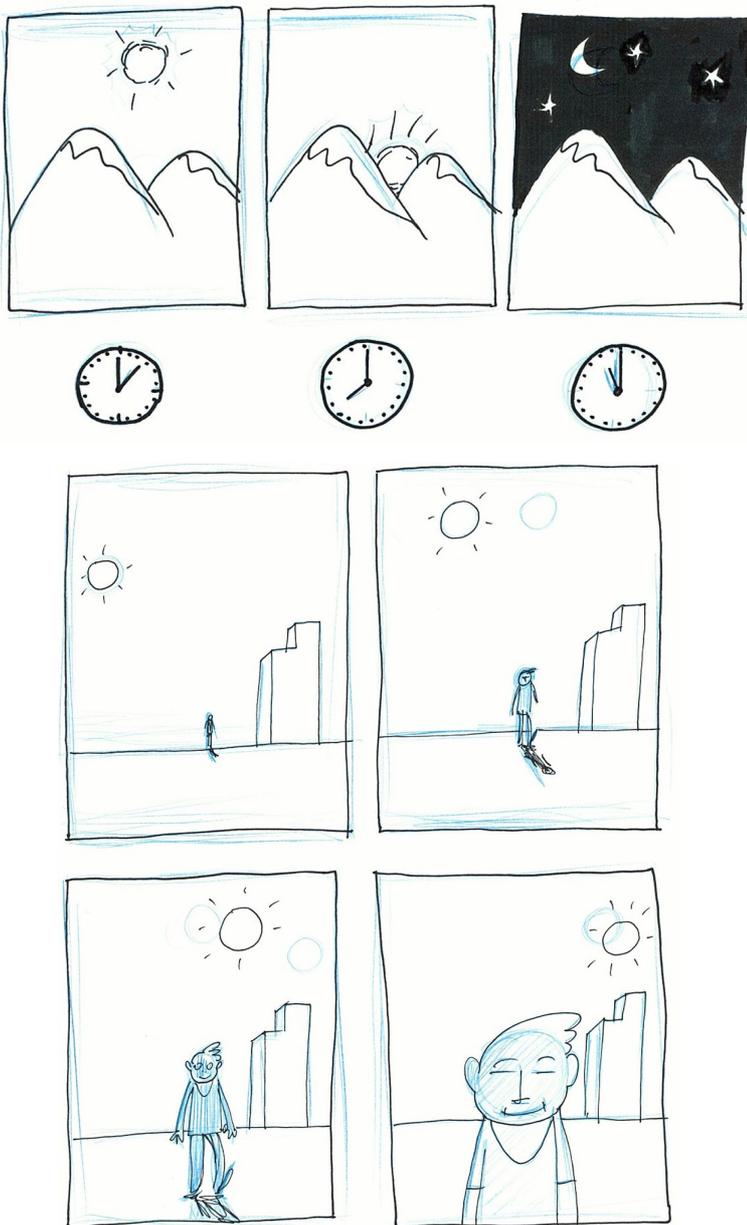
4) La chronologie

Durée : Une séance.

Objectif : comprendre que les actions dans une BD se déroulent de façons chronologique. Pouvoir appréhender les relations de cause à effet.

Vocabulaire : chronologie ; enchaînement logique.

Savoir : *Une histoire ne peut pas se dérouler n'importe comment. Certaines actions doivent se réaliser avant afin que d'autres puissent venir par la suite.*



5) Scénario, storyboard... et plus si affinité.

Durée : 1 à 3 séances.

Objectif : Pouvoir retranscrire des mots en images en utilisant l'ellipse.

Vocabulaire : ellipse, plan.

Savoir : Passer d'une histoire écrite à une aventure en images en ne sélectionnant que les moments intéressants de l'histoire.

1. Le Scénario.

Vignette 1:

Action/Moment de l'histoire :

Gros plan de la main du maître des illusions. Dans la boule de cristal se reflète l'image des Teigneux qui suffoquent.

Emotions :

Le lecteur doit ressentir le danger qui guette les enfants.

Vignette 2:

Action/Moment de l'histoire :

même plan que la vignette 1, dans la boule de cristal les enfants sont énervés de ce qui vient de leur arriver.

Emotions :

idem que la vignette 1

Vignette 3:

Action/Moment de l'histoire :

Plan pied des Teigneux. Ils marchent d'un pas similaire.

Emotions :

Mécontentement des enfants

Vignette 4:

Action/Moment de l'histoire :

Plan pied de dos. Ils marchent.

Emotions :

Les garçons décident de rentrer, Freeda est contre.

Vignette 5:

Action/Moment de l'histoire :

plan pied de face.

Freeda pense.

Emotions :

Freeda est écoeurée, elle râle.

Vignette 6:

Action/Moment de l'histoire :

idem

Emotions :

Freeda a une idée. (lui appartient-elle ?)

Vignette 5:

Action/Moment de l'histoire :

plan + large, de face. Freeda interrompt Achille et Jef pour leur dire son idée.

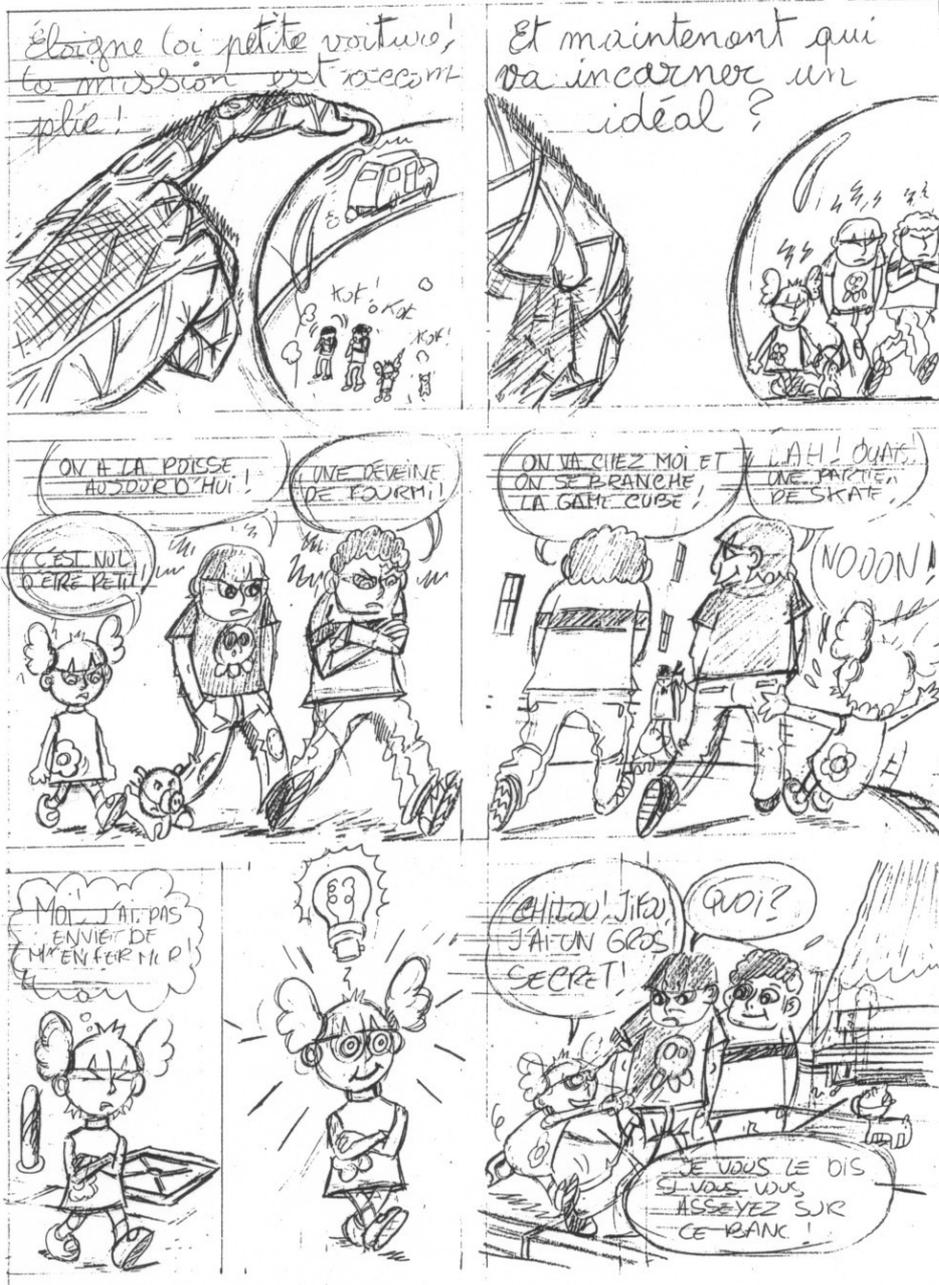
Emotions :

Freeda est enthousiaste. Achille râle.

2. Le StoryBoard.



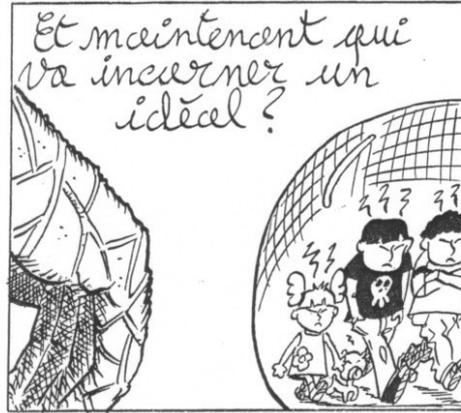
3. Le Crayonné



4. L'Encrage



5. Les Aplats



6) La BD comme forme de récit.

Durée : 1 à 3 séances.

Objectif : Comprendre les spécificités narratives de la BD face à d'autres média.

Savoir : *Comprendre les différences et les points communs entre la BD et d'autres moyens d'expression artistique tels que la photo, le dessin animé...*

Dans le **dessin animé**, chaque image est projetée exactement sur le même espace, celui de l'écran, seul le temps permet de passer d'une image à une autre. Alors que dans la BD chaque case occupe une place particulière dans l'espace de la planche.

Un **tableau de peintre** résume par une seule image, un moment, une situation, le tableau suspend le mouvement, l'image est fixe, il n'y a pas de suite à cette image. La BD, par contre, découpe une action en plusieurs images fixes, toute image est suivie par une autre image.

Une **image photo** est, comme la peinture, la description d'un instant: c'est une image isolée prise à un moment donné. À la différence de la peinture et de la BD, l'image BD, elle, est picturale, c'est à dire est un dessin.

DEFINITION DE LA BD:

Images dessinées fixes qui se suivent les unes après les autres et qui racontent une histoire.

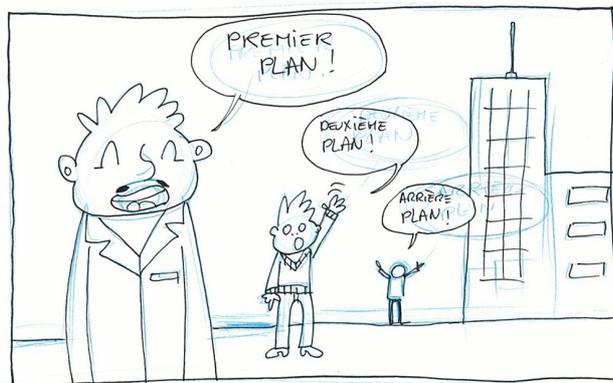
8) Cadrage.

Durée : 1 séance

Objectif : Utiliser différents types de plan afin de donner plus de sens à l'histoire et de centrer convenablement le sujet de la case.

Vocabulaire : Gros plan ; plan moyen ; plan pieds ; plan d'ensemble ; plan général.

Savoir : Jouer sur les différents points de vue, suivant ce que l'on veut rendre important dans l'histoire ou pour rendre compte de l'écoulement du temps.



MISE EN OEUVRE ET AVANT PROPOS !

Suite à ce long travail par atelier, les élèves ont réinvesti ces nouveaux savoirs dans des BDs ayant pour thème « Les Fables de La Fontaine ». Plusieurs fables ont été travaillées dans le cadre de la lecture. Les enfants ont dû en sélectionner une dans leur groupe respectif.

AVANT PROPOS

Toutes ces BD ont été réalisées à partir des célèbres fables de Jean de La Fontaine et ont nécessité plusieurs mois de travail. Chaque groupe a utilisé une méthode différente pour faire sa BD. Merci aux enseignants, à Jérôme, Cédric et Barbara, ainsi qu'à tous les enfants pour avoir mené ce projet jusqu'au bout.

ONT COLLABORÉ À CETTE BD :

	<p>LE LOUP ET LE CHIEN AVEC BARBARA GHYSE :</p>		<p>LE LOUP ET L'AGNEAU AVEC FANNY LOPEZ :</p>		<p>LA TORTUE ET LES DEUX CARNARDS AVEC JÉRÔME LERPINIÈRE :</p>
<p>Jules, Mehdi, Emma, Mathys, Christopher, Cannelle, Melvyn, Allisson, Hichem, Sarah A., Thomas G., Elès E., Alexandre H., Aïssa.</p> <p>Les enfants ont travaillé à partir de dessins, puis de chutes de tissu et de moquette, fleurs, cailloux, herbe.</p>		<p>Roxane, Fethy, Camille P., Nicolas, Sarah T., Ilias D., Anis, Adel, Lyes, Loann, Quentin S., Océane, Iyass C., Laurent, Anissa, Clérence.</p> <p>Les personnages ont été faits en pâte à modeler, le décor en carton.</p>		<p>Bobal, Néïss, Bania, Raphael, Lisa S., Farid, Charly, Eléssse B., Thien Long, Benny, Thomas S., Fiona, Jessica F., Khazel.</p> <p>Le groupe a travaillé sur une adaptation libre de la fable : les textes ont été rédigés par les enfants, les dessins ont été faits avec l'aide de Jérôme.</p>	
<p>LA GRENOUILLE ET LE BOEUF AVEC VIRGINIE BOURELY :</p>		<p>LE LION ET LE RAT AVEC PHILIPPE CANNICIONI :</p>		<p>LE LION ET LE MOUCHERON AVEC CEDRIC DIMIER :</p>	
<p>Cherisdine, Courtney, Lina, Alexandre D., Nabil, Jérémie, Stella, Nathan, Anthony, Wali, Pacôme, Ibrahim, Tatiana, Marion, Kevin, Sonia.</p> <p>Les enfants ont dessiné et encre le boeuf et les décors, puis la grenouille a été créée à partir d'un ballon.</p>		<p>Tiago, Anaïs Pe., Maguelone, Hicham, Laura, Handy, Tess, Maeva, Othman, Lisa E., Daisy, Toatini, Arnaud, Mickael, Anaïs D., Walid.</p> <p>Chaque vignette correspond au dessin d'un enfant.</p>		<p>Eléssse S., Tony, Bérénice, Anaïs Pl., Melissa, Tony, Ayoub, Lucie, Nadr, Bruno, Margot, Lauryn, Camille A., Fanny, Axel.</p> <p>Les enfants ont été pris en photo, puis les photos ont été retouchées au feutre et par informatique.</p>	
<p>GROUPE LE LIÈVRE ET LA TORTUE AVEC CHRISTELLE GIORCI ET PHILIPPE ROUX :</p>		<p>William, Juliette, Angelo, Thibaut, Simon, Lucille, Guilhem, Yacine, Julie, Quentin B., Noham, Rachid, Audrey, Jessica G.</p> <p>La BD (ainsi que les bulles) a été réalisée avec du papier déchiré puis collé.</p>			

Les fables
de La Fontaine



ÉCOLE JEAN-JACQUES ROUSSEAU 2006/07

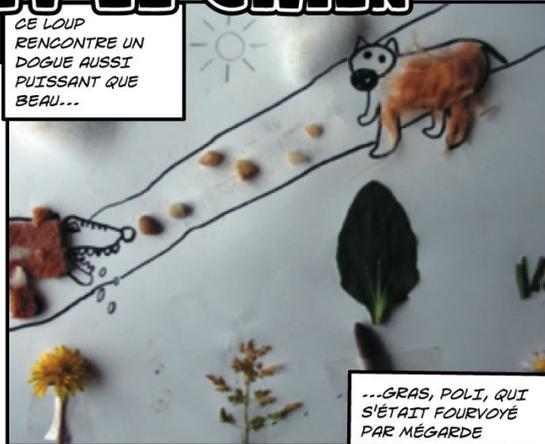
Cette couverture a été réalisée par Jérôme Lerpinière et Cédric Dimier. Dessin traditionnel, mise en couleur et mise en page par ordinateur.

LE LOUP ET LE CHIEN

UN LOUP N'AVAIT QUE LES OS ET LA PEAU
TANT LES CHIENS FAISAIENT BONNE GARDE



CE LOUP
RENCONTRE UN
DOGUE AUSSI
PUISSANT QUE
BEAU...



...GRAS, POLI, QUI
S'ÉTAIT FOURVOYÉ
PAR MÉGARDE



MMM... TROP
COSTAUD!



MAIS COMME
VOUS ÊTES BEAU,
MESSIRE CHIEN
!

IL NE TIENDRA
QU'À VOUS, BEAU
SIRE, D'ÊTRE
AUSSI GRAS QUE
MOI

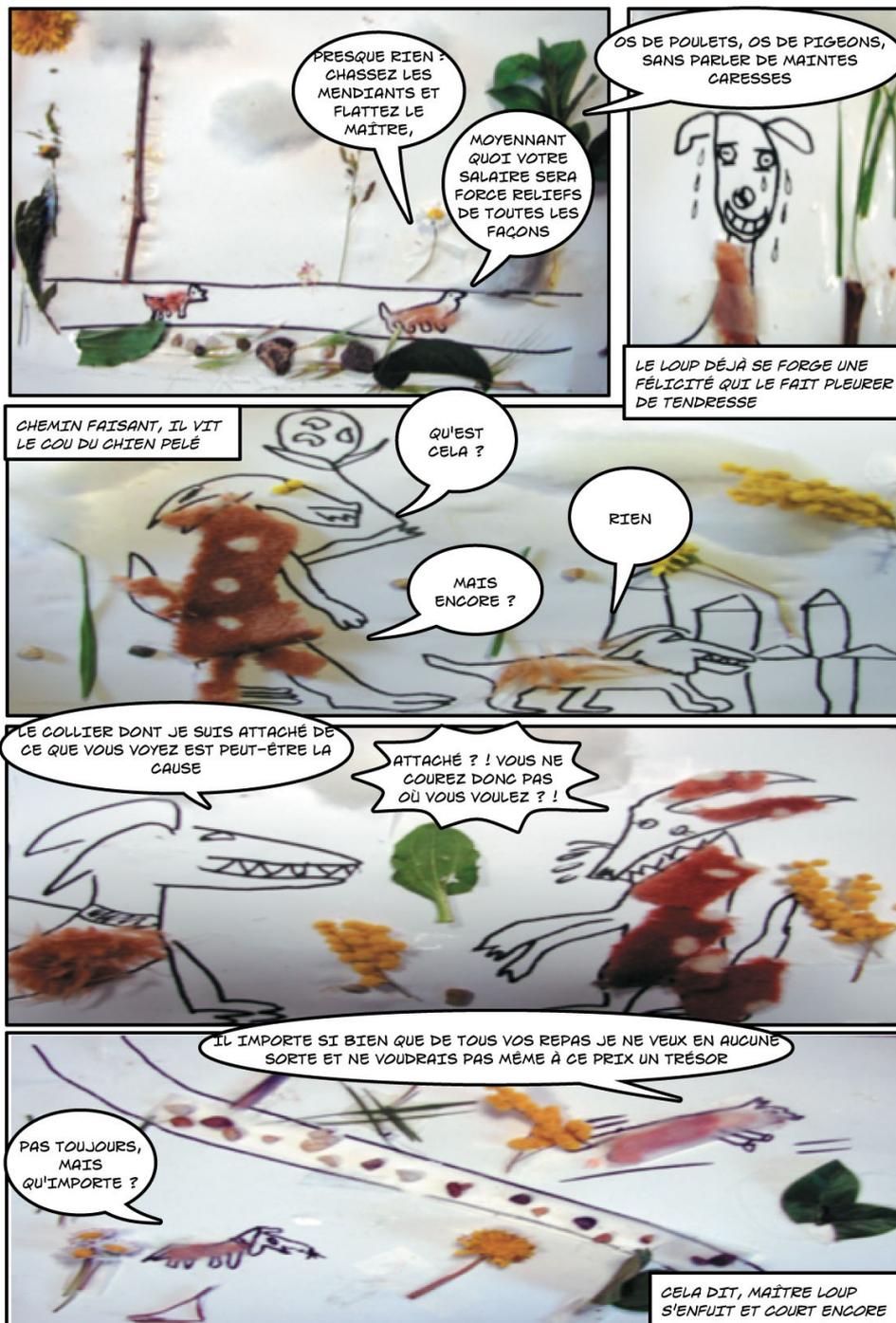


QUITTEZ LES
BOIS, VOUS
FÉREZ BIEN, VOS
PAREILS Y
MOURRONT DE
FAIM



SUIVEZ-MOI
VOUS AUREZ UN
BIEN
MEILLEUR
DESTIN

QUE ME FAUDRA-
T-IL FAIRE ?



A partir de dessins traditionnels, les élèves ont collé divers matériaux de récupération afin d'habiller les images.

Le tout a été ensuite photographié.

La mise en case et les bulles ont été réalisées à la fin par ordinateur (Cf p 44).



La raison du plus fort est toujours la meilleure...



MIAM
MIAM!

QUI TE
REND SI HARDI
DE TROUBLER
MON BREUVAGE!
TU SERAS CHÂTIÉ
DE TA
TÉMÉRITÉ!



GLA...GLA...
GLA!



SIRE, QUE
VOTRE
MAJESTÉ NE SE
METTE PAS EN
COLÈRE...

...MAIS PLUTÔT
QU'ELLE CONSIDÈRE
QUE JE ME VAS
DÉSALTÉRANT DANS
LE COURANT, PLUS
DE VINET PAS AU
DESSOUS D'ELLE...



...ET QUE PAR
CONSÉQUENT,
EN AUCUNE FAÇON,
JE NE PUIS
TROUBLER
SA BOISSON.

MAIS
TU LA
TROUBLES
!!!!!!



Sur cette bande dessinée, le décor a été fabriqué par découpage, collage, peinture et ajout de matériaux divers.

Les personnages de la fable ont été réalisés en pâte à modeler.

Ensuite, chaque scène a été photographiée avec un appareil photo numérique.

La mise en page et les bulles ont été réalisées par ordinateur (cf p44) à partir du texte sélectionné par les enfants.



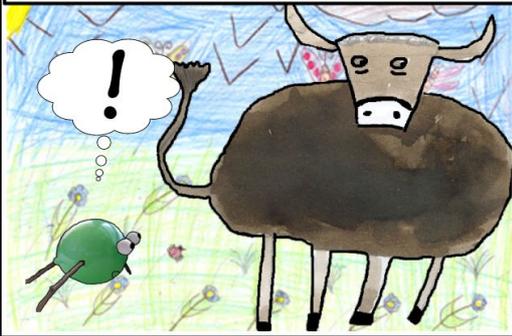
Ici, le dessin, l'encrage, les bulles et la mise en case ont été fait de manière traditionnelle par les élèves.

Le texte a été retravaillé et modernisé.

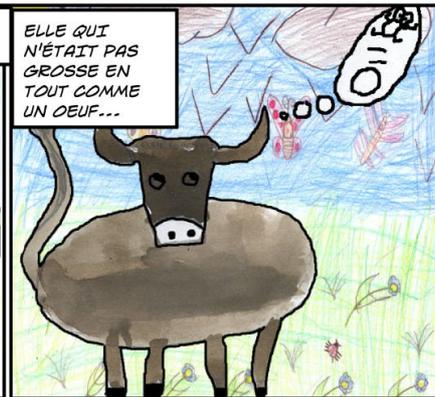
La mise en couleur a été réalisée par les enfants.

LA GRENOUILLE QUI VEUT SE FAIRE AUSSI GROSSE QUE LE BOEUF

UNE GRENOUILLE VIT UN BOEUF QUI LUI SEMBLA DE BELLE TAILLE



ELLE QUI N'ÉTAIT PAS GROSSE EN TOUT COMME UN OEUFF...



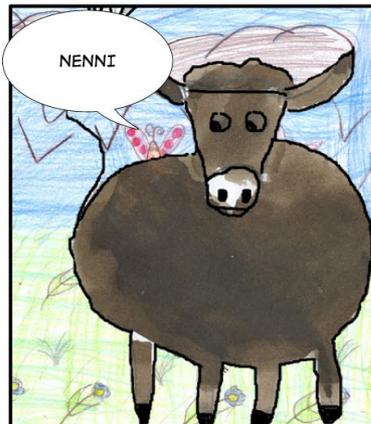
...ENVIEUSE, S'ENFLE, S'ÉTEND ET SE TRAVAILLE



RÉGARDEZ BIEN MA SOEUR, EST-CE ASSEZ ?



NENNI

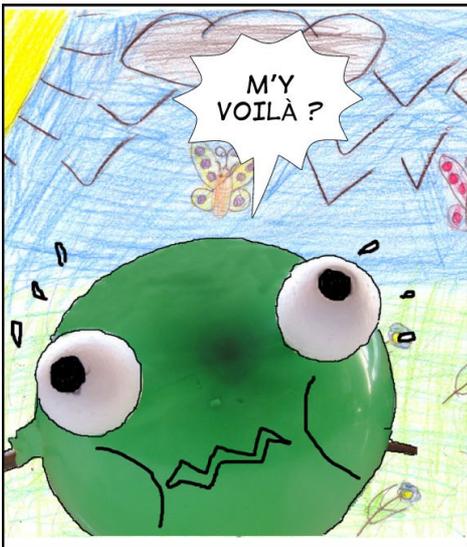


M'Y VOICI DONC ?



POINT DU TOUT





LA CHÉTIVE PÉCORE S'ENFLA QI BIEN QU'ELLE EN GREVA

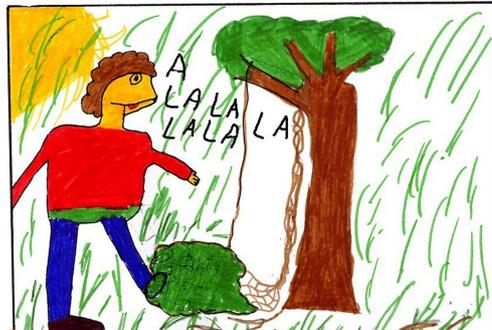
MORALITÉ :
 LE MONDE EST PLEIN DE GENS QUI NE SONT PAS PLUS SAGES ;
 TOUT BOURGEOIS VEUT BÂTIR COMME LES GRNDS SEIGNEURS ;
 TOUT PETIT PRINCE A DES AMBASSADEURS ;
 TOUT MARQUIS VEUT AVOIR DES PAGES.

Les décors ont été coloriés aux crayons de couleur.

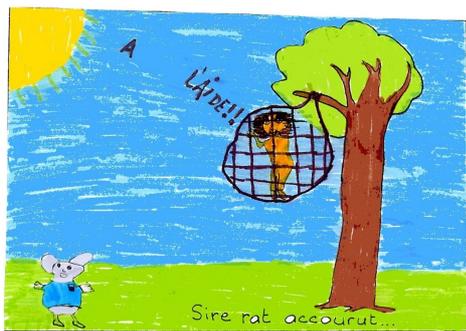
Le boeuf a été peint. La grenouille est un ballon de baudruche photographié et inséré dans la BD par ordinateur.

La mise en case, les bulles et légendes ont été réalisées par ordinateur (Cf p 44).

Le Lion et le Rat



1



2

Sur cette BD, tout a été réalisé de manière traditionnelle sur des feuilles A3.

La mise en couleur s'est faite à l'aide de feutres, de peinture, de craies grasses...

Les élèves ont directement travaillé dans des cases préparées à l'avance avec une mise en page définie d'emblée.

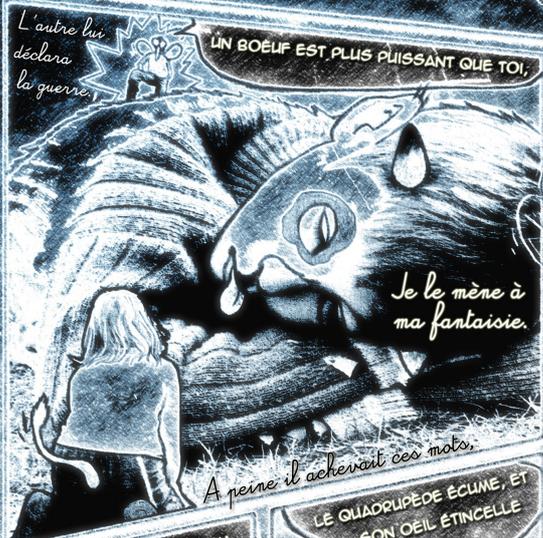
Les bulles et les légendes ont été directement dessinées.

Fut le trompette et le héros.



VA-T-EN, CHÉTIF INSECTE, EXCRÉMENT DE LA TERRE!

Penses-tu, que ton titre de roi Me fasse peur, ni me soucie?



L'autre lui déclara la guerre.

UN BOEUF EST PLUS PUISSANT QUE TOI,

Je le mène à ma fantasia.

A peine il achevait ces mots.



QU'IL SONNA LA CHARGE.

IL RUGIT; ON SE CACHE, ON TREMBLE À L'ENVIRON



PLUS FOND SUR LE COU DU LION, QU'IL REND PRESQUE FOU.



LE QUADRUPÈDE ÉCUME, ET SON OÛIL ÉTINCELLE



Le Lion et le Moucheron





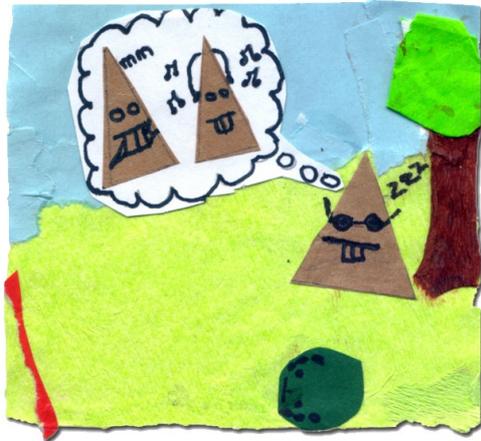
Ce travail a été réalisé à partir de photographies numériques. Les prises de vue ont été faites et choisies par les enfants.

Le texte a été travaillé et les parties sélectionnées par les enfants.

La mise en page, les bulles et tout le travail de retouche d'images et de mise en couleur a été pris en charge par Cédric Dimier (graphiste).

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

R E N S E I G N E M E N T S U R L A P A R T I C I P A T I O N



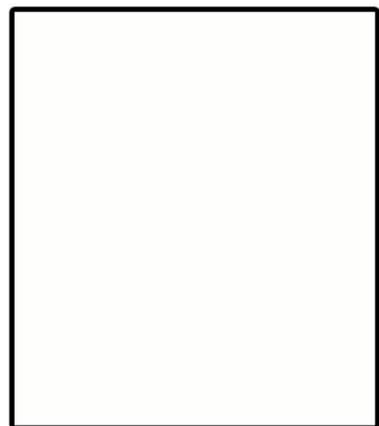
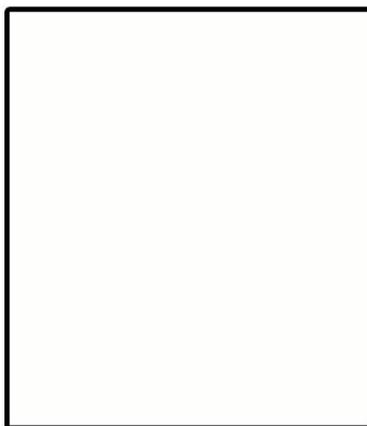
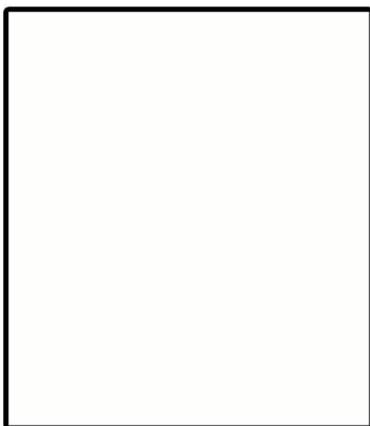
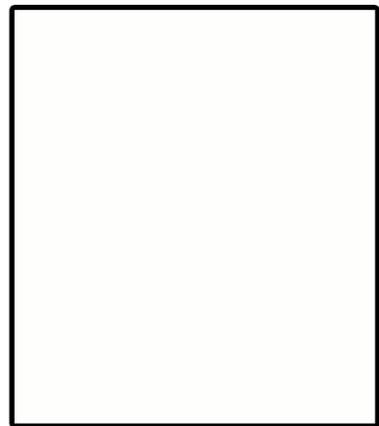
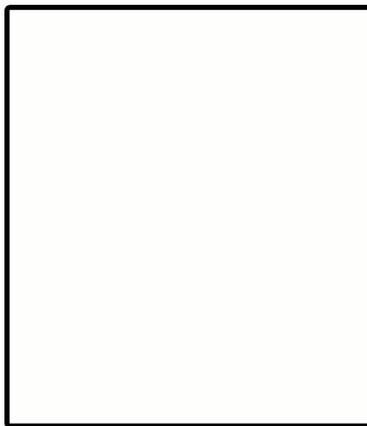
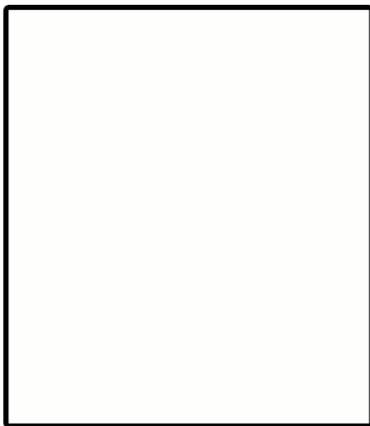
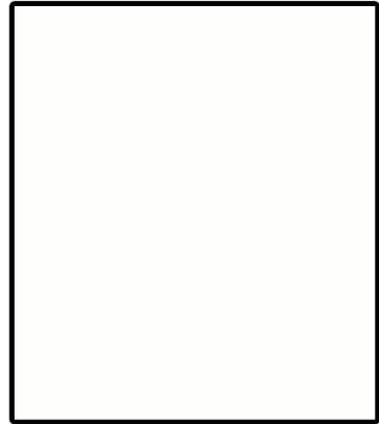
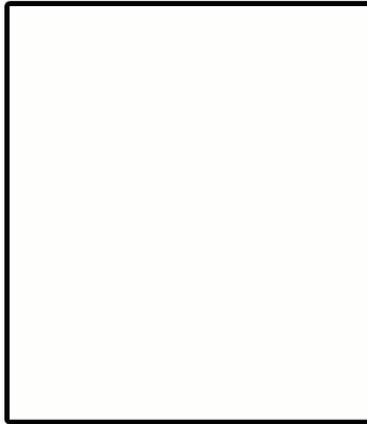
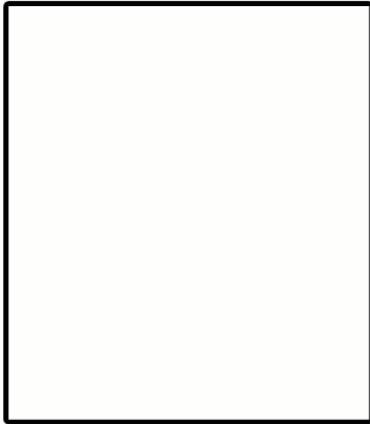


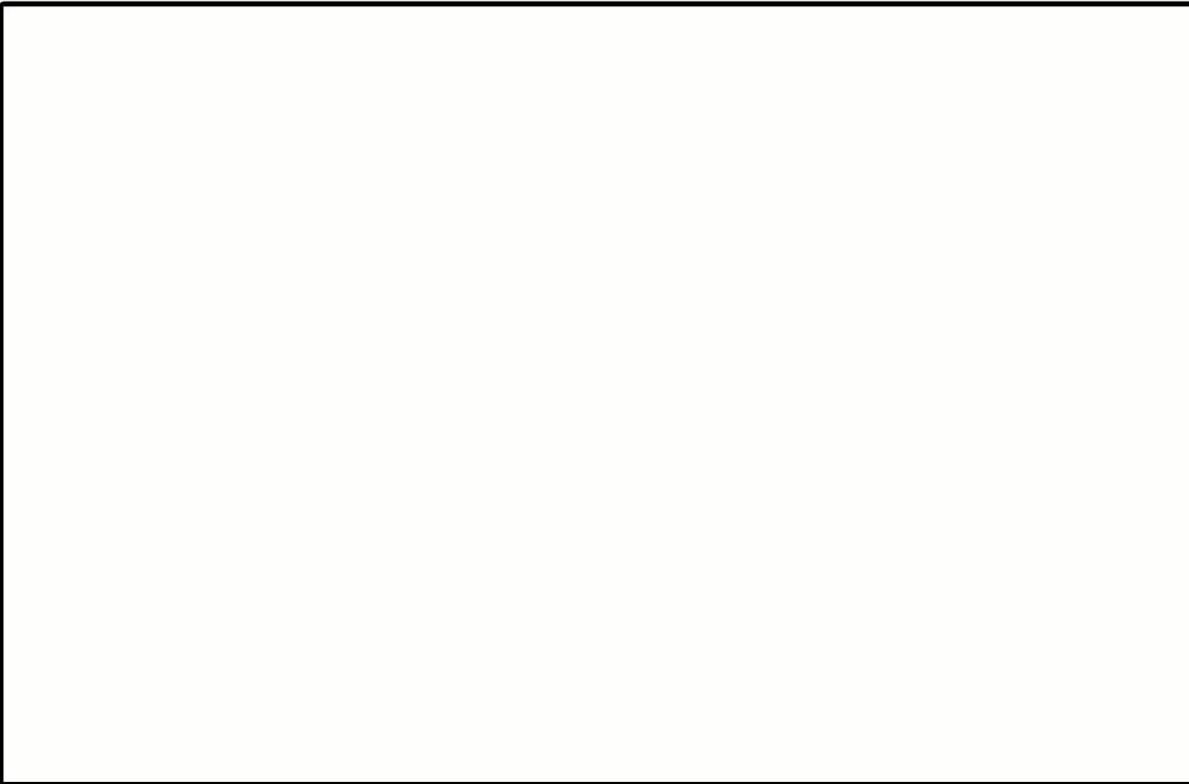
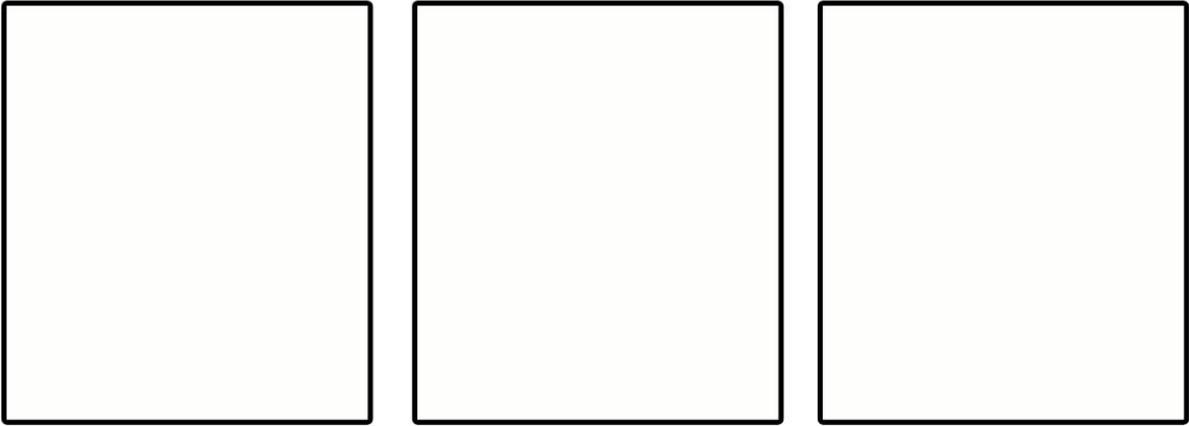
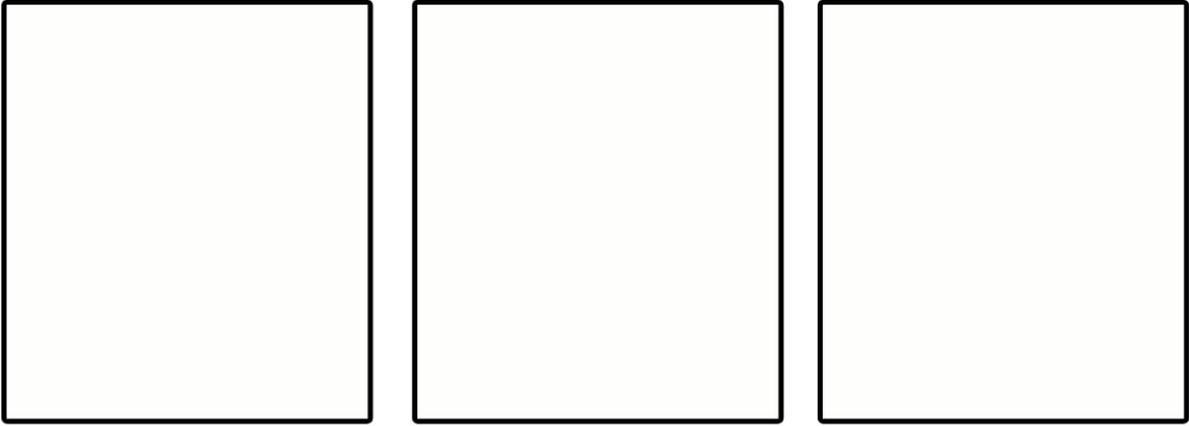
Dans cette BD, tout a été réalisé en papier déchiré ou découpé (y compris le titre de l'histoire).

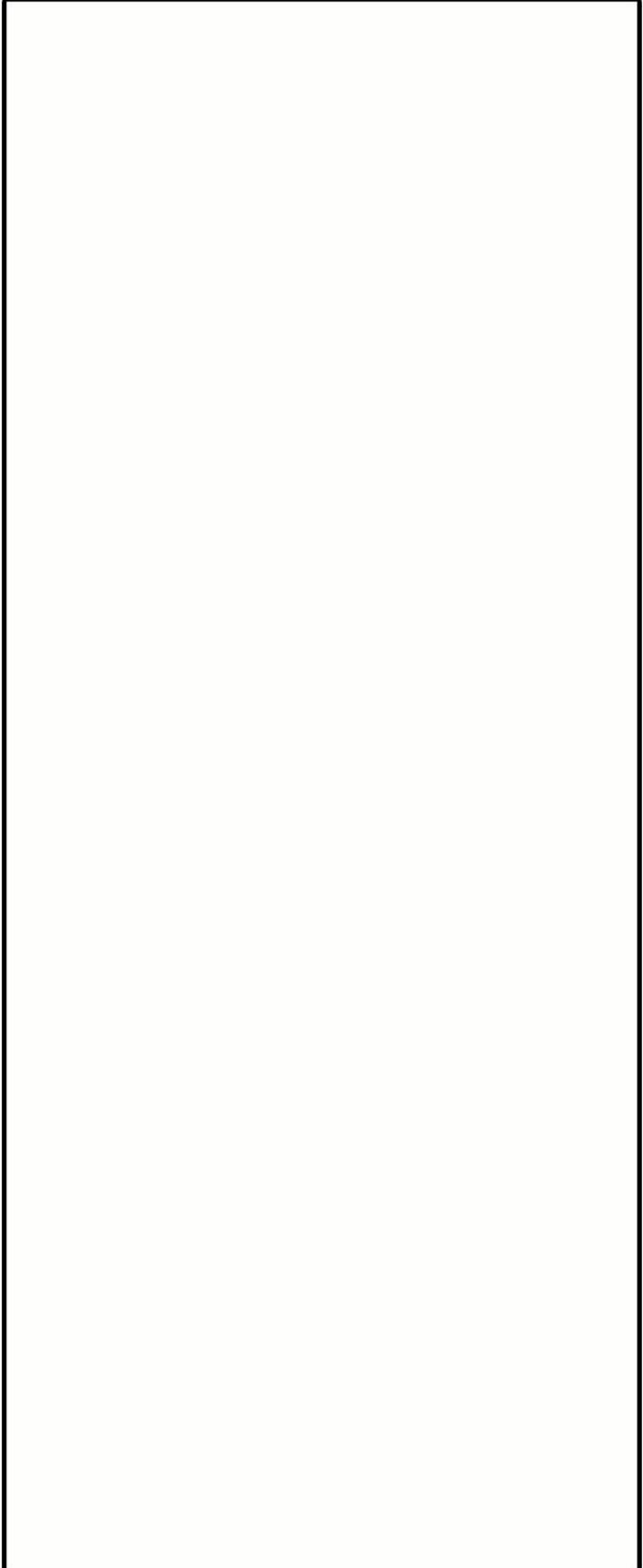
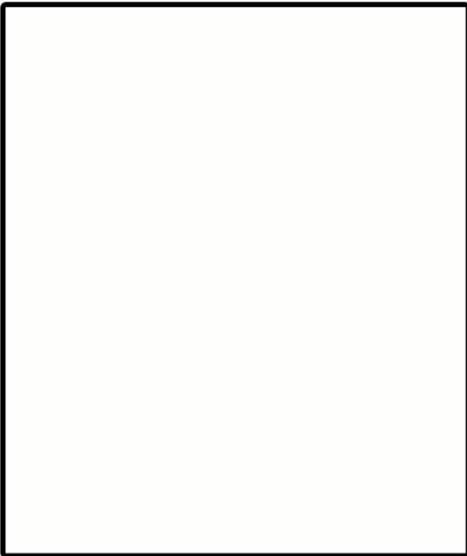
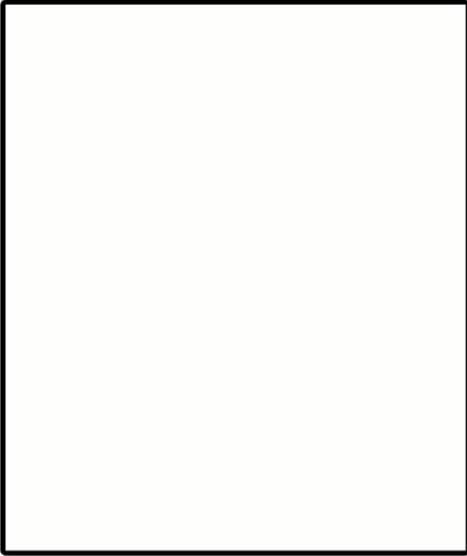
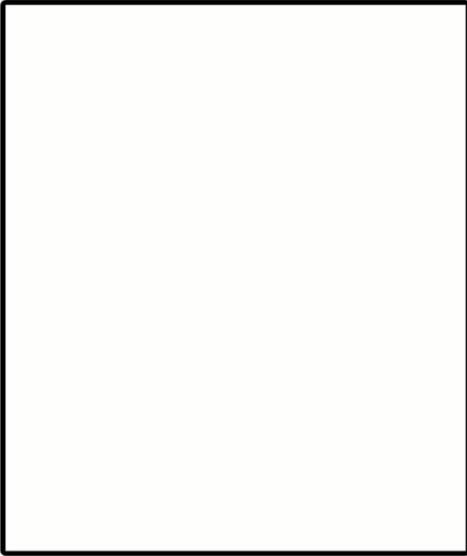
La mise en page a été imaginée d'emblée. Chaque enfant a donc travaillé sur une case dont la forme et les dimensions étaient prédéfinies par cette mise en page. Les différents collages ont permis de réinvestir les notions d'arrière plan, de plan moyen et de premier plan...

Chaque personnage a été représenté par une forme géométrique et une couleur afin qu'ils soient facilement identifiables.

Annexes - Documents tout prêts
Annexes n°1 - Mise en page -

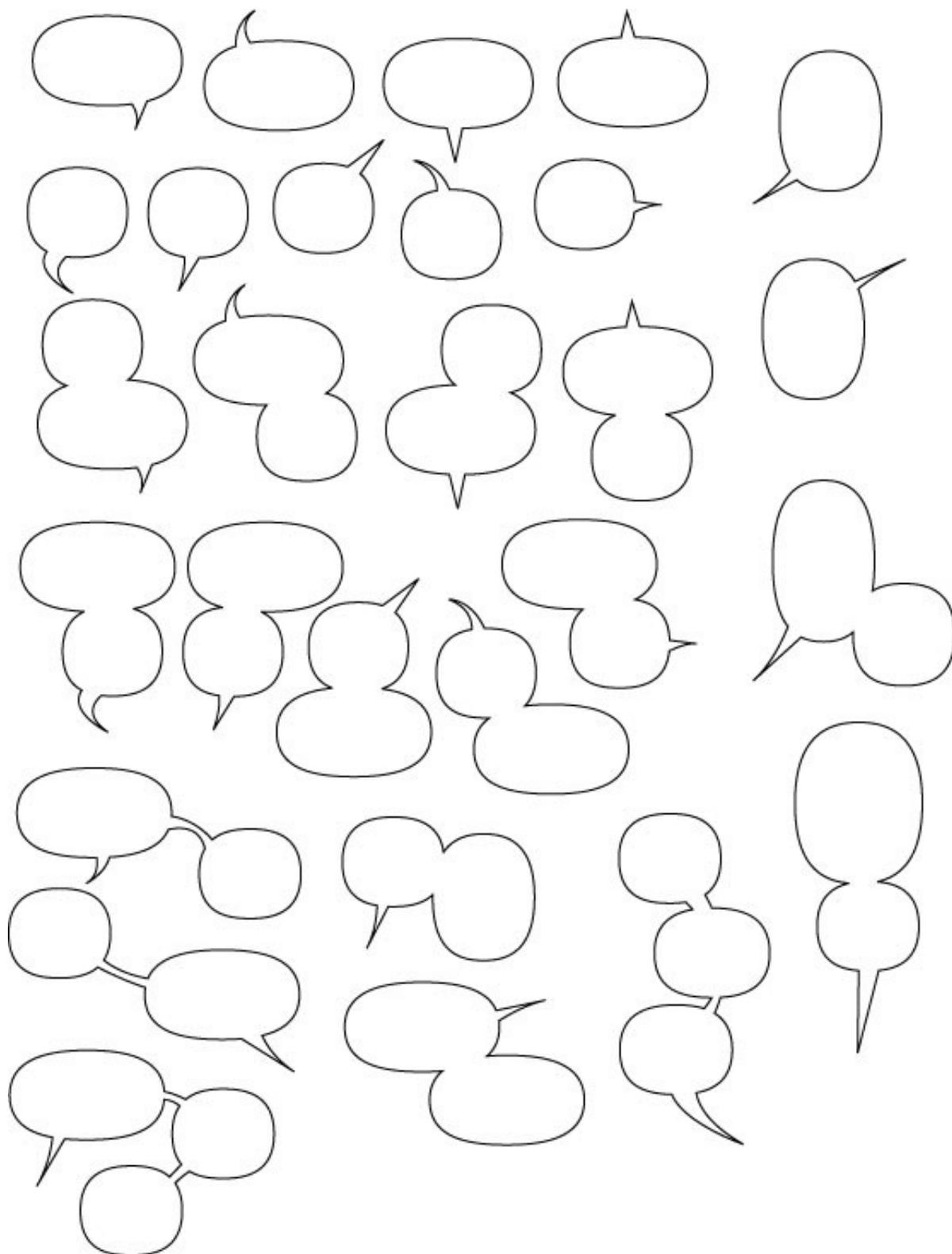




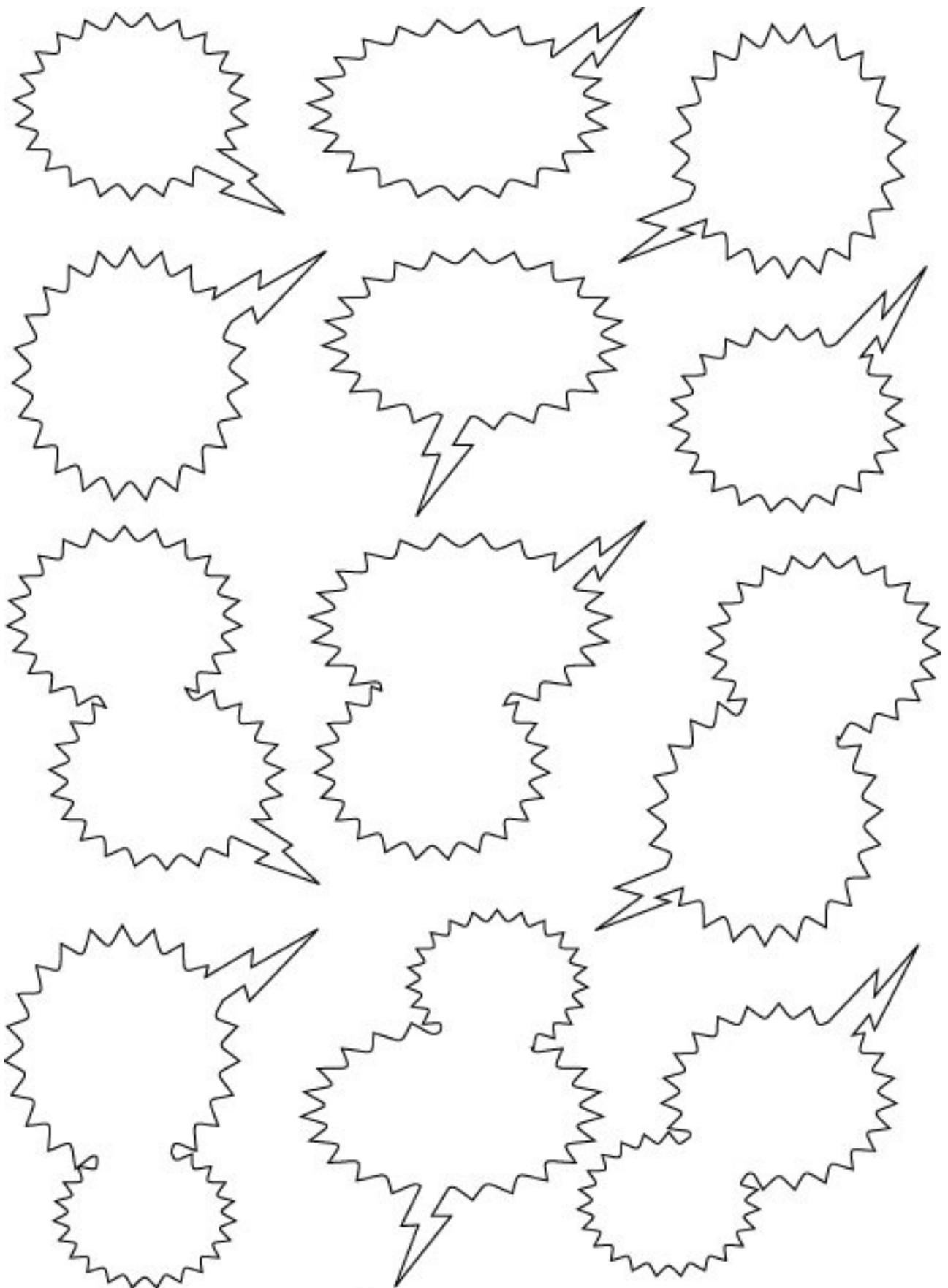


Annexes n°2 - Les Bulles -

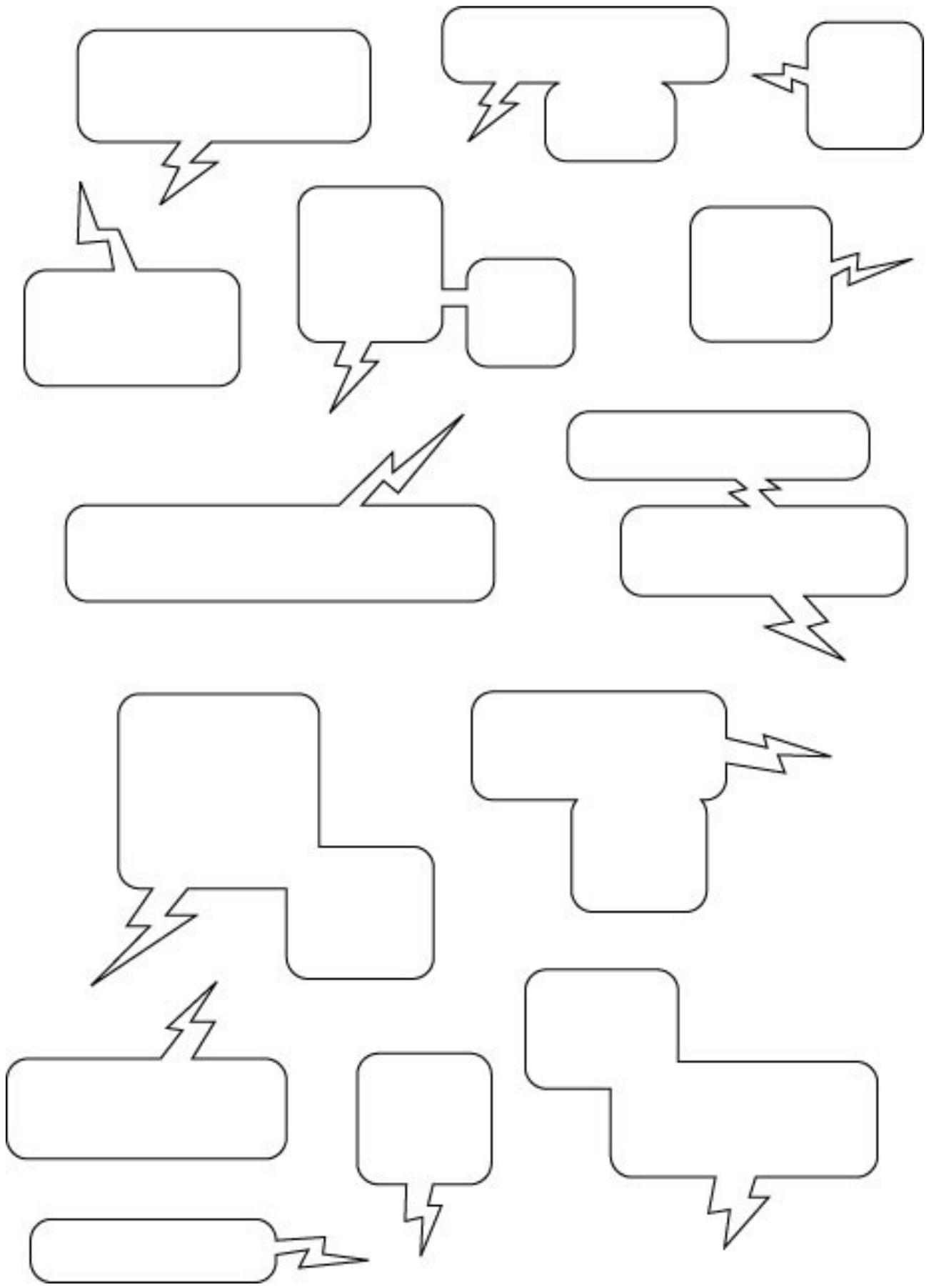
Les bulles classiques.



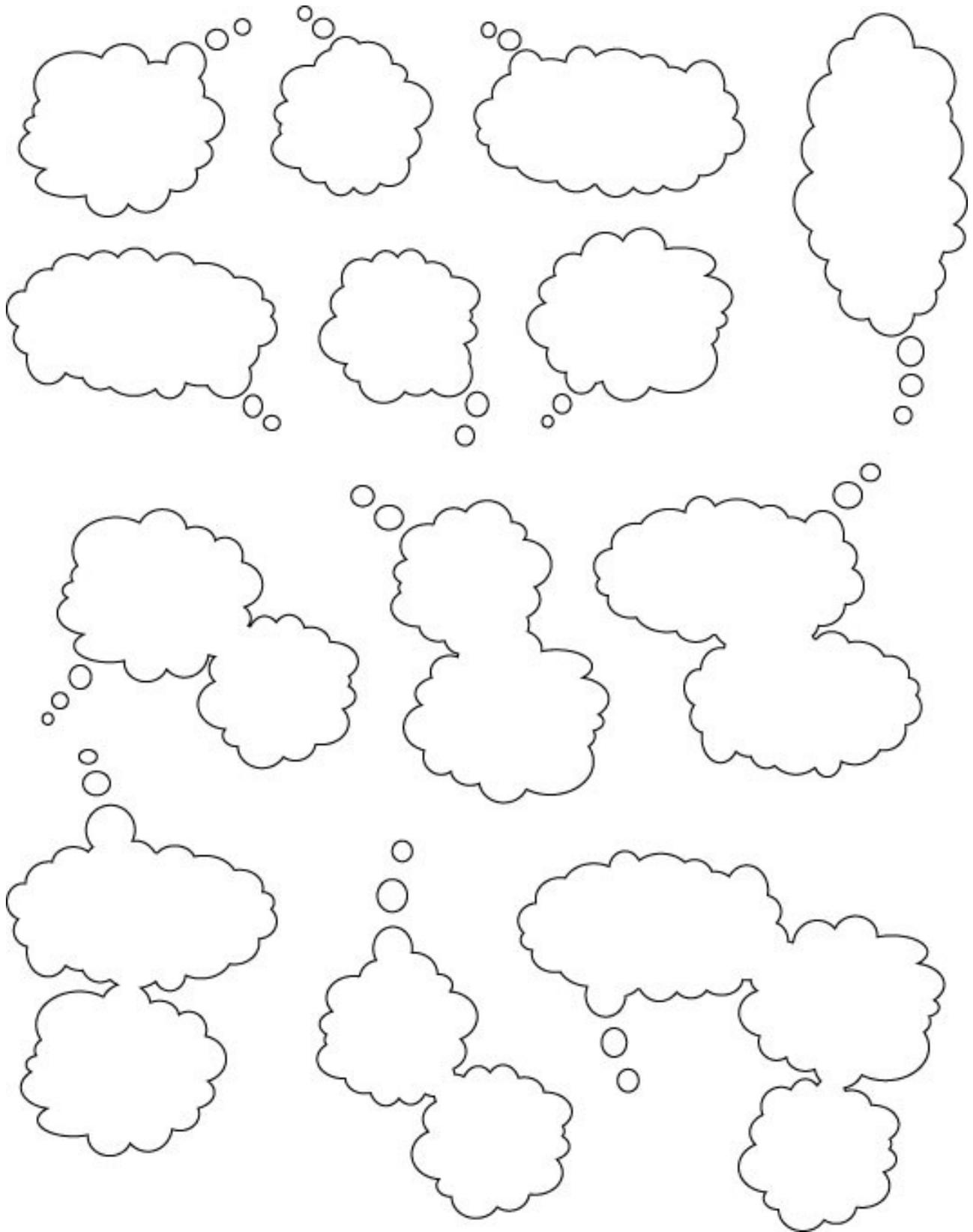
Les bulles radio.



Les bulles robots



Les bulles pensées.



Annexes n°3 - Les Onomatopées -

Bruits et fureur



Annexes n°4 - De la couleur -

SYMBOLISME DES COULEURS



LE BLEU

Le bleu évoque de vastes espaces calmes et sereins. Cette couleur symbolise la paix, appelle à l'évasion et au rêve. Le bleu possède de grandes vertus : il est calme, apaisant .

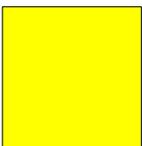


LE ROUGE

On l'associe souvent à la passion, à la sensualité et au désir. Le rouge traduit aussi l'exubérance, la vitesse et l'action.

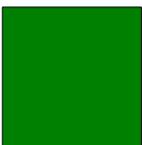
Le rouge et l'orangé vif sont les teintes qui se voient le mieux à distance, c'est une des raisons pour lesquelles elles sont utilisées pour avertir d'un danger ou d'une interdiction.

Le rouge évoque la colère et l'agressivité, comme dans les expressions « voir rouge » et « rouge de colère », ainsi que d'autres émotions, comme dans les expressions « rouge de confusion », « rouge de honte » ou « le rouge lui monta aux joues ».



LE JAUNE

Le jaune est la couleur du soleil, de la lumière, de l'été, il illumine et attire l'attention. Sert souvent à capter le regard.



LE VERT

Le vert symbolise le destin, le hasard, à la fois la chance et

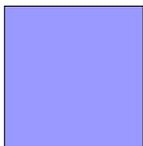
la malchance. Le vert est, en certaines circonstances, perçu comme une couleur ayant trait à ce qui est instable, à ce que l'on désire et qui est incertain ou éphémère : que ce soit l'amour, l'espérance, la jeunesse ou encore, le jeu.

Le vert crée aussi une ambiance rassurante, un sentiment de confort et de lien avec la nature.



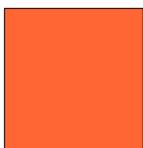
LE NOIR

Il évoque la dignité, le pouvoir, la menace et le mystère. Mais, le noir comporte aussi des connotations négatives : on l'attribue à l'austérité, et il est par tradition occidentale, associé au deuil, à la mort et aux ténèbres.



LE VIOLET

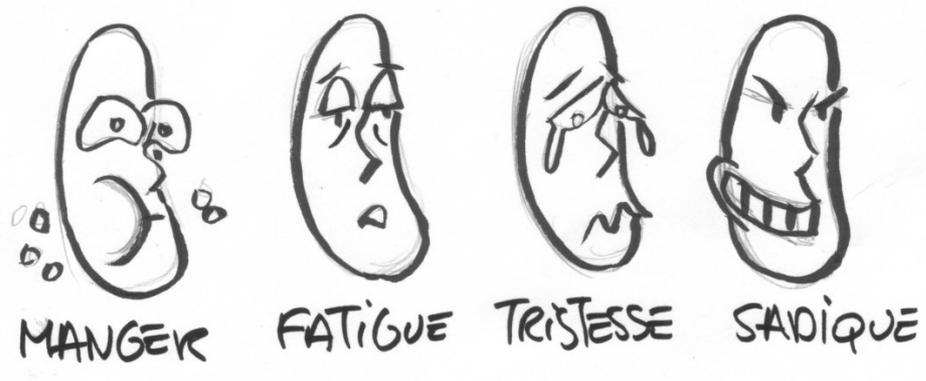
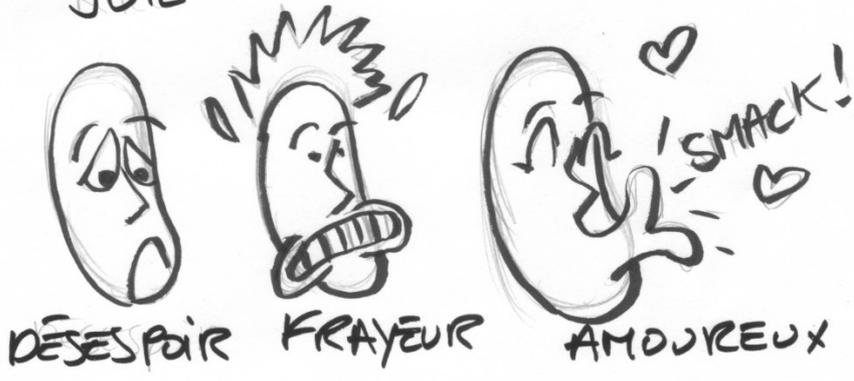
Suggèrent tantôt mystère, richesse et délicatesse, tantôt malaise, trouble ou provocation



L' ORANGE

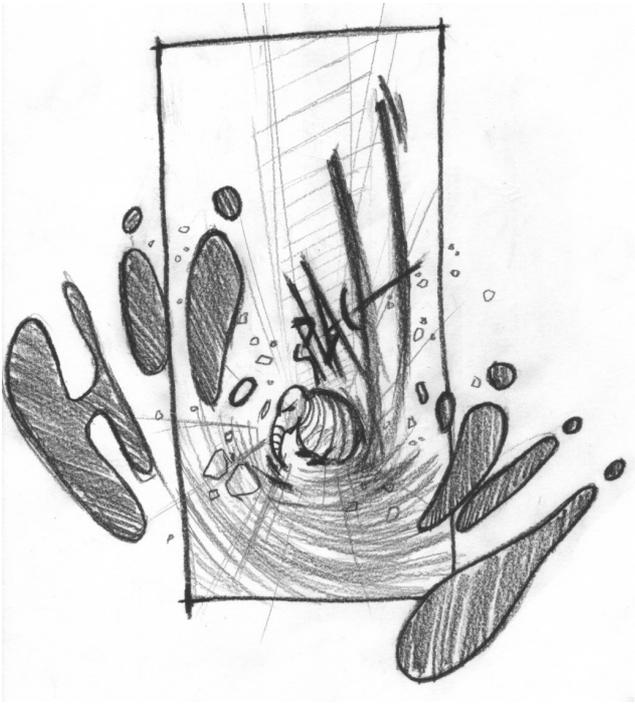
On associe l'orangé à l'automne et à ses feuillages colorés, au feu, à la terre. Il passe tantôt pour joyeux et stimulant comme le jaune, tantôt pour une couleur de passion et de fougue comme le rouge, mais toujours à des degrés moindres.

Annexe n°5 – Des visages, des figures.



Annexe n°6 – Texte, image et inversement.

En bande dessinée, le texte peut parfois être utilisé et considéré comme une image ❶. De la même façon, certaines images se lisent comme du texte ❷ (Cf p 30 case 3).



1



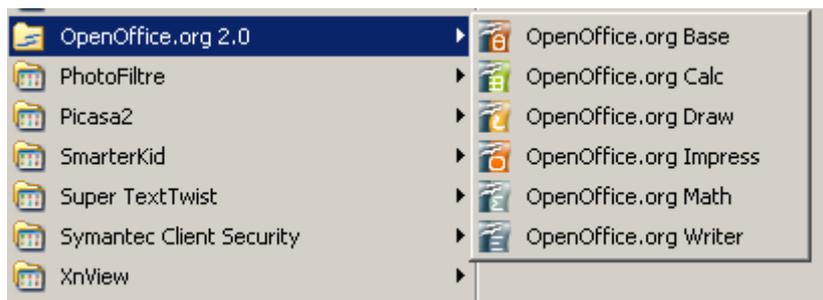
2

Annexes n°5 – Ordinateur mon ami –

Utilisation d'OpenOffice Dessin (Draw)

1. Ouverture d' OpenOffice Draw.

Dans le menu **Démarrer**, cliquez dans **Programme**, un menu déroulant s' affiche, choisissez le programme **OpenOffice** puis son sous programme **OpenOffice.org Draw**, cliquez !!



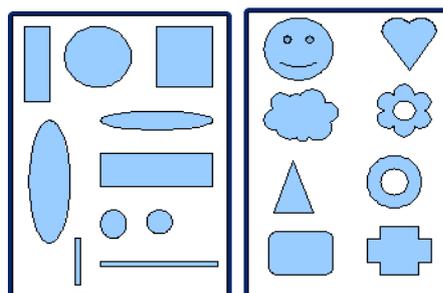
2. Créer des cases.

Elle se situe en bas de la page, différents outils sont proposés sous forme d' icône.



2.1 Formes géométriques.

Cliquer sur les icônes



Cliquez sur l' une d' elle pour ensuite l' appliquez sur le document de travail, les formes peuvent être modifiées dans leur dimension.

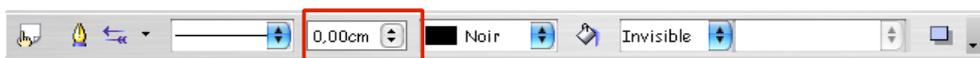
2.2 Rendre blanche la zone bleue :

Dirigez-vous vers la barre d'outil du haut et sélectionnez le terme **couleur (1)** inscrit à droite du pot de peinture. Faites apparaître le menu déroulant et choisissez **invisible**.



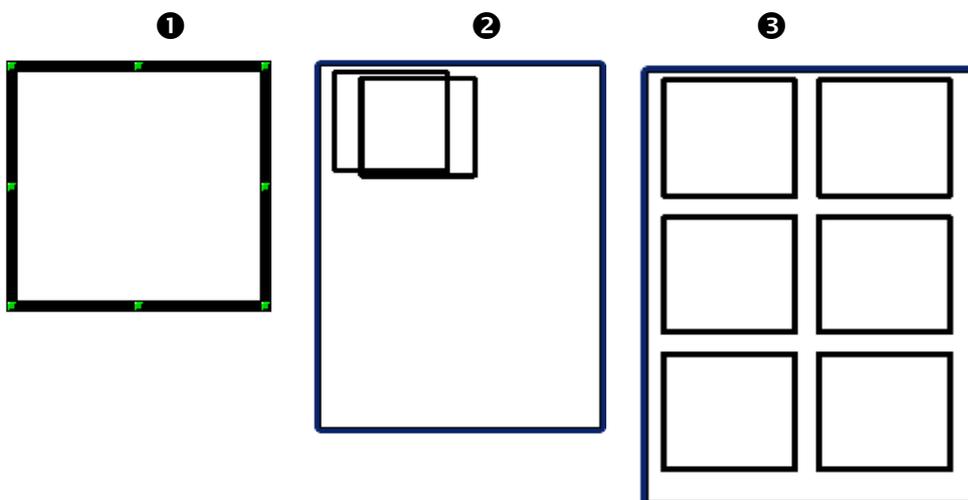
2.3 Rendre le contour de la case visible:

Dirigez-vous vers la barre d'outil du haut et réglez l'épaisseur de la case avec l'outil « largeur de ligne ». Les valeurs 0,05 ou 0,10 cm sont suffisantes généralement.



2.4 Créer rapidement d'autres cases similaires

Une fois cette case type créée, il suffit de la sélectionner (les poignées vertes apparaissent) ❶, de la copier (outil « copier » de la barre d'outil ou menu « Edition »), puis de choisir la fonction coller ❷. Ensuite il faut déplacer cette copie de la case originale et recommencer jusqu'à obtenir la page complète ❸.

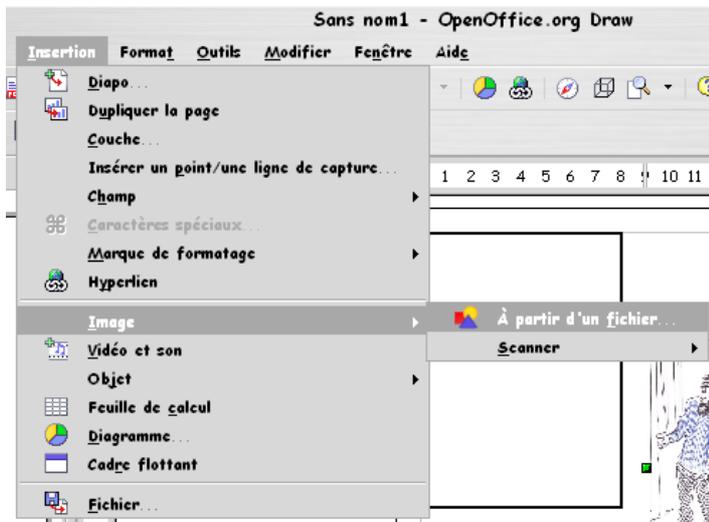


Une case peut être modifiée dans sa taille, sélectionnez le bord de case puis étirez ou rapetissez la case à partir du carré vert qui fait l'angle. Pour une homothétie parfaite, il faut maintenir le bouton *shift* (*majuscule*) du clavier appuyé lors de l'opération.

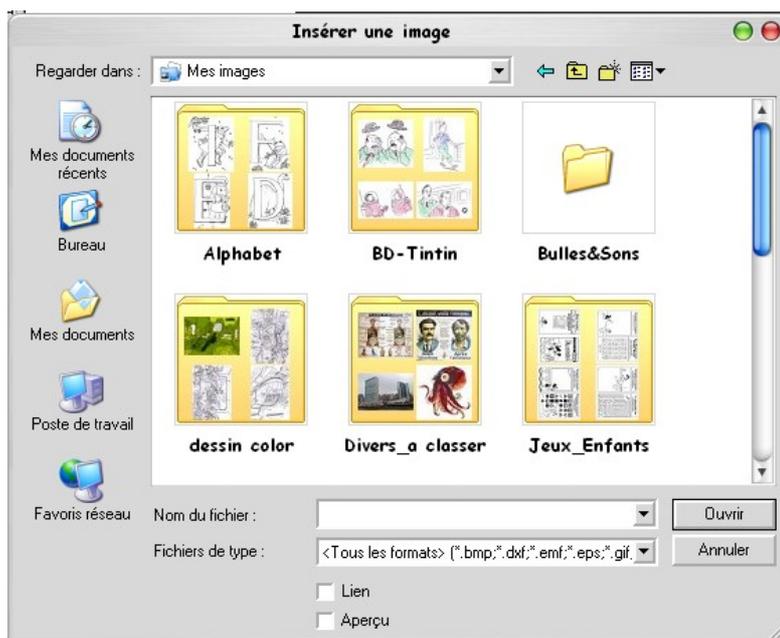
3. Importer des images.

Les cases sont prêtes, maintenant il faut mettre des images dedans. Pour cela, allez dans le menu « Insertion », et sélectionnez le sous-menu « Images / A partir d'un fichier... » ou

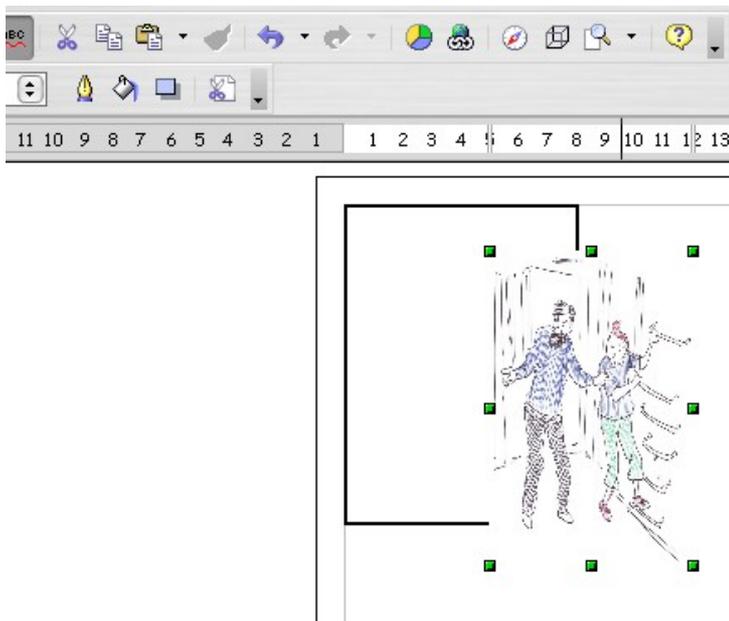
utilisez dans la barre d'outil « Dessin » (en bas de l'écran) l'icône



Une fenêtre « Insérer une image » s'ouvre alors permettant de sélectionner l'image stockée sur votre disque dur, que vous avez préalablement scannée ou téléchargée.



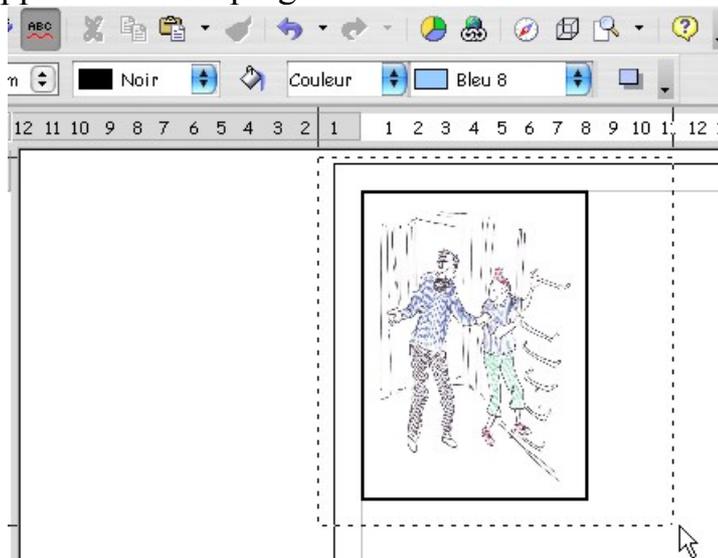
L'image apparaît alors sur le plan de travail. Il suffit alors de la sélectionner, de la glisser jusqu'à la case préalablement créée et si besoin est, de la redimensionner à l'aide des poignées vertes afin que sa taille corresponde bien à celle de la case.



4. Lier cases et images.

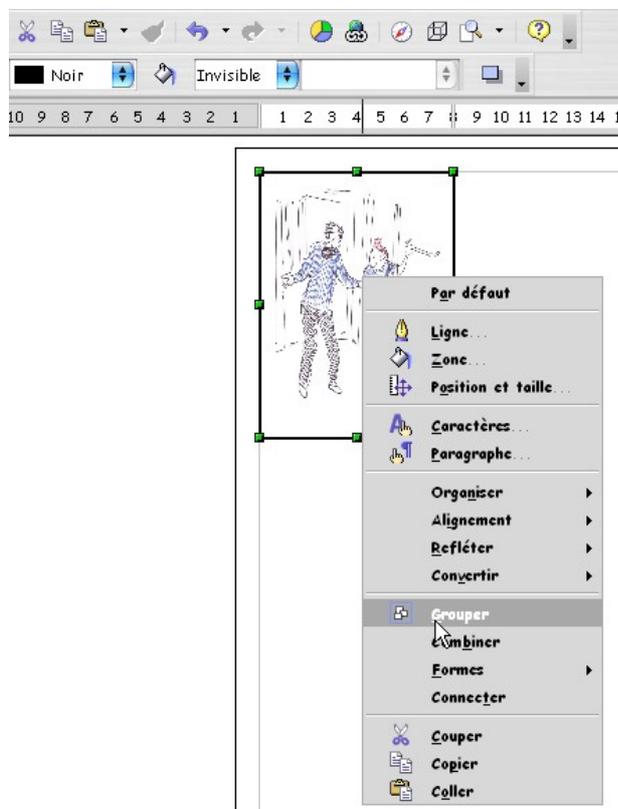
Une fois l'image en place, il s'agit maintenant de faire en sorte que case et image ne fassent qu'un seul et même objet... Il faut donc les lier afin que des manipulations intempestives ne mettent le bazar dans votre BD !

Avec le curseur flèche, sélectionnez largement votre image/case afin qu'apparaissent les poignées vertes.



Lorsque les poignées sont apparues, faites un clic droit sur l'image et sélectionnez dans le menu déroulant la commande « grouper ».

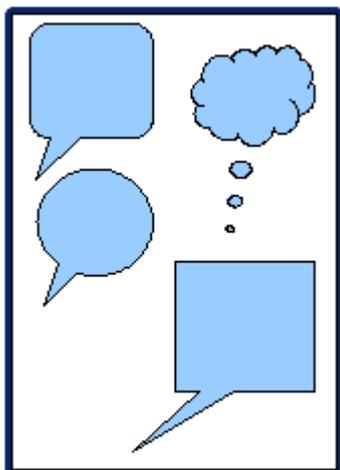
Case et image deviennent alors un seul objet facilement déplaçable, manipulable.



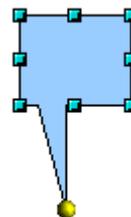
Maintenant, il ne reste plus qu'à recommencer, créer d'autres cases, importer d'autres images...

5. Créer une bulles, une légendes.

Dans la barre d'outil en bas du plan de travail sélectionnez l'outil bulle, celui ci propose si l'on clique sur l'onglet différentes formes de bulles (voir ci-dessous).

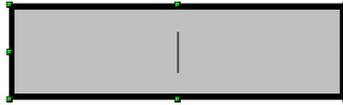


Quand le choix de la bulle est fait, appliquez le au plan de travail à la dimension voulue, on peut aussi agir sur l'appendice de la bulle et changeant sa longueur et sa direction (manipuler la boule jaune)



Pour écrire du texte dans la bulle, double-cliquez dans la bulle pour voir apparaître le curseur « texte » au centre de celle-ci. Ecrivez votre texte.

Pour créer une légende, il suffit de créer une petite case et de double-cliquer à l'intérieur pour pouvoir écrire.



Le présent dossier a été réalisé par des hommes libres, armés de crayons, de gommes et autres articles de précision, hautement techniques permettant de créer de jolis dessins.

Il a également été nécessaire d'utiliser des logiciels libres et gratuits tel que : Open Office (traitement de texte, mise en page, création de cases et de bulles...), Le Gimp (acquisition et traitement d'images).

Remerciements à tous les enseignants impliqués dans ce projet ainsi qu'à nos CAE et CAV (Barbara, Jérôme et Cédric) pour leurs compétences techniques essentielles et leur soutien quotidien.

Annexes n°6— Les bonnes adresses —

<http://ybocquel.free.fr/index.html>

Le b.a.ba de la bande dessinée.

<http://www.dr->

[belair.com/dic/Entertainment/Onomatopoeias/dc-onomatopoeias.htm](http://www.dr-belair.com/dic/Entertainment/Onomatopoeias/dc-onomatopoeias.htm)

Liste d'onomatopées

<http://www.dafont.com/>

Liste de typographies hétéroclites

<http://www.atelierbd.com/>

Ecole en ligne de BD

<http://www.atelierbdjunior.com/>

<http://www.snuipp.fr/spip.php?rubrique950>

Ouvrages sur la BD et la pédagogie

<http://bai.mammoth.free.fr/Fra/BD/chap123-bd.html>

Support d'apprentissage pour le cycle 2 et 3

<http://www.pastis.org/joann/dessinez/dess01.html>

quelques conseils d'un auteur de BD (Joann SFAR)

FIN