

Plouf la poule

11 planches de Bande dessinée / 11 aventures

CP école Uderzo/ Marie tribot



Donner l'occasion de mettre en jeu des savoir-faire de dessin en les plaçant du côté de la narration d'histoires courtes et de l'expression des émotions dans une planche de Bande Dessinée

Arts plastiques : dessin et variables plastiques (presse, couleur primaires, épaisseur du trait, noir & blanc)

Champ artistique : la bande dessinée

Lexique spécifique : planche, case, cadrage, bulle, onomatopée

Langue : Introduire la notion de nouvelle ; d'histoire courte et de chute. + Lexique des émotions

Proposition incitative : Nous avons appris à dessiner des poules et des décors puis nous avons dessiné des poules avec des émotions diverses, nous avons appris à mettre les poules en mouvement. Il s'agit maintenant d'imaginer des aventures courtes.

Contexte d'exploration et de production

Cadre : Chaque planche aura 4 cases/une poule en couleur/un objet ou personnage en une autre couleur/un lieu en noir et blanc

Les techniques de gravure sont intégrées :

Description succincte : En classe nous avons appris à dessiner des décors et des poules (en 4 étapes) puis avec contraintes (main gauche, en fermant les yeux, sans lever le crayon). Les élèves ont observé ces poules et dégagé des sentiments ou état. Par exemple, la poule dessinée avec la main non scripteur entraîne un trait tremblant, la poule semble donc apeurée. Nous avons recherché comment traduire différentes émotions quant aux expressions du visage et aux gestes du corps en analysant différents personnages de BD. Pratique de dessins journalière pour que les élèves dessinent de manière autonome des poules avec des émotions diverses dans des décors variés.

Élaboration des scénarii.

1. Par binômes, tirage au sort d'un décor et d'une émotion. Création d'un scénario avec étayage de l'enseignant. Contrainte : une phrase descriptive avec un seul verbe d'action ou d'état par case
2. Réalisation des décors à l'école en gravure puis impression en noir et blanc avec la presse
3. Réalisation de fonds colorés, graphismes au coton tige et impression
4. Dessin des différents personnages ou accessoires dans ces fonds colorés
5. Découpage et collage sur les décors en noir et blanc
6. Choix d'un titre = une onomatopée

Références artistiques et culturelles : Roy Lichtenstein, BD

Partenaires : Ecole d'art du grand Angoulême (aide à la technique de gravure), Festival de la bande dessinée et CIBDI (qu'est-ce qu'une onomatopée ?).

Modalités d'évaluation : Je sais raconter l'histoire/Je décris la manière dont j'ai réalisé ma planche /Je parle des références artistiques/ je sais écrire l'histoire.