MISSION 6E · FRANÇAIS · LITTÉRATURE · P3

La bande dessinée et le roman graphique en CM2 : leçon, exercices et évaluation

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★★★ | 40 min | Objectif : Lire une bande dessinée | Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Lire des œuvres relevant de différents genres et formes

Nova te résume l'essentiel

- Nova te rappelle qu'une bande dessinée raconte une histoire en associant des images, des paroles et parfois un texte de narration.
- Lis les vignettes dans l'ordre, observe les détails et relie ce que tu vois à ce que tu lis.
- Le roman graphique est un récit long en images, souvent présenté comme un livre complet.

La leçon

Entrer dans un récit en images

Une bande dessinée, souvent appelée BD, raconte une histoire grâce à des dessins organisés et à des textes courts. Tu ne lis donc pas seulement des mots : tu lis aussi les visages, les gestes, les décors, les couleurs et la place des images sur la page. Une image peut te montrer qu'un personnage est inquiet, même si aucun texte ne le dit. Elle peut aussi te faire comprendre où se déroule l'action ou combien de personnages sont présents. Pour bien lire une BD, avance lentement et observe chaque détail utile. Nova te conseille de considérer chaque case comme une petite scène de théâtre : regarde qui est là, ce qui se passe et ce que ressentent les personnages. Les mots et les images se complètent. Parfois, le texte apporte une information que le dessin ne montre pas. Parfois, c'est l'image qui explique le texte. Par exemple, un personnage peut dire « Tout va bien ! » alors que son visage effrayé montre le contraire. Tu dois alors comprendre qu'il essaie peut-être de rassurer quelqu'un ou de cacher sa peur.

Les mots importants de la BD

Mot	Définition	Exemple à repérer
Planche	Page entière de bande dessinée.	Une page composée de plusieurs vignettes.
Vignette	Image encadrée qui montre un moment de l'histoire.	Une case où un personnage ouvre une porte.
Bande	Ligne de vignettes sur une planche.	Trois cases placées côte à côte.
Bulle	Forme qui contient les paroles ou les pensées.	Une bulle ronde reliée à un personnage.
Cartouche	Encadré de texte du narrateur.	« Le lendemain matin… »
Gouttière	Espace blanc entre deux vignettes.	L'endroit où le temps peut passer sans être montré.
Onomatopée	Mot qui imite ou évoque un bruit.	« Bang ! », « Crac ! », « Plouf ! »

Usage classe et famille autorisé

Comprendre les bulles, les cartouches et les sons

Regarde attentivement la forme des bulles : elle donne souvent une indication sur la manière de parler. Une bulle ronde et régulière contient souvent une parole dite calmement. Une bulle aux contours pointus peut signaler un cri, une colère ou une voix forte. Une bulle en forme de nuage est souvent utilisée pour une pensée : le personnage ne parle pas à voix haute. Une bulle reliée à plusieurs petits cercles peut aussi montrer cette pensée. Le trait qui relie la bulle au personnage s'appelle la queue de bulle : il permet de savoir qui parle. Si plusieurs personnages sont proches, suis bien cette queue pour ne pas attribuer la parole au mauvais personnage. Le cartouche, lui, n'est généralement relié à aucun personnage. Il peut indiquer un lieu, un moment ou donner une explication : « Dans la forêt, à la tombée du jour… » Les onomatopées rendent les bruits visibles. Leur taille, leur couleur ou leur forme peuvent renforcer leur effet. Un immense « BOUM ! » n'annonce pas le même bruit qu'un petit « toc toc ». Lis ces mots comme des indices sur l'ambiance et sur l'intensité de l'action.

Lis une planche pas à pas

- Commence par regarder toute la planche. Repère le nombre de bandes, les personnages et le lieu principal.
- Lis les vignettes dans l'ordre habituel de lecture : de gauche à droite, puis de haut en bas, sauf si la mise en page te guide clairement autrement.
- Dans chaque vignette, observe d'abord l'image : qui agit, quel objet est important, quelle émotion apparaît ?
- Lis ensuite les bulles et les cartouches dans l'ordre. Vérifie toujours à quel personnage appartient chaque bulle.
- Relie deux vignettes successives. Demande-toi ce qui a changé : le lieu, le temps, l'action ou l'humeur d'un personnage.
- Après la dernière vignette, reformule l'essentiel avec tes propres mots : début, problème, action importante et suite possible.

Entre deux cases, ton imagination travaille

> La gouttière sépare deux vignettes, mais elle ne coupe pas complètement l'histoire. Entre deux cases, quelques secondes, plusieurs heures ou davantage peuvent passer. Observe les indices : une nuit qui tombe, un changement de vêtement, un personnage arrivé dans un autre lieu ou un cartouche comme « Plus tard ». Ne rajoute pas n'importe quelle action : imagine seulement ce qui est cohérent avec les images et le texte.

Observer les images comme des indices

Le dessinateur choisit ce que tu vois. Un plan rapproché montre surtout le visage ou le haut du corps d'un personnage. Il permet souvent de faire remarquer une émotion : des yeux écarquillés peuvent signaler la surprise, des sourcils froncés la colère. Un plan d'ensemble montre davantage le décor et les personnages. Il aide à comprendre le lieu : une cour, une rue, une montagne ou une chambre. Tu n'as pas besoin de connaître tous les noms des plans pour bien lire, mais tu dois te demander pourquoi l'auteur a choisi de montrer cette partie de la scène. Les couleurs sont aussi des indices. Des couleurs sombres peuvent créer une ambiance inquiétante ; des couleurs lumineuses peuvent évoquer la joie ou une journée ensoleillée. Elles n'ont pas une seule signification obligatoire : vérifie toujours leur effet dans l'histoire que tu lis. Regarde également la taille des vignettes. Une grande vignette peut attirer ton attention sur un moment important. Plusieurs petites vignettes peuvent montrer une action rapide, comme une course ou une chute. Les traits de mouvement, les lignes autour d'un objet et les lettres inclinées peuvent eux aussi donner l'impression de vitesse ou de bruit.

Suivre le récit et les personnages

Comme dans tout récit, cherche les personnages, le lieu, le moment et le problème. Au début, une planche peut présenter une situation calme : un enfant marche vers l'école, une exploratrice observe une carte ou un animal cherche de la nourriture. Puis un événement change la situation : un objet disparaît, une porte se ferme, une lettre arrive ou un personnage fait une découverte. Observe les réactions. Les paroles, les pensées et les expressions du visage t'aident à comprendre les sentiments. Un personnage qui dit « Je n'y arriverai jamais » peut être découragé ; s'il serre les poings dans la vignette suivante et dit « Je vais essayer encore »,

il devient déterminé. Pour résumer, ne raconte pas tous les détails case par case. Garde les informations importantes : qui est concerné, quel problème apparaît, ce que le personnage tente de faire et ce qui change. Si tu dois justifier une idée, appuie-toi sur un indice précis. Écris par exemple : « Je pense que le personnage est inquiet, car ses yeux sont grands ouverts et sa bulle dit : “Où est la clé ?” »

Un même texte peut changer de sens

> Imagine une vignette où Lila dit : « Quelle bonne idée ! » Si elle sourit et applaudit, elle est probablement enthousiaste. Si elle croise les bras, lève les yeux au ciel et parle dans une petite bulle, elle est peut-être ironique. Ne lis jamais une parole seule : associe-la toujours au dessin, au contexte et aux paroles précédentes.

Bande dessinée, album et roman graphique

La bande dessinée peut raconter une aventure courte ou longue. Elle peut paraître dans un livre, dans un journal ou dans une série de plusieurs albums. Un album de BD est un livre qui contient une histoire en images, complète ou faisant partie d’une série. Le roman graphique est aussi un récit raconté principalement avec des images et du texte, mais il est souvent présenté comme une œuvre longue, proche d’un roman par son format ou par l’importance de son récit. Il peut raconter une aventure inventée, un souvenir, un voyage, une enquête ou un sujet réel. Ces mots ne permettent pas toujours de ranger chaque livre dans une seule catégorie : les formes se ressemblent souvent. L’essentiel est de reconnaître que les images participent à la narration. Dans un roman écrit seulement avec des phrases, tu imagines les personnages et les lieux à partir des mots. Dans une BD ou un roman graphique, l’auteur te montre déjà beaucoup d’éléments, mais il te laisse tout de même réfléchir : tu interprètes les expressions, tu complètes ce qui se passe entre les cases et tu cherches les intentions des personnages.

Prépare une réponse précise sur ta lecture

- Pour présenter un personnage, indique son nom ou son rôle, puis appuie-toi sur ses actions, ses paroles ou son attitude.
- Pour expliquer un passage drôle, surprenant ou inquiétant, cite un détail visible et un détail lu quand cela est possible.
- Pour résumer une planche, emploie des mots qui organisent le récit : d’abord, puis, ensuite, soudain, enfin.
- Pour comparer deux personnages, cherche un même point précis : leurs paroles, leurs choix, leurs émotions ou leur manière d’agir.
- Pour donner ton avis, formule une phrase complète et explique-la : « J’ai aimé ce passage parce que… »

Créer une courte BD lisible

Quand tu inventes une BD, commence par choisir une idée simple : un personnage veut atteindre un but, rencontre un problème, puis essaie de le résoudre. Prépare ensuite quelques vignettes dans un ordre clair. Dans la première, montre le lieu et le personnage. Dans la suivante, fais apparaître le problème. Puis montre une action ou une réaction. Termine par une solution, une surprise ou une question qui donne envie de connaître la suite. Dessine seulement les éléments utiles : un personnage, un objet important et un décor reconnaissable suffisent souvent. Ajoute des bulles courtes, car une vignette doit rester facile à lire. Place la queue de chaque bulle près de la personne qui parle. Utilise un cartouche si tu dois indiquer un changement de lieu ou de moment. Tu peux ajouter une onomatopée pour rendre une action plus vivante, mais choisis-la avec soin. Nova te souffle un dernier conseil pour l’entrée en 6e : relis ta planche comme si tu ne connaissais pas l’histoire. Si tu comprends l’ordre des images, qui parle et ce qui arrive, ton récit est réussi.

La règle d’or du lecteur de BD

> Pour comprendre une vignette, utilise toujours les deux sources d’information : le texte et l’image. Si elles semblent se contredire, cherche un effet voulu par l’auteur, comme l’humour, le suspense ou l’ironie.

Exemples résolus

Identifier les éléments d'une vignette

Énoncé. Dans une vignette, un garçon regarde une fenêtre cassée. Une bulle reliée au garçon dit : « Qui a fait ça ? » Au-dessus de l'image, un encadré indique : « Après la récréation… »

1. Repère la bulle reliée au garçon : elle contient ses paroles.
2. Repère l'encadré qui n'est relié à aucun personnage : c'est un cartouche.
3. Observe la fenêtre cassée et la question du garçon : elles montrent qu'un problème vient d'apparaître.

Résultat : « Qui a fait ça ? » est une parole dans une bulle ; « Après la récréation… » est un cartouche ; la fenêtre cassée est un indice important du récit.

Justifier une émotion

Énoncé. Dans une vignette, Nora tient une carte froissée. Ses sourcils sont froncés. Elle dit : « Le chemin n'est pas indiqué ! »

1. Observe son visage : les sourcils froncés sont un indice d'agacement ou d'inquiétude.
2. Lis sa parole : Nora ne trouve pas l'information dont elle a besoin.
3. Associe l'image et le texte pour formuler une réponse complète.

Résultat : Nora semble inquiète ou agacée, car ses sourcils sont froncés et elle dit que le chemin n'est pas indiqué.

Remettre un mini-récit dans l'ordre

Énoncé. Trois vignettes montrent : un chat devant un bocal, le chat qui saute avec « Plouf ! », puis le chat tout mouillé près du bocal renversé.

1. Cherche l'image qui présente la situation : le chat est devant le bocal.
2. Place ensuite l'action : le chat saute et l'onomatopée « Plouf ! » annonce l'accident.
3. Termine par la conséquence : le chat est mouillé et le bocal est renversé.

Résultat : L'ordre est : le chat observe le bocal, il saute, puis il se retrouve mouillé après avoir renversé le bocal.

Les astuces de Nova



Les yeux de Nova
Avant de lire les mots, promène tes yeux sur l'image : personnage, lieu, objet important, émotion. Tes mots seront ensuite mieux compris.



La flèche invisible
Pour savoir qui parle, imagine que la queue de bulle est une petite flèche qui pointe vers le personnage.



Le pont entre les cases
La gouttière est un pont : relie la vignette d'avant et celle d'après avec une idée cohérente.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe

Lire les bulles sans regarder les dessins.	Tu peux manquer une émotion, un geste important ou un détail qui change le sens des paroles.	Observe chaque vignette avant et après avoir lu son texte.
Attribuer une bulle au personnage le plus proche.	Le personnage qui parle est indiqué par la queue de bulle, pas seulement par sa place dans l'image.	Suis la queue de la bulle jusqu'au personnage concerné.
Raconter chaque case sans faire de résumé.	Un résumé doit garder les événements essentiels et montrer ce qui change dans l'histoire.	Indique le personnage, le problème, l'action importante et le résultat.
Inventer entre deux vignettes une action qui ne correspond pas au récit.	La gouttière permet d'imaginer un lien, mais les images et les textes doivent guider cette imagination.	Cherche des indices précis avant de dire ce qui a pu se passer.

Mes exercices

1 Les mots de la planche ★☆☆

Associe chaque définition au mot qui convient.

1. Image encadrée qui montre un moment de l'histoire.
2. Encadré qui donne une information du narrateur.
3. Mot qui évoque un bruit.

2 Bulles ou cartouches ? ★☆☆

Indique si chaque phrase est vraie ou fausse.

1. La queue de bulle aide à savoir quel personnage parle.
2. Une onomatopée sert à indiquer le titre d'une BD.
3. Une planche est une page entière de BD.

3 Le chemin du lecteur ★☆☆

Numérote les vignettes dans l'ordre où tu les lis.

1. Sur la première bande : vignette de gauche ; vignette du milieu ; vignette de droite.
2. Sur la deuxième bande, sous la première : vignette de gauche ; vignette de droite.

4 Lire les émotions ★★☆

Choisis l'émotion la plus probable et justifie ta réponse par un indice.

Milo serre son sac contre lui, regarde derrière son épaule et dit : « J'ai entendu un bruit ! »

Aya sourit, lève les bras et s'écrie : « Nous avons gagné ! »

5 Le lien dans la gouttière ★★☆

Complète chaque phrase avec une action possible et cohérente.

1. Vignette 1 : Sam pose une graine dans un pot. Vignette 2 : une petite plante apparaît. Entre les deux vignettes, …
2. Vignette 1 : Inès regarde une carte. Vignette 2 : Inès se trouve devant un musée. Entre les deux vignettes, …

6 Trois vignettes pour raconter ★★☆

Dessine dans le cadre trois vignettes qui racontent : « Nova cherche son outil, le trouve sous une boîte, puis le répare. » Ajoute une bulle et une onomatopée.

1. Organise les trois moments dans l'ordre : recherche, découverte, réparation.

7 L'essentiel du récit ★★★

Rédige un résumé en trois phrases et justifie l'émotion finale de Lina.

Vignette 1 : Lina cherche son cerf-volant dans le jardin. Vignette 2 : elle le voit accroché à un arbre. Vignette 3 : son voisin lui tend une échelle. Vignette 4 : Lina récupère le cerf-volant et sourit.

8 Des récits en images ★★★

Explique ce que la BD et le roman graphique ont en commun, puis indique une différence possible.

Compare une BD en album et un roman graphique.

Évaluation

Lis attentivement chaque question et réponds avec des phrases complètes lorsque cela est demandé.

Barème : 20 points

1. Donne la définition du mot « vignette ». / 3
2. Explique la différence entre une bulle et un cartouche. / 3
3. Dans une vignette, Tom dit « Je suis prêt ! », mais il tremble et regarde une porte sombre. Quelle émotion peut-il ressentir ? Justifie. / 3
4. Remets ces actions dans l'ordre : le personnage trouve la clé ; le personnage ouvre le coffre ; le personnage cherche dans sa poche. / 3
5. Explique à quoi sert une onomatopée et donne un exemple. / 3
6. Écris un résumé de trois phrases : un chien voit un ballon, le poursuit dans le parc, puis le rapporte à son propriétaire. / 3
7. Cite deux éléments que tu dois observer dans une image de BD pour mieux comprendre l'histoire. / 2

Quiz de révision

1. Comment s'appelle une image encadrée dans une BD ?

A) Une vignette **B)** Une gouttière **C)** Une bande **D)** Une onomatopée

2. Quel élément contient souvent les paroles d'un personnage ?

A) Le cartouche **B)** La bulle **C)** La planche **D)** La gouttière

3. Que désigne la gouttière ?

A) Le titre du livre **B)** L'espace entre deux vignettes **C)** Le dessin d'un personnage
D) La première ligne de la page

4. Quel mot est une onomatopée ?

A) Cartouche **B)** Plouf ! **C)** Vignette **D)** Planche

5. Pour savoir qui parle dans une bulle, quel indice dois-tu regarder ?

A) La couleur du décor **B)** La taille de la planche **C)** La queue de bulle **D)** Le nombre de bandes

6. Quel ordre de lecture est habituel sur une planche française ?

A) De droite à gauche, puis de bas en haut **B)** De gauche à droite, puis de haut en bas
C) Du milieu vers les bords **D)** De bas en haut seulement

7. Que peux-tu utiliser pour justifier qu'un personnage est inquiet ?

A) Seulement le titre du livre **B)** Ses paroles, son visage et ses gestes
C) Seulement le numéro de page **D)** La taille du livre

8. Quel énoncé décrit le mieux un roman graphique ?

A) C'est toujours un livre sans texte.
B) C'est un récit raconté principalement avec des images et du texte, souvent long.
C) C'est une liste de définitions. **D)** C'est uniquement une page de dessins séparés.

9. Pourquoi faut-il observer l'image et lire le texte ?

A) Parce que l'image et le texte se complètent. **B)** Parce que les mots ne servent jamais.
C) Parce que les dessins remplacent toujours l'histoire.
D) Parce qu'une BD ne contient pas de personnages.

Guide pour les parents

Lisez une courte planche avec votre enfant en prenant le temps d'observer les images avant les paroles.

- Demandez : « Que vois-tu ? » puis « Quel détail te fait penser cela ? » afin d'encourager une réponse appuyée sur des indices.
- Invitez votre enfant à raconter l'histoire avec les mots d'abord, puis, ensuite et enfin, sans exiger qu'il décrive toutes les vignettes.
- Pour une création, proposez une histoire très courte en trois ou quatre vignettes et vérifiez simplement que l'on sait qui parle.

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Une bulle et un cartouche servent-ils à la même chose ?

R. Non. La bulle contient généralement les paroles ou les pensées d'un personnage. Le cartouche apporte souvent une information du narrateur sur le temps, le lieu ou l'action.

Q. Pourquoi y a-t-il des espaces blancs entre les vignettes ?

R. Ces espaces, appelés gouttières, séparent les moments de l'histoire. Ils te permettent de comprendre qu'une action ou un peu de temps a passé.

Q. Dois-je décrire tous les détails d'une image ?

R. Non. Choisis les détails qui aident à comprendre l'histoire, les personnages ou leur émotion.

Q. Un roman graphique contient-il seulement des dessins ?

R. Non. Il associe des images et du texte, comme une bande dessinée, pour raconter un récit souvent long.

Corrigé

Exercice 1 : Les mots de la planche

1. Vignette. *Une vignette est une case de la bande dessinée.*
2. Cartouche. *Le cartouche n'est généralement relié à aucun personnage.*
3. Onomatopée. *Une onomatopée rend un son visible dans l'image.*

Exercice 2 : Bulles ou cartouches ?

1. Vrai. *Elle relie la bulle au personnage qui parle ou pense.*
2. Faux. *Elle évoque un bruit, comme « Crac ! » ou « Plouf ! ».*
3. Vrai. *Une planche peut contenir plusieurs bandes et plusieurs vignettes.*

Exercice 3 : Le chemin du lecteur

1. 1 ; 2 ; 3. *Lis de gauche à droite sur une même bande.*
2. 4 ; 5. *Après la première bande, poursuis sur la ligne suivante.*

Exercice 4 : Lire les émotions

1. Milo semble inquiet ou effrayé, car il serre son sac, regarde derrière lui et dit qu'il a entendu un bruit. *La justification doit citer au moins un détail du texte ou de l'image.*
2. Aya semble très joyeuse, car elle sourit, lève les bras et s'écrie : « Nous avons gagné ! » *Les gestes et les paroles donnent des indices sur son émotion.*

Exercice 5 : Le lien dans la gouttière

1. Entre les deux vignettes, Sam a pu arroser la graine et plusieurs jours ont pu passer. *La plante ne pousse pas immédiatement : l'action proposée doit être cohérente.*
2. Entre les deux vignettes, Inès a pu suivre le chemin indiqué par la carte jusqu'au musée. *La carte et le nouveau lieu donnent les indices nécessaires.*

Exercice 6 : Trois vignettes pour raconter

1. Réponse attendue : trois vignettes lisibles dans l'ordre, Nova qui cherche puis trouve un outil sous une boîte et le répare ; une bulle correctement reliée à Nova ou à un autre personnage ; une onomatopée adaptée, par exemple « Clic ! » ou « Clac ! ». *Vérifie que l'on comprend l'histoire sans explication orale.*

Exercice 7 : L'essentiel du récit

1. Réponse attendue : « D'abord, Lina cherche son cerf-volant dans le jardin. Puis elle le voit accroché à un arbre et son voisin l'aide avec une échelle. Enfin, elle récupère son cerf-volant et elle est heureuse, car elle sourit après l'avoir retrouvé. » *Le résumé doit conserver les événements importants et une justification précise.*

Exercice 8 : Des récits en images

1. La BD et le roman graphique racontent tous les deux une histoire avec des images et du texte. Une différence possible est que le roman graphique est souvent présenté comme un récit long et complet, proche d'un roman par son format ou son ambition narrative. *Utilise « ont en commun » pour la ressemblance et « une différence possible » pour nuancer.*

Évaluation : corrigé

1. Une vignette est une image encadrée qui montre un moment de l'histoire dans une bande dessinée. / 3
2. Une bulle contient généralement les paroles ou les pensées d'un personnage, tandis qu'un cartouche donne souvent une information du narrateur sur le lieu, le temps ou l'action. / 3
3. Tom peut être inquiet ou effrayé, car il tremble et regarde une porte sombre, même s'il dit qu'il est prêt. / 3
4. 1. Le personnage cherche dans sa poche. 2. Le personnage trouve la clé. 3. Le personnage ouvre le coffre. / 3
5. Une onomatopée sert à évoquer ou imiter un bruit dans la BD ; par exemple : « Plouf ! » / 3
6. Réponse attendue : « D'abord, un chien voit un ballon dans le parc. Puis il le poursuit. Enfin, il le rapporte à son propriétaire. » / 3
7. Réponse attendue : deux éléments parmi les personnages, les gestes, les visages, le décor, les objets importants, les couleurs, la taille des vignettes ou les traits de mouvement. / 2

Quiz : réponses

1. **A) Une vignette** *La vignette est une case qui montre un moment de l'histoire.*
2. **B) La bulle** *La bulle est reliée au personnage qui parle ou pense.*

Usage classe et famille autorisé

3. **B) L’espace entre deux vignettes** *La gouttière sépare les vignettes et peut marquer un passage de temps ou d’action.*
4. **B) Plouf !** *« Plouf ! » évoque le bruit d’un objet ou d’une personne qui tombe dans l’eau.*
5. **C) La queue de bulle** *La queue de bulle relie la parole ou la pensée à un personnage.*
6. **B) De gauche à droite, puis de haut en bas** *Lis généralement les vignettes de gauche à droite, puis passe à la bande suivante.*
7. **B) Ses paroles, son visage et ses gestes** *Les paroles et les éléments visibles dans l’image donnent des indices sur les émotions.*
8. **B) C’est un récit raconté principalement avec des images et du texte, souvent long.** *Le roman graphique raconte une histoire en associant images et texte.*
9. **A) Parce que l’image et le texte se complètent.** *Les images apportent des indices que les mots ne disent pas toujours, et inversement.*

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- **Toutes les fiches de Français CM2** · /francais/
- **Les expansions du nom en CM2** · /francais/grammaire/groupe-nominal-cm2/
- **L'imparfait de l'indicatif en CM2** · /francais/conjugaison/imparfait-cm2/

Usage classe et famille autorisé