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 | Vidéoprojection

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 ! »

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.

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.