

Lieu de réalisation : À la bibliothèque et en classe

Durée : 5 périodes (possibilité d’ajuster selon le temps disponible)

Public cible : Tous les cycles peuvent réaliser cette activité pourvu que des bandes dessinées pour ce public cible soient disponibles à la bibliothèque de l’école.

Objectifs visés :

L’activité vise à faire découvrir la collection de bandes dessinées présentes à la bibliothèque scolaire. Après une lecture en dyade, chaque équipe créera une question qui se retrouvera dans le quiz commun de la classe. Le quiz ainsi créé visera à mettre au défi une ou d’autres classes du même niveau.

Déroulement	Directives	Commentaires	Matériel
Préparation de l'activité	Allez à la bibliothèque avec votre groupe. Les élèves en équipe de deux choisissent une bande dessinée.	Défi : Ne choisir qu'un seul titre par série ou par collection de bandes dessinées. La classe n'aura alors qu'un seul Agent Jean, un seul Garfield, etc.	
Lors d'une visite à la bibliothèque	1. Proposer à chaque équipe de lire la bande dessinée choisie en portant une attention particulière sur les éléments suivants : - Les personnages (aspect physique, traits de caractère, expressions préférées, etc.) - Les actions - Le(s) temps et le(s) lieu(x) - Succession des événements dans l'intrigue (que se passe-t-il?) - Références à d'autres œuvres (livre, film, événements, etc.) - Les figures de style (comparaisons, métaphores, etc.) - L'univers du livre (auteur(s), illustrateur(s), etc.)	Réaliser un bref survol du vocabulaire de la bande dessinée (annexe 1) afin que les élèves connaissent les bons mots pour la création de leurs questions à l'étape suivante. Lors de leur lecture, les élèves peuvent être amenés à porter une attention particulière sur les éléments suivants en vue de trouver des points plus marquants de l'histoire pour la prochaine étape de l'activité.	1 bande dessinée par équipe + Une minuterie
	2. Présenter aux élèves l'objectif de l'activité qui consiste à créer un quiz à partir de questions portant sur chacune des bandes dessinées lues. Chaque équipe devra trouver une ou des questions qui représentent un défi intéressant et remplir la fiche en annexe 2. Attention : la classe devra elle-même réaliser et réussir le quiz qu'elle a créé avant de le soumettre à d'autres classes. Les réponses ne doivent donc pas être impossibles à trouver.	Exemples de questions qui pourraient être posées sur la bande dessinée Garfield <i>Un peu, beaucoup, à la folie</i> de Jim Davis : - Quel est le mets préféré de Garfield? <i>La lasagne (page 5)</i> - En général, les histoires de Garfield sont composées de combien de cases? <i>Trois (aucune page précise)</i> - À part manger, quelle est la principale occupation de Garfield? <i>Dormir (pages 9 et 29)</i> - Qu'est-ce que la mère de John aime donner à Garfield en cadeau? <i>Des vêtements tricotés (page 8)</i> - Garfield a de la misère avec quelle journée de la semaine? <i>Les lundis (page 16)</i> - Qu'ont en commun les personnages de Binky et Garfield? <i>Ce sont des chats (aucune page précise)</i>	
	3. L'enseignant compile les questions et peut les ajouter dans un PowerPoint à raison d'une question par diapositive. Le prénom des élèves qui ont rédigé la question peut être écrit entre parenthèses (utile pour une prochaine étape).		
	4. Laisser les bandes dessinées sélectionnées par la classe à la disposition des élèves, qui pourront les lire pendant leurs périodes de lecture ou leurs temps libres. La classe teste le quiz qu'elle a créé. L'enseignant affiche au tableau interactif le PowerPoint. Sur chaque diapositive, une question est posée et toutes les équipes peuvent trouver les réponses sauf celle qui a créé la question et dont les noms figurent entre parenthèses.	À partir du moment où le quiz débute, l'enseignant démarre la minuterie. L'objectif, en groupe, est de répondre à toutes les questions en indiquant la page où la réponse a été trouvée. L'enseignant a les réponses en sa possession et peut vérifier si la classe a bien répondu. Il est probable qu'une réponse se retrouve à plusieurs pages selon la question.	

		Attention : Il est interdit de passer à une prochaine question tant que la bonne réponse n’a pas été trouvée. Lorsque toutes les réponses ont été trouvées, arrêter la minuterie. Le temps indiqué sur la minuterie devient alors le temps que les autres classes devront battre.	
Après avoir testé le quiz	Envoyer la sélection de bandes dessinées à une autre classe du même niveau. Laisser le temps à cette classe de découvrir les bandes dessinées avant de leur lancer le défi de réaliser le quiz en moins de temps que la classe qui l’a créé. Réaliser une rotation des bacs de BD; une semaine par classe et faire le quiz à la fin de la semaine.	Le quiz est réalisé de la même façon que l’étape précédente, mais dans ce cas-ci, tous les élèves peuvent participer puisqu’ils n’ont créé aucune question.	Une minuterie
Retour après l’activité	Comparer les meilleurs temps pour chacun des quiz. Faire une présentation à tous les groupes du même cycle pour mentionner qui sont les champions pour chacun des quiz.	Des trophées pourraient avoir préalablement été créés par chacune des classes lors d’une activité d’arts plastiques. La classe gagnante de chacun des quiz remporterait alors le trophée qui est associé à ce dernier.	Des trophées créés par la classe
	Demander aux élèves de donner leur appréciation de l’activité. Ont-ils découvert de nouvelles bandes dessinées qu’ils aimeraient lire ou des séries qu’ils connaissaient moins?	Rapporter toutes les bandes dessinées à la bibliothèque pour que d’autres en profitent. Elles risquent d’être très en demande puisque nous souhaitons que cette activité suscite un grand intérêt.	

Variantes pour le préscolaire et le 1^{er} cycle

- Cette activité peut également être réalisée avec des bandes dessinées sans texte. Le sens d’observation des élèves serait alors mis à contribution. Les quiz pourraient être créés par les enseignants.

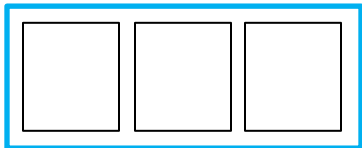
Liens avec la progression des apprentissages en français

- Français :
 - Lire des textes variés*
 - Dégager les caractéristiques des textes qui racontent
 - Dégager les caractéristiques des textes qui comportent des interactions verbales
 - Dégager les éléments littéraires liés :
 - Aux personnages
 - Au temps et aux lieux
 - À la succession des événements dans l’intrigue
 - À d’autres éléments qui peuvent être présents dans les bandes dessinées : sous-entendus, stéréotypes, sonorités et figures de style
 - Mettre à profit les stratégies de compréhension du texte
 - Apprécier des œuvres littéraires*
 - Mettre à profit les connaissances liées
 - au monde du livre (auteur, illustrateur, maison d’édition, collections, séries)
 - aux parties du livre
 - à la présentation matérielle du livre (mise en page, typographie, procédés artistiques, etc.)
 - Dégager les caractéristiques de la bande dessinée et apprécier l’expérience littéraire
- Arts plastiques
 - Réaliser une création plastique (trophée)

Pour tout accompagnement dans la préparation, la réalisation ou le réinvestissement de cette activité, nous vous invitons à contacter votre bibliothécaire.

AIDE-MÉMOIRE

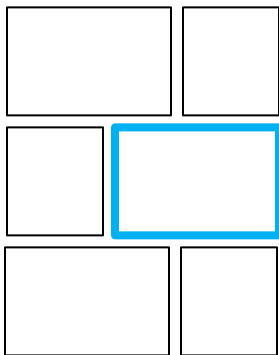
VOCABULAIRE AUTOUR DE LA BD



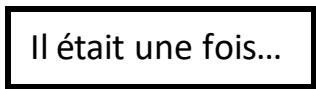
Bande: Succession horizontale de plusieurs cases.



Bulle (ou phylactère) : forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou pensées des personnages.



Case (ou vignette) : Image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.



Cartouche : Encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.



Onomatopée : mot qui imite un son; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.

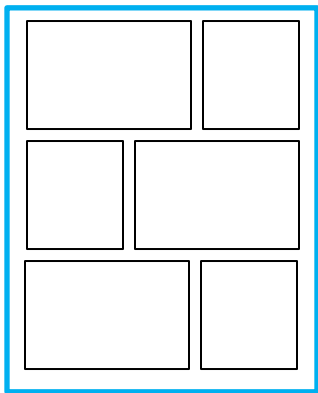


Planche : Page entière de BD composée de plusieurs bandes.



Noms des membres de l’équipe :

Notre bande dessinée :

Titre :

Auteur :

Éditeur :

Notre question :

La réponse et la page où nous l’avons trouvée :