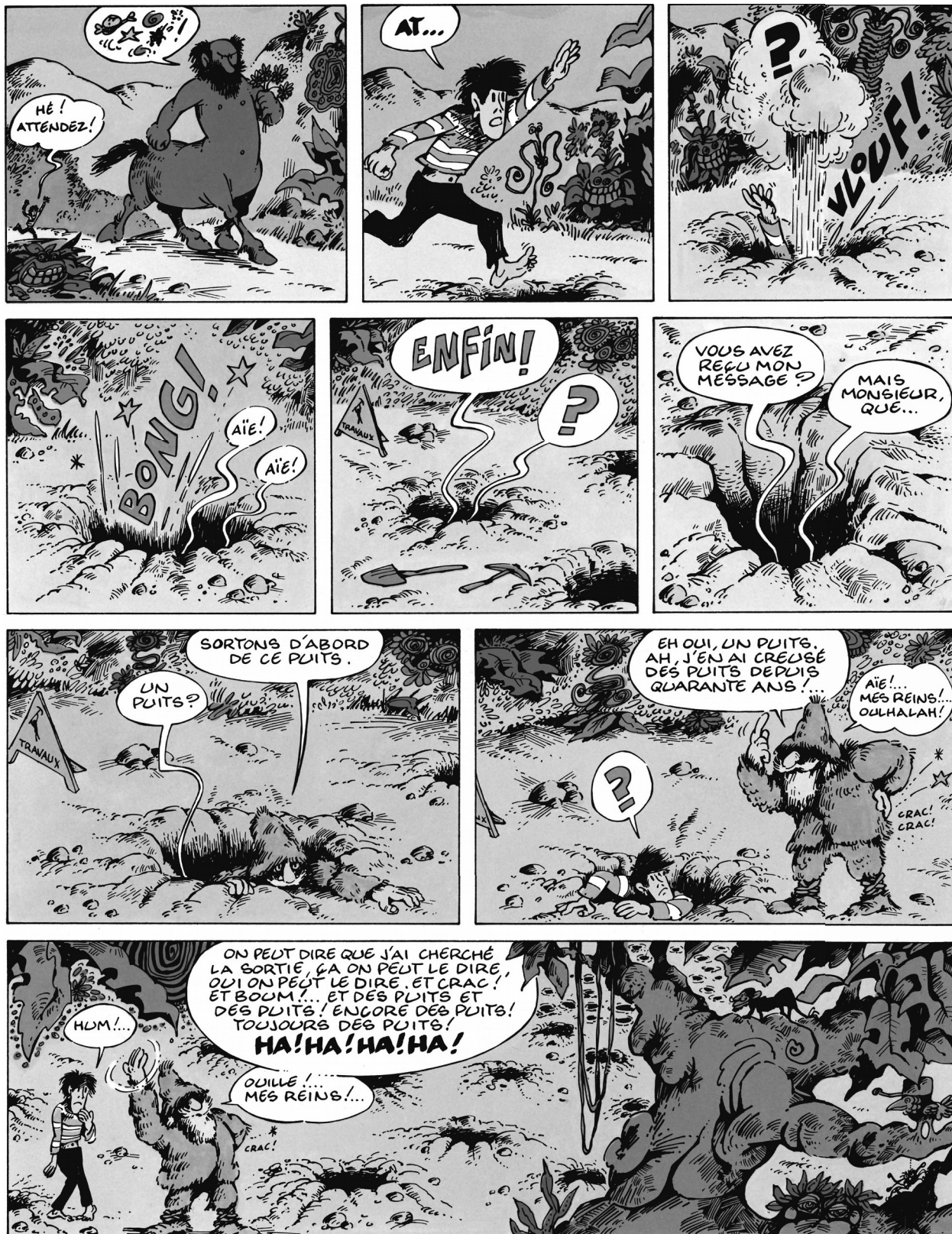


# Lire des histoires en bandes dessinées

→ Manuel, p. 48-54

Philémon, échoué sur une île inconnue, fait d'étranges rencontres.



Fred, Philémon, le naufragé du A, Éd. Dargaud.

1 Indique, à côté du nom de chaque personnage, les numéros des vignettes où il intervient.

• Le centaure (l'homme cheval) : ..... • Philémon : ..... • Le puisatier (l'homme qui creuse des puits) : .....

2 Réponds par Vrai ou par Faux.

- a. Philémon veut parler au centaure. → .....
- b. Le centaure est content. → .....
- c. C'est le puisatier qui a creusé des puits pour sortir de l'île. → .....
- d. Dans la vignette 5, Philémon crie « ENFIN ! » → .....
- e. Le puisatier avait envoyé un message. → .....
- f. La vignette 4 présente des signes graphiques et des onomatopées. → .....
- g. La vignette 2 comporte une onomatopée. → .....
- h. Le puisatier a creusé ses puits le matin même. → .....

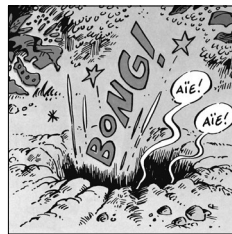
3 Par quel procédé se fait l'enchaînement des vignettes ci-dessous ?



4 Écris une phrase pour expliquer ce que chaque onomatopée signifie.



.....  
 .....  
 .....



.....  
 .....  
 .....



.....  
 .....  
 .....

Mélimélo

5 Observe ces deux vignettes puis trouve les cinq éléments qui ont été modifiés. Entoure-les.



Nom : .....

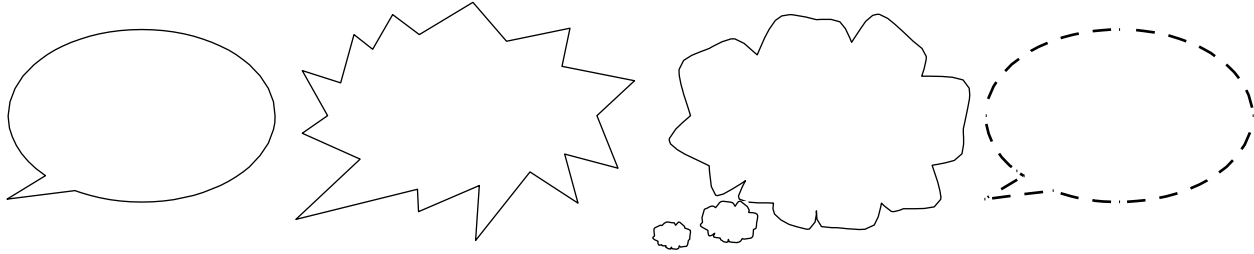
Date : .....

Unité  
**4**

# Des mots pour construire un dialogue

→ Manuel, p. 58-59

**1** \* Associe chaque verbe de la liste à la forme de la bulle qui lui correspond le mieux.  
dire • chuchoter • crier • penser



**2** \* Entoure le dialogue qui correspondrait aux vignettes 1, 2, 3 et 4, page 19.

– Eh ! Attendez ! hurle Philémon en courant après l'étrange créature moitié homme, moitié cheval.  
– Sale gamin mal élevé, chantonne le Centaure.  
– Attendez ! insiste Philémon avant de disparaître dans un trou.  
– Aïe, crie Philémon.  
– Aïe, répète une voix à côté de lui.

– Eh ! Attendez ! pense Philémon en courant après l'étrange créature moitié homme, moitié cheval.  
– Sale gamin mal élevé, se moque le Centaure.  
– Attendez ! chuchote Philémon avant de disparaître dans un trou.  
– Aïe, hurle Philémon.  
– Aïe, dit une voix à côté de lui.

– Eh ! Attendez ! crie Philémon en courant après l'étrange créature moitié homme, moitié cheval.  
– Sale gamin mal élevé, grommèle le Centaure.  
– Attendez ! insiste Philémon avant de disparaître dans un trou.  
– Aïe, gémit Philémon.  
– Aïe, dit une voix à côté de lui.

**3** \*\* Recopie chaque verbe sur la ligne qui convient.

*marmonner • invectiver • répliquer • brailler • murmurer • bafouiller • méditer • réitérer • balbutier*

• dire : .....

• répondre : .....

• penser : .....

• dire à voix basse : .....

• dire à voix haute : .....

## Écrire des dialogues

→ Manuel, p. 60-61

**Pour écrire un dialogue à partir d'une BD, je dois :**

1. repérer qui parle et respecter l'ordre de la prise de parole ;
2. reprendre le texte des bulles en ajoutant les verbes du dialogue ;
3. choisir les verbes du dialogue en tenant compte des indices donnés dans la vignette (forme des bulles et des lettres...) ;
4. respecter les règles de présentation d'un dialogue : aller à la ligne chaque fois que quelqu'un parle ; utiliser des tirets ou des guillemets ; placer une virgule avant le verbe de dialogue.

**Pour écrire une BD à partir d'un dialogue, je dois :**

1. identifier les personnages ;
2. repérer les paroles prononcées par les personnages ;
3. m'appuyer sur les verbes du dialogue pour choisir la forme des bulles et les onomatopées ;
4. rédiger éventuellement des cartouches pour apporter des informations complémentaires.

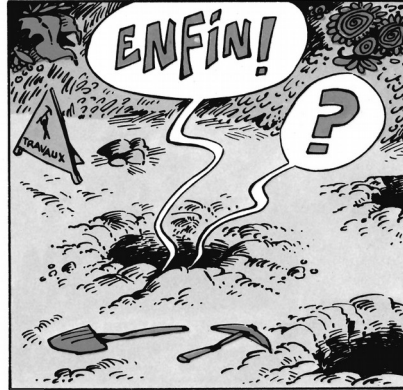
①\* Écris dans une bulle ce que Philémon pense quand il entend le puisatier dire « ENFIN ! ». Pense à la forme que cette bulle doit avoir



2 \*\* Écris, sous forme de dialogue, ce qui se passe dans la vignette C.



A



B



C

---



---



---



---



---



---

3 \*\*\* Dessine la vignette qui viendrait à la suite de la planche, page 19, et qui correspondrait à ces dialogues.

Barthélémy, le puisatier, tape dans le dos de Philémon et lui demande :

– Alors, si tu es venu, tu peux me dire comment on part d’ici ?

Philémon ne comprend pas et questionne :

– Qui êtes-vous et où sommes-nous ?

Le puisatier répond, énervé :

– Mais je suis Barthélémy, le puisatier, bien sûr, et nous sommes sur l’île du A.

Philémon s’interroge.

– Le A ?

