

Planche découverte : connais-tu ce héros de bande dessinée ?

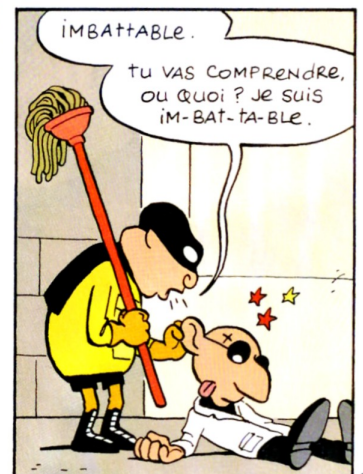
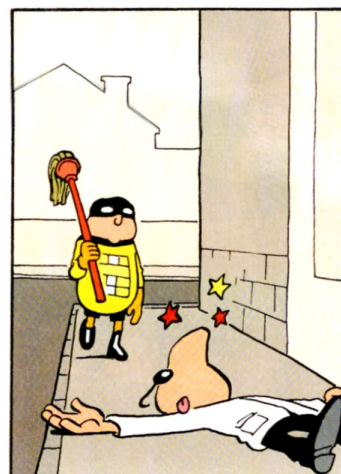
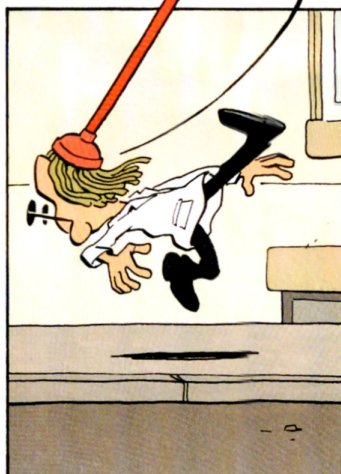
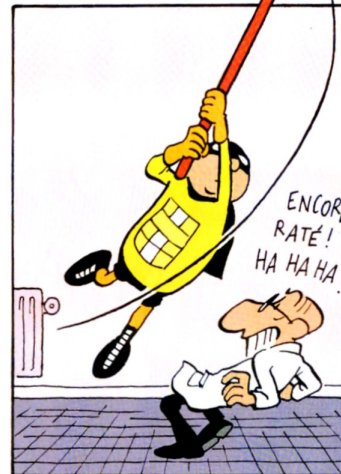
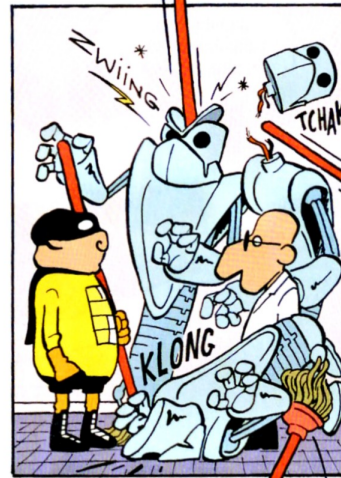
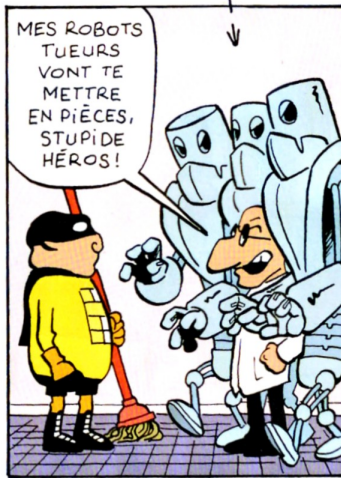
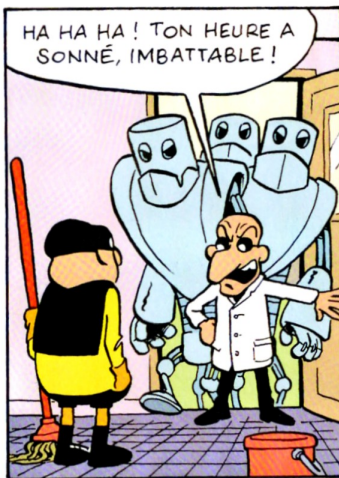
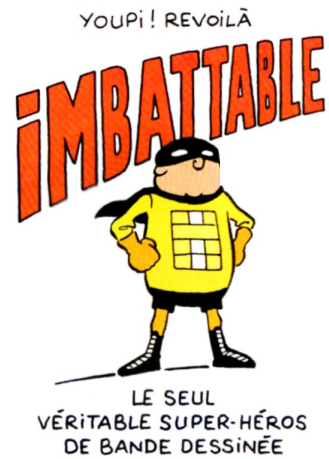


Planche découverte

- 1) Quelle activité banale occupe Imbattable au début de cette histoire ?
- 2) Qui est l'adversaire d'Imbattable ? (Que peux-tu dire sur ce méchant ?)
- 3) Quel est le super pouvoir d'Imbattable ? (Observe bien, il fait au moins deux choses que les autres personnages de bande dessinée ne font jamais.)

La planche à trous

Réécris les paroles des bulles de la bédé au bon endroit :

- IMBATTABLE À LA RESCOUSSE !

- Sinon quoi l'encapé ?! J'ai un flashball, ha ha ha !
- Vite, faisons demi-tour avant que... ?!
- J'ai rien compris.
- Justement.
- Oups, une impasse sordide.
- Laisse cette veuve et l'orphelin tranquilles, jeune délinquant !
- Donne-nous ton fric, la fille !

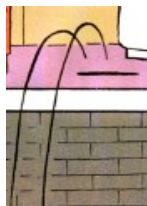
Les codes de la bande dessinée

Que veulent dire les flèches, les traits et les étoiles ?
Fais une phrase explicative pour chaque dessin :

a)



b)



c)



d)



e)



Puzzle, infos bonus et dessin

Découpe et remets en ordre la dernière planche de bande dessinée. Lis le texte informatif sur le personnage d'Imbattable et son auteur.

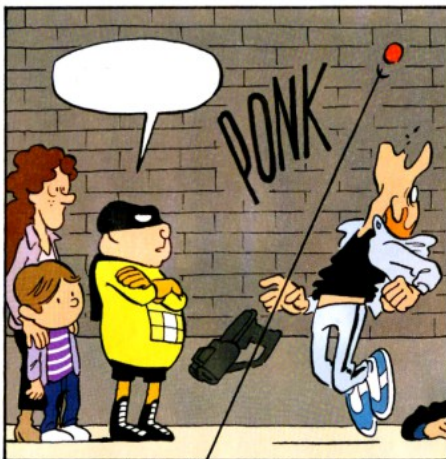
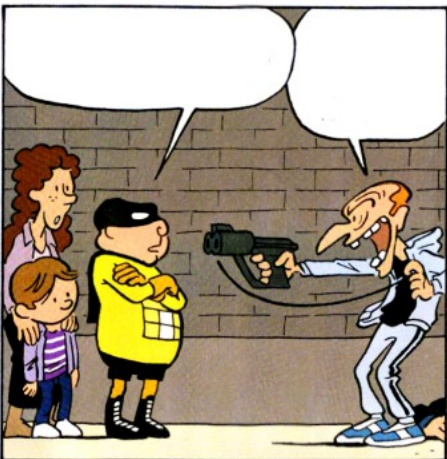
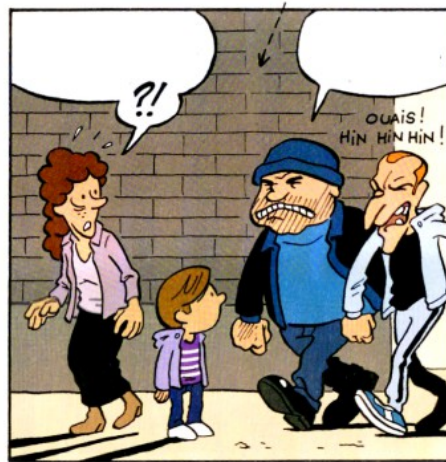
Puis quand tu as terminé tout ton travail, dessine un personnage dans la même position que le savant fou sur la vignette ci-contre mais avec le personnage de ton choix. (Change la tête et les vêtements : tu peux te dessiner toi ou un de tes personnages préférés... Que vas-tu choisir ?)

Planche à trous : complète les bulles avec le texte qui convient.

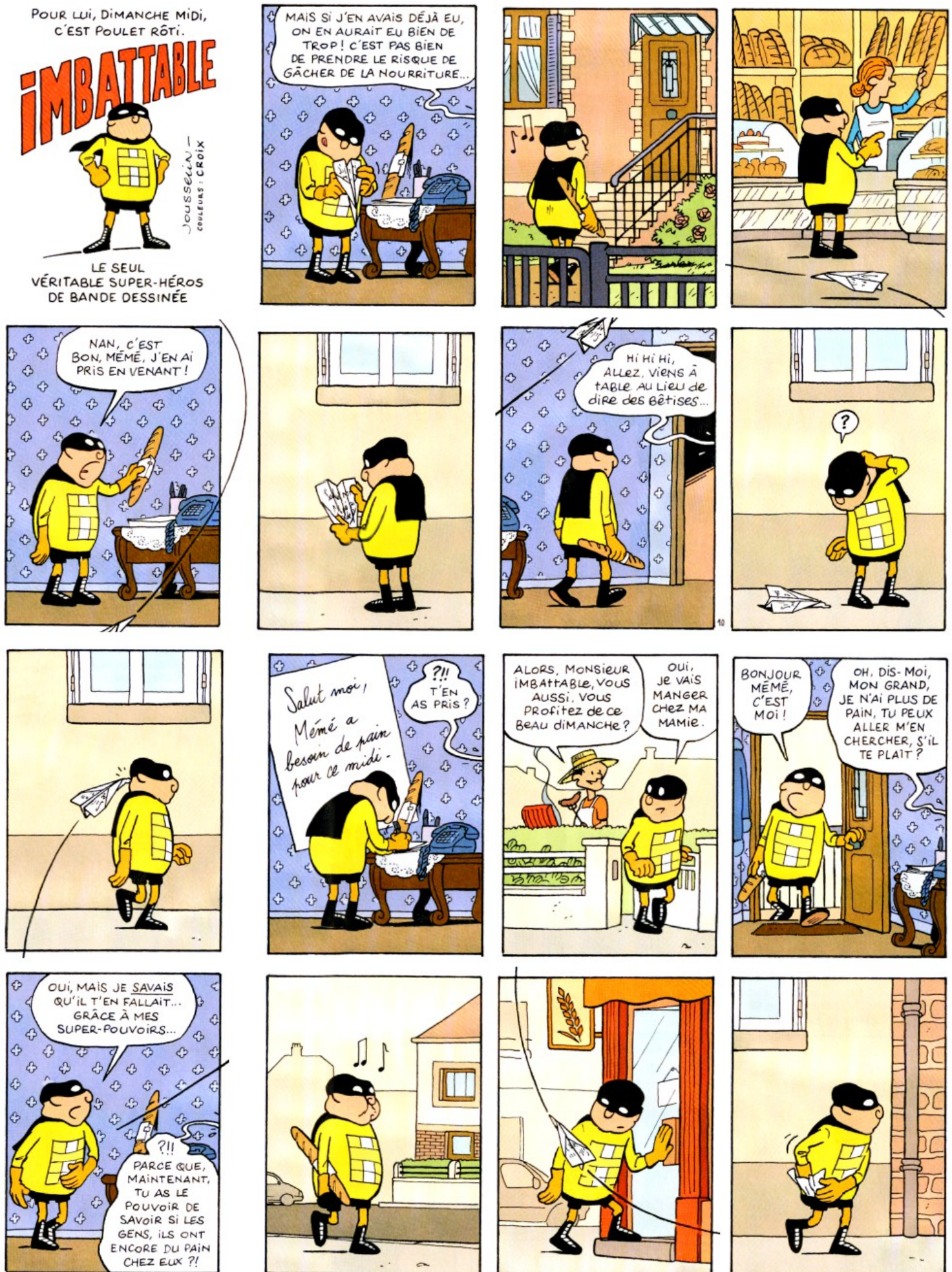
TREMBLEZ, MALFRATS, Voici

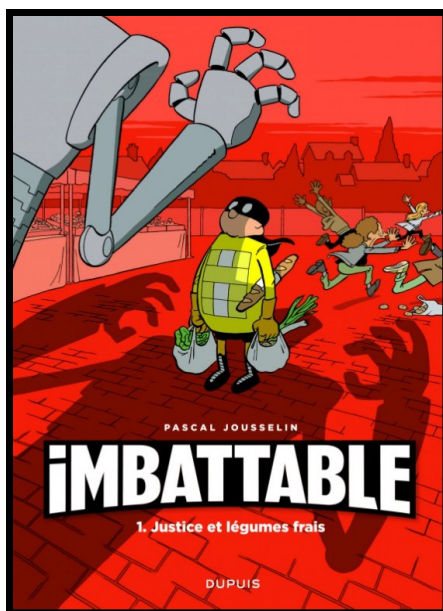
IMBATTABLE

LE SEUL
VÉRITABLE SUPER-HÉROS
DE BANDE DESSINÉE



Puzzle : découpe les vignettes et remets en ordre cette planche de bande dessinée.





Le personnage



Imbattable vit dans une petite ville de province. Connu de tous, il y mène une vie tranquille, rythmée par son marché du mercredi et son déjeuner du dimanche chez sa mémé. Le reste du temps, Imbattable se sert de ses pouvoirs pour rendre service à ses voisins, sa famille et à combattre le crime.

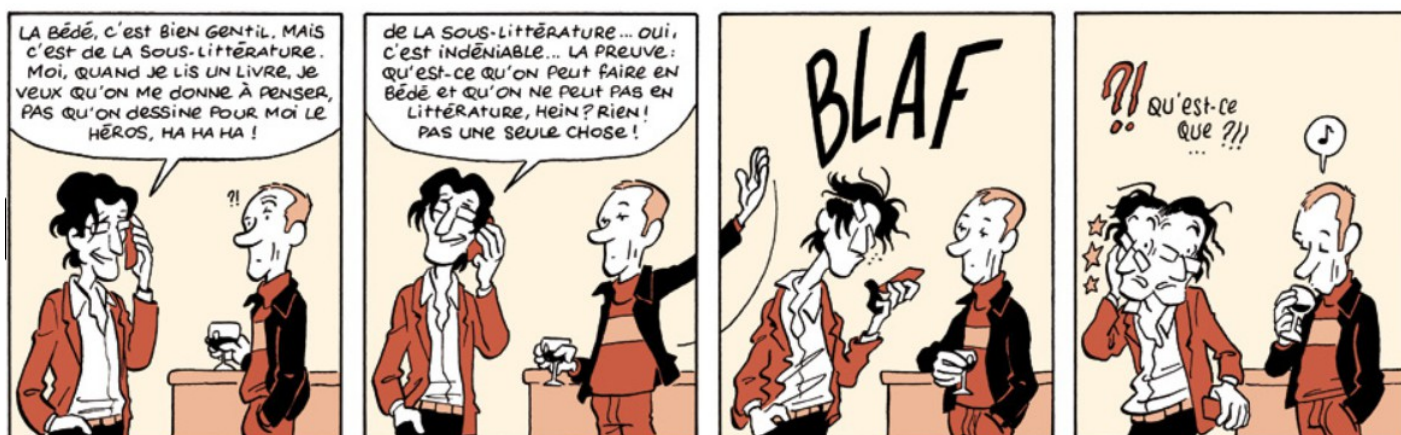
Imbattable peut voir dès le début de la planche tout ce qui s'y passe, contrairement aux autres personnages présents. Il a donc le pouvoir de connaître à l'avance ce qu'il va se passer et peut trouver plus facilement des solutions aux problèmes qu'il rencontre. Il a également le pouvoir de passer d'une case à l'autre sans difficulté.

L'auteur : Pascal Jousselin

- Bonjour Pascal. Pouvez-vous dire comment est né « Imbattable » ?

- J'ai toujours aimé jouer avec les contraintes. Ce qui fait la spécificité de la bande dessinée m'a toujours intéressé. Du coup, cette idée d'avoir un super-héros ayant un pouvoir lié à la façon dont la bande dessinée est faite est venue assez naturellement, même si je ne me souviens plus du contexte exact. Une chose est sûre : les prémices de ce projet étaient dans ce strip* réalisé quelques mois avant de créer Imbattable.

** Un strip est une histoire courte en bande dessinée, qui tient sur une seule ligne.*



Corrigés

Planche découverte

- 1) Imbattable a une vie banale. Au début de cette histoire, il est en train de laver le sol de sa maison comme tout le monde.
- 2) Son adversaire porte une blouse blanche comme quelqu'un qui travaille dans un laboratoire. Il est accompagné de trois robots de combat ce qui fait penser qu'il est inventeur. Je pense que c'est un savant fou car c'est un méchant qui veut anéantir Imbattable. Il a l'air de le connaître depuis longtemps car il dit « tu vieillis Imbattabe », c'est donc qu'il a connu Imbattable avant et qu'ils se sont déjà affrontés plusieurs fois.
- 3) Imbattable est capable de se servir de ce qu'il se passe dans les autres cases autour de lui. Il voit et agit à travers les limites de sa vignette. De cette façon, il voit ce qu'il va arriver après. Il peut aussi passer à travers les bords des cases. Il peut également envoyer des choses dans les autres cases... c'est comme si il connaissait l'histoire d'avance et savait se servir de tout ce qu'il y a sur la feuille. Il est maître de l'espace et du temps.

Les codes de la bande dessinée



- a) Imbattable aperçoit une femme et son enfant en danger. Ils sont en train de se faire agresser dans une ruelle à l'écart. La flèche indique la direction et l'objet du regard.
- b) Imbattable saute de sa case pour atterrir dans la case du dessous. Ce sont des traits de mouvement.
- c) L'un des voyous sort son arme de sa veste. C'est encore un trait de mouvement : on comprend d'où vient l'arme grâce au trait.
- d) Les deux voyous sont au sol complètement sonnés. Comme ils ont sûrement la tête qui tourne, on trace un tourbillon. Ils « voient des étoiles », ça veut dire qu'ils sont « dans les pommes » à moitié assommés. En BD, on dessine aussi des étoiles quand quelqu'un a mal.
- e) Imbattable tire deux coups avec son flashball : un vers le haut et un plus vers la droite.

Puzzle : correction

TREMBLEZ, MALFRATS, VOICI

IMBATTABLE



LE SEUL
VÉRITABLE SUPER-HÉROS
DE BANDE DESSINÉE

