

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

• Le centaure (l'homme cheval) : 1 • Philémon : 1-2-5-6-7-9 • Le puisatier (l'homme qui creuse des puits) : 6-7-8-9

2 Réponds par Vrai ou par Faux.

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

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

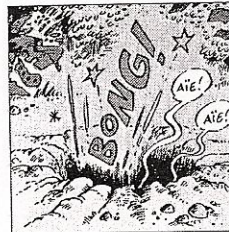


La séquence (comme un travelling) crée l'illusion de la chute de Philémon et son atterrissage sur

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



"Vlouf" signifie que Philémon fait du bruit en tombant.



"Bong" évoque l'atterrissage de Philémon.



Ici les onomatopées évoquent des craquements et des explosions.

Mélimélo

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

