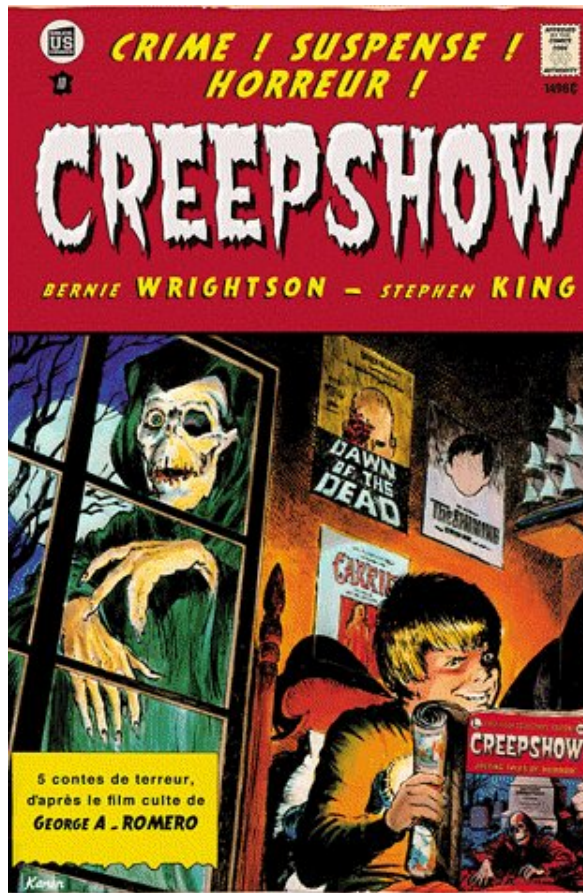


Séquence Creepshow : 1

Etude de la couverture :



1) Renseignements donnés par la couverture :

- Titre :
- Auteurs :
- Nombre d'histoires :
- Genre :
- Indices qui t'ont permis de répondre :
.....
- Décris ce que tu vois :

2) Imagine une histoire en quelques lignes...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Séquence Creepshow : 2



Etude de la situation initiale :

- 1) Où se passe cette histoire ?
- 2) Quel personnage est en scène ?
- 3) Quel objet va jouer un rôle important ? (2 raisons).....
.....
- 4) A ton avis, où se trouve cet objet sur l'image du bas ?
.....
- 5) A ton avis, grâce à quoi le personnage va-t-il découvrir l'objet ?
- 6) Selon toi, qu'est-ce que cet objet a bien de mystérieux... ?

Séquence Creepshow : 3



- 1) Que veulent-ils faire ?
- 2) A ton avis, ont-ils raison de vouloir l'ouvrir ?
- 3) Quelles indications peux-tu lire sur la caisse ?
- 4) Que peut-il bien y avoir à l'intérieur... ?

5) Vocabulaire de la BD : rechercher dans le dictionnaire

- Une vignette :

.....

- Une bulle :

.....

- Une planche :

.....

- Un cartouche :

.....

- Un scénario :

.....

- Une onomatopée :

.....

6) La bande dessinée : indique par une flèche dans l'image une planche, une bulle, une vignette, un cartouche

Correction :

Une planche de B.D.:

Une planche : page entière de B.D., composée de plusieurs bandes.

Une bande : (aussi appelée un "strip") succession horizontale de plusieurs images.

Une vignette : (aussi appelée une case) image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.

Une bulle : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou pensées des personnages reproduites au style direct.

Un appendice relié au personnage : permet d'identifier le locuteur. Il prend la forme d'une flèche pour les paroles et de petits ronds pour les pensées.

Un cartouche : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.

Dans les bulles :

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

Un idéogramme : icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment.

La typographie : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...

Séquence Creepshow : 4

Etude de l'élément déclencheur (p.31) :

- 1) Qu'est-ce que Mike pense trouver à l'intérieur de la caisse ?
- 2) Cite les 2 indices qui auraient pu permettre aux personnages de savoir qu'il y avait quelque chose de vivant à l'intérieur?

3) Etude des plans => leçon

les plans : (terme venant du cinéma = série d'images enregistrées en une seule fois, par une prise de vue ininterrompue) ; en B.D., il s'agit d'une seule image : façons de représenter le sujet, vu à des distances

diverses permettant de voir une plus ou moins grande partie du sujet, et produisant des effets variés.

le plan panoramique : vue d'ensemble, de très loin ; prédominance du décor ; détails et personnages très réduits.

le plan général : vue d'ensemble, mais de moins loin ; décor important, mais détails plus visibles et personnages moins petits.

le plan moyen ("en pied") : cadre les personnages en entier ; il précise l'action.

le plan américain : décor secondaire ; prédominance des personnages, coupés à mi-cuisse ou haut des cuisses ; il concentre l'attention sur les gestes.

le plan rapproché : personnages vus de près ; coupés à la ceinture ; il met l'accent sur l'expression psychologique.

le gros plan : le décor disparaît ; il cadre en général le visage et fait ressortir les jeux de physionomie.

le très gros plan : il coupe une partie du visage ou de l'objet cadré et grossissent l'expression en attirant l'attention sur un détail.

4) Exercices sur les plans :

- Indique le n° de la vignette montrant un plan moyen :
- Indique le n° de la vignette montrant un plan américain :
- Indique le n° de la vignette montrant un plan rapproché :
- Indique le n° de la vignette montrant un gros plan :

5) La peur :

- Comment le dessinateur s'y prend-il pour montrer l'horreur que vit Mike ? 2 techniques

.....
.....

6) Exercices sur le lexique de la peur :

Séquence Creepshow : évaluation

Etude de la page 32 :

1) Le vocabulaire de la BD : à faire sur l'image

- Encadre en rouge une bande
- Encadre en vert la planche
- Encadre en bleu une bulle
- Relève l'onomatopée et indique le n° de la vignette

2) Les plans :

- Indique le n° de la vignette montrant un plan général :
- Indique le n° de la vignette montrant un gros plan :
- Indique le n° de la vignette montrant un plan rapproché :
- Indique le n° de la vignette montrant un plan américain :

3) Comment le dessinateur s'y prend-il pour montrer l'horreur de la scène ? Explique les 2 techniques utilisées par le dessinateur en précisant le n° de la vignette et le personnage concerné.

.....

.....

.....

4) Le lexique de la peur :

Séquence Creepshow : 5

Etude de l'humour noir : planche extraite du conte « Fête des pères »



- 1) Combien de personnages sont présents dans cette planche ?
- 2) Emploie deux mots pour qualifier le personnage issu de l'épouvante :
.....
- 3) Lexique de l'épouvante : écris tous les mots que tu penses liés au thème de l'épouvante
.....
.....
.....
- 4) Qu'est-ce que le squelette réclame ?
- 5) En quoi sa demande est-elle surprenante ?.....
.....
- 6) Relève 3 éléments liés à l'épouvante :
.....
- 7) Relève 2 éléments humoristiques :
.....

Lexique de l'épouvante

[illegible]

Séquence Creepshow : 6

Sujet d'écriture : imagine ce que le professeur va faire suite au décès du concierge et à l'évasion de la bête.

Critères de réussite :

- Raconter l'histoire en au moins 20 lignes
- Utiliser 5 mots appartenant au lexique de l'épouvante
- Utiliser 3 mots pour exprimer les sentiments des personnages
- Ton histoire devra respecter le schéma narratif ; c'est-à-dire comporter des actions et une situation finale.

Aide : guide d'écriture

- 1) Introduction : parler du lieu et du personnage (*situation initiale*)
- 2) Le concierge découvre une caisse et prévient Dex le professeur (*situation initiale*)
- 3) Ouverture de la caisse (*élément déclencheur*)
- 4) Mort de Mike le concierge et évasion de la bête (*élément déclencheur*)
- 5) Réaction et sentiment du professeur ? (*élément déclencheur*)
- 6) Prévient-il quelqu'un du drame ? Ou s'occupe-t-il seul de la bête ? (*péripéties : actions*)
- 7) Actions, stratégies pour la remettre dans la caisse (*péripéties : actions*)
- 8) Que devient la caisse et la bête ? (*situation finale*)