

1 QU'EST-CE QU'UNE BANDE DESSINÉE ?

ACTIVITÉ 1 Pour entrer dans la lecture... 50

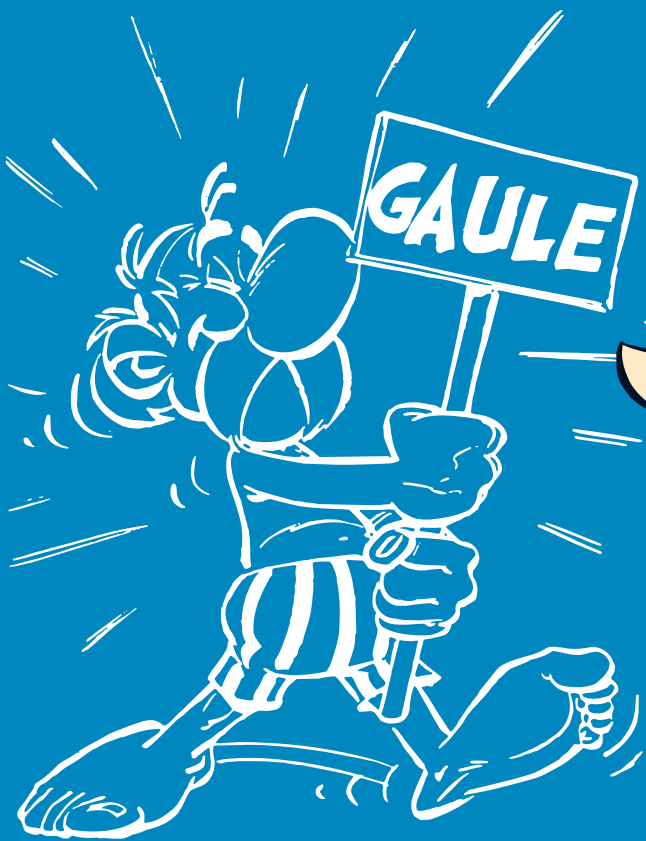
MOTS-CLÉS : planche, bande, case, cartouche, bulle, onomatopée, emanata, couverture, plans.

ACTIVITÉ 2 Comment créer une bande dessinée ? 52

MOTS-CLÉS : scénario, découpage, dessin, mise en couleur, dessinateur, scénariste.

Rédaction : Marion Arnaud,
professeur de lettres classiques.

Création graphique et suivi éditorial : graph'm

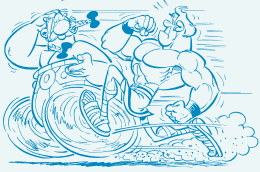


Animez le CDI
de votre établissement avec Astérix !
Pour en savoir plus, rendez-vous sur
www.asterix-bibliotheques.com

**GUIDE
PÉDAGOGIQUE**

Téléchargez les fiches d'activités et le corrigé sur
www.asterix.com/guide-pedagogique

QU'EST-CE
QU'UNE
BANDE DESSINÉE ?



MOTS-CLÉS : planche, bande, case, cartouche, bulle, onomatopée, emanata, couverture, plans.

ACTIVITÉ 1 Pour entrer dans la lecture...

1 À quels mots pensez-vous lorsque vous entendez l'expression « bande dessinée » ? Écrivez ces mots puis rédigez une ou deux phrases pour définir la bande dessinée.

2 Dans un album de bande dessinée, chaque page s'appelle une « planche ». Observez attentivement la planche ci-contre et légendez les huit éléments indiqués en orange grâce à la liste ci-dessous :

numéro de la planche (demi-page du haut) – numéro de la planche (demi-page du bas) – case (ou vignette) – bande – bulle (ou ballon, phylactère) – cartouche (ou récitatif) – onomatopée – dessin indiquant un mouvement.

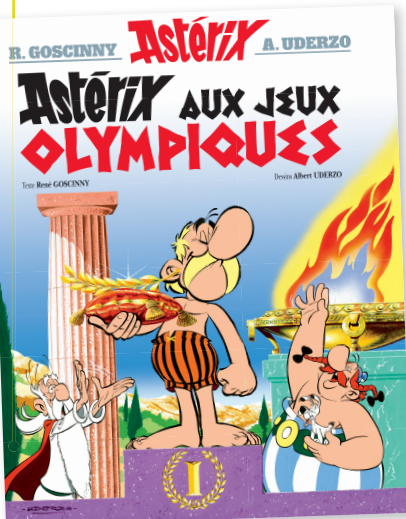
3 Avez-vous compris ? Reliez chaque mot à sa définition.

- A. Planche
- B. Bande
- C. Case (ou vignette)
- D. Cartouche (ou récitatif)
- E. Bulle (ou ballon, phylactère)
- F. Onomatopée

- 1. Image délimitée par un filet noir ; l'ensemble de ces images forme une planche.
- 2. Encadré commentant l'action.
- 3. Lettres qui imitent un bruit, un son.
- 4. Suite de plusieurs cases, qui se lit de gauche à droite.
- 5. Nom donné à une page de bande dessinée.
- 6. Espace entouré d'un trait, qui rapporte les paroles ou pensées des personnages.

4 Les traits et les dessins qui traduisent un mouvement ou un sentiment (surprise, colère, peur...) sont appelés les « emanata ».

- a. Dans la case 3, entourez les traits qui montrent la surprise du soldat romain.
- b. Dans la case 9, quel sentiment les personnages ressentent-ils ? Entourez les emanata qui montrent ce sentiment.



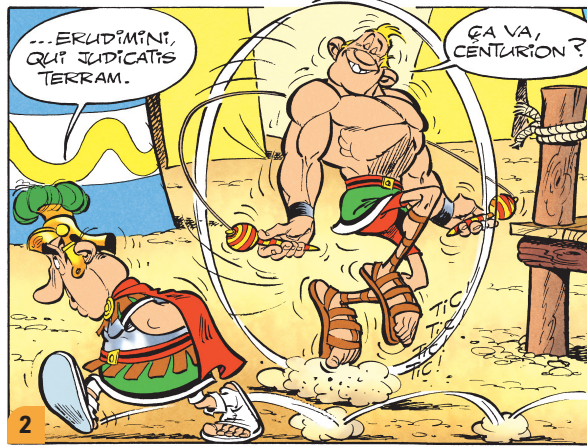
5 Que pouvons-nous deviner au sujet de cet album, avant même de l'avoir lu ? Observez attentivement la couverture de l'album.

- a. Dans quel pays l'action se déroule-t-elle ? Quel détail le dessinateur a-t-il inséré à l'arrière-plan pour le montrer ?
- b. Où Astérix se tient-il debout ? Quel chiffre romain pouvez-vous lire sur cet objet ? Qu'en concluez-vous ?
- c. Que tient-il dans sa main ? De quoi cet objet était-il le symbole, dans l'Antiquité ?

Planche 11

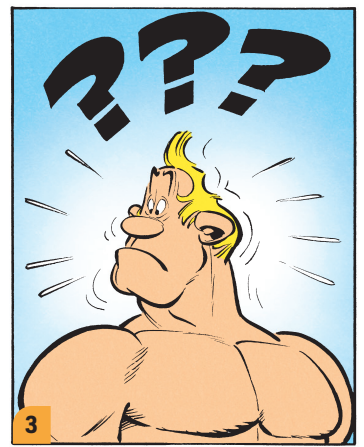


ET NUNC RESES, INTELLIGITE...



...ERUDIMINI, QUI JUDICATIS TERRAM.

ÇA VA, CENTURION ?



???



!

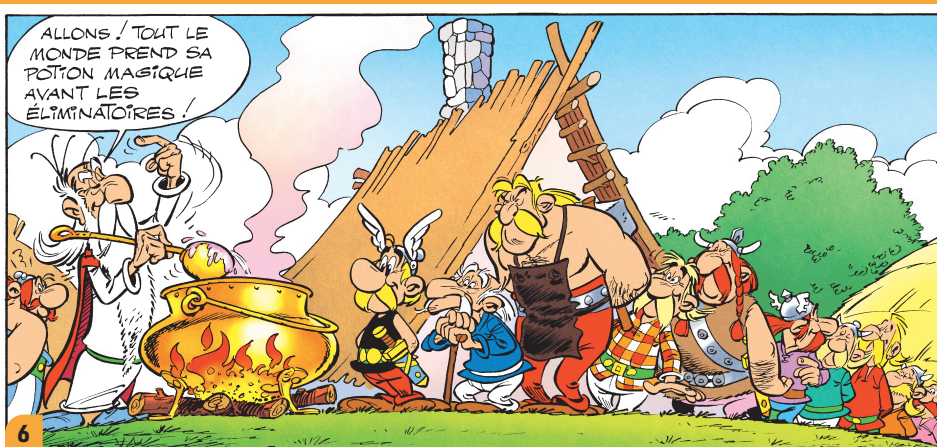


CHEZ LES GAULOIS, LE MORAL EST TRÈS ÉLEVÉ...

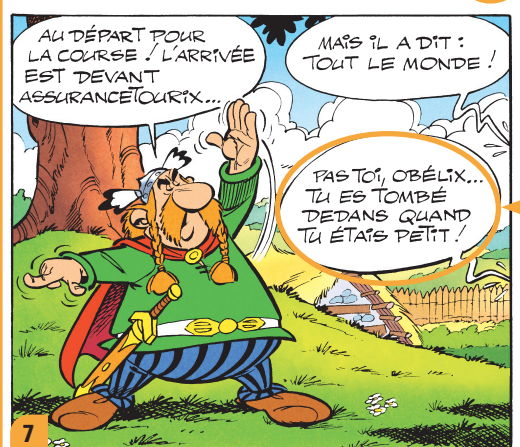
AVEC LA POTION MAGIQUE QUI NOUS REND INVINCIBLES, NOUS SOMMES SÛRS DE REMPORTER LA PALME ! C'EST COMME ÇA QUE JE COMPRENDS LE SPORT : PAS D'INCERTITUDE !

À PROPOS : IL FAUT SÉLECTIONNER LES CHAMPIONS QUI REPRÉSENTERONT LE VILLAGE.

41A



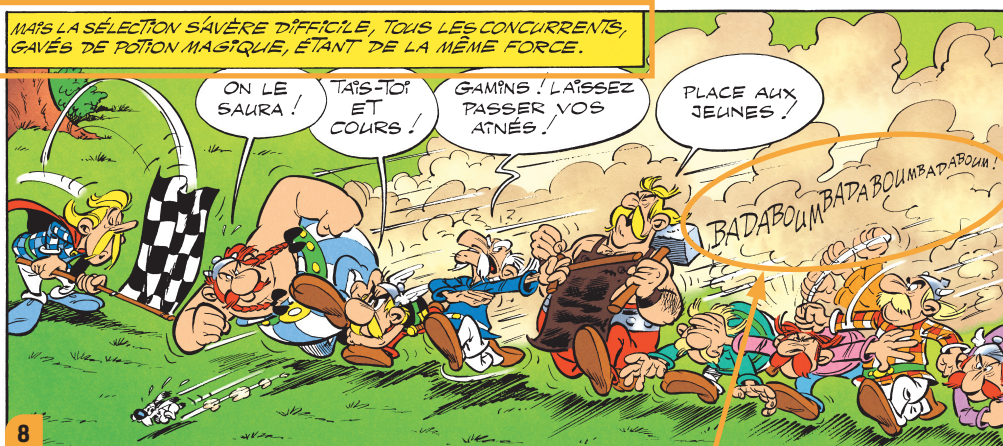
ALLONS ! TOUT LE MONDE PREND SA POTION MAGIQUE AVANT LES ÉLIMINATOIRES !



AU DÉPART POUR LA COURSE ! L'ARRIVÉE EST DEVANT ASSURANCECOURIX...

MAIS IL A DIT : TOUT LE MONDE !

PAS TOI, OBÉLIX... TU ES TOMBÉ DEDANS QUAND TU ÉTAIS PETIT !



MAIS LA SÉLECTION SAVÈRE DIFFICILE, TOUS LES CONCURRENTS, GAVÉS DE POTION MAGIQUE, ÉTANT DE LA MÊME FORCE.

ON LE SAURA !

TAIS-TOI ET COURS !

GAMINS ! LAISSEZ PASSER VOS AÎNÉS !

PLACE AUX JEUNES !

BADABOUM BADA BOUM BADA BOUM !

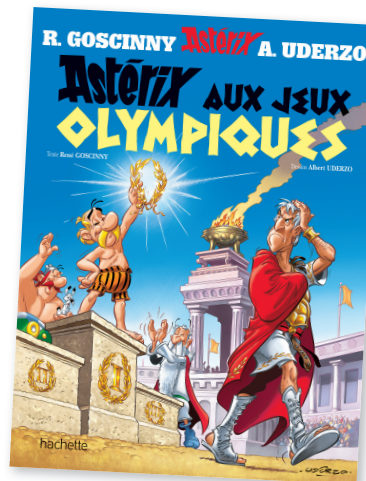


TU VEUX MA CANNÉ SUR LA FIGURE ?

ANCÊTRE !

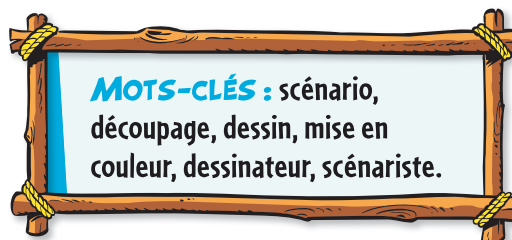
41B

6 Imaginez en deux ou trois phrases ce qui a poussé les trois Gaulois à participer aux Jeux olympiques. Un indice ? Observez cette couverture créée en 2008 pour une édition spéciale.

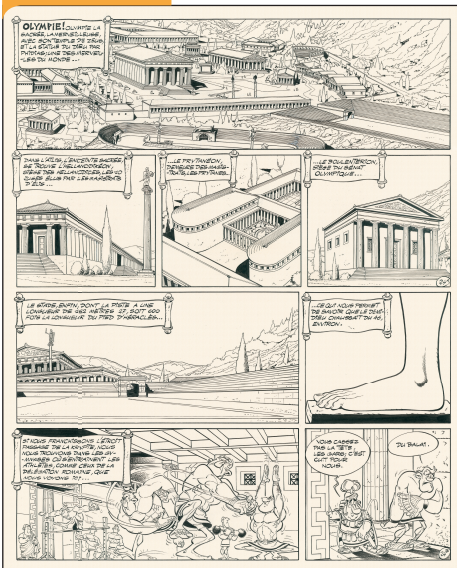


ACTIVITÉ 2 Comment créer une bande dessinée ?

1 Chacun de ces cinq documents correspond à une étape dans la création de l'album. À votre avis, dans quel ordre ces étapes ont-elles été réalisées, de la première à la dernière ? Justifiez votre réponse à l'oral.



Doc. A



Doc. B

bête de ne pas le faire, sera la potion magique, et tout ça...
Mordicus, ce n'est pas juste! Qu'est-ce qu'on va devenir, nous? On ne vous empêche pas de participer, répond noblement Abraracourcix, mais nous on va gagner, c'est l'essentiel! Les Romains s'en vont très tôt, pendant que nos amis, les bras chargés de cadeaux et de souvenirs suivent leur guide et se retrouvent assis dans un restaurant appartenant à Pégopéris, un cousin de Mordicus, où l'on mange des feuilles de vigne frites, des brochettes, des olives et des pastèques, en buvant du vin rosé, et tout en écoutant ce qui se vaut pas le sapinier. Le vin d'Aquitaine et une petite soubrette sur la Voie romaine VII, oh, dit Obélix, on nous a servi du veau, délicieux!

Pour leur dernière soirée à Athènes, Astérix et Obélix décident de sortir seuls, car, l'année des voyages en groupe, c'est ça que l'on est toujours trop nombreux pour aller dans les établissements pittoresques et insolites. Idéfix est laissé pour garder les sangles, car les sangles sont des animaux timides qui s'incrustent quand on les laisse seuls la nuit. L'ami d'une bonne adresse, l'oncle des Mordicus, nous deux amis se dirigent vers l'auberge de l'invincibilité, un cousin par alliance du guide, où l'on danse des danses typiques grecques. Ça, en effet, de nos, on entend claquez des mains, on entend des rires et des acclamations. Nos deux amis entrent dans l'établissement bondé, où ils ont la surprise de voir la piste occupée par Agamemnon, qui fait aux Hellènes une démonstration de danses gauloises. Astérix et Obélix sont accueillis avec enthousiasme, et bientôt, ils s'intéressent avec agacement à quelques Hellènes des deux sexes aux danses grecques. Tandis que la nuit, Astérix et Obélix retournent à leur auberge, soulevant même aux Agamemnon, complètement bourré, qui braille: "J'ai rêvé de dix ans!" "Et bien dit Astérix, ça te fait quatre vingt trois ans et tu devrais être couché, à cet âge!" Dans leur chambre, les Romains sont réveillés par les cris. "C'est quoi, ça?" demande Cornudurus. "Des dieux! Mordicus, ce sont nos adversaires qui s'entraînent!"

Pendant que le séjour de nos amis s'achève à Athènes, nous voici à Olympie, la sacrée, la merveilleuse. Avec le temple de Zeus, et la statue de Zeus par Phidias, une des merveilles du monde. Le stade où se déroulent les jeux, dont la piste a une longueur de 192, 27, soit 600 fois la longueur du pied d'Héraclès (Héraclès), ce qui nous permet de savoir que le demi-dieu chassait du 46 environ. Dans l'Altitia, enceinte sacrée se trouve l'Hellaniotikon, siège des Hellaniotes, (le jury de 10 membres, élus avant les jeux par les magistrats d'Ellis, il y a le Boulétérion, siège du Sénat Olympique, le Théokléon, demeure des prêtres, il y a aussi le Prytanéon, demeure, comme son nom l'indique des Prytanes (magistrats) C'est sur l'étroit passage de la Krypte, que les athlètes entrent dans l'enceinte sacrée, pour se diriger vers la Pylône et le Grand Gymnase. C'est là que les athlètes s'entraînent et se reposent. Et c'est dans ces lieux sacrés et nobles, que les membres de la délégation romaine s'entraînent, et sont intrigués par l'arrivée déshabillée de Mordicus et Cornudurus. "Vous cassez pas la tête, les gars, dit Mordicus. C'est cuit pour nous." "On balaie" dit Cornudurus.

Un tribun romain s'avance, indigné. "Par Jupiter, comment osez-vous parler comme cela, centurion? Il y a ici la fine fleur des légions romaines! Des athlètes sélectionnés dans les garnisons de tout le monde romain! Personne ne nous vous vaincre!" "Personne" ricane Mordicus. "Ma-tour, Cornudurus!" "Ah ben, dit Mordicus, y a un petit malin et un gros bag de poitrine. Des Gaulois..." "Des Gaulois gaves de potion magique. Ah-soi-le-mont invincibles" conclut Mordicus. "Oh, fait le tribun. Ça ne sera pas contenté"

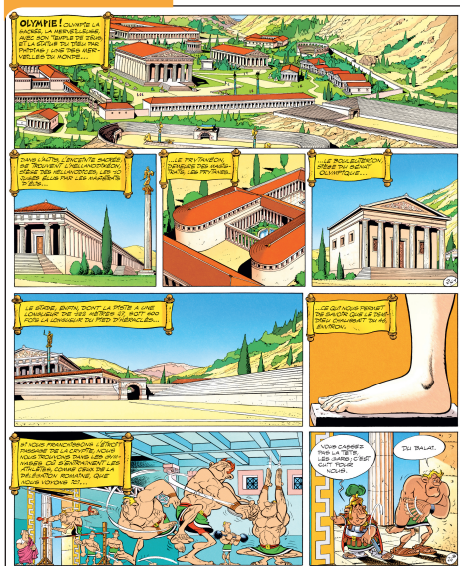
Doc. C

Jeux, mais en 884 Av. J. C. par l'élite, soit l'Élide d'accord avec l'impératrice ni de Sparte
Premier vainqueur connu: Korambos.
Les jeux se déroulent tous les 4 ans au cours d'HECATORONION (qui guérit, qui soigne).
Séjour des athlètes prisés aux pieds de Zeus.
"Nous sommes des hommes libres de pure race hellénique, n'ayant jamais connus de chaînes ni de sacrilèges".
Hellaniotikon - Siège des Hellaniotes.
Boulétérion - Siège du Sénat Olympique
Théokléon - demeure des prêtres - Athlètes de Phidias
Pylône et Grand Gymnase - Repos et entraînement des athlètes
Prytanéon - demeure des Prytanes (magistrats)
Altitia - enceinte sacrée
Krypte - couloir par où passent les athlètes
Palais - les Trésors
Mont Kronion.
En 447 - première pierre au temple d'Attéon (Pylône)
437 - Début des travaux de l'enceinte des Prytanes
436 - HECATORONION
Vainqueurs - la palme - Couronne d'olivier - prius et défilé - vainqueur.

Archives Anne Goscinny

Archives Anne Goscinny

Doc. D



Doc. E

ASTÉRIX
PLANCHE 21

CASE 1-2-3 Un panorama d'Olympie. (Voir planche 20).
TEXTE: "OLYMPIE! Olympie la sacrée, la merveilleuse, avec son temple de Zeus, et la statue du dieu par Phidias; une des merveilles du monde..."

CASE 4 L'Hellaniotikon.
TEXTE: "Dans l'Altitia, l'enceinte sacrée, se trouve l'Hellaniotikon, siège des Hellaniotes, les 10 juges élus par les magistrats d'Ellis..."

CASE 5 Le Boulétérion.
TEXTE: "...Le Boulétérion, siège du Sénat Olympique..."

CASE 6 Le Prytanéon.
TEXTE: "...Le Prytanéon, demeure des magistrats, les Prytanes..."

CASE 7-8 Le stade, vide de spectateurs et d'athlètes.
TEXTE: "Le Stade, enfin, dont la piste a une longueur de 192 mètres, 27, soit 600 fois la longueur du pied d'Héraclès..."

CASE 9 Un énorme pied, en gros plan, posé par terre.
TEXTE: "...ce qui nous permet de savoir que le demi-dieu chassait du 46, environ."

CASE 10-11 Un gymnase, dans lequel s'entraînent des athlètes romains, tous grands et bêtes (saut à la corde, lancement du disque, gymnastique, etc.).
TEXTE: "Astérix! Si nous franchissons l'étroit passage de la Krypte, nous nous trouvons dans les gymnases, où s'entraînent les athlètes, comme ceux de la délégation romaine, que nous voyons ici..."

CASE 12 Dans l'encadrement de la porte, déshabillés, nus de face, Mordicus et Cornudurus.
MORDICUS: "Vous cassez pas la tête, les gars; c'est cuit pour nous."
CORNUDURUS: "De balai."

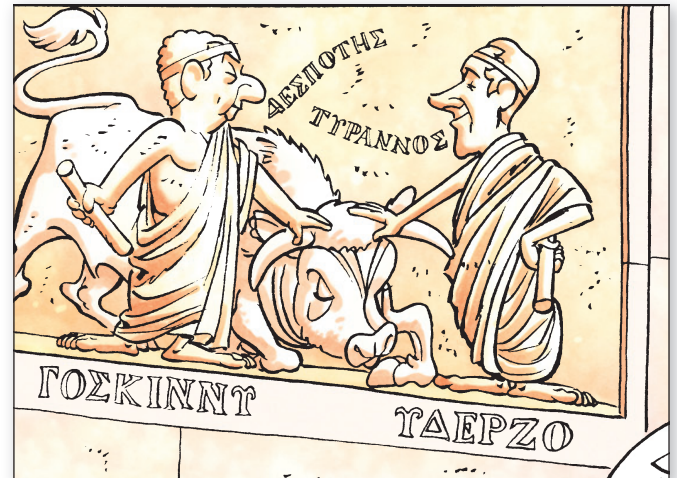
Archives Anne Goscinny

2 Pour réaliser l'album, les auteurs ont suivi les étapes suivantes. Complétez le tableau en indiquant quel document (A, B, C, D, E) correspond à chacune de ces étapes.

ÉTAPE 1	La recherche documentaire : le scénariste se renseigne sur les bâtiments antiques que l'on trouvait à Olympie et prend des notes à la main.	Document
ÉTAPE 2	Le scénario (ou synopsis ; l'histoire est racontée en détail, dans un long texte entièrement rédigé).	Document
ÉTAPE 3	Le découpage (l'histoire est racontée case par case, dans des textes répartis sur deux colonnes).	Document
ÉTAPE 4	Le crayonnage (les cases et leur contenu sont dessinés au crayon, puis à l'encre).	Document
ÉTAPE 5	La mise en couleur.	Document

3 Les aventures d'Astérix ont été créées par deux auteurs.

- Leurs portraits (image ci-contre) se sont malicieusement glissés dans l'album... Trouvez dans quelle planche le dessinateur a inséré ces portraits !
- En bas de l'image, le dessinateur a écrit son nom et celui de son ami... en lettres grecques ! Déchiffrez-les, en vous aidant de ce tableau pour les lettres les plus difficiles :



Alphabet grec	Alphabet français
Γ	G
Σ	S
Κ	C
Υ	You U
Δ	D
Ρ	R



- Retrouvez les noms des deux auteurs sur la couverture de l'album, pour vérifier votre réponse.
- Celui qui réalise les dessins est le dessinateur ; mais comment appelle-t-on la personne qui rédige les textes ?