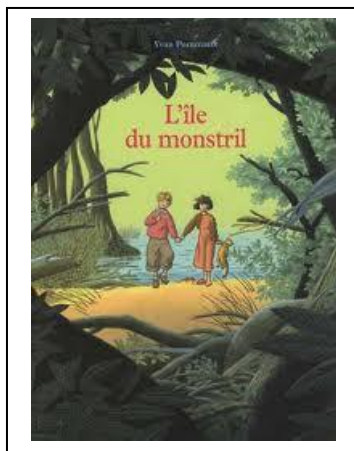




Ecrire une bande dessinée

Le choix du projet : L'écriture d'un écrit qui permet même aux élèves qui ne sont pas à l'aise en lecture de s'investir.

Le choix du support : L'album choisi a une écriture mixte, sous la forme de récit et sous la forme de bande dessinée. Les deux personnages sont un garçon et une fille de l'âge des élèves de la classe. L'histoire comporte des passages fantastiques.

Devenir élève

- Travail de groupe
- Travail en autonomie

Pratiques artistiques

- Peinture à l'encre

Ecriture d'une bande dessinée.

Exposition de l'œuvre dans le hall de l'école.

Français

- Vocabulaire
- Production d'écrits
- Culture littéraire
- Lecture orale

Mathématiques

- Grandeurs et mesures

Histoire des arts

- Les vitraux des églises, la bande dessinée (lecture d'une histoire par l'intermédiaire du dessin)

Séquence : Ecriture d'une BD		Domaine d'activités : Français	Période : mai / juin 2013			
Champ disciplinaire : Français	Niveau : C.M 1	Sous-domaines : Production d'écrits, vocabulaire,	Nombres de séances prévues : 15 (45 min)			
Deuxième palier pour la maîtrise du socle commun - Compétence 1 : Maîtrise de la langue française L'élève est capable de : -s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans vocabulaire approprié et précis ; - Prendre la parole en respectant un niveau de langage adapté ; -Lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte ; -Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne ; - Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient ; -Dégager le thème d'un texte ; - Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte (mieux le comprendre ou mieux l'écrire) ; - Rédiger un texte de quinze lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, conte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire ; - savoir utiliser le dictionnaire.		Compétence 5 : Culture humaniste L'élève est capable de : -Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques. Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative L'élève est capable de : - respecter des consignes simples en autonomie -Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités -S'impliquer dans un projet individuel ou collectif				
Objectifs : - S'impliquer dans un projet collectif. - Réinvestir ses connaissances en français et en culture générale pour réaliser une bande dessinée ; - Soutenir un effort pour mener à bien le projet ; - Savoir mettre en valeur son travail et le faire partager aux autres élèves de l'école ;						
Support : « L'île du Monstril » de Yvan POMMAUX, figurant dans la liste de référence des ouvrages de littérature de jeunesse pour le cycle 3.						
Compétences/ connaissances : (BO n° 3, 19 juin 2008) <table><tr><td> Français <u>Langage oral</u> : - Raconter, décrire , exposer -Récrire un objet, exposer un travail à la classe en s'exprimant en phrases correctes et dans un vocabulaire approprié. Echanger débattre : - Demander et prendre la parole à bon escient. -Participer à un débat en respectant les tours de parole et les règles de politesse. -Présenter à la classe un travail collectif. <u>Lecture</u> : -Participer à un débat à un débat en confrontant son interprétation à d'autres de manière argumentée. Rédaction : -Rédiger un court dialogue (formulation des questions et des ordres). </td><td> <u>vocabulaire</u> : -Acquisition du vocabulaire -Utiliser à bon escient des termes afférent aux actions, sensations et jugements <u>Maîtrise du sens des mots</u> : - Utiliser le contexte pour comprendre un mot inconnu, vérifier son sens dans le dictionnaire. -commencer à différencier les différents niveaux de langue. <u>Grammaire</u> : Construire correctement des phrases négatives, interrogatives, injonctives. </td><td> Mathématiques <u>Grandeur et mesure</u> -Connaître et utiliser les unités usuelles de mesure. - connaître les formules du périmètre du carré et du rectangle. <u>Problème</u> : résoudre des problèmes dont la résolution implique éventuellement des conversions. </td></tr></table>				Français <u>Langage oral</u> : - Raconter, décrire , exposer -Récrire un objet, exposer un travail à la classe en s'exprimant en phrases correctes et dans un vocabulaire approprié. Echanger débattre : - Demander et prendre la parole à bon escient. -Participer à un débat en respectant les tours de parole et les règles de politesse. -Présenter à la classe un travail collectif. <u>Lecture</u> : -Participer à un débat à un débat en confrontant son interprétation à d'autres de manière argumentée. Rédaction : -Rédiger un court dialogue (formulation des questions et des ordres).	<u>vocabulaire</u> : -Acquisition du vocabulaire -Utiliser à bon escient des termes afférent aux actions, sensations et jugements <u>Maîtrise du sens des mots</u> : - Utiliser le contexte pour comprendre un mot inconnu, vérifier son sens dans le dictionnaire. -commencer à différencier les différents niveaux de langue. <u>Grammaire</u> : Construire correctement des phrases négatives, interrogatives, injonctives.	Mathématiques <u>Grandeur et mesure</u> -Connaître et utiliser les unités usuelles de mesure. - connaître les formules du périmètre du carré et du rectangle. <u>Problème</u> : résoudre des problèmes dont la résolution implique éventuellement des conversions.
Français <u>Langage oral</u> : - Raconter, décrire , exposer -Récrire un objet, exposer un travail à la classe en s'exprimant en phrases correctes et dans un vocabulaire approprié. Echanger débattre : - Demander et prendre la parole à bon escient. -Participer à un débat en respectant les tours de parole et les règles de politesse. -Présenter à la classe un travail collectif. <u>Lecture</u> : -Participer à un débat à un débat en confrontant son interprétation à d'autres de manière argumentée. Rédaction : -Rédiger un court dialogue (formulation des questions et des ordres).	<u>vocabulaire</u> : -Acquisition du vocabulaire -Utiliser à bon escient des termes afférent aux actions, sensations et jugements <u>Maîtrise du sens des mots</u> : - Utiliser le contexte pour comprendre un mot inconnu, vérifier son sens dans le dictionnaire. -commencer à différencier les différents niveaux de langue. <u>Grammaire</u> : Construire correctement des phrases négatives, interrogatives, injonctives.	Mathématiques <u>Grandeur et mesure</u> -Connaître et utiliser les unités usuelles de mesure. - connaître les formules du périmètre du carré et du rectangle. <u>Problème</u> : résoudre des problèmes dont la résolution implique éventuellement des conversions.				

Titre des séances	N° de la vignette ou page de livre	Modalité de travail	Problématiques / Etapes et questionnement	Descriptif des activités des élèves	Objectifs Conclusion de la séance, aboutissement	Trace écrite / vocabulaire remarques
1- Présentation du projet	1 ^{ière} et 4 ^{ième} de couverture	En collectif	<u>Descriptif des images</u> • Angle de prise de vue • Cadrage • Eclairage • Format • Attitude des personnages sur la première de couverture	<u>Lecture d'images</u> -Les élèves émettent des hypothèses sur le contenu de l'histoire. Toutes les idées sont notées au tableau.	Premières hypothèses sur les personnages de l'histoire, le lieu de l'action, l'atmosphère du livre	<u>Les hypothèses de départ :</u> 2 naufragés ? orphelins ? 2 personnages abandonnés ? perdus ? Comme s'ils étaient dans la forêt. Au bord de la mer ? fleuve ? rivière ? Ile ? Amazone ? La fille tient une peluche. Ils sont sur le sable Ils se donnent la main Frère ? sœur ? Amoureux ? Tristes ? peur ? Pas seuls.....quelqu'un les regarde.
Pendant que l'enseignante réalise les séances 2 à 6 avec un groupe différent chaque fois, les autres élèves sont en autonomie sur les ateliers 1,2, 3 et 4, décrits ci-dessous.						
2- Le début de l'histoire	Pages 1 à 6	En groupe G1	<u>L'accroche :</u> Les ragondins parlent des enfants de nos jours, que peuvent-ils penser ?	<u>Curriculum vitae des personnages</u> -Les élèves décrivent les deux personnages, dans quel état sont-ils ? - Que vont-ils faire et pourquoi les enfants montent dans une barque ?	Rédaction d'un premier jet sur le début de l'histoire	Un premier texte de 15 lignes est rédigé par le groupe avec l'aide de l'enseignante. Les autres élèves sont en autonomie, voir tableau plus bas.
3- Le trajet en barque	Page 7 à 13	En groupe G2	<u>Le développement</u> • Première péripétie : la barque a failli chavirer • Première aide : Un livre qui explique comment faire du feu	<u>Lecture d'images et rédaction</u> Après avoir écouté le texte écrit par le groupe 1 -Les élèves décrivent les images pour décrire le trajet en barque jusqu'à une île inconnue.	Rédaction d'un premier jet.	Un premier texte de 15 lignes est rédigé par le groupe avec l'aide de l'enseignante. Les autres élèves sont en autonomie, voir tableau plus bas.
4- La survie sur l'île inconnue	Page 14 à 20	En groupe G3	<u>L'intrigue :</u> • Deuxième péripétie : comment survivre sur une île déserte.	<u>Lecture d'images et rédaction</u> Après avoir écouté ceux que les élèves du groupe 1 et 2.	Rédaction de la suite de l'histoire premier jet.	Un premier texte de 17 lignes est rédigé par le groupe avec l'aide de l'enseignante.

			• Deuxième aide : Les ragondins ont trouvé un hameçon et aident les enfants à pêcher un poisson.	-Les élèves décrivent les images et comment à rédiger les dialogues des deux ragondins. -		Les autres élèves sont en autonomie, voir tableau plus bas.
5- La tempête et l'arrivée d'un montre	Page 21 à 24	En groupe G4	<u>Le coup de théâtre</u> • Troisième péripétie : se protéger de la tempête • Quatrième péripétie : un monstre arrive	<u>Lecture d'images et rédaction</u> Après avoir écouté les textes des trois groupes précédents, les élèves décrivent les images et proposent des dialogues pour les deux ragondins.	Rédaction de la suite de l'histoire premier jet.	Un premier texte de 10 lignes est rédigé par le groupe avec l'aide de l'enseignante. Les autres élèves sont en autonomie, voir tableau plus bas.
6- La fuite et le retour à la ville	Page 25 à 32	En groupe G5	<u>Le résultat final</u> • Intelligence et ruse ont permis aux enfants de s'enfuir sain et sauf	<u>Lecture d'images et rédaction</u> Les élèves rédigent la fin de l'histoire et trouve la « morale » de cette aventure. <u>Correction des ateliers en autonomie de la semaine.</u>	Rédaction de la suite de l'histoire premier jet. Présenter les propositions de solutions des différents groupes pour les ateliers en autonomie.	Un premier texte de 11 lignes est rédigé par le groupe avec l'aide de l'enseignante. <u>Conclusion des ateliers en autonomie</u> -Importance de la lecture d'indices sur une image - Le métier d'écrivain de bande dessinée est difficile - Les caractéristiques de la bande dessinée - La possibilité d'inventer des mots
<u>Atelier 1 (en autonomie)</u> Lecture compréhension à partir d'une planche de Boule et Bill. -Comprendre la subtilité dans les images. - « Lire » les indices dans les images pour comprendre la situation comique. - Relever des caractéristiques de l'écriture de la bande dessinée. (voir annexe 2)		<u>Atelier 2 (en autonomie)</u> Le métier d'écrivain de Bandes dessinées - Comprendre un texte lu. -Rechercher des indices dans un texte. - Avoir une notion des difficultés et des contraintes du métier d'écrivain de bandes dessinées. (Voir annexe 2)		<u>Atelier 3 (en autonomie)</u> Les bons mots remplacer le mot « schtroumf er » par un verbe le plus précis possible. - Trouver les verbes, en se référant au récit de l'histoire et aux illustrations des actions. (voir annexe 2)	<u>Atelier 4 (en autonomie)</u> Les caractéristiques de la bande dessinée Retrouver tous les points communs de la bande dessinée, à partir de différentes bandes dessinées (voir annexe 2)	

7-8- 9-10- 11 Mise en forme du texte aux dialogues	PAGES 1 à 6 7 à 13 14 à 20 21 à 24 25 à 32	Groupe 1 Groupe 2 Groupe 3 Groupe 4 Groupe 5 (atelier dirigé avec l'enseignante)	Comment passer d'un texte en prose à un dialogue d'une bande dessinée ?	Sélectionner les mots des bulles, des cartouches et les onomatopées - <u>Correction des ateliers : séance 11</u>	Comprendre et utiliser le code linguistique de la BD	<u>Les règles de l'écriture d'une bulle :</u> - Texte court - Texte précis - Importance de la ponctuation - Forme de la bulle - Rythme de l'histoire - Les onomatopées Pour permettre : - d'avoir un rythme dans l'histoire - d'exprimer les sentiments - d'exprimer les sensations
<u>Atelier 1 (en autonomie)</u> Savoir lire, comprendre les onomatopées, et savoir les utiliser. (voir annexe 3)		<u>Atelier 2 en autonomie)</u> Savoir utiliser la ponctuation pour donner ru rythme à la bande dessinée. (voir annexe 3)		<u>Atelier 3 (en autonomie)</u> Savoir compléter une planche à partir d'un texte (remplir les bulles, les cartouches) (voir annexe 3)		<u>Atelier 4 (en autonomie)</u> Savoir différencier les différents acteurs dans un texte. (voir annexe.3)
12-13-14 Mise en page Exposition de la bande dessinée terminée	tout l'album	en groupe	<u>La construction des bulles et des cartouches :</u> -taille des bulles -taille des lettres -place des bulles dans l'image -place des cartouches - la typographie <u>Découverte de la vraie histoire d'Yvan POMMAUX</u>	*Faire des propositions et les modifier pour avoir un travail lisible. *Proposer des dessins du décor de la scène des ragondins *Savoir repositionner les bulles par rapport aux images, prise de connaissance du livre entier.	Planche de BD lisible pour tous les groupes	● Réalisation par « tâtonnement » - Les élèves prennent conscience : *du pouvoir du dessin, des écrits pour susciter de l'émotion au lecteur de la bande dessinée. * des liens qu'il faut mettre entre les planches pour une meilleure compréhension du texte, un rythme continu. Faire ressortir le suspens, la peur, la joie... (Voir annexe 4)
15 - Evaluation	individuel	Réinvestir les acquis des séances précédentes.	● Compléter un texte à trous avec le vocabulaire spécifique de la bande dessinée. ● Production écrite d'une bande dessinée de 8 vignettes, dont le sujet est imposé. (voir annexe 5)		Fiche d'évaluation et feuille de dessin.	

FICHE DE PREPARATION

Ecrire une BD

Annexe 1

Cycle 3	CM1	Année 2012-2013 / Le 24 mai 2013.	Groupe scolaire Moulin à Vent	Année 2012-2013		
Objectif de la séquence : - Transcrire le dialogue sous forme de « bulles » Objectifs de la séance : Découverte du livre ; Recherche des éléments de justifications relatifs au non dit du texte.			Séance 2 / 15 Cette séance est en atelier sur 5 jours (45')			
Compétences visées : - Dégager le thème d'un texte (là, d'une image) - Utiliser ses connaissances pour mieux réfléchir sur un texte (mieux le comprendre, mieux l'écrire).						
durée	Descriptif			matériel	remarque	
5 min	<u>Phase de mise en train</u> Lecture des hypothèses de la séance précédente ou des séances précédentes.			<i>L'es différentes planches de l'album sans le texte</i> <i>Les documents pour les différents ateliers et les bandes dessinées pour l'atelier 4</i>	La classe est répartie en 5 groupes. Ces groupes tournent sur la semaine.	
25 min	<u>Phase de recherche</u> <i>Groupe 1 : Atelier dirigé avec l'enseignante. Découverte du livre.</i> Les élèves doivent dire ce qu'ils ressentent au vu des images, l'enseignante explique les sentiments des ragondins.					
					</	

Atelier 1

Les E doivent répondre aux questions du jeu « Que veulent dire ces onomatopées ».

Ils prennent connaissance individuellement du jeu, recherchent les solutions en groupe et rédige individuellement les réponses.

Pour évoquer, de façon plus ou moins exacte, des bruits, on emploie des onomatopées. Exemple : Boum ! Crac ! Vlan !

1. Voici quelques onomatopées. Quels bruits évoquent-elles pour toi ?

a. TOC TOC b. BANG c. ZZZZZ d. PIN PON
PIN PON

e. CRAAAC f. PAF PAF g. TAGADA
TAGADA
TAGADA

a.
b.
c.
d.
e.
f.
g.

Les permettent de mettre en mots les bruits ou les sons.

L'onomatopée [VLAM] indique quel bruit fait la porte en se refermant.

Voici quelques onomatopées. Quels bruits évoquent-ils pour toi ?

TOC TOC

BANG

ZZZZZ

TAGADA
TAGADA
TAGADA

PINPON

Imagine une onomatopée qui pourrait correspondre aux bruits suivants :

Le vent qui souffle :

Quelqu'un qui tombe dans l'eau :

Une voiture qui démarre :

3) Pour chaque phrase, choisis l'onomatopée qui convient le mieux.

atouch / badaboum / clap clap / crac / dingdong / ding / filic-flac / glouglou / miam-miam /
pan / pin-pon / plouf / pouet pouet / tagada / teuf-teuf / tic tac / tut tut / vlan / vroom

- Et il a claqué la porte en partant.
- quel bruit infernal que fait cette moto.
- ça y est ! le bébé vide son biberon.
- Ça y est ! je suis enrhumé.
- vitel décroché le téléphone sonne.
- Zut ! les démenageurs ont laissé tomber la table dans les escaliers.
- c'est un chasseur qui tire sur du gibier.
- j'entends une vieille voiture qui passe.
- va ouvrir ! quelqu'un sonne à la porte.
- de l'horloge m'a empêché de dormir.
- les enfants pataugent dans l'eau.
- les spectateurs expriment leur satisfaction.
- et voilà la chaise qui se casse !
- Zut ! le monsieur dans la vieille bagnole ne me double, j'ai entendu
- le gâteau a l'air délicieux.
- ce sont les pompiers qui passent.
- quelqu'un fait du cheval dans le coin.
- les automobilistes s'énervent toujours quand il y a des embouteillages.
- Et la pierre est tombée dans l'eau.

Atelier 2

Les E ont devant eux deux planches de la BD Tom-tom et Nana. La ponctuation a été enlevée.

Le M a préparé deux nouvelles planches pour chaque élève, mais là les bulles sont vierges, ce qui permettra aux E de réécrire les dialogues.

« Vous allez prendre connaissance individuellement de cette BD. La ponctuation a été enlevée.
En groupe vous allez tenter de remettre la bonne ponctuation.
Discutez entre vous des possibilités et ensuite rédigez individuellement vos nouvelles bulles avec la ponctuation. »



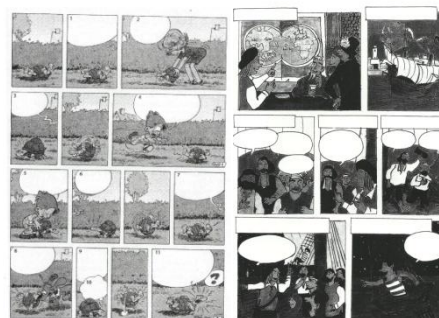
Atelier 3

Les E ont devant eux la planche de Boule et Bill, n°21. Les bulles sont vierges.

« Vous avez devant vous une planche de Boule et Bill. Les bulles sont vierges, vous devez écrire les dialogues.

Dans un premier temps pour aller analyser la situation, ce qui se passe, les personnages, le lieu individuellement.
Ensuite en groupe vous allez discutez de vos idées.
Vous rédigerez ensuite les dialogues, d'abord sur la feuille commune, ensuite sur votre feuille. »

Le Voyage de Christophe Colomb



Compléter une bande dessinée

Tu dois lire les images et les textes d'une bande dessinée. Utilise ces compétences pour écrire les cartouches et les bulles de la bande dessinée Le Voyage de Christophe Colomb, page 105.

Cherchons ensemble

- Lis le texte suivant.
Christophe Colomb pensait prouver aux Indes par l'ouest en traversant l'Océan Atlantique. Pour entreprendre ce voyage, il lui fallait d'abord convaincre les souverains d'Espagne pour qu'ils acceptent de financer son expédition.
Le 3 août 1492, les 10 navires, les marins et plusieurs de la longueur du voyage et avec les menaces, refusèrent d'aller plus loin. L'année suivante, les profits qu'ils pouvaient tirer de l'expédition.
Les marins trouvaient le lendemain un bout de bois qui paraissait avoir été saisi avec du feu, un défilé de rochers, une herbe de terre et une planchette... Vers dix heures du soir, l'ennemi avait les marins et les prit de faire bonne garde et de bien regarder du côté de la terre, et il promit de donner un pourcentage de sa part à celui qui verrait le premier la côte. À deux heures du matin, on aperçut enfin la terre.

- Observe les vignettes de la page 105. Essaie de voir à quelle partie du texte se rattache chaque vignette. Reinsère dans le texte les phrases que tu vas transformer en dialogue.

À mon style

Écris maintenant les bulles et les cartouches. Fais un paragraphe pour chaque bulle et chaque cartouche. Indique au début du paragraphe le numéro de la vignette. B n'y a-t-il d'une bulle ou C n'y a-t-il d'un cartouche.

Atelier 4

Les E ont devant eux un texte.

Ils en prennent connaissance individuellement.

Discute du contenu en groupe.

Ils ont à leur disposition une feuille A3 commune et ensuite une feuille A4 chacun.

« En groupe vous devez souligner en vert les paroles du loup, en rouge celles du grand loup, en noir celle de la jument, et en bleu celles du bélier. Ensuite, individuellement, vous allez réécrire les paroles du loup dans votre cahier. »

Souligne :

- en vert les paroles du loup.
- En rouge celles du grand seigneur loup.
- En noir celles de la jument.
- En bleu celles du bélier.

Il y avait une fois un pauvre loup. Il ne savait rien prendre et comme il allait crever de faim, il s'en fut trouver son maître, le Grand seigneur loup :

- Grand seigneur loup, donne-moi à manger ou je vais crever de faim.

- Que veux-tu manger ?

- Ce qu'il te plaît.

- C'est bon, va la-bas dans la pairie. La jument du fermier est en train de paître. Mange-la.

Le loup s'en va. Hop ! hop ! Il fallait voir comme il courait.

- Bonjour jument ! Grand seigneur loup m'a dit de te manger.

- Toi me manger ! Qui donc es-tu ?

- Le loup.

- Tu mens. Tu n'es qu'un chien.

- Mais non, je suis un loup.

- Un loup, soit. Eh bien ! par quel bout vas-tu commencer à me manger ? Par la tête ou par la queue ?

- Par la tête.

- Eh ! non pas, mon loukou. Si tu veux me manger, commence plutôt par la queue ; pendant que tu manges ma queue, je construirai de paille, cela m'engraissera.

Et le voilà qui se met en devoir d'attaquer la queue. Alors la jument flanque au loup une bonne ruade, le frappant si fort de ses sabots ferrés, qu'elle lui met le museau en marmelade et lui fait voir trente-six chandelles.

Le loup va s'asseoir dans un coin.

- Imbécile, n'importe quel je suis, j'aurais dû l'attaquer à la gorge.

Il s'en retourne trouver le Grand seigneur loup.

- Grand seigneur loup, donne-moi quelque chose à me mettre sous la dent, ou je vais crever de faim.

- Comment, tu n'as pas eu assez de la jument ?

- La jument ? Belle affaire en vérité ; elle a failli me briser les mâchoires.

Alors le Grand seigneur loup lui dit :

- Va dans la vallée. Un gros bélier y est en train de paître. Mange-le.

Le loup s'en va. Hop ! hop !

- Bonjour, bélier, mon maître et seigneur m'a dit de te manger.

- Me manger ! Qui donc es-tu, toi ?

- Un loup.

- Tu mens ! tu es un chien ! Mais si tu es un loup, comment feras-tu pour me manger ?

- Eh ! bien, je commencerai par la tête.

- Eh ! loulou mon ami ! Écoute, si tu veux me manger, mets-toi là, sur ce talus, ouvre la gueule, j'y sauterais de moi-même.

Fort bien. Le loup s'assied sur le talus, ouvre une grande gueule et attend.

Le bélier bondit, lui enfonce les cornes dans le nez, et le pauvre loup dégringole en bas du talus.

Les étapes de la réalisation de la bande dessinée et son exposition

Annexe 4



EVALUATION

Questions sur la carte d'identité de la BD.

Dans une Bande Dessinée, chaque dessin constitue une.....dans laquelle on trouve des..... Qui renferment les.....ou les.....des personnages.

De temps en temps, en haut de la vignette, nous pouvons avoir des information sur le temps qui s'écoule, sur le lieu. Ces informations sont écrites dans un.....

Les personnages s'expriment à l'aide de différents types de

Parfois, des mots bizarres évoquent des bruits, des pensées. Ce sont des

Création d'une BD.

« Vous allez écrire une petite bande dessinée, juste une planche. Quatre personnages sont dans l'histoire, deux filles et deux garçons.

Le thème est la citoyenneté.

Votre planche devra être composée de 8 vignettes au minimum et 12 au maximum. »

Les E ont en leur possession le tableau de situation des personnages



Exemples de réalisations individuelles en fin de séquence

