

Fiche 1 : « Résumé de l'histoire et parcours du lecteur »

En noir : éléments de résumé produits par les élèves (séance 2)

En bleu : premiers implicites identifiés (séance 2)

En vert : implicites liés aux sorcières (séance 4)

En violet : implicites liés à la grand-mère (séance 5)

En orange : implicites liés aux émotions et aux transformations des personnages (séance 6)

	L'histoire (ce qui est explicitement dit)	Ce que l'on interprète (ce qui n'est pas explicitement dit)
pp. 5-7	Bataille entre S et un super héros.	C'est ce que G a imaginé en jouant.
pp. 8-13	Dans la maison, G avec GM. Tristesse. Sentiment d'injustice.	C'est juste après les funérailles des parents (indices : vêtements, fleurs, restes de gâteau, portraits, vide, seuls tous les deux, paroles du garçon).
pp. 14-17	Le soir, scène du lit : GM seule, pleure. G arrive. GM rassure. Câlins.	C'était un accident de la route. GM effondrée (cadre, étreinte) mais ne veut pas le montrer pour aider G.
pp. 18-19	Au lit. GM raconte l'histoire vraie des S.	Continuent à faire comme avec mère du G avant : une belle histoire pour bien dormir.
pp. 20-28	Flashback. Fillette au tableau et 4 autres enfants. Histoires vraies. GM rassure G.	Est-ce vrai ? GM l'affirme avec conviction. Images sépia car très ancien. G a du mal à la croire et a peur.
pp. 29-35	G fait sa cabane dans les arbres. Veut finir avant la rentrée.	GM trouve des prétextes pour fumer malgré sa toux.
pp. 36-46	Sur le banc. Explication de ce qu'est une vraie S (pas des femmes, des monstres) et comment les reconnaître. GM enfant a rencontré une sorcière.	Inquiétude de G. GM a eu le doigt coupé à cause d'une sorcière. GM explique tout pour protéger G. Nombreuses femmes libres ont été accusées d'être des sorcières et tuées.
pp. 47-54	Construction de la cabane. Rencontre de G avec une S (avec serpent). Fuite en haut de l'arbre.	C'est le lendemain. G concentré puis terrorisé, pleure. A compris que c'était une sorcière. S est partie.
pp. 55-58	G s'est endormi. GM arrive. G descend, raconte à GM en pleurant et rentre.	GM permissive, arrive à la nuit. Rassure. Gentille, aimante.
pp. 59-67	Dans la maison. Journaux, discussions. GM malade (tousse). Docteur. Projet de vacances pas trop loin.	C'est quelques jours plus tard. G craint que GM meure, qu'il se retrouve seul. Lieu de vacances pas loin pour ne pas fatiguer GM. GM pas d'accord mais accepte. Humour sur le caractère et les attitudes de GM. Fume trop.

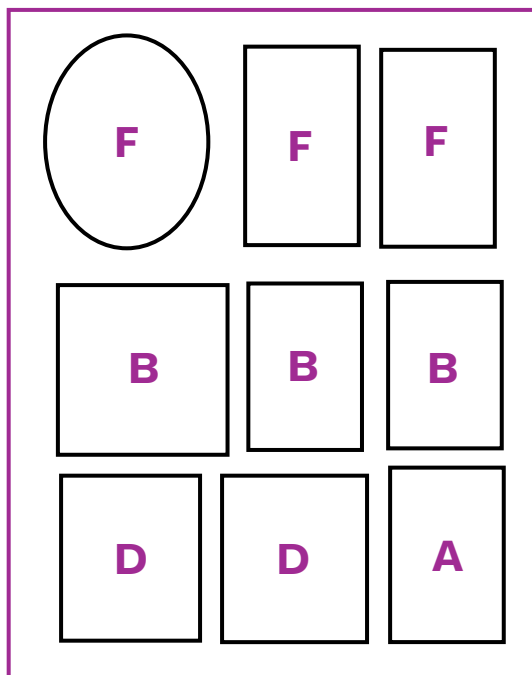
pp. 68-77	En vacances à l'hôtel. Découverte. Cadeaux et G joue avec les deux souris.	Garçon d'étage veut un pourboire qu'elle ne donnera pas. Imaginaire de G qui joue. GM veut emmener G au casino. Provocatrice.
pp. 78-91	Obligation de cacher les souris interdites dans l'hôtel. G cherche un moyen de les nourrir et un lieu pour jouer avec elles.	G est stressé. G en colère de ne pas pouvoir sortir les souris. Têtu.
pp. 92-96	Femmes de la SRPEP entrent dans la salle pour se réunir. G caché derrière un paravent.	Représentation de femmes ordinaires pour découvrir la vérité : SRPEP est une couverture respectable pour ne pas être découvertes.
pp. 97-103	G découvre que ce sont des S. Salle fermée à clé, G ne peut pas fuir. La réunion commence.	G ne peut pas fuir. Terrifié.
pp. 104-113	GS est sur la scène. S enlèvent leur perruque et leurs chaussures. GS enlève son masque. G comprend que c'est la GS.	Les S admirent GS.
pp. 114-136	Discours de GS, cruauté. GS terrorise les S. Présentation de son plan pour détruire tous les enfants d'Angleterre (formule 86).	S terrifiées par la GS. Foule de S soumises, serviles face à GS. Absurde (plan, recette).
pp. 137-152	Arrivée et transformation de F. GS donne rendez-vous dans la chambre 454 pour récupérer la formule. Fin de la réunion.	S admirent et sont émues par le plan. S âgées notent car problèmes de mémoire (humour).
pp. 153-168	G trahi par son odeur. Transformé en souris. Peut encore parler.	Potion pas totalement efficace, enfants peuvent toujours parler.
pp. 169-185	F et G (transformés en souris) se rencontrent. Décident de combattre S et de demander de l'aide à GM.	F calme. Agit en psychologue (humour). Ignore tout des sorcières.
pp. 186-196	GM découvre G et F, pleure. G et F expliquent tout, décident de voler la formule 86 dans la chambre de GS et de l'administrer aux S le soir.	G décidé et courageux. Accepte sa nouvelle condition.
pp. 197-222	Vol de la formule dans la chambre de GS. Décident de la verser dans la nourriture des S le soir.	S semblent stupides.
pp. 223-233	GM découvre que S vont manger de la soupe. G part avec la formule en direction des cuisines.	GM courageuse, rusée. Humour (G et F dans les cheveux, fleurs plastiques).
pp. 234-249	G met la formule dans la soupe. Est chassé et prend un coup de hachoir.	Suspense. Mort de G ?
pp. 250-266	F avec l'aide de GM retrouve ses parents (étonnés). GM retrouve G. G s'est fait couper la queue. G annonce qu'il a réussi.	Parents de F lui mentent (casino, alcool). F inquiète de la réaction de ses parents. Parents sidérés. Inquiétude et culpabilité de la GM. G fier.
pp. 267-279	S mangent la soupe et se transforment en souris. Sont chassées, et tuées par le personnel de l'hôtel.	Un peu de suspense. Inquiétude de G et GM.
pp. 280-283	G donne son adresse à F. GM et G rentrent chez eux.	Aventure a lié G et F.
pp. 284-300	Un mois plus tard. Vie quotidienne à la maison. GM et G se disent qu'ils vieilliront ensemble. Arrivée de F. F, G et GM décident de combattre les S du monde entier.	Amitié entre les deux familles. Vont sauver les enfants partout dans le monde.

Sacrées Sorcières

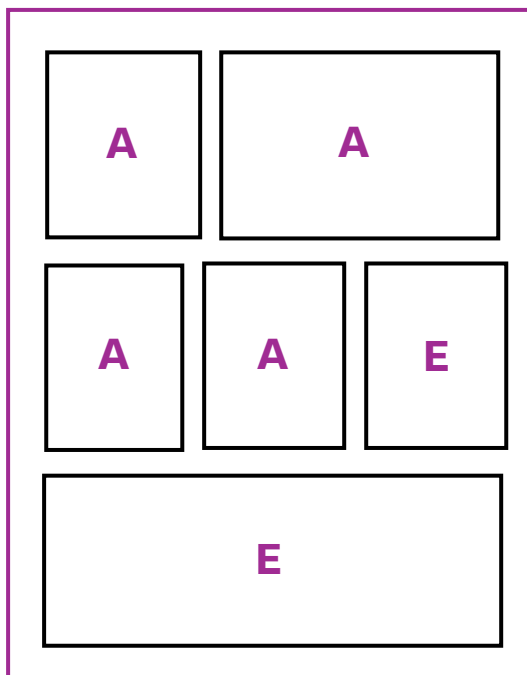
Fiche 2 : « Puzzle de lecture »

Découpage envisagé de l'histoire de Margaret Hamilton dans la bande dessinée de Pénélope Bagieu, Culottées (tome 1), Gallimard Bande Dessinée, 2016.

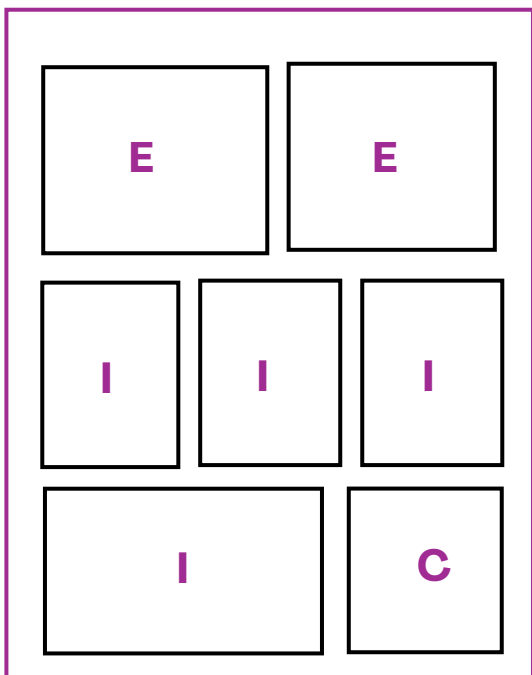
Les images sont à découper et à regrouper par lettre en suivant le modèle ci-dessous (les F ensemble, les B ensemble...) :



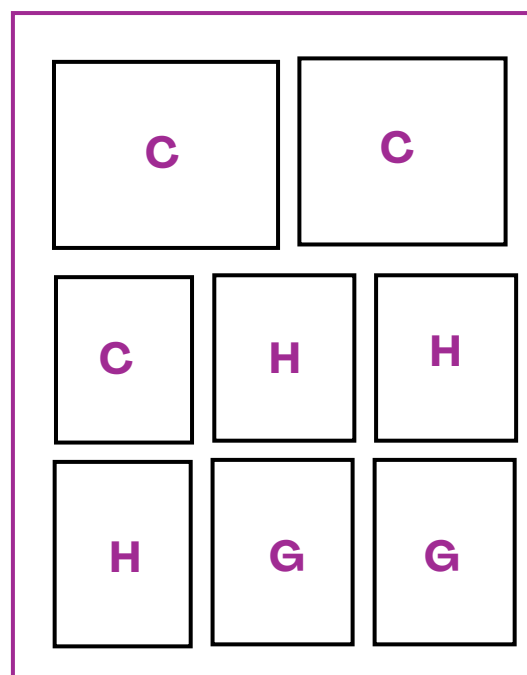
p.1



p.2



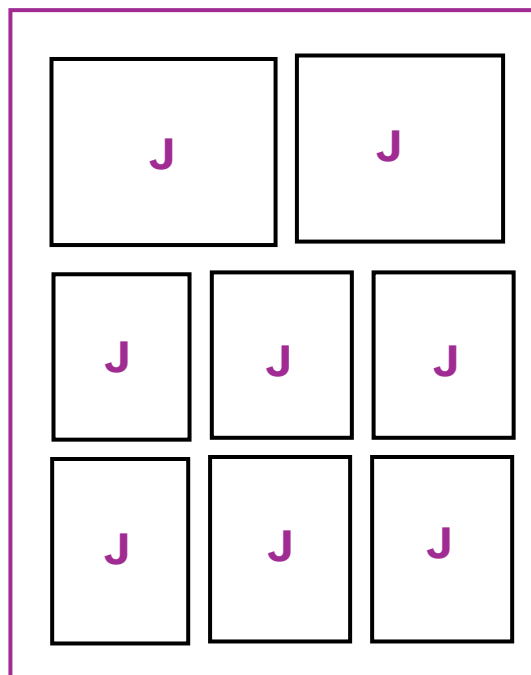
p.3



p.4

Nom

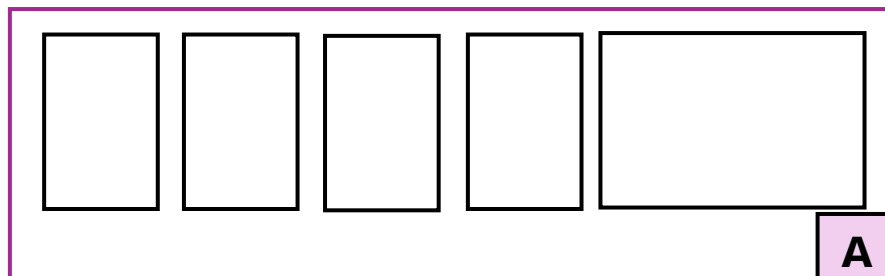
Date



p. 5

Une fois le découpage réalisé, sur le document élève, le nom des lettres est à indiquer sur chaque regroupement d'images.

Exemple :



Réponse : F - B - D - A - E - I - C - H - G - J

Sacrées Sorcières

Fiche 3 : « Lexique de la bande dessinée »

Angle de vue (*n.m.*) : position du regard du lecteur par rapport au sujet représenté (plongée p. 71, contre-plongée p. 72...)

Appendice (*n.m.*) : lignes qui relient la bulle au personnage. Sert à identifier celui qui parle. Sous forme de petits ronds, il indique les pensées du personnage.

Bande (ou *strip*) (*n.f.*) : succession de plusieurs cases alignées horizontalement sur la largeur d'une page.

Bulle (ou phylactère) (*n.f.*) : espace de forme le plus souvent ovale ou rectangulaire, délimité par un trait, dans lequel sont inscrites les paroles ou les pensées des personnages. La bulle est reliée au personnage par un appendice. Sous forme de nuages, elle indique une pensée ou un rêve ; quand les traits sont des tirets, elle signifie que l'on parle à voix basse. Quand l'image ne montre pas la personne qui parle, le discours direct écrit d'un personnage n'est pas dans une bulle.

Cadrage (*n.m.*) : choix d'un angle de vue (plongée, contre-plongée...) et du plan définissant la taille du sujet dans l'image.

Cartouche (ou encadré narratif) (*n.m.*) : emplacement rectangulaire à l'intérieur de la case qui contient les récitatifs (commentaires ou indications du narrateur).

Case (ou vignette) (*n.f.*) : espace dans lequel on place le dessin et le texte souvent bordé par un cadre et séparé des autres cases par un espace. Une case peut prendre la dimension d'une page : case-planche.

Champ, contrechamp, hors-champ (*n.m.*) : le champ représente une vision de la scène (p. 49 haut gauche, p. 187 haut gauche). Le contrechamp désigne la vision opposée de cette même scène (p. 49 haut droite, p. 187 haut droite). Le hors-champ est ce que l'on ne voit pas mais qui existe dans le récit (p. 47 bas droite).

Découpage (*n.m.*) : division du scénario en séquences et en plans. Détermine le contenu et l'enchaînement des cases.

Dialogue au discours direct (*n.m.*) : les personnages parlent directement dans des bulles.

Ellipse (*n.f.*) : contraction du temps du récit, moment qui n'est pas montré entre deux cases.

Émanata (*n.m.*) : trait ou signe dessiné (traits de vitesse, gouttelettes de sueur...) pour traduire une émotion, un sentiment ou un mouvement.

Focalisation interne (*n.f.*) : désigne la façon dont l'histoire est racontée quand elle est présentée à travers le regard d'un personnage. On découvre par le texte et/ou par l'image ce qu'il voit, imagine, raconte, pense, ressent, se souvient.

Gaufrier (*n.m.*) : mise en page la plus classique, aux cases uniformes et de taille unique, qui donne à la planche un aspect de grille ou de « gaufrier » (terme inventé par Franquin, le créateur de Spirou, du Marsupilami et de Gaston Lagaffe).

Gouttière (ou inter-case) (*n.f.*) : espace entre chaque case.

Idéogramme (*n.m.*) : signe graphique qui symbolise une idée ou un sentiment.

Lettrage (*n.m.*) : forme, épaisseur, typographie des lettres dans les cases ou les récitatifs.

Onomatopée (*n.f.*) : création de mots par imitation de bruits ou de sons en fonction de ce que l'on veut évoquer.

Plan (*n.m.*) : choix de la taille du sujet dans l'image. Il existe plusieurs plans : plan d'ensemble (montre une situation géographique de loin, p. 68) ; plan général (montre la totalité du décor et de l'action, p. 71 bas) ; plan moyen (montre un ou plusieurs personnages dans leur totalité, p. 73 milieu) ; plan rapproché (montre de plus près ce que dit et fait un personnage, p. 72) ; gros plan (montre de près des visages, p. 73 haut droite) ; plan serré (montre de près un objet, p. 249 milieu gauche) ; très gros plan (montre un détail des traits d'un personnage, p. 75 haut). Il existe aussi le plan de très grand ensemble et le plan américain. Chaque plan a une fonction précise.

Planche (*n.f.*) : page entière de bande dessinée composée traditionnellement de bandes superposées.

Récitatif (*n.m.*) : texte narratif contenu dans un cartouche.

Réplique (*n.f.*) : prise de parole d'un personnage en discours direct.

Scénario (*n.m.*) : déroulement écrit d'une histoire avec les dialogues et le découpage.

Storyboard (*n.m.*) : découpage dessiné sommairement de l'histoire servant à disposer les cases dans les pages, à définir leur taille et leur forme, à placer les bulles, les cartouches, les décors, les personnages, à choisir leurs attitudes, les cadrages.

Nom

Date

Sacrées Sorcières

Fiche 4 : « Extraits du roman »

Extrait 1 : « L'arrivée à l'hôtel »

Roald Dahl, *Sacrées Sorcières*, pp. 54-58

« Bientôt, Grand-mère et moi, nous prîmes le train pour Bournemouth et nous descendîmes à l'hôtel Magnificent [...]. Elle se leva et nous quittâmes le bureau. »



Extrait 2 : « Dans la salle de réunion des sorcières »

Roald Dahl, *Sacrées Sorcières*, pp. 103-107

« La Grandissime reprit la parole [...]. Où sont mes six barres de chocolat ? »



Extrait 3 : « L'annonce aux parents de Bruno »

Roald Dahl, *Sacrées Sorcières*, pp. 160-165

« Et là, en effet, étaient assis Mme et M. Jenkins [...]. Sur ce, elle leur tourna le dos et repartit en emmenant Bruno. »



Extrait 4 : « L'annonce aux parents de Bruno »

Roald Dahl, *Sacrées Sorcières*, pp. 160-165

« Les événements se déroulèrent si vite [...]. Et j'aimerais bien assister au spectacle ! »

Nom

Date

Sacrées Sorcières

Fiche 5 : « Méthodologie et grille d'évaluation »

Démarche pas à pas pour créer sa BD

- 1.** Lire son extrait du roman et écrire le scénario (résumer l'histoire en quelques étapes clés).
- 2.** Créer un storyboard d'une ou de deux planches :
 - Choisir ce que l'on représente dans chaque case : la grand-mère qui raconte, son petit-fils qui écoute et réagit, la visualisation de ce qu'elle raconte.
 - Définir la taille et l'organisation variée des cases.
 - Écrire des dialogues en discours direct, sous la forme de bulles quand on voit la grand-mère qui raconte et sans bulle quand on visualise ce qu'elle raconte.
 - Varier les plans, les angles de vue, laisser de la place pour le texte, d'éventuels onomatopées ou des émanatas.
- 3.** Présenter son projet rapidement à un autre élève ayant un autre extrait afin d'être conseillé.
- 4.** Réaliser la version finale :
 - Tracer les cases au crayon.
 - Dessiner au crayon les personnages selon le cadrage et en figurant leurs émotions.
 - Ecrire les textes (bulles ou non) en jouant sur le lettrage.
 - Retracer les lignes définitives.
 - Mettre en couleur (en fonction du temps restant).

Critères de réussite

Je coche la case correspondante quand c'est effectué :

Respecter l'histoire de Roald Dahl		Soigner l'orthographe et la construction des phrases	
Découper l'histoire en une ou deux planches		Varier les plans	
Écrire des dialogues au discours direct		Proposer un angle de vue en plongée ou en contreplongée	
Sous la forme de bulles quand on voit la grand-mère qui raconte		Figurer des émotions	
Sans bulle quand on visualise ce qu'elle raconte		Jouer sur le lettrage	

Nom

Date

Sacrées Sorcières

Fiche 6 : « Extraits du roman pour adaptation »

Extrait 1 : « Birgit Svenson »

Roald Dahl, *Sacrées Sorcières*, pp. 20-21

« La troisième s'appelait Birgit Svenson. [...] en pondant toujours des œufs bruns. »



Extrait 2 : « Harald »

Roald Dahl, *Sacrées Sorcières*, p. 22

« Le quatrième était un garçon nommé Harald [...]. Aussi commençai-je à être ébranlé. »



Extrait 3 : « Lief »

Roald Dahl, *Sacrées Sorcières*, pp. 23-24

« Le cinquième... marmonna-t-elle [...]. On ne l'a plus jamais revu.