

Entrer dans l'univers du manga

Séquence pédagogique
Cycle 3

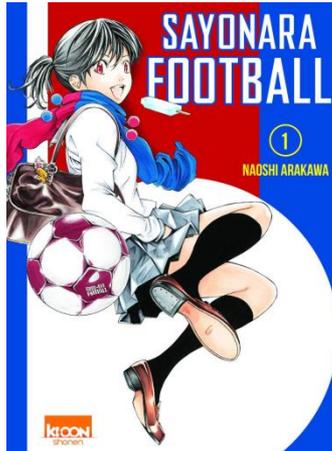
OBJECTIFS GENERAUX

- Identifier le sous-ensemble manga dans la BD.
- Identifier des caractéristiques graphiques et narratives du manga par la compréhension de récits.
- Découvrir la différence des formes d'expression du manga.

BIBLIOGRAPHIE

SAYONARA FOOTBALL

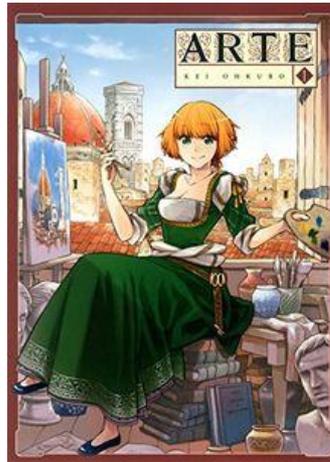
Naoshi Arakawa
Tome 1



Ki-oon Éditions
(Shonen)

ARTE

Kei Ohkudo
Tome 1



Komikku Éditions
(Seinen)

LE GARÇON ET LA BÊTE

Mamoru Hosoda
Adapté en manga par Renji Asai
Tome 1



Kaze Manga Éditions
(Shonen)

La démarche adoptée

Naviguer entre les différents ouvrages :

- Lecture individuelle, survol des mangas, lecture suivie individuelle ou lecture collective d'extraits (TBI) ;
- A la fin du travail : certains élèves auront lu tous les ouvrages, d'autres n'en auront lu que quelques-uns ;
- A l'issue de la séquence, tous les élèves connaîtront l'histoire générale de chaque manga afin de développer l'envie de lire de manière autonome.

Développer des compétences et connaissances par :

- La recherche du sens de l'histoire ou d'un extrait, et la mise en évidence des moyens employés ;
- La confrontation entre élèves : justifier ses avis et choix en se référant aux indices textuels et visuels ;
- La prise de conscience progressive des codes du manga au service de la construction du sens.

SOMMAIRE

- Séance 1 : Tri de livres
- Séance 2 : Analyse de planches
- Séance 3 : Les personnages
- Séance 4 : Les émotions des personnages
- Séance 5 : La détermination d'un personnage
- Séance 6 : Les caractéristiques du manga

Séance 1 : TRI DE LIVRES

Objectif :

Créer un horizon d'attente chez l'élève, lui permettre de s'approprier les livres.

Organisation :

- Présenter aux élèves différents types de BD dont des mangas : découverte libre individuelle.
- Travail par groupes de 3 ou 4 élèves.
- L'enseignant (ou un élève) écrit au fur et à mesure les justifications avancées pour les garder en mémoire pour l'ensemble de la classe.

Consignes :

- Dans un premier temps vous regardez et vous lisez les BD à votre disposition.
- Ensuite vous essaieriez de ranger ensemble celles qui ont des caractéristiques communes en discutant entre vous.
- Vous présenterez vos choix à la classe en les justifiant; c'est-à-dire en expliquant les critères retenus par le groupe.

- **Les justifications peuvent être :**

Les réponses ne sont pas attendues en totalité.

- Sens de la lecture
- Noir et blanc ou couleur
- Cases, enchaînement de vignettes, dessins associés à des vignettes
- Format
- Nombre de pages
- Composition de l'image : avec ou sans décors
- Jeu des plans ou du cadrage : plongée, contre-plongée, plan rapproché, gros plan, hors cadre...
- Style graphique : traits simples, exagération des expressions, dynamique du mouvement...
- Place de personnages : prédominant dans la composition, graphisme des traits physiques, exagération des émotions
- Rôle des onomatopées

Séance 2 : ANALYSE DE PLANCHES

Objectif :

Dégager les caractéristiques du sens de lecture d'un manga de droite à gauche au sein du livre, d'une double page et d'une page.

Organisation :

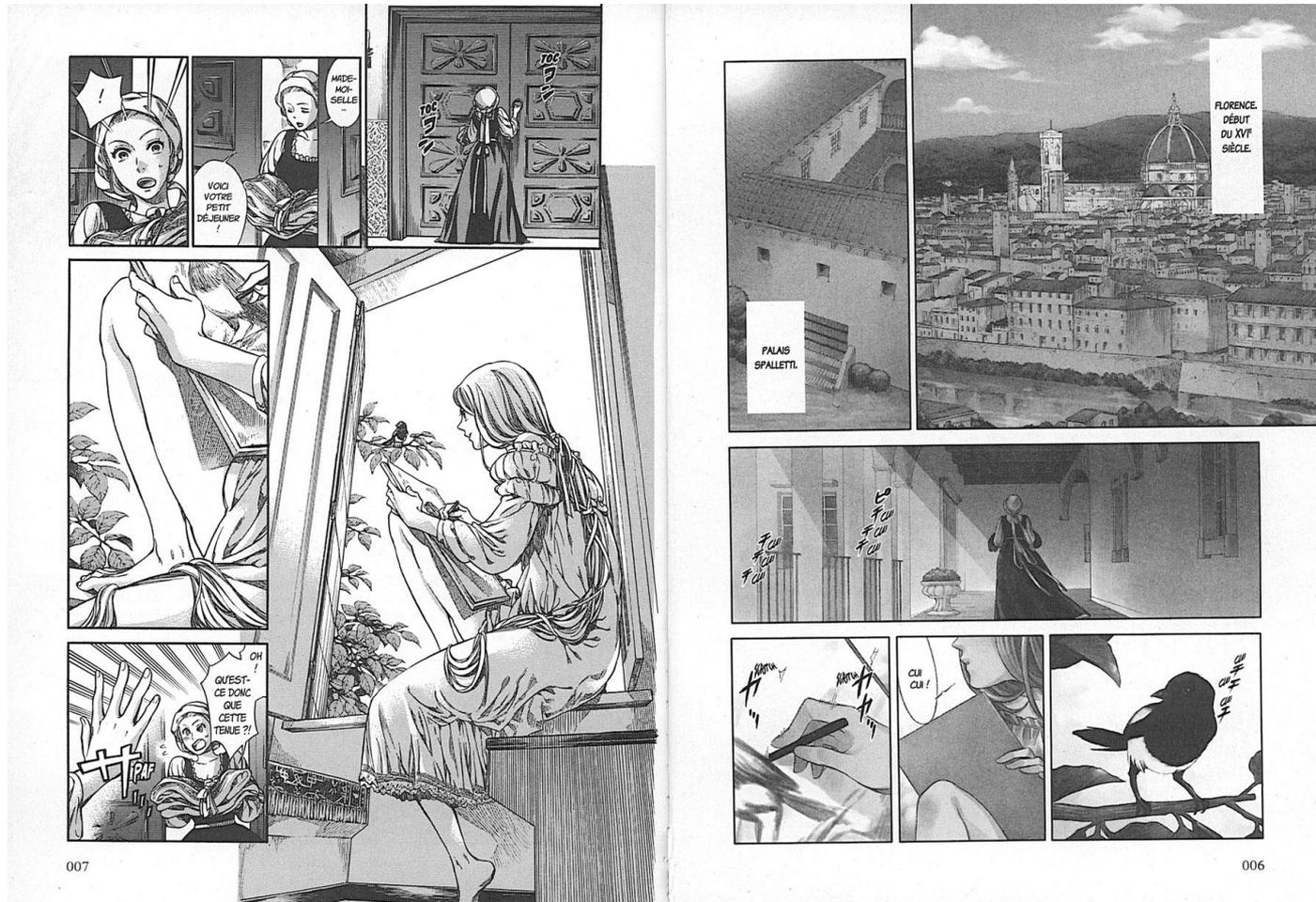
- Travail individuel : 1 planche de manga différente pour chaque élève, niveau de complexité différent selon chacun (lecteurs de manga ou non).
- Groupes homogènes (2, 3 ou 4 élèves) : confronter sa lecture et sa compréhension.

Consignes :

Vous allez numéroter les cases de ce manga dans l'ordre où vous les avez lues. Ensuite vous allez écrire seul ce que vous avez compris du début de cette histoire et après vous confronterez avec vos camarades.

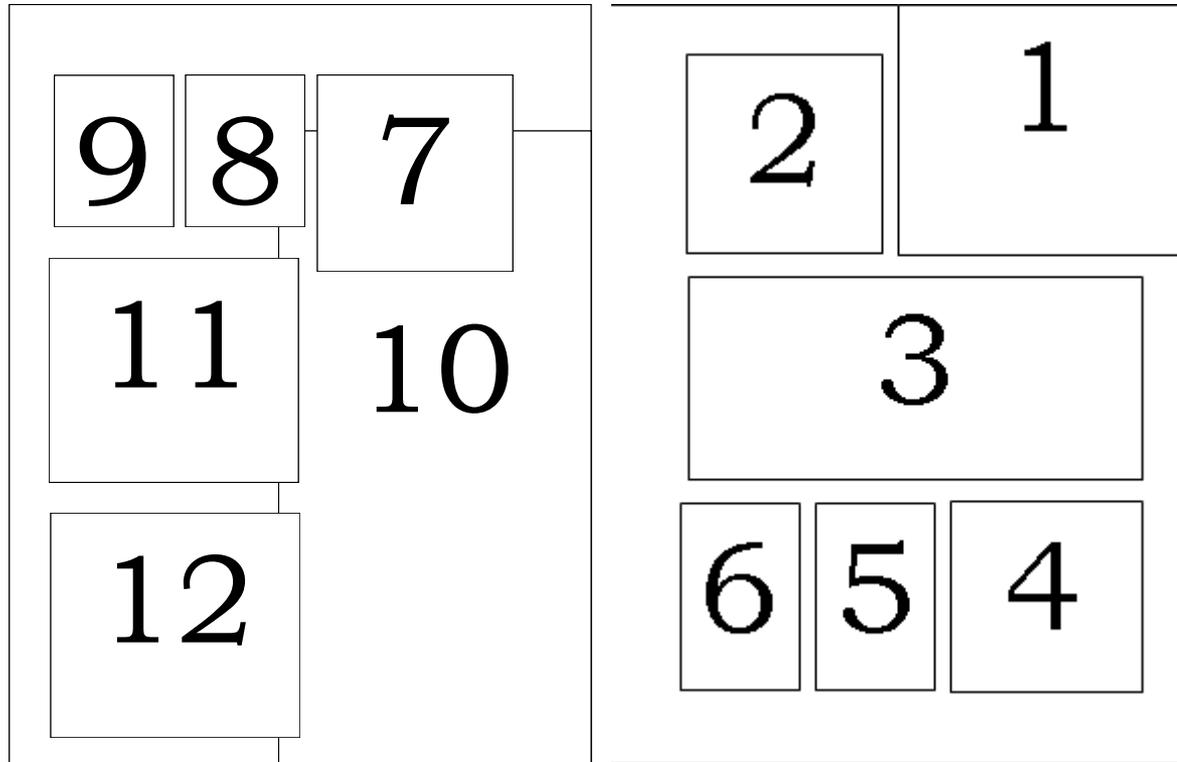
ARTE

Fiche élève séance 2 niveau 1



ARTE

Réponses attendues :

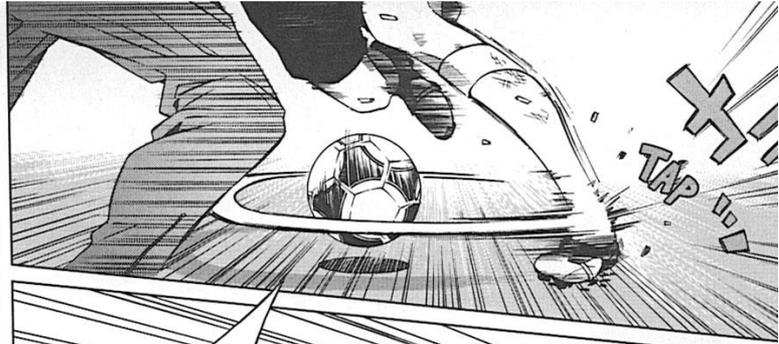


J'ai compris que l'histoire se passe à Florence au XVI^{ème} siècle. Le matin se lève, il fait beau, une servante déambule dans les couloirs du palais Spaletti pour aller porter le petit-déjeuner à une jeune fille qui dessine à sa fenêtre en chemise de nuit.

SAYONARA FOOTBALL

Fiche élève séance 2 niveau 2





SAYONARA FOOTBALL

Réponses attendues

5	4	2	1
6			
7		3	

SAYONARA FOOTBALL

Réponses attendues

6	5	1	
7		2	
		4	3

J'ai compris que l'histoire se passe dans un club de foot au collège ; une jeune fille Nozomi Onda essaie de dribbler quatre garçons pour aller marquer un but. Elle réussit.

LE GARÇON ET LA BÊTE

Fiche élève séance 2 niveau 3



LE GARÇON ET LA BÊTE

Réponses attendues

7	2	1	
8	3		
9	6	5	4

J'ai compris que c'est l'histoire d'un garçon qui rencontre un petit animal, il lui donne à manger. J'ai appris que le petit garçon était seul.

Ressources complémentaires

<https://www.lumni.fr/video/pourquoi-les-mangas-se-lisent-ils-a-lenvers>

<https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-un-manga>

Séance 3 : ANALYSE DES PERSONNAGES

Objectif :

Identifier les personnages principaux et définir la quête de l'héroïne.

Organisation :

- deux groupes, un groupe travaille sur Sayonara et un autre sur Arte,
- Cinq livres par groupes, un livre pour deux élèves ou bien photocopier les planches nécessaires.

Consigne :

- Quel est le personnage principal ?
- Quelle est la quête de ce personnage ? Quel est son rêve ?
- Quels sont les personnages qui s'opposent ?
- Quels sont les personnages qui aident ?

SAYONARA FOOTBALL

Fiche élève séance 3



SAYONARA FOOTBALL

Fiche élève séance 3



SAYONARA FOOTBALL

Fiche élève séance 3



SAYONARA FOOTBALL

Fiche élève séance 3



ARTE

Fiche élève séance 3



ARTE

Fiche élève séance 3



ARTE

Fiche élève séance 3



Séance 3 : ANALYSE DES PERSONNAGES

Réponses attendues

	ARTE	SAYONARA FOOTBALL
Quel est le personnage principal ?	Arte	Nozomi
Quelle est la quête de ce personnage ? Quel est son rêve ?	Elle veut intégrer un atelier d'artiste peintre pour se former et devenir peintre ensuite.	Elle veut participer au tournoi des nouveaux élèves du collège. Elle veut jouer au foot.
Quels sont les personnage qui s'opposent ?	- sa mère - tout le monde	- l'entraîneur - les garçons - son amie
Quels sont les personnages qui aident ?	Léo, un artiste peintre.	

Séance 4 : ANALYSE DES EMOTIONS

Objectif :

Repérer les émotions de l'héroïne et la manière de les exprimer, de les représenter dans le dessin.

Organisation :

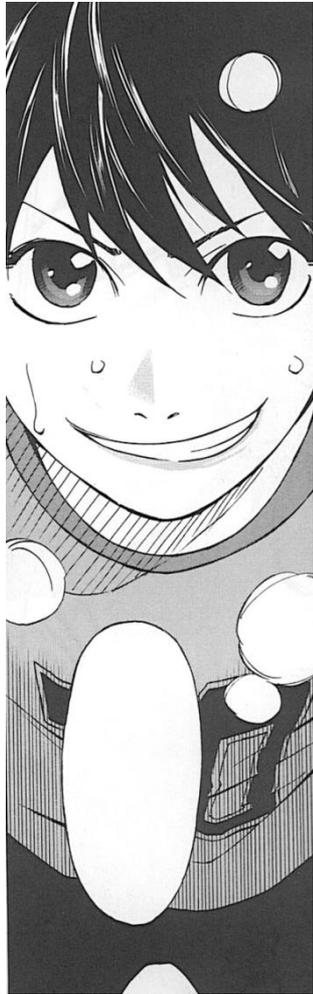
- Deux groupes, un groupe travaille sur Sayonara et un autre sur Arte
- Cinq livres par groupes, un livre pour deux élèves

Consigne :

- Quelles sont les émotions ressenties par l'héroïne ?
- Comment ces émotions sont-elles représentées ?

ANALYSE DES EMOTIONS

Fiche élève séance 4



ANALYSE DES EMOTIONS

Réponses attendues



heureuse



en colère
mais déterminée



triste



joyeuse
explose de joie



en colère
révoltée



dépitée

ANALYSE DES EMOTIONS

Réponses attendues

Joie	Colère	Tristesse
		
<p>Grands yeux ronds Bulles de bonheur Sourire</p>	<p>Onomatopées Traits de colère Bouche grande ouverte Dents/bouche en forme de scie</p>	<p>Traits horizontaux Bouche dessinée vers le bas Ombre sur le visage</p>

Séance 5 : LA DETERMINATION DE L'HEROÏNE : *Sayonara Football*

Objectif :

Repérer comment sont exprimées les qualités de Nozomi et sa détermination.

Organisation :

- Images au TBI et/ou imprimées ; mangas à disposition (*chapitre 2*).

Consigne :

- Décris le caractère de Nozomi et montre sa détermination.
- Justifie tes propositions en t'appuyant sur le dessin et sur le texte.
- Quels sont les codes utilisés ?

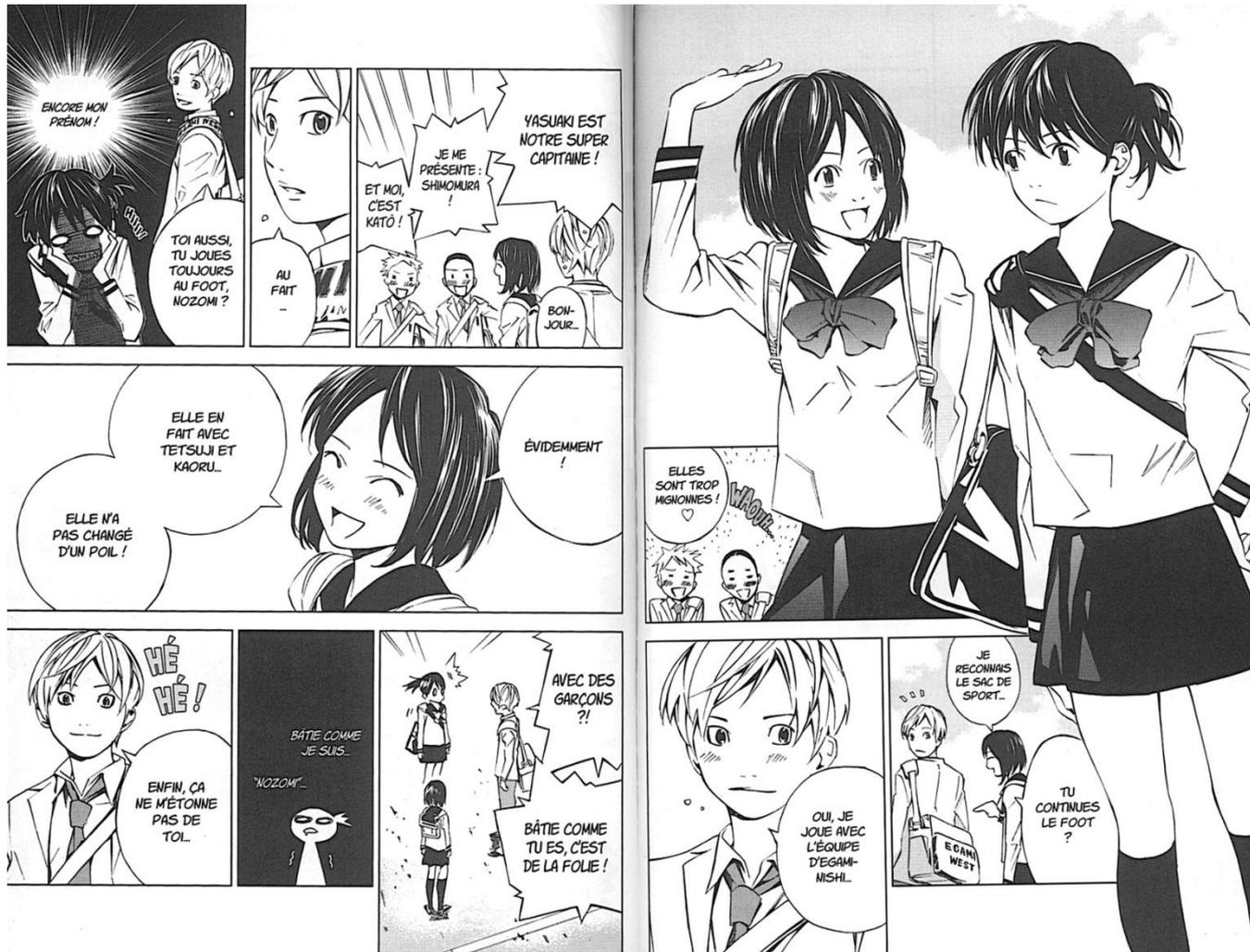
LA DETERMINATION DE L'HEROÏNE

Fiche élève séance 5



LA DETERMINATION DE L'HEROÏNE

Fiche élève séance 5



LA DETERMINATION DE L'HEROÏNE

Fiche élève séance 5



LA DETERMINATION DE L'HEROÏNE

Fiche élève séance 5



LA DETERMINATION DE L'HEROÏNE

Fiche élève séance 5



LA DETERMINATION DE L'HEROÏNE

Réponses attendues

Décris le caractère de Nozomi et montre sa détermination.	Justifie tes propositions en t'appuyant sur le texte.	Justifie tes propositions en t'appuyant sur le dessin et sur les codes utilisés.
<i>Elle est obstinée.</i>	<i>Elle s'entraîne tout le temps. « Encore un petit peu »</i>	<i>Bouche ouverte/petits ronds de sueur.</i>
<i>Fière ? Volontaire ? Ou elle a compris qu'il fallait être la meilleure pour être l'égale des garçons.</i>	<i>Je déteste perdre.</i>	
<i>Elle s'intéresse aux autres puisqu'elle renvoie la question à Namek.</i>	<i>Pourquoi tu joues au foot ?</i>	
<i>Elle veut l'égalité de traitement avec les garçons.</i>	<i>« Encore mon prénom » « Bâtie comme je suis !! »</i>	<i>Yeux vides Dents en forme de scie Bulles avec des pointes</i>
<i>Elle peut être violente. Elle est sarcastique.</i>	<i>Tu ne savais pas tirer de l'intérieur du pied.</i>	<i>Donne une gifle à Namek. Beaucoup de traits Bulles avec des pointes Onomatopées japonaises</i>
<i>Elle refuse que Namek dise qu'il est meilleur qu'elle. Cela la met en colère.</i>	<i>Pardon !!</i>	<i>Beaucoup de traits Bulles avec des pointes Bouche grande ouverte ou tirée vers le bas Gros yeux</i>
<i>Elle refuse de s'avouer vaincue avant d'avoir essayé de se mesurer à Namek.</i>		<i>Nozomi réessaye de gifler Namek. Les mains des deux personnages sortent du cadre.</i>
<i>Elle n'accepte pas cette discrimination basée sur le physique et sur le sexe.</i>		<i>Redonne une gifle à Namek Peu de cases. Namek est toujours dessiné dominant Nozomi. Traits de colère sur le visage de Nozomi.</i>

Nozomi est une jeune fille déterminée. Elle sait ce qu'elle veut et met tout en œuvre pour y parvenir.

Séance 6 : LES CARACTERISTIQUES DU MANGA

Objectif

Caractériser le genre littéraire manga.

Organisation :

Individuel et ensuite travail par petits groupes.

Consigne :

Vous allez seul dans un premier temps et ensuite par groupe construire une synthèse de tout ce que vous avez appris sur le manga au cours de cette séquence.

LES CARACTERISTIQUES DU MANGA

Réponses attendues

- Sens de la lecture
- Noir et blanc ou couleur
- Format
- Nombre de pages
- Composition de l'image : avec ou sans décor
- Personnages au centre du récit : jeu des plans, cadrage
- Styles et codes graphiques : traits simples, exagération des expressions (yeux, bouche), dynamique du mouvement (lignes de vitesse, ...)
- Place de personnages : prédominant dans la composition, graphisme des traits physiques,
- exagération des émotions
- Rôle des onomatopées : très nombreuses, enchâssées dans le dessin (français et japonais)

Les réponses sont attendues en totalité cette fois.

Pour aller plus loin : Mangas et numérique

<https://www.canal-u.tv/chaines/eduscol/2013/manga-et-pratiques-de-lecture-numerique-aujourd-hui>

Centre de littérature jeunesse
1 rue Marc Purat
23000 Guéret

*sur le campus universitaire de Guéret
dans les mêmes locaux que ceux de l'Atelier Canopé*

<https://blogsenclasse.fr/23-cdr-litterature-illettrisme/>