

# BOUM !

**Boum !** est un petit jeu de narration de bande dessinée avec 4 cases.

On y dessine deux personnages en mouvement qui se percutent et fusionnent.

C'est une sorte de jeu qui s'apparente aux mots-valise (un chat + un cochon = un chachon ou un cochat. Un chat + une valise = une chalise ou une vachat)

C'est très simple à mettre en place à condition de bien poser les consignes et de les adapter à l'âge des enfants parce que, muet, ce jeu graphique peut facilement être proposé à tous les niveaux scolaires. Y compris aux adultes.

De mémoire, c'est Jean-Claude Fournier qui m'avait parlé de ce principe narratif que j'ai appris à adapter au cours de mes visites dans les classes de primaire et au collège.

Nous allons faire une petite bande dessinée où il faut choisir et créer deux personnages (par exemple, un humain et un animal, un humain et un objet, ou un animal et un objet.

C'est la première chose à faire. Il faut commencer par créer les personnages à part. Un humain. Un animal. La base pour jouer, c'est d'avoir des jouets. Là, on s'imagine deux figurines.

## Les consignes

La fiche oorb s'imprime en A4 en n&b. Ainsi, les cases sont déjà tracées...

- 1 • Dans la première case, le premier personnage court vers la droite.
- 2 • Dans la deuxième case, le second personnage court vers la gauche.
- 3 • Dans la troisième case, toute en longueur, on fait une pause côté dessin et on fait un peu de lettrage. Les deux personnages vont se percuter, donc, on inscrit un bon gros BOUM ! dans cette case.
- 4 • Dans la dernière case, il n'y a plus qu'un seul personnage ; le mélange des deux, comme dans le jeu des mots valise.

D'expérience, je sais que le plus difficile à expliquer, c'est le dessin de la dernière case. À la fin, il n'y a plus deux personnages mais un seul. Le meilleur exemple pour expliquer la fusion, c'est de parler de la mythologie. Les centaures, le minotaure ou la petite sirène.

## Quelques exemples.

Je percuté, en faisant mon footing, un papillon. Dans la dernière case, je me retrouve volant (j'y ai gagné des ailes) et une trompe remplace mon nez. Bien-sûr, j'ai deux petites antennes au dessus de la tête. Quant-au corps, c'est selon, soit je garde mon corps humain mais avec plusieurs bras et jambes. Soit, je prends le corps du papillon et je garde bras et jambes...

Dans un premier temps, avec les enfants, je leur laisse peu le choix. Je leur donne un modèle qu'il reproduise en même temps que moi. C'est plus facile, on essaie de faire des choses qu'ils arriveront à mener à bien.

Dans un second temps, on les invite à choisir leurs personnages. e modèle de l'humain, ça peut être l'enfant. Un petit garçon ou une fille. L'animal, on limite à des exemples simples. Un chien, un chat, un papillon, un lapin... ce qu'ils savent déjà dessiner en fait. (Voir les fiches de l'atelier illustration)

Un fois l'exercice maîtrisé, on peut recommencer avec les personnages de leur choix, ça donne des résultats bien plus personnels. Les variantes sont infinies.