

## Séance n°2 : Les onomatopées

Objectifs



- Définir une onomatopée
- Comprendre qu'elle participe à la compréhension de la bande dessinée

Compétences



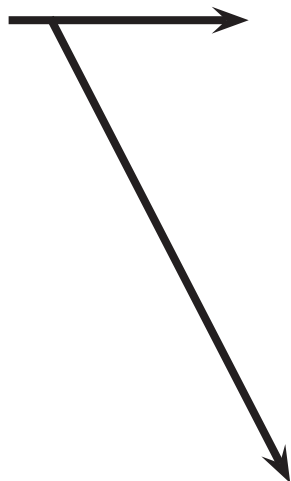
- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire spécifique à la bande dessinée
- Se repérer dans une bande dessinée (sens de lecture des cases)
- Comprendre et utiliser des onomatopées

Matériel



- Un exemplaire individuel (ou pour deux) de la bande dessinée (facultatif)
- Un dictionnaire par élève ou pour deux élèves
- Une photocopie des fiches 1, 2 et 3 pour chaque élève
- Les solutions en annexe 1
- La liste non exhaustive d'onomatopées (pour l'enseignant)

Déroulement



### 1<sup>re</sup> partie : activité de lecture de cases (oral - 5 à 10 min)

#### Qu'est-ce qu'une onomatopée ?

Recueillir oralement les définitions des élèves puis leur demander de vérifier par la recherche et la lecture de la définition du dictionnaire.

#### Rechercher l'onomatopée de la page 5 (BUNK). Quelle précision apporte-t-elle ?

(par ex : *Elle insiste sur la solidité de la jambe et ainsi sur le caractère invincible de l'homme.*)

### 1<sup>re</sup> partie : activité de lecture de cases (écrit - 10 à 15 min)

Compléter le tableau en indiquant la page,  
l'onomatopée ou la précision apportée.



## Séance n°2 : Les onomatopées

Déroulement  
(suite)



### 2<sup>e</sup> partie : activités de production

Utiliser des onomatopées pour apporter des précisions  
(20 à 25 min)

Rappeler la définition d'une onomatopée et donner quelques exemples. Distribuer la fiche d'exercices.

Il est possible pour chaque case de l'exercice 1 de faire décrire oralement la situation et d'envisager la précision qu'apporterait l'onomatopée. Les élèves écrivent ensuite individuellement une onomatopée. Collectivement les propositions peuvent être validées ou rejetées. Solutions (BUZZ ; ROAAAR / VROOOOM ; HUM ! HUM ! ; GRRR)

À la fin de l'exercice 2 lister les onomatopées exprimant la douleur (AÏE ; OUIË ; AAH ; OUILLE ; WHOUAH ; OUCH) puis proposer collectivement de les ranger par ordre croissant (de la moins douloureuse à la plus douloureuse). Les avis seront différents et il sera difficile de se mettre d'accord car l'intensité d'une onomatopée se définit par la taille de ses caractères, sa police.

Demander alors aux élèves de refaire l'exercice en choisissant une onomatopée mais de l'adapter pour exprimer une douleur croissante.

### 2<sup>e</sup> partie : activités de production

Comprendre les onomatopées (40 à 50 min)

Rappeler les significations de quelques onomatopées et demander de décrire oralement la case qui pourrait correspondre à l'onomatopée suivante : BRAOUM.

Distribuer les fiche élèves 2 et 3. Les cases de l'exercice 1 peuvent être agrandies lors de la photocopie pour permettre par la suite un affichage collectif dans la classe.

Une liste non exhaustive d'onomatopées est consultable par l'enseignant (annexe 1). Si le vocabulaire n'est pas assez précis, faites-le remarquer et annoncer qu'ils devront préciser ultérieurement afin de mieux comprendre l'histoire.



Définir une  
onomatopée

1/ Complète le tableau en indiquant la page, l'onomatopée ou la précision apportée.

page	onomatopée	précision
5	BUNK	Le capitaine est un homme de fer.
9		La gouvernante est en colère.
13	GLING / KLANG / BONG	
13		Elle est maladroite et se blesse.
13	TSHIP	
	PAF	Monsieur Mouche reçoit un coup.
19		Monsieur Mouche essaie d'ouvrir la serrure à l'aide de son bec.

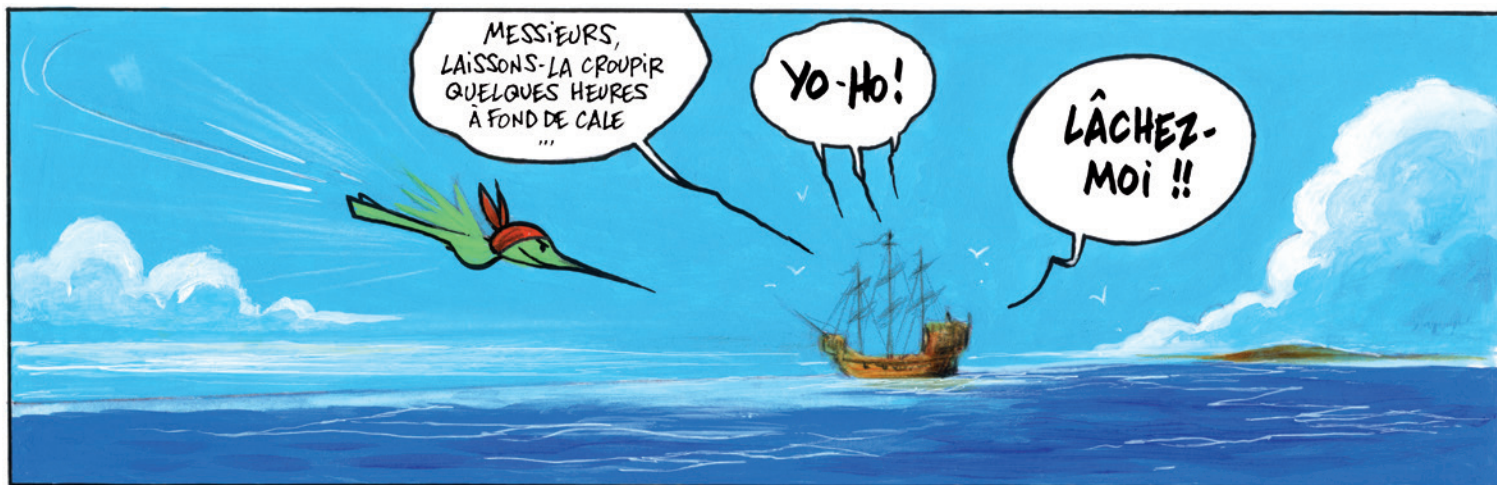
Définir une  
onomatopée

page	onomatopée	précision
19	CLIC	
21	VRLOUFFFF	
22		La voile s'abat sur le bateau.
	SBLAM / FRACASS	Le tonneau éclate.
24	PLOUF	
27		Une bombe va bientôt exploser.
	BRAOUM	Une énorme explosion.
	FIIIIIIIIZZZZZZZZZZ	Un élément du bateau est projeté.

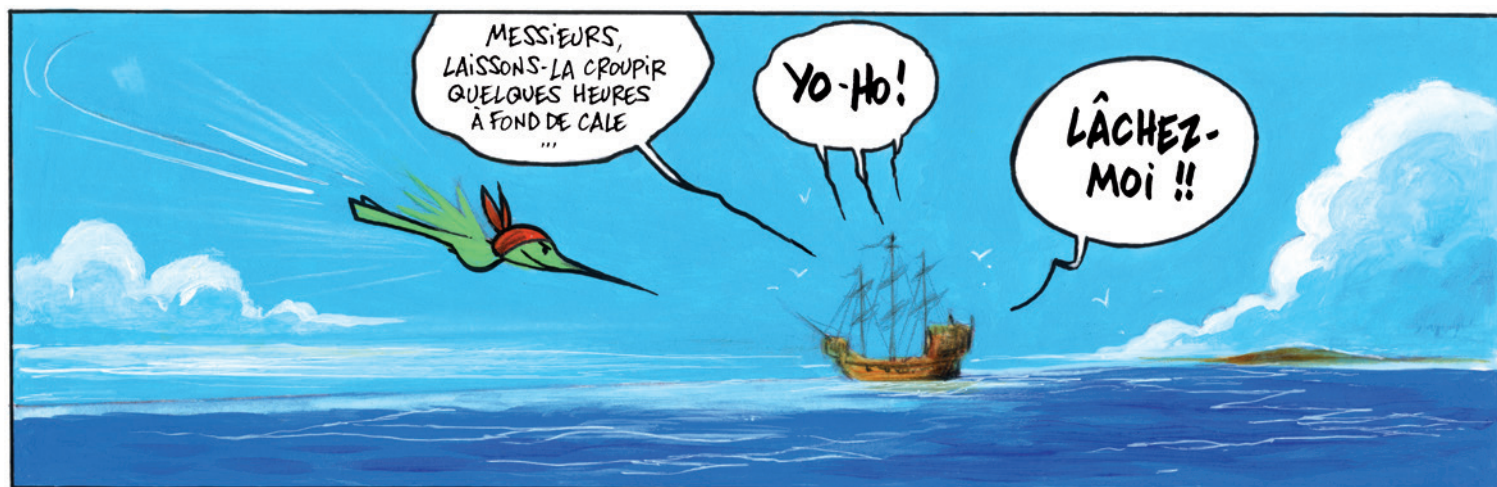
Utiliser des  
onomatopées

1/ Écris l'onomatopée qui correspond à l'intention du scénariste.

Monsieur Mouche vole rapidement comme une abeille.



Monsieur Mouche vole rapidement comme une voiture de course.





Utiliser des  
onomatopées

Le gouverneur est en train de réfléchir.

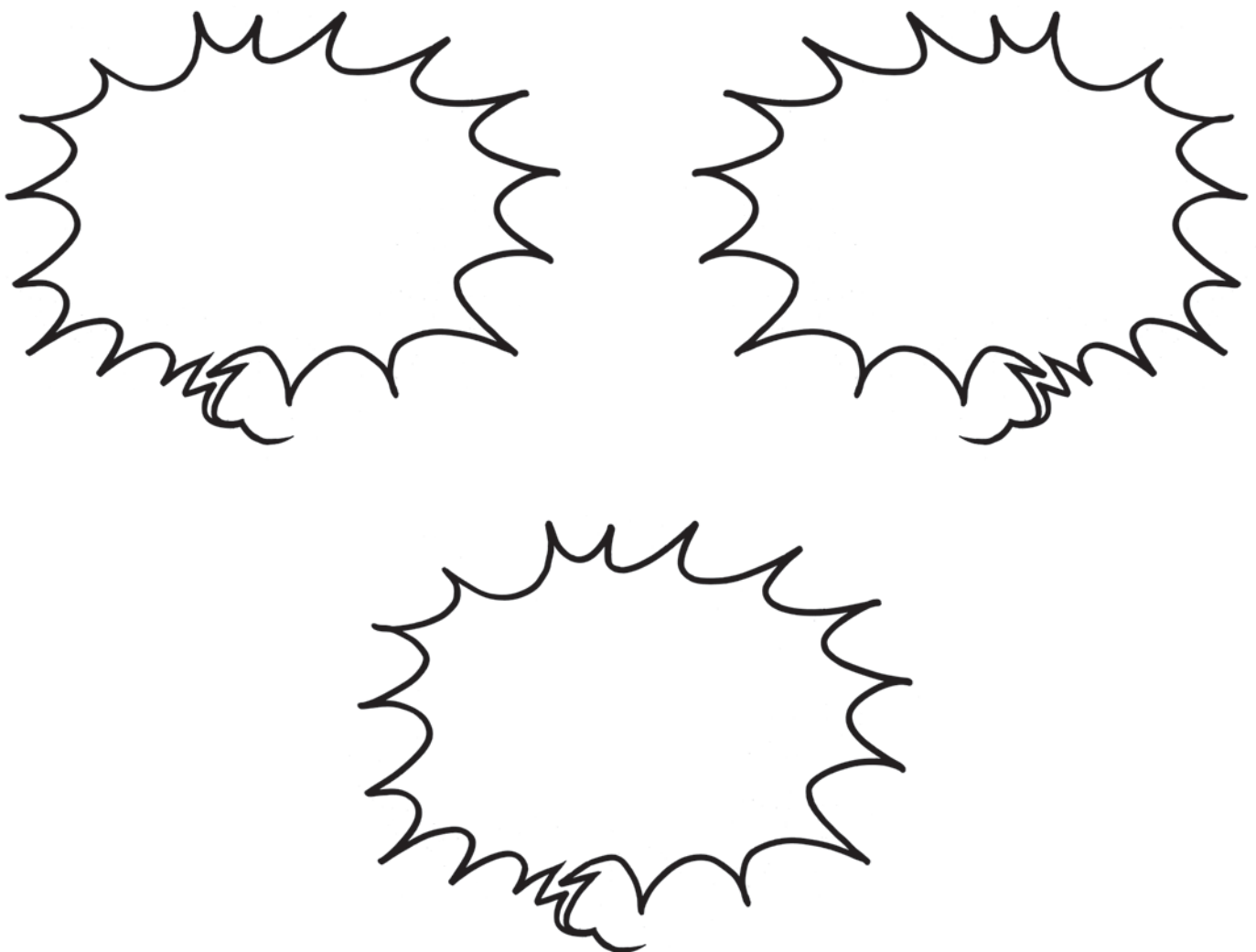
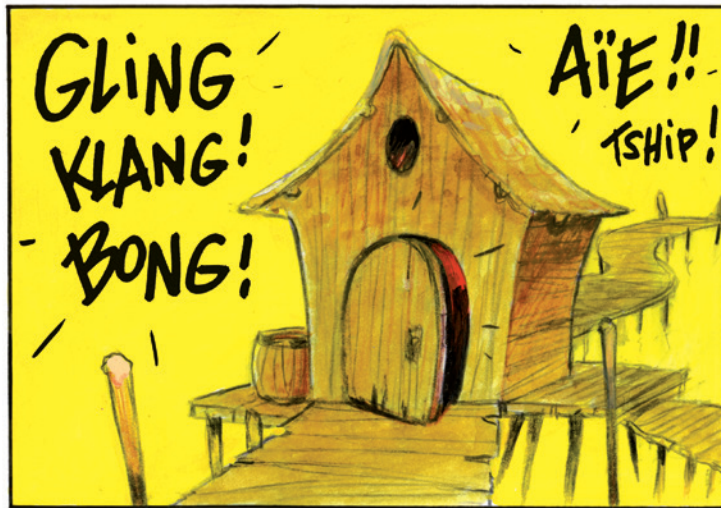


Le gouverneur est en colère.



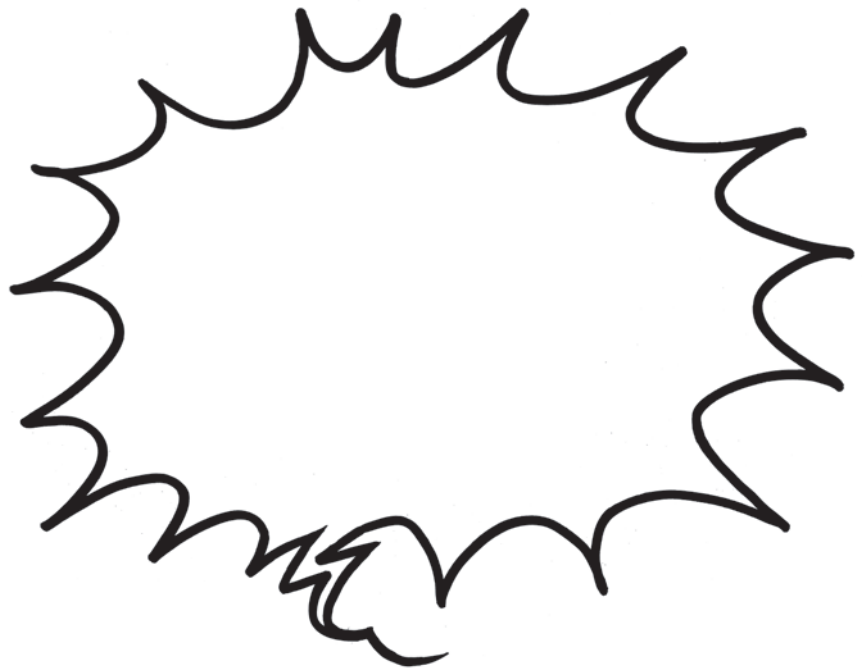
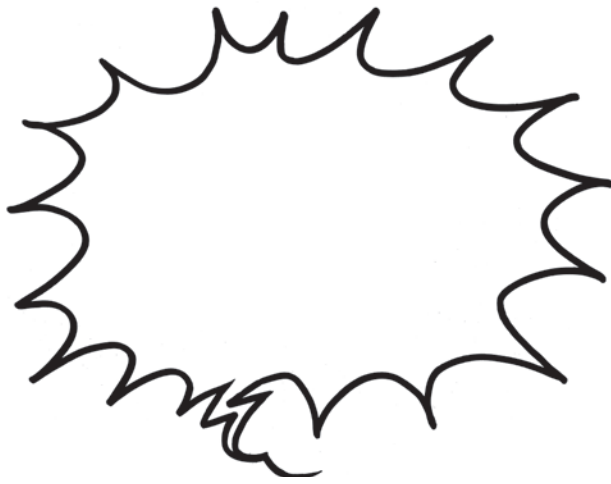
Utiliser des  
onomatopées

2/ Écris trois onomatopées différentes qui expriment la douleur.



Utiliser des  
onomatopées

3/ Choisis l'une des onomatopées.  
Écris cette onomatopée de manière à accentuer la douleur.





Utiliser des  
onomatopées

1/ Dessine, en t'inspirant de l'univers de la piraterie,  
ce qui pourrait correspondre à ces onomatopées.

SNIF !

SPLACHT !

HA !

HA !

HA !

HA !

PANG !

Utiliser des  
onomatopées

2/ Relie l'onomatopée à la précision qui lui correspond.

BLOP ●	●	Découragement
RRRZZZ ●	●	Embrassement
VLOUF ●	●	Éclatement
VRAOUM ●	●	Ronflement
PFFF ●	●	Bruit d'un moteur
BOF ●	●	Désintéressement

## Séance n°2 : Les onomatopées



Solution  
exercice 1



page	onomatopée	précision
5	BUNK	Le capitaine est un homme de fer.
9	BLAM	La gouvernante est en colère.
13	GLING / KLANG / BONG	La fille du gouverneur se transforme en Lili Crochette.
13	AÏE	Elle est maladroite et se blesse.
13	TSHIP	Monsieur Mouche est présent dans le cabanon.
15	PAF	Monsieur Mouche reçoit un coup.
19	GELING / GLING	Monsieur Mouche essaie d'ouvrir la serrure à l'aide de son bec.
19	CLIC	La serrure s'ouvre.
21	VRLOUFFFF	La voile du bateau tombe.
22	WOUSHHHH	La voile s'abat sur le bateau.
22	SBLAM / FRACASS	Le tonneau éclate.
24	PLOUF	Le matelot vient de tomber à l'eau.
27	PSHHHHHHHHHHiiiiiiii	Une bombe va bientôt exploser.
28	BRAOUM	Une énorme explosion.
28	FIIIIIIIIIZZZZZZZZZZ	Un élément du bateau est projeté.



Lors de la correction collective, insister sur les précisions apportées par les onomatopées qui ne s'appuient pas toujours sur le dessin.

Liste non exhaustive  
d'onomatopées



A

- Arf
- Aïe ! (cri de douleur)
- Ah !
- Areu areu (cris de bébé humain)
- Argh ou Arghl (étranglement)
- Argn, Aaaaarrh (colère)
- Atchoum (éternuement)
- Aaaaaah (cri d'effroi)
- Argh argh (soupir, montrer une erreur)

B

- Bababam (on tambourine à la porte)
- Badaboum (chute), Bam, Bim, Bom, Boum, Bang, Braoum, Baoum
- Baf ! Paf ! (bruit d'une claque)
- Bang ! (coup de feu)
- Bê ou Mê (bêlement de la chèvre ou du mouton)
- Beuh ! Berk ! (dégoût)
- Beurk (vomir)
- Bim ou Boum (explosion)
- Blabla, Blablabla (discussion)
- Blong, Bling (chute d'objets métalliques)
- Bof (désintéressement)
- Boum Boum Boum (frapper à la porte)
- Bouh (pour effrayer ou faire mine d'effrayer)
- Bunk (choc dû à un objet lourd et dur)
- Beuh (étonnement ou dégoût)
- Baff ! (bruit semblable à celui d'une gifle)
- Bzzz (abeille)

Liste non exhaustive  
d'onomatopées



## C

- Clac (claquement)
- Crac (craquement avec un ou plusieurs « a » selon la durée et l'intensité du bruit)
- Chut - chuuuut (invitation à se taire, plus ou moins longue ou péremptoire)
- Clap ou clap clap (claquement doux, tel que celui d'un applaudissement ou d'un
- drapeau secoué par le vent)
- Clic (bruit sec, généralement issu d'un mécanisme, par exemple d'une souris informatique)
- Clic clic (cliquetis)
- Coin coin (cri du canard)
- Cocorico (cri du coq)
- Coa (cri de la grenouille)
- Cot cot (cri de la poule)
- Cric, crac (branche qui se casse)
- Cui cui (pépiement générique de l'oiseau)
- Coucou ! (cri du coucou ou sonnerie de la pendule à coucou)
- Cri cri (cri du grillon)
- Criiii (crissement de pneu, grincement de porte ou roue)
- Croâ (corbeau)

## D

- Ding dong dong (cloche église)
- Din din (cloche au lointain)
- Drelin drelin (sonnette)
- Dring (téléphone)
- Drrr (téléphone ou vibration)
- Doug doug doug (moteur style remorqueur)

## E

- Euh (marque l'hésitation)
- Eho (interjection appellative ou admirative)



Liste non exhaustive  
d'onomatopées



## F

- Frou frou (froissement d'un tissu ou vêtement, de feuilles)
- Flap flap (hélicoptère)
- Fschhh, fschuiii (friture)
- Flip flap (clapotement de l'eau)
- Frouch (bruissement / frottement)

## G

- Gla gla (exclamation suggérant la sensation de froid)
- Glou Glou (boire, se noyer)
- Glomp, Gloup (déglutition)
- Grrr (grognement, avec d'autant plus de « r » qu'il est long et agressif)
- Groin groin ou Gruik gruik (cri du cochon)
- Grumph (grognement)
- Gnap (bruit des mâchoires qui se referment, morsure)
- Gron (grognement plutôt doux)
- Guili-guili (chatouilles)

## H

- Ha ha ! (rire franc)
- Han ! (exclamation suggérant l'effort physique)
- Hé hé ! (rire plus discret ou pervers)
- Heu... (hésitation)
- Hi hi ! (rire plutôt nerveux voire hystérique)
- Hic (hoquet)
- Hu hu ! (rire gras)
- Hiii ! (cri d'effroi, avec d'autant plus de « i » que le son est long ; ou freinage)
- Hi han (cri de l'âne)
- Ho ! (étonnement)
- Ho ! Hey ! Hep ! Oohee ! (appel)
- Hop (exclamation suggérant l'exécution d'un saut ou d'une manœuvre habile)
- Hou ! Hou ! (fantôme ou appel au loin)
- Houra ! Hourra ! (acclamation)
- Hips (bruit du hoquet ou de l'éructation d'une personne ivre)
- Humpf (exclamation suggérant l'étouffement)

## Liste non exhaustive d'onomatopées



### K

- Keuf (toux)
- Kss kss (serpent) -
- Klou klou klou (choc plutôt métallique)
- Klett (coup dans une bagarre)
- Krash (écrasement d'avion ou autre)

### M

- Miam miam (invitation à manger, à se régaler)
- Miaou (miaulement du chat domestique)
- Meuh (mugissement de la vache)

### O

- Ohhh ou Oh ! (surprise)
- Ouf, Ouaf, Ouille, Oupla, Oups, Oua-oua, ouaaa ! (exclamations)
- Ouuuh (loup)
- Ouin ! (pleurs de bébé)
- Ouille ! (cri de douleur)

### P

- Paf (coup, gifle)
- Pam
- Pan (coup de feu)
- Patati, Patata (bavardage)
- Patatras (édifice, mobilier qui s'écroule)
- Pfff (soupir de dédain, de fatigue, etc.)
- Pfiou (soulagement)
- Pif (coup, coup léger)
- Pin Pon (sirène des Sapeurs-Pompiers, ambulance ou police)
- Piou Piou (Activation d'alarme de voiture, ou cri du poussin)
- Plaf (coup)
- Plic, Ploc (goutte d'eau dans le lavabo)
- Plif (coup très léger)
- Plonk (bruit que fait un objet s'insérant dans un autre)

## Liste non exhaustive d'onomatopées



- Plop (bouchon qui saute)
- Plouf (chose qui tombe dans de l'eau assez profonde pour l'engloutir)
- Pof (petite explosion ou explosion étouffée)
- Pouah, puahh (expression de dégoût)
- Pouf (petite explosion ou explosion étouffée)
- Prout (gaz)
- Pschitt ou pschiiiiit (ballon qui se dégonfle ou eau gazeuse)

### R

- Ron ron (ronronnement du chat)
- Raaah (râle de plaisir ou de mort)
- Roaaar (moteur ou rugissement)
- Rataatata (mitrailleuse ou mitraillette)
- Rrrr (ronflement)

### S

- Slam (claquement de porte)
- Snif, snif (reniflement de tristesse)
- Splash, Splat, Sploush, Splotch (jet de liquide ou éclaboussure due à la pluie qui tombe, à un pied dans une flaque d'eau)
- Ssssss (sifflement du serpent)
- Smack (baiser)

### T

- Tagada Tagada Tagada (bruit du cheval lorsqu'il court)
- Tic Tac (réveil, mécanisme de minuterie)
- Tchou tchou (locomotive à vapeur)
- Toc Toc Toc (toquer à la porte)
- Triiit, Triiii (sifflet)
- Tuuut (klaxon ou sonnerie de téléphone)
- Taratata! (trompette)
- Tss (bruit d'exaspération)
- Tsoin-tsoin ou Tagada tsoin-tsoin (musique)
- TaTacTaToum (bruit que l'on entend dans un train)
- Tchip (exaspération)

Liste non exhaustive  
d'onomatopées



V

- Vlam, vlan (claquement de porte, coup asséné)
- Vroum vroum (moteur de voiture)
- Vrooooo, vroaaar (vrombissement)

W

- Waouh (Admiration, étonnement)
- Wouf, Wouaf, Waf (abolement)
- Wham (explosion, de gaz par exemple)
- Whouah, Whoooah (Hurlement de douleur)
- Whouaaah ! ou Hipipihourra (cri de joie)

Y

- Yéééééh ! (cri de joie)
- Youpi (cri de joie)

Z

- Zzz (ronflement ; bourdonnement d'abeille, de moustique, de mouche et de nombreux insectes)
- Zip (fermeture éclair)