

Séance n° 3 : Les onomatopées

Objectifs →

- Savoir 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 ;
- Lire des onomatopées ;
- Écrire des onomatopées.

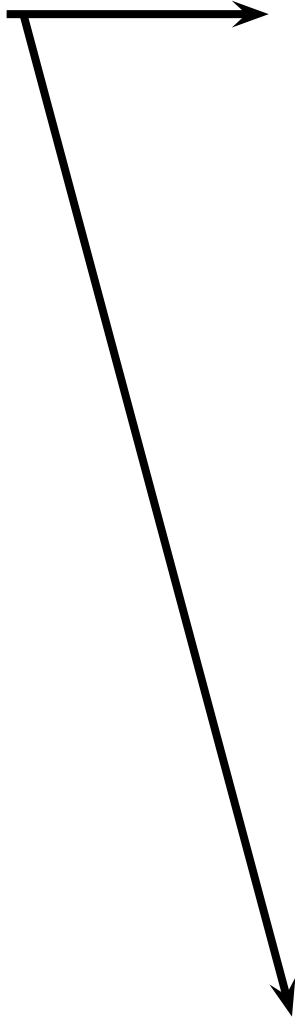
Matériel →

- Un exemplaire de la bande dessinée par élève ou pour deux élèves (version souple à 4€ disponible [ici](#)) ;
- Annexe 1 ;
- Un dé « personnages » et un dé « onomatopées » ;
- Cartes du Memory ;
- Fiche production ;
- Fiche dessin.



Séance n° 3 : Les onomatopées

Déroulement



1^{re} partie : définir oralement une onomatopée oral (5 à 10 mn)

Qui me rappelle ce qu'est une onomatopée ?

Mot qui évoque par le son la chose dénommée (son ou cause d'un son).
Boum, crac, snif sont des onomatopées.

**Connaissez-vous des onomatopées ? Lesquelles ?
Que signifient-elles ?**

- Revenir sur la signification des onomatopées de la page 8 (annexe 1) :

Observez la page 8 de l'album projetée au tableau.

Laisser 1 minute de lecture silencieuse.

**Qui me rappelle pourquoi le hérisson et
le blaireau sont ensemble ?**

**Avez-vous lu des onomatopées ? Lesquelles ?
Écrivez-les sur l'ardoise.**

**Qui peut me dire ce que signifie :
KLING ? AAH ? SLUURP ? MIOM MIOM ?**

Comment le sais-tu ?

Observer l'image.

2^e partie : réinvestir, utiliser ses connaissances (15 mn)

- Voici quatre activités permettant de réinvestir ses connaissances soit par le langage oral (ateliers 1 et 2), soit par le langage écrit (ateliers 3 et 4). L'enfant doit savoir lire le nom des personnages, des onomatopées et connaître leurs significations.

Atelier 1, le jeu de dés :

Le but : imaginer une situation à partir d'un personnage et d'une onomatopée.

Les règles :

- lancer les deux dés, puis lire le nom du personnage et l'onomatopée
- raconter une situation en tenant compte du personnage et de l'onomatopée

L'onomatopée *Grumpf* permettra aux élèves d'inventer les paroles d'un personnage.



Séance n° 3 : Les onomatopées

Déroulement



2^e partie (suite)

Niveaux :

1. Je tiens seulement compte de l'onomatopée.
2. Je tiens compte de l'onomatopée et du caractère du personnage.
3. Je tiens compte de l'onomatopée, du caractère du personnage et de l'histoire.

Variantes :

- Seul le dé des onomatopées est relancé, le dé des personnages est conservé. Ainsi les élèves devront comprendre les onomatopées et varier les situations.

Exemple :

Les élèves choisissent le blaireau. Un élève lance le dé sur l'onomatopée *AÏE* et imagine la situation qui convient :

M. Grumpf s'est cogné contre un arbre.

Puis un autre élève lance le dé et tombe sur *FROUSH* :

M. Grumpf balaie les feuilles...

- Seul le dé des personnages est relancé, le dé des onomatopées est conservé. Ainsi les élèves devront modifier la situation en fonction des caractères.

Exemple :

Les élèves choisissent l'onomatopée *MIOM MIOM*. Un élève lance le dé et tombe sur le personnage du hérisson. Il imagine la situation qui convient : *Le hérisson dévore un ver de terre*. Puis un autre élève lance le dé et tombe sur l'écureuil : *L'écureuil grignote un gland*.

Atelier 2, le jeu Memory :

Le but : assembler l'onomatopée à l'image et exprimer ce qu'ils signifient.

Atelier 3, la fiche production :

Le but : écrire l'onomatopée en fonction d'une image et des significations différentes.

Par exemple pour l'image des deux verres (page 8) :

Les deux verres se cognent : écrire *KLING*.

Les deux verres tombent : écrire *BADABOUM*.

Les deux verres explosent.....écrire *BOUM*.

Atelier 4, fiche dessin :

Le but : choisir la case contenant l'onomatopée qui t'inspire et dessine ce qui manque. Tu peux t'aider de l'album pour dessiner les personnages (ou de cartes) mais attention aux émotions du visage.





JEU DE DÉS - Personnages

COLLER

Le petit écureuil



COLLER

COLLER

Le hérisson



COLLER

Le blaireau



Le papa écureuil



COLLER

La souris



COLLER

COLLER

Le sanglier



