



LA BD EN CLASSE

# FAITES ENTRER LES MONSTRES !

» CARNET ÉLÈVE



# ÉDITO

**Des monstres se sont échappés de vingt bandes dessinées pour s'installer dans ces pages.**

Découvre-les à travers des jeux et des extraits de livres.

Inspire-toi de ces histoires pour explorer en classe ou à la maison les thèmes scolaires des mythes et légendes, de la mythologie et des métamorphoses.

Ce carnet est offert aux élèves par le Syndicat national de l'édition et ses partenaires.

Son contenu a été sélectionné dans vingt bandes dessinées différentes afin d'accompagner le dossier enseignant « *Faites entrer les monstres !* », dédié au cycle 3 et disponible dans la collection « *La BD en classe* ».

**» Une version PDF est librement accessible sur le site [www.sne.fr](http://www.sne.fr)**

### Conception et réalisation :

Colombine Depaire, agence Picture This!

### Maquette :

Nina Bahsoun

### Illustrations Couverture :

*Les fleurs de grand frère* - Gaëlle Geniller © 2019 Delcourt

*La quête d'Ewilan T1* - Lylian et Laurence Baldetti © 2013 Glénat

d'après l'œuvre originale de Pierre Bottero – (©2003 Rageot)

*Les effroyables missions de Margo Maloo T1* - Drew Weing © 2016 Gallimard

*Jack le téméraire T1* - Ben Hatke © 2017 Rue de Sèvres

*L'Iliade et l'Odyssee* - Soledad Bravi © 2015 Rue de Sèvres

*Le Chasseur de rêves T1* - Martin Desbat © 2016 Sarbacane

*Nimona* - Noelle Stevenson © 2015 Dargaud

*Game Over T17* © 2018 – Glénat - Midam

*Détective du bizarre T1* - Guillaume Bianco © 2018 Soleil

*Le fantôme de Canterville* - Elléa Bird © 2018 Jungle

*Ernest & Rebecca T1* - Antonello Dalena et Guillaume Bianco © 2008 Le Lombard

*BookSterz T1* - Guérin - Dos Santos et Lapeyre © 2016 Kana

*Raowl T1* - Tebo © 2019 Dupuis

© 2012 «Wolfchildren» film partners © Yu 2012 © Yoshiyuki Sadamoto 2012

©2020, groupe Bande dessinée,  
Syndicat national de l'édition

ISBN : 978-2-909677-06-4

# SOMMAIRE

LE VOCABULAIRE DE LA BD .....	4
MA GALERIE DE MONSTRES .....	6
Les créatures du jardin de <i>Jack le téméraire</i> .....	6
La galerie de microbes dans <i>Ernest &amp; Rebecca</i> .....	8
<i>Dans la forêt sombre et mystérieuse</i> .....	10
<i>Détective du bizarre</i> avec Billy Brouillard.....	12
En mission avec Margo Maloo.....	14
Les personnages de contes dans <i>BookSterz</i> .....	17
Les enfants extraordinaires dans <i>Le réveil du Zelfhire</i> .....	19
Dans le jeu vidéo de <i>Game Over</i> .....	23
Le monde sauvage de <i>Gon</i> .....	26
Les métamorphoses de <i>Nimona</i> .....	28
MA BIBLIOTHÈQUE D'EXTRAITS .....	31
LISTE DES BD .....	108

# LE VOCABULAIRE DE LA BD

L'auteur d'une bande dessinée, appelé scénariste, écrit le déroulement d'une histoire avec les dialogues et le découpage. Le dessinateur crée les images. Voici les éléments qu'ils utilisent pour faire une bande dessinée (BD).

## Case (ou vignette) :

c'est un dessin entouré par un cadre, et séparé des autres cases par un espace. On l'appelle aussi « vignette ». Quand une seule case occupe toute une page, on parle de « case-planche ».

## Bande (ou bandeau) :

c'est une succession horizontale de plusieurs images. Une bande comprend entre une et six vignettes environ.

## Planche :

page entière de bande dessinée.

## Gouttière (ou inter-case) :

espace entre les cases.

## Idéogramme :

signe graphique qui symbolise une idée ou un sentiment.





**Cartouche :** il contient les commentaires du narrateur (souvent écrits dans un encadré rectangulaire).

Il permet de renseigner les lieux, le temps du récit, de décrire l'action...

**Bulle (ou phylactère) :** elle permet d'écrire les paroles ou les pensées des personnages.

La bulle est en général de forme ovale, mais elle peut changer d'aspect en fonction de l'humeur du locuteur.

**L'appendice** relie la bulle au personnage, pour identifier celui qui parle. Quand il prend la forme de petits ronds, il indique les pensées du personnage.

**Lettrage :** forme, typographie des lettres dans les cases ou les cartouches.

**Onomatopée :** assemblage de lettres imitant phonétiquement un bruit, un son. Les onomatopées sont la bande-son de la bande dessinée.

# LES CRÉATURES DU JARDIN DE JACK LE TÊMÉRAIRE

Cette plante carnivore est née dans le jardin de Jack, à partir d'une graine venue d'un autre monde.

Elle devient très agressive quand elle se déplace sur six pattes-racines. Comme dans les *comics* américains, ses cris sont des onomatopées...

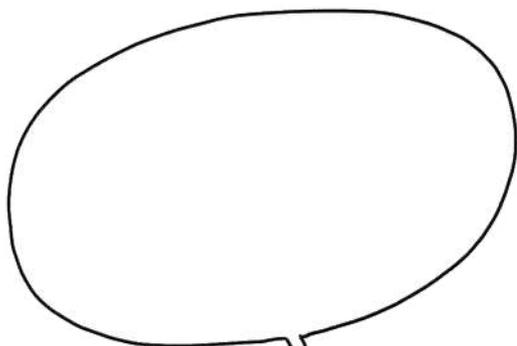


À la manière de Ben Hatke, imagine le cri des autres créatures du jardin en utilisant des onomatopées.





D'accord.



Modifié.  
Tu n'oses pas  
venir ici.



Phelix

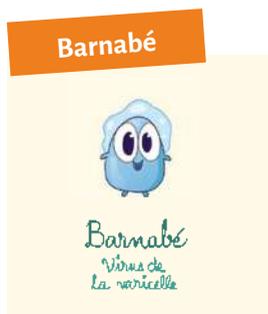
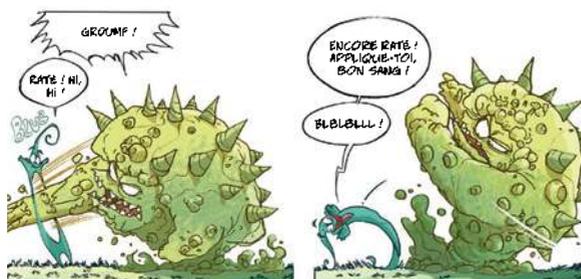
Jack et Lily parviendront-ils à protéger le jardin de ces plantes magiques ?

Pour les aider, ce dragon se déplace entre les différents mondes à l'aide de l'herbe à vers, une plante qui ressemble à un pissenlit.

Ces monstres sont extraits de *Jack le téméraire T1*, de Ben Hatke.  
Découvre les aventures de Jack dans 3 albums publiés par Rue de Sèvres.



Rebecca et son dessinateur Antonello Dalena, se sont amusés à représenter d'autres microbes.



Compare leurs dessins.  
Lequel te semble le plus amical ? le plus dangereux ? le plus rigolo ?

.....

.....

.....

Retrouve Ernest & Rebecca dans 7 albums de Bianco et Dalena, aux éditions Le Lombard.

# DANS LA FORÊT SOMBRE ET MYSTÉRIEUSE

Angelo est passionné de sciences. Dès qu'il rencontre un être vivant, il lui invente un nom en imitant les consonances des noms savants des espèces.

QUAND JE SERAI  
GRAND, JE VEUX ÊTRE  
AVENTURIER ET AUSSI  
SCIENTIFIQUE.



Il traverse une forêt dense qui abrite des monstres curieux et inconnus.  
Invente un nom pour chaque créature :

.....



.....

.....



.....

.....

Ces monstres sont extraits de *Dans la forêt sombre et mystérieuse*, de Winshluss, publié aux éditions Gallimard.

# DÉTECTIVE DU BIZARRE AVEC BILLY BROUILLARD

Grâce au don de trouble-vue, Billy Brouillard repère des détails étranges et surnaturels.  
Au cours de chaque enquête, il note ses observations.  
Voici la sorcière Célène :  
les légendes du dessin te révèlent ses pouvoirs.



Pour te présenter ses autres amis, Billy Brouillard a légendé leurs portraits. Pour chaque élément fléché, invente un pouvoir ou décris les caractéristiques du personnage.

## Samoth

Il y a Samoth ... un démon  
pitale et dévoué ...



Il m'arrive de l'invoquer lorsque la situation est ... désespérée ...



## Jack

Jack est un Vau Killet plutôt timide...  
Lorsqu'il rougit, son visage prend feu...

C'est pour ça qu'il porte un  
chiffon sur la tête...



## Ayram

Ayram est une vampire  
péciciste...

Elle n'arrête pas de me faire des bisous...  
de vampire...



## Léa

Quant à Léa, c'est une Fantôme...  
Elle est coquette, et...

...très salouse ?



Retrouve ces monstres dans Billy Brouillard et la chasse aux fantômes,  
T1 de la série *Détective du bizarre* de Guillaume Bianco, aux éditions Soleil.

## EN MISSION AVEC MARGO MALOO

Spécialiste des monstres, Margo Maloo gère les conflits de cette communauté secrète pour la protéger des humains. Dans ce *comics* américain, le dessinateur Drew Weing joue sur des effets d'ombre et de cadrage, pour donner des indices sur les monstres avant leur apparition complète. Aide-le à l'aide de tes crayons.

Invente un monstre qui pourrait crier comme dans cette image.

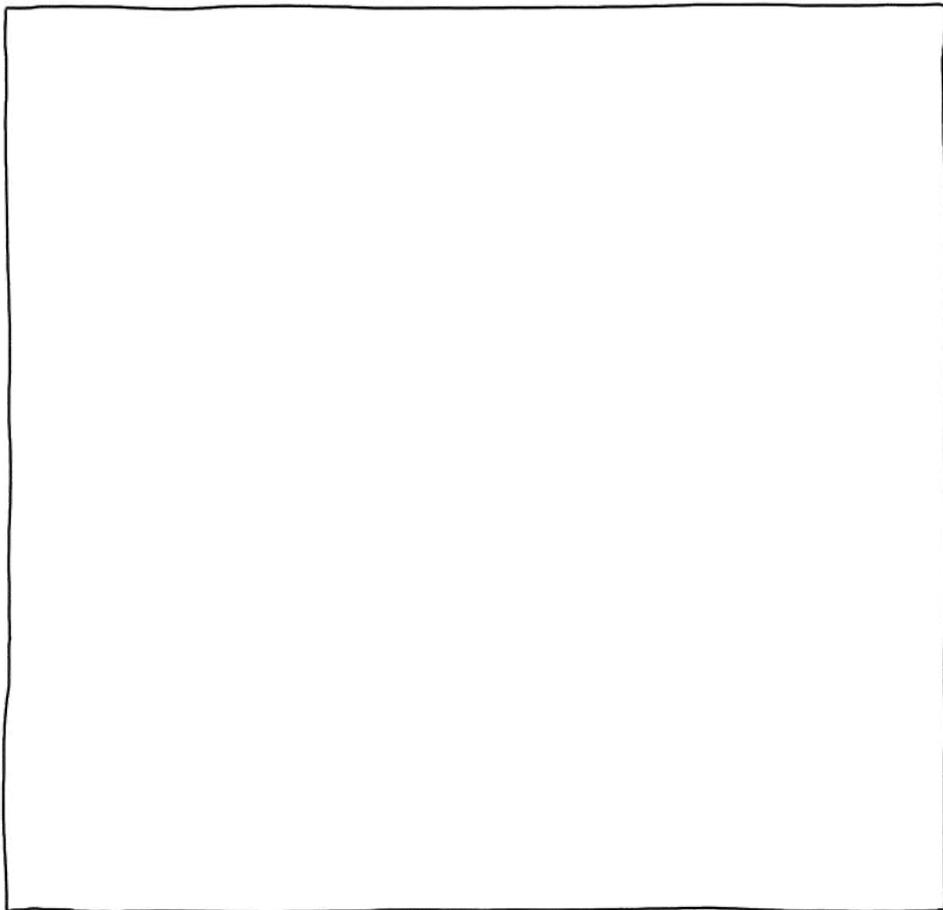


Jérôme est un fantôme timide.  
Dessine le reste de son corps.





Selon toi, à quoi ressembleraient ces ogres en entier et en couleur ? Dessine-les ici.



Quand tu as terminé tes dessins, tourne la page pour découvrir comment ils sont représentés dans le livre *Les effroyables missions de Margo Maloo*.



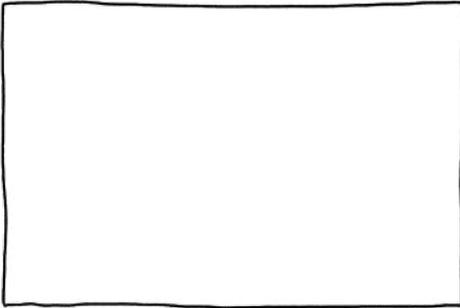
C'est lui qui a poussé le cri effrayant de la page précédente.

Jérôme  
le fantôme

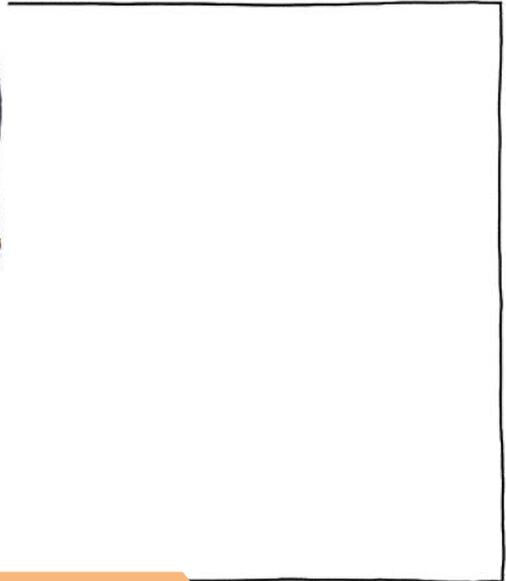


Les ogres adultes

Cette ombre est celle de Margo Maloo, vue de dos. Peux-tu dessiner Margo de face ?



Ici, à la manière de Drew Weing, trace l'ombre de ces nouveaux monstres.



Retrouve ces monstres dans *Les effroyables missions de Margo Maloo T1*, de Drew Weing, aux éditions Gallimard.

# LES PERSONNAGES DE CONTES DANS BOOKSTERZ

Ces personnages ont bondi hors de leurs livres de contes !

En les observant attentivement, relie-les aux histoires dont ils sont issus.



Le Roman de Renart

Barbe Bleue

Le magicien d'Oz



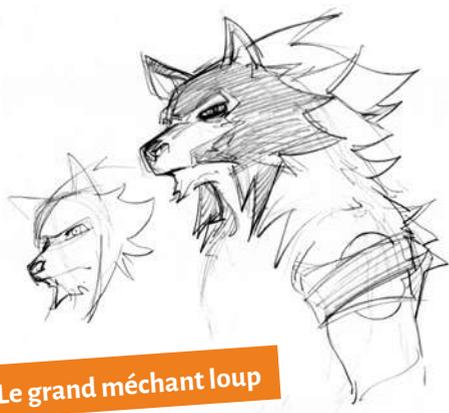
Le petit chaperon rouge



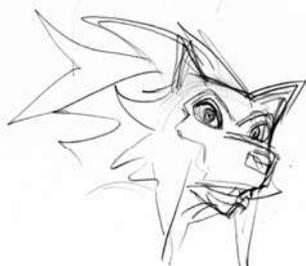
BookSterz raconte les aventures de Soul, un garçon qui hérite du Codex de Charles Perrault. Dans son monde, les codex sont de puissants livres magiques. Les Bookmasterz comme lui peuvent invoquer les personnages des codex pour s'affronter dans des duels magiques. Pour imaginer les héros de cette histoire, les mangakas ont fait beaucoup d'esquisses. Ces dessins préparatoires permettent d'essayer différents visages, plusieurs tenues...



Le magicien d'Oz



Le grand méchant loup



Réponses du jeu page précédente :

Le Roman de Renart **2**

Barbe Bleue **7**

Le magicien d'Oz **1** **5** et **6** (Dorothée)

Le petit chaperon rouge **3** et **4** (le loup)



Soul

BookSterz est un manga de Guillaume Lapeyre, Rémi Guérin et Sylvain Dos Santos, publié aux éditions Kana.

# LES ENFANTS EXTRAORDINAIRES DANS LE RÉVEIL DU ZELPHIRE

Dans cette bande dessinée, les Zelphires sont des enfants qui développent des pouvoirs incroyables.

Peux-tu deviner le pouvoir de chaque Zelphire à l'aide des détails de ces cases ?



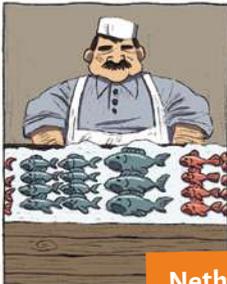
Apolline



Sylvan



Séraphine

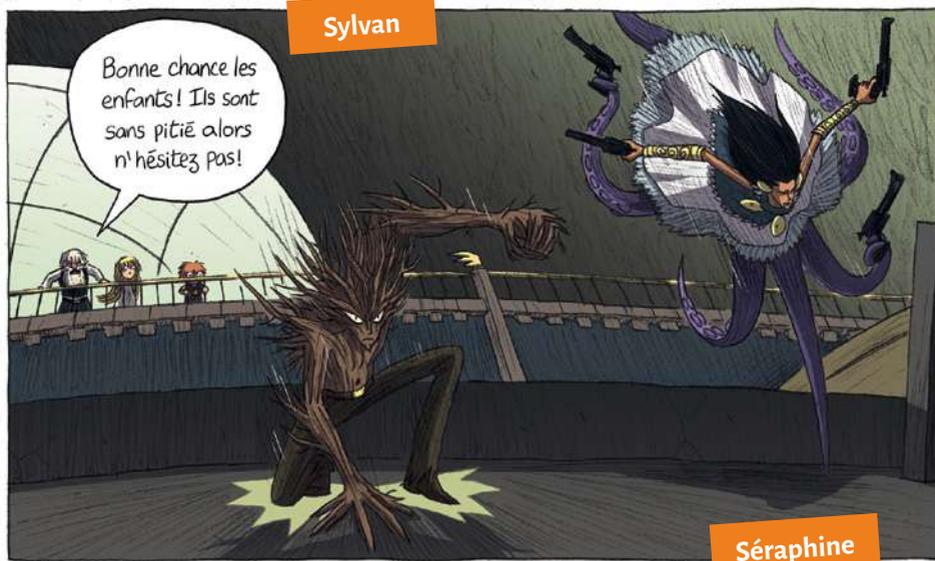


Nethana



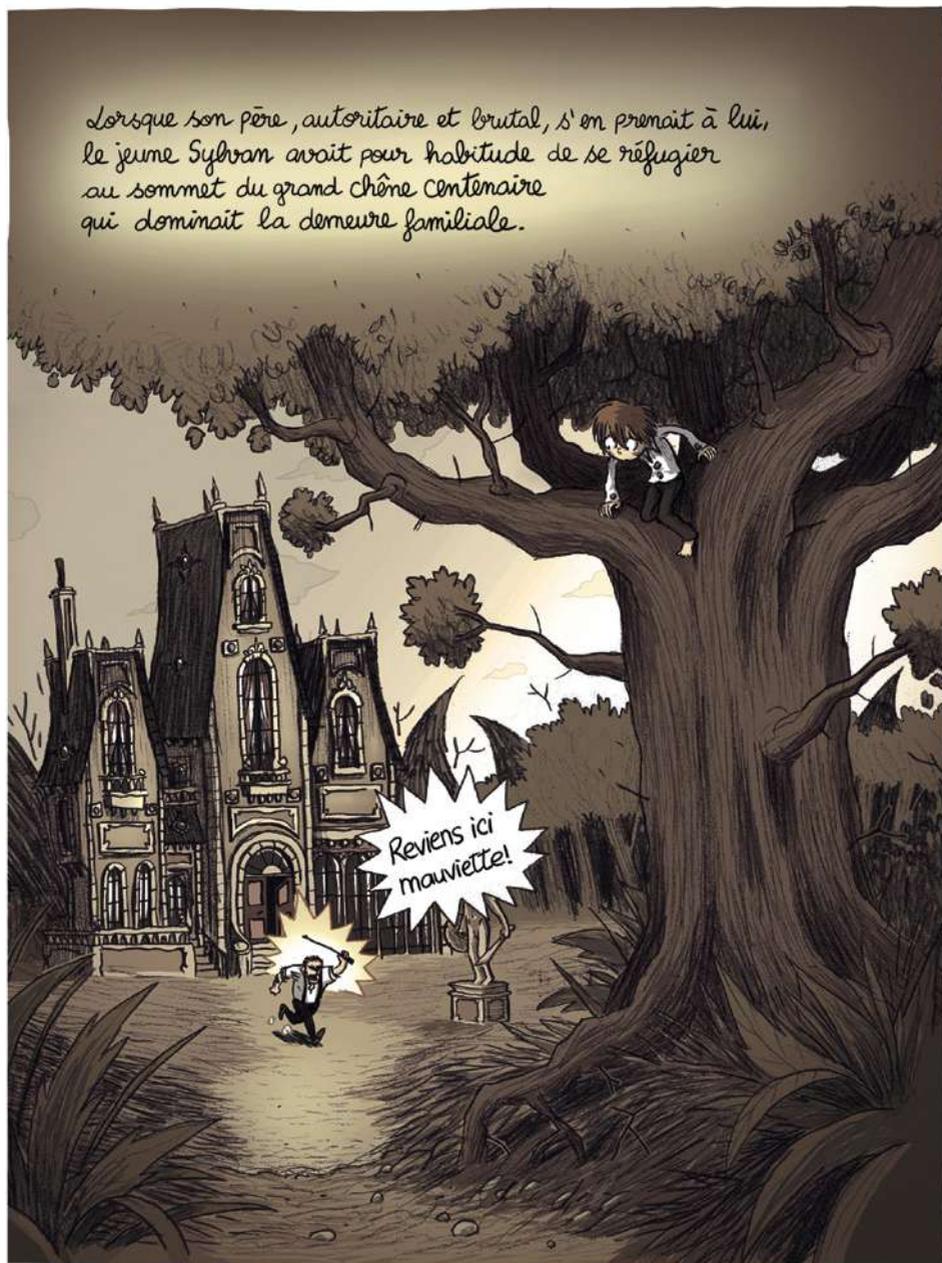
Vermignon





Voici les deux premières pages de l'album qui racontent l'événement qui est à l'origine du pouvoir de Sylvan.

*Lorsque son père, autoritaire et brutal, s'en prenait à lui, le jeune Sylvan avait pour habitude de se réfugier au sommet du grand chêne centenaire qui dominait la demeure familiale.*

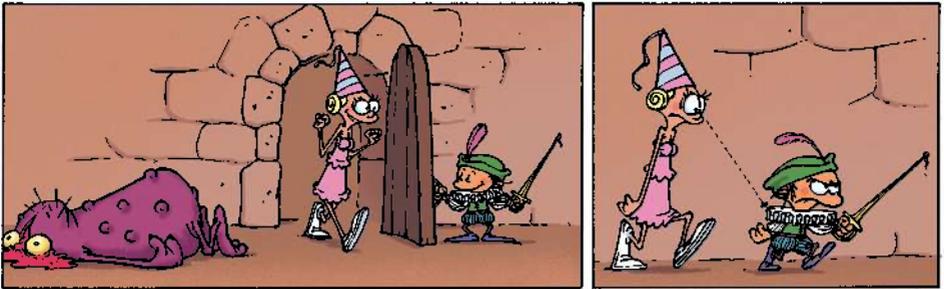
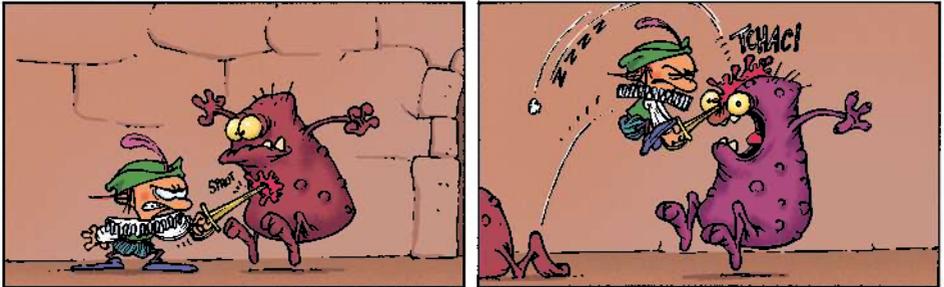
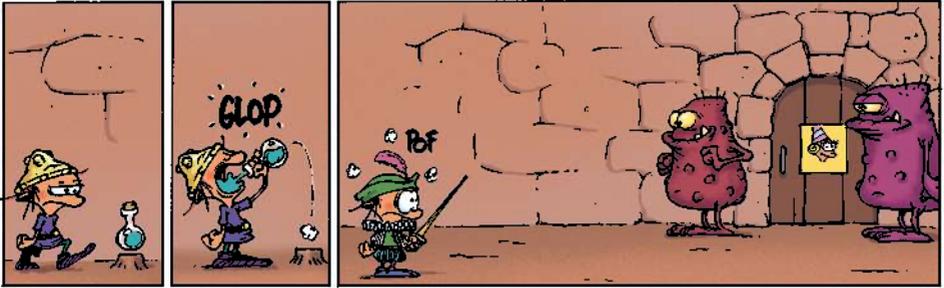




Maintenant, imagine pourquoi les autres personnages ont développé leurs pouvoirs. Compare tes histoires à celle du livre.

Extrait de l'album *D'écorce et de sève*, T1 de la trilogie *Le réveil du Zéphire* de Karim Friha, publiée aux éditions Gallimard.

# DANS LE JEU VIDÉO DE GAME OVER



Game Over



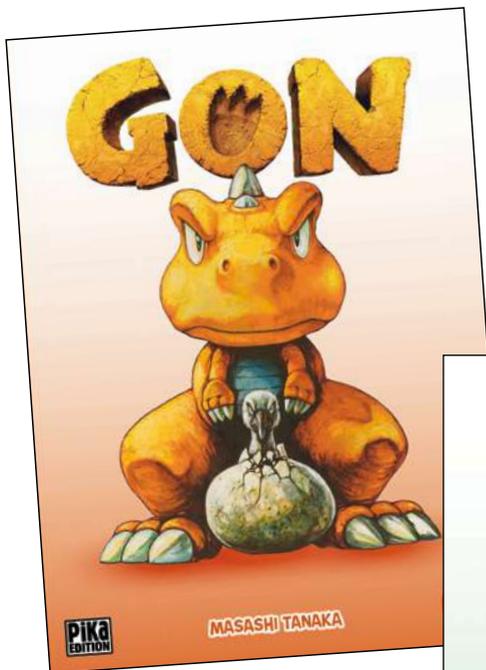


Cherche Kid Paddle et la princesse dans cette image.  
Vois-tu aussi : un savant fou, un monstre gourmand,  
un monstre ninja, une momie ?  
Combien de monstres sont dessinés dans un bocal ?



# LE MONDE SAUVAGE DE GON

Gon est un petit T. Rex qui a survécu à l'extinction des dinosaures.  
Observe ses postures et ses mimiques. Qu'est-il en train de faire ?  
Imite-le en mimant chacun de ses gestes.  
Tu peux ensuite dessiner un décor autour du personnage.



.....

.....

.....

.....

.....

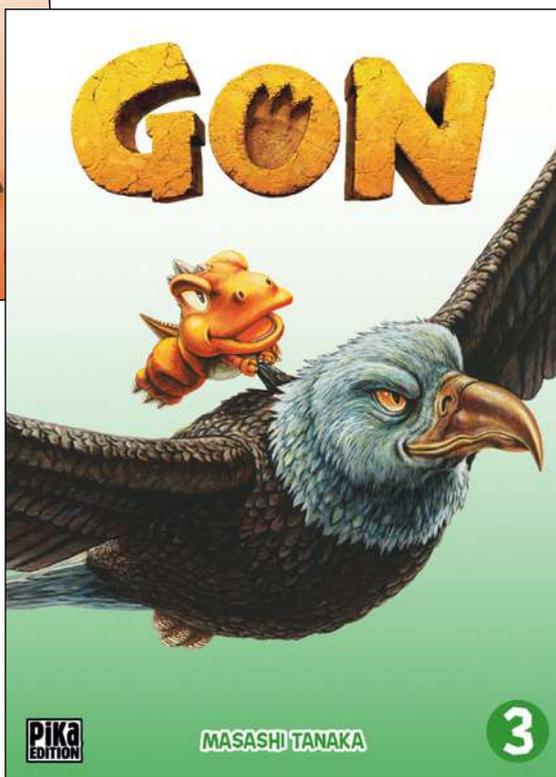
.....

.....

.....

.....

.....



# GON



Pika  
ÉDITION

MASASHI TANAKA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

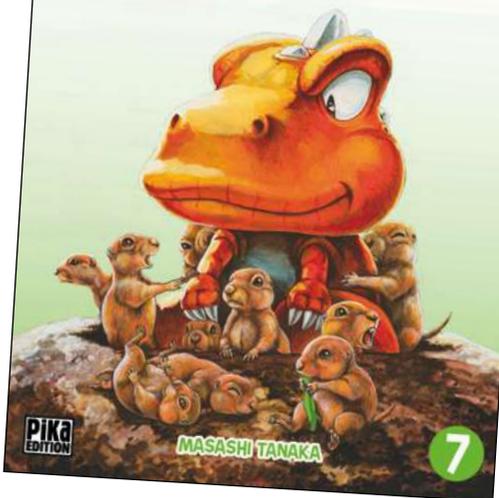
.....

.....

.....

.....

# GON



Pika  
ÉDITION

MASASHI TANAKA

7

Gon T1 – Masashi Tanaka © 2015 Pika Édition

La série *Gon* créée par le mangaka Masashi Tanaka est publiée par Pika Édition.

# LES MÉTAMORPHOSES DE NIMONA

Nimona est stagiaire chez Blackheart, le méchant le plus célèbre du royaume. Elle possède le don de se transformer à volonté. Ce sera bien utile pour l'aider dans son plan : prouver les manigances des héros, qui ne sont pas aussi gentils qu'on le croit.

En observant ces cases, devine pourquoi elle se transforme en rhinocéros ?



Dans quelle situation choisit-elle de se changer en dragon ?



À ton avis, quel est l'avantage des métamorphoses suivantes ? Réfléchis aux propriétés de chaque animal pour imaginer ta réponse.

tortue





**loup**

.....  
.....



**gorille**

.....  
.....



**requin**

.....  
.....



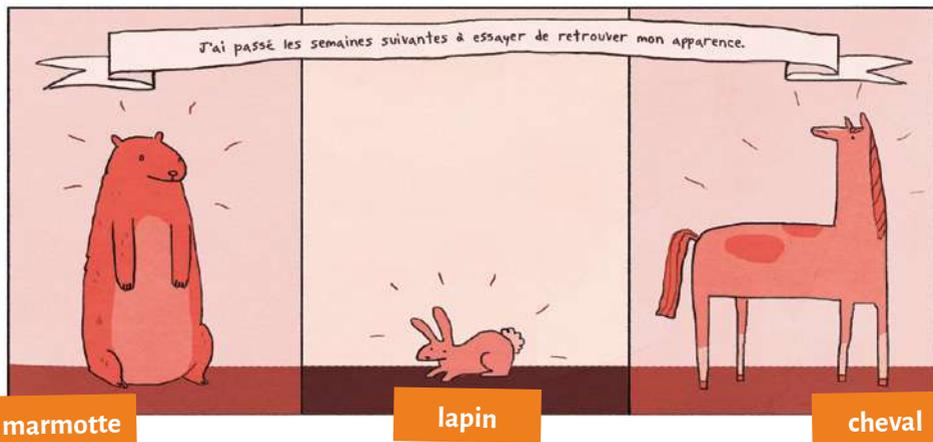
**éléphant**

.....  
.....

**oiseau**

.....  
.....  
.....  
.....





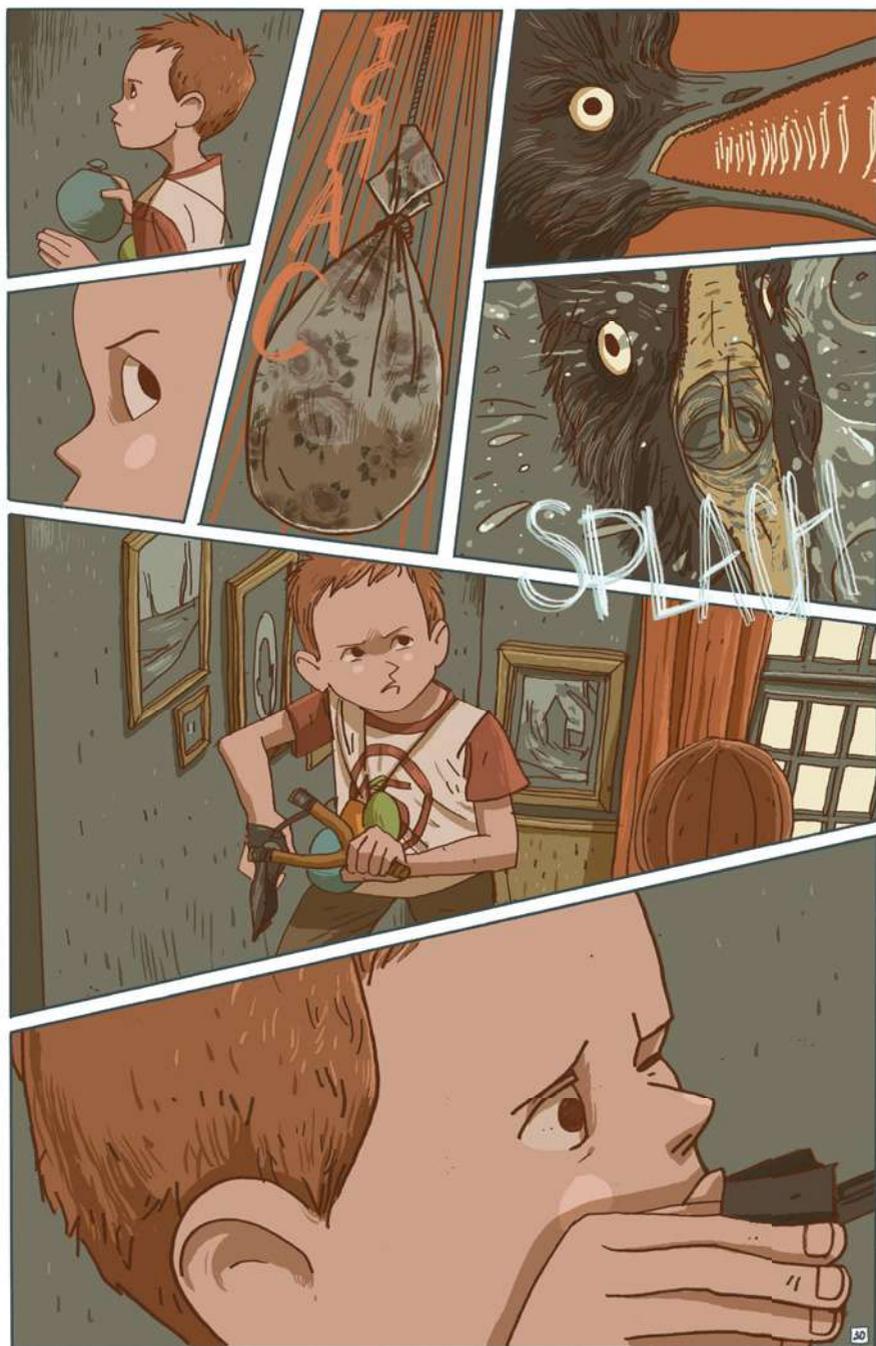
Découvre les péripéties de cette super-héroïne dans *Nimona*, de Noelle Stevenson, aux éditions Dargaud.

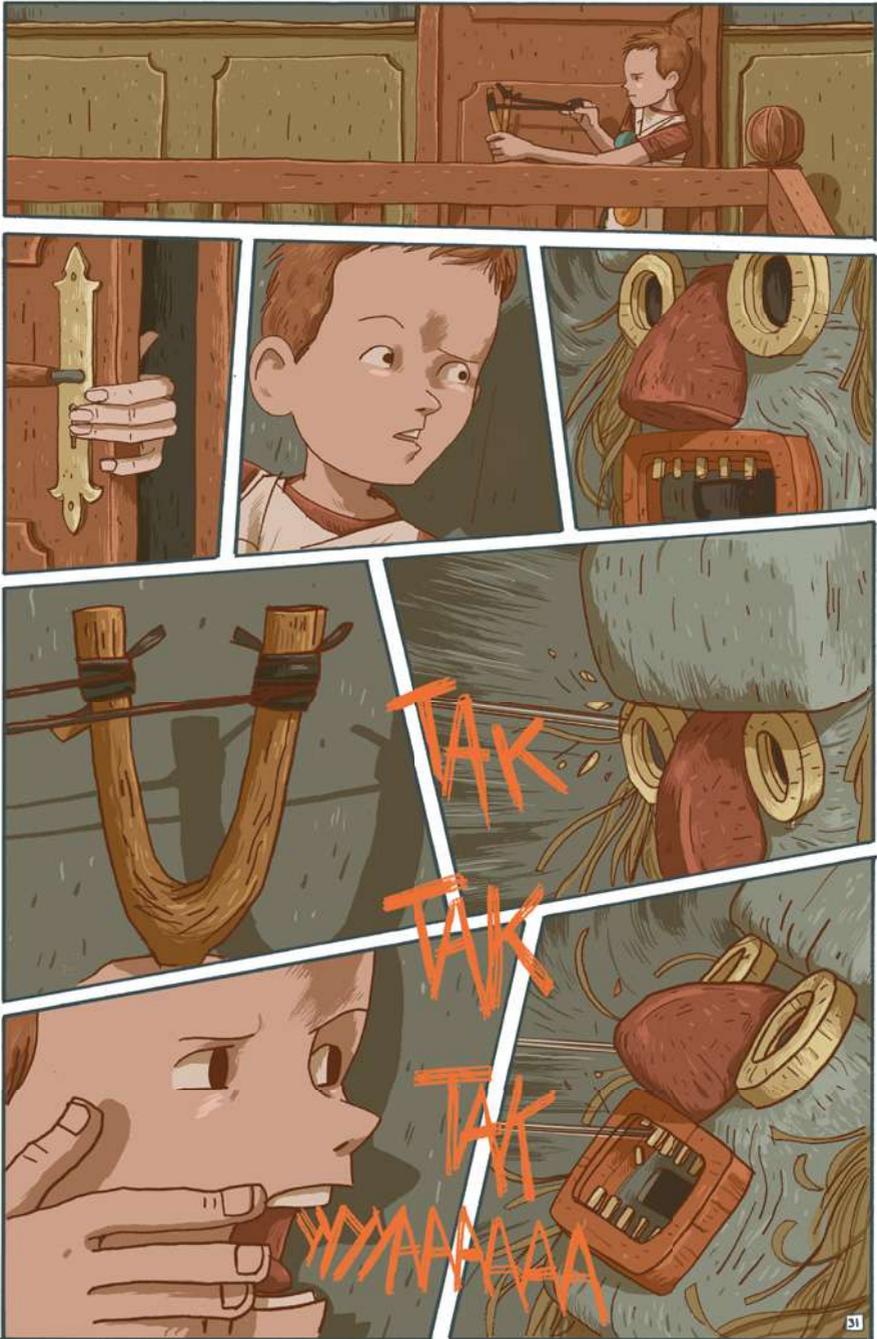
# MA BIBLIOTHÈQUE D'EXTRAITS

<i>L'Empreinte de H. Price</i> .....	32
<i>Gare au bétopotame !</i> .....	37
<i>Raowl - La Belle et l'Affreux</i> .....	43
<i>Les fleurs de grand frère</i> .....	48
<i>Le fantôme de Canterville d'après Oscar Wilde</i> .....	54
<i>D'un monde à l'autre</i> .....	60
<i>L'Iliade et l'Odyssée d'après Homère</i> .....	72
<i>La brigade des cauchemars</i> .....	82
<i>Beyond the Clouds</i> .....	94
<i>Les enfants loups</i> .....	102
<b>LISTE DES BD</b> .....	108



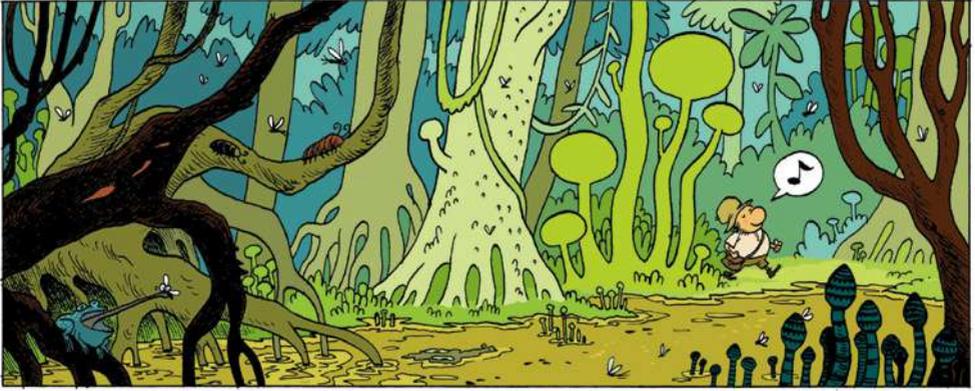








AU CŒUR DE LA JUNGLE LA PLUS HOSTILE AU MONDE,



OÙ DERRIÈRE CHAQUE BUISSON GUETTE UN DANGER MORTEL



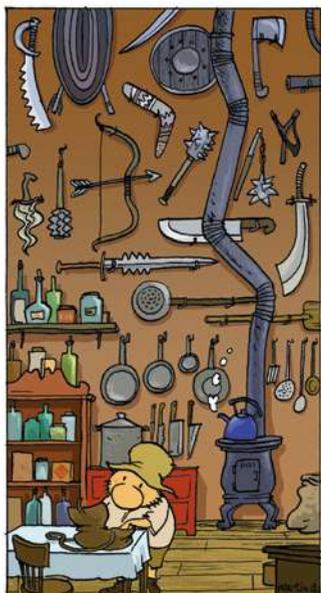
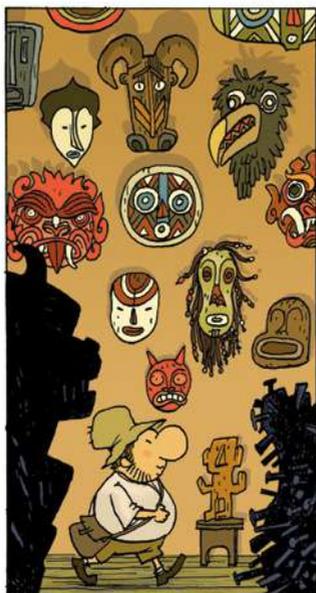
SE CACHE UN SANCTUAIRE DE CIVILISATION...



C'EST LA MAISON DE MON MAÎTRE, LE PLUS GRAND AVENTURIER DE TOUS LES TEMPS,



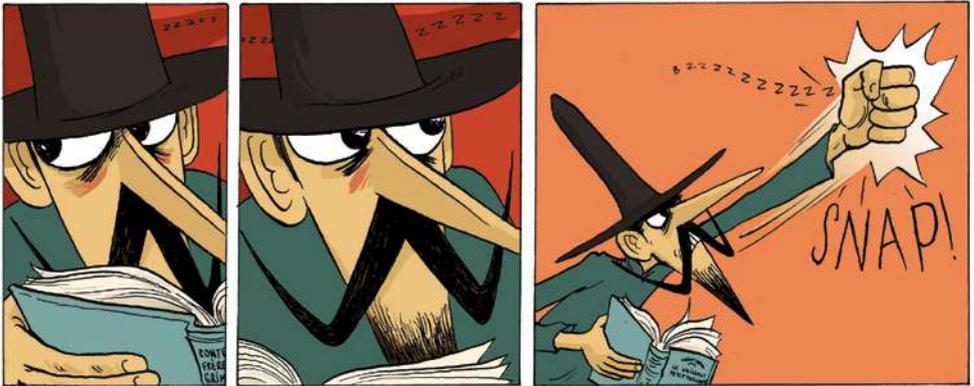
DES QUATRE COÛNS DU MONDE IL RAPPORTE LES TROPHÉES DE SES EXPLOITS.  
IL A CHASSÉ TOUT CE QUE LA TERRE PORTE DE PLUS FÉROCE ET DE PLUS GRANDIOSE.

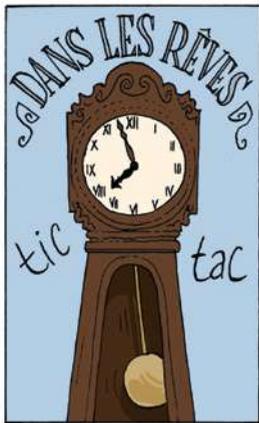


TOUTOURS SUR LE QUI-VIVE, LES SENS EN ÉVEIL, IL NE MANQUE JAMAIS SA CIBLE ...

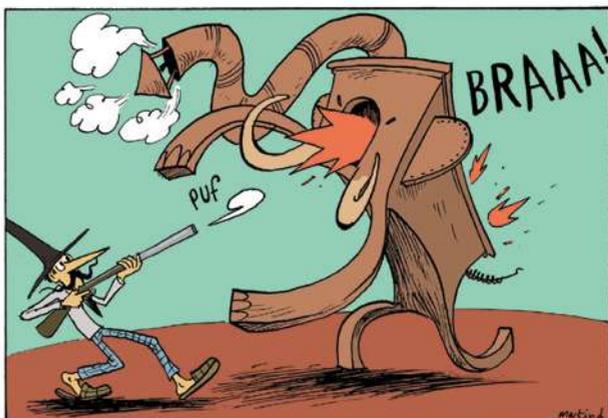


LES ANIMAUX QUI CROISENT SON REGARD IMPITOYABLE SONT PÉTRIFIÉS D'EFFROI ...











YAAH!



J'ESPÈRE QU'UN BEAU PRINCE CHARMANT VIENDRA ME SECOURIR...

S'N POURAIT ÊTRE BLOND, CE SERAIT VRAIMENT SUPER !

AVEC DES MUSCLES...

ET PAS TROP DE MOUSTACHES... ÇA FILLE DES BOÛTONS QUAND ON S'ÉMERASSE.



**BRASH!**

AAH!



SALUT, JE SUIS VENU TE SÂCHER !

MAIS VOUS N'ÊTES PAS CHARMANT !

NI BLOND.



LÂCHE-LA, ESPÈCE DE MONSTRE !

WAA !

C'EST QUOI, CE FESTIVAL DE TROCHES MAL FOUTUES ?

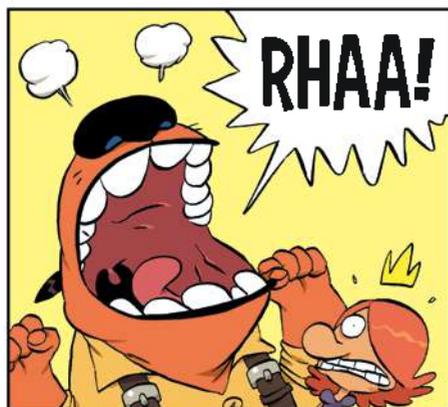


ATTENTION À VOTRE ROBE.

LES TRIPES, ÇA TACHE ON PEU.

**TAK! TAK!**

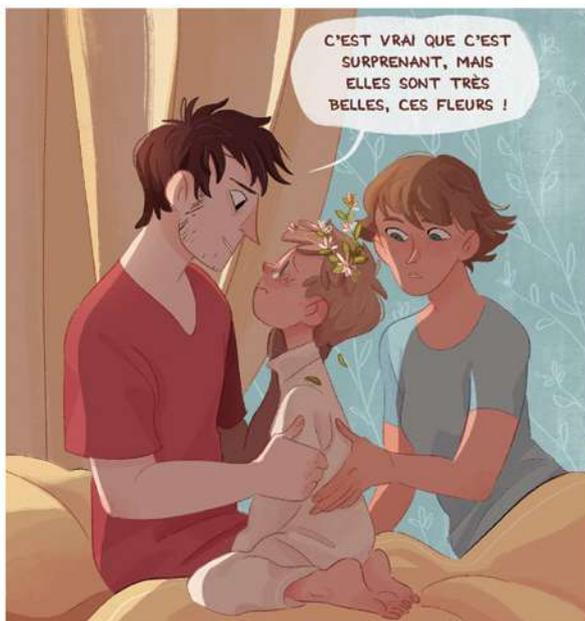












TOUT ÉTAIT NOUVEAU  
POUR LUI.

LES SENSATIONS

LE TOUCHER

MÊME  
L'ODEUR

GRAND FRÈRE N'AVAIT AUCUNE IDÉE  
DE COMMENT PRENDRE SOIN DE SES FLEURS.







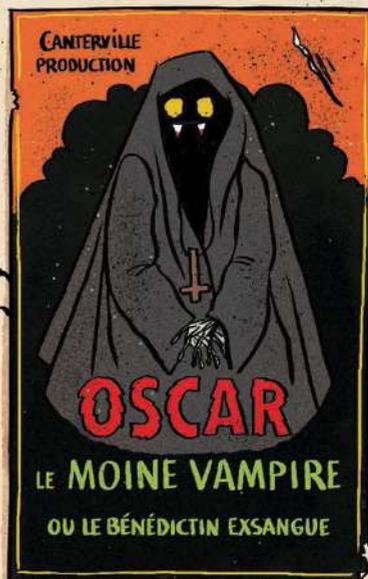
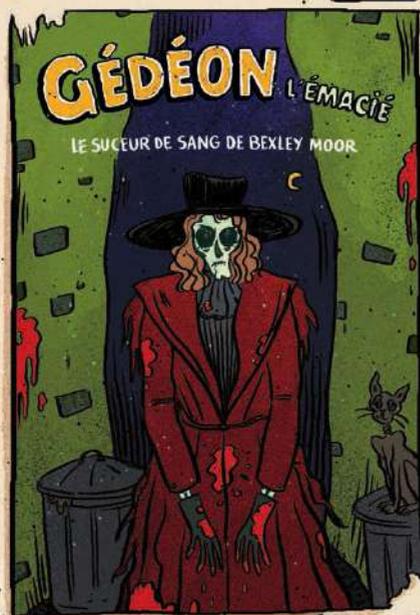


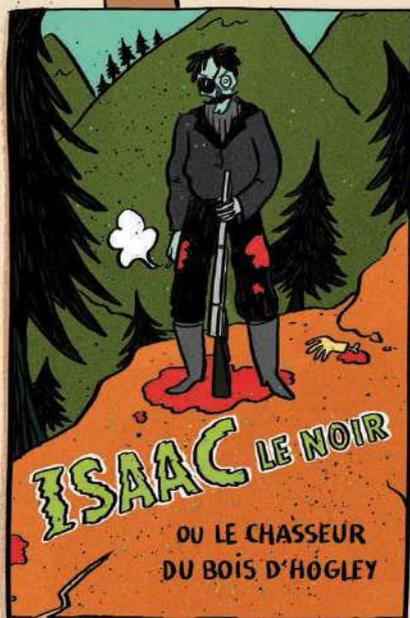
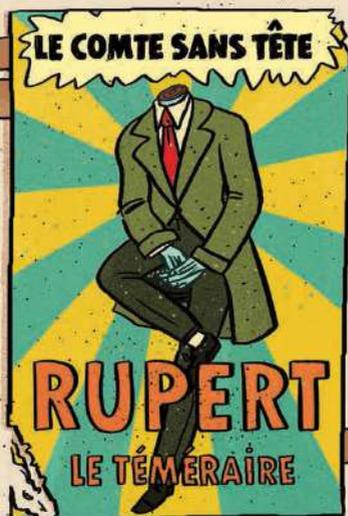






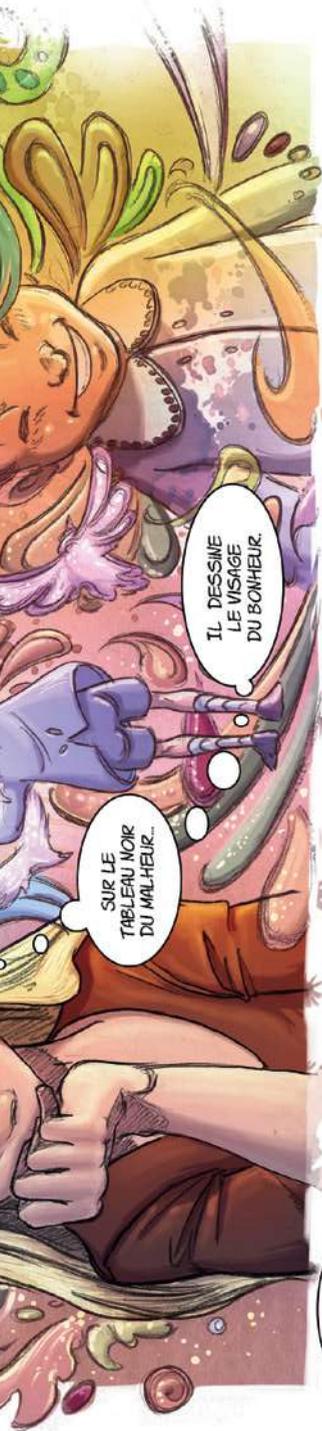
Le fantôme se flattait d'avoir réussi une brillante  
carrière ininterrompue de trois cents ans.





Jamais, durant toutes ces années,  
il n'avait été aussi grossièrement insulté.







APRÈS UNE JOURNÉE  
SANS AUTRE INCIDENT,  
CAMILLE ET SALIM SORTENT  
ENFIN DE COURS.

TU ES SÛRE  
QUE C'ÉTAIT TOI ?

CERTAINEMENT !

J'AI EU LA MÊME  
IMPRESSION QU'UN  
AU PARC. J'AI IMAGINÉ  
LA SCÈNE OU PLUTÔT  
JE L'AI MODIFIÉE DANS  
MA TÊTE.



SALIM, ON N'EST  
PAS DANS UN FILM, JE  
SUIS DANS LES ENNUIS  
JUSQU'AU COU

TU NE  
TOURNES PAS  
PAR LÀ ?



J'IMAGINE UNE SCÈNE  
ET ELLE M'APPARAÎT  
AVEC LA NETTETE D'UNE  
CHOSE REELLE.

ET CE N'EST PAS  
TOUT, JE PEUX LA  
MODIFIER COMME JE  
VEUX : RETOUCHER  
UN TRAIT, FONCER UNE  
COULEUR, GOMMER  
UN DÉTAIL... COMME SI  
JE DESSINAIS !

MAIS  
QU'EST-CE  
QUE JE VAIS  
FAIRE ?

NON, IL Y A UNE  
DIFFÉRENCE ET  
LÀ, J'EN AI EU  
CONSCIENCE.



MAIS ON FAIT  
TOUS ÇA.



















Extrait de *La quête d'Éwilan T1*, d'après le roman de Pierre Bottero.  
 Une adaptation en BD de Lylïan et Laurence Baldetti publiée par Glénat.



## L'ODYSSÉE

- 9 Ils arrivent sur un plateau de verdure



- 10 et ils remarquent l'entrée d'une grotte



- 11 À l'intérieur, posés sur des étagères, il y a de très très grands fromages



- 12 Ulysse est curieux, il veut voir à quoi ressemblent les habitants...





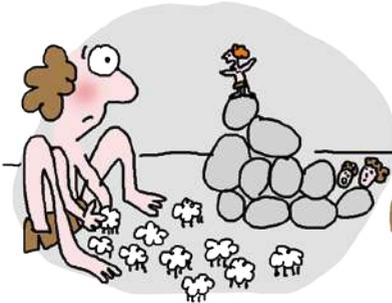
13 Le cyclope est un géant monstrueux, avec un seul œil au milieu du front



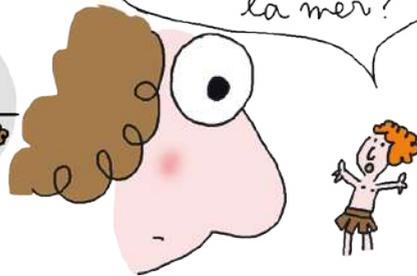
14 Il fait entrer son troupeau de moutons dans la grotte et referme l'entrée avec une énorme pierre



15 Tandis qu'il traite ses brebis, Ulysse vient lui parler :

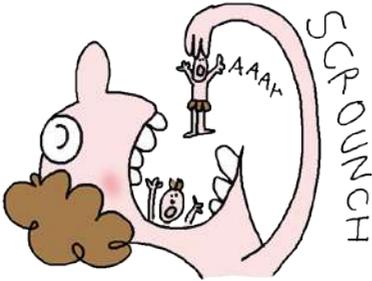


16 Bonjour, on arrive de Troie, on a dérivé, peux-tu nous donner des vivres pour qu'on puisse reprendre la mer ?

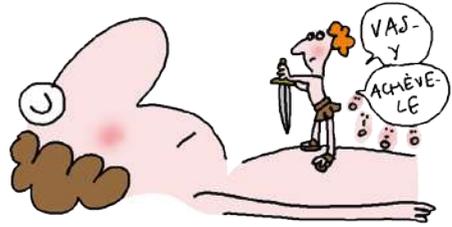




- 17 Pour toute réponse, le Cyclope gobe deux compagnons d'Ulysse et s'endort



- 18 Ulysse veut le tuer mais alors il ne pourrait plus sortir de la grotte (→ grosse pierre)



- 19 Le lendemain, au petit dej, le cyclope mange encore deux hommes



- 20 et il s'en va faire paître ses moutons, en prenant soin de fermer la porte





21 Les hommes sont terrorisés  
mais Ulysse a une idée



22 Il veut crever l'œil  
du cyclope



23 Le soir, le cyclope revient  
avec son troupeau,



24 il saisit deux hommes  
et les gobe





25 Avant que le cyclope ne s'endorme, Ulysse lui propose du vin



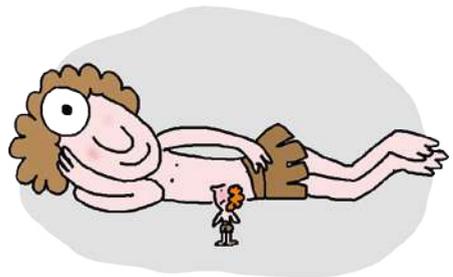
26 le géant boit d'un seul trait



27 et demande à Ulysse son nom

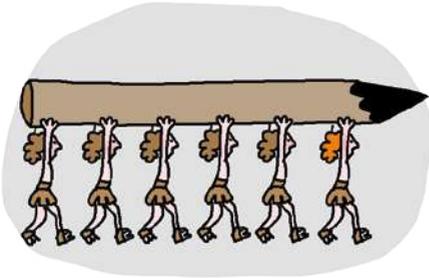


28 "pour te remercier de ce bon vin, Personne, je te mangerai en dernier" lui dit le cyclope

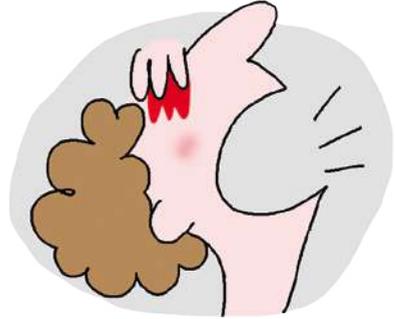




29 quand le géant dort profondément, Ulysse et ses hommes attrapent le pieu



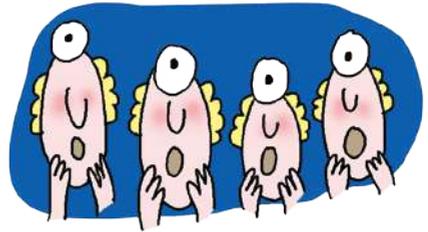
30 et l'enfoncent profondément dans l'œil unique du cyclope



31 le cyclope appelle ses voisins à l'aide

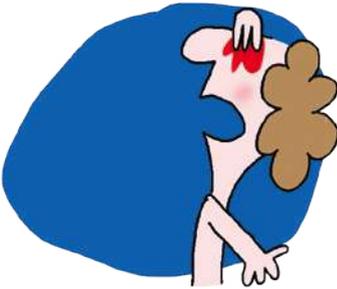


32 "Mais, qui t'a fait ça?", lui demandent les voisins





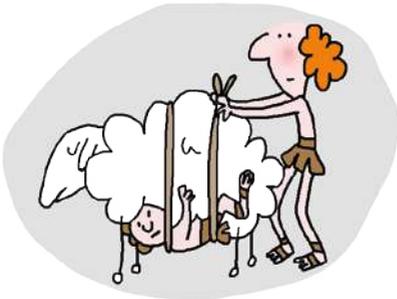
33 "C'est Personne! C'est Personne", répond le cyclope



34 ils le prennent pour un fou et rentrent chez eux



35 pendant ce temps, Ulysse attache chacun de ses hommes à un mouton



36 Ulysse, lui, s'agrippe sous le plus gros des béliers





L'ODYSSÉE

37 Au lever du jour, le cyclope fait sortir ses moutons en vérifiant qu'aucun homme ne s'échappe



38 quand c'est au tour du bélier, le cyclope lui dit :



39 dehors, Ulysse détache tout le monde et ils s'en vont au bateau en courant



40 à peine embarqués, les hommes se mettent à ramer. Ulysse à l'avant du bateau crie au cyclope :





41

"Si on te demande qui t'a crevé l'œil, tu peux dire que c'est moi, Ulysse !"



42

le cyclope arrache la cime d'une montagne et la lance sur le bateau...



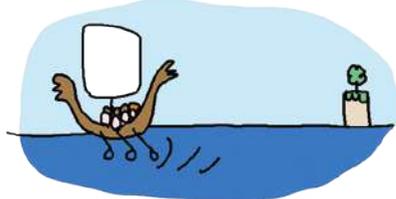
43

la vague du rocher ramène le bateau vers le rivage



44

mais les hommes rament deux fois plus fort et le navire s'éloigne de l'île





45 alors, le cyclope, furieux et aveugle, demande de l'aide à son père, Poséidon, le dieu de la mer :



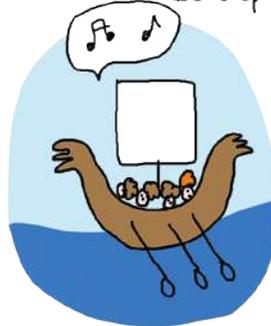
46 "empêche Ulysse de rentrer chez lui



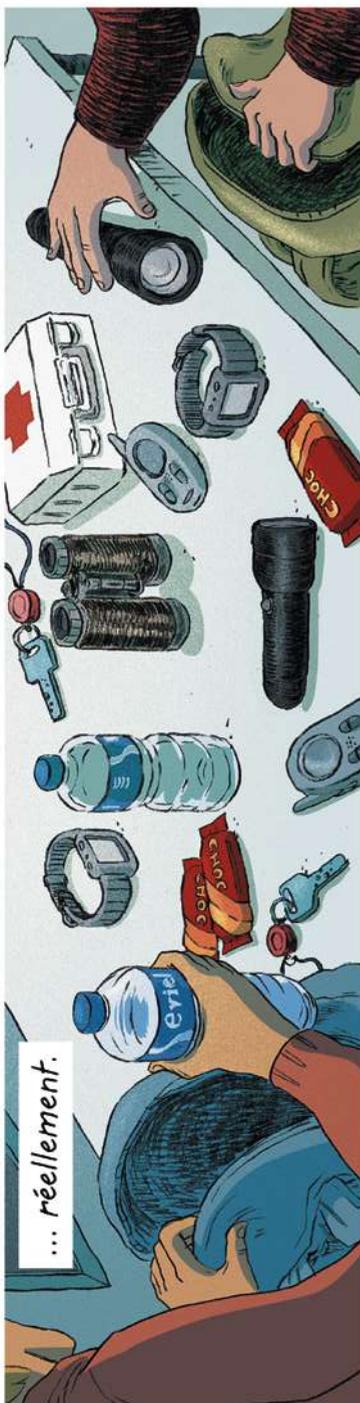
47 ou au moins qu'il perde tous ses compagnons "



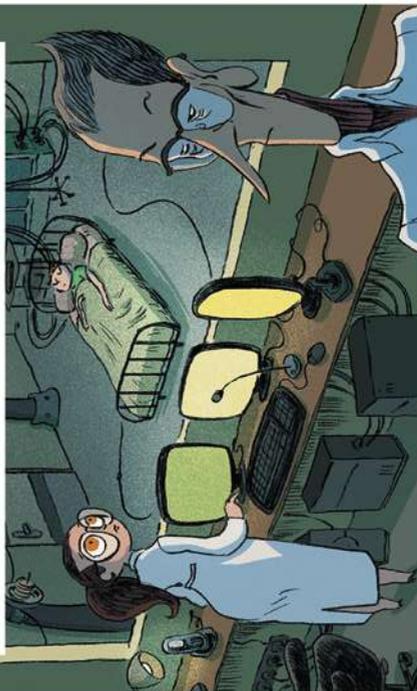
48 pendant ce temps, Ulysse navigue vers Ithaque



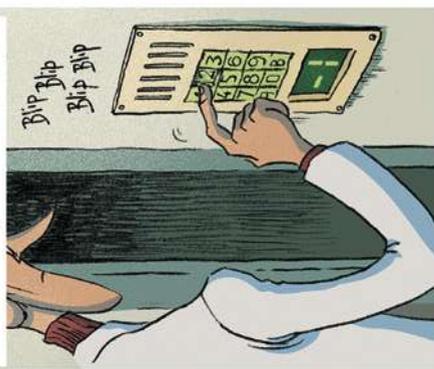




Le professeur a déjà essayé, paraît-il, d'envoyer des adultes expérimentés, comme Elisa dans la fête des patients...

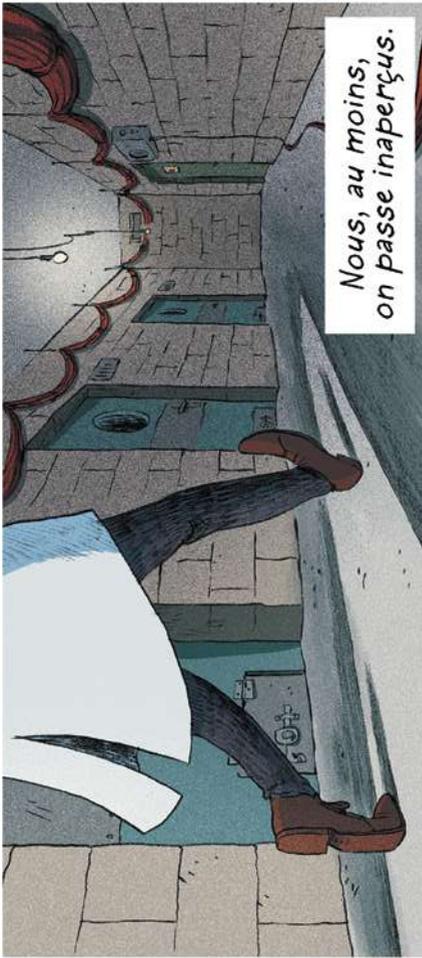


Le cerveau des enfants se rendait compte de leur présence.

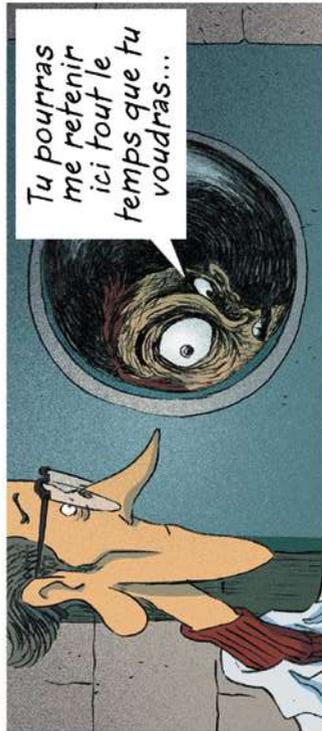


... Mais ça ne fonctionnait pas bien.





Nous, au moins,  
on passe inaperçus.



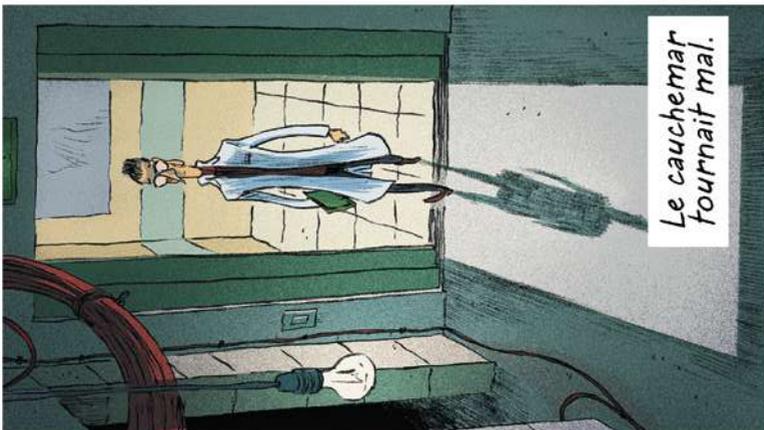
Tu pourras  
me reténir  
ici tout le  
temps que tu  
voudras...



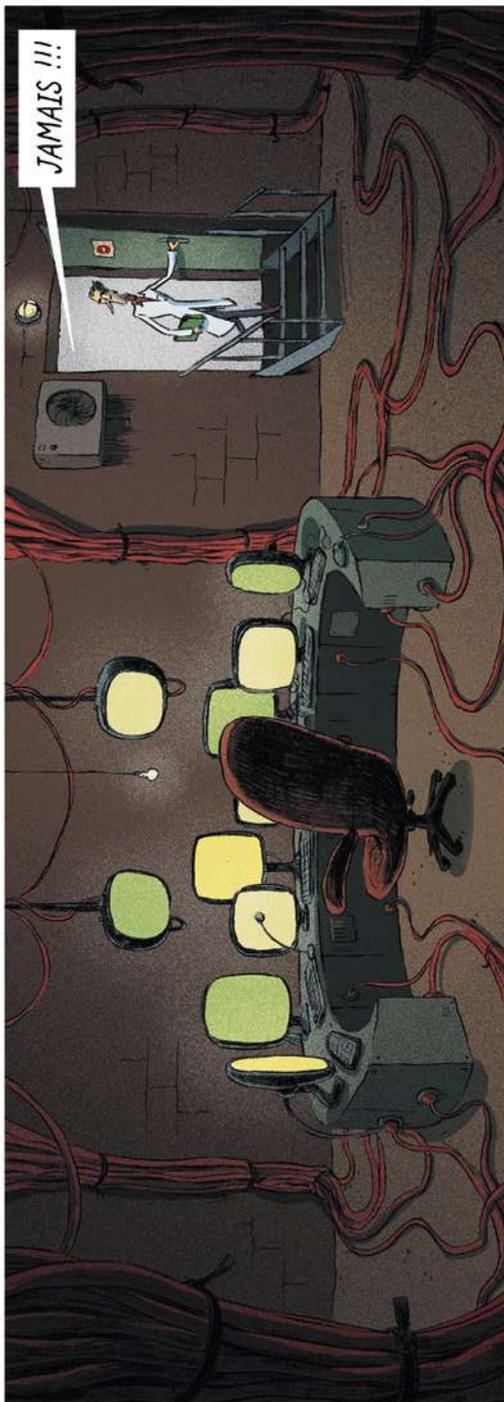
Tu m'entends ?!

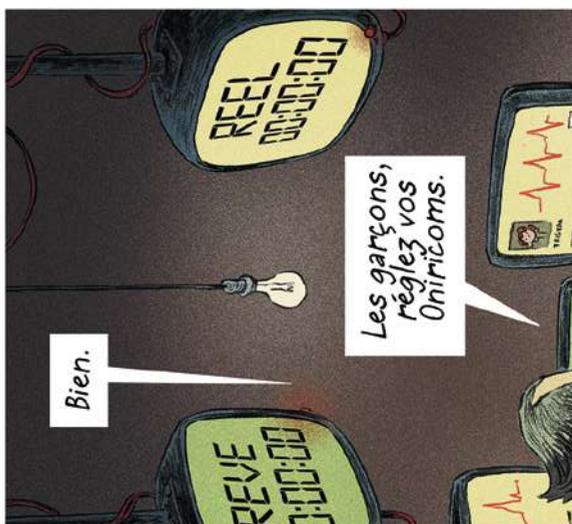
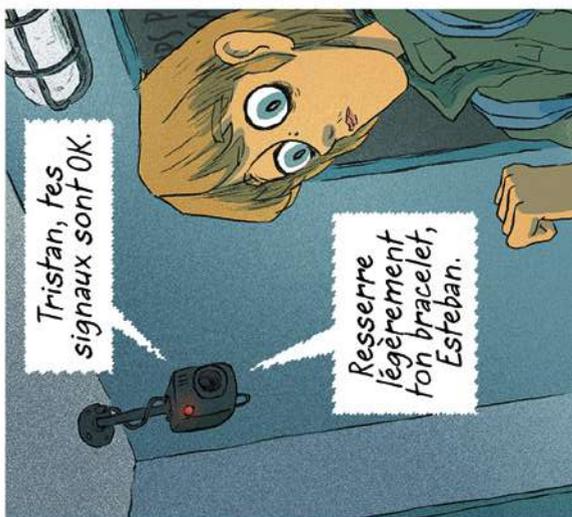
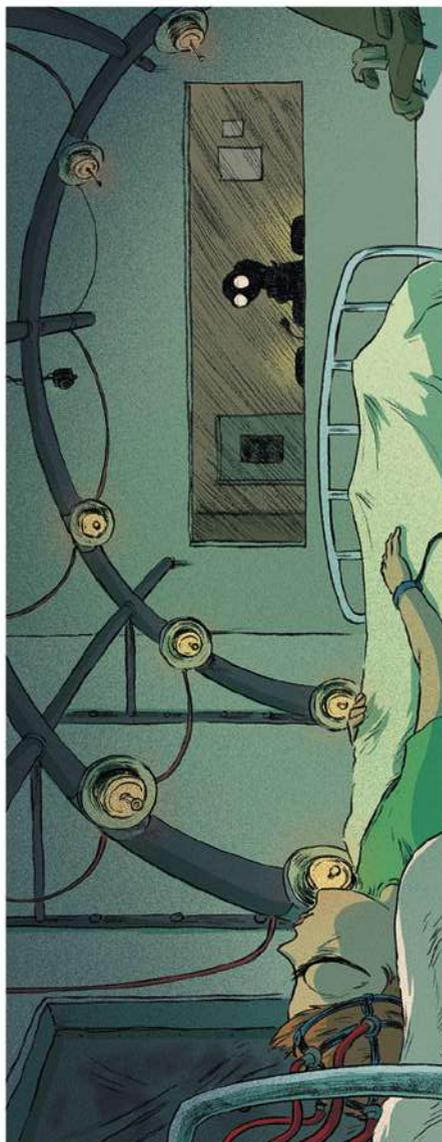
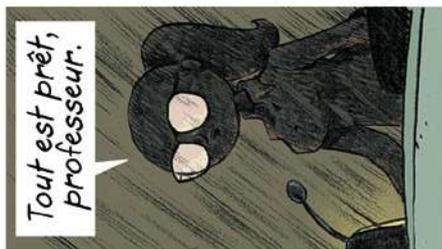


Plus  
jamais  
!!!



Le cauchemar  
fourrait mal.









Qu'est-ce que ça dit ?

Ça ressemble à un entrepôt.



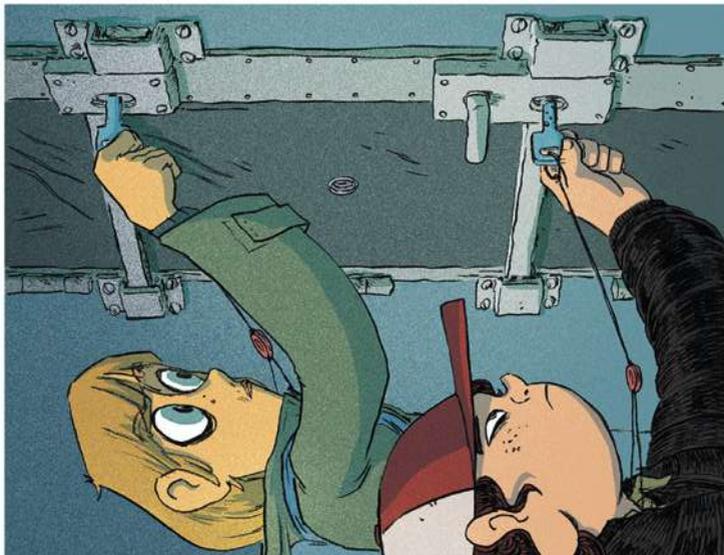
... pour pouvoir ressortir !!

On sait, papa !



Et n'oubliez pas de bien mémoriser la position de la porte une fois dans le rêve...

Et ça a l'air calme.



C'est prévu  
demain.

Allez-y.  
Et bonne  
chance...



Pas de monstre  
prêt à défoncer la  
porte cette fois !

Faudra la  
faire réparer,  
d'ailleurs !



Voilà, on est dans le cauchemar de Sarah.



Ça fait à chaque fois autant de bien de marcher à nouveau !



Être dans un rêve, ça a quand même du bon.



Cachons la porte.



T'imagines si un dinosaure  
ou je ne sais quoi d'autre se  
retrouve de l'autre côté ?

Je ne préfère  
pas y penser.

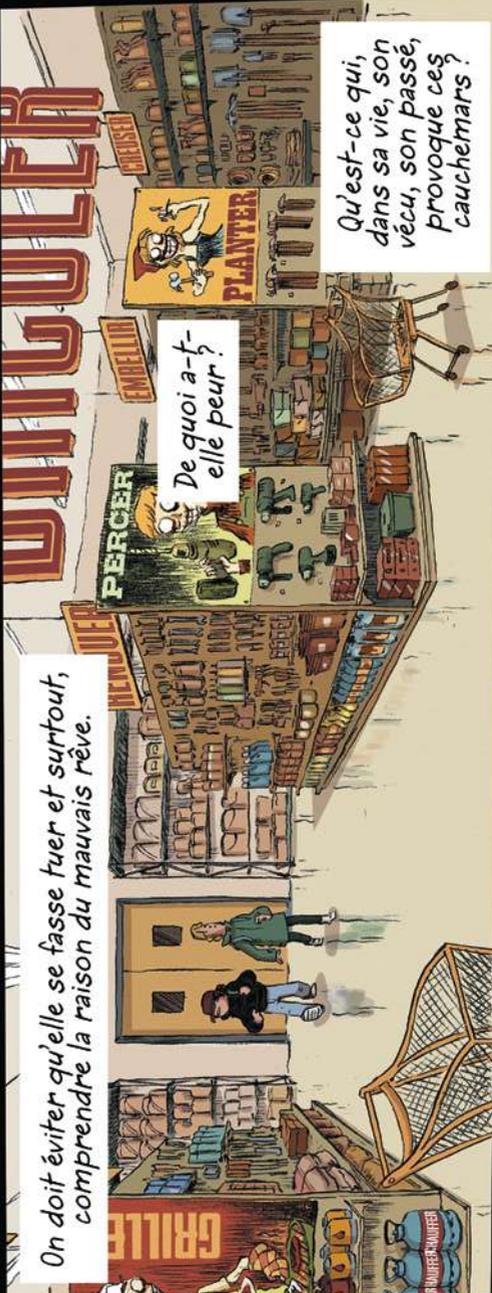
Allez,  
on file !

Il ne manquerait plus qu'un des  
personnages du cauchemar se  
retrouve dans notre vrai monde...

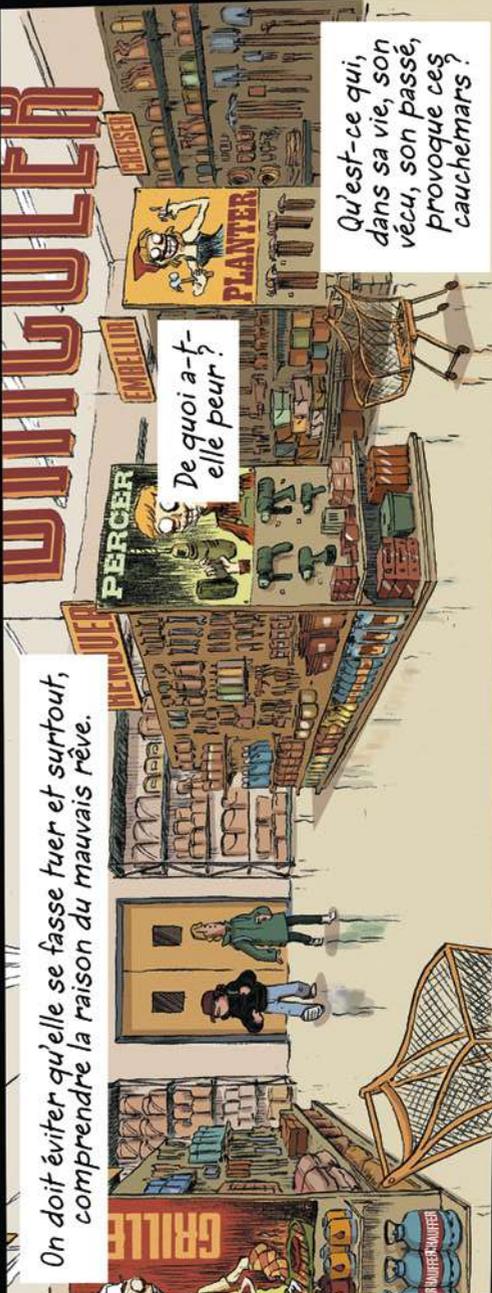
Ils ont  
déjà essayé.



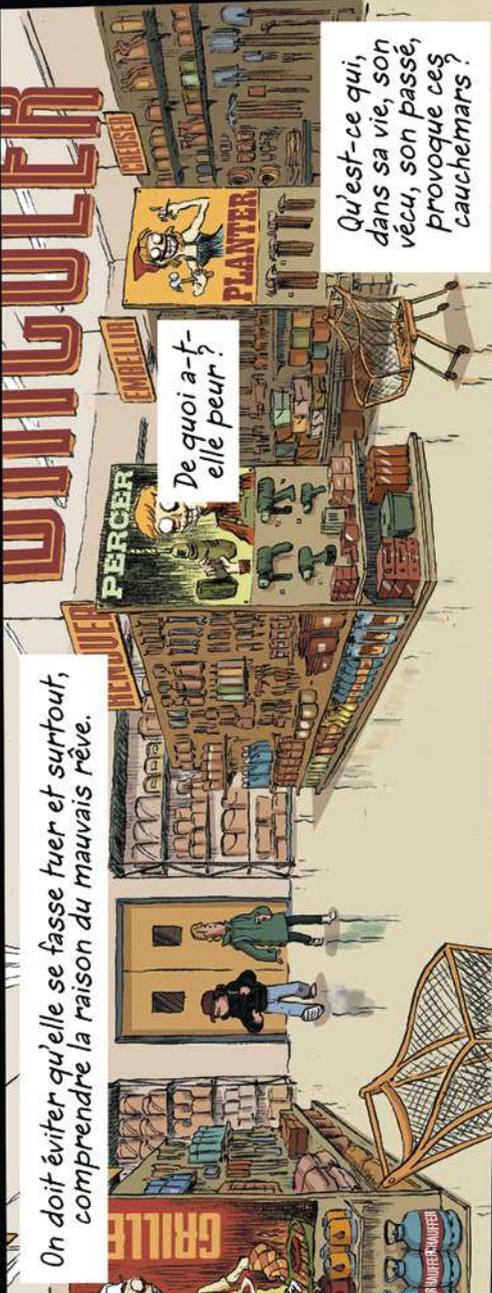
Notre mission, c'est de trouver Sarah afin de la protéger de son propre cauchemar.



On doit éviter qu'elle se fasse tuer et surtout, comprendre la raison du mauvais rêve.



De quoi a-t-elle peur ?



Qu'est-ce qui, dans sa vie, son vécu, son passé, provoque ces cauchemars ?



On est ici dans la tête de Sarah, mais pour nous, c'est un monde...



On peut être

vrai rionide.

enterrées,  
blessés, tués.



OK, les garsçons,  
on y est...

Et si Sarah se réveille brusquement,  
ça finira mal pour nous...



Mais heureusement  
le professeur  
Angus veille.

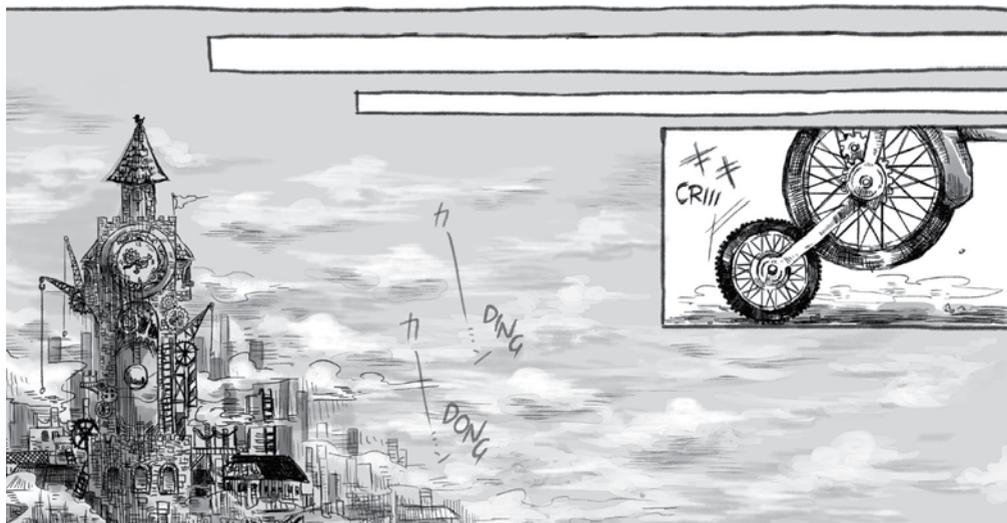
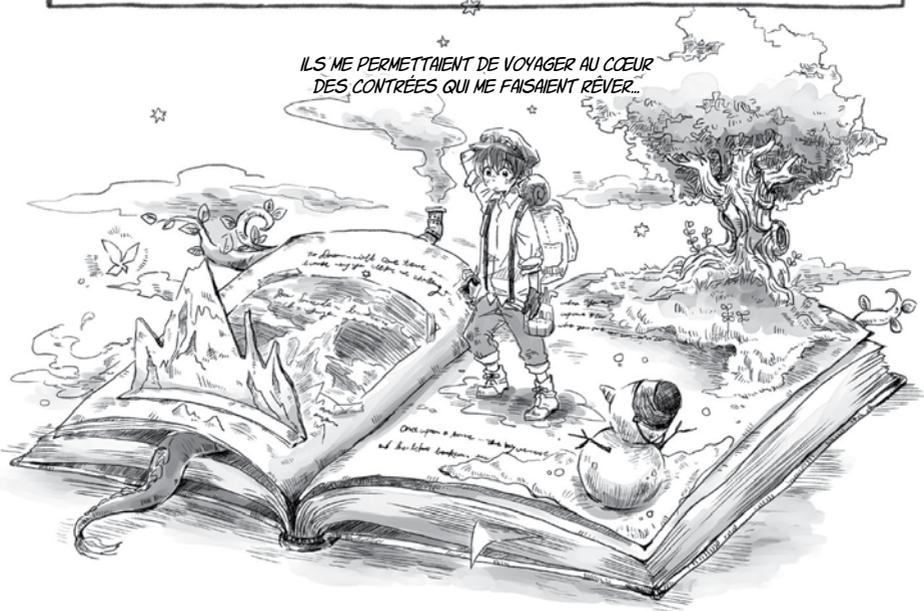


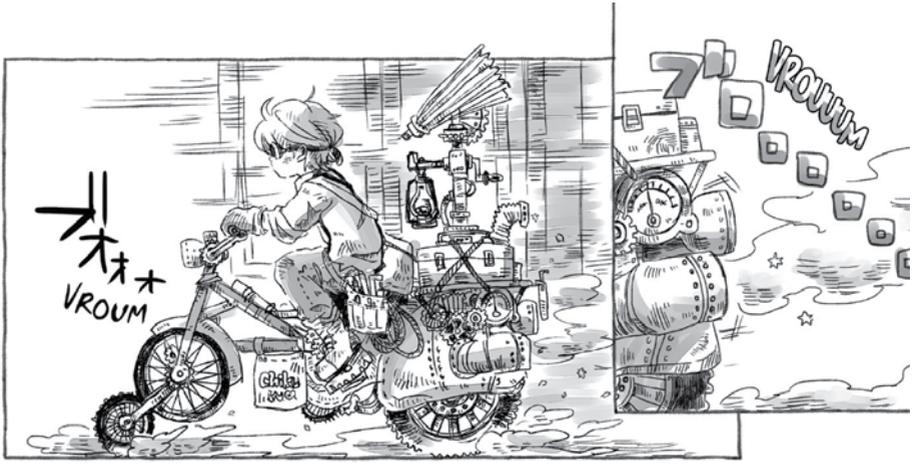
Il nous prévient toujours  
pour qu'on sorte à temps.

JE NE VIVAIS QU'À TRAVERS MES LIVRES...



ILS ME PERMETTAIENT DE VOYAGER AU CŒUR  
DES CONTRÉES QUI ME FAISAIENT RÊVER...





JE NE PENSAIS QU'À PARTIR LOIN, TRÈS LOIN DE LA VILLE JAUNE !





HOTCH !

SALUT !  
T'AS FINI TA  
JOURNÉE ?



ICI !  
LÀ-HAUT !

HEIN ?



PARDON,  
JE TE TA-  
QUINE !

ALORS SI  
TU CONTINUES  
À TE MOQUER,  
FINI LES RÉ-  
PARATIONS  
GRATOS !



TU VAS  
ENCORE AU  
DÉPOTOIR  
?

C'EST "L'ÎLE  
DES RÊVES" !  
IL Y A PLEIN  
DE TRÉSORS,  
LÀ-BAS...

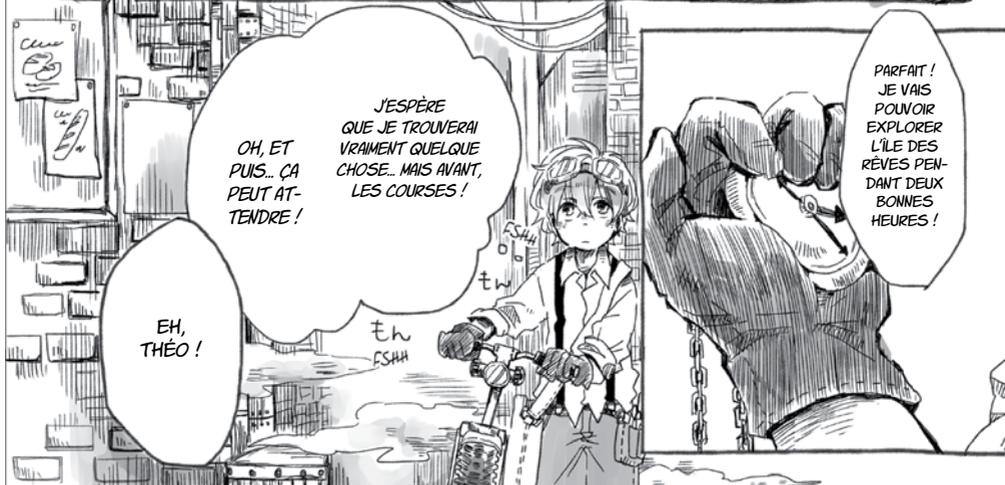
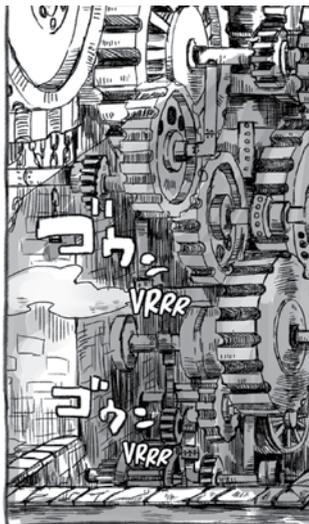


TIENS, POUR  
M'EXCUSER !



AAH !

TOUT  
CHAUD  
SORTI  
DU FOUR...  
RÉGALE-  
TOI !





COMME QUOI,  
DANS UN COIN DE  
MA TÊTE, JE N'AI  
TOUJOURS PAS  
RENONCÉ À MES  
CHIMÈRES...



POURTANT, JE  
RETOURNE TOUT LE  
TEMPS SUR L'ÎLE  
DES RÊVES...



PAN



ÇA AVAIT  
L'AIR DE VENIR  
DE L'ÎLE...



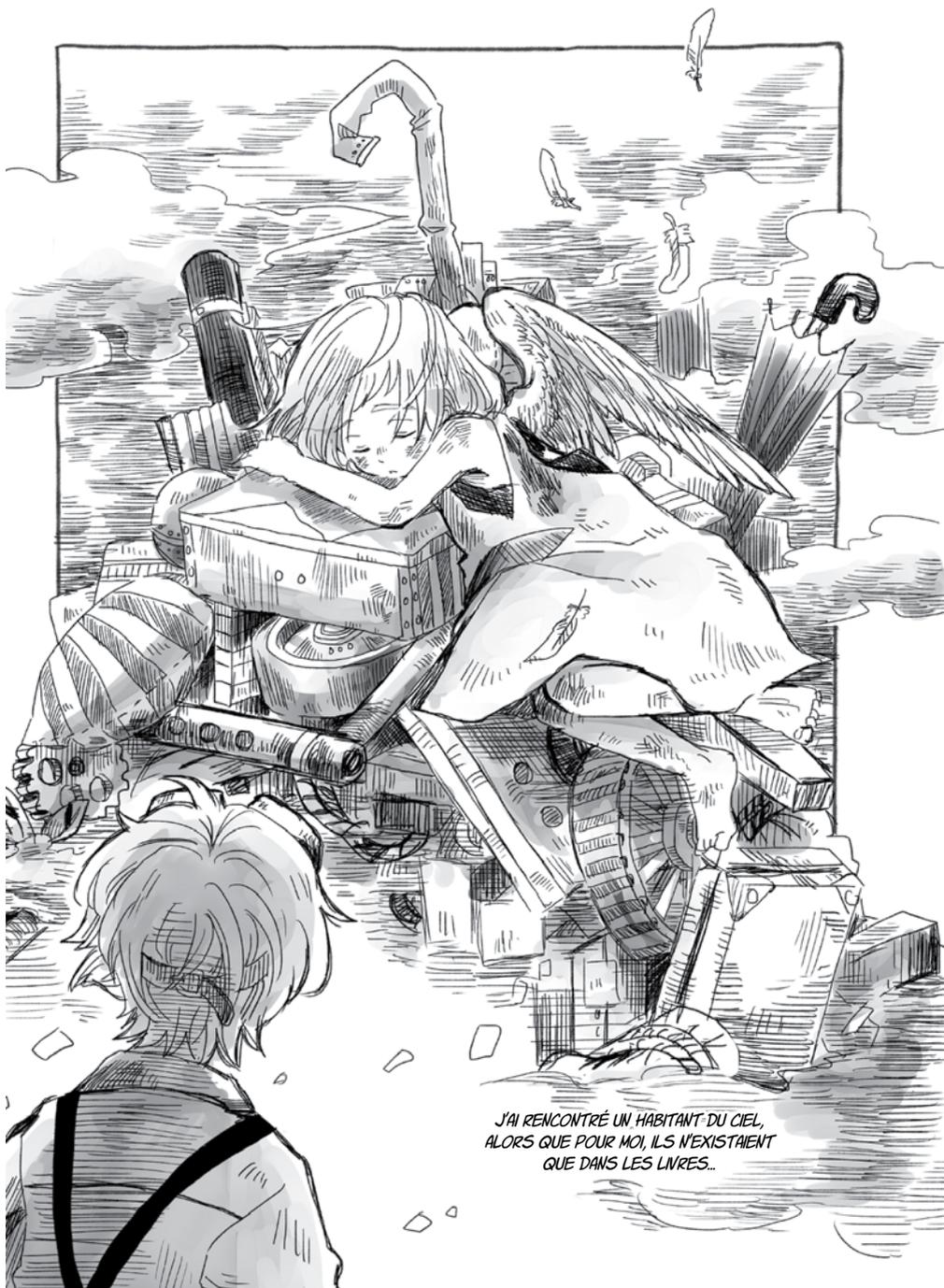
UN  
COUP DE  
FEU ?



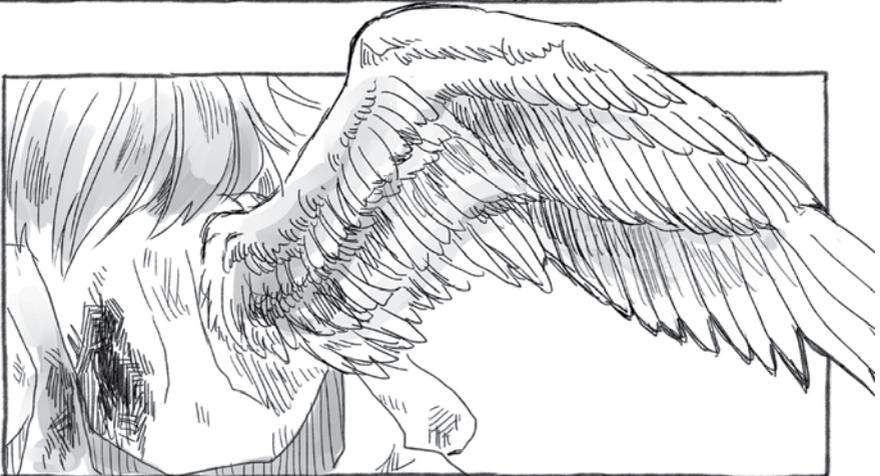
QU'EST-  
CE QU...

HEIN ?





J'AI RENCONTRÉ UN HABITANT DU CIEL,  
ALORS QUE POUR MOI, ILS N'EXISTAIENT  
QUE DANS LES LIVRES...



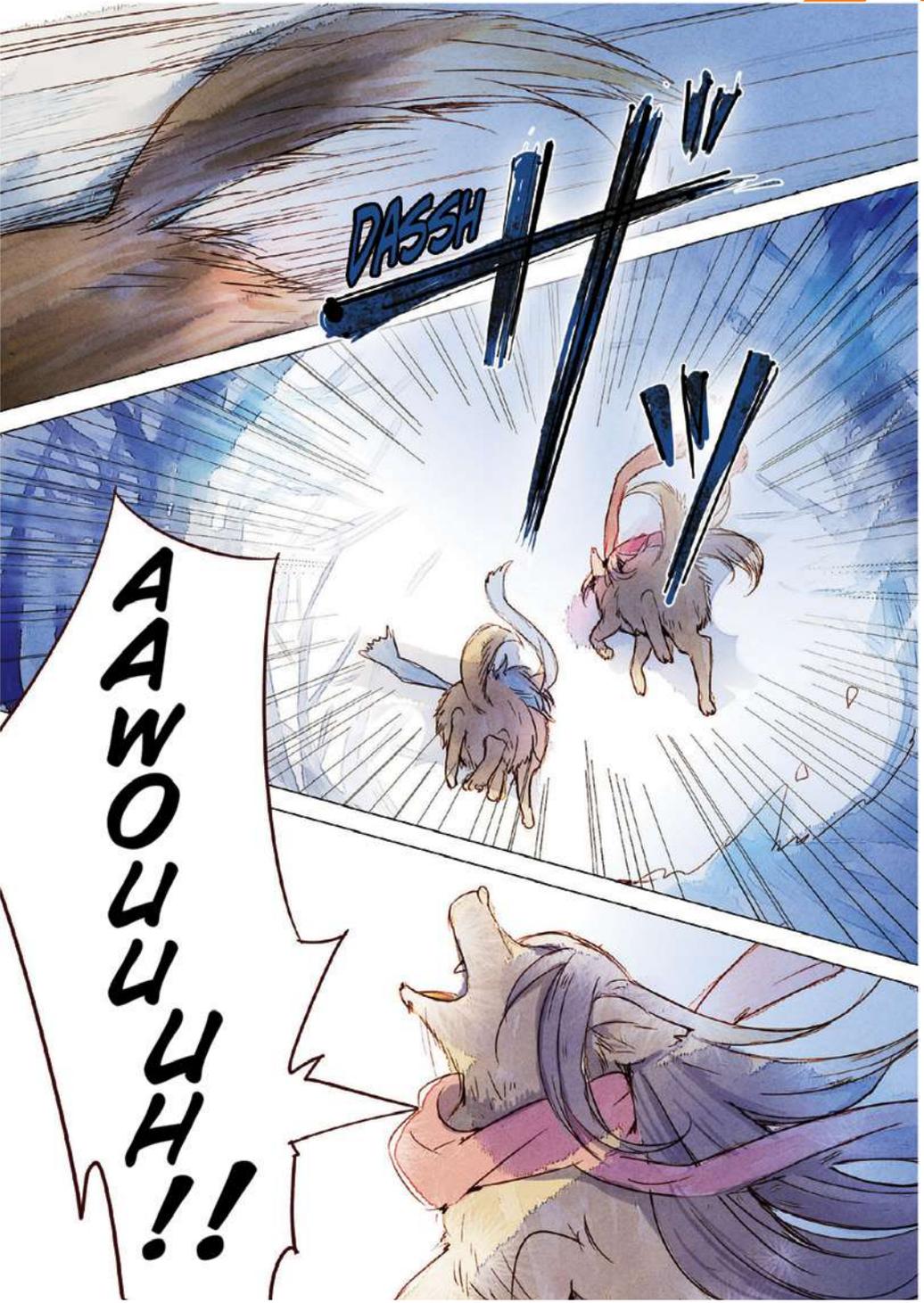


PARTAGEONS  
UN SECRET  
QUE NOUS  
NE POUVONS  
RÉVÉLER À  
PERSONNE.

MON PETIT  
FRÈRE AMÉ  
ET MOI  
...

WAAH!  
KYAAH!  
H!  
H!

CE  
SECRET,  
LE VOICI  
...





MON  
FRÈRE ET  
MOI...

ふふ  
BRR  
ふふ  
BRR



ふふBRR  
BRRふふ

AVIONS  
L'AIR DE  
NE PAS  
SAVOIR...



SI NOUS  
DEVIONS  
VIVRE  
COMME DES  
HOMMES...  
OU COMME  
DES LOUPS.









### BEYOND THE CLOUDS

Nicke  
Éditions Ki-oon

J'ai lu l'extrait



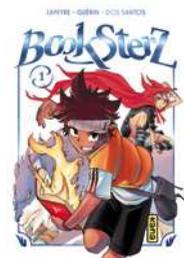
J'ai lu l'album



p. 94

Mon avis :    

J'ai envie  
de lire la suite



### BOOKSTERZ

Rémi Guérin, Sylvain Dos Santos  
(scénario) et Guillaume Lapeyre (dessins)  
Éditions Kana

J'ai fait le jeu



J'ai lu l'album



p. 17

Mon avis :    

J'ai envie  
de lire la suite



### LA BRIGADE DES CAUCHEMARS T1 - SARAH

Franck Thilliez (scénario), Yongui  
Dumont (dessin) et DRAC (couleurs)  
Éditions Jungle

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 82

Mon avis :    

J'ai envie  
de lire la suite



### LE CHASSEUR DE RÊVES T1 - GARE AU BÉTOPOTAME

Martin Desbat  
Éditions Sarbacane

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 37

Mon avis :    

J'ai envie  
de lire la suite



### DANS LA FORÊT SOMBRE ET MYSTÉRIEUSE

Winchluss  
Éditions Gallimard

J'ai fait le jeu



J'ai lu l'album



p. 10

Mon avis :    

J'aimerais l'acheter  
ou l'emprunter





**LE DÉTECTIVE DU BIZARRE  
T1 - BILLY BROUILLARD ET LA CHASSE  
AUX FANTÔMES**

Guillaume Bianco  
Éditions Delcourt

J'ai fait le jeu



J'ai lu l'album



p. 12

Mon avis :    

J'ai envie  
de lire la suite



**LES EFFROYABLES MISSIONS  
DE MARGO MALOO**

Drew Weing  
Éditions Gallimard

J'ai fait le jeu



J'ai lu l'album



p. 14

Mon avis :    

J'ai envie  
de lire la suite



**LES ENFANTS LOUPS**

Mamoru Hosoda (scénario) et Yu (dessin)  
Éditions Kazé

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p.102

Mon avis :    

J'ai envie  
de lire la suite



**ERNEST & REBECCA  
T1 - MON COPAIN EST UN MICROBE**

Guillaume Bianco (scénario), Antonello  
Dalena (dessin), et Cecilia Giumento  
(couleurs) - Éditions Le Lombard

J'ai fait le jeu



J'ai lu l'album



p. 8

Mon avis :    

J'ai envie  
de lire la suite



**LE FANTÔME DE CANTERVILLE**

Elléa Bird, d'après Oscar Wilde  
Éditions Jungle

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 54

Mon avis :    

J'aimerais l'acheter  
ou l'emprunter





### LES FLEURS DE GRAND FRÈRE

Gaëlle Geniller  
Éditions Delcourt

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 48

Mon avis :



J'aimerais l'acheter  
ou l'emprunter



### GAME OVER T17 - DARK WEB

Midam et Valérien, Midam et Adam  
(dessin) et Angèle (couleurs)  
Éditions Glénat

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album

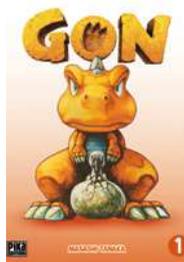


p. 23

Mon avis :



J'ai envie  
de lire la suite



### GON

Masashi Tanaka  
Pika Édition

J'ai fait le jeu



J'ai lu l'album

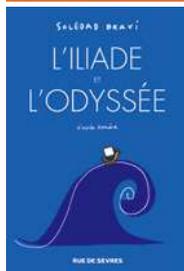


p. 26

Mon avis :



J'ai envie  
de lire la suite



### L'ILLIADE ET L'ODYSSÉE D'APRÈS HOMÈRE

Soledad Bravi  
Éditions Rue de Sèvres

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 72

Mon avis :



J'aimerais l'acheter  
ou l'emprunter



### JACK LE TÊMÉRAIRE T1 - DANS LES GRIFFES DU JARDIN MALÉFIQUE

Ben Hatke, Hilary Sycamore  
et Alex Campbell (couleurs)  
Éditions Rue de Sèvres

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 6

Mon avis :



J'ai envie  
de lire la suite





**LUCIEN ET LES MYSTÉRIEUX PHÉNOMÈNES**

**T1 - L'EMPREINTE DE H. PRICE**

Delphine Le Lay et Alexis Horellou  
Éditions Casterman

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 32

Mon avis :



J'ai envie de lire la suite



**NIMONA**

Noelle Stevenson  
Éditions Dargaud

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 26

Mon avis :



J'aimerais l'acheter ou l'emprunter



**LA QUÊTE D'EWILAN**

**T1 - D'UN MONDE À L'AUTRE**

Lylia, Laurence Baldetti (dessins)  
et Loïc Chevallier (couleurs),  
d'après Pierre Bottero - Éditions Glénat

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 60

Mon avis :



J'ai envie de lire la suite



**RAOWL T1 - LA BELLE ET L'AFFREUX**

Tebo  
Éditions Dupuis

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 43

Mon avis :



J'ai envie de lire la suite



**LE RÉVEIL DU ZELPHIRE**  
**T1 - D'ÉCORCE ET DE SÈVE**

Karim Friha  
Éditions Gallimard

J'ai lu l'extrait



J'ai lu l'album



p. 19

Mon avis :



J'ai envie de lire la suite





## **Remerciements**

Le Syndicat national de l'édition remercie les éditeurs et les auteurs pour leur autorisation gracieuse de reproduction des images.

**Des monstres se sont échappés  
de 20 bandes dessinées  
pour s'installer dans ce carnet.**

**Inscris ton prénom sur cette page :  
te voilà prêt pour apprivoiser  
ces drôles de créatures.**

**CARNET ÉLÈVE**

Ce carnet appartient à :

.....

.....

Carnet offert en complément du dossier enseignant  
« **Faites entrer les monstres !** »  
disponible dans la collection « **La BD en classe** »  
du Syndicat national de l'édition.

Avec le soutien de :

