

soleil

Découvrez la série :

[www.editions-soleil.fr/jeunesse/series/serie-castlewitch/album-castlewitch-t01](http://www.editions-soleil.fr/jeunesse/series/serie-castlewitch/album-castlewitch-t01)

avec le concours du  **CNL** CENTRE NATIONAL DU LIVRE



**FICHE 1** Les première et quatrième de couverture

a) Les informations éditoriales :

Quel est le titre de l'histoire ? .....

.....

Qui sont les auteurs ? .....

Qui est l'éditeur ? .....

De quel type de BD s'agit-il ? .....

b) Entrons dans l'histoire :

Comment se nomme le héros de l'histoire ? .....

Quelle est sa passion ? .....

Où sa cabane est-elle située ? .....

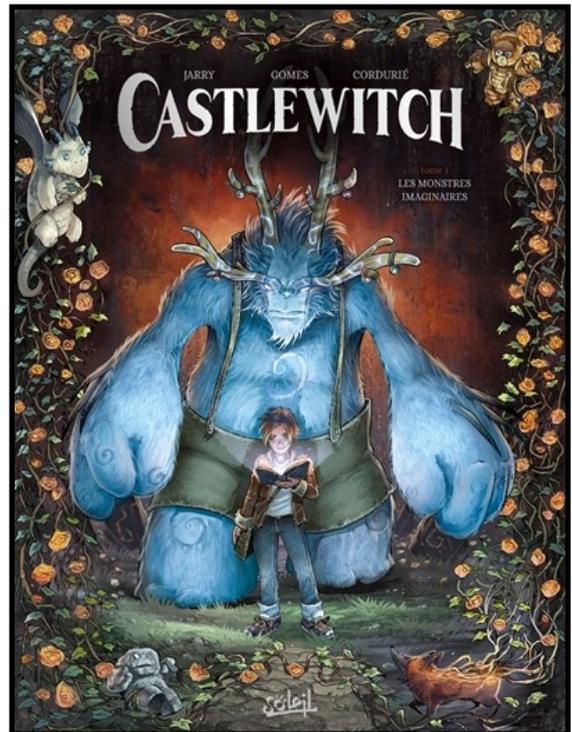
.....

c) Observe bien !

Combien y-a-t-il de monstres imaginaires sur la première de couverture ? ..... Entoure-les.



À toi d'inventer ton monstre !





FICHE 2

Les personnages

a) Les rêveurs !

Bizarre ces enfants,  
pourrais-tu trouver leur  
nom ? Merci !



.....



.....



.....



.....



.....



.....

b) Leur monstre ! Remets les anagrammes dans l'ordre.



MOURRATO

.....



POLY B

.....



RUFANR

.....



VOPORTER

.....

OFX

.....

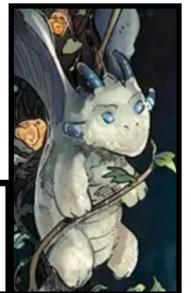


MOUILLAC

.....

WAME

.....





## FICHE 3

## L'histoire

Numérote les événements selon la chronologie de l'histoire.

- Afnu'rr défend Malo contre Ptérovor.
- Les maléfics font une réunion secrète.
- Jules ne prévient pas le chauffeur du bus.
- Malo découvre l'existence des amis imaginaires et des maléfics.
- Malo aide Samuel dans sa bagarre.
- Malo retrouve Léa.
- Tauomor attaque M. Caillou.
- Malo raconte l'aventure avec Léa aux autres.
- Les copains vont voir Léa à l'hôpital.
- Tess n'a pas eu le temps de réviser pendant la récréation.
- Wëma est attaquée par Ptérovor.
- Malo prend les cigarettes de son père.
- Tess arrache un morceau du livre de Saint-Exupéry.
- Afnu'rr terrasse Tauomor.

Voici toute l'histoire !





## FICHE 4

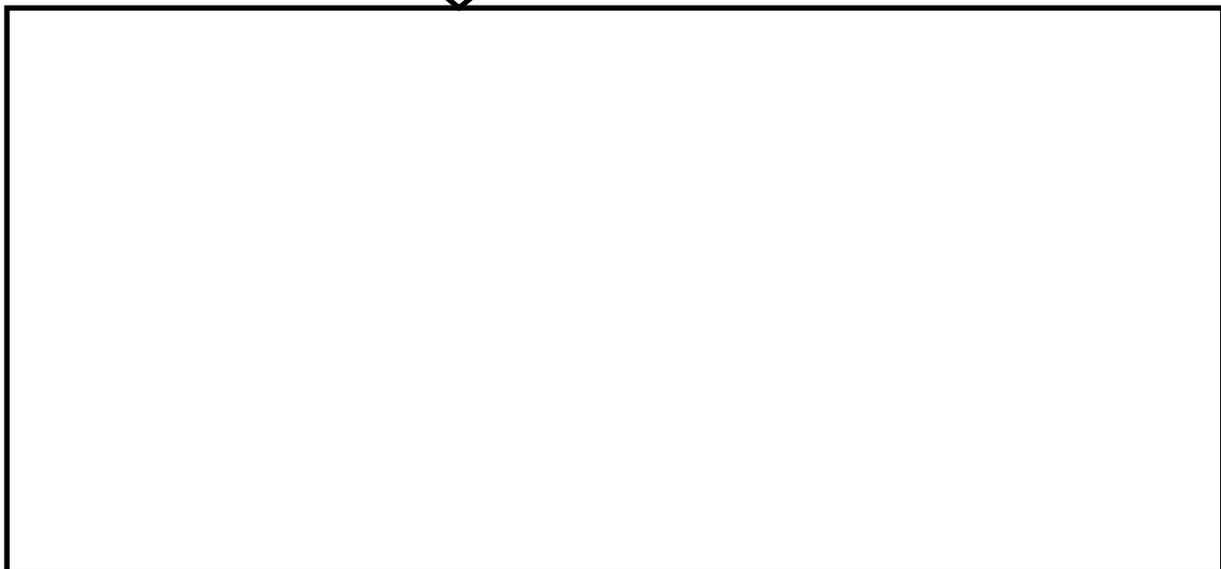
## Le monde de la BD

## Les ellipses :

La BD par définition fait travailler l'imaginaire, car à l'inverse des films, tout n'est pas dessiné. Pourtant cela ne nous empêche pas de comprendre car les auteurs mettent en image les moments clés de l'action.

Toute la magie des histoires réside dans l'espace entre les cases, cet espace s'appelle « l'ellipse ». C'est là que l'imagination du lecteur entre en action et complète ce qui s'est passé entre les deux vignettes.

Voici deux vignettes tirées de cette superbe BD ; ton imagination a permis de joindre l'action entre ces deux moments. Alors, à toi maintenant de dessiner ce qui a pu se passer et que l'auteur a laissé à ton imagination.





## FICHE 5

## Pour aller plus loin

## Les couleurs :

En bande dessinée, on peut choisir la couleur ou le noir et blanc.  
Cette BD est très colorée. La coloriste Sandrine Cordurié a mis tout son talent pour faire rentrer cette aventure dans un univers mystique et très expressif.  
À toi de prendre tes crayons, tes feutres, tes peintures, bref tes couleurs en tout genre pour rendre cette vignette unique.





## FICHE 1

## CORRECTIONS

a) Les informations éditoriales :

Quel est le titre de l'histoire ?

C'est Castlewitch, Les monstres imaginaires.

Qui sont les auteurs ? Il y a Jarry, Gomes et Cordurié.

Qui est l'éditeur ? Les éditions Soleil.

De quel type de BD s'agit-il ? C'est de la BD franco-belge.

b) Entrons dans l'histoire :

Comment se nomme le héros de l'histoire ? C'est Malo.

Quelle est sa passion ? Il est passionné de lecture.

Où sa cabane est-elle située ?

Elle est perdue entre les friches industrielles et la forêt.

c) Observe bien !

Combien y-a-t-il de monstres imaginaires sur la première de couverture ? Il y en a 5. Entoure-les.



À toi d'inventer ton monstre !





FICHE 2

CORRECTIONS

a) Les rêveurs !

Bizarre ces enfants, pourrais-tu trouver leur nom ? Merci !



Léa



Jules



Tess



Farah



Malo



Samuel

b) Leur monstre ! Remets les anagrammes dans l'ordre.



MOURRATO  
TAUROMOR



POLY B  
PLOBY



RUFANR  
AFNU'RR



VOPORTER  
PTEROVOR

OFX  
FOX



MOUILLAC  
M. CAILLOU

WAME  
WÈMA





## FICHE 3

## CORRECTIONS

Numérote les événements selon la chronologie de l'histoire.

- 7 Afnu'rr défend Malo contre Ptérovor.
- 14 Les maléfics font une réunion secrète.
- 1 Jules ne prévient pas le chauffeur du bus.
- 9 Malo découvre l'existence des amis imaginaires et des maléfics.
- 6 Malo aide Samuel dans sa bagarre.
- 2 Malo retrouve Léa.
- 12 Tauomor attaque M. Caillou.
- 5 Malo raconte l'aventure avec Léa aux autres.
- 8 Les copains vont voir Léa à l'hôpital.
- 4 Tess n'a pas eu le temps de réviser pendant la récréation.
- 11 Wëma est attaquée par Ptérovor.
- 3 Malo prend les cigarettes de son père.
- 10 Tess arrache un morceau du livre de Saint-Exupéry.
- 13 Afnu'rr terrasse Tauomor.

Voici toute l'histoire !



**48H  
BD LA BD EST  
EN FÊTE!**

**5 & 6  
avril**



**Des centaines d'animations  
gratuites en librairies, médiathèques,  
écoles et sur le web !**

**Une large sélection de BD & Manga à 3 €**

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et dans les points de vente participant à l'événement

© 2024, DAV / 48H BD

**TOUT LE PROGRAMME SUR [WWW.48HBD.COM](http://WWW.48HBD.COM)**



Retrouvez toutes nos offres 100% BD/MANGAS sur notre site :

**[lire-demain.fr/48h-bd/](http://lire-demain.fr/48h-bd/)**