

# Dessinéo BD

le **manuel**  
du dessinateur  
de **bandes**  
**dessinées**



 Nathan

# Contenu



3 pochoirs « cases »

au dos: casier de rangement  
et compartiment à piles

23 planches modèles  
à découper

3 pochoirs « bulles »

matériel non inclus: feuilles de papier blanc A4 (21 x 29,7) 80 grammes, paire de ciseaux, crayon noir HB, taille-crayon, gomme, feutre noir à pointe fine, crayons de couleur.

- Installe-toi sur une table de préférence dos à la lumière du jour : inutile d'allumer la lumière électrique!
- Pose une feuille blanche sur la **vitre** de la tablette en la glissant sous la pince.
- Avant de commencer, découpe soigneusement aux ciseaux les bandes des planches modèles en suivant les pointillés : cela te permettra de positionner plus facilement ton modèle à l'endroit souhaité sous ta feuille de papier.
- Choisis un **grand pochoir** pour tracer au crayon les cases de ta première planche.
- Choisis un modèle et glisse la **bande** sous la feuille blanche. Mets la **molette** en position « I ». Ton modèle apparaît en transparence : dessine-le.
- Quand tu as terminé, range les **petits pochoirs** et bandes modèles dans le **casier de rangement** au dos la tablette.

N'oublie pas de mettre la molette en position « O » pour éteindre ta tablette.

télécharge  
d'autres modèles  
sur

[jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

Tu as des **histoires plein la tête**  
et **envie** de les raconter ?  
Tu es fan de bandes dessinées ?  
Voilà une **méthode simple** et amusante  
pour créer **pas à pas** tes propres BD !

### C'est quoi une BD ?

La bande dessinée, ou BD, raconte une histoire en mélangeant du **texte** et des **images** inscrits dans des cases qui se suivent.

Pour créer ta BD, tu vas imaginer des **personnages**, choisir ton **univers**, inventer du **texte** et installer des **décors**. On t'accompagne étape par étape pour tout imaginer !

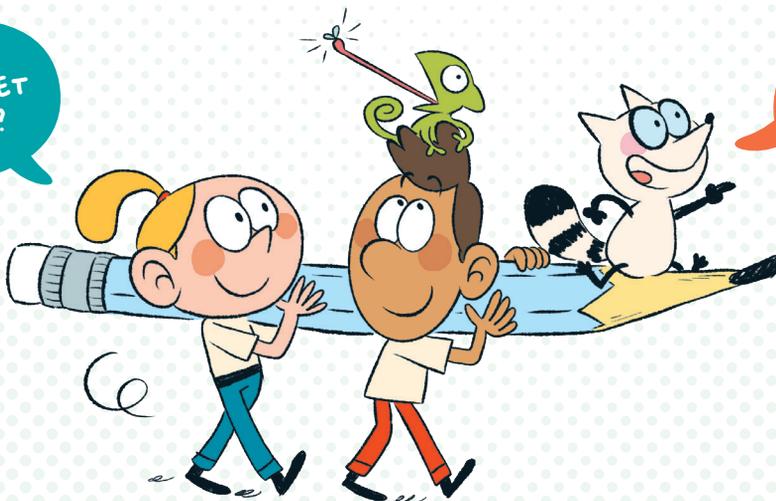
ET SI  
ON DESSINE  
COMME UNE  
PATATE ?



Ce n'est pas grave !

Tu peux choisir un modèle parmi  
toute une galerie de personnages  
et le décalquer... ou l'adapter !

TU AS  
UN CRAYON ET  
DU PAPIER ?



ALLEZ,  
SUIS-NOUS,  
C'EST FACILE !

# 1

## Invente ton histoire

### Par quoi on commence ?

Il y a plein d'histoires à raconter. Et plein de façons de les inventer ! Dans une BD, un ou plusieurs personnages font avancer l'action. Ce sont les **héros** et les **héroïnes** de l'histoire. Et si on commençait par les imaginer ?

### Tes personnages principaux

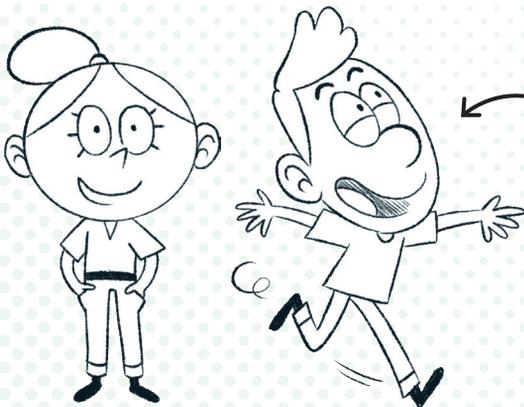
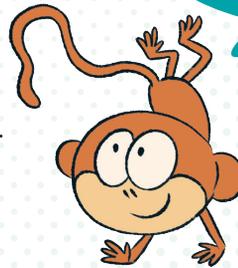
Est-ce que ce sont des êtres humains, des animaux ? Ou même des objets ou des créatures fantastiques ? Réfléchis à **leur apparence physique** : grand, petit, costaud, maigre... ou avec trois têtes et six bras ?

Pense aussi à **leur personnalité** ! Timide, dynamique, rigolo ou colérique... Et donne leur des caractéristiques très différentes pour bien les identifier.

Tu peux t'inspirer de ta vie ou des gens autour de toi !

Si tu as envie, dessine **tes propres personnages**...

C'EST AMUSANT,  
MÊME SI TU N'AS PAS  
L'HABITUDE  
DE DESSINER!



Tu peux t'inspirer d'une des nombreuses positions de **cette fille** ou de ce **garçon**.



UTILISE  
UN CRAYON POUR  
POUVOIR GOMMER  
SI TU TE TROMPES...

ET ASSURE-TOI  
QUE LA MINE EST  
BIEN TAILLÉE!



## Fais des essais!

Pour t'entraîner à dessiner tes personnages, place la **bande de modèles** sur ta tablette et pose une **feuille blanche** dessus. Avec ton crayon, **repasse sur les traits** du modèle que tu as choisi : tu as dessiné ton personnage!

N'hésite pas à gommer et à recommencer si tu n'es pas satisfait du résultat!

## Personnalise tes héros!

Tu peux aussi **adapter les personnages** en modifiant les cheveux, la couleur de la peau, la forme du nez ou les vêtements. Pour cela, il suffit que tu ne recopies que ce que tu souhaites conserver du modèle et que **tu changes** ce que tu veux.

Dessine plusieurs versions différentes pour choisir celles que tu préfères!



Et si tu donnais **un nom** à tes personnages? Tu n'imagineras peut-être pas les mêmes aventures pour «Arabella Zephyr» que pour «Fifi Froussarde»!

POUR COMMENCER,  
NE CHERCHE PAS  
À CRÉER PLUS D'UN OU  
DEUX PERSONNAGES  
PRINCIPAUX.

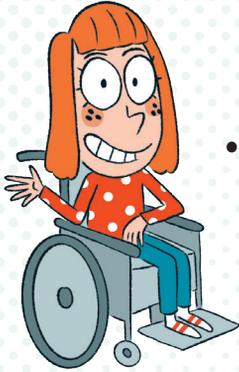


CAR PLUS IL Y EN A,  
PLUS L'HISTOIRE  
EST COMPLIQUÉE!

## Tes personnages secondaires

As-tu prévu des personnages secondaires ? Même si l'histoire n'est pas centrée sur eux, ils participent **à la faire avancer...** ou bien **causent des problèmes** ! Il y en a de très nombreux parmi les modèles qui te sont proposés.

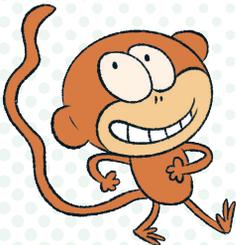
Par exemple :



- **la famille ou les amis** : ils sont souvent là pour venir en aide aux personnages principaux. Mais parfois, ils peuvent se fâcher : ça crée de nouvelles péripéties !



- **le ou la méchant(e)** : humains ou monstres, les méchants mettent des obstacles sur le chemin des héros...



- **le compagnon inséparable** : c'est souvent un petit personnage attachant, comme un animal ou même un robot, qui apporte une touche d'humour. Fidèle, il reste aux côtés du personnage principal pour l'accompagner dans son aventure.



Le choix d'un personnage peut faire toute la différence, regarde :



Ces personnages secondaires dépendent beaucoup de l'univers que tu as choisi : on trouvera une reine dans un château du Moyen Âge et une tortue dans la mer plutôt que l'inverse...

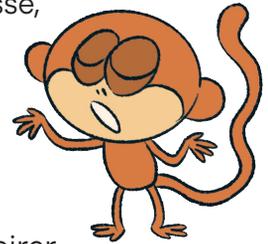
**sauf si tu t'amuses à tout mélanger !**

## Où ça se passe ?

Tu dois décider **du décor** de ton histoire : c'est **le lieu** et **l'époque** où elle se déroule. Cela se passe-t-il aujourd'hui, ou dans le passé, ou même dans le futur ?

Dans une ville, dans la nature ou sur une autre planète ?

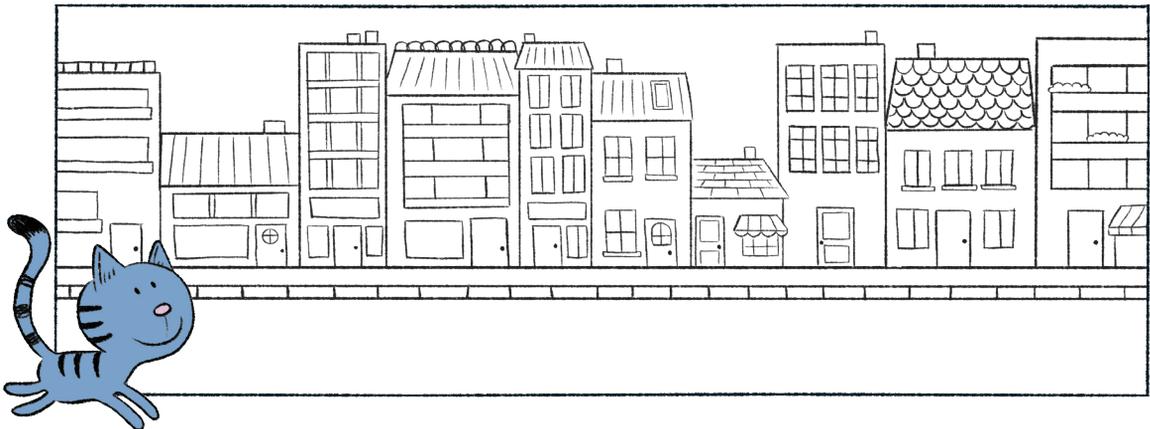
Es-tu dans notre monde ou bien dans un monde imaginaire ?



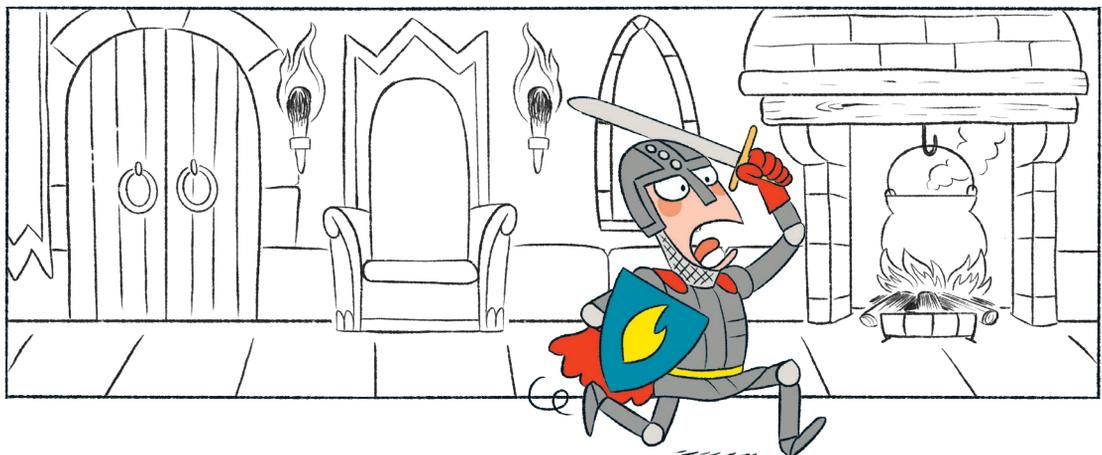
## Ton univers

Tu trouveras plusieurs décors différents à décalquer pour t'inspirer. Choisis le tien !

- **Un univers quotidien** : parfait pour raconter des histoires qui se passent aujourd'hui, dans un monde qui ressemble au tien.



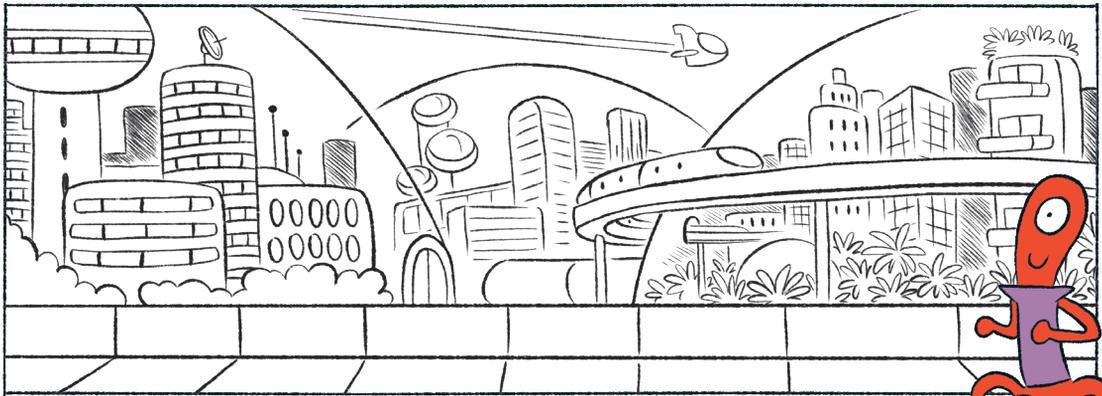
- **Un décor du Moyen Âge** : idéal pour mener un combat à l'épée ou concocter quelques tours de magie !



- **L'aventure dans la jungle**: c'est l'endroit pour explorer une île déserte ou sortir ton sabre contre les pirates.



- **Une autre galaxie**: décollage immédiat pour un voyage dans l'espace!



## Ton intrigue

L'intrigue, c'est **l'ensemble d'événements** qui constituent **ton histoire**.

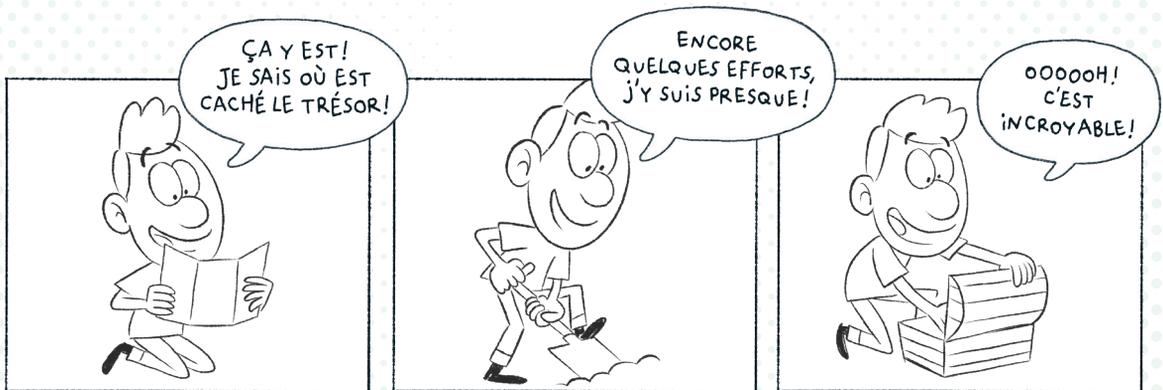
Tes personnages vont t'aider à la construire. Quelles sont **leurs motivations**? Quel est **leur but**? Partir à la recherche d'un trésor, explorer une autre planète ou cuisiner un gâteau d'anniversaire?

Quels seront les **obstacles** en chemin? Tu peux inventer une catastrophe naturelle, un personnage méchant qui les retarde ou un accident tout bête. Car si tout se passe bien... il n'y a rien à raconter!

Note **l'ordre** dans lequel les événements de ton histoire vont se dérouler. Cela t'aidera à définir chaque action à illustrer.

Et enfin, pense à **la «chute»!** C'est ainsi qu'on appelle **la fin d'une histoire**. Tu peux imaginer une fin heureuse ou malheureuse. Ou même laisser **une fin «ouverte»**: c'est quand le lecteur peut inventer la suite!

Pour commencer, tu peux faire une histoire en 1 bande, un **«strip»** de 3 cases. Puis une page... ou tout un **album!**



QU'A DONC TROUVÉ NOTRE HÉROS?  
TU LE SAURAS AU PROCHAIN ÉPISODE...

SI TU VEUX RACONTER  
TON HISTOIRE  
EN PLUSIEURS ÉPISODES...

... TERMINE EN BAS  
DE PAGE PAR UN  
MOMENT DE SUSPENSE  
QUI DONNERA ENVIE  
DE LIRE LA SUITE!

## Le scénario

Maintenant que tu as ton histoire en tête, il faut en écrire le scénario. C'est le texte qui **décrit l'action** et indique **les dialogues** entre les personnages.

Découpe ton histoire en **plusieurs scènes** : chaque scène raconte un moment différent. Dès que tu changes de lieu, tu changes de scène.

## Les dialogues

Les dialogues sont **les paroles** que s'échangent les personnages. Ils expliquent ce qui se passe dans l'histoire et racontent aussi **les sentiments** de chaque personnage, **leurs réactions** face aux événements, leurs **questions**.

NE FAIS PAS  
DES PHRASES  
TROP LONGUES!

CHAQUE PAROLE  
DOIT TENIR SUR  
QUELQUES LIGNES  
DANS UNE CASE.



## Le découpage en cases

Ton scénario décrit tes personnages, ton univers et ton intrigue. Maintenant, il faut le découper en plusieurs cases qui vont composer ta BD. Reprend chaque scène et **repère** chacune des actions à illustrer.

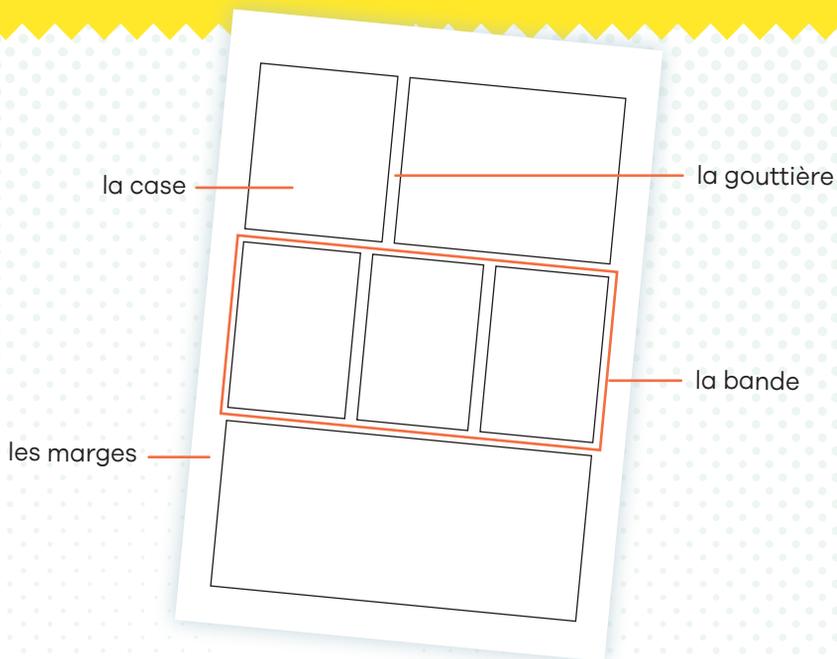
NE DESSINE  
QU'UNE SEULE  
ACTION PAR CASE!

C'EST  
PLUS FACILE À  
COMPRENDRE.

YOUPI,  
C'EST LES  
VACANCES!



## 2 Trace les cases



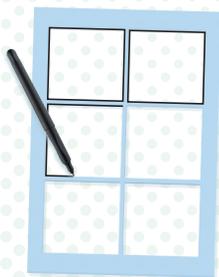
### Ta planche

Une fois que tu as écrit le scénario et déterminé le contenu de chaque case, tu peux **composer les planches de ta BD**. Une planche, c'est une page constituée de cases. Si toutes les cases sont de **tailles identiques**, on appelle la planche un **gaufrier**.

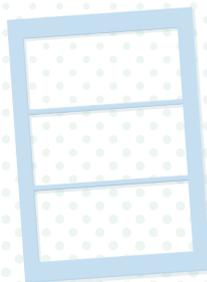
Pour dessiner ta première planche, tu peux utiliser le **pochoir 1**. Place-le sur une feuille blanche et trace le contour des cases avec ton crayon.

Avec les **pochoirs 2 et 3**, tu peux varier la taille des cases.

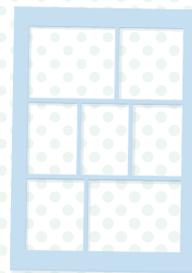
Ainsi, tu crées un **changement de rythme** : c'est moins répétitif !



pochoir 1, ou «gaufrier»



pochoir 2

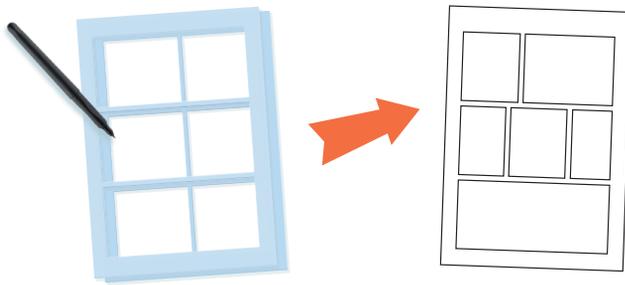


pochoir 3

N'hésite pas à **tourner** les pochoirs dans tous les sens !

Tu peux aussi modifier la **taille des cases** en utilisant les pochoirs 1 et 2.

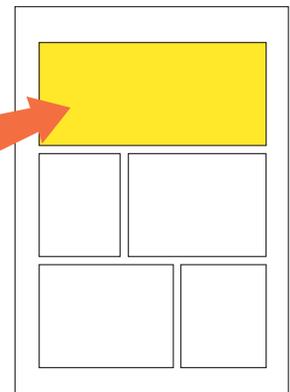
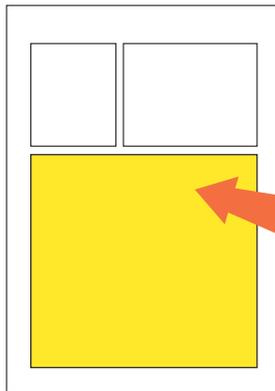
**Superpose** le second pochoir sur le premier et fais-le **glisser de gauche à droite** pour tracer des cases plus grandes ou plus petites. N'oublie pas de laisser une colonne de blanc entre chaque cases : c'est cet espace blanc, appelé **gouttière**, qui indique qu'on passe à l'événement suivant.



L'histoire se lira **de gauche à droite**, de la première à la dernière ligne.

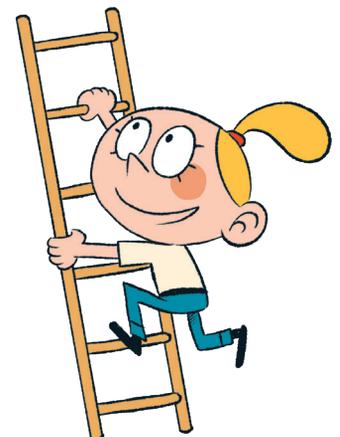
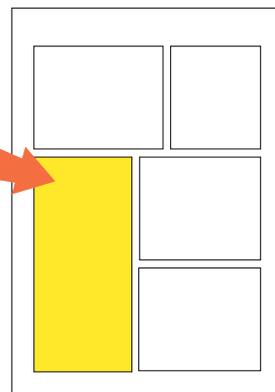
Tu peux commencer ta planche par une **première case très longue**. Ça te laisse la place de présenter l'univers !

Avec une très **grande case en bas de page**, tu peux aussi terminer ton histoire et réunir tous les personnages dans une seule scène !



Tu peux aussi choisir de faire des **cases très hautes**, qui font plus d'une ligne, si l'action s'y prête !

Par exemple, monter un escalier, grimper à un arbre ou une échelle, ou tomber dans un précipice !



# 3

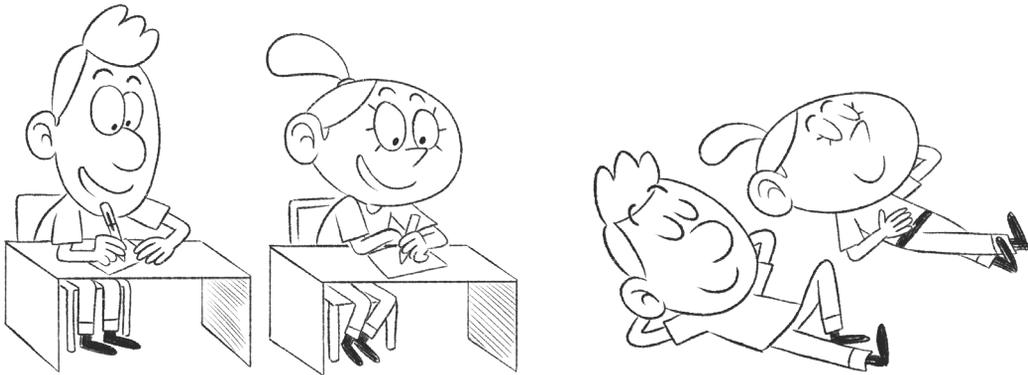
## Dessine les personnages

### Place tes personnages

Avec tes cases, tu as le cadre de ton histoire, il faut maintenant le remplir! Commence par placer les **personnages principaux**. Puis installe les **personnages secondaires**.

Réfléchis à la position qui décrit le mieux l'action. Sont-ils assis, debout, en train de courir? Tu peux choisir parmi une multitude de positions: elles existent toutes en double, pour la fille ou le garçon.

Tu peux aussi les décalquer en retournant la bande modèle sur l'envers, pour dessiner les personnages dirigés dans l'autre sens.



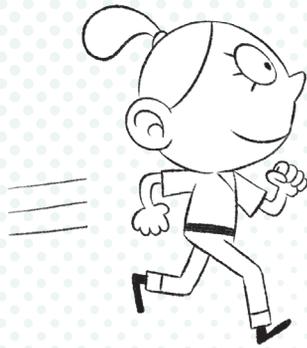
### Le mouvement

Si les personnages ont la même position dans plusieurs cases à la suite, **modifie** un peu **leur attitude**: déplace un bras ou une jambe, ou change la forme de la bouche! Sinon, c'est **monotone**:



## Les symboles

Certains symboles graphiques renforcent le mouvement. Par exemple :



- Des **traits** qui suivent le mouvement d'un personnage montrent qu'il ou elle court vite...



- Tu peux aussi mettre des **petits nuages** pour symboliser la vitesse... Ça signifie que le personnage court si vite qu'il soulève de la poussière!



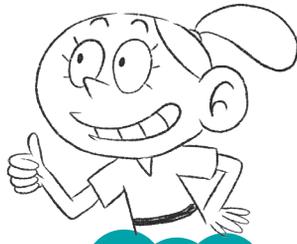
- Une **spirale** à la place de ses jambes indiquent que le personnage force à toute allure!



- Une petite **étoile** peut signaler un choc : le personnage donne un coup, tombe par terre...

## Les émotions

Définis aussi **l'expression du visage** de tes personnages. Sont-ils contents, fâchés, apeurés ? Tu peux utiliser les différentes expressions qui se trouvent sur les bandes de modèles... et les adapter.



contente



enthousiaste



fâchée



effrayé

Pour exprimer une émotion, regarde la forme des **sourcils** et de la **bouche** !

Les **sourcils** froncés, en forme de V, donnent plutôt une expression fâchée ou concentrée. En forme d'accent circonflexe, les sourcils peuvent montrer la gaieté, la peur ou la surprise.

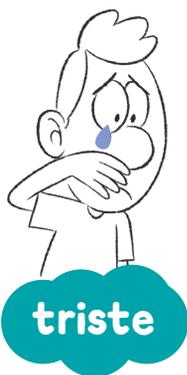
La **bouche** complète l'expression des yeux, selon la forme du sourire, large ou crispé. Et une bouche grande ouverte indique si on crie... de joie ou d'effroi !

Les **mains** manifestent aussi les émotions ! Les poings serrés expriment la colère, une main portée à sa bouche indique la peur ou la surprise, des mains ouvertes et levées peuvent signaler la détresse ou la confusion.

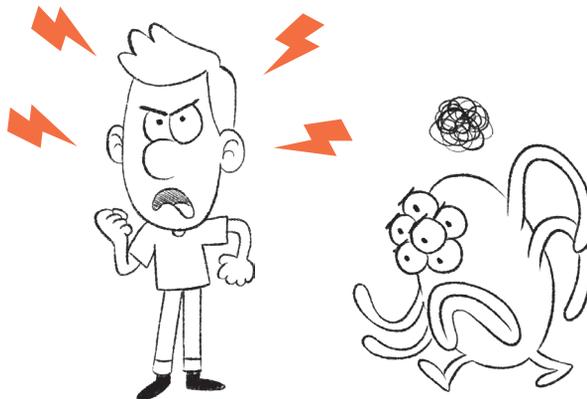
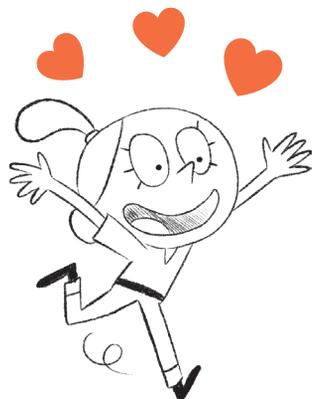
## Les signes d'expression

De nombreux **signes graphiques** expriment des émotions.

Par exemple, les gouttes d'eau sur le visage désignent des expressions différentes selon leur emplacement:



Tu peux aussi dessiner:



... et encore plein d'autres symboles, appelés aussi idéogrammes.



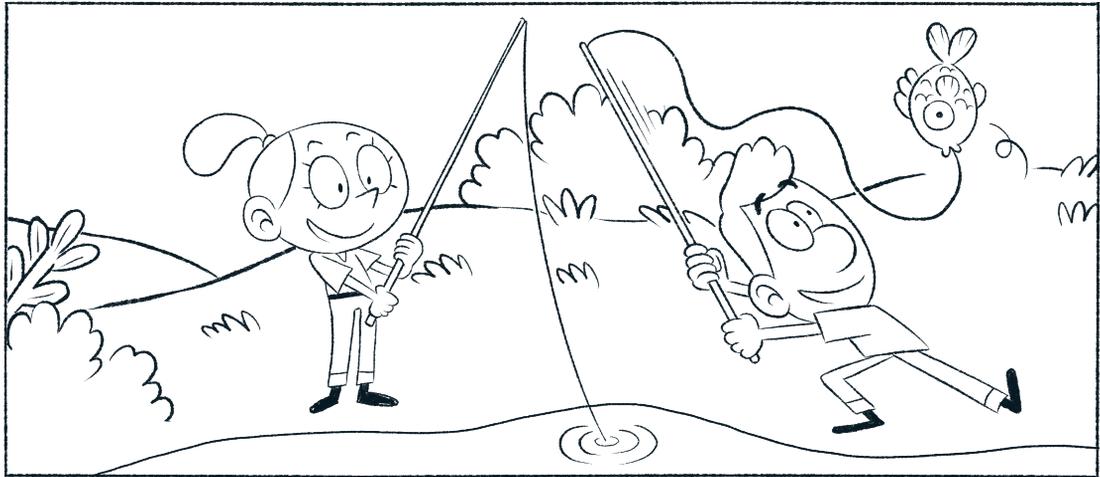
QUELQUE SOIT  
LE SYMBOLE, PENSE  
À ADAPTER LA FORME  
DE LA BOUCHE!



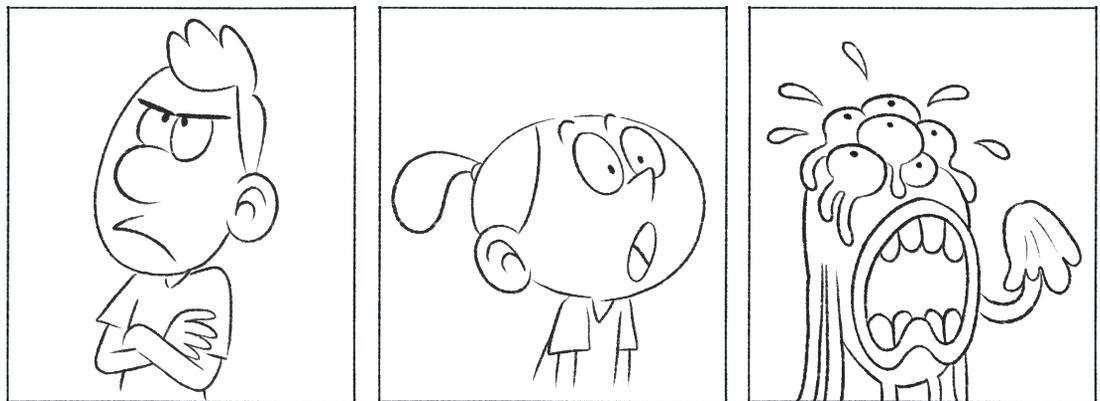
## Le cadrage

Tu peux dessiner des personnages de plus ou moins près : cela dépend du cadrage. Choisis celui adapté à la situation. Plusieurs plans sont possibles :

- **le plan moyen** montre le personnage de la tête aux pieds : idéal pour le voir en pleine **action** !



- **le plan rapproché** montre la moitié supérieure du personnage : pratique pour se focaliser sur ses **émotions** !



POUR INSISTER SUR  
UNE ÉMOTION, ZOOME  
SUR LE VISAGE.



TU PEUX FAIRE  
UNE PHOTOCOPIE  
AGRANDIE  
DES MODÈLES !

# 4 Écris le texte

Dans une BD, on inscrit les paroles des personnages dans **une bulle**. Mais il vaut mieux **écrire le texte avant**, pour ne pas en déborder !

## Le lettrage

Recopie au crayon chaque dialogue à côté du personnage qui le dit. C'est le lettrage. Écris très proprement en majuscules ou en minuscules, comme tu préfères. Essaie de faire tenir le texte sur **4 ou 5 lignes maximum**. Sinon ta bulle sera vraiment énorme par rapport à la case.

## Les interjections

Dans les **dialogues**, tu peux inclure les **mots qui expriment la réaction des personnages** : la joie, la surprise, la douleur... Ce sont des interjections.



## Les onomatopées

Tu peux aussi décrire les **sons qui ponctuent l'action**. Ils évoquent le bruit d'une chute, le son d'une cloche, un ronflement... Ce sont des onomatopées.

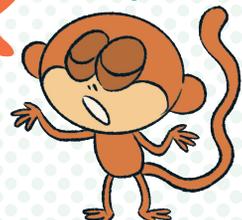


PSCHHITT...



DESSINE  
DES LETTRES DANS  
L'ESPRIT DU SON...

GROSSES POUR  
UN BRUIT FORT,  
FINES POUR UN  
SON DISCRET!

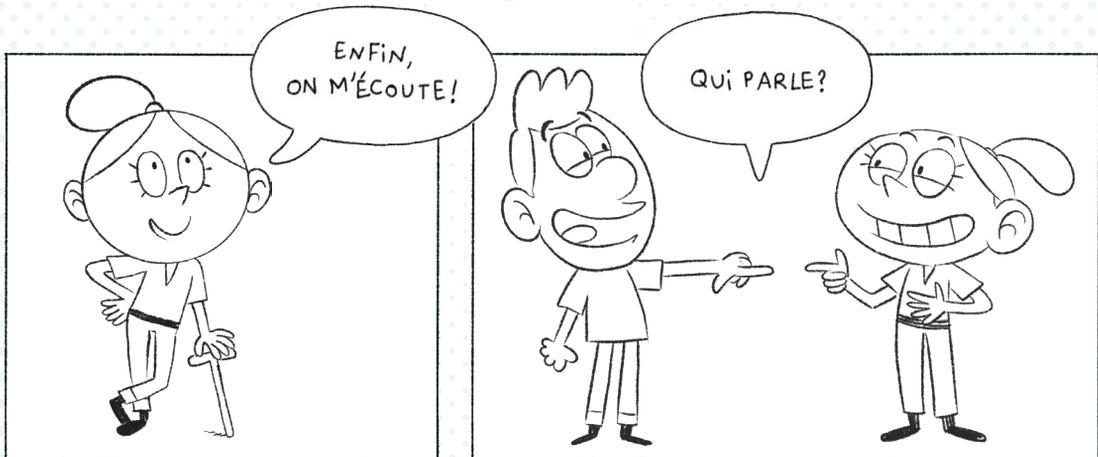
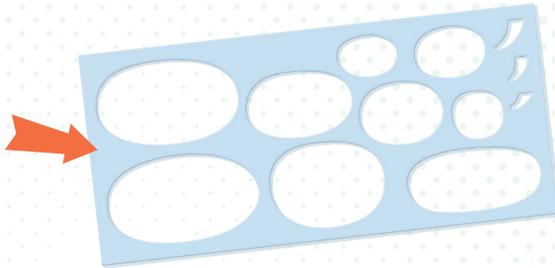


# 5 Trace les bulles

## Les bulles

Dans une BD, la bulle où se trouve le texte de chaque dialogue est aussi appelée **phylactère**. Elle indique **qui parle** et **de quelle façon**. Utilise le pochoir des bulles pour dessiner le contour approprié.

**Si le personnage parle :**  
choisis une bulle du pochoir qui a un contour lisse.  
Dessine-la, sans oublier la queue de la bulle!



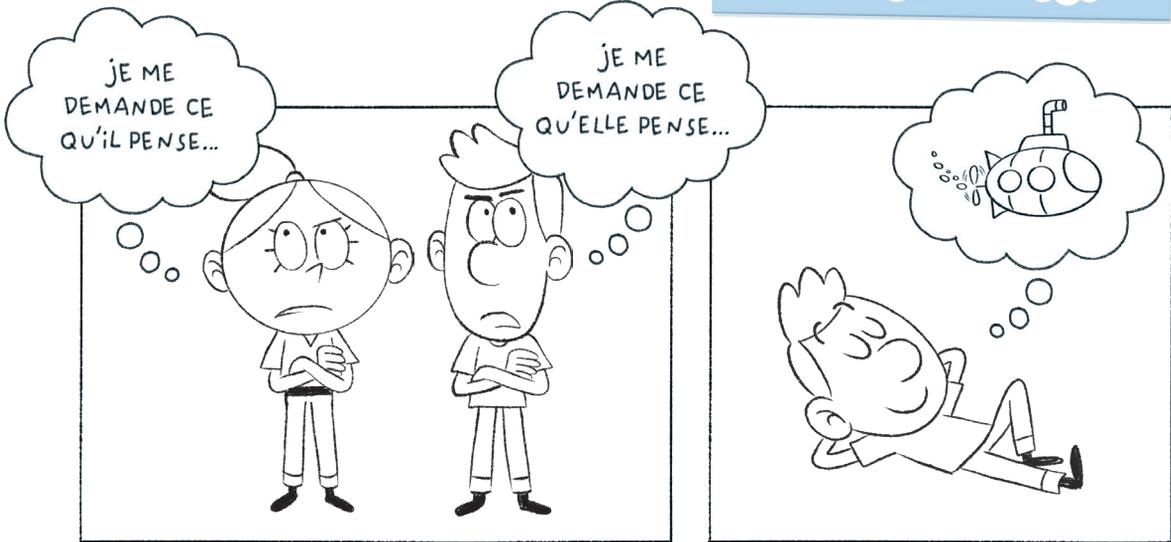
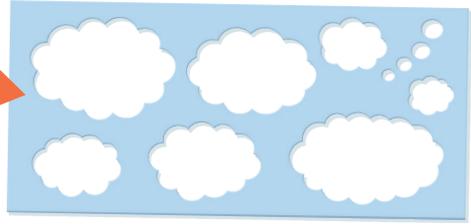
Le personnage qui parle doit avoir la bouche ouverte...

Attention, la queue de la bulle doit pointer clairement vers la personne qui parle!

**Si le personnage chuchote ou murmure :** utilise aussi ce pochoir, mais trace le contour avec des pointillés.

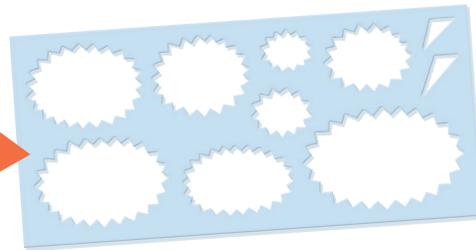


**Si le personnage pense ou rêve**, mais ne dit rien tout haut : choisis une bulle de ce pochoir. À la place de la queue, mets des petits ronds.



Il peut même rêver en images...

**Si le personnage crie**, choisis une bulle de ce pochoir.

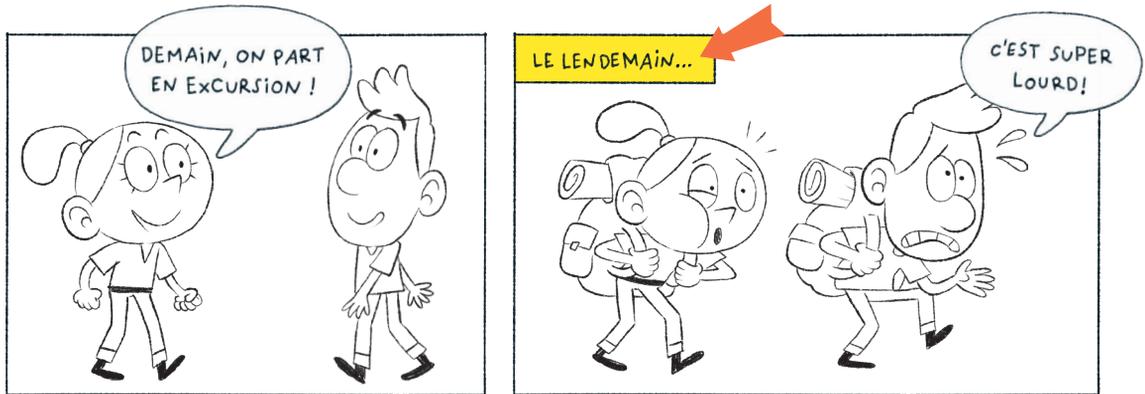


**ÇA NE VA PAS  
SE PASSER  
COMME ÇA !**

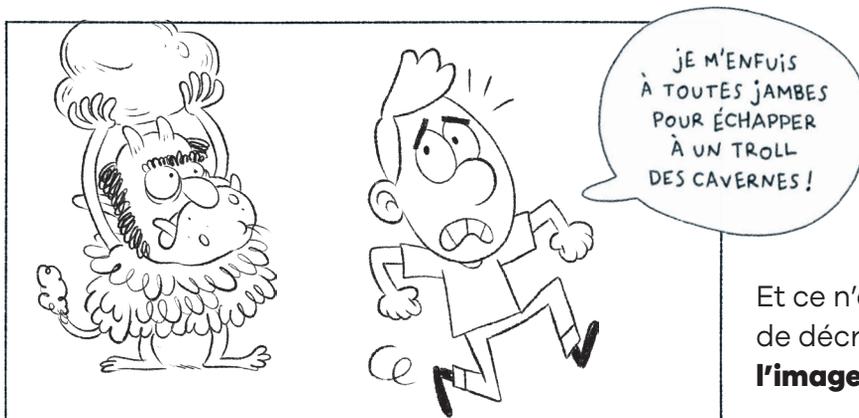


Varie la **taille des lettres** dans la bulle. Plus la taille est grande, plus le personnage parle fort. Écris le texte en très grosses majuscules s'il crie !

Si c'est le narrateur qui s'exprime, tu peux inscrire son texte dans un rectangle qui s'appelle **un cartouche**. Le narrateur commente l'histoire et peut donner des indications sur **la date** ou **le lieu** où elle se déroule.



S'il y a plusieurs bulles dans la même case, elles se lisent de **haut en bas** et de **gauche à droite**.

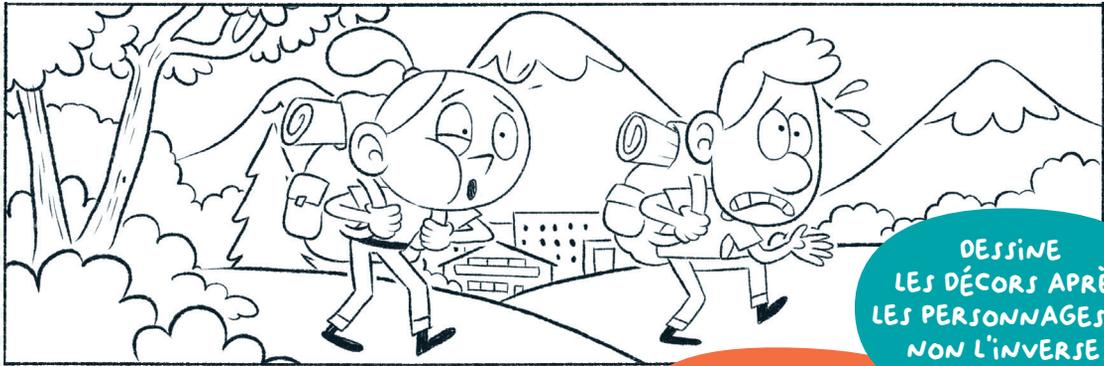


Et ce n'est pas la peine de décrire ce qu'on voit : **l'image suffit!**

## 6

# Dessine les décors

Maintenant que tes personnages, les bulles et les textes sont en place, installe **le décor en arrière-plan**.



## Choisis un décor...

**12 modèles** te sont proposés. Pose celui que tu as choisi sur la tablette lumineuse et superpose ta planche dessus. Trace les contours des décors autour des personnages.

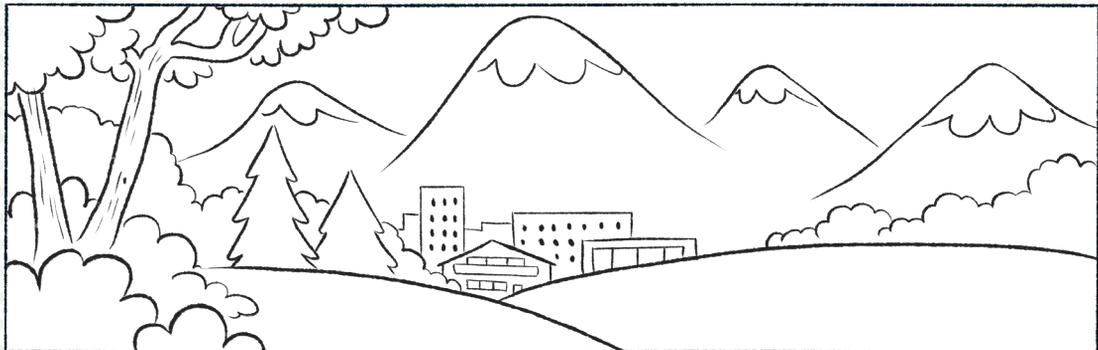
ÇA ÉVITE QUE  
LE DÉCOR DÉBORDE  
SUR LE PERSONNAGE.



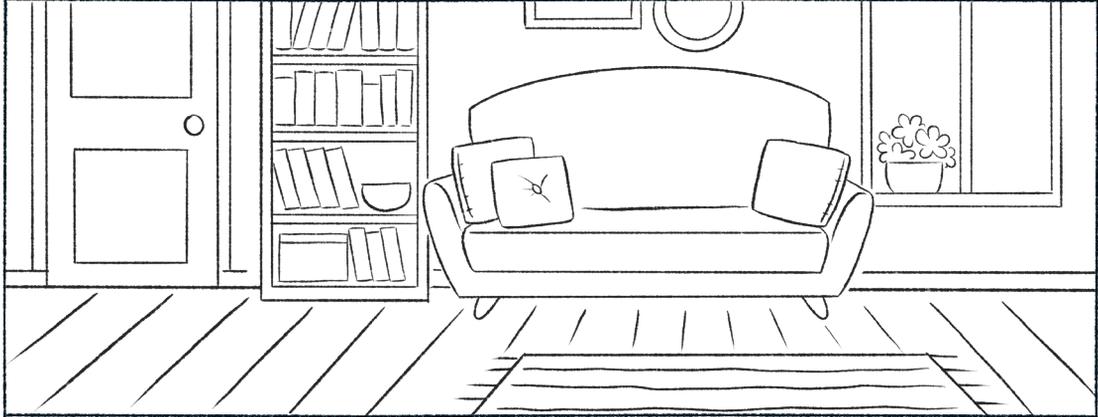
## Le cadrage

Pour chacun des univers, il existe plusieurs plans :

- **Le plan d'ensemble** est un panorama : c'est le plan le plus large, qui permet de présenter l'univers dans sa totalité. Tu peux en mettre un au début de ton histoire.



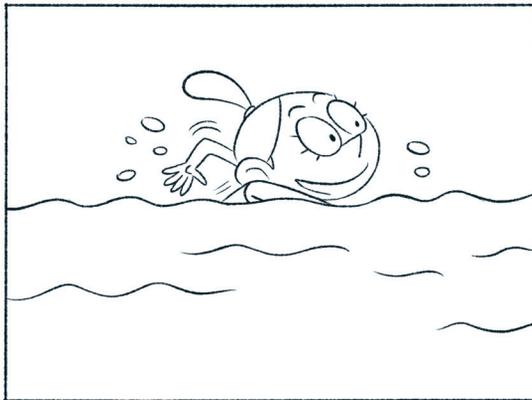
- **Le plan moyen** suit un cadrage plus serré et est adapté pour représenter une scène en intérieur, par exemple une action entre un petit nombre de personnages.



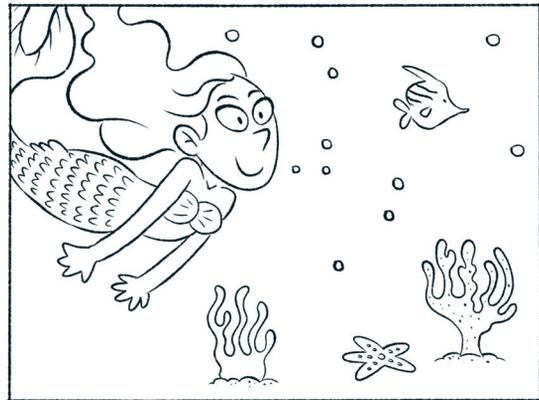
## ... ou crée facilement tes propres décors!

Quelques traits suffisent parfois pour créer un décor.

### La mer

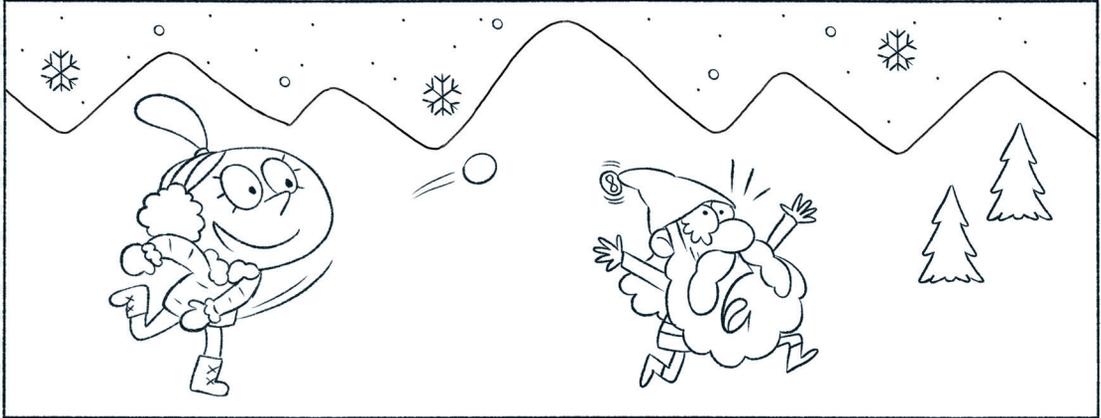


Une ligne en forme de **vague** indique que ton personnage nage à la **surface de l'eau**.



Avec **quelques bulles**, des éléments de **faune** et de **flore** (coquillage, algues, poissons...), tu peux fabriquer un **décor sous-marin**!

## La montagne en hiver



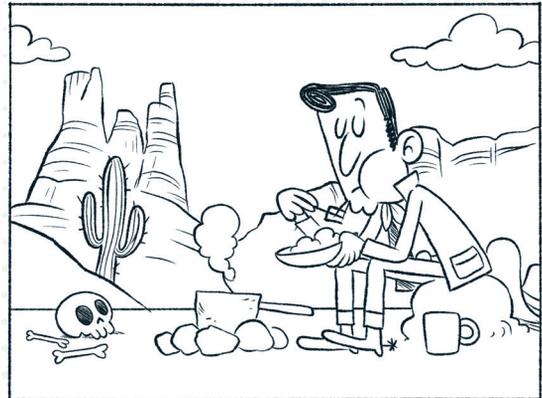
Rien de plus facile! Dessine une ligne sinueuse avec des bosses, tu obtiens une magnifique chaîne de montagnes.

Ajoute quelques sapins, tes personnages bien emmitouflés, sans oublier les flocons: prêts pour une bataille de boules de neige?

## Le désert

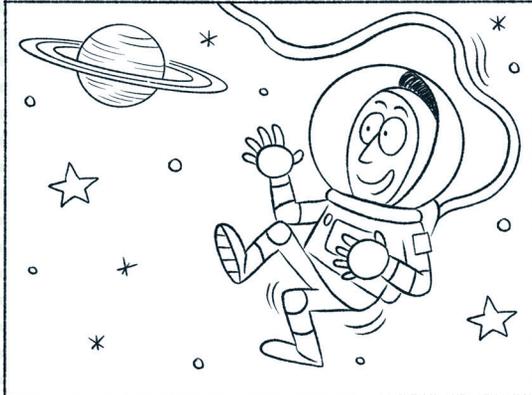


2 courbes douces se croisent pour former des dunes, ajoute un soleil de plomb: tu as dessiné le **désert du Sahara**.



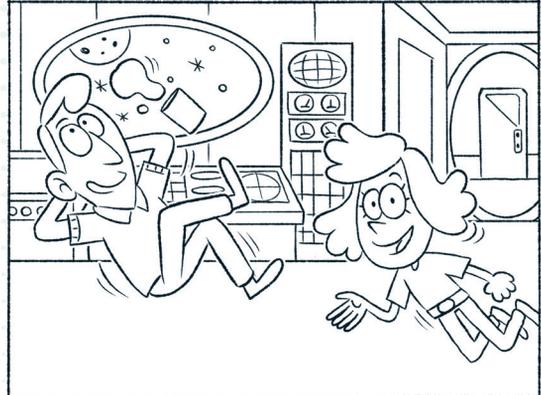
Pour un **désert de rochers**, utilise le paysage escarpé du modèle proposé, sans le pont suspendu du premier plan.

## L'espace



Dessine quelques **étoiles**, des **planètes** et un spationaute: qui n'a jamais rêvé d'explorer la galaxie ?

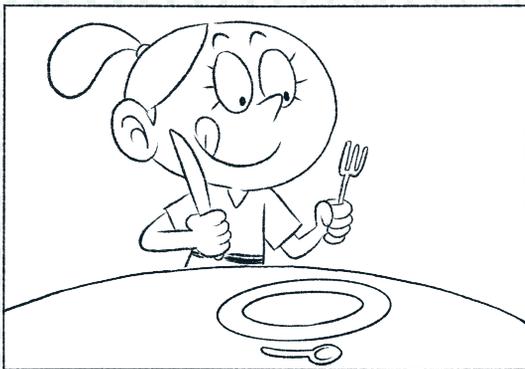
## Dans la navette spatiale



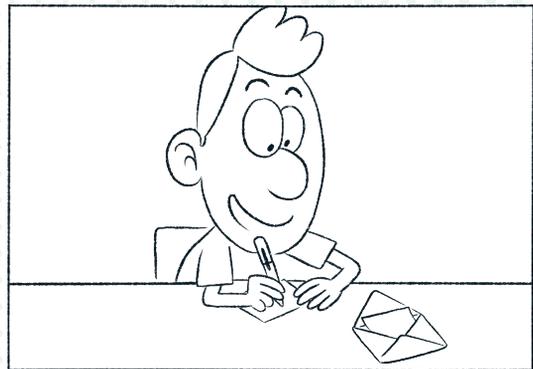
Tu peux choisir de ne reproduire **qu'une partie** d'un décor. Ici, les spationautes en apesanteur dans la navette. Allô, la Terre ?

## Une table pour déjeuner ou travailler

Simplement avec une ligne ou une courbe au premier plan.



Que vas-tu dessiner dans l'assiette ?



# 7 Mets en couleur!



## L'encrage

Quand tu as tout dessiné **au crayon**, tu peux choisir de repasser les traits avec un feutre fin. Ta planche sera plus lisible. Surtout, laisse bien sécher avant de gommer les traits au crayon!

## La couleur

Quand tu as terminé ton dessin, tu peux le mettre en couleur.

Il y a plein d'outils possibles pour colorier : avec des **feutres**, mais aussi des **crayons de couleurs**, c'est le plus simple.

Et prends des **précautions** : si tu es content(e) de ta planche, fais-en une **photocopie** avant de la colorier, au cas où tu te trompes!



## Créer une ambiance grâce à la couleur

Tu peux faire **évoluer ton décor** selon l'heure de la journée, la saison... Pour indiquer **l'heure de la journée** en extérieur, il suffit parfois de colorier ton ciel pour qu'il fasse jour ou nuit et de placer le soleil plus ou moins haut dans le ciel.

Pour représenter **une saison**, tu peux t'aider de la couleur des feuilles sur les arbres... ou ne pas mettre de feuilles du tout si c'est l'hiver!

Si tu veux raconter une histoire **réaliste**, utilise des couleurs qui existent dans la vraie vie.



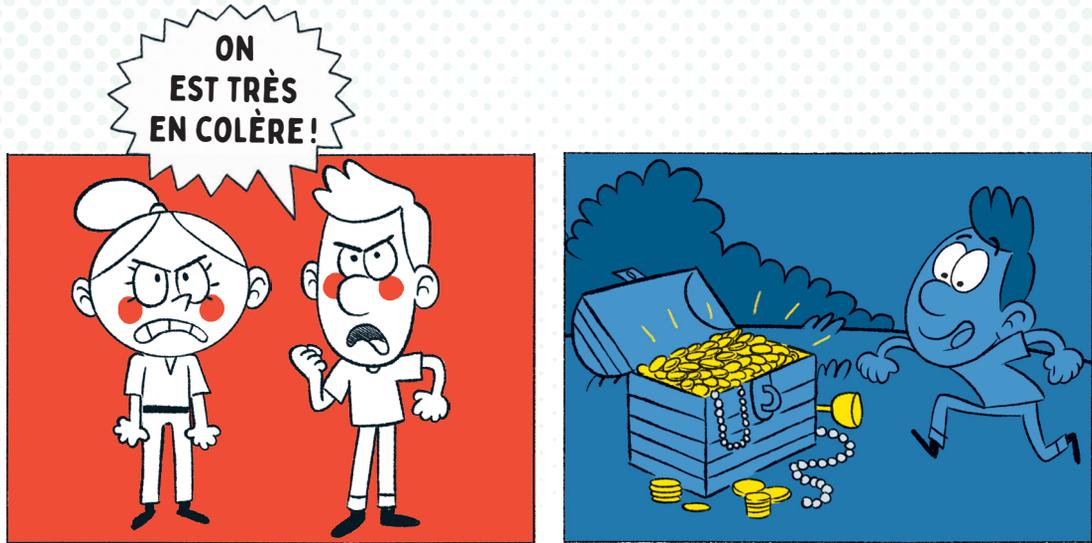
Mais si tu veux une ambiance plus **fantastique**, choisis des couleurs plus originales!



TU NE  
TROUVES PAS QUE  
CETTE VERSION EST  
PLUS EFFRAYANTE?



Tu peux aussi te limiter à seulement deux ou trois couleurs pour insister sur une émotion ou mettre en avant un objet.



# La couverture

## Choisis un titre

Le titre présente ta BD. Il peut évoquer ce qu'il s'y passe, un personnage ou l'atmosphère. Surtout, **il donne envie de lire l'histoire!**

Attention, si tu choisis un titre très long: il te faudra de la place pour l'écrire en couverture, et c'est souvent plus difficile de s'en souvenir.



## Dessine la couverture

Fais un grand dessin et inscris le titre dessus: ce sera la **couverture** de ta BD!  
Tu peux reprendre une image de l'intérieur, qui représente bien l'histoire.  
Mais ne raconte pas la fin! Si besoin, supprime des détails pour laisser la place au titre.

Si tu veux montrer surtout ton **univers**, dessine le décor.

Si tu préfères insister sur le **personnage principal**, dessine-le en gros plan, avec une expression qui représente sa personnalité. Tu peux ajouter les personnages secondaires en arrière-plan.

Tu as fini? Mais... il manque quelque chose!

En bas de la dernière planche, n'oublie pas d'écrire ton nom.

C'est ta signature. Elle indique que c'est ton œuvre: **c'est toi, l'artiste!**

# Quelques idées de scénarios!

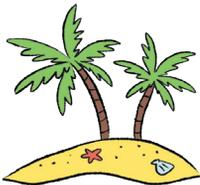
Tu n'as pas d'idées? Commence seulement avec quelques cases. Par exemple, essaie d'imaginer la suite de ces histoires...

**La disparition:** Caramel a disparu! Momo est catastrophé : il faut le retrouver! Mais qui est Caramel? Un chat, un lapin ou le doudou de son petit frère? Est-il parti se promener ou l'a-t-on kidnappé?



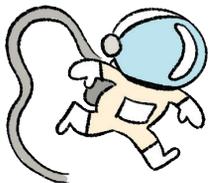
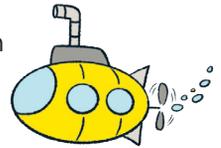
**La princesse:** Il était une fois dans un lointain royaume, une princesse de très mauvaise humeur. Que va-t-elle faire? Quitter le château ou former une armée de ninjas?

**Troll contre lutin:** À l'aide! Un lutin paniqué surgit d'une forêt enchantée. Derrière lui, un troll brandit une grosse pierre. Le troll poursuit-il le lutin pour le dévorer? Ou le lutin cherche-t-il de l'aide car son ami troll a une crampe?



**L'île mystérieuse:** Terre en vue! L'équipage d'un bateau aborde une île inconnue. Qui habite sur l'île? Un naufragé qui attend d'être secouru? Un dragon solitaire? Ou un troupeau de licornes?

**L'épave:** Au plus profond de l'océan, un plongeur émerge d'un sous-marin pour explorer l'épave d'un navire ancien. Découvrira-t-il un trésor de pièces d'or? Le testament d'un pirate? Ou rencontrera-t-il une sirène qui l'emmènera dans son monde aquatique?

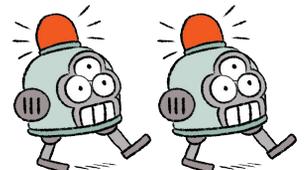


## Planète inconnue

Quelque part, dans une autre galaxie, la capitaine Astrid et son assistant Bigloo arrivent sur une nouvelle planète. Comment seront ses habitants? Très différents ou étrangement similaires?

## Superhéros contre Dr Déclie

Au secours, HyperChouette et SuperGentil! Le Docteur Déclie, génie du mal, a fabriqué des robots pour prendre le contrôle de la planète. Les superhéros vont-ils combattre les machines à mains nues? Ou créer un virus informatique pour les détraquer?



**La conception du manuel :**

## Nathan & Eva Grynszpan

Eva Grynszpan écrit et traduit de la littérature jeunesse. Grâce aux dessins de Sess, elle a imaginé des tonnes d'idées pour créer tes propres bandes dessinées !

**Le dessinateur :**

### Sess

Quand il était petit, il se rêvait explorateur, espion, astronaute, pirate, cow-boy...

En grandissant il s'est fait la promesse de toujours rêver. À travers le dessin, il a trouvé la manière la plus facile d'incarner ses héros imaginaires.

Il est autant inspiré par les grands espaces que par les petites choses du quotidien.

Il travaille sur sa tablette numérique mais il a toujours avec lui un carnet et des crayons de couleurs pour représenter ce qui l'entoure et raconter des histoires !



© Diset, 2022 - Conception pédagogique Nathan

Fabriqué sous licence marque Nathan par Diset S.A :  
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone  
Espagne - Groupe Jumbodiset

service consommateurs : [info.fr@jumbodiset.com](mailto:info.fr@jumbodiset.com)

télécharge  
d'autres modèles  
sur

[jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

**Attention !** Tous les éléments d'emballage tels que sacs en plastique, cordons et colliers de fixation, cales cartonnées, films plastiques, ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de portée de l'enfant.

#### Mise en place des piles

Ouvrir le compartiment à piles situé sous la tablette à l'aide d'un tournevis. Insérer 3 piles LR6 de 1,5 V en respectant les indications de polarité inscrites sur le compartiment à piles. Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

#### Précautions d'utilisation des piles

- La mise en place et le remplacement des piles doit être effectuée par un adulte.
- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons des piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables car leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées, ni des piles de type différent (alcalines et salines par exemple).

- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
- Ne jamais essayer de démonter des piles.

Dans le cas d'utilisation de piles rechargeables ou accumulateurs (non recommandé) :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous surveillance d'un adulte.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés s'ils peuvent être enlevés.

#### Entretien

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau. Veuillez conserver cette notice pour référence ultérieure.



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.