|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | La maman de Katy l’inscrit au cours gym | Ma chérie, je t’ai inscrit au cours de gym |
| 2 | A son premier cours de gym, Katy se trouve dans un coin toute seule | Pfff, je m’ennuie |
| 3 | Quelques semaines plus tard, on observe Katy qui s’amuse comme une petite folle à son cours | Wouawh ! J’adore la gym ! |
| 4 | 3 filles arrivent au cours et commencent à semer la pagaille et embêter Katy | -Katy, bouge-toi de là ! On était là avant toi !  - Arrête de faire la maline !  -T’es vraiment trop nulle. |
| 5 | Katy ne perd pas courage et s’entraine comme une folle. | Je dois y arriver ! |
| 6 | Quelques mois plus tard, Katy participe à son 1er gala de gym. Elle est stressée. | La prof à ses élèves : Les filles, le gala commence dans 5 minutes ! |
| 7 | Katy réussi son gala et les 3 filles se cassent la figure | Katy est heureuse !  Sa maman : Bravo ma chérie ! |
| 8 |  |  |

**Katy Gym**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | Tim est en train de manger avec ses parents et il casse un verre. Son père en a marre et se fâche. | - Va dans ta chambre, tu es puni jusqu’au souper ! |
| 2 | Tim monte dans sa chambre et commence à pleurer | - Pourquoi toujours moi ! C’est pas ma faute si je suis maladroit. |
| 3 | Vers minuit, il se réveille à cause d’un bruit bizarre | -Qu’est-ce que c’est que ça ? |
| 4 | Il descend et aperçoit le signal de la TV brouillée et la porte fracassée | - Qu’est ce qui s’est passé ici ? |
| 5 | Il sort de la maison, saute au dessus de la barrière, s’écorche et atterrit dans le parc. | Aïe ! |
| 6 | Il observe et tourne en rond… |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |

**L’attaque Zombie**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | Après une longue journée de travail, Kaï rentre chez lui et ouvre la porte du frigo. | Mmmh, j’ai une petite faim ! |
| 2 | Il se met devant son P.C. en buvant une boisson | Je vais jouer à un jeu, ça va me détendre. |
| 3 | Il renverse sa boisson sur le clavier de son ordinateur | Zuuuuut ! |
| 4 | Un court-circuit se produit et se fait télé-transporter | POUF ! |
| 5 | Il arrive dans la dimension Y. | Mais où suis-je ? |
| 6 | Il marche et observe les lieux qui ressemblent à …. | Waouwh ! |
| 7 | Il se retrouve devant une arène qui semble animée. Il est curieux. | Mmmh, j’aimerais rentrer voir ce qu’il se passe ! |
| 8 | Il aperçoit des gladiateurs ! | Mais qui sont ces gens ? |
| **SUITE AU PROCHAIN EPISODE** | | |

**La dimension Y**

**Titre : ???**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | La petite fille joue dans sa chambre et une porte apparaît ! | Ho ! Une porte ! |
| 2 | Elle atterrit dans une forêt en chiques et voit un petit lutin qui se promène. | Bonjour Monsieur le lutin ! Pouvez-vous me dire où je suis ? |
| 3 | Le lutin lui propose une assiette de chiques | Mange cette assiette de chiques pour obtenir la clef qui te ramènera chez toi. |
| 4 | Le lutin ne lui donne pas la clef. La petite fille s’en va toute triste. | Vous êtes un menteur ! |
| 5 | Un peu plus loin, elle aperçoit un homme en marshmallow. Elle lui demande le chemin du retour… | Pouvez-vous me ramener chez Moi ? |
| 6 | L’homme lui demande de lui accorder une danse et il lui indiquera le chemin | Si tu danses avec moi, je te ramène chez toi. |
| 7 | Les deux personnages dansent ensemble | Notes de musique |
| 8 | La petite fille se retrouve à nouveau dans sa chambre. Elle a l’air perdue mais heureuse. | J’ai rêvé ? |

**La véritable histoire de Noël  !**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | On voit Nicolas et Noël bébés, assis l’un à côté de l’autre. | Gagaga  Gouzizigouzi |
| 2 | On les voit jouer ensemble, ils sont un peu plus grands | -On inventerait bien une fête ?  -Oui, j’aimerais créer une fête avec un sapin et je viendrais amener des cadeaux en dessous !  -Bonne idée ! |
| 3 | On les voit fêter Noël avec d’autres amis | - Tenez, c’est noël ! Tous les cadeaux sont pour vous ! |
| 4 | Là, leur ami Jack arrive et chamboule tout (il casse les verres,…). Et puis, il s’enfuit. | - Que se passe-t-il Jack ?  - Pourquoi fais-tu ça ? |
| 5 | Noël décide de partir à sa poursuite. Il ne veut pas qu’il gâche noël ailleurs… | - Je ne te laisserai pas gâcher Noël Jack ! Il faut que je le rattrape. Je vais prendre le traineau. |
| 6 | Noël essaie vainement de conduire le traineau mais il fonce dans tout ! | Haaa, je ne sais pas le conduire ! |
| 7 | Jack arrive par derrière et monte à côté de Noël. | - Lâche ça !  - Non, arrête ! |
| 8 | Jack finit par maitriser le traineau et sauve Noël. | - Merci Jack ! Tu veux être mon ami ? |
| 9 | Ils reprennent la fête là où elle s’était arrêtée | Joyeux noël ! ☺ |

**Enquête rue des glaçis**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | Le commissaire se trouve dans son bureau et reçoit un coup de fil. | Allo, Je me suis fait agressé rue des glaçis à Liège. |
| 2 | Le commissaire appelle Steve qui se trouve dans le bureau à côté. | -Steve, va rue des glaçis !  - Oui, j’y vais ! |
| 3 | Steve explore la maison. | / |
| 4 | Steve finit par trouver un indice près d’une fenêtre et se dit que l’agresseur est parti par là. | Allright ! J’ai un indice ! |
| 5 | Steve téléphone au commissaire. | - Commissaire, j’ai besoin de renforts ! |
| 6 | Les renforts sont là. On aperçoit des traces de pas ! | Là, des traces de pas ! |
| 7 | L’agresseur qui se cachait dans un buisson prend peur et décide de s’enfuir. | Les autres surpris lui courent après ! |
| 8 | Ils finissent par arrêter l’agresseur | Je t’ai eu crapule ! |
|  | | |

**La dispute**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | Nicolas est tranquille dans sa chambre, ses parents sont heureux | Merci pour les bonbons !  De rien |
| 2 | Tout va mal, les parents se disputent et se séparent | - Je fais mes bagages ! |
| 3 | Nicolas est triste et téléphone à sa maman. | - Je t’aime  -La maman raccroche. |
| 4 | Nicolas rassemble ses parents autour d’un diner romantique | - J’ai envie que vous vous réconciliez… |
| 5 | Nicolas déprime. Ses parents ont pitié. | Soupir… |
| 6 | Les parents se regardent affectueusement | Je t’aime encore… |
| 7 | Nicolas retourne à l’école et raconte son histoire à tous ses amis | -Tout a commencé…  - wouawh  - Quelle belle histoire ! |
| 8 | La vie a repris son cours… | <3 |
|  | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | Un jour, Cerise, Pomme et Ella jouent près de la frontière | - Vous venez jouer près de la frontière ?  - Oui on arrive ! |
| 2 | Une fois arrivées, elles aperçoivent un monsieur avec une valise qui passe la frontière | -Que crois-tu qu’il a dans sa valise ?  - Je ne sais pas  mais je suis curieuse ! |
| 3 | Elles décident de demander au monsieur ! | - Qu’avez vous dans votre valise ?  - Vous voulez que je vous raconte mon histoire ? |
| 4 | Le Monsieur ouvre sa valise et les petites filles sont surprises ! | - aaaaaaaah |
| 5 | On découvre une machine à écrire | - Qu’est-ce que c’est ?  - Une machine à écrire.  - A quoi ça sert ?  - A raconter des histoires. |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |

**La valise**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | On voit une ville plongée dans le noir et des corps couchés sur le sol . | / |
| 2 | On aperçoit des morts-vivants manger des corps sans vie. | On va conquérir la terre ! |
| 3 | Les morts-vivants décident d’attaquer l’église. | - On va aller les manger…. |
| 4 | Les villageois coincent les morts-vivants et les enferment . | - On va en finir ! |
| 5 | Ils allument un feu près de la porte d’entrée | - ahahaha |
| 6 | L’église prend feu | Waouwh ! |
| 7 | Les rescapés sont heureux et se serrent dans les bras | - on est sauvé ! |
| 8 | Une grande fête est organisée ! | On est heureux d’être ensemble ! |
|  | | |

**Le retour des morts-vivants Le tour du monde**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Case | Contenu : descriptions, actions | Dialogue |
| 1 | Thomas explore des vieilleries dans sa cave et découvre une drôle de carte | Oh, je crois que c’est une carte au trésor ! |
| 2 | Il décide aussitôt de faire sa valise et de partir à la recherche du trésor | La carte me dit que je dois me rendre en Italie |
| 3 | En Italie, il se rend dans une église et découvre un nouvel indice… | Je pense que je dois me rendre en Afrique |
| 4 | Il se rend dans la savane africaine et la carte lui indique un énorme baobab. Il y voit une entrée et rentre dedans | J’ai un peu peur, il fait tout noir. |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |