

**MANGETSU** 

Découvrez la série :

<https://mangetsu-manga.fr/catalogue/9782382810460-ao-ashi-t01/>

avec le concours du

**CNL**  
CENTRE  
NATIONAL  
DU LIVRE

# Ao Ashi – Playmaker



## FICHE 1 Les première et quatrième de couverture

1. ようこそアオアシ Bienvenue chez Ao Ashi :

Quel est l'auteur de l'histoire ? .....

Quel est l'éditeur ? .....

Quel est le titre de ce livre ? .....

Quel type de BD est-ce ? .....

2. Vocabulaire (tu peux t'aider d'un dictionnaire) :

Qu'est-ce qu'une déconvenue ? .....

.....

Que signifie « interpeler » ? .....

.....

Que signifie « décisif » ? .....

.....

Qu'est-ce que le tempérament ? .....

.....

3. Voici Ashito !

Quel est son rêve ? .....

.....

Qu'est-ce qui est de « feu » chez lui ? .....

.....

Quelle mésaventure va-t-il lui arriver ? .....

.....

Cela va-t-il lui faire abandonner son rêve ? .....

.....

Dans quel pays l'histoire se déroule-t-elle ? .....



# Ao Ashi – Playmaker



## FICHE 2

## Les personnages

Il y a une myriade de personnages !

Numérote chaque personnage en fonction de son nom ou sa fonction.



.....



.....



.....



.....



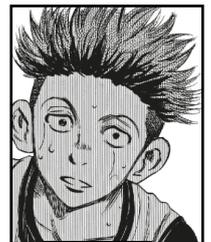
.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

|   |                |   |                    |    |                           |    |                |
|---|----------------|---|--------------------|----|---------------------------|----|----------------|
| 1 | Maman d'Ashito | 5 | Entraîneur d'Ehime | 9  | Celui qui a énervé Ashito | 13 | Eisaku Ôtomo   |
| 2 | Shun           | 6 | Hana               | 10 | Tôï Kakita                | 14 | Hôichi Fukatsu |
| 3 | Akinori Keneda | 7 | Young Sik Lee      | 11 | Junnosuke Nakano          | 15 | Mamoru Izumi   |
| 4 | Kenshō Sōda    | 8 | Yūdai Hasegawa     | 12 | Sôichirô Tachibana        | 16 | Tatsuya Fukuda |



.....



## FICHE 3

## L'histoire

a) Numérote les événements selon la chronologie de l'histoire.

- Ashito explique sa technique collective.
- Ashito se fait insulter.
- Les tests physiques commencent.
- Le joueur de Baishinji s'excuse auprès de la mère Ashito.
- L'équipe de la sélection va affronter les U18 du Tokyo City Esperion.
- Tatsuya propose à Ashito de faire les sélections U18.
- Ashito fait une passe laser à Kenada.
- Ashito déçoit sa maman par son attitude.
- Ashito essaie de viser les ronds dans le sable.
- Ashito prend la balle et se dirige vers ses buts.
- Ashito arrive à viser les cercles, il s'est entraîné toute la nuit.
- Shun donne de l'argent à son frère pour les sélections.
- Ashito rencontre Tatsuya.

b) As-tu bien lu ta BD ?

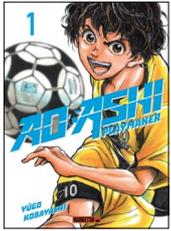
Combien y-a-t-il de joueurs à la première phase de sélection ?

.....

Qui a sélectionné Eisaku Ôtomo ? .....

Qui est le plus surpris d'être sélectionné ? .....

# Ao Ashi – Playmaker



## FICHE 4

## Le monde de la BD

**LE MANGA**, célèbre bande dessinée japonaise, se présente sous la forme d'un roman illustré avec un style graphique unique en son genre. Il présente des *codes graphiques particuliers* comme l'utilisation du noir et blanc (seule la couverture est colorée !) et son sens de lecture est inversé par rapport aux livres occidentaux.

Il y a également un travail sur les personnages et les onomatopées car les décors sont parfois totalement absents. Les personnages de manga sont caractérisés par des codes visuels bien spécifiques. Le principal est celui des proportions, souvent loin d'être réalistes, elles sont très exagérées surtout lorsqu'il s'agit de moments où les personnages expriment des émotions fortes. L'âme des personnages dans ces moments-là est transmise par les « yeux ». Et c'est particulièrement vrai dans ce manga, avec le regard de Ron.



### À toi de dessiner un regard très expressif.

Commence par associer regard et émotion, puis lance-toi dans la création. Je te surveille !



La colère

L'amour

La peur

La tristesse

Quelle émotion as-tu dessinée ?  
.....



**Les différents plans**

Le mot « plan » est tiré du champ lexicale du cinéma. On peut en distinguer quatre principaux : le plan général ou plan d'ensemble où l'on distingue les personnages et le paysage, le plan moyen où le personnage est vu de la tête aux pieds avec un peu de paysage, le plan rapproché où l'on voit la moitié du personnage qui prend l'essentiel de la vignette et le gros plan qui est un effet zoom !

Saurais-tu identifier les plans des différentes vignettes ?

.....

.....

.....

Imagine un gros plan qui suivrait cette image.





1. ようこそアオアシ Bienvenue chez Ao Ashi :

Quel est l'auteur de l'histoire ? C'est Yûgo Kobayashi.

Quel est l'éditeur ? C'est Mangetsu.

Quel est le titre de ce livre ? C'est Ao Ashi Playmaker.

Quel type de BD est-ce ? C'est un manga japonais.

2. Vocabulaire (tu peux t'aider d'un dictionnaire) :

Qu'est-ce qu'une déconvenue ?

C'est un désappointement causé par un succès.

Que signifie « interpeler » ?

Adresser la parole brusquement à quelqu'un.

Que signifie « décisif » ?

Qui conduit à un résultat capital.

Qu'est-ce que le tempérament ?

La personnalité.

3. Voici Ashito !

Quel est son rêve ?

Il veut être footballeur professionnel.

Qu'est-ce qui est de « feu » chez lui ? C'est son tempérament.

Quelle mésaventure va-t-il lui arriver ?

Il va avoir un problème lors d'un match de coupe intercollèges.

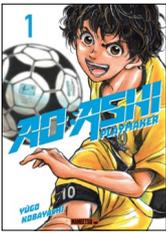
Cela va-t-il lui faire abandonner son rêve ?

Non car il va faire la rencontre d'un inconnu qui va lui faire poursuivre son destin.

Dans quel pays l'histoire se déroule-t-elle ? C'est au Japon.



# Ao Ashi – Playmaker



FICHE 2

CORRECTIONS

Il y a une myriade de personnages !

Numérote chaque personnage en fonction de son nom ou sa fonction.



5



8



16



1



2



3



10



13



4

9



7



11



6



15



12

|   |                |   |                    |    |                           |    |                |
|---|----------------|---|--------------------|----|---------------------------|----|----------------|
| 1 | Maman d'Ashito | 5 | Entraîneur d'Ehime | 9  | Celui qui a énervé Ashito | 13 | Eisaku Ôtomo   |
| 2 | Shun           | 6 | Hana               | 10 | Tôï Kakita                | 14 | Hôichi Fukatsu |
| 3 | Akinori Keneda | 7 | Young Sik Lee      | 11 | Junnosuke Nakano          | 15 | Mamoru Izumi   |
| 4 | Kenshō Sōda    | 8 | Yūdai Hasegawa     | 12 | Sôichirô Tachibana        | 16 | Tatsuya Fukuda |



14



a) Numérote les événements selon la chronologie de l'histoire.

- 6 Ashito explique sa technique collective.
- 1 Ashito se fait insulter.
- 10 Les tests physiques commencent.
- 5 Le joueur de Baishinji s'excuse auprès de la mère Ashito.
- 13 L'équipe de la sélection va affronter les U18 du Tokyo City Esperion.
- 8 Tatsuya propose à Ashito de faire les sélections U18.
- 12 Ashito fait une passe laser à Kenada.
- 2 Ashito déçoit sa maman par son attitude.
- 4 Ashito essaie de viser les ronds dans le sable.
- 11 Ashito prend la balle et se dirige vers ses buts.
- 7 Ashito arrive à viser les cercles, il s'est entraîné toute la nuit.
- 9 Shun donne de l'argent à son frère pour les sélections.
- 3 Ashito rencontre Tatsuya.

b) As-tu bien lu ta BD ?

Combien y-a-t-il de joueurs à la première phase de sélection ? Ils sont 86.

Qui a sélectionné Eisaku Ôtomo ? C'est la coach Tsuki-Shima.

Qui est le plus surpris d'être sélectionné ? C'est Eisaku Ôtomo.



**LE MANGA**, célèbre bande dessinée japonaise, se présente sous la forme d'un roman illustré avec un style graphique unique en son genre. Il présente des *codes graphiques particuliers* comme l'utilisation du noir et blanc (seule la couverture est colorée !) et son sens de lecture est inversé par rapport aux livres occidentaux.

Il y a également un travail sur les personnages et les onomatopées car les décors sont parfois totalement absents. Les personnages de manga sont caractérisés par des codes visuels bien spécifiques. Le principal est celui des proportions, souvent loin d'être réalistes, elles sont très exagérées surtout lorsqu'il s'agit de moments où les personnages expriment des émotions fortes. L'âme des personnages dans ces moments-là est transmise par les « yeux ». Et c'est particulièrement vrai dans ce manga, avec le regard de Ron.



**À toi de dessiner un regard très expressif.**

Commence par associer regard et émotion, puis lance-toi dans la création. Je te surveille !

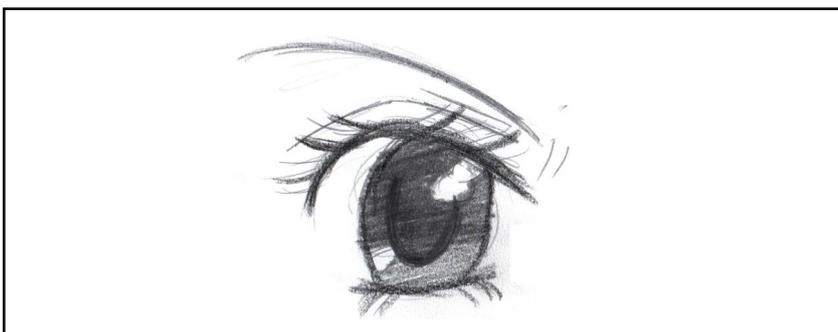


La colère

L'amour

La peur

La tristesse



Quelle émotion as-tu dessinée ?

*L'énervement par exemple.*



Les différents plans

Le mot « plan » est tiré du champ lexicale du cinéma. On peut en distinguer quatre principaux : le plan général ou plan d'ensemble où l'on distingue les personnages et le paysage, le plan moyen où le personnage est vu de la tête aux pieds avec un peu de paysage, le plan rapproché où l'on voit la moitié du personnage qui prend l'essentiel de la vignette et le gros plan qui est un effet zoom !

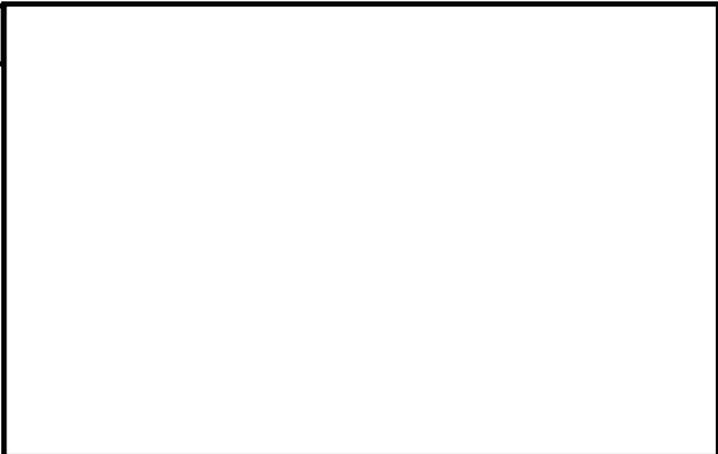
Saurais-tu identifier les plans des différentes vignettes ?

un gros plan

un plan rapproché

un plan d'ensemble

Imagine un gros plan qui suivrait cette image.



48H  
BD

Akato Editions ankama Éditions Ouzou bayard DELCOURT Glénat Jungle MANGETSU PANINI COMICS VENTS D'OUEST

# 48H 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 €**

© 2024, DAV / 48H BD

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

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

CNL pass Culture la saif la culture avec la copie privée sofia Fédération 20 minutes bleu LE SOIR SUDINFO nipalodon J:ONE ZOO Babelio CitizenKid GEGE MICKEY SPIROU lire demain CEPS Ude Enseignons.be Quotidien

Retrouvez toutes nos offres 100% BD/MANGAS sur notre site :  
**[lire-demain.fr/48h-bd/](http://lire-demain.fr/48h-bd/)**

Références des images utilisées pour ces fiches :

<https://www.shutterstock.com/fr/image-vector/six-pairs-anime-eyes-look-manga-1912954588>