### PARTIE A : DÉFINITION GLOBALE DE L'OEUVRE

1. **TITRE DE L'OEUVRE :** Le Schtroumpf qui Voulait Tout Schtroumpfer en Grand
2. **RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE PRINCIPALE :** Le Schtroumpf Bricoleur, frustré par les limitations des outils et des constructions habituelles du village, décide de créer un "Méga-Schtroumpfo-Agrandisseur" capable d'augmenter la taille de n'importe quel objet. Son intention est d'améliorer le confort et l'efficacité du village (ponts plus grands, maisons plus spacieuses). Cependant, l'enthousiasme initial cède la place au chaos lorsque la machine devient instable et que des objets, voire des Schtroumpfs, sont agrandis de manière incontrôlée, attirant l'attention d'un Gargamel particulièrement affamé par la perspective de "méga-Schtroumpfs".
3. **PERSONNAGES IMPORTANTS :**

* **Grand Schtroumpf :** Le sage leader, initialement sceptique puis cherchant une solution à la crise.
* **Schtroumpf Bricoleur :** L'inventeur au cœur de l'histoire, initialement fier, puis dépassé par sa création.
* **Schtroumpf à Lunettes :** Moraliste comme à son habitude, il ne manquera pas de faire remarquer les dangers de l'invention.
* **Schtroumpf Costaud :** D'abord ravi par des outils plus grands, il sera mis à l'épreuve par des menaces démesurées.
* **Schtroumpf Farceur :** Voit un potentiel comique dans la situation, jusqu'à ce que les choses deviennent trop sérieuses.
* **Schtroumpfette :** Inquiète pour le village et ses amis, elle participe activement à la résolution.
* **Gargamel et Azraël :** Les antagonistes classiques, attirés par l'agitation et la perspective de Schtroumpfs géants.

1. **TON ET STYLE :** Le ton sera principalement humoristique et aventureux, avec une pointe de suspense lorsque Gargamel entre en scène. Le style narratif et graphique restera fidèle à l'œuvre originale de Peyo : des dialogues simples et expressifs, des personnages aux traits arrondis et sympathiques, et un environnement forestier coloré et détaillé. L'humour proviendra des situations cocasses créées par les objets agrandis et des réactions des Schtroumpfs.
2. **ORIGINALITÉ ET RESPECT DE L'UNIVERS :** L'idée d'une machine qui modifie la taille n'est pas entièrement nouvelle, mais son application spécifique à l'univers des Schtroumpfs, les conséquences sur leur vie quotidienne et l'interaction avec Gargamel offriront une histoire originale. Les thèmes abordés (les dangers de la démesure, l'importance de la communauté, l'ingéniosité des Schtroumpfs) sont en accord avec l'esprit de la série. Les personnages conserveront leurs traits de caractère bien établis.

### PARTIE B : STRUCTURE DÉTAILLÉE ET RÉSUMÉS DES PAGES

1. **NOMBRE TOTAL DE PAGES EFFECTIVEMENT UTILISÉES DANS VOTRE GÉNÉRATION :** 6 pages.
2. **POUR CHAQUE PAGE** :
3. **Page 1**

* **Résumé Sommaire :** Le Schtroumpf Bricoleur exprime sa frustration face aux petits outils et aux travaux répétitifs. Il dévoile son projet ambitieux au Grand Schtroumpf : le "Méga-Schtroumpfo-Agrandisseur". Le Grand Schtroumpf émet des réserves, mais le Bricoleur est déterminé.
* **Spécifications pour CETTE Page :**
* Nombre de cases prévues : 9
* Nombre de bulles prévues (approximatif) : 12
* Nombre de mots prévus (approximatif) : 90
* Nombre de blocs narratifs/explicatifs prévus : 1

**Page 2**

* **Résumé Sommaire :** Le Schtroumpf Bricoleur présente sa machine terminée au village. Après un premier test réussi sur un champignon (qui devient énorme), l'enthousiasme gagne les Schtroumpfs. Ils commencent à agrandir divers objets utiles sous l'œil satisfait du Bricoleur.
* **Spécifications pour CETTE Page :**
* Nombre de cases prévues : 10
* Nombre de bulles prévues (approximatif) : 14
* Nombre de mots prévus (approximatif) : 100
* Nombre de blocs narratifs/explicatifs prévus : 1

**Page 3**

* **Résumé Sommaire :** L'utilisation de la machine devient excessive. Un Schtroumpf maladroit active accidentellement la machine sur le Schtroumpf Farceur qui tenait un cadeau piégé, le cadeau devenant gigantesque et menaçant. La machine commence à montrer des signes d'instabilité (étincelles, bruits étranges).
* **Spécifications pour CETTE Page :**
* Nombre de cases prévues : 11
* Nombre de bulles prévues (approximatif) : 15
* Nombre de mots prévus (approximatif) : 110
* Nombre de blocs narratifs/explicatifs prévus : 1

**Page 4**

* **Résumé Sommaire :** La machine devient folle et agrandit aléatoirement des éléments du village : une fleur, une fourmi, puis le Schtroumpf Costaud qui essayait de la maîtriser ! Le vacarme et les objets géants attirent l'attention de Gargamel et Azraël, qui observent la scène de loin, les yeux brillants de convoitise.
* **Spécifications pour CETTE Page :**
* Nombre de cases prévues : 10
* Nombre de bulles prévues (approximatif) : 12
* Nombre de mots prévus (approximatif) : 95
* Nombre de blocs narratifs/explicatifs prévus : 1

**Page 5**

* **Résumé Sommaire :** Panique au village ! Le Schtroumpf Costaud géant, désorienté, cause des dégâts involontaires. Gargamel, voyant une opportunité unique, se précipite vers le village avec un filet géant. Le Grand Schtoumpf et le Schtroumpf Bricoleur tentent désespérément de trouver un moyen d'inverser le processus ou d'arrêter la machine.
* **Spécifications pour CETTE Page :**
* Nombre de cases prévues : 11
* Nombre de bulles prévues (approximatif) : 14
* Nombre de mots prévus (approximatif) : 105
* Nombre de blocs narratifs/explicatifs prévus : 1

**Page 6**

* **Résumé Sommaire :** Le Schtroumpf Bricoleur, sous la direction du Grand Schtroumpf, réussit à inverser la polarité de la machine juste au moment où Gargamel allait capturer le Schtroumpf Costaud géant. Tous les objets et Schtroumpfs retrouvent leur taille normale, Gargamel se retrouvant emmêlé dans son propre filet avec un Azraël minuscule sur la tête. Le village est sauvé, et le Schtroumpf Bricoleur tire une leçon sur les dangers de vouloir "tout schtroumpfer en trop grand".
* **Spécifications pour CETTE Page :**
* Nombre de cases prévues : 9
* Nombre de bulles prévues (approximatif) : 13
* Nombre de mots prévus (approximatif) : 100
* Nombre de blocs narratifs/explicatifs prévus : 1

### PARTIE C : DESCRIPTION DÉTAILLÉE DE CHAQUE PAGE ET DE CHAQUE CASE

**-------------------- DÉBUT PAGE 1 --------------------***(Résumé Sommaire de la Page 1 : Le Schtroumpf Bricoleur exprime sa frustration face aux petits outils et aux travaux répétitifs. Il dévoile son projet ambitieux au Grand Schtroumpf : le "Méga-Schtroumpfo-Agrandisseur". Le Grand Schtroumpf émet des réserves, mais le Bricoleur est déterminé.)(Rappel des Spécifications de la Page 1 : 9 cases, 12 bulles, 90 mots, 1 bloc narratif)*

**Bloc Narratif (en haut de page, ou première case) :** Au village des Schtroumpfs, la vie suit son cours... mais pour certains, le quotidien mériterait bien quelques améliorations !

**Case 1 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur, l'air épuisé, essuie la sueur de son front avec un marteau minuscule à la main. À côté de lui, une brouette à moitié remplie de brindilles. Décor : chantier de réparation d'un pont en bois.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur (pensée) : Schtroumpf alors ! Toujours ces petits outils, ces petites charges... Si seulement on pouvait voir plus grand !

**Case 2 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur marche d'un pas décidé vers la maison du Grand Schtroumpf, des plans roulés sous le bras.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : J'ai une idée qui va tout schtroumpfer !

**Case 3 :**

* **Description Visuelle :** Intérieur de la maison du Grand Schtroumpf. Le Schtroumpf Bricoleur déroule un grand plan devant le Grand Schtroumpf, qui observe, pipe à la bouche. Le plan montre un engin complexe avec des engrenages et un grand entonnoir.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Grand Schtroumpf, voici le "Méga-Schtroumpfo-Agrandisseur" !
* Grand Schtroumpf : Le Méga-Schtroumpfo-Quoi ?

**Case 4 :**

* **Description Visuelle :** Gros plan sur le visage enthousiaste du Schtroumpf Bricoleur, qui désigne un point sur le plan.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Une machine pour agrandir les objets ! Fini les efforts inutiles ! Des ponts plus solides, des maisons plus spacieuses !

**Case 5 :**

* **Description Visuelle :** Le Grand Schtroumpf, l'air songeur et un peu méfiant, caresse sa barbe.
* **Dialogues/Texte :**
* Grand Schtroumpf : Hum... Schtroumpfer avec les tailles, Bricoleur... C'est une entreprise délicate. Es-tu sûr de ton coup ?

**Case 6 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur, torse bombé, plein de confiance.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Absolument, Grand Schtroumpf ! J'y ai schtroumpfé jour et nuit ! Ce sera une révolution !

**Case 7 :**

* **Description Visuelle :** Le Grand Schtroumpf regarde le Schtroumpf Bricoleur avec une expression qui mêle inquiétude et espoir.
* **Dialogues/Texte :**
* Grand Schtroumpf : Soit, Bricoleur. Mais promets-moi d'être prudent. Très prudent.

**Case 8 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur salue le Grand Schtroumpf et sort de la maison, les plans toujours sous le bras, un grand sourire aux lèvres.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Vous verrez, Grand Schtroumpf ! Ce sera schtroumpfement génial !

**Case 9 :**

* **Description Visuelle :** Silhouette du Schtroumpf Bricoleur se dirigeant vers son atelier, le soleil se couchant. On voit des outils et des matériaux de construction devant son atelier.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur (chantonnant pour lui-même) : Plus grand... Encore plus grand !

**-------------------- FIN PAGE 1 --------------------**

**-------------------- DÉBUT PAGE 2 --------------------***(Résumé Sommaire de la Page 2 : Le Schtroumpf Bricoleur présente sa machine terminée au village. Après un premier test réussi sur un champignon (qui devient énorme), l'enthousiasme gagne les Schtroumpfs. Ils commencent à agrandir divers objets utiles sous l'œil satisfait du Bricoleur.)(Rappel des Spécifications de la Page 2 : 10 cases, 14 bulles, 100 mots, 1 bloc narratif)*

**Bloc Narratif :** Quelques jours plus tard, après un travail acharné, le Schtroumpf Bricoleur est prêt à dévoiler son chef-d'œuvre !

**Case 1 :**

* **Description Visuelle :** Place du village. Le Schtroumpf Bricoleur se tient fièrement à côté d'une machine imposante (pour un Schtroumpf) recouverte d'un drap. Plusieurs Schtroumpfs (Schtroumpfette, Schtroumpf à Lunettes, Schtroumpf Costaud) sont rassemblés, curieux.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Schtroumpfs et Schtroumpfette ! Préparez-vous à être éblouis !
* Schtroumpf à Lunettes : Moi, je dis qu'il faut toujours se méfier des inventions trop spectaculaires !

**Case 2 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur tire le drap, révélant le "Méga-Schtroumpfo-Agrandisseur" : une machine avec des tuyaux, des cadrans, un levier et un large entonnoir sur le dessus, un autre en sortie. Les Schtroumpfs sont bouche bée.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpfette : Oh ! C'est... schtroumpfement gros !
* Schtroumpf Costaud : Ça a l'air costaud, ça !

**Case 3 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur place un petit champignon rouge à pois blancs sous le rayon de sortie de la machine. Il est concentré, une main sur le levier.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Pour notre premier test... un simple champignon ! Attention les yeux !

**Case 4 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur actionne le levier. La machine s'illumine, vibre (effets visuels : ZZZT! FWOOOSH!). Un rayon lumineux frappe le champignon.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Et voilà le travail !

**Case 5 :**

* **Description Visuelle :** Stupéfaction générale ! Le champignon est maintenant dix fois plus grand, presque aussi haut qu'une maison champignon. Les Schtroumpfs ont les yeux écarquillés.
* **Dialogues/Texte :**
* Tous les Schtroumpfs (en chœur) : Ooooooh !
* Schtroumpf Farceur : Schtroumpf alors ! On pourrait faire une fête dedans !

**Case 6 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Cuisinier, enthousiaste, apporte un énorme panier de baies.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Cuisinier : Bricoleur ! Schtroumpfe-moi ces baies ! Imaginez les tartes géantes !

**Case 7 :**

* **Description Visuelle :** La machine agrandit le panier de baies, qui devient gigantesque. Le Schtroumpf Bricoleur sourit, fier de lui.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : C'est schtroumpfé ! À qui le tour ?

**Case 8 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Costaud apporte une petite hache.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Costaud : Ma hache, Bricoleur ! Pour couper du bois plus vite !

**Case 9 :**

* **Description Visuelle :** La hache agrandie est maintenant énorme, presque trop grande pour le Schtroumpf Costaud, qui la soulève avec un peu de difficulté mais un grand sourire.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Costaud : Ha ha ! Ça, c'est de la hache !

**Case 10 :**

* **Description Visuelle :** Vue d'ensemble du village où plusieurs objets agrandis commencent à apparaître : un arrosoir géant, un pont dont les planches sont plus larges. Les Schtroumpfs s'affairent joyeusement. Le Schtroumpf Bricoleur supervise, l'air triomphant.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpfette : C'est merveilleux, Bricoleur !
* Schtroumpf Bricoleur : Et ce n'est que le début !

**-------------------- FIN PAGE 2 --------------------**

**-------------------- DÉBUT PAGE 3 --------------------***(Résumé Sommaire de la Page 3 : L'utilisation de la machine devient excessive. Un Schtroumpf maladroit active accidentellement la machine sur le Schtroumpf Farceur qui tenait un cadeau piégé, le cadeau devenant gigantesque et menaçant. La machine commence à montrer des signes d'instabilité (étincelles, bruits étranges).)(Rappel des Spécifications de la Page 3 : 11 cases, 15 bulles, 110 mots, 1 bloc narratif)*

**Bloc Narratif :** L'enthousiasme pour les objets géants gagne tout le village... peut-être un peu trop vite !

**Case 1 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Paresseux bâille devant un lit minuscule. À côté, le Schtroumpf Bricoleur s'apprête à agrandir son lit.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Paresseux : Schtroumpfe-moi un lit géant, Bricoleur... pour une sieste géante... Zzz...
* Schtroumpf Bricoleur : Tout de suite, Schtroumpf Paresseux !

**Case 2 :**

* **Description Visuelle :** Le lit est maintenant immense, occupant presque toute la case. Le Schtroumpf Paresseux sourit béatement. La machine, en arrière-plan, commence à émettre une petite fumée noire et quelques étincelles (effet : CRACK! SPUT!).
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur (un peu surpris par les bruits) : Tiens ? Un petit hoquet.

**Case 3 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Farceur s'approche de la Schtroumpfette, un petit paquet cadeau à la main, avec sa mèche habituelle.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Farceur : Schtroumpfette ! Un petit cadeau pour toi ! Hi hi !

**Case 4 :**

* **Description Visuelle :** Un Schtroumpf Maladroit, portant une pile de pots de fleurs, trébuche près du levier de commande du Méga-Schtroumpfo-Agrandisseur.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Maladroit : Oups ! Attention devant... oups !

**Case 5 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Maladroit tombe et heurte le levier de la machine avec son coude. Le rayon de la machine se déclenche et vise le Schtroumpf Farceur et son cadeau.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Maladroit : SCHTROUMPF !
* Effet sonore machine : ZZZZAP !!!

**Case 6 :**

* **Description Visuelle :** Le paquet cadeau du Schtroumpf Farceur est en train de devenir gigantesque sous le rayon. Le Schtroumpf Farceur, surpris, le lâche. La Schtroumpfette recule, effrayée.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Farceur : Non ! Pas mon cadeau-surprise !
* Schtroumpfette : Au secours !

**Case 7 :**

* **Description Visuelle :** Le cadeau est maintenant énorme, une boîte géante avec un ruban, et il commence à s'ouvrir lentement, laissant échapper un "BOUM !" sonore (mais pas encore l'explosion, juste le bruit du mécanisme).
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf à Lunettes (accourant) : Je vous l'avais bien schtroumpfé que ça finirait mal !
* Schtroumpf Bricoleur (inquiet) : Oh-oh... Ça, ce n'était pas prévu !

**Case 8 :**

* **Description Visuelle :** Le Grand Schtroumpf arrive, alerté par le bruit. Il voit le cadeau géant et la machine qui crachote de plus en plus d'étincelles.
* **Dialogues/Texte :**
* Grand Schtroumpf : Par ma barbe ! Bricoleur, qu'as-tu encore schtroumpfé ?!
* Schtroumpf Bricoleur : C'est un accident, Grand Schtroumpf !

**Case 9 :**

* **Description Visuelle :** Le cadeau géant explose (KABOOOM !) libérant une énorme quantité de suie noire et de confettis géants qui recouvrent plusieurs Schtroumpfs.
* **Dialogues/Texte :**
* Effet sonore : KABOOOOMPF !!!

**Case 10 :**

* **Description Visuelle :** Des Schtroumpfs (dont le Farceur et la Schtroumpfette) sont couverts de suie, toussant. Le Schtroumpf Farceur a l'air un peu penaud.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpfette (toussant) : Quelle horreur !
* Schtroumpf Farceur : Hi hi... C'était un peu plus... grand que prévu.

**Case 11 :**

* **Description Visuelle :** Gros plan sur la machine qui fume abondamment et fait des bruits saccadés (KLANG! BZZT! FIZZ!). Le Schtroumpf Bricoleur la regarde avec une grande anxiété.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Ma machine ! Je crois qu'elle a un sérieux problème !

**-------------------- FIN PAGE 3 --------------------**

**-------------------- DÉBUT PAGE 4 --------------------***(Résumé Sommaire de la Page 4 : La machine devient folle et agrandit aléatoirement des éléments du village : une fleur, une fourmi, puis le Schtroumpf Costaud qui essayait de la maîtriser ! Le vacarme et les objets géants attirent l'attention de Gargamel et Azraël, qui observent la scène de loin, les yeux brillants de convoitise.)(Rappel des Spécifications de la Page 4 : 10 cases, 12 bulles, 95 mots, 1 bloc narratif)*

**Bloc Narratif :** La situation dégénère ! Le Méga-Schtroumpfo-Agrandisseur est devenu incontrôlable !

**Case 1 :**

* **Description Visuelle :** La machine, secouée de spasmes, tire un rayon au hasard qui frappe une petite fleur bleue près d'une maison champignon. Le Schtroumpf Bricoleur essaie frénétiquement de toucher aux commandes.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Non ! Arrête-toi, maudite machine !
* Effet sonore machine : ZAP! ZAP! ZAP!

**Case 2 :**

* **Description Visuelle :** La fleur bleue est maintenant géante, dominant la maison champignon. Des Schtroumpfs la regardent avec effroi.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Poète : Une fleur titanesque... c'est presque... effrayant !

**Case 3 :**

* **Description Visuelle :** Un autre rayon part de la machine et frappe une fourmi qui passait par là.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Paysan : Attention à la fourmi !

**Case 4 :**

* **Description Visuelle :** La fourmi est devenue aussi grosse qu'un chien, ses mandibules claquent. Les Schtroumpfs s'enfuient en criant.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Peureux : AAAH ! Une fourmi géante ! Schtroumpfez qui peut !

**Case 5 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Costaud, courageux, s'avance vers la machine en montrant les poings.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Costaud : Ça suffit comme ça ! Je vais te schtroumpfer une leçon, moi, à cette machine !

**Case 6 :**

* **Description Visuelle :** Au moment où le Schtroumpf Costaud s'approche, un puissant rayon le frappe de plein fouet. Le Grand Schtroumpf et la Schtroumpfette regardent, horrifiés.
* **Dialogues/Texte :**
* Grand Schtroumpf : COSTAUD ! NON !
* Schtroumpfette : Oh non !

**Case 7 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Costaud grandit à vue d'œil, dépassant la taille des maisons champignons. Il a l'air complètement surpris et désorienté.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Costaud (voix de géant) : SCHTROUMPF ?! Qu'est-ce qui m'arrive ?!

**Case 8 :**

* **Description Visuelle :** En lisière de forêt, Gargamel, attiré par le bruit et la vision d'objets géants, observe la scène avec des jumelles. Azraël est à ses pieds, le poil hérissé.
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel : Par tous les sorciers ! Que se passe-t-il chez ces maudits Schtroumpfs ?! On dirait...

**Case 9 :**

* **Description Visuelle :** Gros plan sur l'œil de Gargamel qui brille de cupidité en voyant le Schtroumpf Costaud géant.
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel : ... UN SCHTROUMPF GÉANT ! Azraël ! Imagine la soupe que je pourrais faire avec ça !

**Case 10 :**

* **Description Visuelle :** Gargamel sourit sadiquement, en se frottant les mains. Azraël miaule d'excitation (ou de faim).
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel : Hi hi hi ! Enfin ma chance de tous les attraper !
* Azraël : Miaaaou !

**-------------------- FIN PAGE 4 --------------------**

**-------------------- DÉBUT PAGE 5 --------------------***(Résumé Sommaire de la Page 5 : Panique au village ! Le Schtroumpf Costaud géant, désorienté, cause des dégâts involontaires. Gargamel, voyant une opportunité unique, se précipite vers le village avec un filet géant. Le Grand Schtroumpf et le Schtroumpf Bricoleur tentent désespérément de trouver un moyen d'inverser le processus ou d'arrêter la machine.)(Rappel des Spécifications de la Page 5 : 11 cases, 14 bulles, 105 mots, 1 bloc narratif)*

**Bloc Narratif :** C'est la panique générale au village ! Et comme si ça ne suffisait pas, un vieil ennemi pointe le bout de son nez...

**Case 1 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Costaud géant, l'air perdu, fait un pas et écrase accidentellement un parterre de fleurs. Plusieurs Schtroumpfs minuscules à ses pieds courent se mettre à l'abri.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Costaud (géant, affolé) : Oh non ! Pardon ! Je ne voulais pas schtroumpfer ça !
* Petits Schtroumpfs : À l'aide !

**Case 2 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Costaud géant essaie d'éviter une maison champignon mais son pied heurte le toit qui s'effondre partiellement.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Coquet (devant sa maison abîmée) : Mon miroir ! Ma belle maison ! C'est une catastrophe !

**Case 3 :**

* **Description Visuelle :** Le Grand Schtroumpf et le Schtroumpf Bricoleur sont près de la machine folle, qui continue de crépiter. Le Bricoleur a des outils et essaie d'ouvrir un panneau.
* **Dialogues/Texte :**
* Grand Schtroumpf : Vite, Bricoleur ! Il faut trouver comment l'arrêter ou inverser le rayon !
* Schtroumpf Bricoleur (stressé) : J'essaie, Grand Schtroumpf, j'essaie ! Mais elle est complètement détraquée !

**Case 4 :**

* **Description Visuelle :** La Schtroumpfette et le Schtroumpf à Lunettes tentent de calmer les autres Schtroumpfs qui courent dans tous les sens.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpfette : Ne paniquez pas ! Restons groupés !
* Schtroumpf à Lunettes : Moi, je dis qu'il faut écouter la Schtroumpfette et garder son calme ! Enfin, essayer !

**Case 5 :**

* **Description Visuelle :** Gargamel, suivi d'Azraël, surgit à l'entrée du village. Il porte un énorme filet enroulé sur son épaule.
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel : À l'attaque, Azraël ! C'est le moment de faire une récolte miraculeuse !

**Case 6 :**

* **Description Visuelle :** Des Schtroumpfs voient arriver Gargamel et crient d'effroi.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Peureux : GARGAMEL ! C'est pire que tout !
* Autre Schtroumpf : Et il a un filet géant !

**Case 7 :**

* **Description Visuelle :** Gargamel se dirige vers le Schtroumpf Costaud géant, qui le regarde avec surprise, ne comprenant pas tout de suite le danger.
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel : Te voilà, mon beau Schtroumpf dodu ! Tu vas être la pièce maîtresse de ma collection !
* Schtroumpf Costaud (géant) : Hein ? Qui c'est, ce grand machin pas beau ?

**Case 8 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur a réussi à ouvrir un panneau de la machine. Des fils de toutes les couleurs sont visibles. Le Grand Schtroumpf observe attentivement.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Ça y est ! J'ai accès au circuit principal !
* Grand Schtroumpf : Bien ! Cherche le régulateur de flux dimensionnel !

**Case 9 :**

* **Description Visuelle :** Gros plan sur les mains du Schtroumpf Bricoleur qui manipule des fils. Il transpire.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Le fil rouge sur le connecteur bleu... ou le vert sur le jaune ? Je ne me schtroumpfe plus !

**Case 10 :**

* **Description Visuelle :** Gargamel commence à déployer son filet, visant les jambes du Schtroumpf Costaud géant. Azraël saute et essaie de mordre une cheville géante.
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel : Encore un petit effort... et tu es à moi !
* Azraël : Grrrr ! Miaou !

**Case 11 :**

* **Description Visuelle :** Le Grand Schtroumpf a une illumination. Il pointe un ensemble de fils spécifique.
* **Dialogues/Texte :**
* Grand Schtroumpf : Bricoleur ! Inverse la polarité de ces deux-là ! C'est notre seule chance !
* Schtroumpf Bricoleur : Vous êtes sûr, Grand Schtroumpf ?!

**-------------------- FIN PAGE 5 --------------------**

**-------------------- DÉBUT PAGE 6 --------------------***(Résumé Sommaire de la Page 6 : Le Schtroumpf Bricoleur, sous la direction du Grand Schtroumpf, réussit à inverser la polarité de la machine juste au moment où Gargamel allait capturer le Schtroumpf Costaud géant. Tous les objets et Schtroumpfs retrouvent leur taille normale, Gargamel se retrouvant emmêlé dans son propre filet avec un Azraël minuscule sur la tête. Le village est sauvé, et le Schtroumpf Bricoleur tire une leçon sur les dangers de vouloir "tout schtroumpfer en trop grand".)(Rappel des Spécifications de la Page 6 : 9 cases, 13 bulles, 100 mots, 1 bloc narratif)*

**Bloc Narratif :** Le sort du village Schtroumpf et du Schtroumpf Costaud repose sur une manipulation de dernière seconde !

**Case 1 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur, suivant les instructions du Grand Schtroumpf, croise deux fils dans la machine. Des étincelles jaillissent. En arrière-plan, le filet de Gargamel est sur le point d'enserrer les jambes du Schtroumpf Costaud géant.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Croisons les doigts pour que ça schtroumpfe !
* Grand Schtroumpf : Maintenant !

**Case 2 :**

* **Description Visuelle :** La machine émet un son différent (WHOOOMP!), et un rayon inversé (peut-être d'une autre couleur) frappe le Schtroumpf Costaud. Il commence à rétrécir rapidement. Gargamel est surpris.
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel : Quoi ?! Mais... il rapetisse ! Sacrebleu !
* Effet sonore machine : WHOOOMP-REVERSE!

**Case 3 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Costaud retrouve sa taille normale, juste à temps pour que le filet géant de Gargamel s'abatte sur... le vide où il se trouvait, et sur Gargamel lui-même qui trébuche. Le rayon inversé continue de balayer le village.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Costaud (taille normale) : Ouf ! Juste à temps !
* Gargamel : Non ! Mon filet ! Attrape-toi, triple sot !

**Case 4 :**

* **Description Visuelle :** La fourmi géante, la fleur géante, et les autres objets agrandis rétrécissent rapidement sous l'effet du rayon inversé. Azraël, qui était sur le point de mordre une fesse géante du Schtroumpf Costaud, se retrouve à côté d'une fesse normale, puis est lui-même touché par un fragment de rayon et devient minuscule.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpfette : Regardez ! Tout redevient normal !
* Azraël (minuscule, voix aiguë) : mi...aou ?

**Case 5 :**

* **Description Visuelle :** Gargamel est complètement emmêlé dans son propre filet géant, qui est maintenant beaucoup trop grand pour lui. Le minuscule Azraël est perché sur sa tête, l'air perdu.
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel (se débattant) : Maudits Schtroumpfs ! Je vous aurai ! Sortez-moi de là ! Et toi, Azraël, descends de ma tête, espèce de microbe !

**Case 6 :**

* **Description Visuelle :** Les Schtroumpfs, soulagés et joyeux, entourent le Grand Schtroumpf et le Schtroumpf Bricoleur. Le Schtroumpf Costaud remercie le Bricoleur. La machine est éteinte, fumant légèrement mais calmée.
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Costaud : Merci, Bricoleur ! Tu m'as sauvé d'une grande situation !
* Schtroumpf Bricoleur (soulagé) : C'est plutôt moi qui dois remercier le Grand Schtroumpf !

**Case 7 :**

* **Description Visuelle :** Le Grand Schtroumpf regarde le Schtroumpf Bricoleur d'un air sage.
* **Dialogues/Texte :**
* Grand Schtroumpf : Eh bien, Schtroumpf Bricoleur, je crois que tu as appris qu'il n'est pas toujours schtroumpf de vouloir tout schtroumpfer en trop grand.
* Schtroumpf Bricoleur (penaud) : Vous avez raison, Grand Schtroumpf. J'ai été un peu trop ambitieux.

**Case 8 :**

* **Description Visuelle :** Le Schtroumpf Bricoleur regarde les restes de sa machine (ou la machine éteinte).
* **Dialogues/Texte :**
* Schtroumpf Bricoleur : Je crois que pour un temps, je vais me contenter de schtroumpfer des choses à la bonne taille.
* Schtroumpf à Lunettes (s'approchant) : Moi, je dis que la modération a bien meilleur goût, n'est-ce pas ?

**Case 9 :**

* **Description Visuelle :** Scène finale : Le village a retrouvé son calme. Gargamel, toujours empêtré, s'éloigne en maugréant, avec Azraël minuscule sur la tête. Les Schtroumpfs vaquent à leurs occupations, certains réparant les quelques dégâts avec des outils de taille normale. Le soleil brille.
* **Dialogues/Texte :**
* Gargamel (au loin) : Vous ne perdez rien pour attendre, maudits Schtroumpfs ! Rira bien qui rira le dernier !
* Schtroumpf Farceur (aux autres Schtroumpfs) : Pauvre Gargamel, il n'a vraiment pas schtroumpfé de chance ! (Rires des Schtroumpfs).

**-------------------- FIN PAGE 6 --------------------**