

Mémoire de fin de master

Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación profesional y Enseñanza de idiomas
Facultad de Filosofía y Letras

Léa FALAIZE



Année universitaire 2013-2014

Tuteur du mémoire : Belén Artuñedo Guillén

Le document authentique en classe de FLE : l'emploi didactique de la bande dessinée.

Tuteur du mémoire : Belén Artuñedo Guillén

Visto bueno :

Remerciements :

Je remercie toutes les personnes qui m'ont aidées pour la réalisation de ce mémoire. En particulier ma tutrice Belén Artuñedo Guillén pour m'avoir guidée et pris le temps de répondre à mes questions.

Evangelina, la directrice du lycée où je travaille pour m'avoir prêtée des documents utiles à mon mémoire.

Et enfin ma famille qui m'a encouragé dans mes choix de vie et mes envies de travailler en Espagne en tant que professeur.

Table des matières

I- INTRODUCTION	2
I.1- LE PHENOMENE DE LA BANDE DESSINEE EN FRANCE	2
I.2- SON EXPANSION ET SES INFLUENCES EN ESPAGNE ET DANS LE MONDE.....	6
I.3- JUSTIFICATION DU THEME	9
II- LA RICHESSE CULTURELLE ET PEDAGOGIQUE DE LA BANDE DESSINEE	10
II.1- LE VOCABULAIRE CARACTERISTIQUE DE LA BD	11
II.1.1) <i>La structure</i>	11
II.1.2) <i>La bulle</i>	11
II.1.3) <i>Les plans</i>	13
II.1.4) <i>Les angles de vue</i>	14
II.1.5) <i>Les procédés d'enchaînement</i>	14
II.2- LES TYPES DE LANGAGES	14
II.2.1) <i>Iconique</i>	15
II.2.2) <i>Verbal</i>	16
II.3- LA CULTURE FRANÇAISE DANS LA BANDE DESSINEE	18
II.3.1) <i>La gastronomie</i>	19
II.3.2) <i>L'histoire</i>	20
II.3.3) <i>La géographie</i>	21
II.3.4) <i>Les traditions et symboles français</i>	22
II.3.5) <i>Le sport</i>	22
II.4- REGARD SUR LE CURRICULUM.....	23
III- UTILISATION DE LA BANDE DESSINEE DANS LES METHODES FLE.....	24
III.1- LA BANDE DESSINEE DANS LES MANUELS.....	24
III.1.1) <i>Le document didactique</i>	25
III.1.2) <i>Le document authentique</i>	25
III.1.3) <i>Le document didactisé</i>	26
III.2- ANALYSE DE MANUELS ET LEURS ACTIVITES.....	27
III.2.1) <i>La bande dessinée comme source de plaisir</i>	27
III.2.2) <i>La bande dessinée comme exemple didactique</i>	28
III.2.3) <i>La bande dessinée comme outil pédagogique</i>	30
IV- EXEMPLES D'ACTIVITES POUR DIFFERENTS NIVEAUX	33
IV.1- ACTIVITES POUR LES DEBUTANTS NIVEAU A1	33
IV.2- ACTIVITES POUR LES APPRENANTS INTERMEDIAIRES, NIVEAU A2.....	35
IV.3- ACTIVITES POUR LES APPRENANTS AVANCES, NIVEAU B1.....	36
V- UNITE DIDACTIQUE « A VOS MARQUES, PRETS, BULLEZ ! ».....	40
V.1- CONTEXTUALISATION.....	40
V.2- INTRODUCTION	40
V.3- ELEMENTS RELATIFS AU CURRICULUM DANS L'UNITE.....	40
<i>Objectifs généraux</i>	41
<i>Objectifs didactiques</i>	41
<i>Compétences de base</i>	42
<i>Contenus spécifiques</i>	43
<i>Critère d'évaluation</i>	43
<i>Stratégie didactique</i>	44
<i>Elaboration des activités</i>	45
VI- CONCLUSION	58
VII- BIBLIOGRAPHIE	59
LIVRES :	59
SITES INTERNET :	59
VIDEOS :	60
VIII- ANEXES	61

I- INTRODUCTION

Dans cette introduction nous verrons l'influence et l'importance de la Bande dessinée française en France et dans le monde. Une partie sera également consacrée à la justification du thème.

I.1- Le phénomène de la Bande Dessinée en France

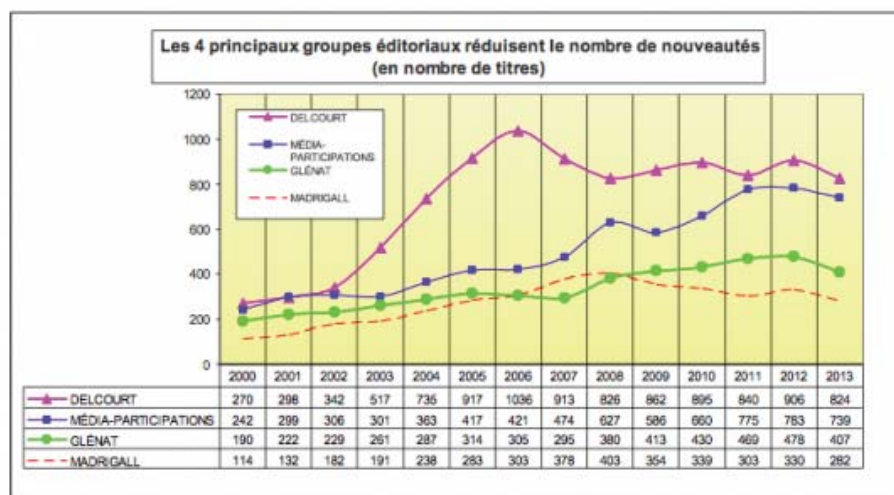
La bande dessinée en France a toujours été intégrée à la culture et est considérée comme un art à part entière : le 9^{ème} art. A l'inverse des Etats Unis ou les super-héros sont connus et adulés de tous, la France a des auteurs, c'est à dire que l'on considère beaucoup plus l'auteur par rapport au héros de sa bande dessinée. Un auteur à succès français va être apprécié pour son travail, son écriture. Un éditeur français a affirmé quant aux auteurs de BD américaines :

« Quand on signe chez Marvel ou chez DC Comics, ce sont les personnages qui priment. L'auteur est un esclave qui s'efface derrière et peut être remplacé. Si on dessine une série qui cartonne, on gagne très bien sa vie, mais le rythme est épuisant et le travail finalement assez répétitif. Dans les comics, le scénario laisse en général assez peu de liberté¹ ».

Cependant, bien que la France reste un leader sur le marché de la bande dessinée, aujourd'hui il est beaucoup plus difficile d'en faire carrière à cause de la croissance du nombre d'éditeurs et des moyens de financement plutôt bas. De plus les magazines de prépublication qui incluaient dans leurs pages quelques extraits de BD afin de promouvoir un album ont presque tous disparu. Par exemple on estime qu'en Europe Francophone la production d'album de bande dessinée a diminué en 2013 pour la première fois depuis l'an 2000 avec une baisse de production de 7,3%. Mais attention, il faut noter que le marché de la bande dessinée repose principalement dans les mains de quatre grands groupes éditoriaux qui représentent 43,7% de la production globale (Delcourt, Media-participation, Glénat, Gallimard-Flammarion). Les trois albums les plus vendus en 2013 ont été : *Asterix chez les Pictes* (2,48 millions d'exemplaires), le 22^e *Blake et Mortimer* (445.000) et le 18^e *Le Chat* (350.000).

1 Pogam P. (2001) « Comment la France est devenue la terre d'accueil de la BD », *livres,disques*, www.lesechos.fr (consulté le 12 mars 2014)

LE NOMBRE DE PUBLICATIONS DES 4 PLUS PUISSANTS GROUPES DEPUIS 2000



Graphique © Manuel Picaud / source ACBD - rapport Gilles Ratier – NB : Madrigall (Gallimard et Flammarion)

Sur ce graphique on peut voir l'évolution du nombre de publication des quatre principaux groupes éditoriaux en France. En 2013, ils publient à eux seuls plus de 2000 titres de bandes dessinées. Depuis 2000 leur nombre de publication ne cesse d'augmenter ce qui traduit leur importance sur le marché.

TOP des ventes de BD en France (volume- année 2013)

RANG	TITRE	AUTEUR	EDITEUR
1	ASTERIX. VOLUME 35, ASTERIX CHEZ LES PICTES	JEAN-YVES FERRI ET DIDIER CONRAD	ALBERT RENE
2	LES AVENTURES DE BLAKE ET MORTIMER. VOLUME 22, L'ONDE SEPTIMUS	JEAN DUFAUX, ANTOINE AUBIN ET DAVID SCHREDER	BLAKE ET MORTIMER
3	LE CHAT. VOLUME 18, LA BIBLE SELON LE CHAT	PHILIPPE GELUCK	CASTERMAN
4	BLACKSAD. VOLUME 5, AMARILLO	JUAN DIAZ CANALES ET JUANJO GUARNIDO	DARGAUD
5	XIII. VOLUME 22, RETOUR A GREENFALLS	YVES SENTE ET IOURI JIGOUNOV	DARGAUD
6	BOULE BILL TOME 34 UN AMOUR DE COCKER	LAURENT VERRON	DARGAUD
7	LES LEGENDAIRES. VOLUME 16, L'ETERNITE NE DURE QU'UN TEMPS	PATRICK SOBRAL	DEL COURT
8	JACK PALMER. VOLUME 15, PALMER EN BRETAGNE	RENE PETILLON	DARGAUD
9	LOU I. VOLUME 8, L'AGE DE CRISTAL	JULIEN NEEL	GLENAT
10	LES LEGENDAIRES : ORIGINES. VOLUME 2, JADINA	PATRICK SOBRAL	DEL COURT

Top 10 des ventes BD 2013 en France (hors comics et mangas) selon GFK²

Comme nous montre ce tableau des meilleures ventes en France en 2013, 7 BD sur 10 ont été éditées par Dargaud, Delcourt ou Glénat.

² GFK, (28 janvier 2014) : *Marché français de la bande dessinée en 2013* .(communiqué de presse) : Suresnes

Toutefois, si l'on compare le marché français de l'édition avec les autres pays, on peut affirmer que la bande dessinée en France est une valeur qui peut permettre aux auteurs débutants de se lancer dans le métier s'ils sont volontaires et ambitieux. La France est considérée comme « *une terre d'accueil d'auteurs venus des quatre coins du monde*³ ». Les auteurs étrangers sont attirés principalement par le marché français et les grandes maisons d'éditions « *qui représente 12% du marché de l'édition en France contre 2-3% en Espagne, 5% en Italie et à peine 8% aux Etats-Unis.*⁴ » C'est ainsi que de nombreux auteurs étrangers tels que l'italien Hugo Pratt, le Brésilien De Leo ou encore les espagnols Juan Díaz Canales et Juanjo Guarnidodes édités par Dargaud en 2000 viennent faire valoir leur travail en France.

C'est la même chose pour les éditeurs étrangers qui n'hésitent pas à venir s'installer en France pour profiter de l'engouement. C'est le cas par exemple de Fei Xu, une éditrice chinoise venue en France en 2003 pour lancer sa maison édition à Paris « *Les éditions Fei* » dans le but de mettre en collaboration des scénaristes français avec des dessinateurs chinois et ainsi adapter ses histoires « à la française » et faire découvrir la richesse de la culture chinoise. Le succès est immédiat (110.000 exemplaires des 7 premiers tomes)⁵.

Ce monopole de la bande dessinée se distingue également par le nombre important de festivals consacrés à ce genre littéraire en France. Cet événement annuel présent dans plusieurs villes permet de regrouper les éditeurs, les artistes créateurs, les écoles d'art graphique, les diffuseurs, les libraires et les lecteurs à travers des expositions, des séances de dédicaces ou des échanges entre collectionneurs. C'est aussi l'occasion pour les libraires et les « fanzineux » d'augmenter leur chiffre d'affaire de manière importante. On compte en France plus de 300 festivals. Si l'on devait en citer qu'un, ce serait sans aucun doute le festival international de la bande dessinée d'Angoulême qui est le principal festival de la bande dessinée francophone et le plus important en Europe par sa notoriété et son rayonnement culturel. Il se déroule sur 3-4 jours en Janvier depuis 1974. Dans ce festival, plusieurs bandes dessinées sont sélectionnées pour participer au palmarès (sélection officielle, sélection jeunesse, sélection patrimoine et sélection polar). Chaque année, le jury, composé en général d'auteurs ou producteurs de bande dessinée, se réunit pour débattre et attribuer 9 prix appelés les Fauves. Ils récompensent les albums publiés dans l'année peu importe le pays d'origine.

Parmi les plus grands festivals présents en France on peut également citer :

- Le festival de Sollies-Ville dans le Var en août
- Le festival du Livre et de la BD de Bagnols sur Cèze en février
- Festival international de la bande dessinée à Ajaccio en novembre
- Festival International de la bande dessinée à Chambéry en octobre.

³ Pogam, P. (2001) « Comment la France est devenue la terre d'accueil de la BD », *livres,disques*, www.lesechos.fr (consulté le 12 mars 2014)

⁴ Ibid

⁵ voir Jucha, N. (2013) « Éditions Fei, un trait d'union littéraire entre la France et la Chine », *Art business*, <https://www.artpresta.net/editions-fei> (consulté le 12 mars 2014)

- Festival BD à Hyères en octobre
- Festival de la bande dessinée de Sérignan en mai
- Les 5 jours BD de Grenoble en novembre
- Convention de la BD à Paris en octobre
- Tonnerre de Bulles à Brest en juin
- Festival B.D. de Lexy en novembre

Et qu'en est-il de l'Espagne ? Aujourd'hui, les festivals de comics en Espagne, bien que moins nombreux qu'en France (environ 39), commencent à se développer. Le plus ancien fut le salon de Asturias créée en 1972 mais celui-ci a eu quelques difficultés à se faire une place et ne s'est pas célébré tous les ans. En 1981, apparaît le salon international du comic à Barcelone qui deviendra le plus important du pays avec 115.000 visiteurs en 2013 contre 200.000 au festival d'Angoulême. Tout comme ce dernier, un jury est invité à voter la meilleure BD dans plusieurs catégories (prix de la meilleure œuvre d'auteur espagnol, grand prix du salon, prix de la meilleure œuvre étrangère publiée en Espagne, prix du meilleur fanzine⁶, prix du meilleur scénario, prix pour la meilleure revue).

On retrouve d'autres grands festivals espagnols concernant la bande dessinée tels que :

- El salón internacional del comic à Grenade en avril
- Las jornadas Internacionales del Cómic à Villa de Avilés en septembre
- El salón internacional del cómic à Madrid en décembre
- Las viñetas desde el Atlántico à Coruña en août
- El salón del cómic de Saragosse en décembre

Mais depuis ces dernières années, on a pu assister à un Boom de festivals de manga en Espagne, tout comme en France d'ailleurs. Ces festivals sont dédiés uniquement au genre du manga, importé des pays asiatiques. Le premier festival à ouvrir ses portes fut celui de Barcelone en 1995.

Il faut aussi tenir en compte qu'un nouveau genre de BD est apparu depuis quelques années : le web comic ou blog BD. Le web comic, inventé aux Etats Unis, présente une BD dans son intégralité avec une chronologie et généralement un début et une fin. Les auteurs de bandes dessinées en ligne permettent à tous, la lecture de leur œuvre à travers un écran numérique (tablette, ordinateur, Smartphone) mais les lecteurs doivent en général payer un droit de lecture qui varie autour de 5 euros par album contre 13 euros en librairie. A l'inverse, les blogs, gratuits et consultables par tous, sont constitués de plusieurs éléments différents : sketches, anecdotes personnelles, historiettes, images... Parfois même les blog BD deviennent pour les auteurs un genre de journal intime dans lequel ils publient chaque jour de nouveaux articles imagés.

Certains bédéistes ont débuté sur la toile en publiant quotidiennement des ébauches de bande dessinée et sont devenus très populaires. C'est le cas par

⁶ mot anglais : publication non professionnelle de bandes dessinées

exemple de Pénélope Bagieu, une jeune dessinatrice de bande dessinée française qui s'est faite connaître grâce à son blog BD « *Ma vie tout à fait fascinante*⁷ » qui raconte avec humour quelques moments de sa vie quotidienne. En 2008 cette notoriété lui permet de publier son propre livre manuscrit regroupant toute les illustrations de son blog BD.

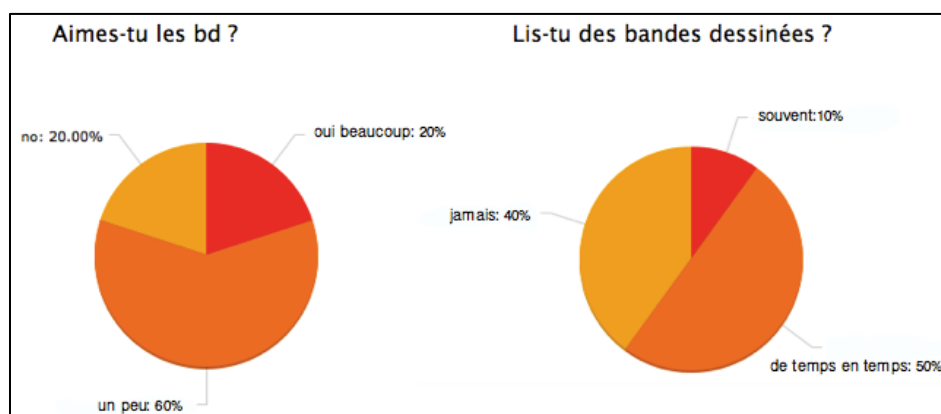
I.2- Son expansion et ses influences en Espagne et dans le monde

Il suffit de demander aux jeunes ou même aux adultes qui sont Tintin, Obélix, Lucky Luck ou Titeuf pour savoir que la bande dessinée française a marqué les esprits espagnols. Beaucoup d'enseignants de français utilisent Astérix et Obélix pour étudier l'antiquité. Les adaptations au cinéma ou à la télévision sous forme de dessin animé des bandes dessinées françaises sont en grandes parties responsables de cette influence en Espagne.

Toutefois il y a peu de lecteurs espagnols amateurs de bande dessinée. En France nous sommes 16 millions à lire les bandes dessinées soit 41% (3 français sur quatre affirment avoir déjà lu une bande dessinée au cours de l'année 2012⁸ d'après une étude réalisée en mars 2012 sur un panel de 4500 personnes âgées de 11 ans et plus). En Espagne le chiffre est moins impressionnant avec seulement 15% de la population lectrice de bande dessinée. En effet la plupart de la société espagnole associe la bande dessinée à un genre enfantin.

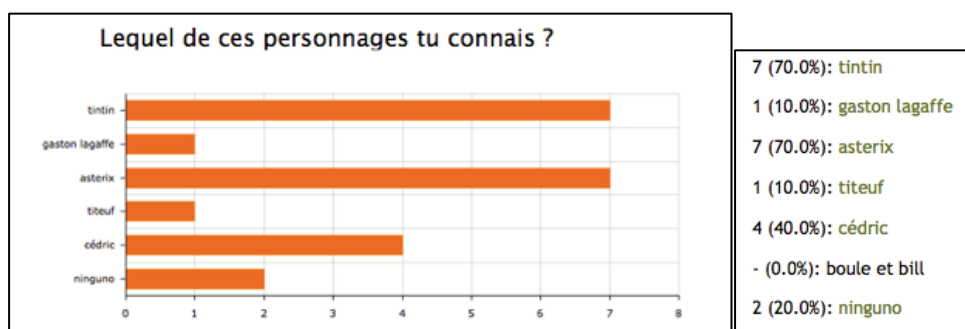
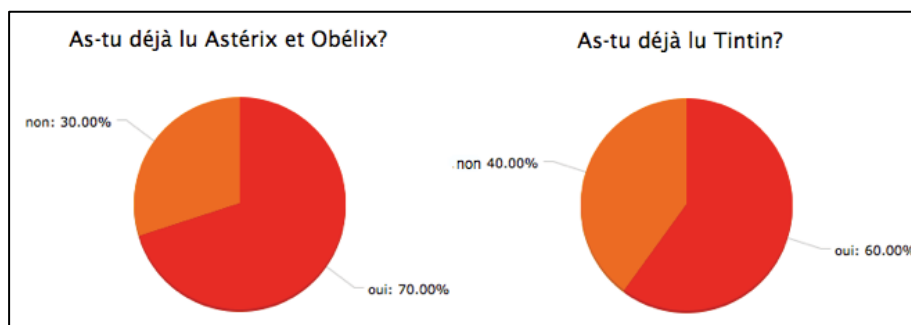
Afin de comprendre et d'observer l'influence de la bande dessinée française en Espagne, j'ai organisé un petit sondage via le site *sondageonline.com* que j'ai ensuite publié sur plusieurs forums et réseaux sociaux espagnols.

Voici les résultats obtenus (sur 311 personnes âgées de 10 ans et plus) :



⁷ Bagieu P. (2008) *Ma vie tout à fait fascinante*. Paris: Gawsewitch.

⁸ études réalisée par le département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS), en collaboration avec la Bibliothèque publique d'information, sur la lecture de bandes dessinées en France.



D'après ces résultats on observe nettement que la bande dessinée en Espagne n'est pas considérée comme une lecture très appréciée au même titre que chez les français. Seulement 20% des personnes interrogées disent beaucoup aimer la bande dessinée. Le chiffre le plus impressionnant est celui concernant la fréquence à laquelle les espagnols lisent les bandes dessinées : 40% affirment ne jamais lire de bandes dessinées. Je me suis d'ailleurs rendu compte en allant dans plusieurs bibliothèques de la ville que la « section BD » était assez minime comparée aux bibliothèques françaises. Cependant, plus de la majorité a déjà lu Astérix et Tintin ce qui laisse entendre l'importante diffusion de ces deux ouvrages en Espagne. De même que le personnage de Cédric qui remporte 40% des votes derrière Astérix et Tintin.

Les styles et la popularité des bandes dessinées ont été inspirés par les artistes franco-belges partout en Europe, à partir de 1929 jusqu'à aujourd'hui.

Cette forte influence en Europe et dans le monde a été possible grâce à la traduction des livres dans de nombreuses langues. En effet, afin de diffuser leurs œuvres et conquérir le marché étranger, les BD comme Tintin ou Astérix ont été traduites dans plus de 100 langues et dialectes différents. Simon Casterman, directeur commercial de l'édition Casterman, affirme « *Notre ambition est que Tintin soit lu dans un maximum de langues, qu'elles soient internationales ou locales* »⁹.

La première publication de Tintin en Espagne date de 1958, par l'éditeur « editorial joventud » soit 29 ans plus tard qu'en France. Elle séduit très vite le public espagnol et sera traduite en catalan et en basque en 1964. Cependant la tâche est plutôt difficile.

⁹ Rivet J. (2014). « Tintin le héros qui parle plus de 100 langues », *BD et livres jeunesse*, <http://www.lapresse.ca/arts/livres/bd-et-livres-jeunesse>, (consulté le 13 mai 2014)

Les traducteurs doivent faire preuve d'imagination pour ajuster les fameuses injures « intraduisibles » du capitaine Haddock et le nom des personnages. C'est ainsi que « Dupont et Dupond » sont devenus « Hernandez y Fernandez » en espagnol et « Thomson and Thompson » en anglais. De même pour Astérix et Obélix avec « Agecanonix » qui devient « Edadepiedrix ».



insultes du capitaine haddock traduites en espagnol.

Ces grands personnages de bande dessinée franco-belge connus dans le monde entier offrent aux étrangers une vision plutôt positive de la France. C'est d'ailleurs une des intentions des auteurs et éditeurs qui s'exportent à l'étranger : vanter la culture française et montrer la France comme un pays attrayant et séduisant. Par les nombreux voyages des héros à travers le monde (*Tintin au tibet*¹⁰, *Bécassine voyage*¹¹, *Astérix en Hispanie*¹², *Les pieds nickelés en Angleterre*¹³, *Les aventures de spirou et fantasio en Australie*¹⁴...), les français veulent se montrer sociables avec l'envie de découvrir d'autres peuples et de nouvelles cultures pour échanger et aller à l'encontre des autres.

Près de soixante-dix ans après le succès des « grandes BD françaises », les oeuvres telles que Astérix ou Tintin représentent encore une certaine image stéréotypée des français.

Les bandes dessinées plus récentes comme Cédric ou Titeuf se sont fait connaître en Espagne surtout par le biais de leur diffusion sur les chaînes espagnoles sous forme de dessin animé. En 2001, la chaîne Boing, destinée aux enfants, émet pour la première fois quelques épisodes de Titeuf. Le succès est alors immédiat auprès des 6-14 ans qui s'attachent rapidement à ce personnage drôle et naïf.

A l'inverse de Tintin et Astérix, les albums de Titeuf et Cédric sont traduits en très peu de langues (25 pour Titeuf et 9 pour Cédric). Cependant ils mettront moins de temps à s'exporter en Espagne. Le premier album de Cédric « *Première classes*¹⁵ » apparaît en France en 1989 et sortira en Espagne en 2002 par l'éditorial Salvat. Le premier ouvrage de Titeuf paraît en Espagne 8 ans après sa naissance en France en

¹⁰ Hergé. (1960) : *Tintin au Tibet*. Bruxelles : Casterman.

¹¹ Pichon & Caumery. (1921) : *Bécassine voyage*. Paris : Gautier-Languereau.

¹² Goscinny, R. (1969) : *Astérix en hispanie*. Paris : Hachette.

¹³ Forton, L. (1956) : *Les pieds Nickelés en Angleterre*. Paris : Société parisienne d'édition.

¹⁴ Tome & Janry. (1985) : *Spirou et fantasio : aventure en Australie*. Charleroi : Dupuis.

¹⁵ Laudec & Cauvin, R. (2011) : *Premières classe*. Charleroi : Dupuis.

1993 « *El amor no mola*¹⁶ » édité également par Salvat. Cependant la vente de ces bandes dessinées est un échec et les éditeurs arrêtent donc les rééditions. Seulement 9 tomes de la série Titeuf seront édités en Espagne sur les 13 existants.

I.3- Justification du thème

C'est lors d'un cours particulier avec une élève de première que j'ai eu le déclic de fonder mon mémoire sur la bande dessinée. En effet, cette élève étudiait la fameuse bande dessinée Astérix et Obélix en classe de français. Lors des heures de cours que j'avais avec elle, elle se plaignait de devoir lire la bande dessinée entière pour le contrôle qui approchait et qu'elle en était lassée. Elle me racontait que depuis le début de l'année elle et ses camarades lisaient des extraits de la BD en classe et les traduisaient. Je me suis alors demandée pourquoi un support pourtant si intéressant et ludique pouvait devenir fastidieux et ennuyant. Pour ma part, je suis une grande amatrice de bande dessinée et cela depuis toute petite. Me dédiant aujourd'hui à l'enseignement des langues, je pense que ce genre littéraire est idéal pour des apprenants et doté de nombreux avantages. C'est ainsi que j'ai centré ma problématique sur la question suivante : Comment la bande dessinée peut-elle devenir un outil pédagogique bénéfique en classe de Français langue étrangère ? Dans ce mémoire je vais aborder la question de l'apport pédagogique et culturel de la bande dessinée dans une partie et comment les manuels l'utilisent-ils dans leurs pages dans une autre partie. Je conclurai mon travail par un exemple d'unité didactique entièrement consacré à la bande dessinée.

Pour moi, la bande dessinée est le support écrit par excellence pour travailler le langage écrit et oral. La particularité de lier image et texte permet aux élèves de pouvoir déduire le sens plus facilement en utilisant une des deux options. De plus la compétence communicative est ici en avant. Bien sur, il est évident que le choix de la bande dessinée doit être étudié à l'avance par le professeur. On ne peut pas travailler sur n'importe quelle BD avec n'importe quels élèves. Le plus important est tout d'abord de déterminer les caractéristiques personnelles des apprenants (âge, nationalité, goûts, thèmes qui les intéressent). De plus choisir une BD avec un input attrayant va créer un effet motivant pour la lecture ce qui est toujours difficile pour certains élèves. En castilla y León, une norme est entrée en vigueur en 2011 pour mettre en place ce qu'on appelle un plan de lecture dans tous les centres éducatifs de la région afin d'encourager les élèves à lire, y prendre plaisir et développer leur esprit critique.

« Fomentar el hábito lector en los escolares de nuestra Comunidad y desarrollar su capacidad de comprensión lectora utilizando diferentes soportes y tipologías textuales, así como su escritura y comunicación oral, para favorecer la adquisición

¹⁶ Zep.(2001) : *El amor no mola*. Barcelona : Salvat.

de una alfabetización mediática propia de esta nueva sociedad del conocimiento, mediante actuaciones en el ámbito escolar, familiar y social.¹⁷ »

Il est précisé que toutes les matières doivent prendre en considération ce plan de lecture en invitant les élèves à lire tout type de documents différents. De plus, il est recommandé aux centres scolaires une participation et un accès aux bibliothèques publiques et scolaires pour tous les élèves quelque soit leur niveau social. Par ce plan on espère développer la compétence linguistique, la compétence sociale et citoyenne, la compétence culturelle, la compétence d'initiative personnelle et la compétence apprendre à apprendre. Les objectifs de cette initiative sont les suivants :

- Réveiller et augmenter l'intérêt des élèves pour la lecture.
- Favoriser la compréhension de la lecture à travers toutes les matières du curriculum.
- Créer des lecteurs capables de réussir avec succès leur scolarité.
- Arriver à ce que la majorité des élèves considère la lecture comme un élément de plaisir personnel.
- Susciter chez l'élève, à travers de la lecture, une attitude réfléchie et critique devant son environnement.

La lecture est donc cruciale dans toutes les matières et d'autant plus dans un cours de langue. Un des atouts majeurs d'un cours de langue étrangère est que le professeur peut vraiment s'appuyer sur des supports variés et multiples. On privilégiera notamment les documents authentiques pour une plus grande proximité avec la langue cible et la vie réelle. La diversité du choix du document est immense, cela peut passer d'un ticket de métro à un texte narratif jusqu'à l'affiche publicitaire ou le menu d'un restaurant. Peu importe, du moment que le support mène à l'apprentissage et au développement de l'élève. C'est pourquoi l'étude de la bande dessinée ne peut être que bénéfique pour les élèves si celle-ci est étudiée correctement.

II- LA RICHESSE CULTURELLE ET PEDAGOGIQUE DE LA BANDE DESSINÉE

Par rapport aux instructions officielles, l'utilisation de la bande dessinée offre de nombreux avantages en classe de langue. Etudier la bande dessinée avec des apprenants étrangers suppose une étude préalable du vocabulaire caractéristique à celle-ci. En effet, le vocabulaire lié à la bande dessinée est très précis et riche. Cette analyse doit intervenir lors des premières séances avec les élèves pour qu'ils puissent s'en servir tout au long de l'unité. Suivant le niveau, l'étude sera plus ou moins poussée. Un des principaux avantages de ce type de support est sa pluridisciplinarité, c'est à dire combiner deux disciplines avec deux points de vues différents. Sa forme

¹⁷ Junta de Castilla y León, " *Plan de fomento a la lectura y de la comprensión lectora*" por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes para el fomento de la lectura y el desarrollo de la comprensión lectora de los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León. Orden EDU/152/2011, de 22 de febrero, BOCYL n°43.

combinant texte et image permet de travailler ces deux disciplines : la littérature et les arts visuels et ainsi permettre aux élèves de développer des connaissances dans plusieurs domaines et de pouvoir établir une relation entre deux spécialités différentes. Dans cette partie nous allons nous intéresser au vocabulaire spécifique de la BD, aux différents types de langages, à la culture mise en jeu et enfin sa place dans l'enseignement.

II.1- Le vocabulaire caractéristique de la BD

II.1.1) La structure

La structure de la bande dessinée (planche, bande et case) doit être obligatoirement enseigné aux élèves pour leur permettre de se situer dans la bande dessinée et réemployer ce vocabulaire lors d'activités.



- La planche¹⁸ : page entière de B.D. composée de plusieurs bandes de cases ou « vignettes. »
- La bande : suite horizontale de plusieurs vignettes (de 1 à 6 environ) .
- La case (ou vignette): c'est l'image délimitée par un cadre.

II.1.2) La bulle

Les différents types de bulles sont très importants car ils ont tous une fonction différente. En général les élèves connaissent déjà leur fonction s'ils ont l'habitude de lire des bandes dessinées car la réglementation des bulles est universelle. L'information transmise à l'intérieur est essentielle à la compréhension de l'histoire. De

¹⁸ «Le vocabulaire de la bande dessinée ». *Lexique BD*. <http://lecoindesbulles.blogspot.com.es>. (consulté le 19 mai 2014)

plus, si l'on envisage de créer une bande dessinée en classe, les élèves doivent savoir quel genre de bulle utilisée par rapport à la fonction recherchée.

- la Bulle aussi appelée un phylactère, transcrit les paroles ou les pensées des personnages au style direct.



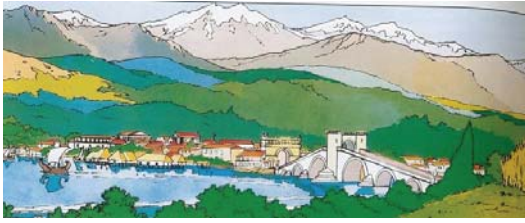
- L'appendice : collé à la bulle il permet d'identifier le personnage qui parle. Les ronds sont utilisés pour exprimer une pensée et la flèche pour les paroles.

- Le cartouche : il se situe généralement en haut de la vignette. Il permet au narrateur d'incorporer des éléments narratifs ou descriptifs.

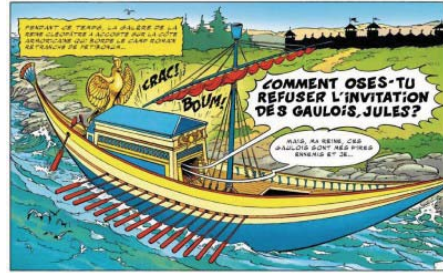


- Le récitatif: est une courte phrase donnant des informations au lecteur qui permettent la compréhension du contexte.
- L'onomatopée : c'est un mot qui transcrit un son ; il constitue le bruitage de la bande dessinée.
- L'idéogramme : est un symbole exprimant une pensée ou un sentiment. On l'utilise généralement pour les injures.

II.1.3) Les plans



- Le plan général: vue d'ensemble, mais de moins loin. Les personnages sont réduits.



- Le plan d'ensemble: il montre l'ensemble du décor dans lequel l'action se déroule.



- Le plan américain: il cadre les personnages à mi-cuisse. Il concentre l'attention sur les gestes et l'expression.



- Le plan moyen ("en pied") : il cadre les personnages en entier et permet de dévoiler les mouvements et déplacements.



- Le plan rapproché: Il cadre les personnages à la ceinture Il permet de percevoir l'expression du visage.



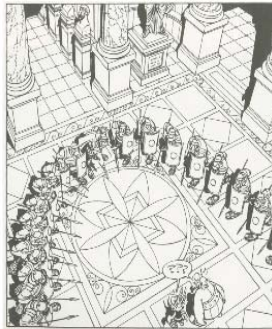
- Le gros plan: il cadre le visage du personnage pour concentrer l'attention sur les expressions.



- Le très gros plan: il cadre un détail du corps pour attirer l'attention sur celui-ci et donner de l'intensité au récit (effet dramatique, puissance)

II.1.4) Les angles de vue

- La plongée : vue de dessus ; le personnage est dominé par l'observateur.



- La contre plongée : vue de dessous ; elle donne un aspect de supériorité et de domination au personnage.

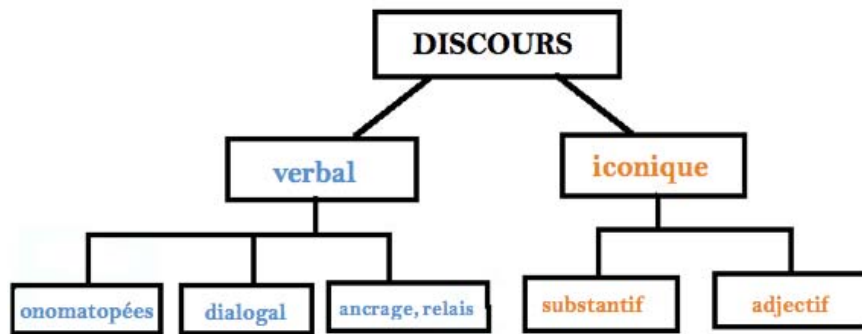
II.1.5) Les procédés d'enchaînement

- La scène : suite d'images représentée dans le même décor.
- La séquence : suite d'images ou de scènes formant un ensemble, même si elles ne se présentent pas dans le même décor.
- L'ellipse : elle permet des sauts dans l'espace ou dans le temps pour accélérer ou ralentir le rythme du récit.
- Le flash-back : "retour en arrière". Le dessinateur l'utilise pour représenter le souvenir d'un personnage, ou pour raconter une action s'étant déroulée avant la scène que l'on est en train de lire.
- Le "champ-contrechamp" : cette technique consiste à montrer alternativement deux angles de vue différents. L'auteur peut ainsi mettre en place un dialogue entre les deux protagonistes.¹⁹

II.2- Les types de langages

La BD est un système verbo-iconique. C'est un art qui mélange deux systèmes sémiotiques : le verbal (le texte) et l'iconique (les images). La compréhension de la bande dessinée se fait par ces deux systèmes, l'un ne va pas sans l'autre, leurs rapports sont réciproques bien que dans certaines planches le texte soit absent. On reconnaît le style d'un bédéiste à sa façon de manier le verbal et l'iconique. C'est donc un art plutôt complexe qui nécessite des aptitudes autant au niveau écrit que graphique. Un apprenant étranger va donc utiliser ses deux types de langages pour interpréter le sens de la bande dessinée. La combinaison des deux éléments rend la compréhension plus facile. Par exemple l'image pourra l'aider à comprendre le texte et vis versa.

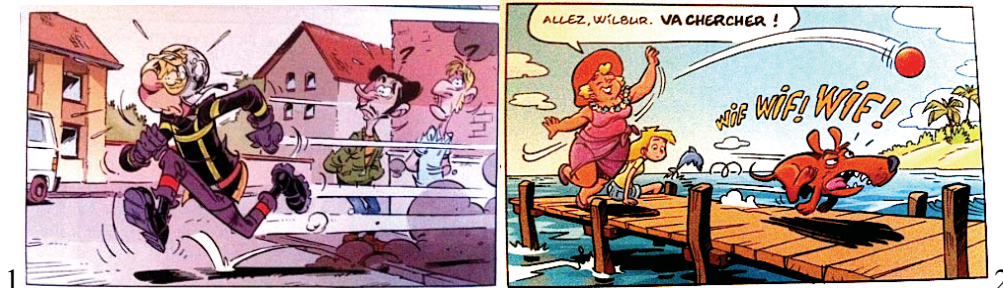
¹⁹ «Le vocabulaire de la bande dessinée ». *Lexique BD*. <http://lecoindesbulles.blogspot.com.es>. (consulté le 19 mai 2014)



les différents types de discours

II.2.1) Iconique

Le discours iconique renvoie au visuel, à l'image. Une bande dessinée est l'un des principaux supports qui offre au lecteur un langage iconique riche et varié. Certains auteurs, ont d'ailleurs basé leur œuvre entière sur le langage iconique, c'est à dire sans aucun langage verbal. On appelle alors ces BD, les BD muettes car la compréhension se fait par la suite d'images. Elle est très appréciée par les très jeunes enfants qui ne savent pas encore lire. Elle permet de développer l'imaginaire. Dans la bande dessinée traditionnelle il existe deux types de contenu iconique : le contenu iconique substantif et le contenu iconique adjectif.



Qu'est-ce que le contenu iconique substantif ?

Il s'agit de la représentation des personnages ou objets immobiles, fixes. Par exemple dans l'image n°1 les deux personnages de droite sont présents dans l'action mais restent immobiles, tout comme le décor. On parle alors de substantif iconique.

Qu'est-ce que le contenu iconique adjectif ?

« L'adjectivation » exprime l'idée de mouvement. Dans une icône adjectivale les personnages ou les objets sont en mouvement. Cette action de mouvement est représentée généralement par des traits. Comme nous pouvons le voir dans les vignettes 1 et 2, l'action de courir pour le pompier est symbolisée par des traits horizontaux derrière lui, et l'action de lancer d'un objet par une courbe. C'est par cette méthode de lignes et de traits que le dessinateur peut rendre les images dynamiques.

La gestuelle des personnages est très importante pour donner plus de réalisme à la bande dessinée et plus de crédibilité. Les élèves connaissent déjà bien la signification de ces « règles d'image ». Ils savent comment est exprimé le mouvement dans une illustration et pourront donc sans problème les retranscrire dans leurs travaux. On pourrait par exemple proposer une activité où l'objectif est de redessiner les traits manquants pour représenter le mouvement. Ce type d'activité créative, utilisant la BD comme support est très motivant pour les élèves et stimule leur intérêt dans l'apprentissage.

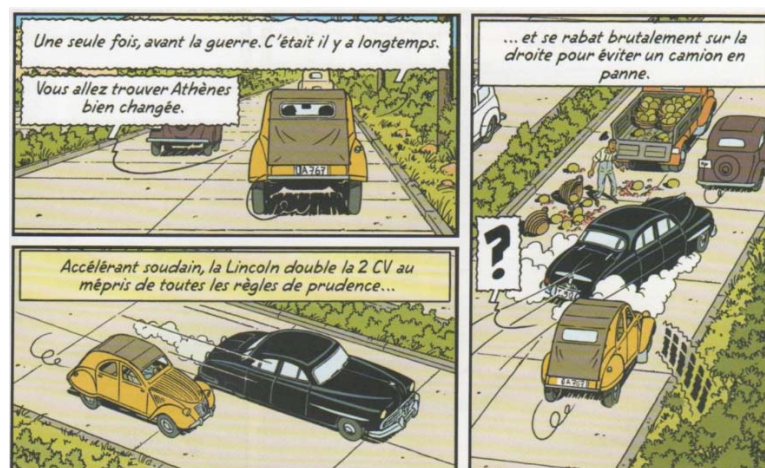
II.2.2) Verbal

Le message linguistique, ou discours verbal, d'une bande dessinée apparaît principalement dans le cartouche, les bulles ou les onomatopées qui représente la verbalisation d'un bruit à partir de la transcription phonétique de celui-ci. Ces éléments textuels remplissent deux fonctions importantes : l'ancrage et le relais. Ces deux principes ont été étudiés par Roland Barthes (1964) dans la « *réthorique de l'image*²⁰ » où il s'intéresse au système de signes et le rapport entre texte et image dans les affiches publicitaires.

Qu'est-ce que l'ancrage ?

L'ancrage désigne la fonction de contrôle qu'exerce le message linguistique sur le message iconique. Il permet aux lecteurs d'interpréter le message donné par l'image. Le texte a ici une fonction d'appui pour aider à percevoir le sens de l'image. La finalité de ce procédé est donc de réduire l'indétermination informative.

Voyons un exemple :



Dans ces vignettes de la célèbre bande dessinée Blake et Mortimer, le cartouche nous fait une sorte de description de l'image afin que le lecteur puisse se rendre compte de la situation : « *Accélérant soudain, la Lincoln double la 2 CV au mépris de toutes les règles de prudence...* », « *...et se rabat brutalement sur la droite*

²⁰ Barthes R. (1964), *La Réthorique de l'image*. Paris : Seuil.

pour éviter un camion en panne.²¹ » Ce commentaire de l'image permet de réduire toute confusion de la part du lecteur sur l'image. Ce procédé est donc essentiel dans une classe de fle car le message verbal est une description de l'illustration. Le professeur pourra envisager par exemple de supprimer ce texte d'ancrage pour que les apprenants puissent eux même faire une description des actions qui apparaissent dans la vignette.

Qu'est-ce que le relais?

Le relais désigne le message linguistique qui permet de rajouter au message iconique des significations que ce dernier ne peut pas, ou difficilement, transmettre. « *Il suppose une adaptation ou modification du rythme temporel préexistant dans la bande dessinée, pour soit planter la coexistence temporelle de deux phénomènes (en même temps...) ou soit pour accélérer le processus temporel (quelques jours après...)* »²². A l'inverse de l'ancrage, le relais est essentiel à la compréhension.



Dans cette vignette de la bande dessinée Harry Dickson²³, le cartouche prétend contextualiser le discours par rapport à la vignette précédente ou l'on voyait les personnages dans un autre coin de la ville. La transition spatiale se fait donc par le texte de relais pour permettre au lecteur de ne pas perdre le sens de l'histoire et s'assurer de sa compréhension « *Pendant ce temps, devant le domicile du mage, les français continuent à taper le carton dans une camionnette anonyme* », Le cartouche vient préciser le contexte. Sans lui, le lecteur aurait des difficultés à interpréter le sens de la vignette. Au cinéma on utilise les fonds enchainés pour créer cette fonction de relais, par exemple pour les flash back.

En plus des textes d'ancrage et de relais, deux autres types de textes assument le langage verbal dans la bande dessinée : les textes dialogues et les onomatopées.

Les textes dialogues apparaissent à l'intérieur des bulles pour faire parler le personnage. Le dialogue accomplit plusieurs fonctions :

- il permet d'exprimer la pensée des personnages
- il prétend révéler les caractéristiques sociales et individuelles de chaque personnage
- il fait avancer l'histoire

²¹ Jacobs E. (2002) : *La malédiction des trente derniers*, tome 1. Paris : éditions Blake et Mortimer

²² Rodriguez Diéguez, J. (1988): *El comic y su utilización didáctica*. Barcelona : Gustavo Gili. p79

²³ Dôle, G. (1996) : *Les exploits de Harry Dickson*. Paris : Fleuve noir.

- il établit le ton de la BD d'une manière consistante
- il aide à provoquer l'humour et le rire.²⁴

« *Le dialogue doit être émotionnel et non rationnel*²⁵ ». Il doit se rapprocher le plus proche possible du langage parlé, c'est à dire comporter des hésitations, des interruptions, des mots courants etc... mais en évitant de reproduire la réalité telle quelle. Le dialogue doit être beaucoup plus bref et concentré pour éviter la redondance et l'ennui du lecteur.

De plus, le langage reflète le personnage. Chaque personnage a son propre caractère, sa propre personnalité, sa propre culture etc... Le langage est donc adapté à chacun. Par exemple Tintin ne tiendra pas le même langage qu'Astérix et vice versa.

Les onomatopées sont des mots tels que « bang », « toc,toc,toc », « boom »etc... dont le but est de transmettre un son non verbal. Les auteurs les utilisent pour recréer un univers sonore. On les retrouve principalement dans les bandes dessinées humoristiques pour accentuer un gag. Les onomatopées peuvent être incluses dans le décor ou intégrées dans les bulles.

Le lettrage est très important car il définit le son qu'il provoque. Par exemple une écriture en « crescendo » signifiera que le son augmente. Pour exprimer des vibrations sonores, le graphisme des caractères sera « tremblé ». Ou encore la multiplication de lettres permettra d'augmenter la longueur du son. Travailler sur les onomatopées en classe de langue déclenche une réelle motivation de la part des apprenants étrangers car celles-ci sont différentes pour chaque pays. Par exemple un bruit de voiture en France sera traduit par le mot « vroum vroum » tandis qu'en Espagne on trouvera « run run », pareil pour un bruit d'éternuement « Atchoum » deviendra en espagnol « Achis ». L'élève pourra alors comparer ces différents sons entre sa langue maternelle et le français et faire des hypothèses sur leur signification.

Certain professeur sont réticents face à l'utilisation de la bande dessinée en classe à cause du langage oralisé qui comprend quelques fois des incorrections grammaticales, des termes mal utilisés etc... Mais ce type de langage est justement celui que l'on retrouve dans le pays. Les natifs ne parlent pas comme ils écrivent. Je pense au contraire qu'il est important pour les apprenants de connaître le langage populaire, celui que l'on n'apprend pas nécessairement dans une salle de classe. Combien d'étrangers, ayant un très bon niveau de français, se sont retrouvés désorientés face au vrai langage parlé des français ?

II.3- La culture française dans la Bande Dessinée

On désigne par le mot culture « *l'ensemble des phénomènes matériels et idéologiques qui caractérisent un groupe ethnique ou une nation, une civilisation, par*

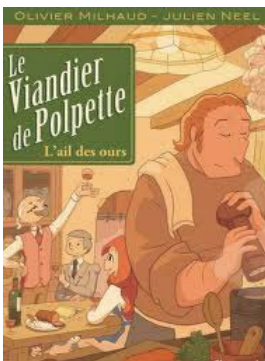
²⁴ Blain,JJ. (2002). « Raconte-moi le dialogue », *le dialogue*. http://jjblain.pagesperso-orange.fr/new_site/apprendr/raconte/dialogue/dialogue.htm (consulté le 1 mai 2014)

²⁵ Ibid

*opposition à un autre groupe ou à une autre nation*²⁶. » En classe de français langue étrangère, l'enseignement de la culture est un élément indispensable. Il s'agit de montrer et expliquer comment on vit en France, quelles sont les coutumes, les fêtes, les horaires et tout ce qui est propre au pays, qu'on ne retrouve pas nécessairement en Espagne. Dans les bandes dessinées françaises la culture est implicite, c'est à dire que par les images ou les dialogues on peut détecter des us de la culture française. Ces éléments implicites n'ont en général pas été intégré à la BD dans le but de valoriser ou exposer telle ou telle caractéristique de la culture française, ils sont là parce que l'auteur est français et que ses origines sont retransmises dans son œuvre. Un exemple très révélateur est l'humour qui est propre à chaque pays. La bande dessinée humoristique est un bon moyen pour n'importe quel étranger de pouvoir critiquer, analyser et comparer l'humour français à celui de son pays. D'autres éléments culturels comme le langage « parlé », les fêtes, la cuisine peuvent apparaître dans la bande dessinée à une page donnée sans objectif didactique car on le rappelle que la bande dessinée authentique a été conçue pour les natifs.

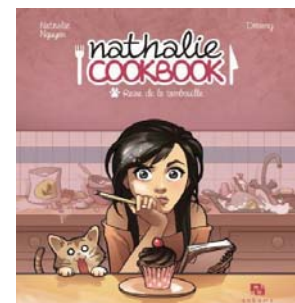
Cependant, certaines bandes dessinées sont très révélatrices de la culture française et ainsi intéressantes pour traiter de la culture en classe de fle.

II.3.1) La gastronomie



Le viandier de Polpette²⁷, de Neel et Milhaud, raconte l'histoire d'une auberge campagnarde où le chef Polpette doit faire face aux clients exigeants qui viennent y manger. On y retrouve de nombreuses recettes de cuisine du terroir français mêlées aux aventures du jeune cuisinier. A travers cette bd, adaptée aussi bien pour les apprenants adultes qu'aux adolescents, on pourra profiter de la culture gastronomique française dans un esprit ludique sans se référer comme généralement aux éternelles recettes de cuisines tirées de revues culinaires. Les images permettront une meilleure compréhension.

Nathalie cookbook²⁸, de Nathalie Nguyen, met en scène de manière humoristique ses propres recettes de cuisine. En effet, cette jeune bédéiste est aussi cuisinière et a voulu faire partager sa passion en racontant les recettes à travers des histoires courtes et drôles en contraste aux livres de cuisine traditionnels. Les dessins colorés et les dialogues simples seront parfaits pour les adolescents.

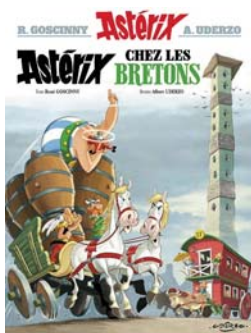


²⁶ Le petit Larousse illustré (2014) Paris: éditions Larousse

²⁷ Milhaud, O & Neel, J. (2011). *Le viandier de Polpette*. Paris : Gallimard.

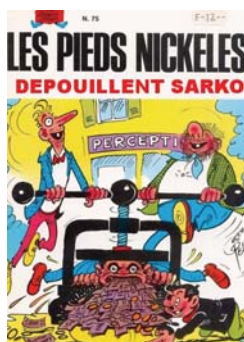
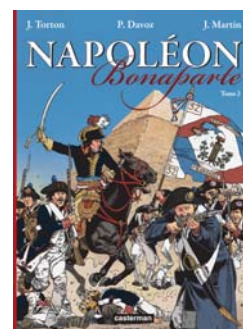
²⁸ Nguyen, N. (2012). *Nathalie cookbook*. Roubaix : Ankama edition.

II.3.2) L'histoire



Astérix et Obélix²⁹, de Goscinny. Bien sur, on ne peut pas oublier nos chers amis les gaulois pour enseigner une part d'histoire en classe de fle. Chaque tome peut valoir pour expliquer l'antiquité aux élèves. A travers son côté humoristique, les élèves pourront découvrir les personnages et les événements importants de l'époque : les gaulois, les romains, Vercingétorix, César, les batailles, le vocabulaire etc... En complément de la bande dessinée, le professeur pourra également passer les films.

Napoléon Bonaparte³⁰, d'André Osi, est une bande dessinée autobiographique du célèbre empereur Napoléon. Les 15 tomes retracent son histoire de son enfance à sa mort. André Osi a effectué de nombreuses recherches afin de publier l'histoire sous la forme de bande dessinée. Pour la classe de français, la bd peut être utilisée mais de manière modérée, c'est à dire, s'appuyer sur quelques planches pour expliquer une bataille concrète ou un fait précis. Lire la bd entièrement pourrait provoquer une certaine lassitude ou perte d'intérêt pour l'élève car celle-ci a été conçue pour les amateurs de l'époque napoléonienne.



Les pieds nickelés³¹, de Louis Forton. C'est l'histoire de trois ivrognes qui viennent de sortir de prison et dont le but est de gagner de l'argent en volant. Cette bande dessinée retrace l'histoire de France du XX siècle (première guerre mondiale, mai 68...) à travers les aventures de 3 anti-héros. On retrouve de nombreux personnages mythiques : politiciens, chanteur et autres célébrités de l'époque. La bd traite également de thèmes tels que le racisme, la place des femmes au XX siècle etc.. Je préconiserai sa lecture pour un public avancé c'est à dire niveau B1 et plus.

²⁹ Goscinny, R. (1959). *Astérix et Obélix*. Paris : Dargaud.

³⁰ Osi, A. (2009). *Napoléon Bonaparte*. Bruxelles : Joker éditions.

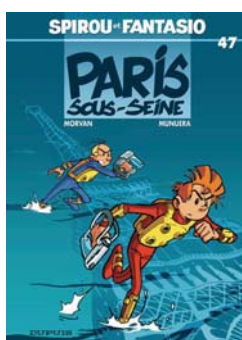
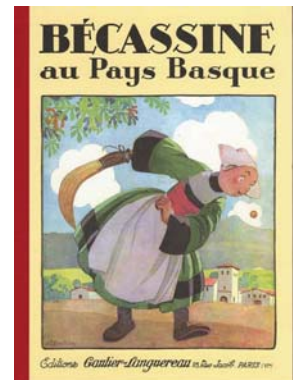
³¹ Forton, L. (1908). *Les pieds Nickelés*. Paris : Offenstadt.

II.3.3) La géographie



Le tour de Gaule d'Astérix³², par Goscinny. Comme pour l'histoire, la bande dessinée d'Astérix et Obélix sera également un outil très utile pour parler de la géographie de la France (ou plutôt de la Gaule) à l'époque gallo-romaine. Dans ce tome, les personnages voyagent dans le pays car ils doivent rapporter une spécialité culinaire de chaque région. Cela permettra de découvrir les différentes régions, leurs noms et comparer avec la France d'aujourd'hui. Par exemple, Astérix et Obélix habitent la région d'Armorique qui est actuellement la Bretagne. Cette bd étant mondialement connue, elle sera appréciée par tous les apprenants, adultes comme adolescents et les fera voyager à travers la Gaule.

Bécassine³³ de Pichon. A travers les aventures de cette jeune bretonne, les étudiants pourront découvrir quelques régions françaises comme l'Alsace, la Bretagne ou même Paris. Bécassine, fille de la campagne monte sur Paris pour travailler, elle nous donne alors sa vision de la capitale. Cette bd peut être intéressante pour découvrir la France du vingtième siècle et les différences entre les provinces. Je la conseillerai pour un public avancé pour une étude plus approfondie, mais elle peut très bien être adaptée à un jeune public pour une vision « globale » des régions françaises.



Spirou, Paris sous Seine³⁴ de Morvan et Munuera. Dans cet épisode Spirou et ses amis doivent sauver la capitale engloutie par un gigantesque raz de marée. On retrouvera donc de nombreuses images représentant la ville de Paris, ses rues, ses monuments. L'histoire d'aventure au coeur de Paris sera donc un très bon moyen de travailler la géographie culturelle et la compétence linguistique. Cette bande dessinée peut être utilisée par des apprenants à partir du niveau A2.

³² Goscinny, R. (1965). *Le tour de Gaule d'Astérix*. Paris : Dargaud.

³³ Pichon, E. (1905). *Bécassine*. Paris : Gautier-Languereau.

³⁴ Morvan, J-D & Munuera, J-L. (2004). *Paris sous seine*. Charleroi : Dupuis.

II.3.4) Les traditions et symboles français

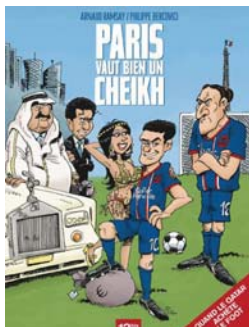


Superdupont³⁵, de Lob et Gotlib, est une parodie de super héros qui lutte contre l'Anti-France, c'est à dire des terroristes étrangers cherchant à détruire le pays. Ce personnage humoristique met en avant les éléments et stéréotypes de la culture française comme le béret, les charentaises, le coq, le vin, le fromage... Ce chauvin nationaliste a souvent été utilisé à des fins politiques pour critiquer la xénophobie de certains français. Cette bande dessinée serait très intéressante à étudier en classe de langue pour justement parler de la culture française (clichés ou non) et analyser quelles valeurs sont critiquées. C'est une BD à prendre au second degré c'est pour cela que je la recommande pour des apprenants plus avancés (niveau B1-B2).

Les caricatures éditoriales comme Frapar permettent de travailler sur la culture française à travers l'humour. Les journaux satiriques comme Charlie hebdo ou le Canard Enchaîné regorgent de caricatures utilisables en classe de langue. Ils pourront être utilisés pour étudier un aspect de la culture française ou un point de vue français face au monde. Les caricatures peuvent être exploitées avec tous types de niveaux si celles-ci sont adaptées aux étudiants.



II.3.5) Le sport

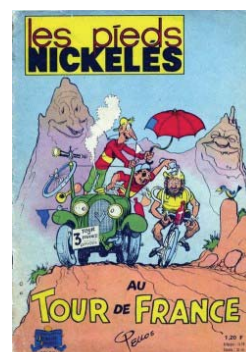


Paris vaut bien un cheikh³⁶ de Ramsay et Bercovici. Cette bande dessinée nous révèle les dessous du football français, plus précisément de l'équipe du PSG racheté par un émirat arabe de manière humoristique. Elle pourra être vue en cours de langue pour ; à la fois motiver nos adolescents footeux car de nombreux joueurs français apparaissent, et d'autre part enseigner quelques aspects politiques. Son utilisation pourra être double : avec les élèves débutants en se concentrant seulement sur le football ou avec les apprenants plus avancés pour étudier en profondeur les aspects politiques qui se cachent derrière ce sport.

³⁵ Gotlib, M & Lob, J. (1972). *Superdupont*. Paris : Fluide Glacial.

³⁶ Ramsay, A & Bercovici, P. (2013). *Paris vaut bien un cheikh*. Paris : 12 Bis.

Les pieds nickelés au tour de France³⁷ de Forton. Dans ce tome, les trois amis toujours dans l'objectif de se faire de l'argent, vont participer au fameux tour de France et créer leur propre marque de vélo. Mais pour être sur de gagner la course, ils vont alors tricher et inventer des stratagèmes plus fous les uns que les autres. Cette BD humoristique sera la bienvenue en classe pour tous types d'apprenants afin de profiter de la lecture et découvrir la célèbre course cycliste qui a lieu tous les ans en France. On retrouvera également les grandes figures du cyclisme de l'époque (les Koblet, Geminiai, Ockers, Bobet, Robic...).



II.4- Regard sur le curriculum

La lecture de la bande dessinée n'apparaît pas clairement écrite dans le curriculum de secundaria mais cela ne veut pas dire qu'elle ne doit pas être utilisée. En effet, si l'on s'intéresse aux contenus des quatre niveaux de la ESO, on peut voir apparaître dans le bloc 2 (lire et écrire) des caractéristiques propres à la bande dessinée :

- *Identification du contenu d'un texte écrit à l'aide d'éléments verbaux ou non verbaux.*³⁸
 - La lecture de la bande dessinée intègre images et textes pour permettre la compréhension.

- *Compréhension de l'information générale et spécifique de textes authentiques et adaptés, de support papier ou digital, sur des thèmes quotidiens d'intérêt général ou en relation avec des contenus d'autres matières du curriculum.*
 - La bande dessinée est un document authentique qui a pour but de motiver les élèves à développer leur intérêt pour la lecture. Elle peut aussi être choisie pour aborder un thème d'histoire (BD historique), de géographie, religion...

- *Lecture autonome de textes en relation avec leurs intérêts*
 - La bande dessinée doit être adaptée aux intérêts des élèves, à leurs goûts, leurs passions, leur âge.

- *Utilisation de différentes stratégies de lecture : éléments textuels et non textuels, utilisation du contexte, de dictionnaire ou application de règle de formation de mots pour trouver le signifié.*

³⁷ Forton, L. (1956). *Les pieds nickelés au tour de France*. Paris : Société parisienne d'édition.

³⁸ Comunidad de Castilla y León (2007) : *Por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Decreto 52/2007, BOCYL n°99.*

- La bande dessinée, de par son langage « oralisé » va demander aux apprenants une plus grande attention pour la recherche du sens, par le dictionnaire, par le contexte ou par les éléments visuels de la vignette.

De plus, dans le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), le terme « bande dessinée » apparaît dans la section des différents types de textes que les apprenants peuvent recevoir, produire ou échanger. Il est cité aussi « *qu'il ne saurait y avoir acte de communication langagière sans texte.*³⁹ ». La bande dessinée est donc un outil communicatif, respectant les nouvelles méthodes d'apprentissage des langues.

La lecture de BD est donc préconisée dans la classe de langue. Elle permettra à l'étudiant d'observer et comprendre le fonctionnement de la langue étrangère à travers un input qui imite les situations de communication réelles et les particularités du langage familier.

La bande dessinée est un outil qui peut être étudié dans n'importe quelle matière scolaire si le thème traité est en rapport avec le sujet. Elle fait d'ailleurs l'objet d'une session à part entière dans la matière art plastique pour les 4^o de la ESO. Effectivement si l'on regarde les contenus, on peut retrouver une section intitulée « images visuelles » ou apparaît l'étude de la BD.

Bien que connue et appréciée par la majorité des apprenants, l'analyse de la bande dessinée pourra être plus poussée avec les élèves de 4^{ème} année. Il serait même profitable que les professeurs de langues et d'art plastique puissent collaborer pour monter un projet autour de la bande dessinée ou tout simplement ajuster leur unité didactique pour créer une sorte de bidisciplinarité autour de la bande dessinée.

III- UTILISATION DE LA BANDE DESSINÉE DANS LES MÉTHODES FLE

III.1- La bande dessinée dans les manuels

Il est facile de constater que la plupart des manuels de FLE de ces dernières années sont remplis d'illustrations et de photographies. Les auteurs et éditeurs emploient ce matériel graphique pour aborder différents contenus (fonctionnels, grammaticaux etc) de manière attractive et ludique afin de développer la production orale et écrite à travers les illustrations ou bien pour montrer aux élèves des aspects significatifs de la culture française en images. On peut trouver trois types différents de document dans les manuels scolaires :

³⁹ Conseil de l'Europe. (2001) : *CECRL, chapitre 4.6 le texte*, p75. Strasbourg : Didier.

III.1.1) Le document didactique

Le document didactique est un document conçu à des fins pédagogiques pour des apprenants étrangers. On le repère facilement par ses caractéristiques très pédagogiques ou la structure grammaticale étudiée est répétée plusieurs fois à l'intérieur de celui-ci. C'est en général un document très artificiel qui met en relief un point grammatical précis à travers un support plus attrayant, motivant. Ce type de document est le plus utilisé dans les manuels scolaires de FLE car on est sûr qu'il réponde aux exigences des contenus du curriculum puisqu'il a été créé à cet effet. Aujourd'hui on peut trouver de très bons documents didactiques, élaborés pour ressembler le plus possible à un document authentique que ce soit oral ou écrit.

Dans le cas de la bande dessinée, les documents didactiques sont abondants. Il m'a été très difficile de trouver un manuel comportant une bande dessinée authentique. Certains l'incluent parfois à chaque fin d'unité comme une page « détente » sans forcément de proposition d'activités à côté. Je trouve que c'est une bonne idée pour développer le plaisir de lire mais les extraits devraient être authentiques selon moi pour que les étudiants profitent en même temps de la culture française. De plus, comme nous le disions dans l'introduction, le nombre de BD en France est très important, il ne serait donc pas difficile de trouver une bande dessinée adaptée à la tranche d'âge de l'apprenant.

III.1.2) Le document authentique

Les documents authentiques sont des documents qui ont été conçus pour des locuteurs natifs et non pour des étrangers d'une classe de langue. Ils ne possèdent donc pas forcément une intention didactique. Ça peut être par exemple: une affiche publicitaire, un ticket de métro, le menu d'un restaurant, un programme de cinéma, un dépliant touristique.

Les manuels utilisant des extraits de bandes dessinées authentiques sont donc beaucoup plus rares car on pense souvent que la difficulté linguistique est trop importante dans le document authentique. De plus, il est plus compliqué pour un auteur de trouver un extrait authentique qui puisse répondre aux critères imposés (vocabulaire et contenus adéquats, exercices possibles, intention didactique, thème attrayant etc...).

Cependant le document authentique a beaucoup d'importance dans l'enseignement d'une langue vivante car il possède un objectif communicatif. A l'inverse du document didactique, le document authentique a une double fonction : l'apprenant étranger est confronté à la réalité de la langue cible et aux mêmes supports qu'un natif. Cela permet de donner une certaine crédibilité au support culturel. Le document authentique permet également d'étudier les aspects de la civilisation francophone en même temps que l'aspect linguistique.

On pourrait penser que le document authentique n'a que des avantages mais un de ces principaux inconvénients est le temps. J'insinue par le mot temps son authenticité face à l'actualité car il est très vite dépassé, et cette péremption rapide conduit à de fausses représentations sur les pratiques culturelles du pays. La durée de validité du document authentique est très brève c'est pourquoi certains vieux manuels intégrant des documents authentiques ne sont maintenant plus d'actualité. Mais en ce qui concerne la bande dessinée, sa validité est toujours acceptable puisque ce n'est pas un texte qui change au cours du temps. On publie quelques fois de nouvelles éditions avec des couleurs plus vives et des dessins plus numérisés mais les dialogues et l'histoire restent les mêmes.

Le document authentique doit être employé à bon escient dans une classe de langue. Il ne suffit pas juste de demander à lire telle ou telle BD aux élèves pour qu'ils développent leur faculté linguistique et communicative. Il doit être inséré dans le programme de manière cohérente et significative (objectifs, niveau, besoins, progression) et exploiter toutes ses qualités. Il est donc nécessaire d'utiliser des stratégies qui respectent la situation de communication transmise par le document. Le document authentique, bien qu'il vieillisse vite, représente un matériel riche et varié pour l'apprentissage.

III.1.3) Le document didactisé

Le document didactisé est un document authentique qui a subi ce qu'on appelle une « didactisation » c'est à dire qu'on a mis en évidence son côté didactique pour permettre aux apprenants étrangers d'en tirer profit. Le manuel peut alors très bien modifier ou ajouter des éléments explicatifs (explications, questions etc...) pour pouvoir l'intégrer au programme et l'utiliser en classe de langue. D'après Bailly on peut distinguer deux types de didactisations :

- la didactisation à faible degré, « *correspondant à une simple mise en forme du document authentique dans le cadre de son utilisation didactique* ».
- la didactisation à fort degré, « *comportant l'adaptation, la réécriture du texte original ou l'adjonction d'un appareil didactique facilitateur*⁴⁰ ».

La transposition didactique permet au document authentique de devenir un outil d'apprentissage. Par exemple dans certains manuels, des passages de textes littéraires originaux ont été supprimés car ils supposaient une trop grande difficulté linguistique. Pour les bandes dessinées, les manuels ajoutent généralement la traduction ou la définition des mots qui peuvent poser problème à la compréhension. Les documents didactisés permettent aux apprenants de profiter des documents originaux mais adaptés à leur niveau. Cependant, si le degré de didactisation est trop élevé, le document authentique perd son authenticité et sa valeur. Il faut donc trouver un juste milieu.

⁴⁰ Bailly, D. (1998). *Les mots de la didactique des langues. Le cas de l'anglais*. Lexique, Paris : Ophrys.

III.2- Analyse de manuels et leurs activités

Lors de ma recherche de manuels intégrant la bande dessinée dans leurs ouvrages, j'ai pu constater que le rôle qu'ils dédiaient à celle-ci était très différent d'un manuel à l'autre. En effet, on peut observer des manuels où la bande dessinée est présente pour le plaisir de la lecture et le divertissement, d'autres manuels l'intègrent à l'intérieur d'une unité pour traiter d'un point grammatical précis, et d'autres encore s'en servent comme une activité à part entière. Ces trois utilisations de la bande dessinée formeront mes différentes parties d'analyse pour essayer de déterminer quelle est la meilleure façon de travailler la bande dessinée dans un manuel de FLE. Nous verrons aussi quelle est la place de l'input et s'il permet l'acquisition de nouvelles connaissances.

III.2.1) La bande dessinée comme source de plaisir.

Certains manuels ont choisi d'inclure la bande dessinée dans leurs pages juste pour le plaisir de la lecture. Effectivement, aucune activité n'est proposée aux apprenants concernant la lecture du comic. De plus, l'extrait choisi n'a pas nécessairement de rapport avec l'unité dans laquelle il se trouve.

Prenons comme exemple le manuel « *Pourquoi pas*⁴¹ », pour les apprenants de niveau A2.1, de l'édition maison des langues. Ce manuel consacre à la fin de chaque unité une section appelée « quartier libre ». Dans ces deux pages, on peut retrouver de petites anecdotes (*pourquoi dit-on en français soixante-dix, quatre-vingts, quatre-vingt-dix ?*), des jeux, des actualités (*journée mondiale de la terre*), des expressions françaises, des énigmes, des vire langues et un extrait de bande dessinée. En général il s'agit de six à huit vignettes conçues spécialement par le manuel, donc entièrement didactiques. Aucune activité n'est proposée à la suite de la lecture mais les élèves peuvent l'écouter car une piste audio est disponible sur le CD. Les personnages, des adolescents, restent les mêmes aux fil des unités ce qui permet aux élèves de suivre un peu leur histoire et de susciter leurs intérêts pour avancer dans le manuel.

L'autre manuel, s'appelle « *Comètes 2*⁴² », édité par Longman en 2004. Il a été créé pour des apprenants de niveau A2. Dans celui-ci, la bande dessinée a une place très importante car elle occupe deux à quatre pages dans l'unité. En fait, il s'agit d'une histoire entière coupée en plusieurs parties et réparties dans le manuel au fil des unités. La bande dessinée s'intitule « *Le tour du monde en 80 jours* », adaptée d'après le roman du célèbre écrivain Jules Verne. Les élèves peuvent donc suivre l'aventure de M Fogg qui part faire le tour du monde. A la fin de l'extrait on indique « *à suivre* » pour faire comprendre aux apprenants que s'ils veulent connaître la suite ils devront continuer les unités suivantes. Cela est un bon moyen

⁴¹ Bosquet, M, & Rennes, Y, & Martinez, M. (2012). *Pourquoi pas 1, livre de l'élève* (pp 53) . Paris : Maison des langues.

⁴² Chumilla Carbajosa, G. (2004). *Comète 2*. Madrid : Longman

pour motiver les élèves et les faire avancer dans leur apprentissage. Tout comme le manuel précédent, aucune activité dérivée n'est proposée, ni même une piste audio pour la compréhension orale. Cependant, la qualité de la bande dessinée laisserait penser qu'il s'agirait d'un document authentique. Après quelques recherches j'ai pu découvrir qu'il s'agissait d'un document entièrement conçu pour le manuel. Toutefois, je ne pense pas qu'on puisse dire que c'est un document didactique mais plutôt un document didactisé car c'est une sorte d'adaptation du roman « *Le tour du monde en 80 jours* » sous forme de bande dessinée dans l'objectif de pouvoir être lue par des apprenants étrangers. On ne trouve pas de traduction de vocabulaire mais celui-ci est plus simple et les dialogues plus concis.

En conclusion, je dirais que l'utilisation de la bande dessinée dans ces deux manuels est acceptable car elle motive les apprenants et leur permet de développer l'autonomie et l'intérêt pour la lecture, comme le veut le « plan de lecture » (voir partie I c : justification du thème). Le fait de suivre les aventures des personnages tout au long des unités stimule leur envie de connaître la suite et donc de continuer leur apprentissage. Cependant, l'absence d'activités dérivées ne permet pas une totale exploitation de la bande dessinée qui pourrait être bénéfique et tout aussi motivant. Le manuel pourrait par exemple poser des questions du type « *D'après toi que va t-il se passer ?* » ou « *Quel personnage va partir à l'aventure ?* » pour répondre oralement ou à l'écrit afin de faire des hypothèses et travailler le futur.

III.2.2) La bande dessinée comme exemple didactique

D'autres manuels, utilisent la bande dessinée comme un exemple grammatical en rapport avec la règle expliquée antérieurement. Ici, la BD n'est plus du tout considérée comme une distraction à la lecture. Très souvent elle a été conçue dans l'objectif d'étudier un point grammatical précis. Dans certains cas les dialogues sont donc très simplistes et dépourvus d'authenticité. Leur objectif est de répéter une structure grammaticale à travers les dialogues pour faciliter l'apprentissage des élèves tout en intégrant quelques images ou vignettes afin de rendre l'exercice plus ludique. Ou dans d'autres cas, l'extrait de bande dessinée fait office de modèle à la règle en question.

Un bon exemple apparaît dans le manuel « *pluriel 3*⁴³ » édité par Santillana pour les apprenants de niveau A2. Ce manuel inclut de nombreuses petites bandes dessinées pour travailler la grammaire. Celles-ci apparaissent d'ailleurs uniquement dans les pages dédiées à la grammaire.

⁴³ Juanjus, A, & Moreno, E. (2011). *Pluriel 3, livre de l'élève* (pp 70) . Madrid : Santillana français.



L'image ci-dessus représente l'activité mise en place pour travailler les pronoms démonstratifs. Après une rapide explication de la règle grammaticale et un petit exercice à trous, les élèves doivent compléter cette petite bande dessinée avec les pronoms démonstratifs correspondants. Comme on peut le voir, les dialogues ont été tronqués pour que les élèves remplissent les astérisques avec les bons pronoms. Les vignettes n'ont pas de rapport entre elles et les dialogues se résument à quelques phrases brèves et répétitives (« *Il est joli ce tee-shirt...* » « *Oh et regarde ***** » / « *C'est *** ta voiture ?* » « *non, c'est **** »). Bien que les vignettes représentent plus ou moins des situations de la vie réelle, l'intention communicative est minimale puisque finalement l'élève a comme devoir de compléter les mots manquants. L'input est donc quasi inexistant. Aucune activité d'écoute n'est proposée, ni de jeu de rôle. Il reviendrait donc au professeur de penser à des activités dérivées de cette BD pour rendre l'exercice plus communicatif et plus significatif.

Un autre manuel se sert de la bande dessinée comme moyen d'exercice grammatical mais d'une autre manière. Il s'agit du manuel « *Souris et clique 3*⁴⁴ » de l'édition Anaya français édité en 2007. Dans ce manuel une page m'a paru intéressante à observer. Sur cette page, située à la fin de l'unité 2, se trouve une planche de la bande dessinée Titeuf (*voir annexe n°3*). C'est un des rares manuels qui a réussi à intégrer un document authentique à l'intérieur de son ouvrage. Cette bande dessinée est ici destinée à travailler l'orthographe et la syntaxe. En effet, Titeuf, un adolescent très mauvais en orthographe, a rédigé une lettre pour un journaliste qu'il a pu voir à la télévision. La lettre est pourvue de fautes de syntaxe et orthographiques. Le manuel demande alors aux apprenants de rédiger la lettre dans un français correct « *Titeuf n'est pas très fort en français. Ecris correctement sa lettre* ». Bien que l'activité ne soit pas vraiment communicative, elle est cependant plus motivante et plus culturelle que celle du manuel *Pluriel*. L'élève peut profiter de la lecture de la bande dessinée authentique du célèbre personnage titeuf et s'amuser à retrouver les erreurs dans la lettre. Le professeur, ici encore, peut rendre l'activité plus communicative en demandant aux apprenant leur propres solutions face au problème évoqué (Titeuf parle des solutions écologiques qu'il pense bonnes pour l'avenir de la planète).

⁴⁴ Mouton, S., & Borgnis, E., & Tilly, J., & Tilly, J.P. (2007). *Souris et clique 3* (pp 30- 68). Madrid : Anaya français.

Un autre exemple, dans le manuel « *Francés 1*⁴⁵ », de l'édition Anaya qui utilise des vignettes de la célèbre bande dessinée Astérix et Obélix pour illustrer la grammaire. Ici, l'élève n'utilise pas la BD comme un exercice purement grammatical mais lui permet de contextualiser la grammaire à l'aide de vignettes. Sur l'image ci-dessous on peut voir que les paroles d'Obélix et ses amis illustrent la structure causale (pourquoi ? Parce que) expliquée antérieurement. Cet usage de la bande dessinée est une bonne idée pour à la fois mettre en situation la règle de grammaire et apporter une touche culturelle. Le fait d'employer un document authentique donne une certaine crédibilité au fonctionnement de la langue.



Finalement, l'usage de la bande dessinée comme exemple grammatical est peu concluante au niveau communicatif et significatif. L'input est compréhensible c'est à dire que l'apprenant assimile les données linguistiques par la répétition de structures. L'apprentissage n'est donc pas d'ordre naturel, on privilégie le contenu à la forme. Cependant la bande dessinée peut être le support d'un exemple grammatical si l'activité ne repose pas seulement sur une seule règle de grammaire mais met en jeu du vocabulaire nouveau, un input riche, un contexte réel et significatif et une situation de communication.

III.2.3) La bande dessinée comme outil pédagogique

Et puis nous avons les manuels qui font de la bande dessinée une activité à part entière ou l'apprenant doit s'appuyer de celle-ci pour faire le travail demandé. En général, l'activité proposée autour de l'extrait de bande dessinée est un exercice de compréhension orale ou écrite suivis de questions grammaticales ou de vocabulaire. Elle peut apparaître en début d'unité comme introduction ou au milieu. Certains de ces manuels tentent de profiter au maximum de toutes les possibilités pédagogiques qu'offre l'extrait choisi pour une étude approfondie. La bande dessinée peut être un document didactique, authentique ou didactisée selon le manuel.

⁴⁵ Mouton, S, & Tilly, JP, (2000). *Francés 1*(pp 42). Madrid : Anaya.

La première méthode observée est « *Espace 1*⁴⁶ » édité par Hachette. Dans chaque unité nous pouvons remarquer deux pages consacrées à la bande dessinée (voir annexe n°5 et 6). La BD a été spécialement dessinée par un illustrateur pour le manuel, c'est pourquoi les illustrations sont de très bonnes qualités et les dialogues plutôt significatifs. A chaque début d'activité on demande à l'apprenant de regarder la bande dessinée et de faire des hypothèses sur l'histoire (*Avant d'écouter, regardez les dessins et essayer de deviner l'histoire. Posez vous des questions sur les dessins.*) On ne précise pas si cela doit se faire par écrit ou oralement, c'est donc toujours au professeur de s'adapter. Ensuite on demande aux élèves d'écouter le dialogue grâce au cd inclut dans le manuel. Après l'écoute s'en suit un exercice de vrai ou faux dans lequel il faut savoir si l'affirmation donnée est vraie ou fausse ce qui implique une deuxième écoute. Les activités qui suivent sont généralement des questions de compréhension, des textes à trous, des questions sur le vocabulaire (*trouvez dans le dialogue deux expressions pour...*) ou encore des questions de réflexion (*Qu'en pensez-vous ?*). Sur la même page on retrouve souvent une règle de grammaire en rapport avec le texte de la bande dessinée. Par exemple le futur proche, le subjonctif, les mots interrogatifs, l'impératif... Ce manuel tire donc profit de la bande dessinée pour travailler une grande partie des compétences langagières (compréhension écrite, orale, expression écrite et orale, interaction orale) et démarrer un nouveau point grammatical. De plus, bien que les histoires ne se suivent pas, les personnages restent les mêmes ce qui permet aux apprenants d'accompagner les personnages tout au long du manuel et pourquoi pas de s'identifier à l'un d'eux.

Dans le deuxième manuel « *ligne direct A1*⁴⁷ » de Didier, la même approche de la bande dessinée apparaît (voir annexe n°4) excepté qu'il s'agit ici d'un document authentique (*le guide junior pour bien élever les parents de J Goupil*). A l'inverse du premier manuel, il n'y a pas de piste audio. L'élève doit lire le document et répondre aux questions du livre « *Qu'est-ce que c'est ?* », « *Qui parle à qui ?* » Puis faire les exercices dérivés du cahier d'exercice qui consistent à relever les phrases exprimant l'interdiction et l'obligation. L'extrait de bande dessinée a été choisi pour commencer l'unité qui a pour objectif d'exprimer l'interdiction, l'obligation, l'accord le désaccord, exprimer ses émotions etc... On ne peut pas dire ici que sa fonction est de traiter un point grammatical puisqu'elle constitue une activité à elle seule permettant à la fois de prendre plaisir à lire de par son côté humoristique et d'aborder le thème de l'unité et les expressions utiles dont ils vont avoir besoin. L'apprentissage est donc plus ludique et stimulant.

Pour finir mon analyse, j'aimerais parler d'un manuel qui m'a paru le plus compétent dans son utilisation de la bande dessinée. Il s'agit de l'ouvrage « *Rythmes jeunes plus 3*⁴⁸ » de l'édition Hachette Sm qui a su monter un projet autour de la BD

⁴⁶ Capelle,G, & Gidon,N. (1990). *Espace 1* . Paris : Hachette.

⁴⁷ Lemeunier,V, & Palfalvi,A, & Binan, I, (2011). *Ligne direct A1*(pp 42). Paris : Didier.

⁴⁸ Capelle,G, & Cavalli,M, & Gidon,N, (2002). *Rythmes jeunes plus 3* (pp75). Madrid : Hachette SM.

(voir annexe n°7 et 8). Certes la bande dessinée n'est pas authentique mais l'activité permet de travailler toutes les compétences langagières et permet de conclure l'unité par une tâche finale motivante et valorisante pour les apprenants. L'objectif est de créer sa propre BD et de la mettre en scène.

Sur la première page, l'élève doit répondre à quelques questions concernant la lecture de la bande dessinée qui est présentée et ses caractéristiques (*Qu'apportent les bulles à la BD ?*, *Relisez uniquement les légendes de chaque vignettes*. *Comprenez vous l'histoire ?*) C'est questions permettent de voir le vocabulaire caractéristique de la BD et aussi la compréhension écrite. Sur la deuxième page on trouve une bande dessinée sans bulles et sans cartouches. On demande aux élèves, par groupe de trois, d'inventer l'histoire puis de rédiger les cartouches et finalement les bulles. Ensuite, les apprenants doivent échanger les écrits d'un groupe à l'autre, donner leurs avis et proposer des améliorations pour ensuite rédiger une BD commune avec les meilleures idées. Ici la compétence communicative grâce à l'interaction orale et écrite entre les élèves est au cœur de l'activité. De plus, le fait de pouvoir se corriger entre eux et de s'entre-aider pour améliorer le travail est une forme d'évaluation formative qui va permettre à l'élève de prendre conscience de ses erreurs pour progresser et aboutir à la tâche finale de manière coopérative.

Finalement la dernière activité demandée est de créer une petite pièce de théâtre comprenant deux narrateurs (un qui présente les personnages et l'autre qui raconte l'histoire), et des acteurs qui lisent le texte des bulles. Cette mise en scène est l'aboutissement du travail réalisé en équipe qui généralement motive beaucoup les élèves car chacun est impliqué dans un rôle. Pour aller encore plus loin, il serait formidable de pouvoir filmer les élèves jouant la scène pour ensuite le montrer aux autres élèves ou même aux parents.

Comme devoir maison, le livre propose une activité d'expression écrite où les apprenants doivent inventer l'histoire de la création d'un produit de leur choix.

En conclusion de cette analyse sur l'utilisation de la bande dessinée dans les manuels de FLE, je dirais que la meilleure approche est celle où la BD fait l'objet d'une activité à elle seule car elle permet à la fois de prendre plaisir à la lecture, d'aborder un nouveau thème et développer les compétences langagières. Cependant, l'extrait choisi doit être en accord avec l'unité et adapté au niveau de l'apprenant : ni trop simple ni trop compliqué. Lorsque celle-ci est authentique, je pense que l'intérêt y est plus fort pour l'apprenant car cela l'imprègne directement dans la culture française.

Abuser de la bande dessinée n'est pas non plus une bonne méthode car cela engendrait une lassitude. Il faut toujours penser à varier les supports pour éviter l'ennui de la routine. Mais je suis sûre d'une chose : la bande dessinée doit être intégrée dans les manuels car elle offre de nombreux avantages pour l'enseignement des langues.

IV- EXEMPLES D'ACTIVITÉS POUR DIFFERENTS NIVEAUX

IV.1- Activités pour les débutants niveau A1

Travailler avec des apprenants de niveau A1 sur la bande dessinée nécessite une attention particulière sur le choix de la BD. Il faut faire attention au vocabulaire (adapté au niveau), aux images significatives pour une bonne compréhension et adapter le contenu à ceux du curriculum. Il faut toujours se demander ce que va apporter cette bande dessinée aux élèves d'un point de vue linguistique, culturel et pédagogique. Le temps d'étude d'une bande dessinée, suivant l'objectif visé, peut varier entre une ou plusieurs sessions ou moins d'une demi heure si celle-ci est utilisée comme exercice d'application. Dans cette partie je vais exposer plusieurs types d'exercices à réaliser avec des apprenants débutants en essayant de travailler toutes les compétences langagières (expression écrite/orale, compréhension écrite/orale, interaction écrite/orale). Et démontrer que la bande dessinée est un support aux multiples facettes. De plus, mes activités seront toutes basées sur des supports authentiques pour centrer d'avantage l'apprentissage sur la communication réelle.

1^{ère} activité :

Objectifs : Ecouter et interpréter différents bruitages adoptant une attitude respectueuse

Comprendre de manière autonome une bande dessinée et retrouver le sens logique de l'histoire

Support : extrait de la bande dessinée « les copines », de Dominique Mainguy, tome 3 (*voir annexe n° 1*)

Contenu : les moments de la journée

Durée : 15 minutes

Matériel : bande sonore

Organisation du groupe : classe entière puis par groupes de deux.

Compétence langagière : compréhension orale, expression orale

Description : Les élèves vont écouter une première fois la bande sonore sans avoir la bd sous les yeux. Dans cette bande sonore, très significative, les élèves pourront entendre des bruitages comme le klaxonne d'un bus, la sonnerie du collège, ou des bruits de pas dans l'escaliers. Ils vont alors faire des hypothèses sur les bruits entendus.

Lors de la deuxième écoute, le professeur donnera aux élèves les vignettes dans le désordre pour qu'ils puissent par groupe de deux les remettre en ordre grâce à la bande sonore. Chaque groupe justifiera son choix.

2^{ème} activité :

Objectifs : Associer un texte avec des images de manière coopérative

Réfléchir et comparer sa culture avec la culture francophone en évitant tout type de discrimination

Support : extrait de la bande dessinée « les copines », de Dominique Mainguy, tome 3

Contenu : les moments de la journée, les heures, culture française, le présent de l'indicatif.

Durée : 5 minutes

Organisation du groupe : par groupe de deux.

Compétence langagière : expression orale, compréhension écrite

Description : Le professeur distribuera à chaque groupe des phrases du type « A 17 heures elle fait le ménage, à 14 heures elle fait les courses ». Les apprenants devront alors associer chaque vignette avec une phrase. Lors de la mise en commun le professeur demandera aux élèves (étrangers) si les horaires présentés dans cette bande dessinée leur paraissent en accord avec les leurs, dans leur pays. Celui-ci pourra donc expliquer aux élèves les horaires français d'une journée type.

3^{ème} activité :

Objectif : Réaliser une bande dessinée en suivant un modèle donné

Support : extrait de la bande dessinée « les copines », de Dominique Mainguy, tome 3

Contenu : les moments de la journée, les heures, les verbes pronominaux, le présent de l'indicatif. Compétence informatique

Durée : 20 minutes

Organisation de la classe: Par groupes de deux. En salle informatique

Compétence langagière : Expression écrite,

Description : Les élèves seront par groupe de deux et devront réaliser une mini bande dessinée sur les moments de leur journée en cherchant des images sur internet qui correspondent au texte. Par exemple « *Je me lève à 8 heures* » sera associé avec une image correspondante.

IV.2- Activités pour les apprenants intermédiaires, niveau A2

Afin de motiver au maximum les élèves et leur faire partager la culture française, les activités proposées ci-dessous s'appuient sur la bande dessinée de Titeuf, normalement connu par les élèves à travers le dessin animé retransmis aussi en Espagne. Toujours dans l'objectif de respecter les normes du curriculum, les activités mettent en jeu les compétences langagières et les contenus grammaticaux pour des élèves de 3° et 4° de la ESO (futur proche, superlatif, expression de l'opinion, structure c'est...qui/que).

1^{ère} activité :

Objectifs: Lire et comprendre une bande dessinée pour inventer la partie manquante afin de garder une certaine cohérence pour permettre la compréhension.

Support: Bande dessinée Titeuf, *le miracle de la vie*, (annexe n°2)

Contenu: présent, impératif.

Durée: 10 minutes

Organisation de la classe: Par groupes de 2

Compétence langagière: Expression écrite, compréhension écrite

Description : Le professeur donne aux élèves la planche de la BD Titeuf avec deux vignettes manquantes. Les élèves doivent alors dessiner les vignettes manquantes par groupe de deux. Puis d'expliquer à la classe leur choix.

2^{ème} activité :

Objectifs: S'exprimer oralement pour déterminer la suite du dessin animé dans une attitude participative.

Support: Le dessin animé Titeuf «*la Boum*»

Contenu: Le futur proche, expressions de l'opinion

Durée: 10 minutes

Matériel: Une télévision

Organisation de la classe: La classe entière

Compétence langagière: Compréhension orale, expression orale en continu et en interaction

Description: Le professeur montre aux élèves le dessin animé Titeuf en coupant certains passages pour que les élèves essayent de deviner la suite. Ils devront utiliser le futur proche et l'expression de l'opinion.

3^{ème} activité :

Objectifs: Adapter à l'oral une bande dessinée dans une situation de communication et dans un esprit coopératif.

Support: plusieurs bandes dessinées différentes

Contenu: langage familier, structure c'est...que, le superlatif

Durée: 15-20 minutes

Organisation de la classe: Par groupes de 4-5

Compétence langagière: Compréhension écrite, expression orale en interaction

Description : Les élèves, par groupe de 4 ou 5, devront choisir une des bandes dessinées proposées par le professeur pour la jouer devant la classe. A la fin les élèves voteront pour la meilleure représentation en argumentant leur choix. Pour cela le professeur s'exprimera le premier pour montrer la structure à employer « **c'est** le groupe 2 **que** j'ai choisi parce qu'il était **plus** drôle **que** les autres groupes.

IV.3- Activités pour les apprenants avancés, niveau B1

La bande dessinée peut tout à fait être utilisée pour des apprenants de niveau B1. Si celle-ci est adaptée aux goûts et au niveau des élèves, l'apprentissage sera nécessairement bénéfique. Si l'on jette un coup d'œil au curriculum des élèves de Bachillerato, dont le niveau doit normalement atteindre le B1, la lecture de textes variés en accord avec leurs intérêts personnels et académiques apparaît très clairement dans les contenus « *Lectura autónoma de textos diversos relacionados*

con sus intereses académicos, personales y profesionales futuros, utilizando distintas estrategias de lectura según el texto y la finalidad que se persiga y apreciando este tipo de lectura como forma de obtener información, ampliar conocimientos y disfrutar⁴⁹. »

Pour ce type d'apprenants la bande dessinée pour adulte pourra être envisagée du moment où le contenu linguistique s'adapte au niveau demandé.

1^{ère} activité :

Objectif: Comprendre et repérer les différents types de langages d'une vidéo.

Support: Extrait vidéo de l'épisode « l'Affaire Tournesol », fiche synthèse

Contenu: Langage familier, adjectifs du caractère.

Durée: 10 minutes

Matériel: Un vidéoprojecteur

Organisation de la classe: Classe entière

Compétence langagière: Compréhension orale

Description: Le professeur passe l'extrait du dessin animé l'affaire tournesol. Les élèves doivent analyser les différents types de langages utilisés par les différents personnages. Analyser leur caractère et relever les expressions employées par le capitaine Haddock. Afin de rendre l'activité plus ludique le professeur demandera aux élèves d'associer les personnages du dessin animé avec des élèves de la classe en fonction de leur caractère et personnalité en justifiant leur choix.

Personnages	Langage utilisé	Caractère	Comparaison avec un élève de la classe
Tintin			
Haddock			
Dupont			
Tournesol			

⁴⁹ Junta de Castilla y León (2008); *Por el que se establece el currículo de bachillerato en la Comunidad de Castilla y León*. DECRETO 42/2008, BOCYL n°111

Bianca			
Colonel sponsz			
Séraphin lampion			

2^{ème} activité



Objectif: Apprendre à chercher par soi même la signification d'un texte complexe.

Support: Vignettes de plusieurs bandes dessinées de Tintin où apparaissent les injures du capitaine Haddock

Contenu: Vocabulaire complexe, compétence informatique, les synonymes

Durée: 15 minutes

Matériel: Des ordinateurs avec connexion à internet

Organisation de la classe: Par groupes de deux en salle informatique

Compétence langagière: Compréhension écrite, expression orale en continu

Description: Le professeur donne à chaque groupe deux ou trois vignettes comportant les injures du capitaine haddock. Les élèves, en salle informatique, doivent rechercher la signification des mots inconnus à partir du site wikipédia qui propose un article sur les jurons du capitaine Haddock. A partir de la signification des mots, ils devront chercher des synonymes et reconstituer la citation pour une meilleure compréhension. Ils exposeront ensuite leur recherche aux autres élèves en justifiant le synonyme.

3ème activité :



Objectif: Ecrire une injure à la manière du capitaine Haddock, en utilisant le vocabulaire adéquat dans une attitude participative.

Support: La vignette du capitaine Haddock présentée ci-dessus

Contenu: Vocabulaire des injures, impératif, structure « espèce de... »

Durée: 15 minutes

Matériel: « Le Haddock illustré » de Albert Algoud (cité en bibliographie)

Organisation de la classe: Individuel puis par groupes de deux

Compétence langagière: Expression écrite, expression orale en interaction, compréhension écrite

Description : Individuellement les élèves vont écrire une réplique sur le modèle du capitaine Haddock en s'aidant du livre de Algoud. Chaque élève aura un thème donné, par exemple « Il est 4 heure du matin et votre voisin fait du bruit depuis 3 heures. Vous allez frapper à sa porte pour l'insulter à la manière du capitaine Haddock » ou encore « Les yaourts que vous avez achetés ce matin au supermarché sont périmés d'une semaine et le vendeur ne veut pas vous rembourser ». Une fois la réplique rédigée, les élèves imagineront un jeu de rôle entre deux personnages et utiliseront leur réplique.

V- UNITÉ DIDACTIQUE « A VOS MARQUES, PRETS, BULLEZ ! »

V.1- Contextualisation

Cette unité est inscrite dans le programme de français pour la 4^{ème} année de la ESO, laquelle est obligatoire pour tous les élèves ayant choisi français comme deuxième langue étrangère. Elle peut aussi être appliquée pour une classe de français langue première. Elle est donc dirigée aux élèves entre 15 et 18 ans. C'est au professeur que revient la capacité à adapter cette unité en fonction du niveau de ses élèves, des possibles cas d'élèves ayant recours à des mesures éducatives spéciales, du nombre d'élèves par classe etc...

L'unité sera mise en pratique au début du troisième trimestre, durant la première, deuxième et troisième semaine du mois d'avril. Sa durée sera de 6 sessions, de 1 à 1 heure et demie.

Les prérequis nécessaires pour le bon fonctionnement des séances et activités sera principalement l'emploi du subjonctif bien que celui-ci sera revu lors de la deuxième session. Evidemment toutes les connaissances acquises durant les cours et les années précédentes seront utiles et profitables.

L'unité abordera le thème de la bande dessinée française à travers différents textes authentiques. La grande particularité de cette unité est qu'elle respecte l'approche actionnelle. En effet, à la fin de l'unité les élèves devront réaliser une tâche significative : créer un roman-photo. Cette perspective dite actionnelle considère l'apprenant comme acteur social de son apprentissage.

V.2- Introduction

La raison pour laquelle j'ai choisi le thème de la B.D. française, c'est qu'à travers l'analyse de cette typologie textuelle, les apprenants sont supposés être capables d'acquérir les contenus exposés dans le curriculum et développer leur compétence communicative. De plus, ce thème permet d'aller au-delà des contenus minimums et d'enrichir leurs connaissances dans la langue française.

Je me suis intéressée à la Bande Dessinée parce que cela me paraissait être un sujet motivant et attractif pour des élèves de quinze ans. Mon unité didactique aborde toutes les compétences langagières dans différentes activités communicatives qui mènent toutes à la réalisation de la tâche finale.

V.3- Eléments relatifs au curriculum dans l'unité

Objectifs généraux

1. Rédiger des dialogues dans le but de créer un roman-photo en utilisant les ressources adéquates pour la cohérence du récit adoptant une attitude de coopération et de respect.
2. Utiliser les nouvelles technologies pour présenter la tâche finale oralement et par écrit de manière autonome
3. Analyser et comprendre la bande dessinée française à travers différents exemples dans le but de faire de la lecture une source de plaisir.
4. Apprécier la culture française et sa littérature comme outil d'apprentissage et de développement personnel en considérant leurs possibilités communicatives.
5. Acquérir la confiance en soi pour s'exprimer oralement et par écrit en produisant un discours compréhensible et adapté au thème de la bande dessinée, en considérant les efforts fournis pour surmonter les difficultés.

Objectifs didactiques

Session 1 :

- Montrer et expliquer l'évolution de la BD en France de manière coopérative
- Mettre en relation une image avec sa description en utilisant des stratégies de comparaisons dans un but communicatif
- Comprendre et identifier l'ordre d'une histoire à travers différentes images dans une attitude coopérative dans le but de reconstituer un récit cohérent.
- Ecrire le dialogue manquant d'une bande dessinée pour rendre compréhensible l'histoire, adoptant une conduite autonome et faisant de l'écriture une source d'enrichissement personnel.
- Lire et critiquer un texte créé par un camarade suivant une démarche respectueuse évitant tout type de discrimination.

Session 2 :

- S'exprimer oralement sur la signification de peintures surréalistes dans une situation de communication en utilisant une structure donnée.
- Regarder et écouter un clip vidéo pour relever la pensée du chanteur et le thème de la chanson de manière participative.
- Trouver les paroles manquantes de la chanson en remplaçant les verbes à la forme adéquate dans un esprit de collaboration.
- Apprécier la chanson française et s'exprimer à l'oral en se centrant sur la prononciation.

- Repérer une forme verbale particulière dans une chanson et savoir l'utiliser dans différents contextes.

Session 3 :

- Ecouter et comprendre les consignes spécifiques de la tâche finale en manifestant un comportement réceptif et curieux.
- Inventer et écrire une histoire en respectant les règles textuelles de la bande dessinée, et développant l'interaction et la coopération dans le groupe.

Session 4 :

- Considérer la langue étrangère comme une discipline faisant appel à la créativité en simulant l'intérêt des élèves.
- Utiliser les technologies de l'information et de la communication afin de créer une histoire adoptant une attitude collaborative

Session 5 :

- Connaître le fonctionnement d'un logiciel de montage afin de pouvoir s'en servir pour la réalisation de la tâche en étant conscient de son utilité pour l'apprentissage de la langue.
- Mettre en pratique les informations données par le professeur et utiliser le logiciel de montage de manière autonome

Session 6 :

- S'exprimer oralement pour présenter son travail en s'efforçant d'être le plus clair et persuasif possible.
- Lire et évaluer de manière objective le travail de ses camarades.
- Elaborer un texte simple pour mettre en valeur le travail réalisé dans une attitude participative

Compétences de base

Mon unité didactique donnera aux élèves la possibilité de travailler le maximum de compétences basiques nécessaires au développement personnel de l'élève. Nous trouverons donc :

Compétences :

- la compétence **communicative** qui sera présente dans toutes les activités proposées à partir de l'interaction entre les élèves et le professeur.

- la compétence du **traitement de l'information** et la compétence **digitale** à partir de l'utilisation des ordinateurs, de l'appareil photo, du logiciel "comic life".
- La compétence **sociale et citoyenne** à travers le travail en groupe, le respect et la coopération.
- La compétence **culturelle et artistique** par l'analyse de la bande dessinée française et la réalisation de leur propre bande dessinée.
- La compétence **apprendre à apprendre** car les élèves sont acteurs de leur apprentissage. De plus le fait de créer par eux même leur BD en utilisant un logiciel inconnu leur permettra d'apprendre à apprendre.
- La compétence de **l'autonomie et de l'initiative personnelle** puisque les élèves devront travailler de manière autonome et prendre des décisions par eux même pour arriver à l'objectif demandé.

Contenus spécifiques

Savoir

- Connaissance du vocabulaire de la bande dessinée et ses caractéristiques
- Reconnaissance de différents types de bande dessinée française et les personnages importants.
- Rédaction d'un texte sous forme de dialogue en respectant les règles de la bande dessinée.
- Emploi du subjonctif
- Compréhension du fonctionnement du logiciel « comic life »

Savoir faire

- Elaboration d'un roman photo
- Utilisation du logiciel « comic life »
- Exposition le travail final en l'argumentant

Savoir être

- Témoignage d'un intérêt envers le monde de la bande dessinée
- Attitude respectueuse et coopérative en équipe pour réaliser la tâche finale
- Respect des consignes données
- Comportement autonome
- Critique et évaluation de manière objective.

Critère d'évaluation

La méthode d'évaluation employée pour cette unité est principalement formative. Nous utiliserons un peu la sommative notamment pour les travaux écrits. Le progrès observable entre la première ébauche réalisée par les élèves et la dernière sera l'aspect principal de mesure pour l'évaluation ainsi que l'intervention active en classe.

Les critères d'évaluation mis en jeu sont les suivant :

- 1- Comprendre l'information générale et spécifique, l'idée principale et les détails les plus pertinents de textes oraux émis dans des situations de communication interpersonnelle ou à travers les moyens audiovisuels sur des thèmes qui n'exigent pas de connaissances spécifiques.
- 2- Participer dans des interactions en utilisant des stratégies adéquates pour commencer, maintenir et terminer la communication en produisant un discours compréhensible et adapté à la situation et à l'intention communicative.
- 3- Comprendre et extraire de manière autonome l'information générale et spécifique de divers textes écrits authentiques et adaptés (longueur variable) en discriminant des faits et des opinions et en identifiant l'intention communicative de l'auteur.
- 4- Rédiger avec une certaine autonomie des textes divers de structures logiques en utilisant les conventions basiques, le lexique approprié, et les éléments nécessaires de cohésion et de cohérence, pour marquer le rapport entre les idées et les rendre compréhensibles au lecteur.
- 5- Utiliser consciemment et de façon autonome les connaissances acquises sur les systèmes linguistiques de la langue étrangère dans différents contextes de communication, comme instrument d'autocorrection et d'autoévaluation des propres productions orales et écrites et pour comprendre celles d'autrui.
- 6- Utiliser les technologies de l'information et de la communication de façon autonome pour chercher et sélectionner de l'information, produire des textes à partir des modèles ; envoyer et recevoir des mails et établir des rapports personnels oraux et écrits, en montrant de l'intérêt pendant la réalisation des activités.
- 7- Identifier et décrire les aspects culturels les plus pertinents des pays où l'on parle la langue étrangère et établir des rapports entre les coutumes, les us, attitudes et valeurs les plus significatifs de la société dont la langue est étudiée avec sa propre langue.

Stratégie didactique

Une des stratégies que j'utiliserai au cours de l'unité sera l'emploi de la communication non-verbale à travers une gestuelle corporelle et faciale très expressive pour s'assurer de la compréhension des élèves. De plus, une grande partie du travail sera réalisée à l'aide de technologies de l'information et de la communication (ordinateur, tableau interactif, appareil photo, logiciel

montage-photo) pour motiver et capter l'intérêt des apprenants. Le travail en groupe sera également essentiel pour créer un climat de confiance dans la classe et permettre de réduire le filtre affectif.

Elaboration des activités

1^{ère} session (1h15) : « Entrez dans le monde de la BD. »

Critères d'évaluation :

- Définir les caractéristiques propres à la Bande Dessinée française au cours de son histoire à partir de comparaisons faites entre différents comics.
- Classer les images d'une B.D. pour rendre l'histoire cohérente et arriver à sa compréhension en argumentant son choix.
- Inventer les dialogues manquants d'une Bande Dessinée de manière à ce que ceux-ci correspondent aux images.

○ Activité de routine (3min) :

Organisation de la salle de classe	la classe entière
Objectif	Saluer dans la langue étrangère en montrant une attitude de communication et de respect.
Description	Saluer le professeur et les autres élèves
Input	« Bonjour à tous et à toutes, vous allez bien aujourd'hui ? »
Matériel	aucun

○ Activité d'introduction (20 min) :

Organisation de la salle de classe	Par groupes de 2 ou 3 puis classe entière
Objectif	Montrer et expliquer l'évolution de la BD en France de manière coopérative
Contenus	<ul style="list-style-type: none"> ✓ description d'une BD ✓ vocabulaire de la BD ✓ démonstratifs ✓ expression de la cause
Compétences langagières	<ul style="list-style-type: none"> ✓ compréhension écrite ✓ expression écrite ✓ expression orale en continuée ✓ expression orale en interaction
Description	Distribution de différentes planches de bd françaises (auteurs et dates différentes) à chaque groupe. Chacun décrit la B.D. qu'il a et essaye de la situer chronologiquement avec celle des autres.
Input	« Aujourd'hui nous commençons une

	<p>nouvelle unité sur le thème de la bande dessinée. Tout au long de celle-ci nous allons travailler différents points pour qu'à la fin vous puissiez réaliser votre propre bande dessinée.</p> <p>Je vais distribuer à chaque groupe une planche de bd. Vous devez faire une description écrite de cette bd, deviner son époque. Puis chacun exposera sa bd aux autres et vous essayerez de les classer de la plus vieille à la plus actuelle en expliquant pourquoi. »</p>
Matériel	Des planches de bd de différentes années.

○ **Première activité de renforcement (15 min) :**

Organisation de la salle de classe	Par groupes de 2 ou 3
Objectif	Mettre en relation une image avec sa description en utilisant des stratégies de comparaisons dans un but communicatif.
Contenus	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Description physique ✓ Caractère ✓ Double négation
Compétences langagières	<ul style="list-style-type: none"> ✓ compréhension écrite ✓ expression orale continuée ✓ expression orale en interaction
Description	Le professeur présente au tableau différentes images de personnages célèbres de bd française. Après la description des personnages oralement, chaque groupe reçoit une brève description relative à l'un des personnages présentés. Ils doivent la lire et trouver à qui elle appartient en justifiant leur choix et en utilisant la double négation.
Input	« Voici des personnages célèbres de bande dessinée française. Pouvez vous me les décrire physiquement et faire des hypothèses concernant leur âge, leur caractère, leur métier... ? [...] Maintenant je vais distribuer à chaque groupe la description d'un de ces personnages. Vous allez essayer de deviner de qui il s'agit et m'expliquer pourquoi . Par exemple « ce n'est pas Tintin car...ni Obélix car...»
Matériel	Photos de personnages et descriptions.

○ **Deuxième activité de renforcement (10min)**

Organisation de la salle de classe	Par groupes de 2 ou 3
Objectif	Comprendre et identifier l'ordre d'une histoire à travers différentes images dans une attitude coopérative dans le but de reconstituer un récit cohérent.
Contenus	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Argumentation ✓ Vocabulaire de la BD
Compétences langagières	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Compréhension écrite ✓ Expression orale en continuée ✓ Expression orale en interaction
Description	Les élèves doivent retrouver l'ordre des vignettes d'une bande dessinée qui a été mélangée et expliquer leur choix.
Input	« Toujours par groupe, vous allez devoir reconstituer l'ordre d'une bd à partir des vignettes que je vais vous donner. Lors de la mise en commun, vous expliquerez pourquoi vous avez choisi cet ordre plus qu'un autre. »
Matériel	Des vignettes d'une planche de B.D.

○ **Troisième activité de renforcement (20 min)**

Organisation de la salle de classe	Groupes de 2-3
Objectif	Ecrire le dialogue manquant d'une bande dessinée pour rendre compréhensible l'histoire, adoptant une conduite autonome et faisant de l'écriture une source d'enrichissement personnel.
Contenus	<ul style="list-style-type: none"> ✓ caractéristiques du dialogue
Compétences langagières	<ul style="list-style-type: none"> ✓ expression écrite
Description	Retrouver le dialogue d'une planche de B.D. ou les dialogues ont été effacés.
Input	« Maintenant je vais distribuer à chacun une planche de bd où les dialogues ont été effacés. A vous de les imaginer. Attention à ce que vos dialogues soient cohérents avec les images. »
Matériel	Une planche de B.D. sans les dialogues

○ **Relaxation (15 min)**

Organisation de la salle de classe	Groupes de 2-3
Objectif	Lire et critiquer un texte créé par un camarade suivant une démarche respectueuse évitant tout type de

	discrimination.
Contenus	✓ Transmission d'information d'un texte (bloque 2)
Compétences langagières	✓ Expression orale en continuée ✓ Compréhension écrite
Description	Le professeur ramasse les écrits, les numérote et les mélange. Il distribue à chaque élève une bd. Chacun lit la bd écrite par un autre élève et la passe à son voisin. Quand tout le monde a lu tous les différents dialogues imaginés, un vote sera effectué pour désigner le meilleur.
Input	« Je vais maintenant distribuer au hasard les dialogues, vous allez tous les lire et noter sur une feuille le ou les numéros de B.D. qui vous ont le plus plu en argumentant. »
Matériel	Les dialogues inventés des élèves.

2^{ème} session (1heure) : « L'art du subjonctif »

Critères d'évaluation :

- Intervenir oralement de façon autonome en utilisant la structure appropriée pour faire des hypothèses sur la signification d'images.
- Ecouter et comprendre un message oral pour relever les données manquantes.
- Prononcer de manière correcte le texte d'une chanson dans une attitude participative.

○ Activité de routine (3 min) :

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Saluer dans la langue étrangère en montrant une attitude de communication et de respect.
Description	Saluer le professeur et les autres élèves
Input	« bonjour à tous et à toutes, vous allez bien aujourd'hui ? »
Matériel	Aucun

○ Introduction (15 min)

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	S'exprimer oralement sur la signification de peintures surréalistes dans une

	situation de communication en utilisant une structure donnée.
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Subjonctif ✓ Expression de l'opinion ✓ Culturels (peintures)
Compétences langagières	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expression orale en continuée ✓ Expression orale en interaction
Description	A partir de peintures surréalistes les élèves doivent faire des hypothèses sur leur signification et leur représentation, en utilisant une structure donnée pour pouvoir utiliser le subjonctif « il me semble qu'on voit..., il est possible que ce soit... »
Input	« Je vais vous montrer des peintures surréalistes. Vous allez devoir me dire à l'oral qu'est-ce qu'elles pourraient représenter d'après vous et justifier votre choix. Vous commencerez votre phrase par « il me semble que ce soit... ou il est possible qu'on voit... »
Matériel	Des peintures surréalistes, un vidéo projecteur

○ **Première Activité de renforcement (5 min)**

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Regarder et écouter un clip vidéo pour relever la pensée du chanteur et le thème de la chanson de manière participative.
Contenus	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les sentiments ✓ Les souvenirs
Compétences langagières	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Compréhension orale ✓ Expression orale en continuée
Description	Les apprenants devront regarder un clip vidéo de la chanson « viens, je t'emmène au vent » et être capables de savoir quel est le sujet traité par le chanteur.
Input	« Je vais vous passer un clip vidéo et vous aller essayer de me dire de quoi parle le chanteur, quelles émotions il exprime. »
Matériel	clip vidéo « Viens, je t'emmène au vent » de Louise Attaque

○ **Deuxième activité de renforcement (10 min) :**

Organisation de la salle de classe	Par groupes de 3
Objectif	Trouver les paroles manquantes de la chanson en remplaçant les verbes à la forme adéquate dans un esprit de collaboration.

Contenus	✓ Le subjonctif
Compétences langagières	✓ Expression écrite ✓ Compréhension orale
Description	A partir d'une deuxième écoute de la chanson, les élèves devront retrouver les paroles manquantes par groupes de 2 ou 3. Les verbes manquants sont ceux employés au subjonctif. Durant la mise en commun, le professeur demandera aux élèves le point commun entre tous les verbes puis ils essayeront de retrouver l'infinitif.
Input	« Maintenant que nous avons vu la vidéo, vous allez écrire par groupes de trois une possible continuation ou dénouement de l'histoire. Pensez à vous servir des temps du futur. »
Matériel	Chanson « Viens je t'emmène au vent » de Louise Attaque et ses paroles

○ **Troisième activité de renforcement (10 min) :**

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Apprécier la chanson française et s'exprimer à l'oral en se centrant sur la prononciation.
Contenus	✓ Le subjonctif
Compétences langagières	✓ Expression orale
Description	La classe entière pourra chanter la chanson avec les paroles retrouvées. Le fait de chanter ensemble permettra de réduire le filtre affectif car les élèves qui n'osent pas chanter seuls pourront se fondre dans l'ensemble du groupe. Afin de rendre l'activité plus ludique, le professeur pourra couper la musique à certain passage pour que les élèves puissent chanter par eux même en essayant de garder le rythme.
Input	« Maintenant nous allons chanter tous ensemble la chanson. »
Matériel	Chanson « Viens je t'emmène au vent » de Louise Attaque et ses paroles

○ **Quatrième activité de renforcement (10 min) :**

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Repérer une forme verbale particulière dans une chanson et savoir l'utiliser dans différents contextes.

Contenus	✓ Le subjonctif
Compétences langagières	✓ Compréhension orale ✓ Expression orale
Description	Les élèves vont écouter la chanson « Pas toi » de Jean Jacques Goldman, et essayer de trouver les verbes employés au subjonctif dans la chanson. Le professeur pourra les aider en leur indiquant qu'il y a 3 verbes. Puis ils devront réaliser des phrases à l'oral avec la même structure de la chanson « quoique je fasse.... , ou que je sois ...»
Input	« Je vais vous faire écouter une chanson où se cachent trois verbes au subjonctif. Vous allez essayer de les retrouver. »
Matériel	Chanson et clip vidéo « Pas toi » de Jean Jacques Goldman

3^{ème} session (1 heure) : « À vous d'écrire ! »

Critères d'évaluation :

- Rédiger une histoire en faisant preuve d'autonomie et en utilisant les conventions propres à la Bande Dessinée, le tout dans une démarche participative.

○ Activité de routine (3min) :

Organisation de la salle de classe	la classe entière
Objectif	Saluer dans la langue étrangère en montrant une attitude de communication et de respect.
Description	Saluer le professeur et les autres élèves
Input	« bonjour à tous et à toutes, vous allez bien aujourd'hui ? »
Matériel	Aucun

○ Introduction (10 min)

Organisation de la salle de classe	Classe entière
Objectif	Ecouter et comprendre les consignes spécifiques de la tâche finale en manifestant un comportement réceptif et curieux.
Contenus	✓ Le subjonctif
Compétences basiques	✓ communicative ✓ Autonomie et initiative personnelle

	✓ sociale
Compétences langagières	✓ Compréhension orale
Description	<p>Le professeur va expliquer le projet du roman photo aux élèves, donner les consignes et constituer les groupes.</p> <p>Consignes du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respect du thème (les 10 conseils pour ...), - groupes de 4 - 3 feuilles maximum soit environs 20 vignettes. - utiliser le subjonctif - exprimer ses émotions - utiliser des onomatopées - rester dans l'enceinte du lycée.
Input	<p>« Aujourd'hui et dans les séances qui vont suivre nous allons à notre tour créer une bande dessinée. Par groupe de 4 vous aller réaliser un roman-photo, c'est à dire une sorte de bande dessinée à partir de photos et de dialogues. Chaque groupe devra respecter le thème qui est « les 10 conseils pour...(perdre du poids, être riche, devenir populaire au lycée etc», et respecter les consignes suivantes : 20 vignettes maximum, penser à utiliser le subjonctif, exprimer ses émotions et utiliser des onomatopées. Aujourd'hui vous allez commencer à trouver le scénario et écrire les dialogues. Pensez que les photos seront prises dans l'enceinte du lycée (cours, classe, couloir...). A la fin de l'heure je ramasserai votre brouillon. »</p>
Matériel	La fiche synthèse

○ **Activité de renforcement (40 min)**

Organisation de la salle de classe	Par groupes de 4
Objectif	Inventer et écrire une histoire en respectant les règles textuelles de la bande dessinée, et développant l'interaction et la coopération dans le groupe.
Contenus	✓ Le subjonctif
Compétences langagières	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expression écrite ✓ Expression orale en interaction
Description	Les élèves rédigent par groupes les dialogues et imaginent l'histoire en remplissant la fiche synthèse.

Input	« si vous avez des questions ou des problèmes de vocabulaire, n'hésitez pas à me demander. Si le travail n'est pas fini aujourd'hui vous le terminerez à la maison. »
Matériel	Fiche synthèse

4^{ème} session (1h15) : « A vos appareils photo ! »

Critères d'évaluation :

- Utiliser les technologies de l'information et de la communication en tant qu'outil pratique pour la création et projection d'une histoire, en montrant de l'intérêt au cours de la réalisation de l'activité.

○ Activité de routine (3min) :

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Saluer dans la langue étrangère en montrant une attitude de communication et de respect.
Description	Saluer le professeur et les autres élèves
Input	« bonjour à tous et à toutes, vous allez bien aujourd'hui ? »
Matériel	Aucun

○ Introduction (15min) :

Organisation de la salle de classe	Groupe de 5
Objectif	Considérer la langue étrangère comme une discipline faisant appel à la créativité en simulant l'intérêt des élèves.
Contenus	✓ Interagir avec son groupe (bloc 1)
Compétences langagières	✓ Expression orale en interaction
Description	Les élèves s'organisent, préparent le lieu, les décors, les rôles de chacun, les déguisements etc...
Input	« Aujourd'hui nous allons faire les photos pour votre roman- photo. Je vous laisse 15 minutes pour préparer les décors, organiser le rôle de chaque membre de l'équipe, mettre les déguisements que vous avez apportés etc.»
Matériel	Déguisements, tous types d'objets pour le décor.

○ Activité de renforcement (1h) :

Organisation de la salle de classe	Par groupes de 4
Objectif	Utiliser les technologies de l'information et de la communication afin de créer une histoire adoptant une attitude collaborative et de respect envers les opinions des autres.
Contenus	✓ Donner des indications ✓ Exprimer son avis
Compétences langagières	✓ Expression orale en interaction
Description	Faire plusieurs photos pour réaliser les vignettes du roman-photo.
Input	« Je vous laisse à votre disposition un appareil photo pour photographier les scènes de vos vignettes. Vous pouvez faire plusieurs clichés pour après choisir le meilleur .Chaque membre du groupe doit participer. Je vous demande de parler le plus possible dans la langue étrangère entre vous ».
Matériel	Un appareil photo

5^{ème} session (1heure) : « 1, 2, 3...Action ! »

Critères d'évaluation :

- Editer, à partir d'un modèle, un photomontage qui réunit les dialogues écrits et les photos prises en respectant l'ordre chronologique dans un but communicatif.

○ Activité de routine (3min) :

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Saluer dans la langue étrangère en montrant une attitude de communication et de respect.
Description	Saluer le professeur et les autres élèves
Input	« bonjour à tous et à toutes, vous allez bien aujourd'hui ? »
Matériel	Aucun

○ Introduction (10-15 min) :

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Connaître le fonctionnement d'un logiciel de montage afin de pouvoir s'en servir pour la réalisation de la tâche en étant conscient de son utilité pour l'apprentissage de la langue.
Contenus	✓ Vocabulaire informatique
Compétences langagières	✓ Compréhension orale

Description	Le professeur explique aux élèves le fonctionnement du logiciel « comic life » pour qu'ils puissent par la suite créer eux-mêmes leur bande dessinée.
Input	« Aujourd'hui nous allons travailler avec le logiciel comic life qui va vous permettre de réaliser votre bande dessinée. Je vais dans un premier temps vous expliquer son fonctionnement. »
Matériel	Ordinateurs, logiciel « comic life », photos prises par les élèves, dialogues corrigés.

○ **Activité de renforcement (35min) :**

Organisation de la salle de classe	Par groupes de 5
Objectif	Mettre en pratique les informations données par le professeur et utiliser le logiciel de montage de manière autonome.
Contenu	✓ Vocabulaire informatique
Compétences langagières	✓ Compréhension orale ✓ Expression orale en interaction
Description	Chaque groupe réalise sa bande dessinée à partir du logiciel comic life en ajoutant les photos et les dialogues.
Input	« si vous avez des difficultés avec le logiciel demandez moi et je passe vous voir. »
Matériel	Ordinateurs, logiciel « comic life ».

6^{ème} session (1heure) : «Votez pour le meilleur ! »

Critères d'évaluation :

- Présenter oralement la tâche finale en produisant un discours cohérent et logique.
- Commenter et critiquer le travail de ses camarades de manière respectueuse et objective.
- Ecrire un texte simple soulignant les points positifs du travail dans le but de convaincre les élèves de voter pour le sien.

○ **Activité de routine (3min) :**

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Saluer dans la langue étrangère en montrant une attitude de communication et de respect.
Description	Saluer le professeur et les autres élèves
Input	« bonjour à tous et à toutes, vous allez bien aujourd'hui ? »

Matériel	Aucun
----------	-------

○ **Introduction (15 min) :**

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	S'exprimer oralement pour présenter son travail en s'efforçant d'être le plus clair et persuasif possible.
Contenus	✓ Production d'un discours oral (bloc 1)
Compétences langagières	✓ Expression orale en continuée
Description	A tour de rôle, les différents groupes présentent leur bande dessinée aux autres élèves, expliquent en quoi leur histoire respecte le thème et les consignes, quelles difficultés ils ont rencontré au cours de sa réalisation.
Input	« Chaque groupe va venir présenter sa bande dessinée aux autres en expliquant la trame de l'histoire, si les consignes ont été respecté et quelles difficultés vous avez rencontrées lors de la réalisation de votre bande dessinée. »
Matériel	Les bandes dessinées créées par les élèves.

○ **Première activité de renforcement (20 min) :**

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Lire et évaluer de manière objective le travail de ses camarades.
Contenus	✓ S'exprimer sur un sujet (bloc 1) ✓ Ecrire des commentaires (bloc 2-3)
Compétences langagière	✓ Compréhension écrite ✓ Expression écrite ✓ Expression orale en interaction
Description	Chaque groupe va lire les romans photos et remplir une grille d'appréciations (thème respecté, originalité, dialogues en rapport avec les photos...)
Input	« Maintenant je vais vous donner une grille d'appréciations que vous devez remplir par groupe. Sur cette grille vous devez noter vos commentaires sur chaque roman photos après sa lecture. Par exemple vous noterez l'originalité, si les consignes ont été respectées, si les dialogues sont en accord avec les images ect... soyez le plus objectif possible, toute critique doit être justifiée et fondée. »
Matériel	Les romans-photos des élèves.

○ **Deuxième activité de renforcement (10 min) :**

Organisation de la salle de classe	La classe entière
Objectif	Elaborer un texte simple pour mettre en valeur le travail réalisé dans une attitude participative.
Contenus	✓ Ecriture d'un texte utilisant le registre adéquat pour attirer l'attention du lecteur (bloc 2)
Compétences langagières	✓ Expression écrite
Description	Chaque groupe va exposer son travail dans les couloirs du lycée dans le but d'organiser un petit « concours » du meilleur roman-photo. Le vote des autres élèves du lycée déterminera le vainqueur. Pour attirer le plus de votes les groupes réaliseront un petit texte vantant leur travail.
Input	« Maintenant vous aller accrocher vos BD dans les couloirs du lycée pour montrer vos travaux aux autres élèves. Nous réaliserons un petit concours où les élèves pourront voter pour la BD qu'ils préfèrent. Pour mettre toutes les chances de votre côté, je vous propose de réaliser un petit texte vantant votre travail pour inciter les autres à voter pour vous. »
Matériel	Du scotch et des feuilles de couleur.

1- Grilles d'évaluation

grille évaluation orale

	1	2	3	4
prise de risque				
prononciation				
correction grammaticale				
richesse du lexique				
cohérence				

grille évaluation tâche finale, écrit

	1	2	3	4
sujet respecté				
présentation				
fautes grammaticales				

richesse du lexique				
utilisation du subjonctif				
travail rendu en temps et en heure				
participation				

VI- CONCLUSION

A travers ce travail et ces recherches nous pouvons répondre à notre problématique qui était de savoir comment la bande dessinée peut devenir un outil pédagogique bénéfique en classe de Français langue étrangère.

Premièrement la bande dessinée est un support attrayant pour les apprenants car son caractère imagé et son côté souvent humoristique suscitent l'intérêt et le goût pour la lecture. La BD est un support très riche, très varié et surtout utilisable avec tout type d'apprenant (âge, niveau...). Aujourd'hui, les cours de langues étrangères se veulent communicatifs et actionnels. Il est donc primordial de capter l'intérêt des élèves, de varier les activités et de créer une certaine dynamique en classe pour favoriser l'échange et la communication.

La bande dessinée peut être utilisée de différentes façons suivant l'objectif que recherche le professeur. Comme on l'a vu, elle peut être considérée comme une activité à l'intérieur d'une séance ou être l'objet d'étude de toute une unité didactique. Mais dans tous les cas, un choix rigoureux de la bande dessinée à travailler avec ses élèves est fondamental. On préconisera toujours le document authentique qui possède une intention communicative et qui offre un input riche et dense aux étudiants étrangers.

Mais la BD en classe de FLE doit aussi pouvoir servir de support à l'apprentissage et à l'acquisition de connaissances. C'est pourquoi le rôle du professeur et son investissement personnel sont essentiels au moment d'imaginer des activités autour de la bande dessinée pour à la fois motiver les élèves et enseigner les contenus du curriculum.

Deuxièmement à travers la bande dessinée de nombreuses compétences langagières peuvent être mises en jeu. En effet, la bd est le support par excellence qui réunit langage écrit (compréhension de l'écrit) et langage oral (compréhension de l'oral) par sa forme textuelle retranscrivant le langage parlé du personnage et ses nombreuses onomatopées. Quant aux autres compétences elles pourront être travaillées par des activités ludiques proposées par le professeur telles que : écriture de dialogues, théâtralisation d'une BD etc...

Finalement, la bande dessinée est également un moyen de transmettre des aspects de la culture française comme l'histoire, la gastronomie, la géographie, le sport etc.. à travers l'étude d'albums significatifs choisis préalablement.

VII- BIBLIOGRAPHIE

Livres :

Manuels :

- BOSQUET, M, & RENNES, Y, & MARTINEZ, M. (2012). *Pourquoi pas 1, livre de l'élève*. Paris : Maison des langues.
- CAPELLE, G, & CAVALLI, M, & GIDON, N, (2002). *Rythmes jeunes plus 3* : Madrid. Hachette SM.
- CAPELLE, G, & GIDON, N. (1990). *Espace 1*. Paris : Hachette
- JUANJUS, A, & MORENO, E. (2011). *Pluriel 3, livre de l'élève*. Madrid : Santillana français.
- LEMEUNIER, V, & PALFALVI, A, & BINAN, I, (2011). *Ligne direct A1*. Paris: Didier.
- MAKOWSKI, F, (1999). *Images 1, livre de l'élève*. Madrid: SGEL educacion.
- MOUTON, S, & BORGNIS, E, & TILLY, J, & TILLY, JP. (2007). *Souris et clique 3*. Madrid : Anaya français.
- MOUTON, S, & TILLY, JP, (2000). *Francés 1*. Madrid: Anaya.

Bandes dessinées :

- ALGOUD, A, (1991). *Le Haddock illustré*. Tournai : Casterman
- HARVEY, G, & BEECROFT, S, (2006). *Tintin, álbum de juegos*. Barcelone: Zendera Zariquiey
- MAINGUY, D, (2004). *Les copines*. Grenoble : Vent d'ouest
- ZEP, (1998). *Titeuf, Le miracle de la vie*. Grenoble: Glénat

Autres :

- BARTHES, R. (1964), *La Rhétorique de l'image*. Paris : Seuil.
- Conseil de l'Europe. (2001) : *CECRL, chapitre 4.6 le texte, p75*. Strasbourg : Didier.
- Comunidad de Castilla y leon (2007) : *Por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Decreto 52/2007, BOCYL n°99*.
- MENDEZ, M, & ZARZUELA, E, (1986). *El comic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Valladolid: Instituto de ciencias de la educación
- RODRIGUEZ DIÉGUEZ, J, (1988). *El comic y su utilización didáctica*. Barcelone: Gustavo Gili

Sites internet :

- BRY, D. (2014). "Une année de BD 2013: des chiffres et des bulles" , [article d'édition] . <http://blogs.mediapart.fr/edition/papiers-bulles/article/080114/une-annee-de-bd-2013-des-chiffres-et-des-bulles> (consulté le 20 mars 2014)

- CHEVRIER.M. (1998). “*Les pieds nickelés de A a Z*” .[blog]. <http://matthieu.chevrier.free.fr/sommaire.html>, (consulté le 1 mai 2014)
- DOZO,B- PREYAT,F. (2010). “*La bande dessinée francophone belge au présent*” [document électronique]. Bruxelles. <http://orbi.ulg.ac.be/bitstream/2268/87315/1/dozo%20preyat%20intro.pdf> (consulté le 23 avril 2014)
- POGAM,P. (2001). “*Comment la France est devenue la terre d'accueil de la BD*” [article]. <http://www.lesechos.fr/culture-loisirs/livres/0203277274139-comment-la-france-est-devenue-la-terre-d-accueil-de-la-bd-646643.php>, (consulté le 12 mars 2014)
- REZAU,J. (2010). “*Composantes de la situation pédagogique en DEL*” [page internet], Rennes, 2010, <http://joseph.rezeau.pagesperso-orange.fr/recherche/theseNet/theseNet-Composan.html#Heading1587>, (consulté le 29 mars 2014)

vidéos :

- BIDEGAIN, M, “*Sous les bulles, l'autre visage de la bande dessinée*” [enquête], <<https://www.youtube.com/watch?v=lv3VQqMiJMo> > (consulté le 17 avril 2014)

VIII- ANEXES

Annexe n°1 : Les copines , de Dominique Mainguy, tome 3



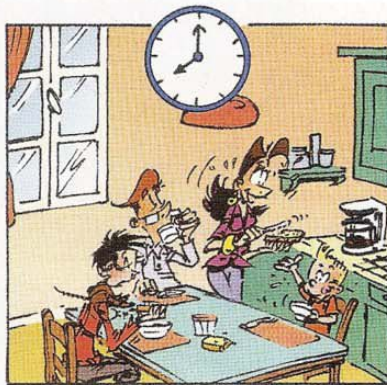
a.



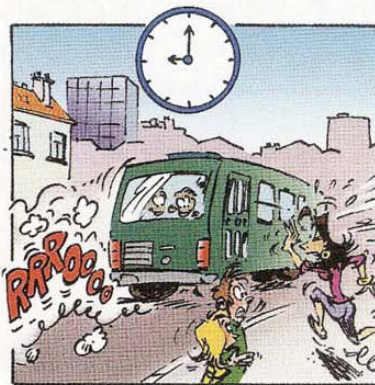
b.



c.



d.



e.



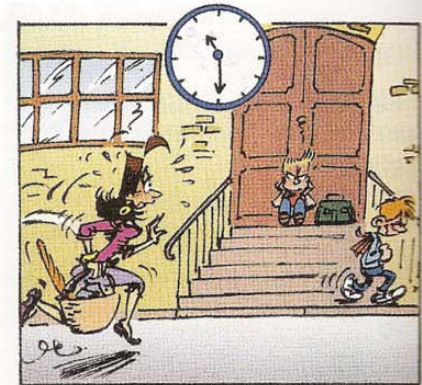
f.



g.



h.



i.



j.

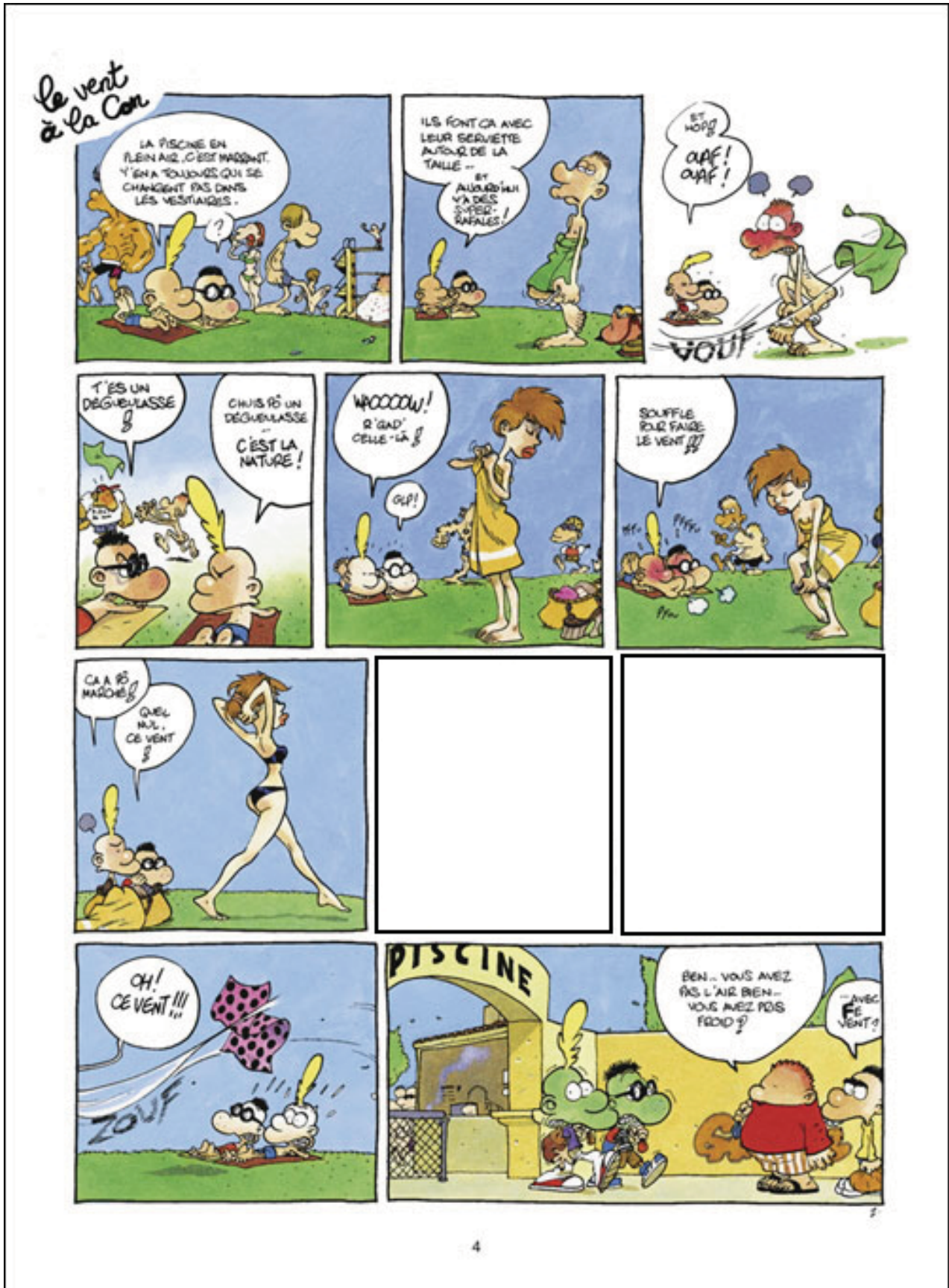


k.



l.

Extrait de la BD des copines, Mainauy et Griseux, Vents d'Ouest



Sauvez la planète

SAVEZ-VOUS PLANET?
AU QUINQUAGESIMAIRE, IL Y A DES MILLIARDS DE TERRESTRES!

LES RESOURCES DE NOTRE PLANETE SONT EN TRAIN DE S'EPUISSER! IL FAUT AGIR MAINTENANT!

QUEL SENS A LA PLANETE SI ON LA DESTROYE A L'AVANCEMENT DES HOMMES?

IL Y A DES SOLUTIONS!

IL Y A DES SOLUTIONS!

Sauvons la planète!

PS: Vous pouvez en parler à la télé? Parce que sinon mes parents, ils voudront pas sauver la planète.

Titeuf et le derrière des choses
© Par Zep, Editions Casterman

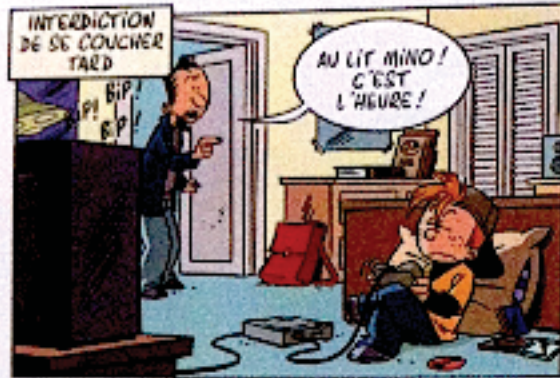
20

Titeuf n'est pas fort en français.
Ecris correctement sa lettre.

2

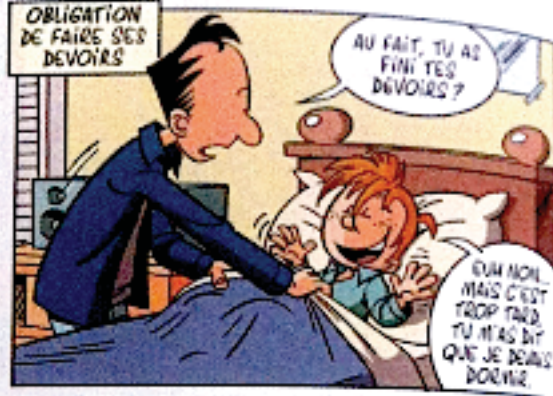
LES 8 COMMANDEMENTS DES PARENTS

- FAIS CE CI MAIS FAIS PAS ÇA ! -



INTERDICTION DE SE COUCHER TARD

AU LIT MINO!
C'EST L'HEURE!



OBLIGATION DE FAIRE SES DEVOIRS

AU FAIT, TU AS FINI TES DEVOIRS?

OH NON, MAIS C'EST TROP TARD, TU M'AS DIT QUE JE DEVAIS DORMIR.



INTERDICTION DE TOUCHER A TOUT

TU NE TOUCHES PLUS UN SEUL OBJET DE CETTE MAISON, COMPRIS, ESPECE DE MALADROITE?



OBLIGATION DE RANGER SA CHAMBRE

NINOU, TU RANGES TA CHAMBRE?

J'PEUX PAS, J'SUIS TROP MALADROITE.



INTERDICTION DE GACHER DE L'EAU

NE LAISSE PAS LE ROBINET OUVERT PENDANT QUE TU TE BROSSES LES DENTS!

L'EAU C'EST PRECIEUX, TU SAIS!



OBLIGATION DE SE LAVER

ÇA FAIT TROIS FOIS QUE JE TE DIS D'ALLER PRENDRE TA DOUCHE!

C'EST POUR PAS GACHER L'EAU MAMAN!



OBLIGATION D'ÊTRE POLI

DIS MERCI A TATIE POUR SES DELICIEUX GATEAUX.



INTERDICTION DE MENTIR

IMPOSSIBLE, TU M'AS APPRIS A NE PAS DIRE DE MENSONGES!

Le guide junior pour bien élever les parents par Jacky Goupil, Sylvia Douyé et Delat
© Éditions Glénat/Vent d'Ouest - 2005

LA ROUE TOURNE

1 Qu'est-ce qu'on voit ?

Avant d'écouter, regardez la bande dessinée.

1. Où est Émilie ?
2. Où est-ce qu'elle va ?
3. Quel est le problème ?

2 Vrai ou faux ?

Écoutez le dialogue et rétablissez la vérité si nécessaire.

1. Il y a une grève et il n'y a pas beaucoup de trains.
2. Il n'y a pas beaucoup de monde sur le quai du métro.
3. Les gens font la queue à la station de taxis.
4. L'automobiliste n'a pas de place dans sa voiture.
5. L'automobiliste demande le chemin du Bicyclub à un agent.
6. Émilie va au club en voiture avec un agent.
7. Le Bicyclub est dans le Bois près d'un restaurant.
8. Thierry et les parents d'Émilie sont encore au club.

3 Qu'est-ce qu'ils veulent dire ?



Est-ce qu'ils expriment leur accord, leur « ras-le-bol » (irritation) ou leurs remerciements ?



4 Mettez ensemble.

1. Qu'est-ce qu'il y a ?
 2. Moi, je suis pressé !
 3. Les grèves des transports, ras-le-bol.
 4. Vous savez où c'est ?
 5. C'est tout droit ?
 6. C'est loin ?
- a. Non, désolé.
b. À pied, oui.
c. Ça, c'est bien vrai !
d. Nous aussi.
e. Il y a une grève.
f. Non. Tournez à la première à gauche.

5 À ce moment-là...

Complétez ces phrases.

1. Quand Émilie arrive sur le quai du métro...
2. Quand Émilie cherche un taxi...
3. Quand l'automobiliste s'arrête...
4. Quand Émilie descend de la voiture...
5. Quand Émilie arrive au club...

6 Quelles sont leurs intentions ?

1. Pourquoi est-ce que les gens font la queue ?
2. Pourquoi est-ce que l'automobiliste s'arrête ?
3. Pourquoi est-ce que les trois personnes montent dans la voiture ?
4. Pourquoi est-ce qu'Émilie va au bois de Boulogne ?
5. Pourquoi est-ce qu'elle va au Bicyclub ?

POURQUOI ? — parce que... (cause) /
— pour + infinitif (but)

Pourquoi est-ce que tous ces gens attendent ?

- Parce qu'il y a une grève.
- Pour prendre le taxi.



Projet DES INVENTEURS

Comment devenir un jour de grands inventeurs ?

Il était une fois... Les bêtises de Cambrai.

La famille Afchain vivait dans la jolie ville de Cambrai, dans le nord de la France. Les Afchain étaient confiseurs depuis plusieurs générations, mais le fils, qui apprenait alors le métier, était distrait et peu doué. Il pensait toujours à autre chose...



Les Afchain étaient tristes et inquiets. Ils pensaient à leur avenir...



À votre tour, racontez, écrivez et jouez l'histoire d'une invention.

PRÉPARATION

- Lisez la bande dessinée sur l'origine des "bêtises de Cambrai".
- Relisez uniquement les légendes générales de chaque vignette. Comprenez-vous l'histoire ?
- Relisez les bulles. Qu'apportent-elles à la BD ?

Il était une fois... La tarte Tatin.



À vous !

Complétez votre bande dessinée par équipes de 3 élèves.

1. Regardez la BD de l'invention de la tarte Tatin. Racontez-vous l'histoire de cette invention.
2. Sur une feuille, écrivez une légende générale pour chaque vignette de la BD. C'est le récit de l'invention.
3. Donnez vie à votre BD : faites parler les personnages. Écrivez le texte des bulles.
4. Par groupes de deux équipes, échangez vos BD. Lisez les légendes et les bulles de l'autre équipe. Donnez votre avis et proposez des améliorations.
5. Restez groupés par 2 équipes. Rédigez une BD commune avec les meilleures idées.
6. Tous en scène ! Créez une petite pièce de théâtre.
Il vous faut :
 - deux narrateurs : l'un présente les personnages et l'autre raconte l'histoire.
 - des acteurs : ils lisent le texte des bulles.
7. À votre tour, choisissez un produit et inventez l'histoire de sa création. Rédigez-la à la maison.