



---

**Universidad de Valladolid**



Departamento de Filología Francesa y Alemana.

Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y  
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas

« Les Jeux olympiques en format bande dessinée : un autre moyen  
pour renfoncer les compétences communicatives en cours de FLE »

AUTORA: D<sup>a</sup> Lidia Minguela Gala

TUTORA: D<sup>a</sup> Beatriz Coca Méndez

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Valladolid, Curso 2023 / 2024

*Le sport féminin se propage. Bientôt ses derniers détracteurs n'auront plus qu'à disparaître.*

*Nous avons conscience d'avoir travaillé au mieux-être de la femme, à quelque classe sociale qu'elle appartienne.*

Alice Milliat.

## Résumé

L'utilisation de la BD comme matériel didactique dans l'enseignement secondaire en cours de FLE est très utile. En effet, grâce à la compréhension écrite et à un support visuel constant, les élèves peuvent développer d'autres compétences linguistiques, telles que l'expression orale et une maîtrise convenable de la phonétique. Dans le cas de ce Mémoire de Fin de Master, le sujet choisi est les Jeux olympiques, qui se tiendront à Paris cet été. Pour mener à terme notre entreprise, nous nous concentrons sur deux bandes dessinées : *Astérix aux Jeux olympiques*, appartenant à la saga des aventures d'Astérix, et *Alice Milliat : pionnière olympique*, qui s'avère une BD biographique. Ces deux bandes dessinées servent d'outil socioculturel pour faire découvrir aux élèves d'autres réalités et susciter leur intérêt.

Cette approche méthodologique permet également d'introduire des contenus transversaux, en l'occurrence l'égalité entre les sexes, plus particulièrement dans le monde du sport. La contribution d'Alice Milliat au sport féminin doit être prise en compte, même si ses exploits sont relégués dans les terrains sportifs du passé. Cette femme sportive a fait aussi face à Pierre de Coubertin et s'est battue pour l'égalité des chances dans le sport pour les femmes au XX<sup>e</sup> siècle.

**Mots clés :** Jeux olympiques, BD, FLE, Astérix, Alice Milliat.

## Resumen

El uso del cómic como material didáctico en el aula de secundaria para la enseñanza del Francés como Lengua Extranjera (FLE) resulta muy útil. A través de la habilidad de la comprensión lectora, y gracias al constante apoyo visual, el alumnado puede desarrollar las demás habilidades lingüísticas; como la expresión oral y un manejo adecuado de la fonética. En el caso de este Trabajo de Fin de Máster, el tema escogido son los Juegos olímpicos, que se celebrarán en París este verano. Nos centramos en dos cómics con los que trabajar en el aula: *Asterix en los Juegos Olímpicos*, de la saga de las aventuras de Asterix; y *Alice Milliat: pionnière olympique*, un cómic biográfico. Ambos cómics sirven como herramienta sociocultural para dar a conocer a los alumnos otras realidades y suscitar su interés.

Este enfoque metodológico permite la introducción de contenido transversal, que en este caso es la igualdad de género, más concretamente en el mundo del deporte. La contribución de Alice Milliat al deporte femenino debe ser tenida en cuenta, aun cuando sus logros languidecen en las pistas deportivas del pasado. Enfrentándose a Pierre de Coubertin, esta deportista luchó por la igualdad de oportunidades en el deporte para la mujer del siglo XX.

**Palabras clave:** Juegos Olímpicos, cómic, FLE, Asterix, Alice Milliat.

## TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction et justification.....	p. 1
2. Les fondements théoriques.....	p. 3
2.1. Les JO 2024 et leur début.....	p. 3
2.2. La participation des femmes : le rôle d'Alice Milliat.....	p. 5
2.3. Le choix des bandes dessinées.....	p. 9
2.3.1. Goscinny et Uderzo, <i>Astérix aux Jeux olympiques</i> .....	p. 9
2.3.2. L. Lessous et D. Quella-Guyot, <i>Alice Milliat : pionnière olympique</i> .....	p. 11
3. L'usage de la bande dessinée comme outil didactique.....	p. 13
3.1. Perspective méthodologique.....	p. 14
3.2. Compréhension à la lecture : l'interprétation du texte.....	p. 16
3.3. Didactiser le texte littéraire.....	p. 17
3.4. Stratégies de développement des compétences communicatives.....	p. 18
4. La bande dessinée, véhicule de valeurs socioculturelles.....	p. 20
4.1. L'éducation en valeurs et les ODD dans la LOMLOE.....	p. 22
4.2. Le thème de l'égalité au sport.....	p. 24
5. Mise en pratique en cours de FLE : l'éducation en valeurs dans le cadre de la pratique sportive et égalitaire à travers la bande dessinée.....	p. 27
5.1. Justification du choix des textes et du choix méthodologique.....	p. 27
5.2. Choix des contenus du programme d'études.....	p. 30
5.3. Proposition d'activités pour la classe.....	p. 31
6. Conclusions.....	p. 40
7. Bibliographie.....	p. 42
8. Annexes.....	p. 45
8.1. Images.....	p. 45
8.2. Matériels des activités. ....	p. 51

## 1. Introduction et justification.

La 33<sup>e</sup> édition des Jeux olympiques d'été qui se dérouleront prochainement à Paris constituent un contexte idéal pour intégrer ce thème en cours de Français dans l'enseignement secondaire. Il est aussi possible d'aborder l'histoire des JO,<sup>1</sup> de leurs origines à la reprise des Jeux en 1894 par le Français Pierre de Coubertin. L'intégration d'un thème socioculturel en classe est susceptible d'attirer l'attention des élèves, qui seront également motivés par un sujet actuel et proche d'eux. Ce thème nous permettra de travailler la culture dans le cours de Français Langue Étrangère,<sup>2</sup> sans négliger les aspects grammaticaux, lexicaux ou phonétiques. Par ailleurs, les élèves n'auront pas uniquement une approche à la culture sportive française, mais aussi à de nombreux autres pays francophones participant aux JO, ce qui permettra aux élèves d'avoir une perspective multiculturelle de la langue qu'ils apprennent. Cet apport enrichira leur contact avec la langue française, fait exclusivement par la proximité géographique de la France.

Outre l'aspect socioculturel et historique de l'événement olympique, l'objectif de ce mémoire est d'envisager l'introduction de la bande dessinée dans la classe de FLE en tant que matériel pédagogique. Dans ce but, on se servira de la BD classique *Astérix aux Jeux Olympiques*, du scénariste et éditeur René Goscinny. Bien que le texte ne soit pas tout nouveau, la familiarité du personnage Astérix chez les élèves contribue à leur sensation de proximité, mais il est possible que pour certains cela constitue le premier contact avec une bande dessinée. Comme notre BD présente les Jeux olympiques dans l'Antiquité, ce recul historique servira de support pédagogique aux séances portant sur les aspects historiques de la célébration.

En parallèle, nous nous servons aussi de la BD *Alice Milliat : pionnière olympique* de Didier Quella-Guyot et Laurent Lessous. Cette bande dessinée présente l'étape historique franchie par Alice Milliat, la pionnière du sport féminin dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Traductrice, passionnée d'aviron et d'autres sports, Alice Milliat fait face aux hautes sphères de son temps pour réussir à l'intégration des athlètes féminines dans les Jeux olympiques. Comme l'histoire de cette femme nantaise est beaucoup moins connue que celle de Pierre de Coubertin, cela constitue une excellente occasion d'intégrer son histoire et son parcours en cours de langue pour la faire connaître aux jeunes générations, qui auront peut-être besoin de modèles à suivre. Du point de vue littéraire, cette bande dessinée biographique est parution plus ou moins récente —elle a été publiée en France en 2021—, c'est ainsi que les élèves travailleront avec un matériel

---

<sup>1</sup> Désormais, nous nous référerons également aux Jeux olympiques comme JO.

<sup>2</sup> Désormais, nous nous référons également au Français Langue Étrangère comme FLE.

pédagogique beaucoup plus récent que le texte de Goscinny, datée de 1968 et qui présente des aspects socioculturels et linguistiques légèrement démodés, sans négliger pour autant l'enrichissement qu'il renferme.

Le choix de travailler avec des bandes dessinées en cours de FLE s'explique par la recherche constante de méthodes innovantes et efficaces pour susciter l'intérêt des élèves afin de favoriser leur apprentissage et leur entraînement linguistique. En ce sens, la littérature a toujours été utilisée en classe pour aborder des thèmes culturels, alors que la bande dessinée a été considérée moins propice à ce transfert culturel. C'est pourquoi nous avons cherché à privilégier un matériel moins utilisé, mais tout aussi précieux pour aborder un événement international, comme c'est le cas des Jeux olympiques 2024. Par ailleurs, le support physique de la bande dessinée, qui mélange texte et images d'une façon attractive, s'avère un outil pédagogique très convenable pour le cours de FLE. De plus, les élèves se sentiront plus décontractés au moment de lire, puisque la narration est visuelle, ce qui rend plus facile la compréhension du message. Les élèves ne perdront pas leur motivation, du fait qu'ils ne comprennent pas le texte et se concentreront davantage sur la culture et l'histoire, car nous recherchons toujours un filtre affectif faible, qui permettra à l'élève de se sentir à l'aise avec la lecture et la participation en classe.

L'objectif principal de la méthodologie choisie —décrite ci-dessous— est la libre inclusion de l'élève dans les activités envisagées de FLE, tout en favorisant une participation libre et enrichissante. Par conséquent, nous partirons toujours de la motivation de l'élève comme principale ressource pédagogique, ce que nous avons l'intention de réaliser par le biais des bandes dessinées. En outre, la célébration des JO 2024 constitue tout un éventail des sports, ce qui pourrait intéresser davantage les élèves déjà initiés dans la pratique sportive. En revanche, les élèves moins intéressés par le sport pourront trouver un goût pour la littérature, notamment les amateurs de bandes dessinées. Quant à l'histoire féministe d'Alice Milliat, bien que moins connue, elle apportera la nouveauté nécessaire pour attirer l'attention des élèves et travailler ainsi l'égalité entre l'homme et la femme.

En somme, nous espérons enrichir l'apprentissage linguistique et culturel des élèves par le biais de ce thème : les Jeux olympiques 2024 dans le cours de FLE. Nous essaierons de les motiver grâce aux bandes dessinées, qui apporteront une approche multidisciplinaire à l'apprentissage des langues étrangères, soit : le français. Dans le cas de l'objectif de la méthodologie, il est question de développer des compétences communicatives de manière

collective dans la classe en intégrant tous les élèves, et en leur permettant ainsi de développer un esprit critique par rapport à l'égalité des chances dans le domaine des sports.

## **2. Les fondements théoriques.**

### **2.1. Les JO 2024 et leur début.**

Cette année 2024, les Jeux olympiques auront lieu à Paris à l'occasion du 100<sup>e</sup> anniversaire de la célébration dans cette ville en 1924. Le choix de Paris comme ville olympique en 1924 a été faite en partie pour des raisons politiques, c'était « l'occasion pour la France, l'un des pays vainqueurs de la Grande Guerre, de rappeler sa puissance. » (Thiolay, 2024 : 100). Quatre ans plus tôt, en 1920, les Jeux olympiques ont eu lieu à Anvers dans l'espoir de louer le courage de la Belgique pendant la Première Guerre mondiale. Ainsi, en 1924, Paris célèbre sa puissance pendant le conflit. En revanche, l'Allemagne n'est pas du tout invitée et l'URSS refuse d'y participer parce qu'elle considère les JO un symbole du nationalisme et du capitalisme bourgeois (Thiolay, 2024 : 104). En ce qui concerne le contexte politique des années 1920, le sport devient un symbole d'union entre les pays.

Cependant, avant ces célébrations du XX<sup>e</sup> siècle, l'Histoire des JO remonte à la Grèce antique : « C'est au VIII<sup>e</sup> siècle avant notre ère, en Grèce, dans un sanctuaire du Péloponnèse dédié à Zeus, que les Jeux auraient fait leur apparition. », comme le remarque Mary-Lou Oeconomou (2024 : 24). Par ailleurs, l'orateur Isocrate –436-338 av. J.-C.– déclare qu'à son époque les Jeux se déroulaient à Olympie et duraient cinq jours en été (Oeconomou, 2024 : 26). Comme les JO avaient lieu pendant cinq jours, ils sont devenus une fête indispensable pour le public et leur développement était toujours très concret :

'Les Grecs y montrent leur force, leur fortune et leur culture", écrit Isocrate dans son *Panegyrique*, vers 380 av. J.-C. Le premier jour, les athlètes faisaient le serment de se conformer aux règles, et les magistrats, responsables de l'organisation, s'engageaient à une impartialité sans faille. Le deuxième jour était consacré aux épreuves hippiques et au pentathlon, composé de l'épreuve du saut en longueur, du lancer du javelot, du lancer du disque, de la course du stade (stadion) et de la lutte. Lors du troisième jour avait lieu l'hécatombe, le sacrifice de 100 bœufs en l'honneur de Zeus (le terme est resté pour désigner un nombre colossal de mises à mort). Au quatrième jour se tenaient trois épreuves de course, dont celle des hoplites, des athlètes qui couraient chargés d'un bouclier et d'un casque. Puis arrivaient les sports de combat (pugilat, lutte et pancrace). Enfin, au cinquième et dernier jour, un banquet en l'honneur des vainqueurs était organisé. (Oeconomou, 2024: 27)

Comme nous pouvons le constater, la célébration des premiers Jeux était de nature religieuse, comme tout événement dans la Grèce antique. C'est pourquoi la ville la plus appropriée était Olympie « dotée de temples dédiés à Zeus et à Héra, son épouse » (Oeconomou, 2024 : 27). Les compétitions olympiques étaient donc organisées en l'honneur du dieu le plus puissant du panthéon grec : Zeus. Néanmoins, c'est également pour des raisons religieuses que les Jeux olympiques ont été interrompus pendant plusieurs siècles :

Les historiens ont longtemps daté la fin des Jeux olympiques antiques en l'an 393 de notre ère. Cette année-là, Théodose Ier, alors premier empereur romain catholique, fit du christianisme la seule religion tolérée dans l'Empire romain et interdit les cultes païens, parmi lesquels les fameux Jeux (Oeconomou, 2024 : 29).

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, lorsque Coubertin a choisi la devise pour le retour des Jeux olympiques en 1894 –‘Plus vite, plus haut, plus fort’–, il a repris les mots du prieur du collège Albert-le-Grand d’Arcueil. Le père Didon, un dominicain féru d’athlétisme, l’a formulée un peu différemment : « ‘Citius, Fortius Altius’, [‘plus vite, plus fort, plus haut’], sous-entendu, ‘plus haut vers le Seigneur’. En inversant les adverbes, Coubertin gomme les connotations religieuses pour ne conserver que le caractère neutre et laïque d’un exploit sportif » (Dedebant, 2024 : 34). De cette manière, le retour des JO n'a aucune signification religieuse, contrairement aux anciens Jeux, même s’ils portent toujours l'essence de la compétitivité entre les nations et ne loue aucun de dieux. Deux ans plus tard, en avril 1896, les Jeux olympiques modernes se déroulent à Athènes, quand Pierre de Coubertin a été confronté à une opinion publique opposée au rétablissement des Jeux :

En un temps record, il accomplit des miracles. Le 23 octobre 1894, dans le grand amphithéâtre de la Sorbonne, il fait adopter devant 2000 personnes les quatre principes de bases de ‘ses’ Jeux : la périodicité de quatre ans, l’introduction de sports modernes tels que le football et le cyclisme, la désignation d’un Comité international et le principe d’itinérance de ville en ville. (Dedebant, 2024 : 38)

Pour organiser l'événement, il prend le contrôle du CIO, qu'il avait proposé lui-même, mais en 1925 ses collaborateurs le poussent à démissionner en raison de « ses méthodes autocratiques, tout en lui octroyant le titre de ‘président d’honneur à vie. » (Dedebant, 2024 : 38). Heureusement pour lui, l'année précédente, il avait eu l'occasion de prononcer le discours de clôture des Jeux olympiques le 27 juillet 1924, car c'était en partie grâce à lui que Paris avait été choisi comme village olympique pour les premiers JO d’été depuis juin 1921. À cette occasion, le slogan sous lequel les délégations 1924 ont défilé était le suivant : « Plus haut, plus vite, plus fort » (Dedebant, 2024 : 105).



Cette année, Paris accueillera de nouveaux Jeux olympiques, marquant ainsi le 100<sup>e</sup> anniversaire des JO de 1924, qui ont été un véritable spectacle. D'ailleurs, la ville a battu des records de spectateurs et de participation : « 44 nations des cinq continents sont présentes, et 3089 athlètes s'affrontent dans 17 disciplines, au cours de 126 épreuves. » (Thiolay, 2024 : 102). Cependant, l'affluence dans les stades a été moins importante que prévue. Néanmoins, les Parisiens étaient au courant des dernières nouvelles des JO, tout comme les autres nations. En effet, la presse a couvert tout ce qui s'est passé lors de l'événement et faisait même des commentaires en direct :

pour la première fois, les épreuves sont commentées en direct à la radio. Le stade de Colombes est doté de hautparleurs et de téléphones pour la presse. Sept cents journalistes (nouveau record), venus du monde entier, donnent un retentissement inédit aux exploits des athlètes, forgeant ainsi l'image des premières stars mondiales du sport. "En France, le mot 'champion', incluant l'idée du vedettariat, prend son sens lors des JO de 1924", poursuit Thierry Terret. (Thiolay, 2024 : 111)

L'attention des médias s'est portée sur tous les lieux où se déroulaient les épreuves sportives, qu'elles soient en salle ou en plein air. Contrairement à tout ce plaisir, Boris Thiolay (2024 : 104) affirme que les coûts de la construction du complexe olympique étaient exorbitants. Le budget de 30 millions de francs risquait d'être dépassé. De plus, de nombreux terrains de sport ont dû être mis à la disposition de la ville de Paris.

## **2.2. La participation des femmes : le rôle d'Alice Milliat.**

En ce qui concerne la participation des femmes aux JO de 1924, bien que moins connue, elles sont également présentes<sup>3</sup>. On compte 135 athlètes féminines à Paris, soit deux fois plus qu'aux Jeux d'Anvers quatre ans plus tôt : « Les femmes sont en lice en tennis, en natation et en yachting, et elles peuvent concourir pour la première fois dans deux nouvelles disciplines : gymnastique artistique et escrime. Les épreuves d'athlétisme leur sont encore interdites » (Thiolay, 2024 : 111). Mais pour en arriver là, les femmes ont dû faire face aux idées de l'époque, qui les tenaient intentionnellement à l'écart du domaine sportif. À ce propos, le rôle d'Alice Milliat est tout à fait pertinent dans l'histoire du sport féminin, car elle a consacré tous ses efforts à rendre possible la participation des femmes aux Jeux olympiques. Pour ce faire, elle a dû demander à plusieurs reprises l'autorisation à Pierre de Coubertin, mais devant les résistances, elle a décidé d'organiser ses propres Jeux.

---

<sup>3</sup> Voir les statistiques en annexe 1.

Alice Joséphine Marie Milliat est née le 5 mai 1884 à Nantes dans une famille d'esprit ouvert, ce qui lui permet de partir à Londres à l'âge de 19 ans. Selon Anne Daubrée (2024 : 43), elle a épousé Joseph Milliat, également nantais. Mais son mari meurt en 1907, la laissant veuve et sans enfants, ce qui lui donne peut-être plus de liberté pour mener à terme les exploits qui lui sont réservés. Du fait qu'elle devait trouver un emploi pour subvenir à ses besoins, elle s'installe à Paris où elle devient « sténographe-interprète » (Carpentier, 2019 : 98), et l'expérience qu'elle a vécues aussi bien en Angleterre qu'aux États-Unis lui ont permis de maîtriser correctement l'anglais. Cela a facilité sa future carrière de dirigeante internationale. Par ailleurs, son séjour à Londres lui a permis également d'apprendre à jouer le football et à pratiquer l'aviron, alors que ces sports étaient réservés aux hommes, avant la Première Guerre mondiale. Alors et dans l'espoir de prouver sa valeur et ses capacités dans le sport, tout comme pour la femme en général, Alice Milliat décide de participer à une rencontre sportive :<sup>4</sup>

En 1922, elle fera encore la preuve de ses grandes qualités de sportive en réalisant le difficile défi de l'Audax-rameur: quatre-vingts kilomètres d'aviron sur la Seine en moins de douze heures. Cet exploit lui vaudra une photographie en *rowing-woman* en première page de *L'Auto* et certainement la reconnaissance des milieux sportifs. (Carpentier, 2019 : 97)

Elle a dû se battre pour faire entrer les femmes dans les compétitions sportives, et le moyen choisi sera de le faire elle-même et se montrer comme exemple, d'autant plus qu'elle était la présidente de la FSFSF –Fédération des Sociétés Féminines Sportives de France–.

Pour saisir les motivations de Milliat, il faut comprendre le contexte social dans lequel elle devait agir, car Pierre de Coubertin –président du CIO– avait le dernier mot sur ses demandes à elle. En ce sens, il est convenable de connaître les aspects ou les fondements du Président du CIO et qui ont eu une grande emprise sur les sportifs participant aux Jeux olympiques. Pour Coubertin, n'importe quel jeune ne pouvait pas être un athlète, mais devait intégrer l'élite sportive: « determined purely by the physical superiority and muscular potentialities of the individual, enhanced to some degree by his willpower and his training. » (Coubertin, 1956 : 53). Or, il ne suffisait pas d'appartenir à l'élite sportive, mais il était nécessaire qu'une sorte d'amitié chevaleresque existe entre les sportifs et les sportives dans un but d'entraide : « chivalry adds the idea of rivalry, of effort opposed to effort for the love of effort, of courteous and nevertheless deadly strife. Such was the Olympic Spirit in classical times and in its first principles » (1956 : 53). Par ailleurs, comme Alice Milliat a pu bien le constater, pour Coubertin le seul digne de devenir un héros olympique est l'homme adulte,

---

<sup>4</sup> Voir la participation d'Alice Milliat à la course en annexe 2.

surtout dans les sports individuels.

Selon le baron, les femmes pouvaient également participer aux Jeux, si nécessaire. Cependant, il n'approuvera pas personnellement leur participation à des compétitions publiques, car il préférerait que les femmes pratiquent le sport qu'elles le préfèrent, mais sans se montrer devant des spectateurs : « In the Olympic Games, their particular [role] should be that of crowning the champions, as in the tournaments of olden times » (1956 : 54). En d'autres termes, la participation de la femme aux JO n'était que la réponse à cette question esthétique : le fait d'être agréable pour les spectateurs lors de la cérémonie de remise des prix. Dans ce contexte, le défi principal d'Alice Milliat était de développer les activités sportives féminines et d'attirer les femmes dans un domaine considéré exclusivement masculin. Il faut tenir compte que les sports autorisés pour les femmes étaient essentiellement ceux qui n'impliquaient pas trop de mouvements, ou bien ceux qui mettaient en valeur la légèreté et la sensualité de la silhouette féminine, comme c'était le cas de la gymnastique rythmique ou de la danse.

Ce n'est qu'en 1915, sous l'influence de la présidence de Milliat à la tête du principal club sportif, que la diversité des sports s'est élargie : « athlétisme et basket-ball en premier, puis football, rugby [...] hockey par la suite » (Carpentier, 2019 : 98). Or, parmi les membres directifs, sans négliger les spectateurs quotidiens, les réticences étaient courantes quant à la participation de la femme dans certains sports, comme l'athlétisme, et tous présentaient la même particularité : « courir, sauter, lancer constituent une 'grammaire' du corps ou une propédeutique aux sports, selon les avis. » (Carpentier, 2019 : 98-99)

Pour compléter cette objection, les opposants au sport féminin s'appuient sur des arguments médicaux selon lesquels le corps des femmes, plus faible, n'est pas adapté au sport :

Le congrès de 1922 est organisé à la demande de la Société médicale de Vichy [...] On y retrouve les ressorts du discours médical au sujet de la pratique physique féminine d'après-guerre : la nécessité de recentrer la femme sur sa destinée biologique d'enfanter et la peur des excès cristallisée sur les sports relevant d'une pratique physique athlétique. [...] Le Congrès exprime les mêmes craintes et estime que 'laisser pratiquer le sport féminin avec l'intensité et l'exagération actuelles, sans aucun frein ni contrôle, c'est aller involontairement au-devant de graves conséquences physiologiques'. (Castan, 2019 : 34-35)

Mais la présidente de la FSFSF<sup>5</sup>, en l'occurrence Alice Milliat, estime que sans le soutien des hommes, sa cause n'y réussira pas ; elle imaginera des moyens pour les convaincre. Selon Florence Carpentier (2019 : 1012-103), Alice Milliat s'y prend de plusieurs manières pour

---

<sup>5</sup> C'est en 1921 qu'elle deviendra la Fédération Sportive Féminine Internationale.

contre-attaquer les critiques. D'une part, elle a montré des exemples de plusieurs footballeuses mariées et mères d'enfants pour illustrer la compatibilité entre la maternité et le sport. D'autre part, elle collabore avec la docteure Marie Houdré, socialiste et militante de la Ligue française des droits de la femme, qui précise que la pratique du sport n'implique aucun danger pour la maternité. Enfin, « sur le modèle des féministes françaises ralliées à l'Union sacrée, Alice Milliat présente la pratique sportive des femmes comme un acte patriotique, puis comme une contribution au redressement de la 'race française' et à la politique nataliste » (Carpentier, 2019 : 103). C'est alors que la société française commence à accepter, dans une certaine mesure, l'inclusion des femmes dans le sport, et que le ministère de la Guerre soutient financièrement la cause pendant les années 20.

Cependant, le CIO a toujours refusé l'intégration des femmes dans les épreuves d'athlétisme, même lors des Jeux de 1928 à Amsterdam, « Alice Milliat n'obtint la participation des femmes qu'à un nombre très restreint d'épreuves, même si elle-même siégeait au jury... » (Daubrée, 2024 : 45). Elles n'étaient autorisées à participer qu'à des disciplines telles que le tennis, la voile, le golf, le tir à l'arc ou le patinage. C'est pourquoi, en 1921, elle avait déjà organisé les premiers Jeux féminins de l'Histoire, « prenant soin de les nommer 'Jeux mondiaux' pour ne pas s'attirer de procès » (Daubrée, 2024 : 44). La FSFI a dû continuer à organiser ses Jeux : « Göteborg en 1926, Prague en 1930 et enfin Londres en 1934... Ce furent les derniers. Le climat des années 1930 [...] s'avéra très défavorable au sport féminin. Une à une, les organisations des sportives disparurent, à l'image de la FSFI en 1936 » (Daubrée, 2024 : 45). Dans cette dernière étape, Alice Milliat démissionne en 1936, lorsque tout lui est défavorable. Anne Daubrée (2024 : 45) remarque que la pionnière est morte dans l'anonymat cinq ans plus tard, en même temps qu'elle nuance la disparition de la sportive à l'aide de ces mots de Stéphane Gachet, qui affirme qu'Alice Milliat avait été gommée de l'Histoire. Il avait rencontré ses arrière-arrières-petits-cousins et ils ignoraient le rôle de leur grand-tante.

Nous devons tenir en compte que les efforts d'Alice Milliat n'ont pas porté leurs fruits avant les JO de Sydney en 2000 —quarante-trois ans après sa mort—, où les épreuves ont été pleinement ouvertes aux hommes et aux femmes : « Mais surtout, triomphe ultime, depuis 2021, sa statue trône dans le hall du Comité national olympique et sportif français... au côté de celle de Pierre de Coubertin » (Daubrée, 2024 : 45).<sup>6</sup> En somme, l'homme qui l'a poussée au

---

<sup>6</sup> Voir la statue en annexe 3.

désespoir lorsqu'elle se battait pour l'égalité des sexes dans le sport est celui qui l'accompagne aujourd'hui sur les 'chemins de la gloire' du sport français.

### **2.3. Le choix des bandes dessinées.**

D'un point de vue littéraire, la bande dessinée présente une histoire visuelle capable de « développer un récit en exploitant les possibilités narratives de l'image même » (Baetens, 2009 : 4). Cependant, lorsqu'on pense à une bande dessinée, l'idée générale qui revient à l'esprit est l'image satirique :

Après avoir longtemps été confinée au seul domaine de l'humour (tant pour adultes que pour enfants), la bande dessinée s'est ouverte dans les années soixante à une thématique plus adulte (à tel point d'être devenue [...] un des vecteurs les plus puissants de la contestation contre-culturelle). Aujourd'hui, l'exploration de nouveaux contenus porte la bande dessinée plutôt vers le champ littéraire, qui lui offre à la fois des sources à s'appropriier [...] et un modèle de fonctionnement culturel (Baetens, 2008 : 382).

C'est pourquoi nous avons choisi deux bandes dessinées de genre et de date différents, comme c'est le cas d'*Astérix aux Jeux olympiques* et d'*Alice Milliat : pionnière olympique*. Cette particularité permet de diversifier la matière travaillée en cours de FLE et d'apporter une vision plus large de l'univers de la bande dessinée.

#### **2.3.1. Goscinny et Uderzo, *Astérix aux Jeux olympiques*.**

La bande dessinée française *Astérix aux Jeux olympiques* a été publiée en 1968 par le scénariste René Goscinny et le dessinateur Albert Uderzo. Elle se déroule, comme il se doit, dans l'irréductible village gaulois, où Astérix et Obélix découvrent que le centurion Claudius Cornedurus va participer aux Jeux olympiques représentant Rome. Astérix se dit alors que si les Gaulois font partie de l'Empire romain, ils peuvent y participer également. Les Gaulois se rendent donc à Olympie, en Grèce, en compagnie du druide Panoramix, qui leur fournit la potion magique qui les rend invincibles. Arrivés sur place, ils rencontrent toutes les nations concurrentes et apprennent qu'ils ne pourront pas se servir de la potion, car elle est interdite. Astérix tente alors de concourir par ses propres moyens, mais il n'est pas à la hauteur. Panoramix et lui font alors croire aux Romains qu'ils ont toujours la potion et que s'ils la boivent, ils seront gagnants. Les Romains, convaincus de leur victoire, diminuent leurs efforts et Astérix, grâce à ses dons naturels, l'emporte dans la course d'athlétisme. Les Gaulois retournent dans leur village et fêtent leur triomphe dans un grand banquet.

En plus d'aborder le thème des Jeux olympiques de la Grèce antique, la bande dessinée d'Astérix donne forme à son récit autour de l'humour par le biais de l'ironie et des situations comiques entre les Gaulois et les Romains. Un autre thème est celui de l'astuce contre la force brute, puisque les Gaulois se sortent gagnants grâce aux plans d'Astérix et de Panoramix, et non en trichant ou en exagérant leur force.

En effet, les *Aventures d'Astérix* feront toujours partie de l'histoire de la bande dessinée, car elles sont déjà un phénomène de société qui a été lu de génération en génération. Les BD de cette collection sont parvenues à représenter l'identité française, en donnant aux personnages et à leur histoire « une visibilité sociale, voire un sens politique, que personne ne songeait à lui octroyer ultérieurement » (Roche, 2019). Ils sont donc des représentants de l'Histoire, de la culture, de l'attitude et de la résistance gauloises, toujours admirés en France. Cette réussite d'Uderzo et Goscinny les place parmi les plus grands auteurs de BD, car leurs créations accompagnent à la fois l'adolescence et l'âge adulte.

Par ailleurs, les dialogues du scénariste Goscinny ont démocratisé la culture de l'acceptation de la BD, comme le déclare Anne Hélène Hoog, commissaire de l'exposition *Au-delà du rire* :

René Goscinny est indéniablement un génie comique, un écrivain exigeant, un créateur frénétique. Au cours d'une trajectoire unique [...] il a accompli une révolution culturelle en dissolvant la ligne qui séparait la culture savante de la culture populaire, l'humour des élites de celui des classes laborieuses. (Roche, 2019)

En d'autres termes, l'auteur rapproche de manière humoristique les histoires fictives des Gaulois qui font les délices des Français. De telle sorte que les plus connaisseurs du sujet aussi bien que les plus ignorants de l'Histoire partagent l'expérience du plaisir de lire des histoires devenues intemporelles et universelles. En effet, plusieurs ouvrages didactiques se sont intéressés à la BD en tant qu'« 'appât' pour [...] la vulgarisation des connaissances historiques [...] où la bande dessinée est reconnue en tant que support de la 'culture visuelle' de l'Histoire » (Boudechiche, 2021 : 235-236). Cette universalité est également représentée par les personnages qui représentent des différents rôles sociaux, même dans la société contemporaine. D'un côté, il y a le village gaulois ancré dans ses traditions et valeurs traditionnelles, et de l'autre, les envahisseurs romains qui cherchent à les changer et même modifier. La distinction entre les deux personnages dominants en est également un exemple clair : « deux personnages que tout oppose : l'empereur romain et le barde gaulois Assurancetourix » (Rouvière, 2004 : 213). Ils représentent les différentes façons de concevoir la vie au XX<sup>e</sup> siècle et de nos jours.

Dans cette bande dessinée d'Astérix, le chef du village Abraracourcix veut suivre les traces des Romains et participer aux Jeux olympiques. C'est ainsi que l'aventure commence. Pour cela, Goscinny et Uderzo se sont réellement inspirés des JO de la Grèce antique, à tel point qu'ils se sont dessinés dans l'une des scènes :<sup>7</sup>

Les deux auteurs sont caricaturés en magistrats grecs sculptés sur un monument. Vêtus d'une toge, ils touchent les cornes d'un taureau à terre. Leurs noms sont transcrits en alphabet grec, et les mots *despotès* et *tyrannos* sont gravés à hauteur de leur bouche. [...] Cela n'exclut pas une référence possible au taureau de Crète vaincu par Héraclès, fondateur mythique des Jeux Olympiques. Robert Graves note que le combat contre un taureau faisait partie du rite de couronnement en Grèce. Le contact de la corne conférait au roi sacré le pouvoir sur les saisons de l'année qu'il gouvernait. (Rouvière, 2004 : 214-215)

Cette représentation implique que les auteurs ont pris des références historiques au moment de la création de la BD et qu'ils ont voulu faire un rappel des premiers JO avec leurs méthodes respectives. Les auteurs représentés comme des magistrats prennent le contrôle de la scène et sont représentés avec des papyrus, qui pourraient bien être les directives légales des Jeux, tout comme ils sont en réalité les détenteurs du destin des personnages qu'ils ont créés.

### **2.3.2. L. Lessous et D. Quella-Guyot, *Alice Milliat : pionnière olympique*.**

Cette bande dessinée présente et représente une autre voie et un autre dessein dans la figuration graphique. La bande dessinée *Alice Milliat : pionnière olympique* a été publiée en 2021 en France. Elle a été écrite par Laurent Lessous et Didier Quella-Guyot, avec des dessins de Marie Millotte et Chandre. Elle nous donne un aperçu général des années du combat d'Alice Milliat pour l'admission de la femme aux Jeux olympiques et, en général, dans les sports de compétition. Cette BD montre qu'Alice Milliat est née à Nantes en 1884 et qu'elle s'intéresse au sport dès son premier contact avec l'aviron.

Compte tenu des contraintes socioculturelles de l'époque, elle décide de forger son propre destin sportif et, par extension, celui d'autres femmes. Par le biais de l'aviron, elle se passionne de plus en plus du sport et décide de rompre avec le fossé entre les sexes qui existait à l'époque dans le monde du sport, sans se soucier des représailles et des commentaires offensifs qu'elle recevait en réponse. Cependant, elle devient même présidente de la Fédération Sportive Féminine Internationale (FSFI), ce qui lui permettra d'organiser des compétitions féminines dans le monde entier face au refus du Comité International Olympique (CIO), commandé par Pierre de Coubertin, son grand adversaire. Mais avant de prendre sa retraite, Alice Milliat

---

<sup>7</sup> Voir la représentation des auteurs en annexe 4.

parvient à faire participer les femmes aux Jeux olympiques d'Amsterdam en 1928. La BD ne va pas escamoter cet engagement et illustre comment elle quitte la sphère publique, lassée des obstacles à surmonter... Finalement, elle meurt et sa renommée gît dans l'oubli.

Certes, le thème principal de cette bande dessinée est la lutte pour l'égalité des sexes dans le domaine du sport, tout comme l'égalité des opportunités dans les compétitions sportives. Et pour ce faire, les auteurs ont récupéré une figure très importante dans l'Histoire du sport féminin, soit : Alice Milliat. Alors, la bande dessinée d'Alice Milliat témoigne de son courage dans un contexte social, où les femmes n'avaient pas l'habitude d'élever la voix pour contester la situation des femmes. C'est ainsi que le lecteur se rend compte des efforts que cette femme a mobilisés, sans craindre les représailles, pour motiver les femmes qui la suivraient. En conséquence, nous devons prendre en considération qu'un aspect clé de l'analyse de cette docu-BD est le fait de mettre en scène une femme protagoniste. En effet, l'histoire tourne autour d'elle parce qu'elle n'est plus une femme participant à un univers masculin, comme c'était le cas dans les bandes dessinées. Au contraire, c'est un personnage qui a bouleversé l'univers masculin. De même, elle a inspiré d'autres femmes à joindre son combat, en même temps qu'elle n'a pas peur d'affronter les principaux dirigeants.

Cependant, tout son parcours est raconté de la perspective masculine de deux auteurs – Laurent Lessous et Didier Quella-Guyot –, qui n'ont pas vécu une expérience similaire à celle de la personne honorée ; évidemment, ce sont des hommes. Or, d'après Alexis Nuselovici (2018 : 194), le fait que l'auteur se différencie du sujet de son œuvre lui permet de devenir plus conscient de sa tâche : « dégager une intimité entre le biographe et son sujet permet au premier d'adopter une position de résistance au sein d'une situation d'oppression dans laquelle le second aurait été, par analogie, une victime ». C'est pourquoi nous analyserons cette docu-BD sous le point de vue de la littérature biographique. En effet, une biographie signifie étymologiquement écrire la vie de quelqu'un, c'est pour cela que : « ce geste affermit sa puissance lorsque la vie est méconnue, menacée, niée ou effacée » (Nuselovici, 2028 : 200). Autrement dit, une biographie d'Alice Milliat est d'autant plus forte qu'il s'agit d'une personnalité tombée dans l'oubli au fil des années.

Les auteurs, Laurent Lessous et Didier Quella-Guyot, ont fait le portrait d'Alice Milliat de manière isolée, mais qui marque de son empreinte tout ce qui l'entoure. En d'autres termes, en plus de la voir en point de mire dans la plupart des vignettes comme représentation de son rôle principal dans son combat, nous pouvons constater que celles-ci sont influencées par son état d'esprit à elle. Par conséquent, tout comme dans les romans biographiques, le style



d'écriture illustre la vie du sujet, nous constatons que dans une bande dessinée biographique, les couleurs et leurs tonalités modifient la vision de la protagoniste. Ainsi, dans les moments tendus et défavorables de la vie d'Alice Milliat, les couleurs sont sombres, à l'image de l'environnement qui l'empêche de faire des progrès. En revanche, les moments de réussite sont représentés par des couleurs plus claires et plus vives, qui rappellent le bien. Et comme un récit biographique, la BD utilise les verbes au passé, et la couleur sépia des illustrations signalent le passé des scènes.

Hillary Chutes (2011 : 107) a déjà souligné que de nombreuses bandes dessinées s'orientent désormais vers le domaine biographique : « The energy around comics and the relation of comics to the question of narrating lives in our contemporary moment are palpable ». D'après elle, la bande dessinée est un support formidable pour représenter le temps de l'histoire, car elle place le lecteur dans l'espace par le biais des dessins et des cases des pages : « because of its spatial conventions, comics is able to map a life, not only figuratively but literally. It can diagram a life on a page. » (2011 : 109). Dans notre cas, le format de la BD présente un réel intérêt, car les événements dramatiques qui remplissent la vie d'Alice Milliat peuvent être représentés en superposant des scènes : celles de l'évolution de sa lutte contre l'ordre établi et du temps qui passe.

### **3. L'usage de la bande dessinée comme outil didactique.**

L'analyse de la place qui occupe la BD en classe est l'un des domaines émergents dans la recherche de techniques d'enseignement des langues étrangères. Son application didactique dans les cours de FLE est précisément ce qui attire l'attention des étudiants, tout en introduisant la linguistique qui distingue la langue orale et la langue écrite. C'est pourquoi nous allons analyser son application ci-dessous, en faisant un parcours historique de l'introduction tardive de la BD dans la classe de FLE. Nous analyserons également la compétence linguistique de la compréhension écrite, ainsi que la possibilité de développer les autres compétences communicatives par le biais de l'interprétation du texte. De plus, nous analyserons s'il est nécessaire de didactiser les cartouches ou les textes dialogiques d'une bande dessinée de la même manière que nous le ferions avec n'importe quel texte littéraire. De même que nous explorerons si nous disposons réellement des instruments didactiques pour mener à bien cette didactisation ou s'il est trop tôt pour compter sur ces moyens.

### 3.1. Perspective méthodologique.

L'utilisation de la BD dans l'enseignement des langues étrangères n'a pas toujours été le cas et n'est toujours pas très courante. Aux États-Unis, par exemple, les bandes dessinées ont été introduites dans les écoles dans les années 20 et de nombreux articles de l'époque ont souligné leur utilité pour traiter des événements politiques et sociaux en classe. Il faudra cependant attendre un demi-siècle pour que l'utilité de la BD dans l'apprentissage de la lecture soit reconnue (Pustka, 2022 : 38). Actuellement, et grâce au fait qu'elle est considérée comme le neuvième Art, la bande dessinée est reconnue au même titre que la littérature et «à partir de 2002, elle fait partie des listes de référence de littérature » (Pustka, 2022 : 39) .

À l'heure actuelle, et grâce au fait qu'elle est considérée comme le neuvième Art, la BD gagne en reconnaissance au niveau de la littérature dans la classe de FLE. Cette reconnaissance est en partie due au fait qu'il s'agit d'un outil pédagogique, qui unifie les compétences linguistiques orales et écrites. Elle devient ainsi un matériel qui offre une démonstration pratique des situations de communication, qui se produisent dans la langue cible. Ainsi, la clé de l'application didactique de la BD est l'étude de la langue et de ses « stéréotypes langagiers » (Pustka, 2022 : 34) respectifs. Dans le cas précis de la BD *Astérix aux Jeux olympiques*, on constate que le scénariste utilise des traits du français parlé pour créer les dialogues dans le texte. À ce sujet, Elissa Pustka (2022 : 37-38) présente un tableau réalisé par Grutschus/Kern dans lequel il précise les caractéristiques orales les plus fréquemment utilisées dans le texte écrit d'*Astérix*. Dans ce tableau, les traits les plus pertinents qui ressortent à première vue de l'analyse sont la présence des phrases incomplètes, des mises en relief, de la dislocation à droite, des répétitions et de l'interrogation par intonation. À l'aide de ces mécanismes, l'auteur parvient à donner un caractère unique à la mise en scène de l'oralité dans son œuvre ; de manière qu'un personnage ou une série puisse devenir emblématique, comme dans le cas de : « les segmentations du type 'Ils sont fous, ces Romains' ou l'imitation des dialectes et des langues dans *Astérix* » (Kern, 2022 :181).

La bande dessinée devient, donc, un outil pédagogique idéal pour travailler la prononciation d'une langue aussi caractéristique que le français, ainsi que les marques de l'oralité en général. Cependant, les marques d'oralité n'envahissent pas tout le texte, mais restent dans des représentations phoniques spécifiques. Beate Kern (2022 : 193-194) rassemble les marques d'oralité les plus caractéristiques de la série *Astérix*, parmi lesquelles nous pouvons citer : la dislocation à gauche et à droite, la non-réalisation du 'ne', la réalisation du 'ne', l'échange entre 'on' et 'nous', les phrases incomplètes, l'interrogation par intonation et

inversion, l'utilisation du lexique familier, argotique ou populaire et, pour finir, des marqueurs discursifs ou interjections.

L'auteur (Kern, 2022 : 194) souligne que les domaines lexical et syntaxique sont plus pertinents que le domaine phonique, car « le recours aux marques phoniques reste [...] très timide. Les élisions du e muet se rencontrent d'ailleurs dans des situations où les personnages sont très excités et intimidés [...] ou ivres ». Le domaine morphosyntaxique, quant à lui, acquiert davantage les marques de l'oralité parce qu'il est concerné par la construction du texte oral et moins par l'écriture formelle. En revanche, nous trouvons que le texte ne suit pas le cas universel dans lequel la particule 'ne' de la négation disparaît en suivant le modèle de la langue parlée.<sup>8</sup> D'ailleurs, « la non-réalisation du 'ne' de négation se rencontre [...] pour la plupart des cas dans des situations spécifiques » (Kern, 2022 : 195). C'est-à-dire que même si Gosciny veut imiter les caractéristiques orales, celles-ci ne sont pas reproduites dans tous les cas, puisqu'il s'agit toujours d'un texte littéraire écrit. De la même manière, on constate que l'emploi du pronom personnel sujet 'on' est moins employé que le pronom personnel 'nous' dans le texte (Kern, 2022 : 195)<sup>9</sup>. Cela peut s'expliquer par la volonté du scénariste de donner une valeur d'unité avec le pronom personnel au pluriel 'nous' lorsque les Gaulois défendent l'indépendance de leur village.

Cela donne lieu à une analyse de la BD en tant qu'outil socioculturel hybride, car elle aide les étudiants à découvrir le mode de vie des locuteurs natifs de la langue cible et les usages sociaux de cette langue. La méthodologie sera, donc, celle de la médiation, c'est-à-dire de l'utilisation de la BD comme « médium entre le savoir et l'apprenant ; un outil donc à vertu didactique de médiation » (Boudechiche, 2021 : 235). En outre, la BD servira à motiver les élèves, car la langue est composée à parts égales de texte et d'images et, comme l'affirme Nawal Boudechiche (2021 : 236), le traitement visuel de l'information motive actuellement les élèves.

Toutefois, la méthodologie de l'application des bandes dessinées dans la classe de FLE soulève d'autres contextes concernant la représentation de l'oralité et l'utilisation sociale. C'est ainsi que, comme Elissa Pustka (2022 : 43) souligne, nous tenons compte du fait que la BD est utilisée à des fins pratiques de la langue au sens classique —apprentissage de la norme de la langue-cible— : grammaire, vocabulaire, prononciation ou orthographe. En outre, la BD nous permet de reconnaître l'oralité mise en scène et la variation orale/écrite —p. ex. onomatopées,<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Voir des exemples de négation dans *Astérix* en annexe 5.

<sup>9</sup> Voir des exemples de l'échange entre les pronoms personnels dans *Astérix* en annexe 6.

<sup>10</sup> Voir des exemples d'onomatopées dans *Astérix* en annexe 7.

‘gros mots’—, les variétés régionales, le langage des jeunes ou le contact de langues. La lecture de la BD permettra donc aux élèves de mettre plus facilement en pratique ce qu'ils ont appris en grammaire et en vocabulaire, puisqu'ils devront l'utiliser pour la compréhension de la lecture.

Elissa Pustka précise aussi deux autres domaines dans lesquels la bande dessinée peut être utilisées en cours de FLE. En premier lieu, la BD sert à l'enseignement de la littérature et des médias : « les particularités du médium de la bande dessinée, [la] comparaison avec le roman et le film [ou la] BD comme introduction à la littérature » (2022 : 43). En deuxième lieu, la BD illustre « [la] civilisation [et l'] enseignement inter- et transculturel —p. ex. personnalités célèbres, stéréotypes nationaux, féminisme, etc.— » (2022 : 43). Par ailleurs, sur le plan culturel, nous devrions profiter de l'occasion pour aborder la culture du monde de la BD, qui n'est pas souvent traitée dans l'enseignement des langues étrangères. Les étudiants doivent se familiariser à la fois avec « le métier de scénariste et/ou de dessinateur.rice » (Pustka, 2022 : 43) et avec le vocabulaire courant de la structure d'une BD. Pour ce faire, les élèves doivent maîtriser le lexique pour l'analyse littéraire de la BD, tel que : planche, case —ou vignette—, bande, bulle, cartouche et onomatopée. L'utilisation de ces termes permettra aux étudiants non seulement de travailler sur leurs tâches sur les bandes dessinées, mais aussi de participer activement et de manière collaborative en classe.

### **3.2. Compréhension à la lecture : l'interprétation du texte.**

Nawal Boudechiche (2021) a participé à une étude dans laquelle des étudiants de FLE de l'Université Chadli Bendjedid, sise El-Tarf (Algérie), ont été exposés à des bandes dessinées comme outil didactique pour tester leur efficacité dans l'apprentissage d'une langue étrangère :

Notre questionnement appréhende deux activités langagières, raison pour laquelle nous formulons deux hypothèses de recherche. [D'un côté] En tant que support multimodal associant le discursif et l'iconographique, la bande dessinée bonifierait la compréhension en langue étrangère. [De l'autre côté] La bande dessinée abordant des thématiques en rapport avec la langue-culture d'apprentissage, elle pourrait être une plus-value au développement de connaissances culturelles associées à une compétence argumentative écrite. (Boudechiche, 2021 : 240)

Les résultats obtenus après la lecture de la BD ont été favorables. Il y a eu un changement conceptuel dans la compréhension dû au fait que la BD est composée d'images et d'un texte intentionnellement dialogué. Ceci, associé à l'organisation temporelle des vignettes, a permis aux élèves de saisir des concepts qui auraient pris plus de temps sans ce contexte. En d'autres termes, le fait de rencontrer des problèmes en lisant une BD pousse l'élève à utiliser les

compétences interprétatives inhérentes à la lecture littéraire, comme le fait d'être guidé par le contexte syntaxique ou pragmatique pour interpréter l'intrigue ou chercher un sens. Mais dans ce cas, contrairement à un texte littéraire normal, le contexte dans lequel chercher une réponse est démultiplié : il peut s'agir des bulles, des cartouches ou des images.

### **3.3. Didactiser le texte littéraire.**

Dans le cas de ce mémoire, nous avons une typologie textuelle qui n'est pas très courante. Néanmoins, nous pouvons également didactiser une BD, c'est-à-dire adapter le texte en fonction de notre objectif pédagogique. Dans le cas présent, nous avons choisi les deux bandes dessinées par rapport au thème que nous voulons travailler en classe : les Jeux olympiques. Les histoires *Astérix aux Jeux olympiques* et *Alice Milliat : pionnière olympique* nous permettent également de traiter l'Histoire et les valeurs démocratiques dans le cadre du thème choisi. Pour cette raison, il ne sera pas nécessaire de transformer le texte des bandes dessinées choisies, à l'exception de certains termes trop complexes pour le niveau des élèves, et que nous pourrions remplacer par des équivalents plus proches de leurs connaissances. Pour l'instant, il est préférable que les élèves se laissent guider par les images des cases afin de comprendre le contexte qui leur échappe. Par ailleurs, les activités —ensuite exposées et expliquées— visent à renforcer l'apprentissage afin de compléter l'interprétation des textes. De cette manière, les bandes dessinées seront intégrées dans les cours comme matériel didactique et seront porteurs de sens pour les élèves dans le développement de ce thème nouveau.

Lorsque nous décidons de ne pas didactiser le texte des bandes dessinées, nous devons prendre cela en considération : « l'idée très répandue selon laquelle la bande dessinée constituerait une lecture facile d'accès pour les élèves, susceptible 'd'accrocher les petits lecteurs', formule fréquemment lue ou entendue » (Raux, 2021). Il est probable que cette croyance populaire sur la simplicité de la BD ait conduit à sa rare présence dans les cours de FLE. D'après Hélène Raux (2021), le fait que la BD ait toujours été considérée comme un outillage facile et motivant n'en a pas fait un objet d'étude pédagogique. En tout cas, « les lectures de bandes dessinées proposées à l'école sont pratiquées dans le cadre de la lecture autonome » (Raux, 2021). En d'autres termes, l'idée généralisée de la facilité de lecture a conduit les enseignants à recommander la lecture de bandes dessinées comme un travail indépendant, mais pas en tant que travail collaboratif en classe. En somme, sans tenir compte des éventuelles difficultés d'interprétation ou du traitement d'une nouvelle typologie textuelle.

Étant donné que la BD n'a pas fait l'objet de recherches didactiques, nous trouvons peu de résultats sur la méthodologie pour réaliser la didactisation de ces textes. Une fois de plus, Hélène Raux (2021) évoque l'idée généralisée de la facilité de lecture des bandes dessinées pour nous rappeler que la recherche pédagogique servirait à analyser si les images et les vignettes facilitent réellement la compréhension de l'histoire ou s'il s'agit simplement d'un préjugé. De plus, ces recherches permettraient de répondre aux « difficultés inhérentes liées à la lecture de la bande dessinée ». D'ailleurs, une partie de ces difficultés pourrait être due à une mauvaise interprétation entre l'image et le texte, car l'image n'est pas totalement claire, même si elle est censée faciliter le sens : « C'est manifestement sur les explications littérales portées par le texte que les lecteurs les plus fragiles s'appuient, plutôt que sur les apports plus symboliques des dessins » (Raux, 2021). Au contraire, les deux bandes dessinées sélectionnées dans ce TFM ont des images qui reflètent pleinement le contexte des dialogues et des actions, elles servent donc de facilitateurs conceptuels. À cette fin, les enseignants fourniront les outils de soutien à apporter lors de la lecture de ce type d'œuvres, en raison de l'introduction de nouveaux concepts lexicaux et socioculturels.

### **3.4. Stratégies de développement des compétences communicatives.**

Ce TFM vise avant tout à souligner à quel point la lecture de bandes dessinées favorise le développement de la compréhension de la lecture, ce qui ne signifie pas que les autres compétences ne soient pas développées : « La BD constitue un excellent outil pédagogique : pour faciliter et développer l'expression orale [...] [et] pour faciliter et développer l'expression écrite » (Tomescu, 2009 : 79). En ce qui concerne l'expression orale, Ana-Marina Tomescu (2009 : 79) énumère les différentes compétences à développer : raconter, expliquer, débattre, synthétiser, poser des questions, donner son avis ou réagir dans des situations données. Pour ce qui est de l'expression écrite, des notions telles que les suivantes sont développées : enrichir son vocabulaire, exploiter des structures grammaticales, employer correctement les temps verbaux, construire des phrases interrogatives et exclamatives ou savoir combiner les diverses modalités d'expression. Soit : l'apprentissage obtenu grâce à la compréhension de la lecture facilite l'acquisition des autres compétences communicatives.

En effet, l'acquisition d'une langue étrangère passe par les mêmes étapes que l'acquisition de la langue maternelle. De même que nous apprenons à lire pour pouvoir écrire et réagir à ce que nous lisons, la lecture nous fournit de nouveaux concepts et techniques pour

créer nos textes. En définitive, la qualité de notre expression orale et écrite dépendra entièrement de l'efficacité de notre compréhension écrite. C'est pourquoi l'utilisation didactique de la BD dans la classe de FLE permet l'intégration de « les connaissances et les compétences en favorisant un passage plus solide de la littératie vers la littératie multimodale » (Boudechiche, 2021 : 236). Celle-ci est développée sur la base d'un support écrit, fournissant des compétences de compréhension pour la production orale et écrite résultante.

L'étude menée par Nawal Boudechiche (2021 : 244) sur la relation entre la compréhension et le développement de l'argumentation qui en découle dévoile que :

Les écrits produits par les apprenants valident ainsi la seconde hypothèse de notre recherche, selon laquelle la bande dessinée favoriserait la production de sens et pourrait être une plus-value pour le développement de connaissances culturelles des lecteurs associées à une compétence argumentative écrite. La bande dessinée développerait ainsi les compétences des apprenants en littératie médiatique en leur permettant d'appréhender le sens des supports multimodaux et leur interprétation, le tout concourant au développement de leur pensée critique.

Certes, la BD permet de développer la compétence de compréhension de la lecture, ce qui favorise le développement de la production orale et écrite respectivement. Nous constatons également qu'elle favorise non seulement le développement des compétences communicatives, mais aussi le niveau socioculturel, qui est également nécessaire à l'apprentissage d'une langue étrangère pour le bon fonctionnement de la communication.

Compte tenu de la possibilité de développer plusieurs compétences communicatives, nous devons nous servir du programme officiel qui signale les compétences spécifiques à atteindre par les élèves de l'enseignement secondaire. Pour ce faire, nous nous référons au Décret 39/2022 du 29 septembre établissant l'organisation et le programme de l'enseignement secondaire obligatoire dans la Communauté de Castille et León. Conformément aux spécifications de la troisième année de l'enseignement secondaire dans la matière de la deuxième langue étrangère Français —à laquelle s'adressent les propositions de ce TFM— nous trouvons les critères d'évaluation. Parmi les compétences incluses dans le programme d'études, certaines répondent aux besoins des compétences communicatives développées par la lecture de bandes dessinées. Il s'agit notamment de celles-ci :

1.2 Interpretar y valorar el contenido y los rasgos discursivos de textos más variados propios de los ámbitos de las relaciones interpersonales, así como de textos literarios adecuados al nivel de madurez del alumnado. [...]

1.3 Seleccionar, organizar y aplicar las estrategias y conocimientos más adecuados en cada situación comunicativa para comprender el sentido general, la información esencial de los textos, así como alguno de sus detalles relevantes; inferir significados e interpretar elementos no verbales; buscar y seleccionar información veraz. [...]

2.3 Seleccionar, organizar y aplicar conocimientos y estrategias para planificar y producir textos coherentes, cohesionados y adecuados a las intenciones comunicativas, las características contextuales, los aspectos socioculturales y la tipología textual, usando los recursos físicos o digitales más adecuados en función de la tarea. [...]

3.1 Participar y colaborar activamente, a través de diversos soportes, en situaciones interactivas sobre temas cotidianos, de relevancia personal o de interés público cercanos a la experiencia del alumnado, mostrando iniciativa, empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital, así como por las diferentes necesidades y motivaciones de los interlocutores. [...]

6.3 Aplicar estrategias básicas para defender y apreciar la diversidad lingüística, literaria, cultural y artística atendiendo a valores democráticos y respetando los principios de justicia, equidad e igualdad. [...] (Decreto 39/2022: 49434-49435)

En résumé, ces compétences spécifiques du programme incluent la capacité des élèves à interpréter des textes écrits, en l'occurrence des bandes dessinées et tous leurs éléments — bulles, onomatopées, etc. — afin de produire ensuite leurs propres textes, qu'ils soient oraux ou écrits. En prêtant toujours attention aux valeurs démocratiques qu'impliquent les histoires lues et en collaborant activement dans une atmosphère de respect et de participation pour le bon fonctionnement de la communication.

#### **4. La bande dessinée : véhicule de valeurs socioculturelles.**

Un stéréotype courant dans la BD francophone est de montrer des femmes dans des univers entièrement masculins. De cette manière, les femmes sont l'objet de la réussite des hommes, ce qui va les caractériser socialement. Une explication possible de ce comportement stéréotypé pourrait être le résultat de la conception initiale, selon laquelle la majorité des lecteurs de BD ont toujours été des hommes, ce qui s'est avéré faux : « La bande dessinée, contrairement à certaines idées reçues, n'intéresse pas que les individus de sexe masculin » (Lipani, 2009 : 152). Cependant, les lectrices ont dû se résigner à trouver des personnages féminins sexualisés ou malveillants, qui ont évolué au fil du temps, tout en reproduisant les réussites acquises dans la vie réelle et quotidienne. Ainsi, nous trouvons de nouvelles représentations féminines dans les bandes dessinées, dans lesquelles les femmes changent leur statut de personnage secondaire contre celui d'héroïne de l'histoire, dans certains cas.

Mais ce changement ne s'est pas produit subitement. En effet, c'est l'évolution de la société qui l'a provoqué. Il faut donc remonter aux bouleversements de mai 68, au cours desquels, selon Marie-Christine Lipani (2009 : 160), les femmes accèdent à de nouvelles professions comme le journalisme ou l'enseignement. Ces changements sociaux sont propices à la prise de distance des personnages féminins par rapport à la tradition masculine francophone vieillie conformément aux influences étrangères. Ce processus se déroule entre les années 60



et 70, où les changements sont notables par rapport à la BD précédente : « Parallèlement à ces bandes dessinées où l'érotisme joue un rôle majeur, les années 1960-1970 sont ponctuées par des séries modernes, destinées aux adolescents et aux adultes. A partir de cette période, les personnages féminins, signe des temps, ont pris de l'assurance. » (Lipani, 2009 : 159). Dans ce contexte, la représentation féminine acquiert de l'importance pour accompagner une transformation sociale simultanée, qui se reflète dans les bandes dessinées à travers des personnages qui prennent une importance semblable à celle des hommes. La transformation sociale est soutenue par la représentation fictive avec laquelle ont été créés les personnages féminins, que les femmes étaient destinées à devenir.

Enfin, la BD *Alice Milliat : une pionnière olympique* devient un support très convenable pour montrer la vie d'une femme qui a participé aux changements sociaux de son temps. À l'époque, le fait qu'elle ait surmonté les obstacles a servi d'exemple à d'autres femmes, qui voulaient suivre ses traces dans le monde du sport, et cette BD montre une réalité cachée aux femmes de notre société. Contrairement au courage de ces femmes présenté au début du siècle dernier, nous trouvons la situation la plus rétrograde des femmes dans *Astérix aux Jeux olympiques*. L'histoire se déroule dans le contexte de l'Empire romain l'an 50 avant J.-C., de sorte que les femmes n'avaient pas autant de droits et n'étaient pas autorisées à faire autant d'apparitions lors d'événements publics. Il est donc intéressant de comparer certaines vignettes entre les deux bandes dessinées, afin d'analyser la vie casanière et familiale des femmes dans le cas d'*Astérix* par rapport aux femmes de l'époque d'*Alice Milliat*, qui étaient déjà intégrées dans la vie professionnelle pendant la Première Guerre mondiale. Ainsi, nous trouvons ces cases tirées des bandes dessinées *Alice Milliat : une pionnière olympique* et *Astérix aux Jeux olympiques* et qui méritent d'être comparées.<sup>11</sup>

D'une part, le premier groupe d'images montre que les femmes galloises doivent rester dans le village pour s'occuper des enfants et des tâches ménagères. En outre, Bonemine —la femme du chef de la tribu, Abraracourcix— suggère que peu d'hommes vont peut-être participer aux Jeux olympiques. À l'opposé, nous voyons les illustrations d'*Alice Milliat* dans lesquelles elle se plaint au représentant du CIO du faible nombre de femmes dans les JO, ce qu'elle ne trouve pas juste. En outre, les tâches ménagères attribuées aux femmes sont également remises en question en termes de répartition équitable de ces tâches. C'est exactement le contraire du cas des Galloises.

---

<sup>11</sup> Voir les cases des femmes comparées en annexe 8.

D'autre part, dans le deuxième groupe de cases, nous voyons une femme hellénique se plaindre du fait que les femmes ne sont pas bienvenues, que ce soit comme spectatrices ou participantes aux JO. Elle fait référence au fait que dans l'avenir, les femmes participeront aux Jeux olympiques en tant qu'athlètes et un homme semble se moquer ironiquement du fait qu'il ne les verrait pas non plus conduire des chars —des voitures à l'avenir—. En revanche, la BD d'Alice Milliat regorge de moments où les femmes ont participé aux JO féminins par leurs propres moyens, comme c'est le cas dans cette illustration des troisièmes Jeux mondiaux féminins de Prague en 1930.

#### **4.1. L'éducation en valeurs et les ODD dans la LOMLOE.**

Les Objectifs de Développement Durable,<sup>12</sup> ou ODD, sont un programme mondial choisi par l'Assemblée Générale des Nations Unies en 2015 pour relever les défis mondiaux à l'horizon 2030. Ils sont composés de dix-sept objectifs qui visent à intervenir aux niveaux économique, social et environnemental avec la collaboration de tous les pays. Les principaux domaines nécessitant une intervention sociale sont la santé, la protection sociale, le changement climatique et l'éducation. Pour sa part, la Ley Orgánica por la que se modifica la Ley Orgánica de Educación, ou LOMLOE, en Espagne, inclut parmi ses objectifs pédagogiques les mêmes que ceux de l'agenda des ODD. La loi poursuit ainsi le but d'intégrer les ODD dans le bon fonctionnement du système éducatif afin de parvenir à une citoyenneté mondiale. De cette manière, la LOMLOE vise à responsabiliser les élèves quant à leur engagement en faveur des objectifs mondiaux. De plus, le système éducatif peut être la seule possibilité pour certains élèves d'apprendre les ODD en termes de durabilité, d'équité et de droits de l'homme ; d'où l'importance de leur présence dans les salles de classe.

Parmi les ODD, nous trouvons le cinquième objectif de l'égalité entre les sexes, qui est le contenu transversal abordé par ce TFM. Cela nous ramène à l'une des compétences spécifiques que nous avons précédemment analysée : « 6.3 Aplicar estrategias básicas para defender y apreciar la diversidad lingüística, literaria, cultural y artística atendiendo a valores democráticos y respetando los principios de justicia, equidad e igualdad » (Decreto 39/2022: 49435). Conformément au Décret 39/2022 (49407), nous remarquons que la matière Deuxième Langue Étrangère s'engage à mettre en œuvre les ODD afin de participer au développement

---

<sup>12</sup> Voir une image avec tous les ODD en annexe 9. Les objectifs ont été vérifiés sur le site officiel des Nations Unies : <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/>.

d'une éducation de qualité et de minimiser les inégalités entre les personnes :

La materia Segunda Lengua Extranjera permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias [...] Constituye un instrumento de diálogo y entendimiento en la sociedad actual afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural que prepare a las personas para el ejercicio de la ciudadanía democrática y responsable respetando la igualdad entre hombres y mujeres. La Segunda Lengua Extranjera contribuye como la primera a establecer puentes que favorecen el acercamiento entre personas pertenecientes a diferentes culturas y países, lo que la convierte en un recurso fundamental en las relaciones internacionales e interpersonales a diferentes niveles.

En suivant ces directives, nous estimons que le cours de FLE s'avère un environnement idéal pour introduire la BD *Astérix aux Jeux olympiques* et surtout celle d'*Alice Milliat : pionnière olympique* comme outil pédagogique ; conformément à la poursuite de l'égalité entre les sexes. Il faut également tenir compte du fait que l'approche de cette méthodologie s'adresse à la troisième année de l'enseignement secondaire, où l'on trouve des élèves en pleine puberté, avec un développement psychologique en constante progression. Comme leur comportement et leurs relations interpersonnelles sont modifiés, il est important de leur offrir des exemples à suivre et qui leur permettront de s'impliquer dans le développement des ODD. Par ailleurs, le sujet permet, comme l'indique le Décret 39/2022, de rapprocher les élèves espagnols de la culture et des caractères typiques de la France, ce qui est bénéfique pour les relations internationales et les éventuelles interactions futures.

Afin d'engager correctement les ODD dans la classe, la loi éducative prévoit un apprentissage interdisciplinaire dans toutes les matières : « La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias » (39/2022 : 49412). L'interdisciplinarité peut être possible dans le cas d'un projet interdépartemental, mais ce n'est pas toujours le cas. L'apprenant devra utiliser ses propres compétences acquises précédemment dans d'autres matières pour raisonner et travailler avec des connaissances et des procédures d'autres matières, qui ne doivent pas nécessairement être impliquées dans le projet. Dans le cas de notre thème, il pourrait s'agir d'un projet de collaboration avec la matière de l'éducation physique, sans que cela soit totalement indispensable, puisque nous pouvons simplement inclure des contenus historiques et culturels dans la classe de FLE. D'ailleurs, comme il s'agit de l'enseignement d'une langue étrangère, il est plus facile d'introduire des contenus de différente nature en rapport avec d'autres matières, ce qui permet de travailler également des compétences communicatives.

Et c'est précisément l'objectif de l'égalité entre les sexes qui devrait être étudié dans chaque matière, de sorte que les étudiants sachent qu'ils peuvent choisir librement ce qu'ils veulent étudier ; sans s'inquiéter des préjugés ou des stéréotypes.

En ce qui concerne l'égalité des sexes dans l'enseignement, il est nécessaire et souhaitable de créer et de favoriser une ambiance d'égalité et de respect entre les personnes, ce qui renvoie au rôle primordial et préférentiel de l'apprenant dans la salle de classe. Cela complète également plusieurs des ODD. Dans cette atmosphère de respect, l'erreur doit être impérativement incorporée au processus d'apprentissage d'une langue étrangère ; non seulement parce que l'erreur fait partie de la condition humaine, mais aussi parce qu'elle est une composante intégrale de l'apprentissage et de l'intériorisation des connaissances et des certitudes. Sous cette perspective, l'erreur ne doit en aucun cas nourrir la moquerie ou la stigmatisation. Cette composante renferme un certain dosage positif, puisque l'enseignant, au lieu de corriger immédiatement l'élève, accorde un certain temps pour l'autocorrection chez l'étudiant. Si l'élève n'est pas capable de le faire par lui-même, le professeur fera appel aux élèves pour l'expliquer de nouveau, dans l'espoir de ne jamais laisser un élève en situation de vulnérabilité face à la confusion ou l'amalgame de concepts. Enfin, l'enseignant ne donnera pas la solution ou ne corrigera l'erreur que si les élèves n'ont pas trouvé la réponse ensemble.

#### **4.2. Le thème de l'égalité au sport.**

Comme nous l'avons déjà signalé avec l'histoire d'Alice Milliat, la lutte pour l'intégration des femmes dans le sport remonte à plus d'un siècle. Toutefois, les catégories sportives différenciées en fonction du sexe sont des réalisations beaucoup plus récentes. L'Histoire de l'intégration des femmes dans le sport mérite donc un examen plus exhaustif, car certaines femmes avaient déjà ouvert des portes avant Alice Milliat. Il faut remonter au XIX<sup>e</sup> siècle, où les loisirs, et a fortiori les sports, n'avaient pas beaucoup de place dans la société, et donc, les femmes n'étaient élevées ni pour une vie de plaisirs ni de loisirs. C'est au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle que « se développe le loisir cultivé des élites, donné comme nécessaire [...] C'est précisément une élite (l'aristocratie, les rentiers riches puis les bourgeois) qui pratique [...] la villégiature l'amenant sur les lieux de loisirs sportifs » (Louveau, 2006 : 122). Alors, les femmes qui font du sport comme amusement sont celles qui peuvent se le permettre, celles qui ont les moyens de passer du temps à se détendre sur le terrain de sport, mais pas celles qui doivent travailler ou

s'occuper de leur foyer et de leur famille. Les chroniques de l'époque le confirment, comme le rapporte Catherine Louveau (2006 : 120-121) à propos des taux de participation :

On rencontre le livre du baron de Vaux (1885) restituant des portraits de celles qu'il nomme 'femmes de sport'. 24 femmes sur les 26 qu'il évoque portent des noms à particule ou des titres. Ces femmes en réalité ne font pas du sport ; elles s'adonnent à des loisirs qui sont des passe-temps de la femme 'oisive' et des fortunés, pratiques intégratives de classe, plus qu'activités sportives à proprement parler. Elles font du lawn tennis, du golf, de la voile ou plutôt du yachting, de l'aérostation. Ces activités auxquelles s'ajoutent équitation, chasse, escrime, tir, canotage, excursions et ascensions, puis automobile sont d'ailleurs celles qu'on mentionne dans la revue *La femme française* entre 1902 et 1904, journal qui s'adresse 'aux Françaises de race'.

Dès le début, ces sports ou, plutôt, ces divertissements féminins s'adressaient à un public spécifique. C'est pourquoi il était courant de voir jouer des femmes de la haute société : comtesses, vicomtesses, marquises... Mais il peut aussi arriver qu'une femme étrangère à l'aristocratie réalise un exploit sportif, qui n'est pas mis en valeur en raison de son appartenance sociale. Ainsi, Henriette d'Angeville a toujours été louée pour avoir été la première femme à atteindre le Mont Blanc en 1838, alors que Marie Paradis, une jeune servante de Chamonix, l'avait déjà gravi trente ans plus tôt (Louveau, 2006 : 121).

Cependant, un événement a changé le paradigme du début du XXe siècle en termes de volonté de participation de la classe ouvrière, mais pas en termes de la perception sociale :

En octobre 1903, a lieu un événement qui sera ultérieurement considéré comme discréditant pour 'la cause des femmes sportives' : la 'Course des Midinettes'. Relayée par la presse, unanimement désavouée et sans suite [...] Sont rassemblées ici 2 500 'petites fourmis travailleuses', ouvrières et petites mains des ateliers et magasins. La gagnante est une modiste, la seconde une couturière. Ce seul événement montre que des femmes modestes, à défaut de faire du sport, aimeraient peut-être avoir une activité physique, elles se sont entraînées après le travail, souvent avec des hommes comme conseillers. (2006 :122-123)

Cette situation reflète, en particulier, que si les femmes travailleuses n'ont pas pratiqué de sport auparavant, c'est par manque de temps et pas du tout par manque d'envie. Pour répondre au désir de celles qui veulent s'entraîner, les premières sociétés sportives de jeunes femmes voient le jour, comme nous l'avons déjà vu avec l'adhésion d'Alice Milliat à l'une d'entre elles. Catherine Louveau (2006 : 124) fait un compte sur le nombre de participantes et parmi les cinq mille athlètes féminines, la grande majorité sont des femmes émancipées, diplômées ou jeunes étudiantes. Il y a aussi quelques femmes qui travaillent dans le commerce, mais dans une moindre mesure. En revanche, les équipes de football de la société *Fémina sport* étaient principalement composées « des femmes actives, employées de bureau, vendeuses, couturières, bref des jeunes femmes de 'milieux modestes' ».

Bien que les femmes aient dû reprendre les emplois lorsque les hommes ont été mobilisés lors de la Première Guerre Mondiale. Mais l'Armistice s'accompagne du licenciement des femmes lorsque les hommes sont revenus du front ; d'autres l'ont fait aussi de peur d'être traités de masculinisation. La pratique du sport est, donc, considérée comme un acte très peu féminin, puisqu'elle s'écarte des idéaux familiaux et de la politique nataliste de l'époque. De ce point de vue, les vêtements de sport sont également désapprouvés car ils « oublient progressivement les attributs proprement féminins du costume » (2006 : 123). En effet, l'idéal politique est que le sport déforme le corps des femmes et les éloigne de leur silhouette idéale. La pensée conservatrice issue de la politique et de l'Église reprend aussi les conseils médicaux, recommandant : « une activité physique modérée, centrée sur le giron, hygiénique et éventuellement esthétisante. Consensus qui place la mère ou future mère comme légitimation de l'activité physique : on prône des exercices spécifiques pour elle et sa fonction première » (2006 :120). Pour les hommes, quelle que soit leur nature, les femmes ne doivent pratiquer que les exercices de base recommandés pour avoir beaucoup d'enfants et bien s'occuper d'eux et du foyer. Certes, l'idéal de beauté de l'époque privilégie les femmes gracieuses en quête de maternité.

La recherche constante de la maternité, associée au taux élevé de chômage des femmes dans les années 20 et 30, a plongé les femmes dans les tâches ménagères et les a confinées au foyer. Cela leur a permis de se réunir en fédérations pour participer à des compétitions d'athlétisme et de sports d'équipe, tels que le football.<sup>13</sup> Ces compétitions « s'internationalisent, elles créent et participent à des jeux mondiaux féminins » (2006 :124). Alice Milliat souhaite démocratiser ces compétitions et encourage les membres de sa fédération à faire « une 'propagande utile en allant en province faire la guerre aux préjugés' » (2006 : 124). En d'autres termes, Alice Milliat souhaite que les ouvrières et les travailleuses du secteur agricole, qui représentent les deux tiers des femmes actives, soient également encouragées à pratiquer du sport. Cependant, aux JO de 1928, où les femmes ont concouru pour la première fois en athlétisme, les 290 femmes ne représentaient que « 6 % des athlètes présents, dont 33 Françaises (pour la natation, l'escrime, le plongeon, la gymnastique et l'athlétisme) » (2006 : 124). Il s'agit toutefois d'un chiffre acceptable compte tenu du contexte social.

La pratique sportive n'était pas très répandue parmi les femmes, mais il y a un changement lorsque la Fédération Sportive du Travail (FST) annonce dans son acte fondateur de 1923 que « l'activité physique des femmes est pensée [...] dans une perspective militante,

---

<sup>13</sup> Voir une photographie des premiers sports d'équipe pratiqués par les femmes en annexe 10.

utilitaire. [...] la FST ne prône pas la liberté ou le plaisir pour les femmes, elle ne milite pas pour un sport 'émancipateur', mais s'intéresse à la femme 'combattante' » (2006 : 125). Le sport devient alors une préparation physique au service de la révolution politique. De plus, la FST de 1934 permet aux femmes de pratiquer le sport comme moyen d'émancipation, mais avec un certain nombre de concessions : « rester belle, préserver l'importance de la famille » (2006 :125). Au fil des années, la société est devenue plus égalitaire, ce que le féminisme et les événements de 1968 ont renforcé. Toutefois, le féminisme de l'époque ne se concentrait pas sur la revendication du sport féminin. À partir des années 70 et 80, une pratique sportive privatisée se répand, les femmes cherchant à se rapprocher des hommes, qui « ont toujours plus de probabilité de pratiquer une activité sportive que les femmes, le sport étant une culture commune pour eux » (2006 : 127). Ces changements n'ont toutefois pas fait disparaître toutes les inégalités.

En ce qui concerne la situation actuelle des femmes dans le sport, le temps pris par le travail reste un inconvénient pour pratiquer un sport. Cependant, les sports pratiqués se sont démocratisés et il n'y a plus autant de sports 'masculins' ou 'féminins'. Mais les hommes sont toujours plus impliqués dans le sport que les femmes « d'autant que ces activités participent de leurs sociabilités de rue et qu'ils sont toujours majoritairement encouragés à construire leur ethos viril dans les espaces sportifs en particulier, souvent homosexués » (2006 : 128-129). Malheureusement, malgré la présence de femmes dans le sport, le public ne suit pas de la même manière le sport pratiqué par l'un ou l'autre sexe. Toutes les sportives qui ont transgressé la catégorie habituelle du genre ont été reconnues par les institutions ; mais, par exemple, « les footballeuses représentent toutefois à peine 2 % des licenciés du football en France. » (2006 : 128). Ce n'est pas seulement le cas en France. En Espagne, il y a eu récemment un cas honteux où le Club de Barcelone a remporté la 'Copa de la Reina' et où le *staff* lui-même a dû se charger de remettre les médailles des vainqueurs aux joueuses du Barça.<sup>14</sup> Il est évident que les médias et les institutions prêtent moins d'attention aux catégories féminines parce qu'elles n'encaissent pas les mêmes bénéfices. Ce qui laisse supposer qu'il est question d'une compétition économique.

---

<sup>14</sup> Voir l'image de la cérémonie controversée de remise des médailles, en annexe 11.

## **5. Mise en pratique en cours de FLE : l'éducation en valeurs dans le cadre de la pratique sportive et égalitaire à travers la bande dessinée.**

### **5.1. Justification du choix des textes et du choix méthodologique.**

Avant de nous pencher sur la justification des textes, nous résumerons brièvement le contexte éducatif dans lequel s'inscrit la mise en pratique en cours de FLE. Cette méthodologie s'adresse aux élèves de troisième année de l'enseignement secondaire qui étudient la matière de Français comme deuxième langue étrangère, ce qui est le choix le plus courant au niveau régional. Par conséquent, et conformément aux directives du Décret 39/2022 de la loi sur l'éducation régie par le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR), « el nivel competencial del alumnado al término de la etapa sería un A2 » (2022 : 49407). Selon le CECR (2021), les apprenants de la troisième année d'une deuxième langue étrangère se situent généralement à des niveaux faibles ou intermédiaires. Ainsi, l'apprenant est capable de communiquer dans des situations simples et quotidiennes nécessitant un échange d'informations simple et direct.

Cependant, en ce qui concerne le choix des textes, comme nous l'avons déjà indiqué, nous avons choisi deux bandes dessinées basées sur le thème des JO. D'une part, nous avons choisi *Astérix aux Jeux olympiques* afin de rapprocher les élèves d'une lecture classique française avec une touche plus historique et stéréotypée. D'autre part, dans le but de traiter un contenu transversal, ainsi que l'un des ODD, nous avons choisi *Alice Milliat : pionnière olympique*, pour traiter de l'égalité des sexes dans le sport. De son côté, le genre de la BD *Astérix* est plus attrayant car elle utilise l'humour comme principal moteur de l'histoire : « Grâce à ses décors réduits au strict minimum et à l'utilisation de la langue parlée, donc actuelle, la BD satirique est facile à exploiter à des fins pédagogiques, par rapport aux autres genres » (Tomescu, 2009 : 82). De plus, les stéréotypes décrits dans la BD donnent un aperçu de la société française. Dans le cas de la BD d'Alice Milliat, il s'agit d'un texte biographique qui ne devient pas lassant car elle est divisée en chapitres et les illustrations situent le lecteur dans chacune des temporalités présentées.

Ana-Marina Tomescu (2009 : 81-82) énumère quelques règles pour faire le choix d'une bande dessinée pour la classe de FLE, dont le choix est essentiel pour la réussite de la proposition didactique. Nous devons tenir compte du niveau de la classe et des compétences communicatives que nous voulons travailler en cours, car il peut être nécessaire d'adapter la complexité de la BD. Nous devons donc prêter attention à certains détails : le nombre des



vignettes ; la présence ou l'absence des bulles ; le vocabulaire utilisé ; la quantité des détails dans le dessin et la succession des actions. En fonction de ces règles, nous pouvons analyser BD par BD selon le respect qu'elles font de ces indications.

La bande dessinée *Astérix aux Jeux olympiques* ne comporte pas beaucoup de cases et n'a que quarante-trois planches d'histoire. La plupart des vignettes ont des bulles, et les rares qui n'en ont pas présentent des onomatopées ou des cartouches explicatifs. Le vocabulaire n'est pas complexe, à l'exception de certains adjectifs et verbes qui peuvent être compris à partir du contexte ou à l'aide d'un dictionnaire. Les dessins sont simples, plats et colorés, ce qui rend les scènes plus descriptives. Enfin, les actions se succèdent et sont liées les unes aux autres, car l'histoire est structurée dans l'ordre chronologique des principaux événements ; d'une situation initiale à une situation finale.

En revanche, la bande dessinée *Alice Milliat : pionnière olympique* comporte encore moins de cases, car elle ne compte que trente planches. En effet, entre les chapitres se trouvent des fiches descriptives qu'il n'est pas nécessaire de lire, car elles n'ajoutent rien au contenu de l'histoire. Comme dans l'autre BD, la plupart des cases ont des bulles, et les quelques cases qui n'en ont pas ont des cartouches explicatives. Le vocabulaire n'est pas complexe, à l'exception de quelques termes historiques qui peuvent être compris à partir du contexte ou à l'aide d'un dictionnaire. Les dessins sont également simples et plats, mais ils utilisent des couleurs sépia, qui suggèrent le passé de l'histoire ; à l'exception des dernières planches du dernier chapitre, qui racontent le présent et sont déjà en couleurs claires. Enfin, les actions ne se succèdent plus et ne sont plus liées les unes aux autres, car la bande dessinée ne suit pas l'ordre chronologique habituel, mais chaque chapitre traite d'une scène différente de la vie d'Alice Milliat, pas nécessairement dans l'ordre réel.

En ce qui concerne le choix méthodologique, nous avons décidé d'utiliser deux bandes dessinées comme outil pédagogique dans la classe de FLE, en raison du désir de travailler avec du matériel *realia*. En d'autres termes, comme il s'agit d'une approche communicative, l'idéal est d'utiliser des documents authentiques et non des supports préparés dans un but précis. Le document authentique, en l'occurrence la BD, est conçu pour des lecteurs de la même langue maternelle et non pour l'enseignement de la langue à des étrangers. Par conséquent, toute littérature créative originale est composée de documents authentiques. C'est donc un moyen idéal pour plonger dans une langue étrangère de manière immersive en apprenant les constructions syntaxiques et l'utilisation de l'un ou l'autre registre par un locuteur natif : « La langue utilisée dans les BD est le français de tous les jours, l'accent est mis sur la conversation

dans les plus diverses situations et à l'aide des registres de langue différents » (Tomescu, 2009 : 82).

Les étudiants de FLE lisent donc, à travers les dialogues des bulles, le même registre que celui d'une conversation orale. Ce n'est pas le cas d'une œuvre narrative, dont la forme écrite est très différente de la forme parlée et plus artificielle ou surdécorée. La BD est en fait une représentation très précise de la civilisation, car elle associe le texte et l'image, qui peut être stéréotypée —comme c'est le cas des Gaulois dans la saga d'*Astérix*—. C'est pourquoi les élèves peuvent apprendre, en même temps que les éléments grammaticaux, à distinguer les aspects socioculturels présents dans le monde francophone. Ou dans le cas de la BD *Alice Milliat : pionnière olympique*, les élèves peuvent se rendre compte de aussi bien de la réalité des femmes espagnoles, qui n'a pas été si différente de celle des autres nations —la française, par exemple— et que l'inégalité a toujours été universelle.

Un autre point positif en faveur de ce choix méthodologique est qu'il peut s'agir d'une activité agréable pour les élèves, car la BD est un matériel *realia* très attrayant et motivant. La BD leur permet de se détendre en classe grâce aux dessins humoristiques et au contenu socioculturel qui peut surprendre leur esprit. C'est aussi un moyen de prendre conscience du comportement et de la mentalité de nos voisins français et de découvrir les clichés qui sont vrais et ceux qui ne le sont pas. En effet, le choix de ce matériel didactique pour le cours de FLE peut surprendre les élèves au début, mais c'est parce qu'elle n'est pas habituelle dans la classe. D'ailleurs, Hélène Raux (2021) a expérimenté les réactions des élèves en classe et a analysé leurs réponses :

Les premières réactions lors du lancement de cette séquence confirment l'intérêt que peut susciter le choix du support : passée la surprise – 'on va lire une BD ?' – le fait est que tout au long de la lecture suivie en classe [...] l'album était régulièrement tiré des cartables pour le quart d'heure de lecture inscrit dans l'emploi du temps en début d'après-midi. [...] Les écrits d'élèves recueillis lors des premières séances mettent en effet en évidence l'importance d'un étayage de la lecture en classe.

Bien que la BD ne soit pas un texte narratif traditionnel dans un cours de langues, les faits montrent que les jeunes sont attirés par leur lecture. L'objectif du travail sur la littérature en classe de langue est, plus précisément, de généraliser le goût pour la lecture, quel que soit le type de texte choisi. Par ailleurs, nous constatons que la lecture graduée et contrôlée en cours de langue permet aux élèves de lire, même si le texte est bref, et d'être attirés par le temps de lecture. Bien que positif, cet apport est susceptible d'être modifié par leurs habitudes, et s'ils

décident de consacrer leur temps libre à la lecture, mais au moins en classe, les élèves auront le soutien de l'enseignant ; contrairement à la lecture autonome qui n'assure pas une compréhension et une acquisition complètes.

## 5.2. Choix des contenus du programme d'études.

Nous avons déjà pris en compte les compétences spécifiques du programme de troisième année de l'enseignement secondaire en deuxième langue étrangère. Nous pouvons maintenant nous pencher sur les contenus qui composent cette matière. Ceux-ci sont groupés en termes de communication, de plurilinguisme et d'interculturalité. La sélection des contenus, selon les activités envisagées, est la suivante :

### A. Comunicación

- Estrategias de uso común para la planificación, control y reparación de la comprensión, la producción y la coproducción de textos orales, escritos y multimodales. [...]
- Léxico de uso común y de interés para el alumnado relativo a identificación personal, relaciones interpersonales, lugares y entornos, ocio y tiempo libre, salud y actividad física, vida cotidiana [...].
- Convenciones ortográficas de uso común y significados e intenciones comunicativas asociados a los formatos, patrones y elementos gráficos. [...]
- Lecturas graduadas de textos literarios o de temática adecuada a la edad del alumnado como fuente de enriquecimiento lingüístico.

### B. Plurilingüismo [...]

- Estrategias de uso común para identificar, organizar, retener, recuperar y utilizar creativamente unidades lingüísticas (léxico, morfosintaxis, patrones sonoros, etc.) a partir de la comparación de las lenguas y variedades que conforman el repertorio lingüístico personal. [...]

### C. Interculturalidad [...]

- Lecturas graduadas específicas para el aprendizaje de la lengua extranjera o basadas en obras literarias significativas que reflejen la idiosincrasia y la cultura de los países y territorios donde se habla. (Decreto 39/2022: 49435-49437)

## 5.3. Proposition d'activités pour la classe.

Activité : Jeu de la mémoire ou 'Memory'.	
Gestion de la classe :	Ressources :
Les élèves sont distribués assis en groupes de trois ou quatre personnes chacun.	- Les cartes du jeu de la mémoire pour chaque groupe. <sup>15</sup>
Cette activité est conçue comme un jeu d'introduction au sujet à travailler en cours : les Jeux olympiques. Par conséquent, les élèves doivent d'abord se familiariser avec le vocabulaire	

<sup>15</sup> Voir les cartes du jeu 'Memory', en annexe 1.

concernant le sport. Cela se rapporte en même temps les élèves qui les pratiquent et aussi l'endroit où ils s'entraînent. L'idée est, donc, de recréer le jeu traditionnel du 'memory' anglais pour faire travailler la mémoire photographique et associer de nouveaux concepts afin de les acquérir.

Pour mener à bien cette tâche, l'enseignant distribuera à chaque groupe un jeu de cartes : face cachée. Il est important que le groupe ne compte pas plus de trois ou quatre membres, car l'objectif de l'approche communicative est de parvenir à faire parler les élèves entre eux pour mener à terme cette activité. Alors, en collaborant les uns avec les autres, ils doivent trouver les paires de sportifs avec leur terrain de jeu respectif. Si nécessaire, l'enseignant illustrera le déroulement du jeu à l'aide des sports les plus simples qu'ils connaissent déjà. Par exemple : 'Si nous retournons la carte A, il y a un footballeur ; et nous devons donc tourner la carte F du terrain de football. Sur la carte B, nous trouvons un basketteur qui doit aller sur le terrain de basket-ball bien dessiné sur la carte G. Ensuite, sur la carte C, il y a un surfeur qui se correspond avec la carte H, où se trouve la mer. Enfin, sur la carte D, nous trouvons un joueur de tennis qui se correspond avec la carte E du court de tennis.' Avec ces petites règles, le jeu peut donc commencer pendant que l'enseignant se déplace dans toute la classe pour vérifier si l'activité se déroule correctement.

Activité : Lecture guidée - Première partie.

Gestion de la classe :

Chaque élève est assis à sa place.

Ressources :

- La BD *Astérix aux Jeux olympiques*.
- Une planche de la BD pour indiquer les parties.<sup>16</sup>

Comme nous l'avons déjà indiqué, nous pensons qu'il est préférable de faire la lecture de manière graduée et dirigée pendant les cours. Pour ce faire, nous avons divisé le processus de lecture en trois parties : avant, pendant et après la lecture.

Dans cette première étape, les élèves seront confrontés à la couverture de la bande dessinée et devront essayer de deviner le thème de l'histoire. C'est d'ailleurs l'occasion d'analyser les stéréotypes déjà visibles sur la couverture, comme les moustaches et les tresses des Gaulois. Ils peuvent ensuite dire si les personnages de cette saga leur sont connus et ce qu'ils savent à propos des vrais Gaulois. En outre, un bon exercice de prélecture consiste à créer une

<sup>16</sup> Voir la planche avec le schéma de la BD, en annexe 2.

hypothèse sur ce qui se passera dans la bande dessinée. Pour ce faire, le professeur remettra aux élèves un extrait des trois premières vignettes de la première planche et la dernière vignette de la bande dessinée. L'objectif est que, sans avoir encore rien lu, les élèves essaient d'imaginer ce qui s'est passé depuis les premières vignettes jusqu'à la dernière, où l'on voit un Romain avec une couronne de laurier. De cette manière, nous pouvons motiver l'intérêt dans leur esprit afin qu'ils aient envie de lire ce qui s'est réellement passé.

Finalement, avant de commencer la lecture, il est important que les élèves sachent comment une bande dessinée est construite, c'est-à-dire : quelles sont les parties qui la composent. Ainsi, à partir de la première planche de l'histoire, l'enseignant montrera les éléments qui composent chaque page de la BD. Il commentera donc que chaque page s'appelle planche et que chaque dessin inséré dans un encadré est une case, ou une vignette. On y trouve les cartouches, ou récitatifs, les bulles de dialogues et les onomatopées. La succession de ces vignettes est alors la bande.

Activité : Lecture guidée - Deuxième partie.

Gestion de la classe :

Chaque élève est assis à sa place.

Ressources :

- La BD *Astérix aux Jeux olympiques*.

La lecture se fera de manière guidée et accompagnée par l'enseignant afin de résoudre les doutes éventuels et d'éviter les problèmes de compréhension. L'une des façons d'effectuer la lecture peut aussi être en binôme ou en groupe afin de réaliser un exercice de 'vide d'informations'. Il s'agit de répartir quelques planches parmi les groupes d'élèves de manière à ce que chaque groupe raconte aux autres le sujet de sa planche. Ils devront ainsi s'efforcer de bien l'expliquer pour que leurs camarades puissent interpréter correctement le message et qu'il n'y ait pas d'interférences dans la compréhension.

Après chaque séance de lecture, chaque élève rédigera un bref résumé de ce qu'il a lu, afin de ne pas perdre le fil de l'histoire jusqu'à la séance prochaine. Ce résumé servira également de rappel de ce qu'il a déjà lu pour les séances et les activités suivantes.

Activité : Lecture guidée - Troisième partie.	
Gestion de la classe : Chaque élève est assis à sa place mais il y a de la collaboration en groupes.	Ressources : - La BD <i>Astérix aux Jeux olympiques</i> .
<p>Après avoir terminé la bande dessinée, les élèves devront réaliser plusieurs activités en rapport à l'histoire. À l'aide des résumés qu'ils ont faits séance par séance, ils devront créer, d'une part, un journal individuel rédigé sous le point de vue d'Astérix, en racontant les événements qui se sont déroulés depuis qu'ils ont appris que les Romains allaient participer aux Jeux olympiques, leur séjour là-bas et ce qu'a été leur retour chez eux. D'autre part, de manière créative, ils devront imaginer ce qui arrive aux personnages après la dernière vignette. Cette fois, les perceptions seront écrites sous point de vue de Jules César, comme s'il écrivait un blog. Ensuite, les autres camarades de classe pourront commenter sur cette publication, mais cette fois en se faisant passer pour des voisins du village gaulois ou des soldats romains.</p> <p>Finalement, ils devront choisir les personnages qu'ils souhaitent représenter, car ils joueront en groupe une courte scène de leur choix de la bande dessinée. Ils devront se mettre à la place des personnages et faire les gestes que les personnages feraient, ce qui, avec la prononciation, sera un point important. Certes, il y aura ceux qui représenteront des personnages et d'autres joueront le rôle de narrateur pour raconter les cartouches présentes.</p>	

Activité : Les qualités d'Astérix.	
Gestion de la classe : Les élèves sont distribués assis en groupes.	Ressources : - La BD <i>Astérix aux Jeux olympiques</i> . - Fiches récapitulatives des exemples. <sup>17</sup>
<p>La bande dessinée étant terminée, il est temps de l'utiliser pour aider les élèves à acquérir le vocabulaire nécessaire à leurs productions orales et écrites. Nous commencerons donc par décrire le personnage d'Astérix. Nous parlerons alors de ses qualités comme sportif. C'est ici que les élèves, dans une démarche collaborative, devront rappeler les adjectifs qu'ils ont déjà</p>	

<sup>17</sup> Voir les fiches récapitulatives des exemples, en annexe 3.

appris les années précédentes afin de synthétiser ceux qu'ils connaissent déjà. L'enseignant fournira ensuite une liste d'adjectifs que les élèves utiliseront dans leurs productions.

Par le biais des adjectifs et le vocabulaire du jeu des cartes de la mémoire, les élèves doivent créer de courtes histoires décrivant certaines vignettes de la bande dessinée *Astérix aux Jeux olympiques*. L'enseignant fournira également plusieurs petits exemples afin que les élèves sachent qu'ils doivent utiliser à la fois les adjectifs de qualité et les terrains où les athlètes pratiquent le sport. Ils peuvent également décrire une case fictive d'un sport qu'ils ne pratiquent pas dans la bande dessinée.

Activité : La description physique des Gaulois.

Gestion de la classe :

Les élèves sont distribués assis en groupes.

Ressources :

- La BD *Astérix aux Jeux olympiques*.
- Fiches récapitulatives du vocabulaire du corps.<sup>18</sup>

Décrire physiquement les personnages de la saga *Astérix* suppose une certaine connaissance du lexique concernant le corps humain. C'est pourquoi les élèves devront se rappeler les parties du corps pour compléter les fiches sur lesquelles figurent les personnages gaulois de la saga. Ils y devront écrire la partie correspondant à ce qui est représenté sur le dessin. Ce travail peut également être fait en groupe, dans l'espoir qu'ils s'entraident et qu'il n'y ait pas d'élèves bloqués parce qu'ils ne sont pas capables de compléter la fiche.

Ensuite, les élèves créeront eux-mêmes un jeu de société avec des découpages des dessins des personnages. Le jeu consistera à ce qu'un élève choisisse un des personnages et les autres essayeront de deviner de qui il s'agit, en faisant sa description le mieux possible. La description convenable se suit de l'élimination du personnage, de sorte que le groupe parviendra à deviner le personnage choisi. Pour ce faire, les élèves devront utiliser le vocabulaire concernant la description physique et être capables de faire le portrait d'une personne imaginée, pour que les autres camarades comprennent de qui ils parlent. L'enseignant leur aura préalablement fourni une fiche récapitulative avec le vocabulaire nécessaire au bon fonctionnement du jeu.

<sup>18</sup> Voir les fiches récapitulatives du vocabulaire du corps, en annexe 4.

Activité : Histoire des Jeux olympiques.

Gestion de la classe :

Les élèves sont distribués assis en groupes de trois ou quatre personnes chacun.

Ressources :

- Fiches d'information sur l'histoire des JO.<sup>19</sup>
- Une présentation projetée pendant le cours avec des questions pour le quiz.

Cette activité est proposée d'un point de vue culturel.

Après avoir lu la bande dessinée *Astérix aux Jeux olympiques* et avoir observé une représentation comique des JO de la Grèce antique dans la BD, il est temps de découvrir d'où vient cette tradition. Pour ce faire, les élèves seront distribués en groupes de trois ou quatre personnes à qui l'on donnera des parties d'une fiche d'information sur l'histoire des Jeux olympiques. Quatre extraits du texte seront ensuite distribués :

1. Nous commencerons par la description et l'origine des Jeux olympiques.
2. Nous poursuivrons avec la récupération de la tradition des JO par Pierre de Coubertin, dont nous compléterons l'information à l'aide d'une vidéo complémentaire.<sup>20</sup> Nous analyserons ensuite le développement des Jeux olympiques actuels, en observant les différences dans les sports pratiqués et leur organisation. Ce dernier point sera accompagné d'une autre vidéo informative, dans le but que les élèves puissent également travailler leur compréhension orale.<sup>21</sup>
3. Nous découvrirons les prix des Jeux olympiques, c'est-à-dire ce qui se passe et ce que reçoit un athlète lorsqu'il arrive en tête de la compétition.
4. Enfin, nous analyserons les symboles olympiques pour vérifier si les élèves les connaissent déjà. Nous nous pencherons ainsi sur les plus représentatifs de la compétition.

Pendant la lecture des informations en groupes, les élèves doivent prendre note de tout ce qui leur semble pertinent, car ils devront ensuite participer à un concours de quiz. Les élèves parleront entre eux pour trouver la réponse. Après le temps écoulé, ils lèveront la main et répondront. Les questions porteront sur ce qu'ils ont lu et entendu dans les vidéos :

1. Première question : « Dans l'antiquité, où est-ce que les athlètes concouraient-ils en l'honneur des dieux ? ». La bonne réponse est 'Le site sacré d'Olympie'.

<sup>19</sup> Voir la fiche avec l'Histoire des JO, en annexe 5.

<sup>20</sup> Lien à la vidéo sur la récupération des JO : <https://youtu.be/VNCKGigLmyc?t=11>

<sup>21</sup> Lien à la vidéo sur l'organisation des JO : <https://youtu.be/hpMFhfomipc> .



2. Deuxième question : « En quelle année le retour des Jeux Olympiques a-t-il été organisé par Pierre de Coubertin ? ». La réponse correcte est ‘en 1896’.
3. Troisième question : « Où les Jeux Olympiques modernes ont-ils été organisés pour la première fois ? ». La bonne réponse est ‘à Athènes’.
4. Quatrième question : « Complétez la célèbre phrase de Coubertin : L’important n’est pas de \_\_\_ mais de \_\_\_. ». La bonne réponse est ‘l’important n’est pas de gagner mais de participer’.
5. Cinquième question : « Il y a déjà eu avant des Jeux Olympiques à Paris ? ». La réponse correcte est oui, ‘en 1924’, justement il y a 100 ans.
6. Avant-dernier question : « Vrai ou faux ? Les pays qui accueillent les Jeux Olympiques sont tirés au sort. ». La bonne réponse est ‘faux’ parce qu’on a vu que le pays est choisi par le CIO.
7. Dernière question : « Qu’est-ce qui est allumé avant de démarrer les Jeux Olympiques ? ». La réponse correcte est ‘la torche ou la flamme olympique’.

Une façon de les impliquer davantage dans la culture des JO est de leur distribuer des médailles, qui imitent celles des champions de la compétition. Tout cela en sachant que l'ambiance de la classe se déroulera et qu'il n'y aura pas d'incidents de rivalité.

#### Activité : Le pentathlon dans l’Antiquité.

Gestion de la classe :  
Les élèves sont distribués assis en groupes de trois ou quatre personnes chacun.

Ressources :  
- La BD *Astérix aux Jeux olympiques*.

Après avoir appris d'autres faits sur les JO, les élèves reviendront à la bande dessinée *Astérix*. Cette fois-ci, ils devront trouver parmi les dessins les personnages qui représentent un sport faisant partie du pentathlon olympique. En d'autres termes, ils devront trouver les cases correspondant au lancer du disque, au lancer du javelot, au saut, à la course et à la lutte.

Cela les aidera à vérifier si la bande dessinée est une représentation fidèle de l'entraînement et des sports pratiqués dans l'ancienne compétition ; afin de prendre conscience de leur esprit critique et à oser remettre en question ce qu'on leur raconte ou ce qu'on leur impose.

Activité : Une autre lecture guidée - Première partie.

Gestion de la classe :

Chaque élève est assis à sa place.

Ressources :

- La BD *Alice Milliat : pionnière olympique*.

Comme pour la bande dessinée d'Astérix, la bande dessinée d'Alice Milliat fera l'objet d'une lecture guidée et conjointe en classe. Pour cette raison, nous avons à nouveau organisé le processus de lecture en trois parties : avant, pendant et après la lecture.

Dans la première étape, c'est-à-dire avant la lecture, les élèves feront un travail d'hypothèse. Ils devront essayer de deviner de qui il s'agit et de quoi porte la bande dessinée en regardant simplement la couverture. Ensuite, l'enseignant leur donnera certaines informations concernant l'histoire d'Alice Milliat pour les mettre en situation. Il leur racontera brièvement qu'Alice Milliat a fait beaucoup de bien au sport féminin et que, grâce à Alice Milliat, les femmes ont commencé à avoir plus d'opportunités dans le monde du sport. Ses efforts ont contribué à faire reconnaître le talent et les capacités des femmes dans le domaine du sport.

Avec ce petit panorama, les élèves sauront à l'avance ce qu'ils vont trouver dans la BD et sauront qu'il s'agit d'un personnage réel, contrairement aux personnages gaulois.

Activité : Une autre lecture guidée - Deuxième partie.

Gestion de la classe :

Chaque élève est assis à sa place.

Ressources :

- La BD *Alice Milliat : pionnière olympique*.

Étant donné que la bande dessinée sur l'histoire et les réussites d'Alice Milliat ne comporte que dix courts chapitres, il peut être intéressant de se concentrer sur la lecture de deux chapitres par session. Les élèves auront ainsi le temps de donner leur avis sur un sujet qu'ils ne connaissaient probablement pas auparavant.

L'enseignant sera chargé de les leur impliquer par le biais de questions ouvertes, afin que chacun s'exprime et donne son avis. Comme il s'agit d'une histoire sur l'égalité des droits entre les femmes et les hommes, il est important que les élèves se forment une opinion et développent leur esprit critique sur cette question si importante.

Activité : Une autre lecture guidée - Troisième partie.

Gestion de la classe :

Les élèves sont distribués assis en groupes.

Ressources :

- La BD *Alice Milliat : pionnière olympique*.
- Les outils des sites web.<sup>22</sup>

Après avoir terminé la lecture de la bande dessinée, les élèves devront faire deux tâches, qui feront appel à leur esprit critique et à l'expression écrite.

D'abord, ils devront créer en groupe une bande dessinée pour illustrant ce qui, d'après leur avis, aurait dû arriver à Alice Milliat et lui épargner une fin aussi indigne. Ainsi, à l'aide de programmes web, tels que *Canva* ou *BDnF*, les étudiants peuvent créer une histoire à leur manière sur ce qu'aurait été une bonne fin pour Alice Milliat. En d'autres termes, ils raconteront ce qui se serait passé si le CIO avait accepté sa proposition dès le départ, si elle n'avait pas quitté la présidence de la Fédération Sportive des femmes (FSFI) et si elle n'était pas morte seule et oubliée.

Puis, sous la forme d'un blog, ils devront mettre à l'écrit leur avis sur la bande dessinée. Ils devront donc conseiller la lecture de la BD aux lecteurs potentiels de ce blog, en essayant de les convaincre de la lire. Ils noteront le livre et commenteront ce qui les a surpris le plus dans cette histoire.

Activité : Une émission de radio sportive

Gestion de la classe :

Les élèves sont distribués assis en binôme.

Aucune ressource particulière n'est nécessaire

Sous la forme d'un podcast ou d'une émission de radio.

Comme c'est une activité orale et sommative, les élèves doivent s'organiser en binômes pour parler d'un athlète qu'ils admirent. Ils doivent donc se distribuer les tours de parole entre les membres du binôme, de manière que à ce que chacun ait le même temps de parole. Le jour de la présentation orale, les élèves doivent simuler une émission en direct devant leurs camarades de classe. Pour ce faire, chaque binôme devra choisir un pays francophone

<sup>22</sup> Des logiciels pour la création des BD sur les sites web : <https://bdf.bnf.fr/fr> et <https://www.canva.com/create/comic-strips/>.

participant aux Jeux olympiques, mais il ne pourra pas choisir la France car ce pays est déjà très présent dans la classe de FLE. Ils pourront choisir des pays tels que le Canada, la Côte d'Ivoire, la Belgique, le Cameroun, la Suisse, le Mali, le Sénégal ou la République démocratique du Congo...

Chaque binôme choisira l'un des sports présents aux Jeux olympiques, que l'on vient de travailler/apprendre à l'aide du jeu de la mémoire : l'athlétisme, le boxe ou le taekwondo. Après, ils choisiront un sportif ou une sportive et le ou la présenteront en indiquant qui est cette personne ; pourquoi ils l'ont choisi ; en quoi consiste le sport qu'il ou elle pratique ; à quelles épreuves le sportif ou la sportive il participera cette année ; quelles sont ses réussites et pourquoi ils recommandent de suivre ce sport.

Pour chacune de ces parties, nous aurons déjà travaillé en cours les structures grammaticales, les verbes et les adjectifs qu'ils devront employer. Ils devront ainsi utiliser le vocabulaire à propos des qualités et défauts ou de la description physique que nous venons de pratiquer.

Les élèves effectueront la tâche en collaboration en binômes pour avoir un soutien au moment de la présentation orale et diminuer leur filtre affectif face à la peur de parler en public.

## 6. Conclusions.

La bande dessinée est un outil trop peu utilisé dans la classe de FLE, dépassée par d'autres types de littérature plus conventionnels comme les textes narratifs ou le théâtre. Pourtant, tout au long de ce mémoire, nous avons montré que la BD présente également des avantages en termes de compréhension et d'interprétation des textes par les élèves. La construction du texte à partir de dialogues le rend plus informel car il représente le registre oral, qui sert également de support aux élèves pour leurs productions orales. En outre, le choix de la bande dessinée comme matériel pédagogique n'implique pas qu'elle soit lue de manière autonome, mais permet d'en faire un matériel à travailler en classe en raison de la complexité de sa construction et de ses composantes.

Le choix de la bande dessinée est en accord avec le thème choisi des Jeux olympiques, un sujet approprié pour la matière Français Langue Etrangère cette année puisque les JO 2024 se déroulent à Paris. Nous faisons ainsi entrer dans la classe de FLE un événement réel et proche des goûts des élèves. Ainsi, les bandes dessinées choisies *Astérix aux Jeux olympiques* et *Alice Millait : pionnière olympique* nous permettent de jeter un regard sur les Jeux olympiques

d'autrefois et sur ceux qui ont renoué avec la tradition mondiale au XIX<sup>ème</sup> siècle. A travers les personnages de ces deux bandes dessinées, les élèves verront d'autres perspectives, moins communes. En ce qui concerne la bande dessinée de la saga *Astérix*, nous utilisons un classique de la littérature française, avec lequel nous abordons la culture populaire du pays.

En ce qui concerne la lecture de *Alice Milliat : pionnière olympique* en classe de FLE, la BD nous permet d'incorporer un contenu à caractère transversal conforme aux normes des Objectifs de Développement Durable (ODD) imposés par les Nations Unies à tous les pays. En somme, nous avons récupéré le personnage d'Alice Milliat, qui avait été oublié et caché jusqu'à récemment, grâce à une bande dessinée qui est parution plus ou moins récente. La grande majorité des étudiants ignorent l'existence de cette femme et les réussites qu'elle a accomplies pour l'inclusion des femmes dans le monde du sport, dirigé uniquement par des équipes et des athlètes masculins. Sa persévérance a servi d'exemple à de nombreuses autres femmes qui ont osé affronter la norme pour pouvoir se divertir avec ce qu'elles aimaient le plus en dehors de la maison, qui symbolisait pour elles une prison dans laquelle elles n'avaient que peu ou pas de liberté.

Quant aux activités, la plupart des propositions consignées dans ce TFM ont été précédemment incorporées dans une classe pendant mon stage dans un cours d'un niveau semblable : troisième année de l'enseignement secondaire en français comme deuxième langue étrangère. Par conséquent, les résultats obtenus pendant ce stage et puis contenus dans ce mémoire montrent le bon fonctionnement de ces activités pendant les différentes sessions. En somme, les élèves ont été plus impliqués dans la lecture, car ils ont dû être plus attentifs au texte et aux images. Ceci confirme l'hypothèse qui inspire ce TFM, car il confirme la participation positive de la part des élèves par le biais de la BD en classe de FLE, ainsi que les jeux didactiques dans le même but. Malgré les difficultés lexicales que les étudiants ont pu rencontrer, ils ont su se servir de l'association image/texte pour se débrouiller. Ils ont aussi pris plaisir à lire une œuvre originale et non adaptée, ce qui leur a permis de découvrir davantage la culture française.

En conclusion, ce mémoire témoigne des bons résultats de l'incorporation de la BD en classe de FLE. Comme il est question d'un matériel *realia*, la BD permet aux étudiants de travailler en cours avec des textes qui n'ont pas été préalablement préparés pour eux et qui n'ont pas été adaptés, mais ils seront totalement immergés dans la culture du pays francophone.

## 7. Bibliographie.

- Baetens, Jan (2008). "Olivier Deprez et les frontières de la bande dessinée.", *RELIEF - REVUE ÉLECTRONIQUE DE LITTÉRATURE FRANÇAISE*, 2 (3), pp. 381-397, sur : <https://doi.org/10.18352/relief.212> [Dernière consultation : 18/05/2024].
- Baetens, Jan (2009). "Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites", *Cahiers de Narratologie*, 16, sur : <https://doi.org/10.4000/narratologie.974> [Dernière consultation : 15/04/2024].
- Boudechiche, Nawal (2021). "Le français par le neuvième art, facteur de développement de la compréhension et de l'argumentation", *Synergies Espagne*, 14, pp. 233-247, sur : <https://orcid.org/0000-0003-2700-7432> [Dernière consultation : 29/05/2024].
- Carpentier, Florence (2019). "Alice Milliat et le premier « sport féminin » dans l'entre-deux-guerres.", 20 & 21 *Revue d'histoire*, 142, pp. 93-107, sur: <https://doi.org/10.3917/vin.142.0093> [Dernière consultation : 15/04/2024].
- Castan-Vicente, Florys ; Bohuon, Anaïs ; Henaff-Pineau, Pia & Chanavat, Nicolas (2019). "Les pionnières françaises du sport international des femmes : Alice Milliat et Marie-Thérèse Eyquem, entre tutelle médicale et non-mixité militante ?", *Staps*, 125, pp. 31-47, sur : <https://doi.org/10.3917/sta.125.0031> [Dernière consultation : 15/04/2024].
- Chutes, Hillary (2011). "Comics Form and Narrating Lives", *Profession*, 1, pp. 107-117, sur : <https://www.jstor.org/stable/41714112> [Dernière consultation: 25/05/2024].
- Conseil de l'Europe (2021). Cadre Européen Commun de Référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer. Volume complémentaire. Strasbourg : Service de l'éducation du Conseil de l'Europe. Sur : <https://www.coe.int/fr/web/common-european-framework-reference-languages> [Dernière consultation : 18/06/2024].
- Consejería de Educación (2022). *DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*, sur: <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-3.pdf> [Dernière consultation: 15/05/2024]
- Coubertin, Pierre de (1956). "The fundamentals of the philosophy of the modern Olympics. (Coubertins lessons)", *Bulletin du Comité International Olympique - Olympic Review*,

- 56, pp. 52-54, sur: <https://digital.la84.org/digital/collection/p17103coll1/id/27204/> [Dernière consultation : 16/04/2024].
- Daubrée, Anne (2024). "Alice Milliat. La grande oubliée du sport féminin", *Géo Histoire, n° Jeux olympiques – Quand le sport rencontre l'histoire* (janvier-février 2024) : pp. 42-45.
- Dedebant, Christèle (2024). "Pierre de Coubertin l'ombre et la flamme", *Géo Histoire, n° Jeux olympiques – Quand le sport rencontre l'histoire* (janvier-février 2024) : pp. 32-41.
- Gosciny, René & Uderzo, Albert (1989). *Astérix aux Jeux olympiques*. Madrid : Ediciones del Prado, S.A.
- Kern, Beate. (2022). "L'oralité mise en scène dans la bande dessinée dans une perspective diachronique : *Tintin* (1929–1976), *Astérix* (1959–) et *Titeuf* (1993–)". Dans Pustka, Elissa (Éd.), *La bande dessinée. Perspectives linguistiques et didactiques*. Leck : CPI books GmbH, pp. 181-203.
- Lipani Vaissade, Marie-Christine (2009). "La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone : Cartographie d'une émancipation de fraîche date.", *Le Temps des médias*, 12, pp. 152-162, sur : <https://doi.org/10.3917/tdm.012.0152> [Dernière consultation: 18/05/2024].
- Louveau, Catherine (2006). "Inégalité sur la ligne de départ : femmes, origines sociales et conquête du sport", *CLIO. Histoire, femmes et sociétés*, 23, pp. 119-143, sur : <https://doi.org/10.4000/cli.1877> [Dernière consultation : 29/05/2024].
- Nuselovici, Alexis (2018). "Chapitre XIII : De la biographie comme portrait et de la nature du portrait". Dans Moulin, Joanny ; Gouchan, Yannik & Nguyen, Phuong Ngoc (Éd.), *Études biographiques : la biographie au carrefour des humanités*. Paris : Honoré Champion, pp. 193-200.
- Oeconomou, Mary-Lou (2024). "À Olympie, déjà la passion de la victoire", *Géo Histoire, n° Jeux olympiques – Quand le sport rencontre l'histoire* (janvier-février 2024) : pp. 24-29.
- Pustka, Elissa (2022). "La bande dessinée – une ressource précieuse pour la linguistique et la didactique du FLE". Dans Pustka, Elissa. (Éd.), *La bande dessinée. Perspectives linguistiques et didactiques*. Leck : CPI books GmbH, pp. 13-53.

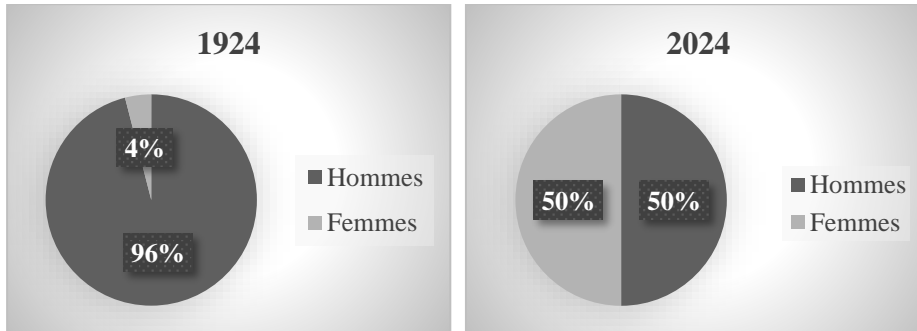
- Quella-Guyot, Didier ; Lessous, Laurent ; Chandre & Millotte, Marie (2023). *Alice Milliat : pionnière olympique*. Rouen : Éditions Petit à Petit.
- Raux, Hélène (2021). "La bande dessinée en classe : une lecture à didactiser", *Transpositio. Littérature et enseignement.*, 4, sur : <https://www.fabula.org/actualites/104812/transpositio-litterature-et-enseignement.html> [Dernière consultation : 29/05/2024].
- Roche, Olivier (2019). "L'art de Goscinny", *En Attendant Nadeau*, sur : <https://www.en-attendant-nadeau.fr/2018/01/29/expositions-art-goscinny/> [Dernière consultation : 18/05/2024].
- Rouvière, Nicolas (2004). "Les figures paradoxales de l'auteur dans Astérix.", *Recherches & Travaux*, 64, pp. 213-228, sur : <https://doi.org/10.4000/recherchestravaux.1344> [Dernière consultation : 18/05/2024].
- Thiolay, Boris (2024). "Paris 1924. Une ère nouvelle", *Géo Histoire, n° Jeux olympiques – Quand le sport rencontre l'histoire* (janvier-février 2024) : pp. 100-113.
- Tomescu, Ana-Marina (2009). "La BD en classe de FLE? Pourquoi pas !", *Studii și cercetări filologice. Seria Limbi Străine Aplicate*, 8, pp. 78-82, sur : <https://scf-lsa.info/fr/no-82009-2/> [Dernière consultation : 25/05/2024].



## 8. ANNEXES.

### 8.1. Images

**Annexe 1 :** statistiques de participation féminine. En 1924, la présence des femmes était encore très limitée, face à la parité parfaite de 2024 (Chiffres tirés de Thiolay, 2024 : 112).



**Annexe 2 :** Alice Milliat, ici en 1920, pratiquait l'aviron à haut niveau (sur : <https://www.paris.fr/pages/alice-milliat-a-l-avant-garde-du-sport-feminin-8139>).



**Annexe 3 :** La statue d'Alice Milliat (à gauche) non loin de celle de Pierre de Coubertin, (à droite) dans le hall de la Maison du Sport Français, au stade Charletty à Paris. (sur : <https://www.alicemilliat.com/statue-alice-milliat-cnospf> et <https://information.tv5monde.com/terriennes/jo-2024-alice-milliat-au-pantheon-du-sport-feminin-36233>).



**Annexe 4 :** Auto-représentation des auteurs Uderzo (à droite) et Goscinny (à gauche) sculptés sur un monument dans la BD *Astérix aux Jeux Olympiques* (1989 : 29).



**Annexe 5 :** Exemples de négation avec la particule ‘ne’ toujours présente dans les dialogues de la BD *Astérix aux Jeux Olympiques* (1989 : 8 et 35).



**Annexe 6 :** Exemples de l'échange entre les pronoms personnels ‘on’ et ‘nous’ dans les dialogues de la BD *Astérix aux Jeux Olympiques* (1989 : 12, 14, 22 et 23). Lorsque les Gaulois parlent d'eux-mêmes comme d'un peuple uni, ils utilisent le pronom personnel sujet pluriel ‘nous’. Ils utilisent rarement le pronom personnel sujet singulier ‘on’ et c'est pour se référer à un sujet pluriel ou inconnu.





Annexe 7 : Exemples de négation avec la particule 'ne' toujours présente dans les dialogues de la BD *Astérix aux Jeux Olympiques* (1989 : 8, 20, 27, 43 et 45).





**Annexe 8 :** Sélection de cases pour la comparaison entre les bandes dessinées *Astérix aux Jeux Olympiques* (1989) et *Alice Milliat : une pionnière olympique* (2023).

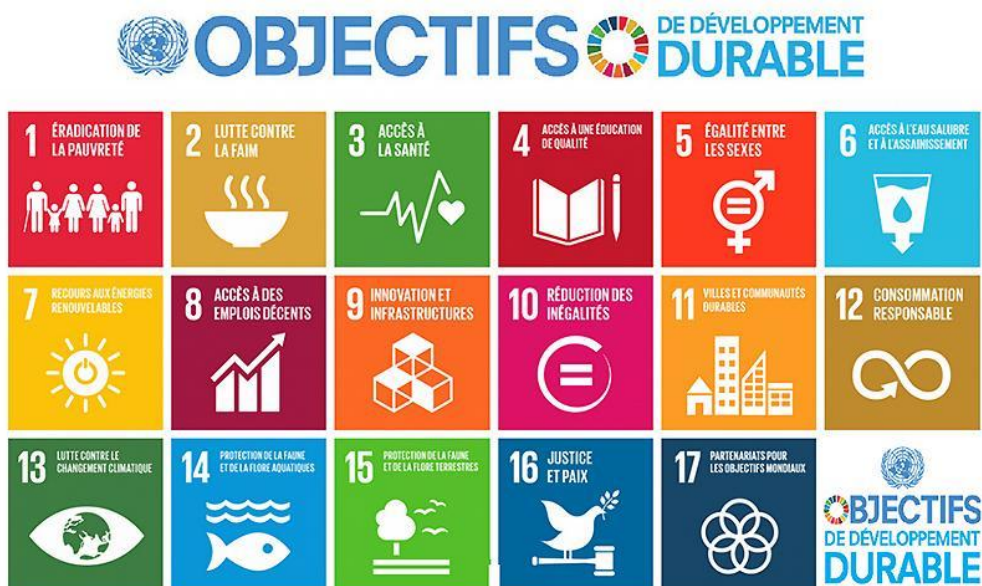
[Groupe 1 (1989 : 18), (2023 : 41 et 42)]



[Groupe 2 (1989 : 37), (2023 : 49)]



**Annexe 9 :** Présentation collective des 17 Objectifs de Développement Durable tels qu'énoncés par l'ONU dans son Agenda 2030. Sur : <https://www.fonda.asso.fr/ressources/les-17-objectifs-de-developpement-durable> [Dernière consultation : 15/05/2024]



**Annexe 10 :** Photographie des premiers sports d'équipe pratiqués par les femmes, exposée à la fondation Alice Milliat. Sur : <https://www.fondationalicemilliat.com/la-fondation> [Dernière consultation : 18/06/2024].










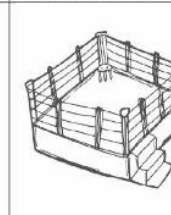
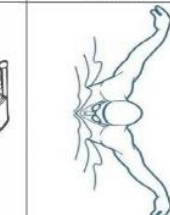
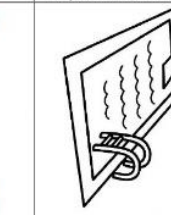

















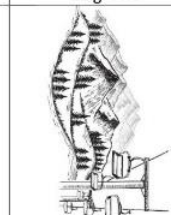

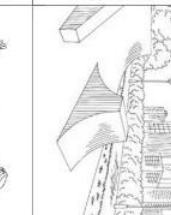


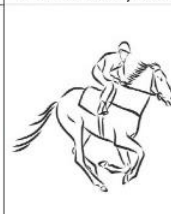

**Annexe 11 :** L'image de la remise polémique des médailles aux vainqueures de la 'Copa de la Reina', dans les sacs de la RFEF et sans que personne ne soit chargé de les mettre sur les joueuses. Sur : <https://www.marca.com/futbol/futbol-femenino/copa-de-la-reina/2024/05/18/6649081ee2704e05228b4597.html> [Dernière consultation : 18/06/2024].



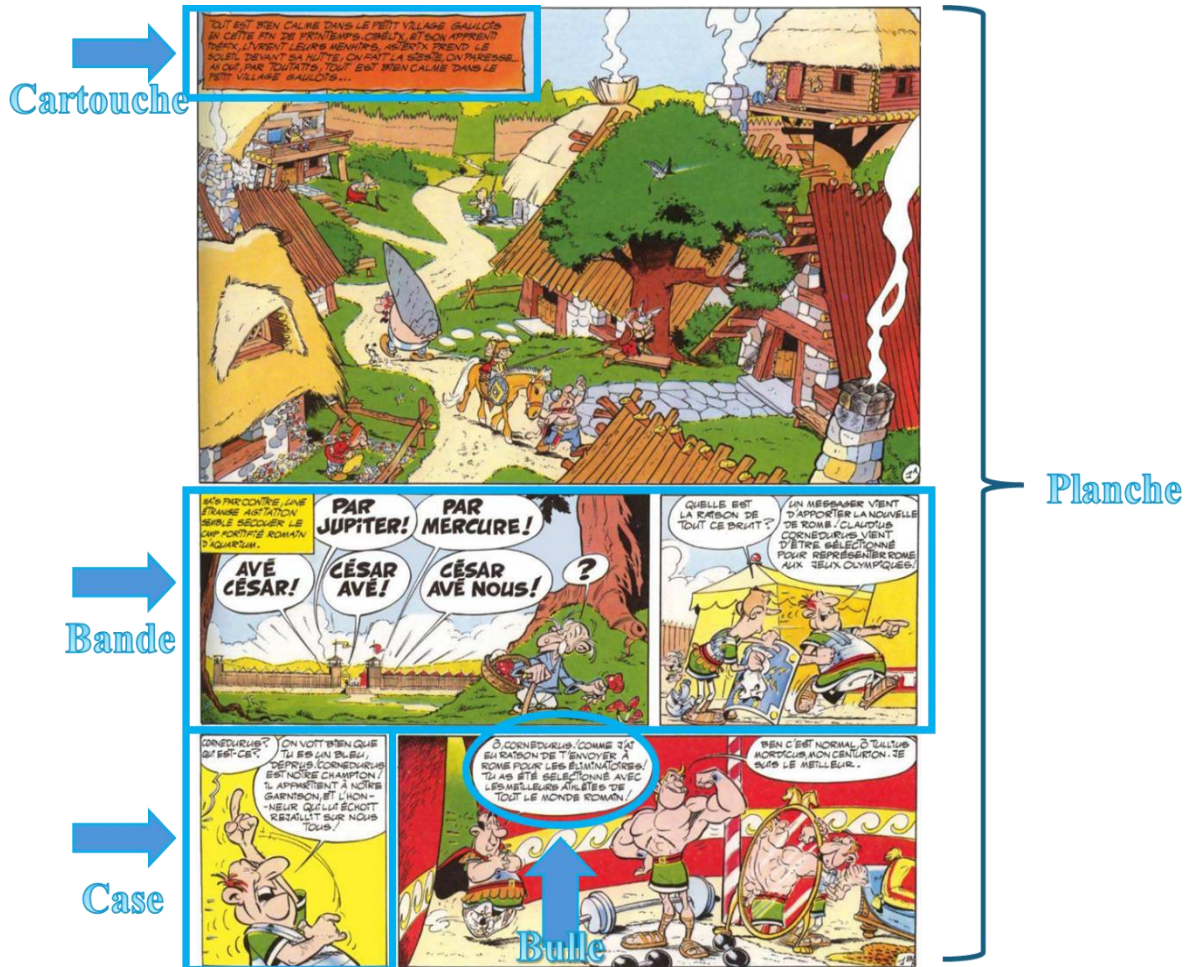
## 8.2. Matériels des activités.

**Annexe 1** : Les cartes pour le jeu de mémoire ou 'memory'. Chaque sport est associé au terrain de jeu correspondant.

					
Footballeur/-euse	Le terrain de football	Basketteur/-euse	Le terrain de basket	Athlète	La piste d'athlétisme
					
Joueur/-euse de tennis	Le court de tennis	Boxeur/-euse	Le ring	Nageur/-euse	La piscine
					
Canoéiste	La rivière	Grimpeur/-euse	La montagne	Plongeur/-euse	La mer

					
Planchiste	La mer	Spéléologue	La grotte	Randonneur/-euse	Le sentier
					
Cycliste (VTT)	La montagne	Snowboardeur/-euse	La piste de ski	Patineur/-euse	Le skatepark
					
Surfeur/-euse	La mer	Cavalier/-ère	La piste de concours		

Annexe 2 : Schéma explicatif de la création de la BD.



Annexe 3 : Fiches récapitulatives des exemples.

[Adjectifs des qualités]

The character card features a central illustration of a winged character with a yellow mustache, wearing a black tank top, red pants, and a green sash with yellow circles. The character is standing with arms outstretched. The card is set against a teal and yellow background. The adjectives are listed in bold black text on either side of the character:

<b>DISCIPLINÉ</b>	<b>RÉSISTANT</b>
<b>RIGOUREUX</b>	<b>VICTORIEUX</b>
<b>PERSÉVÉRANT</b>	<b>ENDURANT</b>
<b>AGILE</b>	<b>PATIENT</b>
<b>HABILE</b>	<b>FORT</b>
<b>COURAGEUX</b>	<b>RAPIDE</b>
<b>DYNAMIQUE</b>	<b>ÉNERGIQUE</b>



[Exemples de description de l'athlète]

Astérix et Obélix sont des sportifs très persévérants qui courent chaque jour **sur les sentiers** pour être plus rapides que les Romains.

Astérix a été un joueur très agile et victorieux **aux Jeux Olympiques**. Il s'est montré très **courageux** face à ses ennemis les Romains..

Astérix et Obélix s'entraînent tous les jours **à la salle de sport** car ils sont très **endurants** et **disciplinés**.

**Annexe 4 : Fiches récapitulatives des parties du corps et de la description physique.**

**L'œil (les yeux)**  
**Le nez**  
**La bouche**  
**Le doigt**  
**La main**  
**La dent**  
**L'oreille**  
**Les cheveux**

**La tête**  
**Le bras**  
**La poitrine**  
**Le ventre**  
**Le pied**  
**La jambe**

**Le dos**  
**Les fesses**

Obélix est grand  
mais Astérix est petit.



Obélix est un peu rond,  
il se trouve gros.  
Astérix est plus mince.



Panoramix a de  
petits yeux noirs.



Le druide a les cheveux  
blancs, mi-long et  
raides.

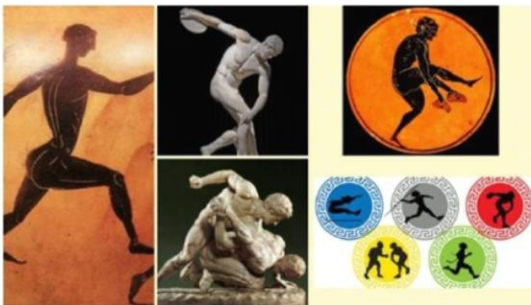
Il a un grand nez et une  
petite bouche.

Il a une moustache et  
une barbe très longue.

## Annexe 5 : Fiches d'information sur l'histoire des JO.

### UNE PETITE HISTOIRE DES JEUX OLYMPIQUES

Les Jeux olympiques, que l'on appelle aussi JO, sont une grande rencontre sportive entre des pays du monde entier. Ces rencontres se déroulent tous les quatre ans dans un pays différent.



Les Jeux olympiques existaient déjà depuis l'Antiquité. À cette époque en Grèce les hommes concouraient dans plusieurs disciplines insérées dans le pentathlon : le saut ; le lance de javelot, le lance de disque ; la lutte et la course.

Depuis 1896, Pierre de Coubertin a réinventé ces Jeux olympiques.

C'est toujours une rencontre sportive, mais il y a beaucoup plus de sports qu'à l'Antiquité : l'athlétisme, la boxe, le BMX, l'escrime, le football, le golf, l'équitation, le trampoline, le plongeon, ...

Il y a beaucoup de disciplines et beaucoup d'épreuves. Il y a aussi des sports qui peuvent disparaître ou s'incorporer. C'est le CIO (le Comité International Olympique) qui choisit les sports qui sont aux JO. En plus, les pays sont candidats pour accueillir les Jeux olympiques et ensuite le pays est choisi par le CIO. Cela coûte très cher d'organiser les Jeux olympiques, car il faut avoir toutes les infrastructures : les stades, les piscines et les salles, pour accueillir les athlètes et les spectateurs.



### Les récompenses aux Jeux olympiques

Pour chaque épreuve, il y a un podium où se mettent les premier, deuxième et troisième vainqueurs. Il y a aussi une médaille d'or pour les premiers athlètes, l'argent pour les deuxièmes et le bronze pour les troisièmes.

Quelques sportifs français ont gagné beaucoup de médailles, comme c'est le cas pour Martin Fourcade en biathlon qui a reçu sept médailles.

### Les symboles olympiques

On a créé un drapeau qui représente les Jeux olympiques avec cinq anneaux de couleurs. Ils symbolisent les cinq continents du monde et les couleurs des drapeaux des pays qui participent.



La flamme olympique est également le symbole des Jeux olympiques. Avant de démarrer les JO, une torche est allumée et ramenée au stade pour marquer le début de la compétition.

Pour ma mère, mon frère et Beatriz  
de m'encourager dans l'élaboration de ce mémoire.

Un grand merci.