

### Objectifs

- Découvrir les expositions.
- Se questionner sur la bande dessinée.
- Acquérir un vocabulaire et des outils à propos de la bande dessinée.
- Réaliser différents dessins personnels.

### Préambule

Les élèves découvrent les expositions à travers la ville de Delémont. L'enseignant-e peut amener des informations complémentaires sur les projets exposés.

Pour certaines expositions, une démarche est proposée afin de permettre aux élèves de découvrir l'exposition différemment tout en se mettant en activité. Afin de rester dans la thématique, un document qui représente une planche de BD permet à chaque élève de garder une trace écrite de son parcours et de ses découvertes.

Le « jeu de piste » consiste en un parcours entre les lieux d'exposition et la mise en place des activités proposées. Trois parcours différents sont proposés en tenant compte des âges des élèves/étudiants. Chacun reste libre de proposer une activité inspirée par un autre parcours ou de ne pas réaliser le parcours dans son ensemble.

### Matériel

Afin de profiter des activités proposées durant le parcours, **les enseignant-e-s/élèves doivent préparer, imprimer et prendre les éléments ci-dessous avec eux :**

- Descriptif des postes du jeu de piste (pour l'enseignant-e ou chaque élève en fonction de l'âge et de l'autonomie de ceux-ci). *Attention, utiliser le parcours correspondant aux élèves.*
- Carte des expositions (*disponible aussi chez les commerçants de la vieille ville ou à l'Office du Tourisme-Théâtre du Jura*).
- **Documents élèves – planches BD vierges (à imprimer pour chaque élève avant la visite, papier épais recommandé).**
- **Sous-main pour chaque élève** (par exemple, un carton de la grandeur de la feuille ou planche à pince).
- **Crayons**, gommes, crayons de couleur (ou autres instruments pour dessiner).

La carte et les documents sont à télécharger sur le site [delemontbd.ch](http://delemontbd.ch) (onglet « écoles »).

## Suggestion de déroulement

### Avant la venue à Delémont BD

Préparer les élèves à la visite en menant en classe quelques activités proposées sur le site internet <https://www.delemontbd.ch/>

L'enseignant·e peut trouver des informations pour chaque exposition sur le site internet. Il lui sera alors possible de donner des explications complémentaires aux élèves le jour de la visite.

### Le jour de la visite sur place

Une sélection de quelques expositions a été faite en fonction de l'âge des élèves afin de leur proposer un parcours et des activités adaptés (voir document « Parcours » ci-dessous).

Chacun reste libre de découvrir les autres expositions qui ne font pas partie du parcours proposé. L'itinéraire pour se rendre d'une activité à une autre peut être plus ou moins direct. Des suggestions sont faites sur le document « Parcours ».

Pour les élèves plus âgés, ces parcours peuvent se faire de manière plus autonome afin que ça rassemble davantage à un jeu de piste. Pour les élèves plus jeunes, l'enseignant peut donner la carte aux élèves qui doivent se repérer et guider le groupe jusqu'à l'exposition suivante.

Sur le document « Parcours », un ordre des expositions est suggéré afin que certains éléments puissent être découvert de manière évolutive. Un itinéraire différent est également possible, tout comme le fait de ne pas faire le tour complet du parcours.

Lors de l'arrivée à une exposition pour laquelle une activité est proposée :

1. L'enseignant·e lance la démarche suggérée sur le document « Parcours » correspondant (ou éventuellement les élèves lisent eux-mêmes la proposition).
2. Chacun réalise l'activité sur le document élève. Les cases sont numérotées selon l'itinéraire et les expositions. Il n'y a pas de réponses correctes attendues pour les activités, la discussion et la réflexion entre pairs est à privilégier. Il n'y a pas de règles précises. Certains élèves étant plus à l'aise avec l'écriture qu'avec le dessin, il leur est possible de raconter ce qu'ils découvrent par des mots, des phrases,... ou vice-versa.
3. Chaque parcours se termine par l'exposition 14 (couvertures de Titeuf). Les élèves peuvent alors créer leur page de couverture personnelle basée sur leurs découvertes et réalisations du « jeu de piste ».

### Après la visite – le retour en classe

Faire un bilan de ce qui s'est vécu :

- Quelles découvertes ?
- Qu'est-ce que les élèves ont apprécié ou pas ?
- Utiliser le document élève pour approfondir ce qui a pu se vivre durant le parcours.
- Faire une exposition des couvertures de BD créées.
- Viendraient-ils avec leur famille pour leur partager ce qu'ils ont découvert ?

Quelques idées de prolongements à réaliser en classe sont proposées sur le site internet <https://www.delemontbd.ch/>



### Evaluation du concept



Nous remercions d'avance les enseignant-e-s de remplir le sondage (durée : 2 minutes) qui nous permettra de nous améliorer pour les prochaines éditions.

**Sondage** via le lien ou le code QR :

<https://forms.gle/hsJVHojzarBLMneV9>



Exposition	Thématique	Activité proposée
<i>Durant tout le parcours</i>	<i>Bulles, textes, onomatopées</i>	<i>Pour toutes les expositions, prendre le temps de découvrir la forme des bulles, de l'écriture du texte, des onomatopées, des cases,...</i>
 <b>CRÉATURES</b>	<b>Mon personnage</b>	<p><b>Inventer un animal et le dessiner dans la première case de la planche de BD personnelle.</b>            S'inspirer éventuellement des créatures affichées.            Beaucoup de BD sont basées sur des personnages de forme animale mais ayant un comportement humain.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quel type d'animal je souhaite créer ou je souhaiterais être ?</li> <li>- Quel est son aspect ? (forme des yeux, de la bouche, du visage, du nez,...).</li> <li>- Quels accessoires possède-t-il ? (chapeau, lunettes, livre,...).</li> </ul>
 <b>DRÔLE D'ENCYCLOPÉDIE</b>	<b>Carte d'identité</b>	<p><b>Améliorer le personnage, le décrire. Compléter la carte d'identité et améliorer le personnage dessiné dans la case précédente.</b>            Tout comme dans une encyclopédie, il est important d'approfondir la connaissance de son personnage pour qu'il puisse vivre des aventures qui lui correspondent.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir un nom marquant en fonction de qui il est.</li> <li>- Décrire comment il est, ce qu'il fait, quelles sont ses caractéristiques physiques, psychologiques,... son caractère, ses signes particuliers, son langage. A-t-il des super-pouvoirs ?</li> <li>- Améliorer le personnage en fonction des points ci-dessus, lui mettre éventuellement de la couleur.</li> </ul>



 <p><b>L'OURS BARNABÉ</b></p>	<p><b>Scénario</b></p>	<p><b>Imaginer un scénario</b> (schéma narratif en trois ou cinq étapes) <b>avec le personnage créé.</b> Observer les histoires de l'ours Barnabé (BD muette) et essayer de comprendre ce qui crée l'histoire avant d'inventer celle qui correspondra à mon personnage.</p> <p>Les trois cases de la planche personnelle permettent de faire un story-board avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un début (situation initiale),</li> <li>- un déroulement (élément perturbateur, action, résolution éventuelle),</li> <li>- une fin (situation finale)</li> </ul> <p>Afin de construire l'histoire, il est important d'avoir la situation finale en tête avant de faire le déroulement.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La situation initiale pose les bases de l'histoire.</i></li> <li>- <i>L'action doit rebondir : le héros tombe, glisse, fait une rencontre bizarre, trouve un objet,...</i></li> <li>- <i>La situation finale doit être inattendue, il y a une chute.</i></li> </ul>
 <p><b>TITEUF A 30 ANS !</b> <i>Visages</i></p>	<p><b>Emotions / expressions</b></p>	<p><b>Donner vie au personnage.</b> Les expressions du visage transmettent les émotions. Après avoir parcouru le kaléidoscope des plus jolies « têtes » de Titeuf, dessiner sur la planche personnelle mon personnage avec différentes expressions faciales (trois cases à disposition). Il existe trois codes de base pour montrer les expressions : la forme des yeux, des sourcils et de la bouche.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Partir des émotions : joie, tristesse, colère, peur.</i></li> <li>- <i>Partir d'une situation : surprise, déception, euphorie, culpabilité,...</i></li> <li>- <i>Faire un inventaire de quelques émojis connus et s'en inspirer.</i></li> </ul>

**Itinéraire expositions :**

*Passer par la cour du château (directement à gauche à la fin des escaliers) et monter le long de la rue pour visiter les expositions situées dans le haut de la ville (vérifier l'âge conseillé).*

**Itinéraire direct :**

*Passer devant l'église.*

 <b>BALBUZAR</b>	<b>Environnement</b>	<p><b>Intégrer le personnage dans un environnement plus complexe.</b> S'intéresser aux détails sur les panneaux de l'exposition. Les personnages évoluent dans un milieu qui leur est propre (décor), avec des relations (famille, amis, objets, anti-héros,...).</p> <p>Dessiner le personnage, y ajouter les éléments pour préciser ce qu'il vit, terminer en dessinant le décor.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Observer l'environnement proche et le dessiner. Montrer le résultat à un autre élève afin qu'il retrouve l'endroit.</li><li>- Imaginer l'endroit idéal pour mon personnage, où vit-il ? où ses aventures se passent-elles ?</li><li>- Ajouter des détails et d'autres « personnages ».</li></ul>
 <b>TITEUF A 30 ANS !</b> <i>Couvertures</i>	<b>Couverture</b>	<p><b>Créer la couverture de mon histoire.</b> Observer les dix-sept couvertures de Titeuf puis réaliser sa propre couverture en lien avec le personnage créé et son évolution sur le parcours.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- S'inspirer de tout ce qui a été découvert durant le parcours.</li><li>- Sur la couverture, se trouve le personnage dans une situation précise mais sans donner la fin de l'histoire. Elle résume le scénario. Un décor de fond ou d'autres détails y figurent.</li></ul>

9

MON PERSONNAGE.

12

NOM DU  
PERSONNAGE

DESCRIPTION

11

DÉBUT...

...DÉROULEMENT...

...FIN

14

PHOTOMATON 1

PHOTOMATON 2

PHOTOMATON 3

6

PLANTER LE DÉCOR.

METTRE UN TITRE.

ECRIRE LE NOM  
DE L'AUTEUR.

ILLUSTRER...

MON PERSONNAGE

MESSAGE À  
TRANSMETTRE

DÉCOR

...