

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 (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 découverts 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>
 CRÉATURES	Mon personnage	<p>Inventer un animal et le dessiner dans la première case de la planche de BD personnelle. 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"> - <i>Quel type d'animal je souhaite créer ou je souhaiterais être ?</i> - <i>Quel est son aspect ? (forme des yeux, de la bouche, du visage, du nez,...).</i> - <i>Quels accessoires possède-t-il ? (chapeau, lunettes, livre,...).</i>

Sortir des jardins du Château par le côté ouest (direction l'exposition 10).

Itinéraire expositions

Découvrir les expositions 7 (Derborence) et 8 (Une année au lycée) puis redescendre et passer par la Porte de Porrentruy (à côté du Musée jurassien d'art et d'histoire – Point D).

Itinéraire direct

Passer par la Porte de Porrentruy (à côté du Musée jurassien d'art et d'histoire – Point D) pour se rendre l'exposition suivante.

	<p style="text-align: center;">Scénario</p>	<p>Imaginer un scénario (schéma narratif en trois ou cinq étapes) avec le personnage créé. Observer les planches « Les Ados » et essayer de comprendre ce qui créer 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"> - un début (situation initiale), - un déroulement (élément perturbateur, action, résolution éventuellement), - une fin (situation finale). <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"> - <i>La situation initiale pose les bases de l’histoire.</i> - <i>L’action doit rebondir : le héros tombe, glisse, fait une rencontre bizarre, trouve un objet, se questionne,...</i> - <i>La situation finale doit être inattendue, il y a une chute (à réfléchir dès le début).</i>
	<p style="text-align: center;">Environnement</p>	<p>Intégrer le personnage dans un environnement plus complexe. 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>Ajouter des éléments qui définissent toujours plus le personnage créé, y intégrer des objets ou d’autres personnages pour illustrer sa vie et surtout ce qu’il fait.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Ajouter des détails et/ou d’autres « personnages ».</i>

Itinéraire expositions :

Faire le tour des expositions présentes dans la zone.

Itinéraire direct :

En redescendant, possibilité de prendre la Rue du Nord (à gauche après avoir quitté l'exposition 4), rejoindre ensuite l'exposition suivante via la Place Roland Béguelin.



Précision des décors

Réaliser le décor dans lequel l'histoire se déroule.

Découvrir l'exposition et s'arrêter sur la multitude des éléments qui font le « décor », la scène arrière.

Dessiner le décor, y ajouter mon personnage.

Pistes pour la réflexion :

- *Observer l'environnement proche et le dessiner. Montrer le résultat à un autre élève afin qu'il retrouve l'endroit.*
- *Imaginer l'endroit idéal pour mon personnage, où vit-il ? où ses aventures se passent-elles ?*

Itinéraire expositions :

Se déplacer jusqu'à l'exposition Face-à-face (21) qui interroge sur la rencontre (initiation croisée entre deux professions dans « Les Ignorants ») et la transmission aux générations futures (ce que laissent les sages à leurs descendants dans « Le droit du sol »).

Itinéraire direct :

Passer devant l'Hôtel de Ville pour rejoindre l'exposition suivante.

 <p>PANORAMA</p>	<p>Réflexion</p>	<p>Réfléchir à l'impact du message transmis. La BD permet également au lecteur de se questionner. Observer l'exposition, se questionner sur la situation. Proposer une réflexion, un échange en sous-groupes pour exprimer ses sentiments par rapport à cette situation. Sur la planche de BD personnelle, prendre le temps de noter quelques mots ou de faire un dessin qui résume ces échanges et la réflexion personnelle.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi l'auteur a-t-il dessiné la ville ainsi ? - Comment cela me questionne ou m'interpelle ? - Et si, à la place de la ville de Delémont actuelle j'avais ce paysage-là, comment je me sentirais ? - Au-delà d'un belvédère, le lieu permet une réflexion beaucoup plus large. Ici, jusqu'au milieu du XVIII^{ème} siècle, se trouvait le cimetière de la ville. Le crucifix situé sous le dôme (avec en arrière-plan Jérusalem) est une manière de rappeler l'utilisation passée du lieu. Comme pour l'exposition, un contraste entre la mort (ancien cimetière) et la vie (belvédère aujourd'hui) apparaît. Prendre le temps de la réflexion : « quelles sont mes douleurs, mes questionnements et quelles sont mes joies ? ».
 <p>TITEUF A 30 ANS ! <i>Visages</i></p>	<p>Emotions / expressions</p>	<p>Donner vie au personnage. 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 (deux 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"> - Partir des émotions : joie, tristesse, colère, peur. - Partir d'une situation : surprise, déception, euphorie, culpabilité,... - Faire un inventaire de quelques émojis connus et s'en inspirer.

 <p>TITEUF A 30 ANS ! <i>Couvertures</i></p>	<p>Couverture</p>	<p>Créer la couverture de mon histoire. Observer les dix-sept couvertures de Titeuf puis réaliser sa propre couverture en lien avec le personnage créé.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>S'inspirer de tout ce qui a été découvert durant le parcours.</i> - <i>Sur la couverture peut se trouver le personnage dans une situation précise. Elle résume le scénario. Un décor de fond ou d'autres détails y figurent.</i> - <i>En fonction du questionnement personnel, il serait également envisageable de dessiner uniquement un décor, d'opposer deux mots ou situations et d'y ajouter un titre.</i> 								
<p>Autres propositions</p> <table border="0"> <tr> <td data-bbox="526 678 828 742">6 Balbuzar</td> <td data-bbox="828 678 2042 742">Dessiner mon personnage avec d'autres éléments.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="526 790 828 853">13 Le grand vide</td> <td data-bbox="828 790 2042 853">Dessiner des perspectives.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="526 901 828 965">15 Les mains glacées</td> <td data-bbox="828 901 2042 965">Découvrir les onomatopées, les bulles.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="526 1013 828 1077">16 Petits rien</td> <td data-bbox="828 1013 2042 1077">Découvrir l'absurde de certains moments de vie.</td> </tr> </table>			6 Balbuzar	Dessiner mon personnage avec d'autres éléments.	13 Le grand vide	Dessiner des perspectives.	15 Les mains glacées	Découvrir les onomatopées, les bulles.	16 Petits rien	Découvrir l'absurde de certains moments de vie.
6 Balbuzar	Dessiner mon personnage avec d'autres éléments.									
13 Le grand vide	Dessiner des perspectives.									
15 Les mains glacées	Découvrir les onomatopées, les bulles.									
16 Petits rien	Découvrir l'absurde de certains moments de vie.									

9

MON PERSONNAGE.

2

DÉBUT...

...DÉROULEMENT...

...FIN

4

ET AUTOUR...

20

PLANTER LE DÉCOR.

18

QUEL MESSAGE ?

14

PHOTOMATON

METTRE UN TITRE.

ECRIRE LE NOM
DE L'AUTEUR.

ILLUSTRER...

MON PERSONNAGE

MESSAGE À
TRANSMETTRE

DÉCOR

...

