

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>
 MÛRS ET IMPRIMÉS	Tapiserie	<p>Réaliser un modèle de tapiserie en s'inspirant des découvertes faites sur place. Observer les tapisseries de l'exposition et chercher les caractéristiques d'une œuvre comme celle-là puis dessiner une tapiserie personnelle (éventuellement par groupes).</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Une tapiserie doit pouvoir être collée sur des murs de tailles différentes. Il est donc nécessaire que les motifs puissent correspondre à ceux déjà collés et cela dans toutes les directions (liens entre les bords du haut et du bas, liens entre les bords gauches et droits et vice-versa). - Pourquoi ne pas commencer par des lignes en cas de blocage ? ou une répétition d'un ou de plusieurs mêmes dessins ? - Dans un deuxième temps, réfléchir aux correspondances possibles et créer des correspondances entre les bords.
 LE GRAND VIDE	Perspectives	<p>Dessiner des perspectives. L'exposition propose de découvrir différents angles de vue. Qu'est-ce que cela procure pour le spectateur ? En s'inspirant d'un angle de vue, créer un dessin avec une perspective.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Imaginer une contre-plongée du monde qui m'entoure comme si j'étais un insecte. - Dessiner le paysage qui fait face à l'exposition.

Poursuivre en direction des jardins du Château et les traverser. En profiter éventuellement pour découvrir les expositions sur place.



DERBORENCE

Ombres et lumière
Paysages

Dessiner un décor en respectant la sobriété.

L'auteur nous emmène dans des paysages alpins, le côté épuré des scènes arrière laisse la place aux autres éléments. En essayant de ne mettre qu'un minimum de détails, réaliser une scène arrière.

Pistes pour la réflexion :

- *Quelle ambiance je souhaite créer ?*
- *Quelles couleurs correspondent à cette ambiance ? En choisir le moins possible.*

Itinéraire expositions : continuer de monter et faire les expositions situées dans le haut de la ville.

Itinéraire direct : descendre vers l'exposition 8 (Une année au lycée) et traverser la porte de Porrentruy (à côté du Musée jurassien d'art et d'histoire – Point D).



LES ADOS

Scénario

Imaginer un scénario (schéma narratif en trois ou cinq étapes).

Observer les planches « Les Ados » et essayer de comprendre ce qui crée l'histoire. Inventer un court scénario.

Faire des esquisses dans les cases correspondantes de la planche personnelle.

Les trois cases permettent de faire un story-board avec :

- un début (situation initiale),
- un déroulement (élément perturbateur, action, résolution éventuellement),
- une fin (situation finale).

Afin de construire l'histoire, il est important d'avoir la situation finale en tête avant de faire le déroulement.

		<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, se questionne,...</i> - <i>La situation finale peut être inattendue, il y a une chute (à réfléchir dès le début).</i>
<p>En se rendant à l'exposition suivante, en profiter pour découvrir « Petar & Liza » (20).</p>		
 FACE-À-FACE	<p>Observation du monde</p>	<p>Transmettre un message à propos d'un événement, d'une situation ou d'une thématique. La trace écrite ou le dessin permet de diffuser un message, d'interpeler. A l'image de ce que propose l'auteur, quelles thématiques je souhaiterais aborder ? quels sujets me concernent ? Ecrire la réflexion ou les thématiques dans la case correspondante. Dessiner éventuellement des bulles autour de ces messages.</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>En observant le monde, ma vie, l'actualité,... quel message je souhaite diffuser ?</i> - <i>Quelle trace l'homme moderne laisse-t-il ? (différences entre les peintures rupestres et les déchets nucléaires). Quelles traces de ma génération seront retrouvées dans le futur ?</i> - <i>Quelle trace je souhaite laisser de mon passage sur Terre ?</i>
 PANORAMA	<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"> - <i>Pourquoi l'auteur a-t-il dessiné la ville ainsi ?</i> - <i>Comment cela me questionne ou m'interpelle ?</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - Et si, à la place de la ville de Delémont actuelle j'avais ce paysage-là devant moi, 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>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 prenant en compte les réalisations faites sur le parcours, les questions, les interpellations, les sentiments,...</p> <p><i>Pistes pour la réflexion :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'inspirer de tout ce qui a été découvert durant le parcours. - Sur la couverture peut se trouver un personnage dans une situation précise. Elle résume le scénario. Un décor de fond ou d'autres détails y figurent. - 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.

17

TAPISSERIE

13

UNE QUESTION DE POINT DE VUE.

7

PLANTER LE DÉCOR.

2

DÉBUT...

...DÉROULEMENT..

...FIN

21

QUEL MESSAGE ?

18

QUEL IMPACT ?

METTRE UN TITRE.

ECRIRE LE NOM
DE L'AUTEUR.

ILLUSTRER...

MON PERSONNAGE

...

MESSAGE À
TRANSMETTRE

DÉCOR

