

La BD, un support au service de l'apprentissage d'une langue

Lors d'une intervention en formation de formateurs à Charleroi, 'Apprendre une langue étrangère par la coconstruction des savoirs', le choix d'un groupe s'était porté sur une planche de la célèbre BD 'Quick et Flupke'. L'idée était séduisante mais en même temps, les participants à la formation manifestaient quelques craintes : les apprenants en alphabétisation ne risquent-ils pas d'être rebutés par le genre de la BD qui fait partie, pour eux, davantage de l'univers enfantin que du leur ? Peuvent-ils comprendre que c'est un genre très prisé par les adultes, que c'est une caractéristique de la culture belge ? Accepteront-ils de travailler sur un tel support pour apprendre ? C'est donc avertie de ces écueils, que j'ai proposé la piste de travail qui suit.

Le contexte

Dans les formations que j'anime à la demande de Lire et Ecrire, au titre du Secteur Langues du GFEN, je prévois toujours un chantier d'élaboration de pratiques qui permet aux participants de se lancer dans la création d'ateliers, profitant de la dynamique et des différents outils expérimentés au cours du stage. Ils choisissent chacun un thème, une problématique ou un support, se regroupent dans un deuxième temps autour de 2 ou 3 des propositions avancées, selon le nombre de participants, et chaque groupe élabore alors une séquence. Les différentes séquences sont ensuite mutualisées. Pendant la dernière phase de ce travail, je mets moi aussi la main à la pâte en élaborant une séquence sur les matériaux qu'ils ont choisis, et à la sortie, les participants se retrouvent avec 2, 3, voire 4 ateliers, abordés sous des angles différents, les leurs et le mien.

La démarche

Phase 1 : Les personnages

La planche de **Quick et Flupke** choisie (voir p. 50) raconte un épisode de leurs aventures où les deux compères trouvent un portefeuille dans la rue. Ils se disputent la trouvaille jusqu'au moment où Flupke aperçoit un policier – l'Agent 15 – et feint de céder généreusement le portefeuille à Quick. Celui-ci, pour ne pas se faire pincer, essaie de faire diversion en jouant 'la fille de l'air' devant l'agent perplexe...

Puisque le genre BD risque de ne pas apparaître suffisamment sérieux aux apprenants, je propose de commencer par les personnages et la situation, sans présenter la planche complète de prime abord : « *Je vous propose de travailler sur deux personnages très populaires en Belgique. Ce sont deux garçons à qui il arrive de nombreuses aventures.* »

Les silhouettes découpées des personnages sont affichées, avec leurs noms sur deux autres cartons, à côté.

Consigne 1 : « *En Belgique, on connaît bien ces deux garçons. L'un s'appelle Quick et l'autre Flupke. Je vous propose d'écouter un enregistrement qui va vous permettre de trouver ce qui les distingue.* »

Écoute d'un enregistrement réalisé à partir de présentations trouvées sur internet ¹ : *Quick et Flupke sont deux garnements des Marolles, un quartier populaire du Vieux Bruxelles. Sympathiques, frondeurs, ils passent leur temps à éviter les pièges des adultes, à déjouer la surveillance de l'Agent 15 – un policier plutôt brave et indulgent. Quick est un jeune garçon paresseux avec un béret, qui ne travaille pas à l'école et qui fait les 400 coups dans les rues. Flupke..., est aussi fainéant que Quick, mais au lieu d'avoir un béret, il a une écharpe.*

On se met d'accord pour attribuer son nom à chacun des personnages (mise en lien des étiquettes 'nom' avec les silhouettes affichées).

Consigne 2 : « *Avez-vous entendu d'autres informations importantes ?* » L'objectif est de faire repérer quelques éléments importants pour la suite du travail, comme des traits de caractères – *sympathique, ne travaille pas à l'école, fainéant, paresseux...* – et peut-être, l'existence d'un 3^e personnage : le policier.

Travail en sous-groupes, puis mise en commun et partage des informations.

Phase 2 : Le portefeuille

Matériel : un portefeuille.

Consigne 1 : « *Un jour, Quick et Flupke se promènent dans la rue et ils trouvent un porte-*

feuille. Je vous propose d'imaginer ce qui s'est passé. »

Un groupe prépare le rôle de Quick ; un autre celui de Flupke. Puis chaque groupe envoie un représentant, tiré au sort et entraîné par ses pairs, pour jouer le personnage (en utilisant le portefeuille). Suivant le nombre d'apprenants, on peut multiplier les jeux de rôles.

Jeux de rôles.

Consigne 2 : « *Que s'est-il passé ?* »

Mise en commun du travail en sous-groupes : « *Quelles sont les similitudes et les différences ? Comment apparaissent les deux garçons suivant les interprétations ? Honnêtes, voleurs tous les deux ? L'un honnête – lequel ? –, l'autre voleur – lequel ?* » Etc. L'objectif, ici, est de faire utiliser le maximum d'informations et des apports linguistiques qui permettront de poursuivre le travail.

On analyse ensuite le comportement des deux garçons dans les jeux de rôle proposés, on les compare : dans chaque interprétation, qui est le plus malin, le plus honnête, le moins honnête, le plus intelligent, le plus généreux, le plus sympathique ou paresseux, etc. ?

Ces deux premières phases peuvent faire l'objet d'une première séance de travail. On introduira la BD lors de la séance suivante.

Phase 3 : La BD

Consigne 1 : « *Je vous ai apporté aujourd'hui la vraie aventure de Quick et Flupke avec le portefeuille. Cette aventure est dessinée. Ça s'appelle une BD. Vous connaissez ? Oui ? Très bien. Non ? Eh bien, vous allez connaître. Le problème, c'est que les dessins ont été mélangés. Vous devez les remettre dans l'ordre.* »

Distribuer, dans une enveloppe, les différentes vignettes découpées dont on a enlevé le texte et les points d'exclamation. En sous-groupes, faire reconstituer la BD en collant les vignettes dans l'ordre sur une affiche. Cette reconstitution oblige les apprenants à comprendre le déroulement de l'histoire et le retournement de situation qui, sans cela, serait peut-être difficile à saisir.

Affichage et commentaires. Justification si différences.

Consigne 2 : « Voici la BD véritable. Je vous laisse la découvrir. » Puis : « Quels sont les points communs avec ce que vous aviez imaginé ? En quoi consistent les différences ? » Cette explicitation permet d'apporter des

éclaircissements et de lever des doutes, éventuellement.

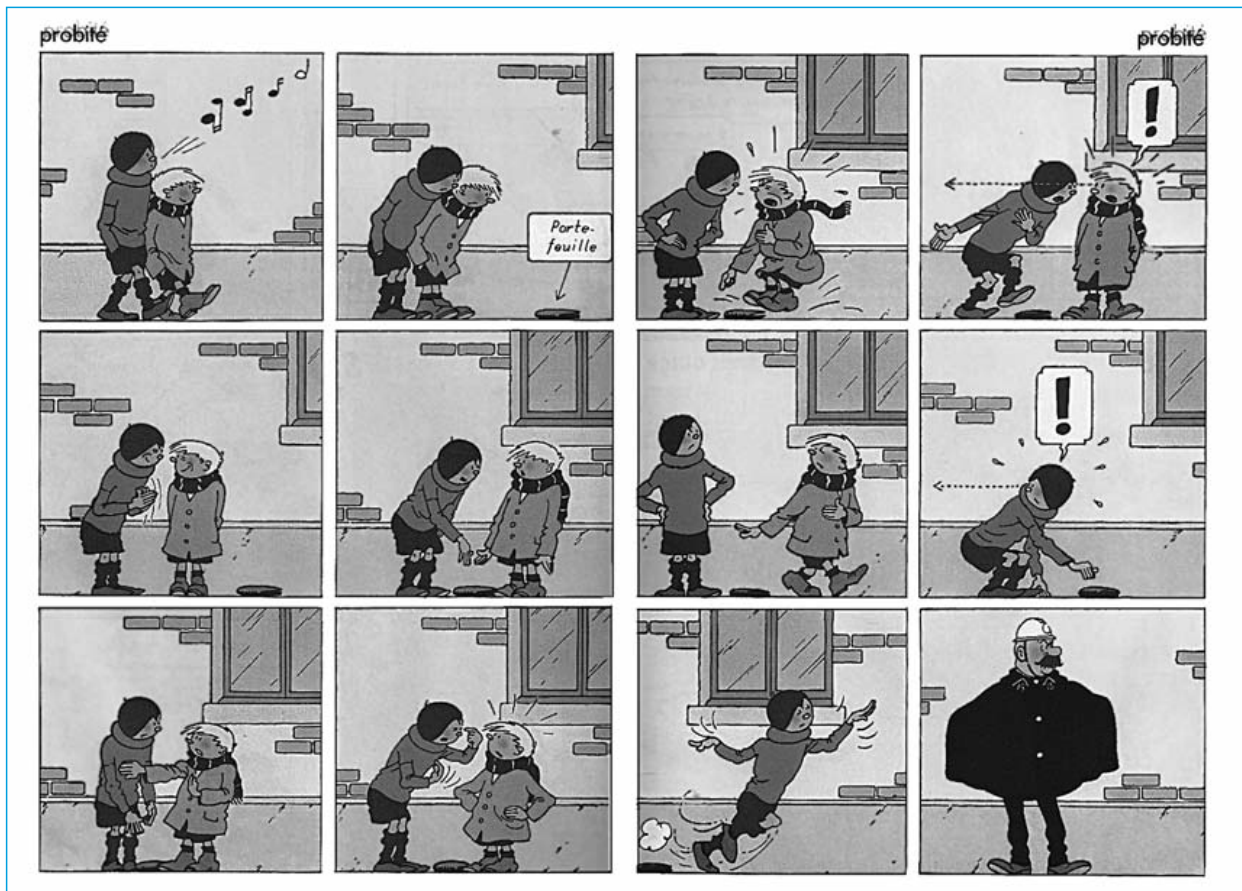
Consigne 3 : « Vous avez vu le titre ? Qu'est-ce que ça peut bien vouloir dire ? »

Relever les différentes hypothèses proposées par les apprenants. Révéler qu'il s'agit d'un synonyme d'honnêteté.

Phase 4 : Mettre en scène

Consigne 1 : « Je vous propose d'imaginer ce que Quick et Flupke pensent et disent puisque l'auteur de la BD ne nous a rien indiqué. »

Chaque groupe travaille sur une ou deux vignettes. On peut aussi distribuer la même vignette à deux groupes différents. Le commentaire des différences sera très intéressant.



Tiré de : HERGÉ, *Quick et Flupke : Tout va bien*, Casterman, 1985, pp. 28-29.

(Cet album est une réédition de planches plus anciennes réorganisées selon un ordre non chronologique.)

Consigne 2 : « *Que pensent-ils ? Que disent-ils ? Mettez-vous d'accord.* »

Mise en commun et débat (jusqu'à l'aboutissement d'un consensus). On peut cependant accepter des variantes.

Consigne 3 : « *On joue la scène ?* »

Il s'agit là de mobiliser des expressions courantes, par exemple : *regarde ; tu as vu ? ; c'est chouette ; c'est pour moi ; non, pour moi ; tu m'as bien regardé ? ; pas question ! ; d'accord, je te le laisse ; flute ! ; la la lère ; etc.*

Selon le niveau des apprenants, cette mobilisation peut se faire de différentes façons :

- ils connaissent ces expressions ou d'autres équivalentes et ils peuvent les retrouver par eux-mêmes ;

- ils peuvent sélectionner celles qui conviennent, selon la vignette attribuée, à partir d'une série d'étiquettes – on pourra, dans ce cas, introduire des intrus – ou, à nouveau, à partir d'un enregistrement.

Il s'agira ensuite de préparer les différentes interventions, en travaillant l'intonation. Chaque groupe entraîne son représentant, puis on représente tour à tour la conversation entre les deux garçons.

Phase 5 : Raconter l'histoire oralement

Il s'agit maintenant de travailler le genre du récit oral.

Consigne 1 : « *Le lendemain, les deux garçons et d'autres personnes vont raconter la scène à la maison, à des amis ou à des connaissances. Que vont-ils dire ?* »

Quatre groupes reçoivent chacun une situation différente :

- Groupe 1 : Quick raconte l'épisode à un ami
- Groupe 2 : Flupke raconte l'épisode à un autre ami
- Groupe 3 : le policier raconte l'épisode à sa femme
- Groupe 4 : un passant qui a tout vu raconte l'épisode au boulanger

« *Pour vous aider, je vous propose de réécouter l'enregistrement que je vous ai fait écouter lors de la première séance. Vous allez pouvoir y retrouver des informations utiles pour votre travail.* » Il s'agit de permettre aux apprenants de saisir les éléments qui n'étaient pas encore à leur portée lors de la première écoute, notamment ceux qui concernent l'Agent 15. Après l'écoute, on récapitule ensemble ce qui a été repéré par les uns et les autres.

Chaque groupe prépare son récit, oralement, puis le présente aux autres.

Consigne 2 : « *A-t-on bien compris ? Oui ? Quels sont maintenant les mots qui permettent de comprendre ce qui se passe au fur et à mesure dans l'histoire ?* »

Faire repérer ce qui permet de se faire bien comprendre, notamment les connecteurs. Les repérages peuvent être peu nombreux dans un premier temps, et sont surtout d'ordre temporel : *hier, au début, après, à la fin,...*

Consigne 3 : « *Voilà, ce sont des mots qui sont très importants quand on raconte une histoire. Vous en connaissez d'autres ?* »

Faire dresser la liste de tout ce qu'ils peuvent connaître : *un jour, d'abord, ensuite,...* En suggérer d'autres, en ouvrant à d'autres possibilités comme ceux qui donnent des indications sur la situation dans l'espace, qui informent sur la cause, etc. : *mais, quand, tout à coup, soudain, au contraire,*

au lieu de, au milieu de, parce que, à cause de, alors, au moment où, ... Ces rappels peuvent permettre aux apprenants de remobiliser d'autres expressions auxquelles ils n'avaient pas pensé spontanément.

Phase 6 : Raconter l'histoire par écrit

Consigne : « Je vous propose maintenant d'écrire l'aventure de ces deux garçons pour présenter la BD, par exemple dans un catalogue, sur un site internet, etc. Votre récit commencera par : 'Un jour...'. Et vous devez inventer une morale pour conclure l'histoire. »

Écriture en sous-groupes. Prévoir des ressources pour aider à l'écriture. On revient notamment sur les connecteurs, indispensables à l'écrit. Les connecteurs listés auparavant peuvent être proposés sous la forme d'étiquettes mises à la disposition des apprenants et qu'ils doivent obligatoirement utiliser dans le récit.

Les histoires circulent de groupe en groupe. Les lecteurs peuvent intervenir pour faire expliciter ce qui ne leur paraît pas assez clair.

Phase 7 : Analyse

« Qu'est-ce que ce travail vous a permis d'apprendre ? »

Au-delà du vocabulaire repéré, utilisé et appris – qui sera évoqué spontanément –, il est intéressant de faire pointer, par exemple, ce qui est de l'ordre de la structuration du récit : les connecteurs, comment on raconte ce qui s'est passé avant – le jeu sur les temps : imparfait, passé composé, mais aussi le présent de narration, etc. – sans pour autant utiliser une terminologie grammaticale. Ce qui peut donner lieu à un moment de travail où on observera les moyens utilisés lorsqu'on raconte, lorsqu'on fait discuter les

personnages, etc. : « Hier j'étais dans la rue... et j'ai vu Quick et Flupke qui regardaient un portefeuille sur le trottoir. Quick a dit à son ami : 'Regarde, quelle chance ! On va pouvoir s'acheter ...' ». Selon l'outillage des apprenants, on fera un travail d'observation et d'analyse plus approfondi, ou on commencera à introduire ces catégories qu'on réinvestira dans une autre situation.

Phase 8 : Prolongements

Certains apprenants ont peut-être déjà des connaissances sur la BD qui est un genre particulièrement belge : ils ont vu des BD à la vitrine des libraires, par exemple, des fresques sur les murs de Bruxelles ; ils ont peut-être entendu parler d'un Musée de la BD, etc. L'animateur peut les inviter à dire ce qu'ils savent déjà. Ou poser des questions pour lancer la discussion, telles que :

- « L'auteur de cette BD s'appelle Hergé. Vous connaissez peut-être un autre personnage, encore plus célèbre, de cet auteur : Tintin. »
- « Connaissez-vous d'autres personnages de BD ? »

Il peut aussi montrer un reportage où l'on voit des adultes lire et parler des BD. Ou proposer de feuilleter des BD et nommer les vignettes, les bulles, etc. Ou...

Maria-Alice MÉDIONI
Université Lumière Lyon 2
Secteur Langues du GFEN

1. www.bdovore.com/serie.php?id_serie=1363 ;
www.ciao.fr/Quick_et_Flupke_Herge_Avis_268361

Pour découvrir d'autres démarches d'éducation nouvelle pour l'apprentissage de la langue, voir les publications sur le site : <http://gfen.langues.free.fr>