



ACTIVITÉ 1

SOYEZ LE MAESTRO D'EL HISPANIÉS !

Après son renvoi de la légion, **Claudius Nonpossumus** décide de devenir *recortadore* sous le nom de « **El Hispaniés** ». Le *recorte* est un sport artistique où le *recortadore* réalise des figures acrobatiques devant un taureau, dans une arène, sans jamais blesser l'animal. Afin de consolider sa renommée, **El Hispaniés** souhaite immortaliser ses exploits à travers la bande dessinée. Il aimerait recruter un dessinateur professionnel. Cependant, il est dépourvu de connaissances dans cet art. Il vous engage comme professeur pour l'initier au vocabulaire de la bande dessinée.

- 1 En observant les extraits d'*Astérix aux Jeux olympiques*, proposez pour chaque terme une définition simple pour faciliter l'apprentissage d'El Hispaniés.
- 2 Seul(e) ou avec un(e) camarade, réalisez un devoir et son corrigé pour tester la compréhension d'El Hispaniés. Votre interrogation peut prendre plusieurs formes : QCM, tableau à compléter, vrai-faux, texte à trous, nuage de mots, dessin(s) à compléter avec le vocabulaire de la bande dessinée, etc.
- 3 Testez vos camarades en leur proposant de réaliser votre évaluation.

EXTRAITS D'ASTÉRIX AUX JEUX OLYMPIQUES

The diagram illustrates the following elements in a comic strip:

- Bulles**: Speech bubbles containing dialogue.
- Intercase**: A panel where the text is written in a smaller font.
- Cartouche**: A decorative frame around a panel.
- Strip**: A long, narrow panel.
- Onomatopées**: Sound effects like 'PAN!' or 'GNGNGNGN!'.
- Idéogramme**: A panel where the image itself conveys the message.
- Appendices**: Small panels or elements attached to the main strip.
- Vignettes ou cases**: Small, individual comic panels.
- Bulle expressive**: A speech bubble with a stylized, expressive font.
- Planche**: A full page of comic panels.

R. Goscinny & A. Uderzo, Astérix aux Jeux olympiques, 1968, Hachette Livre.



POUR LA PETITE HISTOIRE

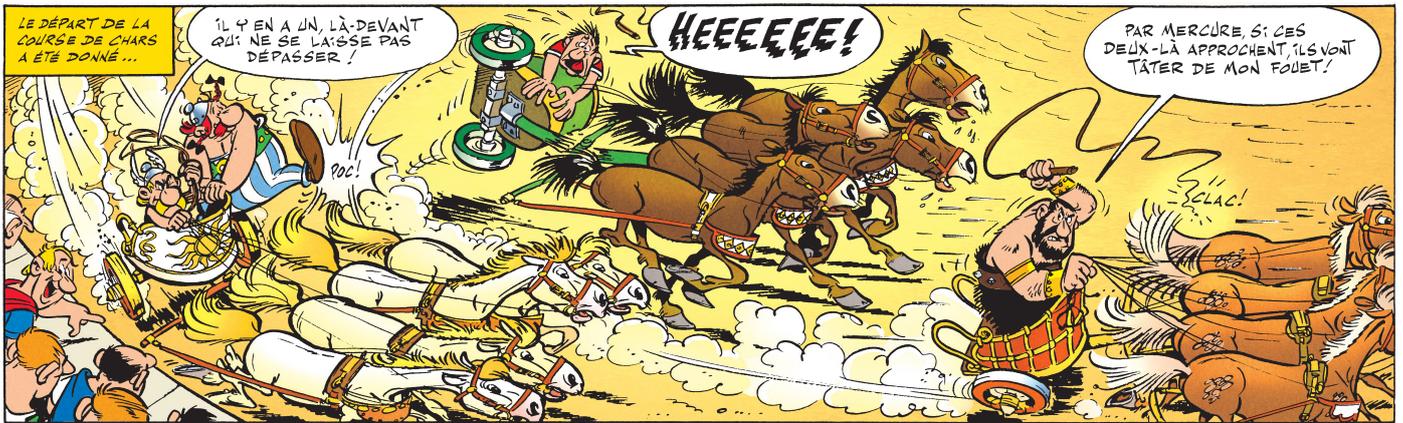
Rodolphe Töpffer est considéré comme l'inventeur de la bande dessinée avec *Les Amours de monsieur Vieux Bois* (1837). Par la suite, la bande dessinée se développe grâce à des chefs-d'œuvre comme *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay (1905). Elle devient extrêmement populaire dès les années 1930 grâce à la création de héros (Astérix, Lucky Luke, Tintin) ou de superhéros (Batman, Spiderman, Superman). Depuis, son succès se poursuit grâce aux mangas, aux comics, à la variété et à la qualité de ses thèmes, à de nouvelles formes numériques, et à de nombreuses adaptations cinématographiques.

Planche

Latraviata, la célèbre tragédienne romaine, vous ordonne de réaliser une *fabula* novatrice en ouverture de sa tragédie prévue pour l'anniversaire de **César**. La tragédienne vous somme de raconter une histoire illustrée de dessins. **Latraviata** vous impose l'utilisation des cinq étapes du schéma narratif (situation initiale, élément perturbateur, péripéties, élément équilibrant, situation finale) pour structurer votre divertissement.



- 1 Servez-vous des quatre cases ci-dessous, dans n'importe quel ordre, pour créer une histoire.
- 2 Créez et intégrez une cinquième vignette qui initie ou clôt votre histoire.
- 3 Rédigez votre histoire, puis transformez-la en prise de notes.
- 4 Narrez votre production à vos camarades.



POUR LA PETITE HISTOIRE

S'il s'inspire de la dramaturgie grecque, le théâtre romain s'en émancipe grâce à des innovations. Ainsi, les dramaturges romains recourent à de nombreux acteurs qui se spécialisent dans des rôles. Il existe différentes formes (tragédie, comédie nouvelle, etc.) et des thèmes variés (mythologie, satire, amour, morale, histoire, etc.). Les grands dramaturges latins sont Pacuvius (*Atalante*) et Sénèque pour la tragédie (*Médée*), Plaute (*Les Captifs*) et Térence (*Phormion*) pour la comédie.

ACTIVITÉ 3 MENEZ L'ENQUÊTE !

ENQUÊTE 1

Le roi **Mac Oloch** est peiné. Un voleur a dérobé les boucles d'oreilles en or qu'il comptait offrir à **Camomilla**, sa reine. Il soupçonne trois individus normands : **Trabaf**, **Dantaf** et **Batdaf**.

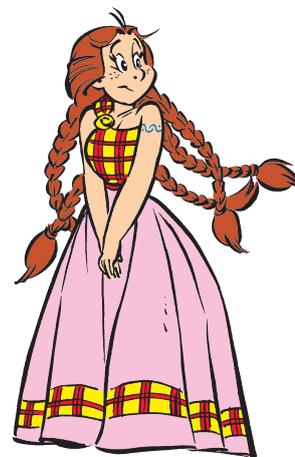
Un informateur anonyme lui a adressé une devinette assortie d'un dessin indiquant le coupable. Incapable de comprendre le message, le souverain écossais demande à **Astérix** de mettre son ingéniosité à contribution pour déchiffrer l'énigme.



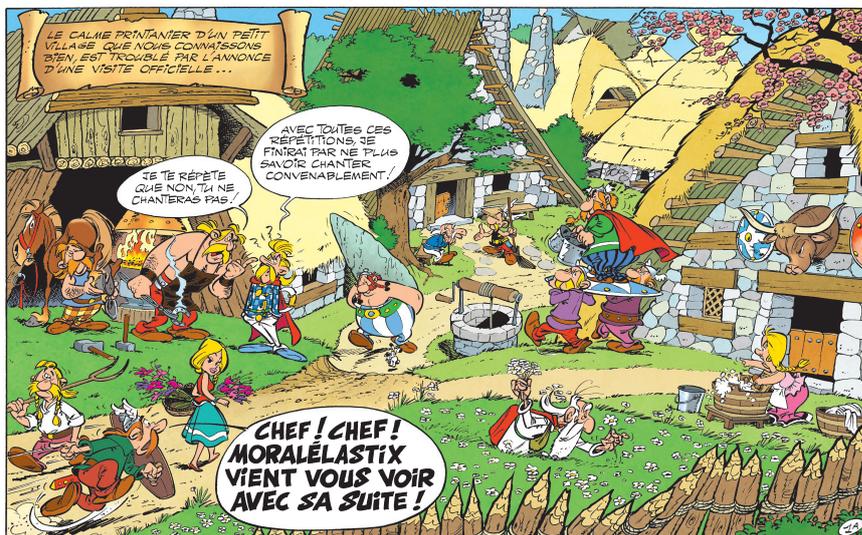
☀️ Aidez le Gaulois à résoudre ce casse-tête en retrouvant dans le dessin ci-dessous les éléments désignés par le texte énigmatique.

DEVINETTE

1. Compagnon du vent, créature fougueuse, majestueuse, rapide, et symbole de liberté. Dans l'image, il attend dans une position inconfortable.
→ Gardez la cinquième lettre de ce mot.
2. Elle éclot sous le baiser du soleil, et danse au gré du vent. On l'offre en des occasions amoureuses, joyeuses ou tristes. Elle peut soigner, ou parfumer. Dans l'image, un personnage la saisit avec douceur.
→ Gardez la première lettre de ce mot.
3. Solide instrument des guerriers, il les protège contre les armes ennemies. Dans l'image, il a pourtant un autre usage.
→ Gardez la première lettre de son nom.
4. Elle peut être musicale, peut attacher, peut lier, etc. Dans l'image, elle est indispensable pour puiser de l'eau.
→ Gardez la quatrième lettre de ce mot.
5. Il efface les traces du quotidien sous la guidance d'une main masculine ou féminine. Dans sa danse régulière de droite à gauche et de gauche à droite, il écarte les impuretés. Dans l'image, il est à l'arrêt, et plus grand que son manieur.
→ Gardez la deuxième lettre de ce mot.
6. Ami des bricoleurs ou des artisans, il frappe encore et encore dans un bruit métallique. Dans l'image, il se repose debout, et allongé.
→ Gardez la quatrième lettre de ce mot.



☀️ Après le sixième indice, Astérix a trouvé le voleur en changeant l'ordre des lettres ! Avez-vous également réussi ?





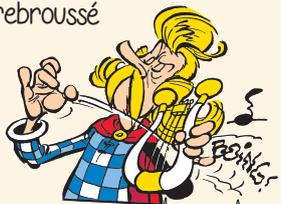
Cétautomatix est contrarié, car l'accès à sa forge est bloqué par des menhirs. Qui lui a joué ce mauvais tour ? Est-ce **Ordralfabétix** ou **Agecanonix**, avec lesquels il a souvent des différends ? Est-ce **Assurancetourix** qu'il a empêché de chanter ? **Cétautomatix** se confie à **Astérix** : « J'ai fermé la forge vers 20 heures, puis je me suis rendu au banquet. Lorsque je suis repassé à minuit et quart, 45 minutes après le début de l'orage, ma forge était entravée de monolithes. » Près des menhirs, **Astérix** observe des traces de pas accompagnées de petits trous dans le sol boueux. Aux suspects, **Astérix** pose exactement cette question : « Qu'avez-vous fait la nuit dernière ? » Les trois Gaulois ont un alibi, mais l'un d'eux a menti !

1 Analysez attentivement les images, examinez les déclarations et complétez le tableau pour identifier les deux éléments qui désignent l'un des suspects.

2 Rédigez un bref texte explicatif pour révéler l'identité du coupable en utilisant les indices recueillis dans le tableau.

Alibi d'Assurancetourix :

« J'étais au banquet vers 20 h 30, puis je me suis dirigé vers la forêt pour jouer de la lyre et chanter. Malheureusement, dès mes premières notes à 23 h 30, la pluie a commencé à tomber. J'ai donc rebroussé chemin sous l'averse vers minuit et demi sans me rendre à la forge. »



Alibi d'Agecanonix :

« Je me rendis au banquet vers 21 heures, mais je fus incommodé par un mal de ventre. Par conséquent, je retournai chez moi aux environs de 22 heures. Lors de la réalisation de la plaisanterie, à minuit, je dormais déjà. De toute manière, je n'ai pas approché la forge. »



Alibi d'Ordralfabétix :

« Hier, j'ai été extrêmement occupé. Avec mon épouse, nous avons procédé à l'inventaire du magasin. Épuisé, je me suis couché vers 22 heures. En conséquence, je n'ai pas quitté ma poissonnerie, et n'ai pas pu me rendre à la forge. »



Tableau d'enquête

Indices relevés par Astérix
Question posée par Astérix
Heure de la plaisanterie
Alibi d'Assurancetourix
Alibi d'Agecanonix
Alibi d'Ordralfabétix



POUR LA PETITE HISTOIRE

Les Gaulois étaient un peuple celte dont l'artisanat excellait. Ils brillaient dans la métallurgie, en travaillant l'or, le fer, le bronze (bijoux, armes, outils, sculptures métalliques, pièces de monnaie, etc.). Leur habileté s'exerçait dans plusieurs domaines comme la pierre (autels, stèles, monolithes, etc.), le textile (vêtements en laine et en lin, etc.), le cuir (chaussures, ceintures, etc.), et le bois (meubles, maisons, fortifications, etc.). Créatifs, ils inventèrent, entre autres, le savon lustrant, le tonneau de bois, le pantalon (sous le nom de « braies »).



AU PARC ASTÉRIX

Réalisez l'une des activités ci-dessous.

A Sous la forme d'une planche de bande dessinée contenant au moins deux cases ou deux croquis, dessinez (ou croquez) votre visite au Parc Astérix ou représentez deux éléments que vous avez appréciés (décor, attraction, etc.).

B Vous êtes journaliste et devez effectuer un reportage sur le caractère exceptionnel du Parc Astérix (variété des thématiques, richesse des activités, beauté des décors, majesté des attractions, etc.). Prenez des notes et des photographies. De retour en classe, rédigez un texte de 35 lignes, et choisissez des photographies pour rendre compte de l'éclat du Parc Astérix.



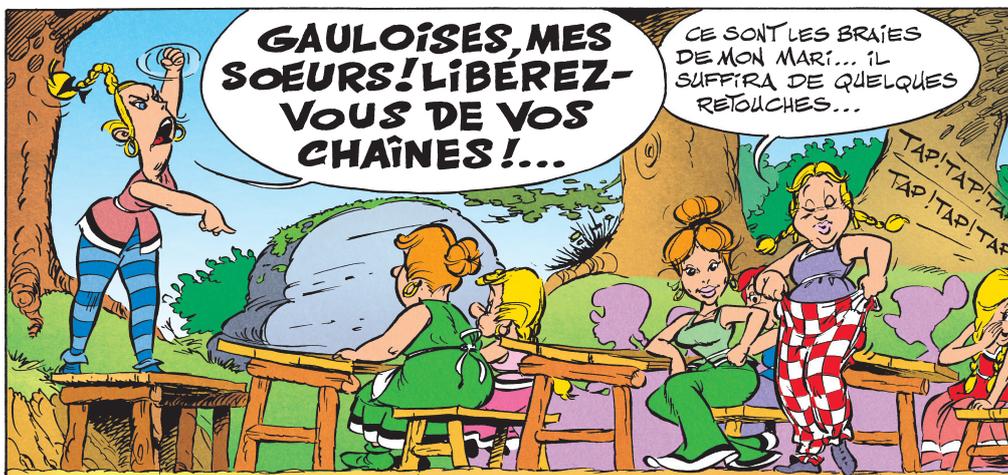
DANS LES BANDES DESSINÉES



À la suite du discours féministe de **Maestria** pour l'égalité entre les sexes (image 1), **Bonemine**, l'épouse d'**Abraracourcix** (image 2), et madame **Agecanonix**, la conjointe d'**Agecanonix** (image 3), sont en colère contre leurs maris.

1 Avec un(e) camarade, rédigez la dispute comique de l'un des couples en la théâtralisant grâce à des indications scéniques (mouvements des personnages, tonalités, jeux paraverbaux, etc.). Pensez également à une mise en scène de votre texte.

2 Interprétez votre production devant vos camarades.



1



2



3

L'AFFICHE PROMOTIONNELLE DU PARC ASTÉRIX ET L'INTERVIEW EXCLUSIVE D'OBÉLIX



SUJET 1

César charge **Caïus Saugrenus**, l'économiste ambitieux, de promouvoir le Parc Astérix. **Caïus Saugrenus** compte sur vous pour réaliser une affiche incitant le public à se rendre au Parc Astérix.

- 1 **1** Votre affiche ou votre prospectus doit contenir l'appellation « Parc Astérix », un titre accrocheur et vendeur. En outre, une attraction et un personnage phare doivent être représentés.
- 2 **2** À l'oral, présentez votre travail en le décrivant et en justifiant vos choix.



SUJET 2

Bonus Promoplus, l'éditeur des *Commentaires sur la guerre des Gaules* de César, décide de publier l'interview d'**Obélix**. Ce dernier évoque sa chute dans la potion magique, son amitié avec **Astérix**, son affection pour **Falbala**, son goût des banquets, sa satisfaction de rosser des Romains, et sa frustration d'être interdit de potion magique.

- 1 **1** Sur ordre de Bonus Promoplus, réalisez l'interview exclusive et intime d'Obélix. Cet entretien est soit un texte de 30 lignes, soit une planche de bande dessinée de plusieurs cases.
- 2 **2** À l'oral, présentez votre travail en le décrivant ou en le lisant. Justifiez vos choix.



A LA PRÉSENTATION DES ACTIVITÉS

Objectifs des activités	Connaissances et compétences	Notions et éléments culturels
<p>Activité 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître le vocabulaire élémentaire de la bande dessinée. Réaliser une évaluation. <p>Activité 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Concevoir et jouer un récit à partir de vignettes. S'initier à la prise de notes. <p>Activité 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier des indices dans un texte et une image. Rédiger un texte explicatif en se fondant sur les indices relevés. <p>Dans les pas d'Astérix</p> <p>Au Parc Astérix</p> <ul style="list-style-type: none"> Dessiner ou croquer sa visite du Parc Astérix sous la forme d'une planche de bande dessinée ou de deux dessins. <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> Effectuer un reportage (texte et photographies) sur sa visite du Parc Astérix. <p>Dans les bandes dessinées</p> <ul style="list-style-type: none"> Rédiger et interpréter un texte théâtral comique. <p>Défi final</p> <ul style="list-style-type: none"> Concevoir une affiche promotionnelle. <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> Mener un entretien fictif. 	<p>Français</p> <ul style="list-style-type: none"> S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire. Lire des textes non littéraires, des images et des documents composites : <ul style="list-style-type: none"> Connaître les caractéristiques génériques des différents documents étudiés. Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces : <ul style="list-style-type: none"> Acquérir et mettre en œuvre une démarche d'écriture. <p>Arts plastiques</p> <ul style="list-style-type: none"> Expérimenter, produire, créer : <ul style="list-style-type: none"> Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets. Mettre en œuvre un projet : <ul style="list-style-type: none"> Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique. <p>Histoire des arts</p> <ul style="list-style-type: none"> Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre. 	<ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire élémentaire de la bande dessinée (appendice, bulle [ou phylactère], cartouche [ou didascalie], case [ou vignette], idéogramme, intercase, onomatopée, planche, strip). Les grands auteurs latins (Pacuvius, Plaute, Térence, Sénèque). L'artisanat gaulois et ses grandes inventions.

B LES CORRIGÉS DES ACTIVITÉS

ACTIVITÉ 1

1. Définitions

1 Bulle (ou phylactère) : utilisée pour transmettre les paroles, pensées, sensations ou émotions d'un personnage. Elle peut prendre diverses formes, et devenir expressive. Par exemple, elle peut prendre une forme pointue exprimant la colère ou la froideur.

2 Appendice : relie la bulle au personnage. Il prend la forme d'une flèche pour relier les paroles, les sensations, les émotions ou de petites bulles pour relier les pensées.

3 Case (ou vignette) : image d'une bande dessinée délimitée par un cadre. Elle peut contenir un dessin ou simplement un (ou des) idéogramme(s) et/ou une (ou des) onomatopée(s).

4 Cartouche (ou didascalie) : partie, généralement rectangulaire et placée en haut à gauche de la case, dans laquelle se trouve un commentaire explicatif, descriptif ou narratif. Il permet de mieux comprendre la vignette.

5 Idéogramme : peut prendre la forme d'un dessin, d'un symbole, d'un signe qui exprime une pensée ou un sentiment non verbalisé.

6 Intercase : partie blanche qui marque la séparation entre les vignettes.

7 Onomatopée : mot créé pour signifier un bruit particulier. Il imite ou crée un son qui sert de bruitage.

8 Planche : page complète de bande dessinée qui regroupe une ou plusieurs vignettes et forme le plus souvent une unité narrative. La planche peut prendre des formes variées : vignette unique (planche muette), vignette(s) avec texte(s) et/ou dialogue(s), etc. La planche raconte une partie de l'histoire de la BD.

9 Strip : ensemble horizontal de 2 à 4 cases qui forment une courte séquence sémantique ou thématique.

2. Évaluation sous la forme d'un texte à trous

La bande dessinée est un art narratif qui utilise différentes composantes pour raconter une histoire. Chaque élément joue un rôle essentiel dans la **planche**. Une **case ou vignette** est une image délimitée par un **cadre**, pouvant contenir un dessin, des **idéogrammes**, et/ou des **onomatopées**.

L'**intercase** est la partie **blanche** qui sépare les vignettes, marquant la transition d'une scène à une autre. Un **cartouche**, souvent rectangulaire et positionné en haut à gauche de la **case ou vignette**, contient des **commentaires** explicatifs, descriptifs, narratifs ou récitatifs. Une **bulle** est utilisée pour transmettre les paroles, pensées, sensations ou émotions d'un personnage. Elle peut prendre diverses formes et devenir **expressive**, ajoutant ainsi une dimension visuelle et narrative à la bande dessinée.

Évaluation sous la forme d'un QCM

A Cet élément relie la bulle au personnage dans une bande dessinée :

- a. La case.
- b. L'appendice.**
- c. Le cartouche.
- d. L'idéogramme.

B Une bulle sert...

- a. à indiquer le titre de la planche.
- b. à transmettre les paroles, pensées, sensations ou émotions d'un personnage.**
- c. à décrire les détails de la scène.
- d. à marquer la séparation entre les vignettes.

C Un cartouche dans une case de bande dessinée se trouve...

- a. en haut à gauche.**
- b. en haut à droite.
- c. en bas à droite.
- d. au centre.

D Une case est...

- a. une séquence horizontale de 2 à 4 cases.
- b. une partie blanche qui sépare les vignettes.
- c. une image délimitée par un cadre.**
- d. un symbole exprimant une pensée.

E Un idéogramme...

- a. prend la forme d'un dessin, d'un symbole ou d'un signe.**
- b. connecte la bulle au personnage.
- c. imite un bruit particulier.
- d. délimite la case.

F L'intercase est...

- a. la partie blanche qui sépare les vignettes.**
- b. un mot créé pour représenter un bruit particulier.
- c. une séquence horizontale de cases.
- d. un commentaire explicatif.

G Quelle est la définition d'une onomatopée dans une bande dessinée ?

- a. Une page complète de bande dessinée.
- b. Un mot créé pour représenter un bruit.**
- c. Un dessin exprimant une pensée.
- d. Une séquence horizontale de cases.

H Une planche dans une bande dessinée est...

- a. une séquence horizontale de 2 à 4 cases.
- b. un symbole exprimant une pensée.
- c. une partie blanche qui sépare les vignettes.
- d. une page complète regroupant une ou plusieurs vignettes.**

I Ce terme désigne une ligne horizontale de 2 à 4 cases formant une courte séquence sémantique ou thématique.

- a. Un strip.**
- b. Un cartouche.
- c. Un appendice.
- d. Un idéogramme.

J Quel terme correspond au mot « vignette » ?

- a. Une case.**
- b. Un appendice.
- c. Un idéogramme.
- d. Un cartouche.

ACTIVITÉ 2

Production libre.

ACTIVITÉ 3

1. Cheval 2. Fleur 3. Bouclier 4. Corde 5. Balai 6. Marteau
AFBDAT = BATDAF → Le voleur est Batdaf.

2. Le responsable est Agecanonix. Les empreintes dans la boue, soigneusement examinées par Astérix, correspondent aux pas et à la canne distinctive d'Agecanonix. De plus, il se dénonce lui-même en mentionnant que la plaisanterie a eu lieu à minuit. Cette déclaration soulève une question : comment Agecanonix pourrait-il disposer de cette information ? Astérix ne l'a pas divulguée, seule la personne coupable peut la connaître.

DANS LES PAS D'ASTÉRIX

 **Au Parc Astérix**

Production libre.

 **Dans les bandes dessinées**

Production libre.

DÉFI FINAL

Production libre.

Crédits

Réalisée par les Éditions Hachette Éducation en collaboration avec le Parc Astérix.
Auteurs : Jérémie Garcio et Loïc Valentin.
Conception graphique : Astrid Payet.

Édition : Catherine Blanchard.

© 2024 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO.