



1 #Manga Darwin's Incident

1.1 Indication didactique

1.1.1 Introduction théorique

Sandra Baumann

Le manga en France

Les Français ont toujours eu une passion pour le neuvième art. En 2021, 85 millions de bande dessinées se sont vendues dans le pays dont la moitié étaient des mangas. La France occupe ainsi la deuxième place de consommateur de mangas au monde. Il n'y a qu'au Japon que le manga peut rivaliser en popularité. En 2022 le manga a doublé ses ventes par rapport à l'année précédente. En 2021, 47 millions de mangas ont été vendus dans l'hexagone. Les jeunes d'aujourd'hui sont fascinés par le manga et la culture orientale ainsi que le langage qu'il utilise et que les jeunes se sont très vite approprié. La grande force du manga, c'est son aspect sériel qui donne envie aux lecteurs de lire la suite et tous volumes subséquents (ARTE TV, 2022).

Quel genre littéraire devrait être au programme d'études des écoles ? D'un côté, on demande aux enseignants de cibler leurs efforts sur le canon littéraire traditionnel. De l'autre côté, on recommande d'adapter le choix de textes littéraires à l'environnement et aux intérêts des adolescents afin de les aider dans le développement de leur vie (Bertschi-Kaufmann, p. 11). Les bandes dessinées, les romans graphiques et les mangas sont le genre préféré de nombreux élèves des classes inférieures de l'enseignement secondaire. La lecture d'un manga dans le cours de français peut profiter de cette expérience de lecture si on examine non seulement le contenu, mais aussi le mode de représentation, notamment l'interaction entre les images et les parties visuelles du manga ainsi que les aspects linguistiques, la manière de dessiner les personnages et la création d'une tension au sein de l'histoire. Les observations que les élèves font en analysant le manga peuvent être comparées avec d'autres exemples de leurs expériences de lecture (Bertschi-Kaufmann, p. 59).

Le manga représente un genre qui combine les loisirs des jeunes avec l'éducation littéraire parce que les mangas font partie de leur vie. Pour cette raison, le manga semble être le genre littéraire idéal pour augmenter leur envie de lecture et pour susciter leur motivation de se plonger dans un récit. Au-delà des compétences visées dans le référentiel pour les classes de 7e et de 6e ESC, ce genre littéraire cherche à développer une compétence en matière d'images qui mène à une analyse des relations entre le visuel et du textuel (visual literacy) (Ludwig, C. (2021).

En France, plusieurs initiatives éducatives montrent le grand intérêt pour les livres de BD. Selon le Syndicat national de l'édition (SNE), « la bande dessinée peut jouer un rôle majeur dans l'éducation artistique et culturelle des enfants et constitue un support pédagogique à part entière ». Pour cette raison, le SNE s'engage en faveur d'une intégration plus forte de la BD dans les parcours scolaires. En 2019, le SNE lance une étude sur la place de la bande dessinée dans l'enseignement. Les résultats montrent la plus-value de ce genre littéraire en salle de classe. Les enseignants qui travaillent avec des livres de BD en salle de classe témoignent de l'engouement des jeunes pour ce format. À leur avis, « la BD constitue un levier privilégié pour construire des

projets pédagogiques dans toutes les disciplines enseignées à l'école (littérature, sciences, philosophie, histoire, arts plastiques, éducation civique...) ». L'année 2020 était l'année de la BD en France. À cette occasion le groupe Bande dessinée du SNE a lancé en janvier 2020 une nouvelle collection, « La BD en classe » autour d'une thématique. Un dossier enseignants et un carnet d'élèves ont été conçus pour l'ensemble des professionnels œuvrant en milieu scolaire. Ce dossier offre un corpus de diverses bandes dessinées y compris des mangas (Syndicat national de l'édition, France 2023).

Le concours de la BD scolaire est le plus grand concours européen de création de bande dessinée francophone en milieu scolaire. Organisé avec le soutien du Ministère de l'Éducation nationale, il montre l'importance de ce genre littéraire dans l'enseignement en France. Ce concours dont les objectifs principaux sont la sensibilisation des élèves à la bande dessinée et à l'image, l'appropriation des codes et des règles de la bande dessinée, le développement de la créativité des élèves et la stimulation de leur imagination par la création d'une bande dessinée, le développement de la capacité d'écriture et la mise en valeur de leur potentiel créatif, fête en 2023 sa 50^e édition (Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, EDUSCOL, 2023).

Dans une étude récente relative aux habitudes de lecture des élèves luxembourgeois, une équipe de recherche de l'Université du Luxembourg a constaté que les compétences de lecture ne varient pas selon le genre de littérature préféré des élèves. Les élèves qui ont indiqué une préférence pour la lecture de mangas montrent les mêmes compétences littéraires que ceux et celles qui préfèrent lire des romans (Krämer, C. et al., 2023). Au Luxembourg, les livres de BD et de manga font partie de la vie quotidienne. Aux libraires du Grand-Duché, le choix de livres de BD et de manga devient de plus en plus grand et varié.

Bibliographie :

- Arte TV. (2022). Manga Mania en France.
- Bertschi-Kaufmann, Andrea. (2022). Literarische Bildung: neu im Fokus – Text- und Medienvielfalt im Unterricht der Sekundarstufe I. Hannover: Klett/Kallmeyer.
- Ludwig, Christian. (2021). Mit Comics die Lese- und Bildkompetenz schulen. In: Englisch 5–10 Heft Nr. 54/2021. Comics und Graphic Novels. Seelze. Friedrich Verlag.
- Kana. (2022). Darwin's Incident. <https://www.kana.fr/series/darwins-incident/>
- Krämer, Charlotte, Rathmacher, Yannick, Tremmel, Katharina, Ottenbacher, Martha. (2023). Neue Erkenntnisse zu den Lesegewohnheiten luxemburgischer Schülerinnen und Schüler. <http://hdl.handle.net/10993/54581>
- Le gouvernement du Grand-Duché de Luxembourg. (2022). eSchoolBooks. Enseignement Secondaire. Programmes. Référentiels pour les classes de 6e ESC et de 6e ESG : <https://ssl.education.lu/eSchoolBooks/Web/ES/-/1-1/Programmes/Search>
- Le gouvernement du Grand-Duché de Luxembourg. (2010). Français. Référentiel des compétences. Régime préparatoire. <https://men.public.lu/fr/publications/enseignement-secondaire/apprentissages/fr-referentiel-competences-regime-preparatoire.html>
- Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse. France. (2023). EDUSCOL. <https://eduscol.education.fr/3472/concours-de-la-bd-scolaire>
- Syndicat national de l'édition. (2023). <https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/>

1.1.2 Fondements théoriques

Dr Nancy Morys (Université du Luxembourg)

La bande dessinée – un genre littéraire à part entière pour l'enseignement du français ?

La bande dessinée est un genre littéraire qui s'est de plus en plus établi dans l'enseignement du français, même si ses potentialités didactiques semblent parfois être sous-estimées.

Dans une étude scientifique (Morys 2018), les lignes directrices d'une didactique de la bande dessinée pour l'enseignement du français ont été systématisées sur la base de données empiriques, entre autres des analyses qualitatives de publications didactiques, de manuels scolaires, d'interviews et de questionnaires avec des enseignants ainsi que de questionnaires et productions d'apprenants.

Les données empiriques de cette étude ont été collectées en grande partie dans le contexte de « Francomics » (www.francomics.de), un projet de lecture initié en 2009 par l'Institut franco-allemand à Erlangen (Allemagne) en coopération avec la Maison d'édition Cornelsen, l'Institut français Allemagne et l'Institut français Autriche. Il sera réalisé pour la sixième fois à partir de septembre 2023. Dans ce projet, les classes participantes lisent une sélection prédéfinie de plusieurs bandes dessinées, choisissent leur livre préféré et soumettent une critique auprès de l'Institut franco-allemand, qui attribue des prix aux meilleurs textes. Le projet vise donc à initier les jeunes à la culture de la bande dessinée francophone et à la lecture de textes intégraux en langue française. Même si le projet s'adresse aux apprenants de français germanophones, ses principes méthodologiques ainsi que les résultats scientifiques de cette étude peuvent être transférés au contexte de l'apprentissage du français de l'enseignement classique et général du Luxembourg.

Les résultats scientifiques prouvent que la bande dessinée – sous la condition qu'elle soit utilisée à bon escient en classe de langue – permet de promouvoir un large éventail de compétences de lecture, ainsi que de compétences langagières, littéraires, visuelles, esthétiques et culturelles :

1. Compréhension écrite et visuelle

La lecture de bandes dessinées peut favoriser la lecture intensive et extensive¹ de textes et la compréhension globale de l'intrigue dans son contexte visuel. Il faut cependant aider les apprenants à utiliser consciemment le visuel pour comprendre les mots clés et les principales étapes de l'intrigue, et à combiner les différentes stratégies de lecture en alternant entre le textuel et le visuel. Selon la nature du livre, une promotion de compétences visuelles s'avère nécessaire.

¹lecture intensive : une lecture adaptée à des textes courts caractérisée par une recherche de tous les termes et expressions inconnus et par une compréhension détaillée du sens, lecture extensive : une lecture adaptée aux textes longs et qui ne nécessite pas une compréhension de chaque terme ou de chaque expression

Choix de méthodes favorisant la compréhension écrite et visuelle :

- Décrire la couverture ou une/ plusieurs vignette(s) de façon détaillée, formuler des hypothèses sur le déroulement ou la suite de l'intrigue, sur les thématiques abordées et les protagonistes
- Décrire l'apparence physique et l'expression faciale d'un personnage principal, faire des présomptions sur son tempérament, ses pensées et motivations
- Lire une planche ou une séquence sans, puis avec le texte des bulles, comparer les idées des apprenants avec le texte initial
- Mettre en ordre des vignettes photocopiées et découpées, résumer oralement la séquence reconstruite, comparer les solutions des apprenants avec le texte initial
- Analyser la relation image – texte d'une bande dessinée

L'exemple pratique du manga « Darwin's incident » est particulièrement approprié à la promotion de différentes stratégies de lecture. Les lecteurs les plus avancés pourraient être encouragés à lire l'œuvre intégrale et les volumes 2 à 4 – l'histoire captivante, la correspondance entre le texte et l'image et la fin ouverte du premier volume sont favorables à une lecture rapide, extensive et autonome, soutenue par les images. Le genre littéraire du manga, qui nécessite une lecture dans le « sens inverse » et qui propose une manière propre de présenter les visages des personnages, permet de nouvelles expériences de lecture et un changement des habitudes de lecture. Au-delà, un travail en profondeur des premiers chapitres en salle de classe (p.ex. description d'images choisies, de la taille différente des vignettes, la lecture des images sans le texte, ...) montre comment la structure visuelle des planches et le texte s'éclairent mutuellement.

2. Compétences littéraires, visuelles et esthétiques

Le visuel ne joue pas seulement un rôle pour la compréhension globale de la bande dessinée. Ses caractéristiques favorisent – et nécessitent – aussi la promotion de compétences visuelles, esthétiques et littéraires tout au long du processus de la lecture :

Un choix réussi de différentes bandes dessinées et une exploitation didactique adaptée permettent de promouvoir la description, l'analyse et l'interprétation des images guidées par des catégories esthétiques, la perception consciente des caractéristiques graphiques et l'interprétation de leurs fonctions et effets sur le lecteur, le jugement et l'expérience esthétique, le plaisir de lire et une attitude critique envers les médias. Les apprenants peuvent réfléchir sur leurs habitudes de lecture et sur leurs représentations esthétiques et comparer des différents médias et genres littéraires. Ils développent des compétences de narration et de (re)production de textes littéraires et ils s'exercent à décrire, analyser et interpréter la structure narrative et dramaturgique d'une œuvre littéraire à l'aide de critères appropriés. Pour aller plus loin, il est possible de promouvoir leurs capacités de production d'une bande dessinée tout en appliquant les connaissances acquises lors de l'analyse.

Alors que le choix de travailler avec une bande dessinée peut paraître surprenant, voire peu orthodoxe, la bande dessinée permet en fait un travail analytique comparable à la lecture d'un roman ou à la réception d'un film : Les apprenants apprennent à percevoir la structure formelle

et dramaturgique des bandes dessinées, à analyser et interpréter le déroulement de l'intrigue et les motifs et dialogues intérieurs des personnages principaux, ils discutent les espaces vides, les non-dits et la fin (ouverte) d'une histoire et ils font connaissance des stylistiques littéraires et narratives.

En outre, le manga, plus qu'un autre genre, permet de réfléchir avec les apprenants sur la notion de suspense. Les techniques visuelles, esthétiques et littéraires du manga que nous étudions, par exemple les sauts dans le temps, la fin ouverte du livre, les mouvements rapides de la caméra, la vue détaillée des yeux ou des visages, les différentes formes des bulles et les onomatopées créent du suspense et encouragent la lecture rapide.

Les expériences des enseignants dans le projet « Francomics » montrent cependant que ces compétences ne sont pas automatiquement acquises et que les caractéristiques esthétiques de la bande dessinée présentent même parfois des obstacles à la réception pour les lecteurs qui n'y sont pas encore habitués. Raisons de plus de leur faire découvrir des œuvres qui vont au-delà de leurs expériences et habitudes et de les sensibiliser à l'immense variété de styles et formes esthétiques.

Choix de méthodes favorisant les compétences littéraires, visuelles et esthétiques :

- Analyser – en se référant à des critères littéraires et esthétiques – les moyens graphiques particuliers à la bande dessinée (style de peinture, choix de couleurs, angles et perspectives de caméra, ...) et interpréter ses fonctions pour l'intrigue
- Comparer plusieurs bandes dessinées de styles différents, comparer les différents genres, traditions et expressions (comic, graphic novel, bande dessinée, roman graphique, album, manga, ...)
- Rédiger une lettre (fictive) à un auteur ou une critique en intégrant des argumentaires littéraires, visuels et esthétiques
- Analyser la structure et les moyens stylistiques d'une bande dessinée (dialogues et monologues, discours raconté, sauts dans le temps, retours en arrière, ...) et les comparer avec d'autres textes littéraires (roman, pièce de théâtre, film, ...)
- Dessiner – éventuellement en coopération avec l'enseignant d'éducation artistique – une ou plusieurs vignettes en expérimentant avec des styles et moyens graphiques différents

3. Compétences culturelles

D'une part, le genre de la bande dessinée lui-même est significatif sur le plan culturel, vu la variété des moyens stylistiques, ses formats différents, ses origines, son historique et ses apparences. L'étude du genre de la bande dessinée en classe permet de comprendre quelle est sa position et sa signification au sein de la culture francophone, quels sont les différents types et particularités et qu'il y a des bandes dessinées sur tous les sujets, c'est-à-dire que les bandes dessinées ne sont donc pas seulement « drôles », amusantes et faciles à lire. Les apprenants peuvent ainsi se construire des connaissances sur la bande dessinée et ses caractéristiques et remettre en question leurs propres représentations.

D'autre part, la bande dessinée peut illustrer la vie quotidienne dans des pays francophones (ou dans d'autres cultures), elle est donc un support pour l'étude d'aspects culturels. Le visuel et les correspondances texte – image permettent aux apprenants de se faire une idée des cultures cibles représentées dans les livres. La bande dessinée invite les apprenants à s'intéresser à la culture quotidienne des pays respectifs, par exemple via le langage oral et familier utilisé dans les bulles et l'humour linguistique, ainsi qu'aux contenus politiques, socioculturels ou historiques thématiques dans les bandes dessinées.

La promotion des compétences culturelles devra être soutenue par des discussions en classe : Ainsi, « Darwin's incident » permet de se demander, avec les apprenants, pourquoi et comment un manga de tradition japonaise se penche sur des thèmes sociétaux et éthiques comme le terrorisme, le végétarisme ou la protection des animaux, tout ceci dans un contexte futuriste, fictionnel, nord-américain.

Choix de méthodes favorisant les compétences culturelles et la construction du savoir sur la bande dessinée :

- Faire prendre conscience aux apprenants de leurs expériences préalables et de leurs représentations du genre, et les comparer à leurs expériences de lecture d'un choix d'œuvres intégrales de la bande dessinée en classe
- Effectuer des recherches sur les auteurs de bande dessinée et sur le contexte dans lequel une bande dessinée a été créée
- Comparer des bandes dessinées d'époques et de styles différents et les situer dans l'historique du genre
- Discuter de l'importance culturelle de la bande dessinée dans les pays francophones et la comparer avec les traditions d'autres pays (comic, graphic novel, manga, ...)
- Réfléchir sur les protagonistes d'une bande dessinée, sur leurs motifs, pensées et comportements dans leur contexte culturel et faire une comparaison avec les expériences des apprenants
- Approfondir les thèmes (socioculturels, historiques ou politiques) contenus dans les bandes dessinées par des recherches de fond

4. Compétences langagières

Le travail linguistique avec et sur les bandes dessinées se caractérise par deux approches :

D'une part, l'analyse des caractéristiques linguistiques spécifiques au genre de la bande dessinée (langage familier, onomatopées, ...) ainsi que le vocabulaire spécialisé pour la description et l'analyse des moyens stylistiques spécifiques au genre (planche, vignette, bulle, ...) peuvent être liés au travail sur la langue. L'étude citée ci-dessus révèle que les apprenants prennent plaisir à découvrir et à réutiliser dans leurs propres productions le langage utilisé dans les bandes dessinées et à analyser ces dernières en utilisant le vocabulaire approprié.

D'autre part, la bande dessinée peut être utilisée comme support pour effectuer un travail linguistique plus ou moins explicite. La lecture de bandes dessinées est en effet un excellent moyen d'enrichir son vocabulaire, parce que le genre se prête à l'acquisition – consciente ou

inconsciente – du vocabulaire thématique et des structures syntaxiques et grammaticales pendant la lecture de bandes dessinées. En effet, la réduction du volume textuel dans une bande dessinée et le couplage unique entre le textuel et le visuel permettent à l'information d'être enregistrée à la fois dans la mémoire épisodique, responsable du souvenir des événements, et dans la mémoire sémantique, responsable du stockage de la signification des mots.

En outre, le vocabulaire acquis pendant la lecture sera réutilisé dans le cadre de productions personnelles explorant la dimension littéraire, esthétique et culturelle de la bande dessinée, par exemple le résumé du contenu, la rédaction d'une opinion personnelle sur les bandes dessinées, l'analyse et l'interprétation d'extraits choisis, la caractérisation de protagonistes ou des recherches approfondies sur les bandes dessinées.

Choix de méthodes favorisant les compétences langagières et communicatives

- Analyser une bande dessinée et ses particularités langagières (langage oral, français familier, registres de langue, ...)
- Analyser les onomatopées et les comparer avec leur traduction en d'autres langues
- Étudier les dialogues et le discours direct en identifiant les caractéristiques de la communication orale et familière, tout en considérant qu'il ne s'agit pas forcément d'un langage familier authentique, mais esthétisé
- Élaborer et utiliser le vocabulaire pour la description et l'analyse des bandes dessinées (p.ex. planche, vignette, bulle, cartouche, ...)
- Comprendre des mots inconnus à l'aide des images et élaborer des champs lexicaux dans le contexte d'une bande dessinée
- Écrire ou dessiner une planche ou la fin d'une bande dessinée et, le cas échéant, la comparer avec le texte original
- Rédiger un résumé de l'intrigue d'une bande dessinée et caractériser les protagonistes
- Rédiger des monologues intérieurs du point de vue d'un personnage
- Décrire l'ambiance d'une vignette sans texte

Sources :

Morys, Nancy (2018) : Bandes dessinées im Fremdsprachenunterricht Französisch. Annäherung an eine empirisch fundierte Teilbereichsdidaktik. Berlin: Peter Lang

1.1.3 L'Éducation au développement durable (EDD) en classe de littérature

Sandra Baumann

Au Grand-Duché, depuis désormais plus de 10 ans, l'EDD est un des thèmes centraux. Un comité interministériel a élaboré une Stratégie nationale d'éducation pour un développement durable. L'EDD a trouvé sa place dans les écoles, ainsi que dans les structures extrascolaires du pays. Sa mission est la sensibilisation des élèves aux défis de notre société dans ses dimensions scientifiques, éthiques et civiques afin de les inciter à changer leurs comportements et d'agir en citoyens responsables pour les générations présentes et futures. Le but de l'EDD n'est pas « de prévoir des contenus « additionnels » par rapport à ceux qui existent déjà, mais de les intégrer de manière interdisciplinaire dans l'enseignement et l'éducation. » (MENJE, 2023).

Selon une étude internationale sur les contributions de l'éducation au développement durable à l'éducation de qualité, les professeurs jouent un rôle important dans l'enseignement de l'EDD (Laurie et al., 2016).

Dans les nouveaux manuels scolaires du cours de français de l'enseignement fondamental, les contenus et sujets qui sont au programme scolaire, sont intégrés dans une grande variation de thèmes autour du développement durable. Ces derniers ciblent un apprentissage de la langue française par le biais de thèmes tels que l'eau ou l'énergie. Ainsi, ils combinent d'une façon interdisciplinaire le cursus classique avec des contenus d'enseignement relatifs au développement durable et contribuent de cette manière au développement de la relation sensible des élèves au monde (Ministère de L'Education nationale et de la jeunesse, France, 2023).

« À l'échelle internationale, les écoles secondaires, fréquentées par un grand nombre d'enfants et de jeunes, sont au cœur de la discussion sur l'EDD. C'est là que sont posées les bases détaillées des connaissances, des normes et des valeurs qui pourront servir à une transition durable (Rapport sur l'éducation, 2021). »

Le rapport national de l'éducation a relevé que dans l'enseignement secondaire l'EDD est intégrée d'une manière exemplaire dans les programmes de biologie de 10e ainsi que dans le programme de Vie et Société qui incluent de nombreuses thématiques de développement durable, mais elle n'est pas encore incluse systématiquement dans toutes les matières (De Haan, 2021).

Le guide de l'UNESCO recommande l'intégration de l'EDD dans les manuels scolaires de toutes les matières ainsi que la lecture de textes littéraires. Dans un chapitre dédié aux matières de langues, les auteurs expliquent les potentiels des cours de langue et de littérature pour le traitement de cette thématique en salle de classe. La littérature ajoute une autre dimension à l'enseignement et à l'apprentissage des langues, à savoir les compétences d'interprétation et de réflexion. A l'aide de la littérature, les élèves apprennent à identifier des perspectives multiples sur un sujet, ainsi que les perspectives et les valeurs nécessaires pour un monde durable (UNESCO MGIEP, 2017).

La littérature de classe permet aux élèves de plonger dans les pensées et sentiments des autres, de comprendre leurs comportements et besoins et d'en discuter avec leurs camarades de classe. La multiperspectivité des actions dans les romans qui se déroulent dans des lieux et temps différents met en scène la complexité des sujets autour du développement durable et montre les différents points de vue des caractères sur une même thématique. Ainsi, la littérature qui traite des sujets de développement durable est capable de promouvoir la tolérance envers les opinions et les attitudes différentes. Dans les romans de science-fiction, comme dans le cas du manga Darwin's Incident, la littérature va au-delà du réel et donne aux élèves la possibilité d'imaginer ce à quoi notre avenir pourrait ressembler et comment nous aimerions vivre à l'avenir et ainsi d'apprendre à agir en citoyens responsables pour les générations présentes et futures. (Surkamp, 2022).

Bibliographie :

De Haan, Gerhard. (2021). L'éducation au développement durable au Luxembourg. État des lieux. Rapport national sur l'éducation. DOI: <https://doi.org/10.48746/bb2021lu-fr-42>

Laurie, Robert. Nonoyama-Tarumi, YukoMckeown, Rosalyn, Hopkins, Charles. (2016). Journal of education for sustainable development. Contributions of Education for Sustainable Development (ESD) to Quality Education: A Synthesis of Research. New Delhi, India: SAGE Publications. Vol.10 (2), p.226-242.

Ministère de L'Education nationale et de la jeunesse, France. (2023). <https://www.education.gouv.fr/l-education-au-developpement-durable-7136>

Ministère de L'Education nationale et de la jeunesse, Luxembourg. (2023). Portail de l'éducation au développement durable. <https://bne.lu/>

Surkamp, Carola (Hrsg). (2022). Bildung für nachhaltige Entwicklung im Englischunterricht. Grundlagen und Unterrichtsbeispiele. Blick nach vorn. Der Beitrag des Englischunterrichts im Kontext einer Bildung für nachhaltige Entwicklung. 29-33.

UNESCO Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development. (2017). Textbooks for sustainable development: a guide to embedding. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259932.locale=en>

1.2 Planification de l'unité #Manga Darwin's Incident Enseignement classique et Enseignement général cours avancé

Ce module a été conçu en collaboration avec Pierre Bache, enseignant-fonctionnaire à l'Attert-Lycée Redange, Alessandra Pasquarelli, enseignante-fonctionnaire au Lycée Mathias Adam, Nancy Morys du département de sciences humaines de l'Université du Luxembourg et Katharina Antonia Michiko Tremmel du département LUCET (Luxembourg Center of Educational Testing) de l'Université du Luxembourg.

01 | Modalités de l'unité

1. Public visé : classes de 7e-5e de l'Enseignement classique et Enseignement général cours avancé
2. Local : pas de local spécial à prévoir
3. Matériel nécessaire :
 - Le manga Darwin's Incident Tome 1 ou Darwin's Incident Chapitre 1, ©Shun Umezawa disponible gratuitement en ligne sous le lien suivant <https://www.kana.fr/produit/darwins-incident-t1/#extrait>
 - Des ordinateurs ou tablettes peuvent être utilisés pour lire le chapitre 1 et les instructions. Ces dernières peuvent aussi être tout simplement imprimées.
4. Durée : 6 heures d'enseignement (6 x 50 minutes)
5. Optionnel : Idées pour la lecture complète du manga (voir 1.7 Pour aller plus loin)

02 | Contextualisation des Savoirs

« L'éducation au développement durable (EDD) est devenue une mission incontournable de l'école, mais aussi des structures extrascolaires. » (MENJE, 2023).

Depuis 2019, le Luxembourg organise une Foire de l'éducation au développement durable (Foire fir Bildung fir nohaltig Entwécklung, BNE) pendant laquelle des organisations de différents secteurs proposent des activités éducatives et de sensibilisation visant à développer l'esprit critique des jeunes, à inciter à questionner notre mode de consommation et à prendre des mesures pour créer un monde plus juste et plus durable (MENJE, 2023).

Le guide de l'UNESCO recommande l'intégration de l'EDD dans les manuels scolaires de toutes les matières ainsi que la lecture de textes littéraires en rapport avec ce sujet. Dans un chapitre dédié aux langues/à l'enseignement des langues, les auteurs expliquent les potentiels des cours de langue et de littérature pour le traitement de cette thématique en salle de classe. La littérature ajoute une autre dimension à l'enseignement et à l'apprentissage des langues, à savoir

les compétences d'interprétation et de réflexion. À l'aide de la littérature, les élèves apprennent à identifier des perspectives multiples sur un sujet, ainsi que les perspectives et les valeurs nécessaires pour un monde durable (UNESCO MGIEP, 2017).

Le présent module *#Manga Darwin's Incident* cherche à exploiter la fascination des jeunes pour le genre littéraire des mangas. L'objectif est de motiver les jeunes pour la lecture en se basant sur un genre littéraire qui fait partie de leur vie quotidienne et qui correspond à leurs intérêts avec le but d'augmenter leur motivation de lecture également en dehors de la salle de classe.

Cette unité d'enseignement *#Manga Darwin's Incident* traite de la thématique du développement durable qui est intégrée dans un scénario de science-fiction, ce qui mène à une réflexion sur les scénarios possibles du futur de l'humanité.

Bibliographie :

Ministère de L'Education nationale et de la jeunesse, Luxembourg. (2023). Portail de l'éducation au développement durable. <https://bne.lu/>
 Ministère de L'Education nationale et de la jeunesse, Luxembourg. (2023). 4e BNE Foire : rendez-vous incontournable pour les acteurs de l'éducation au développement durable. <https://men-public.lu/de/actualites/communiqués-conference-presse/2023/04/20-bne-foire.html>
 UNESCO Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development. (2017). Textbooks for sustainable development: a guide to embedding. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259932.locale=en>

03 | Transposition didactique

A. Objectifs d'apprentissage et compétences visées

Compétences visées ESC / ESG (niveau avancé)

Le présent module vise à promouvoir les compétences suivantes :

1. Compréhension écrite et visuelle

Les élèves comprennent un texte adapté à leur âge et à leur niveau. Ils sont capables de comprendre un texte à 3 niveaux :

- Compréhension globale : Les élèves savent cerner la thématique, la problématique et l'objet principal du texte.
- Compréhension sélective : Les élèves savent identifier des informations dispersées dans le texte, les mettre en rapport, les combiner et les comparer.
- Compréhension affinée : Les élèves savent recourir à des éléments du texte afin d'en tirer une interprétation cohérente ou afin de les confronter à une expérience de leur propre vécu pour aboutir à une prise de position personnelle.
- Compétence en matière d'images
Les élèves savent analyser les images en relation avec le texte (visual literacy)
- Compétences transversales
Les élèves savent penser de manière critique et constructive, changer de perspective, adopter différentes perspectives sur un sujet, aborder ensemble des questions en lien avec le développement durable, réfléchir à leurs propres valeurs et à celles d'autrui.

2. Expression écrite

- Les élèves savent résumer un texte tout en respectant les indices du texte de départ.
- Les élèves savent transposer un texte dans un autre domaine générique (affiches didactiques, aperçu Netflix)

3. Expression orale

- Présentation orale préparée : Les élèves savent concevoir un résumé cohérent et structuré, parfaitement intelligible pour un public qui n'a pas lu le manga (affiches didactiques, aperçu Netflix).
- Les élèves élaborent et utilisent le vocabulaire pour la description et l'analyse de la bande dessinée et du manga.

4. Compétences littéraires

- Les élèves comparent plusieurs bandes dessinées de styles différents, comparent les différents genres, traditions et expressions (comic, graphic novel, bande dessinée, roman graphique, manga, ...)
- Analyse de texte et élaboration du schéma des personnages, du schéma actanciel, du schéma narratif ainsi que l'analyse des lieux et du temps

B. Justification didactique

Le rapport national de l'éducation a relevé que dans l'enseignement secondaire l'EDD est intégrée d'une manière exemplaire dans les programmes de biologie de 10e ainsi que dans le programme de Vie et Société qui incluent de nombreuses thématiques de développement durable, mais elle n'est pas encore incluse systématiquement dans toutes les matières (De Haan, 2021). L'UNESCO attribue une grande importance à la littérature, à l'aide de laquelle, les élèves apprennent à adopter des perspectives multiples sur un sujet, ainsi que les valeurs nécessaires pour un monde durable (UNESCO MGIEP, 2017). Le présent module vise à répondre à cette revendication d'intégrer l'EDD en salle de classe de littérature. Le genre littéraire du manga aide à promouvoir l'envie de lecture des jeunes et à susciter leur motivation de lecture. Le travail avec le manga combine l'analyse de texte traditionnelle avec des méthodes littéraires qui mettent l'action sur des méthodes de transformation créative de textes.

C. Réduction didactique

Le présent module propose une planification détaillée de six unités d'enseignement consécutives autour du chapitre 1 du manga et montre un exemple d'intégration du genre littéraire du manga en salle de classe de langue et de littérature. Les unités d'enseignement proposent une combinaison de méthodes d'analyses littéraires traditionnelles et de méthodes qui ciblent une approche orientée vers l'action et la transformation créative du texte. Les élèves connaissent des stratégies et modes d'analyse littéraire d'un manga ce qui leur permet une lecture plus profonde et détaillée de ce dernier.

La contextualisation des savoirs a montré l'importance d'intégrer l'EDD dans toutes les matières. L'histoire de Darwin's Incident offre plusieurs sujets liés à l'éducation au développement durable qui sont traités dans cette unité d'enseignement. Même si l'histoire est fictive, elle fait référence à la vie réelle des jeunes et traite des sujets de la vie quotidienne comme les habitudes alimentaires, la consommation de viande, etc... Le présent module propose également des idées pour la lecture complète du manga avec une série de suggestions d'unités d'enseignement pendant et après la lecture comme les droits des animaux, le terrorisme, le genre du manga, la fiction versus la science actuelle ou les effets spéciaux du manga.

04 | Déroulement de l'unité

Dans ce module, les élèves lisent le premier chapitre du manga Darwin's Incident de ©Shun Umezawa en version imprimée, sur Smartboard ou tablette. Un extrait du chapitre 1 du tome 1 est disponible gratuitement en ligne. Les élèves ont le choix entre la lecture d'une version en ligne ou le PDF à télécharger sous <https://www.kana.fr/produit/darwins-incident-t1/#extrait>.



©Shun Umezawa <https://www.kana.fr/produit/darwins-incident-t1/>

« Portefeuille Darwin's Incident » sur Microsoft Teams

Au cours des unités d'enseignement proposées ci-dessous, un « portefeuille Darwin's Incident » sera créé par les élèves et l'enseignant sur Teams afin de regrouper tous les résultats de travail des élèves. L'objectif de cet espace sur Teams est de visualiser les différentes transformations du texte et les méthodes de travail créatives basées sur ce dernier.

Unité 1

Comme entrée en matière dans cette première unité d'enseignement, le professeur utilise la couverture du manga qui peut être visualisée sur le whiteboard. Pendant la phase d'élaboration 1, les élèves décrivent la couverture (première) du manga (M1). La description des élèves se focalise sur le texte, le titre et les images.

L'enseignant note les descriptions des élèves sur le tableau ou la tablette afin de pouvoir comparer les réponses avec les hypothèses émises après la visualisation de la bande-annonce.

Pendant la **phase d'élaboration 2**, l'enseignant distribue aux élèves un texte (M2) sur l'Introduction à la théorie de Darwin qui inclut une liste de vocabulaire. Il explique aux élèves la tâche et les méthodes de travail. Les élèves lisent d'abord le texte individuellement et travaillent ensuite en binômes afin de répondre ensemble aux questions de la fiche de travail (M3) en utilisant le nouveau vocabulaire en contexte. L'enseignant reste à disposition des élèves pour d'éventuelles questions.

Pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises**, les élèves expliquent dans leurs propres mots en quoi consiste la théorie de l'évolution et réfléchissent sur la question de la descendance de l'être humain. Cette phase de travail personnel dans laquelle les élèves répondent aux questions de la fiche de travail (M3) est modérée par l'enseignant.

Pendant la **phase d'élaboration 3**, l'enseignant montre aux élèves la bande-annonce du manga Darwin's Incident (M4) qui est disponible sous <https://www.kana.fr/series/darwins-incident>. Les élèves émettent des hypothèses en ce qui concerne le sujet du manga. D'abord, ils travaillent individuellement, puis ils s'échangent avec leurs partenaires, enfin ils comparent leurs hypothèses avec leurs camarades de classe (Méthode : Réfléchir – partager – discuter).

À la fin de cette première unité d'enseignement, l'enseignant donne un **devoir à la maison** pour que les élèves puissent se préparer pour le prochain cours. En groupe de 3 à 4, les élèves consulteront le site Mangatek sous <https://www.mangatek.fr/comment-lire-manga/> où ils trouveront un guide sur la thématique « Comment lire un manga ? » (M5). Dans un travail en groupe, les élèves résumant les aspects les plus importants sous forme de PowerPoint en se concentrant sur les aspects suivants : par où commencer la lecture, comment lire les planches simples et complexes, comment interpréter les symboles du manga et les lignes de vitesse, comment interpréter les bulles de dialogues, comment lire le design des personnages. Ils téléchargent leurs résultats de travail sur Teams.

Unité 2

Au début de cette deuxième unité d'enseignement, pendant la **phase d'élaboration 1**, les élèves analysent la couverture [quatrième] du manga Darwin's Incident (M6). Réfléchir-partager-discuter : Dans une phase de travail individuel, ils lisent d'abord le texte (titre, bulle de dialogue et résumé) et le résumant dans leurs propres mots. Puis, ils décrivent et analysent l'image de Charlie. Ensuite, ils échangent les résultats de leur travail avec leurs partenaires. Après cette phase de partage des résultats et idées, ils mettent en relation leurs résultats avec les hypothèses émises après la visualisation de la bande-annonce.

Pendant la **phase d'élaboration 2**, l'enseignant visualise sur le whiteboard les présentations PowerPoint et les élèves présentent leurs devoirs en groupes de 3 à 4 élèves.

Une fois que tous les élèves se sont familiarisés avec les aspects de lecture d'un manga les plus importants, l'enseignant peut initier la **phase d'élaboration 3**. L'enseignant met à disposition des bandes dessinées ou il laisse les élèves présenter leurs bandes dessinées préférées. Dans cette phase, il s'agit de comparer les perceptions haptiques et les caractéristiques optiques de la bande dessinée et du manga. Les élèves décrivent les différents styles de dessin et expliquent dans leurs propres mots les différences entre les dessins des mangas et ceux des bandes dessinées. Les élèves plus avancés décrivent le toucher « actif » du manga et de la bande dessinée, c'est-à-dire l'exploration de la surface, du poids, et la malléabilité du support du manga.

À la fin de cette première unité d'enseignement, l'enseignant donne un **devoir à la maison**. Pour le prochain cours, les élèves sont priés de lire le premier chapitre du manga (M7), de souligner le vocabulaire inconnu dans le texte et de rechercher ces mots dans la liste de vocabulaire (M8) qui sera mise à disposition des étudiants. Après la lecture, ils résumant le premier chapitre dans leurs propres mots en utilisant au moins 10 mots du vocabulaire inconnu (5 à 6 phrases). Ils téléchargent leurs résumés sur Teams.

Unité 3

Au début de cette unité d'enseignement, les élèves donnent leurs avis personnels sur leurs expériences de lecture et les aspects qu'ils ont aimés le plus en lisant le manga ; ceci avec le but de les amener à réfléchir, à écrire et à partager leurs idées. L'enseignant distribue des sets de table (M9) en format A3 et explique la méthode. Les élèves travaillent en groupes de 4. Le set de table est divisé en quatre rubriques : le personnage de Charlie, l'ingéniosité, les dessins, les tensions. Chaque élève travaille sur une case et note d'abord ses pensées en silence. Ensuite, les élèves font tourner la feuille de manière que chaque élève soit assis devant une nouvelle case jusqu'à ce que chaque membre du groupe ait inscrit ses pensées dans chacune des 4 cases. Ensuite, les élèves présentent leurs idées dans le sens des aiguilles d'une montre et se mettent d'accord sur les points communs qu'ils inscrivent au milieu de la feuille. À la fin, ils présentent leur résultat en plénière. Dans le cas où la **phase d'élaboration 1** prend trop de temps, la **phase d'élaboration 2** peut être raccourcie et les élèves terminent les affiches didactiques à la maison.

Pendant la **phase d'élaboration 2**, les élèves élaborent le schéma des personnages (M10) qui leur est mis à disposition soit en version imprimée (format A3) soit en version *Padlet* afin que les élèves puissent produire des affiches pédagogiques. En groupes de 4, les élèves remplissent le schéma actanciel. Ils décrivent la relation de Charlie avec les personnages du manga et mettent les personnes en relation les uns avec les autres.

Différenciation :

Les élèves plus avancés peuvent rédiger un court résumé du rôle de chaque personnage.

Les résultats de travail sont présentés pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises 2**.

Méthode : Promenade au musée : La promenade au musée est une méthode coopérative qui cible la présentation et l'échange de résultats. L'objectif de cette méthode est de permettre à tous les élèves d'accéder aux résultats de leurs camarades et de leur donner la possibilité d'y réagir directement et activement. Ils peuvent par exemple poser des questions, discuter des résultats, les commenter en mettant des autocollants, etc... De cette manière, la part de parole des élèves peut être augmentée. Les affiches didactiques sont exposées de manière bien visible dans différents endroits de la salle de classe, comme dans une galerie. En fonction du nombre d'élèves, l'enseignant forme de nouveaux groupes, dans lesquels se trouve un expert dont le but est de commenter l'affiche didactique. S'il y a 24 élèves dans la classe, quatre groupes de six élèves sont formés à partir des six groupes de quatre qui ont travaillé pendant la phase d'élaboration. Comme il y a moins de groupes que d'affiches, on évite les « bouchons » devant les affiches. L'enseignant donne le signal de départ. Après un temps déterminé, les élèves passent à la prochaine station. Après chaque passage, un expert différent est responsable de l'exposé. Lors d'une discussion finale, le contenu est évalué. Les élèves posent au moins deux questions aux élèves sur chaque poster.

À la fin, le professeur prend des photos de tous les résultats de travail et les met sur Teams. Dans le cas où les présentations ont été créées par Padlet, les élèves téléchargent leurs résultats eux-mêmes sur Teams.

Unité 4

Pendant la **phase d'élaboration 1**, les élèves analysent les missions de chaque personnage à partir du schéma actanciel (M11) qui est mis à leur disposition en version imprimée (format A3) ou bien ils élaborent le schéma en version *Padlet*. En travail de groupe, les élèves identifient le sujet (le héros), la quête (la mission principale), le(s) opposant(s) et le(s) adjuvant(s) de l'histoire. Puis, ils présentent leurs résultats en plénière pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises**. Le professeur prend des photos de tous les résultats de travail et les met sur Teams. Dans le cas où les présentations ont été créés par Padlet, les élèves téléchargent eux-mêmes leurs résultats sur Teams.

Pendant la **phase d'élaboration 2**, les élèves dégagent le schéma narratif : la situation initiale, l'élément perturbateur, le déclenchement, les péripéties, le dénouement et la situation finale. Une fiche de travail (M12) est mise à disposition des élèves. Réfléchir-partager-discuter : Dans une phase de travail individuel, ils remplissent d'abord la fiche de travail en silence. Puis, ils partagent leurs résultats avec leurs partenaires et en discutent. Finalement, pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises**, les résultats de travail sont présentés en plénière et mis sur Teams.

Unité 5

Dans l'unité d'enseignement 5, la **phase d'élaboration 1** est consacrée à une analyse des lieux et du temps. Les élèves évaluent la durée des événements rapportés, analysent les retours en arrière et les ellipses temporelles et identifient les lieux où se déroule l'histoire. Une fiche de travail (M13) est mise à disposition des élèves soit en version imprimée / format DIN A3 soit sur Padlet.

Réfléchir-partager-discuter : Dans une phase de travail individuel, les élèves remplissent d'abord la fiche de travail en silence. Puis, ils partagent leurs résultats avec leurs partenaires et en discutent. Finalement, pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises 2**, les résultats sont présentés en plénière et mis sur Teams à la fin du cours.

Différenciation :

Les élèves plus avancés choisissent un des lieux et le décrivent plus en détail. Ils mettent en relation la durée de la fiction et la longueur de la narration (Discours vs. Histoire)

À la fin du cours, l'enseignant explique les devoirs à faire pour la prochaine séance : Sur Teams, il mettra à disposition des élèves une description de la méthode « chaise chaude » et il demandera aux élèves de travailler en groupe de 4 élèves. Chaque groupe préparera 4 à 5 questions qui seront posées à un des personnages principaux « Ozzy et ses copains » / « Charlie » et qui se réfèrent à la discussion entre les deux protagonistes à la page 42-48 du texte. Pour cela, les élèves sont priés de relire ces passages.

Unité 6

Cette unité d'enseignement traite le sujet du véganisme et la consommation de viande. Il s'agit d'un sujet transversal lié à l'éducation au développement durable.

Pendant la **phase d'élaboration 1**, les élèves répondent à un questionnaire qui est mis à leur disposition sur Mentimeter (M14). À l'aide de ce questionnaire, les élèves parlent de leurs habitudes alimentaires lors de la pause de midi et ils réfléchissent sur leurs habitudes alimentaires en général. Les réponses seront visualisées par le professeur sur le Whiteboard et à la fin du cours, l'enseignant les met sur Teams.

Pendant la **phase d'élaboration 2**, les élèves regardent une vidéo sur le véganisme (M15) et répondent aux questions de la fiche de travail (M16).

Réfléchir-partager-discuter : Dans une phase de travail individuel, les élèves remplissent d'abord la fiche de travail en silence. Puis, ils partagent leurs résultats de travail avec leurs partenaires et en discutent. Finalement, pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises**, les résultats de travail sont présentés en plénière et comparés avec les résultats des autres. Ensuite, tous les résultats de travail sont mis sur Teams.

Pendant la **phase d'élaboration 3**, les élèves analysent le texte de la page 42 à la page 48. En groupe de 3 à 4 élèves, ils répondent aux questions de la fiche de travail (M17) et comparent la définition du véganisme de la vidéo avec celle du texte. Puis, ils décrivent les menus végétariens et non-végétariens dessinés sur les planches et citent les arguments pour un régime végane évoqués dans le texte.

Pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises**, qui est organisée en plénière, les élèves comparent leurs résultats avec ceux des autres, expliquent le véganisme selon la définition de la « vegan society » et analysent les arguments pour un régime végane évoqués dans le texte. Les réponses seront visualisées par le professeur sur le Whiteboard et à la fin du cours, l'enseignant les met sur Teams.

Différenciation :

Les élèves plus avancés peuvent analyser comment la discussion entre les élèves est représentée sur les planches (expression des visages, gestes, bulles, dialogues etc.) et présenter leurs résultats aux autres en plénière. Les résultats seront également téléchargés sur Teams pour compléter le « portefeuille Darwin's Incident ».

Méthode alternative : « Chaise chaude »

Objectifs de la méthode :

- Rendre visible (par confrontation) et connaître les différents points de vue sur un même sujet
- Demander des explications, des détails et des arguments en faveur d'une position donnée
- Encourager une prise de conscience des problèmes en prenant la « chaise chaude »

Cette méthode peut être utilisée lorsqu'il existe des positions extrêmes, éventuellement inconciliables, sur un sujet et qu'une de ces positions doit être examinée de plus près. Dans le cas du manga, cela serait d'un côté la position d'Ozzy et de ses copains et de l'autre côté la position de Charlie et des filles. Pour ce faire, la personne qui défend cette position prend place sur la « chaise chaude » et confronte le groupe à ses thèses (provocantes). La tâche du groupe est de

réfuter ces thèses, de trouver des contre-arguments, etc. Un élève s'assoit sur une chaise chaude et répond aux questions des autres du point de vue d'un personnage dont il prend le rôle.

Cette méthode permet aux élèves de mieux comprendre le caractère ou les motivations d'un personnage central. Il s'agit d'une part d'un exercice de changement de perspective et d'autre part d'une introduction à l'analyse approfondie d'un texte.

La méthode sert à entraîner la compréhension de la lecture. Les élèves démontrent leur compréhension du texte et développent leur imagination en explorant les espaces vides du texte et en développant des modèles d'action alternatifs.

Les élèves s'entraînent à l'expression orale libre (si nécessaire à l'aide de notes). En même temps, les élèves acquièrent un vocabulaire pertinent et consolident les structures grammaticales (notamment par la formation de questionnaires).

Cette méthode est utile après la lecture pour explorer plus en détail les personnages et leurs sentiments, leurs motifs et leurs relations et pour spéculer sur les manières alternatives dont ils auraient pu agir.

05 | Possibilités de différenciation

L'enseignant peut différencier entre les différents niveaux de compétences des élèves en ajoutant les suggestions de différenciation proposées dans ce module ou bien en omettant quelques phases d'élaboration de manière à adapter cette unité aux besoins spécifiques de sa classe.

Bibliographie :

Grieser-Kindel, Christin, Henseler, Roswitha, Möller, Stefan (2015). Le guide des méthodes. 33 Methoden für einen kooperativen und individualisierten Französischunterricht. Paderborn: Schöningh.

06 | Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 1					
10min	Élaboration 1	Description de la couverture du manga	Remue-méninges	M1 La couverture (première) du manga Darwin 's Incident Chapitre 1, ©Shun Umezawa (en version imprimée, sur Smartboard ou sur tablette)	Les élèves ... décrivent la couverture (première) du manga (texte/titre et images).
20min	Élaboration 2	Introduction à la théorie de Darwin	Travail individuel Travail en binômes	M2 Texte La théorie de Darwin M3 Fiche de travail avec instructions (en version imprimée ou sur tablette)	Les élèves ... lisent le texte et répondent ensemble aux questions. ... utilisent le nouveau vocabulaire en contexte.
10min	Application et sédimentation des connaissances acquises	Introduction à la théorie de Darwin	Travail personnel	M3 Fiche de travail	Les élèves ... savent expliquer dans leurs propres mots en quoi consiste la théorie de l'évolution. ... réfléchissent sur la question de la descendance de l'être humain.
10min	Élaboration 3	Travail avec la bande-annonce du manga	Réfléchir – partager – discuter	M4 La bande-annonce du manga Darwin's Incident https://www.kana.fr/series/darwins-incident	Les élèves ... émettent des hypothèses en ce qui concerne le sujet du manga. ... comparent leurs hypothèses.

06 | Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 2					
	Elaboration 0	Introduction à la lecture du manga	Travail en groupe	Devoirs à la maison en groupe de 3 à 4 élèves : M5 Introduction à la lecture du manga : Comment lire un manga ? https://www.manga-tek.fr/comment-lire-manga/	Les élèves ... résumant les aspects les plus importants en ce qui concerne la lecture d'un manga en format PowerPoint.
15min	Élaboration 1	Analyse de la couverture (quatrième) du manga Darwin's Incident	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir-partager-discuter • Les élèves notent leurs résumés sur papier ou sur tablette • Les élèves gardent leurs notes dans un classeur. 	M6 La couverture (quatrième) du manga Darwin's Incident Chapitre 1, ©Shun Umezawa (en version imprimée, sur Smartboard ou sur tablette)	Les élèves ... décrivent la quatrième de la couverture (image). ... lisent le texte et le résumé dans leurs propres mots. ... comparent le résumé du texte avec leurs hypothèses émises après la visualisation de la bande-annonce.
25min	Élaboration 2	Introduction à la lecture du manga : Comment lire un manga ?	Présentation des devoirs en groupe de 3 à 4 élèves	M5 Introduction à la lecture du manga : Comment lire un manga ? https://www.mangatek.fr/comment-lire-manga/	Les élèves ... présentent les aspects les plus importants en ce qui concerne la lecture d'un manga.
10min	Élaboration 3	Perception haptique et caractéristiques optiques de la bande dessinée et du manga	Partage et mise en commun des idées	Perception haptique et caractéristiques optiques de la bande dessinée et du manga	Les élèves ... comparent les perceptions haptiques et les caractéristiques optiques de la bande dessinée et du manga. ... décrivent dans leurs propres mots le toucher « actif » (exploration de la surface, du poids, de la malléabilité du support) du manga.

06 | Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 3					
	Elaboration 0	Lecture du premier chapitre du tome 1 du manga	<ul style="list-style-type: none"> • Devoir à la maison • Travail individuel • Lecture du premier chapitre du tome 1 du manga 	M7 Le manga Darwin's Incident Chapitre 1 , ©Shun Umezawa (en version imprimée, sur Smartboard ou sur tablette) M8 Liste de vocabulaire	Les élèves ... lisent le chapitre 1 à la maison et soulignent vocabulaire inconnu dans le texte et recherchent ces mots dans la liste de vocabulaire. ... résumant le premier chapitre dans leurs propres mots en utilisant au moins 10 mots du vocabulaire inconnu (5 à 6 phrases).
20-30min	Élaboration 1	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer son opinion personnelle • « Qu'est-ce que vous avez aimé le plus en lisant le manga ? » • « Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé ? » 	Set de table (Placemat)	M9 Set de table (Format A3)	Les élèves ... expriment leurs avis personnels.
30min	Élaboration 2	Analyse du schéma des personnages	Travail en groupe à 4 élèves production d'affiches didactiques Différentiation : Les élèves plus avancés peuvent rédiger un court résumé du rôle de chaque personnage	M10 Schéma des personnages (version imprimée en format DIN A3 ou Padlet)	Les élèves ... remplissent le schéma des personnages. ... décrivent la relation de Charlie avec les personnages du manga. ... représentent les liens entre les personnages sous forme de schéma.
20min	Application et sédimentation des connaissances acquises 2	Analyse du schéma des personnages	Travail en groupe à 4 élèves Alternative : Promenade au musée	M10 Schéma des personnages	Les élèves ... présentent les résultats de leur travail. ... décrivent les liens entre les personnages à l'aide des informations qu'ils ont notées sur la fiche de travail.

06

Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 4	à répéter à la fin du manga				
15min	Élaboration 1	Analyse du schéma actanciel	Travail en groupe	Les missions de chaque personnage M11 schéma actanciel (version imprimée en format DIN A3 ou Padlet)	Les élèves ... définissent les missions de chaque personnage à partir du schéma actanciel. ... identifient le personnage principal (le héros), sa quête (la mission principale), son/ses opposant(s) et son/ses adjuvant(s).
10min	Application et sédimentation des connaissances acquises 1	Analyse du schéma actanciel	Travail en groupe	M11 schéma actanciel	Les élèves ... présentent les résultats de leur travail (Tablette ou version imprimée DIN A3). ... sédimentent le savoir nouvellement acquis. ... mettent en pratique la théorie apprise.
15min	Élaboration 2	Analyse du schéma narratif	Réfléchir-partager-discuter (2 élèves)	Le schéma narratif M12 fiche de travail à remplir (version imprimée en format DIN A3 ou Padlet)	Les élèves ... dégagent le schéma narratif : • La situation initiale • L'élément perturbateur, le déclenchement • Les péripéties • Le dénouement • La situation finale
10min	Application et sédimentation des connaissances acquises 2	Analyse du schéma narratif	Travail en groupe	M12 fiche de travail	Les élèves ... présentent les résultats de leur travail (Tablette). ... sédimentent le savoir nouvellement acquis. ... mettent en pratique la théorie apprise.

06 | Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 5	à répéter à la fin du manga				
30min	Elaboration 1	Analyse des lieux et du temps Différentiation : Les élèves plus avancés choisissent un des lieux et le décrivent plus en détail. En outre ils mettent en relation la durée de la fiction et la longueur de la narration (Discours vs. Histoire)	Réfléchir-partager-discuter	Analyse des lieux et du temps M13 fiche de travail à remplir (version imprimée en format DIN A3 ou Padlet)	Les élèves ... évaluent la durée des événements rapportés. ... analysent les retours en arrière et les ellipses temporelles. ... identifient les lieux où se déroule l'histoire.
20min	Application et sédimentation des connaissances acquises 1	Analyse des lieux et du temps	Cours magistral	M13 fiche de travail remplie	Les élèves ... présentent les résultats de leur travail (Tablette). ... sédimentent le savoir nouvellement acquis. ... mettent en pratique la théorie apprise.
	Devoirs				Les élèves préparent des questions pour la « chaise chaude ».

06 | Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 6	Le véganisme et la consommation de viande	Education au développement durable Sujet transversal			
10min	Elaboration 1	Habitudes alimentaires des élèves	Travail individuel Les réponses seront visualisées sur le Whiteboard/ tableau	M14 Quiz « Qu'est- ce que tu manges à la cantine et pourquoi ? »	Les élèves ... répondent au questionnaire. ... parlent de leurs habitudes alimentaires lors de la pause de midi. ... réfléchissent sur leurs habitudes alimentaires.
10min	Elaboration 2	Le véganisme	Travail en groupe Réfléchir-partager-discuter	M15 Vidéo : C'est quoi être végane ? https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-etre-vegane M16 fiche de travail	Les élèves ... regardent la vidéo et répondent aux questions.
10min	Application et sédimentation des connaissances acquises 1	Le véganisme	Travail en groupe	M16 fiche de travail	Les élèves ... comparent leurs résultats avec les résultats des autres. ... savent définir et expliquer le véganisme.
20min	Elaboration 3	Le véganisme Différentiation : Les élèves plus avancés peuvent analyser comment la discussion entre les élèves est représentée sur les planches (expression des visages, gestes, bulles, dialogues etc.)	Travail en groupe de 3 à 4 élèves Alternative : Chaise chaude	« Ozzy et Charlie discutent le véganisme » pages 42-48 Fiche de travail M17	Les élèves ... comparent la définition du véganisme de la vidéo avec celle du texte. ... décrivent les menus végétariens et non-végétariens dessinés sur les planches. ... citent les arguments pour un régime végane évoqués dans le texte.
10min	Application et sédimentation des connaissances acquises 2	Le véganisme	Travail en grand groupe	M17 fiche de travail	Les élèves ... comparent leurs résultats avec les résultats des autres. ... savent définir et expliquer le véganisme selon la définition de la « vegan society ». ... analysent les arguments pour un régime végane évoqués dans le texte.

1.3 Planification de l'unité #Manga Darwin's Incident Enseignement général cours de base et Régime préparatoire

Ce module a été conçu en collaboration avec Pierre Bache, enseignant-fonctionnaire à l'Attert-Lycée Redange, Alessandra Pasquarelli, enseignante-fonctionnaire au Lycée Mathias Adam, Nancy Morys du département de sciences humaines de l'Université du Luxembourg et Katharina Antonia Michiko Tremmel du département LUCET (Luxembourg Center of Educational Testing) de l'Université du Luxembourg.

01 | Modalités de l'unité

1. Public visé : classes 7e-5e Enseignement général cours de base et Régime préparatoire
2. Local : pas de local spécial à prévoir
3. Matériel nécessaire :
Le manga Darwin's Incident Tome 1 ou Darwin's Incident Chapitre 1, ©Shun Umezawa disponible gratuitement en ligne sous <https://www.kana.fr/produit/darwins-incident-t1/#extrait>.
Des ordinateurs ou tablettes peuvent être utilisés pour lire le chapitre 1 et les instructions. Ces dernières peuvent aussi être tout simplement imprimées.
4. Durée : 5 heures d'enseignement (5 x 50 minutes)

02 | Contextualisation des Savoirs

« L'éducation au développement durable (EDD) est devenue une mission incontournable de l'école, mais aussi des structures extrascolaires. » (MENJE, 2023).

Depuis 2019, le Luxembourg organise une Foire de l'éducation au développement durable (Foire fir Bildung fir nohalteg Entwécklung, BNE) pendant laquelle des organisations de différents secteurs proposent des activités éducatives et de sensibilisation visant à développer l'esprit critique des jeunes, à inciter à questionner notre mode de consommation et à prendre des mesures pour créer un monde plus juste et plus durable (MENJE, 2023).

Le guide de l'UNESCO recommande l'intégration de l'EDD dans les manuels scolaires de toutes les matières ainsi que la lecture de textes littéraires en rapport avec ce sujet. Dans un chapitre dédié aux langues/à l'enseignement des langues, les auteurs expliquent les potentiels des cours de langue et de littérature pour le traitement de cette thématique en salle de classe. La littérature ajoute une autre dimension à l'enseignement et à l'apprentissage des langues, à savoir

les compétences d'interprétation et de réflexion. À l'aide de la littérature, les élèves apprennent à identifier des perspectives multiples sur un sujet, ainsi que les perspectives et les valeurs nécessaires pour un monde durable (UNESCO MGIEP, 2017).

Le présent module *#Manga Darwin's Incident* cherche à exploiter la fascination des jeunes pour le genre littéraire des mangas. L'objectif est de motiver les jeunes pour la lecture en se basant sur un genre littéraire qui fait partie de leur vie quotidienne et qui correspond à leurs intérêts avec le but d'augmenter leur motivation de lecture également en dehors de la salle de classe.

Cette unité d'enseignement *#Manga Darwin's Incident* traite de la thématique du développement durable qui est intégrée dans un scénario de science-fiction, ce qui mène à une réflexion sur les scénarios possibles du futur de l'humanité.

Bibliographie :

- Ministère de L'Education nationale et de la jeunesse, Luxembourg. (2023). Portail de l'éducation au développement durable. <https://bne.lu/>
- Ministère de L'Education nationale et de la jeunesse, Luxembourg. (2023). 4e BNE Foire : rendez-vous incontournable pour les acteurs de l'éducation au développement durable. <https://men.public.lu/de/actualites/communiqués-conference-presse/2023/04/20-bne-foire.html>
- UNESCO Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development. (2017). Textbooks for sustainable development: a guide to embedding. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259932.locale=en>

03 | Transposition didactique

A. Objectifs d'apprentissage et compétences visées

Compétences visées ESG (niveau de base) et régime préparatoire

Le présent module vise à promouvoir les compétences suivantes :

1. Compréhension écrite et (audio)visuelle

Les élèves comprennent un texte/une vidéo adapté à leur âge et à leur niveau. Ils savent faire preuve de leur compréhension d'un texte/ d'une vidéo à 3 niveaux :

- Compréhension globale : Les élèves savent cerner la thématique, la problématique et l'objet principal du texte/de la vidéo.
- Compréhension sélective : Les élèves savent identifier des informations dispersées dans le texte/de la vidéo, les mettre en rapport, les combiner et les comparer.
- Compréhension affinée : Les élèves savent recourir à des éléments du texte / de la vidéo afin d'en tirer une interprétation cohérente ou afin de confronter les élèves à une expérience de leur propre vécu pour aboutir à une prise de position personnelle.
- Compétence en matière d'images. Les élèves savent analyser les images en relation avec le texte / la vidéo (visual literacy).

2. Expression écrite

- Les élèves savent résumer et/ou transformer un texte tout en respectant les indices du texte de départ.

3. Expression orale

- Présentation orale préparée : Les élèves savent concevoir un résumé cohérent et structuré, parfaitement intelligible pour un public qui n'a pas lu le manga (affiches didactiques, aperçu Netflix).
- Les élèves savent transposer un texte dans un autre domaine générique (affiches didactiques, biblioboîte).

4. Compétences littéraires

- Les élèves comparent plusieurs bandes dessinées de styles différents, comparent les différents genres, traditions et expressions (comic, graphic novel, bande dessinée, roman graphique, manga, ...)
- Analyse de texte et élaboration du schéma des personnages ainsi que l'analyse des lieux et du temps
- Les élèves transforment le texte d'une manière créative dans une biblioboîte et rentrent ainsi en contact avec le texte

B. Justification didactique

Le rapport national de l'éducation a relevé que dans l'enseignement secondaire l'EDD est intégré d'une manière exemplaire dans les programmes de biologie de 10e ainsi que dans le programme

de Vie et Société qui incluent de nombreuses thématiques relatives au développement durable, mais elle n'est pas encore incluse systématiquement dans toutes les matières (De Haan, 2021). L'UNESCO attribue une grande importance à la littérature, à l'aide de laquelle les élèves apprennent à adopter des perspectives multiples sur un sujet, ainsi que les valeurs nécessaires pour un monde durable (UNESCO MGIEP, 2017). Le présent module vise à répondre à cette revendication d'intégrer l'EDD en classe de littérature. Le genre littéraire du manga aide à promouvoir l'envie de lecture des jeunes et à susciter leur motivation. Le travail avec le manga combine l'analyse de texte traditionnelle avec des méthodes littéraires qui mettent l'accent sur les méthodes de transformation textuelle innovantes.

C. Réduction didactique

Le présent module propose une planification détaillée de cinq unités d'enseignement consécutives autour du chapitre 1 du manga et montre un exemple d'intégration du genre littéraire du manga dans le cours de langue et de littérature. Les unités d'enseignement proposent une combinaison de méthodes d'analyses littéraires traditionnelles et de méthodes qui ciblent une approche orientée vers l'action et la transformation créative du texte. Les élèves connaissent les stratégies et modes d'analyse littéraire d'un manga ce qui leur permet une lecture plus profonde et détaillée de ce dernier.

Dans la rubrique contextualisation des savoirs nous avons montré l'importance d'intégrer l'EDD dans toutes les matières. L'histoire de Darwin's Incident offre plusieurs sujets liés à l'éducation au développement durable qui sont traités dans cette unité d'enseignement. Même si l'histoire est fictive, elle fait référence à la vie réelle des jeunes et traite des sujets de la vie quotidienne comme les habitudes alimentaires, la consommation de viande, etc... Le présent module propose également des idées pour la lecture complète du manga avec une série de suggestions d'unités d'enseignement pendant et après la lecture comme les droits des animaux, le terrorisme, le genre du manga, la fiction versus la science actuelle ou les effets spéciaux du manga.

04 | Déroulement de l'unité

Dans ce module, les élèves lisent le premier chapitre du manga Darwin's Incident de ©Shun Umezawa en version imprimée, sur Smartboard ou sur tablette. Un extrait du chapitre 1 du tome 1 est disponible gratuitement en ligne. Les élèves ont le choix entre la lecture d'une version en ligne ou le PDF à télécharger sous <https://www.kana.fr/produit/darwins-incident-t1/#extrait>.

Unité 1

Comme entrée en matière dans cette première unité d'enseignement, le professeur utilise la couverture du manga qui peut être visualisée sur le whiteboard. Pendant la **phase d'élaboration 1**, les élèves décrivent la première du manga (M1). La description des élèves se focalise sur le texte, le titre et les images.

L'enseignant note les descriptions des élèves sur le tableau ou la tablette afin de pouvoir comparer les réponses plus tard avec les hypothèses après le visionnage de la bance-annonce. La **phase d'élaboration 2** est consacrée à un exercice de compréhension audiovisuelle.

L'enseignant met à disposition des élèves la vidéo (M21) - 1 jour, 1 question: Qui était Darwin ? disponible sous le lien suivant : <https://www.youtube.com/watch?v=tPD2Jl8J5SI> (Paramètres : Playback speed 0.75 et sous-titres en français)

Compréhension globale : Les élèves regardent la vidéo entière une première fois sans prendre de notes. Avant le visionnage de la vidéo, l'enseignant donne la consigne suivante aux élèves : « Dans la vidéo, on voit plusieurs animaux. Lesquels ? » Après ce premier visionnage, les élèves reçoivent la fiche de travail (M22) et répondent à la première question.

Compréhension sélective : Pendant le deuxième visionnage, l'enseignant visualise les séquences en faisant des pauses après chaque question (compréhension sélective). Chaque séquence est à répéter 2 à 3 fois selon le niveau de compétences des élèves. La fiche de travail (M22) utilise des graphiques qui apparaissent dans la vidéo afin de faciliter la compréhension orale par les images.

Alternative/ différenciation :

Devoirs ou en salle de classe : Les élèves s'enregistrent sur le smartphone et envoient le fichier à l'enseignant via Teams.

Selon les besoins spécifiques des élèves, l'enseignant peut également choisir entre les deux méthodes de Différenciation mentionnées ci-dessous.

Différenciation :

1. Visionnage sans le son

L'enseignant montre la vidéo sans le son. Après avoir regardé la vidéo, les élèves décrivent les images et émettent des hypothèses sur le sujet de la vidéo. En se concentrant uniquement sur les images, les élèves sont plus attentifs et montrent davantage de curiosité. Cette méthode leur permet d'observer les images très en détail et favorise une réception intensive. Très souvent, une réception intensive n'est pas possible dans le cas où les élèves ont peur de ne pas comprendre le dialogue à la première écoute.

- L'enseignant visualise la vidéo 2 fois sans le son
- Premier visionnage sans le son:
 - les élèves notent leurs premières impressions et tout ce qui leur paraît intéressant
 - De quoi s'agit-il dans la vidéo ?
- Deuxième visionnage sans le son :
 - Les élèves se concentrent encore une fois sur les images. Ils notent plus de détails sur les circonstances (temps et lieux), les personnages, l'action, les bruits, la musique, etc...
- Les élèves comparent leurs notes avec celles de leur partenaire ou en groupe
- Les élèves présentent leurs résultats de travail en plénière
- L'enseignant note les réponses au tableau
- Troisième visionnage avec le son :
 - Les élèves se concentrent sur les différences entre leurs notes et la vidéo.

2. Visionnage partagé

Il s'agit d'une forme d'échange d'informations où les élèves disposent d'informations différentes. La classe est divisée en deux groupes. Une partie de la classe regardera la vidéo, l'autre partie se contentera de l'écouter. La vidéo est visionnée deux fois.

Premier visionnage : Travail à 2

- Le groupe A voit la vidéo sans le son.
- Le groupe B écoute seulement le son.
- Pendant le visionnage, le groupe B tourne le dos à l'écran.
- Les élèves prennent des notes et notent des informations sur les questions suivantes : Quoi ? Qui ? Où ? Comment ? Pourquoi ?

Deuxième visionnage :

- Après le deuxième visionnage, les élèves comparent leurs notes avec leurs camarades de classe. 2 élèves du groupe A travaillent avec 2 élèves du groupe B et échantent les informations.

Troisième visionnage :

- Tous les élèves (groupe A et groupe B) regarderont le film ensemble. Ils font attention aux différences et les discutent après le troisième Visionnage.

Unité 2

Pendant la **phase d'élaboration 1**, les élèves regardent la vidéo (M23) C'est quoi un manga ? 1 jour, 1 question, disponible sous le lien <https://www.youtube.com/watch?v=ZOyeW-ewKHs>. (Paramètres : Playback speed 0.75 et sous-titres)

Entrée en matière :

L'enseignant visionne la séquence suivante (minute 0 :09) de la vidéo et les élèves émettent des hypothèses concernant la question de savoir ce qu'est qu'un manga.

Compréhension globale : Les élèves regardent la vidéo entière une première fois sans prendre de notes. Avant le visionnage de la vidéo, l'enseignant donne la consigne suivante aux élèves : « Certains mangas sont mondialement connus. Lesquels ? Tu peux dessiner ta réponse ou écrire les noms des mangas »

Après ce premier visionnage, les élèves reçoivent la fiche de travail (M24) et répondent à la première question.

Compréhension sélective : Pendant le deuxième visionnage, l'enseignant visualise les séquences en faisant des pauses après chaque question (compréhension sélective). Chaque séquence est à répéter 2 à 3 fois selon le niveau de compétences des élèves. La fiche de travail (M24) utilise des graphiques qui apparaissent dans la vidéo pour ainsi faciliter la compréhension orale.

Selon les besoins spécifiques des élèves, l'enseignant peut également choisir entre les deux méthodes de Différentiation mentionnées dans l'unité 1.

Pendant la **phase d'élaboration 2**, l'enseignant montre aux élèves la bande-annonce du manga Darwin's Incident (M4) qui est disponible sous <https://www.kana.fr/series/darwins-incident>. Les élèves essaient de dégager les traits caractéristiques du manga. D'abord, ils travaillent individuellement, puis ils s'échangent avec leurs partenaires et comparent leurs hypothèses avec leurs camarades de classe (Méthode : Réfléchir – partager – discuter).

A la fin de cette unité d'enseignement, l'enseignant donne un devoir à la maison. Pour le prochain cours, les élèves sont priés de lire le premier chapitre du manga (M7), de souligner le vocabulaire inconnu dans le texte et de rechercher ces mots dans la liste de vocabulaire (M25) qui sera mise à leur disposition. Après la lecture, les élèves soulignent les mots inconnus dans le texte et les recherchent dans la liste de vocabulaire. (Différentiation : Les élèves plus avancés recherchent les mots inconnus sur internet.) Les élèves apprennent le nouveau vocabulaire et le pratiquent à l'aide des exercices disponibles sur Kahoot.

Unité 3

Cette troisième unité commence avec le contrôle des devoirs à la maison. Dans l'unité 3, les élèves se sont familiarisés avec les spécificités les plus frappantes du manga. Dans la **phase d'élaboration 1**, l'enseignant met à disposition des bandes dessinées où il laisse les élèves présenter leurs bandes dessinées préférées. Dans cette phase, il s'agit de comparer les perceptions haptiques/tactiles et les caractéristiques optiques de la bande dessinée et du manga. Les élèves décrivent les différents styles de dessin et expliquent dans leurs propres mots les différences entre les dessins des mangas et ceux des bandes dessinées. Les élèves plus avancés décrivent le toucher «actif» du manga et de la bande dessinée, c'est-à-dire l'exploration de la surface, du poids, de la malléabilité du support du manga (couverture souple, petit format, poids léger, etc.).

En **phase d'élaboration 2**, les élèves donnent leur avis personnel sur leur expérience de lecture et les aspects qu'ils ont aimés le plus en lisant le manga ; ceci avec le but de les amener à réfléchir, à écrire et à partager leurs idées. L'enseignant distribue des sets de table (M9) en format A3 et explique la méthode. Les élèves travaillent en groupes de 4. Le set de table est divisé en quatre rubriques : le personnage de Charlie, l'ingéniosité, les dessins, les tensions. Chaque élève travaille sur une case et note d'abord ses pensées en silence. Ensuite, les élèves font tourner la feuille de manière que chaque élève soit assis devant une nouvelle case jusqu'à ce que chacun ait inscrit ses pensées dans les 4 cases. Ensuite, les élèves présentent mutuellement leurs idées dans le sens des aiguilles d'une montre et se mettent d'accord sur les points communs qu'ils inscrivent au milieu de la feuille. À la fin, ils présentent leur résultat en plénière.

Note : Comme alternative ou différenciation, le présent module propose de remplacer les unités 4 et 5 par un travail en groupe pendant lequel les élèves construisent une « Biblioboîte Darwin's Incident » (voir explications tout en bas).

Unité 4

Pendant la **phase d'élaboration 1**, les élèves élaborent le schéma des personnages (M10) qui est mis à leur disposition soit en version imprimée (format A3) soit en version *Padlet* afin qu'ils puissent produire des affiches pédagogiques. En travail de groupe de 2 à 3, les élèves remplissent le schéma des personnages. Ils décrivent la relation de Charlie avec les personnages du manga et expliquent les liens entre les personnes.

Les résultats de travail sont présentés pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises**.

Méthode : Promenade au musée : La promenade au musée est une méthode coopérative qui vise la présentation et l'échange des résultats des travaux de groupe. L'objectif de cette méthode est de permettre à tous les élèves d'accéder aux résultats de leurs camarades et de leur donner la possibilité d'y réagir directement. Ils peuvent par exemple poser des questions, discuter des résultats, les commenter en mettant des autocollants, etc... De cette manière, la part de parole des élèves peut être augmentée. Les affiches didactiques sont exposées de manière bien visible dans différents endroits de la salle de classe, comme dans une galerie. En fonction du nombre d'élèves, l'enseignant forme de nouveaux groupes, dans lesquels se trouve un expert par affiche didactique. S'il y a 24 élèves dans la classe, quatre groupes de six élèves sont formés à partir de six groupes de quatre qui ont travaillé pendant la phase d'élaboration. Comme il y a moins de groupes que d'affiches, on évite les « bouchons » devant les affiches. L'enseignant donne le signal de départ. Après un temps déterminé, les élèves passent à la prochaine station. Après chaque passage, un expert différent se charge de l'exposé. Lors d'une discussion finale, le contenu est évalué. Les élèves posent au moins deux questions aux élèves sur chaque poster.

À la fin, le professeur prend des photos de toutes les affiches et les mets sur Teams. Dans le cas où les présentations ont été créés par Padlet, les élèves téléchargent eux-mêmes leurs résultats sur Teams.

Unité 5

L'unité d'enseignement 5, la **phase d'élaboration 1**, est consacrée à une analyse des lieux et du temps. Les élèves évaluent la durée des événements rapportés, analysent les retours en arrière et les ellipses temporelles et identifient les lieux où se déroule l'histoire. Une fiche de travail (M13) est mise à disposition des élèves soit en version imprimée / format DIN A3 soit sur Padlet. Réfléchir-partager-discuter : Dans une phase de travail individuel, les élèves remplissent la fiche de travail en silence. Puis, ils partagent leurs résultats de travail avec leurs partenaires et en discutent. Pendant la **phase d'application et de sédimentation des connaissances acquises**, les résultats de travail sont présentés en plénière et mis sur Teams à la fin du cours.

05 | Possibilités de différenciation

L'enseignant peut différencier entre les différents niveaux de compétences des élèves en ajoutant les suggestions de différenciation proposées dans ce module, soit omettant quelques phases d'élaboration afin d'adapter cette unité aux besoins spécifiques de sa classe.

Comme alternative ou différenciation, le présent module propose également de remplacer les unités 4 et 5 par un travail en groupe pendant lequel les élèves construisent une biblioboîte.

« Biblioboîte Darwin's Incident »

Une « biblioboîte Darwin's Incident » peut être créée par les élèves au cours des unités d'enseignement proposés ou pour remplacer les unités 4 et 5 du présent module pour Enseignement général cours de base et Régime préparatoire.



https://www.edumedia.lu/lesson/book-in-a_box/

Objectifs:

- Soutien et accompagnement du processus de lecture des élèves
- La biblioboîte rend le contenu du manga concret et tangible et permet un accès plus concret au texte.
- La construction de la biblioboîte permet d'établir un lien concret avec le monde des élèves.
- Elle offre de multiples occasions d'échange sur la littérature et sur les expériences de lecture des élèves.

Les élèves peuvent travailler individuellement ou en groupe de 2 à 3 élèves :

Travail en groupe :

Visualisation de différentes séquences du premier chapitre en travail de groupe.

Travail individuel :

Visualisation du premier chapitre du manga en travail individuel.

Séquence	Page	Sujet
1	3-9	Prise d'assaut de l'Institut de recherche biologique – Libération des animaux de laboratoire par l'ALA, un groupe d'activistes œuvrant pour les droits des animaux
2	9-11	La naissance de l'humanzée à l'Institut de recherche sur les primates
3	14-22	La relation de Charlie avec ses parents adoptifs et avec la nature
4	22-36	Le premier jour de Charlie au lycée : Le sauvetage de Lucy et du chat
5	37-42	Rencontre avec Lucy à la cafétéria – Comment est-ce qu'un humanzée et un humain voient le monde ?
6	42-48	Ozzy et Charlie discutent le véganisme
7	49-50	Conversation entre Charlie et sa mère après l'école
8	51-62	Attentat de l'ALA au « Steak House Empire Grill » à New York

Instructions pour les élèves (comment la faire)

- Liste de matériel
- Comment construire la boîte :
 - le couvercle
 - l'intérieur du couvercle
 - le contenu de la boîte
 - comment présenter le livre
 - structure de la présentation
 - prendre des notes et préparer des aide-mémoires

disponibles sous : <https://www.edumedia.lu/lesson/book-in-a-box/> .

Le cas échéant, le professeur peut mettre à disposition des élèves un support linguistique pour commencer la présentation, pour parler de l'action, pour rendre le manga intéressant, pour parler de la boîte, les objets de la biblioboîte et pour donner leur opinion personnelle.

Bibliographie :

Grieser-Kindel, Christin. Henseler, Roswitha. Möller, Stefan (2015). Le guide des méthodes. 33 Methoden für einen kooperativen und individualisierten Französischunterricht. Paderborn: Schöningh.

06

Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 1					
30min	Élaboration 1	Description de la couverture du manga	Remue-méninges (Brainstorming) Travail en groupe de 2 à 3 élèves	M1 La couverture (première) du manga Darwin's Incident Chapitre 1, ©Shun Umezawa (en version imprimée, sur Smart-board ou sur tablette)	Les élèves ... décrivent la couverture (première) du manga (texte/titre et images) ... visualisent et notent leurs réponses sur des affiches ou un autre support ... présentent leurs résultats devant la classe
20min	Élaboration 2	Qui était Darwin ? Différenciation : 1.) Visionnage sans le son 2.) Visionnage partagé	Groupe – classe Mise en commun (Ipad et écouteurs disponibles pour chaque enfant)	M21 Vidéo Qui était Darwin ? - 1 jour, 1 question: https://www.youtube.com/watch?v=tPD2Ji8J5S (Playback speed 0.75 et sous-titres) M22 Fiche de travail – questionnaire (en version imprimée ou sur tablette)	Les élèves ... regardent et écoutent la vidéo ... répondent aux questions ... savent expliquer dans leurs propres mots qui était Charles Darwin Alternative/ différenciation : devoir à domicile ou travail personnel en classe Les élèves s'enregistrent sur le smartphone et envoient le fichier à l'enseignant via Teams

06

Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 2					
30min	Elaboration 1	Introduction au genre littéraire du manga Différentiation : 1.) Visionnage sans le son 2.) Visionnage partagé	Travail en grand groupe Mise en commun / synthèse	M23 Vidéo C'est quoi un manga ? 1 jour, 1 question: https://www.youtube.com/watch?v=Z0yeW-ewKHs (Playback speed 0.75 et sous-titres) M24 Fiche de travail : C'est quoi un manga ?	Les élèves ... émettent des hypothèses ... regardent et écoutent la vidéo ... répondent aux questions ... savent expliquer dans leurs propres mots les caractéristiques d'un manga. ... comparent les résultats de travail avec leurs hypothèses. [Note : caractéristiques du manga Couverture souple petit format, poids léger Se lit de droite à gauche Dessins noir et blanc Dessins dynamiques personnages tout petits, déformés ou énormes. grands yeux]
10min	Élaboration 2	Travail avec la bande-annonce du manga	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir – partager – discuter • Les élèves notent leurs hypothèses sur papier ou sur tablette. 	M4 La bande-annonce du manga Darwin's Incident https://www.kana.fr/medias/darwins-incident-teaser/	Les élèves ... émettent des hypothèses concernant le sujet du manga ... comparent leurs hypothèses [Note: Les élèves gardent leurs notes/affiches sur tablette ou dans un classeur]
10min	Élaboration 0	Lecture du premier chapitre du tome 1 du manga	Devoir à la maison Travail individuel Lecture du premier chapitre du tome 1 du manga	M7 Le manga Darwin's Incident Chapitre 1 , ©Shun Umezawa (en version imprimée, sur Smartboard ou sur tablette) M25 Liste de vocabulaire M26 Kahoot entraînement vocabulaire	Les élèves ... lisent le chapitre 1 à la maison et soulignent le vocabulaire inconnu dans le texte ... recherchent ces mots dans la liste de vocabulaire ... les élèves plus avancés recherchent les mots inconnus sur internet ... apprennent et utilisent le nouveau vocabulaire à l'aide des exercices disponibles sous Kahoot entraînement vocabulaire

06

Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 3					
10min	Contrôle des devoirs à domicile				
10min	Élaboration 1	Perception haptique et caractéristiques optiques de la bande dessinée et du manga	Partage et mise en commun des idées	Perception haptique (tactile) et caractéristiques optiques de la bande dessinée et du manga	Les élèves ... comparent les perceptions haptiques/tactiles et les caractéristiques optiques de la bande dessinée et du manga ... décrivent dans leurs propres mots le toucher « actif » (exploration de la surface, du poids, la malléabilité du support) du manga
30min	Élaboration 2	Exprimer son opinion personnelle « Qu'est-ce que vous avez aimé le plus en lisant le manga ? » « Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé ? »	Set de table (Placemat)	M9 Set de table (Format A3)	Les élèves ... expriment leurs avis personnels ... comparent leurs opinions, en discutent avec leurs camarades de classes et essayent de parvenir à un résultat ... discutent les résultats de tous les groupes en classe.

06

Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 4	à répéter à la fin du manga				Alternative / Différentiation: Biblioboîte Darwin's Incident
30min	Élaboration 1	Analyse du schéma des personnages	Travail en groupe à 4 élèves production d'affiches didactiques	M10 Schéma des personnages (version imprimée en format DIN A3 ou Padlet)	Les élèves ... remplissent le schéma des personnages ... décrivent la relation de Charlie avec les personnages du manga ... mettent les liens entre les personnes en relation dans un schéma
20min	Application et sédimentation des connaissances acquises 1	Analyse du schéma des personnages	Travail en groupe à 4 élèves Alternative : Promenade au musée	M10 Schéma des personnages	Les élèves ... présentent les résultats de leur travail ... décrivent les liens entre les personnages à l'aide des informations qu'ils ont notées sur la fiche de travail

06

Planification détaillée de l'unité

Durée	Phases	Focus	Formes Sociales/ Méthodes	Matériels et Supports	Processus d'apprentissage
Unité 5					Alternative / Différentiation: Biblioboîte Darwin's Incident
30min	Élaboration 1	Analyse des lieux et du temps	Réfléchir – partager – discuter	Analyse des lieux et du temps M13 fiche de travail à remplir (version imprimée en format DIN A3 ou Padlet)	Les élèves ... évaluent la durée des événements rapportés ... analysent les retours en arrière et les ellipses temporelles ... identifient les lieux où se déroule l'histoire
20min	Application et sédimentation des connaissances acquises 1	Analyse des lieux et du temps	Cours magistral	M13 fiche de travail remplie	Les élèves ... présentent les résultats de leur travail (Tablette) ... regroupent et notent le savoir nouvellement acquis ... mettent en pratique la théorie apprise

1.4 Matériel pédagogique

M1 | Darwin's Incident 1 – Couverture (première)



©Shun Umezawa <https://www.kana.fr/produit/darwins-incident-t1/>

M2 | Qui était Charles Darwin ?

Charles Darwin, un naturaliste¹ britannique, a révolutionné la biologie grâce à ses voyages à bord du Beagle et ses recherches² sur l'évolution³ des espèces⁴ vivantes.

Charles Darwin naît le 12 février 1809 à Shrewsbury en Angleterre. Fils de médecin, le jeune Britannique a rapidement décidé de suivre des études médicales. Finalement peu intéressé par ces études, il commence à se passionner pour l'histoire naturelle et participe à des recherches sur des organismes marins⁵. Charles préfère développer ses connaissances sur l'histoire naturelle⁶ auprès d'un professeur de botanique. Le destin du jeune scientifique change quelques années plus tard, en 1831, lorsqu'il embarque⁷ à bord du HMS Beagle en tant que naturaliste.



L'aventure du Beagle dure cinq années. De 1831 à 1836 l'équipage⁸ réalise trois voyages⁹ d'exploration¹⁰ notamment en Amérique du Sud et dans l'océan Indien. (...) Sur les îles Galápagos, les scientifiques s'intéressent notamment à plusieurs espèces de pinsons¹¹ présentant à la fois des ressemblances et des différences.



L'observation de ces oiseaux, de même que toutes les données collectées durant les expéditions du Beagle, fournissent au naturaliste la base nécessaire pour créer sa théorie de l'évolution. Il expose cette dernière deux décennies plus tard, à l'âge de 50 ans, dans son ouvrage *L'origine des espèces* publié le 24 novembre 1859. L'œuvre fait grand bruit au sein de la communauté scientifique.

Qu'est-ce que la théorie de l'évolution ?

La théorie de l'évolution dit que toutes les espèces vivantes sont constamment en transformation et subissent au fil du temps et des générations des modifications. Ce concept a été présenté par Charles Darwin dans son ouvrage *L'origine des espèces* publié le 24 novembre 1859. Depuis, il a transformé la biologie en fournissant la pièce clé pour expliquer les variations du vivant.

Selon la théorie du naturaliste britannique, l'évolution peut permettre, sur des périodes de temps¹² plus ou moins longues, l'apparition de nouvelles comme la disparition d'anciennes espèces. Ceci, à travers différents phénomènes, dont la sélection naturelle. Cette expression signifie qu'au sein d'une même espèce, les individus les mieux adaptés à leur environnement se reproduisent plus que les autres.

Cette même théorie signifie également que toutes les espèces vivantes, y compris l'homme, descendent d'un¹³ ou de plusieurs ancêtres¹⁴ communs.

D'après un texte sur geo.fr : Texte original : <https://www.geo.fr/histoire/charles-darwin-quest-ce-que-la-theorie-de-levolution-208353>, EMELINE FÉRARD Publié le 11/02/2022 à 14h17 - Mis à jour le 11/02/2022

1	le/la naturaliste	der/die Naturforscher*in
2	la recherche	die Forschung
3	l'évolution (f.)	die Evolution Passage d'un état à un autre.
4	les espèces (f.)	die Arten Synonymes : races, types, variétés
5	l'histoire naturelle	die Naturgeschichte
6	l'organisme marin (m.)	der Meeresorganismus
7	embarquer	an Bord gehen
8	l'équipage (m.)	die Besatzung
9	le voyage	die Reise
10	l'exploration (f.)	die Erkundung Ici : découverte de nouveaux territoires, de régions inconnues
11	le pinson	der Fink
12	la période de temps	die Zeitperiode
13	descendre de qn.	von jdm. abstammen
14	les ancêtres (m.)	die Vorfahren Ceux qui ont vécu avant nous, les hommes des siècles passés.

M3 | Qui était Darwin?

Lisez le texte (M2) et répondez aux questions :

1. Expliquez dans vos propres mots qui était Charles Darwin. (lignes 5 à 10)

.....

.....

.....

.....

2. Où et quand est-ce que les voyages d'exploration du Beagle ont eu lieu ? (lignes 11-12)

.....

.....

.....

.....

3. Pour quelle raison est-ce que le pinson représente un centre d'intérêt particulier pour l'équipage ? (lignes 13-14)

.....

.....

.....

.....

4. Qu'est-ce qui fournit à Darwin la base nécessaire pour créer sa théorie de l'évolution ? (lignes 15-16)

.....

.....

.....

.....

5. Où et quand est-ce que Darwin a publié sa théorie ? (lignes 16-18)

.....
.....
.....

6. Expliquez la phrase suivante : L'œuvre fait grand bruit au sein de la communauté scientifique. (ligne 18)

.....
.....
.....

7. Expliquez dans vos propres mots ce que dit la théorie de l'évolution. (lignes 20-21)

.....
.....
.....
.....

8. Qu'est-ce que le phénomène de la sélection naturelle ? Expliquez l'idée dans vos propres mots. (lignes 24-28).

.....
.....
.....

9. La théorie de Darwin signifie également que toutes les espèces vivantes, y compris l'homme, descendent d'un ou de plusieurs ancêtres communs. Qu'est-ce que cela implique pour la descendance de l'être humain ? (lignes 29-30)

.....
.....
.....
.....

M4 | Darwin's Incident – Bande-annonce

Darwin's Incident –
Bande-annonce



M5 | Comment lire un manga ?

Comment lire un manga ?



M6 | Darwin's Incident 1 – Couverture (quatrième)

L'enseignant mettra le document à disposition des élèves.

M7 | Darwin's Incident – Chapitre 1

Darwin's Incident – Chapitre 1



Page		
p.1	un institut de recherche	ein Forschungsinstitut
p.7	le démon	Synonyme : le diable der Teufel
p.8	lever le camp	Familier : partir, quitter un lieu, une réunion
p.8	rappliquer	Ici : arriver
p.9	n'avoir rien à foutre	Ici : y être indifférent Es ist ihnen egal / gleichgültig.
p.9	la loi de protection des animaux	das Tierschutzgesetz
p.9	le fourgon	voiture longue et couverte
p.9	se grouiller	se dépêcher, faire vite Synonymes : se hâter, se presser
p.9	Saint-Louis, Missouri	Saint-Louis : ville indépendante du Missouri, deuxième plus grande ville de l'État américain du Midwest avec un important port sur le fleuve Mississippi. (source : Wikipedia)
p.9	un primate	ein Primat Zur Gruppe der Primaten zählen wir Menschen, die großen Menschenaffen (Gorilla, Schimpanse, Orang-Utan, Bonobo) und Affen (wie zum Beispiel Makaken, Krallenaffen oder Paviane), die auch als nicht menschliche Primaten bezeichnet werden. Forschung mit freiwilligen menschlichen Probanden sowie Tierversuche mit nicht menschlichen Primaten sind in Deutschland im Rahmen der sehr strengen gesetzlichen Regelungen erlaubt. (Quelle: Max-Planck-Gesellschaft: https://www.mpg.de/10938987/tierversuche-primaten)

p.10	le décryptage	die Entzifferung
p.10	le séquençage	die Sequenzierung, Aufschlüsselung
p.10	ADN substantif, masculin	die DNA Synonyme für DNA: Erbgut, Erbanlagen, Erbmasse, Erbsubstanz (Source: Duden online)
p.10	le génome	l'ensemble du matériel génétique, c'est-à-dire des molécules d'A.D.N., d'une cellule das Genom einfacher Chromosomensatz einer Zelle, der deren Erbmasse darstellt
p.11	un hybride synonyme : un croisement	die oder der Hybride aus Kreuzung verschiedener Rassen hervorgegangenes Tier (Source: Duden online)
p.11	un humanzée	un hypothétique hybride entre un chimpanzé et un humain une créature mi-humain, mi-chimpanzé
p.11	hybridization (mot anglais)	une hybridation (biologie) croisement entre deux variétés d'une même espèce, entre deux espèces Voir page 11 : un hybride
p. 15	baptiser	Synonyme : appeler taufen, nennen
p. 15	une sommité	ein Experte
p. 15	une épouse	une femme die Ehefrau
p. 15	coller aux baskets	suivre qqn., être toujours près de qqn., ne pas le quitter (de façon importune) Source: https://www.languefrancaise.net/Bob/76493
p. 15	constamment	Ici : toujours, tout le temps

p.23	débarquer	arriver
p.23	le bahut	Argot : lycée, collège
p.23	un croisement synonyme : un hybride (voir p. 11)	die Kreuzung aus Kreuzung verschiedener Rassen hervorgegangenes Tier
p.23	le/la gosse	familier: petit garçon, petite fille. Synonymes : un enfant, un gamin
p.23	la femelle	das Weibchen la fille
p.23	la remodelisation	Modification de l'organisation de (qqch.). Synonyme : restructuration
p.23	un extrémiste	personne qui a des opinions extrêmes synonyme : radical
p.23	introuvable	qu'on ne parvient pas à trouver unauffindbar
p.23	un mystère	ce qui est inconnu, caché (mais qui peut être connu de quelques personnes) ou difficile à comprendre Synonyme: le secret
p.23	la Maison-Blanche	The White House : La résidence et le bureau du Président des États-Unis à Washington D.C.
p.23	un truc de ouf familier : fou, folle ; très bizarre	eine verrückte/seltsame Sache une histoire de fous (source : https://fr.wiktionary.org/wiki/truc_de_ouf)
p.23	filer familier : donner (le Robert dico en ligne)	Hier : geben, weiterleiten
p.23	le lien	der Link

p.24	trognon	Familier : qui est gentil, mignon, joli
p.24	la teuf	Familier : la fête
p.24	mettre le feu Il va mettre le feu.	(Sens figuré) exciter ; provoquer une ambiance festive Er wird Stimmung reinbringen. Er wird für Begeisterung sorgen.
p.24	Il a une force de poigne.	Er hat Kraft in den Armen.
p.24	le macaque	un singe
p.24	balèze	Populaire: grand et fort
p.25	foutre Ils foutent quoi ?	faire Was machen Sie?
p.25	coincé	bloqué eingeklemmt
p.26	Mon chat m'a aussi fait le coup une fois.	Meine Katze hat das auch mal gemacht.
p.26	arriver à la rescousse	zur Hilfe eilen
p.27	la nana	Populaire : la femme, la fille Synonyme : la meuf
p.27	la meuf	Synonyme : la femme, la fille.
p.27	se vautrer	Familier : faire une chute, tomber
p.27	T'assures ! Tu assures !	Tu es à la hauteur. Tu es bon dans quelque chose. Tu es capable de le faire.
p.27	faire gaffe	faire attention

p.35	le siècle	das Jahrhundert
p.35	être stupéfait	J'hallucine ! halluciner : einer Sinnestäuschung unterliegen
p.36	mouvoir	bouger
p.39	une chauve-souris	eine Fledermaus
p.39	un tas de	beaucoup de
p.39	percevoir	wahrnehmen
p.39	se triturer les méninges	se fatiguer l'esprit
p.42	le proviseur	le directeur du lycée
p.43	végane	vegan
p.43	Un/une végane : Personne dont la philosophie et le mode de vie cherchent à exclure (dans la mesure du possible) toute forme d'exploitation et de cruauté envers les animaux, que ce soit pour se nourrir, pour s'habiller ou pour tout autre but. (The vegan society-Definition of veganisme).	exclure qc. : etwas ausschließen une exploitation : eine Ausbeutung la cruauté envers les animaux : die Tierquälerei
p.43	trop classe	eindrucksvoll
p.43	se marrer	populaire : rire ou se divertir, s'amuser

p.44	Mon cul !	expression d'ironie, d'incrédulité, de doute, de dénégation, d'opposition Wer's glaubt wird selig !
p.44	verser dans le terrorisme	zu Terroristen werden
p.44	péter les vitrines	casser les vitrines des magasins
p.44	un tag	graffiti tracé ou peint
p.44	nuire	faire du mal, ruiner
p.44	une espèce	eine Art, eine Spezies
p.44	reconnaître	Hier : zugeben
p.44	Je dois bien le reconnaître.	Das muss ich schon zugeben.
p.44	loger	faire entrer, faire pénétrer
p.44	une balle	eine Kugel
p.44	le carafon	Hier : der Kopf
p.44	le flingue	familier : fusil, pistolet ou revolver die Knarre, die Waffe
p.44	sacrifier	opfern
p.44	foutu	ici : mauvais, sale
p.46	s'enfuir	s'en aller, se sauver
p.46	une cruche	une personne stupide et ignorante

p.46	la franchise	die Offenheit
p.51	dingue	fou verrückt
p.51	un truc de dingue	eine verrückte Sache
p.51	le chimpanzé	der Schimpanse
p.51	une jeune fille à la capuche	ein junges Mädchen mit Kapuzenpulli
p.51	ces derniers temps	in letzter Zeit
p.51	un emblème	das Abzeichen, das Emblem
p.51	militant	militant, kämpferisch synonyme : activiste
p.51	Bordel ! Exclamatif, vulgaire	Verflucht! Verflucht nochmal!
p.51	choper	arrêter
p.51	taré,e	bescheuert, schwachsinnig
p.51	foutre	Ici : mettre
p.55	lâcher	loslassen
p.55	pile	genau
p.55	à l'heure	rechtzeitig

p.55	se répandre	ici : se diffuser sich verbreiten
p.55	pulvériser un record	einen Rekord brechen
p.57	une déclaration de guerre	eine Kriegserklärung
p.57	un dommage	un dégat
p.57	un dommage collatéral	ein Begleitschaden
p.57	inévitabile	unvermeidlich
p.57	être impliqué dans	verwickelt sein in, einbezogen sein
p.57	prendre en pitié	avoir de la compassion pour ; éprouver de la compassion pour
p.57	plaindre	Mitleid haben
p.57	écorché vif	personne / bête d'une sensibilité extrême
p.57	pendu, pendue (adj.)	gehängt
p.57	le crochet	der Haken
p.57	égorger	die Kehle durchschneiden den Hals abschneiden
p.58	les droits de l'homme	die Menschenrechte
p.58	un guerrier	une personne qui fait la guerre ein Krieger
p.58	lutter	kämpfen

p.58	l'égalité (nom, f.)	Synonyme : l'équivalence (nom, f.) die Gleichheitberechtigung, die Gleichstellung
p.58	le clairon	das Signalthorn
p.58	infliger qc. à qn.	jdm. etwas auferlegen gegen jdn. etwas verhängen
p.58	un châtement	eine Strafe
p.58	revendiquer qc.	sich zu etwas bekennen
p.60	mouais	Familier : exprime un accord réservé, sans adhésion réelle Na gut. Na ja ...
p.60	se contenter de qc.	sich mit etwas zufriedengeben
p.60	faire dans la demi-mesure	nur halbe Sachen machen sich mit halben Sachen zufriedengeben
p.60	une claque	une gifle eine Ohrfeige
p.60	mettre des claques	eine Ohrfeige verpassen eine schmieren
p.60	la cible	die Zielscheibe
p.60	rallier qn.	jdn. auf seine Seite bringen
p.60	la cause de qn.	jmds. Interesse jmds. Belange

M9 | Set de table

Travaillez en groupe de 4 élèves. D'abord notez vos pensées en silence tout seul. Ensuite, faites tourner la feuille de manière que chacun soit assis devant une nouvelle case jusqu'à ce que chaque élève ait inscrit ses pensées dans chacune des 4 cases. Ensuite, présentez vos idées dans le sens des aiguilles d'une montre et mettez-vous d'accord sur les points communs. Notez-les au milieu de la feuille. Puis, présentez vos résultats en plénière.

The worksheet is a large rectangle divided into four trapezoidal sections by a central horizontal rectangle. Each section is labeled with a topic:

- Top: La description du personnage de Charlie
- Right: L'ingéniosité
- Bottom: Les dessins
- Left: La tension

A central box is provided for notes.

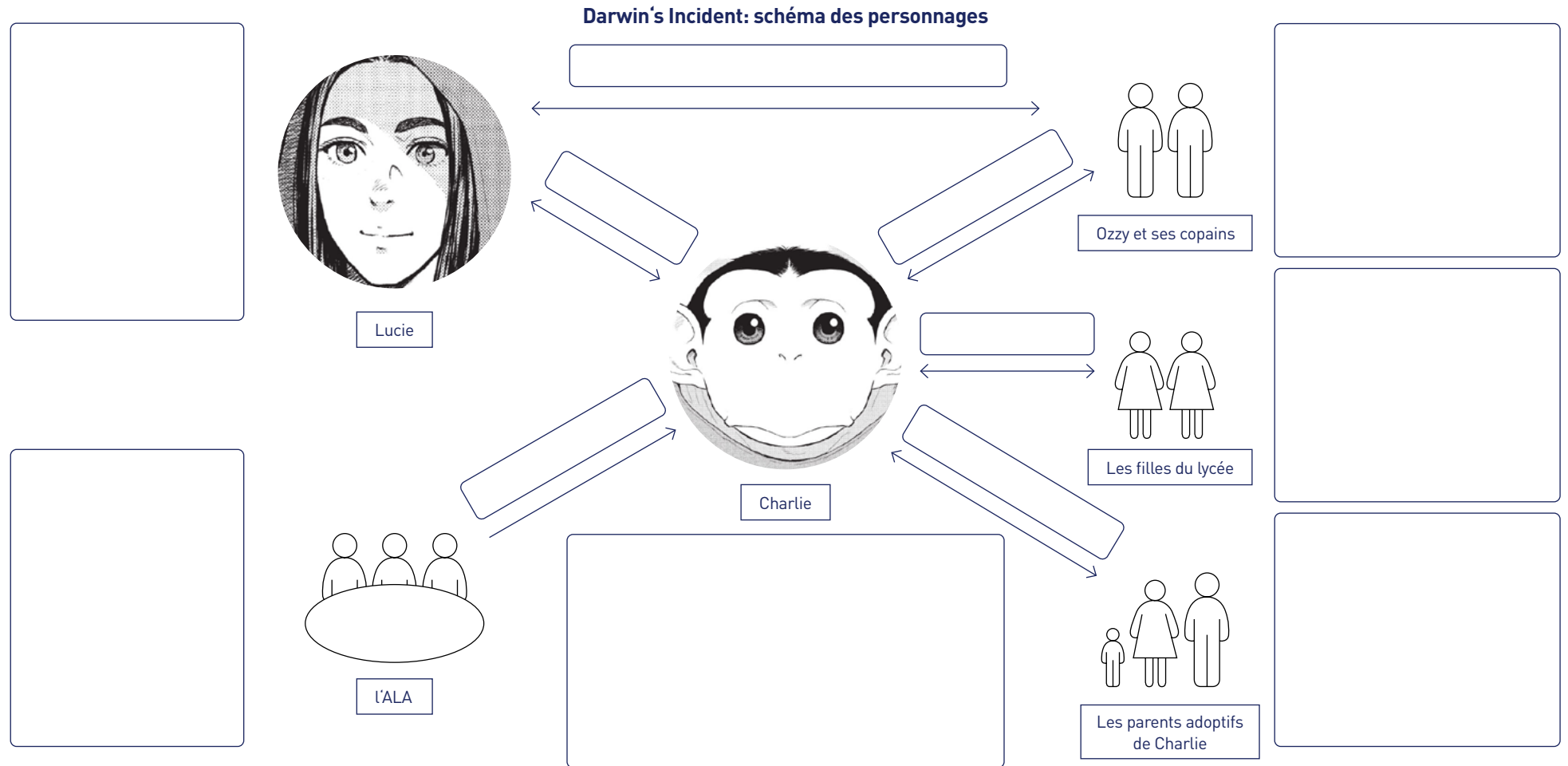
M10 | Schéma des personnages

Pour bien comprendre les liens entre les personnages, mettez-les en relation dans le schéma ci-dessous.

Remplissez le schéma des personnages en indiquant leurs traits de caractères, leur âge, leur profession, leurs intérêts, leurs opinions, etc.

Décrivez les liens entre les différents personnages. N'oubliez pas d'indiquer les numéros des pages.

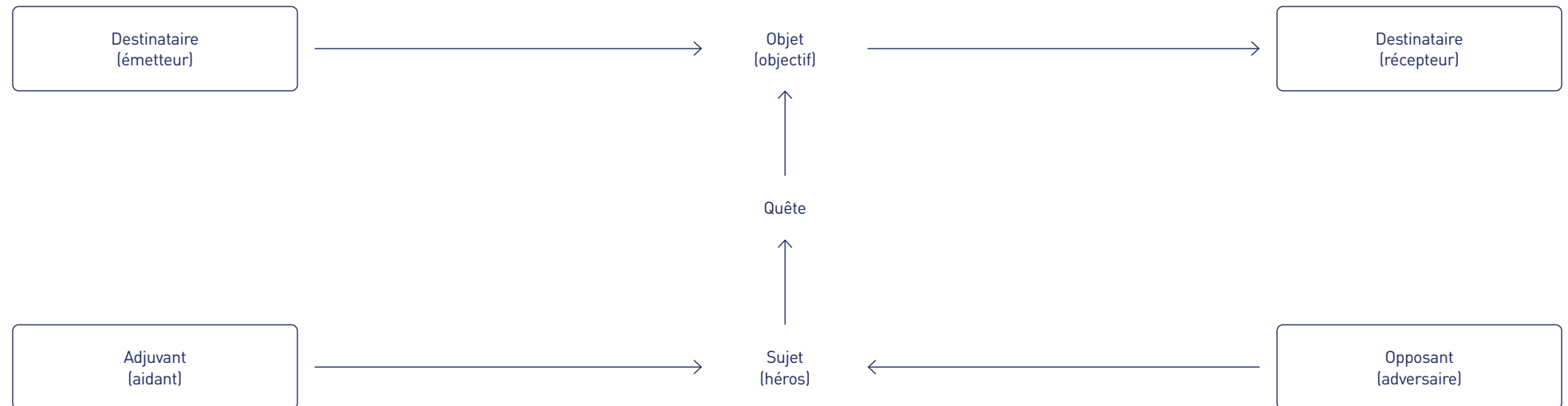
Une fois le schéma rempli, comparez vos résultats avec votre camarade de classe et discutez-en. Puis, présentez vos résultats devant la classe.



M11 | Schéma actanciel

En groupe de 3 à 4 élèves, remplissez le schéma actanciel ci-dessous.

1. Indiquez le sujet (le héros), la quête (la mission principale), l'(les) opposant(s), le(s) adjuvant(s), le destinateur (émetteur) et le destinataire (récepteur).
2. Définissez les missions de chaque personnage à partir du schéma actanciel.



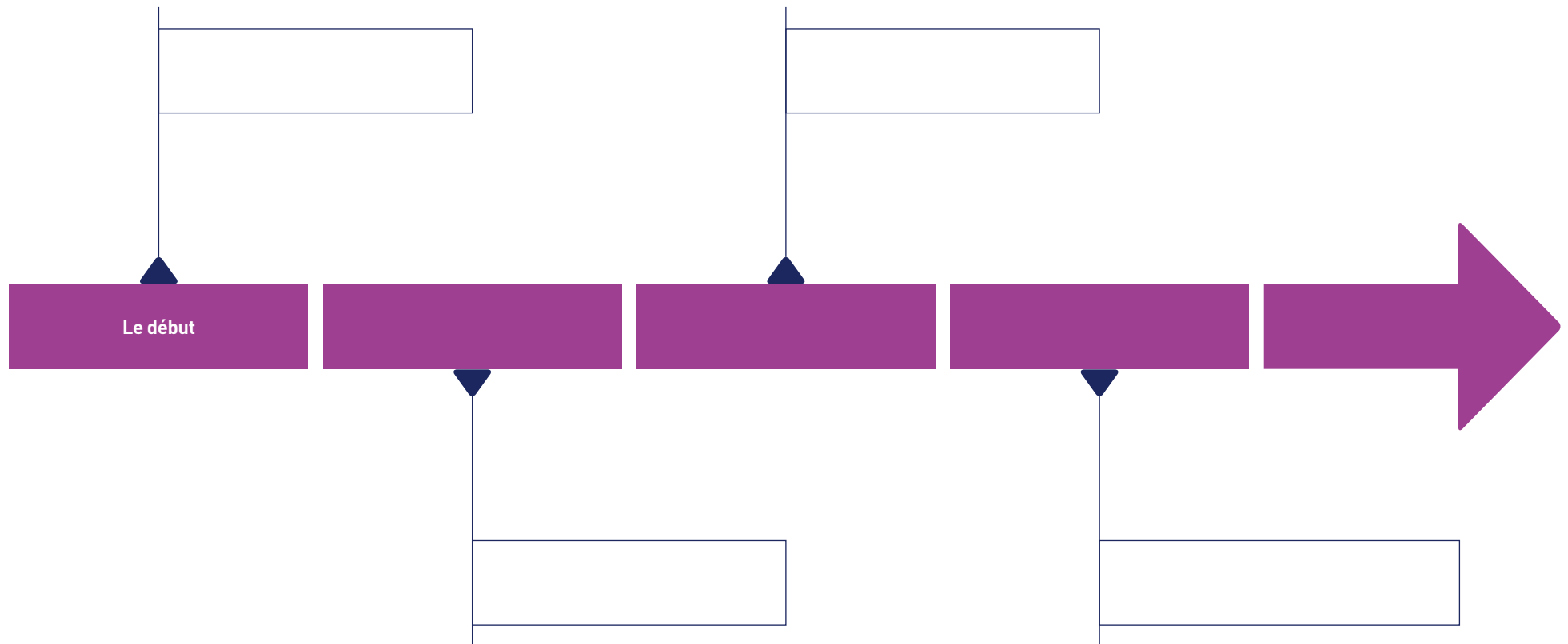
M12 | Le schéma narratif

Remplissez le schéma narratif ci-dessous. Comparez vos résultats avec vos camarades de classe et discutez-en. Puis, présentez vos résultats devant la classe. N'oubliez pas d'indiquer les numéros des pages.

Situation initiale	Élément modificateur	Péripéties	Dénouement	Situation finale

M13 | Les lieux et le temps

Indiquez les lieux et le temps de l'histoire dans le schéma ci-dessous. N'oubliez pas d'indiquer les numéros des pages.
Une fois le schéma rempli, comparez vos résultats avec vos camarades de classe et discutez-en. Puis, présentez vos résultats devant la classe.

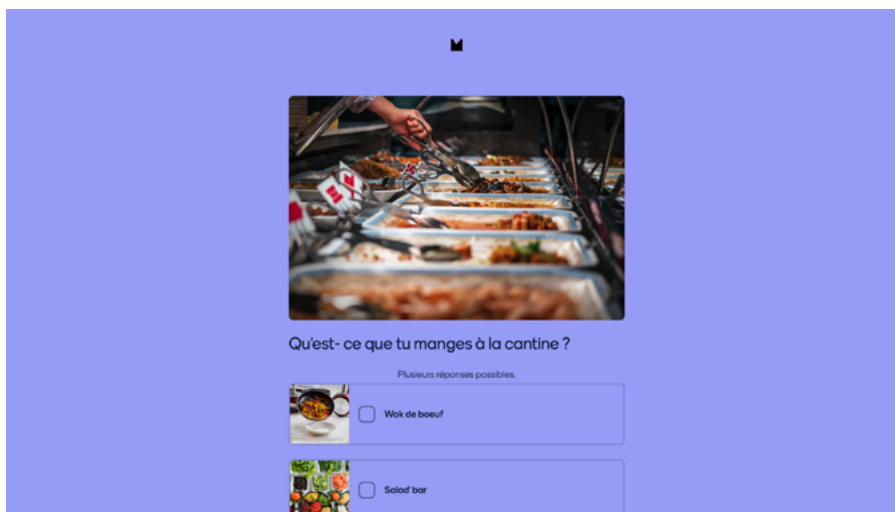


M14 | Quiz « Qu'est- ce que tu manges à la cantine et pourquoi ? »

Quiz « Qu'est- ce que tu manges à la cantine et pourquoi ? »



L'enseignant mettra un quiz à disposition des élèves (voir exemple).



M15 | C'est quoi être végétarien ? - Vidéo

C'est quoi être végétarien ?
- Vidéo



M16 | C'est quoi être végétarien ?

Regardez la vidéo et complétez les phrases ci-dessous :

Être végétarien c'est ...	
Un végétarien est ...	
Un végétarien ne mange que	
Il évite également tous les produits que les animaux produisent ...	
Les végétariens refusent aussi tous les produits	
Habituellement, ils ne mangent pas	

Pour quelle raison est-ce que ces personnes choisissent d'être végétariens ?

.....

.....

Pourquoi est-ce que la production de viande contribue à la pollution de l'environnement ?

.....

.....

M17 | « Ozzy et Charlie discutent le véganisme »

Lisez le texte à la page 42-48 et répondez aux questions :

1. Comment est-ce que la société végane (The Vegan Society) définit le véganisme ?

.....

.....

2. Comparez la définition du véganisme donnée dans la vidéo avec celle du texte. Constatez-vous des différences ? Lesquelles ?

.....

.....

3. Décrivez les menus végétariens et non-végétariens dessinés sur les planches.

.....

.....

4. Notez les arguments pour et contre une nourriture végane cités dans le texte :

Charlie	Les filles	Ozzy et ses copains

M18 | Cours de Sabrina Kaufmann – format texte

Cours de Sabrina Kaufmann –
format texte



Tous droits réservés

Le matériel pédagogique de Sabrina Kaufmann est mis à disposition des enseignants pour des raisons de formation professionnelle. La reproduction et la diffusion illicite de ces contenus protégés par le droit d'auteur ne sont pas autorisées.

M19 | Cours de Sabrina Kaufmann – format vidéo

Cours de Sabrina Kaufmann –
format vidéo



Tous droits réservés

Le matériel pédagogique de Sabrina Kaufmann est mis à disposition des enseignants pour des raisons de formation professionnelle. La reproduction et la diffusion illicite de ces contenus protégés par le droit d'auteur ne sont pas autorisées.

M20 | Onomatopées

Ce document a été établi par Katharina Antonia Michiko Tremmel du département LUCET (Luxembourg Center of Educational Testing) de l'Université du Luxembourg.

Page	Japonais (répartition en images)	Prononciation et explication /phonèmes
4	ピクッ	"Piku" (/u/ prononcé brièvement) Un bref coup d'oeil/un minuscule mouvement des yeux
	ガシヤッ ガシヤッ	"Gasha gasha" (/a/ prononcé brièvement) Mouvements d'animaux en cage/frémissements
5	ダダッ	"Da da" (/a/ prononcé brièvement) Intrusion soudaine et bruyante / Bruits de pas lourds
6	ダ ダ	"Da da" Intrusion soudaine et bruyante / Bruits de pas lourds
7	ガガガ	"Ga ga ga" Coups de feu
	ガガガガ	"Ga ga ga ga" Coups de feu
8	ガシヤッ	"Gasha" (/a/ prononcé brièvement) Mouvements d'animaux en cage/frémissements
	ガシヤン	"Gashan" (/a/ prononcé brièvement) Mouvements d'animaux en cage/frémissements
	バン バン	"Ban ban" Comparable à "bam bam" "bang bang"
	ガチャ ガシヤ ガシヤッ ガシヤ	"Gacha Gasha Gashan Gasha" (/a/ prononcé brièvement) Mouvements d'animaux en cages/frémissements. Ici, on a une accumulation de sons pour montrer que les bruits proviennent de plusieurs animaux.

9	ザッ	"Za" (/a/ prononcé brièvement) à-coup rapide et soudain / effroi
10	ダッ	"Da" (/a/ prononcé brièvement) Un petit coup/ cognement
15	ドタ ドタ	"Dota dota" Piétinement sur un plancher/des escaliers dans une maison
17	チチチ チュン チュン	"Chi chi chi" "Chiyun chiyun" (/yu/ prononcé brièvement) Chant d'oiseau
18	ス	"Su" Préhension rapide et silencieuse
19	ドッ	"Do" (/o/ prononcé brièvement) Courte apparition/ impact sur une surface dure
	ガサ ガサ	"Gasa gasa" Bruissement (bruissement des feuilles/passage à travers le feuillage)
	ドッ	"Do" (/o/ prononcé brièvement) Courte apparition/impact sur une surface dure
20	ザッ ザッ	"Za za" (/a/ prononcé brièvement) Secouer les mains en cas d'impatience (en gesticulant)
21	スー ハー	"Su ha" (/u/ et /a/ prononcés longuement) Inspirer et expirer profondément, soupirer
22	バムッ	"Bamu" (/mu/ prononcé brièvement) Cf. "bam bam"
23	ザワ ザワ ザワ	"Zawa zawa zawa" Bourdonnement de voix

24	ダッ	"Da" (/a/ prononcé brièvement) Intrusion brutale
	ざわ ざわ	"Zawa zawa" Bourdonnement de voix
25	ハハッ	"Ha ha", rire (/a/ prononcé brièvement)
27	ナー ナー	"Na na" (/a/ prononcé longuement) Miaou
	シャ	"Shya" (/ya/ prononcé brièvement) Cliquer sur une gâchette / Bruit d'un appareil photo
	バッ	"Ba" (/a/ prononcé brièvement) Bruit court et étouffé
	ガッ	"Ga" (/a/ prononcé brièvement) Bruit court et fort
28	ドッ	"Do" (/o/ prononcé brièvement) Émergence courte et forte
29	ビクッ	"Biku" (/u/ prononcé brièvement) Sursaut / bref tressaillement
30	ズッ	"Zu" (/u/ prononcé brièvement) Glissement
	バッ	"Ba" (/a/ prononcé brièvement) Saisie courte, forte et soudaine
	ニャー ニャー バタ バタ	"Niya niya" (/a/ prononcé longuement) "Bata bata" Miauler et se débattre
	おおっ	"Oo" (le dernier /o/ prononcé brièvement) Cf. "Wouah" (expression de l'étonnement)
31	アハハハッ	"Ahahaha" (prononcer brièvement le dernier /ha/) Cf. "Haha" (rire)
32	バキッ	"Baki" (prononcer /ki/ brièvement) Casser (percer) quelque chose de dur
	ダンッ	"Dan" Bruit fort et soudain

33	バツ	"Ba" (/a/ prononcé brièvement) Saisie ferme et soudaine en vol
34	ヒョイ	"Hiyoi" (/yo/ prononcé brièvement) Attraper quelque chose au vol
35	キシッ メキ メキ パキッ	"Kishi" "Meki meki" "Paki" (/shi/ prononcé brièvement) (Le dernier /ki/ prononcé brièvement) Saisie soudaine et ferme Tendre le bras pour saisir quelque chose Casser un objet dur comme une branche d'arbre
	ブラン ドサッ	"Buran" "Dosa" (/sa/ prononcé brièvement) se balancer suspendu Un objet lourd touche le sol
	パラ パラ	"Para" "Para" Chutes d'objets légers et effrités
36	スル スル	"Suru" "Suru" Grimper silencieusement et en douceur
	トッ	"To" (/to/ prononcé brièvement) Brève apparition/ s'approcher du sol
	パチ パチ パチ パチ	"Pachi" "Pachi" "Pachi" "Pachi" Applaudir
	ゴロ ゴロ	"Goro" "Goro" Ronronnement
38	ガヤ ガヤ ガヤ	"Gaya" "Gaya" "Gaya" Murmurer, parler
	ヒソ ヒソ	"Hiso" "Hiso" Chuchoter, murmurer
	コッ	"Ko" (/o/ prononcé brièvement) Poser un objet dur sur la table
39	ガタッ	"Gata" (/ta/ prononcé brièvement) Claquement
	モグ モグ	"Mogu" "Mogu" Mâcher

40	あははっ	"Ahaha" (dernier "/ha" prononcé brièvement) Rire
41	バツ	"Ba" (/a/ prononcé brièvement) Mouvement soudain
42	ザワ ザワ	"Zawa" "Zawa" Bourdonnement de voix
43	キャッ キャッ	"Kishiya" "Kishiya" Déclenchement d'un appareil photo
44	イラッ	"Ira" (/a/ prononcé brièvement) Éclats de colère/rage
45	シャク シャク	"Shyaku" "Shayku" Croquer/ Bruit en mangeant
47	ガタッ	"Gata" (/ta/ prononcé brièvement) Claquement
	ゴク ゴク	"Goku" "Goku" Avaler des liquides / boire bruyamment
	コト	"Koto" Poser un objet dur sur la table
48	ハハハッ	"Ha ha ha" (dernier /ha/ prononcé brièvement) Rire
51	ガアアア	"Gaaa" Bruit de moteur
	アハハッ	"A ha ha" (dernier /ha/ prononcé brièvement) Rire
52	パン	"Pan" Bang
	ビビー	"Bi bi" (le dernier /bi/ est prononcé longuement) Klaxon

53	ズズ	"Trop" Boire bruyamment
	ガタッ	"Gata" (/ta/ prononcé brièvement) Claquement
	ハハハハ	"Ha ha ha ha" Rire
54	ダッ	"Da" (/a/ prononcé brièvement) Apparition bruyante et brève
55-56	ドカンッ	"Dokan" Explosion
57	ボンッ ドドド	"Bon" "Do do do" Grand bruit d'effondrement des bâtiments
	ゴオオオオオオ ガシャッ	"Goooooo" "Gashiya" Grondements et cliquetis
	ゴオオオオ	"Goooo" Grondements et cliquetis
	ピーポー ピーポー ウウーッ	"Pi po" "Pi po" (/pi/ est prononcé long) "Uu" (dernier /u/ est prononcé court) Alarme, sirènes
58	オオオオオオ	"Oooooo" Pousser des acclamations
	カン カカン	"Kan kakan" Trinquer
60	オオオオオ	"Oooooo" Acclamer
	ワアアアア	"Wa a a a" Encouragements
	コッ コッ	"Ko" "ko" (/o/ prononcé brièvement) Pas, bruits de pas
61	ズッ	"Zu" (/u/ prononcé brièvement) Faire défiler

M21 | Qui était Darwin ? - 1 jour, 1 question

Qui était Darwin ? -
1 jour, 1 question



M22 | Qui était Darwin ?

Vidéo : 1 jour, 1 question : <https://www.youtube.com/watch?v=tPD2JI8J5SI>

Dans la vidéo, on voit plusieurs animaux. Lesquels ?
Note leurs noms ou dessine-les ci-dessous.

VRAI (V) ou FAUX (F) ? Coche la bonne réponse. (Si c'est faux, corrige la phrase).

	VRAI	FAUX
1) Charles Darwin est un scientifique anglais né en 1809 qui a révolutionné notre vision de la vie sur terre. (0:10-0:16) 		
2) Darwin a écrit le livre « L'origine des espèces » qui introduit l'idée de la sélection naturelle. (0:17-0:21) 		
3) La sélection naturelle est un phénomène qui décrit la diversité des formes de vie sur terre. (0:22-0:24)		
4) Darwin était un grand voyageur. Pendant 5 ans, il a voyagé en avion. (0:27-0:31)		

<p>5) Il a voyagé aux îles Galápagos et en savane mexicaine. (0:36-0:37)</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		
<p>6) Darwin a observé les lieux de vie et les besoins des animaux : manger, boire, survivre et se reproduire. (0:38-0:42)</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		
<p>7) Chaque individu a des caractéristiques propres comme sa taille et sa couleur. (0:50-0:54)</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		
<p>8) Les grandes girafes ont un avantage sur les petites girafes. (1:00-1:12)</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>		

<p>9) Les petites girafes en bonne santé se sont reproduites. (1:14-1:20)</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>		
<p>10) L'idée de la sélection naturelle, c'est que les individus les mieux adaptés à leur milieu de vie vont plus facilement se reproduire. (1:20-1:26)</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>		
<p>11) La grande découverte de Darwin c'est que les individus transmettent leurs atouts* de génération en génération. (1:27-1:36)</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>		

*un atout = ein Vorteil; un avantage

M23 | C'est quoi un manga ? - 1 jour, 1 question

C'est quoi un manga ? -
1 jour, 1 question



M24 | C'est quoi un manga ?

Vidéo : 1 jour, 1 question : <https://www.youtube.com/watch?v=Z0yeW-ewKHs>

Certains mangas sont mondialement connus. Lesquels ?
Tu peux dessiner ta réponse ou écrire les noms des mangas ci-dessous.

VRAI (V) ou FAUX (F) ? Coche la bonne réponse. (Si c'est faux, corrige la phrase).

	VRAI	FAUX
1) Les mangas sont des bandes dessinées japonaises, des albums de petit format à la couverture souple avec des centaines de pages. (0:15-0:21)  		
2) Certains mangas comme Dragon Ball Z, Pokémon et Naruto sont très connus partout dans le monde. (0:22-0:26) 		
3) Certaines séries atteignent des dizaines de volumes. (0:34-0:37) 		
4) On compte 91 albums pour ONE PIECE et 72 pour NARUTO. (0:37-0:42) 		

5) Le manga se lit la tête en bas. (0:45-0:49)



.....

.....

6) Il faut lire un manga de gauche à droite. (0:50-0:51)



.....

.....

7) Le dos du livre devient la couverture lorsque l'on lit un manga. (0:51-0:53)



.....

.....

8) Les dessins des mangas sont souvent en noir et blanc. (1:03-1:06)



.....

.....

9) Les personnages dans les mangas sont peu expressifs avec de petits yeux. (1:07-1:11)



.....

.....

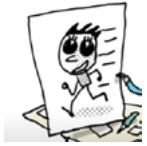
10) Les dessins sont dynamiques et les personnages tout petits, déformés ou énormes. (1:12-1:20)



.....

.....

11) Des séries de lignes parallèles montrent le mouvement et la vitesse. (1:22-1:26)



.....

.....

12) Les « onomatopées » sont rarement utilisées dans les mangas et très faciles à traduire en français. (1:27-1:36)

« onomatopées » = Mot qui évoque un son, par exemple : « Boum », « crac », « snif » sont des onomatopées.
 Selon : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/onomatopee>



.....

.....

M25

Liste de vocabulaire Enseignement général cours de base et Régime préparatoire Darwin's Incident – Tome 1 - Chapitre 1



page		
p.1	la recherche	die Forschung grand domaine des sciences. Son but est de faire progresser le savoir scientifique (vikidia.fr)
p.1	un institut de recherche	ein Forschungsinstitut lieu où la recherche est faite
p.7	le démon	Synonyme : le diable der Teufel, der Dämon
p.7	une expérience	Hier : der Tierversuch Observer un animal
p.8	sur le point de	Ici : au moment de ; très près de
p.8	lever le camp	Familier : partir, quitter un lieu, une réunion.
p.8	un flic	Un agent de police. ein Bulle, ein Cop
p.8	rappliquer	Ici : arriver
p.9	n'avoir rien à foutre	Ici : y être indifférent. Es ist ihnen egal / gleichgültig. einem egal sein
p.9	la loi de protection des animaux	das Tierschutzgesetz règles pour défendre les animaux
p.9	le fourgon	voiture longue et couverte

p.9	le vétérinaire	der Tierarzt médecin pour animaux	
p.9	se grouiller	se dépêcher, faire vite Synonymes : se hâter, se presser	
p.9	Saint-Louis, Missouri	Saint-Louis : ville indépendante du Missouri, deuxième plus grande ville de l'État américain du Midwest avec un important port sur le fleuve Mississippi. (source : Wikipedia)	
p.9	un primate	ein Primat	
p.10	le décryptage	die Entzifferung la lecture d'un texte difficile ou de mots écrits dans une écriture illisible	
p.10	le séquençage	Die Sequenzierung, Aufschlüsselung Le fait de diviser en petites unités	
p.10	ADN nom, masculin	die DNA Synonyme für DNA: Erbgut, Erbanlagen, Erbmasse, Erbsubstanz (Source: Duden online)	
p.10	le génome	Ensemble du matériel génétique, c'est-à-dire des molécules d'A.D.N., d'une cellule. das Genom einfacher Chromosomensatz einer Zelle, der deren Erbmasse darstellt	

p.11	un hybride	die oder der Hybride aus Kreuzung verschiedener Rassen hervorgegangenes Tier (Source: Duden online) synonyme : un croisement de deux êtres vivants / d'espèces différentes
p.11	un humanzée	Une créature mi-humain, mi-chimpanzé.
p.11	hybridization (mot anglais)	une hybridation (Biologie) Croisement entre deux variétés d'une même espèce, entre deux espèces. Voir page 11 : un hybride : synonyme : un croisement de deux êtres vivants / d'espèces différentes
p.15	baptiser	Synonyme : appeler, donner un nom à qq nennen
p.15	une sommité	ein Experte un expert
p.15	une épouse	une femme die Ehefrau
p.15	élever	Synonyme : éduquer erziehen
p.19	ce genre de choses	so etwas, solche Sachen ces choses
p.19	une araignée	die Spinne 

p.19	déranger	stören interrompre
p.20	prévenir	Ici : informer
p.21	inquiet, inquiète	beunruhigt, besorgt impatient, impatiente
p.21	les ados (abréviation, familier) un adolescent, une adolescente	Jeune garçon, jeune fille à l'âge de l'adolescence. die Jugendlichen
p.21	détester	Ne pas pouvoir supporter (qqch.).
p.21	coller aux baskets	Suivre qqn., être toujours près de qqn., ne pas le quitter (de façon importune) Source : https://www.languefrancaise.net/Bob/76493
p.21	constamment	Ici : toujours, tout le temps
p.23	débarquer	arriver
p.23	le bahut	Argot : Lycée, collègue
p.23	un croisement	die Kreuzung aus Kreuzung verschiedener Rassen hervorgegangenes Tier synonyme : un hybride (voir p. 11)
p.23	le/la gosse	familier: petit garçon, petite fille. Synonymes : un enfant, un gamin

p.23	la femelle	das Weibchen la fille
p.23	la remodelisation	Modification de l'organisation de (qqch.) Synonyme : restructuration
p.23	un extrémiste	personne qui a des opinions extrêmes synonyme : radical
p.23	la défense	die Verteidigung la protection
p.23	les droits des animaux	die Tierrechte
p.23	introuvable	Qu'on ne parvient pas à trouver unauffindbar
p.23	un mystère	Ce qui est inconnu, caché (mais qui peut être connu de quelques personnes) ou difficile à comprendre Synonyme: le secret
p.23	la Maison-Blanche	The White House: La résidence et le bureau du Président des États-Unis à Washington D.C.
p.23	un truc de ouf	eine verrückte/seltsame Sache une histoire de fous (source : https://fr.wiktionary.org/wiki/truc_de_ouf) familier : fou, folle ; très bizarre
p.23	les infos	die Fernsehnachrichten familier : les infos télévisées (le Robert dico en ligne)
p.23	filer familier : donner (le Robert dico en ligne)	hier: geben, weiterleiten familier : donner. (le Robert dico en ligne)

p.23	le lien	der Link
p.24	trognon	Familier : Qui est gentil, mignon, joli
p.24	la teuf	Familier: La fête
p.24	mettre le feu Il va mettre le feu.	(Sens figuré) Exciter ; provoquer une ambiance festive. Er wird begeistert sein.
p.24	une force de poignée	der Faustschlag 
p.24	le macaque	un singe 
p.24	balèze	Populaire: Grand et fort
p.25	foutre Ils foutent quoi ?	faire Was machen Sie? / Qu'est-ce qu'ils font ?
p.25	coincé	bloqué eingeklemmt
p.26	Mon chat m'a aussi fait le coup une fois.	Meine Katze hat das auch mal gemacht. Mon chat a fait la même chose.
p.26	appeler les secours	appeler à l'aide. Um Hilfe rufen.
p.26	une émission	eine Sendung un programme à la télé



p.26	arriver à la rescousse	Zur Hilfe eilen Venir en aide à qn.
p.27	la nana	Populaire : La femme, la fille Synonyme : la meuf
p.27	la meuf	Synonyme : La femme, la fille.
p.27	se vautrer	Familier : Faire une chute, tomber
p.27	grimper	Monter en s'aidant des mains et des pieds klettern
p.29	Bien joué.	Synonyme : Félicitations, bravo.
p.29	T'assures ! Tu assures !	Tu es à la hauteur. Tu es bon dans quelque chose. Tu es capable de le faire. Du rockst ! Gut gemacht ! Weiter so!
p.29	faire gaffe	faire attention
p.29	se casser la gueule	Ici : tomber
p.29	crétin, crétine	Personne stupide Synonyme : imbécile, idiot
p.29	la reine	die Königin 
p.34	remonter	monter de nouveau

p.35	le siècle	das Jahrhundert période de 100 ans
p.35	être stupéfait	J'hallucine ! halluzinieren : einer Sinnestäuschung unterliegen
p.35	le mec	familier : le gars, le type
p.35	Trop fort!	synonyme : exagéré Du hast es drauf ! Stark!
p.36	mouvoir	bouger
p.39	une chauve-souris	eine Fledermaus 
p.39	un tas de	beaucoup de
p.39	entendre	hören écouter
p.39	percevoir	wahrnehmen entendre
p.39	se triturer les méninges	se fatiguer l'esprit sich den Kopf zerbrechen
p.39	je parie	je suppose, j'imagine
p.42	le proviseur	le directeur du lycée

p.42	une affiche	un poster
p.42	un maître	le possesseur d'un animal domestique der Besitzer
p.42	végétarien	vegetarisch sans viande et poisson
p. 43	véganes	vegan sans viande et poisson ou autre produit d'animal
p. 43	un/une végane	une personne qui ne consomme aucun produit fabriqué à partir d'animaux (donc, pas non plus de lait, d'œufs, de laine, ...).
p. 43	trop classe	eindrucksvoll impressionnant
p. 43	faire un régime	eine Diät machen manger moins de calories
p. 43	se marrer	populaire : rire ou se divertir, s'amuser
p. 43	Être évolué	Avancé, développé
p. 44	Mon cul !	Expression d'ironie, d'incrédulité, de doute, de dénégation, d'opposition. Wer's glaubt wird selig !
p. 44	Verser dans le terrorisme.	Zu Terroristen werden.
p. 44	Péter les vitrines.	Casser les vitrines des magasins.
p. 44	un tag	Graffiti tracé ou peint


p. 44	nuire	Faire du mal. Ruiner.
p. 44	infiniment	Sans limites.
p. 44	autant	genauso viel la même quantité
p. 44	la valeur	der Wert le prix
p. 44	autrement dit	anders gesagt dire en autres mots
p. 44	une espèce	eine Art, eine Spezies un groupe, une sorte
p. 44	une idéologie	eine Ideologie eine Weltanschauung une manière de voir le monde
p. 44	pacifiste	pazifistisch friedlich non-violent
p. 44	reconnaître	Hier : zugeben avouer, dire que c'est vrai
p. 44	Je dois bien le reconnaître.	Das muss ich schon zugeben.
p. 45	le porteur	der Träger le livreur
p. 45	un virus mortel	ein tödliches Virus un virus qui peut tuer

p. 45	sauter dessus	auf jem./etw. springen @ LOLA: Please insert a picture
p. 45	mordre	Beißen piquer, attaquer
p. 45	loger	faire entrer, faire pénétrer
p. 45	une balle	eine Kugel une boule
p. 45	le carafon	hier: der Kopf la tête
p. 45	le flingue	Familier : fusil, pistolet ou revolver die Knarre, die Waffe
p. 45	sacrifier	opfern donner sa vie pour
p. 45	foutu	ici : mauvais, sale
p. 46	s'enfuir	s'en aller, se sauver
p. 46	une cruche	une personne stupide et ignorante
p. 46	une bestiole	une petite bête das Tierchen, das kleine Biest
p. 46	mourir Je meurs	décéder, quitter cette terre, s'en aller ich sterbe
p. 47	assurer	garantir sicherstellen

p. 47	la survie	Fait de survivre, de se maintenir en vie. Das Überleben.
p. 47	la loi de la jungle	la loi du plus fort c'est le plus fort qui s'impose.
p. 47	la loi	das Gesetz une règle
p. 47	la jungle	der Jungel 
p. 47	régir	regieren commander, gouverner, guider
p. 47	empêcher	verhindern arrêter, bloquer
p. 47	la franchise	die Offenheit parler-vrai
p. 47	la bête	das Tier un animal
p. 48	infecté par	infiziert mit contaminé, pollué
p. 48	le regard	der Blick la vue
p. 50	sauter	springen 

p. 50	du haut	von oben
p. 51	dingue	fou verrückt
p. 51	un truc de dingue	eine verrückte Sache un truc de fou
p. 51	tourner	hier: die Runde machen, zirkulieren circuler
p. 51	le chimpanzé	der Schimpanse 
p. 51	avoir affaire à qn./qc.	es mit jemandem/etwas zu tun haben être en contact avec qn.
p. 51	un héros	ein Held un protagoniste, un personnage principal
p. 51	sauver	retten protéger, sauvegarder
p. 51	Une jeune fille à la capuche.	Ein junges Mädchen mit Kapuzenpulli. 
p. 51	ces derniers temps	in letzter Zeit récemment
p. 51	un emblème	das Abzeichen, das Emblem un symbole


p. 51	militant	militant, kämpferisch synonyme : activiste	
p. 51	Bordel ! Exclamatif, vulgaire	Verflucht! Verflucht nochmal! Merde!	
p. 51	choper	arrêter	
p. 51	taré,e	bescheuert, schwachsinnig con, conne	
p. 51	foutre	Ici : mettre	
p. 51	le trou	das (Erd-) loch	
p. 51	oublier	vergessen ne pas penser à	
p. 51	le chapeau	der Hut	
p. 52	aller chercher qc.	etwas holen gehen	
p. 52	courir	laufen marcher très vite	

p. 52	tout à l'heure	gerade eben dans un instant
p. 52	partir	weggehen s'en aller
p. 52	toucher	anfassen 
p. 52	une assiette	ein Teller un plat
p. 52	Tiens !	Sieh mal ! Regarde !
p. 52	Se sentir mal.	Sich schlecht fühlen. Se trouver mal.
p. 52	trouver	finden détecter
p. 55	lâcher	loslassen laisser tomber
p. 55	le gars	le mec, le type
p. 55	pile	genau exactement
p. 55	à l'heure	rechtzeitig
p. 55	se répandre	ici : se diffuser, sich verbreiten

p. 55	trembler	zittern avoir peur	
p. 55	un bouffeur	un grand mangeur	
p. 55	la viande	das Fleisch	
p. 55	pulvériser un record	einen Rekord brechen	
p. 55	Santé !	Prost ! Zum Wohl !	
p. 55	une fillette	une petite fille une jeune fille	
p. 57	une déclaration de guerre	eine Kriegserklärung	
p. 57	un dommage	un dégât	
p. 57	un dommage collatéral	ein Begleitschaden	

p. 57	inévitable	unvermeidlich
p. 57	être impliqué dans	verwickelt sein in, einbezogen sein
p. 57	prendre en pitié	avoir de la compassion pour ; éprouver de la compassion pour
p. 57	une victime	ein Opfer un mort, un blessé
p. 57	plaindre	Mitleid haben avoir pitié de qn.
p. 57	écorché vif	personne / bête d'une sensibilité extrême
p. 57	pendu, pendue (adj.)	gehängt
p. 57	le crochet	der Haken 
p. 57	égorger	die Kehle durchschneiden den Hals abschneiden
p. 58	les droits de l'homme	die Menschenrechte
p. 58	un guerrier	Personne qui fait la guerre. ein Krieger
p. 58	lutter	kämpfen se battre

p. 58	l'égalité (nom, f.)	Synonyme : l'équivalence (nom, f.) die Gleichheitberechtigung, die Gleichstellung,
p. 58	se tromper	commettre une erreur sich irren
p. 58	sonner	hier : läuten, ertönen résonner, vibrer
p. 58	le clairon	das Signalthorn 
p. 58	pousser un cri	Schreien, einen Schrei ausstoßen Crier, hurler
p. 58	infliger qc. à qn.	jdm. etwas auferlegen gegen jdn. etwas verhängen
p. 58	un châtement	eine Strafe la pénalité, la punition
p. 58	revendiquer qc.	sich zu etwas bekennen s'affirmer, se proclamer
p. 58	un attentat	Acte de terrorisme. ein Attentat, ein Anschlag
p. 58	un site	eine Webseite un site web
p. 58	le bruit	der Lärm
p. 60	mouais	Familier. Exprime un accord réservé, sans adhésion réelle. Na gut. Na ja ...

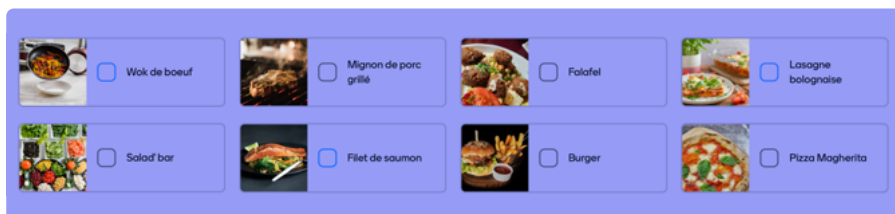
p. 60	se contenter de qc.	sich mit etwas zufrieden geben
p. 60	faire dans la demi-mesure	nur halbe Sachen machen sich mit halben Sachen zufrieden geben
p. 60	une claque	une gifle eine Ohrfeige
p. 60	mettre des claques	eine Ohrfeige verpassen eine schmieren
p. 60	réveiller	aufwecken
p. 60	la cible	die Zielscheibe 
p. 60	rallier qn.	jdn. auf seine Seite bringen
p. 60	la cause de qn.	jmds. Interesse jmds. Belange les interets de qn.
p. 62	mener	führen conduire, guider
p. 62	la guerre	der Krieg la lutte, la bataille

M26 | Entraînement vocabulaire

Entraînement vocabulaire



Le code pin du jeu sera mis à disposition des enseignants sur le site web.



1.5 Idées interdisciplinaires

Les enseignants du **cours d'éducation artistique** peuvent utiliser les contenus de cours de la mangaka luxembourgeoise Sabrina Kaufmann (cours en format PDF M18 et vidéo M19) pour enseigner le dessin du visage et des émotions dans un manga. A l'aide de ces compétences, les élèves peuvent dessiner eux-mêmes des visages et expressions ce qui peut donner lieu à un type d'évaluation alternative. Au lieu d'une production écrite, ils montrent et expliquent par exemple les sentiments des personnages du manga par le moyen du dessin.

La théorie de Darwin peut être approfondie dans le cours de biologie. Elle pourra également être thématiquée dans le cours de Vie et Société.

1.6 Idées d'évaluation

Pour évaluer les expériences de lecture des élèves les enseignants mettent à disposition des exercices différenciés :

→ **Enseignement Classique et Enseignement général cours avancé:**

- Écrire un résumé
- Rédiger une critique
- Les élèves choisissent le chapitre qui a attiré le plus leur attention et ils expriment leur avis personnel
- Fin ouverte de l'histoire : les élèves imaginent la suite de l'histoire
- Le personnage de Charly : Les élèves décrivent comment le personnage/le caractère de Charly est développé / présenté dans le chapitre et/ou le tome 1

- Evaluation alternative : Les élèves rédigent un aperçu Netflix du premier chapitre du manga et/ou de la suite de l'histoire sous forme de PowerPoint (production écrite). Ensuite, ils présentent leur travail devant la classe (production orale). Le modèle peut être téléchargé sous <https://edtechpicks.org/2019/11/netflix-template/>. Le site montre également quelques exemples de présentations d'élèves réalisées avec le modèle.
- Les élèves dessinent une vignette / une planche pour décrire la suite de l'histoire (voir matériel de Sabrina Kaufmann M18 et M19)

→ **Enseignement général cours de base et du régime préparatoire:**

- Les élèves répondent à un questionnaire : « Est-ce que la lecture du manga était facile / difficile ? Quels aspects de l'histoire est-ce que tu as aimé le plus ? Quels aspects de l'histoire étaient les plus choquants ? Quels aspects de l'histoire ont attiré le plus ton attention ? », etc...
- Les élèves dessinent une vignette / une planche pour décrire la suite de l'histoire (voir matériel de travail de Sabrina Kaufmann M18 et M19)
- Evaluation alternative : Les élèves rédigent un aperçu Netflix du premier chapitre du manga et/ou de la suite de l'histoire sous forme de PowerPoint (production écrite). Ensuite, ils présentent leur travail devant la classe (production orale). Le modèle peut être téléchargé sous <https://edtechpicks.org/2019/11/netflix-template/>. Le site montre également quelques exemples de présentations d'élèves réalisées avec le modèle.

1.7 Pour aller plus loin

Idées pour la lecture complète du manga

A. Unités d'enseignement pendant la lecture :

Unité d'enseignement : Les droits des animaux

- **Entrée en matière :** Mise à disposition aux élèves d'un questionnaire pour lancer un débat (version Padlet pour les classes utilisant des iPads et une version papier pour les autres classes)
Questions possibles : « Faut-il interdire de manger de la viande ? », « Faut-il interdire les élevages en cage ? », « À ton avis, la cause animale est-elle importante ? », « Faut-il défendre les animaux par des lois ? », etc...
- **Elaboration 1 :** Les élèves regardent la vidéo « Les animaux ont-ils des droits ? » sous <https://www.lumni.fr/video/les-animaux-ont-ils-des-droits> [Longueur : 03 :37 min]. Des questions de compréhension globale et sélective peuvent être prévues.
- **Elaboration 2 :** Après avoir regardé la vidéo et avoir répondu aux questions, les élèves discutent sur les questions suivantes :
 - **Alternative 1:** Et si les animaux avaient les mêmes droits que les hommes ? Imaginez un monde dans lequel les animaux avaient les mêmes droits que les hommes.

- **Alternative 2** : Imaginez que des extraterrestres très intelligents découvrent la terre. Ils commencent à nous enfermer, fécondent nos femmes, enlèvent leurs bébés et boivent leur lait maternel. Ils nous gavent du matin au soir. À l'âge de l'adolescence, nous sommes transportés dans des usines et abattus à la chaîne.

Unité d'enseignement : Le terrorisme

Entrée en matière :

- Au début du cours, les enseignants posent les questions suivantes aux élèves : « Connaissez-vous des exemples d'actes terroristes ? », « À votre avis, quel est le but des terroristes ? », etc.
- **Alternative 1** : Les élèves regardent la vidéo « Pourquoi des personnes commettent des attentats ? » disponible sous <https://www.arte.tv/fr/videos/100585-000-A/pourquoi-des-personnes-commettent-des-attentats-1-5/>. Des questions de compréhension globale et sélective peuvent être prévus.
- **Alternative 2** : Les élèves regardent la vidéo « C'est quoi le terrorisme ? » qui est disponible sous <https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-le-terrorisme#containerType=folder&containerSlug=c-est-quoi-le-terrorisme-c-est-quoi-les-attentats>. Des questions de compréhension globale et sélective peuvent être prévues.
- **Elaboration 1 : Focus : Défense des animaux radicale : Les caractéristiques de la défense des animaux radicale de l'ALA**
Travail de texte : Les élèves analysent les passages du manga et décrivent les caractéristiques de la défense des animaux radicale de l'ALA en se référant aux passages de texte suivantes :
 - p. 3-9 : Prise d'assaut de l'Institut de recherche biologique – Libération des animaux de laboratoire par l'ALA, un groupe d'activistes œuvrant pour les droits des animaux
 - p. 51-62 : Attentat de l'ALA au « Steak House Empire Grill » à New York
- **Elaboration 2 : Focus : Défense des animaux pacifiste**
Les élèves effectuent une recherche sur internet sur le sujet de la défense des animaux de la GRAAL en France. Des informations sont disponibles sous https://www.graal-defenseanimale.org/content/les_primates.php.
- **Elaboration 3 :**
- **Alternative 1 : Comparaison des deux types de groupes terroristes**
 - Les élèves comparent la défense des animaux pacifiste versus la défense des animaux radicale. Il s'imaginent une suite de l'histoire dans laquelle La GRAAL remplace l'ALA.
- **Alternative 2 : Manga vs. Événements réels**
 - Les élèves comparent les événements fictifs du manga avec des événements réels. Les enseignants mettent à disposition le textes suivants au choix :
 1. « L214, la méthode choc pour dénoncer les abattoirs » qui est disponible

sous https://www.lemonde.fr/planete/article/2016/03/29/l214-la-methode-choc-pour-denoncer-les-abattoirs_4891753_3244.html
2. « Au nom des droits des animaux ... » : Les actions violentes des groupes animalistes » qui est disponible sous <https://cf2r.org/documentation/au-nom-des-droits-des-animaux-les-actions-violentes-des-groupes-animalistes/>

B. Unités d'enseignement après la lecture

Unité d'enseignement : Le genre du manga / le genre de la BD

- **Entrée en matière** : Le professeur demande aux élèves de présenter brièvement leur BD préférée (Journal d'un dégonflé, Lotta Leben, Astérix) en classe.
Alternative : Le professeur met à disposition différents types de BD.

Travail de groupe : Les élèves notent sur des fiches de travail les caractéristiques de la BD et du manga et décrivent les différences entre les deux genres littéraires.

Caractéristiques de la BD	Caractéristiques du manga

Décrivez les différences entre les deux genres littéraires

- **Elaboration 1 :** Analyse détaillée d'une ou de plusieurs planches du manga. Les enseignants mettent à disposition le vocabulaire de la BD. Un lexique sur les codes graphiques de la BD est disponible sous <https://www.sne.fr/promotion-de-la-lecture/la-bd-en-classe/>.
- **Elaboration 2 :** Les élèves analysent les moyens graphiques particuliers au manga : style de peinture, couleurs, angles et perspectives de caméra, ...) et en tirent des conclusions pour l'interprétation de l'histoire
- **Elaboration 3 :** Les élèves analysent les mouvements rapides de la caméra, la vue détaillée des yeux ou des visages, les différentes formes des bulles et les onomatopées (M20).

Unité d'enseignement : Fiction versus science actuelle

- **Elaboration :** Dans cette unité d'enseignement, les élèves vont comparer le texte fictif (extraits de journaux dans le manga) avec un texte d'actualité scientifique : « De premiers embryons chimériques homme-singe ont été créés » disponible sous https://www.lemonde.fr/sciences/article/2021/04/15/de-premiers-embryons-chimeriques-homme-singe-ont-ete-crees_6076911_1650684.html
Remarque : Dépendant du niveau de compétences de la classe, il est conseillé de didactiser le texte pour faciliter sa lecture en indiquant la mention « d'après un texte dans midilibre.fr » et de mettre à disposition une liste de vocabulaire.

Unité d'enseignement : Les effets spéciaux du manga - effets graphiques de mouvements et onomatopées

- **Elaboration :** Dans cette unité d'enseignement, les élèves vont analyser la représentation graphique des mouvements et les onomatopées. Nous avons mis à disposition des professeurs intéressés une liste des onomatopées qu'on trouve dans ce manga avec leurs traductions et explications. L'analyse de ces effets spéciaux permet une compréhension plus détaillée de l'histoire. À l'aide d'une liste des onomatopées, les élèves peuvent analyser des planches plus profondément et découvrir des détails de l'histoire supplémentaire qui mènent à une nouvelle interprétation.
Exemple : À la page 33 et 34, la représentation graphique des mouvements et les onomatopées décrivent les habiletés physiques de Charlie qui se distinguent de celles des autres élèves et qui lui permettent de sauver Lucie et le chat dans une situation menaçante et dangereuse. De la même manière d'autres vignettes et planches peuvent être décrites et analysées.

1.8 La parole aux experts

Interview avec Sabrina Kaufmann

Sabrina Kaufmann est une mangaka et entrepreneuse créative luxembourgeoise. Après avoir publié son premier livre en 2014, elle a continué à s'engager dans la création de contenus audiovisuels (mangas, produits illustrés, vidéos...) ! En 2011, elle a commencé à animer des cours de mangas à travers tout le Luxembourg et au-delà des frontières afin de partager sa passion et surtout, afin d'aider des artistes en herbe à s'épanouir dans leur passion en leur fournissant le soutien créatif qu'elle n'a pas eu la chance de trouver lors de ses débuts. En tant qu'illustratrice freelance, elle a aussi beaucoup travaillé avec des clients sur divers projets, tels que Mondorf-les-Bains et Casino 2000, UNESCO, Château d'Urspelt, des communes et ministères, ...

Actuellement, elle se focalise sur les festivals se déroulant tour à tour au Luxembourg, en France et en Belgique, afin de rencontrer son public et promouvoir son manga Illustrated Fairytales ainsi que sa marque de vêtements Himesama Clothing, créée en partenariat avec le graphiste français Loïc Artieri. Visant à rendre l'éducation abordable pour tous, elle propose des vidéos hebdomadaires gratuitement accessibles sur YouTube afin de soutenir de futurs illustrateurs qui souhaitent monétiser leur art grâce à la création de produits illustrés, l'édition de mangas, la vente en conventions, et les commissions clients. Sur Patreon, ses fans peuvent également la soutenir en échange de cadeaux mensuels et d'un accès complet à toute sa bibliothèque de mangas et de tous les cours de mangas en ligne qu'elle a créés au cours de la dernière décennie.



1) En France, les mangas connaissent un succès phénoménal auprès des jeunes. Comment est-ce que vous expliquez l'attrait des adolescents et adolescentes pour cette bande dessinée d'origine japonaise ?

C'est toujours une très bonne question à laquelle je ne sais pas quoi répondre! Comme pour toute sorte de littérature, de films, de jeux vidéo, je pense qu'il s'agit d'un mix de personnages auxquels on s'identifie ou qu'on trouve «cool», d'une histoire qui sort du commun ou bien qui nous tient en haleine d'épisode en épisode, d'un univers qui nous paraît intéressant, et d'émotions fortes qui nous font ressentir de la joie, de la motivation, de l'indignation, de l'inspiration. Entre ados, il y a aussi le phénomène du bouche à oreilles où les amis parlent entre eux des nouvelles séries, ce qui peut en motiver d'autres à les découvrir, et qui fait développer le hype. À vrai dire, pourquoi est-on attiré par quelque chose en général ? :)

2) Le manga est-il aussi populaire au Luxembourg ?

Oui, je pense clairement que le manga a connu un beau bond de popularité, notamment en comparant la situation lorsque j'ai débuté VS maintenant. Nous avons déjà Le Réservoir à Luxembourg-Ville en tant que librairie spécialisée. L'arrivée de Slumberland BD à Belval était à mon avis une vraie opportunité, car la demande est belle et bien là, et les deux librairies sont toujours bien visitées. En comparant les conventions, je pense aussi que l'exemple de la Luxcon est un bel exemple : la Schungfabrik à Tétange n'était plus assez grande pour contenir tous les visiteurs, et le public se fait de plus en plus nombreux chaque année. Pareil pour les cours de manga, où il y a eu graduellement de plus en plus de demande au cours des années, car de nombreux jeunes commencent à lire des mangas ou à regarder des animes, ce qui leur donne envie de créer leurs propres personnages, voire leurs propres récits ensuite.

3) Quelle est pour vous la différence entre une bande dessinée traditionnelle et un manga ?

Ma réponse sera très personnelle, car pour être honnête je n'arrive pas lire de bandes-dessinées classiques type franco-belges. À mes yeux, je trouve celles-ci plus rigides dans le sens où il y a énormément de cases sur chaque planche. Dans le manga, les codes graphiques sont différents. Ici, on peut par exemple avoir une page complète avec un seul visuel afin de bien mettre l'accent dessus, ou encore des cases avec un gros zoom sur des détails tels que l'expression d'un visage, voire des personnages qui sortent des bordures des cases afin d'avoir des pages plus dynamiques. Si les deux genres poursuivent le même but qui est de raconter des histoires, j'ai toujours eu l'impression que le manga est un format qui permet beaucoup plus de libertés, notamment d'un point de vue visuel, afin de représenter des scènes à fort impact graphique où quasi tout est possible. Étant très sensible à l'esthétique et aux détails en tant qu'illustratrice, je pense que c'est effectivement ce qui, dès le départ, m'a le plus attirée chez les mangas.

4) Vous avez converti les contes d'Andersen en manga. Est-ce que vous pouvez nous raconter plus sur ce projet où la tradition des contes de fées se mélange avec la modernité du manga ?

Le principe de ma série Illustrated Fairytales était au début simplement d'illustrer la version originale des contes de fées que j'appréciais, tout en partageant une analyse historique et symbolique suite à la lecture de «La psychanalyse des contes de fées» de Bruno Bettelheim. Je trouvais toujours fascinant d'avoir ce contraste avec les contes de fées qui paraissent tellement beaux et féeriques, mais avec des moralités plus ou moins cachées qui sont souvent très «dark» ! C'est d'ailleurs l'un de mes fils conducteurs maintenant et un gros défi d'illustration. J'essaie de me dépasser avec chaque nouveau chapitre : comment représenter la cruauté de la plus belle façon possible ?

Initialement, il s'agissait d'un webcomic publié en ligne en 2016. Au fil des années et grâce au feedback des lecteurs, ce projet a beaucoup évolué et a vu paraître deux tomes reliés - les Contes Classiques et les Contes d'Andersen, tous deux financés avec succès sur Ulule lors de campagnes de financement participatif. Je pense que c'est également une évolution très intéressante, car le public commence à être de plus en plus sensibilisé aux créations indépendantes, et cela permet également à des mangakas hors du Japon et sans éditeurs, de lancer leurs projets en-dehors des débouchés classiques.

J'ai commencé le prochain tome qui est prévu pour l'été 2025, mais malheureusement je croulais sous le travail entre les clients, les cours et les conventions qui étaient prioritaires, et je n'ai pas pu travailler sur mon projet au cours des derniers mois. Le gros souci avec les mangas indépendants est que malheureusement, cela reste quasiment du «travail bénévole» pendant tout le processus de création, jusqu'à ce que le livre soit prêt pour la vente. Concrètement 2 ans vont s'écouler avant que je ne touche un salaire pour les 200 pages que je souhaite dessiner. Pour pallier cela, je mise actuellement beaucoup sur Patreon, un autre système de financement participatif qui permet à mes fans de me rémunérer mensuellement, car IllusFairy est vraiment le projet qui me tient le plus à cœur et dans lequel j'investis énormément d'amour et de travail et que mes lecteurs attendent.

5) Vous allez aussi dans les salles de classes pour donner des cours de dessin de manga. Quelles compétences est-ce que les élèves développent pendant ces cours ?

La plupart de mes cours sont des introductions au dessin manga, habituellement de 2-3 heures. En général, les élèves y apprennent soit à dessiner un visage manga ou un corps, souvent en combinaison avec des éléments théoriques du character-design: qu'est-ce qui fait un bon personnage? Comment les différencier à partir des expressions, des cheveux, de la gestuelle? Le but est toujours d'avoir un cours terminé = un sujet complètement traité pour permettre aux élèves de dessiner en autonomie. S'il s'agit de cours plus longs, par exemple lors du stage annuel de 30h à la Summerakademie, les élèves apprennent toutes les bases nécessaires pour dessiner entièrement à partir de leur imagination. Certains démarrent les cours simplement en recopiant leurs personnages préférés, mais ne savent pas comment en créer eux-mêmes. Je suis d'un naturel très exigeant, donc le programme est assez strict (émotions, anatomie, chara-design, perspective, ...) mais a été continuellement peaufiné au cours des 12 dernières années selon le feedback des élèves, afin de garantir de bons résultats en suivant des méthodes pourtant faciles. Après deux semaines, les élèves sont capables de dessiner de propres planches de manga en autonomie, donc c'est très gratifiant à la fois pour eux et pour moi de voir de beaux résultats ensuite.

6) Quel avantage voyez-vous dans le fait de laisser entrer le genre du manga en salle de classe de littérature française ?

Il s'agit d'un genre qui intéresse les jeunes, donc forcément cela peut rendre plus intéressantes des oeuvres qui pourraient paraître plus difficiles ou «ennuyeuses» à lire au premier abord. Certains mangas reprennent effectivement des oeuvres littéraires en un ou deux volumes (La Peste, Les trois Mousquetaires, Les Misérables, Le Conte de Monte-Christo,... il existe même la Bible en manga!). Plusieurs professeurs de français m'ont d'ailleurs déjà dit avoir présenté Illustrated Fairytales durant des cours, car certains élèves disaient ne pas aimer lire - or, avec les images, la lecture devient plus rapide et intéressante. Et même si les mangas ne sont pas toujours considérés comme de «vrais» livres, ils le sont tout de même et permettent aux jeunes de lire sans s'en rendre compte.

