

CHÂTEAU BRIGNON APPELLATION BANDE DESSINÉE

ET LE FESTIVAL BULLES EN HAUTS DE GARONNE

PRÉSENTENT

PARCOURS BANDE DESSINÉE

en direction des établissements scolaires

*Les parcours bande dessinée sont gratuits pour les villes de
Bassens, Carbon-Blanc, Cenon, Floirac, Lormont.*

Contact:
Caroline Jurado

1 rue de la Vigne
33560 Carbon-Blanc

Tél: 05 47 50 02 86
E-Mail: brignonbd@orange.fr

SOMMAIRE

1/Château Brignon – Appellation bande dessinée.....	2
2/Le socle commun de la maternelle au lycée.....	4
Compétences à la maternelle	
Compétences en cycle 2	
Compétences en cycle 3	
Compétences au collège	
Compétences au lycée	
3/Les autres structures partenaires.....	9
Les centres de loisirs	
Les établissements pour personnes souffrant d'un handicap ou séniors ou déficientes	
Les établissements pénitentiaires	
4/Les parcours artistiques et culturels proposés par Château Brignon.....	11
Parcours courts	
Parcours découverte de la BD	
Parcours scénarii	
Parcours dessin	
Parcours Bulle d'air	
Parcours numérique : mise en couleur	
Parcours longs	
Parcours lecture	
Parcours exposition	
Parcours 9ème Art	
Parcours numérique : film d'animation	
Parcours Formation	
Parcours Art et Bande Dessinée	
5/Bibliographie.....	21
6/En résumé.....	23
7/Modalités d'inscription.....	24
8/Fiche d'inscription.....	25
9/Tarifs pour un groupe ou une classe.....	26
10/Fiches pratiques pédagogiques pour les enseignants de cycle 2 et 3.....	27

Article L. 112-1
« Les dispositions du présent code protègent les droits des auteurs sur toutes les oeuvres de l'esprit, quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination. »

PRÉSENTATION DU PROJET CHÂTEAU BRIGNON

La ville de Carbon-Blanc a conçu en concertation avec les partenaires institutionnels et professionnels du secteur culturel, un projet intitulé Château Brignon – Appellation bande dessinée, qui se définit comme un espace de création, de pratiques, de diffusion et de médiation dédié à la bande dessinée.

L'objectif du projet est de promouvoir la création en bande dessinée en l'associant à d'autres formes artistiques : cinéma, théâtre, vidéo, photographie, innovation numérique, afin de mobiliser l'ensemble du public et de trouver des partenaires. L'équilibre et la complémentarité avec les structures existantes de la Rive droite et notamment avec l'association Passage à l'art, porteuse du festival Bulles en Hauts de Garonne, est, aussi, depuis le départ, un des éléments clefs de la démarche.

La ville de Carbon-Blanc et Passage à l'art se sont donc associées dans le cadre d'une convention de partenariat pour assurer le fonctionnement de Château Brignon. L'équipe de Passage à l'art est maintenant installée à Château Brignon et travaille à ses deux missions : le festival Bulles en Hauts de Garonne et le programme d'activités de Château Brignon. L'objectif étant de travailler en cohérence de manière à rassembler les acteurs culturels, valoriser l'existant et mutualiser les moyens.

Le projet nécessite, pour ce faire, la réhabilitation et l'extension du site pour une surface utile totale de 1000 m². Une étude de faisabilité puis un programme

architectural ont été préparés pour engager une consultation d'appel d'offre afin de choisir le maître d'œuvre à la fin du mois de mars 2011. Ce projet a bénéficié du soutien financier de la Communauté urbaine de Bordeaux, de Conseil régional d'Aquitaine, du Conseil général de la Gironde et de l'État.



dessin réalisé par JB Andréa



LES 4 AXES DE CHÂTEAU BRIGNON

- **le soutien** à la recherche et à la création par l'accueil d'auteurs en atelier de création, en atelier numérique, en résidence temporaire.

- **l'aide à l'insertion** des auteurs émergents par la mise en réseau, par la formation, par la mise à disposition d'espace de travail, par un soutien administratif

- **l'aide à la diffusion** par la mise à disposition d'espace d'expositions, l'organisation de manifestations et d'événementiels.

- **la médiation** en direction du grand public et de pu-

blics spécifiques (amateurs, étudiants, professionnels) avec une attention particulière portée au jeune public et aux scolaires.

La bande dessinée, outre la motivation qu'elle suscite auprès des élèves, permet des apprentissages nombreux et variés.

Son avantage considérable, c'est qu'elle est pluridisciplinaire. Elle intéresse aussi bien la littérature que les arts visuels ou les TUICS (techniques usuelles de l'information et de la communication). La bande dessinée nourrit pleinement les projets de classe ou d'établissement.

LE SOCLE COMMUN DE LA MATERNELLE AU LYCÉE

COMPÉTENCES DE L'ÉCOLE MATERNELLE

COMPÉTENCES DU CYCLE II



S'approprier le langage

- **raconter**, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.

Découvrir l'écrit

- **produire** un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble).

Devenir élève

- **exécuter** en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires.

Découvrir le monde : se repérer dans l'espace

- **se repérer** dans l'espace d'une page.

Percevoir, sentir, imaginer, créer

- **adapter** son geste aux contraintes matérielles.
- **utiliser** le dessin comme moyen d'expression et de communication.
- **réaliser** une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé.

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié.
- **lire** seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature jeunesse adaptée à son âge.
- **dégager** le thème d'un paragraphe, d'un texte court
- **écrire** en autonomie un texte de cinq à dix lignes.

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **commencer** à s'approprier le milieu numérique.

La culture humaniste

- **s'exprimer** par l'écriture, le dessin ou la peinture.

Les compétences sociales et civiques

- **participer** en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.

L'autonomie et l'initiative

- **échanger**, questionner, justifier un point de vue. Travailler en groupe, s'engager dans un projet.

COMPÉTENCES DU CYCLE III

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié.
- **lire** seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature jeunesse adaptée à son âge.
- **dégager** le thème d'un paragraphe, d'un texte court
- **écrire** en autonomie un texte de cinq à dix lignes.

Les compétences sociales et civiques

- **participer** en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.

La culture humaniste

- **s'exprimer** par l'écriture, le dessin ou la peinture

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **utiliser** l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail et communiquer.

L'autonomie et l'initiative

- **échanger**, questionner, justifier un point de vue
- **travailler** en groupe, s'engager dans un projet.



**CHÂTEAU
BRIGNON**
APPELLATION D'ORIGINE PROTÉGÉE

COMPÉTENCES AU COLLÈGE

La maîtrise de la langue française

- **adapter** son mode de lecture à la nature du texte proposé.
- **rechercher** des informations dans un texte.
- dégager par écrit ou par oral l'essentiel d'un texte lu
- **réagir** et donner son avis sur un texte.
- **décrire**, raconter, expliquer.
- **présenter** un projet à voix haute.
- **participer** à un débat, à un échange verbal.

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **s'approprier** un milieu informatique de travail.
- **écrire** à l'aide de l'outil informatique.
- **saisir** et mettre en page un texte, traiter une image
- **écrire**, envoyer, diffuser, publier.

La culture humaniste

- **avoir** des connaissances et des repères relevant de la culture artistique.
- **situer** des œuvres littéraires ou artistiques dans le temps.
- **lire** et pratiquer différents langages (texte graphique, cartes, images, musique)

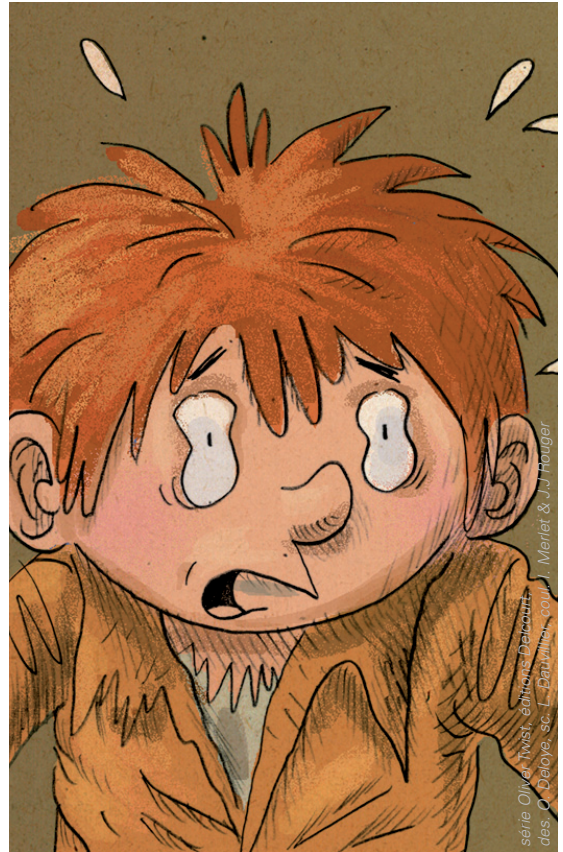
Les compétences sociales et civiques

- **adopter** une attitude responsable
- **participer** à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles

L'autonomie et l'initiative

- **être** capable de porter un regard critique et justifié sur une œuvre.

- manifester sa curiosité pour l'actualité et pour les activités culturelles ou artistiques (festivals, presse...)

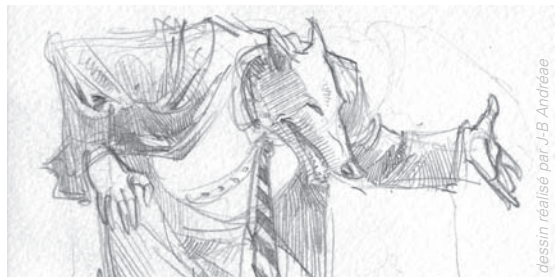


COMPÉTENCES AU LYCÉE

Le français en seconde et en première des séries générales

- **connaître** les mouvements majeurs de l'histoire littéraire et culturelle.
- **savoir** situer les œuvres étudiées dans leur époque et leur contexte.
- **connaître** les principaux genres auxquels les œuvres se rattachent et leurs caractéristiques.
- **percevoir** les constantes d'un genre et l'originalité d'une œuvre.
- **être** capable de lire, de comprendre et d'analyser des œuvres de genres variés, et de rendre compte de cette lecture, à l'écrit comme à l'oral.
- **avoir** des repères esthétiques et se forger des critères d'analyse, d'appréciation et de jugement.
- **faire** des hypothèses de lecture, proposer des interprétations.
- **formuler** une appréciation personnelle et savoir la justifier.
- **être** capable de lire et d'analyser des images en relation avec les textes étudiés.
- **connaître** les principales figures de style et repérer les effets rhétoriques et poétiques
- **approfondir** sa connaissance de la langue, principalement en matière de lexique et de syntaxe
- **parfaire** sa maîtrise de la langue pour s'exprimer, à l'écrit comme à l'oral, de manière claire, rigoureuse et convaincante, afin d'argumenter, d'échanger ses idées et de transmettre ses émotions.
- **acquérir** des connaissances utiles dans le domaine de la grammaire de texte et d'énonciation.
- connaître la nature et le fonctionnement des médias numériques, et les règles qui en régissent l'usage.

- **être** capable de rechercher, de recueillir et de traiter l'information, d'en apprécier la pertinence, grâce à une pratique réfléchie de ces outils.
- **être** capable de les utiliser pour produire soi-même de l'information, pour communiquer et argumenter.



Activités et exercices

- **pratiquer** les diverses formes de la lecture scolaire : lecture cursive, lecture analytique.
- **lire** et analyser des images, fixes et mobiles.
- **comparer** des textes, des documents, des supports.
- **pratiquer** diverses formes d'écriture (fonctionnelle, argumentative, fictionnelle, poétique, etc).
- **s'exercer** à la prise de parole, à l'écoute, à l'expression de son opinion, et au débat argumenté.
- **écriture** d'argumentation : initiation au commentaire littéraire, initiation à la dissertation.
- **écriture** d'invention, de synthèse et de restitution.
- **exposé** oral.
- **réécritures** (faire réfléchir les élèves sur la création littéraire en l'abordant sous l'angle des relations de reprise et de variation d'une œuvre).



Les arts en première et terminale littéraire

Compétences plasticiennes et techniques

- **être** capable d'associer et de maîtriser des moyens plastiques en faveur d'intentions.
- **choisir** ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet.
- **maîtriser** les techniques.

Compétences théoriques

- **Analyser** et faire apparaître les caractéristiques plastiques, sémantiques et artistiques d'une œuvre.

Compétences culturelles

- **situer** une œuvre dans son cadre historique et faire apparaître les caractéristiques dont elle témoigne.
- **savoir** mesurer l'impact des innovations techniques sur la création plastique.

Deux thèmes au programme peuvent être abordés du point de vue de la bande dessinée :

La figuration

- **Le trompe-l'œil**, le réalisme, la fiction, le schématique, le symbolique, etc.
- **La page**, le texte, le mur, la rue, le point de vue, le cadrage, les représentations spatiales, l'espace narratif, etc.
- **Le temps réel**, temps exprimé, temps symbolisé, temps suggéré, temps de réalisation, temps de lecture, temps figuré.

La représentation

- **les procédés** de représentation (les outils, les moyens et techniques, les médiums et matériaux utilisés et leurs incidences).
- **les processus** (avancée de l'idée, à la réalisation).
- **la mise en situation** de l'œuvre dans les espaces de monstration, prendre en compte les éléments techniques, du socle à la cimaise, jusqu'aux conditions les plus ouvertes, de la projection à l'installation ou tous autres dispositifs.

LES AUTRES STRUCTURES PARTENAIRES

LES CENTRES DE LOISIRS

Objectifs des parcours

- **développer** l'autonomie et la responsabilisation de l'enfant.
- **offrir** des activités de loisirs à caractère ludique, artistique, sportif ou de découverte.
- **favoriser** le respect entre individus et le respect des locaux et du matériel.
- **permettre** à chaque enfant de se construire des repères culturels.
- **prendre** place dans son environnement afin d'en devenir acteur.
- **associer** les parents, dans le but de renforcer le lien entre les différentes familles.
- **transmettre** des repères utiles dans la vie sociale de l'enfant.
- **s'engager** dans des projets.

LES FOYERS POUR LES PERSONNES SOUFFRANT D'UN HANDICAP OU SÉNIORES OU DÉFICIENTES

Objectifs des parcours

- **maintenir** et développer les capacités intellectuelles, manuelles, physiques, sociales et culturelles
- **stimuler** le fonctionnement sensoriel.
- **faciliter** l'expression des personnes désorientées.
- **lutter** contre l'isolement.
- **aider** au maintien des acquis.
- **trouver** du plaisir à la réalisation.

Participer à une animation ou à une activité permet aux personnes en foyer de sortir de leurs préoccupations de santé ou de souffrance psychologique. Cela leur permet le plus souvent de retrouver du plaisir et du plaisir d'être avec l'autre.

Les parcours décrits dans la quatrième partie peuvent être adaptés en fonction des publics et discutés avec le personnel encadrant notamment sur le temps de concentration et la durée de l'activité.



dessin réalisé par J-B Andréae

LES ÉTABLISSEMENTS PÉNITENTIAIRES

L'objectif principal des activités culturelles en prison est de contribuer à l'insertion. Le droit à la culture en prison est défini dans le protocole d'accord du 25 janvier 1986 entre le ministère de la Justice et de la Culture. Ce protocole fixe quatre objectifs :

- **valoriser** le rôle des personnels pénitentiaires.
- **favoriser** la réinsertion des détenus.
- **encourager** les actions culturelles de qualité.
- **sensibiliser** et unir les instances locales à ces actions.

Un atelier destiné spécifiquement aux mineurs s'est déroulé au sein de l'Unité locale d'enseignement de la Maison d'arrêt de Reims, en partenariat avec « L'atelier 510 ». Jean-David Morvan, scénariste et Christian Lerolle, coloriste, ont mené un travail commun avec les enseignants des domaines généraux et d'arts plastiques qui a abouti à la réalisation d'une planche de bande dessinée respectant les contraintes liées à la narration et aux codes graphiques.



**CHÂTEAU
BRIGNON**
APPELLATION BANDE DESSINÉE

LES PARCOURS
ARTISTIQUES
ET
CULTURELS

CHÂTEAU
BRIGNON
APPELLATION D'ORIGINE PROTÉGÉE

PARCOURS DÉCOUVERTE DE LA BANDE DESSINÉE

Cycle 2, cycle 3, collège, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 13 classes

Intervenant : Jérôme Muzard

Nombre d'heures d'interventions : 2 x 1 heure 30

Période d'intervention : décembre à mars

Lieu : en classe

BUT DU PARCOURS

S'initier à la bande dessinée par l'inventaire et la description des différents procédés techniques utilisés par les auteurs (découpages/cadrages/ellipses/procédés d'animation).

ACTIVITÉS

- **découvrir** les différentes techniques de la bande dessinée : découpage, cadrage, ellipse narrative, procédés d'animation.
- **découvrir** les différents procédés sur l'image : plan large, plongée, contre-plongée, gros plan par le jeu.
- **découvrir** l'expression du mouvement, de la vitesse, du son dans la bande dessinée.
- **découvrir** des particularités et le vocabulaire spécifique de l'écriture bande dessinée (scénario).

- **découvrir** une expression propre à la bande dessinée : les onomatopées.

FINALISATION

Kit numérique découverte de la bande dessinée.



PARCOURS SCÉNARI

Maternelle, Cycle 2, cycle 3, collèè, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

À TOI
D'ÉCRIRE



Jauge : 10 classes

Intervenant : un scénariste et un dessinateur

Nombre d'heures d'interventions : 2 x 3 heures

Période d'intervention : décembre à mars

Lieu : en classe

BUT DU PARCOURS

Concevoir l'écriture d'un scénario comme un récit destiné à être dessiné.

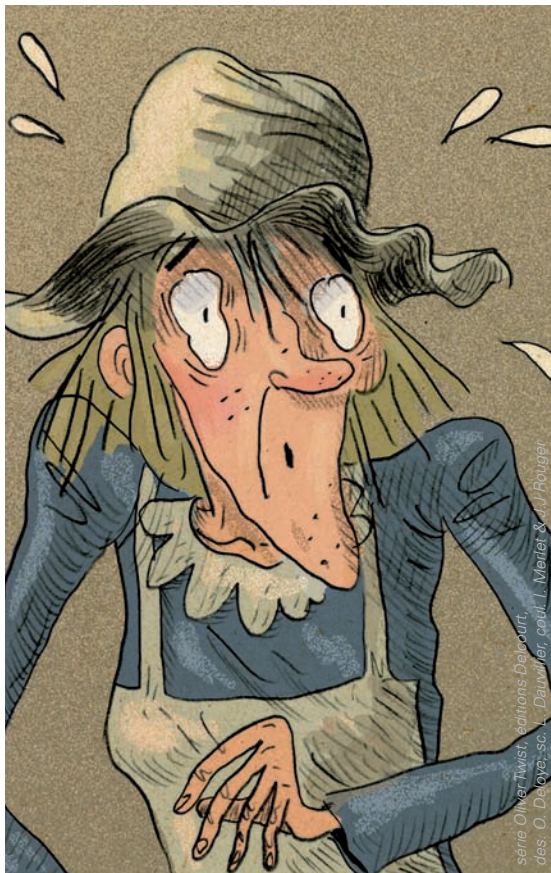
ACTIVITÉS

- **choisir** un texte adaptable à la bande dessinée (conte, fable...).
 - **transformer** le texte choisi en scénario (découpage du texte, et choix de la taille des cases).
 - **mettre** en évidence le personnage et ses attributs.
 - **travailler** sur les dialogues.
 - **construire** une planche du type.
 - **débattre** de façon argumentée pour le choix de deux scénarii.
-

FINALISATION

Mise en dessin par le dessinateur de deux scénarii choisis par la classe.

Participation au festival Bulles en Hauts de Garonne .



série Oliver Twist, éditions Delcourt
des O. Diezys, sc. L. Dauwiller, coll. L. Mendet & J. Rouger

Maternelle, Cycle 2, cycle 3, collège, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 15 classes

Intervenant : un dessinateur

Nombre d'heures d'interventions : 2 x 3 heures

Période d'intervention : décembre à mars

Lieu : en classe

BUT DU PARCOURS

S'exprimer par le dessin

ACTIVITÉS

- **rechercher** de la documentation (médiathèque et sur le net) à partir d'un thème choisi en classe.
- **dessiner** le plus précisément possible l'image que l'on a en tête.
- **améliorer** son dessin en tenant compte de l'observation, des commentaires, des techniques apportées par le dessinateur.

FINALISATION

9 prix dessin remis lors du festival Bulles en Hauts de Garonne.

Participation au festival Bulles en Hauts de Garonne.

PARCOURS BULLE D'AIR

Maternelle, Cycle 2, cycle 3, collège, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 30 classes

Intervenant : un auteur

Nombre d'heures d'interventions : 1 heure 30

Période d'intervention : décembre à mai

Lieu : en médiathèque

BUT DU PARCOURS

Rencontrer un auteur, un métier en médiathèque

avec dessin en direct (vidéoprojecteur et caméra).

ACTIVITÉS

- **lire** un de ses livres.
 - **rechercher** des éléments sur sa biographie (médiathèque et sur le net).
 - **s'appliquer** à l'écriture d'un questionnaire.
 - **écouter** l'autre.
 - **faire** un retour oral de la rencontre.
-

FINALISATION

Affiche, article sur le blog de l'école, original de l'auteur.



PARCOURS NUMÉRIQUE MISE EN COULEUR

Cycle 3, collège, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 6 classes

Intervenant : un coloriste, Jonathan Vilain de l'association Cyberactibus.

Nombre d'heures d'interventions : 2 x 3 heures

Période d'intervention : janvier à mai

Lieu : Château Brignon – Déplacement à prévoir

BUT DU PARCOURS

Découvrir le métier de coloriste et s'essayer à la colorisation avec un logiciel graphique.

ACTIVITÉS

- **découvrir** la signification des couleurs (chaudes et froides).
- **commenter** en direct le travail d'un coloriste (tableau numérique interactif).
- **coloriser** une planche en noir et blanc préalablement scannée.
- **utiliser** les fonctions de base d'un logiciel graphique
- **imprimer** des planches mises en couleur.

FINALISATION

Participation au festival Bulles en Hauts de Garonne .



dessin réalisé par JB Andreea



série Oliver Twist, éditions Delcourt,
des. O. Deloë, sc. L. Dauvillier, coul. I. Merlet & J.J. Rouger

Cycle 3, collège, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 30 classes

Matériel : valises de bandes dessinées contenant des BD sélectionnées par des professionnels du livre (médiathèques, libraires spécialisés) : sélection jeunesse 8/12 ans et sélection ado 13/18 ans

Période d'intervention : décembre à mars

Lieu : en classe

BUT DU PARCOURS

Fournir des supports de lecture (bandes dessinées) aux élèves et développer leur esprit critique.

ACTIVITÉS

- **lire** des bandes dessinées.
- **construire** et utiliser des grilles d'analyse pour la bande dessinée (thème, format, place du texte, place de l'image, personnage...).
- **débattre** entre pairs.
- **écrire** des textes argumentatifs à propos des bandes dessinées.
- **échanger** (CM2/6ème) par l'intermédiaire d'un blog

FINALISATION

Vote individuel pour le prix avec des bulletins tirés au sort pour gagner des bandes dessinées.
Prix de la bande dessinée du festival.
Participation au festival Bulles en Hauts de Garonne.



Maternelle, Cycle 2, cycle 3, collège, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 10 classes

Intervenant : un auteur en résidence, un plasticien

Nombre d'heures d'interventions : 1 heure 30 avec un auteur et 5 séances de 3 heures avec un plasticien

Période d'intervention : janvier à juin

Lieu : Château Brignon – Déplacement à prévoir ou en classe si possibilité

BUT DU PARCOURS

Découvrir l'univers artistique d'un auteur
Réaliser une exposition

ACTIVITÉS

- **lire** les bandes dessinées de l'auteur, comprendre son univers.
- **construire** et utiliser des grilles d'analyse pour lire des bandes dessinées (thème, format, place du texte, place de l'image, personnage...).
- **débattre** entre pairs.
- **préparer** la rencontre avec l'artiste, (échange dans la classe, interview...).
- **rencontrer** l'artiste.
- **proposer** un projet de structure en volume en lien avec l'univers de l'auteur rencontré. Le réaliser grâce à l'accompagnement et le savoir-faire du plasticien.
- **planifier** les tâches à accomplir (éléments à construire pour l'exposition, matériel nécessaire).
- **faire** un reportage photo des différentes étapes de la création et le légènder.
- **échanger** (CM2/6ème) par l'intermédiaire d'un blog

FINALISATION

Exposition en fin d'année scolaire à Château Brignon.
Participation au festival Bulles en Hauts de Garonne.

PARCOURS 9^{ÈME} ART

Cycle 3, collège, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 7 classes

Intervenant : un auteur

Nombre d'heures d'interventions : 7 séances de 3 heures

Période d'intervention : décembre à juin

Lieu : en classe

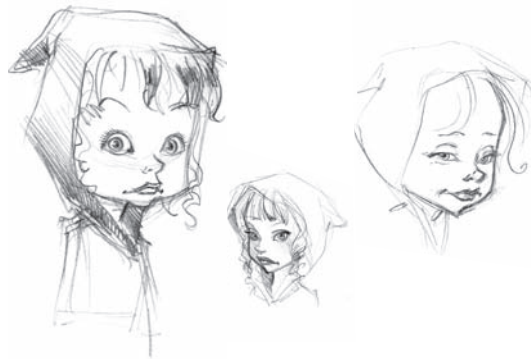
BUT DU PARCOURS

Concevoir et réaliser une bande dessinée avec l'aide d'un auteur sur un temps long.

ACTIVITÉS

Avant le parcours

- **utiliser** des grilles d'analyse pour lire des bandes dessinées choisies en médiathèque (thème, format, place du texte/image, personnage, vocabulaire BD).
- **lire** les bandes dessinées de l'auteur, comprendre son univers.
- **débattre** entre pairs ou avec l'auteur.
- préparer la rencontre avec l'artiste (échange dans la classe, interview...).
- **étudier** différents types d'écrits (conte, dialogue, description, interview) dans l'optique d'une création de planche.
- **écrire** un texte à transformer ensuite en scénario.
- **travailler** sur les dialogues.



dessin réalisé par J.-B. Andrieu

Pendant le parcours

- **rencontrer** l'artiste.
- **transformer** en scénario (découpage du texte et choix de la taille des cases).
- **rechercher**, inventer des personnages et choisir leurs attributs (recherches documentaires).
- **travailler** les expressions du visage.
- **dessiner** le plus précisément possible l'image que l'on a en tête.
- **passer** par toutes les étapes de la création après le scénario : découpage, story-board, crayonné, lettrage, encrage, mise en couleur.
- **réaliser** une planche type.
- **améliorer** son travail d'après l'observation, les commentaires, les techniques apportées par l'auteur.
- **faire** un reportage photo des différentes étapes de la création et le légender.
- **visiter** le festival Bulles en Hauts de Garonne.

FINALISATION

Exposition du travail préparatoire et des planches réalisées en fin d'année scolaire à Château Brignon. Participation au festival Bulles en hauts de Garonne.

PARCOURS NUMÉRIQUE FILM D'ANIMATION

Cycle 3, collège, lycée, adultes

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 5 classes

Intervenant : Cyberactibus.

Matériel : pâte à modeler, éclairages, mini studios, caméras, ordinateurs

Nombre d'heures d'interventions : 8 séances de 3 heures

Période d'intervention : décembre à juin

Lieu : Château Brignon – Déplacement à prévoir

BUT DU PARCOURS

Adapter un texte en scénario pour créer un film d'animation.

Utiliser les outils numériques (caméra, logiciel).

ACTIVITÉS

Avant le parcours

- **lire** les bandes dessinées de l'auteur, comprendre son univers.
- **préparer** la rencontre avec l'artiste (échange dans la classe, interview...).
- **étudier** différents types d'écrits dans l'optique d'une création de planche.
- **produire** des écrits (dialogues...).
- **observer** et analyser des images.
- **découvrir** les métiers du cinéma et son histoire.

- **découvrir** la proportionnalité en situation (fabriquer des décors à l'échelle des personnages).

Pendant le parcours

- **rencontrer** les artistes.
- **transformation** en scénario (découpage du texte et choix de la taille des cases).
- **mise** en évidence du personnage et de ses attributs
- **recherche** documentaire (médiathèque et/ou net).
- **faire** des recherches de personnages et de décors
- **réaliser** un story-board.
- **fabriquer** des personnages en pâte à modeler avec une intention précise.
- **approfondir** les notions de cadrage, de lumière, de points de vue (caméra, reportage photos).
- **inventer** une chanson pour la bande-son.
- **planifier** les tâches à accomplir (éléments à construire pour l'exposition, matériel nécessaire).
- **améliorer** son travail en tenant compte de l'observation, des commentaires, des techniques apportés par l'artiste.
- **légender** le reportage photo des différentes étapes de la création.
- **débattre** entre pairs et avec l'auteur.
- **visiter** le festival Bulles en Hauts de Garonne.

FINALISATION

Exposition du travail préparatoire et projection du film réalisé en fin d'année scolaire à Château Brignon
Possibilité de projeter les films réalisés lors de l'édition du festival Bulles en hauts de Garonne.

PARCOURS ART ET BANDE DESSINÉE

Enseignants

L'inscription au parcours implique un investissement des groupes et de leur responsable. Cela suppose une continuité du travail en dehors des rencontres avec les artistes.

Jauge : 45 enseignants

Intervenant : un conseiller pédagogique (Isabelle Depaire, Anne Graëls et Jean-Luc Peyrouet).

Nombre d'heures d'interventions : 6 heures

Période d'intervention : novembre à décembre

Lieu : Château Brignon – Déplacement à prévoir

BUT DU PARCOURS

Sensibiliser à une forme d'art.
S'approprier le code ou les clés de compréhension d'une bande dessinée.

ACTIVITÉS

À définir avec le conseiller pédagogique en charge de ce parcours.

FINALISATION

Visite du musée de la bande dessinée à Angoulême.



BIBLIOGRAPHIE

Des listes d'œuvres littéraires étaient fournies il y a encore quelques années par le ministère, mais ne sont plus réactualisées. Elles peuvent toutefois toujours fournir des bases de travail.

Bailly, Pierre – Fraipont, Céline

Petit Poilu La Sirène gourmande, Dupuis

Bourgeau, Vincent

Le fils du pirate, Seuil jeunesse

Bravo, Émile

Boucle d'or et les sept ours nains, Seuil jeunesse

Briggs, Raymond

Le bonhomme de neige, Grasset jeunesse

Bullock, Mike

Tigres et nounours, Bamboo

Chicault, Cécile

Le diable et les trois cheveux d'or, Delcourt

Dégruel, Yann

Genz, Gys, Khan au pays du vent, Le monstre de feu, Delcourt

Derib & Job

Yakari, Yakari et Nanaboza, Le Lombard

Dieuaide, Sophie

Les Papooses, Du rififi dans la prairie, Casterman

Heitz, Bruno

Louissette la taupe, Rapidissimo, Casterman

Sélection de bandes dessinées de l'Éducation Nationale pour le cycle 2.

Luciani, Brigitte

Monsieur Blaireau et Madame Renarde, La rencontre, Dargaud

Morvan, Jean-David

Hyper l'hippo, Delcourt

Perret, Delphine

Moi le loup et les choccos, Thierry Magnier

Peyo

Schtroumpferies, Le lombard

Richard, Laurent

Tao, Le petit samouraï, Bayard jeunesse

Roba, Jean

Boule et Bill, Dupuis

Robel, Nicolas

Le tigre bleu, La joie de lire

Stettler, Jérôme

Cache-cache au bout du monde, La joie de lire

Tirabosco, Tom

Le dessert, La joie de lire

Troub's

J'veux pas oublier mon chat Max, Milo jeunesse

Sélection de bandes dessinées de l'Éducation Nationale pour le cycle 3.

Badel, Ronan

Petit Sapiens, La vie de famille, Lito

Bailly, Maty -Lapierre, Denis

Ludo, Tranche de quartier, Dupuis 2002

Baudoin, Edmond

Piero, Seuil jeunesse 2002

Bonhomme, Matthieu

Le voyage d'Esteban, Le baleinier, Milan jeunesse

Briggs, Raymond

Ethel et Ernest, Grasset jeunesse 2004

Bush, Wilhem

Max et Moritz, L'École des loisirs 2004

Chauvel, Alfred

Octave et le cachalot, Delcourt 2004

Clarke - Gilson, François

Mélusine, Sortilèges, Dupuis 2002

Coudray, Philippe

L'ours Barnabé, La nuit porte conseil,
Mango jeunesse 2002

De Brab

Sac à puces, Super maman, Dupuis 2004

De Groot, Bob, Turck Clifton

Ce cher Wilkinson, Le Lombard 2002

Durieux Osca

Le roi des bobards, Dupuis 2004

Franquin

Le nid des Marsupilamis, Dupuis

Fred

Philémon, Le Naufragé du A, Dargaud 2002

Hermann

Nic, Hé, Nic, tu rêves? Sémic 2004

Leloup, Roger

Yoko Tsuno, Le trio de l'étrange, Dupuis 2004

Loyer, Jean-Luc

Victor le voleur de lutins, Delcourt 2002

Omond, Eric, Chivard, Yoann

Toto l'ornithorynque et l'arbre magique,

Delcourt Perret, Delphine

Oncle Hector, Thierry Magnier

Pinchon

Bécassine pendant la grande guerre,
Gautier Languereau 2004

Prado, Miguelanxo

Pierre et le loup, Casterman 2002

Rosinski, Van Hamme

Western, Le Lombard 2004

Saint-Ogan Alain

Zig, Puce et Alfred, Glénat 2004

Salma Sergio

Nathalie, Mon premier tour du monde, Casterman

Sfar, Joann

Monsieur Crocodile a beaucoup faim, Bréal 2004

Trondheim, Lewis - Garcia, Sergio

Les trois chemins, Delcourt 2002

Vehlmann & Gwen

Samedi et Dimanche, Le paradis des cailloux, Dargaud 2004

Zullo Germano

Le génie de la boîte de raviolis, La joie de lire 2004

Sélection de bandes dessinées pour le cycle d'adaptation (6ème) et pour le cycle central (5ème et 4ème).

Chaillet, G. Vasco, *Ténèbres sur Venise*

Colman, S. et Desberg, S., *Billy the cat, l'Été du secret*

Edgar P Jacobs, *La Marque jaune*

Forest, J.-C., *Enfants, c'est l'hydraxon qui passe*

Fred. Philémon, *Le Voyage de l'Incrédule*

Gelluk, P *Le Retour du chat*

Hergé, *Tintin au Tibet, Quick et Flupke, gamins de Bruxelles*

Juillard, A. et Cothias, P *Masque rouge*

Martin, J. Alix, *Les légions perdues*

Morris. Lucky Luke, *Des Rails sur la prairie*

Tito, *Tendre banlieue, Le Bahut*

Winsor Mc Cay, *Little Nemo*

Sélection de bandes dessinées pour le cycle d'orientation (3ème).

Bilal, E., *Partie de chasse*

Bourgeon, F *Les Passagers du vent, Le Bois d'ébène*

Calvo, *La bête est morte*

Comes, D., *Silence*

Cosey, Jonathan, *Et la montagne chantera pour toi*

Cothias et Jullard, A., *Plume au vent, L'Oiseau-Tonnerre*

Loustal, E. et Paringaux, P *Cœurs de sable*

De Moor, J. Et Desberg, S., *Le Silence des animaux*

Dupuy et Berberian, *Les Nuits les plus blanches série Monsieur Jean*

Ferrandez, J., *Les Carnets d'Orient, Les Fils du Sud, Le Centenaire*

Fred, *Histoire du corbac aux baskets*

Gibrat, J.P *Le Sursis*

Kraehn, J.C., *Vengeance série Bout d'homme*

Loisel, R., *Tempête série Peter Pan*

Margerin, F *Lucien se met au vert série Lucien*

Mattotti, L., *et Kramsky Murmure*

Moebius, *Le Monde d'Edena , Sur l'étoile*

Pratt, H., *Corto Maltese, Les Celtiques, Fables de Venise*

	Principe	Intervenants	Public	Jauge	Lieu	Présence au festival*
Parcours courts						
Parcours découverte de la BD	travaux pratiques	de décembre à mars 2 x 1h30	C2, C3, Collège, Lycée, Adultes	13	en classe	non
Parcours scenarii	atelier d'écriture	de décembre à mars 2 x 3 heures	tous publics	10	en classe	oui édition 2012
Parcours dessin	atelier graphique	de décembre à mars 2 x 3 heures	tous publics	15	en classe	oui édition 2012
Parcours bulle d'air	rencontre hors les murs	de décembre à mai 1h30	tous publics	30	Médiathèque/ Château Brignon	non
Parcours numérique mise en couleur	atelier informatique	de janvier à mai 2 x 3 heures	C2, C3, Collège, Lycée, Adultes	6	Château Brignon	oui édition 2012
Parcours lecture	comité lecture	de décembre à mars	C2, C3, Collège, Lycée, Adultes	30	en classe	non
Parcours longs						
Parcours exposition	atelier art plastique	de janvier à juin, 1h30 avec auteur/5x3 heures avec un plasticien	tous publics	10	Château Brignon/ en classe	oui édition 2013
Parcours 9ème art	atelier de création de BD	de janvier à juin 7 x 3 heures	C2, C3, Collège, Lycée, Adultes	7	en classe	oui édition 2013
Parcours numérique film d'animation	atelier informatique	de janvier à juin 8 x 3 heures	C2, C3, Collège, Lycée, Adultes	5	Château Brignon	oui édition 2013
Parcours formation						
Parcours art et BD	formation initiale	de novembre à décembre 2 x 3 heures	adultes et enseignants inscrits à un parcours	45	Château Brignon	non

* Le festival Bulles en Hauts de Garonne aura lieu en 2012 à Floirac

MODALITÉS D'INSCRIPTION

Les parcours proposés sont ouverts à tout groupe constitué : établissements scolaires, centres sociaux, centres de loisirs, foyers pour personnes souffrant d'un handicap ou pour séniors... Les parcours sont gratuits pour les établissements scolaires des villes de Bassens, Carbon-Blanc, Cenon, Floirac et Lormont. Un tarif des parcours est joint pour les autres structures ou établissements scolaires d'autres com-

munes. Les enseignants pourront imprimer le parcours qui les intéresse, compléter la fiche d'inscription, établir le projet pédagogique qu'ils adresseront à l'IEN **avant le 30 septembre 2011**. Les projets validés seront adressés par l'IEN **avant le 14 octobre** à Château Brignon. Un planning définitif des projets retenus sera alors établi pour organiser les interventions d'auteurs.



Date limite d'inscription 30 Septembre 2011

Les inscriptions définitives seront confirmées par retour de courrier.

Une réunion d'information aura lieu à Château Brignon fin octobre début novembre.

La date sera communiquée par courrier postal ou mail.

Contacts

Caroline Jurado : 05 47 50 02 86
brignonbd@orange.fr

Jennifer Grangetas : 05 47 50 02 85
passage-a-lart@orange.fr

FICHE D'INSCRIPTION

Parcours Bande Dessinée 2011 /2012

à retourner **avant le 30 Septembre 2011** à l'IEN et par mail à brignonbd@orange.fr

Structure :

Ville :

Adresse mail :

Adresse postale :

Téléphone : Portable :

Nombre de participants : Tranche d'âge :

Parcours choisi: (indiquer l'ordre de préférence)

1/

2/

3/

Jours et créneaux souhaités pour les interventions :

	matin <i>indiquer heures pour collège ou lycée</i>	après-midi <i>indiquer heures pour collège ou lycée</i>
lundi		
mardi		
mercredi		
jeudi		
vendredi		

Commentaires, remarques ou attentes :
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

TARIFS POUR UN GROUPE OU UNE CLASSE

	Intervenants	Tarif en brut par classe ou groupe
Parcours courts		
Parcours découverte de la BD	2 x 1 heure 30	236 euros
Parcours scenarii	2 x 3 heures	472 euros
Parcours dessin	2 x 3 heures	472 euros
Parcours bulle d'air	1 heure 30	118 euros
Parcours numérique mise en couleur	1 heure 30 auteur 2 x 3 heures	118 euros € 830 euros
Parcours lecture		100 euros
Parcours longs		
Parcours exposition	1 heure 30 auteur 5 x 3 heures plasticien	118 euros auteur 1 000 euros plasticien 500 euros matériel
Parcours 9ème art	7 x 3 heures	1 652 euros
Parcours numérique film d'animation	8 x 3 heures	1 440 euros
Parcours formation		
Parcours art et BD	6 heures	Financé par L'IA

Le coût des séances est calculé à partir de la charte des auteurs :
<http://www.la-charte.fr/>

Journée complète : 390 euros brut, soit 356 euros net

Demi-journée : 236 euros brut, soit 216 euros net

**FICHES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES
POUR LES ENSEIGNANTS
DE CYCLE II ET III**

Projet: Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Découverte de la Bande Dessinée
 Cycle 2



Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet:

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié.

La culture humaniste

- **s'exprimer** par l'écriture, le dessin ou la peinture.

Durée du projet:

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant:

- **Maîtrise de la langue française**
- **La culture humaniste**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître:

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention

Projet: Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Découverte de la Bande Dessinée
Cycle 2

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....
.....

Tâches de l'élève

avec le maître:

avec l'intervenant extérieur:

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées:

.....

Évaluation prévue par l'enseignant:

.....

Formation nécessaire:

Intervenant (2 x 1h30):

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Découverte de la Bande Dessinée
 Cycle 3

dessin réalisé par J.B. Andréée



Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet :

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié.

La culture humaniste

- **s'exprimer** par l'écriture, le dessin ou la peinture.

Durée du projet :

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant :

- **Maîtrise de la langue française**
- **La culture humaniste**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître :

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention

Projet: Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Découverte de la Bande Dessinée
Cycle 3

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....
.....

Tâches de l'élève

avec le maître:

avec l'intervenant extérieur:

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées:

.....

Évaluation prévue par l'enseignant:

.....

Formation nécessaire:

Intervenant (2 x 1h30):

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Scenarii
 Cycle 3

Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet :

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** à l'oral et à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
- **prendre** la parole dans un niveau de langue adapté
- **rédiger** un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire.

La culture humaniste

- **inventer** et réaliser des textes ; des œuvres plastiques ; des chorégraphies ou des enchaînements à

Durée du projet :

visées artistiques ou expressives.

Les compétences sociales et civiques

- **prendre** part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant :

- **Maîtrise de la langue française**
- **La culture humaniste**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître :

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention



Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Scenarii
Cycle 3

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....
.....

Tâches de l'élève

avec le maître :

avec l'intervenant extérieur :

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées :

.....

Évaluation prévue par l'enseignant :

.....

Formation nécessaire :

Intervenant (2 x 3h) :

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Numérique : mise en couleur
 Cycle 3



série Oliver Twist, éditions Delcourt,
 des G. Deloye, sc. L. Dauvillier, coul. I. Merlet & J.J Rouger

Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet :

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** à l'oral et à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **utiliser** l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail

- **utiliser** l'outil informatique pour communiquer

Les compétences sociales et civiques

Durée du projet :

- **participer** en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant :

- **Maîtrise de la langue française**
- **La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître :

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Numérique : mise en couleur
Cycle 3

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....
.....

Tâches de l'élève

avec le maître :

avec l'intervenant extérieur :

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées :

.....

Évaluation prévue par l'enseignant :

.....

Formation nécessaire :

Intervenant (2 x 3h) :

Projet: Château Brignon Appellation bande dessinée

Parcours Lecture

Cycle 2

Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet :

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié

- **lire** seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptée à son âge

- **dégager** le thème d'un paragraphe/ d'un texte court

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **commencer** à s'approprier un environnement numérique

Durée du projet :

Les compétences sociales et civiques

- **participer** en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication

L'autonomie et l'initiative

- **échanger**, questionner, justifier un point de vue

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant :

- **Maîtrise de la langue française**
- **La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître :

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention



série Oliver Twist, éditions Delcourt, dessin de L. Davuillier, coul. J. Merlet & J.J. Hooger

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Lecture
Cycle 2

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....
.....

Tâches de l'élève

avec le maître :

avec l'intervenant extérieur :

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées :

.....

Évaluation prévue par l'enseignant :

.....

Formation nécessaire :

Intervenant :

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée

Parcours Lecture

Cycle 3

Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet :

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** à l'oral et à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.

- **prendre** la parole dans un niveau de langue adapté

- **lire** seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptée à son âge

- **dégager** le thème d'un paragraphe/d'un texte court

- **lire** avec aisance (à haute voix ou silencieusement)

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **utiliser** l'outil informatique pour communiquer

La culture humaniste

Durée du projet :

- **exprimer** ses émotions et préférences en utilisant ses connaissances

Les compétences sociales et civiques

- **prendre** la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue

- **coopérer** avec un ou plusieurs camarades

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant :

- **Maîtrise de la langue française**
- **La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**
- **La culture humaniste**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître :

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention



**CHÂTEAU
BRIGNON**
APPELLATION BANDE DESSINÉE

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Lecture
Cycle 3

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....
.....

Tâches de l'élève

avec le maître :

avec l'intervenant extérieur :

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées :

.....

Évaluation prévue par l'enseignant :

.....

Formation nécessaire :

Intervenant :

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Exposition
 Cycle 2



Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet :

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié
- **écrire** en autonomie un texte de cinq à dix lignes

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **commencer** à s'approprier un environnement numérique

La culture humaniste

- **s'exprimer** par l'écriture, le dessin ou la peinture

Les compétences sociales et civiques

Durée du projet :

- **participer** en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication

L'autonomie et l'initiative

- **travailler** en groupe, s'engager dans un projet

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant :

- **Maîtrise de la langue française**
- **La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**
- **La culture humaniste**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître :

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Exposition
Cycle 2

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....
.....

Tâches de l'élève

avec le maître :

avec l'intervenant extérieur :

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées :

.....

Évaluation prévue par l'enseignant :

.....

Formation nécessaire :

Intervenant (1 x 1h30 : un auteur/ 5 x 3h : un plasticien) :

Projet: Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours 9ième Art
 Cycle 3

Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet :

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** à l'oral et à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis
- **rédigier** un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **utiliser** l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail
- **utiliser** l'outil informatique pour communiquer

La culture humaniste

- **exprimer** ses émotions et préférences en utilisant ses connaissances
- **pratiquer** le dessin et diverses formes d'expression visuelle et plastique (formes abstraites et images) en se servant de différents matériaux, supports, instru-

Durée du projet :

ments et techniques

- **inventer** et réaliser des textes ; des œuvres plastiques à visées artistiques ou expressives
- Les compétences sociales et civiques**
- **prendre** la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue
 - **coopérer** avec un ou plusieurs camarades
- L'autonomie et l'initiative**
- **s'impliquer** dans un projet individuel ou collectif

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant :

- **Maîtrise de la langue française**
- **La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**
- **La culture humaniste**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître :

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention

dessin réalisé par J.B. Andréa



**CHÂTEAU
BRIGNON**
APPELLATION BANDE DESSINÉE



Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours 9^{ème} Art
Cycle 3

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....
.....

Tâches de l'élève

avec le maître :

avec l'intervenant extérieur :

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées :

.....

Évaluation prévue par l'enseignant :

.....

Formation nécessaire :

Intervenant (7 x 3h : un auteur) :

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Numérique : film d'animation
Cycle 3

Compétences du socle qui peuvent être travaillées dans le cadre du projet :

La maîtrise de la langue française

- **s'exprimer** à l'oral et à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.

- **lire** seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptée à son âge

- **rédiger** un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire

Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

- **résoudre** des problèmes relevant de la proportionnalité, et faisant intervenir différents objets mathématiques : nombres, mesures, « règles de trois », figures géométriques, schémas

La culture humaniste

- **reconnaître** et écrire des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées : les situer dans le temps et dans l'espace ; identifier les domaines artistiques dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant un vocabulaire spécifique.

Exprimer ses émotions et préférences en utilisant ses connaissances

- **pratiquer** le dessin et diverses formes d'expression

Durée du projet :

visuelle et plastique (formes abstraites et images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques

- **inventer** et réaliser des textes ; des œuvres plastiques ; des chorégraphies ou des enchaînements à visées artistiques ou expressives

- **distinguer** les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)

Les compétences sociales et civiques

- **prendre** la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue

- **coopérer** avec un ou plusieurs camarades

L'autonomie et l'initiative

- **s'impliquer** dans un projet individuel ou collectif

Compétences choisies, travaillées et évaluées par l'enseignant :

- **Maîtrise de la langue française**
- **La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**
- **La culture humaniste**
- **Les compétences sociales et civiques ou/et l'autonomie et l'initiative**

Tâches du maître :

Projet : Château Brignon Appellation bande dessinée
Parcours Numérique : film d'animation
 Cycle 3

Pendant l'intervention	En dehors de l'intervention

Tâches de l'intervenant extérieur pendant les interventions (en lien avec les compétences travaillées)

.....

.....

Tâches de l'élève

avec le maître :

avec l'intervenant extérieur :

Validation du projet

Validation des compétences citées	Finalisation de l'action (liée aux compétences travaillées)

Compétences du socle évaluées :

.....

Évaluation prévue par l'enseignant :

.....

Formation nécessaire :

Intervenant (7 x 3h : un auteur) :

LES PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

Château Brignon est financé par :

- La Communauté urbaine de Bordeaux
- Le Conseil régional d'Aquitaine
- Le Conseil général de la Gironde
- L'État (DRAC, DGE)
- Les Villes du GPV: Bassens, Cenon, Floirac, Lormont
- La ville de Carbon-Blanc

LES PARTENAIRES DE PROJETS

- Le Grand projet de ville
- L'association Swann Expo
- L'association Cyberactibus

LES PARTENAIRES PÉDAGOGIQUES

- La DRAC Aquitaine
- L'Inspection académique de la Gironde
- IEN de Lormont
- IEN de Floirac
- IEN de Cenon

GRAPHISME

Stéphanie Caillaud