T.C.

UNIVERSITE DE MARMARA

INSTITUT DES SCIENCES DE L'EDUCATION

ENSEIGNEMENT DES LANGUES ETRANGERES

DEPARTEMENT DE DIDACTIQUE DU FRANÇAIS

LA PLACE DE LA BANDE DESSINÉE DANS LES MANUELS DE FRANÇAIS

Pınar SEZER

(Mémoire)

Istanbul, 2022

T.C.

UNIVERSITE DE MARMARA

INSTITUT DES SCIENCES DE L'EDUCATION

ENSEIGNEMENT DES LANGUES ETRANGERES

DEPARTEMENT DE DIDACTIQUE DU FRANÇAIS

LA PLACE DE LA BANDE DESSINÉE DANS LES MANUELS DE FRANÇAIS

FRANSIZCA DERS KİTAPLARINDA ÇİZGİ ROMANIN YERİ

Pınar SEZER

(Mémoire)

Sous la direction de

Yaprak Türkân YÜCELSİN TAŞ

Professeure des Universités

Istanbul, 2022

Tüm kullanım hakları
M.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü'ne aittir.
©2022

ONAY

Pınar Sezer tarafından hazırlanan "Fransızca Ders Kitaplarında Çizgi Romanın Yeri" konulu bu çalışma, 09/11/2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda aşağıdaki jüri üyeleri tarafından başarılı bulunmuş ve yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı Soyadı	**İmza**
TEZ DANIŞMANI	**Prof. Dr. Yaprak Türkân YÜCELSİN TAŞ**	
JÜRİ ÜYESİ	**Prof. Dr. Füsun SARAÇ**	
JÜRİ ÜYESİ	**Doç. Dr. Selin GÜRSES ŞANBAY**	

APPROBATION

Cette étude intitulée « La place de la bande dessinée dans les manuels de français », préparée par Pınar Sezer, a été approuvée le 09 novembre 2022 à l'unanimité par les membres du jury ci-dessous en tant que mémoire de master.

	Nom, Prénom	**Signature**
DIRECTRICE DE MEMOIRE	**Yaprak Türkân YÜCELSİN TAŞ** **Professeure des Universités**	
MEMBRE DU JURY	**Füsun SARAÇ** **Professeure des Universités**	
MEMBRE DU JURY	**Selin GÜRSES ŞANBAY** **Maître de Conférences**	

ETİK BEYANI

Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırladığım çalışmamda;

- Sunduğum bilgileri, dokümanları ve verileri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Çalışmamda yararlandığım eserlerin tamamına atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Elde ettiğim verilerde ve sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı bildirir, aksi bir durumda aleyhimde doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyanederim.

09/11/2022

Pınar SEZER

CURRICULUM VITAE

2007 - 2012	Licence, Université de Marmara - Faculté de Pédagogie Atatürk Département de Didactique du Français
2009 - 2012	Double cursus Université de Marmara - Faculté de Pédagogie Atatürk Département de Didactique de l'Anglais
2019 - 2022	Master, Université de Marmara - Institut des Sciences de l'Education Enseignement des Langues Étrangères- Département de Didactique du Français

REMERCIEMENTS

En premier lieu, je tiens à remercier sincèrement ma chère directrice de mémoire Madame la Professeure Yaprak Türkân YÜCELSİN TAŞ qui m'a inspirée dès les débuts de mes études en licence, ensuite en master. En tant que directrice de mon travail de recherche, elle est toujours disponible, sa motivation, ses encouragements, son soutien moral et ses conseils m'ont permis de la réalisation de ce mémoire. Merci aussi pour son aide bienveillante et le temps qu'elle a consacré pour répondre à mes questions pendant mon travail et je lui adresse ma profonde gratitude pour avoir accepté de diriger ce mémoire.

Je remercie chaleureusement Madame la Professeure Füsun SARAÇ qui m'a fait l'honneur d'avoir accepté d'être dans le jury et consacré du temps pour l'évaluation de mon mémoire. Merci également à Madame la Maître de Conférences Selin GÜRSES ŞANBAY d'avoir consacré du temps pour étudier et évaluer ma recherche.

Mes remerciements vont également à tous mes professeurs et mes amis pour leur soutien. Je tiens également à remercier Madame Isabelle ROGER et Madame Françoise LE LIEVRE d'avoir consacré du temps pour la relecture de mon mémoire.

J'aimerais remercier particulièrement toute ma famille, ma mère, ma plus précieuse Serpil SEZER pour son soutien indéfectible, sa présence et sa disponibilité, à ma chère sœur Burcu SEZER pour son encouragement tout au long de ce processus et à mon père, ma plus grande inspiration Mehmet SEZER grâce à qui j'ai découvert la bande dessinée pendant mon enfance.

Pınar SEZER

Istanbul, 2022

RESUME

Apprendre une langue étrangère par le biais de la bande dessinée (BD) peut avoir une place importante dans les manuels de français. Car, la bande dessinée peut devenir un matériel qui intéresse les apprenants. Notre objectif est de montrer comment la bande dessinée a été traitée dans les deux manuels de français. Les images, les visuels ont une grande importance pour les apprenants de niveau débutants. « Pour les débutants, c'est plus simple de comprendre les phrases à l'aide des gestes et des mimiques de personnages dans les images. » (Yağlı, 2017 p. 586). Selon Tisseron, l'exploration des détails est le chemin de la familiarisation avec l'image. Il souligne que ; « Ils explorent les images qui leur sont proposées dans les moindres détails tout comme ils explorent le monde. Les illustrateurs de livres pour enfants en tiennent d'ailleurs le plus grand compte en multipliant les détails à explorer dans leurs dessins. » (Tisseron, 2003, p. 103-104). Nous voulons voir si que le recours à la bande dessinée dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) pouvait posséder un effet positif pour travailler les compétences de compréhension et d'expression orales et écrites ainsi que les compétences socioculturelles et voire interculturelles.

La recension bibliographique faite nous a permis de consulter plusieurs mémoires, articles, thèses sur la BD et la consultation de ces écrits a pu montrer que la bande dessinée possède une influence positive sur l'enseignement des langues étrangères. Il s'agit de faire un parallèle entre la langue étrangère et la BD. De cette manière, le choix du manuel scolaire est primordial dans l'enseignement du français puisqu'il faut donner le plaisir aux apprenants avec des documents variés, riches et motivants. Ce sont des supports indispensables pour stimuler la dynamique de la classe.

Cette analyse détaillée pourrait donc montrer la bande dessinée dans deux manuels français. Dans cette recherche, nous avons tenté de montrer comment la bande dessinée est traitée et de prouver l'effet positif sur la connaissance de la culture française.

Mots-clés : Bande dessinée, culture, FLE, manuel de français

ÖZET

"Hiçbir şeye ihtiyacımız yok, yalnız bir şeye ihtiyacımız vardır; çalışkan olmak!"

Mustafa Kemal Atatürk

Çalışmamızın amacı kısa ve resimli metinlerin birleştiği özgün materyal olarak kabul edilen çizgi romanın yabancı dil öğrenimi için oldukça uygun olduğu fikrinden yola çıkarak A1 başlangıç düzeyindeki iki Fransızca ders kitabındaki çizgi romanları incelemektir. Aynı dil düzeyine sahip bu kitaplarda çizgi romanı oluşturan öğeler araştırılmıştır. Fransızca öğretmeyi hedefleyen seçtiğimiz yabancı dil kitaplarındaki çizgi romanın varlığının incelenmesi ana amacımız olmuştur ve çizgi romanın hangi karakteristik öğeleri kullanıldığının saptanması bu araştırmamızı şekillendirmiştir. Araştırmamız Fransızca dersinde kullanılabilecek olan ders kitaplarındaki çizgi romanların özelliklerini göstererek, çizgi romanın Fransızca öğretimini destekleyebileceği önerisi getirmektedir. Bu çerçevede çizgi roman ile ilgili çalışmalar, yayınlar ve araştırmalar ayrıntılı bir biçimde taranmıştır. Her ülkede çizgi roman farklı şekilde gelişmiştir. Bundan dolayı araştırmamızda çizgi romanın tanımına, kısa tarihçesine, öncülerine, karakteristik özelliklerine, özgün bir materyal olarak Fransızca öğrenimindeki ve Fransızca ders kitaplarındaki yerine, kültür ve yabancı dil ile olan ilişkisine, çizgi romanın güçlü ve zayıf yanlarına değinilmiştir.

Araştırmamızda nitel araştırma kapsamında, doküman analizi çerçevesinde tarama modeli uygulanmıştır. « Clé » yayınevine ait Colette Samson tarafından yazılan « *Amis et Compagnie A1* » ve « *Alex et Zoé A1* » seviyesinde iki kitaptaki çizgi romanlar incelenmiştir. Yabancı dil öğreniminde en sık başvurulan materyal genellikle ders kitaplarıdır. Her iki ders kitabında incelenen çizgi romanlar değerlendirilmiş ve farklı ünitelerden çizgi roman öğelerine örnek verilmiştir. Her ünitenin Fransız kültürüne ait değerler tabanlı olduğu saptanmıştır. Bu açıdan çizgi roman hem kişinin kendi kültürünü merak etmesine hem de yabancı bir kültürü anlaması ve « empati » yapma yeteneğini geliştirmesine neden olabilir varsayımına ulaşılmıştır. Çizgi roman kanalıyla yabancı dil öğrenirken o dili konuşan kişilerin yaşam biçimini, bakış açılarını ve kültürel değerlerin anlaşılmasına sebep olabilir. Araştırmamızda yabancı dil öğreniminde kültür ve dilin birbirine bağlı, ayrılmaz iki unsur olduğu sonucuna da varılmıştır. İki ders kitabında da Fransız kültürü çizgi roman aracılığıyla ünite bazında sunulmuştur. Böylece A1 seviyesi öğrenenler için kültürel kodların çizgi romanla aktarımı yabancı kültüre karşı olumlu bir tavır geliştirmesi beklenilebilir. Yabancı

dilde etkili iletişim için o dilin kültürünü, değerlerini, beden dilini bilmek vazgeçilmez unsurlardır. Gelenekselleşmiş, klişe olmuş, Fransız kültürüne ait davranışlar, kutlamalar, selamlaşmalar, veda etme şekilleri, festivaller bu iki ders kitabında çizgi roman aracılığıyla verilmiştir. Çizgi romandaki görseller aynı zamanda jest, mimik gibi kültürel kodları öğrenilmesine yardımcı olabilir. Yabancı dil öğrenmek bir yandan farklı bir bakış açısı kazandırma olasılığına sahipken, diğer kültürlere karşı önyargıyı da ortadan kaldırabilir. Çizgi roman, içinde barındırdığı mizah unsuru ile yabancı dili öğrenme ortamındaki kaygıyı ve stresi azaltabilir. Çizgi romanın karakterlerini başlangıç seviyesindekiler kendilerine rol model olarak seçebilirler. *Amis et Compagnie A1* 12 üniteden oluşup, her bir ünite 4 alt üniteye ayrılmıştır. Her ünitenin dördüncü bölümünde Alexandre Dumas' nın « Üç Silahşörler » adlı romanından esinlenip uyarlanan çizgi romanın devam hikâye serisi niteliğinde verilmiştir. *Alex et Zoé A1* ise 15 üniteden oluşup, her bir ünite 4 alt üniteye yer verilmiştir. Charles Perrault'nun hikâyelerinden esinlenerek oluşturulan çizgi roman karakterleri ve hikayeleri kitabın dördüncü bölümünde yer almıştır. *Amis et Compagnie*' nin aksine her ünitede yeni bir hikâye oluşturulmuştur. Başlangıç düzeyinde hazırlanan bu iki ders kitaplarındaki çizgi romanlarda günlük yaşamda karşılaşabileceğimiz durumlar, Fransız sosyal yaşamına ve kültürel unsurlarına yer verilmiştir.

İncelediğimiz çalışmalarda çizgi romanın yabancı dille ve kültür arasında paralellik olduğu saptanmıştır. İncelenen ders kitaplarında farklı ünitelerden taranan çizgi roman öğelerine örnek verilmiştir. Araştırmanın sonucunda « *Amis et Compagnie* » ders kitabının « *Alex et Zoé* » ders kitabına göre çizgi roman kriterlerine daha çok yer verildiği, fakat iki ders kitabında yer alan çizgi romanın Fransızca öğrenimine olumlu bir katkısı olabileceği sonucuna varılmıştır. Günlük konuşma kalıplarını bilmeden yabancı dil öğrenimi tam anlamıyla gerçekleşmeyebilir. Çünkü günlük dil ile geleneksel yöntemlerle öğretilmeye çalışılan yabancı dil arasında ciddi farklılıklar varsayılmaktadır. Günlük konuşulan dili farkına varmadan çizgi roman aracılığıyla öğrenmek ciddi ölçüde yarar sağlayabilir. Araştırmamızda ünitelerdeki çizgi romanlarda ele alınan konuların günlük yaşamda karşılaşılacak özellikte olduğu tespit edilmiştir. Bundan dolayı özgün materyal sayılan çizgi roman, günlük dili ve o dilin kültürünü görsel desteğiyle vererek yabancı dil öğrenimi için tercih edilebilir bir alternatif olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir dili öğrenirken o dilin kültürünü tanımak kaçınılmazdır. Çizgi romanın en önemli özelliği görsel ve metnin birleşmesidir. Yazı ve resmin birleşmesiyle oluşan hikâyenin anlatılması sebebiyle çizgi roman bazı kaynaklara göre sanat türü olarak ifade edilip, « dokuzuncu sanat » olarak da

kabul edilmektedir. Bu özellik henüz yabancı dilde okumayı öğrenmeyenler için hem de başlangıç seviyesindekiler için oldukça yarar sağlamaktadır. Çizgi roman hem dilbilgisi yapıları hem kelime kazanımı hem de okuma, yazma, konuşma, dinleme etkinlikleri için oldukça uygun bir materyal sayılabilir. Görseller eğer ilgi çekici özellikteyse çizgi romanın yabancı dil öğrenimini kolaylaştırdığı varsayılabilir. Çizgi romandaki genellikle kısa diyaloglar okuma, anlama ve dinleme becerileri için iyi bir araç olabilir. Çizgi romanlar uzun metinlerin aksine kısa olma özelliği sebebiyle okunması daha kolay ve daha tercih edilir olabilir. Çizgi roman macera, western, gerilim, korku gibi farklı türleri barındırdığı için yabancı dil öğreniminde her yaş ve seviye için ilgi çekici olabilir. Araştırdığımız çalışmalarda çizgi roman sınıf içinde yaratıcı etkinlikler yapmak için yabancı dil öğreniminde sıkça kullanılan bir araç olmuştur. Grup çalışması olarak çizgi roman hazırlama yabancı dil öğrenimini dersin monotonluğundan uzaklaştırıp, zevkli ve motive edici bir sürece dönüştürebilir. Çizgi roman aynı zamanda okuma alışkanlığı kazanımında da etkili olabilir. Çizgi romanların bir sonraki bölümü merak ettirme özelliği de avantajlarından biri sayılabilir. Erken yaşta çizgi romanla tanışanların ilerde diğer edebiyat türlerini de merak edip, tanımasına katkı sağlayabilir. Dört temel dil becerileri anlama, dinleme, yazmanın yanı sıra beşinci beceri olan etkileşim becerilerin geliştirilmesine katkı sağlayabilir. Çizgi roman tüm bu özellikleriyle yabancı dil öğretimine uygun bir ders aracı olarak kabul edilebilir.

Öneri olarak yabancı dil ders kitaplarında çizgi romana daha fazla yer verilmesi Fransızca öğrenimine olumlu katkı sağlayabilir. Yabancı dil öğreniminde çizgi roman vasıtasıyla Fransızca öğrenimi üzerine daha fazla çalışma yapılması bu alandaki çalışmalara katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. İncelediğimiz ders kitaplarındaki bazıları tarafından klasik eserler kategorisinde sayılabilen « Üç Silahşorlar » romanın ya da Charles Perrault'nun hikâyelerinin çizgi romanlaştırılması hem yabancı dil öğrenimine hem de edebi kültürü tanınmasına, okuma alışkanlığı edinilmesine katkı sağlayabilir. Fransa'da her yıl festivali yapılan « Angoulême Çizgi Roman Festivali » gibi ülkemizde de buna benzer etkinliklerle çizgi romanın özellikle okullarda yaygınlaştırılması çizgi romanın gelişmesine ve yaygınlaşmasına yardımcı olabilir. Bu anlamda çizgi roman öğretim materyali olarak iyi bir alternatif olarak karşımıza çıkıyor.

Sonuç olarak, eğitim materyali olarak çok fazla avantaj sunan çizgi romanın yabancı ders kitaplarına daha sık entegre edilmesi yabancı dil öğrenimine fayda sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda, çizgi romanın Fransızca dersine olumlu katkı sağladığı,

yabancı dil dersinin daha zevkli bir sürece dönüşmesi öngörülmektedir. Aynı zamanda çizgi romanın ders materyali olarak kullanılmasına yönelik öneriler sunulmuştur. Araştırmamız öğretmenler için de çizgi romanı barındıran ders kitaplarını tercih etmeleri veya çizgi romanı ders materyali olarak kullanma konusunda yol göstermesi beklenmektedir.

Anahtar sözcükler: Çizgi roman, kültür, yabancı dil olarak Fransızca, Fransızca ders kitapları

ABSTRACT

Learning foreign language can force us to enter in a new world. The aim of this study is to point out in which way comics used in course books in French language teaching. It's necessary to use comics in foreign language teaching, especially for beginners. Cause comics carrying the visual and narration elements would have a positive effect as a support educative. The visuality can be helpful for learning and teaching. If the coursebooks were only based long texts for reading comprehension, the foreign language learning could be monotonous. Unlike other kind of texts that is often used in coursebooks, comics can make the language learning process fun and positive. In this regard, determine the most suitable coursebook for French language teaching is very important. For this purpose, the research of comics was examined to contribute to the learning French language learning.

At the frame of many researches, articles about comics, it appears that comics thanks to its specifies both linguistic and cultural give an opportunity to the learners and teachers. The learning of target culture can be effective via comics used as an authentic material in coursebooks. The quotidian language that is used in comics can be learned through a lens of culture. In this research, document analysis as qualitative research has been conducted by examining two coursebooks.

This analysis in detail would evoke how aspects of comics are applied in French course books. That study can also be useful for teachers and future teachers in order to choose a coursebook that is integrated with comics as a different alternative in language teaching.

Key words: Comics, culture, French as a foreign language, coursebooks

TABLE DES MATIERES

ONAY ..... **i**
APPROBATION ..... **ii**
ETİK BEYANI ..... **iii**
CURRICULUM VITAE ..... **iv**
REMERCIEMENTS ..... **v**
RESUME ..... **vi**
ÖZET ..... **vii**
ABSTRACT ..... **xi**
TABLE DES MATIERES ..... **xii**
LISTE DES SIGLES ..... **xiv**
LISTE DES TABLEAUX ..... **xv**
LISTE DES FIGURES ..... **xvi**

1. INTRODUCTION **1**
1.1. Problématique 4
1.2. Objectif de recherche 4
1.3. Hypothèse 5
1.4. Importance de la recherche 5
1.5. Limites 5

2. CADRE THEORIQUE **6**
2.1. Définition de la bande dessinée 6
2.2. Bref historique de la BD 10
2.2.1. Bande dessinée française 14
2.2.2. Belgique francophone /Franco-belge 15
2.3. Lecture de la BD 16
2.4. Composantes de la BD 18
2.5. Caractéristiques de BD 25
2.6. Place de la bande dessinée au sein de l'enseignement du FLE 28
2.7. Utilisation de la BD dans les manuels 30
2.7.1. Approche communicative et perspective actionnelle 32
2.7.2. Compétences langagières 34
2.8. Document authentique en FLE 36

2.9. Relation entre la culture et la BD 39
2.10. Festivals de BD 41
2.11. Lien entre le FLE et la culture 44

3. CADRE METHODOLOGIQUE 47
3.1. Méthode de recherche 47
3.2. Outils de collecte de données 48

4. ANALYSE DES DONNEES 50
4.1. Utilisation des BD dans *Amis et Compagnie A1* 50
4.1.1. Analyse des éléments culturels : Les Trois Mousquetaires 64
4.1.2. Compétences langagières 67
4.2. Utilisation des BD dans *Alex et Zoé A1* 85
4.2.1. Analyse des éléments culturels : Charles Perrault 100
4.2.2. Compétences langagières 103
4.3. Comparaison des deux manuels du point de vue de la bande dessinée 124
4.3.1. Les points faibles 124
4.3.2. Les points forts 124
4.4. Avantages d'utilisation de la bande dessinée dans le FLE 125

5. CONCLUSION 128

BIBLIOGRAPHIE 132

ANNEXE 138

LISTE DES SIGLES

BD	**:**	Bande Dessinée
CECR	**:**	Cadre Européen Commun De Référence
FIBD	**:**	Festival International de la Bande Dessinée
FLE	**:**	Français Langue Étrangère
LE	**:**	Langue étrangère

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 4.1. Les sujets culturels dans *Amis et Compagnie* 65
Tableau 4.2. Les sujets culturels dans *Alex et Zoé* 100

LISTE DES FIGURES

Image 4.1. Exemple : La planche dans *Amis et Compagnie* 50
Image 4.2. Exemple : La bande dans *Amis et Compagnie* 50
Image 4.3. Exemple : La case / la vignette dans *Amis et Compagnie* 51
Image 4.4. Exemple : Le phylactère 1 dans *Amis et Compagnie* 51
Image 4.5. Exemple : Le phylactère 2 dans *Amis et Compagnie* 52
Image 4.6. Exemple : Le relais dans *Amis et Compagnie* 52
Image 4.7. Exemple : Le plan général dans *Amis et Compagnie* 53
Image 4.8. Exemple : Le plan moyen dans *Amis et Compagnie* 53
Image 4.9. Exemple : Le plan américain dans *Amis et Compagnie* 54
Image 4.10. Exemple : Le gros plan dans *Amis et Compagnie* 54
Image 4.11. Exemple : Le plus gros plan dans *Amis et Compagnie* 54
Image 4.12. Exemple : Le plan rapproché dans *Amis et Compagnie* 55
Image 4.13. Exemple : L'onomatopée 1 dans *Amis et Compagnie* 55
Image 4.14. Exemple : L'onomatopée 2 dans *Amis et Compagnie* 56
Image 4.15. Exemple : L'onomatopée 3 dans *Amis et Compagnie* 56
Image 4.16. Exemple : L'onomatopée 4 dans *Amis et Compagnie* 57
Image 4.17. Exemple : L'onomatopée 5 dans *Amis et Compagnie* 57
Image 4.18. Exemple : L'onomatopée 6 dans *Amis et Compagnie* 58
Image 4.19. Exemple : L'onomatopée 7 dans *Amis et Compagnie* 58
Image 4.20. Exemple : Le récitatif dans *Amis et Compagnie* 59
Image 4.21. Exemple : L'idéogramme dans *Amis et Compagnie* 59
Image 4.22. Exemple : La case dans *Amis et Compagnie* 59
Image 4.23. Exemple : La plongée dans *Amis et Compagnie* 60
Image 4.24. Exemple : La contre plongée dans *Amis et Compagnie* 60
Image 4.25. Exemple : L'ellipse dans *Amis et Compagnie* 61
Image 4.26. Exemple : Le temps 1 dans *Amis et Compagnie* 62
Image 4.27. Exemple : Le temps 2 dans *Amis et Compagnie* 62
Image 4.28. Exemple : Le temps 3 dans *Amis et Compagnie* 63
Image 4.29. Exemple : La Bande muette dans *Amis et Compagnie* 63
Image 4.30. Exemple : L'activité dans *Amis et Compagnie* 68
Image 4.31. *Guide pédagogique, page 3* dans *Amis et Compagnie* 68
Image 4.32. L'exemple 1 dans *Amis et Compagnie* 70
Image 4.33. L'exemple 2 dans *Amis et Compagnie* 71

Image 4.34. L'exemple 3 dans *Amis et Compagnie* 71
Image 4.35. L'exemple 4 dans *Amis et Compagnie* 72
Image 4.36. Les exemples 5 dans *Amis et Compagnie* 73
Image 4. 37. L'exemple 6 dans *Amis et Compagnie* 73
Image 4.38. L'exemple 7 dans *Amis et Compagnie* 74
Image 4.39. L'exemple 8 dans *Amis et Compagnie* 75
Image 4.40. L'exemple 9 dans *Amis et Compagnie* 75
Image 4.41. Les exemples 10 dans *Amis et Compagnie* 76
Image 4.42. L'exemple 11 dans *Amis et Compagnie* 77
Image 4.43. L'exemple 12 dans *Amis et Compagnie* 77
Image 4.44. L'exemple 13 dans *Amis et Compagnie* 78
Image 4.45. L'exemple 14 dans *Amis et Compagnie* 79
Image 4.46. L'exemple 15 dans *Amis et Compagnie* 79
Image 4.47. Les exemples 16 dans *Amis et Compagnie* 80
Image 4.48. L'exemple 17 dans *Amis et Compagnie* 81
Image 4.49. Les exemples 18 dans *Amis et Compagnie* 82
Image 4.50. L'exemple 19 dans *Amis et Compagnie* 82
Image 4.51. Les exemples 20 dans *Amis et Compagnie* 83
Image 4.52. L'exemple 21 dans *Amis et Compagnie* 84
Image 4.53. Les exemples 22 dans *Amis et Compagnie* 84
Image 4.54. Exemple : La planche dans *Alex et Zoé* 85
Image 4.55. Exemple : La bande dans *Alex et Zoé* 86
Image 4.56. Exemple : La case / la vignette dans *Alex et Zoé* 86
Image 4.57. Exemple : Les bulles / phylactères 1 dans *Alex et Zoé* 86
Image 4.58. Exemple : Les bulles / phylactères 2 dans *Alex et Zoé* 87
Image 4.59. Exemple : Le symbole 1 dans *Alex et Zoé* 87
Image 4.60. Exemple : Le symbole 2 dans *Alex et Zoé* 87
Image 4.61. Exemple : Le plan général dans *Alex et Zoé* 88
Image 4.62. Exemple : Le plan américain dans *Alex et Zoé* 88
Image 4.63. Exemple : Le plan moyen dans *Alex et Zoé* 89
Image 4.64. Exemple : Le plan rapproché dans *Alex et Zoé* 89
Image 4.65. Exemple : Le gros plan 1 dans *Alex et Zoé* 90
Image 4.66. Exemple : Le gros plan 2 dans *Alex et Zoé* 90
Image 4.67. Exemple : Le très gros plan dans *Alex et Zoé* 90
Image 4.68. Exemple : L'onomatopée 1 dans *Alex et Zoé* 91

Image 4.69. Exemple : L'onomatopée 2 dans *Alex et Zoé* 92
Image 4.70. Exemple : L'onomatopée 3 dans *Alex et Zoé* 92
Image 4.71. Exemple : L'onomatopée 4 dans *Alex et Zoé* 92
Image 4.72. Exemple : L'onomatopée 5 dans *Alex et Zoé* 93
Image 4.73. Exemple : L'onomatopée 6 dans *Alex et Zoé* 93
Image 4.74. Exemple : L'onomatopée 7 dans *Alex et Zoé* 93
Image 4.75. Exemple : L'idéogramme 1 dans *Alex et Zoé* 94
Image 4.76. Exemple : L'idéogramme 2 dans *Alex et Zoé* 95
Image 4.77. Exemple : L'idéogramme 3 dans *Alex et Zoé* 95
Image 4.78. Exemple : L'idéogramme 4 dans *Alex et Zoé* 95
Image 4.79. Exemple : L'idéogramme 5 dans *Alex et Zoé* 96
Image 4.80. Exemple : L'idéogramme 6 dans *Alex et Zoé* 96
Image 4.81. Exemple : La plongée dans *Alex et Zoé* 97
Image 4.82. Exemple : La contre-plongée dans *Alex et Zoé* 97
Image 4.83. Exemple : L'ellipse dans *Alex et Zoé* 98
Image 4.84. Exemple : Le temps dans *Alex et Zoé* 98
Image 4.85. Exemple : La BD muette dans *Alex et Zoé* 99
Image 4.86. Exemple : L'activité dans *Alex et Zoé* 103
Image 4.87. Les exemples 1 dans *Alex et Zoé* 104
Image 4.88. L'exemple 2 dans *Alex et Zoé* 105
Image 4.89. Les exemples 3 dans *Alex et Zoé* 106
Image 4.90. L'exemple 4 dans *Alex et Zoé* 107
Image 4.91. L'exemple 5 dans *Alex et Zoé* 107
Image 4.92. L'exemple 6 dans Alex et Zoé 108
Image 4.93. Les exemples 7 dans *Alex et Zoé* 108
Image 4.94. Les exemples 8 dans *Alex et Zoé* 109
Image 4.95. L'exemple 9 dans *Alex et Zoé* 110
Image 4.96. Les exemples 10 dans *Alex et Zoé* 111
Image 4.97. L'exemple 11 dans *Alex et Zoé* 112
Image 4.98. Les exemples 12 dans *Alex et Zoé* 113
Image 4.99. L'exemple 13 dans *Alex et Zoé* 114
Image 4.100. L'exemple 14 dans *Alex et Zoé* 114
Image 4.101. L'exemple 15 dans *Alex et Zoé* 115
Image 4.102. L'exemple 16 dans *Alex et Zoé* 116
Image 4.103. L'exemple 17 dans *Alex et Zoé* 117

Image 4.104. L'exemple 18 dans *Alex et Zoé* 117
Image 4.105. Les exemples 19 dans *Alex et Zoé* 118
Image 4.106. Les exemples 20 dans *Alex et Zoé* 119
Image 4.107. Les exemples 21 dans *Alex et Zoé* 120
Image 4.108. Les exemples 22 dans *Alex et Zoé* 121

1. INTRODUCTION

C'est après avoir participé au cours de ma formation, à deux ateliers donnés par Colette Samson à l'Université de Marmara « L'enseignement du français aux enfants et aux adolescents », le 5 Mars 2010 puis le 20 Avril 2011 « Pour un enseignement actif du français aux jeunes adolescents », que j'ai eu l'idée de travailler sur la bande dessinée.

L'adaptation de la bande dessinée d'un classique « Les Trois Mousquetaires » d'Alexandre Dumas dans l'un des manuels scolaires de Colette Samson m'a conduite à choisir la bande dessinée comme sujet de mémoire.

De plus, l'inventeur de la théorie du flow « Mihaly Csikszentmihalyi » avait aussi appris la langue étrangère à travers BD. « I flunked English twice, and then I gave up but I did learn English in Italy to a certain extent, because I liked 'Pogo' comic strips that were being run in the Daily American published in Italy. » (2014). Il mentionne l'apprentissage d'anglais par le biais de la BD qui s'appelle « Pogo ». Selon Csikszentmihalyi (2014), lire une histoire est une activité du flow. Cette activité est amusante parce que les apprenants commencent à visualiser les caractères, les évènements, etc. Ensuite ils commencent à deviner qui est bon ou mauvais garçon. Toutes ces estimations leur font tourner les pages au fur et à mesure qu'ils donnent un feedback.

Le choix des manuels scolaires dans l'enseignement des langues étrangères (LE) peut faciliter la consolidation de l'apprentissage. D'ailleurs, les manuels dédiés à la bande dessinée jouent un rôle primordial dans l'enseignement de la culture puisque la bande dessinée dans la culture française.

> La bande dessinée est devenue le deuxième segment le plus dynamique du marché du livre en France avec, en 2017, une croissance de 13% du chiffre d'affaires afférent, derrière les ouvrages de documentation. Elle constitue l'une des pratiques culturelles les plus importantes des
>
> Français… Elle constitue pour les jeunes un outil d'apprentissage de la lecture et l'un des premiers contacts avec le livre. (Lungheretti, 2019, p. 5)

En outre, la bande dessinée est aujourd'hui considérée comme un document authentique par des chercheurs en didactiques des langues qui motive les apprenants du point de vue

communicatif. « … c'est que l'apprenant le perçoive comme authentique et motivant et que les démarches pédagogiques lui confèrent une vraisemblance communicative. » (Bannier, 2014, p. 20). Selon Cuq et Gruca, les documents authentiques sont des documents bruts, élaborés par des francophones pour fins de communication. « La bande dessinée est un document authentique des plus vivants et des plus motivants qui offre différents atouts. » (Aydoğu, 2015, p. 5).

> L'un de leurs principaux est sans doute leur capacité à mettre les apprenants en contact direct et réel avec la langue cible, et de concilier intimement l'apprentissage de la linguistique et du culturel. Dans le cas de la bande dessinée, ces deux caractéristiques sont en effet prégnantes dans l'immense diversité des types d'écrits et des registres de langues employés par les personnages, les narrateurs (et les auteurs), ainsi que par les thèmes abordés, les caractéristiques des héros ou encore, à un autre niveau, la marque inévitable de l'auteur dans son œuvre, Homme avant tout, témoin d'une époque et vivant dans une société donnée (Bannier, 2014 p. 18)

Notre but est d'analyser la BD et de montrer comment elle est utilisée à des fins pédagogiques dans deux manuels du français, *Amis et Compagnie* et *Alex et Zoé*. Parce que la BD peut être considérée comme un bon transmetteur de la culture tels que la gastronomie, le sport, la géographie, l'histoire, la littérature, la musique, la mode etc. Pour les jeunes apprenants, la BD peut être significative en sens de rôle-modèles, puisqu'ils peuvent agir comme des personnages, des héros de bande dessinée. « Longtemps, le héros s'est situé du côté du bien, simplement parce qu'il faisait office de « miroir » : le lecteur s'identifiait à lui et vivait son aventure par procuration. » (Durand, 2006, p. 43). Dans le manuel d'Amis et Compagnie, on donne à l'apprenant la consigne suivante : « Ecoute et regarde la BD de Max ! Puis choisis un rôle et joue le ! ». L'auteur suggère aux apprenants de jouer la scène de la bande dessinée, voire selon leur imagination en mettant les costumes ou bien les accessoires. Pour cela, il est nécessaire d'avoir des informations sur le pays étranger et sa culture. Il est vrai que la BD peut faire acquérir des compétences langagières tout en véhiculant des codes culturels. Plusieurs recherches scientifiques nous indiquent que la BD possède un effet positif pour briser la monotonie en introduisant l'humour dans la classe. Elle permet également le développement de la créativité, de l'imagination et de l'esprit critique et rend l'atmosphère amusante et intéressante. Par exemple selon Tomescu, la BD est une activité agréable. « Document authentique très motivant, la BD introduit en classe un esprit de détente grâce à son contenu socio-culturel très riche qui permet de faire connaitre le

comportement et la mentalité des Français. » (Tomescu, 2009, p. 82). Duda souligne que « souvent, la BD est maintenue dans un style un peu humoristique, ce qui plaît également aux étudiants. » (Duda, 2012, p. 160). Mutta précise qu'« au niveau scolaire, la multimodalité des BD peut rendre la lecture des textes plus attirante chez les jeunes d'aujourd'hui et ainsi augmenter la motivation de l'apprentissage, parce qu'elles sont faciles d'accès et ont un caractère ludique. » (2018, p. 3). Selon Vera, « la bande dessinée crée une certaine dynamique dans la classe et favorise les interactions entre enseignant/élève et élève/élève, ce qui donne le goût d'enseigner et d'apprendre et cela montre l'efficacité de la bande dessinée dans le déroulement de cours. » (2020 p. 375).

De plus, les apprenants peuvent améliorer leur français en jouant les scènes de la BD.

> Il est par exemple possible de jouer les scènes originales de la BD, ou celles inventées par les apprenants. Il faut cependant garder à l'esprit que l'on peut également montrer un dessin humoristique dans un pur esprit de détente ou de décontraction lorsque que son sujet se rapporte à celui de la leçon (Morlat, 2004, p. 53-54)

Par ailleurs, enseigner une langue étrangère peut préparer les apprenants à vivre, travailler ou bien voyager dans d'autres pays. Dans ce cadre, nous avons choisi deux manuels français, l'un est *Amis et Compagnie A1, et l'autre est Alex et Zoé A1*. Les unités dans les deux manuels transportent des messages culturels à travers la bande dessinée tels que l'alimentation, le sport, les vêtements, etc. Nous mettons l'accent sur l'objectif de découvrir une autre culture par le biais de la bande dessinée dans notre étude. L'apprentissage d'une autre culture peut se réaliser implicitement avec la découverte de la BD. Nous pouvons dire que la BD permet de découvrir à la fois la langue étrangère et sa culture. Pour cela, nous examinerons comment la culture française est présentée par le biais de la bande dessinée dans ces deux manuels français. L'idée de départ est d'étudier le rapport entre la culture et la langue étrangère dans la bande dessinée.

Pour cela, nous avons choisi deux manuels scolaires « *Alex et Zoé A1, Amis et Compagnie A1* » dédiés aux enfants et contenant des planches de bande dessinée ce qui peut être utile et efficace dans l'enseignement des langues étrangères.

1.1. Problématique

La BD dans les manuels scolaires français de FLE est peu étudiée en tant que support pédagogique. Les recherches sur la BD dans les manuels de langues étrangères sont plutôt rares. Lorsque les manuels scolaires en général, mettent l'accent sur la grammaire ou sur le vocabulaire plus que sur la culture de la langue cible, l'apprentissage ne peut pas être efficace.

S'il n'existe pas de documents authentiques qui reflètent la culture cible, l'apprentissage de la langue française peut être réalisé dans un contexte artificiel.

Apprendre une langue étrangère par le biais de méthode traditionnelle sans découvrir la langue quotidienne, les expressions liées à la culture cible ne permet pas aux apprenants de parler la langue telle que les locuteurs natifs la parlent.

Certains manuels peuvent se focaliser sur la grammaire et le lexique en proposant des textes assez longs. Cela peut rebuter l'apprentissage.

Quant à nos questions de recherche,

1. Comment les manuels scolaires enseignent-ils le français via la BD ?
2. Quelles compétences langagières s'utilisent-elles dans les deux manuels de français ?
3. Quels sont les points forts et les points faibles de la BD ?
4. Quels sont les avantages de la BD ?

1.2. Objectif de recherche

L'objectif de notre recherche est de montrer que la BD est un bon support dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Ce travail se propose d'examiner ses éléments dans les deux manuels scolaires de CLE international ; *Alex et Zoé A1*, *Amis et Compagnie A1*. Il s'agit de sensibiliser les apprenants à la découverte d'un nouveau monde, d'une nouvelle culture par le biais de la bande dessinée.

La bande dessinée peut être un outil fondamental pour enseigner le français, en conséquence, nous allons rechercher comment la bande dessinée est employée selon les caractéristiques de la bande dessinée dans ces deux manuels de français de même niveau. Nous avons essayé de montrer les similitudes, les différences et les éléments culturels utilisés

dans ces deux manuels de français selon les paramètres suivants ; Étudier l'utilisation de la BD dans deux manuels de français que nous avons choisis, examiner les compétences de la BD, analyser les éléments culturels et observer les points forts et les points faibles de la BD.

1.3. Hypothèse

Si la bande dessinée est intégrée dans les manuels scolaires dans l'enseignement des langues étrangères, la BD offre l'enseignement d'une nouvelle culture, en même temps qu'une nouvelle langue. Donc, il est possible d'examiner les manuels scolaires par le biais de la bande dessinée qui permet aux apprenants de découvrir des aspects particuliers, des clichés de la société française.

La BD, quel que soit l'âge des apprenants, peut être un support associé à la détente et donc rassurant. L'enseignement de langue étrangère à travers ce support peut être réjouissant et favorable dans le domaine de l'éducation.

Notre hypothèse est que la BD a un effet positif sur l'enseignement du FLE qu'elle rend plus attractif pour les apprenants.

1.4. Importance de la recherche

Les manuels scolaires sont indispensables, à la fois comme guide pour les enseignants, et comme support d'apprentissage pour les apprenants dans l'enseignement des langues étrangères. Pour les jeunes apprenants, les manuels de l'école, en particulier, peuvent être un premier contact avec la nouvelle culture et la nouvelle langue. Quand les manuels utilisent des éléments graphiques tels que la BD, ils attirent plus facilement l'intérêt des apprenants et peuvent devenir une source de motivation.

1.5. Limites

Dans cette recherche le corpus est constitué de deux manuels de français, « *Amis et Compagnie* » et « *Alex et Zoé* » de niveau A1. Nous avons seulement étudié les livres de l'élève et les cahiers d'activités de ces deux manuels. Les CD ne sont pas pris en compte dans ce travail.

2. CADRE THEORIQUE

2.1. Définition de la bande dessinée

Il existe plusieurs définitions de la BD. Tout d'abord, il est évident que la bande dessinée est appelée dans les différentes langues comme la suivante : la «BD » en français, « comic » en anglais, « manga » en japonais, « tebeo » en espagnol, « fumetto » en italien. Dans ce cadre, la bande dessinée joue un rôle essentiel dans les différentes cultures à travers les différents pays.

Il est clair que la BD est une synthèse d'image et du texte. « … la force d'une bande dessinée c'est de raconter une histoire tout en montrant le paysage qui façon cette histoire. » (Guay et Charrette, 2009, p. 3). L'opinion générale est que le texte est accompagné d'images.

> … un ensemble codique (et codifié) typographique, propre à la bande dessinée, se scinde en deux : vers la lettre (linguistique) et vers ce que nous avons appelé le dessin (iconisme) ; formant un élément synthétique, si nous considérons la bande dessinée dans une perspective bipolaire de signification (Toussaint, 1976, p. 85)

La bande dessinée nous raconte une histoire avec des images, donc nous pouvons dire que c'est une combinaison de l'écrit et du dessin. Il s'agit d'un ordre de ce qui se suit d'images qui constituent le scenario. Comme le souligne Dictionnaire mondial de la BD ;

> La bande dessinée, que l'on pourrait définir comme une forme d'expression narrative suggérant le déroulement d'une histoire au moyen d'une histoire au moyen d'une succession d'images fixes organisées en séquences, au service de la reproduction, apparait en langue française dès la première moitié du XIXe siècle (Gaumer, 2010, p. 57)

Dans certaines recherches, la BD porte des particularités artistiques, prenons le cas des spécificités des traits du cinéma et de la littérature tels que le cadre, le dialogue, la case, etc.

> … la bande dessinée, art hybride assimilant de façon complexe texte et image sur une séquence linéaire de cases qui se succèdent et suscitant à la fois lecture et vision, met en place des stratégies narratives et non narratives pour rendre visible et lisible l'histoire (Caraballo, 2016, p. 17)

Selon le théoricien Thierry Groensteen, la BD peut être considérée comme un genre littéraire. Puisque l'auteur présente une idée en racontant une histoire. Comme le dit Jean-Pierre Cuq, la BD peut être un document littéraire qui nous montre la civilisation française. Comme l'indique Pierre Masson, il faut considérer la bande dessinée comme un art :

> La bande dessinée se définit d'emblée comme un art exigeant ; refusant le cloisonnement traditionnel des divers modes de création, elle s'efforce d'établir entre eux cette correspondance dont ont rêvé bien des poètes : l'écriture et le dessin fusionnant au point d'échanger parfois leur valeur, et organisant ainsi un espace magique ou s'affirmerait l'illusion du son et du mouvement (Masson, 1985, p. 6)

La bande dessinée est considérée maintenant comme le neuvième art. Elle se nourrit aussi de la littérature et du dessin. « … en dépit du snobisme actuel à son égard, la bande dessinée ne réunit les suffrages d'une consécration académique officielle, totale et inconditionnelle, même si, en Sorbonne, on l'a désigné sous le nom de Neuvième Art ! » (Toussaint, 1976, p. 81). En ce sens, il paraît que cette spécificité « artistique » n'est pas très ancienne. « Ce n'est pas d'aujourd'hui que la bande dessinée revendique son statut de neuvième art. Dans les années 30 déjà, les cartoonists américains se recrutaient en grand nombre dans les écoles de dessin. » (Masson, 1985, p. 66-67).

Nous pouvons traiter de traits généraux de la BD ; avant tout, c'est facile à lire. C'est un avantage pour les apprenants qui ont des difficultés à se concentrer en classe. Plus les apprenants sont motivés et concentrés, plus le progrès est rapide. La BD raconte une histoire avec des images et du texte. Cette visualisation peut attirer l'intérêt des apprenants, c'est pourquoi, l'enseignement peut être permanent. Elle peut évoquer divers sentiments comme la tension, la peur, la joie dans la bande dessinée. Il est probable qu'apprendre les traits paralinguistiques tels que les gestes, le langage du corps, les mimes des personnages et aussi linguistiques comme l'utilisation de la langue quotidienne. Quant à la lecture de BD, il s'agit de la lecture de haut en bas. « On associe parfois les bandes dessinées à une certaine facilité de lecture, en particulier au décodage « immédiat » des images. » (Berthou, 2015, p. 29). Il est possible de voir une ressemblance entre la bande dessinée et le cinéma. Il y a en effet quelques similitudes entre les deux domaines. Il est clair que le cinéma est également un mélange d'écrit et de visuel. De plus, il existe certaines similitudes de point de vue technique.

> Ils partagent par exemple la même « technique de prise de vue » : on trouve chez les deux une gamme de plans très variés. De même, la bande dessinée dispose d'équivalents aux mouvements de caméra (« champ, contrechamp », « zoom ») et

> peut varier les angles de prises de vue (normal, oblique, en plongée ou en contre-plongée) (Durand, 2006, p. 58)

Au point de vue des caractères tels que l'action, les personnages, le décor, la bande dessinée peut être considérée comme proche du cinéma. Néanmoins, le cinéma diffère de la bande dessinée du point de vue du temps.

> Au cinéma, le temps est une donnée indépendante du spectateur : le film a une durée déterminée, et une fois démarré, le spectateur n'a pas prise sur son déroulement… La lecture de la bande dessinée est à cet égard très différente : le temps ne se compte en effet pas en heures et en minutes, c'est une donnée spatiale. C'est la répartition dans l'espace de la page, dans l'espace du livre, qui va construire la sensation d'écoulement temporel, les ruptures, les ellipses (Lesage, 2011, p. 21)

La BD est aussi considérée en tant que neuvième art dans plusieurs textes. En outre, « Pour un neuvième art : la bande dessinée » est publié en 1971 par Francis Lacassin. Il est possible que la bande dessinée est considérée comme un art pour les Français. « … elle est reconnue par une majorité de Français comme un art à part entière : comme si la pratique était moins légitime que le genre lui-même. » (Evans et Gaudet, 2012, p. 7).

Cependant, il est vrai que ces deux disciplines diffèrent l'une de l'autre dans quelques domaines.

> … le cinéma ne dispose que d'un seul écran de taille unique pour montrer toutes les images ; la bande dessinée, elle, a, en quelque sorte, autant d'écrans que d'images. Et vous allez pouvoir faire varier la forme de ces images. Enfin, alors que les images d'un film défilent à la suite, chacune « chassant » l'autre, une bande dessinée donne à voir plusieurs cases simultanément (Durand, 2006, p. 58)

Cependant, il s'agit de la confusion entre la bande dessinée, le dessin animé et la caricature.

> Le dessin animé crée souvent une confusion avec la BD, car il présente les mêmes types de récits et des personnages semblables ; or il n'est pas une BD puisqu'il n'est pas imprimé. La caricature, quant à elle, est un dessin humoristique qui ne raconte pas un récit et se trouve donc exclue de ce que l'on considère comme étant de la BD (Bordage, 2008, p.37).

Comme le souligne Legrand, il y a aussi une différence considérable entre la bande dessinée et le cinéma.

> Le théoricien de la bande dessinée Thierry Groensteen soulève une différence importante entre la bande dessinée et le cinéma. La première est composée d'images successives déjà présentes, tant celles du début que de la fin ; dans le second, les images se superposent les unes par-dessus les autres (Legrand, 2022, p. 22).

Quant à la comparaison de la BD et le théâtre, Legrand souligne que la BD présente des similitudes avec le théâtre ;

> La bande dessinée se rapproche également du théâtre, considéré comme deux arts de la représentation. Ils évoquent une mise en scène comprenant des signes visuels et délimités dans un espace restreint imposant une distanciation pour le regardant. La finalité des énoncés linguistiques diffère cependant puisqu'ils sont joués et lus pour la bande dessinée alors qu'ils sont uniquement joués dans le cas du théâtre (2022, p. 24)

Par ailleurs, il existe des auteurs de BD dans le monde entier mais notre étude se focalise sur la BD francophone. Cette diversité permet d'aborder différentes cultures francophones. Parmi les différents types de bande dessinée lues, nous pouvons citer les bandes dessinées franco-belges et les bandes dessinées européennes, les journaux satiriques, les comics, les bandes dessinées américaines, les mangas, les bandes dessinées asiatiques, les romans graphiques. Du point de vue de la diversité des thèmes, nous pouvons citer les BD informatives, les BD réservées aux journaux ou bien aux albums, les BD sérieuses, humoristiques, les BD pour les adultes, les enfants, etc. La BD joue un rôle primordial dans la culture française. La BD « franco-belge » est très répandue, ce genre a été diffusé dans les années 1930 par les auteurs français et belges. Nous pouvons aussi mentionner une grande variété de genres, humoristique, satire, science-fiction, western, aventure, fantastique, narrative littéraire, BD muette, BD fabriquée, BD authentique. Ainsi Berthou (2015) identifie cinq types de BD :

> … pour observer la répartition des goûts et lectures des Français, cinq catégories de bandes dessinées ont été distinguées : albums traditionnels et séries franco-belge ou européennes, journaux d'humour et de bandes dessinées, comics et autres bandes dessinées américaines, mangas et autres bandes dessinées asiatiques, romans graphiques et bandes dessinées alternatives (p. 12)

Néanmoins, le roman graphique se distingue de la bande dessinée. Le roman graphique est une autre forme de bande dessinée, il est plutôt littéraire. Les albums d'Enki Bilal et Pierre Christin et quelques albums de Jacques Tardi sont des exemples de ce genre. « Avec la nouvelle bande dessinée des années 1990, des récits graphiques qualifiés par la critique de « littéraires » sont apparus… » (Lungheretti, 2019, p. 23).

> … Lapinot ou les Carottes de Patagonie de Lewis Trondheim, Vitesse Moderne de Blutch, Lucille de Ludovic Debeurme, Mauvais Genre de Chloé Cruchaudet, ou Le Bleu est une couleur chaude, de Julie Maroh. Ce genre a permis de conquérir une partie du lectorat traditionnel de la fiction littéraire (Lungheretti, 2019, p. 18)

Les auteurs comme Joann Sfar, Lewis Trondheim, Manu Larcenet, Marjane Satrapi, Christophe Blain, Emmanuel Guibert, Riad Sattouf partagent la même perception et ils profitent de la littérature, de la peinture, du théâtre, du cinéma. « À leur façon, ils revisitent l'aventure, le western, le reportage ou genre autobiographique, avec un trait spontané et vivant, qui ne cherche pas à être beau ou spectaculaire. » (Durand, 2006, p. 20).

2.2. Bref historique de la BD

Le Robert Micro définit la bande dessinée comme une « suite de dessins qui racontent une même histoire, et ou les paroles et les pensées des personnages sont données dans des bulles… » (Rey, 2006, p. 110). Au début du XXe siècle, le public cible de la presse était les adultes. Après quelques dizaines d'années, elle s'est orientée vers la jeunesse.

L'évolution de la bande dessinée est différente en Europe et aux États-Unis. En France la BD naît en 1889 quand un éditeur, Armand Colin, lance un hebdomadaire appelé *Le Petit Français illustré pour les jeunes publics*.

Les BD les plus connues sont apparues en France et en Belgique. Nous pouvons citer quelques classiques de la BD ; Tintin, Astérix, Spirou. Le pédagogue Rodolphe Töpffer, Suisse genevois, est considéré comme le premier à établir le caractère indissociable du texte et du dessin. Le concept « littérature en estampes » a été qualifié par Töpffer. En s'inspirant de la littérature et de la mise en scène théâtrale, il amalgame les deux avec les dessins et les dialogues. Les revues comme le *Chat Noir* en 1882 ou le *Petit Français illustré* en 1889 ont une place importante. La bande dessinée française pour les jeunes est apparue au XXe siècle. « Spirou et Tintin » sont les hebdomadaires attractifs pour les lecteurs français. « Spirou »

est créé en 1938 et diffusé à partir de 1945. Tintin est fondé en 1946 par Hergé, sa version française est apparue en 1948.

> Parmi les auteurs précurseurs, il convient de citer les Français Cham (Histoire de M. Lajaunisse, 1893), Gustave Doré (les Travaux d'Hercule, 1847), Nadar (la Vie publique et privée de Moisseu Réac, 1848), Albert Robida (Voyages très extraordinaires de Saturnin Farandoul, 1879), Caran d'Ache (Histoire de Marlborough,1885) et Christophe (la Famille Fenouillard,1889-ouvrages toujours disponibles chez Armand Colin) (Gaumer, 2010, p. 57).

Il est vrai que la prohibition des « comics » américains a ouvert le domaine de la BD franco-belge. La censure des comics américains aux Etats-Unis a sans doute favorisé l'émergence de la BD franco-belge.

« … la période difficile de la BD pendant et après la Deuxième Guerre mondiale, il faut mentionner la censure et les contrôles qu'elle a subis. Entre 1938 et 1946 pendant la guerre, la censure était forte en Europe… » « … dès les années de guerre, la BD américaine est censurée surtout sur le plan graphique, les images qui renvoient à la guerre comme les armes, sont supprimées. » (Işıkyıldız, 2011, p.46).

> De même, c'est en Belgique que s'est développée la plus originale des écoles européennes de cartoonistes, c'est-à-dire dans une nation à l'identité floue et divisée entre plusieurs influences culturelles. Ce développement a d'ailleurs connu sa période la plus prolifique entre 1948 et 1960, c'est-à-dire a un moment où l'insécurité liée à la guerre froide était particulièrement vive dans un pays deux fois envahi en moins de quarante ans… (Tisseron, 2003, p.70)

La bande dessinée n'inclut pas seulement le dessin mais aussi du texte. Beaucoup s'accordent à dire que les prémices de la bande dessinée sont liées aux peintures des cavernes dans l'Antiquité. Mais, selon Cantek (2019 : 32) d'une part, il faut prendre en considération l'édition, d'autre part les traits de la bande dessinée. De ce fait, ceci nous oriente vers l'imprimerie. On considère que William Hogarth a joué également un rôle essentiel dans le développement de la technique qui s'est construite sur le mélange du texte avec le dessin. Parmi ses œuvres connus « The Rake Progress » et « Mariage à la

Mode » ont plus de succès. D'après Cantek, à la suite des œuvres d'Hogarth, Thomas Rowlandson et James Gillray font connaitre ce type d'œuvres en Europe. Quant aux

États-Unis, « Yellow Kid » a capté l'intérêt, en particulier des immigrants, puisque ce petit garçon ne parle pas parfaitement anglais. Comme l'indique Cantek, « Hogan's Alley » par R.F. Outcault est un exemple de bande dessinée, cette œuvre est loin des traits des comics.

Dans les années 1920-1925 la bande dessinée s'est développée et elle est acceptée comme un nouveau genre. En Belgique, en Grande-Bretagne, aux Etats-Unis et au Japon, de grands courants de bande dessinée se sont développés. En Grande Bretagne, William Hogarth peut être considéré comme un précurseur dans ce pays. Les histoires satiriques apparaissent dans la presse de Grande-Bretagne. « Observateur inspiré de la société britannique, le peintre William Hogarth (1697-1764) grave et légende plusieurs séquences narratives comme *A Harlot's Progress* (la Carrière d'une courtisane, 1732) et *A Rake's Progress* (la Carrière d'un roué, 1735). » (Gaumer, 2010, p. 66).

Au Japon, le terme « manga » est apparu aux XIe et XIIe siècles. « Devenue aujourd'hui un pan incontournable de l'édition francophone de bandes dessinées, le manga puise en réalité ses racines dans l'imagerie populaire japonaise des XIe et XIIe siècles. » (Gaumer, 2004, p. 78). Selon Durand, « Après avoir triomphé au Japon, Akira, la saga de 1800 pages créée par Katsuhiro Otomo, débarque en France en 1990. » (2006, p. 17). Les mangas sont censurés dans la Seconde Guerre Mondiale par les militaires. Le Chien noir (Norakuro) par Suiho Tagawa est un manga populaire. Les mangas se différencient de la bande dessinée européenne. « Très dynamiques, les mangas s'appuient sur un sens aigu du mouvement, une mise en pages efficace et une narration étirée : les scènes sont plus découpées que dans la bande dessinée européenne ou américaine. » (Durand, 2006, p. 18). Devenus très populaires entre les XIe et XIIe siècles, les mangas ont attiré très rapidement le jeune public.

> Il faut cependant attendre le tout début du XIXe siècle pour voir apparaitre le terme « manga » (composé en réalité de deux caractères chinois signifiant littéralement « image dérisoire, une bien jolie expression !), employé pour la première fois, vers 1814, par le célèbre peintre et illustrateur Katsuhika Hokusai. (Gaumer, 2004, p. 78).

Après l'année 1865, le Japon s'introduit dans la culture occidentale. Rakuten Kitazawa, qui est l'un des artistes précurseurs, a créé le journal satirique « Tanimeokyo Puck ». Le manga, aujourd'hui, est un genre de bande dessinée.

Aux États-Unis, dès 1896, la bande dessinée se diffuse dans les comics strips. Les deux journaux « New York World et New York Journal » ont un grand essor. Richard F. Outcault est un précurseur qui publie le premier sérié de « The Yellow Kid ». Rudolph Dirks a créé « Pim Pam Poum, the Katzenjammer ». Winsor McCay a publié « Little Nemo » en 1905 dans le « New York Herald ». Dans le XIXe siècle, la BD a apparu effectivement. « Aux États-Unis, à partir de 1896, c'est la rivalité de deux hommes de presse, patrons respectifs du New York World et du New York Journal qui permet à la bande dessinée de véritablement prendre son essor. » (Durand, 2006, p. 10-11). Aussi, les premières bulles se sont présentées aux États-Unis dans les dernières années du XIe siècle, aux États-Unis. Le « comics » apparait dans les années 1970.

> Aux États-Unis, dans les années 1970, à travers les journaux étudiants et le réseau de la presse underground, apparait le *comix*. Le *comix* avec un X final s'oppose au *comic* book, le support de prédilection aux États-Unis de la publication de bandes dessinées. Contrairement à notre album cartonné de bande dessinée, le *comic* book se présente sous la forme d'un fascicule souple, relié, de format plus réduit, d'une trentaine de pages encartées de publicités (Deyzieux, 2008, p. 63)

Il est vrai que la bande dessinée qui comporte une puissance pédagogique et culturelle se manifeste comme un support initial dans l'enseignement des langues étrangères. En outre, les deux chercheurs Gabilliet et Caraballo expliquent que la bande dessinée est étudiée en fonction de recherche à l'université comme suivant ;

> la constitution de la bande dessinée comme objet de recherche universitaire seulement à l'aube du XXIe siècle, les zones d'ombre encore nombreuses dans ce domaine d'étude sont dues à des mécanismes connus et identifiés dans l'histoire des autres moyens d'expression des deux derniers siècles : le poids démesuré de l'anglais et, à un moindre titre, du français par rapport à l'espagnol et au portugais dans la diffusion de la recherche ; la corrélation forte entre visibilité auprès du public et « intérêt » universitaire : plus un produit culturel est « reconnu », plus il devient un objet de recherche universitaire (Gabilliet et Caraballo, 2022, p. 5).

Dans notre recherche, nous avons mis l'accent sur deux courants de bande dessinée : français et franco-belge. Puisque nous allons examiner la bande dessinée dans les manuels de français. Il est probable que le choix des extraits de BD réalisé par les auteurs des deux manuels corresponde au genre de l'école franco-belge qui est un type de bande dessinée humoristiques contenant des éléments enfantins comme les grands classiques, Tintin et Astérix.

2.2.1. Bande dessinée française

En amont de l'apparition de la bande dessinée française, l'un des pionniers Armand Colin, éditeur, a créé un hebdomadaire « Le Petit Français illustré » en 1889. La famille fameuse Fenouillard, le sapeur Camember et le savant Cosinus y sont publiés par Christophe. Les textes qui placées sous le dessin et dans le même format ont plus du succès. « Si l'on associe Christophe aux auteurs qui ont marqué l'histoire de la bande dessinée, c'est parce qu'il a le premier introduit dans ses dessins les gros plans et les plongés qui, aujourd'hui, sont monnaie courante. » (Durand, 2006, p. 9-10). En 1925, les bulles se sont montrées dans la bande dessinée européenne. Alain Saint-

Ogan a démontré pour la première fois ce type de bulles en Zig et Puce. Alain Saint Ogan a utilisé les fameux phylactères dans ses histoires. Il est le premier français qui emploie aussi la technique narrative.

Au début du vingtième siècle, la BD française a fait plus appel aux jeunes clientèles. Il s'agit de deux inclinations. Le premier s'adresse à un public populaire ; le Petit Illustré, l'Épatant, Fillette, l'Intrépide, Cri-Cri. La deuxième a recouru à la classe sociale ; les Belles Images, la Semaine de Suzette, l'écho du Noel. Paul Winkler est inspiré par des syndicats américains, fonde l'agence Opéra Mundi, et il émet les premiers « strips » de

Mickey Mouse. Ainsi, il publie avec l'association d'Hachette, les premiers albums de Mickey, Tarzan ou Felix le Chat. De ce fait, Winkler lance un nouveau stade pour les enfants. En 1934, Le Journal de Mickey a atteint un grand succès. Après la guerre, les fascicules en petits formats deviennent très répandus. « Dans les années 1960, commente Thomassian, les kiosques regorgent de ces petites BD (on disait alors 'illustrés') aux couvertures chatoyantes et aux genres délimités : western surtout, mais également jungle, guerre, chevalerie, science-fiction, comique. ». (Gaumer, 2010, p. 59). En octobre 1959, Pilote, sous le nom de l'hebdomadaire, a proposé une alternative à travers la domination de la bande dessinée belge comme les exemples ; Spirou et Tintin. Dès sa sortie, Pilote est nommé parmi les meilleures bandes dessinées. « Ne tardant guerre à symboliser le renouveau de la bande dessinée française, Pilote devient le périodique préféré des enfants, puis des adolescents. » (Gaumer, 2010, p. 59). La bande dessinée francophone publie aussi pour les adultes ; parmi eux, V Magazine, Chouchou, Pogo-Poco.

2.2.2. Belgique francophone /Franco-belge

Cette école est apparue dans les années 1947 et 1950. « Le terme de bande dessinée franco-belge désigne spécifiquement l'ensemble des styles communs aux bandes dessinées belges et françaises qui connait son apogée de 1945 à la fin des années 1960. » (Deyzieux, 2008, p. 60). Ce genre de bande dessinée qui se base sur les deux grandes écoles est précisé par des albums cartonnés pour les jeunes.

> C'est dans l'après-guerre que la bande dessinée va réellement prendre toute son ampleur en Europe, et plus particulièrement en France et en Belgique avec les hebdomadaires destinés à la jeunesse. La France et la Wallonie forment un espace relativement homogène au sein de laquelle c'est la Belgique qui impulse les changements (Piette, 2017, p. 50)

Hergé et Franquin sont les créateurs les plus célèbres de la bande dessinée belge du siècle. Jean Dupuis, belge, invente « Spirou » ou Français Rob-Vel dessine le personnage du groom en 1938. André Franquin, le créateur de Gaston Lagaffe, renoue avec le succès. La bande dessinée franco-belge soutient les divergences des autres genres comme les mangas. « …les mangas ressemblent au cinéma, alors que la bande dessinée franco-belge est plus proche de la littérature, tout en adoptant les méthodes cinématographiques. ». Selon Baron-Carvais, la bande dessinée franco-belge soutient les divergences des autres genres de BD comme les mangas. « La naissance des mangas est beaucoup plus tardive que la bande dessinée « (…) c'est en 1902 que Rakuten crée le premier *manga*, au sens strict de BD » (Cité par Işıkyıldız, 2011, p. 45).

En outre, il est nécessaire de traiter de l'influence de la bande dessinée belge. Georges Remi, qui utilise le pseudonyme « Hergé » en 1924, a publié « Totor » dans le Boyscout belge en 1927. Il a parlé de l'amitié et l'amour de la nature. « Tintin et Milou » sont arrivés dans les pages du supplément de Petit Vingtième. « Ses premières aventures paraissent dans Le Petit Vingtième (Tintin est reporter pour ce journal), le supplément pour la jeunesse du journal catholique Le Vingtième Siècle. » (Durand, 2006, p. 12). Le succès de Tintin atteint un grand succès. « Leur première histoire apparaît le 10 janvier 1929 sous le titre les Aventures de Tintin, reporter du Petit Vingtième, au pays de soviets. » (Gaumer, 2010, p. 19).

Ainsi, en avril 1938, Belgique francophone s'est répandue dans le nord de la France. L'hebdomadaire « Spirou » est spécialisé par l'éditeur Dupuis dans la presse familiale. Les

autres BD connues dans le domaine de Belgique- Francophone sont ; Morris (Lucky Luke), Peyo (Johan et Pirlouit). De plus, Astérix, l'une des séries les plus populaires est publié dans le nouveau journal Pilote. Ce journal a été dirigé par Jean-Michel Charlier, Albert Uderzo, René Goscinny qui est le scénariste de Lucky Luke, Astérix, Iznogoud,

Petit Nicolas. Pilote s'est disparu en 1989. La création de l'hebdomadaire Spirou édité par Dupuis, un éditeur de presse familiale (Bonnes Soirées en 1924, le Moustique en 1924). Alain Saint Ogan a joué un rôle pionnier à utiliser les bulles dans la BD française « Zig et Puce » en 1925.

Du point de vue culturel, les héros de bande dessinée sont devenus très populaires. Les Schtroumpfs ont connu un grand succès durant les années 1980. Il existe un Centre belge de la bande dessinée au Bruxelles. Ainsi, les visiteurs peuvent voir un parcours BD assemblé des fresques murales. En outre, « Brussels Comics » organise divers événements liés à la bande dessinée tout au long de l'année.

2.3. Lecture de la BD

Avant tout, l'objectif de la lecture est de saisir ce qui est écrit. La lecture est formée de multiples activités comme faire réfléchir, apprendre, rire, se détendre, changer les idées, etc. Ainsi l'une des missions de la bande dessinée est d'amener les apprenants à lire. Il ne suffit pas seulement lire les dialogues dans des bulles. Il faut être capable de lire ensemble le texte et l'image. La lecture de la bande dessinée peut facilement être utilisée comme support d'apprentissage des langues étrangères, car le texte et l'image sont ensemble plus attractifs que les mots seuls. Puisqu'il est nécessaire de lire des images pour comprendre les gestes et les sentiments des personnages. Pour lire une bande dessinée, il faut décoder les dessins et même le texte. « Elle utilise donc un cadre spécifique et se lit de gauche à droite et de haut en bas sous nos latitudes » (Aydoğu, 2015, p. 4). Comme l'indiquent Guay et Charrette ;

> Une bande dessinée, c'est une narration d'images, de séquences, visibles du premier coup d'œil dès qu'on ouvre la page : les yeux sont attirés par les images. Nous pouvons faire une lecture rapide et saisir l'essentiel de l'histoire en jetant un coup d'œil sur les principales images de chaque page. Généralement c'est en faisant une deuxième lecture, plus approfondie, que nous portons une plus grande attention au texte (Guay et Charrette, 2009, p. 2)

On peut aussi lire entre les cases. Dans cette perspective, le dessinateur ou bien le scénariste met le lecteur en alerte. Cela donne la possibilité au bédéiste d'imaginer ce qui se passe dans l'histoire.

> Il y a une règle absolue : dans nos pays, on lit de gauche à droite. (…) Quand je montre un personnage qui court, il va généralement de gauche à droite, en vertu de cette règle simple ; et puis cela correspond à une habitude de l'œil, qui suit mouvement et qui l'accentue : de gauche à droite, la vitesse parait plus grande que de droite à gauche. J'utilise l'autre sens quand un personnage revient sur ses pas. Si je le faisais courir toujours de droite à gauche, il aurait l'air, à chaque dessin, de revenir en arrière, de se poursuivre soi-même (Cité par Masson, 1975, p. 7879, Glénat, 1978, p. 13)

Chaque lecteur s'adapte à la combinaison « texte-image », le regard de certains est d'abord attiré par les images, quand d'autres commencent à lire le texte. D'après Guay et Charrette, lire entre les cases ; « … c'est le phénomène de l'ellipse, qui est celui de « lire entre les cases » pour comprendre le fil de l'histoire se déroulant d'une case à l'autre. » (1975, p. 2). Il est difficile de dire que l'œil lit ou regarde en premier ou bien les yeux lisent et regardent simultanément.

> Souvent, les personnages de bande dessinée changent de lieu et cela n'a pas forcément un intérêt pour le lecteur. Dans ce cas, deux cases cote à cote vont montrer le héros successivement à deux endroits différents… En jouant le rôle de fil conducteur entre les cases, la lecture est fluide (Durand, 2006, p. 65)

Comme le souligne Tisseron pour la question suivante ; que lisez-vous en premier du texte ? ou de l'image ? « La B.D. nous oblige à déchiffrer texte et image dans leur articulation l'un à l'autre. » (Tisseron, 1977, p. 12). Même si l'image peut sembler plus prépondérante que le texte, la BD fait un équilibre. « … la bande dessinée est un mélange bien dosé entre le texte et l'image. En lire adéquatement une requiert des habiletés particulières : savoir lire et décoder le texte et l'image. » (Guay et Charrette, 2009, p. 2). Néanmoins, c'est l'occasion de comprendre la bande dessinée sans savoir lire, en particulier, du point de vue d'enseignement précoce. Les apprenants à cet âge, peuvent comprendre globalement en suivant les images ce qui se passe dans l'histoire.

> L'image complémentaire du texte nous renvoie d'abord et avant tout à la notion d'illustration. Cette dernière n'est pas simple : par exemple dans un livre d'enfant,

> si pour l'adulte les images semblent illustrer le texte pour l'enfant qui ne sait pas lire c'est le texte qui illustre l'image (Djamel, 2007, p. 237)

En ce sens, les images donnent des indices aux lecteurs pour faciliter la compréhension globale. De ce fait, la bande dessinée rend les apprenants autonomes et favorise le plaisir de lire. Ainsi, quand le lecteur apprend à décoder les composantes de la bande dessinée, l'auto-apprentissage peut se développer. La variété des thèmes abordés par la BD permet aux apprenants d'enrichir leur vocabulaire.

Selon un sondage, une majorité de la population est familiarisée avec l'univers de la BD. « En effet, 77 % des individus interrogés- lors d'une enquête réalisée par Evans et Gaudet pour le Ministre de la Culture en 2012- déclarent avoir déjà lu de la BD et 49 % d'entre eux en possèdent au moins une. » (Trizzulla, 2018, p. 166).

2.4. Composantes de la BD

Il est nécessaire de connaitre les composantes qui forment la particularité de la bande dessinée pour faciliter la compréhension. « La bande dessinée est donc une forme de littérature hybride associant le texte et l'image. Pour bien lire ce média, il faut savoir lire et décoder l'image aussi bien que le texte. » (Guay et Charrette, 2009, p. 2). Dans cette partie, nous allons traiter des éléments suivants qui constitue une bande dessinée : la bande, le dessin, la case, le plan, la bulle ou le phylactère, l'onomatopée, la vignette, la planche, la gouttière, l'indice, les récitatifs, l'idéogramme, etc.

La planche est l'ensemble des différentes cases ou vignettes qui constituent une page entière de BD. Elle est appelée « multicadre » par un auteur connu, Thierry Groensteen. **La bande** ou bien le strip est composée des cases alignées horizontalement. **La bulle** aussi dénommée le phylactère, est un espace en forme d'ellipse ou bien de rectangle servant à indiquer les paroles et les pensées des personnages, au discours direct. On y trouve aussi de courtes parties narratives. « Les images dotées de phylactères sont au contraire des histoires qui se racontent sur le mode du discours, amenant le lecteur à se considérer comme la première personne de ce discours, comme son lecteur privilégié, alors qu'il en est en fait l'auditeur. » (Masson, 1985, p. 28). Les phylactères évoquent des fresques antiques. Ainsi pour Toussaint, « Le phylactère est conçu comme un placard hiéroglyphique, une affiche sémantique, semblable aux « textes » accompagnant les fresques mortuaires égyptiennes

antiques, véhiculant la voix du récit au long du déroulement diacritique de celui-ci. » (1976, p. 83).

Les héros parlent directement par l'intermédiaire des **bulles**. Les lecteurs peuvent comprendre facilement qui parle tout de suite grâce aux bulles. Il s'agit donc du discours direct. « … les ballons doivent faire coïncider l'ordre de lecture gauche-droite et haut-bas avec l'ordre logique des répliques ; le premier qui parle doit donc en principe se trouver à gauche de l'image, dans sa partie supérieure » (Masson, 1985, p. 29). Si les bulles sont en formes des grandes dents, cela peut signifier une voix reproduite. Les bulles peuvent avoir une forme ondulée, en zigzag ou pointue... La forme de la bulle est liée aux émotions du personnage. Ainsi, une bulle pointue, indique l'irritation du personnage.

Cependant, dans certaines recherches, nous voyons rarement l'utilisation du terme ballon.

> On peut au passage proposer ce phénomène comme explication partielle de l'abondance des onomatopées, ces sons à l'état libre, dans la bande dessinée ; pouvant se passer de **ballon**, elles s'intègrent en effet plus aisément a la mise en images (Masson, 1985, p. 30)

Les dialogues se trouvent dans la case. Ils sont écrits, ceci montre les personnages qui parlent. Ils sont généralement courts pour éviter l'ennui du lecteur.

> … dans une bande dessinée, on parle comme dans la vie, c'est-à-dire, chaque personnage a son propre langage qui reflète son statut ou sa personnalité. La tonalité psychologique des paroles est parfois exprimée de façon astucieuse : l'homme politique fera de longues phrases remplies de mots savants alors qu'un autre utilisera un langage plus imagé, voire argotique (Durand, 2006, p. 32)

La case, appelée aussi vignette, contient le dessin, sa taille est variable. Une grande case indique un moment clé de l'histoire. **Les cases** peuvent être de différentes formes : carrée, rectangulaire, circulaire, cela dépend du style de l'auteur. Lorsque son format est plus large que haut, nous pouvons comprendre que les actions sont simultanées alors qu'un moment important est dessiné dans un format plus vertical. En outre, une grande vignette indique un changement de lieu et l'auteur donne une information ou introduit une autre étape de récit. Pierre Masson le nomme comme « zoom arrière ». Inversement, dans la petite vignette, le contenu est primordial et elle est appelée comme « zoom avant ».

> … la petite vignette pourra conférer une valeur symbolique a un élément ainsi isolé, la grande sera une figure de rhétorique a valeur emphatique, soulignant éventuellement la portée morale d'une action par rapport à laquelle, au propre comme au figuré, on prend un recul (Masson, 1985, p. 24)

La première et les dernières cases jouent des rôles différents. Plus généralement, la première donne globalement une information sur le sujet. La dernière suscite la curiosité des lecteurs pour leur donner envie de lire la suite de l'histoire.

> Logiquement la première vignette d'une planche possède un format assez important, puisqu'elle sert d'embrayeur à la séquence et doit délivrer tout un contenu informatif. La vignette finale, inversement, rétrécit chaque fois que le dessinateur veut créer un suspense artificiel en dissimulant une partie de la scène à moins que l'effet de surprise ne soit pris en charge par un élément textuel (Masson, 1985, p. 65)

La vignette finale est essentielle au récit, notamment dans les comic-strip américains.

> … l'apparition de la B.D. sous forme de bandes (le comic-strip des quotidiens américains) conçues d'abord comme tout un autonome ; l'histoire est alors essentiellement un gag, un raisonnement logique ou burlesque en trois ou quatre points qu'il importe de bien distinguer si l'on veut donner tout son poids à la vignette finale (Masson, 1985, p. 20)

Il existe aussi des cases sans un récit. « Les passages qui peuvent se passer de textes sont par exemple les scènes d'ambiance, de mystère. L'impact dramatique sera plus fort s'il plane sur l'action un silence absolu. Dans ce cas-là, les dessins « parlent » d'eux-mêmes avec force. » (Durand, 2006, p. 50). Ainsi, l'ordre des vignettes dans la construction de la bande dessinée est très important. Masson explique cette construction ainsi :

> La page s'organise alors presque nécessairement en trois séquences : une de fermeture, qui est l'aboutissement de l'action engagée à la page précédente ; une de transition, plaque tournante de l'ensemble ; une d'ouverture qui engage la nouvelle phase de l'action (Masson, 1985, p. 63)

Le relais et les récitatifs se trouvent dans le texte hors de l'image alors que les bulles, les appendices et les sons se placent dans le texte dans l'image. « Le relais désigne le message linguistique qui permet de rajouter au message iconique des significations que ce dernier ne peut pas, ou difficilement, transmettre. » (Falaize, 2013-2014, p. 17). **Les angles de vue** s'inspirent du cinéma. L'angle de vue est la caméra pour le cinéma alors que celui-ci est

l'œil de dessinateur de la bande dessinée. Il existe deux types. Le premier est la **plongée** qui démontre des divers plans dans le même instant. Le deuxième est la **contre-plongée**, ceci montre avec la valeur suprême des personnes.

> Si la caméra se trouve en l'air, au-dessus du sujet filmé, c'est une plongée. Au contraire, si elle filme du dessous, c'est une contre-plongée. Ces cadrages, que l'on utilise de la même façon dans une bande dessinée, ne doivent pas être employés uniquement pour varier le rythme (Durand, 2006, p. 59)

Comme dans le cinéma, il existe différents types de **plans**. Chaque plan correspond à une manière différente de montrer les personnages à des distances différentes**.** « La fonction narrative est classiquement remplie par les plans moyens (on voit le sujet « en pieds »), américain, (le sujet est coupé aux genoux), rapproché (coupé a la ceinture), et par le premier plan (aux épaules). » (Masson, 1985, p. 37). Dans le plan moyen, plus d'un personnage peut être apparent, le décor est très évident. Tandis que dans le plan rapproché, la place du décor est invisible, les caractères et les dessins se placent à la moitié d'une cadre ou bien dans la vignette. L'espace a été couvert par une séquence dans les plans généraux et d'ensemble. Le gros plan montre le visage d'un personnage. ou une partie de son corps comme la main ou l'œil. L'objectif de ce plan est d'attirer l'attention du lecteur sur un détail important. Selon Masson, le plan d'ensemble se sert de toutes les données de l'action qui se déroule. Cette situation peut avoir deux fonctions ; l'une est une fonction explicative, l'autre est une fonction rhétorique. Dans la fonction explicative, l'action se réalise avec un détail et le gros plan choisit une donnée en proposant sa relation avec les autres données. Néanmoins, dans une fonction rhétorique, le gros plan s'adjoint d'une petite vignette. Nous pouvons voir cette fonction très proche ou bien très loin de la scène, comme le changement brutal. Ce trait d'usage se rapproche de la mise en scène cinématographique. L'utilisation de **la couleur** en BD à diverses significations. Par exemple, le bleu représente le matin, le rouge représente le sang ou l'énervement et la colère. Les sentiments se présentent par le biais de la couleur. La relation des couleurs foncées est reliée avec la profondeur. Ainsi, généralement, le noir est utilisé pour illustrer une sensation pénible ou un mécontentement.

> Ressenti comme la non-couleur, le noir et blanc traduit également un malaise à l'égard d'une réalité qui se veut de plus en plus colorées, et débouche alors aussi bien sur sa contestation que sur une vision cauchemardesque (Masson, 1985, p. 46)

Il existe une grande différence dans l'utilisation de la couleur dans la bande dessinée.

La couleur permet au lecteur de recevoir d'une manière claire les images pour faciliter la compréhension alors que le noir et blanc, selon Sauvaget, met l'accent sur le sens.

> La couleur nous aide également à mieux voir la forme des objets particulièrement si l'on a aussi des dégradés. Les dessins en noir et blanc sont souvent bien plus utilisés pour exprimer une idée précise, auquel cas le sens transcende la forme et le dessin se rapproche du langage (2011, p. 29)

Pour indiquer un grand choc ou un grand bruit, un signe de ponctuation est souvent utilisé comme le point d'exclamation ou d'interrogation. Il existe un rapport logique entre les émotions et les expressions faciales de personnages. **Les symboles** peuvent transmettre un message différent. Par exemple « ZZZZ » exprime le sommeil. Ils peuvent représenter un ronflement, un hurlement, un tumulte etc. « Oh ! » signifie l'étonnement. Autre, une gorge tremblante est démontrée en zigzag. Ainsi, les pensées des personnages sont indiquées dans les bulles, alors que le rêve est exprimé sous la forme d'un nuage. Les symboles expriment aussi des émotions comme l'agressivité, le bonheur, le malheur. **L'onomatopée** transmet les sons non verbaux, comme l'imitation d'un bruit ou d'un son. Ainsi, à l'issue de l'analyse de Constantinou, les onomatopées peuvent être illustrées en différentes formes ; « ... nous avons classé les onomatopées selon leur origine : bruits de la vie quotidienne, bruits du corps humain, bruits d'animaux, bruits de la Nature, bruits produits par les objets manufacturés et bruits de la vie sociale et des loisirs. » (Constantinou, 2022, p. 51).

Grâce à la présence d'onomatopée les événements de l'histoire peuvent être plus vifs. L'onomatopée est considérée comme une forme d'écriture de sons ou de bruits des faits tels que le cri des personnes ou bien des animaux, le bruit d'une machine, le son d'un instrument, le son qui se réalise dans le phénomène naturellement. C'est comme la perception des bruits et des sons comme : toc,toc ! Par exemple, un bruit de voiture se représente comme « vroum vroum » ou bien le bruit de l'eau « plaf ». « Par exemple : « schmoutch » pour le baiser, « snirf » pour la goutte au nez, ou « pan » pour un coup de revolver. » (Durand, 2006, p. 33). L'apprenant peut comparer les différents sons dans la langue étrangère avec sa langue maternelle. Il peut repérer les onomatopées qui sont écrits avec de grands caractères. Elles font partie intégrante des bulles ou sont insérées dans le cadre. **L'idéogramme** peut exprimer un sentiment, par exemple, les injures. « L'idéogramme dans la bande dessinée, issu du dessin, va cautionner ce dernier, le rendre probant et vraisemblable, tenter de « l'animer » ». (Toussaint, 1976, p. 83). De ce point de vue, ils sont écrits en symboles ou en dessins. Il existe des signes graphiques.

> Vous connaissez les traditionnels traits de vitesse qui accompagnent le mouvement en prolongeant une trajectoire (une voiture qui roule, un poing qui va frapper quelqu'un…). Ou encore les petites gouttelettes qui entourent la tête d'un personnage inquiet ou stupéfait. On appelle ces signes « idéogrammes » (Durand, 2006, p. 75-76)

L'appendice est en général, est encollé à la bulle. Il attache le texte à son locuteur. **Le récitatif** nous informe sur ce qui se passe globalement pour mieux comprendre le contexte. **Le cadre** peut borner le texte dans les bulles.

> Le cadre est une fenêtre intérieure, l'homme l'ouvre sur un espace qu'il a choisi de rendre signifiant ; la discontinuité ainsi créée fait naître la curiosité, donc l'attente d'un message. À l'intérieur du cadre, les objets vont se présenter de manière métonymique (sur une carte postale, une branche signale un arbre, une zone bleue, le ciel) mais pour prendre aussitôt une valeur métaphorique (l'arbre évoquera la protection, le ciel la plénitude) (Masson, 1985, p. 19)

On observe parfois l'absence de cadre ou d'arrière-plan. « Elle n'est interprétable qu'au sein d'un système où elle est exceptionnelle, et peut servir alors à l'auteur dans de multiples cas, l'essentiel étant pour lui de rompre de temps en temps la monotonie des cadres. » (Masson, 1985, p. 24). Le cadre, peut être un outil de la fonction narrative. Il existe un récit qui donne un message aux lecteurs. En référence à la valeur générale de

Masson, « Le cadre est une fenêtre intérieure, l'homme l'ouvre sur un espace qu'il a choisi de rendre signifiant ; la discontinuité ainsi créée fait naître la curiosité, donc l'attente d'un message ». (Masson, 1985, p. 19). La tradition d'utilisation du cadre se commence par l'imagerie d'Épinal, le musée de l'image. Il existe différents types de cadres comme le cadre rectangulaire ou carré, le cadre vertical, le cadre horizontal ou bien panoramique. **Le mouvement** peut être indiqué par une succession horizontale de vignettes. Autrement, l'auteur peut utiliser le code qui fait imaginer ou penser le mouvement. Le mouvement est communément représenté avec des courbes, des lignes ou bien des spirales. **L'album** est un ouvrage réunissant de planches convenant au même auteur à la même série. **La série** est un recueil d'albums se rapportant aux récits d'un même personnage. L'album narre une seule histoire alors que la série rassemble plusieurs albums. « La vente d'albums de B.D. a connu en France, de 1975 à 1980, une progression spectaculaire qui a fait passer son chiffre d'affaires de 60 millions à 170 millions. » (Masson, 1985, p. 129). **Le synopsis** peut être définie comme un résumé de l'histoire raconté avec peu de mots. Il comprend les

personnages principaux et il nous montre une idée de l'atmosphère générale. « C'est un résumé très bref de l'histoire- qui présente les principales articulations du récit. » (Durand, 2006, p. 28). **Le scénario** est considéré comme le récit qui possède toutes les informations. Il faut s'adresser aux lecteurs avec les personnages, l'atmosphère, l'action pour faire la bande dessinée effective. Le scénario est comme le détail du synopsis en quinze ou vingt pages. « Un scénario n'est pas un roman ! C'est un « outil de travail » : ce qui importe c'est de faire passer dans son texte toutes les informations dont le dessinateur aura besoin pour mettre le récit en images. » (Durand, 2006, p. 29). Selon Durand, les trois moments ; l'accroche, le développement, la conclusion sont très importants pour la structure du scénario. L'accroche est le début de l'histoire. Les personnages principaux ou bien les héros se placent pour faire entrer dans le récit. Dans le développement, l'action se déroule. La conclusion est la résolution de l'histoire. En ce qui concerne **le temps,** chaque vignette correspond à un moment de l'action. Ainsi, le lecteur peut comprendre l'enchainement des actions au fur et à mesure des vignettes. Nous ne pouvons pas voir la totalité des actions. Pour faciliter la compréhension, l'auteur peut être elliptique, c'està-dire, qu'il omet certains détails non indispensables au récit. Selon Durand, une image sans texte, en effet, « dure » le temps de l'action qu'elle illustre. « Prenons un exemple. Si vous dessinez un personnage qui se fait renverser par une voiture, votre image ne représentera qu'un instantané, un moment choisi, une photographie d'un événement qui dure plus longtemps… » (Durand, 2006, p. 66). De temps en temps, le dessinateur peut utiliser les couleurs pour souligner le temps. Dans ce cas-là, le lecteur peut saisir le passage du temps qui passe comme la nuit ou le lever du soleil dans le dessin. Parfois, le dessinateur peut placer le temps pour l'indiquer dans un coin de la case ou bien dans l'ellipse. Il s'agit des transitions entre les cases. Le lecteur peut estimer le changement entre le matin et le soir dans la case suivante. L'emploi de la couleur blanche entre les cases représente des **ellipses** dans l'histoire. Une suite de cases isolées indique une continuité sans mouvement brusque et irrégulier. « … le blanc entre les images représente une durée plus longue et cache une quantité plus importante d'informations. » (Durand, 2006, p.69). Jean-Benoît Durand explique l'ellipse d'une manière très claire avec un exemple comme suivant ;

> Si votre héros se rend en voiture à un rendez-vous, inutile de le montrer tournant à gauche, à droite, attendant à un feu, faisant son créneau, etc. Utilisez une ellipse : une case pour montrer le personnage au volant, puis une autre quand il frappe à la porte. Il faut supprimer les étapes (Durand, 2006, p. 68-69)

Il est impossible d'imaginer la bande dessinée sans **les personnages**. Ils jouent un rôle capital dans l'histoire. « Les héros « sans peur et sans reproche » sont toujours bien représentés dans la bande dessinée, essentiellement dans les BD d'aventures. » (Durand, 2006, p. 44). Il est vrai que les personnages représentent des stéréotypes, leur caractère peuvent nous montrer un miroir de la société. Les différents types de personnalités sont représentés dans la BD comme les bavards, les méchants, les ridicules, les gaffeurs, etc. Après avoir examiné les composantes de la BD, il faut analyser les deux caractères principaux ; le texte et l'image.

2.5. Caractéristiques de BD

Nous avons déjà souligné que la BD est une combinaison d'image et de texte. Grâce à cette structure, le lecteur peut s'y plonger facilement. L'image fait comprendre d'un coup d'œil une histoire tandis que le texte incite à lire à travers les courts énoncés dans les bulles.

> Si le texte (écrit ou parlé) est un chemin vers la connaissance (une façon d'aller d'un point à un autre), le texte dessiné me paraît plutôt devoir être assimilé à une dérive, à une excursion personnelle autour des repères conceptuels, qui servent de base au message, un peu comme le refuge de montagne sert de base commune à des promeneurs dont les chemins vont ensuite diverger (Tisseron, 1977, p. 16-17)

Dans cette perspective, l'argumentation de Tisseron s'adresse également à la spécificité pédagogique de la bande dessinée. Donc, nous allons maintenant examiner les différentes caractéristiques de la bande dessinée. Tout d'abord, il y a des dessins qui sont intégrés aux textes pour raconter une histoire. Les cases viennent l'une après l'autre. Le dessin est aussi important que le texte. Comme l'indique Masson, « une image de bande dessinée se propose au regard du lecteur comme un ensemble de signes textuels et iconiques autonomes, lisibles séparément mais aussi en relation les uns avec les autres. » (1985, p. 13). Quelques recherches mettent l'accent sur la combinaison entre le texte et l'image. « La BD se compose de deux codes : code du dessin (CD) et code de l'écriture (CE). C'est alors un récit transmis par deux moyens différents qui s'interfèrent et se complètent. » (Korkut, 1995, p. 57).

La BD peut être considérée comme le premier matériau parmi les sources visuelles. « Les dessins nous permettent d'entrer beaucoup plus rapidement dans l'univers où se déroule l'histoire que ne le ferait un livre : une image vaut bien mille mots. » (Guay et Charrette, 2009, p. 3). Les sources visuelles encouragent les apprenants au point de vue des aspects

concrets. L'un des plus grandes puissances de la bande dessinée est l'image. C'est l'image qui nous montre le récit. Grâce à elle, nous pouvons voir les séquences. Le visuel nous aide à faire une dérivation sur le texte. Il est possible de trouver des équivalents mots en regardent les images. Les dessins illustrés sont comme les indices pour les apprenants. D'un autre côté, le texte peut facilite la compréhension. Les éléments visuels rendent plus attractifs les pages des manuels scolaires. Les apprenants peuvent déduire le sens par l'aide des visuels et des textes. En outre, les éléments culturels ont été présentés à travers les textes et les images. Par exemple, nous pouvons découvrir des aspects de la culture française après avoir vu la Tour Eiffel ou le drapeau français par exemple. Le rôle des images est de faciliter la compréhension de l'histoire. La BD peut être bénéfique pour travailler le langage écrit et oral. Le texte peut être en relation de la littérature alors que l'image a un lien avec les arts graphiques. La BD est un art qui raconte une histoire sous la forme d'une suite ordonnée d'éléments. Les dessins permettent une progression pour la compréhension directe. « … l'image a une puissance d'évocation émotive… » (Tisseron, 2003, p. 143). Nous pouvons deviner les expressions faciales comme la peur, le danger, la joie, et ces sentiments ou bien ces situations en voyant les mimiques, le mouvement du corps. « Dans une bande dessinée, textes et images cohabitent et tissent de nombreux liens. » (Durand, 2006, p. 64). Selon Durand, la structure de la BD s'explique ainsi :

> … les différents textes transmettent au fil des cases et des pages ce dont le lecteur a besoin pour comprendre l'histoire. En même temps, les bulles jouent le rôle de relais entre deux vignettes et incitent à passer d'une case à l'autre. Souvent les personnages de bande dessinée changent de lieu et cela n'a pas forcément un intérêt pour le lecteur. Dans ce cas, deux cases cote à cote vont montrer le héros successivement à deux endroits différents. Et un récitatif fait le lien entre ces vignettes qui n'ont aucun rapport sur le plan visuel. En jouant le rôle de fil conducteur entre les cases, la lecture reste fluide (Durand, 2006, p. 64-65)

La relation entre l'image et le texte permet aux apprenants de saisir tout ce qui passe dans l'histoire. « Grâce aux relations texte-image, l'apprenant atteint visuellement la facilité du vocabulaire courant. En même temps, il peut comprendre les éléments principaux de la phrase et saisir les relations entre les phrases et les images. » (Yağlı, 2017, p. 586). La bande dessinée est considérée comme le neuvième art, elle possède des codes, c'est-à-dire son propre langage.

> La bande-dessinée est par définition un art séquentiel : c'est un enchainement d'images liées entres elles qui ensemble produisent une narration. On distingue

> alors les images dans la bandedessinée de l'illustration qui est là uniquement pour compléter le texte. L'image est un réellement élément de narration contrairement aux illustrations. Tout d'abord, l'image est vue, puis elle est comprise et enfin elle est ressentie par le lecteur. Cependant cette organisation en séquences ne peut pas uniquement déterminer la BD. La bande-dessinée mêle textes et images, c'est un langage, qui répond à ses propres codes (Vernerey, 2018-1019, p. 21)

Pierre Masson souligne que la bande dessinée n'est pas complète ni seulement avec l'image ni seulement avec le texte.

> Naturellement, la victoire du texte ne saurait être aussi radicale, puisqu'un texte sans image cesserait aussitôt d'être une bande dessinée ; mais sa domination n'en est que plus subtile. Il y a bien sur l'aspect quantitatif, lorsque relais, récitatifs et ballons débordent l'image, écrasent les personnages, envahissent la page (Masson, 1985, p. 85)

Contrairement au mélange bien dosé entre le texte et le dessin, Guay et Charrette affirment la puissance l'image sur le texte.

> Et le fait de voir ce qui est raconté nous semble être un moyen plus efficace pour retenir ce que nous apprenons. Selon la pyramide des apprentissages d'Edgar Dale, nous retenons 10% de ce que nous lisons, 20% de ce que nous entendons et 30% de ce que nous voyons (Guay et Charrette 2009, p. 3)

Tisseron aussi met l'accent sur la relation de l'image et du bonheur ; « L'étude de la bande dessinée nous montrera comment la capacité de nous laisser envelopper dans l'image est à l'origine du bonheur que nous y trouverons ; et comment ce bonheur participe à notre appropriation symbolique du monde. » (Tisseron, 2003, p. 40). Selon Serge Tisseron, psychiatre, qui s'intéresse à la bande dessinée « L'unité narrative minimale -la case- est contenue dans l'espace de la page, tandis que l'unité maximale correspondant à un album-fait partie de la succession des épisodes. » (2003, p. 69). Au regard des données de Berthou, fondateur de la revue « Comicalités », mène des recherches sur la place et le devenir du dessin des industries culturelles, la spécificité de

BD pour le lectorat. Il explique ainsi que « … histoire et dessin vont de pair et, choisissant un livre, nous sommes face à une narration qui laisse place à une considération certaine pour ce qui relève de l'image ou plutôt d'un certain mode de création. » (Berthou, 2015, p. 132).

D'ailleurs, une autre caractéristique de la bande dessinée qu'elle laisse le rythme sans interruption aux lecteurs grâce à l'enchainement des images et des textes, en d'autres termes, la juxtaposition. Il s'agit de la succession narrative.

2.6. Place de la bande dessinée au sein de l'enseignement du FLE

Avant tout, la BD peut être un outil attrayant avec toutes ses caractéristiques qui suscitent l'intérêt des apprenants. Enseigner la BD en l'intégrant à la grammaire ou bien au vocabulaire en classe de FLE peut être favorable dans le contexte scolaire. « Les bandes dessinées, en tant que documents authentiques, permettent aux enseignants de

FLE d'effectuer un travail bénéfique et positif pour les apprenants ; ils permettent d'allier apprentissage et créativité. » (Morlat, 2004, p. 54). Selon le Conseil de l'Europe, il existe cinq activités essentielles ; « … percevoir le texte écrit (aptitudes visuelles), reconnaitre le graphisme (aptitudes orthographiques), identifier le message (aptitudes sémantiques), comprendre le message (aptitudes sémantiques), interpréter le message

(aptitudes cognitives) » (Breton et Tagliante, 2018, p. 90). D'autre part, pour la compréhension écrite, lire de la bande dessinée dès la jeunesse peut initier aux œuvres littéraires tels que le roman, le conte, etc. Il est nécessaire de lire pour la compréhension du contenu de texte. Au cours de la lecture, nous pouvons utiliser les connaissances antérieures. La lecture est une activité qui nécessite de la concentration, la motivation.

Aujourd'hui, dans l'ère digitale, les jeunes sont les esclaves des écrans, qui les vident alors que les livres les nourrissent. Dans cette perspective, ils perdent leur liberté, mais les livres développent leur imagination, ouvrent les nouveaux horizons. La lecture de BD peut leur faire connaître des personnes que les lecteurs n'ont jamais rencontrés, qu'ils ne croiseront jamais dans la vie réelle. La BD peut être le support de multiples activités en classe de FLE. Les apprenants lisent la BD en décodant et en interprétant le message. La BD est utile dans l'enseignement des langues étrangères, notamment pour les apprenants qui ont des difficultés avec la lecture.

> L'utilité vient des multiples possibilités de l'usage de la BD en classe, comme matériel complémentaire au cadre de l'apprentissage de différentes compétences en lien avec des situations de communication qui permettent une approche

> pratique aussi bien que théorique du français langue étrangère (Tomescu, 2009, p. 79)

Ainsi, la BD parmi les supports pédagogiques joue un rôle déterminant dans le FLE. Margaret Mead insiste beaucoup sur le fait que la culture n'est pas un « donné » que l'individu recevrait comme un tout, une fois pour toutes, au cours de l'éducation. De cette manière, choisir la BD comme un support pédagogique peut être un bon trajet dans l'enseignement du FLE. Comme le précise Ertek,

> Le choix d'une bande dessinée doit se faire en tenant compte de certains éléments indispensables au bon déroulement de l'enseignement-apprentissage. Le nombre de vignettes définit très souvent la facilité ou la complexité de la « bédé ». Il faut donc veiller à ne pas dépasser un certain nombre de vignettes en fonction de l'âge des apprenants. D'un point de vue lexical, le vocabulaire utilisé aussi fait partie des critères dans le choix d'une bande dessinée (2020, p. 56)

Du point de vue pédagogique, le texte est porteur de connaissances et le dessin ne se substitue pas au texte, au contraire il en facilite l'accès, la transmission de la connaissance par le biais des notes dessinées. Comme l'explique Tisseron,

> La B.D. trouve alors sa place, non pas simplement comme une nouvelle forme de discours à la mode ou trouverait à s'articuler un savoir ancien, mais comme un instrument privilégié permettant de réintroduire dans la pédagogie l'invitation faite à chacun d'explorer ses propres sentiers (Tisseron, 1977, p.17)

La date d'entrée de la bande dessinée dans le domaine de l'éducation n'est pas très ancienne. Selon la recherche de Bannier, la BD est entrée dans le monde éducatif dans les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix.

> Au cours des années 1980 et 1990, la BD fait son entrée dans les manuels scolaires de français (langue maternelle), de langues étrangères et d'histoire, et obtient une légitimité officielle puisqu'elle s'inscrit progressivement dans les programmes de l'Education Nationale pour les cours de français. (Bannier, 2013-2014 p. 13)

Selon Demarco et Bemel-Rainelli, la réforme de 2008 prive la bande dessinée de la considération, à cette date la BD est vue implicitement comme la littérature de jeunesse, joue un rôle critique dans le domaine pédagogique. D'une manière pédagogique, il est très utile d'éveiller la curiosité des apprenants pour réaliser l'apprentissage. De plus, grâce au récit illustré, utiliser la bande dessinée dans l'enseignement du français peut amener de nouvelles

connaissances aux apprenants. D'ailleurs, afin de mieux saisir l'histoire racontée dans la bande dessinée, on peut répondre à des questions, compléter des textes lacunaires, etc.

> La B.D. trouve alors sa place, non pas simplement comme une nouvelle forme de discours à la mode où trouverait à s'articuler un savoir ancien, mais comme un instrument privilégié permettant de réintroduire dans la pédagogie l'invitation faite à chacun d'explorer ses propres sentiers (Tisseron, 1977, p. 17)

L'exploitation de la bande dessinée en classe présente de nombreux avantages.

Concernant le lexique, la bande dessinée joue un rôle essentiel dans l'acquisition du vocabulaire. Plus le bagage lexical se développe, plus la connaissance de la grammaire peut se déployer implicitement. Apprendre à lire, c'est comme développer une nouvelle voie d'entrée dans le chemin du langage par le biais de la vision. Par ailleurs, la BD encourage aussi la communication dans la classe. Théâtraliser les dialogues en classe peut être assez intéressants pour les activités orales. Les apprenants peuvent avoir l'occasion d'utiliser les conversations quotidiennes en utilisant le lexique courant. Il faut aussi rappeler qu'apprendre une langue étrangère se fait à travers la maîtrise de règles grammaticales, lexicales et de la découverte de la culture. L'une des caractéristiques de la bande dessinée est l'illustration. L'utilisation de la BD en classe permet aux jeunes apprenants qui ont une courte capacité de concentration ou d'attention. Car, si nous pouvons étudier un roman ou bien une histoire en comparant la version originale avec la version bande dessinée, l'étude de cette dernière prendrait probablement prend moins de temps en classe. La visualisation de la BD peut apparaître comme « la gâchette de l'imagination », et déclencher le désir de lire de façon d'autonome et développer la pensée critique. L'interaction peut se réaliser en classe, en discutant des personnages et de l'histoire de la BD. La BD a toute sa place dans les manuels de FLE.

2.7. Utilisation de la BD dans les manuels

Les manuels scolaires sont importants dans l'enseignement d'une langue/culture pour faciliter l'apprentissage. Selon Dehaene, « un manuel est utile, particulièrement chez les enseignant moins expérimentés, pour permettre d'organiser de façon progressive et rationnelle l'acquisition et l'approfondissement de la lecture tout au long de l'enseignement primaire et pour faire le lien entre les familles et l'école. » (Csen, 2019, p. 14). Nous allons

tenter d'analyser l'utilisation de la bande dessinée et la place qu'elle occupe dans les manuels de français en tant que document authentique.

> … les travaux manuels englobent toutes les activités où les enfants utilisent leurs mains pour créer : dessiner, colorier, découper, coller, plier, peindre, fabriquer, bricoler, modeler, jardiner, cuisiner et bien d'autres. Ces activités intéressent énormément les enfants parce qu'elles font partie de leur univers quotidien. Du point de vue pédagogique, elles constituent un support très précieux (Gangolli, 2017, p. 280)

En effet, la BD est considérée comme support pédagogique. Son entrée au monde scolaire est assez récente :

> Au cours des années 1980 et 1990, la BD fait son entrée dans les manuels scolaires de français (langue maternelle), de langues étrangères et d'histoire, et obtient une légitimité officielle puisqu'elle s'inscrit progressivement dans les programmes de l'Éducation Nationale pour les cours de français (Bannier, 2013-2014, p. 13)

D'après la recherche sur les éditions de Rainelle et Demarco, la réforme de 2008 discrédite la BD et les programmes réduisent l'étude de BD. C'est pourquoi, le statut sous le nom d'œuvre d'art disparaît. « En effet, dans les textes officiels parus en 2008, la BD est implicitement traitée comme la littérature de jeunesse, sans corpus et de statut dévalorisé. » (Rainelli et Demarco, 2011, p. 78). Les éditeurs commencent à prendre en considération les attentes des littéralistes.

> Il est dommage qu'une lecture littéraliste des programmes pousse les éditeurs scolaires à diminuer mécaniquement la place de la BD, son étude, et cela quelque fois sans donner aux autres formes d'image une place autre que décorative. Ce revirement brusque dû aux programmes officiels de 2008 parait paradoxal au moment où cet art complexe manifeste une formidable vitalité artistique (explosion formelle, concerts dessinés, BD numérique…) et économique (4863 titres publiés en français en 2009) (Rainelli et Demarco, 2011, p. 89)

Pour atteindre des objectifs linguistiques, diverses activités sont possibles à partir d'un extrait de bande dessinée dans les manuels tels que compléter les bulles vides, percevoir les bruitages, les interpréter, exécuter une bande dessinée selon un modèle, etc. peuvent aider les apprenants à rappeler leurs connaissances. Les manuels peuvent utiliser la bande dessinée pour donner du plaisir aux lecteurs. La bande dessinée peut être utilisée pour étudier des points de grammaire.

> Dans certains cas les dialogues sont donc très simplicites et dépourvus d'authenticité. Leur objectif est de répéter une structure grammaticale à travers les dialogues pour faciliter l'apprentissage des élèves tout en intégrant quelques images ou vignettes afin de rendre l'exercice plus ludique (Falaize, 2014, p. 28)

Les activités de compréhension peuvent être suivies d'un travail sur le lexique. « En général, l'activité proposée autour de l'extrait de bande dessinée est un exercice de compréhension orale ou écrite suivis de questions grammaticales ou de vocabulaire. » (Falaize, 2014, p. 30). Selon l'analyse menée en 2018-2019 par le groupe de travail Pédagogie et manuel scolaires du Conseil scientifique de l'Education Nationale, en collaboration avec l'académie de Paris, parmi les critères de sélection des manuels scolaires pour la classe il faut s'assurer que :

« Le manuel contient une section destinée aux enseignants : courte, claire et dépourvue de jargon, elle explicite en quelque pages la pédagogie et les objectifs de l'année. » (CECR, 2018, p. 26).

2.7.1. Approche communicative et perspective actionnelle

La langue peut être analysée du point de la vue communicatif, en utilisant les règles lexicales, grammaticales, phonologique ainsi que les éléments socioculturels dans un contexte. Il est essentiel que mettre l'apprenant dans des situations réelles, c'est-à-dire authentiques, de communication. Selon le Cadre européen commun de référence (CECR), Il faut permettre aux apprenants d'agir dans des situations de la vie réelle, de s'exprimer d'accomplir des tâches. « L'approche actionnelle implique avant tout des taches ciblées, collaboratives, dans la classe, et dont l'objet principal n'est pas langue. » (CECR, 2018, p. 27). Comme l'expriment Cuq et Gruca,

> Pour toutes ces raisons, l'approche communicative va préférer les documents dits authentiques, qu'ils soient oraux et écrits, aux documents fabriqués en fonction de critères linguistiques précis. S'ils ne sont pas directement pris dans la réalité culturelle, les supports d'apprentissage seront élaborés de manière à ce qu'ils soient proches de l'authentique et des types d'échanges qui existent dans la réalité (Cuq et Gruca, 2002, p. 247)

Les apprenants sont des « acteurs sociaux » qui réalisent des tâches pour communiquer et parler avec les autres. L'autonomie joue un rôle prodigieux. La bande dessinée peut être un espace pour familiariser les apprenants à la vie quotidienne, au sport et aux loisirs, etc

dans la culture de la langue étudiée. La bande dessinée est donc un support privilégié pour développer les différentes compétences telles que la compréhension écrite/orale, la production écrite/orale et les connaissances culturelles.

> … la bande dessinée, par la diversité de ses genres, de ses styles esthétiques et graphiques, de ses registres de langues et ses types d'écrits, de ses auteurs ou des thèmes abordés, par sa puissante empreinte culturelle et par la fécondité artistique ininterrompue dont elle fait preuve, semble pouvoir s'adapter au mieux aux objectifs et aux enjeux de l'enseignement des langues et cultures ainsi qu'à ses apprenants, eux aussi caractérisés par leur hétérogénéité (Bannier, 20142015, p. 20)

L'approche communicative a pour but principal d'apprendre à communiquer en langue étrangère. « Toutes les méthodes ou tous les manuels élaborés depuis le début des années 1980 se réclament du courant communicatif. » (Cuq et Gruca, 2002, p. 249). L'un des objectifs prédominant de l'approche communicative est en effet la compétence de communication. « Tandis que l'approche communicative se concentre sur la situation de communication, la perspective actionnelle tient compte la raison liée à la communication de l'apprenant. » (Günday et Özaydın, 2020, p. 148). Pour la perspective actionnelle, apprendre une langue étrangère c'est agir en tant qu'acteur social en classe en réalisant des tâches avec d'autres personnes dans un contexte culturel et linguistique. Selon le CECR, les apprenants sont des acteurs sociaux, qui apprennent la langue en l'utilisant.

> L'approche actionnelle implique avant tout des taches ciblées, collaboratives dans la classe, et dont l'objet principal n'est pas langue. Si l'objectif principal d'une tâche n'est pas la langue, cela peut être une autre production ou un autre résultat (par ex. la planification d'une sortie, faire une affiche, créer un blog, monter un festival, choisir un candidat, etc.) (CECR, 2018, p. 27)

La situation de communication peut être employée à la faveur de la bande dessinée. Cette théorie permet aux apprenants de découvrir les règles en produisant les nouveaux énoncés et les nouvelles informations. La fonction « acte de parole » joue un rôle fondamental. À l'oral, jeu de rôle et simulation se déploient tandis qu'à l'écrit, il s'agit de la créativité des exercices. Dans ce contexte, la bande dessinée peut être un bon médiateur pour travailler les quatre habilités comme suit ; lire, écrire, parler, comprendre. L'exploitation de la bande dessinée nécessite plusieurs possibilités telles que la compréhension écrite ;

comprendre l'histoire d'une bande dessinée, la production orale ; mettre en scène des dialogues, la production écrite ; créer une nouvelle fin pour le scénario, etc.

2.7.2. Compétences langagières

Apprendre une langue étrangère, c'est développer différentes compétences, la compréhension écrite, la compréhension orale et manipuler des outils tels que la grammaire, le vocabulaire, etc. « Comme les compétences et les expériences langagières des étudiants divergent, il est difficile d'enseigner à des étudiants aux profils si hétérogènes » (Yücelsin-Taş, 2013, p. 208). La bande dessinée peut être un bon support pour travailler toutes ces compétences. En premier lieu, dans la compréhension écrite ; il s'agit de comprendre le texte. Il est essentiel d'être capable de construire un sens.

> L'introduction des documents authentiques dans la classe de langue a notamment mis en lumière la complexité de l'apprentissage de la lecture, qui met en jeu des composantes multiples, et l'inadéquation de certains types d'activité utilisés jusqu'alors avec les textes littéraires : lecture linéaire ou déchiffrage des pages d'auteur et explication de texte (Cuq et Gruca, 2002, p. 161)

Il faut choisir les textes qui sont attirants et intéressants tel que le document authentique dans un enseignement des langues étrangères. La rencontre de mots inconnus peut gêner la lecture des apprenants. Dans le cas de la BD, la compréhension de l'histoire se réalise grâce aux images.

> Pour assurer la motivation des apprenants, se servir de documents authentiques qui reflètent la langue telle que l'on utilise dans la vie réelle serait un bon choix à moins que ceux-ci ne créent pas trop de problèmes de compréhension par rapport aux niveaux langagier et culturel des apprenants (Korkut, 2018, p. 94)

Dans la perspective de la compréhension orale, l'activité d'écoute joue un rôle primordial. C'est pourquoi, il faut préparer l'apprenant à la communication authentique. Les CD des manuels ont cette fonction. « Il importe de commencer par des textes courts dont les contenus linguistiques et cognitif soient adaptés au niveau des apprenants. » (Korkut, 2018, p. 68). La compréhension orale est prioritaire. L'identification des voix est indispensable pour percevoir le message audio.

> Identifier la forme auditive du message, percevoir traits prosodiques ainsi que la segmentation des signes oraux et y reconnaitre des unités de sens sont des opérations difficiles, d'autant plus que l'on est conditionné par son propre système

> phonologique pour apprécier les sons de la langue étrangère (Cuq et Gruca, 2002, p. 154-155)

La production orale ; c'est la capacité de parler en langue étrangère pour exprimer une opinion ou bien pour dire quelque chose. Cette compétence s'appuie sur l'intonation, l'accent et tout ce qui est lié à la voix. Les jeux de rôle, la simulation, raconter, exposer, argumenter, débattre … toutes ces activités favorisent la production orale. « À retenir que la maîtrise de la production est le résultat d'une pratique et qu'il faut donc multiplier les activités tout en favorisant en premier lieu le désir d'échange… » (Cuq et Gruca, 2002, p. 177). Dans l'enseignement des langues étrangères, faire un exposé oral, des jeux de rôles peuvent être de bonnes activités de classe. L'objectif est une communication et un échange entre les apprenants. « … la bonne communication est étroitement liée aux capacités linguistiques et au bagage culturel des interlocuteurs. » (Korkut, 2018, p. 82). Aussi, l'expression non-verbale s'appuyant sur des gestes et des mimes est aussi importante que les expressions verbales. Dans la production écrite, il est essentiel de rappeler l'activité d'écriture. Il faut avoir un répertoire lexical riche pour construire des phrases. Cette compétence comprend les différents types de textes ; écrire des textes, répondre à un courriel, etc. Il s'agit de l'écriture créative sous la base des documents authentiques. Pour écrire c'est utile de développer la lecture. Ils sont liés étroitement l'un à l'autre.

> L'écriture de différents types de textes, non seulement narratifs, descriptifs, argumentatifs, mais aussi prescriptifs, explicatifs, informatifs, etc., développe à la fois des compétences linguistiques, scripturales et textuelles et pourrait très vite sensibiliser les apprenants à certaines caractéristiques de la situation d'écriture, envisagée sous son angle général (Cuq et Gruca, 2002, p. 181)

Tous ces compétences ci-dessus dont chacune peut être mettre en œuvre dans l'exploitation de la bande dessinée en classe. Par exemple, faire une discussion à partir d'un thème de BD, théâtraliser un extrait, décrire l'histoire ou bien le scénario en groupe, imaginer les personnages, les caractères, créer les dialogues dans les bulles, lire la moitié d'une planche et compléter la fin de BD, utiliser les onomatopées pour des activités production écrite de la langue orale, etc.

2.8. Document authentique en FLE

Avant de mentionner la BD en tant que document authentique en FLE, il faut répondre à la question « Qu'est-ce qu'un document authentique ? ». Selon la définition de Cuq, le document authentique est défini comme « conformément à son étymologie (latin documentum : leçon, exemple, qui sert à instruire), document désigne tout support sélectionné à des fins d'enseignement et au service de l'activité pédagogique. » (Cuq, 2003, p. 75). Les documents authentiques diffèrent des autres supports. Il s'agit d'un rapport direct avec la langue cible, de plus le document authentique réunit l'apprentissage de la culture et de la linguistique. « Les document authentiques « bruts », élaborés par des francophones pour des francophones à des fins de communication. » (Cuq et Gruca, 2002, p. 391). Par ces définitions, on peut le définir comme les documents de la vie quotidienne comme le plan d'une ville, les horaires de bus, etc. Les documents authentiques donnent la chance aux apprenants d'avoir un contact direct avec la langue et la culture cible. L'utilisation des documents authentiques permet d'aborder la langue et la civilisation ensemble. Ils sont motivants, ils peuvent réduire la monotonie en changeant l'atmosphère dans la classe. La longueur et la complexité d'un document écrit peut être un inconvénient. La compréhension du contenu du message est essentielle. Par exemple, le bulletin météo pour enseigner les prévisions et l'emploi du futur peut être un bon exemple. Les types de documents authentiques tels que :

1) Les documents authentiques écrits ; bulletin météo, faits divers, articles informatifs.
2) Les documents authentiques oraux ; débats, échanges quotidiens, chansons, journal radiophonique, reportages
3) Les documents visuels et télévisuels ; la publicité et la bande dessinée, « Ces deux domaines se situent à un carrefour, car ils utilisent des moyens d'expression dérivés à la fois du cinéma (plans, cadrages, angles de vue, montage), de l'art graphique (graphisme, composition des images, jeux d'ombre et de lumière, couleurs, etc.) et de la littérature (textes, dialogue).
4) Les documents authentiques électroniques ; les encyclopédies électroniques, les cédéroms des musées, les livres animés. » (Cuq, 2002, p. 397).

Le document authentique peut être considéré comme une source essentielle pour les apprenants, puisque ça les met en contact directement avec la culture cible. Les documents authentiques sont très proches de la vie réelle et de la langue cible. Dans cecas-là, les manuels scolaires en langues étrangères permettent de découvrir d'autres cultures. Ainsi, les

documents authentiques peuvent être un tremplin pour permettre d'apprendre une autre culture et une autre langue. Les documents authentiques sont les supports utilisés dans la vie quotidienne tels qu'une affiche, une émission de radio, une bande dessinée, etc.

> Les documents authentiques créent en classe un contexte favorable à une communication réelle et entrainent les apprenants à réemployer de façon personnelle et nouvelle les moyens linguistiques et sociolinguistiques appris dans les cours et grâce au matériel didactique utilisé en classe (Aydoğu, 2015, p. 2-3)

Nous pouvons mentionner le potentiel des documents authentiques en classe. Dans un premier temps, l'apprenant a de la chance d'avoir en relation de la langue cible dans une réelle atmosphère. Dans un second temps, ils permettent aux apprenants de consolider leurs connaissances en générant des interactions authentiques. Pour toutes ces raisons, le document authentique offre aux apprenants une motivation, une atmosphère favorable à l'apprentissage. Ainsi, l'utilisation de documents authentiques comme la bande dessinée peut stimuler les apprenants motivés à la communication dans une langue étrangère.

> …si les apprenants ont besoin de parler la LE dans une variété importante de contextes sociaux ou de satisfaire des ambitions professionnelles, ils viseront la valeur communicative de la LE et seront d'ailleurs motivés pour obtenir une certaine maitrise de cette LE (Rebollo et Martinez, 2014, p. 33)

Dans le cas de la bande dessinée, deux traits, soit linguistiquement, soit culturellement sont très pertinents. Par exemple, en utilisant le bulletin météo, l'apprenant peut non seulement comprendre le temps du futur mais aussi les prévisions voire les régions françaises.

Nous avons vu que les documents authentiques sont issus de la vie quotidienne. Nous pouvons donner quelques exemples tels que les formulaires d'inscriptions, le billet d'avion, le bulletin météo etc. Dans les années 1970, les documents authentiques apparaissent en suivant les méthodes SGAV, dans l'univers de didactique. Avec cette évolution, il existe de diverses adaptations des situations de communication et les documents pédagogiques sont élaborés vers l'authentique. « C'est ainsi que la bande dessinée se révèle être un support de premier choix dans l'enseignement des langues vivantes, comportant une forte potentialité pédagogique et culturelle. » (Bannier, 20142015, p. 23). La BD contient des dialogues authentiques.

> Parmi les documents écrits, deux genres ont essentiellement retenu l'attention des didacticiens : il s'agit de la publicité, particulièrement représentative de la civilisation d'un pays, et de la bande dessinée qui a connu une extension importante ces dernières années. Ces deux domaines se situent à un carrefour, car ils utilisent des moyens d'expression dérivés à la fois du cinéma (plans, cadrages, angles de vue, montage), de l'art graphique (graphisme, composition des images, jeux d'ombre et de lumière, couleurs, etc.) et de la littérature (textes, dialogues) (Cuq, 2003, p. 397)

Il s'agit de la capacité de briser la monotonie des leçons en utilisant la bande dessinée. Pour cette raison, la bande dessinée en tant que document authentique peut être une source de motivation. La motivation pour cette tranche d'âge est comme un agent qui donne le mouvement. Avec les spécificités générales de la BD, les apprenants peuvent reconnaitre différentes situations de la vie quotidienne dans la culture cible.

> Les intérêts des documents authentiques, d'un point de vue didactique, sont multiples ; parmi les plus importants, on peut noter qu'ils permettent aux apprenants d'avoir un contact direct avec l'utilisation réelle de la langue et qu'ils montrent les situations qu'ils montrent les situations qu'ils auront à affronter réellement s'ils séjournent dans un pays francophone (Cuq et Gruca, 2002, p. 392)

Ainsi, la bande dessinée offre la possibilité d'être en contact avec la langue étrangère et de travailler des compétences culturelles et linguistiques dans l'enseignement du FLE.

> À l'image de ce principe pédagogique, nous n'aborderons pas dans son entièreté l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, mais choisirons de ne rappeler que certains aspects constitutifs du domaine spécifique du FLE, dans le souci d'apporter une présentation claire, synthétique et représentative de quelques caractéristiques de ce domaine qui nous serviront à démontrer que la bande dessiné peut être un document authentique privilégié dans l'enseignement/apprentissage des langues et cultures (Bannier, 2013-2014, p. 16-17)

Il est vrai que choisir la BD en tant que document authentique pour le support pédagogique comporte une puissance dans l'enseignement des langues étrangères.

> La BD est un document authentique des plus vivants et des plus motivants qui offre différents atouts. Annie Baron-Carvais dans un *Que Sais-Je ?* consacré à la bande dessinée résume parfaitement cette nouvelle manière d'aborder ce type de document authentique : « La BD est de plus en plus utilisée pour l'apprentissage des langues. On la qualifie de « langage libérateur » (Morlat, 2004, p. 52)

Grâce à la BD, soit par sa dimension authentique, soit par son caractère pédagogique, les apprenants peuvent mieux comprendre les coutumes françaises, les manières de vivre et les attitudes des français.

2.9. Relation entre la culture et la BD

Dans ce chapitre, nous allons insister sur la relation entre la culture et la bande dessinée. D'abord, nous pouvons commencer par la définition de la culture ; la notion de la culture est relativement courte, « La culture est l'ensemble des représentations, des jugements idéologiques, et des sentiments qui se transmettent à l'intérieur d'une communauté ». (Dubois, et all. 2007, p. 128). Pour Cuche, la culture est nécessaire à l'adaptation d'une personne à son environnement. « La culture permet à l'homme non seulement de s'adapter à son milieu, mais aussi d'adapter celui-ci à lui-même, à ses besoins et à ses projets, autrement dit la culture rend possible la transformation de la nature. » (Cuche, 2004, p. 3). Suite à ces définitions, la culture influence le comportement des personnes. « La notion de culture, comprise dans le sens étendu, qui renvoie aux modes de vie et de pensée, est aujourd'hui assez largement admise, même si cela ne va pas parfois sans certaines ambiguïtés. » (Cuche, 2004, p. 4). Les éléments culturels sont toujours employés dans les manuels de FLE. Les manuels pédagogiques peuvent être un élément moteur pour le véhicule de la culture. Découvrir une langue, c'est découvrir une culture. Les manuels scolaires en général sont basés sur l'approche communicative et la perspective actionnelle car, ils présentent la culture française par le biais de la bande dessinée. « … il faut souligner que la BD est un excellent matériel pour transmettre certaines notions relatives à l'approche culturelle. » (Duda, 2012, p. 154). Les jeunes, en particulier, peuvent être plus proches de la culture populaire, la bande dessinée, la musique, le cinéma. Cette découverte de la nouvelle culture incite les apprenants à faire des comparaisons avec leurs propres cultures.

> De toute façon, la culture, à mon sens, ne peut pas être réduite à la cuisine, aux mœurs ou à la mode (parfums, vêtements de griffe), tel que les manuels didactiques semblent véhiculer. Ce serait, comme on l'a déjà dit, la réduire à un objet, à un contenu informationnel. Or, la culture est dans la langue et la langue, dans la culture ; c'est donc la langue-culture qui moule l'être, le raisonnement, les croyances, les valeurs etc. On peut, alors, définir culture comme un ensemble de symboles qui permettent à une personne ou à un groupe de voir le monde d'une manière et non pas d'une autre (Coracini, 2010, p. 159-160)

L'acquisition de langue étrangère suit l'acquisition de la culture. Comme le souligne Castellotti,

> … des facteurs d'ordre notamment historique, géographique, culturel, politique, économique, linguistique ont une influence sur le statut des langues et sur le degré de familiarité / étrangeté vécu par les sujets … sur la manière dont ceux-ci vont concevoir leur appropriation de la langue en question (Castellotti, 2001, p. 25)

Byram met l'accent sur la culture : « Les élèves sont bien plutôt les incarnations de la culture n'existerait pas et sans culture, ils ne seraient pas identifiables comme des êtres humains. » (1992, p. 148).

> Lorsque l'information au contraire est présentée du point de vue de la culture étrangère, sous un angle différent des attentes culturelles normales de l'élève, le besoin se fait alors sentir de restructurer les schèmes par imitation de modèles ou par induction (Byram, 1992, p. 152)

Chaque mot peut contenir des références culturelles. Il existe des différences dans la manière d'utiliser la langue selon les régions où elle est parlée. Par exemple, on parle le français non seulement en France, mais aussi, en Belgique, au Québec, au Canada. Par exemple, le mot limonade peut avoir une autre signification en France et au Québec.

> La BD représente certainement un phénomène de civilisation, qui donne la possibilité aux apprenants d'une langue étrangère de mieux comprendre un comportement culturel spécifique. Elle aide les apprenants à améliorer leur compétence socio-culturelle, parce qu'elle fait ressortir des éléments de civilisation pertinents, des clichés fréquemment rencontrés dans le monde francophone. La langue utilisée dans les BD est le français de tous les jours, l'accent est mis sur la conversation dans les plus diverses situations et à l'aide des registres de langue différents (Tomescu, 2009, p. 80)

La BD française fait découvrir la culture française et la mentalité française de façon implicite. Et surtout, la bande dessinée peut aider à perfectionner les compétences culturelles « … la bande dessinée est un véritable phénomène de civilisation qui permet de mieux comprendre le comportement et la mentalité d'un pays. » (Aydoğu, 2015, p. 5). Au point de vue pédagogique, comme le mentionne Duda,

> … les dessins peuvent être utilisés comme un exemple de la vie quotidienne en France (aspect culturel), de plusieurs registres langagiers dans ce pays (aspect

> linguistique) ou de la connaissance des auteurs français dont les œuvres littéraires servent de base pour la BD (aspect civilisationnel) (Duda, 2012, p. 160)

En outre, il est vrai qu'être en contact avec une nouvelle culture se réalise par l'apprentissage d'une langue étrangère. La diversité culturelle peut orienter l'interculturelle.

> Il ne s'agit plus seulement d'enseigner la langue et la culture, mais aussi de sensibiliser l'apprenant aux similitudes et différences entre sa culture et celle de la langue étrangère ou seconde, aux implicites culturels qui conditionnent la communication dans une communauté linguistique donnée (Robert, 2011, p. 102)

Dans un contexte scolaire, le manuel de français est un lieu idéal pour connaître et saisir une autre culture en raison du croisement de la langue étrangère et de la culture. De cette manière, l'apprenant peut enrichir sa propre culture par le biais de la culture cible. Apprendre une langue étrangère se sensibilise aux autres identités et cultures. Les manuels scolaires peuvent orner les valeurs culturelles par l'intermédiaire du conte, de BD, de littérature. Enseigner une langue étrangère avec ces véhicules qui emporte les stéréotypes peut donner l'occasion de faire la comparaison. « … la langue sert à marquer l'identité culturelle tout comme d'autres marqueurs culturels tels que l'habillement, le logement, ou les institutions sociales. » (Byram, 1992, p. 64). Dans cette perspective, la BD peut permettre aux apprenants de repérer les stéréotypes tels que les caractères, les comportements, les habits.

2.10. Festivals de BD

La BD est un produit culturel, car, elle permet aux apprenants d'accéder à un autre style de pensée, de valeur. En effet, elle pointe certaines idées comme les préjugés, les stéréotypes nocifs. Comme le dit Jean-Benoît Durand, un stéréotype est une idée ou personnage schématique et caricatural.

> Contrairement au dicton, en bande dessinée, « l'habit fait souvent le moine » : pour la compréhension de l'histoire, il est souvent important de distinguer rapidement la fonction de tel ou tel personnage. La plupart du temps, le personnage beau sera bon et courageux alors que le laid sera méchant et pleutre. Même s'il faut se méfier de cette simplification dans la vie courante, la bande dessinée (parce qu'elle est un art visuel) ne peut se passer de certains stéréotypes (Durand, 2006, p. 45)

Le stéréotype peut être défini comme un ensemble de traits qui caractérise un groupe au point de vue de l'aspect physique et du comportement du personnage de son esprit, de son

attitude. Du point de vue culturel, la gastronomie, la cuisine tels que le fromage, la pâtisserie, les baguettes, etc. ont un rôle important pour les Français. L'évocation de la France fait émerger des images comme le Tour de France, la mode, les parfums et les rites, les cérémonies, les salutations, tout ce qui nous rapproche de la culture cible. Les stéréotypes sont liés à une image de la société. Ils portent les idées sur le peuple. La bande dessinée qui est au centre dans notre recherche, est l'un des éléments culturels. Les personnages utilisés dans la BD peuvent indiquer un stéréotype de la culture cible. Les apprenants peuvent connaître les Français par l'intermédiaire de la BD.

Le festival d'Angoulême très connu en France permet de faire connaître la dimension culturelle de la bande dessinée.

> La visibilité du 9ème art en France s'est progressivement accrue, avec plusieurs étapes marquantes : la création et le succès rapide du festival d'Angoulême créé en 1974, inspiré par celui de Lucques en Italie, conjugué avec le développement de la bande dessinée… (Lungheretti, 2019, p. 57)

Le soutien de la municipalité est l'une des raisons de la réussite de la reconnaissance de cet art. Francis Groux et Jean Mardikian, membres de la municipalité, supportent les services municipaux, tandis que Claude Moliterni contribue dans le domaine de la presse.

> La création d'un prix dès la première édition renforce l'intérêt pour la manifestation ainsi que sa dimension culturelle avec la mise en place d'expositions et la dimension éducative qui des 1975 ont été présentes, ce qui constituait une première dans les rares festivals existants (Lungheretti, 2019, p. 64)

Jack Lang, ministre de la culture à l'époque de la création du festival, est à l'origine de l'« atelier bande dessinée » de l'école des beaux-arts d'Angoulême et il a créé le « Centre national de la bande dessinée et de l'image » sous le nom du premier musée dédié à la bande dessinée en 1990. Ces déterminations jouent un rôle majeur pour Angoulême.

> La Cité Internationale de la Bande Dessinée et l'Image d'Angoulême qui rassemble 13000 documents originaux (planches, dessins, esquisses...), collection de deux ensembles historiques et géographiques principaux : la tradition franco-belge et la bande dessinée américaine (comics, bande dessiné underground) … (Lungheretti, 2019, p. 77)

Angoulême est considérée comme une référence dans le domaine de bande dessinée. Le Festival International de la Bande Dessinée (FIBD) a un rôle déterminant notamment

dans l'éducation. Il donne la chance à plusieurs élèves d'exposer leurs bandes dessinées au jury composé d'auteurs, d'enseignants et de spécialistes.

> Les opérations d'éducation artistiques et culturelles avec le 9e art sont montées progressivement en puissance. Elles ont démarré avec le FIBD d'Angoulême qui a lancé des 1975, à l'initiative de Dominique Brechoteau, professeur d'arts appliqués, un concours scolaire de bande dessinée. C'est désormais le plus important concours scolaire de bande dessinée en Europe (Lungheretti, 2019, p. 67)

« bd BOUM » est un autre festival qui a été créé à Blois, en 1984. Ce festival joue un rôle essentiel dans le domaine de l'éducation. Le festival se développe pédagogiquement depuis des années. Avec le partenaire du Centre des Ressources Pédagogiques, les outils pédagogiques se sont préparés avec l'appui méthodologique. « bd BOUM » est devenu l'acteur incontournable « bande dessinée » dans la Région Centre en proposant des ateliers ou des animations à durées variables, avec le concours d'auteurs. » (Genini et Quella-Guyot, 2009, p. 5). « bd BOUM » utilise la BD depuis 1998 en tant qu'outil d'information en représentant divers sujets de société, comme les détenus, les toxicomanes, les sourds, les jeunes de quartiers sensibles, les publics illettrés, les immigrés, etc.

Avec l'association du festival bd BOUM, « Les Prix Ligue de l'Enseignement pour le Jeune Public » est organisé sous la base des ouvrages de bande dessinée pour l'enfance et la jeunesse dans chaque année. Comme le souligne Philippe Auzet qui est chargé de mission à la Ligue de l'enseignement, il existe deux jurys, l'un est un jury jeune s'intéressant au plan des arts plastiques, au scenario, à la dramaturgie d'une bande dessinée au cours d'une formation.

D'autres festivals de BD se déroulent en France : Le festival BD à Bastia, qui est né en 1993, « Les Rendez-Vous de la Bande Dessinée » en 1996, Le festival de Saint Malo en 1981, Le « Palais de la BD » à Paris, de 2002 à 2006, le festival Grenoble est créé en tant que rival de festival d'Angoulême, « Les Rencontres du 9e Art à Aix-en-Provence en 2004, « Lyon BD » en 2006, « BD à Bastia » en 1993, « Festival de la Bande Dessinée de Colomiers » à Colomiers, Haute-Garonne en 1987.

2.11. Lien entre le FLE et la culture

Selon la définition de Grand Dictionnaire, (2007, 266), « Au sens plus le plus courant, une langue est un instrument de communication, un système de signes vocaux spécifiques aux membres d'une même communauté. » (Jean Dubois, 2007, Grand dictionnaire Linguistique & Sciences du langage p.266). Il est vrai que la langue est un produit de l'humain. Nous avons besoin de la langue pour exprimer nos sentiments et nos pensées. Le dictionnaire de la langue française « Le Robert Micro » définit la langue comme « système d'expression et de communication, commun à un groupe social (communauté linguistique) » (Rey, 2006, p.753). D'après Korkut,

> La langue (qui se transforme en parole ou en discours) est considérée comme un instrument qui sert à concrétiser et extérioriser les idées, les sentiments, les intentions d'un seul individu, mais en même temps elle est le reflet de toute une culture (Korkut, 2018, p. 6)

De ce point de vue, la communication se réalise par le biais de la langue. « En langue étrangère, les activités de réflexion métalinguistiques ont une tout autre finalité : elles ne s'appuient pas sur une compétence de communication déjà installée, mais visent au contraire à la construire et à l'améliorer. » (Castellotti, 2001, p. 80).

Gaonac'h définit les compétences métalinguistiques comme relevant « d'une connaissance explicite des composantes structurales de la langue : elles permettent des traitements portant sur les phonèmes, les mots, les structures syntaxiques, en tant qu'unités de la langue, indépendamment des significations qu'elles portent. » (Gaonac'h, 2015, p. 110). En d'autres termes, il est possible de dire que la langue est un fait social. Saussure remarque qu'il ne faut pas se confondre la langue avec le langage. « C'est à la fois un produit social de la faculté du langage et un ensemble de conventions nécessaires, adoptées par le corps social pour permettre l'exercice de cette faculté chez les individus. » (2016, p. 73). L'étude de la culture étrangère peut être accessible directement grâce à la bande dessinée dans le manuel scolaire à travers des dimensions interculturelles.

> On peut définir « étranger » dans deux sens ; le premier est ce qui n'appartient pas au pays, et l'autre est ce qui n'appartient pas à la parenté. Une langue peut être une partie de xénité par rapport au social ou politique. Selon Louise Dabène, les trois critères de xénité sont essentiels ; la distance matérielle, la distance culturelle et la distance linguistique (Cuq, 2002, p. 9)

On ne peut penser la langue sans la culture. « … la langue et la culture sont deux éléments indispensables et indissociables pour l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Donc, la seule compétence linguistique ne suffit pas pour communiquer et les éléments culturels constituent une partie de la compétence communicative. » (Yücelsin, 2001, p. 133). Chaque individu appartient à une culture. Chaque culture indique une certaine manière collective des personnes. « Une culture n'est pas une simple juxtaposition de traits culturels, mais une manière cohérente de les combiner tous. » (Cuche, 2004, p. 35). En France, la signification du mot « Culture » évolue au XIXe siècle. Cuche explique la culture comme la suivante « Culture s'enrichit d'une dimension collective et ne se rapporte plus seulement au développement intellectuel de l'individu. Il désigne aussi désormais un ensemble de caractères propres à une communauté, mais dans un sens souvent large et flou. » (2004, p. 13). Dès que nous apprenons une langue étrangère, nous faisons un pas dans une nouvelle culture. Il est essentiel de développer une attitude positive envers les étrangères. Il est vrai que la langue véhicule la culture. La culture nous montre un certain mode de vie. Apprendre une culture, en effet ouvre une porte vers le monde extérieur, en même temps, rend capable d'apprendre à penser différemment. Nous pouvons apercevoir le mode de pensée les habitudes d'une société après avoir connu sa culture. En outre, les gestes et les mimiques c'est-à-dire le langage non-verbal, font partie de la culture. Par exemple, croiser les droits signifie bonne chance pour les Français. Byram donne d'autres exemples de faits culturels :

> -une explication du rapport existant entre le repas de midi et l'organisation des repas sur toute la journée, par exemple, le fait que « le petit déjeuner » est un repas léger pouvant être pris à des moments différents par les membres de la famille avant qu'ils ne partent pour l'école ou le travail ; le fait que les enfants prennent un « goûter » autour de 16 heures afin de pouvoir attendre l'heure du « souper » ou du « dîner » entre 19 et 20h… (1992, p. 160)

La culture nous montre comment on vit dans un pays, les coutumes, les fêtes. « La culture est essentiellement un être de culture. » (Cuche, 2004, p. 3). Dans l'enseignement des langues étrangères, les valeurs tels que les traditions, les stéréotypes, la géographie, les festivals, l'art, la musique, l'alimentation, le système éducatif, peuvent élargir l'esprit des jeunes apprenants en les rendant plus ouverts et ils peuvent ainsi déconstruire les préjugés.

> La culture, c'est certes la littérature, la musique, la peinture, etc., tout ce qu'on réunit depuis Pierre Bourdieu sous l'appellation de culture cultivée, mais aussi

> toutes les façons de vivre et de se conduire, qu'on réunit sous le nom de culture anthropologique (Cuq et Gruca, 2002, p. 83)

En d'autres termes, la culture nous ramène la vie intérieure d'une langue. « Le fait de s'approprier une langue étrangère modifie certes considérablement ce que Pierre Bourdieu appelle le capital culturel d'un individu, mais il ne s'agit pas pour celui-ci d'intégrer totalement un groupe porteur de telles ou telles valeurs définitoires. » (Cuq et Gruca, 2002, p. 84).

> Au niveau de la culture, en accord avec les applications des sciences de la communication, ce sont les éléments de la vie quotidienne qui sont privilégiés même si, au niveau avancé, les supports choisis parmi les textes médiatiques permettent de dispenser un enseignement plus général de la civilisation française (Cuq et Gruca, 2002, p. 248)

Ainsi à travers la BD, l'apprenant peut apprendre simultanément une langue étrangère et les valeurs culturelles qu'elle véhicule. Lors de l'apprentissage d'une langue étrangère, il est possible de rencontrer la nouvelle culture. Il est essentiel de faire repérer les différences entre les cultures et de les respecter. Les différences culturelles peuvent orienter les apprenants à la tolérance dans une classe de FLE.

3. CADRE METHODOLOGIQUE

3.1. Méthode de recherche

Notre corpus est constitué de deux manuels de français ; Amis et Compagnie et Alex et Zoé. Amis et Compagnie A1 est destiné à des pré-adolescents et des adolescents à partir de onze ans. Il s'appuie sur le Cadre européen commun de référence. Ce manuel est basé sur le modèle actionnel qui s'appuie sur l'approche communicative. Les apprenants actifs sont considérés comme des « acteur sociaux » puisque le manuel leur propose de résoudre des problèmes ou de mener des projets. Son objectif est de développer les compétences grammaticales, lexicales, ainsi les compétences culturelles. Le rôle de ce manuel français est non seulement d'établir la culture française et de montrer la civilisation française mais aussi d'inférer la culture propre des apprenants. L'autre objectif est qu'apercevoir le monde quotidien des Français à travers la bande dessinée. Ce manuel scolaire fait saisir les ressemblances et les différences entre la culture cible et la culture des apprenants ainsi qu'entre la langue française et leur langue maternelle.

De ce point de vue, il est nécessaire d'avoir une tolérance envers les autres en comprenant le mode de pensée des français. Encourager les apprenants en découvrant une nouvelle culture et une nouvelle langue par le biais de la bande dessinée est un autre facteur. Le livre *Amis et Compagnie* contient douze unités. L'histoire de la bande dessinée se présente dans chaque unité et se déroule épisode par épisode. Le livre de l'élève est en couleur, cela rend dynamique et attractif pour les apprenants.

Alex et Zoé A1 est destiné aux enfants à partir de sept ans. Ce livre est également un outil pour faire découvrir la culture française en faisant connaitre les contes de Charles

Perrault. L'un des principes est de mettre la langue en action, c'est-à-dire, la communication prend la place importante. Le livre de l'élève comprend quinze unités. Chaque unité propose une bande dessinée. Les personnages « Alex, Zoé, Basile, Loulou, Mamie, Croquetout et Rodolphe » sont inspirés des contes de Charles Perrault. Ce manuel français offre implicitement des informations sur la culture française telle que Noël, Pâques, le 14 juillet, le carnaval, la galette des Rois.

3.2. Outils de collecte de données

Nous avons utilisé les deux manuels de français intitulés « *Amis et Compagnie A1 livre de l'élève* », « Le niveau 1 de la méthode de français *Amis et Compagnie* est destiné à des pré-adolescent et des adolescents à partir de 11 ans. Il correspond au niveau A1 du Cadre européen commun de référence pour les langues… » (Samson, Guide Pédagogique, p. 2) et « *Alex et Zoé* A1 livre de l'élève » « Le niveau 1 de la méthode de français Alex, Zoé et Compagnie est destiné à des enfants à partir de 7 ans. » (Samson, Guide Pédagogique, p. 2) dans cette recherche. Cette recherche est basée sur une étude qualitative, elle a été réalisée en utilisant les méthodes de l'analyse de document. Nous avons essayé de montrer quelques exemples d'unités sur la bande dessinée et quelques aspects de la culture française présentés et les compétences langagières dans ces deux manuels.

L'interprétation découle des analyses obtenues de la bande dessinée dans les deux manuels de français. Nous avons tenté d'examiner la bande dessinée à travers les deux manuels de français. Nous avons voulu mettre l'accent sur la relation entre l'image et le texte dans la bande dessinée, ses composantes, son histoire, sa relation avec la culture. Nous pensons que la BD peut avoir un rôle de collaboration dans l'enseignement du FLE. La BD est peu étudiée du point de vue de la langue et la culture. Pour cette raison, l'idée de travailler sur la BD m'a poussé à faire l'objet de notre recherche. Afin de mener cette étude, nous avons travaillé sur les manuels de français en tant que documents. « C'est l'ensemble des étapes permettant de chercher, identifier et trouver des documents relatifs à un sujet par l'élaboration d'une stratégie de recherche. » (Service Formation des Public, 2022)

Dans le domaine de l'éducation, les manuels scolaires sont souvent utilisés. Dans ce cas-là, ce type de recherche fait gagner le temps et d'argent. Nous avons tenté de balayer la bande dessinée dans les deux manuels de français. Nous avons analysé en commençant par la définition, et puis ses genres, sa place dans le FLE, ses composantes, sa relation avec la culture, etc. *Amis et Compagnie* élaboré pour les élèves débutants est destinée à des pré-adolescents et adolescents à partir de onze ans et comporte quatre niveaux et *Alex et Zoé* est pour les enfants à partir de sept ans. Nous avons choisi *Amis et Compagnie*, niveaux A1, CLE International 2011 et *Alex et Zoé*, niveaux A1, CLE International 2001 par Colette Samson. Nous avons essayé d'observer, d'analyser, d'interpréter la bande dessinée qui est l'objet de notre recherche. Notre recherche qualitative constitue une forme de recherche

d’analyse de document. Nous avons tenté d’explorer et de présenter la bande dessinée utilisée dans les deux manuels de français.

Nous avons exploré les composantes de la bande dessinée.

4. ANALYSE DES DONNEES

4.1. Utilisation des BD dans *Amis et Compagnie A1*

Dans ce chapitre, nous allons tenter d'analyser les composantes en choisissant quelques exemples de bande dessinée présente dans le manuel : *Amis et Compagnie*, le niveau

A1. Notre objectif est d'analyser l'utilisation de la bande dessinée en tant que document authentique dans le manuel scolaire de française.

La planche ci-dessous est extraite de l'unité trois du manuel de français « *Amis et Compagnie A1* ». La planche assemble beaucoup de bandes comme suivante. En effet, c'est une page complète de BD, composée de huit cases. Cette planche se trouve à la page 26.



Image 4.1. Exemple : La planche dans *Amis et Compagnie*

La bande se lit horizontalement. En général, la bande peut se comporter entre un et six vignettes. Dans cet exemple, la bande comprend trois images. Cette bande est tirée du page à la page 11, dans l'unité 1.



Image 4.2. Exemple : La bande dans *Amis et Compagnie*

La case ou **la vignette ;** dans cette image, la vignette se limite avec le cadre. Cette case se place dans la page 18, dans l'unité 2.

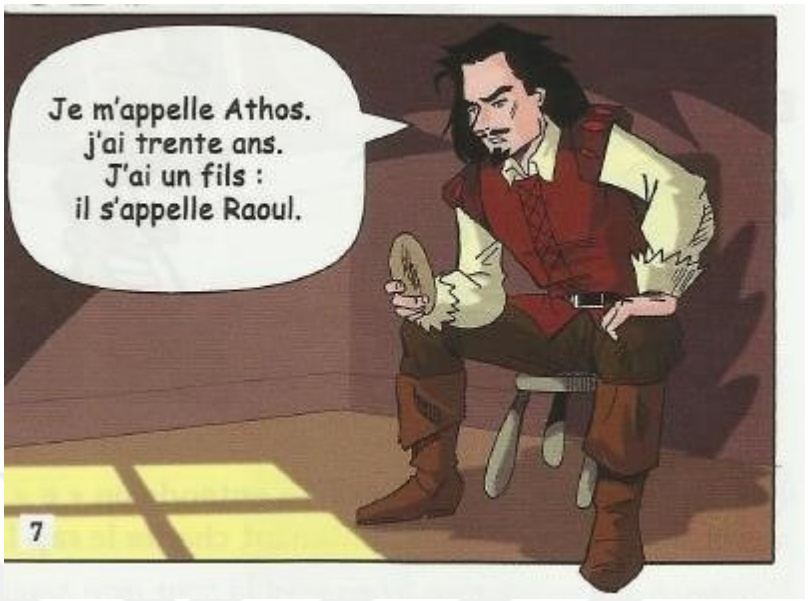

Image 4.3. Exemple : La case / la vignette dans *Amis et Compagnie*

La bulle / Le phylactère

Nous avons ici trois exemples. Dans les deux exemples choisis ci-dessous, la forme des bulles, aussi appelée le phylactère, pointue et en zigzag. Ce phylactère se trouve à la page 36, dans l'unité 4. Le style est préféré en forme zigzag comme suivante ;



Image 4.4. Exemple : Le phylactère 1 dans *Amis et Compagnie*

Ce phylactère est placé à la page 71, dans l'unité 8. Le style est préféré en forme pointu comme ci-dessous ;



Image 4.5. Exemple : Le phylactère 2 dans *Amis et Compagnie*

Le relais est constitué d'une une courte phrase qui informe le lecteur. Il facilite la compréhension du contexte. Ici, nous pouvons comprendre le lieu et le pays où l'histoire se déroule dans la bande dessinée en regardant le relais. Ce relais se trouve à la page 70, dans l'unité 8.



Image 4.6. Exemple : Le relais dans *Amis et Compagnie*

Les plans peuvent être de différents types. Nous allons montrer les 6 types de plans dans ce manuel.

Le plan général est une vue de loin, les personnes sont très mignonnes. Dans cet exemple, nous pouvons voir en forme petit les bâtiments et les autres détails dans cette vignette. Ce plan se trouve à la page 45, dans l'unité 5.



Image 4.7. Exemple : Le plan général dans *Amis et Compagnie*

Le plan moyen (en pied)

Les personnes sont vues en entier et les mouvements sont représentés. Ce type de plan se trouve à la page 36, dans l'unité 4.



Image 4.8. Exemple : Le plan moyen dans *Amis et Compagnie*

Le plan américain ; Ici, les femmes sont vues à partir de la mi-cuisse. Nous pouvons visualiser clairement leurs gestes et leurs expressions faciales. Ce plan se place dans l'unité 12, à la page 105.



Image 4.9. Exemple : Le plan américain dans *Amis et Compagnie*

Le gros plan montre le visage des personnages. Ici, la vue de face est très claire. Ce plan se trouve à la page 53, dans l'unité 6.



Image 4.10. Exemple : Le gros plan dans *Amis et Compagnie*

Le plus gros plan, dans cet exemple, les visages sont encadrés pour donner l'intensité de ce dialogue. Le plus gros plan signale une puissance du récit. Cette image est tirée de l'unité 7, page 62.



Image 4.11. Exemple : Le plus gros plan dans *Amis et Compagnie*

Le plan rapproché les deux personnes sont vues à partir de la ceinture et leurs expressions faciales sont très claires. Ce plan se trouve à la page 79, de l'unité 9.



Image 4.12. Exemple : Le plan rapproché dans *Amis et Compagnie*

L'onomatopée ; le domaine de l'onomatopée dans la bande dessinée est très fort puisque les sons sont transmis sous une forme « écrite ». Dans cette partie, nous pouvons tenter de montrer les différentes onomatopées présentées dans ce manuel.

Dans la première image, « Toc ! Toc ! » est un son de la vie quotidienne. Nous pouvons comprendre de l'action « frapper à la porte » en regardant cette onomatopée. La première onomatopée se trouve à la page 19, dans la deuxième unité et la deuxième se place à la page 52, dans l'unité 6.



Image 4.13. Exemple : L'onomatopée 1 dans *Amis et Compagnie*

Dans la deuxième image, « Ding dong » indique le son de la sonnette de porte. Cette onomatopée se trouve dans la première unité, à la page 10.



Image 4.14. Exemple : L'onomatopée 2 dans *Amis et Compagnie*

« Aïe » exprime une douleur. Dans l'image ci-dessous, il signale un cri du personnage en réaction à un coup. Cette onomatopée se trouve dans la neuvième unité, à la page 79.



Image 4.15. Exemple : L'onomatopée 3 dans *Amis et Compagnie*

« Hé ! » exprime est une interjection exprimant un sentiment. L'interjection, ici, indique l'expression du sentiment à l'écrit. Cette onomatopée se trouve dans la première unité, à la page 10.



Image 4.16. Exemple : L'onomatopée 4 dans *Amis et Compagnie*

Nous pouvons aussi saisir le sentiment d'amer par la mimique du visage d'un personnage. « Ouille ! » est une autre phrase qui exprime le sentiment de la peine. Ces exemples nous démontrent les variantes des expressions du sentiment pour la meilleure compréhension de l'émotion. Cette onomatopée se trouve dans la première unité, à la page 10.



Image 4.17. Exemple : L'onomatopée 5 dans *Amis et Compagnie*

« Euh… » est une onomatopée qu'on rencontre fréquemment. Selon la définition du dictionnaire « Le Robert Micro », elle « ~~onomatopée qui~~ marque l'embarras, le doute, l'étonnement, l'hésitation. » (Rey, 2006, p. 510). Dans l'exemple ci-dessous, « euh... » exprime l'hésitation d'un personnage. Cette onomatopée se trouve à la page 27, dans la troisième unité.



Image 4.18. Exemple : L'onomatopée 6 dans *Amis et Compagnie*

« Mmm… » se signifie le désir, le bonheur ou bien l'hésitation selon le contexte. Dans cet exemple, il démontre le désir de champagne d'un personnage. Cette onomatopée se trouve dans l'unité 3, à la page 26.



Image 4.19. Exemple : L'onomatopée 7 dans *Amis et Compagnie*

Le récitatif donne une très courte explication aux lecteurs pour faciliter la compréhension du texte. Ici, l'auteur de BD met l'accent sur le lieu où l'histoire se déroule. Ce récitatif se trouve dans la huitième unité, à la page 70.



Image 4.20. Exemple : Le récitatif dans *Amis et Compagnie*

L'idéogramme, le fait d'exprimer de sentiment d'une personne, ça peut être une injure. C'est comme un symbole qui montre une pensée. Ici, nous pouvons voir le signe de la note de musique. Cet idéogramme se place dans la huitième unité, à la page 71.



Image 4.21. Exemple : L'idéogramme dans *Amis et Compagnie*

Case / vignette la vignette nous montre que voir l'image est délimitée par un cadre. Cette vignette se trouve à la page 71, dans l'unité 8.



Image 4.22. Exemple : La case dans *Amis et Compagnie*

Les angles de vue montrent la scène à partir de l'œil des lecteurs comme la caméra. Il existe des deux types ; la plongée et la contre-plongée.

La plongée, c'est quand le regard vient du haut. Elle est montrée dans l'image que l'angle de vue est vu dans la position supérieure. Cette plongée se trouve dans la huitième unité, à la page 70.



Image 4.23. Exemple : La plongée dans *Amis et Compagnie*

La contre-plongée, c'est le regard qui vient du bas. Dans cet exemple, nous pouvons voir la scène par le dessous, en d'autres termes, dans une position inférieure. Ce type de plongée se trouve à la page 10, dans l'unité débutant.



Image 4.24. Exemple : La contre plongée dans *Amis et Compagnie*

L'ellipse ; comme nous l'avons mentionné auparavant, marque des étapes absentes du récit. Dans l'exemple ci-dessous, nous pouvons voir la couleur blanche qui marque la

continuité sans saccade. L'auteur ne montre pas toutes les étapes, par exemple, les personnages traversent le pont mais nous ne les pouvons pas apercevoir en tournant à gauche. Ils arrivent au Louvre sans voir le chemin où ils passent mais la totalité de leur cheminement n'est pas montrée. Cette planche qui comprend l'ellipse se trouve à la page 45, dans l'unité 5.



Image 4.25. Exemple : L'ellipse dans *Amis et Compagnie*

Les personnages sont nombreux dans cette bande dessinée. Les héros principaux sont D'Artagnan qui va chercher fortune à Paris et « les trois mousquetaires » qui sont compagnons D'Artagnan ; Athos, Porthos, Aramis. Les autres personnages sont Anne d'Autriche; la reine de France, le cardinal de Richelieu, Constance; la femme de chambre, Milady, l'agent secret de Richelieu, George de Buckingham ; l'ami de la reine, Louis XIII ; le roi, Madame et Monsieur Coquenard, Bertrand de Batz ; le père de D'Artagnan et Françoise de Montesquiou, sa mère.

Le temps : dans l'unité trois, à la page 26, la deuxième case nous montre le temps dans le récitatif. Il souligne le temps clairement en écrivant « Le lendemain ».



Image 4.26. Exemple : Le temps 1 dans *Amis et Compagnie*

Aussi, l'ombre d'un personnage indique l'après-midi à la septième case dans la même page.



Image 4.27. Exemple : Le temps 2 dans *Amis et Compagnie*

Dans l'exemple ci-dessous, extrait de la page 88, la troisième case montre la lune au lecteur pour indiquer la nuit.

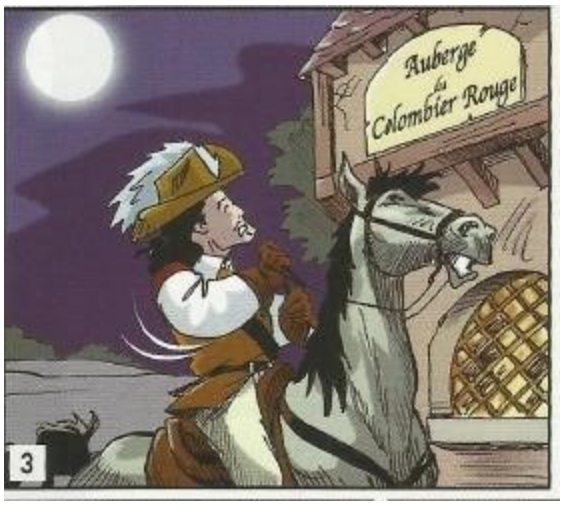

Image 4.28. Exemple : Le temps 3 dans *Amis et Compagnie*

La BD muette est un type de BD utilisée dans ce manuel de français. Cette activité se base sur la compréhension orale en sous forme de bande dessinée. Elle est intégrée dans toutes les unités. Mais ce type de bande dessinée est hors de l'histoire des Trois Mousquetaire. L'auteur met en place ce type de bande dessinée en noir et blanc. Cet exemple se base sur la compréhension orale et la compréhension écrite. Les apprenants doivent écouter et regarder les dessins et ils doivent montrer les personnages qui parlent. Ce type de bande dessinée se trouve dans chaque unité. Cet exemple est tiré de la page 6 et de la première unité.



Image 4.29. Exemple : La Bande muette dans *Amis et Compagnie*

Il n'y a pas de **synopsis** dans ce manuel de français.

4.1.1. Analyse des éléments culturels : Les Trois Mousquetaires

Etudier la littérature par le biais du conte, du roman ou de la bande dessinée dans l'enseignement du FLE peut être une bonne manière d'enseigner la langue en abordant la littérature française. Le manuel intitulé « Amis et Compagnie » ne vise pas la reconnaissance de l'adaptation d'un roman d'Alexandre Dumas mais aussi il permet de requérir les éléments culturels de la langue française. Dans cette partie, nous allons examiner cette question suivante : comment exploiter le roman classique dans une version en bande dessinée pour montrer aux élèves la culture française. Donc, l'enseignant peut étudier la langue ainsi que la littérature, la bande dessinée et l'aspect de la civilisation française avec ce manuel. Nous pouvons voir que la bande dessinée utilisée « Les Trois Mousquetaires » dans ce manuel peut permettre de développer également des compétences culturelles. Nous allons citer les éléments culturels dans chaque unité comme suivant ;

Tableau 4.1. Les sujets culturels dans *Amis et Compagnie*

Unité	Titre	Thèmes liés à la culture
Introduction	Bonjour !	Les trois Mousquetaires : les personnages, les salutations
Unité 1	Mes affaires	Collèges en France Prénoms français Identités imaginaires
Unité 2	Moi et ma famille	Les familles Nouvelles stars françaises (chanteurs français) La « bise » (une chanson d'anniversaire) Les animaux familiers en France
Unité 3	Mes gouts	Spécialités gastronomiques et produits français Les repas en France
Unité 4	Mes passe-temps	Les sports pratiqués en France
Unité 5	Ma ville	Paris, ses monuments et ses transports Comment dire et écrire une adresse
Unité 6	Mon emploi du temps	Le système scolaire français Comment dire et écrire la date et l'heure
Unité 7	Mon portrait	Des personnages de BD francophones Peintres et autoportraits
Unité 8	Vêtements et fêtes	Les fêtes de l'année en France Les drapeaux
Unité 9	Ma maison	Les numéros de téléphone Dans une maison en France Habiter à Paris à travers les siècles
Unité 10	Mes sensations	Où aller en France, si on est malade ? La santé des Français
Unité 11	Mes repas	Les habitudes alimentaires des Français Cafés et restaurants célèbres
Unité 12	La météo	Le climat en France Locutions et proverbes

Le manuel commence avec une « Introduction » avant d'aborder les unités. Introduction1 souligne les salutations. « Ça va ? Bonjour ! » les phrases et les mots courants sont illustrés. Chaque unité est divisée en quatre leçons. La bande dessinée des Trois Mousquetaires se trouve dans la leçon quatre. Ces exemples indiquent comment saluer

quelqu'un dans la vie quotidienne. Les autres pages sont divisés comme Introduction 2,3 et 4. Dans la première unité, les prénoms français sont cités ; Porthos, Athos, Aramis dans la bande dessinée, c'est-à-dire ceci montre l'identité française. Aussi, il existe des projets pour les élèves qui font reconnaitre les collèges en France et en même temps dans les différents pays comme. Il y a des photos des collèges en

Auvergne, en Bretagne. Il s'agit des spécificités interculturelles parce que la consigne propose aux élèves de prendre des photos de leurs collèges. Dans la deuxième unité, la chanson d'anniversaire « la bise ou le bisou ». Dans la bande dessinée il existe le cardinal et la femme de chambre de la reine. Aussi, les animaux se placent dans la bande dessinée. Dans le projet, les chanteurs français sont présentés. La troisième unité met l'accent sur l'alimentation et les boissons françaises comme la crème caramel, le champagne, le fromage, le gâteau se représente la France. Dans la quatrième unité, on découvre deux sports populaires en France, le cyclisme et le ; faire du vélo et l'autre jouer au tennis ; Le Tour de France est un événement sportif a un rôle important de l'année pour les Français, comme Le Tournoi de Roland-Garros. La cinquième unité montre des lieux et des monuments de Paris, par exemple, le Louvre, la Seine, les Champs-Élysées, le stade de France…

Dans la partie « Culture et civilisation », le manuel propose un projet pour présenter en français des photos de la capitale des pays des apprenants. L'unité six travaille sur l'indication de l'heure dans la bande dessinée. Dans la suivante page le projet sur le collège permet aux élèves de présenter leurs collèges à travers des photos. La seizième unité fait découvrir les peintres français en donnant des exemples de peintres connus tel que Picasso. De célèbre personnages de BD apparaissent comme Lucky Luke, Mélusine, Titeuf, Astérix. La huitième unité insiste sur les carnavals, les fêtes, la bande dessinée montre le lieu du bal et les costumes de carnaval. Les fêtes célébrées en France sont présentées avec des petites explications ; le jour de l'An, la fête des Rois, le carnaval, Pâques, le 14 Juillet, la fête de Noël. De plus, les fêtes communes avec d'autres pays sont présentées avec des photos dans la partie projet : la Chandeleur (le 2 février), la

Saint-Valentin (le 14 juillet), le « poisson d'avril (le 1er avril), la Fête de la musique (le 21 juin). La neuvième unité présente une maison française composée de la salle de séjour, la cuisine, une chambre, la salle de bains. Dans l'unité dix, la santé des Français est abordée. Le projet demande aux élèves d'expliquer où ils peuvent aller s'ils sont malades. L'unité suivante, la onzième, s'intéresse à l'alimentation des Français. La cuisine française a un rôle

primordial dans le monde. Nous pouvons donner plusieurs exemples ; le pain, les croissants, le fromage, le champagne … Tous reflètent la culture française. Les cafés, les restaurants, les crêperies sont des lieux fréquentés en France. L'unité finale aborde la météo et le climat en France. La France est bordée par la Méditerranée au sud et l'Atlantique à l'Ouest. C'est pourquoi, le sud de France est doux alors que le climat qui est proche à l'océan est plus dur.

4.1.2. Compétences langagières

Nous avons montré les compétences où se placent dans la bande dessinée. Nous ne pouvons pas nier que l'emploi de la bande dessinée consolide la compréhension écrite. Dans ce cadre, l'image est utilisée pour faire comprendre le texte. Dans la première unité, l'épisode de la bande dessinée, il existe une consigne « Écoute et regarde la BD de Max ! Puis joue la scène avec tes camarades ! ». Dans la deuxième unité, « Écoute et regarde la BD de Max ! Puis choisis un rôle et joue-le ! ». La quatrième unité « Écoute et regarde la BD de Max ! Puis décris les images 11 à 17 pages 37 !

Dans l'unité 5, « Écoute, regarde la BD de Max et raconte l'histoire ! Puis montre sur un plan de Paris où la scène se passe ! ». L'unité 6 « Écoute et regarde la BD de Max ! Puis choisis un rôle et joue-le (avec deux autres camarades) ! L'unité 7 « Écoute et regarde la BD de Max ! Suis le trajet de d'Artagnan sur une carte de France et d'Angleterre ! ». L'unité 8 ; « Écoute et regarde la BD de Max ! Puis décris les costumes du bal du carnaval et dis qui les porte ». L'unité 9 « Écoute et regarde la BD de Max ! Compare avec les images de la page soixante-quatorze ! ». L'unité 10 ; « Écoute et regarde la BD de Max ! Puis choisis un rôle et joue-le avec trois autres camarades ! ». L'unité 11 ; « Écoute et regarde la BD de Max ! Puis met en scène l'épisode avec tes camarades ! ». L'unité 12 ; « Écoute et regarde la BD de Max ! Décris la météo au fur et à mesure de l'épisode ! ». L'exemple ci-dessous qui se consiste la compréhension écrite et orale et la production orale se trouve dans la dixième unité, à la page 88.



Image 4.30. Exemple : L'activité dans *Amis et Compagnie*

Le livre de l'élève ; En couleurs. Le livre commence par l'*Introduction.* Il consiste 12 unités qui comprennent des objectifs de communication. Chaque unité est repartie par 4 leçons.

La leçon 1 inclut le lexique, elle propose des activités de compréhension orale alors que la leçon 2 et 3 se met l'accent sur l'expression orale, l'interaction orale et aussi la production écrite. Les logos sont préférés par l'auteur dans l'utilisation des activités pour empêcher des ennuis. Les logos utilisés comme suivant ;



Image 4.31. *Guide pédagogique, page 3* dans *Amis et Compagnie*

La leçon 4 propose un épisode des Trois Mousquetaires sous forme de BD. Les *récapitulatifs* qui viennent après la leçon 4 se représente des éléments culturels avec des photos pour les apprenants à faire comparer leurs propres cultures.

Dans ce chapitre, nous voulons montrer non seulement l'exploitation des compétences langagières, mais aussi les objectifs de communication dans toutes les unités par l'intermédiaire de la BD. Nous avons seulement choisi trois introductions qui contiennent

des objectifs de communication. Ensuite, nous avons étudié et analysé ces objectifs de communication dans les épisodes de la BD.

Introduction

Objectifs de communication : Saluer et prendre congé, Se présenter : Je m'appelle…, Épeler un mot : Ça s'écrit…

Introduction 1, page 2 : Saluer et prendre congé

Dans la première activité il s'agit de l'expression orale « Écoute et réponds ! » et la deuxième activité, c'est l'interaction orale « Écoute et observe bien ! Puis joue les scènes ! ».

Les apprenants écoutent le CD et en même temps ils observent les dialogues. Dans la suivante, ils regardent les images et ils écrivent les lettres dans l'ordre.

Introduction 2, page 3 : Se présenter : Je m'appelle…

Il existe des activités d'expression orale et de production écrite. Dans la page 3, activité 6 fait épeler le prénom des apprenants en français montrer les héros du roman Les Trois Mousquetaires et fait présenter-les.

Introduction 4, page 5

L'activité 4 et 5« Ça s'écrit comment ? Écoute et répète ! et « Épelle les mots en français ! ».

Il y a des accents aigus, graves, circonflexes et aussi d'un trait-d 'union.

Dans l'introduction il n'existe pas d'épisode de BD qui s'appelle Les Trois Mousquetaires.

En ce qui concerne le choix des leçons, nous avons choisi des leçons ayant des objectifs de communication dans toutes les unités. Pourtant, toutes les leçons ne contiennent pas d'objectifs de communication.

Unité 1

Objectifs de communication : Identifier quelque chose ou quelqu'un : C'est qui ? (Qui est-ce ?), Qu'est-ce que c'est ? C'est…

La première activité à la page six, la première activité (BD muette) se présente une histoire des quatre amis ; Léa, Théo, Agathe et Max. La consigne se dit « Écoute et regarde ! Qui parle ? Montre les personnages ! » Les apprenants montrent les personnages qui parlent après l'écoute. La deuxième et la troisième activité dans la même page fait l'utilisation l'emploi « C'est… ». Par exemple ; Un sac ! C'est mon sac ! Une gomme ? Hé ! C'est ma gomme !

Leçon 4, dans le premier épisode de la BD (Les Trois Mousquetaires) (l'interaction orale), les apprenants écoutent la BD en regardant et puis jouent la scène avec les camarades. Dans la sixième vignette ; Athos se présente lui-même et ses amis comme ci-dessous ;



Image 4.32. L'exemple 1 dans *Amis et Compagnie*

Unité 2

Objectifs de communication : Dire son âge : J'ai…, présenter ses amis, sa famille, ses animaux : Voici, voilà…, J'ai, je n'ai pas de…

Dans la deuxième unité, à la page 14, la première activité BD muette (la compréhension orale). Dans la deuxième activité (compréhension orale) « Écoute et choisis la bonne bulle ! Attention, il y a un « intrus » ! Les apprenants écoutent et associent chaque image à un âge (J'ai 11 ans, J'ai 14 ans …)

Leçon 2, la compréhension écrite « Observe bien ! » Les apprenants observent les exemples tels que « J'ai un frère ! Je n'ai pas de sœur ! J'ai une sœur et un frère ! ». Cette activité fait prendre conscience de la négation « de » et conjonction « et ».

Dans la même leçon, la troisième activité (compréhension orale et production écrite), les apprenants notent les lettres en écoutant le CD. Il y a aussi un exemple « Voici mon père ! Il s'appelle Antoine. »

Leçon 4, dans l'épisode de BD (compréhension écrite, compréhension orale et production orale)

Dire son âge : J'ai



Image 4.33. L'exemple 2 dans *Amis et Compagnie*

Présenter ses amis, sa famille, ses animaux : Voici, voilà…,



Image 4.34. L'exemple 3 dans *Amis et Compagnie*

J’ai, je n’ai pas de…



Image 4.35. L’exemple 4 dans *Amis et Compagnie*

Unité 3

Objectifs de communication : Exprimer ses goûts : J’aime, j’adore, je déteste …, Identifier : Il y a …, demander : Tu veux… ?

Leçon 1, L’activité 5 (interaction oral)

Il existe un jeu de mémoire. La consigne se dit : « Regarde bien la photo ! Puis ferme ton livre (ou ferme les yeux) et joue avec ton voisin ou ta voisine !

Ex : Il y a des crêpes ? Il y a de la pizza ? etc.

Leçon 2, expression orale ; les apprenants ont l’occasion d’utiliser les articles partitifs et les articles définis.

Exemples : Tu veux des crêpes ? –Oui, j’aime les crêpes. Tu veux du pain ? –Non, je n’aime pas le pain.

Leçon 4 dans l’épisode de la BD

J’aime, j’adore, je déteste ;



Image 4.36. Les exemples 5 dans *Amis et Compagnie*

Identifier : Il y a …,



Image 4. 37. L'exemple 6 dans *Amis et Compagnie*

Unité 4

Objectifs de communication : Parler de ses activités et passe-temps : Qu'est-ce que tu fais ? –Je regarde la télévision

Leçon 1, à la page 32, (compréhension orale, production orale) « Écoute et répète (à voix basse ou dans ta tête) ! Qu'est-ce que tu fais ? ». Les apprenants écoutent et répètent les phrases (Je regarde la télévision, J'écoute de la musique …) en regardant les images.

À la page suivante, il y a une activité « Vrai ou Faux » (compréhension écrite, expression orale). Les apprenants disent et cochent la bonne réponse en regardent les images.

À la page 34, il existe une activité intéressante ; les apprenants peuvent jouer en binôme en regardant la situation de leurs voisins. Parce que l'un des paires mime un sport et l'autre essaie de deviner de quel sport. Par ex : « Tu fais du cheval ? Non ! ». Cet exercice est aussi convenable aux travailler par groupes.

Leçon 4, dans l'épisode de la BD à la page 36,

Qu'est-ce que tu fais ? (Cette question n'existe pas).

Je fais…..



Image 4.38. L'exemple 7 dans *Amis et Compagnie*

Unité 5

Objectifs de communication : Localiser : J'habite à …, C'est à côté de, Indiquer une direction : Prenez à gauche ! Tournez à droite !

Leçon 2 ; à la page 42, la première activité (compréhension orale et expression orale) se propose un plan de la ville. Les apprenants écoutent et montrent les rues D'Artagnan, D'Aramis, De Portos et D'Athos. Dans la deuxième activité (compréhension orale), ils écoutent et ils trouvent la description du plan de ville dans l'enregistrement. La troisième

activité (expression orale), « Et toi, tu habites où ? » fait indiquer les adresses des apprenants. Il y a aussi un exemple de structure « J'habite à…, rue…, au numéro… ! » est un soutien pour les apprenants.

A la même page, l'activité 5 (compréhension orale et production écrite) ; les apprenants écoutent et notent les lettres dans l'ordre. Il existe des directions avec leurs images.

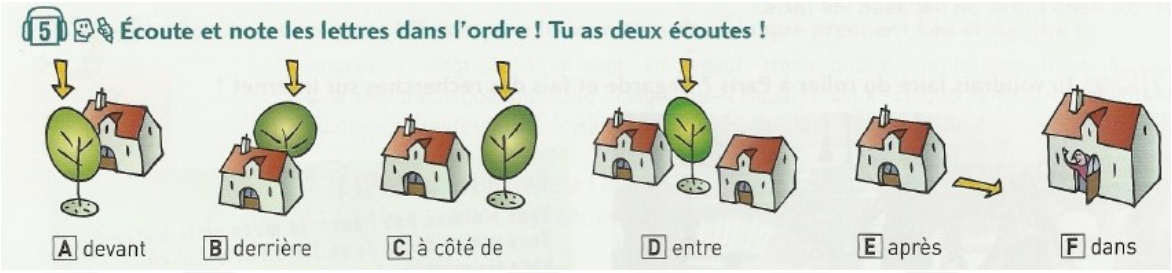

Image 4.39. L'exemple 8 dans *Amis et Compagnie*

Leçon 3; la troisième activité, à la page 43, il y a un exemple de la structure (à droite, tourne à gauche, etc.). Les apprenants écoutent et observent le dialogue.

Leçon 4; dans l'épisode de la BD ;

Localiser : J'habite à …,

À la page 44, l'exemple montre que « la reine habite à ….. » Il n'existe pas d'exemple « J'habite à… »



Image 4.40. L'exemple 9 dans *Amis et Compagnie*

Indiquer une direction : Prenez à gauche ! Tournez à droite !



Image 4.41. Les exemples 10 dans *Amis et Compagnie*

Unité 6

Objectifs de communication : Dire le jour et l'heure : On est mardi. Il est huit heures. Demander à quelqu'un de faire quelque chose : Dépêche-toi !

Leçon 1, la première activité (compréhension orale, expression orale), il existe des images et leurs dialogues. Les apprenants disent quelle heure dans chaque image après l'écoute. Dans l'image 2 et l'image 5 se propose la structure de « Dépêche-toi ! »

Image 2 : Maman de Théo : Lave-toi ! Dépêche-toi !

Image 5 : Maman de Théo : 8 heures 15 ! Dépêche-toi, va prendre ton bus ! Au revoir, Théo !

Leçon 4, activité 4 (compréhension orale) « Il est quelle heure ? Écoute, montre la bonne pendule ou écris son numéro ! ».

Leçon 2, activité 1 (compréhension orale, expression orale et production écrite) « Écoute et répète ! Puis recopie les jours de la semaine dans l'ordre ! ». Les apprenants repèrent les jours. En France, la semaine commence le lundi et se termine le dimanche.

Leçon 4, dans l'épisode de la BD

Dire le jour :



Image 4.42. L'exemple 11 dans *Amis et Compagnie*

Dire l'heure et demander à quelqu'un de faire quelque chose : Dépêche-toi ! :



Image 4.43. L'exemple 12 dans *Amis et Compagnie*

Unité 7

Objectifs de communication : Se décrire et décrire quelqu'un : Mes yeux sont… J'ai les cheveux… Il est petit. Elle est grande.

Leçon 2, page 60, la deuxième activité (compréhension orale, expression orale), les apprenants écoutent et trouvent les bonnes couleurs des yeux de chaque personnage (Agathe, Max, Léa, Théo).

A la même page, activité 4 (compréhension orale, production écrite, interaction orale). La consigne se dit ; « Écoute et observe ! Puis décris trois personnes dans ta classe ! ». Il existe un exemple pour donner un model ; « Elle a les cheveux longs… ». Les apprenants préparent la description de trois personnes selon ce modèle.

Dans l'activité 5 (interaction orale) ; les apprenants se décrivent eux-mêmes en regardant le modèle (questions et réponses) ; « Tu as les yeux de quelle couleur ? -J'ai les yeux… Tu as les cheveux de quelle couleur ? –J'ai les cheveux… Tes cheveux sont longs ? courts ? –Mes cheveux sont…

Dans l'épisode de la BD, il existe seulement des phrases « Mon bras ! ma tête ! ma jambe ! ».



Image 4.44. L'exemple 13 dans *Amis et Compagnie*

Unité 8

Objectifs de communication : Parler des vêtements qu'on porte : Je porte… Parler du destinataire de quelque chose : C'est pour…

Leçon 1, à la page 67, activité 4 (compréhension orale et expression orale), il existe un script (Et toi, tu te déguises en quoi pour le carnaval ? … Tu te déguises en mousquetaire ? en roi, etc.) Les apprenants écoutent et répondent les questions et ensuite il y a une autre consigne ; « Explique et décris-toi ! –Moi, je me déguise en … ! C'est …. Je porte … ». Les apprenants décrivent ce qu'ils choisissent.

Leçon 2, à la page 68, activité 4 (expression orale), la consigne se dit : « Qu'est-ce que tu portes aujourd'hui ou qu'est-ce que tu aimes porter ? Décris-toi ! ». Les apprenants

peuvent dire en suivant le modèle « -Aujourd'hui, je porte …, … et…. J'aime aussi porter …, …. et ... »

Leçon 4, dans l'épisode de la BD, il n'existe pas de structure « Je porte… »

Parler des vêtements qu'on porte :



Image 4.45. L'exemple 14 dans *Amis et Compagnie*

Parler du destinataire de quelque chose : C'est pour…



Image 4.46. L'exemple 15 dans *Amis et Compagnie*

Unité 9

Objectifs de communication : Dire ou on habite : J'habite dans une petite maison. Décrire sa chambre : J'ai une commode et une télé.

Leçon 1, à la page 75, troisième activité (compréhension écrite), les apprenants associent les textes avec leurs images. Dans le texte, il y a des phrases : « Nous habitons dans un appartement, Dans ma maison, etc. »

Dans la quatrième activité (expression orale) à la même page, les apprenants décrivent leurs maisons ou leurs appartements en regardant les questions « Tu habites où ? Dans une maison ? Dans un appartement ? …. et les réponses (J'habite dans un(e) … . Il y a …. »

Et il y a aussi une consigne comme un petit projet suivant la quatrième activité « Puis dessine le plan de Ta maison ou de ton appartement et présente-le a ton voisin ou ta voisine ! ». Exemple : Voici, la cuisine, la salle de séjour, etc.

Leçon 2, à la page 76, la troisième activité (expression orale) se dit : « Décris ta chambre réelle ou imaginaire ! ». Les apprenants peuvent préparer une présentation en regardant le modèle donné. Exemple : « Dans ma chambre, à droite, il y a une armoire. À gauche, devant le lit, j'ai un bureau. Entre le bureau et le lit, il y a un tapis beige, etc. ».

Dans l'épisode de la BD ; à la page 78 et 79

Décrire sa chambre :



Image 4.47. Les exemples 16 dans *Amis et Compagnie*



Image 4.48. L'exemple 17 dans *Amis et Compagnie*

Unité 10

Objectifs de communication : Exprimer ses sentiments : Je vais bien. Je suis triste. Exprimer ses sensations : J'ai froid. J'ai sommeil.

Leçon 1, à la page 84, dans la première activité (compréhension orale et expression orale) « BD muette », les apprenants écoutent et repèrent les sensations des personnages. Dans le dialogue. Image 1 : Max : … je suis fatigué et j'ai mal à la tête ! ». Image 2 : Agathe (pleure) : … je suis triste ! Image 3 : Théo : … j'ai mal à la gorge ! Image 5 : Agathe, Théo et Max : … on est malades, on est tristes, on est stressés, et on est fatigués. Image 6 : Léa : … je vais bien et j'ai faim !

Dans la deuxième activité (compréhension orale et production écrite), les apprenants écoutent et notent les lettres dans l'ordre en regardant les modèles. Ex : Je suis fatigué(e), Je suis triste, Je suis malade, Je suis fâché(e), Je suis stressé(e).

À la page 85, activité 7(compréhension écrite, interaction orale), les apprenants relient les phrases et puis comparent avec leurs voisins, et leurs voisines.

Dans l'épisode de la BD, aux pages 88 et 89,

Exprimer ses sentiments :



Image 4.49. Les exemples 18 dans *Amis et Compagnie*

Unité 11

Objectifs de communication : Parler de ses repas : Je mange…, je bois… Passer une commande : Je voudrais…, s'il vous plaît.

Leçon 1 : dans la cinquième activité (compréhension écrite et expression orale) les apprenants peuvent associent les textes avec les photos. Dans le premier paragraphe, il y a des phrases « je mange des céréales. Je mange aussi des tartines de pain avec du beurre… » Dans le deuxième paragraphe, « … Je bois un peu de lait ou du jus d'orange… »

Leçon 3, à la page 95, la troisième activité (compréhension écrite, interaction orale) il existe un menu. Les apprenants peuvent lire le modèle de dialogue entre Hugo et Alice, ils peuvent passer la commande en regardant le menu et le dialogue.

Dans l'épisode de la BD, à la page 96

Parler de ses repas :



Image 4.50. L'exemple 19 dans *Amis et Compagnie*

Dans cet exemple, il y a une structure « Je prends… » au lieu de « Je mange ».

Passer une commande :



Image 4.51. Les exemples 20 dans *Amis et Compagnie*

Dans cet exemple, la structure « s'il te plait » est utilisée au lieu de « s'il vous plaît ».

Unité 12

Objectifs de communication : Parler du temps qu'il fait : Il pleut. Le soleil brille. Parler d'une action dans un futur proche : Je vais partir.

Leçon 1, à la page 100, la deuxième activité (compréhension orale, expression orale, production écrite) se propose l'écoute, la répétition et d'écrire les lettres dans l'ordre. Il y a des phrases : « Il y a du vent, il y a des nuages, il y a de l'orage, il pleut, il neige, le soleil brille ».

Leçon 2, à la page 102, activité 4 (compréhension orale et compréhension écrite) parle d'une action dans un futur proche. Il existe un script. Les apprenants peuvent essayer de

trouver les bonnes réponses et ensuite ils l'écoutent pour vérifier. Dans le script il y a des phrases : Je vais faire du ski, je vais rester à la maison et regarder la télé, je vais mettre mon pull et mon blouson …. etc.

Dans l'épisode de la BD, pages : 104-105

Parler du temps qu'il fait :



Image 4.52. L'exemple 21 dans *Amis et Compagnie*

Parler d'une action dans un futur proche :



Image 4.53. Les exemples 22 dans *Amis et Compagnie*

4.2. Utilisation des BD dans *Alex et Zoé A1*

Ce manuel se destine aux enfants à partir de sept ans. Il existe la bande dessinée dans toutes les unités. Il y a quinze unités qui consistent quatre leçons. Il s'agit d'une histoire est sous la forme de BD. Les personnages d'une histoire ont été inspirés par des contes de Charles Perrault. L'histoire en sous forme de BD occupe une place centrale dans l'univers enfantin. Ce type de support éducatif peut être plaisir pour les jeunes apprenants à travers les illustrations et le texte en même temps. L'approche actionnelle et interculturelle s'occupe dans ce terrain.

Les personnages ; dans ce manuel, il y a une fille, un garçon, une grand-mère, un loup, un chat, un ogre et son dragon dans la bande dessinée.

La planche ; l'exemple de cette planche se trouve sous dessous, c'est une page totale en formant les vignettes, aussi appelées les cases. Cette planche se trouve dans la première unité, à la page 5.



Image 4.54. Exemple : La planche dans *Alex et Zoé*

La bande ; elle est basée sur l'illustration ci-dessous, il s'agit d'une suite d'images. Dans cet exemple, la bande comprend trois images. Cette bande se place dans l'unité 3, à la page 13.



Image 4.55. Exemple : La bande dans *Alex et Zoé*

La case / la vignette ; d'après cet exemple ci-dessous, une image est encadrée par un cadre. Cette vignette se place dans l'unité 3, à la page 13.



Image 4.56. Exemple : La case / la vignette dans *Alex et Zoé*

Les bulles/ phylactères ; Il existe des paroles en sous forme des discours directs des personnages dans les phylactères. Le premier phylactère se trouve dans la première unité, à la page 5. La deuxième se tirée par l'unité 11, à la page 51.



Image 4.57. Exemple : Les bulles / phylactères 1 dans *Alex et Zoé*



Image 4.58. Exemple : Les bulles / phylactères 2 dans *Alex et Zoé*

Le symbole ; nous pouvons rencontrer les symboles dans le rêve d'un personnage. Dans cet exemple, le rêve est exprimé sous la forme d'un nuage. Ce symbole de rêve se trouve dans l'onzième unité, à la page 51. La deuxième se signifie la pensée d'un personnage. Elle se trouve aussi dans la même unité et à la même page.



Image 4.59. Exemple : Le symbole 1 dans *Alex et Zoé*



Image 4.60. Exemple : Le symbole 2 dans *Alex et Zoé*

Le relais Il n'existe aucun relais.

Les plans, il s'agit de la représentation du sujet de l'histoire par la vue de distance, avec cette manière, une grande partie du sujet peut être aperçu. Il existe divers plans.

Le plan général Basé sur l'image ci-dessous, nous pouvons voir le décor moins loin, les détails qui sont les personnages moins petits et les bâtiments sont visibles. Ce type de plan se trouve dans l'unité 13, à la page soixante-et-un.



Image 4.61. Exemple : Le plan général dans *Alex et Zoé*

Le plan américain, dans cet exemple ci-dessous, le décor est dans une derrière plan, il s'agit de la prédominance des personnages. Le corps des personnages est mi- coupé. Nous pouvons voir les gestes d'Alex et de Zoé. Ce type de plan se place dans la première unité et à la page 5.



Image 4.62. Exemple : Le plan américain dans *Alex et Zoé*

Le plan moyen c'est-à-dire, le plan est vu en pied. Nous pouvons voir totalement les personnages dans un cadre. Ce plan se trouve dans la quatrième unité, à la page 19.



Image 4.63. Exemple : Le plan moyen dans *Alex et Zoé*

Le plan rapproché se basé sur cette image ci-dessous, nous pouvons voir très proche le visage de Zoé et de Loulou. Leur corps sont coupés par la ceinture. Leurs expressions faciales sont très claires à travers la vue de près. Ce plan se trouve dans l'unité 7, à la page 33.



Image 4.64. Exemple : Le plan rapproché dans *Alex et Zoé*

Le gros plan, comme nous pouvons voir les exemples ci-dessous, le décor se disparaît. Dans le premier exemple, le visage de Zoé est cadré dans la première image. Il se trouve dans l'unité 1, à la page 5. Le second exemple nous montre la bouche en grande forme et les dents d'un personnage. Il se place dans l'unité 9, à la page 41.



Image 4.65. Exemple : Le gros plan 1 dans *Alex et Zoé*



Image 4.66. Exemple : Le gros plan 2 dans *Alex et Zoé*

Le très gros plan ; dans la troisième image, il s'agit d'en pied et en grossissant cet objet dans un cadre. La partie de l'objet est coupé pour faire en attirant le détail. Il se trouve dans l'unité 2, à la page 9.



Image 4.67. Exemple : Le très gros plan dans *Alex et Zoé*

L'onomatopée ; comme nous avons mentionné c'est une expression écrite d'une langue orale. Elle est souvent utilisée avec l'interjection. Les exemples nous montrent les sentiments éprouvés par des personnages. L'utilisation des interjections, des phrases exclamatives ou bien des points d'interrogation et d'exclamation montrent le niveau de sentiment. Dans une unité première, page 9, la phrase utilisé « AAH ! » s'exprime une surprise. Dans l'unité 3 , page 13, « Ah ! Ah ! » se signifie l'aperçu comme coup d'œil, dans l'unité 12, page 55, « AAAAAhhh ! » se signale un cri d'une fille dans l'unité 13 à la page 61, « Ohh !!! » indique un étonnement, tous ces exemples indiquent l'expression d'une personne, unité quatorze, page soixante-cinq, « POF » signifie le bruitage d'arrivée d'un vélo par l'aide de l'image du poudre, unité quatre, page dix-neuf « VROUM » notifie le bruitage de la voiture.

« Euh » se signifie l'hésitation dans cette planche. Cette onomatopée se trouve dans l'unité 1, à la page 5.



Image 4.68. Exemple : L'onomatopée 1 dans *Alex et Zoé*



Image 4.69. Exemple : L'onomatopée 2 dans *Alex et Zoé*



Image 4.70. Exemple : L'onomatopée 3 dans *Alex et Zoé*



Image 4.71. Exemple : L'onomatopée 4 dans *Alex et Zoé*



Image 4.72. Exemple : L'onomatopée 5 dans *Alex et Zoé*



Image 4.73. Exemple : L'onomatopée 6 dans *Alex et Zoé*



Image 4.74. Exemple : L'onomatopée 7 dans *Alex et Zoé*

Le récitatif ; il n'existe aucun récitatif dans la bande dessinée.

L'idéogramme existe divers types d'icônes dans cette bande dessinée. Dans la première image, l'ampoule se signifie que la grand-mère trouve une idée alors que les étoiles indiquent une magie. Cet idéogramme se trouve dans l'unité 14, à la page 65. Dans l'exemple suivant, le point d'interrogation est utilisé pour signaler l'étonnement. Cet exemple est tiré par l'unité 7, page 33. Dans l'exemple suivant, nous pouvons voir les nuages qui se représentent les fumées de la voiture dans une autre image. Il se trouve dans l'unité 14, à la page 65. Dans une autre image, il existe la note musicale et les personnes qui dansent nous aident d'imaginer le son de musique. Elle se trouve dans l'unité 15, à la page 69. L'image suivante montre que la courbe se signale que le véhicule tombe en panne dans l'unité 14 à la page 65. Dans le dernier idéogramme, les feux d'artifices sont égaux de faire sentir une célébration. Il se trouve dans la cinquième unité, à la page 65.



Image 4.75. Exemple : L'idéogramme 1 dans *Alex et Zoé*



Image 4.76. Exemple : L'idéogramme 2 dans *Alex et Zoé*



Image 4.77. Exemple : L'idéogramme 3 dans *Alex et Zoé*



Image 4.78. Exemple : L'idéogramme 4 dans *Alex et Zoé*



Image 4.79. Exemple : L'idéogramme 5 dans *Alex et Zoé*



Image 4.80. Exemple : L'idéogramme 6 dans *Alex et Zoé*

Les angles de vue ; le premier est ; **la plongée** nous pouvons voir la scène par le dessus. Les personnages se situent dans l'espace. Cette scène donne un sentiment de joie, le bonheur garce à la dynamique de la musique. Cette plongée se trouve dans l'unité 15, à la page 69.



Image 4.81. Exemple : La plongée dans *Alex et Zoé*

La contre-plongé Basé sur cet exemple, il s'agit de la vue d'Alex par le dessous. Cette spécificité donne la supériorité d'un personnage. Il dit que « je suis un ogre ! ». Cela signifie la grandeur d'un ogre. Elle se trouve dans l'unité 9, à la page 41.



Image 4.82. Exemple : La contre-plongée dans *Alex et Zoé*

L'ellipse ; comme l'exemple ci-dessous, l'auteur fait sauter les scènes pour ne pas montrer tout ; nous ne voyons pas le père Noël descend du traineau. Cette ellipse se trouve dans la sixième unité, à la page 27.



Image 4.83. Exemple : L'ellipse dans *Alex et Zoé*

Le temps ; dans l'unité 15 à la page 69, il est probable qu'il existe d'un écoulement des temps. Le lecteur peut comprendre la nuit tombe dans la dernière case alors que les autres cases montrent la lumière du jour puisque les couleurs démontrent l'éclairage. Donc, il est possible que le dessinateur laisse le choix à l'imagination des lecteurs.



Image 4.84. Exemple : Le temps dans *Alex et Zoé*

La BD muette en tant que type de bande dessinée, **comme** nous voyons l'exemple de BD muette ci-dessous, la BD se composej des cases qui ne consistent pas de textes. Dans cet exemple, les images ont plus de force. Les dessins racontent l'histoire dans un silence. Ces deux activités A et B se basent sur la compréhension orale en considérant les consignes suivantes ; « Écoute et montre la bonne image ! », « Écoute et répète le rap ! ».

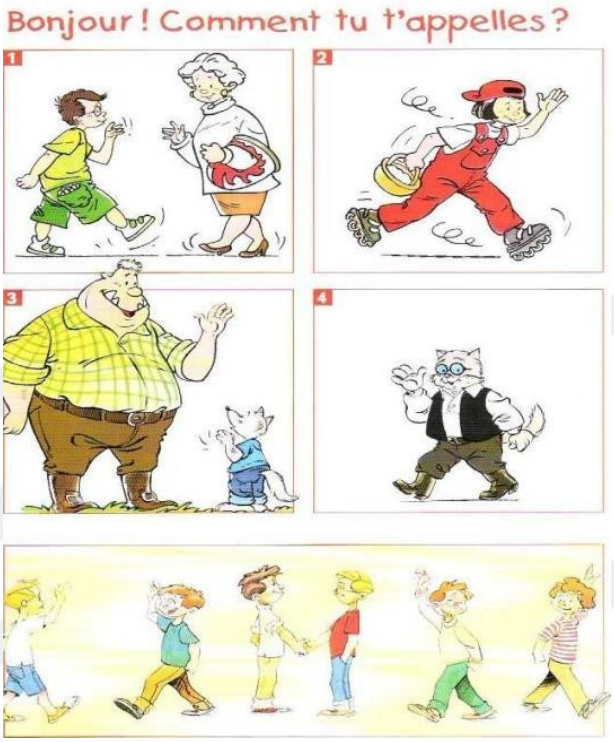

Image 4.85. Exemple : La BD muette dans *Alex et Zoé*

Il n'existe pas aucun **synopsis** dans ce manuel de français.

4.2.1. Analyse des éléments culturels : Charles Perrault

Tableau 4.2. Les sujets culturels dans *Alex et Zoé*

Unité	Titre	Thèmes liés à la culture
Unité 1	Bonjour ! Comment tu t'appelles ?	Charles Perrault Les salutations
Unité 2	Tu as quel âge ?	L'Ogre Joyeux anniversaire
Unité 3	Qu'est-ce que c'est ?	Le Petit Poucet L'école
Unité 4	Qui es-tu ? Qu'estce que tu fais ?	Mère-grand Le sport
Unité 5	Qu'est-ce que tu veux ?	La Belle au bois dormant ? La fête d'anniversaire
Unité 6	Noël ? Qu'est-ce qu'il y a à Noël ?	Le père Noël Les fêtes
Unité 7	Qu'est-ce que tu aimes ?	Le Petit Chaperon Rouge Les alimentations
Unité 8	Qu'est-ce que tu sais faire ?	Le chat botté Les activités de loisirs
Unité 9	Qu'est-ce que tu mets aujourd'hui ?	Le Petit Poucets et les bottes de sept lieues Les vêtements
Unité 10	Qu'est-ce que tu prends au petit déjeuner ?	Barbe bleu Le petit déjeuner,
Unité 11	Quelle heure est-il ?	Cendrillon La date et l'heure
Unité 12	Tu as les yeux de quelle couleur ?	Le grand méchant loup Les parties de corps
Unité 13	Où es-tu ?	Le château de Barbe bleue Les parties de la maison
Unité 14	Où vas-tu ?	Le carrosse de Cendrillon Les transportations
Unité 15	On va à Paris ?	Les endroits de la France (Le musée du Louvre, la Tour Eiffel, Le cathédrale Notre-Dame, …) Charles Perrault

Dans ce manuel, il n'existe pas d'unité introduction. Alex et Zoé inaugure avec la première unité. Chaque unité consiste quatre leçons. La bande dessinée de l'aventure d'Alex et Zoé qui est inspiré des contes Charles Perrault se trouve dans la leçon quatre. Le style de salutation est en accord avec la culture. Les personnages qui se trouvent dans la BD utilisée se présentent à travers la salutation.

Colette Samson conseille aux enseignants dans le Guide Pédagogique d'introduire les personnages de BD tels que Tintin et Milou, le jeune reporter et son chien d'Hergé, Obélix et Astérix de Goscinny et Uderzo, les Schtroumpfs de Peyo, Gaston Lagaffe de Franquin, Spirou de Rob-Vel et Jigé ainsi que les personnages connus de la littérature française comme Gavroche et Cosette, Misérables, de Victor Hugo, le Capitaine Nemo de Jules Vernes. De plus, l'image de conteur fameux Charles Perrault se présente dans le premier épisode de la bande dessinée. Aussi, Colette Samson fait place aux contes résumés de Charles Perrault dans la partie d'Annexe de Guide Pédagogique pour faire profiter les enseignants. Dans la deuxième unité, la fête d'anniversaire est découverte avec les animaux. Colette Samson fait une référence les noms français donnés pour les chats et les chiens dans la BD fameux, par exemple Milou, c'est le nom du chien de Tintin, Rantanplan celui de Lucky Luke. L'image d'Ogre est mise en place dans la page de BD. Croquetout qui possède deux dents est un colosse, ce caractère est inspiré du conte « Chat botté » de Charles Perrault. L'unité trois se base sur le conte qui s'appelle Le Petit Poucet, dans cet épisode de la bande dessinée, Alex se marche dans le chemin de l'école, il laisse les objets dans les poches, tandis que le Petit Poucet qui est perdu dans la forêt sème les petits cailloux et il se refuge dans la maison de l'Ogre. Quatrième unité « Mamie » indique la langue courante, mamie est souvent utilisée dans le langage enfantin. L'image de Mère-grand est une référence au conte du Petit Chaperon Rouge. Dans la cinquième unité, la bande dessinée se base sur le conte intitulé La Belle au bois dormant, en tant qu'élément culturel il existe « Joyeux Anniversaire » la fête des anniversaires et dans le Guide Pédagogie il est conseillé de faire connaitre les lieux et les monuments de Paris comme l'Arc de triomphe, La Seine. La sixième unité montre la tradition de Noël qui joue un rôle important en France. Selon la tradition, le père Noël distribue les cadeaux et les jouets au bout du Sapin de Noël dans la nuit du 24 décembre.

À ce jour-là, la décoration d'un arbre de Noël et il s'agit de festive de repas, en particulier la dinde aux marrons joue un rôle essentiel sur la table. Dans cette épisode, l'Ogre se déguise le père Noël tandis que le dragon est démontré en tant que le renne qui dirige le

traîneau. Septième unité se met l'accent sur l'alimentation française. Dans la culture française, le fromage qui se serve à la fin du repas, le gâteau comme le dessert, la viande en tant que boisson, la baguette, etc. Dans la bande dessinée, cet épisode se réfère au conte s'intitule Le Petit Chaperon Rouge qui emporte un repas à sa grand-mère rencontre un loup, il veut la manger après avoir mangé sa grand-mère dans son lit. La huitième unité souligne les activités de loisirs de français. Dans l'épisode, il s'agit des activités tels que chanter, danser, jouer de la guitare, jouer du saxophone, faire du ski, faire du cheval, etc. Le chat Botté donne l'inspiration. Basile l'un des caractères de la bande dessinée, se ressemble au caractère du Chat botté. L'unité neuve se met l'accent sur le carnaval. Le carnaval où les hommes se déguisent en mettant les différents costumes, c'est pourquoi, le style des vêtements va bien ensemble avec le carnaval.

Dans cet épisode, les bottes qu'Alex met se référant au conte « Les bottes de sept lieues ». Croquetout se déguise en le Petit Chaperon Rouge. Dans le Guide Pédagogique, les trois villes connus en France sont citées dans le domaine du carnaval ; Nice, Chalon-sur-Saône, Dunkerque. La dixième unité met le petit-déjeuner en valeur. Le petit déjeuner pour les français, est comme le festive, le pain, en particulier les baguettes, le beurre, la confiture, le lait, le croissant, le café au lait, le beurre de la tartine, etc. Dans le Guide Pédagogique, il existe une note culturelle ; « tremper », c'est-à-dire, plonger quelque chose dans un liquide en France est considérée une tradition. Par exemple, les français trempent des biscuits dans le thé. Cet épisode fait rappel au conte de Barbe Bleue. L'unité onze se focalise le temps « Quelle heure-est-il ? ». Cet épisode s'appuie sur le temps et le minuit est souligné puisqu'il s'agit de la référence du conte Cendrillon qui doit partir de bal avant le minuit. La douzième unité met l'accent le caractère physique, la scène où le Petit Chaperon Rouge rencontre le loup méchant inspire cet épisode. L'unité treize se faire connaître les parties de la maison ; la chambre, la salle de bains, la salle de séjour, la cuisine, etc. Le château de Barbe Bleue inspire cette partie de la bande dessinée. ? Dans l'unité quatorze, les transports en France, selon le Guide Pédagogique, le taxi vers 1905, le métro en 1900, le funiculaire en 1890 sont apparus. La carasse de Cendrillon en tant que transportation est mise dans cet épisode. La dernière unité donne la priorité sur les monuments de Paris, Sacré-Cœur, Opéra de Paris, le jardin de Luxembourg, etc. Aussi, le Bal du 14 juillet, la fête nationale, « prise de Bastille » est très important dans la culture française. C'est une révolution française.

Dans le dernier épisode, il existe une célébration de la fête nationale.

4.2.2. Compétences langagières

Nous avons limité les compétences où se placent dans la bande dessinée. Dans tout épisode de la bande dessinée il existe deux consignes. « Regarde et écoute ! » est le premier, en regardant, les apprenants ont de la chance de lire la bande dessinée en même temps en l'écoutant. « Écoute et donne le bon numéro ! » est la deuxième consigne, en d'autres termes, la deuxième écoute. Les apprenants doivent donner le numéro pour chaque case. Avec cette manière, la BD est lue, suivie en développant ces compétences. La BD est un bon support pour améliorer le vocabulaire grâce à l'image. C'est surtout avec la lecture, en d'autres termes, l'acte de lire il y a un lien entre la BD et la compréhension écrite. L'exemple ci-dessous qui consiste la compétence écrite/orale se trouve dans la douzième unité à la page 55.

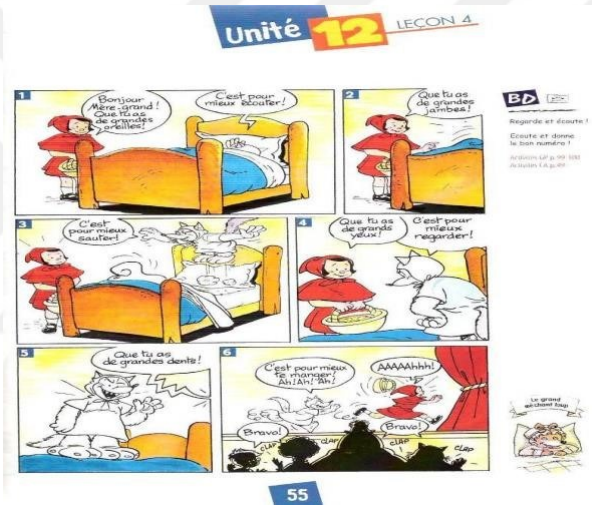

Image 4.86. Exemple : L'activité dans *Alex et Zoé*

Le livre en couleur se consiste 15 unités. Ce livre se base sur les contes de Charles Perrault avec des personnages qui s'appellent Alex, Zoé, Basile, Loulou, Mamie, Croquetout et Rodolphe. Il s'agit des exercices de compréhension orale dans la leçon 1. Les leçons 2 et 3 se mettent l'accent sur la compréhension orale et l'expression orale. La BD de chaque unité se place dans la leçon 4.

Dans cette partie, nous voulons montrer non seulement l'exploitation des compétences langagières, mais aussi les objectifs de communication dans toutes les unités par l'intermédiaire de la BD. En plus, nous avons étudié et analysé ces objectifs de communication dans les épisodes de la BD.

Unité 1

Objectifs de communication : Saluer (Bonjour !), se présenter (Comment tu t'appelles ?).

Leçon 1, activité A (compréhension orale), à la page 2, la consigne se dit ; « Écoute et montre la bonne image ! ». Les apprenants écoutent les dialogues et ils montrent à quelle image s'associe à chaque dialogue.

Activité B (compréhension orale, expression orale), à la même page, « Écoute et répète le rap ! ». Les apprenants écoutent la chanson qui consiste le sujet « Saluer ». Dans la script de la chanson ; il existe des phrases comme suivant ; « Salut, ça va ? Bonjour, ça va ? ».

Dans la première BD, à la page 5, « Saluer, se présenter » se représente comme ci-dessous ;



Image 4.87. Les exemples 1 dans *Alex et Zoé*

Unité 2

Objectifs de communication : Dire son âge (Tu as quel âge ?), dire si on a des frères et sœurs, des animaux.

Leçon 1, à la page 6, activité A (compréhension orale et expression orale), il existe des images de personnages ; Alex, Zoé, Basile, Loulou. Ils disent leurs âges, les apprenants montrent la bonne image en écoutant les dialogues.

Leçon 2, à la page 7, activité C (compréhension orale et expression orale), il existe des images dans chaque case. Les personnages se présentent et disent s'ils ont des frères, des sœurs et combien. Les apprenants écoutent et montrent la bonne photo.

Leçon 3, à la page 8, activité E (compréhension orale et expression orale), les apprenants écoutent et montrent la bonne image. Dans cet exercice, chaque image possède un animal. Par ex : Alex : J'ai un chat et un chien (Image 2), Mamie : J'ai une perruche ! (Image 1), etc.

Leçon 4, à la page 9, la BD (compréhension orale, production écrite) se présente les sujets « Dire son âge, dire si on a des frères et sœurs, des animaux » comme suivant ;



Image 4.88. L'exemple 2 dans *Alex et Zoé*

Dans cette activité, il existe de la structure « négation ».



Image 4.89. Les exemples 3 dans *Alex et Zoé*

Dans cette activité, les consignes demandent aux apprenants « Regarde et écoute ! Écoute et donne le bon numéro ! »

Unité 3

Objectifs de communication : Dire ce que l'on possède, Identifier un objet (Qu'est-ce que c'est ?).

Leçon 1, à la page 10, activité A (compréhension orale, expression orale), les apprenants écoutent l'enregistrement et répètent les phrases en regardant les images. Les apprenants écoutent les phrases « C'est mon crayon ! C'est ma gomme ! C'est mon stylo ! C'est ma règle ! ». Cette activité fait reprendre la structure de la grammaire ; l'adjectif possessif « mon, ma… ».

Leçon 3, à la page 25, activité E (compréhension orale, expression orale) « Écoute et montre le bon objet ! ». Les apprenants identifient un objet en entendant les couleurs ; un crayon vert, un crayon jaune, une règle blanche….

Dans la BD, à la page 13,

Dire ce que l'on possède ;



Image 4.90. L'exemple 4 dans *Alex et Zoé*

Identifier un objet ;



Image 4.91. L'exemple 5 dans *Alex et Zoé*

Unité 4

Objectifs de communication : Parler de soi (Qui est-tu ?), dire ce que l'on fait (Qu'est-ce que tu fais ?).

Leçon 1, à la page 16, activité A (compréhension orale, expression orale), « Écoute et mime ! ». Les apprenants écoutent les phrases sur « parler de soi » ; Ex : « Je suis un ours !, je suis un papillon !, je suis tigre !, etc. »

Leçon 2, à la page, 17, activité C (compréhension orale et expression orale). « Écoute et montre la bonne image ! ». Les apprenants écoutent l'enregistrement en regardant les images de Zoé et ils montrent à quelle image correspond à sa phrase. Ex : Je danse comme un ours ! Et toi ? Qu'est-ce que tu fais ?

Dans la BD, à la page 19,

Parler de soi ;



Image 4.92. L'exemple 6 dans Alex et Zoé

Dire ce que l'on fait ;



Image 4.93. Les exemples 7 dans *Alex et Zoé*

Unité 5

Objectifs de communication : Parler de ses besoins, souhaits, désirs. (Qu'est-ce que tu veux ?)

Leçon 1, activité A, à la page 20, « Écoute et répète ! », les apprenants écoutent les besoins des personnages, par exemple, « Zoé : .... Je veux un robot ! Loulou : .... je veux une poupée Mamie : ... je veux un vélo !, etc. ».

Leçon 2, à la page 21, activité C (compréhension orale, expression orale) « Écoute et réponds ! », les apprenants ont l'occasion d'entendre la question ; Qu'est-ce que tu veux ? et les réponses dans l'enregistrement.

Leçon 2, activité D (compréhension orale, expression orale) « Écoute et montre la bonne image ! ». Les apprenants écoutent « Qu'est-ce que Rodolphe veut pour son anniversaire ? ».

Leçon 3, activité F (compréhension orale, expression orale), « Écoute et trouve ! Fais le sondage ! ». Les apprenants ont l'occasion de faire un sondage en regardant les images dans la grille au tableau après l'écoute.

Dans la BD ; à la page 23,

Parler de ses besoins, souhaits, désirs :



Image 4.94. Les exemples 8 dans *Alex et Zoé*

Unité 6

Objectifs de communication : Demander des informations (Qu'est-ce qu'il y a …). Parler de ses souhaits, désirs (Je voudrais).

Leçon 1, à la page 24, activité A (compréhension orale, expression orale), « Écoute et répète ! ». Les apprenants écoutent que Croquetout donne à Rodolphe des informations sur la fête de Noël. Ex : Rodolphe : Noël ... Qu'est-ce qu'il y a à Noël ? Croquetout : À Noël, il y a le père Noël ! etc.

Leçon 3, à la page 26, activité E (compréhension orale, expression orale), « Écoute et montre la bonne image ! ». Les apprenants entendent « Il y a … » ce qu'il y a sr l'image.

Leçon 2, à la page 25, activité C (compréhension orale, expression orale), « Écoute et montre la bonne image ! ». Les apprenants entendent « Je voudrais ... » (c'est plutôt utilisé pour exprimer poliment un souhait ou un désir. Ex : ...Cher père Noël ! Je voudrais des rollers... (Image 3).

Dans la BD, à la page 27,

Au lieu de demander des informations, il s'agit de la structure « Il y a ... »



Image 4.95. L'exemple 9 dans *Alex et Zoé*

Parler de ses souhaits, désirs :



Image 4.96. Les exemples 10 dans *Alex et Zoé*

Unité 7

Objectifs de communication : Dire ce que l'on aime ou pas (Qu'est-ce que tu aimes ?).

Leçon 2, à la page 31, activité C (compréhension orale et expression orale), « Écoute et montre la bonne image ! ». Les apprenants entendent les phrases de Croquetout. Par exemple : « Alex aime le fromage ... (image 4), Zoé aime la salade (image 1).

Leçon 3, à la page 32, activité E (compréhension orale et expression orale), « Écoute et répète la chanson ! ». Il commence avec « J'aime la galette ». La galette est très répandue en France.

Dans la BD, à la page 33,

Dire ce que l'on aime :



Image 4.97. L'exemple 11 dans *Alex et Zoé*

Dire ce que l'on n'aime pas :

Il n'existe pas.

Unité 8

Objectifs de communication : Dire ce que l'on sait faire ou pas (Qu'est-ce que tu sais faire ?).

Leçon 1, à la page 34, activité A (compréhension orale, expression orale, production écrite), « Écoute et répète ! Regarde et complète ! ». Les apprenants voient les images et ils répètent. Les répliques comme suivant ; « Mamie : J'aime écouter de la musique ! Zoé : J'aime lire ! etc. ».

Leçon 1, activité B (compréhension orale, expression orale), « Écoute et réponds ! » les apprenants entendent « Qu'est-ce qu'il aime faire, Loulou ? Il aime manger des gâteaux ? ».

Leçon 2, à la page 35, activité D (compréhension orale, expression orale), il existe une chanson : Qu'est-ce que tu sais faire ? Je sais faire du vélo !

Dans la BD, à la page 37,

Dire ce que l'on sait faire :

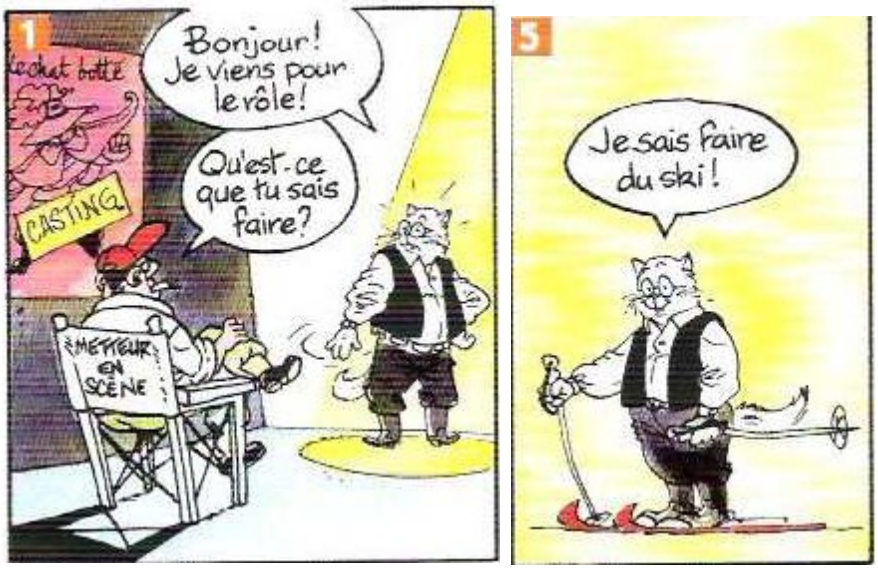

Image 4.98. Les exemples 12 dans *Alex et Zoé*

Unité 9

Objectifs de communication : Parler des vêtements que l'on porte (Qu'est-ce que tu mets ?). En décrire les couleurs.

Leçon 1, à la page 38, activité A (compréhension orale, expression orale) « Écoute et regarde ! Puis montre la bonne image ! ». Les apprenants voient les vêtements des personnages. Ils entendent des phrases : Aujourd'hui, je mets un tee-shirt et un jean (image 3). Dans la même page, il existe une chanson, dans les paroles, « je mets mon pantalon ! je mets ma chemise... »

Leçon 2, à la page 39, activité C (compréhension orale, expression orale) fait rencontrer avec les couleurs. « Écoute, montre les couleurs et réponds ! ». Les apprenants entendent les couleurs.

Leçon 3, à la page 40, activité F (compréhension orale, expression orale), « Écoute et montre le bon personnage ! » les apprenants écoutent les noms des personnages et ils les désignent. Cette activité consiste de parler des vêtements et aussi de décrire les couleurs.

Dans la BD, à la page 41,



Image 4.99. L'exemple 13 dans *Alex et Zoé*

En décrire les couleurs :



Image 4.100. L'exemple 14 dans *Alex et Zoé*

Unité 10

Objectifs de communication : Parler de ce que l'on mange ou de ce que l'on boit (Qu'est-ce que tu prends au petit déjeuner ?).

Leçon 1, à la page 44, activité A (compréhension orale, expression orale), « Écoute et montre la bonne image ». Les apprenants écoutent l'enregistrement des personnages (Loulou, Zoé, Mamie, Basile) et ils repèrent la bonne image. Par ex : « Zoé : Au petit

déjeuner, je mange des croissants, hmmmm (image 2) « Mamie : je ne mange rien, je bois du café au lait (image 3) »

Leçon 3, à la page 46, activité E (compréhension orale) « Regarde, imagine le dialogue, puis écoute ! ». Les apprenants entendent l'interview de Basile avec Croquetout. Dans la question il existe une autre structure :

Basile : Qu'est-ce que tu prends au petit déjeuner ? Croquetout : D'abord, je mange du fromage et je bois du lait.

Dans la BD, à la page 47, au lieu de je mange ou je bois, il existe « je voudrais ... »

Parler de ce que l'on mange :



Image 4.101. L'exemple 15 dans *Alex et Zoé*

Parler de ce que l'on boit :



Image 4.102. L'exemple 16 dans *Alex et Zoé*

Unité 11

Objectifs de communication : Savoir donner des repères temporels. Demander et dire l'heure (Quelle heure est-il ?).

Leçon 1, à la page 48, activité A (compréhension orale, expression orale), « Écoute et relie le jour à la bonne image ! ». Dans cette activité il y a des jours et des images. Par ex : Zoé : Lundi, je joue de la flûte.

Leçon 1, dans la même page, activité B (compréhension orale, expression orale) « Écoute et répète la comptine ! » qui s'appelle « Bal du samedi ».

Leçon 3, à la page 50, activité E (compréhension orale, expression orale), « Écoute et montre la bonne pendule ! ». Il existe des pendules et horloges qui donnent une heure différente. Les apprenants écoutent et montrent la bonne pendule. Par ex : « Quelle heure est-il ? ... Il est onze heures ? ».

Dans la BD, à la page 51,

Savoir donner des repères temporels :



Image 4.103. L'exemple 17 dans *Alex et Zoé*

Demander et dire l'heure :



Image 4.104. L'exemple 18 dans *Alex et Zoé*

Unité 12

Objectifs de communication : Donner des consignes. Décrire des caractéristiques physiques (Tu as les yeux de quelle couleur ?).

Leçon 1, à la page 52, activité A (compréhension orale, expression orale), « Écoute et mime ! ». Cette activité se met l'accent sur « donner des consignes ». Les apprenants regardent les images et ils écoutent les instructions du professeur de sport. Par exemple : « On commence ! Secouez les mains ! Levez les bras ! Tournez la tête ! ».

Leçon 3, à la page 54, activité E (compréhension orale et production écrite), « Écoute et choisis la bonne photo ! » Cette activité se propose de décrire des caractéristiques physiques. Ex : Fanny : J'ai les yeux noirs et les cheveux noirs (image 4).

Dans la BD, à la page 55,

Décrire des caractéristiques physiques :



Image 4.105. Les exemples 19 dans *Alex et Zoé*

Il n'existe aucune phrase sure « Donner des consignes ».

Unité 13

Objectifs de communication : Localiser une personne, un animal, un objet (Où est-tu ?).

Leçon 1, à la page 58, activité A (compréhension orale, expression orale), « Écoute et répète ! ». Les apprenants écoutent l'enregistrement et le répètent ; Mamie et Loulou sont à la campagne. Ils sont dans une ferme.

Leçon 2, à la page 59, activité C (compréhension orale, expression orale), « Écoute et montre la bonne image ! ». Cette activité fait localiser les animaux. Par ex : Mamie : Il y a des poules dans la chambre ! (image 4), il y a un canard dans la salle de bain ! (image 2).

Leçon 3 à la page 60, activité E (compréhension orale, production écrite). « Écoute et place les personnages au bon endroit !) ». Les apprenants regardent l'image (la maison de

Basile) et ils placent c'est-à-dire localisent les personnages. Par ex : « Basile : Où es-tu Zoé ? Dans la cuisine ? Zoé : Non ! Basile : Dans la chambre ! Zoé : Oui ! ».

Dans la BD, à la page 61,

Localiser un objet :



Image 4.106. Les exemples 20 dans *Alex et Zoé*

Unité 14

Objectifs de communication : Parler des moyens de locomotion qu'on emprunte (Où vas-tu ?).

Leçon 1, à la page 62, activité A (compréhension orale, expression orale), « Écoute et montre la bonne image ! ». Dans cette activité met l'accent sur « Je prends le métro, le bus,

etc ». Les apprenants ont l'occasion de travailler la structure « Je prends... » et aussi ils peuvent reconnaitre les mots de transport (le taxi, le bus, le métro, etc.)

Dans la même leçon, a la même page, il s'agit d'une chanson. Activité B (compréhension orale, expression orale), « Écoute et répète la chanson ! ». Les apprenants peuvent chanter et en même temps ils peuvent mimer les paroles.

Leçon 2, à la page 63, activité C (compréhension orale, expression orale), se met l'accent sur la question : « Où vas-tu ? ». Les apprenants peuvent entendre les moyens de transport et en plus, ils peuvent entendre l'utilisation des prépositions ; « en », « à ». Par exemple ; Mamie : Je vais au cinéma en voiture, Zoé : Je vais au bal à vélo ! ».

Leçon 3, à la page 64, activité F (compréhension orale, expression orale), cette activité fait donner une occasion de faire un sondage en regardant le tableau. Ils peuvent travailler en binôme et ils disent quel transport qu'ils utilisent pour aller à l'école.

Dans la BD, à la page 65,

Parler des moyens :



Image 4.107. Les exemples 21 dans *Alex et Zoé*

Il y a seulement des noms de transports.

Unité 15

Objectifs de communication : Dire ce qu'on a l'intention de faire (je veux, je vais, je prends). Se présenter (Comment tu t'appelles ?). Inviter.

Cette unité se consiste des récapitulatifs.

Leçon 1, à la page 66, activité A (compréhension orale, expression orale), « Écoute et montre la bonne image ! ». Il existe des images de monuments ce que les personnages désirent visiter à Paris. Par ex : Loulou : Je veux voir la tour Eiffel !

Leçon 1, activité B (compréhension orale, expression orale), « Écoute et répète ». Par exemple ; Loulou : je prends le bus ou je veux prendre le bus ou encore je préfère prendre le bus !

Leçon 2, à la page 67, activité C (compréhension orale, expression orale), « Écoute et trouve ! ». Les apprenants écoutent et trouvent l'image qui dit quoi. Cette activité se met l'accent sur « se présenter (Comment tu t'appelles ?) ». Par ex : Mamie : Bonjour Madame ! Baba Yaga : Bonjour, je m'appelle Baba Yaga !

Dans la BD, à la page 69,

Inviter :



Image 4.108. Les exemples 22 dans *Alex et Zoé*

En guise de comparaison des deux manuels au point de vue compétences langagières dans cette partie ;

Alex et Zoé A1 (2001) Paris, CLE Internationale, le livre de l'élève se met l'accent sur l'écoute dans quinze unités (compréhension orale) tels que ; Regarde et écoute ! Écoute et répète ! Écoute et réponds ! etc. Il existe des exercices qui donnent les consignes sur l'imitation de la voix des personnages. Chaque unité comprend quatre leçons. La BD se place dans la leçon quatre. Chaque épisode de BD introduit la section thématique. Ce document est accompagné d'un enregistrement « Regarde et écoute ! Écoute et donne le bon numéro ! ». Les apprenants écoutent l'enregistrement qui aidera à comprendre l'histoire de la BD. Si les apprenants ont des difficultés à comprendre l'enregistrement, ils peuvent regarder les mots dans les bulles. Dans ce cas-là, la BD pourrait un meilleur support pour les débutants qui sont ciblés dans les deux manuels de français. Les apprenants se préparent à la compréhension de l'enregistrement en regardant les images en ordre. Cette activité est idéale pour la compréhension écrite et la production orale. Les apprenants pourraient déduire ce qui se passe dans l'histoire de la BD, en regardant les dessins. Les activités suivantes de ce manuel proposent les éléments grammaticaux.

Le livre de l'élève induit aussi des chansons et des comptines pour améliorer la prononciation. Il y a peu d'activités qui introduisent l'écrit dans ce manuel de l'élève. Colette Samson qui est auteur des manuels scolaires de français explique cette situation dans le Guide Pédagogique comme suivant ; « Entrainer les élèves à comprendre un message écrit, de préférence après une présentation orale des éléments concernés : alors que les enfants n'ont pas tout à fait fini de découvrir le code écrit de la L1 (Langue 1 ou Langue maternelle) ». (Guide Pédagogique, 2001, p : 2). Samson a fait aussi une référence aux contes de Charles Perrault sur les personnages « Alex, Zoé, Loulou, Mamie, Croquetout et Rodolphe ». Colette Samson présente des héros francophones qui sont un bon point du départ pour faire reconnaître d'autres bandes dessinées francophones. Elle mentionne aussi des éléments culturels sur la société française comme Noël, Pâques, le 14 juillet, etc.

Dans le livre de l'élève, les activités se limitent à la compétence orale tel qu'entendre l'enregistrement et imiter le modèle. L'objectif communicatif est sur l'orale. De plus, le livre propose « actes de parole » ; se présenter, décrire quelqu'un. Dans certaines activités donnent une consigne ; « Fais le sondage », ceci incite les apprenants à montrer leurs savoirs,

créativités et à développer « savoir-faire » sur le sujet proposé. Ce manuel peut être utile pour travailler des objectifs communicatifs.

Quant à *Amis et Compagnie, A1, 2008, Paris, CLE International,* ce livre de l'élève qui comprend douze unités avec une *Introduction*. Il existe quatre leçons. La BD se mette dans la quatrième leçon. La BD « l'adaptation d'une œuvre classique, Les Trois Mousquetaires, fait partie de ce manuel scolaire. Dans cette partie propose des activités compréhension orale et production écrite comme : « Écoute et regarde la BD de Max ! Puis décris les images 11 à 17, page 37 ! ». Leçon 1 met l'accent sur le lexique et les structures grammaticales. Certaines activités sont des activités « production écrite ». Leçon 2 et 3 sont pour la consolidation. Les activités proposées sont comme suivant ; expression orale, compréhension orale et production orale. Pour travailler la production orale, les épisodes de BD est exploitables pour jouer les scènes ou bien raconter l'histoire, faire un théâtre.

Il y a un inconvénient ; il existe des mots pas contemporains puisque l'histoire se passe dans l'époque ancienne. Mais Samson explique ces mots pas utilisé dans la vie quotidienne, elle se place une définition d'un mot inconnu dans le dessous d'un page. Par ex : 1. un duel : combat entre deux personnes, 2. Les gardes du cardinal : le cardinal Richelieu est à cette époque ministre de Louis XIII. Ministre puissant, il crée sa propre troupe de police, ses « gardes », chargés d'interdire entre autres la pratique des duels. (*Livre de l'élève*, p.11)

Dans les deux manuels de français, on voit que les actes de parole se placent dans des activités. L'apprenant possède un rôle comme un acteur.

Nous pouvons déduire que l'enseignement du FLE à travers la BD peut optimiser les compétences linguistiques. Les deux manuels de français peuvent être flexibles et ils donnent l'occasion aux enseignants de changer les exercices en empêchant d'utiliser la BD d'une façon monotone tels que théâtraliser les scènes de la BD selon le besoin des apprenants. Avant de commencer à faire des activités de BD, l'enseignant peut poser les questions. Ces activités pourraient plus convenables pour le début doux d'un cours. Donc, les apprenants peuvent réfléchir et parler en même temps dans la collaboration. La BD peut être un bon matériel en tant que conversation en classe pour la production orale. Avec cette manière, l'enseignant pourrait observer la performance des apprenants. Ce type de travail peut être préféré par des enseignants avec une manière créative qui captive l'attention des apprenants. Si les manuels comprennent peu d'activités avec les BD, il est possible d'adapter les activités

pour qu'elles deviennent plus créatives. Car, la bande dessinée offre une large sélection en tant qu'un document pour faire des diverses activités. Les apprenants ont possibilité de créer les histoires selon leurs imaginations.

Nous pouvons dire que les compétences linguistiques peuvent être équilibrées dans les deux manuels de français. Il existe des activités qui soutiennent la créativité. L'apprenant peut avoir la chance de découvrir les règles de la grammaire de manière inductive et de manière implicite. Il est possible de rencontrer la modalité d'apprentissage en groupe et en paire dans les activités. Certains exercices peuvent faire réfléchir la propre culture de l'apprenant en comparant la culture française. Dans ce cas-là, le manuel scolaire en tant que premier contact avec la langue étrangère peut être avantageux.

4.3. Comparaison des deux manuels du point de vue de la bande dessinée

Dans ce chapitre, nous avons fait une comparaison des BD utilisées dans 2 manuels. A partir de cette comparaison nous avons repéré les points faibles et les points forts.

4.3.1. Les points faibles

Dans le manuel d'*Alex et Zoé*, il n'existe pas de définition d'un mot inconnu au contraire d'*Amis et Compagnie*. Quelques unités consistent une petite explication avec le numéro, par exemple, dans la première unité, « un duel : combat entre deux personnes. Dans chaque épisode, il existe une différente histoire dans le manuel d'*Alex et Zoé*. En général, l'histoire se succède épisode par épisode dans la bande dessinée. Les composantes de la bande dessinée dans *Alex et Zoé* sont plus limitées que ceux d'*Amis et Compagnie*. Les images d'*Amis et Compagnie* sont de meilleure qualité celles d'*Alex et Zoé*. L'histoire de la BD « Les Trois Mousquetaires » dans *Amis et Compagnie* s'appuie à l'aventure alors que les contes de Perrault ne suivent aucune aventure dans le manuel « *Alex et Zoé* » où l'histoire se change dans chaque unité. Du point de vue de contenu de BD, l'histoire d'*Amis et Compagnie* possède plus intensif que celle d'*Alex et Zoé*.

4.3.2. Les points forts

Pour une bonne bande dessinée, il ne suffit pas justement d'une histoire, il faut aussi utiliser toutes les spécificités de la bande dessinée. L'auteur, le dessinateur, les composantes de l'histoire, tous ces éléments jouent un rôle plus dramatique. L'humour est souvent utilisé

dans la bande dessinée. Chaque culture possède ses propres notions sur l'humour. Il est clair que l'humour a un lien avec la créativité. Cela conduit l'environnement amusant en classe de FLE. Dans deux manuels, il existe des nuances relatives à l'humour sur la culture française. Dans le manuel « *Amis et Compagnie* » raconte une histoire à travers la littérature classique nommée Les Trois Mousquetaires d'Alexandre Dumas alors que « *Alex et Zoé* » préfère de faire une référence aux contes de Charles Perrault. Les deux donnent l'occasion aux apprenants d'enrichir la connaissance culturelle. Développer les bons échanges est possible par l'aide de la bande dessinée. Les apprenants ont de la chance de s'ouvrir sur la culture française et la mentalité française. Trouver les ressemblances et les différences d'une langue à l'autre ou bien d'une culture à l'autre est une jolie découverte pour les apprenants. Évaluer comment mélanger un texte et une image peut développer les compétences analytiques pour les jeunes apprenants. Dans ce contexte, la bande dessinée est considérée comme un pont. En plus, l'image qui est un soutien a un rôle profitable pour les mots inconnus. La majorité des apprenants peuvent comprendre la bande dessinée à travers des images sans lire. Dans le manuel « *Amis et Compagnie* » la définition en donnant un numéro met en place sous la page de la bande dessinée. La bande dessinée du manuel *Alex et Zoé* se présente de manière facile et humoristique. En tant que le document authentique, les sujets choisis dans les deux manuels tels que saluer, se présenter, demander à quelqu'un, etc. permettent de faire comprendre la société française. Par exemple « Joyeux anniversaire » dans l'unité cinq dans le manuel « *Alex et Zoé* ». Les deux manuels se basent sur une approche actionnelle, en d'autres termes, les apprenants se déguisent comme acteur social. Les textes sont visibles dans les deux manuels. La bande dessinée est convenable pour les quatre compétences, c'est à-dire, la compréhension orale et écrite, la production orale et écrite. L'histoire se réalise avec une intrigue avec les spécificités de la BD. Il s'agit de la bonne synthèse des textes et des images, il existe un équilibre entre les deux notions. Il y a des images et des couleurs dans le monde des enfants. Les deux manuels permettent à empêcher l'ennuie puisqu'au lieu de textes longs, l'existence de la BD fait une atmosphère plaisante avec plusieurs images et couleurs. La BD dans les deux manuels peut être considérée un support proche de la vie des jeunes apprenants.

4.4. Avantages d'utilisation de la bande dessinée dans le FLE

Il est vrai que l'exploitation de la BD en tant que support en classe de FLE est une bonne idée en classe. Il est possible que les apprenants ont l'occasion de travailler avec les

documents authentiques par le biais des manuels tel que la BD, car les documents authentiques sont importants pour acquérir un bon niveau de langue étrangère. Dans l'enseignement du FLE, la BD occupe une place essentielle, c'est pourquoi, nous présentons dans cette étude l'analyse des manuels scolaires de français. Nous avons tenté de faire se surveiller le choix de la bande dessinée dans les manuels dans l'enseignement du FLE comme un support. Au domaine du FLE, la bande dessinée peut encourager la pensée critique, c'est-à-dire, une attitude ou bien une approche critique par l'intermédiaire des jeux de rôles ou bien les dialogues. Parce que la langue quotidienne est un morceau de la communication des Français. Donc, apprendre la langue quotidienne pourrait aider les apprenants à comprendre les locuteurs natifs. L'un des avantages de la BD est que rétablir des scènes de la BD et de les rendre plus accessible et compréhensible. La banne dessinée peut donner la chance aux apprenants de juger les caractères dans la BD. Il est possible d'activer les connaissances antérieures par l'aide des images et des textes dans la bande dessinée. Préparer un projet sur la BD peut permet la coopération et en même temps peut faire les apprenants autonomes. Créer une bande dessinée en binôme ou en groupe permet la consolidation des connaissances antérieures. Construire une bande dessinée ensemble peut être une bonne méthode pour les apprenants plus timides en classe de FLE. Il s'agit de la chance de la communication. Il est nécessaire que l'élaboration des cases, des bandes et des planches, en choisissant leurs caractères d'une manière autonome permis à l'apprentissage de la coopération, l'acquisition de connaissances, la pratique de la démarche historique, une meilleure compréhension de la grammaire. La BD peut être avantageuse à la lecture. Elle peut inciter aux jeunes apprenants, en particulier, l'habitude de lire ou bien faire inspirer la sympathie vers la littérature. En plus, la BD peut devenir une bonne étape pour les apprenants pour inaugurer la littérature française. Il est vrai que trouver quelques activités intéressantes réunit les apprenants en classe. Dans ce cas-là, la BD peut se servir de tenir la concentration des jeunes apprenants sur une activité. L'exploration des types de discours comme le discours direct. Cette utilisation didactique de la BD suscite la motivation et elle favorise l'apprentissage dans l'enseignement du FLE. Grace à la langue particulière, le lien entre l'image et l'écrit peut contribuer à aborder l'apprentissage des langues étrangères. La BD qui inclut les caractères intéressants peut être attirante pour les jeunes apprenants. L'un des bienfaits de la BD est que l'histoire est présentée avec peu de mots ou bien peu de phrases. Cela empêche l'ennuie des apprenants. La BD est une motivation à travailler en classe de FLE. L'apprenant peut développer des savoirs faire à travers des taches communicatives et peut aussi développer la créativité. La BD peut augmenter le vocabulaire, en d'autres termes,

bagage de lexique. L'un des rôles de la BD est comparatif en faisant comparer la culture cible et la propre culture des apprenants. L'un des avantages est la transmission de la culture française via la BD puisqu'elle est liée directement à la culture française. La BD ne tient seulement un lieu important dans l'enfance mais aussi dans un période où fait vivre la nostalgie pour les adultes. Parce que certains lisaient les séries classiques quand ils étaient jeunes. En effet, la BD comme le support éducative peut être adaptable pour tous les âges et leurs niveaux. Pourtant, il existe des alternatives auprès de BD, par exemple, la BD japonaise, c'est-à-dire ; « manga ». Il faut utiliser des activités amusantes en classe pour attirer l'attention des apprenants.

5. CONCLUSION

Dans cette recherche, nous avons étudié la bande dessinée, particulièrement les BD utilisées dans 2 manuels de français *Amis et Compagnie*, *Alex et Zoé* niveau A1. Dans la première partie, nous avons parlé de l'objectif, la problématique, l'hypothèse, des limites et de l'importance de la recherche. Dans la deuxième partie, nous avons donné la définition de la BD, nous avons fait un bref historique de la BD, nous avons parlé de ses composantes, ses caractéristiques, son rôle dans l'enseignement du FLE, de sa place en tant que document authentique. Nous avons également parlé de la relation de la BD avec la culture et des festivals de BD.

Dans la troisième partie, nous avons tarité le cadre méthodologique. Nous avons parlé de la méthode de recherche et des outils de collecte de données. Nous avons utilisé la recherche qualitative et l'analyse de document.

En général, la recherche qualitative présume que dans les études sociales peut apporter une contribution significative à notre sujet en question. Les deux manuels de français ont été analyses de point de vue de la bande dessinée. L'interprétation découle des analyses obtenues de la bande dessinée dans les deux manuels de français.

Nous avons voulu montrer que la bande dessinée possède un rôle positif dans les manuels de français. Dans certaines recherches, elle est présentée comme le document authentique puisque la bande dessinée comprend des informations culturelles de manière authentique. Comme nous avons mentionné avant, la bande dessinée est un medium qui allie l'image et le texte. L'image permet aux apprenants à l'occasion de ne pas recourir le texte pour comprendre une histoire. L'un des caractères de la BD est l'image qui faire diminuer le recours à la langue maternelle. Car elle donne les détails des événements alors que l'image peut être un soutien pour la meilleure compréhension de la bande dessinée.

De plus, l'image est un signe qui illustre une idée. Elle possède un pouvoir de faire motiver les apprenants. Elle permet de favoriser la mémorisation du vocabulaire appris. Pour cette raison, elle est très utile pour les jeunes apprenants qui sont attirés par les couleurs, les dessins. Nous avons pu citer quelques avantages de la BD ; développer les compétences orales et écrits. Une autre observation de notre recherche est que la bande dessinée en tant que support éducatif peut devenir un bon document pour travailler les quatre compétences soit orale soit écrite. De ce point de vue, elle peut être considérée éducative. Pour les

enseignants, la BD est une ressource idéale dans l'enseignement du français au point de vue des différents aspects comme le lexique, la grammaire, la phonétique, les éléments culturels. La BD est un bon media pour pratiquer les compétences ; production écrite, production orale, compréhension écrite et compréhension orale.

L'utilisation de la BD en classe peut donner le plaisir de lecture aux apprenants, enrichir le vocabulaire, travailler sur la mémorisation et la pensée critique. Elle peut également motiver les apprenants et augmenter leur curiosité envers l'enseignement/apprentissage du français et de la littérature française par l'intermédiaire de la BD.

L'adaptation des œuvres classiques sous forme de bande dessinée comme « Les Trois Mousquetaire » et « Les contes de Charles Perrault » indique un effet positif sur les apprenants. Nous avons délimité notre étude avec deux manuels de français en tirant la bande dessinée. Pour faire ce travail, nous avons utilisé l'analyse de document, nous avons présenté les composantes de bande dessinée pour mettre en lumière les différences et les similitudes du point de vue de bande dessinée utilisée entre deux manuels de français. Nous avons voulu également accentuer la relation de la bande dessinée avec la langue et la culture étrangères. Il est vrai que la BD reflète la société en manière de directe. Les coutumes, les traditions, le mode de vie de la société peuvent assister les apprenants à mieux comprendre la langue française. Nous avons aussi aperçu que la bande dessinée est une ressource avec la richesse traite de manière de culturels. Elle se base sur l'approche communicative pour communiquer la langue française et aussi les apprenants ont des rôles comme acteurs sociales en gagnant l'autonomie d'un point de vue perspectif actionnelle.

Il paraît que la bande dessinée est un support agréable pour entamer lire le livre, en particulier ce genre ; la BD. Il est nécessaire de prendre plaisir à la lecture. La lecture de la BD peut être une source de faire autonome d'un point de vue de lecture. La BD peut être considérée comme genre littéraire c'est pourquoi elle donne l'occasion de connaitre les plus connues auteurs comme nous avons examiné les deux adaptations de bandes dessinées dont les auteurs ; Alexandre Dumas et Charles Perrault. Ainsi, la BD permet de faire de diverses activités telles que la création de personnages et leurs histoires, la lecture des BD et leur analyse au cours de la préparation de la BD. Créer une bande dessinée en classe de FLE, peut offrir aux apprenants une ouverture d'esprit. Il est nécessaire que la BD réponde aux nécessités des jeunes apprenants qui sont perceptifs et ils peuvent focaliser plus facile aux

images. Dans le processus de la création de la bande dessinée, les apprenants suivent quelques pistes importantes.

Lorsqu'ils élaborent le scénario, ils peuvent être créatifs pour former l'histoire, l'espace, penser les personnages, planifier les vignettes en rang, dessiner les images etc. Dans cette procession, les apprenants peuvent travailler en groupe ou bien en binômes dans une atmosphère paisible. Ils peuvent être collaboratifs et interactifs et aussi autonomes en prenants des décisions par eux-mêmes. Ils peuvent enseigner les valeurs à travers la BD. Il est possible de connaitre la culture française et les aspects relatifs aux pays francophones. En plus, les thèmes choisis de la BD sont très variés ; la paix, la guerre, l'amitié, la haine. Dans les unités, ils n'apprennent les expressions culturelles mais aussi, les monuments, les villes connues, la gastronomie de la France. La BD dans les deux que nous avons choisi peut favoriser les fonctions communicatives tels que les salutations, les adieux, etc. Elle peut être un instrument didactique qui valorise la transmission de la culture cible. Chaque unité consacre à la bande dessinée qui est de bonnes qualités et les dialogues sont significatifs. Les deux manuels tirent le profit de la bande dessinée pour travailler les compétences langagières. Les personnages accompagnent tout au long de l'histoire. L'apprentissage peut devenir plus stimulant. La bande dessinée dans les deux manuels est convenable pour créer une pièce de théâtre. Cette mise en scène pour éviter de la routine avec toute la classe peut motiver les apprenants. La bande dessinée oriente les apprenants à imprégner directement dans la culture française. Donc, il faut intégrer la bande dessinée dans les manuels car elle offre plusieurs avantages dans l'enseignement des langues étrangères. Parce que l'intégration de la BD est bénéfique en particulier dans le monde des jeunes apprenants.

D'après nous, la place de la bande dessinée dans les manuels de français est indispensable. Nous avons remarqué que la bande dessinée par les diverses spécificités est très utile pour les apprenants dans l'enseignement du français. Chaque professeur peut faire un bilan du projet sur la bande dessinée avec ses élèves à la fin de l'année scolaire. Écrire leur propre BD, leur scénario et dessiner ses propres images peuvent apporter le bonheur et faire orienter les apprenants à l'autoévaluation. De plus, il s'agit de la réactiver les connaissances des apprenants. Il est nécessaire que mettre en place un programme d'apprentissage du français et de la culture française à travers la bande dessinée. Il est essentiel de choisir le manuel de français où la bande dessinée s'intègre en tant que l'adaptation des romans comme « Les Trois Mousquetaires » ou bien des contes d'un fameux

auteurs tel que « Charles Perrault ». En référence à la phrase de peintre fameux Pablo Picasso comme suit : « La seule chose que je regrette dans ma vie, c'est de ne pas avoir fait de bande dessinée. ». Cela nous montre l'essor de la bande dessinée. Il faut créer les ateliers avec la collaboration des municipalités. Par exemple, les 24-25-26 Septembre 2021, le festival de bande dessinée s'est réalisé par la municipalité de Kadıköy, dans le parc « Yoğurtçu » à Istanbul. Cette année aussi, ce festival de BD a été organisé pendant trois jours, les 23-24-25 Septembre 2022. Les participants de ce festival ont eu l'occasion de connaître les artistes et ils ont essayé de l'expérience de dessiner. Cette sorte de festivals augmente la visibilité de la bande dessinée dans différentes villes.

Dans l'éducation, pour les enseignants, il existe des applications tel que « LingoZING ! ». Cette application est un support qui permet de donner la possibilité d'apprendre les langues étrangères, en particulier le français, par le biais de la bande dessinée et la possibilité qu'offre les supports numériques. LingoZING est une application qui est téléchargeable gratuitement avec les BD interactives achetées. De plus, les enseignants peuvent atteindre leurs objectifs selon le niveau des apprenants en exploitant la BD à partir d'entrées basées sur l'oral et l'écrit par la langue et la culture. Pour ceux qui travaillent dans le domaine de la BD, nous pouvons conseiller de consulter quelques sites internet comme les suivants : Culturethèque, la bibliothèque numérique de l'Institut Français pour profiter des ressources sur la BD https://www.culturetheque.com. D'autres sites pour des professeurs ainsi que des apprenants qui peuvent profiter des bulles numériques et des bandes dessinées interactives https://bdnf.bnf.fr/, http://insuf-fle.hautetfort.com/bd/. Dans cette présente recherche, nous avons essayé de réaliser une contribution très modeste dans le domaine de la BD dans l'enseignement du FLE.

BIBLIOGRAPHIE

Alfonso Martinez Rebollo, V. V. (2014). *Apprentissage-Acquisition De La Langue Etrangere : Clés théoriques et leurs reflets sur la pratique de Classe.* Murcia : Edit.um.

Aydoğu, C. (2015). La Bande Dessinée : Un exemple d'exploitation en classe de FLE. *Balıkesir University The Journal of Social Sciences Institute*, *18*(33),1-14.

Bannier, A. (2014). *La Bande Dessinée En Classe De FLE.* Université Angers. France.

Berthou, B. (2015). *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Paris : Éditions de la Bibliothèque.

Bomel-Rainelli, B., et Demarco, A. (2011). *LA BD au Collège Depuis 1995 : Entre Instrumentalisation et Reconnaisssance d'un art*. Récupéré sur Le français aujourd'hui : https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2011-1-page-81.htm.

Bordage, F-M. (2008). *Contribuer Au Développement De La Pensée Critique Des Élèves en Histoire Au Collégial : La Bande Dessinée À Caractère Historique.* Université Laval. Québec.

Byram, M. (1992). *Culture et Education en Langue Etrangère.* Paris : Didier.

Cantek, L. (2019). *Türkiye'de Çizgi Roman.* İstanbul : İletişim.

Caraballo, L. (2016). *La transposition de la littérature à la bande dessinée.*

Castellotti, V. (2001). *La langue maternelle en classe de langue étrangère.* Paris : Clé International.

Conseil de l'Europe, (2018). *Cadre Européen Commun De Référence Pour Les Langues : Apprendre, Enseigner, Évaluer*, https://www.coe.int/lang-cecr. Consulté le 10.09.2021

Constantinou, G. (2022). Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ? *Langues & Cultures, 3*(1), 43-60. https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/625/3/1/195243. Consulté le 21.08.22.

Csikszentmihalyi M. (2014). *Applications of Flow in Human Development and Education* https://www.academia.edu/43418542/Applications_of_Flow_in_Human_Development_and_Education_Mihaly_Csikszentmihalyi_The_Collected_Works_of_Mihaly_Csikszentmihalyi Springer, ISBN 978-94-017-9094-9. Consulté le 10.05.2021.

Cuche, D. (2004). *La notion de culture dans les sciences sociales.* Paris : La Découverte.

Cuq, J. et Gruca, I. (2002). *Cours de diadactique du français langue étrangère et seconde.* France : Presses Universitaires de Grenoble.

Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français.* Paris : Cle International.

Da Silva, M. (2018). LingoZING! *Apprendre avec la BD. Français Langue étrangère. Livret d'accompagnement pédagogique* Institut Français. https://www.academia.edu/32559656/Apprendre_avec_la_BD Consulté le 02.01.2021.

Dehaene, S. (2019). *Pédagogie et manuel pour l'apprentissage de la lecture : Comment choisir ?* Paris : Conseil scientifique de l'éducation nationale et l'Académie de Paris.

Deyzieux, A. (2008). *Les Grands Courants De La Bande Dessinée*. Récupéré sur Le français aujourd'hui : https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2008-2-page-59.htm.

Djamel, B. (2007). La bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement du FLE. *Synergies Algérie*, 235-240.

Dubois, J. et al. (2007). *Grand Dictionnaire Linguistique & Sciences du langage.* Larousse : Editions Larousse.

Duda, J. (2012). La bande dessinée et son rôle pendant l'apprentissage d'une langue étrangère. https://wyd.edu.pl/images/Czasopisma_naukowe/RHXVIDuda1.pdf Consulté le 23 septembre 2021.

Durand, J.-B. (2006). *A la découverte de la BD.* Asie : Père Castor Flammarion.

Ertek, B. (2020). Choix et utilisation des supports pédagogiques dans l'enseignement du français langue étrangère. *Synérgie Turquie*.

Evans, C., et Gaudet, F. (2012). *La lecture de bandes dessinées.* Récupéré sur cairn.info : https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2012-2-page-1.htm. Consulté le 18 janvier 2021.

Falaize, L. (2014). *Le document authentique en classe de FLE : l'emploi didactique de la bande dessinée.* Université de Valladolid, Espagne.

Gabilliet, J-P. et Caraballo, L. (2022). BD, comics, historietas, quadrinhos : les circulations transnationales de la bande dessinée au sein de l'espace américain. *Open edition journals*. Doi : https://journals.openedition.org/ideas/12039 Consulté le 21.08.22.

Gangolli, A. (2017). *L'enseignement du français langue étrangère aux enfants en milieu institutionnel : Le cas de l'Inde.* Université de Bourgogne-Franche-Comté. BourgogneFranche-Comté.

Gaonac'h, D. (2015). *L'apprentissage précoce d'une langue étrangère.* Paris : Hachette.

Gaumer, P. (2010). *Dictionnaire mondial de la BD.* Québec : Larousse.

Genini, B. et Guyot D-Q. (2009). *S'initier à la BD en primaire.* CRDP de Poitiers. France.

Glénat, J. (1978). *Les Cahiers de la bande dessinée. nº 14-15.* Glénat.

Guay, L. et Charrette, D. (2009). La Bande Dessinée : un outil didactique pour enseigner l'histoire. *Traces*, 1-7.

Günday, R. et Özaydın, H. (2020). Place of Written Authentic Documents in Action-Oriented Approach: Examples of Saison, Le Nouveau Taxi and Écho. *International Journal of Language's Education and Teaching,* 8 (2), 143-154.

Işıkyıldız, M. (2011). La Bande Dessinée Dans L'enseignement / Apprentissage Du Français Langue Étrangère. Université de Hacettepe. Ankara.

Korkut, E. (1995). La Bande Dessinée en classe de Français. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 57-62.

Korkut, E. (2018). *Pour apprendre une langue étrangère (FLE).* Ankara: Pegem Akademi.

Legrand, A-S. (2022). *Comparaison du récit historique dans l'exposition et la bande dessinée : le cas de l'expedition Franklin.* Université du Québec en Outaouais, Gatineau.

Lesage, S. (2011). *La bande dessinée en son miroir. Images et usages de l'album dans la bande dessinée française.* Récupéré sur https://id.erudit.org/iderudit/1001764ar.

Lungheretti, P. (2019). La Bande Dessinée, Nouvelle Frontière Artistique et Culturelle. Rapport au Ministre de la Culture. France.

Masson, P. (1985). *Lire La Bande Dessinée.* Lyon : Presses universitaires de Lyon.

Morlat, J-M. et Tomimoto, J. (2004). La bande dessinée en classe de langue. *Rencontres Pédagogiques du Kansaï*, 52-56.

Mutta, M. (2018). *La bande dessinée dans l'enseignement des langues étrangères : Le cas d'Astérix.* Récupéré sur Research Gate: https://www.researchgate.net/publication /331831909_La_bande_dessinee_dans_l'enseignement_des_langues_etrangeres_Le_cas_d'Asterix. Consulté le 03.01.2021.

Picard, G. (2013). *Des bulles en bacs : quel classement et quelle valorisation en bibliothèques de lecture publique pour appréhender la diversité de la bande dessinée ?* Université de Potiers. Poitiers.

Piette, J-E. (2017). *Le neuvième art, légitimations et dominations.* Université Paris 3Sorbonne Nouvelle. Paris.

Rey, A. (2006). *Le Robert Micro Dictionnaire De La Langue Française.* Paris : Edition de Poche.

Robert, J-M. (2011). M*anières d'apprendre Pour des stratégies d'apprentissage différenciées.* Paris : Hachette.

Samson, C. (2008). *Alex et Zoé et compagnie 1 Guide Pédagogique.* Paris : CLE International.

Samson, C. (2008). *Amis et compagnie 1 Guide Pédagogique.* Paris : CLE International Saussure, F. (2016). *Cours de linguistique générale.* Paris : Editions Payot.

Sauvaget, C. (2011). *De la synthèse d'images expressive aux effets bande dessinée : vers un outil d'aide à la création artistique.* Université Paris 8 Vincennes - Saint-Denis. Paris.

Şavlı, F. (2013). 'Salut' adlı yöntem kitabında kültür ve kültürlerarasılık. *TurkishStudies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic,* 8(10), 637-650.

Service Formation des Public (2013). *Méthodologie de la recherche documentaire : principes clés*. Université D'Avignon. https://bu.univ-avignon.fr/wp-content/uploads/2013/08/ Methodo_documentaire.pdf. Consulté le 07.09.2022.

Tisseron, S. (1977). *La bande dessinée peut-elle être pédagogique ?* Récupéré sur Persée : http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1977_num_35_1_4426 . Consulté le 20.05.2020.

Tisseron, S. (2003). *Le bonheur dans l'image.* Paris : Les Empêcheurs de penser en rond.

Tomescu, A-M. (2009). *La BD En Classe De FLE ? Pourquoi Pas !* Récupéré surResearch Gate:*https://www.researchgate.net/publication/47807327_LA_BD_EN_CLASSE_DE_FLE_POURQUOI_PAS.* Consulté le 15.10.2020.

Toussaint, B. (1976). *Idéographie et bande dessinée.* https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1367 Consulté le 19.01.2020.

Trizulla, C. (2018). *Appréhender La Variété Des Modes De Consommation Culturelle En Contextes Presents et Passes : Le Cas De La Bande Dessinée.* Université de Lorraine. Metz.

Vera, Z. (2020). *La Bande Dessinée : outil de travail dans l'enseignement/apprentissage du FLE.* https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/372-375_2.pdf Consulté le 7 septembre 2020.

Vernerey, M. (2019). *Adaptation sonore de la bande dessinée.* Université d'Avignon. Avignon.

Yağlı, A. (2017). Deux Dimensions Fonctionnels Majeurs de la Bande Dessinée : Ludique et Pédagogique. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *49*, 582-589.

Yıldırım, A. et Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.* Ankara : Seçkin.

Yücelsin-Taş Y. T. (2013). La formation des enseignants de langues étrangères en Turquie, *La Revue Française d'Education Comparée : Raisons-Comparaisons-Educations*, Paris : L'Harmattan, 205-217.

Yücelsin, Y. T. (2001). *Approche contrastive de la formation des enseignants en didactique des langues étrangère en Turquie et en France*. Université Paris VIII. Paris.

ANNEXE

Annexe : Les contes de Perrault

Le Chat botté

Un meunier ne laissa pour tous biens à ses trois enfants que son moulin, son âne et son chat. L'aîné eut le moulin, le second eut l'âne, et le plus jeune n'eut que le chat. Ce dernier était inconsolable, mais le chat le rassura et lui demanda un sac et une paire de bottes. Il s'en alla alors attraper un lapin qu'il apporta chez le Roi : « Voilà, Sire, un lapin de garenne que Monsieur le Marquis de Carabas (c'était le nom qu'il venait de donner à son Maître) m'a chargé de vous offrir.» Le Roi le remercia. Pendant quelque temps, le chat porta ainsi au Roi du gibier de la chasse de son Maître. Un jour qu'il apprit que le Roi devait se promener en carrosse sur le bord de la rivière avec sa fille, la plus belle Princesse du monde, il demanda à son Maître de se baigner dans la rivière, et ensuite de le laisser faire. Le Marquis de Carabas alla donc se baigner et le Roi vint à passer. Le chat se mit alors à crier de toutes ses forces : « Au secours, Monsieur le Marquis de Carabas se noie ! » À ce cri, le Roi mit la tête à la portière, et reconnaissant le chat qui lui avait apporté tant de fois du gibier, il ordonna à ses gardes qu'on allât au secours de Monsieur le Marquis de Carabas. Pendant qu'on retirait le pauvre Marquis de la rivière, le chat s'approcha du carrosse, et dit au Roi que pendant que son Maître se baignait, il était venu des voleurs qui avaient emporté ses habits. Le Roi ordonna aussitôt d'aller chercher un de ses plus beaux habits pour le Marquis. Il était beau et bien fait de sa personne et la fille du Roi s'en éprit sur-le-champ. Le Roi l'invita à monter dans son carrosse pour être de la promenade. Le chat prit les devants, et ayant rencontré des faucheurs et des moissonneurs, il leur promit d'être tous « hachés menu comme chair à pâté » s'ils ne disaient pas au Roi que les prés et les blés appartenaient au Marquis de Carabas ! Le chat arriva enfin dans un beau château dont le maître était un Ogre, le plus riche qu'on ait jamais vu. Le chat demanda à lui parler : « On m'a assuré que vous aviez le don de vous transformer en lion, en éléphant ? » L'Ogre se transforma aussitôt en lion. « On m'a assuré encore, dit le chat, que vous aviez aussi le pouvoir de vous changer en souris ; je vous avoue que je tiens cela pour tout à fait impossible. – Impossible ? reprit l'Ogre, vous allez voir », et il se changea en souris. Le chat se jeta dessus et la mangea. Cependant le Roi, qui vit en passant le beau Château de l'Ogre, voulut y entrer. Le Chat courut au-devant et dit au Roi : « Que Votre Majesté soit la bienvenue dans le Château de Monsieur le Marquis de Carabas. – Comment, Monsieur le Marquis, s'écria le Roi, ce Château est encore à vous ! » Charmé des qualités de Monsieur le Marquis de Carabas, de même que sa fille qui en était éprise, et voyant tous les biens qu'il possédait, le Roi lui dit : « Il ne tient qu'à vous, Monsieur le Marquis, que vous ne soyez mon gendre. » Le Marquis épousa la Princesse le jour même. Le chat devint grand Seigneur, et ne courut plus après les souris que pour se divertir.

Le Petit Chaperon rouge

Il était une fois une bien jolie petite fille qu'on appelait le Petit Chaperon rouge. Un jour sa mère lui dit : « Va chez ta Mère-grand, porte-lui une galette et ce petit pot de beurre. » Le Petit Chaperon rouge partit aussitôt. En passant dans un bois, elle rencontra le Loup, qui eut bien envie de la manger ; mais il n'osa pas, à cause de quelques bûcherons qui étaient dans la forêt. Il lui demanda où elle allait : « Je vais voir ma Mère-grand, et lui porter une galette avec un petit pot de beurre. Elle habite par-delà le moulin, à la première maison du village. » – Hé bien, dit le Loup, je veux aller la voir aussi ; je m'en vais par ce chemin-ci, et toi par ce chemin-là, et nous verrons qui y sera le plus vite. » Le Loup se mit à courir par le chemin qui était le plus court, et la petite fille s'en alla par le chemin le plus long, s'amusant à cueillir des noisettes, à courir après des papillons et à faire des bouquets. Le Loup arriva bientôt à la maison de la Mère-grand et frappa à la porte : Toc, toc. « Qui est là ? – C'est votre Petit Chaperon rouge (dit le Loup, en contrefaisant sa voix) qui vous apporte une galette et un petit pot de beurre. » La bonne Mère-grand, qui était dans son lit, lui cria : « Tire la chevillette, la bobinette cherra[1].» Le Loup tira la chevillette, et la porte s'ouvrit. Il se jeta sur la pauvre femme, et la dévora. Puis il ferma la porte et se coucha dans le lit de la Mère-grand, en attendant le Petit Chaperon rouge, qui vint frapper à la porte. Toc, toc. « Qui est là ? » Le Petit Chaperon rouge, entendant la grosse voix du Loup, crut que sa Mère-grand était enrhumée et répondit : « C'est votre Petit Chaperon rouge, qui vous apporte une galette et un petit pot de beurre. » Le Loup lui dit : « Tire la chevillette, la bobinette cherra. » Le Petit Chaperon rouge tira la chevillette, et la porte s'ouvrit. En voyant sa Mère-grand, elle fut bien étonnée : elle avait de bien grands bras, de bien grandes jambes, de bien grandes oreilles, de bien grands yeux mais aussi… de bien grandes dents ! « C'est pour mieux te manger ! » dit le méchant Loup, et en disant ces mots, il se jeta sur le Petit Chaperon rouge, et la mangea.

[1] La porte est verrouillée de l'intérieur par la bobinette (qui sert de pêne), mais on peut l'ouvrir du dehors grâce à une corde.

Le Petit Poucet

Il était une fois un bûcheron et une bûcheronne qui avaient sept garçons. Le plus jeune n'était guère plus gros que le pouce, ce qui fit qu'on l'appela le Petit Poucet. Il vint une année où la famine fut si grande que ces pauvres gens résolurent de se défaire de leurs enfants, en les perdant dans la forêt. Mais le Petit Poucet, qui avait tout entendu, emplit ses poches de petits cailloux blancs. Le lendemain, les parents les conduisirent dans une forêt profonde où ils les abandonnèrent. Mais le Petit Poucet avait laissé tomber le long du chemin les petits cailloux blancs qu'il avait dans ses poches et put reconduire ses frères jusqu'à la maison. Les parents repentis furent bien contents de retrouver leurs garçons. Mais la joie des retrouvailles dura tant que les dix écus envoyés par le seigneur du village durèrent. Lorsque l'argent fut dépensé, le bûcheron et sa femme décidèrent à nouveau de perdre leurs enfants. Cette fois-ci le Petit Poucet jeta des miettes de pain le long des chemins où ils passèrent. Croyant à nouveau pouvoir retrouver sa route, il fut bien surpris de ne plus voir une seule miette : les oiseaux avaient tout mangé. Après avoir erré dans la forêt avec ses frères, le Petit Poucet grimpa en haut d'un arbre et vit au loin la lumière d'une maison : c'était la maison de l'Ogre. Sa femme les fit entrer, mais les prit en pitié et les cacha sous le lit. L'Ogre rentra pour son dîner et dit qu'il sentait la chair fraîche. Il finit par découvrir la cachette et allait prendre un grand couteau, quand sa femme le convainquit d'attendre le lendemain pour dévorer les enfants et d'aller se coucher.

L'Ogre avait sept filles. Elles dormaient toutes les sept dans un grand lit, ayant chacune une couronne d'or sur la tête. Il y avait dans la même chambre un autre lit de la même grandeur : ce fut dans ce lit que la femme de l'Ogre mit à coucher les sept garçons. Le Petit Poucet prit les bonnets de ses frères et le sien et alla tout doucement les mettre sur la tête des sept filles de l'Ogre, après leur avoir ôté leurs couronnes qu'il mit sur la tête de ses frères et sur la sienne. Quand l'Ogre, pris du regret de remettre les choses au lendemain, monta dans la chambre pour égorger les garçons, il avança à tâtons et sentit sous sa main leurs bonnets, et sans le savoir coupa la gorge… de ses sept filles. Puis il alla se recoucher. Aussitôt après, le Petit Poucet et ses frères s'enfuirent de la maison. Découvrant la ruse dont lui et ses filles avaient été victimes, l'Ogre prit ses bottes de sept lieues et alla de montagne en montagne à la recherche des garçons. Il finit par s'endormir sur le rocher où ils s'étaient cachés. Le Petit Poucet s'étant approché de l'Ogre endormi, lui tira doucement ses bottes et les mit aussitôt. Il alla droit à la maison de l'Ogre où il trouva sa femme qui pleurait auprès de ses filles égorgées. Il lui déclara que l'Ogre avait été pris par une troupe de voleurs qui réclamaient tout son or et tout son argent. La femme de l'Ogre, fort effrayée, lui donna aussitôt tout ce qu'elle avait. Chargé de toutes les richesses de l'Ogre, le Petit Poucet s'en revint au logis de son père, où il fut reçu avec bien de la joie.

La Belle au bois dormant

Il était une fois un Roi et une Reine. La Reine accoucha d'une fille. On fit un beau baptême auquel on invita toutes les Fées qu'on put trouver dans le pays. Une méchante fée arriva et annonça que la Princesse se percerait la main d'un fuseau, et qu'elle en mourrait. Une autre fée rattrapa un peu les choses et dit : « Au lieu de mourir, la Princesse tombera dans un profond sommeil qui durera cent ans, au bout desquels le fils d'un Roi viendra la réveiller. » Le Roi fit publier un édit qui défendait à toutes personnes d'avoir un fuseau chez soi. Au bout de quinze ou seize ans, la princesse alla jusqu'en haut d'un donjon où une vieille était seule à filer sa quenouille. Elle lui prit le fuseau, s'en perça la main et tomba évanouie. Le Roi se souvint de la prédiction des Fées et fit mettre la Princesse sur un lit, dans le plus bel appartement du Palais. Il ordonna qu'on la laissât dormir en repos, jusqu'à ce que son heure de se réveiller fût venue. La bonne fée qui lui avait sauvé la vie accourut. Elle pensa que, lorsque la Princesse viendrait à se réveiller, elle se sentirait bien seule dans ce vieux château. Elle toucha de sa baguette les gouvernantes, gentilshommes, officiers, cuisiniers, gardes, valets de pied ; les chevaux dans les écuries et leurs palefreniers et même la petite chienne de la Princesse… Ils s'endormirent tous, pour ne se réveiller qu'en même temps que leur maîtresse et être prêts à la servir. Des arbres, des ronces et des épines poussèrent autour du parc tant et si bien qu'on ne vit bientôt plus que le haut des tours du château.

Au bout de cent ans, le fils du Roi qui régnait alors, vint à passer ; il demanda ce qu'étaient ces tours qu'il voyait au-dessus d'un grand bois. Il apprit qu'une princesse y dormait depuis cent ans et qu'elle serait réveillée par le fils d'un Roi. Le jeune prince résolut de voir sur-le-champ ce qu'il en était. À peine s'avança-t-il vers le bois, que tous les arbres, toutes les ronces et épines s'écartèrent pour le laisser passer. Il entra dans une grande avant-cour et vit des gardes et des animaux endormis, monta un escalier, traversa plusieurs chambres pleines de gentilshommes et de dames dormant tous, les uns debout, les autres assis ; il entra dans une chambre et vit sur un lit une jeune Princesse à l'éclat resplendissant. Il s'approcha et la Princesse s'éveilla en disant : « Est-ce vous, mon Prince ? Vous vous êtes bien fait attendre ! » Tout le Palais se réveilla avec la Princesse, un souper fut bientôt prêt et, sans perdre de temps, l'aumônier les maria dans la chapelle du château.

La Belle au bois dormant

Il était une fois un Roi et une Reine. La Reine accoucha d'une fille. On fit un beau baptême auquel on invita toutes les Fées qu'on put trouver dans le pays. Une méchante fée arriva et annonça que la Princesse se percerait la main d'un fuseau, et qu'elle en mourrait. Une autre fée rattrapa un peu les choses et dit : « Au lieu de mourir, la Princesse tombera dans un profond sommeil qui durera cent ans, au bout desquels le fils d'un Roi viendra la réveiller. » Le Roi fit publier un édit qui défendait à toutes personnes d'avoir un fuseau chez soi. Au bout de quinze ou seize ans, la princesse alla jusqu'en haut d'un donjon où une vieille était seule à filer sa quenouille. Elle lui prit le fuseau, s'en perça la main et tomba évanouie. Le Roi se souvint de la prédiction des Fées et fit mettre la Princesse sur un lit, dans le plus bel appartement du Palais. Il ordonna qu'on la laissât dormir en repos, jusqu'à ce que son heure de se réveiller fût venue. La bonne fée qui lui avait sauvé la vie accourut. Elle pensa que, lorsque la Princesse viendrait à se réveiller, elle se sentirait bien seule dans ce vieux château. Elle toucha de sa baguette les gouvernantes, gentilshommes, officiers, cuisiniers, gardes, valets de pied ; les chevaux dans les écuries et leurs palefreniers et même la petite chienne de la Princesse… Ils s'endormirent tous, pour ne se réveiller qu'en même temps que leur maîtresse et être prêts à la servir. Des arbres, des ronces et des épines poussèrent autour du parc tant et si bien qu'on ne vit bientôt plus que le haut des tours du château.

Au bout de cent ans, le fils du Roi qui régnait alors, vint à passer ; il demanda ce qu'étaient ces tours qu'il voyait au-dessus d'un grand bois. Il apprit qu'une princesse y dormait depuis cent ans et qu'elle serait réveillée par le fils d'un Roi. Le jeune prince résolut de voir sur-le-champ ce qu'il en était. À peine s'avança-t-il vers le bois, que tous les arbres, toutes les ronces et épines s'écartèrent pour le laisser passer. Il entra dans une grande avant-cour et vit des gardes et des animaux endormis, monta un escalier, traversa plusieurs chambres pleines de gentilshommes et de dames dormant tous, les uns debout, les autres assis ; il entra dans une chambre et vit sur un lit une jeune Princesse à l'éclat resplendissant. Il s'approcha et la Princesse s'éveilla en disant : « Est-ce vous, mon Prince ? Vous vous êtes bien fait attendre ! » Tout le Palais se réveilla avec la Princesse, un souper fut bientôt prêt et, sans perdre de temps, l'aumônier les maria dans la chapelle du château.

Cendrillon

Il était une fois un gentilhomme qui épousa en secondes noces une femme hautaine et fière. Elle avait deux filles qui lui ressemblaient en toutes choses. Le mari avait de son côté une jeune fille d'une grande douceur. Les noces à peine terminées, la belle-mère la chargea des plus basses occupations de la maison. Lorsqu'elle avait terminé son ouvrage, elle s'asseyait au coin de la cheminée, dans les cendres. C'est pourquoi on l'appelait Cendrillon. Mais, avec ses méchants habits, Cendrillon était cent fois plus belle que ses sœurs, qui portaient pourtant des vêtements magnifiques. Il arriva que le fils du Roi donna un bal et qu'il invita toutes les personnes de qualité : les deux sœurs y furent conviées. Cendrillon prépara leurs plus beaux vêtements et s'offrit même à les coiffer. Mais quand elles partirent au bal, elle se mit à pleurer. Sa Marraine lui dit : « Tu voudrais bien aller au bal ? Hé bien, je t'y ferai aller ! » Comme elle était fée, elle transforma une citrouille du jardin en carrosse, des souris en un bel attelage de six chevaux, un rat en cocher moustachu et six lézards en laquais qui montèrent aussitôt derrière le carrosse avec leurs habits chamarrés. Elle changea les vilains habits de Cendrillon en habits de drap d'or et d'argent et lui donna une paire de pantoufles de verre. Mais elle lui fit promettre de quitter le bal avant minuit, sinon son carrosse redeviendrait citrouille, ses chevaux des souris, ses laquais des lézards et ses vieux habits reprendraient leur forme première.

Cendrillon partit au bal et fut accueillie par le fils du Roi en personne qui la mena dans la salle de bal et l'invita à danser. Elle entendit sonner onze heures trois quarts et s'en alla le plus vite qu'elle put. Le fils du Roi l'avait invitée à revenir au bal le lendemain. Elle y retourna encore plus richement parée que la première fois. Mais cette fois-ci, elle dut s'enfuir au premier coup de minuit et laissa tomber une de ses pantoufles de verre, que le Prince ramassa. Il annonça qu'il épouserait celle dont le pied s'ajusterait à cette pantoufle. On l'essaya aux Princesses, aux Duchesses, à toute la Cour, mais inutilement. On l'apporta chez les deux sœurs, en vain. Cendrillon voulut l'essayer, elle aussi : son petit pied y entra sans peine. Là-dessus arriva sa Marraine qui donna un coup de sa baguette sur les habits de Cendrillon et les fit devenir plus magnifiques que tous les autres. On la mena chez le Prince qui la trouva plus belle que jamais et l'épousa peu de jours après.

Les Trois Mousquetaires

Résumé du roman d'Alexandre Dumas

Publié en feuilleton dans le journal *Le Siècle* de mars à juillet 1844, le roman raconte comment « le premier lundi du mois d'avril 1625 » le jeune d'Artagnan va chercher fortune à Paris et obtient, grâce à la recommandation de son père, une entrevue avec M. de Tréville, capitaine des mousquetaires du roi. En sortant de cette entrevue, d'Artagnan bouscule et offense les mousquetaires Athos, Porthos et Aramis et se retrouve avec trois duels sur les bras ! L'arrivée des gardes du cardinal de Richelieu, ministre du roi, interrompt le premier duel et voit d'Artagnan prendre aussitôt le parti de ses compagnons, dont les adversaires sont défaits et mis en fuite.

Le jeune homme s'éprend de Constance Bonacieux, épouse de son propriétaire et femme de chambre de la reine. Elle lui révèle l'intrigue montée par Richelieu contre Anne d'Autriche. Celle-ci a imprudemment offert des ferrets de diamants au duc de Buckingham, lors de sa venue à Paris. Mais sur les « conseils » de son ministre, le roi demande à la reine de paraître avec ses ferrets au prochain bal des Échevins. Richelieu charge son « agent secret », Milady Clarick, de s'emparer de deux ferrets, afin de compromettre la reine qui sera dès lors incapable de paraître avec la parure complète. D'Artagnan et ses compagnons partent à Londres pour récupérer les ferrets. Ils sont attaqués par des espions à la solde de Richelieu et seul d'Artagnan peut rejoindre l'Angleterre. Il voit le duc de Buckingham qui ordonne à son joaillier de faire deux ferrets identiques à ceux qui ont été volés par Milady. D'Artagnan retourne à Paris avec les ferrets, juste à temps pour le bal.

Peu après, M. de Tréville annonce aux mousquetaires qu'ils partent en campagne à La Rochelle et qu'ils doivent se trouver un équipement. C'est en cherchant à s'équiper que d'Artagnan rencontre Milady : il découvre qu'elle a été marquée d'une fleur de lys, au fer rouge, et qu'il s'agit donc d'une voleuse. Pendant le siège de La Rochelle, Athos et d'Artagnan surprennent une entrevue entre Richelieu et Milady : le cardinal lui donne l'ordre de tuer Buckingham. En échange, Milady lui demande de pouvoir éliminer ses ennemis sans encourir la prison.

D'Artagnan et ses amis décident d'envoyer au beau-frère de Milady, Lord de Winter (qui vit en Angleterre), une lettre l'informant du complot. Arrivée sur le sol anglais, Milady est arrêtée et enfermée. Mais elle parvient à s'échapper grâce à son geôlier et fait assassiner Buckingham. Rentrée en France, elle se rend au couvent des Carmélites où Constance a trouvé refuge. Milady empoisonne Constance juste avant que d'Artagnan et ses amis n'arrivent. Aidés par Lord de Winter et le bourreau de Lille – tous deux frères d'anciennes victimes de Milady – , les quatre compagnons la capturent et la condamnent à avoir la tête tranchée. Rentrés à Paris, les amis se séparent tandis que d'Artagnan se réconcilie avec le cardinal qui le nomme lieutenant des mousquetaires !