

Jeu-concours Musée des Verts

pour le public scolaire à l'occasion de la Fête du Livre 2016

Animation sur inscription en amont de la Fête du livre 2016.

Fin des inscriptions : 16/10/16

Collèges - lycées

TITRE : RACONTE-MOI LE MATCH : jouer au football avec les mots

Animation proposée par : Le Musée des Verts

Public : collèges - lycées

Thématique 2016 : la bande dessinée

Présentation du concours :

« *Le peu de morale que je sais, je l'ai appris sur les scènes de théâtre et dans les stades de football, qui resteront mes vraies universités* » Albert Camus, Prix Nobel de littérature 1957 et gardien de but.

À Saint-Étienne, le football et la littérature ont toujours fait bon ménage. C'est pourquoi les élèves sont invités à raconter, par les mots et les images, un match, dans le cadre de la Fête du Livre de Saint-Etienne 2016. Match imaginaire ou historique ; temps d'avant-match avec la préparation des joueurs et l'attente dans les vestiaires, moment de jeu sur le terrain, victoire ou défaite ; ou tout cela en même temps : le choix du sujet est libre, tout comme le ton.

Cette année, la classe est invitée à créer une planche de bande dessinée pour jouer au football avec les mots et mettre l'action en image. C'est donc l'occasion de scénariser, découper, illustrer et mettre en dialogue un match.

Ouvrage de référence : *Un maillot pour l'Algérie* de Rey, Galic et Kris, ed. Aire Libre



En 1958, à la veille de la Coupe du monde en Suède, douze footballeurs de Première Division, dont l'attaquant de l'AS-Saint-Etienne Rachid Mekloufi, quittent clandestinement la France et rejoignent les rangs du FLN. Nous sommes en pleine guerre d'Algérie et leur but est de créer la première équipe nationale algérienne de football et d'en faire l'ambassadrice de l'indépendance à travers le monde...

Durée : concours proposé en amont de la Fête du Livre de Saint-Etienne.

Date limite de dépôt : le dimanche 16 octobre 2016. Les œuvres pourront être transmises sous format numérique ou papier.

Délibération du jury : lundi 7 novembre 2016. Le jury du concours prendra en compte quatre critères de même importance : Respect du sujet / Style / Originalité / Développement du projet.

Lieu : œuvres réalisées à l'école.

(NB : Les œuvres réalisées seront exposées au Musée des Verts et/ou mise en ligne sur le site internet durant les vacances de Toussaint du 20/10/16 au 21/11/16).

Récompenses : La classe ayant reçu le plus de voix se verra offrir une visite guidée du Musée des Verts à la date de son choix (durant l'année scolaire 2016-17), ainsi qu'une sélection de livres.

Inscription et information :

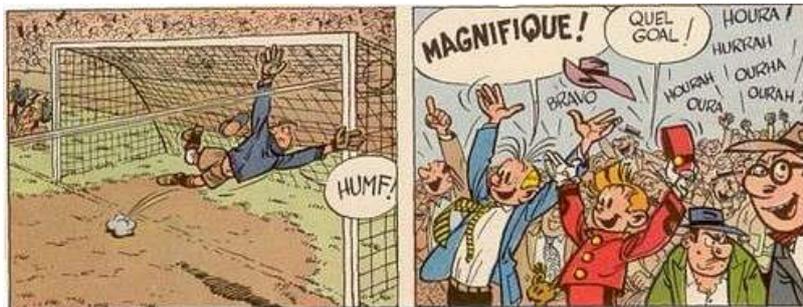
Musée des Verts,
Stade Geoffroy-Guichard 14 rue Paul et Pierre Guichard
42028 Saint-Etienne cedex 1.
04 77 92 31 80
museedesverts@asse.fr
www.museedesverts.fr

Pour aider les enseignants et prolonger le projet :

Quelques planches autour du football

Exemple de bande dessinée traditionnelle européenne :

- Les cases sont bien délimitées,
- Le sens de lecture (case et bulles) est codifié de gauche à droite et de haut en bas
- Le dessin est précis et en couleur,
- Les deux cases correspondent à deux temps se succédant très rapidement (action/réaction) mais sur des espaces et des protagonistes différents,
- Sons, mouvements et paroles sont dessinés.



Franquin, Les Voleurs du Marsupilami (1952)

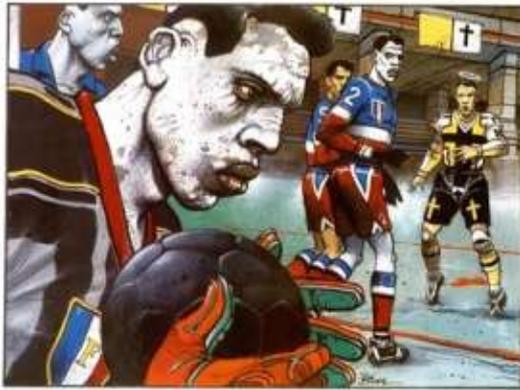
Exemple de manga japonais :

- Les cases sont bien délimitées mais l'action peut sortir du cadre,
- Le sens de lecture est codifié de droite à gauche et de haut en bas,
- Le dessin, en noir et blanc, peut être précis ou simplifié en fonction des actions ou des émotions,
- Les quatre premières cases correspondent au déroulé de l'action mais sur des points de vue variés,
- Sons, mouvements, paroles et émotions sont dessinés et parfois accentués.

Yōichi Takahashi, Olive et Tom (1981)

Exemple de bande dessinée européenne « artistique » :

- Les cases sont bien délimitées de manière générale, mais parfois un élément peut sortir du cadre pour le mettre en valeur,
- Le dessin est non réaliste et en couleur,
- Des cases de dessin seul sont présentes comme un arrêt sur image,
- Le texte, parfois complètement absent, peut être présenté en bloc.



Enki Bilal, Hors-Jeu (1987)

Exemple de bande dessinée traditionnelle européenne (nouvelle génération) :

- Les cases sont bien délimitées, parfois superposées,
- Le sens de lecture (case et bulles) est codifié de gauche à droite et de haut en bas
- Le dessin est précis et en couleur,
- Les cases correspondent à l'enchaînement d'une action, et joue sur les points de vue
- Mouvements et paroles sont dessinés.



Mariolle, Cardona, Lagrue, Foot 2 rue, (2012)

Quelques documents et sites autour de la littérature et la bande dessinée

- Musée des Verts, Fiche pédagogique thématique « *Foot & Littérature, les mots en jeu* »
- Bnf, *Les maîtres de la BD européenne* (exposition virtuelle), <http://expositions.bnf.fr/bd/>
- Bnf, *La BD avant la BD* (exposition virtuelle), <http://expositions.bnf.fr/bdavbd/>
- Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, Fiches pédagogiques (Aide au dessin / Posture et Scénario, <http://www.bdangouleme.com/650,telechargez-les-fiches-pedagogiques-du-concours-de-la-bd-scolaire>)
- Footichiste, Site internet présentant différentes bandes dessinées autour du thème du football, <https://footichiste.wordpress.com/category/lecture/bande-dessinee/>