



Les fiches activité de

# LA MAISON DE LA VACHE QUI RIT

## DÉCOUVERTE DE L'HISTOIRE

### Publics :

cycles 1, 2, 3, collège, lycée / centres de loisirs / centres spécialisés



### Durée de l'atelier :

45min/1h15

### Infos et réservation :

03 84 43 54 10

contact@lamaisondelavachequirit.com

dès  
3  
ans

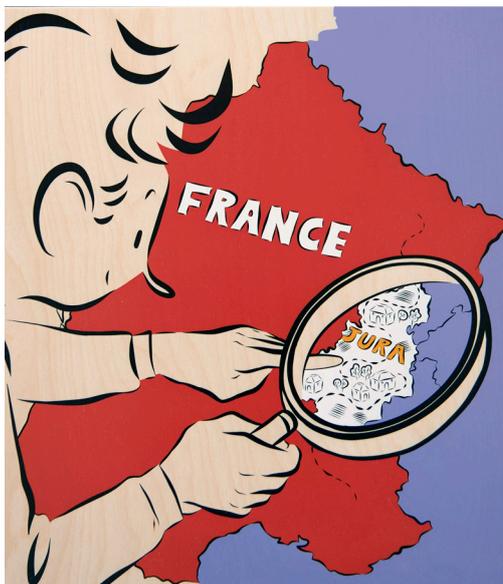
# TOUTE UNE HISTOIRE



L'univers de la Bande Dessinée s'invite en grand à La Maison de La Vache qui rit ! Une installation de plus d'une centaine de cases illustrées qui nous dévoile 6 périodes emblématiques de la marque sous forme d'anecdotes. L'occasion d'en apprendre toujours plus sur la célèbre vache rouge tout en s'initiant aux codes du neuvième art.



## VISITE



Face à cette Bande Dessinée géante, les participants seront amenés à s'interroger sur les caractéristiques de ce genre, à mi-chemin entre littérature et expression artistique. Guidés par le médiateur et un dossier pédagogique, ils découvriront son vocabulaire et ses particularités, tout en s'essayant à la lecture d'images, aussi essentielle que la lecture de texte pour appréhender la Bande Dessinée. Enfin, grâce à des audios, ils découvriront les paroles des protagonistes de ces planches dont le destin a un jour été lié à celui de La Vache qui rit.

## À VOUS DE CRÉER

2

Après la théorie, place à la pratique ! Chaque participant sera invité à mobiliser les connaissances acquises au cours de l'animation en réinterprétant l'une des vignettes de la Bande Dessinée "Six portions de vie". Une toute nouvelle histoire s'écrira alors sous leur plume.

Thèmes abordés : histoire locale, histoires contées, Bande Dessinée, littérature, expression plastique.



Les fiches préparatoires de

## LA MAISON DE LA VACHE QUI RIT

DÉCOUVERTE DE L'HISTOIRE

NOUVEAUTÉ 2022

Publics :

cycles 1, 2, 3/ centres de loisirs /  
personnes en situation de handicap



Durée de l'atelier :

45min/1h15  
(30 min. de visite – 30 min. d'atelier)

Infos et réservation :

03 84 43 54 10  
contact@lamaisondelavachequirit.com



# TOUTE UNE HISTOIRE



Cet atelier propose d'initier les élèves aux codes de La Bande Dessinée tout en faisant appel à leur **culture artistique et littéraire**, ainsi qu'à leur maîtrise de la langue française. Il mobilise de nombreuses compétences du programme scolaire telles que :

- Français : *Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif entendu. / Savoir décoder et comprendre une image. / Identifier les caractéristiques propres à un genre littéraire.*
- Enseignements artistiques : *Résumer une action représentée en image et en caractériser les personnages. / Réaliser une production plastique en proposant des réponses inventives. / S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques*



## PRÉPARER LA VISITE

Afin d'introduire cette animation auprès de vos élèves, il peut être intéressant de leur faire découvrir des œuvres médiévales considérées comme les ancêtres de La Bande Dessinée, à l'instar de la Bible d'Etienne Harding. Différents sites de la région initient à la lecture d'images médiévales, comme **Le Musée de la lunette** et son atelier « Enluminure du Moyen-Age » Cycles 2, 3, 4, **Le Musée de l'abbaye** de Saint-Claude avec ses visites-ateliers « Histoire médiévale et archéologie » de la *Maternelle au Lycée*, ou encore le site de *l'abbaye et du village de Gigny*.



## POUR ALLER PLUS LOIN

Pour compléter l'atelier « Toute une histoire » vous pouvez encourager vos élèves à lire des Bandes Dessinées et à créer leurs propres planches.

Vous pouvez également prolonger l'initiation à la lecture d'images en vous intéressant à d'autres types d'images. **La Maison de La Vache qui rit** peut vous accompagner sur la découverte de l'image publicitaire via l'animation « La Vache qui rit fait sa pub ». Du *Cycle 2 au Lycée*. **La Maison du peuple** de Saint-Claude propose quant à elle une visite atelier « images du patrimoine ». Du *Cycle 2 au Lycée*.



**Thèmes abordés :** histoire locale, histoires contées, Bande Dessinée, littérature, expression plastique.

**Idées de circuits thématiques :** À la découverte de la BD (*étude d'oeuvres médiévales + un atelier sur un site médiéval + atelier « Toute une histoire »*), Comprendre les images (*Atelier « Toute une histoire » + Atelier « La Vache qui rit fait sa pub »*).