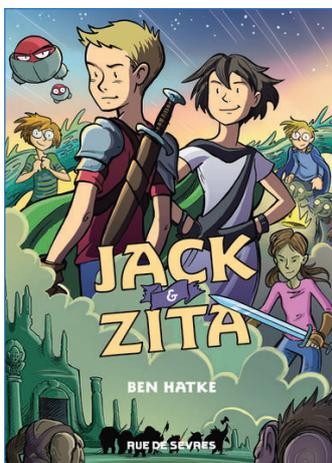


Jack & Zita

Ben Hatke



La rencontre de Jack et Lilly avec Zita

Jack et Lilly, deux adolescents, sont déjà de vrais héros. Ils ont franchi les portes d'un carrefour entre des mondes imaginaires (l'Entre-deux-Mondes), combattu d'immenses plantes maléfiques, des monstres, des géants et Lilly est même devenue la reine d'une armée de gobelins ! Alors, lorsqu'ils rencontrent Zita, la fille de l'espace fraîchement revenue de ses voyages interplanétaires, ils n'hésitent pas à s'associer pour affronter une nouvelle menace redoutable : une armée de géants se tient prête à assiéger la Terre, déterminée à mettre fin à l'ère des humains... Face à leur puissance et à l'ouverture potentielle de la porte de l'Entre-deux-Mondes, les héros et leurs amis devront redoubler de courage et de solidarité pour sauver leur monde de son plus grand ennemi.

Ce dossier a été rédigé par **Christophe Léculée**,
Professeur à l'INSPÉ de Créteil

- 1 À l'origine
- 2 La scène d'ouverture... de la porte de Jotunheim
- 3 Commencer à se représenter les espaces et les récits enchâssés
- 4 L'arrivée dans l'Entre-deux-Mondes
- 5 La traversée de Jotunheim et le secret de Lilly
- 6 Dans le Palais des anciens
- 7 Guerre et paix, ou pourquoi les géants font-ils demi-tour ?
- 8 Épilogue de l'histoire et du projet de lecture
- 9 Pour aller plus loin...

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

✉ Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale
Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

1 Que s'est-il passé ?

Les nombreuses références aux aventures précédentes et le croisement des histoires de Jack et Zita sont des obstacles à la compréhension. Plusieurs scénarios sont possibles.

A. Mener l'enquête collectivement

La classe est divisée en deux : une partie travaille sur Zita et l'autre sur Jack. Chaque demi-classe se répartit les ouvrages (les trois de Zita, les deux de Jack), afin que chaque élève lise l'un des romans graphiques (ou davantage) sur une période définie.

À la suite de la lecture sont réalisées (travail de groupes) des affiches par livre qui comprennent une reproduction de la couverture, un résumé de l'histoire, la liste des personnages dans l'ordre d'apparition (annexe 1).

La présentation de ces affiches se déroule sous forme d'exposés de chaque groupe à la classe dans l'ordre de parution des volumes (*Zita la fille de l'espace* vol. 1, 2 et 3, puis *Jack le téméraire* vol. 1 et 2).

N.B. : Pour la suite de la séquence, les volumes resteront à disposition sous forme de prêt.

B. Raconter les aventures de Zita, puis de Jack et Lilly

À l'aide des résumés p. 8 et 9 de *Jack & Zita* (en ayant lu, si possible, les ouvrages précédents), raconter (l'enseignant raconte) en résumant les aventures des jeunes héros. Donner à lire ces résumés aux élèves et les faire reformuler à l'oral afin d'assurer une meilleure compréhension.

2 Qui sont-ils ?

Nouvelles difficultés à la compréhension : les particularités des personnages principaux ont été définies dans les volumes précédents et évoluent dans ce roman graphique, et les personnages sont très nombreux.

À partir de la lecture des volumes précédents (ou plus tard, en commençant uniquement par *Jack & Zita*), faire réaliser des cartes d'identité de chaque personnage de *Jack & Zita* (annexe 1), dans l'esprit de celles que l'on trouve dans les jeux de rôles ou les cartes Pokémon : nom, pouvoirs et armes, particularités, amis ou liens avec les autres personnages, ennemis, indice de force (plus le personnage est puissant, plus il a d'étoiles).

On distingue les **personnages alliés**, appartenant à la LIGUE JACK & ZITA (nom donné pour rester dans l'esprit de l'auteur qui se réfère aux codes des personnages de DC Comics-Justice League, voir la sitographie), des **non-alliés ou ennemis**. En annexe 2, on trouvera des exemples de fiches vierges de chaque type de personnage. Les informations seront complétées au fil de la séquence et de la lecture.

Si les élèves n'ont pas accès aux volumes précédents, compléter quand nécessaire certaines informations : qui sont Pipeau, Lady Madrigal, le géant du début, mulot, le robot Imitator de Zita, les scrides... ? Quel est le lien entre Maddy et le dragon Phelix ? Quels pouvoirs ont les robots numéros ?...

SÉANCE 1

À l'origine

Objectifs

- > Avoir les connaissances nécessaires pour comprendre ce sixième volume de la série.
- > Identifier les personnages et leurs particularités.

Matériel nécessaire

- > Si possible, 2 ou 3 exemplaires de chaque volume de la série.
- > Reproductions des couvertures.
- > Annexes 1 et 2.
- > Feuilles A4 et feutres.

Temps et mise en place

Phase **1A** : sur 2 semaines environ.

Phase **1B** : 2 x 15 min, puis 20 min.

Phase **2** : tout au long de la séquence.

Apprentissages

- Construire le projet de lecture.
- Découvrir l'univers de la série, entre science-fiction, fantastique, merveilleux et Heroic fantasy.
- Se construire un horizon d'attente.
- Identifier les personnages.
- Comprendre et interpréter leurs états (physiques et mentaux), leurs actions et leurs motivations. Les catégoriser.

Identifier les personnages, comprendre la situation de départ et l'événement qui va déclencher l'action alors que la scène d'ouverture est montrée sans autres éléments narratifs.

1 Puzzle de la scène inaugurale

A. Remise en ordre individuel des cases

Expliciter les objectifs et la démarche.

Distribuer les planches de cases (annexe 3).

Demander aux élèves individuellement de découper, puis de remettre dans l'ordre les images pour retrouver le début du roman graphique.

B. Confrontation en binôme ou en petits groupes

Demander aux élèves en binômes ou en petits groupes de confronter leurs résultats.

En cas de difficultés majeures, montrer la case précédente qui se trouve en bas de la page des résumés (p. 5).



C. Synthèse de classe

Chaque groupe vient écrire au tableau l'ordre des lettres trouvé.

Faire comparer, justifier, argumenter, en prenant le temps de revenir aux cases. L'important n'est pas de trouver dès le départ l'ordre, mais de comprendre, *in fine*, que les géants possèdent maintenant la clef.

Expliquer qu'ils ne pouvaient ouvrir la porte (de Jotunheim) pour accéder au carrefour des mondes, à l'Entre-deux-Mondes, que le géant chassé par les gobelins est le traître qui avait fermé la porte et que les gobelins voulaient uniquement le renvoyer dans son monde.

2 Premier chapitre : recherche de titre

Demander individuellement d'écrire sous les images la correction et d'inventer un titre à ce premier chapitre.

Écrire au tableau quelques titres pertinents et en copier un sur une feuille. Il servira à compléter l'affichage des séances suivantes.

SÉANCE 2

La scène d'ouverture... de la porte de Jotunheim

Objectifs

- > Comprendre la situation qui déclenche l'action principale (ouverture de la porte et possession de la clef par les géants).

Matériel nécessaire

- > Une planche de cases (annexe 3) par élève, si possible en couleur.
- > Ciseaux.
- > Colle.
- > Cahier de littérature.

Temps et mise en place

Phase 1A : 15 min en individuel.

Phase 1B : 15 min en petits groupes.

Phase 1C : 10 min en groupe classe.

Phase 2 : 10 min.

Apprentissages

- Entrer dans l'univers de la série et identifier les personnages.
- Produire des inférences en prenant appui sur les images, le texte et combler les non-dits.
- Construire du sens en observant l'action et en l'absence de narration écrite (qui serait dans des cartouches, par exemple).

Franchir les difficultés du récit : narrations multiples et enchâssées, nombre de péripéties, références aux volumes précédents. Distinguer les informations essentielles des secondaires.

1 Lire, se représenter et restituer les 3 premiers chapitres

A. Découvrir et échanger

Distribuer les ouvrages, laisser feuilleter et faire relire la scène d'ouverture.

Faire restituer l'action passée.

Demander de lire, sans autre consigne que le plaisir de la découverte de l'histoire, les 3 chapitres suivants (jusqu'au départ dans l'Entre-deux-Mondes par la brèche créée par Phelix le dragon).



Échanger collectivement sur ses appréciations, opinions, impressions, aspects marquants, incompréhensions, émotions, valeurs exposées, particularités esthétiques... qui ne manqueront pas au regard de l'histoire.

B. Restituer par écrit

Expliciter les objectifs et la démarche.

Demander de relire pour mieux comprendre, puis en binômes de titrer chaque chapitre, d'écrire les événements importants de chacun d'entre eux, de dessiner un plan général des différents lieux des actions.

2 Organiser l'affichage de référence

Faire synthétiser, en groupe classe, les données collectées (titres, événements, espaces), afin de clarifier et d'archiver le déroulement de l'histoire (exemple en annexe 4).

Les trois Mondes peuvent être symbolisés par des couleurs.

3 Commencer le Dictionnaire encyclopédique de Jack & Zita

Au fil des séances, demander aux élèves de relever (en se répartissant les tâches sur l'ensemble de la séquence) :

- Les espaces sous la forme d'un plan général (à la manière de Tolkien). Il sera complété au fil des séances et amélioré dans sa version définitive.
- La réalisation des cartes personnages (voir séance 1, phase 2) pourra se poursuivre à partir de cette étape et tout au long des séances.
- Les différents passages, portes et leurs représentations plastiques : cristal de saut (p. 47 en bas), porte de Jotunheim, porte de la Terre vue de l'Entre-deux-Mondes, porte de la Terre vue du Monde des Hommes (p. 68), brèche de Phelix (p. 77 en bas).
- Les objets singuliers : clef de la porte de Jotunheim, canon à fleurs, capsule de disparition, Randy et la « projection-protocole » de Pipeau, sorte de projection d'hologramme.

L'ensemble des informations sera archivé par catégorie ou par ordre alphabétique dans le *Dictionnaire encyclopédique de Jack & Zita* en fin de séquence. Des articles du dictionnaire seront produits pour chaque rubrique.

SÉANCE 3

Commencer
à se représenter
les espaces et
les récits enchâssés

Objectifs

- > Identifier les personnages et leurs particularités.
- > Se représenter les espaces.
- > Comprendre les actions, leurs liens et leurs enchaînements.

Matériel nécessaire

- > Les romans graphiques.
- > Affiches en couleur.

Temps et mise en place

Phase 1A : 15 à 20 min en individuel, puis en groupe classe.

Phase 1B : 20 min en binômes.

Phase 2 : 20 min en groupe classe.

Phase 3 : tout au long de la séquence.

Apprentissages

- Dissocier la lecture de l'ouvrage (inciter à la lecture, développer le goût) du travail pour apprendre à mieux lire et à mieux le comprendre.
- Découvrir l'univers de la série entre science-fiction, fantastique, merveilleux et Heroic fantasy.
- Comprendre l'histoire en identifiant les informations essentielles, en reliant les différents récits, en identifiant les personnages, leurs états et leurs motivations.

Franchir les difficultés du récit : narrations multiples et enchâssées, nombre de péripéties. Distinguer les informations essentielles des secondaires.

1 Lire, se représenter et comprendre les 2 chapitres suivants

A. Rappel de récit

Faire restituer l'action passée à l'aide de l'affichage de référence.

B. Lire et découvrir la suite

Demander de lire, sans autre consigne que le plaisir de la découverte de la suite de l'histoire, les 2 chapitres suivants (jusqu'à l'éboulement sur la porte intérieure de la Terre).



C. Lire et trier les résumés

Demander de relire pour mieux comprendre, puis effectuer l'exercice de l'annexe 5 permettant de travailler la restitution : retrouver les bons résumés et souligner dans les autres textes ce qui est faux.

Il est possible de proposer moins de résumés aux élèves moins compétents en lecture.

Synthèse collective permettant de reformuler l'histoire.

2 Continuer les relevés

À la suite des lectures du jour, la classe (les élèves se répartissent les tâches sur l'ensemble de la séquence) continue de mettre à jour les différents inventaires : archivage du déroulement de l'histoire avec des titres (annexe 4), les cartes personnages (N° 0...), le plan des espaces (chemin vers la porte d'Alfheim, puis vers Jotunheim...), les différents passages (porte d'Alfheim), les objets singuliers (rayon de champ de force de Randy).



SÉANCE 4

L'arrivée dans l'Entre-deux-Mondes

Objectifs

- > Comprendre les multiples actions parallèles, leurs liens et leurs enchaînements.
- > Se représenter les espaces.

Matériel nécessaire

- > Le roman graphique.
- > Annexe 5.
- > Affiches en couleur

Temps et mise en place

Phase 1A : 5 min en groupe classe.

Phase 1B : 10 min en individuel.

Phase 1C : 30 min.

Phase 2 : tout au long de la séquence.

Apprentissages

- Dissocier la lecture de l'ouvrage (inciter à la lecture, développer le goût) du travail pour apprendre à mieux lire et à mieux le comprendre.
- Comprendre l'histoire en repérant les récits parallèles, en les reliant, en identifiant les informations essentielles, les différents espaces, les personnages, leurs états et leurs motivations.

Identifier les états mentaux des personnages, comprendre le secret de Lilly et comprendre le procédé de narration, le retour en arrière (analepse).

1 Lire, se représenter et comprendre le chapitre suivant

A. Rappel de récit

Faire restituer l'action passée à l'aide de l'affichage de référence.

B. Lire la suite et restituer

Demander de lire, sans autre consigne que le plaisir de la découverte du chapitre.



Faire relire pour restituer oralement l'action par le groupe classe. Écrire au tableau les grandes lignes du déroulement. Noter également les différents états mentaux des personnages. Insister sur la compréhension de la ruse de Gigor le géant et du secret de Lilly en portant une attention particulière au procédé de narration : figuration du retour en arrière (souvenirs) par des bulles dessinées et reliées.

2 Lire à haute voix

A. Préparation en groupes

Par groupes de 4 (une personne par personnage), demander de lire à haute voix p. 130 à 153 (« Parce que c'est déjà fait. »). On ne lira pas l'intervention de N° 0 (vignette du bas à droite p. 137, 138 et 139). Méthode proposée :

- Répartition des personnages et lecture à haute voix totalement neutre afin de se mettre en bouche le texte et de travailler la diction et la fluidité.
- Relecture en cherchant les nuances de vitesse de la voix et en plaçant des silences.
- Relecture en cherchant à exprimer les états mentaux relevés dans la phase 1B.

Critères de réussite : respecter le texte, se faire entendre, jouer sur les silences et la vitesse de la parole, interpréter les états mentaux des personnages.

B. Présentation des productions

Chaque groupe présente sa lecture à la classe. Il est possible de projeter simultanément les pages de la BD sur écran (vidéoprojecteur, TNI...). Faire échanger sur le respect, le traitement des critères de réussite et sur les effets de sens produits.

En fonction du type d'informations dont ils sont responsables, les élèves complètent leur relevé : déroulement de l'histoire avec un titre, les cartes personnages (états mentaux, skeletos et néocrampes), le plan des espaces (chemin dans Jotunheim, Palais des anciens), les différents passages (petite porte créée par une graine dans le sous-sol de Lilly), les objets singuliers (clef de Jack ouvrant la porte du Palais des anciens, gant de déflagration de Zita).

SÉANCE 5

La traversée de Jotunheim et le secret de Lilly

Objectifs

- > Lire à haute voix son texte.
- > Identifier et interpréter vocalement les états mentaux des personnages.
- > Comprendre la ruse de Gigor et le secret de Lilly.

Matériel nécessaire

- > Le roman graphique, éventuellement reproduction numérique du passage lu pour projection.

Temps et mise en place

- Phase 1A : 5 min en groupe classe.
- Phase 1B : 15 min en groupe classe.
- Phase 2A : 30 min en groupes de 4.
- Phase 2B : 30 min en groupe classe.

Apprentissages

- Lire à haute voix en respectant le texte, en le faisant entendre et en interprétant les personnages (états physiques et mentaux).
- Chercher des effets de sens permettant d'affiner sa compréhension.

Identifier les états mentaux des personnages et les évolutions dans leurs relations, leurs actions. Comprendre comment les géants sont arrivés et ce qu'ils ont fait.

1 Lire, se représenter et comprendre le chapitre suivant

A. Rappel de récit

Faire restituer l'action passée à l'aide de l'affichage de référence.

B. Lire la suite et restituer

Demander de lire, sans autre consigne que le plaisir de la découverte du chapitre.



Faire relire pour restituer oralement l'action par le groupe classe. Écrire au tableau les grandes lignes du déroulement. Insister sur la compréhension des différents états mentaux des personnages et de leurs réactions, de l'histoire des géants (comment ils sont venus et ont semé la mort et la désolation), sur le rôle du cristal de saut, ce qu'est une idole, l'ouverture de la fin (héros et ennemis entrent dans le passage ouvert).

2 Créer une double page

Expliquer que, dans le roman graphique, certaines scènes sont présentées sur des doubles pages complètes. Montrer (projeter) les images de l'annexe 6. Faire chercher les raisons de ce choix de mise en page : spectacularisation, amplification, valorisation de l'étape et de l'ambiance, figuration plus détaillée de l'espace et des personnages, rythme de narration, pause narrative... Faire observer l'organisation, le rôle des petites cases : narration de ce qui s'est passé avant (cases en haut à gauche), suite (cases en bas à droite), zoom sur un personnage, son attitude et ses paroles.

Demander de réaliser une double page illustrant les éléments suivants (déterminés avec les élèves) :

- Sur la grande illustration : l'intérieur du Palais des anciens avec les piles de trésors et d'armes, la colonne et l'idole, les quatre personnages observant les frises sur les murs, les frises racontant l'arrivée des géants et leurs actions (en détail).
- Une ou plusieurs cases permettant de découvrir la suite : la découverte du cristal de saut.

Afficher les doubles pages et échanger sur la présence des éléments définis, les choix et les interprétations opérées.

3 Continuer les relevés

Déroulement de l'histoire avec un titre, les cartes personnages (états mentaux), le plan des espaces (l'intérieur du Palais des anciens), les différents passages (le passage ouvert par le cristal de saut), les objets singuliers (les frises, l'idole, le cristal de saut, la boîte actionnant le cristal de saut).

SÉANCE 6

Dans le Palais des anciens

Objectifs

- > Identifier une organisation spécifique formelle de la BD : la pleine double page.
- > Comprendre les états mentaux des personnages et leurs actions.
- > Comprendre les éléments de causalité de l'action et son déroulement.
- > Comprendre l'origine de la venue des géants (le cristal de saut) et la destruction qui a suivi.

Matériel nécessaire

- > Le roman graphique.
- > Les reproductions de doubles pages (annexe 6).
- > Une feuille A4 par élève (format paysage).
- > Matériel pour dessiner.

Temps et mise en place

- Phase 1A : 5 min en groupe classe.
- Phase 1B : 15 min en groupe classe.
- Phase 2 : 45 min en groupe classe.
- Phase 3 : tout au long de la séquence.

Apprentissages

- Construire un regard formel, esthétique sur la réalisation d'une BD.
- Comprendre que la forme nourrit le sens.
- Distinguer les informations essentielles des secondaires, mais éprouver l'importance de « ce secondaire » en matière d'interprétation, d'ambiance, de choix.

Franchir les difficultés du récit : narrations multiples et enchâssées, nombre de péripéties, représentation des espaces, choix des géants de repartir sans se battre.

1 Lire, se représenter et comprendre le chapitre suivant

A. Rappel de récit

Faire restituer l'action passée à l'aide de l'affichage de référence.

B. Lire la suite et restituer

Demander de lire, sans autre consigne que le plaisir de la découverte du chapitre suivant.



Faire relire pour restituer oralement l'action par le groupe classe. Écrire au tableau les grandes lignes du déroulement. Insister sur la compréhension des étapes de la poursuite et des lieux, de la dernière escale de Zita avant de revenir sur terre.

2 Débattre sur la fin de l'histoire

Expliquer qu'un débat va être organisé pour comprendre pourquoi les géants repartent sans se battre. Demander de répondre individuellement par écrit en retournant au texte et en justifiant ses propos. Organiser un débat interprétatif avec le groupe classe.

Demander de reprendre individuellement son écrit (en dessous du précédent) et de faire évoluer sa réponse en fonction des avancées du débat. Au cours du débat, aborder les valeurs développées dans l'ouvrage : l'importance du collectif face à l'individualisme, la solidarité entre des individus aux origines diverses, l'altruisme, la générosité, le pacifisme et l'arrêt des conquêtes, le courage, la responsabilité, la prise de risque, apprendre de ses erreurs, la sincérité, suivre ses convictions et ce qui est juste, la déconstruction des stéréotypes de genre.

SÉANCE 7

Guerre et paix, ou pourquoi les géants font-ils demi-tour ?

Objectifs

- > Comprendre comment chaque personnage se retrouve sur terre pour la scène finale.
- > Identifier les espaces et le trajet effectué avec le cristal de saut.
- > Comprendre l'argumentaire de Jack et pourquoi les géants décident de repartir.

Matériel nécessaire

- > Le roman graphique.

Temps et mise en place

Phase 1A : 5 min

en groupe classe.

Phase 1B : 15 min

en groupe classe.

Phase 2 : 40 min.

Apprentissages

- Construire des compétences réflexives permettant :
 - de développer une exigence personnelle, intentionnelle de lecture,
 - de développer des stratégies de compréhension,
 - de réguler sa lecture.
- Prendre la parole au sein d'un grand groupe pour exposer clairement son point de vue.
- Argumenter ses propos.

1 Lire et comprendre l'épilogue

Demander de lire, sans autre consigne que le plaisir de la découverte de l'épilogue.



Faire restituer oralement l'action par le groupe classe. Insister sur l'identification de la fin ouverte.

2 Finir les relevés, mettre en forme et éditer le *Dictionnaire encyclopédique de Jack & Zita*

A. Finir les relevés

En fonction du type d'informations dont ils sont responsables, les élèves complètent leur relevé en reprenant les 5 derniers chapitres : déroulement de l'histoire avec un titre par chapitre, les cartes personnages en annexe 2 (états mentaux, personnages rencontrés au cours des différents sauts dans l'espace, N° 10 et les autres robots, Mindy), le plan des espaces (les quatre lieux de l'espace rencontrés pendant les sauts, la ville et le glacier), les différents passages (illustrations des passages ouverts par le cristal de saut, par exemple p. 212, la porte de la Terre vue du Monde des Hommes), les objets singuliers (pâte à porte, gant de Lilly donné par Zita, robot géant de Zita, clefs du vaisseau de Pipeau).

B. Finir l'écriture

Finaliser l'écriture. Produire les articles du dictionnaire en utilisant le modèle donné en annexe 7.

C. Ajouter une rubrique : les onomatopées

Les onomatopées sont la bande-son de la bande dessinée, un assemblage de lettres imitant phonétiquement un bruit, un son.

Montrer les reproductions des onomatopées (carnet de lecture, p.6).

Distribuer une image à chaque élève. En groupe classe, demander à chacun de bruyé son image, d'expliquer ce qu'elle exprime, puis rechercher une catégorisation en fixant les reproductions au tableau : bruits, cris, expressions (oh hisse, zoum, ramdam...), proche d'un verbe en français ou en anglais (lâche, kroull, pouss, swing...).

Cette activité peut être réalisée au cours d'une séance séparée en fonction du temps consacré au projet. Dans ce cas, on demandera aux élèves de réaliser le relevé.

D. Éditer le *Dictionnaire encyclopédique de Jack & Zita*

Faire organiser les rubriques et éditer les textes. Imprimer.

Ajouter la couverture (annexe 9).

Faire reproduire un dictionnaire pour chaque élève. Communication aux familles.

SÉANCE 8

Épilogue de l'histoire et du projet de lecture

Objectifs

- > Approfondir sa compréhension de l'histoire.
- > Produire un article de dictionnaire.

Matériel nécessaire

- > Le roman graphique.
- > Annexes 2, 7 et 9.
- > Ordinateurs et logiciel de traitement de texte, imprimante.

Temps et mise en place

Phase 1 : 10 min
en groupe classe.

Phase 2A : selon l'avancée des écrits.

Phase 2B : selon l'avancée des écrits.

Phase 2C : 20 min.

Phase 2D : tout au long de la séquence.

Apprentissages

- Connaître l'univers de la série, entre science-fiction, fantastique, merveilleux et Heroic fantasy.
- Comprendre l'histoire en identifiant les informations essentielles, en reliant les différents récits, en identifiant les personnages, leurs états et leurs motivations.
- Produire un article de dictionnaire.
- Communiquer le projet.