

Tintinologue, oui ou non?

(groupe d'âge visé : pour les adolescents)

Beaucoup de jeunes ont lu les aventures de Tintin. Les grands fans de Tintin sont surnommés avec affection les « Tintinologues », d'où le titre du programme.

Ce programme est parfait pour tous les amateurs de Tintin et de la bande dessinée. Il consiste principalement en un jeu-questionnaire basé sur les diverses aventures de Tintin et ses comparses. Puis, les participants pourront voter sur la scène la plus cocasse des aventures de notre reporter et de son fidèle compagnon, Milou. Vous pouvez présenter une sélection des aventures de Tintin en format papier (livres) et en format audiovisuel (vidéo ou DVD avec DVP (droits de visionnement public), naturellement).

Livres

- Collection *Les aventures de Tintin* par Hergé
- Êtes-vous Tintinologue?* (François Hébert)
- Hergé : l'homme de la bande dessinée, 1983-2003* (chez Casterman)
- Hergé : les débuts d'un illustrateur, 1922-1932* (chez Casterman)
- Tintin : le rêve et la réalité; l'histoire de la création des aventures de Tintin* (Michael Farr)
- Comment naît une bande dessinée : par-dessus l'épaule d'Hergé* (Philippe Goddin)

De plus, préparez un présentoir de livres et de ressources appropriées.

Hergé et Tintin

Commencez le programme en parlant de Georges Remi (Hergé) et des albums (*Les aventures de Tintin*) qu'il a créés. Vous pouvez aussi discuter de la bande dessinée. Assurez-vous de mentionner les faits qui se retrouveront dans votre jeu-questionnaire.

Le jeu-questionnaire

Matériel

Livres : *Les aventures de Tintin* (Hergé) et *Êtes-vous Tintinologue?* (François Hébert)

Le jeu

La personne responsable du jeu-questionnaire choisit des questions du livre mentionné ci-dessus (ou bien en compose une série à partir d'événements, personnages et détails des albums de Tintin). Dans le livre ci-dessus, on retrouve une cinquantaine de questions pour les 11 premiers albums de Tintin. Vous pouvez ajouter des questions qui feront un retour sur votre présentation initiale – la vie de Georges Remi (Hergé) et de la bande dessinée. Ces

questions feront appel à la mémoire, à l'esprit d'observation et à l'imagination des participants.

Déterminez un temps limite pour le jeu-questionnaire. Lorsque ce temps sera écoulé, et s'il reste plus d'un joueur, transformez le jeu-questionnaire en un jeu-questionnaire de vitesse. Le participant qui répondra correctement à la question le plus rapidement sera déclaré « Grand Tintinologue ». Offrez une « médaille » au gagnant.

Activité : La scène la plus cocasse

Matériel : plusieurs exemplaires de certains titres des aventures de Tintin

Choisissez quelques scènes cocasses dans les différents titres (3 ou 4) de la série de Tintin. Présentez ces scènes aux participants et demandez-leur de choisir la scène qu'ils trouvent la plus drôle et d'expliquer pourquoi. Lorsque tous les participants auront fait leur choix, inscrivez-les à un tableau. La scène ayant reçu le plus de votes sera ainsi nommée « la plus cocasse ».

Vidéo ou DVD (si désiré, et si le temps le permet) :

Choisissez un des titres de la série et présentez-en un court extrait au groupe. Assurez-vous de choisir un vidéo ou DVD ayant des DVP (droits de visionnement public).