

Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

Enfantillages

10 films d'animation

DVD 1

Avec le concours
de l'Agence du Court métrage
et du CAVILAM



Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

Enfantillages

10 films d'animation

Livret pédagogique

Conception et réalisation

Michel Boiron et Tatiana Bésory (CAVILAM)

Rédaction

Fiches cinéma : Cécile Giraud, Donald James, Bartłomiej Woznica (Agence du court-métrage)

Fiches pédagogiques : Stéphanie Bara, Tatiana Bésory, Michel Boiron, Frédérique Gella, Marjolaine Pierré (CAVILAM)

Coordination

Elyane Daniel (Sous direction du français, Audiovisuel éducatif)

Juin 2008



Apprendre le français
Apprendre à regarder consciemment
Apprendre à apprendre
Découvrir l'univers des films d'animation

Après la série de DVD *Courts de récré* et *Étrangement courts*, destinée à l'apprentissage du français à travers l'introduction des courts métrages dans la classe, *Enfantillages* vient proposer une nouvelle sélection de films d'animation pour l'apprentissage de la langue française par les plus jeunes. Ces 10 films ouvrent de nouvelles voies pour faire entrer dans les classes de français des documents originaux, contemporains et motivants tout en attirant l'attention de ce public sur un univers artistique particulièrement créatif, le film d'animation.

Cette création participe de la promotion du cinéma français dans le monde initiée par la Direction de l'audiovisuel extérieur du ministère des Affaires étrangères et européennes qui diffuse auprès des services de coopération et d'action culturelle le coffret *Résolument animés*, exclusivement consacré aux courts métrages.

Ce projet a pu voir le jour grâce à la collaboration de la Direction de l'audiovisuel extérieur avec la CITIA, organisateur du Festival International du Film d'Animation d'Annecy, référence mondiale pour le cinéma d'animation et lieu de révélation des créateurs de demain, en association avec la Direction de la coopération culturelle et du français.

De cette sélection de soixante courts métrages, deux programmes de dix films chacun ont été sélectionnés et sont proposés aux enseignants : *Enfantillages* destiné au jeune public et *Génération animée* pour les publics adolescents et adultes.

Les dix films d'animation choisis pour *Enfantillages* s'adressent en priorité aux enfants à partir de 7 ans mais leur inventivité séduira un public beaucoup plus large. Ils explorent la créativité débordante des jeunes réalisateurs français dans des registres humoristiques ou parodiques et dans des styles et formes très différents. Ils composent un florilège surprenant qui mêle drôlerie, humour, poésie, merveilleux et réflexions sur l'environnement, la société, les rapports humains.

Réalisé par l'équipe du CAVILAM, l'accompagnement pédagogique propose d'une part des activités d'apprentissage de la langue française adaptées à l'âge des publics visés aux niveaux A2 (élémentaire) et B1 (intermédiaire) en fonction des niveaux du Cadre commun européen de référence avec une fiche de travail pour les apprenants. Conçu par l'Agence du court métrage, cet accompagnement consiste, d'autre part, à diffuser une approche de l'image permettant une observation et une compréhension du langage cinématographique avec des passerelles invitant à explorer des chemins de traverse entre les films, tout en s'appuyant sur un glossaire spécialisé au cinéma. Le livret est inséré dans la partie rom du DVD et également en téléchargement sur le site du ministère.

Le sous-titrage des films en français facilite la compréhension des dialogues pour les publics imparfaitement francophones. Les sous-titrages en anglais, arabe, espagnol et portugais donnent l'accès de ces films à des publics spécifiques, comme les élèves des classes bilingues ou spécialisées dans l'apprentissage simultané ou consécutif de plusieurs langues vivantes.

Nous tenons à remercier le Festival International du Film d'Animation d'Annecy et l'ensemble des personnes ayant contribué à rendre possible ce projet et en particulier les réalisateurs et producteurs des films.

Bonne découverte et bon travail dans l'immanquable plaisir que ces films d'animation vont vous procurer et que vous allez pouvoir faire partager !

Elyane Daniel

Ministère des Affaires étrangères et européennes
Direction de la coopération culturelle et du français
www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif

Sommaire

(Vous pouvez accéder directement aux parties de votre choix en cliquant sur leur titre)

Films d'animation en classe, mode d'emploi	6
Quelques remarques simples pour utiliser les films d'animation en classe de français	9
Caractéristiques d'un film	9
Suggestions de tâches simples	10
Glossaire à propos du cinéma	11
Passerelles	14
Tableau synoptique	16
Cadre européen commun de référence pour les langues	19
7 tonnes 2 de Nicolas Deveaux (2'40)	21
Entre deux miettes de Sylvain Ollier (5'13)	33
Versus de François Caffiaux, Romain Noël, Thomas Salas (5'40)	45
Le trop petit prince de Zoia Trofimova (7')	61
La queue de la souris de Banjmain Renner (4'09)	75
Le loup blanc de Pierre-Luc Granjon (8'30)	91
La belle au bois d'or de Bernard Palacios (12'50)	109
Pamplemousse de Coralie Van Rietschoten (6'35)	125
Premier voyage de Grégoire Sivan (10')	137
La Saint Festin d'Anne-Laure Daffis, Léo Marchand (15'30)	153
Les partenaires du projet	172
Diffusion : mode d'emploi	174

FILMS D'ANIMATION EN CLASSE, MODE D'EMPLOI

Qu'est-ce que l'animation ?

L'animation consiste à donner l'illusion d'un mouvement à l'aide d'une suite d'images. Ces images peuvent être dessinées, peintes, découpées, photographiées, numériques, etc.

Les films d'animation sont, tout d'abord, des œuvres cinématographiques destinées à être projetées dans une salle de cinéma. Nous allons les faire entrer dans le contexte de l'apprentissage de la langue tout en cherchant le plus possible à mettre en valeur et à faire découvrir aux élèves les caractéristiques constitutives et artistiques de chaque film.

Le public cible est a priori constitué d'élèves en milieu scolaire. En conséquence, les activités proposées tiennent compte du niveau linguistique en français et de l'âge de ce public.

Les quatre domaines de compétence sont exercés, compréhensions et productions orales et écrites. Les exercices et les tâches proposées intègrent le plus possible une démarche de compréhension de l'univers cinématographique.

Un dossier pédagogique est consacré à chaque film.

Chaque dossier se découpe en deux niveaux :

- A2 : la fiche professeur et la fiche élève,
- B1 : la fiche professeur et la fiche élève.

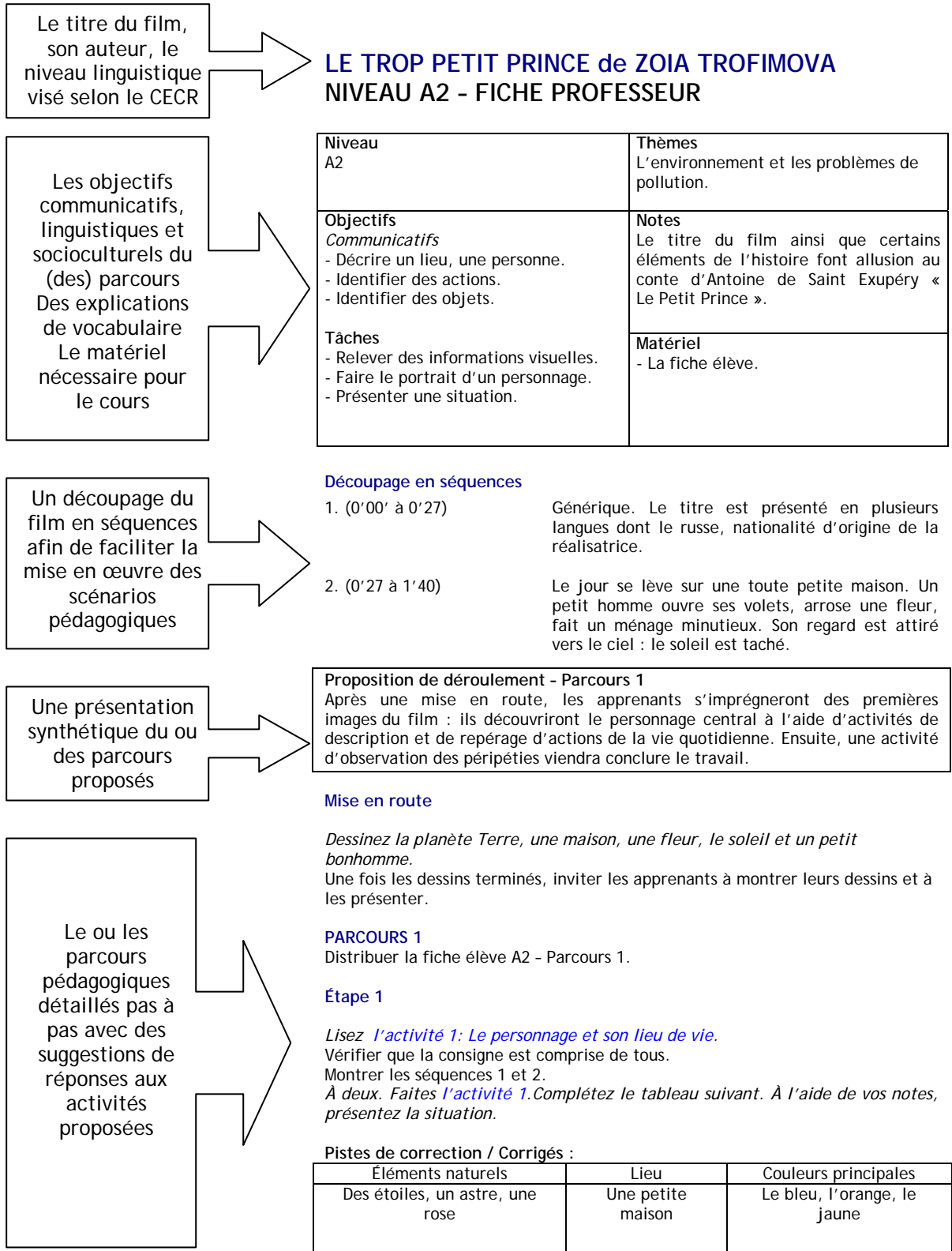
(NB : nous proposons souvent plusieurs parcours conçus pour une unité de cours de 45 à 50 min.)

Chaque fiche professeur comprend trois parties :

- la fiche technique du film, le cas échéant la transcription des dialogues ;
- une approche cinématographique du film réalisée par l'Agence du Court métrage avec la transcription des dialogues, une analyse filmique et des suggestions d'activités centrées sur l'observation des films ;
- des parcours pédagogiques élaborés par le CAVILAM avec des fiches professeurs et des feuilles de travail directement photocopiables et utilisables en classe. Les fiches au format .doc sont modifiables et permettent ainsi l'ajout des consignes dans la langue maternelle de l'élève afin de faciliter la compréhension.

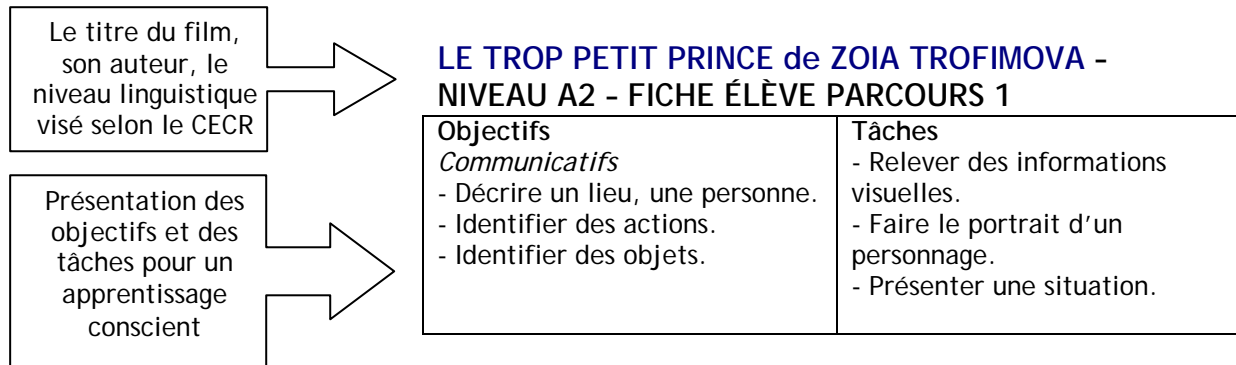
Il nous semble également possible et pertinent de visionner les films et de discuter en langue maternelle avec les élèves de leurs réactions et de leur compréhension. La priorité est de créer l'envie de rencontrer des films (français et en français) et de placer les élèves en situation de spectateurs conscients.

Les fiches professeurs sont construites sur le principe suivant :



Les fiches élèves

Les fiches élèves sont dupliquées et distribuées aux élèves. Elles constituent une feuille de travail à compléter. Des suggestions de réponses sont proposées dans la fiche professeur.

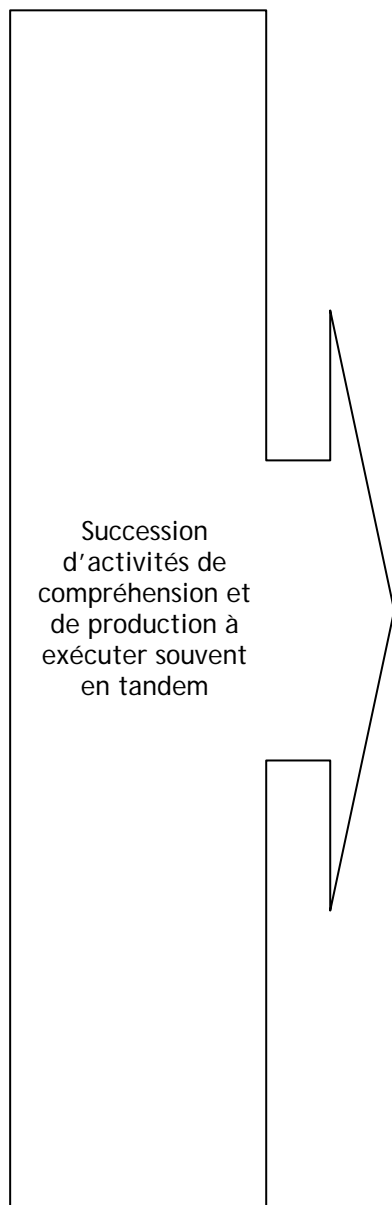


Activité 1 - Le personnage et son lieu de vie.

Complétez le tableau suivant.

Éléments naturels	Lieu d'habitation	Couleurs principales

À l'aide de vos mots trouvés dans le tableau ci-dessus, présentez la situation.



Activité 2 - Les activités du personnage.

Cochez les bonnes réponses.

Que fait le personnage le matin ?

- Il ouvre ses volets.
- Il fait son lit.
- Il arrose une fleur.
- Il fait de la gymnastique.
- Il passe l'aspirateur.
- Il se lave.

Activité 3 - Les différentes techniques du personnage pour effacer la tache.

Cochez les techniques utilisées par le personnage dans le film. Trouvez ce que le personnage n'utilise pas.

- un seau d'eau
- une éponge
- une échelle
- un balai
- une gomme
- un chiffon

QUELQUES REMARQUES SIMPLES POUR UTILISER LES FILMS D'ANIMATION EN CLASSE DE FRANÇAIS

Un film d'animation est une œuvre cinématographique courte, en général de quelques minutes seulement. C'est donc par sa durée un support facile d'utilisation en classe car l'œuvre peut être visionnée en entier dans une séance de cours de 45 minutes ou 1h30.

Pour l'enseignant et pour l'élève, chaque élément constituant du film est une piste possible d'approche de l'œuvre.

Le cours sera élaboré en fonction d'une succession de tâches que l'on peut classer en quelques catégories :

- observer, repérer, identifier des éléments constitutifs d'un film et développer la capacité à désigner, à nommer ces éléments en français ;
- émettre des hypothèses sur le contenu d'un film à partir d'un extrait ou d'un des éléments constitutifs d'un film ;
- réagir, prendre position, exprimer une opinion par rapport au film ;
- créer, produire des jeux de rôles, des images, des textes, des objets à partir du film ;
- faire des recherches documentaires pour en savoir plus sur l'auteur, les acteurs ou sur le sujet traité dans le film.

CARACTERISTIQUES D'UN FILM

Regarder un film de façon active, c'est être conscient de ce que l'on voit, entend ou lit. C'est aussi pouvoir identifier la manière dont le sens se construit.

Un film est un *produit collectif* complexe dont la réussite dépend de nombreux métiers et savoir-faire : la production (le financement, la distribution du film, etc.), la réalisation (la mise en scène, la direction d'acteurs, etc.), le choix du sujet, du scénario (original, adaptation d'une œuvre littéraire, etc.), les dialogues, le choix des acteurs, la distribution des rôles, le jeu et l'interprétation des acteurs, la prise de vues, la prise de son, le script, le découpage du film, la lumière, le montage des séquences, la conception de la bande son, la musique etc.

Un film est constitué d'une succession de séquences qui représentent des sous-unités du récit. Chaque séquence peut a priori être utilisée comme point de départ pour entrer dans le film.

La diversité des approches pédagogiques permet de travailler soit avec le film dans son intégralité, soit à partir d'une séquence avant le visionnage du film entier, les effets de surprise et l'intérêt des élèves sont conservés.

Un film se définit par la combinaison d'une bande son et d'une bande image.

La bande son comprend tout ce qui est entendu : voix, dialogues, musique, bruits mais également les silences. Elle assure le lien entre les images.

La bande image correspond à tout ce qui est vu. Si l'on fait une liste non exhaustive, les images peuvent être des dessins, des dessins animés, des images créées par ordinateur, des prises de vues réelles, des combinaisons de prises de vues réelles et d'effets spéciaux, etc.

On voit des lieux, des personnes, des animaux, des objets, qui interagissent dans une succession d'actions. On voit aussi très souvent des textes écrits.

La relation entre ce qui est entendu et ce qui est vu est essentielle pour la construction du film et sa compréhension. La succession des séquences images en association avec la bande son constitue la narration. Les informations linguistiques ne sont qu'une petite partie du contenu.

D'autres éléments constitutifs de l'image viennent contribuer à la création du sens : les mouvements de caméra, l'angle de vue, la lumière, les couleurs, le flou et le net, ce qui est dans le champ de vision et ce qui est hors champ (que l'on ne voit pas), le rythme des séquences.

SUGGESTIONS DE TACHES SIMPLES

Le défi pédagogique consiste ici à définir des activités à la fois intéressantes et adaptées à l'âge et aux connaissances linguistiques des élèves.

Dans le cadre scolaire, les enfants du collège et du lycée atteignent en général le niveau A2 (élémentaire) et B1 (intermédiaire).

Exemples de tâches pour le niveau A2

- Les élèves font un dessin qui résume le mieux le film pour eux. Ils écrivent le titre du film sous le dessin. Afficher les dessins dans la classe.
- Les élèves dessinent les personnages principaux du film et les colorient. Ils font une carte d'identité des personnages.
- Les élèves identifient la présence d'objets du film dans une liste proposée par le professeur.
- Proposer une liste d'instruments de musique. Les élèves identifient les instruments présents dans la musique du film...
- Les élèves retrouvent qui dit quoi dans un dialogue du film.
- Résumer le film en quelques phrases simples et les proposer aux élèves en désordre. Les élèves doivent remettre les phrases dans l'ordre en accord avec le déroulement du film.
- A partir d'un extrait de la bande son, les élèves imaginent ce que l'on voit (éventuellement le dessiner, ou discuter en langue maternelle).
- A partir d'une séquence du film présentée sans le son, les élèves imaginent ce que l'on entend (peut se faire en langue maternelle), puis on regarde la séquence avec le son.
- Regarder une séquence du film. Les élèves imaginent ce qui précède ou ce qui suit (peut se faire aussi en langue maternelle). Visionner ensuite le film en entier.

À un niveau B1

- Les élèves regardent le film et doivent indiquer quelles affirmations sont vraies et fausses parmi celles proposées par le professeur.
- Les élèves imaginent et proposent une suite d'une séquence du film.
- Les élèves doivent formuler leur opinion sur la fin du film choisie par le réalisateur et proposer une autre fin possible.
- Les élèves identifient et présentent les conséquences d'un événement sur les personnages du film (par exemple, le métro s'arrête à la station fantôme et tous les passagers descendent...)
- Les élèves imaginent et jouent un dialogue à partir d'une scène du film.
- Les élèves rédigent une courte critique du film à partir d'exemples de critiques.

Les pistes sont multiples mais il faut être vigilant. Il vaut mieux voir plusieurs films et limiter les tâches pour chaque film que visionner un film et assaillir les élèves avec des exercices. Les courts métrages doivent avant tout rester un moment de cinéma partagé.

Bon travail !

Edit : CAVILAM

GLOSSAIRE

Les astérisques dans les fiches renvoient à des notions dont la signification est évoquée ci-dessous :

2D : le cinéma d'animation comprend deux grandes familles, la 2D et la 3D. En 2Dimensions, l'animateur travaille sur une surface plane (feuille de papier, cellulo ...). La 2D comprend les techniques du dessin animé, l'image de synthèse en 2D, l'écran d'épingles, le sable, les papiers découpés, les silhouettes, le dessin ou peinture sur pellicule.

3D : contrairement à la 2D, en 3Dimensions, le travail se fait dans l'espace réel ou virtuel. Elle comprend les techniques de l'image de synthèse en 3D, les marionnettes animées et la pâte à modeler.

Animation : équivalent de la réalisation pour le cinéma de prise de vue réelle mais contrairement à cette dernière, la technique d'enregistrement des images est faite image par image ; les principales familles du cinéma d'animation sont constituées par le dessin animé, les marionnettes animées, la pâte à modeler, la pixillation, l'image de synthèse en 2D et 3D, l'écran d'épingles, le sable, les papiers découpés, les silhouettes, le dessin ou la peinture sur pellicule ...

Animateur : réalisateur de film d'animation. Pour le dessin animé et l'image de synthèse, dessinateur chargé de mettre au propre les dessins de base. Sur un court métrage, l'animateur est souvent le réalisateur. Sur un long métrage, le réalisateur dirige les animateurs dont chacun a une tâche spécifique (un personnage particulier, un élément de décor,...)

Bande son : d'un point de vue technique, partie de la pellicule qui comporte les éléments sonores du film. Les bandes son sont apparues en 1927 avec le premier film sonore, *Le chanteur de jazz*. D'un point de vue narratif, la bande son comprend tous les éléments sonores du film : les voix, les bruitages, les sons d'ambiance et la musique.

Burlesque : c'est un genre cinématographique qui trouve ses origines dans la tradition théâtrale de la commedia dell'arte, du cirque et du music-hall, tradition à laquelle il emprunte la pratique de l'improvisation apportant une fraîcheur, une spontanéité et une énergie particulières. Typique de l'ère muette (Charlie Chaplin, Harold Lloyd, Buster Keaton) des années 1910 à 1930, il n'y est pour autant pas cantonné : certains films de Jacques Tati, Pierre Richard ou de Jackie Chan peuvent tout à fait être décrits comme burlesques. Dénué de logique psychologique, jouant sur des chutes, des bagarres, des poursuites, des chocs, le gag repose sur un comique physique et souvent violent qui joue toujours sur les rapports entre le personnage et l'espace qui l'entourne.

Cadre : limite du champ visuel enregistré sur le film ; le rectangle qui délimite ce qui est visible sur l'écran. Le hors cadre est ce que l'on ne voit pas sur l'image.

Carton : se dit aussi « intertitre ». C'est un texte filmé (le mot « carton » fait référence au support du texte que l'on filmait aux débuts du cinéma) utilisé pour transcrire les dialogues (dans le cinéma muet) ou pour apporter un supplément d'information à l'image.

Champ / Contre-champ : utilisé au montage, le champ / contre-champ permet de montrer en alternance les deux côtés d'une scène (une scène de dialogue ou un duel par exemple).

Découpage : morcellement de la continuité de la mise en scène en différents plans.

Film noir : genre cinématographique apparu dans les années 1940 et découlant du roman noir (ex. : *Le faucon maltais* (1941) de John Huston avec Humphrey Bogart, adapté du roman noir éponyme de Dashiell Hammett). Le film noir met en scène un personnage (un détective le plus souvent ou une personne prise malgré elle dans une enquête) embarqué dans des situations où le meurtre, l'infidélité, la trahison, la jalousie, le fatalisme sont les motifs principaux.

Fondu : action d'obscurcir ou d'éclaircir progressivement l'image (« fermeture ») ou de la faire progressivement apparaître (« ouverture »). On dit aussi fondu au noir ou fondu au blanc selon qu'on obscurcit ou éclaircit l'image.

Focale : la distance focale est une mesure optique qui permet de qualifier les objectifs photographiques utilisés sur les caméras. On distingue souvent les courtes focales (grand angle) et les longues focales (téléobjectif). L'effet de la courte focale est d'embrasser une vaste portion du champ visuel. Elle permet ainsi un cadrage large d'objets rapprochés dont on ne peut pas s'éloigner ou de filmer un paysage dans son ensemble sous la forme d'un panorama. L'effet de la longue focale est inverse. Elle rapproche les objets ou plus précisément, permet un cadrage beaucoup plus serré en limitant le champ visuel.

Fondu enchaîné : surimpression d'une fermeture et d'une ouverture en fondu, ayant pour effet de faire disparaître une image et de faire apparaître simultanément la suivante.

Gros plan : focalisation sur une partie d'un objet ou d'un personnage (ex. : visage, main...).

Mickey-mousing : c'est une technique de composition par laquelle le compositeur de la musique du film souligne très précisément chaque action du film : le moindre événement à l'image est illustré par de la musique ou des bruitages. Cette dénomination est un hommage au style musical des dessins animés de Mickey Mouse du réalisateur américain Walt Disney.

Mixage : mélange et équilibrage, en auditorium (studio d'enregistrement), des différentes bandes son (paroles, musiques, bruits).

Montage : opération consistant à assembler les plans bout à bout et à en affiner les raccords.

Mouvements de caméra : 1. *panoramique* : mouvement de rotation de la caméra autour de son axe
2. *travelling* : déplacement de la caméra *avant*, *arrière*, *latéral* ou *panoté* (mouvement de la caméra accompagné d'un panoramique)

Ouverture à l'iris : équivalent d'une ouverture au noir (cf. **Fondu**), mais opérée par un diaphragme dont on voit le cercle s'agrandir progressivement à partir du centre ou d'un point de l'image. Très utilisé dans le cinéma muet, en particulier chez Chaplin.

Photogramme : le cinéma filme à la vitesse de 24 images par seconde ; dans une seconde, il y a donc 24 images donc, 24 photogrammes.

Plan : prise de vue sans interruption, c'est l'unité de base du langage cinématographique.

Différents plans sont associés au montage pour constituer une séquence.

On distingue :

- *le plan rapproché* : plan cadrant les personnages au niveau de la taille ou de la poitrine,
- *le plan général* : plan qui situe l'action en cadrant les personnages avec le décor dans lequel ils se situent,
- *la plongée* : procédé qui consiste à filmer un plan du haut vers le bas (le contraire est la contre-plongée).

Raccord : façon de faire se succéder deux plans au montage.

1. *Raccord de plan* : mode de liaison entre deux plans successifs visant à préserver l'impression de continuité malgré la coupe entre ces deux plans. L'effet de raccord est généralement prévu à la prise de vue et travaillé au montage, par exemple raccord dans le mouvement, le regard, sur la lumière, la couleur, la composition de l'image, du décor, le son...

2. *Raccord dans l'axe* : montage de deux plans successifs filmés dans le même axe, mais à des distances différentes du sujet.

3. *Plan raccord* : plan bref tourné en supplément pour assurer la continuité entre deux plans difficilement raccordables.

4. *Faux raccord* : effet de discontinuité obtenu par la mise en évidence, délibérée ou non, d'un changement de plan.

Road-movie : genre cinématographique qui se traduit littéralement par « film sur la route ». Le road movie est intimement lié à l'idée du rêve américain et c'est sans doute pourquoi les films qui ont marqué le genre ont été produits aux Etats-Unis (ex : *Easy Rider* de Dennis Hopper, 1969 ; *Paris, Texas* de Wim Wenders, 1984 ; *Un monde parfait* de Clint Eastwood, 1993). Le lieu de l'action est la route elle-même, elle est même le moteur de l'action. Les road-movies nous présentent souvent une

quête initiatique des personnages, qui vont grandir au fil de leurs rencontres et de leurs expériences et devenir « adulte ». La route peut être vue comme une métaphore de la vie, avec le temps qui file, la croisée des chemins ou les voies sans issues, un lieu propice à l'errance, à l'exil ou à l'exercice de la liberté.

Séquence : série de plans continus qui forment une unité narrative. Équivalent du chapitre en littérature.

Son diégétique : son faisant partie de l'action, de l'univers construit par la narration, et pouvant donc être entendu par les personnages du film. On parle par opposition de musique extra-diégétique, musique que seuls les spectateurs perçoivent.

Split-screen : anglicisme traduit en français par écran divisé, est un effet consistant à diviser l'écran en plusieurs parties. Chacune de ces parties présente des images distinctes : plusieurs scènes différentes, ou bien plusieurs perspectives différentes d'une même scène. Dans ce dernier cas, il permet d'avoir simultanément plusieurs points de vue (dans les deux sens de l'expression) sur un événement. C'est une technique de narration qui a été popularisée par les films du réalisateur américain Brian de Palma (ex : *Phantom of the Paradise*, 1974)

Voix-off : procédé de narration qui consiste à intégrer sur la bande-son une voix qui n'appartient pas à l'action qui nous est présentée à l'écran. C'est souvent la voix du narrateur (ex : *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Jean-pierre Jeunet, 2001)

Zoom : objectif à focale variable. Également appelé « travelling optique ». Un zoom permet d'obtenir rapidement le cadrage large ou serré que l'on souhaite depuis l'endroit où l'on est.

Edit : Agence du Court Métrage
Juin 2008

PASSERELLES

Un court métrage voyage rarement seul. Ainsi, dès la première séance publique de cinéma, le 28 décembre 1895, les spectateurs du Grand Café de Paris se sont vu proposer non pas un film, mais un programme de courts métrages.

Dix films constituent le programme *Enfantillages*. Parmi ces films circulent des objets, des idées, des lieux, des thèmes, des techniques. Comme des invitations à explorer des chemins de traverse, à jeter des passerelles, saisir des échos entre des œuvres, au premier abord, fort distinctes.

Voici quelques pistes d'association des films que nous vous proposons de découvrir.

Apesanteur

Le film d'animation permet de s'abstraire des lois de la pesanteur, ce qui n'est pas permis au cinéma en prise de vue réelle. Les films en jouent souvent avec jubilation. C'est la trame même de *7 tonnes 2*. La quasi-totalité des gags de *Versus* fonctionnent eux aussi sur ce principe, qu'on retrouve très souvent dans les dessins animés. Dans *Entre deux miettes*, c'est un des deux protagonistes qui se retrouve collé au « plafond » avant d'y entamer une course folle sous la pression d'un aspirateur.

Film dans le film

Le cinéma fait partie intégrante du paysage des spectateurs mais aussi, des créateurs. Certains films en rendent compte en l'intégrant au cœur même de leur dispositif. Le prince charmant des contes revient dans *La belle au bois d'or* sous les traits d'une vedette de cinéma. Dans *Premier voyage*, les souvenirs du père nous sont présentés sous les traits d'un film muet. Le cinéma devient même le décor de *La Saint Festin*, puisqu'on y voit le personnage principal évoluer en surimpression de vieux films super 8.

Relecture des classiques

On reconnaît quelques histoires ou personnages célèbres de la littérature et du cinéma qui nous sont présentés ici sous un jour nouveau. « La belle au bois dormant » devient dans le film de Bernard Palacios *La belle au bois d'or* dont personne ne vient troubler le sommeil. « Le petit prince » de Saint-Exupéry est relu sous un angle écologique dans *Le trop petit prince*. *La queue de la souris* revisite les Fables de La Fontaine. La créature de Tanaka Tomoyuki, Godzilla (cf. Notes de *Versus*) vient mettre un terme au carnage de *Versus*. *La Saint Festin* quant à elle, repose sur les larges épaules de la figure de l'ogre, même si celui-ci se trouve être édenté.

Dessin d'enfant

Hommage discret à l'enfance de l'art ou retour des réalisateurs sur leurs premiers pas d'artiste : les dessins d'enfant peuplent quelques-uns des films de la sélection. Ainsi, ce sont eux qui font l'ouverture de *Le loup blanc*. Mais on les retrouve aussi dans *Pamplemousse*, *La Saint Festin* ou encore dans *Premier voyage*.

Disproportion

Le rapport d'échelle est souvent vecteur de comique ou de spectaculaire. Ainsi, dans *7 tonnes 2*, où un éléphant, animal de taille qu'on ne saurait qualifier de modeste, est mis en scène sous une verrière aux dimensions qu'on imagine gigantesque. Dans *Versus*, l'absurdité de la bataille que se livrent les deux camps est soulignée à la fin du film par un brusque changement d'échelle avec l'entrée en scène de Godzilla (cf. Notes de *Versus*) qui balaie l'objet de la lutte d'un tour de main. Tout le film *Entre deux miettes* joue sur la disproportion de taille entre les protagonistes et la chambre dans laquelle ils évoluent. La fragilité du petit rongeur dans *La queue de la souris*, est soulignée lorsque la souris se trouve devant le lion dont le pelage noir vient alors boucher la totalité de l'image. *Le trop petit prince*, quant à lui, n'a qu'à tendre le bras pour toucher les étoiles et leur redonner leur éclat initial.

Jungle inquiétante

Pour grandir, les personnages sont souvent conduits à traverser des espaces inquiétants qui deviennent du même coup des lieux d'initiation. Dans *Entre deux miettes*, c'est une simple chambre qui prend les allures de passage infranchissable. C'est au terme de la traversée de Paris et d'un voyage en train que le père de *Premier voyage* sera enfin reconnu comme papa par sa fille. Les enfants dans *Le loup blanc* apprennent peu à peu à apprivoiser la forêt toute proche et ses habitants. C'est là-bas, plus que dans le foyer familial, qu'ils expérimentent les secrets de la vie.

C'est toute la forêt elle aussi que la souris de *La queue de la souris* doit parcourir pour enfin s'affirmer devant le lion. *Pamplemousse*, quant à elle, voit presque sa maison devenir un château hanté lorsqu'elle se trouve être séparée de son papa.

Trésors d'ingéniosité

Pour arriver à leur fin, les héros de *Versus*, *Le trop petit prince* et *La queue de la souris* se montrent particulièrement créatifs et ne lésinent pas sur les moyens.

Voisin, voisine

La cohabitation n'est jamais chose aisée. Ainsi dans *Premier voyage*, le père a toutes les peines du monde à retenir sa fille dans les limites qu'impose la présence de deux autres passagers dans leur compartiment de train. La chose ne semble pas plus facile dans *Versus*, où les deux familles de samourais qui se font face n'ont de cesse de se battre pour la propriété d'une petite île. L'ogre de *La Saint Festin*, quant à lui, essaie tant bien que mal de contenir ses penchants cannibales face aux enfants de sa très charmante voisine de palier.

À la chasse

L'appel du ventre est le moteur de nombre de films. Ainsi c'est l'appétit du lion qui talonne le rongeur de *La queue de la souris*. Les adultes dans *Le loup blanc* ne semblent préoccupés que par l'état de leur garde-manger. L'estomac de l'ogre de *La Saint Festin* est lui aussi aiguillonné par la faim tout comme ceux des petites bestioles dans les aventures d'*Entre deux miettes*.

Tel est pris qui croyait prendre

Les rapports de domination sont souvent inversés purement et simplement lors du dénouement des films. Ainsi, dans *Entre deux miettes*, la bestiole qui pendant tout le film s'est servi de son compère comme d'un domestique, se voit confrontée à plus forte qu'elle dans la scène finale. Il en est de même dans *Versus* où ce sont cette fois les deux belligérants qui se voient laminés par un monstre sorti de nulle part. L'ogre de *La Saint Festin* se voit naître une affection soudaine pour les enfants de sa voisine qu'il projetait initialement de dévorer. Le lion de *La queue de la souris* se trouve lui aussi confronté à plus malin que lui en la personne de la petite souris qu'il malmenait jusque-là.

Mixité des techniques

Plusieurs films se jouent des frontières des techniques pour imposer un univers original. Ainsi *La Saint Festin* mêle photographies d'époques, films super 8, dessins et collage. *Entre deux miettes* est construit sur le mélange entre images réelles et dessins animés. *Premier voyage* est réalisé principalement en pâte à modeler mais aussi avec des marionnettes, du dessin, du carton découpé. *Pamplemousse* explore lui aussi le mélange dessin / pâte à modeler.

Cercle sans fin

Certains films sont construits autour de la figure du cercle et de la répétition, parfois jusqu'à l'absurde. *Le trop petit prince*, telle la Pénélope de l'Odyssée, défait la nuit ce qu'il entreprend le jour. *7 tonnes 2* est quant à lui construit en boucle puisque l'ouverture du film se trouve être identique à sa clôture. *Versus* explore aussi la répétition. Le film n'est-il pas fondé autour des multiples essais que les protagonistes enchaînent pour mettre la main sur l'objet de leur convoitise ?

Edit. L'Agence du court métrage Bartłomiej Woznica

TABLEAU SYNOPTIQUE

Titre	Thèmes	CECR	Communication	Langue	Culture	Tâches
7 TONNES 2 de Nicolas Deveaux (2'40)	Le sport La compétition sportive La publicité	A1/A2	Donner son avis Donner des informations sur soi Demander des informations personnelles Présenter quelqu'un	L'expression du poids Les parties du corps d'un éléphant	Les éléphants	Faire la critique d'un film Compléter une fiche Faire une interview Faire le portrait d'un personnage Compléter une fiche d'identité Imaginer une interview
		B1	Exprimer son opinion Faire des hypothèses Décrire un produit Expliquer à quoi sert quelque chose	Le poids Les expressions idiomatiques	Les éléphants	Rédiger la critique d'un film Créer des expressions en français à partir d'un modèle Imaginer une publicité
ENTRE DEUX MIETTES de Sylvain Ollier (5'13)	Le monde microscopique : les insectes Les rapports de domination et de soumission	A2	Décrire des personnages Présenter des actions Exprimer son opinion Présenter des avantages	Les objets dans un appartement Les antonymes	Les insectes Le roman photo	Dresser le portrait de quelqu'un Compléter les bulles d'un roman photo Imaginer la suite d'une histoire
		B1	Présenter quelqu'un Identifier des lieux Présenter une succession d'actions	Les antonymes	Les insectes	Faire le portrait de quelqu'un Imaginer un défi Imaginer une situation Inventer une histoire
VERSUS de François Caffiaux, Noël Romain, Thomas Salas (5'40)	Les activités sportives Les jeux vidéo La guerre	A2	Décrire une situation Décrire des personnages Encourager quelqu'un Exprimer son désaccord	Les activités sportives	La conquête	Comparer un film d'animation et un jeu vidéo Créer des slogans Imaginer une scène d'un film Imaginer un dialogue
		B1	Décrire une communauté Présenter des définitions Exprimer son point de vue Argumenter	Le jeu vidéo Les activités sportives	La conquête	Remplir un questionnaire Comparer le film d'animation à un jeu vidéo Présenter des activités sportives Participer à un débat Imaginer la fin d'un film
LE TROP PETIT PRINCE de Zoïa Trofimova (7')	Le soleil, La rotation de la Terre L'environnement et les problèmes de pollution.	A2	Décrire un lieu, une personne Identifier des actions Identifier des objets Identifier un symbole Faire des hypothèses	Les actions de la vie quotidienne Les objets de la vie quotidienne	La symbolique du soleil	Faire le portrait d'un personnage Présenter une situation Imaginer une solution Proposer une explication Imaginer un dialogue
		B1	Identifier et nommer des informations sonores Identifier des actions Identifier des objets Exprimer son opinion Faire des hypothèses Identifier et nommer des éléments visuels	Les activités de la vie quotidienne Les techniques et outils de nettoyage	La symbolique du soleil	Imaginer un scénario à partir d'une bande sonore Présenter le portrait de quelqu'un Présenter une situation Faire la critique d'un film Imaginer la fin d'une histoire Donner son avis sur les messages d'un film

Titre	Thèmes	CECR	Communication	Langue	Culture	Tâches
LA QUEUE DE LA SOURIS de Benjamin Renner (4'09)	Les animaux Les fables	A2	Identifier et nommer des informations sonores Faire des hypothèses Décrire un lieu, des personnages Identifier des animaux	Les animaux	Découvrir Jean de La Fontaine	Imaginer l'histoire d'un film à partir d'une bande sonore Compléter le dialogue d'un film
		B1	Identifier et nommer des informations sonores. Décrire des personnages. Associer des objets à des couleurs. Exprimer et justifier son opinion Expliquer une situation	Les animaux Le symbolisme des couleurs Le passé simple	Découvrir Jean de La Fontaine	Imaginer le scénario d'un film à partir d'une bande sonore Donner son avis sur les personnages d'un film Créer une morale Faire la critique d'un film Lire un poème à haute voix Imaginer la suite d'un poème Écrire une fable
LE LOUP BLANC de Pierre-Luc Granjon (8'30)	La relation entre les humains (enfants, adultes) et les animaux sauvages Le loup dans les contes	A2	Décrire un animal Présenter une situation Identifier et nommer des éléments d'un film Présenter des personnages	Les animaux	Le loup dans les contes	Comparer des animaux Écrire des légendes à partir d'images Imaginer une suite Imaginer une suite
		B1	Remettre dans l'ordre une histoire Exprimer son opinion Identifier des expressions idiomatiques Présenter des personnages Présenter une série d'actions	Les animaux Les expressions idiomatiques avec « loup ».	Le loup dans les contes	Reconstituer une histoire Faire une synthèse à partir d'un film Imaginer une histoire à partir d'un canevas Mettre une histoire en scène avec des bruitages
LA BELLE AU BOIS D'OR de Bernard Palacios (12'50)	Les princesses et les princes Le cirque Le conte	A2	Identifier et nommer des éléments d'un film Faire des hypothèses Exprimer son opinion Remercier quelqu'un	Les pronoms La vie en ville La vie au cirque	Les princesses et les princes	Comparer deux époques Compléter le texte d'une chanson Imaginer la suite du film Écrire une lettre
		B1	Faire des hypothèses sur la suite d'un film Identifier et nommer des informations visuelles Parler de quelqu'un Remettre en ordre des informations	L'opposition imparfait / présent Les pronoms.	Les princesses et les princes	Imaginer la suite d'un film Reconstituer le descriptif d'un film Proposer une explication Compléter le texte d'une chanson Écrire un poème
PAMPLEMOUSSE de Coralie Van Rietschoten (6'35)	Le monde imaginaire des enfants La relation père/fille	A2	Identifier et nommer des aliments Situer dans l'espace Présenter une série d'actions	Les aliments Les meubles La localisation Les objets	Les habitudes alimentaires Les relations père/fille	Imaginer un dialogue Imaginer une histoire
		B1	Nommer des aliments Parler de ses goûts Décrire un personnage Exprimer son opinion	Les aliments La description (physique et psychologique)	Les habitudes alimentaires Les relations père/fille	Présenter un personnage Comparer deux mondes Jouer avec les sons Raconter une histoire

Titre	Thèmes	CECR	Communication	Langue	Culture	Tâches
PREMIER VOYAGE de Grégoire Sivan (10')	Les voyages en train. La relation père (adulte) et fille (enfant).	A2	Identifier des professions Décrire des personnages Identifier et nommer des aliments pour bébé Présenter une situation Faire des hypothèses Exprimer son point de vue	Les voyages en train Les professions La nourriture pour les enfants La famille	Les chansons enfantines	Présenter les personnages d'un film Faire une synthèse à partir d'un film Imaginer un dialogue
		B1	Identifier des informations visuelles et sonores Présenter une situation Exprimer une opinion	Les voyages en train La famille Le langage enfantin	Les chansons enfantines	Imaginer un dialogue Faire une synthèse d'une séquence d'un film Relever les caractéristiques d'un film ancien Jouer une scène d'un film
LA SAINT FESTIN d'Anne-Laure Daffis, Léo Marchand (15'30)	Les ogres Les fêtes	A2	Identifier et nommer des informations visuelles Présenter une situation Remettre dans l'ordre un passage d'un film	Une recette de cuisine	Les ogres La tradition de la petite souris	Dégager les informations principales du film Proposer une explication Illustrer un passage du film Dégager la structure d'une séquence Imaginer un dialogue
		B1	Identifier et nommer des informations visuelles Présenter une série d'actions Remettre dans l'ordre un passage d'un film	Une recette de cuisine	Les ogres La tradition de la petite souris	Associer des images aux dialogues Dégager la structure d'une séquence Imaginer la suite du film

CADRE EUROPÉEN COMMUN DE RÉFÉRENCE POUR LES LANGUES

	Comprendre		Parler		Ecrire
	Lire	Ecouter	S'exprimer oralement en continu	Prendre part à la conversation	Ecrire
A1	L'apprenant peut comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples, par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues.	L'apprenant peut comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de lui-même, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	L'apprenant peut utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire son lieu d'habitation et les gens qu'il connaît.	L'apprenant peut communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases lentement et à l'aider à formuler ce qu'il essaie de dire. Il peut poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont il a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions.	L'apprenant peut écrire une courte carte postale simple, par exemple de vacances. Il peut porter des détails personnels dans un questionnaire, inscrire par exemple son nom, sa nationalité et son adresse sur une fiche d'hôtel.
A2	L'apprenant peut lire des textes courts très simples. Il peut trouver une information particulière prévisible dans des documents courants comme les petites publicités, les prospectus, les menus et les horaires et il peut comprendre des lettres personnelles courtes et simples.	L'apprenant peut comprendre des expressions et un vocabulaire très fréquent relatifs à ce qui le concerne de très près (par exemple, lui-même, sa famille, les achats, l'environnement proche, le travail). Il peut saisir l'essentiel d'annonces et de messages simples et clairs.	L'apprenant peut utiliser une série de phrases ou d'expressions pour décrire en termes simples sa famille et d'autres gens, ses conditions de vie, sa formation et son activité professionnelle actuelle ou récente.	L'apprenant peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets et des activités familiers. Il peut avoir des échanges très brefs même si en règle générale, il ne comprend pas assez pour poursuivre une conversation.	L'apprenant peut écrire des notes et messages simples et courts. Il peut écrire une lettre personnelle très simple, par exemple de remerciements.
B1	L'apprenant peut comprendre des textes rédigés essentiellement dans une langue courante ou relative à son travail.	L'apprenant peut comprendre les points essentiels quand un langage clair et standard est utilisé et s'il s'agit de sujets familiers concernant le travail, l'école, les loisirs, etc.	L'apprenant peut de manière simple afin de raconter des expériences et des événements, ses rêves, ses espoirs ou ses buts. Il peut brièvement donner les raisons et explications de ses opinions ou projets.	L'apprenant peut faire face à la majorité des situations que l'on peut rencontrer au cours d'un voyage dans une région où la langue est parlée.	L'apprenant peut écrire un texte simple et cohérent sur des sujets familiers ou qui l'intéressent personnellement.
B2	L'apprenant peut lire des articles et des rapports sur des questions contemporaines dans lesquels les auteurs adoptent une attitude particulière ou un certain point de vue.	L'apprenant peut comprendre la plupart des émissions de télévision sur l'actualité et les informations. Il peut comprendre la plupart des films en langue standard.	L'apprenant peut s'exprimer de façon claire et détaillée sur une grande gamme de sujets relatifs à ses centres d'intérêt.	L'apprenant peut communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance qui rendent possible une interaction normale avec un locuteur natif	L'apprenant peut écrire des textes clairs et détaillés sur une grande gamme de sujets relatifs à ses intérêts. Il peut écrire des lettres qui mettent en valeur le sens qu'il attribue personnellement aux événements et aux expériences.
C1	L'apprenant peut comprendre des textes factuels et ou littéraires longs et complexes et en apprécier les différences de styles. Il peut comprendre des articles spécialisés et de longues instructions techniques même lorsqu'ils ne sont pas en relation avec son domaine.	L'apprenant peut comprendre un long discours même s'il n'est pas clairement structuré et que les articulations sont seulement implicites. Il peut comprendre les émissions de télévision et les films sans trop d'effort.	L'apprenant peut présenter des descriptions claires et détaillées de sujets complexes, en intégrant des thèmes qui leur sont liés, en développant certains points et en terminant son intervention de façon appropriée.	L'apprenant peut s'exprimer spontanément et couramment sans trop apparemment devoir chercher ses mots. Il peut utiliser la langue de manière souple et efficace pour des relations sociales et professionnelles. Il peut exprimer ses idées et opinions avec précision et lier ses interventions à celles de ses interlocuteurs	L'apprenant peut s'exprimer dans un texte clair et bien structuré et développer son point de vue. Il peut écrire sur des sujets complexes dans une lettre, un essai ou un rapport, en soulignant les points qu'il juge importants. Il peut adopter un style adapté au destinataire.
C2	L'apprenant peut lire sans effort tout type de texte, même abstrait ou complexe quant au fond ou à la forme, par exemple un manuel, un article spécialisé ou une œuvre littéraire.	L'apprenant n'a aucune difficulté à comprendre le langage oral, que ce soit dans les conditions du direct ou dans les médias et quand on parle vite, à condition d'avoir du temps pour se familiariser avec un accent particulier.	L'apprenant peut présenter une description ou une argumentation claire et fluide dans un style adapté au contexte, construire une présentation de façon logique et aider son auditeur à remarquer et à se rappeler les points importants.	L'apprenant peut participer sans effort à toute conversation ou discussion et il est aussi très à l'aise avec les expressions idiomatiques et les tournures courantes. Il peut s'exprimer couramment et exprimer avec précision de fines nuances de sens. En cas de difficulté, il peut faire marche arrière pour y remédier avec assez d'habileté et pour qu'elle passe presque inaperçue	L'apprenant peut écrire un texte clair, fluide et stylistiquement adapté aux circonstances. Il peut rédiger des lettres, rapports ou articles complexes, avec une construction claire permettant au lecteur d'en saisir et de mémoriser les points importants. Il peut résumer et critiquer par écrit un ouvrage professionnel ou une œuvre littéraire.

7 TONNES 2

de Nicolas Deveau



7 TONNES 2 de NICOLAS DEVEAUX - 2'40

Le studio d'animation Cube Creative Computer a produit *7 tonnes 2*. Il propose ses services pour le développement d'effets spéciaux numériques, produit des clips et des films publicitaires. Vous pouvez trouver plus d'information sur le site <http://www.cube-creative.fr>.

Transcription des dialogues

Pas de transcription.

Le réalisateur

7 tonnes 2 est le deuxième film de Nicolas Deveaux.

Analyse : le réel irréel

Le film commence par un panoramique. Un mouvement de caméra* balaye l'espace d'un lieu. La vision est large, presque totale, comme si l'objectif était un grand angle. Nous découvrons un gymnase. L'espace est immense, si immense qu'il paraît insaisissable et infini.

Remarquez le travail sur le grain de la lumière, les ombres, l'application mathématique des perspectives. Tout est ici traité avec un réalisme époustouflant. Dès les premières images, nous avons eu envie de parler de « caméra », « d'objectif », de « grand angle ». L'animation imite la prise de vue réelle. Pourquoi choisir de tourner un film d'animation* dans ce cas ? La réponse ne tarde pas à venir avec l'entrée en scène du seul protagoniste du film : l'éléphant.

Comment l'éléphant entre-t-il en scène ? Un plan fixe, général*, propose de découvrir une vue de coupe de la salle d'un gymnase. Cette vue est totale et pourtant, nous ne voyons pas le fond de la salle... Une musique, un souffle de trompette asiatique annonce le début de quelque chose. S'agit-il d'un match, d'un combat ? Cette note de musique joue un rôle moteur, celui entre autres de marquer le début de quelque chose et de susciter l'attente. De l'animal, ce que l'on aperçoit en premier est sa trompe. Cette image métonymique suffit à évoquer la présence d'un éléphant. Ensuite l'angle de vision adopté va être un plan de profil ; ce dernier permet au spectateur de suivre dans le détail le pas athlète, léger et supérieur, avec lequel l'éléphant traverse le gymnase. Les sons - lourds et étouffés - qui correspondent et accompagnent cette marche, rappellent que l'éléphant est un « poids lourd ». Son poids est sans aucun doute à associer au titre du film.

Comme lors des premières images du film, on ne peut que remarquer la précision de l'image, le réalisme avec lequel est représenté l'éléphant. Nous ne sommes pas dans un espace animé dessiné mais dans un espace où l'image assistée, traitée et produite par un ordinateur - une image en trois dimensions* - imite à la perfection la reproduction photographiée du monde. Ce réalisme est source d'une immense liberté de création que la réalisation d'un film en pellicule ne permettrait pas. Le jeu entre les extrêmes que ne cesse d'exploiter le film, un jeu entre le grand et le petit, le lourd et le léger, le réel et l'irréel est particulièrement significatif à cet égard.

L'absence de dialogue et le format très court concourent à faire de ce film un objet idéalement approprié aux nouveaux médias comme Internet, visible et disponible pour tous.

Motif : virtuosité

Le scénario de *7 tonnes 2* se résume en une ligne : un éléphant monte sur un trampoline et saute. Produit par Cube Créative Computer Company, une société qui fabrique des petits clips d'animation en 3D* pour des agences de publicité, *7 tonnes 2* multiplie les prouesses techniques. Le choix de transporter l'action dans les airs n'est à ce titre pas anodin. Très découpée, la séquence des sauts, encadrée par deux flashes blancs, permet au réalisateur d'alterner toutes sortes de plans : plongée, contre plongée*, de côté, etc. Autour d'un jeu entre le réel et l'irréel, Nicolas Deveaux démontre sa maîtrise de la création 3D*.

Voir et revoir

Plans

En quoi cette technique est-elle proche du jeu vidéo ? Les jeux vidéo permettent aujourd'hui une vue panoramique, 'totale' autour d'un objet. Prenez l'exemple de la séquence des sauts. Quels sont les effets produits par cette multiplicité de plans ? Peut-on dans ce film véritablement parler de point de vue ? Non car tous les points de vue (contre plongée, plongée, de côté) semblent ici adoptés. Et aucune focale* ne l'emporte sur l'autre.

Fiche réalisée par Donald James, Agence du court métrage

7 TONNES 2 de NICOLAS DEVEAUX - NIVEAU A1 / A2 - FICHE PROFESSEUR

Niveaux A1 / A2	Thèmes Les éléphants, le sport, la compétition sportive
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Donner son avis. - Donner des informations sur soi. - Demander des informations personnelles. - Présenter quelqu'un. <i>Linguistiques</i> - L'expression du poids. - Les parties du corps d'un éléphant. Tâches - Faire la critique d'un film. - Compléter une fiche. - Faire une interview. - Faire le portrait d'un personnage. - Compléter une fiche d'identité. - Imaginer une interview.	Pour parler du film <i>Un trampoline</i> : toile élastique tendue sur laquelle on fait des sauts. <i>Un gymnase</i> : salle de sport. <i>Rebondir</i> : faire des bonds après avoir heurté un obstacle. <i>Faire un salto (avant, arrière, double, triple)</i> : terme italien signifiant un saut périlleux. <i>Le parquet</i> : sol en bois. <i>Un athlète</i> : personne qui pratique l'athlétisme. <i>La trompe</i> : partie prolongée du nez de l'éléphant. <i>Les défenses</i> : dents allongées de l'éléphant.
	Matériel - La fiche élève. - Des dictionnaires. - Des feuilles de papier A4 et des feutres.

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'12) Le film démarre sur une image blanche, pas de son. Le titre apparaît. Des oiseaux chantent à l'extérieur. Puis la caméra fait un travelling sur une salle de gymnase avant de se fixer sur une vue de face de la salle.
- (0'12 à 0'30) Apparition d'une trompe d'éléphant au premier plan. L'éléphant avance lentement dans la salle. On entend le poids de chacun de ses pas. Il monte calmement sur un trampoline. Le trampoline grince sous le poids de l'éléphant. Il prend son élan en faisant quelques petits rebonds, puis il commence une série de rebonds plus francs. Fondu blanc.
- (0'30 à 0'49) L'éléphant rebondit de plus en plus haut et se met à exécuter des sauts périlleux de plus en plus élaborés avec beaucoup d'aisance. Quelques percussions rythment la scène et s'accordent progressivement avec les rebonds de l'éléphant. Fondu blanc.
- (0'49 à 2'40) L'éléphant n'est plus sur le trampoline. Il est vu de dos et quitte tranquillement le gymnase. Générique de fin sur un fondu blanc avec de la musique et des percussions.

Proposition de déroulement - Parcours 1

Après une mise en route, les apprenants visionneront le film et en feront une critique. Puis, les apprenants découvriront les parties du corps d'un éléphant à travers une activité lexicale. Enfin, ils seront invités à exprimer leur opinion et faire une interview pour terminer ce parcours.

Proposition de déroulement - Parcours 2

Les apprenants, à travers ce parcours, développeront leur sens de l'imagination afin de créer une identité au personnage du film. Ensuite, ils se mettront dans la peau d'un journaliste et créeront une interview.

Mise en route

Écrire au tableau « 1 tonne = 1000 kilos ».

Trouvez 5 objets ou animaux qui font 1 tonne.

Noter les propositions des apprenants au tableau. Introduire ou réviser le vocabulaire.

Pistes de correction :

Une voiture / Un wagon de train / Un voilier / Un hippopotame / Un éléphant.

PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 1.

Étape 1

Montrer le film jusqu'au bruit de chute.

D'après vous, l'éléphant est-il tombé ?

La mise en commun se fera par vote à main levée.

Étape 2

Faire un remue-méninges autour des adjectifs qui peuvent qualifier un film.

Lisez l'activité 1: Critique de film.

Introduire ou réviser le vocabulaire de la fiche.

Montrer le film en intégralité.

À deux. Faites l'activité 1.

Cochez trois adjectifs pour qualifier ce film.

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction :

Amusant Bizarre Étonnant Fantastique Court Impossible dans la réalité

Étape 3

Où sommes-nous ? Qui est arrivé ?

Imaginez un autre lieu et un autre personnage.

Noter les propositions des apprenants au tableau.

Pistes de correction :

Un gymnase, un éléphant / Une piscine, un cheval.

Étape 4

Lisez l'activité 2 : Un éléphant.

Distribuer des dictionnaires aux apprenants.

À deux. Faites l'activité 2.

À l'aide d'un dictionnaire, retrouvez les parties du corps de l'éléphant.

Passer dans les groupes pour aider les apprenants dans leur recherche. La correction se fera à travers un jeu de questions / réponses entre les apprenants. Utiliser l'exemple suivant pour introduire la mise en commun : « *Le numéro 1, qu'est-ce que c'est ?* »

Corrigés :

1- les oreilles ; 2- les yeux ; 3- les défenses ; 4- la trompe ; 5- les genoux ; 6- la queue ; 7- les pattes ; 8- la peau .

Étape 5

Faites l'activité 3 : J'aime, un peu, beaucoup...

Complétez le tableau suivant. Demandez à votre voisin son opinion. .

Proposer le modèle suivant « Est-ce que tu aimes le film ? » pour permettre la mise en commun.

Pistes de correction :

	Je n'aime pas	J'aime un peu	J'aime bien	J'adore
Mon opinion				X
Pourquoi ?	J'adore parce que c'est amusant.			

PARCOURS 2

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 2.

Étape 1

Faire un remue-méninges sur les sports que peut faire cet éléphant.

À deux. Faites *l'activité 1 : Fiche d'identité*.

Complétez la fiche d'identité imaginaire de l'éléphant.

Circuler dans la classe pour aider les apprenants et veiller à la bonne compréhension de la consigne.

Puis, les groupes s'interrogent entre eux.

Montrer le film.

Pistes de correction :



- Prénom : Zazar.
- Age : 60 ans.
- Poids : 7 tonnes 2.
- Situation de famille : célibataire.
- Etudes : Il étudie l'athlétisme.
- Pays d'origine : Le Kenya.
- Loisirs : l'escalade, les voyages.
- Projet personnel : perdre du poids.
- Projet professionnel : gagner les prochains jeux Olympiques.

Étape 2

Faites *l'activité 2 : Interview de l'éléphant*.

Vous êtes journaliste. Écrivez l'interview de l'éléphant.

Circuler dans la classe pour aider les apprenants et veiller à la bonne compréhension de la consigne.

Puis, les groupes s'interrogent entre eux.

Pistes de correction

Le journaliste : « Bonjour. Présentez-vous ! »

L'éléphant : « Bonjour. Je m'appelle Zazar »

Le journaliste : « vous avez quel âge ? »

L'éléphant : « J'ai 60 ans »

Le journaliste : « Vous êtes célibataire ? »

L'éléphant : « Oui, je suis célibataire »

Le journaliste : « Vous habitez au Kenya ? »

L'éléphant : « Oui, j'habite au Kenya »

[...]

Pour aller plus loin - Parcours 1 et 2

Réalisez une affiche pour une compétition sportive à laquelle l'éléphant participe.

Pour la correction, les apprenants se mettront en cercle et chaque groupe décrira son affiche et répondra aux questions éventuelles de la classe.

Allez sur le site [http : //www.wwf.be/fr](http://www.wwf.be/fr) dans la rubrique « junior ».

Relevez des informations pour créer un quiz sur les éléphants.

7 TONNES 2 de NICOLAS DEVEAUX - NIVEAU A1 / A2 - FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 1

Objectifs communicatifs - Donner son avis sur un film. - Donner des informations sur soi. - Demander des informations personnelles.	Tâches - Faire la critique d'un film. - Compléter une fiche. - Faire une interview.
---	---

Activité 1 - Critique de film.

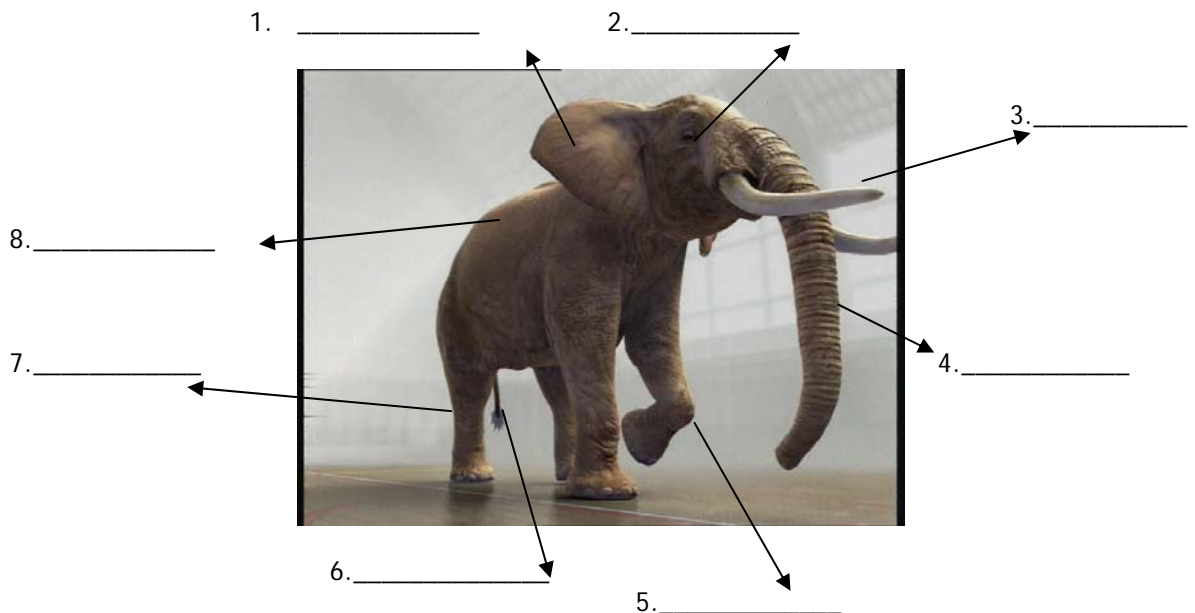
Cochez trois adjectifs pour qualifier ce film.

Amusant Bizarre Étonnant Fantastique Court Impossible dans la réalité

Activité 2 - Un éléphant.

À l'aide d'un dictionnaire, retrouvez les parties du corps de l'éléphant.

- a. la trompe ; b. les défenses ; c. les oreilles ; d. les yeux ; e. les pattes ;
 f. les genoux ; g. la peau ; h. la queue



Activité 3 - J'aime, un peu, beaucoup...

Complétez le tableau suivant.

	Je n'aime pas	J'aime un peu	J'aime bien	J'adore
Mon opinion				
Pourquoi ?				

L'opinion de mon voisine / de ma voisine				
Pourquoi ?				

7 TONNES 2 de NICOLAS DEVEAUX - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 2

Objectifs communicatifs - Se présenter. - Présenter quelqu'un. - Demander des informations personnelles.	Tâches - Faire le portrait d'un personnage. - Compléter une fiche d'identité. - Imaginer une interview.
--	---

Activité 1 - Fiche d'identité.

Complétez la fiche d'identité imaginaire de l'éléphant.



- Prénom : _____
- Âge : _____
- Poids : _____
- Situation de famille : _____
- Études : _____
- Adresse : _____
- Loisirs : _____
- Projet personnel : _____
- Projet professionnel : _____

Activité 2 - Interview de l'éléphant.

Vous êtes journaliste. L'éléphant se présente dans le journal. Écrivez l'interview.

Le journaliste : « _____ . »

L'éléphant : « _____ . »

Le journaliste : « _____ . »

L'éléphant : « _____ . »

Le journaliste : « _____ . »

L'éléphant : « _____ . »

Le journaliste : « _____ . »

L'éléphant : « _____ . »

7 TONNES 2 de NICOLAS DEVEAUX - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	Thèmes Les éléphants, le sport, la publicité.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Exprimer son opinion. - Faire des hypothèses. - Décrire un produit. - Expliquer à quoi sert quelque chose. <i>Linguistiques</i> - L'expression du poids. - Les expressions idiomatiques. Tâches - Rédiger la critique d'un film. - Créer des expressions en français à partir d'un modèle. - Imaginer une publicité.	Pour parler du film <i>Un trampoline</i> : toile élastique tendue sur laquelle on fait des sauts. <i>Un gymnase</i> : salle de sport. <i>Rebondir</i> : faire des bonds après avoir heurté un obstacle. <i>Faire un salto (avant, arrière, double, triple)</i> : terme italien signifiant un saut périlleux. <i>Le parquet</i> : sol en bois. <i>Un athlète</i> : personne qui pratique l'athlétisme. <i>La trompe</i> : partie prolongée du nez de l'éléphant. <i>Les défenses</i> : dents allongées de l'éléphant.
	Matériel - La fiche élève.

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'12) Le film démarre sur une image blanche, pas de son. Le titre apparaît. Des oiseaux chantent à l'extérieur. Puis la caméra fait un travelling sur une salle de gymnase avant de se fixer sur une vue de face de la salle.
- (0'12 à 0'30) Apparition d'une trompe d'éléphant au premier plan. L'éléphant avance lentement dans la salle. On entend le poids de chacun de ses pas. Il monte calmement sur un trampoline. Le trampoline grince sous le poids de l'éléphant. Il prend son élan en faisant quelques petits rebonds, puis il commence une série de rebonds plus francs. Fondu blanc.
- (0'30 à 0'49) L'éléphant rebondit de plus en plus haut et se met à exécuter des sauts périlleux de plus en plus élaborés avec beaucoup d'aisance. Quelques percussions rythment la scène et s'accordent progressivement avec les rebonds de l'éléphant. Fondu blanc.
- (0'49 à 2'40) L'éléphant n'est plus sur le trampoline. Il est vu de dos et quitte tranquillement le gymnase. Générique de fin sur un fondu blanc avec de la musique et des percussions.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Le parcours proposé aux apprenants s'appuie sur une première étape d'écoute pour entrer dans la peau du personnage de l'éléphant. Une activité de production orale sera ensuite proposée aux apprenants. Enfin, les apprenants réagiront au film avant de passer à une activité de création.

Mise en route

Diviser la classe en deux groupes.

Groupe A : Faites une liste d'objets lourds. Ecrivez ou dessinez les mots.

Groupe B : Faites une liste d'objets légers. Ecrivez ou dessinez les mots.

Mise en commun des deux listes au tableau. Révision du vocabulaire.

Pistes de correction :

Lourd : la tour Eiffel / un camion / une voiture / une encyclopédie.

Léger : une plume / un insecte / une feuille de papier.

PARCOURS

Étape 1

Imaginez que vous pesez « 7 tonnes 2 ».

Diviser la classe en groupes de 2. L'apprenant A bande les yeux de l'apprenant B et le conduit au milieu de la classe. L'apprenant A retourne s'asseoir.

Ecoutez la bande sonore du film. Miment vos actions pour créer votre personnage.

Laisser quelques minutes aux apprenants A pour noter quelques informations sur l'apprenant B.

Inversez les rôles.

Laisser quelques minutes aux apprenants B pour noter quelques informations sur l'apprenant A.

Faites l'interview de votre partenaire pour connaître son personnage imaginaire.

La mise en commun se fera avec toute la classe, les apprenants qui le souhaitent pourront présenter leur interview.

Pistes de correction

Qui es-tu ? Je suis un prisonnier / Où habites-tu ? Je suis dans la cour de la prison / Que fais-tu ? Je porte des pierres pour construire un mur.

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 2

Montrer le film.

À deux. *Faites l'activité 1 : Pourquoi un éléphant sur un trampoline ?*

Trouvez une explication et listez 5 réactions.

La mise en commun se fait avec toute la classe en proposant les réactions trouvées.

Pistes de correction

L'éléphant prépare les Jeux olympiques / L'éléphant travaille dans un cirque / L'éléphant s'entraîne pour le prochain spectacle.

Liste de 5 réactions possibles :

- 1) J'adore le film, il est incroyable !
- 2) C'est une bonne idée, un éléphant qui fait du sport.
- 3) Les images sont très belles, l'éléphant a l'air vrai.
- 4) Je trouve que ce film est étrange. Un éléphant est trop lourd pour faire du trampoline : ça n'existe pas.
- 5) C'est dommage, c'est trop court, je voudrais connaître la suite.

Étape 3

Ecrire au tableau l'expression : « se sentir comme un éléphant dans un magasin de porcelaine ».

Comment comprenez-vous cette expression ?

À deux. *Faites l'activité 2 : Comme un éléphant dans un magasin de porcelaine.*

Créez 3 expressions sur le même modèle.

Les apprenants notent leurs expressions au tableau.

Pistes de correction :

Comme un éléphant dans un magasin de porcelaine : se dit d'une personne maladroite.

Comme une girafe dans une petite maison. Comme un oiseau dans l'eau. Comme un poisson dans un glaçon.

Étape 4

Lisez l'activité 3 : Créons une publicité.

Montrer le film une nouvelle fois.

À deux. *Faites l'activité 3.*

Imaginez que ce film soit une publicité. Décrivez le produit. Expliquez à quoi il sert.

Faire une mise en commun après cinq minutes pour s'assurer que tous les apprenants ont une idée d'objet. Proposer au besoin les objets suivants : un matelas à ressort / des baskets amortissantes pour la course à pied / une méthode de régime. Faire une mise en commun sous forme de spot publicitaire joué par les groupes.

Piste de correction :

La publicité propose une paire de baskets amortissantes. Ce sont des baskets qui ont été fabriquées spécialement pour l'athlétisme. Elles sont équipées de mini ressorts qui permettent au coureur d'avoir une meilleure accroche et un meilleur rebond.

Pour aller plus loin

Allez sur le site <http://www.cube-creative.fr> dans la rubrique « réalisateur », cliquez sur « Nicolas Deveaux » le réalisateur de « 7 tonnes 2 ». Regardez les différentes publicités de Nicolas Deveaux et présentez votre publicité préférée. Justifiez votre choix dans une discussion avec la classe.

Sur le même site. Regardez plus attentivement le clip « Mylo ». Vous reconnaîtrez l'éléphant de « 7 tonnes 2 ». Notez les différences entre les deux animations. Laquelle trouvez-vous la plus adaptée à la situation décrite ? Argumentez votre réponse.

7 TONNES 2 de NICOLAS DEVEAUX - NIVEAU B1 - FICHE ELEVE

Objectifs communicatifs <ul style="list-style-type: none">- Exprimer son opinion.- Faire des hypothèses.- Décrire un produit.- Expliquer à quoi sert quelque chose.	Tâches <ul style="list-style-type: none">- Rédiger la critique d'un film.- Créer des expressions en français à partir d'un modèle.- Imaginer une publicité
---	---

Activité 1 - Pourquoi un éléphant sur un trampoline ?

Complétez l'exercice.

1. Pourquoi cet éléphant fait-il du trampoline ? Trouvez une explication.

2. Listez 5 réactions possibles sur le film.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

Activité 2 - Comme un éléphant dans un magasin de porcelaine...

Créez 3 expressions sur le même modèle.

a. _____

b. _____

c. _____

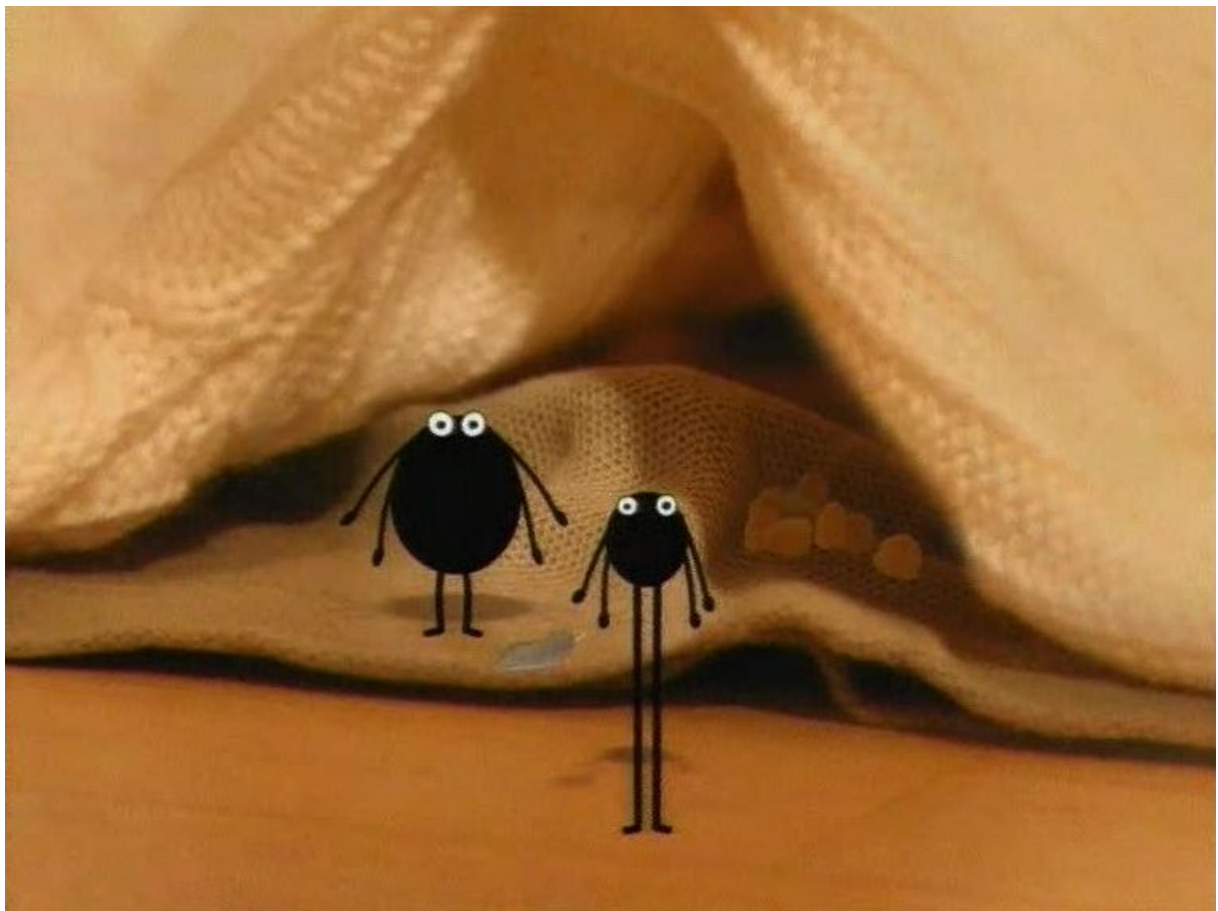
Activité 3 - Créons une publicité.

Imaginez que ce film soit une publicité.

Le produit apparaît à la place du générique de fin. Décrivez le produit. Expliquez à quoi il sert.

ENTRE DEUX MIETTES

de Sylvain Ollier



ENTRE DEUX MIETTES de SYLVAIN OLLIER - 5'13

Le réalisateur

Entre deux miettes est le film de fin d'études de Sylvain Ollier à l'école de dessin Emile Cohl. Vous pouvez trouver des informations sur l'école Emile Cohl sur le site <http://www.cohl.fr> Sylvain Ollier est graphiste et illustrateur. Vous pouvez retrouver son travail sur son site Internet personnel : <http://www.sylvain-ollier.com>

Transcription

Pas de dialogue.

Analyse : La loi du plus fort

Entre deux miettes commence en images réelles. Un garçon est assis à son bureau et laisse tomber des chips. Le mouvement descendant, ainsi que le changement de profondeur de champ* (l'arrière plan avec le personnage réel devient flou alors que le premier plan est net), et l'arrêt de la musique écoutée par le personnage humain, nous font entrer dans un autre univers, celui de deux étranges personnages « animés ». Comme Laurel et Hardy¹, ces deux personnages, un grand mince et un petit gros, vivent ensemble malgré leurs disputes, et le mince se laisse manipuler par le gros. Le film se termine sur un retournement de situation. Alors que le plus fort pense avoir gagné, il trouve à son tour plus fort que lui et sera privé de ses précieuses miettes.

Motif : Animation* et images réelles

Le film joue sur le mélange entre images réelles et images animées. Les deux personnages évoluent dans un décor filmé en images réelles : l'intérieur d'un appartement. Ils se trouvent donc confrontés à un environnement quotidien pour nous, et aux accessoires que nous utilisons tous les jours, mais qui sont surdimensionnés à leurs yeux. Cette confrontation est prétexte à toute une série de gags et de péripéties qui fait rentrer le film dans les catégories des films burlesques* et des films d'aventures, chaque scène étant rehaussée par une présence musicale ou sonore.

Les personnages découvrent les objets sous un angle nouveau : l'enceinte semble être un miroir, mais est, en fait, un monstre de vibrations. Chaque objet est filmé dans un premier temps à l'échelle des personnages, qui ne le voient pas dans son ensemble, ce qui rend l'objet mystérieux, puis, l'objet est filmé en plan général* afin que l'on comprenne de quoi il s'agit. Un autre accessoire de notre quotidien devient véritablement monstrueux : l'aspirateur. Une fois allumé, nos deux héros vont devoir ruser pour échapper à sa puissance aspirante. Caché sous le parquet, l'un des deux est collé au « plafond » par le souffle de la machine, et se déplace avec elle. Un véritable suspense est mis en place dans cette scène. On oublie presque à ce moment qu'il ne s'agit que de dessins, et pas de véritables personnages.

Voir et revoir

Bruitage

Le langage des personnages est réduit à des sons, des bruitages, mais le spectateur peut parfaitement imaginer leur dialogue, car il est aidé par les expressions de visages des créatures, et plus particulièrement par les yeux qui reflètent leurs sentiments. Le seul mot prononcé pendant le film est un mot anglais : « Yes ». Tout le reste du film fonctionne selon des bruitages, ceux des « dialogues » des personnages, mais également ceux qui rythment les actions et les situations, qu'on appelle le mickey-mousing*, du nom du célèbre personnage de Walt Disney. Ce sont les bruits qui ne proviennent pas des personnages, et qui ne sont pas de la musique, mais qui sont ajoutés pour ponctuer les actions. Quels sons du film sont du mickey-mousing (la première apparition des deux créatures) ou du bruitage (le titre, les sons produits par le personnage en prise de vue réelle) ?

Genres

Entre deux miettes est un film qui s'inspire de plusieurs genres cinématographiques : le burlesque*, le film d'aventures. Quels sont les éléments du film qui se rapportent à ces genres ? (Éléments de réponse : dans le cinéma burlesque, les personnages entraînent et subissent un certain nombre de gags, le film d'aventure fait s'enchaîner des épreuves souvent dangereuses pour les personnages)

Fiche réalisée par Cécile Giraud, Agence du court métrage

¹ Stan Laurel et Oliver Hardy formèrent le duo de comiques le plus célèbre du cinéma burlesque américain de 1918 à 1945

ENTRE DEUX MIETTES de SYLVAIN OLLIER - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thèmes Le monde microscopique : les insectes, les rapports de domination et de soumission.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire des personnages. - Présenter des actions. - Exprimer son opinion. - Présenter des avantages. <i>Linguistiques</i> - Les objets dans un appartement. - Les antonymes. <i>Culturels</i> - Les insectes. - Le roman photo. Tâches - Dresser le portrait de quelqu'un. - Compléter les bulles d'un roman photo - Imaginer la suite d'une histoire.	Pour parler du film <i>Une miette</i> : minuscule morceau de pain. <i>Un défi</i> : une provocation. <i>Une course-poursuite</i> : poursuite pleine de revirements de situation.
	Matériel - La fiche élève. - La fiche « roman photo ». - Un dictionnaire monolingue.

Découpage en séquences

- (0'0 à 0'13) Générique et titre du film. Une porte grince et la caméra filme un étudiant, d'abord de dos puis sur le côté. Il travaille en grignotant des chips et fait tomber le paquet.
- (0'13 à 1'20) Au sol, deux insectes se disputent des miettes de chips. L'un, dominant, se moque de l'autre, plus mince et s'amuse à lui donner des ordres.
- (1'20 à 1'52) Un aspirateur est mis en route: une course poursuite a lieu entre l'aspirateur et l'insecte dominant. Le plus gros ne peut pas éviter l'aspirateur.
- (1'52 à 2'21) L'insecte dominant se retrouve dans le sac. Il se croit sain et sauf quand soudainement apparaît un énorme insecte monstrueux avec plusieurs yeux. Pendant ce temps, l'autre insecte se prélasser sur un tapis.
- (2'21 à 2'30) Générique de fin.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Le parcours du niveau A2 commence par une mise en route lexicale. Ensuite, les apprenants visionneront le début du film et devront identifier les principaux personnages et les décrire. Puis, ils réaliseront un dialogue. Enfin, une activité d'imagination sera proposée aux apprenants avant de terminer cette séquence de travail par une production orale en continu.

Mise en route

À deux. *Faites l'inventaire des objets que l'on peut trouver par terre dans un petit appartement.* Les apprenants peuvent venir dessiner leur proposition au tableau ou s'aider d'un dictionnaire. Noter au tableau les réponses des apprenants.

Pistes de correction

De la poussière, des cheveux, des poils, des billes, des morceaux de chips, des insectes, des petits éléments de jouet, des bouts de papier, des fils de laine, de la terre, de la nourriture, du pain, des boutons, des aiguilles.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Noter au tableau la liste des mots suivants : beau - gros - court - souple - petit - habile - carré - laid - mince - raide - malhabile - grand - long - rond.

À deux. *Voici une liste de mots, classez-les par paire de mots contraires.*

Mise en commun au tableau sur proposition des apprenants.

Regardez bien les personnages du film.

Montrer les séquences 1 et 2.

À deux. *Faites l'activité 1 : Portraits des personnages.*

Trouvez les paires de mots contraires dans la liste des mots ci-dessous.

Décrivez les personnages en utilisant les adjectifs ci-dessous. Présentez leurs activités.

Inviter les apprenants à comparer leurs réponses avec celles de leur voisin(e).

Puis recueillir oralement les réponses.

Pistes de correction :

Paires contraires :

Beau / laid - gros / mince - court / long - souple / raide - petit / grand - habile / malhabile - carré / rond.

Personnage 1	Description physique	Activités
	grand, mince, de longues jambes, une tête ronde, souple et habile.	cherche des miettes, monte, saute, doit prendre des risques, tombe.
Personnage 2	Description physique	Activités
	petit, gros, corps rond, des yeux méchants, de petites jambes.	montre quelque chose, crie, veut toujours manger, se moque, donne des ordres.

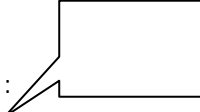
Étape 2


Distribuer la fiche « roman photo ».

À deux. *Faites l'activité 2: Dialogue.*

Complétez les bulles.

Préciser aux apprenants le code des bulles :

Quand le personnage parle : 

Quand le personnage pense : 

Passer entre les groupes pour apporter aide et correction.

Inviter les apprenants à mettre en scène les dialogues devant le reste de la classe.

Pistes de correction :

- Le grand : *Je vais pas la donner.*

- Le petit : *Donne-moi cette miette.*

- Le petit : *T'as pas honte.*

- Le grand : *Moi aussi j'ai faim.*

- Le petit : *Dans ce cas, va chercher la miette là-haut.*

- Le grand : *Tu sais elle est vraiment petite.*

[...]

Étape 3

Montrer le film en entier.

En petits groupes. *Faites l'activité 3 : Suite.*

Imaginez une suite au film. L'insecte aspiré reste-t-il dans le sac ou en sort-il ?

Proposer aux élèves d'expliquer oralement la suite, de la jouer ou de la mimer.

Pistes de correction :

L'insecte va sortir du sac en faisant un trou. Ensuite, il va s'échapper de l'aspirateur par un des trous de l'appareil électrique. Mais pendant ce temps, l'autre insecte a formé un groupe de rebelles. Ensemble, ils vont chasser de la chambre de l'étudiant l'ancien insecte dominateur.

Étape 4

Faites l'activité 4 : Question de taille.

Que préférez-vous : être grand ou être petit ?

Listez les avantages.

Recueillir oralement les réponses des apprenants.

Pistes de correction

Moi, je trouve que c'est mieux d'être plus grand.

À l'école, les copains nous laissent tranquille. On n'a pas à donner notre âge sans arrêt aux adultes.

Pour aller plus loin

Découvrez le monde microscopique des insectes en découvrant leurs noms sur le site :

<http://www.languageguide.org/im/insects/fr/>

Coloriez des coloriages d'insecte et présentez votre insecte à la classe.

http://www.zohea.com/rubriques/leguide/activites_musique.php

Découvrez le film « Microcosmos ».

Tapez dans un moteur de recherche : Microcosmos, affiche du film.

En vous aidant de cette affiche, imaginez le scénario du film.

Fiche cinéma sur le site suivant :

<http://www.unifrance.org/film/13588/microcosmos-le-peuple-de-l-herbe>

ENTRE DEUX MIETTES de SYLVAIN OLLIER - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE


<p>Objectifs <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire des personnages. - Présenter des actions. - Exprimer son opinion. - Présenter des avantages. 	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dresser le portrait de quelqu'un. - Compléter les bulles d'un roman photo - Imaginer la suite d'une histoire.
--	--


Activité 1 - Portraits des personnages.

Trouvez les paires de mots contraires dans la liste des mots ci-dessous.

Décrivez les personnages en utilisant les adjectifs ci-dessous. Présentez leurs activités.

beau - gros - court - souple - petit - habile - carré - laid - mince
raide - malhabile - grand - long - rond

	<p>Description physique</p>	<p>Activités</p>
---	-----------------------------	------------------

	<p>Description physique</p>	<p>Activités</p>
---	-----------------------------	------------------

Activité 2 - Dialogue.

Complétez les bulles de la fiche roman photo.

Activité 3 - Suite.

Imaginez une suite au film en répondant à la question.

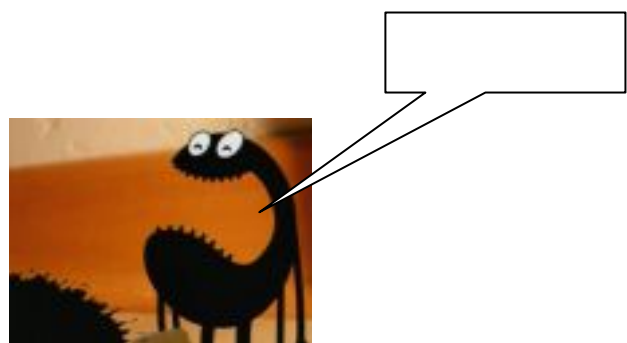
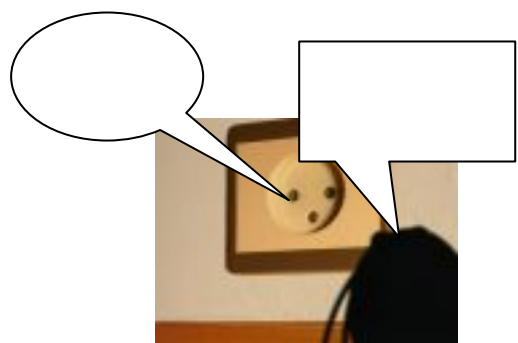
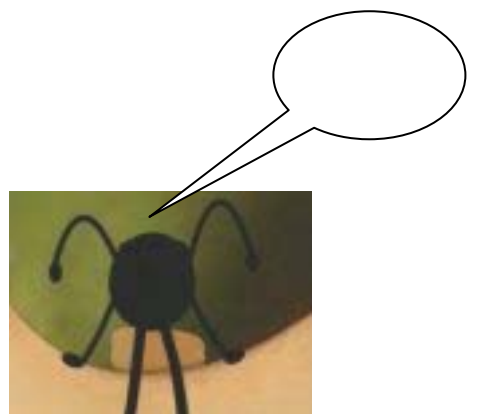
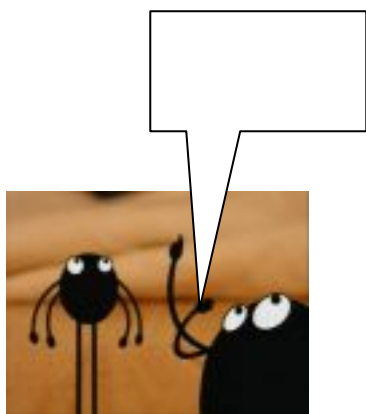
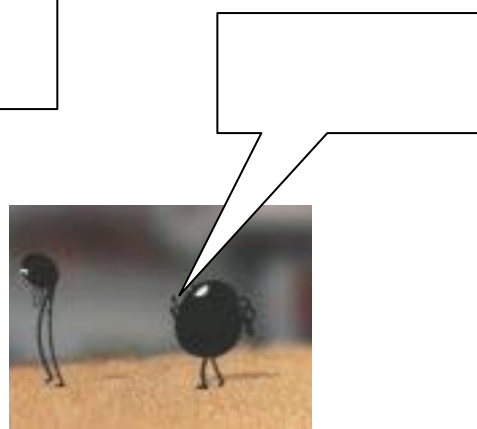
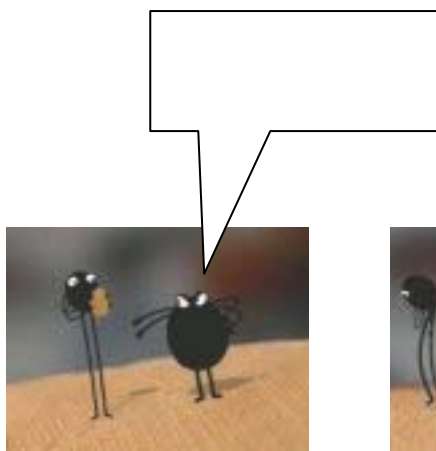
L'insecte aspiré reste-t-il dans le sac ou en sort-il ?

Activité 4 - Question de taille.

Que préférez-vous : être grand ou être petit ?

Listez les avantages.

La fiche « roman photo »
Fiche élève A2 - Activité 2



ENTRE DEUX MIETTES de SYLVAIN OLLIER - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	Thèmes Le monde microscopique : les insectes, les rapports de domination et de soumission.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Présenter quelqu'un. - Identifier des lieux. - Présenter une succession d'actions. <i>Linguistique</i> - Les antonymes. <i>Culturel</i> - Les insectes. Tâches - Faire le portrait de quelqu'un. - Imaginer un défi. - Imaginer une situation. - Inventer une histoire.	Pour parler du film <i>Une miette</i> : minuscule morceau de pain. <i>Un défi</i> : une provocation. <i>Une course-poursuite</i> : poursuite pleine de revirements de situation.
	Matériel - La fiche élève.

Découpage en séquences

- (0'0 à 0'13) Générique et titre du film. Une porte grince et la caméra filme un étudiant, d'abord de dos puis sur le côté. Il travaille en grignotant des chips et fait tomber le paquet.
- (0'13 à 1'20) Au sol, deux insectes se disputent des miettes de chips. L'un, dominant, se moque de l'autre, plus mince et s'amuse à lui donner des ordres.
- (1'20 à 1'52) Un aspirateur est mis en route: une course poursuite a lieu entre l'aspirateur et l'insecte dominant. Le plus gros ne peut pas éviter l'aspirateur.
- (1'52 à 2'21) L'insecte dominant se retrouve dans le sac. Il se croit sain et sauf quand soudainement apparaît un énorme insecte monstrueux avec plusieurs yeux. Pendant ce temps, l'autre insecte se prélassé sur un tapis.
- (2'21 à 2'30) Générique de fin.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Le parcours proposé aux apprenants repose, dans un premier temps, sur une sensibilisation au monde de l'infiniment petit et aux personnages du film. Dans un deuxième temps, les apprenants sont invités à repérer les péripéties des protagonistes du film. Enfin, l'exploitation du film se terminera par la rédaction d'une nouvelle scène et d'une autre histoire.

Mise en route

À deux. *Vous possédez des lunettes spéciales qui vous permettent de voir l'infiniment petit.*

Racontez ce que vous voyez dans la chambre d'un étudiant.

Les apprenants proposent leur description.

Pistes de correction :

Des bactéries dévorent le bois. Des champignons se multiplient chaque fois que l'étudiant respire. Quand il pose son stylo sur le bureau, une tempête déplace alors des milliers de grains de poussière...

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Noter au tableau la liste des mots suivants : beau - gros - court - souple - agressif - gentil - obéissant - petit - dominateur- habile - courageux - carré - timide - laid - mince - raide - malhabile - pacifique - désobéissant - grand - long - rond - soumis - méchant - extraverti - peureux.

À deux. *Voici une liste de mots, classez-les par paires de mots contraires.*

Pistes de correction

Antonymes : Beau / laid - gros / mince - court / long - souple / raide - petit / grand - habile / malhabile - carré / rond - agressif / pacifique - gentil / méchant - obéissant / désobéissant - dominateur / soumis - extraverti / timide - courageux / peureux.

Étape 2

Montrer les séquences 1 et 2.

À deux. *Faites l'activité 1 : Les deux compères.*

Pour faire l'activité, aidez-vous des mots notés au tableau.

Décrivez les deux personnages principaux aux plans physique et psychologique.

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction

Personnage 1 : grand, mince, de longues jambes, une tête ronde, souple et habile, timide, gentil, soumis courageux, obéissant.

Personnage 2 : petit, gros, un corps rond, des yeux effrayants, autoritaire, gourmand, se fâche, dominateur, agressif.

Étape 3

Montrer les séquences 1 et 2 à nouveau. Expliquer le mot « défi ».

À deux. *Faites l'activité 2 : Un autre défi.*

Relevez les défis lancés au personnage mince. Identifiez et nommez les lieux où les personnages trouvent les miettes. Imaginez un nouveau défi que vous lancez au plus mince.

Noter les propositions des apprenants au tableau.

Les classer ensuite dans l'ordre d'apparition du film.

Pistes de correction

Lieux : une prise électrique, un tourne-disque, un baffle / une enceinte.

Les défis : récupérer une miette dans une prise électrique, récupérer une miette sur un disque en train de tourner, récupérer une miette posée sur une baffle/enceinte.

Autre défi : récupérer une miette située entre deux pages d'un livre.

Étape 4

À deux. *Faites l'activité 3 : Massacre à l'aspirateur.*

Un aspirateur est mis en marche. Imaginez et racontez la suite du film.

Montrer le film en entier.

Recueillir oralement les réponses des apprenants.

Pistes de correction

Un aspirateur est en marche et les deux compères courent se cacher. Mais le plus petit qui est aussi trop lourd ne court pas assez vite et est aspiré. Le plus grand se cache dans un trou du sol et pense être sauvé. C'est à ce moment que l'aspirateur repasse près du trou et l'aspire.

Étape 5

À deux. *Faites l'activité 4 : Deux insectes.*

Il était une fois deux insectes dans ma maison... Continuez l'histoire en vous aidant du scénario du film que vous venez de voir, soit pour le copier, soit pour vous en écarter.

Recueillir oralement les réponses des apprenants.

Pistes de correction

Il était une fois deux insectes dans ma maison. Ils n'étaient pas de la même famille et n'aimaient pas vivre dans le même lieu. L'un passait sa vie dans les endroits chauds et humides comme la salle de bains ou la cuisine. L'autre adorait la douceur et le calme des chambres et du grenier. Mais la maison a été vendue et des travaux ont commencé. Les propriétaires ont tout changé et les deux insectes ont dû trouver un nouveau lieu pour vivre. Ils se sont retrouvés dans la cave et depuis apprennent à vivre ensemble.

Pour aller plus loin

Découvrez le film « Versus » sur ce même Dvd. Comparez les deux histoires.

Descriptif du film : Deux camps s'opposent pour la conquête d'un îlot.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Enfantillages.html>

Découvrez le film « La queue de la souris ». Comparez les deux histoires.

Descriptif du film : Dans une forêt, un lion capture une souris et menace de la dévorer.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Enfantillages.html>

Découvrez la nanotechnologie sur le Dvd « Regards VI ».

La nanotechnologie est l'application de la microélectronique à la fabrication de dispositifs ou de structures à partir de constituants de dimension nanométrique (atomes, molécules).

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com> dans la partie Reportages « Regards ».

ENTRE DEUX MIETTES de SYLVAIN OLLIER - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Présenter quelqu'un. - Identifier des lieux. - Présenter une succession d'actions.	Tâches - Faire le portrait de quelqu'un. - Imaginer un défi. - Imaginer une situation. - Inventer une histoire.
--	--

Activité 1 - Les deux compères.

Décrivez les deux personnages principaux au plan physique et psychologique.



Personnage 1



Personnage 2

Activité 2 - Un autre défi.

Complétez.

Identifiez et nommez les lieux où les personnages trouvent les miettes.

Relevez les défis lancés au personnage mince.

Imaginez que vous êtes le plus gros. Quel nouveau défi lancez-vous au plus mince ?

Activité 3 - Massacre à l'aspirateur.

Un aspirateur est mis en marche. Imaginez et racontez la suite du film.

Activité 4 - Deux insectes.

Il était une fois deux insectes dans ma maison... Continuez l'histoire en vous inspirant du scénario du film que vous venez de voir, soit pour le copier, soit pour vous en écarter.

VERSUS

de François Caffiaux,
Romain Noël, Thomas Salas



VERSUS de FRANÇOIS CAFFIAUX, ROMAIN NOËL et THOMAS SALAS - 5'40

Premier prix animation au festival Orange Film Court de Paris et Cannes en 2006

Prix enfance du festival du film court francophone de Vaulx-en-Velin en 2006

Prix spécial du jury de la meilleure collection d'école au festival international de film d'animation de Trebon en 2006

Meilleur court-métrage réalisé sur ordinateur au festival international du court-métrage & des nouvelles images de Rome en 2006

Prix du public catégorie étudiants au festival Anima de Bruxelles en 2006

Meilleur court-métrage international au festival du cinéma francophone en Acadie de Moncton en 2006

Premier prix compétition films d'études au festival Animamundi de Rio de Janeiro en 2006

Deuxième prix compétition films d'études au festival Animamundi de Sao Paulo en 2006

Les réalisateurs

François Caffiaux, Romain Noël, Thomas Salas sont des étudiants de l'école d'infographie Supinfocom de Valenciennes. Versus est leur film de fin d'études.

Vous pouvez trouver des informations sur Supinfocom sur le site <http://www.supinfocom.net>

Transcription des dialogues

Pas de dialogue.

Analyse : Quel territoire !

À travers leur film de fin d'études, les réalisateurs François Caffiaux, Romain Noël et Thomas Salas se révèlent de petits maîtres du comique. Ils mettent leur talent au service de la dénonciation du caractère belliqueux des hommes. La première scène montre un porte-drapeau en pleine ascension d'une paroi rocheuse. L'angle adopté est un plan rapproché*. Par définition, ce plan* exclut toute vue large. Il est donc impossible de savoir si l'homme escalade une montagne ou un simple rocher. En adoptant ce cadrage, les réalisateurs réservent une surprise. Lorsque le spectateur découvre que le sommet visé était celui d'un monticule, la relation causale paraît disproportionnée : tant d'efforts pour si peu de choses. Jusqu'au dernier plan, *Versus* exploite les ressorts du comique engendré par la disproportion. La surenchère guerrière, qui conduit le film autour d'un rocher où il est impossible de vivre, souligne le caractère ridicule des hommes et l'absurdité de la guerre.

Le traitement esthétique renforce ce sentiment. L'animation adopte une modélisation 3D* sans toutefois être réaliste. Ces petits hommes portent des uniformes de guerre asiatique. Leurs pieds, leurs mollets semblent minuscules par rapport à leur torse. Remarquez enfin l'absence de cou : la tête reliée directement au corps s'apparente à un œuf protégé par un casque. Ce heaume dissimule leurs yeux, empêchant par là toute individualisation. Ces hommes se ressemblent tous ; ce sont des pions interchangeables. Seule leur appartenance à un camp dont témoigne le port d'un uniforme de couleur et d'un insigne, les distingue.

Lorsque le titre apparaît, la guerre a déjà commencé. *Versus* est une préposition signifiant « contre » ou « à l'opposé de ». Dans la pratique, cette préposition est utilisée en abréviation : le bon VS le méchant... Ici, lorsque le titre surgit, il est le résultat d'une série de champs/contre champs* qui isole chaque camp et structure, hiérarchise le face à face à venir.

Motif : la surenchère

Versus joue sur l'expression « la fin justifie les moyens ». Ici, tous les moyens sont bons et peu importe la fin. L'inépuisable surenchère des tactiques déployées pour vaincre l'adversaire a à la fois l'allure des (vaines) astuces du loup de Tex Avery¹ et des inventaires à la Prévert². Remarquez au milieu du film, l'objectif final - le rocher - n'occupe même plus l'image. La focale* a été déplacée sur les actions rocambolesques des soldats.

¹ Réalisateur de films d'animation américain (1908-1980). Il est surtout connu pour son univers aux situations délirantes et loufoques. On lui doit, entre autres, les personnages de Bugs Bunny, Daffy Duck et Droopy.

² Poète et scénariste français (1900-1977). Héritier du mouvement surréaliste, sa poésie est constamment faite de jeux sur le langage. C'est une des raisons qui font que les poèmes de Prévert sont célèbres dans le monde de la Francophonie et appris dans les écoles françaises.

Voir et revoir

Sons

Remarquez combien le bruitage contribue au comique et burlesque du film. Pensez aux chefs de clan s'exprimant dans un baragouin nerveux, aux grincements dans l'huissierie des machines lors de l'ouverture des toits... Les réalisateurs se situent dans le registre burlesque* sonore à travers ces bruits amplifiés, déplacés et étranges.

Symétrie

Notez la répétition des mêmes figures - champ / contre champs*, split screen* et du plan général* réunissant les deux camps - qui suggère une symétrie dans l'espace. Les deux camps sont l'exact reflet l'un de l'autre et le rocher central convoité pourrait jouer le rôle de frontière miroir. Ce n'est donc peut être pas un hasard si les rouges et les bleus - couleurs complémentaires - se retrouvent entassés ensemble au final.

Fiche réalisée par Donald James, Agence du court métrage

VERSUS de FRANÇOIS CAFFIAUX, ROMAIN NOËL et THOMAS SALAS - NIVEAU A2
FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thèmes La conquête, la guerre, les activités sportives, les jeux vidéo.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire une situation. - Décrire des personnages. - Encourager quelqu'un. - Exprimer son désaccord. <i>Linguistique</i> - Les activités sportives. Tâches - Comparer un film d'animation et un jeu vidéo. - Créer des slogans. - Imaginer une scène du film. - Imaginer un dialogue.	Notes Godzilla : connu grâce à une série de films produits à partir de 1954 par la société de production Toho, Godzilla est un monstre inventé au Japon par le producteur Tanaka Tomoyuki. Les films de la série montrent les ravages de la bombe atomique et le Japon de l'après-guerre, humilié par la défaite et traumatisé par les bombardements d'Hiroshima et Nagasaki.
Vocabulaire <i>Versus</i> (terme latin) : En opposition à.	Matériel - La fiche élève. - Les fiches « images ».

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'25) Un soldat samourai arrive au sommet d'un rocher. Il se retourne. Son camp l'acclame. Un autre soldat arrive sur le rocher. Il pousse le premier soldat. Son camp l'acclame à son tour. On découvre alors que deux tribus de samourais (les rouges et les bleus) vivent face à face sur des îles et se battent pour conquérir un petit îlot qui se trouve au milieu.
- (0'26 à 1'39) Les deux tribus tentent de nombreuses techniques pour atteindre l'îlot mais en vain. Chaque fois, l'autre camp trouve une parade pour empêcher la réussite.
- (1'40 à 2'13) Les deux chefs s'énervent et lancent l'assaut final : les tribus s'affrontent sur l'îlot. L'îlot s'enfonce. Il reste les deux chefs. La nuit tombe.
- (2'14 à 2'42) Le générique de fin défile et un dernier gag vient conclure ce film : un monstre joue au golf avec une balle composée de samourais rouges et bleus.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une mise en route sur le sport, les apprenants découvriront le film et le compareront à un jeu vidéo. Ensuite, ils écriront des slogans pour encourager leur équipe (bleue ou rouge). Puis, ils définiront les activités sportives du film. Après avoir imaginé et illustré une stratégie efficace pour vaincre le camp adverse, ils rédigeront un dialogue entre les deux chefs qui se disputent.

Mise en route

Quel sport pratiquez-vous ?

Mise en commun par un tour de classe à l'oral.

Distribuer la fiche « images ».

À deux. *Attribuez à chaque dessin l'activité sportive qui correspond.*

Quelle qualité faut-il pour pratiquer tel ou tel sport ?

Pistes de correction :

Je fais du tennis.

1. L'escalade ; 2. L'escrime ; 3. Le funambulisme ; 4. Le lancer du javelot ; 5. Le vol en montgolfière ; 6. Le planeur ; 7. Le saut à la perche ; 8. Le saut en longueur ; 9. Le saut à ski ; 10. Le trampoline.
Pour pratiquer l'escalade, il faut être souple.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Montrer le film en entier.

À deux. *Faites l'activité 1 : Comme un jeu vidéo ?*

Répondez aux questions.

Mise en commun. Les apprenants répondent ensuite à la question en justifiant leur réponse.

Corrigés :

Le type de jeu ? Guerre, bataille, combat, stratégie.

La situation ? Trois îles dans la mer dont deux sont habitées par deux peuples de samourais ennemis.

Les personnages ? Les samourais rouges et les samourais bleus et leur chef respectif.

Que font-ils ? Ils essaient de conquérir la petite île qui se trouve au milieu des deux îles habitées.

Objectif final ? Atteindre l'île avant l'autre et s'y établir.

Étape 2

Diviser la classe en deux : la moitié est « rouge », l'autre « bleue ».

Disposer les apprenants des deux équipes en ligne face à face.

À deux. *Faites l'activité 2 : Allez les bleus ! Allez les rouges !*

Soutenez votre tribu en imaginant des paroles d'encouragement et des slogans pour des affiches.

Les inviter ensuite à créer des affiches tels des supporters.

Pistes de correction :

Vive les Bleus ! Avec les Rouges, ça bouge !

Les Rouges, vous êtes les meilleurs ! Samourai Bleu, gagne tu peux !

Étape 3

À deux. *Faites l'activité 3 : Les activités sportives.*

Reliez les activités sportives présentes dans le film à leurs définitions.

N'hésitez pas à vous aider de la fiche « images ».

Montrer le film dans son intégralité.

Corrigés :

L'escalade : monter une montagne en s'aidant des mains ;

L'escrime : se battre contre un adversaire avec une épée ou un sabre ;

Le funambulisme : marcher sur un fil ou une corde ;

Le surf : avancer sur les vagues de la mer à l'aide d'une planche ;

Le vol en montgolfière : se déplacer dans les airs à l'aide d'un ballon gonflable ;

La natation : nager dans la mer ou dans une piscine ;

Le saut à la perche : sauter le plus haut possible à l'aide d'un grand bâton ;

Le saut en longueur : sauter le plus loin possible ;

Le saut à ski : sauter le plus loin possible avec des skis ;

Le trampoline : sauter et rebondir sur une toile élastique ;

Le lancer du javelot : jeter le plus loin possible un long bâton ;

Le planeur : sauter d'une montagne avec des ailes ou une toile pour voler.

Étape 4

À deux. *Faites l'activité 4 : La meilleure stratégie.*

Imaginez une « stratégie gagnante » pour aller sur l'îlot. Dessinez-la et présentez-la.
Se battre ou construire ensemble : qu'en pensez-vous ?

Faire une exposition de leurs schémas.

Mise en commun : les apprenants partagent leur choix et le défendent.

Pistes de correction :

Dessin d'un hélicoptère avec des pédales. Le samourai - pilote essaie de pédaler jusqu'à l'îlot.

Se battre ou construire ensemble : qu'en pensez-vous ? Ici, la bataille est drôle. Mais je pense qu'en réalité, il faut construire ensemble. C'est mieux.

Étape 5

À deux. Faites l'activité 5 : La dispute des deux chefs.

Écrivez le dialogue entre les deux chefs.

Passer auprès des apprenants pour les aider et corriger leur production écrite.

Montrer le film. Simultanément, les groupes volontaires jouent les rôles des deux chefs avec l'intonation de la colère.

Pistes de correction :

Chef bleu : J'en ai marre !

Chef rouge : Tout ça, c'est ta faute !

Chef bleu : Quoi ? Tu plaisantes ? Tu veux me voler mon île !

Chef rouge : Ton île ? C'est mon île ici !

Chef bleu : Tu es le chef le plus malhonnête de tous les chefs de cette mer ! Ma tribu a besoin de cette île, il n'y a plus assez de place sur notre île !

Chef rouge : Ce n'est pas ma faute si tes samourais restent à la maison et font de grandes familles. Dans ma tribu, les samourais partent à la guerre ou s'entraînent beaucoup, ma population est donc contrôlée !

[...]

Pour aller plus loin

Écrivez aux auteurs de ce film pour leur donner votre point de vue sur leur création.

Leurs adresses mail sont :

- fcaffiaux@hotmail.com pour François Caffiaux ;
- noel_romain@hotmail.fr pour Romain Noël ;
- tom.salas@laposte.net pour Thomas Salas.

Découvrez « Entre deux miettes » sur ce même DVD. Comparez les deux histoires.

Descriptif du film : Un insecte tente de contrôler un autre insecte.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Enfantillages.html>

VERSUS de FRANÇOIS CAFFIAUX, ROMAIN NOËL et THOMAS SALAS - NIVEAU A2
FICHE ÉLÈVE

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire une situation. - Décrire des personnages. - Encourager quelqu'un. - Exprimer son désaccord.	Tâches - Comparer un film d'animation et un jeu vidéo. - Créer des slogans. - Imaginer une scène du film. - Imaginer un dialogue.
--	--

Activité 1 - Comme un jeu vidéo ?

Décrivez.

Le type de jeu ? _____

La situation ? _____

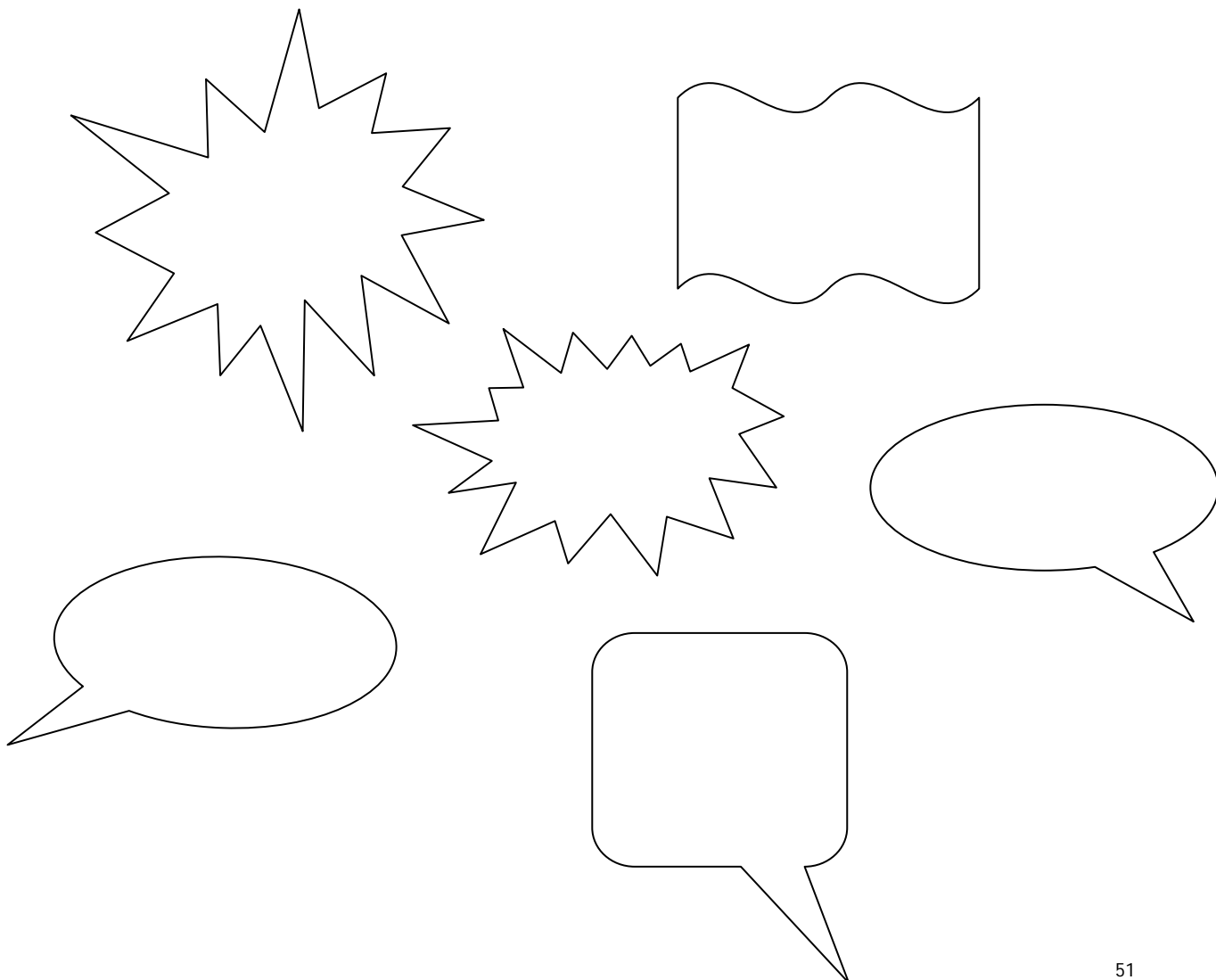
Les personnages ? _____

Ce qu'ils font ? _____

L'objectif final ? _____

Activité 2 - Allez les bleus ! Allez les rouges !

Soutenez votre tribu en imaginant des paroles d'encouragement et des slogans pour des affiches.



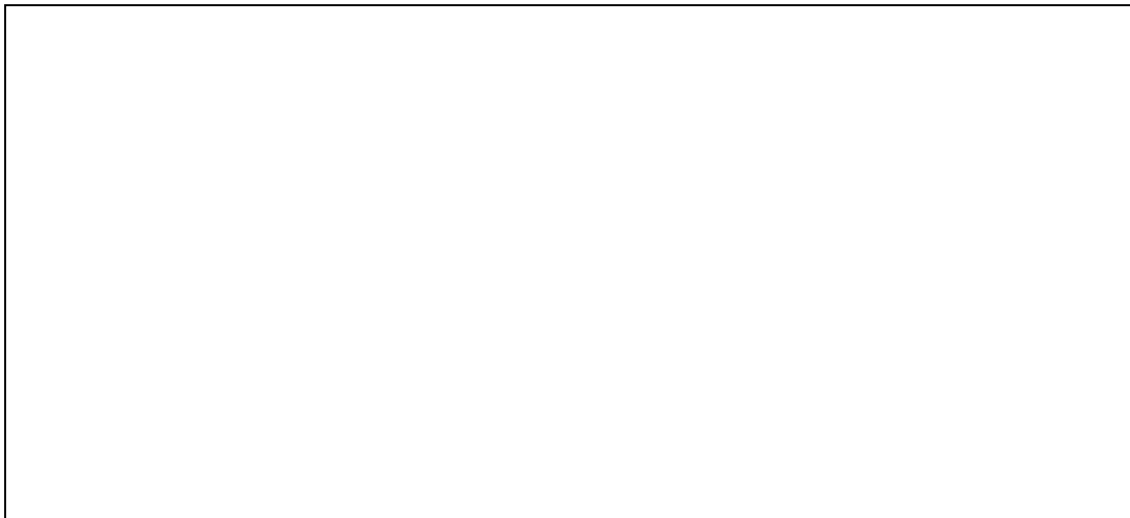
Activité 3 - Les activités sportives.

Reliez les activités sportives aux définitions proposées.

L'escalade	•	• Sauter le plus haut possible à l'aide d'un grand bâton
L'escrime	•	• Sauter et rebondir sur une toile élastique
Le funambulisme	•	• Monter une montagne en s'aidant des mains
Le surf	•	• Sauter le plus loin possible avec des skis
Le vol en montgolfière	•	• Se déplacer dans les airs à l'aide d'un ballon gonflable
La natation	•	• Jeter le plus loin possible un long bâton
Le saut à la perche	•	• Marcher sur un fil ou une corde
Le saut en longueur	•	• Sauter le plus loin possible
Le saut à ski	•	• Se battre contre un adversaire avec une épée ou un sabre
Le trampoline.	•	• Avancer sur les vagues de la mer à l'aide d'une planche
Le lancer du javelot	•	• Faire de l'avion sans moteur
Le planeur	•	• Nager dans la mer ou dans une piscine

Activité 4 - La meilleure stratégie.

Imaginez une « stratégie gagnante » pour aller sur l'îlot. Dessinez-la et présentez-la.



Activité 5 - La dispute des deux chefs

Écrivez le dialogue entre les deux chefs.

Le chef bleu : « _____ ».

Le chef rouge : « _____ ».

Le chef bleu : « _____ ».

Le chef rouge : « _____ ».

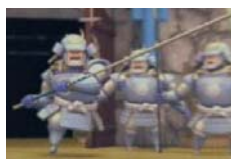
Le chef bleu : « _____ ».

Le chef rouge : « _____ ».

Le chef bleu : « _____ ».

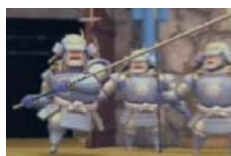
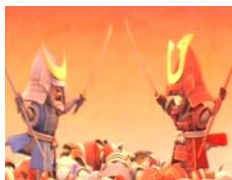
Le chef rouge : « _____ ».

La fiche « images »



Le lancer de javelot - L'escrime - L'escalade - Le funambulisme - Le vol en montgolfière -
Le trampoline - Le saut à la perche - Le planeur - Le saut en longueur - Le saut à ski

La fiche « images »



Le lancer de javelot - L'escrime - L'escalade - Le funambulisme - Le vol en montgolfière -
Le trampoline - Le saut à la perche - Le planeur - Le saut en longueur - Le saut à ski

VERSUS de FRANÇOIS CAFFIAUX, ROMAIN NOËL et THOMAS SALAS - NIVEAU B1
FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	Thèmes La conquête, la guerre, les activités sportives, les jeux vidéo.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire une communauté. - Présenter des définitions. - Exprimer son point de vue. - Argumenter. <i>Linguistiques</i> - Le jeu vidéo. - Les activités sportives. Tâches - Remplir un questionnaire. - Comparer le film d'animation à un jeu vidéo. - Présenter des activités sportives. - Participer à un débat. - Imaginer la fin d'un film.	Notes Godzilla : connu grâce à une série de films produits à partir de 1954 par la société de production Toho, Godzilla est un monstre inventé au Japon par le producteur Tanaka Tomoyuki. Les films de la série montrent les ravages de la bombe atomique et le Japon de l'après-guerre, humilié par la défaite et traumatisé par les bombardements d'Hiroshima et Nagasaki.
Vocabulaire <i>Versus</i> (terme latin) : En opposition à.	Matériel - La fiche élève. - La fiche « image et situation ».

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'25) Un soldat samouraï arrive au sommet d'un rocher. Il se retourne. Son camp l'acclame. Un autre soldat arrive sur le rocher. Il pousse le premier soldat. Son camp l'acclame à son tour. On découvre alors que deux tribus de samourais (les rouges et les bleus) vivent face à face sur des îles et se battent pour conquérir un petit îlot qui se trouve au milieu.
- (0'26 à 1'39) Les deux tribus tentent de nombreuses techniques pour atteindre l'îlot mais en vain. Chaque fois, l'autre camp trouve une parade pour empêcher la réussite.
- (1'40 à 2'13) Les deux chefs s'énervent et lancent l'assaut final : les tribus s'affrontent sur l'îlot. L'îlot s'enfonce. Il reste les deux chefs. La nuit tombe.
- (2'14 à 2'42) Le générique de fin défile et un dernier gag vient conclure ce film : un monstre joue au golf avec une balle composée de samourais rouges et bleus.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Après une mise en route, les apprenants découvriront le film et imagineront une présentation des deux tribus sous la forme d'une carte d'identité. Ensuite ils travailleront sur le thème du jeu vidéo. Puis ils donneront des définitions aux activités sportives présentées dans le film. Après avoir participé à un débat en classe pour savoir quelle tribu est susceptible de gagner, ils concluront leur parcours en rédigeant une fin possible au film.

Mise en route

Distribuer la fiche « image et situation ». Diviser la classe en petits groupes.
Observez la situation présentée sur l'image. Relevez le maximum d'informations sur cette image. Choisissez une couleur pour votre groupe. Imaginez quatre stratégies pour conquérir l'îlot central.
 Mise en commun : les apprenants échangent les différentes stratégies qu'ils ont imaginées.

Pistes de correction :

Notre groupe choisit la couleur bleue. Sur l'image, il y a deux îles habitées : une île bleue et une île rouge. Au milieu de ces deux îles, il y a un petit îlot, qui est inhabité. Ces îles semblent perdues au milieu de la mer. On voit des temples asiatiques, peut-être des temples chinois ou japonais. On voit qu'il y a des habitants sur chaque île.

Les 4 stratégies : les bleus vont utiliser un élastique géant pour se lancer sur l'îlot. Les bleus vont fabriquer un hélicoptère à pédales et voler jusqu'à l'îlot. Les bleus vont fabriquer une grande échelle pour atteindre l'île. Les bleus vont nager jusqu'à l'île et escalader le rocher.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Montrer les séquences 1 à 3, jusqu'à ce que la nuit tombe.

En petits groupes. *Faites l'activité 1 : Carte d'identité.*

Choisissez une tribu et imaginez les détails suivants : le nom du pays, le nom des habitants, les caractéristiques des habitants, la langue parlée, les symboles, la devise et le drapeau.

Mise en commun en invitant les apprenants à partager leurs réponses : les bleus donnent des informations sur leur tribu ; et vice versa. Élargir l'activité en présentant les caractéristiques de la France (drapeau, symboles, etc.)

Pistes de correction :

Nom du pays : Rougealie.

Nom des habitants : Les Rougealiens.

Caractéristiques des habitants : Ils sont habillés en rouge. Ils sont toujours rouges de colère.

Langue parlée : Le rougialan.

Symboles : Une tomate et un piment.

Devise : « Mets du rouge dans ta vie ! »

Drapeau : Tout rouge avec une étoile noire au centre.

Étape 2

Montrer les séquences 1 à 3, jusqu'à ce que la nuit tombe.

En petits groupes. *Faites l'activité 2 : Jeu vidéo.*

Trouvez le maximum de mots qui se rapportent au jeu vidéo.

Citez quelques éléments du jeu vidéo qu'on retrouve dans « Versus ».

Mise en commun en listant au tableau le vocabulaire proposé par les apprenants.

Pistes de correction :

Le thème du jeu vidéo : un ordinateur ; une console ; une course de voiture ; un jeu d'aventure/fantastique ; un combat ; l'écran divisé en deux ; le graphisme ; la musique électronique ; les bruitages ; le générique (début/fin).

Quelques éléments de jeu vidéo dans « Versus » : le titre en japonais ; la musique du générique (début/fin) ; le scénario ; le combat des deux chefs ; le double écran ; le fantastique du monstre à la fin ; le graphisme ; les bruitages ; etc.

Étape 3

En petits groupes. *Faites l'activité 3 : Les activités sportives.*

Choisissez cinq activités. Donnez une définition pour chaque activité.

Jeu de devinette : les apprenants proposent leur définition.

Les autres apprenants devinent l'activité sportive.

Corrigés :

Le funambulisme : c'est une activité où il faut marcher et danser sur un fil ou une corde.

L'escrime : c'est une activité où on combat un adversaire avec une épée ou un sabre.

Le saut à ski : c'est une activité où il faut sauter le plus loin possible avec des skis.

L'escalade : c'est une activité où il faut monter une montagne à l'aide de ses mains.

La montgolfière : c'est une activité où on vole à l'aide d'un gros ballon d'air chaud.

Étape 4

En petits groupes. *Faites l'activité 4 : À l'attaque !*

Choisissez une équipe.

Préparez quatre arguments pour démontrer que l'équipe que vous avez choisie est la meilleure.

Préciser aux apprenants qu'ils peuvent utiliser le comparatif et le superlatif, et leur donner quelques exemples pour illustrer ces structures. Tout en organisant un débat, chaque équipe propose les arguments pour dire qu'ils sont les plus forts.

Pistes de correction :

Les bleus vont gagner parce qu'ils sont plus intelligents que les rouges.

Les bleus sont plus créatifs que les rouges.

Les bleus vont gagner parce qu'ils sont plus forts.

Les bleus sont mieux entraînés que les rouges.

Étape 5

En petits groupes. *Faites l'activité 5 : Comment finit l'histoire ?*

Rédigez une fin au film « Versus ».

Mise en commun à l'oral : les apprenants lisent et partagent leur proposition de fin.

Montrer le film dans son intégralité.

Que pensez-vous de la fin proposée dans le film ?

Mise en commun par un tour de classe.

Pistes de correction :

La nuit tombe et les deux chefs s'assoient dos à dos et commencent à discuter. Ils réalisent petit à petit qu'ils ont tout perdu. Ils décident donc de s'allier pour fonder une nouvelle nation sur ce petit îlot.

Je n'aime pas la fin proposée dans le film, je trouve qu'elle est irréaliste.

Pour aller plus loin

Présentez à la classe un jeu vidéo que vous connaissez : le type de jeu, l'histoire, les personnages, le but final, etc.

Dessinez et expliquez le fonctionnement d'une machine qui permettrait aux samourais de Versus de gagner l'îlot.

Découvrez « Entre deux miettes » sur ce même DVD. Comparez les deux histoires.

Descriptif du film : Un insecte tente de contrôler un autre insecte.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Enfantillages.html>

VERSUS de FRANÇOIS CAFFIAUX, ROMAIN NOËL et THOMAS SALAS - NIVEAU B1
FICHE ÉLÈVE

<p>Objectifs <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire une communauté. - Présenter des définitions. - Exprimer son point de vue. - Argumenter. 	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remplir un questionnaire. - Comparer le film d'animation à un jeu vidéo. - Présenter des activités sportives. - Participer à un débat. - Imaginer la fin d'un film.
--	--

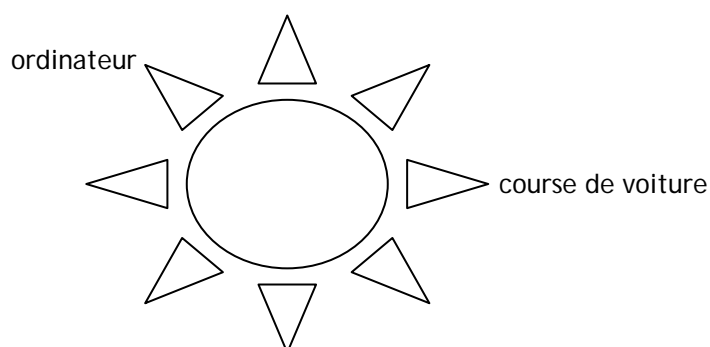
Activité 1 - Carte d'identité.

Choisissez une tribu et imaginez les détails suivants.

Nom du pays :	
Nom des habitants :	
Caractéristiques des habitants :	
Langue parlée :	
Symbole(s) :	
Devise :	
Drapeau :	

Activité 2 - Jeu vidéo.

Trouvez le maximum de mots qui se rapportent au jeu vidéo.



Citez quelques éléments du jeu vidéo qu'on retrouve dans « Versus »



LE TROP PETIT PRINCE

de Zoia Trofimova



LE TROP PETIT PRINCE de ZOIA TROFIMOVA - 7'

Prix du public au festival Plein la bobine du Massif du Sancy en 2003

Le film a été produit par le studio de films d'animation *Folimage*, créé par Jacques Remy Girerd.

Vous pouvez trouver des informations sur le studio sur le site <http://www.folimage.fr>

La réalisatrice

Le trop petit prince est le premier film de la réalisatrice Zoia Trofimova.

Scénariste, elle travaille par ailleurs comme décoratrice sur d'autres films d'animation.

Transcription des dialogues

Pas de dialogue.

Analyse : l'homme et la nature

Le titre du film nous oriente vers une histoire que tous les enfants connaissent : celle du *Petit Prince* de Saint Exupéry : ce petit garçon seul sur une petite planète, partant à la recherche d'un ami. Le petit prince du film est lui aussi seul sur sa planète. Il y a construit une maison et son occupation favorite semble être le nettoyage. Le petit prince semble heureux dans cette solitude. Mais dans ce quotidien bien huilé, un phénomène étrange apparaît : une tache sur le soleil ! C'est un nouveau défi pour le personnage, qui tente de remédier à ce problème grâce aux techniques de nettoyage habituelles. Mais il n'est pas si facile d'atteindre le soleil, qui monte de plus en plus haut, trop haut pour que l'on puisse l'atteindre, même avec une échelle. Le trop petit prince aimerait, selon l'expression, « décrocher la lune », au sens propre comme au figuré (vouloir atteindre un objectif au-dessus de ses possibilités), et la lune est remplacée par le soleil, qui ne se laisse pas approcher si facilement. Au cours de sa journée, le trop petit prince s'aperçoit qu'il ne peut manipuler la nature, qu'il n'en a ni le pouvoir ni les capacités physiques, comme lui prouve le petit nuage qui ne cesse de le suivre partout en l'arrosant de sa pluie.

Après de nombreux efforts, qui entraînent quelques gags, comme le nuage qui se déplace au dessus de la tête du personnage, le soleil redescend pour se coucher, et le petit prince peut enfin l'atteindre et lui enlever toute trace de saleté, car, comme le dit le proverbe, « tout vient à point à qui sait attendre ».

Contre toute attente, la fin et la morale du film sont bien moins poétiques qu'on peut l'imaginer. Si le film s'ouvre sur une atmosphère printanière (soleil, fleurs, bonne humeur), il se conclut sur une note bien plus pessimiste, jonglant entre l'humour et la morale. En effet, le film nous dit d'une part que la vie est un éternel recommencement, et d'autre part, que nous sommes coupables de la pollution et la destruction de la nature.

Motif : le graphisme

Le graphisme du *Trop petit prince* s'apparente à un graphisme simple, assez minimaliste et aux codes clairs. Les éléments du film nous sont présentés un à un, le décor est planté : le ciel, la maison, le soleil. Le décor se réduit à sa plus simple expression et le film se concentre sur l'essentiel : le petit personnage et la tâche qu'il s'est donnée. Le personnage et son environnement rappellent des dessins d'enfants : le soleil a les mêmes caractéristiques qu'un personnage à part entière. Ainsi, le film peut être vu selon plusieurs niveaux de lecture : il est accessible à des enfants, qui s'identifient au petit personnage, et reconnaissent les codes graphiques, mais aussi aux adultes qui se laissent séduire par le graphisme et sont d'autant plus surpris par le message écologique de la fin du film.

Voir et revoir :

L'écologie

L'écologie est un thème utilisé fréquemment dans le cinéma d'animation*, comme dans les films de Hayao Miyazaki, un réalisateur japonais qui a conçu *Mon voisin Totoro*, *Princesse Mononoké* ou encore *Le voyage de Chihiro*. Miyazaki aime placer ses personnages dans des paysages naturels et en faire des défenseurs de la nature, comme Princesse Mononoké, la princesse de la forêt. Dans ce film, la forêt semble être un personnage à part entière et être un être mauvais, mais elle ne fait que se défendre.

Saint Exupéry

Quels éléments visuels et scénaristiques rapprochent *Le trop petit Prince* du *Petit Prince* de Saint Exupéry ? (La rose, la petite planète, le coucher du soleil, la solitude du personnage et aussi une sorte d'allumeur de réverbère puisqu'il prend en charge l'éclat du soleil...)

Fiche réalisée par Cécile Giraud, Agence du court métrage

LE TROP PETIT PRINCE de ZOIA TROFIMOVA - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thèmes Le soleil, la rotation de la Terre, l'environnement et les problèmes de pollution.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire un lieu, une personne. - Identifier des actions. - Identifier des objets. - Identifier un symbole. - Faire des hypothèses. <i>Linguistiques</i> - Les actions de la vie quotidienne. - Les objets de la vie quotidienne. <i>Culturel</i> - La symbolique du soleil. Tâches - Faire le portrait d'un personnage. - Présenter une situation. - Imaginer une solution. - Proposer une explication. - Imaginer un dialogue.	Notes Le titre du film ainsi que certains éléments de l'histoire font allusion au conte d'Antoine de Saint Exupéry « Le Petit Prince »: l'étoile du générique, la petite planète où le trop petit prince est le seul humain, la rose. Pour parler du film <i>Un seau</i> : récipient cylindrique servant au transport de liquide. <i>Une éponge</i> : substance poreuse provenant de l'éponge, employée pour divers usages domestiques. <i>Une échelle</i> : dispositif formé de deux montants parallèles reliés d'espace en espace par des barreaux utilisés comme marche. <i>Un balai</i> : ustensile de ménage destiné à nettoyer le sol. <i>Un chiffon</i> : morceau de vieux tissu. <i>Un vaporisateur</i> : pulvérisateur. Matériel - La fiche élève. - Des feuilles de papier et crayons de couleur. - Les 4 images à découper. - Le DVD <i>Courts de récré.</i>

Découpage en séquences

- (0'00' à 0'27) Générique. Le titre est présenté en plusieurs langues dont le russe, nationalité d'origine de la réalisatrice.
- (0'27 à 1'40) Le jour se lève sur une toute petite maison. Un petit homme ouvre ses volets, arrose une fleur, fait un ménage minutieux. Son regard est attiré vers le ciel : le soleil est taché.
- (1'40 à 4'40) Une véritable poursuite commence entre le soleil qui accomplit sa course et le petit homme qui cherche à l'atteindre pour nettoyer la tache. Après plusieurs tentatives acrobatiques, il arrive enfin à le nettoyer le soir au moment où l'astre est le plus bas.
- (4'40 à 5'32) Victorieux, le petit homme rentre chez lui et ferme ses volets. La nuit est tombée. C'est alors qu'on entend un bruit d'une chasse d'eau. De l'autre côté de la planète se trouve une canalisation. Une masse marron en sort et vient salir le soleil.
- (5'32 à 5'48) Générique de fin.

Proposition de déroulement - Parcours 1

Après une mise en route, les apprenants s'imprégneront des premières images du film : ils découvriront le personnage central à l'aide d'activités de description et de repérage d'actions de la vie quotidienne. Ensuite, une activité d'observation des péripéties viendra conclure le travail.

Proposition de déroulement - Parcours 2

Après une mise en route, les apprenants débiteront leur parcours par une réflexion sur la symbolique du soleil. Ensuite, après le visionnage, ils seront invités à émettre des hypothèses sur les causes du problème présenté dans le film. Le parcours s'achève par un exercice d'écriture créative.

Mise en route

Dessinez la planète Terre, une maison, une fleur, le soleil et un petit bonhomme.

Une fois les dessins terminés, inviter les apprenants à montrer leurs dessins et à répondre aux questions suivantes. *Que fait le petit bonhomme ? Où habite-t-il ? Quelle heure est-il sur le dessin ?* Mettre en commun en organisant un tour de table. Afficher les dessins dans la classe.

PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 1.

Étape 1

Lisez l'activité 1: Le personnage et son lieu de vie.

Vérifier que la consigne est comprise de tous.

Montrer les séquences 1 et 2.

À deux. *Faites l'activité 1.*

Complétez le tableau suivant. À l'aide de vos notes, présentez la situation.

Reproduire le tableau et noter les propositions des apprenants. Puis inviter les apprenants à utiliser les réponses du tableau pour écrire un petit texte décrivant la situation présentée. Proposer aux apprenants volontaires de lire leur production écrite.

Pistes de correction / Corrigés :

Éléments naturels	Lieu d'habitation	Couleurs principales	Vêtements, cheveux	Caractère/Goûts
Des étoiles, un astre, une rose	Une petite maison	Le bleu, l'orange, le jaune	Un t-shirt vert, des cheveux blonds	Ordonné, organisé, propre, aime les fleurs

Présentation de la situation : Le jour se lève. Le soleil éclaire une petite maison où habite un homme seul. Il porte un vêtement vert et a quelques cheveux blonds sur la tête. Très actif, il regarde par la fenêtre. Il aime les fleurs et la propreté.

Étape 2

Lisez l'activité 2 : Les activités du personnage.

Vérifier que le vocabulaire est compris de tous.

Regardez attentivement ce que fait le personnage du film.

Montrer à nouveau la séquence 2.

À deux. *Faites l'activité 2 : Les activités du personnage.*

Cochez les bonnes réponses.

Procéder à la correction en grand groupe en visionnant au ralenti la séquence.

Corrigés :

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Il ouvre ses volets. | <input checked="" type="checkbox"/> Il passe le balai. |
| <input type="checkbox"/> Il fait son lit. | <input type="checkbox"/> Il range ses disques. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Il arrose une fleur. | <input type="checkbox"/> Il fait la lessive. |
| <input type="checkbox"/> Il fait de la gymnastique. | <input checked="" type="checkbox"/> Il lave les volets. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Il passe l'aspirateur. | <input type="checkbox"/> Il joue de la musique. |
| <input type="checkbox"/> Il se lave. | <input checked="" type="checkbox"/> Il regarde le ciel. |

Étape 3

Lisez l'activité 3 : Les différentes techniques du personnage pour effacer la tache.

Inviter les apprenants à venir dessiner au tableau les propositions de l'activité 3.

Montrer la séquence 3.

À deux. *Faites l'activité 3.*

Cochez les techniques utilisées par le personnage dans le film.
 Trouvez ce que le personnage n'utilise pas.
 À l'oral. Imaginez une autre solution pour arriver à effacer la tache.
 Mise en commun des réponses en procédant à un tour de table.

Corrigés / Pistes de correction :

- un seau d'eau une éponge une échelle une table un hélicoptère
 un balai une gomme un chiffon un vaporisateur un pot de chambre

La gomme n'est pas utilisée par le personnage.

Autre solution : on peut aussi imaginer couvrir le soleil d'une couleur, faire atterrir une fusée.

Pour aller plus loin

Imprimer les cartes ci-dessous autant de fois que vous avez de groupes.
 Les découper. Constituer des groupes de trois apprenants.



Classez les images selon les moments de la journée : le matin, le midi, le soir, la nuit.

Procéder à la correction en notant les réponses au tableau.

Puis noter au tableau les indications suivantes :

- Haut dans le ciel. Peu d'ombre.
- Ciel sombre + étoiles.
- Soleil à gauche = à l'est. Ombre inversée par rapport au soleil.
- Soleil à droite = à l'ouest. Position basse.

Associez un moment de la journée à une des descriptions.

Terminer par le mime du mouvement de la Terre autour du soleil.

Mimez la rotation de la Terre sur elle-même et la place du soleil.

Veiller à ce que les apprenants tournent sur eux-mêmes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Corrigés :

	1	2	3	4
Moment de la journée	d le matin	b le midi	a le soir	c la nuit
Soleil et ombres : position, hauteur	Soleil à gauche = à l'est. Ombre inversée par rapport au soleil.	Haut dans le ciel. Peu d'ombre.	Soleil à droite = à l'ouest. Position basse	Ciel sombre + étoiles.

PARCOURS 2

Mise en route

Dessinez la planète Terre, une maison, une fleur, le soleil et un petit bonhomme.
Une fois les dessins terminés, inviter les apprenants à montrer leurs dessins.
Que fait le petit bonhomme ? Où habite-t-il ? Quelle heure est-il sur le dessin ?
Mettre en commun en organisant un tour de table. Afficher les dessins dans la classe.

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 2.

Étape 1

Faites l'activité 1 : Le soleil et vous.
Dans votre culture, que représente le soleil ?
Recueillir oralement les réponses des apprenants.

Pistes de correction :

Il est l'emblème du Japon, le pays du soleil levant. Au Mexique, chez les Aztèques, c'est un dieu. Si on s'y expose trop, il représente un danger pour la peau.

Étape 2

Montrer les séquences 1 à 3.
À deux. *Faites l'activité 2 : La cause de la tache.*
Répondez à la question.
Mise en commun à l'oral.
Les apprenants proposent leur solution.
Montrer le film.

Pistes de correction :

Quelle est l'origine de la tache ? Le soleil se salit en passant sous la Terre. Ce sont des traces de la nuit qui restent accrochées au soleil. En réalité, quand le personnage du film tire la chasse d'eau, la canalisation située de l'autre côté évacue une masse marron qui s'écrase sur le soleil.

Étape 3

Inviter les apprenants à former des groupes de deux.
À deux. *Faites l'activité 3 : L'arrivée d'un deuxième personnage.*
Un deuxième personnage arrive. Imaginez le dialogue.
Présentez votre dialogue devant la classe.
Ciruler entre les groupes pendant la préparation du dialogue pour apporter aide et correction.

Pistes de correction :

- Bonjour, qu'est-ce que vous faites ?
 - J'efface la tache.
 - Je peux vous aider ?
 - Oui. Prenez la grande échelle qui est dans la maison. Vous allez tenir l'échelle et je vais monter.
 - D'accord. Mais elle est très grosse cette tache.
 - Oui mais à deux on va y arriver.
- [...]

Pour aller plus loin

Découvrez le film d'animation 00h17 du DVD Courts de récré.
Descriptif du film : un groupe d'adolescents attend le dernier train sur le quai d'une gare. L'un d'entre eux contemple la voûte céleste et s'interroge sur le mouvement des planètes dans l'univers. La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

Fiche réalisée par Frédérique Gella, CAVILAM

LE TROP PETIT PRINCE de ZOIA TROFIMOVA - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

PARCOURS 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire un lieu, une personne. - Identifier et nommer des actions. - Identifier et nommer des objets.	Tâches - Faire le portrait d'un personnage. - Présenter une situation. - Imaginer une solution.
---	---

Activité 1 - Le personnage et son lieu de vie.

Complétez le tableau suivant.

Éléments naturels	Lieu d'habitation	Couleurs principales	Vêtements, cheveux	Caractère/Goûts

À l'aide de vos mots trouvés dans le tableau ci-dessus, présentez la situation.

Activité 2 - Les activités du personnage.

Cochez les bonnes réponses.

Que fait le personnage le matin ?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Il ouvre ses volets. | <input type="checkbox"/> Il passe le balai. |
| <input type="checkbox"/> Il fait son lit. | <input type="checkbox"/> Il range ses disques. |
| <input type="checkbox"/> Il arrose une fleur. | <input type="checkbox"/> Il fait la lessive. |
| <input type="checkbox"/> Il fait de la gymnastique. | <input type="checkbox"/> Il lave les volets. |
| <input type="checkbox"/> Il passe l'aspirateur. | <input type="checkbox"/> Il joue de la musique. |
| <input type="checkbox"/> Il se lave. | <input type="checkbox"/> Il regarde le ciel. |

Activité 3 - Les différentes techniques du personnage pour effacer la tache.

Cochez les techniques utilisées par le personnage dans le film.

Trouvez ce que le personnage n'utilise pas.

- un seau d'eau
 une éponge
 une échelle
 une table
 un hélicoptère
 un balai
 une gomme
 un chiffon
 un vaporisateur
 un pot de chambre

Imaginez une autre solution pour effacer la tache.

LE TROP PETIT PRINCE de ZOIA TROFIMOVA - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau B1</p>	<p>Thèmes Le soleil, la rotation de la Terre, l'environnement et les problèmes de pollution.</p>
<p>Objectifs</p> <p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier et nommer des informations sonores. - Identifier et nommer des actions. - Identifier et nommer des objets. - Exprimer son opinion. - Faire des hypothèses. - Identifier et nommer des éléments visuels. <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les activités de la vie quotidienne. - Les techniques et outils de nettoyage. <p><i>Culturel</i></p> <p>La symbolique du soleil.</p> <p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imaginer un scénario à partir d'une bande sonore. - Présenter le portrait de quelqu'un. - Présenter une situation. - Faire la critique d'un film. - Imaginer la fin d'une histoire. - Donner son avis sur les messages d'un film. 	<p>Pour parler du film</p> <p><i>Un seau</i> : récipient cylindrique servant au transport de liquide.</p> <p><i>Une éponge</i> : substance poreuse provenant de l'éponge, employée pour divers usages domestiques.</p> <p><i>Une échelle</i> : dispositif formé de deux montants parallèles reliés d'espace en espace par des barreaux utilisés comme marche.</p> <p><i>Un balai</i> : ustensile de ménage destiné à nettoyer le sol.</p> <p><i>Un chiffon</i> : morceau de vieux tissu.</p> <p><i>Un vaporisateur</i> : pulvérisateur.</p> <p>Notes</p> <p>Le titre du film ainsi que certains éléments de l'histoire font allusion au conte d'Antoine de Saint Exupéry « Le Petit Prince » : l'étoile du générique, la petite planète où le trop petit prince est le seul humain, la rose.</p> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - La fiche élève. - Un dictionnaire monolingue. - <i>Le Petit Prince</i> de Saint-Exupéry. - Le DVD <i>Courts de récré</i>.

Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'27) Générique. Le titre est présenté en plusieurs langues dont le russe, nationalité d'origine de la réalisatrice.
2. (0'27 à 1'40) Le jour se lève sur une toute petite maison. Un petit homme ouvre ses volets, arrose une fleur, fait un ménage minutieux. Son regard est attiré vers le ciel : le soleil est taché.
3. (1'40 à 4'40) Une véritable poursuite commence entre le soleil qui accomplit sa course et le petit homme qui cherche à l'atteindre pour nettoyer la tache. Après plusieurs tentatives acrobatiques, il arrive enfin à le nettoyer le soir au moment où l'astre est le plus bas.
4. (4'40 à 5'32) Victorieux, le petit homme rentre chez lui et ferme ses volets. La nuit est tombée. C'est alors qu'on entend un bruit d'une chasse d'eau. De l'autre côté de la planète se trouve une canalisation. Une masse marron en sort et vient salir le soleil.

Proposition de déroulement - Parcours 1

Le parcours proposé aux apprenants repose, dans un premier temps, sur une approche autour de la bande sonore. Dans un deuxième temps, les apprenants sont invités à se concentrer sur les péripéties du personnage par des repérages tant au niveau sonore que visuel pour enfin, aborder la dimension burlesque du film.

Proposition de déroulement - Parcours 2

Après une mise en route, les apprenants seront, dans un premier temps, invités à imaginer la fin de l'histoire. Ensuite, ils aborderont la dimension burlesque du film. Et enfin, les apprenants concluront leur parcours autour d'une réflexion sur le ou les message(s) de ce film d'animation.

Mise en route

Dessiner au tableau au fur et à mesure une petite planète, une rose puis une étoile filante.

Enfin écrivez le mot *prince* au tableau. *Associez des mots aux dessins du tableau.*

Mise en commun en organisant un tour de table.

Montrer le générique.

Demander aux apprenants ce que le titre leur évoque. Noter les propositions au tableau.

Inviter les apprenants à réfléchir à l'adverbe *trop* et à ce qu'il apporte au titre.

Quelle serait la différence entre les deux titres suivants : « Le trop petit prince » et « Le très petit prince » ? De la même manière, expliquez la différence entre les phrases suivantes :

- Le café est très chaud - le café est trop chaud.

- Cette voiture est très chère - cette voiture est trop chère.

- Le film est très violent - le film est trop violent.

Pistes de correction :

Le titre du film ainsi que l'étoile et la rose font allusion au récit d'Antoine de Saint-Exupéry, « Le Petit Prince ». Explication du « trop » petit prince : le prince est vraiment minuscule pour arriver à régner.

Exemples : Le café est trop chaud mais je peux le boire en étant attentif. Le café est trop chaud, il est impossible de le boire car je risque de me brûler. Compte tenu de mon budget, cette voiture est très chère mais je peux peut-être l'acheter alors que celle-ci est trop chère.

PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 1.

Étape 1

Lisez l'activité 1: L'atmosphère du film.

Faire écouter les séquences 2 et 3 sans montrer les images.

À deux. *Faites l'activité 1.*

Quels sont les bruits que vous reconnaissez ? Quels sont les instruments que vous reconnaissez ?

Imaginez le scénario du film

Mise en commun des réponses à l'oral.

Les apprenants proposent leur scénario.

Pistes de correction :

Les instruments que vous reconnaissez : on entend des instruments à cordes (violon, violoncelle) et une clarinette.

Les bruits que vous reconnaissez : un aspirateur, des coups de balai, un hélicoptère, des vitres qui grincent quand on les nettoie, le bruit de quelque chose qui tombe, une chasse d'eau.

Le scénario du film : C'est une femme qui fait le ménage et qui soudainement, se fait aspirer par les toilettes.

Étape 2

Regardez attentivement le personnage.

Montrer à nouveau les séquences 2 et 3, avec les images.

À deux. *Faites l'activité 2 : Les activités du personnage.*

Faites la liste la plus complète possible des activités du personnage. Nommez les moyens et les outils qu'il utilise pour effacer la tache sur le soleil. Attribuez 5 adjectifs au personnage.

Vérifier que les mots sont bien compris de tous.

Cette activité peut également se faire à l'aide d'un dictionnaire monolingue.

Pistes de correction :

Activités quotidiennes	Moyens pour effacer la tache	Outils utilisés pour effacer la tache
Ex : Le petit bonhomme ouvre les volets. Il arrose une fleur.	Il jette de l'eau Il asperge le soleil Il gratte	Un seau d'eau Un vaporisateur Un balai

Il passe l'aspirateur et le balai. Il lave les volets et le rebord de la fenêtre. Il regarde le ciel par la fenêtre.	Il se rapproche du soleil en montant sur le toit Il lave la tache Il fait briller le soleil	Une échelle, un pot de chambre et Un hélicoptère Une éponge Un chiffon
--	---	---

Le personnage apparaît tout d'abord étonné, maniaque puis déterminé, tenace et obsédé par la tache.

Étape 3

Lisez l'activité 3: Le burlesque du personnage.

Vérifier que la consigne est comprise de tous.

Montrer le film dans son intégralité.

À deux. *Faites l'activité 3.*

Relevez les éléments qui apportent une note comique ou burlesque au film.

Ces éléments peuvent être des situations, des objets, des effets sonores.

Veiller à ce que chaque groupe d'apprenants puisse s'exprimer et défendre ses idées.

Pistes de correction :

L'enchaînement et la répétition des actions qui se soldent toujours par un échec donne un ton comique au film. Les mimiques du personnage nous rappellent le cinéma burlesque. Son trop grand chapeau, les moyens parfois dérisoires qu'il utilise pour effacer la tache participent également au comique de situation. Enfin, la reprise de certains thèmes musicaux sert à illustrer le caractère obsessionnel du personnage.

Pour aller plus loin

Découvrez le film d'animation 00h17 du DVD Courts de récré.

Descriptif du film : un groupe d'adolescents attend le dernier train sur le quai d'une gare. L'un d'entre eux contemple la voûte céleste et s'interroge sur le mouvement des planètes dans l'univers.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

PARCOURS 2

Mise en route

Dessiner au tableau au fur et à mesure une petite planète, une rose puis une étoile filante. Enfin écrivez le mot *prince* au tableau. *Associez des mots aux dessins du tableau.*

Mise en commun en organisant un tour de table. Montrer le générique.

Demander aux apprenants ce que le titre leur évoque. Noter les propositions au tableau. Inviter les apprenants à réfléchir à l'adverbe *trop* et à ce qu'il apporte au titre. *Quelle serait la différence entre les deux titres suivants : « Le trop petit prince » et « Le très petit prince » ? De la même manière, expliquez la différence entre la phrase suivante : Le café est très chaud - Le café est trop chaud*

Pistes de correction

Le titre du film ainsi que l'étoile et la rose font allusion au récit d'Antoine de Saint-Exupéry, « Le Petit Prince ». Le prince est vraiment minuscule pour arriver à régner. Le café est trop chaud mais je peux le boire en étant attentif. Le café est trop chaud, il est impossible de le boire car je risque de me brûler.

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 2.

Étape 1

Montrer les séquences de 1 à 3.

En petits groupes. *Faites l'activité 1 : L'origine du problème.*

Imaginez la fin de l'histoire en expliquant d'où provient la tache du soleil.

Une fois l'activité 1 terminée, les apprenants partagent leur proposition.

Montrer la séquence 4.

Pistes de correction :

Ce sont des traces de la nuit qui restent accrochées au soleil quand il passe autour de la Terre.

Les dernières images du film : de l'autre côté de la planète se trouve une canalisation.

Une masse marron s'en échappe et vient tacher le soleil.

Étape 2

Lisez l'activité 2 : Le burlesque du personnage.

Vérifier que la consigne est comprise de tous.

Montrer le film dans son intégralité.

En petits groupes. *Faites l'activité 2 : Le burlesque du personnage.*

Relevez les éléments qui apportent une note comique ou burlesque au film.

Veiller à ce que chaque groupe d'apprenants puisse s'exprimer et défendre ses idées.

Piste de correction :

L'enchaînement et la répétition des actions qui se soldent toujours par un échec donne un ton comique au film. Les mimiques du personnage nous rappellent le cinéma burlesque. Son trop grand chapeau, les moyens parfois dérisoires qu'il utilise pour effacer la tache participent également au comique de situation. Enfin, la reprise de certains thèmes musicaux sert à illustrer le caractère obsessionnel du personnage.

Étape 3

Faites l'activité 3 : Les messages de la réalisatrice.

D'après vous, quels sont les messages que la réalisatrice ?

En petits groupes. Faire un remue-méninges sur les questions suivantes : *Quelle est la responsabilité de l'homme dans les pollutions ? La vie est-elle un éternel recommencement ?*

Message ou jeu poétique : quelle est la visée de ce film ?

Piste de correction

Au travers de la scène finale, on peut comprendre la responsabilité de l'homme dans les pollutions.

Pour aller plus loin

Inviter les apprenants à lire un passage du conte « Le Petit Prince » de Saint-Exupéry.

Lisez le chapitre VII ou VIII. Relevez les points communs et les différences avec le film d'animation.

(Fiche réalisée par Frédérique Gella, CAVILAM)

LE TROP PETIT PRINCE de ZOIA TROFIMOVA - NIVEAU B1 - FICHE ELEVE

PARCOURS 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations sonores. - Identifier et nommer des actions. - Identifier et nommer des objets. - Exprimer son opinion.	Tâches - Imaginer un scénario à partir d'une bande sonore. - Présenter le portrait psychologique de quelqu'un. - Présenter une situation. - Faire la critique d'un film.
--	---

Activité 1 - L'atmosphère du film.

Répondez aux questions.

Quels sont les instruments que vous reconnaissez ?

Quels sont les bruits que vous reconnaissez ?

Imaginez le scénario du film

Activité 2 - Les activités du personnage.

Faites la liste la plus complète possible des activités du personnage.

Nommez les moyens et les outils qu'il utilise pour effacer la tache sur le soleil.

Activités quotidiennes	Moyens pour effacer la tache	Outils utilisés pour effacer la tache
Ex : Le petit bonhomme ouvre les volets.		

En vous appuyant sur les deux séquences, attribuez 5 adjectifs au personnage :
 déterminé - patient - étonné - surpris - minutieux - déterminé - maniaque - maladroit -
 - tenace - obsédé - malchanceux - courageux -

Activité 3 - Le burlesque du personnage.

Relevez les éléments qui apportent une note comique ou burlesque au film.

Ces éléments peuvent être des situations, des objets, des effets sonores.

LA QUEUE DE LA SOURIS

de Benjamin Renner



LA QUEUE DE LA SOURIS de BENJAMIN RENNER - 4'09

Le réalisateur

La queue de la souris est le film de fin d'études de Benjamin Renner à l'école du film d'animation La Poudrière. C'est son troisième film. On peut retrouver son travail d'animation et d'illustration sur son site personnel : <http://www.lanterna-obscura.com>

Vous pouvez trouver des informations sur La Poudrière sur le site Internet <http://www.poudriere.eu/fr>

Transcription des dialogues

La souris

AAH ! NAN ! NAN ! Me mangez pas, je vous en supplie !

Attendez ! Attendez !

Je pourrais vous être utile !

Je suis plutôt débrouillard, vous savez...

Je suis petit mais... plein de ressources !

Et.. heu... Et, si j'allais vous chercher à manger ?

Quelque chose de meilleur, de bien, bien, bien meilleur que moi !

Vous allez voir ! Je vais vous ramener un truc délicieux !

La souris

D'accord ! D'accord ! Je vais chercher autre chose !

J'y vais, j'y vais ! J'y vais !

Mais vous... Vous êtes sûr que vous voulez pas goûter ?

AAH ! J'y vais ! J'y vais !

La souris

D'accord... D'accord... !

La souris

Ça suffit !

J'en ai assez de tous vos caprices !

Le gros matou il a faim, c'est ça !

Et bah, tiens ! Mange !

Et tiens ! Tiens !

Hou ! Il aime pas les cailloux le gros matou... !

Et bah, s'il est pas content, il a qu'à bouffer ses puces !

J'ai pas d'ordre à recevoir d'une grosse boule de graisse pleine de poils !!!

Alors si vous voulez à manger, vous irez vous le chercher... vous-même!!!!

La souris

Bon appétit !

Analyse : les plus à craindre sont souvent les plus petits

Ce film met en scène des animaux reconnaissables et connus, tout droit sortis d'un livre d'images : une souris et un lion. On aperçoit également un hérisson, une grenouille, des oiseaux, un serpent. Souvent dans les films d'animation* les animaux parlent. C'est ici le cas. Dotés du pouvoir de la parole, les animaux apparaissent naturellement comme des doubles symboliques et/ou caricaturaux des hommes. Si les protagonistes principaux discutent, le film pourrait néanmoins très bien se passer de dialogue pour être compris. Le scénario s'appuie sur une opposition simple qui s'impose à l'image : la souris est un mammifère faible, petit, menacé par des animaux de taille et de force supérieures. Le réalisateur affirme ce contraste bien au-delà des caractéristiques physiques (grand contre petit), jusque dans les apparences : la représentation « colorée » de la souris blanche et dotée d'un œil noir se trouve à l'extrême opposé de celle du lion, noir aux yeux blancs.

Par ailleurs dès les premières images, le fond rouge du film saute aux yeux. Cette couleur vive, outre sa capacité à exacerber les noirs et les blancs, tisse aussi une toile de fond sanguine évocatrice, sur laquelle va se dérouler un drame.

Avec ses couleurs très marquées, ses formes angulaires, l'esthétique de cette animation, proche de la technique des ombres chinoises, emprunte un style propre au mouvement constructiviste, mouvement soviétique des années 1917-1920, lequel définissait toute la base de l'art non pas dans un rapport de représentation du réel mais dans un rapport de rythmique et de dynamique.

La queue de la souris est un film qui épouse le rythme, les pas, l'ingéniosité véloce de la souris... Tout dans ce film va très vite, l'image comme le son, et l'action se démultiplie à l'envi. Dynamique, le scénario de ce film très court va connaître plusieurs bouleversements. Dans son premier film, le réalisateur Benjamin Renner illustre une fable de La Fontaine, *Le corbeau voulant imiter l'aigle*. Dans ce film, encore écrit en référence aux *Fables*, ce n'est plus seulement une histoire du célèbre fabuliste que le réalisateur illustre mais deux : *Le lion et le rat*, où il est dit qu'on « a souvent besoin d'un plus petit que soi » et celle du *Lion et du moucheron* où un moucheron réussit à attirer un lion dans une toile d'araignée. « Les plus à craindre », rappelle alors La Fontaine, « sont souvent les plus petits ».

Motif : le fil

Le rapport de force induit par la différence de taille entraîne un rapport de servitude : la queue de la souris est attachée à un fil détenu par le lion. Esclave ou employée, la souris a pour mission d'être utile au lion et de lui rapporter à manger. C'est grâce à ce fil que la souris va pouvoir tendre un piège au lion. Comme si la servitude de l'un entraînait automatiquement celle de l'autre.

Voir et revoir

Regards

Quel est le point de vue adopté par le film ? Celui de la souris. Elle occupe le premier plan* et nous sommes tous autant surpris qu'elle par le surgissement du lion. Mais si le point de vue est celui de la souris, celui qui regarde ignore ce que mijote le petit animal. Ainsi le réalisateur réussit-il à ménager le suspense. Lorsque la souris apparemment soumise monte à l'arbre, le cadre* adopté ne permet pas de saisir l'action dans sa totalité : nous voyons la souris ligoter une série d'animaux avec une dextérité extrême, ce qui laisse entendre qu'elle obéit au lion. Ce qui n'est pas le cas.

Le choix dans le cadrage permet une réflexion autour du plan rapproché* - à la loupe, nous sommes plongés au cœur d'une action dont aucun détail ne nous échappe, et du cadrage « éloigné » où nous voyons la scène se dérouler comme lors d'un spectacle, l'éloignement permettant une vue d'ensemble et une meilleure compréhension des choses.

Le fil de la narration

À bien des égards, le fil que le lion attache à la queue de la souris fait penser à une ligne tracée par la mine d'un stylo. Identifier les images où cet effet est ressenti. Que suggère ce rapprochement ? Le fil de la souris peut être considéré comme le fil narratif de cette histoire. Mais toutes les « fictions » ont comme premier objectif de réussir à « embobiner », à capter l'attention du spectateur.

Fiche réalisée par Donald James, Agence du court métrage

LA QUEUE DE LA SOURIS DE BENJAMIN RENNER - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thèmes Les animaux, les fables.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations sonores. - Faire des hypothèses. - Décrire un lieu, des personnages. - Identifier et nommer des animaux. <i>Linguistique</i> - Les animaux. Tâches - Imaginer l'histoire d'un film à partir d'une bande sonore. - Compléter le dialogue d'un film.	Vocabulaire <i>Je vous en supplie</i> : s'il vous plaît. <i>Débrouillard</i> : malin, rusé. <i>Plein de ressources</i> : se dit d'une personne avec beaucoup de potentiel <i>Un truc</i> : quelque chose. <i>Un caprice</i> : une envie. <i>Un matou</i> : un chat. <i>Bouffer</i> (familier) : manger. <i>Une puce</i> : un insecte, un parasite.
	Matériel - La fiche élève. - Une salle obscure avec une lampe (ou un projecteur avec un drap blanc).

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'39) Une souris rencontre un lion.
- (00'40 à 1'02) La souris passe un marché avec le lion : elle lui rapportera à manger, si le lion ne la mange pas.
- (1'03 à 2'15) La souris attrape des animaux pour le lion.
- (2'16 à 3'05) La souris se rebelle, se libère et délivre les animaux.
- (3'06 à 3'21) Générique de fin.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une mise en route, les apprenants travailleront sur la bande sonore, puis imagineront l'histoire du film. Ensuite, après le visionnage du film, ils travailleront sur le vocabulaire des animaux. Enfin, ils imagineront les répliques des différents personnages du film et joueront les dialogues.

Mise en route

À deux. *Faites une liste des animaux que vous connaissez.*

Classez-les en deux catégories : dangereux / inoffensifs.

Mise en commun avec un sondage de la classe sur ces deux questions :

Quel animal est dangereux ? Quel animal est inoffensif ?

Les apprenants justifient leurs réponses.

Pistes de correction :

Un chien, un chat, un lion, un oiseau, une vache, un cheval, un tigre, un canard

Dangereux : un lion, un tigre

Inoffensifs : un chien, un chat, un oiseau, une vache, un cheval, un canard.

Le lion est un animal sauvage. Le chien est gentil.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Écoutez bien.

Faire écouter la bande sonore du film.

À deux. *Faites l'activité 1 : Qu'est-ce que vous entendez ?*

Cochez les éléments que vous entendez.

Mise en commun par un tour de classe à l'oral.

Corrigés :

Les bruits	Les cris d'animaux	Les instruments de musique
<input checked="" type="checkbox"/> une bouche qui mange <input type="checkbox"/> des clés <input checked="" type="checkbox"/> des pas dans l'herbe <input type="checkbox"/> un coup de fusil <input checked="" type="checkbox"/> une bouche qui siffle <input checked="" type="checkbox"/> une voix <input checked="" type="checkbox"/> le tonnerre	<input checked="" type="checkbox"/> des oiseaux <input checked="" type="checkbox"/> un lion <input type="checkbox"/> un éléphant <input checked="" type="checkbox"/> une grenouille <input type="checkbox"/> une abeille <input checked="" type="checkbox"/> un serpent <input checked="" type="checkbox"/> un hibou <input type="checkbox"/> une vache	<input type="checkbox"/> un piano <input type="checkbox"/> une guitare <input checked="" type="checkbox"/> un violon <input type="checkbox"/> une batterie <input type="checkbox"/> un accordéon <input type="checkbox"/> une trompette

Étape 2

À deux. *Faites l'activité 2 : L'histoire du film.*

En vous aidant des informations collectées dans l'activité précédente, imaginez l'histoire du film.

Les apprenants proposent leur histoire.

Pistes de correction :

Le lieu : dans la jungle.

Les personnages : Il y a un lion, des oiseaux, une grenouille, un serpent, un hibou.

Le scénario : Le lion essaie de manger les autres animaux. Mais un autre animal le stoppe.

Étape 3

À deux. *Faites l'activité 3 : Qui mange quoi ?*

Complétez avec les mots suivants : la feuille, l'araignée, la coccinelle, l'oiseau, le renard.

Reprenez le mot trouvé pour débiter la phrase suivante.

Attirer l'attention des apprenants sur le fait que le mot trouvé doit être utilisé pour débiter la phrase suivante. Mise en commun au tableau en intercalant tous les animaux proposés par les apprenants.

Pistes de correction :

Le lion mange le renard. Le renard mange l'oiseau. L'oiseau mange l'araignée. L'araignée mange la coccinelle.

La coccinelle mange la feuille.

Étape 4

Lisez l'activité 4 : Les animaux.

Introduire ou réviser le vocabulaire avec les apprenants.

Montrer le film en entier.

À deux. *Faites l'activité 4.*

Entourez les animaux présents dans le film.

Corriger l'activité en comparant les animaux vus dans le film et ceux de l'activité 1.

Corrigés :

Un lion ; une souris ; une grenouille ; un oiseau ; un hérisson ; un lapin ; un hibou ; un écureuil ; un serpent.

Étape 5

Distribuer la transcription du film aux apprenants.

Montrer de nouveau le film en entier.

À deux. *Faites l'activité 5 : Que dit le lion ?*

Complétez le scénario du film avec les paroles du lion.

Circuler dans la classe pour aider les apprenants et corriger leur production écrite.

Montrer le film de nouveau. Les groupes volontaires jouent le rôle du lion et des autres animaux en intégrant leurs répliques à celles de la souris.

Pistes de correction :

Le lion : Qui vient me déranger quand je dors ?

La souris : Ah ! Nan ! Nan (...) utile !

Le lion : Ah bon ? Comment ça « utile » ?

La souris : Je suis plutôt (...) un truc délicieux !

Le lion : Attends. [Il attache le fil]. Voilà, comme ça tu ne vas pas t'échapper. Allez, vas-y !

[La souris apporte une cerise.]

Le lion : C'est trop petit ça !

La souris : D'accord ! D'accord ! (...) Vous voulez pas goûter ?

Le lion : NON !

La souris : Ah ! J'y vais ! J'y vais !

Pour aller plus loin

Présentez un spectacle de marionnettes.

Faire des groupes de quatre ou cinq élèves. Fabriquer avec du papier découpé les personnages du film. Chaque groupe va imaginer un spectacle en rédigeant les dialogues d'une petite histoire entre un lion, une souris et deux ou trois autres animaux de la forêt. Inviter les apprenants à s'appuyer sur la transcription pour construire les dialogues de leur spectacle. Chaque groupe présentera son spectacle au reste de la classe.

Présentez un spectacle d'ombres chinoises.

Pour vous aider, consultez le site <http://www.cite-sciences.fr> dans la rubrique « rechercher » écrivez « ombre chinoise », et choisissez le premier site proposé.

Chaque groupe va imaginer un spectacle en rédigeant les dialogues d'une petite histoire entre un lion, une souris et deux ou trois autres animaux de la forêt. Chaque groupe présentera son spectacle au reste de la classe.

Découvrez les fables de la Fontaine

Fiches pédagogiques disponibles sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/-Les-Fables-de-La-Fontaine-.html>

Découvrez la fable de Jean de la Fontaine, « Le lion et le rat ».

Lisez la fable en allant sur le site suivant : <http://www.lafontaine.net>

En faisant de plus amples recherches, trouvez la traduction de cette fable dans votre langue maternelle.

LA QUEUE DE LA SOURIS DE BENJAMIN RENNER - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations sonores. - Faire des hypothèses. - Décrire un lieu, des personnages. - Identifier et nommer des animaux.	Tâches - Imaginer l'histoire d'un film à partir d'une bande sonore. - Compléter le dialogue d'un film.
---	---

Activité 1 - Qu'est-ce que vous entendez ?

Cochez les éléments que vous entendez.

Les bruits	Les cris d'animaux	Les instruments de musique
<input type="checkbox"/> une bouche qui mange <input type="checkbox"/> des clés <input type="checkbox"/> des pas dans l'herbe <input type="checkbox"/> un coup de fusil <input type="checkbox"/> une bouche qui siffle <input type="checkbox"/> une voix <input type="checkbox"/> le tonnerre	<input type="checkbox"/> des oiseaux <input type="checkbox"/> un lion <input type="checkbox"/> un éléphant <input type="checkbox"/> une grenouille <input type="checkbox"/> une abeille <input type="checkbox"/> un serpent <input type="checkbox"/> un hibou <input type="checkbox"/> une vache	<input type="checkbox"/> un piano <input type="checkbox"/> une guitare <input type="checkbox"/> un violon <input type="checkbox"/> une batterie <input type="checkbox"/> un accordéon <input type="checkbox"/> une trompette

Activité 2 - L'histoire du film.

En vous aidant des informations collectées dans l'activité précédente, imaginez l'histoire du film.

Le lieu : _____

Les personnages : _____

Le scénario : _____

Activité 3 - Qui mange quoi ?

Complétez avec les mots suivants : la feuille, l'araignée, la coccinelle, l'oiseau, le renard.
 Reprenez le mot trouvé pour débiter la phrase suivante.

Le lion mange _____. _____ mange _____.
 _____ mange _____. _____ mange _____.
 _____, _____ mange _____.

Activité 4 - Les animaux.

Entourez les animaux présents dans le film.

une grenouille - un renard - un singe - un écureuil - une girafe - un lion - un cheval - un hérisson
 un oiseau - une poule - un chien - un lapin - une souris - un chat - un hibou - un serpent - une vache

Activité 5 - Que dit le lion ?

Complétez le scénario du film avec les paroles du lion.

Le lion :

La souris : Ah ! Nan ! Me mangez pas, je vous en supplie ! Attendez ! Je pourrais vous être utile !

Le lion :

La souris : Je suis plutôt débrouillard vous savez ... Je suis petit mais ... plein de ressources ! Et, si j'allais vous chercher à manger ? Quelque chose de meilleur, de bien, bien, bien meilleur que moi ! Vous allez voir ! Je vais vous ramener un truc délicieux !

Le lion :

La souris : D'accord ! D'accord ! Je vais chercher autre chose ! J'y vais, j'y vais ! J'y vais !

LA QUEUE DE LA SOURIS DE BENJAMIN RENNER - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	Thèmes Les animaux, les fables.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations sonores. - Décrire des personnages. - Associer des objets à des couleurs. - Exprimer et justifier son opinion. - Expliquer une situation. <i>Linguistiques</i> - Les animaux. - Le symbolisme des couleurs. <i>Culturel</i> - Découvrir Jean de La Fontaine. Tâches - Imaginer le scénario d'un film à partir d'une bande sonore. - Donner son avis sur les personnages d'un film. - Créer une morale. - Faire la critique d'un film. - Lire un poème à haute voix. - Imaginer la suite d'un poème. - Écrire une fable.	Vocabulaire <i>Je vous en supplie</i> : s'il vous plaît. <i>Débrouillard</i> : malin, rusé. <i>Plein de ressources</i> : se dit d'une personne avec beaucoup de potentiel <i>Un truc</i> : quelque chose. <i>Un caprice</i> : une envie. <i>Un matou</i> : un chat. <i>Bouffer</i> (familier) : manger. <i>Une puce</i> : un insecte, un parasite. Matériel - La fiche élève B1.

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'39) Une souris rencontre un lion.
- (00'40 à 1'02) La souris passe un marché avec le lion : elle lui rapportera à manger, si le lion ne la mange pas.
- (1'03 à 2'15) La souris attrape des animaux pour le lion.
- (2'16 à 3'05) La souris se rebelle, se libère et délivre les animaux.
- (3'06 à 3'21) Générique de fin.

Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 1

Après une mise en route « argumentative », les apprenants découvriront d'abord le film par sa bande sonore, puis ils travailleront sur le graphisme et les couleurs. Après avoir défini le caractère des deux personnages principaux, les apprenants réfléchiront sur la morale du film. Le parcours les conduira enfin à écrire une fable.

Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 2

Après une mise en route « argumentative », les apprenants découvriront la fable de Jean de La Fontaine, « Le lion et le rat » à travers une activité lexicale. Ils imagineront ensuite une suite à cette fable. Puis, ils concluront leur parcours par une activité créative : la rédaction de leur propre fable.

Mise en route

Diviser la classe en quatre groupes.

Choisissez un des animaux suivants : l'éléphant, le rhinocéros, le crocodile, l'hippopotame, le lion, le guépard, le serpent, le requin. Faites une description aussi précise que possible de l'animal que vous avez choisi. Quel est l'animal le plus fort pour survivre dans la nature ?

Pistes de correction :

L'éléphant est un animal très gros. Il est très fort. Il habite en Afrique et aussi, en Asie. Il aime manger de l'herbe. Il aime rester avec sa famille. Je pense que l'éléphant est l'animal le plus fort pour survivre dans la nature. Il n'a pas besoin de chasser pour manger. Il peut manger de l'herbe.

PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 1.

Étape 1

Lisez l'activité 1 : Les sons.

Vous allez entendre la bande sonore du film. Concentrez-vous sur ce que vous entendez.

Faire écouter la bande sonore du film.

À deux. Faites l'activité 1.

Complétez le tableau avec les éléments que vous entendez. Imaginez le scénario du film.

Introduction ou révision du vocabulaire.

Mise en commun en invitant les apprenants à partager leurs réponses.

Corrigés :

	Éléments entendus
Les cris des animaux	des oiseaux - un lion - un hibou - une grenouille - un serpent.
Les instruments de musique	un violon
Les bruits	une bouche qui mange - des pas dans l'herbe - une bouche qui siffle - une voix - le tonnerre.

Le scénario du film : ce sont des animaux qui sont dans la jungle. Le lion cherche à manger les autres animaux. Mais les autres animaux sont plus malins que le lion.

Étape 2

Montrer le film en entier.

À deux. Faites l'activité 2 : Les personnages.

Pour caractériser les deux principaux personnages du film, trouvez des adjectifs qui commencent ou qui contiennent les lettres des mots SOURIS et LION.

Révision du vocabulaire. Lister au tableau les adjectifs proposés par les apprenants.

Corrigés :

aStucieux

cOurageux coLéieux

dynamiquE caprlcieux

dRôle fOrt

malln faiNéant

ruSé

Étape 3

Montrer de nouveau le film en entier.

À deux. Faites l'activité 3 : Les couleurs.

Relevez les éléments du film qui correspondent aux couleurs suivantes.

Que pensez-vous du graphisme du film ?

Correction commune puis demander aux apprenants leur avis sur le graphisme du film, et de justifier leur réponse.

Corrigés :

Le noir : le lion, les animaux, les yeux de la souris.

Le blanc : la souris, le fil, les yeux du lion, les griffes du lion.

Le vert : la forêt, la nature.

Le rouge : la cerise, le décor.

Le graphisme du film est simple mais expressif. Les couleurs sont très symboliques.

Étape 4

À deux. *Faites l'activité 4 : La morale de l'histoire.*

Choisissez la morale ou le proverbe qui résume le mieux, d'après vous, l'histoire du film.

Lors de la mise en commun, vérifier la bonne compréhension des trois morales proposées dans l'activité 4. Les apprenants échangent les morales qu'ils ont imaginées. Noter au tableau les propositions des apprenants. Demander aux apprenants de n'en retenir qu'une seule.

Corrigé :

Tel est pris qui croyait prendre.

Pistes de correction :

Pourquoi ? Le plus fort n'est pas toujours celui qu'on croit.

Autre morale ? Il vaut mieux être petit et intelligent que grand et bête.

Étape 5

À deux. *Faites l'activité 5 : La critique du film.*

Écrivez une critique du film en trois lignes.

Circuler dans les groupes pour veiller à la bonne compréhension de la consigne et apporter aide et correction aux apprenants. Chaque groupe propose sa critique.

Pistes de correction :

Magnifique adaptation de la fable de Jean de la Fontaine, « Le lion et le rat ». Les personnages du film sont très forts en expressivité. Les couleurs jouent un rôle essentiel dans ce film.

Pour aller plus loin

Présentez un spectacle de marionnettes.

Faire des groupes de quatre ou cinq élèves. Fabriquer avec du papier découpé les personnages du film. Chaque groupe va imaginer un spectacle en rédigeant les dialogues d'une petite histoire entre un lion, une souris et deux ou trois autres animaux de la forêt. Inviter les apprenants à s'appuyer sur la transcription pour construire les dialogues de leur spectacle. Chaque groupe présentera son spectacle au reste de la classe.

Découvrez « Poteline » sur le DVD Courts de récré et comparez les deux histoires.

Descriptif du film : Lasse d'attendre, une princesse prend en main son destin.

Fiches pédagogiques disponibles sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

Découvrez les fables de la Fontaine

Fiches pédagogiques disponibles sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/-Les-Fables-de-La-Fontaine-.html>

Découvrez la fable de Jean de la Fontaine, « Le lion et le rat ».

Lisez la fable en allant sur le site suivant : <http://www.lafontaine.net>

En faisant de plus amples recherches, trouvez la traduction de cette fable dans votre langue maternelle.

PARCOURS 2

Mise en route

Diviser la classe en quatre groupes. *Choisissez un des animaux suivants : l'éléphant, le rhinocéros, le crocodile, l'hippopotame, le lion, le guépard, le serpent, le requin. Faites une description aussi précise que possible de l'animal. Quel est l'animal le plus fort pour survivre dans la nature ?*

Pistes de correction :

L'éléphant est un animal très gros et très fort. Il habite en Afrique et en Asie. Il aime manger de l'herbe. Je pense que l'éléphant est l'animal le plus fort pour survivre dans la nature. Il n'a pas besoin de chasser.

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 2.

Étape 1

Faites l'activité 1 : Le poème « Le lion et le rat », de Jean de la Fontaine. Lisez le poème à haute voix.

Étape 2

À deux. *Faites l'activité 2 : À la rencontre des mots. Reliez les expressions du poème à leur définition. Mise en commun à l'oral.*

Corrigés :

Obliger tout le monde : rendre service à tous
En preuves abonde : il y a beaucoup de preuves
Assez à l'étourdie : sans faire attention
Lui donna la vie : lui laissa la vie
Eût affaire : eût besoin
Il advint : il arriva
Des rets : des filets pour capturer les animaux
Défaire : libérer.

Étape 3

Lisez une nouvelle fois le poème de Jean de la Fontaine « Le lion et le rat ».
À deux. *Faites l'activité 3 : Amis ou ennemis ? Imaginez la suite de l'histoire. Chaque groupe d'apprenants fait sa proposition. Lister au tableau les propositions des apprenants. Montrer le film dans son intégralité.*

Pistes de correction :

Je pense que le lion et le rat restent amis. Le lion a compris qu'on a toujours besoin d'un plus petit que soi. Le rat a compris que le lion n'était pas si dangereux. Ensemble, ils forment un couple d'amis original.

Étape 4

À deux. *Faites l'activité 4 : Histoire et morale. Choisissez deux personnages parmi les animaux proposés et une morale à illustrer. Puis, écrivez une fable. Circuler dans la classe pour aider les apprenants et corriger leur production écrite. Une lecture des fables peut être organisée en fin de séance.*

Pistes de correction :

Un lapin rencontre une tortue. Le lapin propose à la tortue de faire une course. La tortue accepte. Le lapin est persuadé qu'il va gagner la course. La course a lieu : le lapin part en tête et la tortue va à son rythme. En chemin, le lapin décide de faire une petite pause, parce qu'il a beaucoup d'avance. Mais pendant qu'il fait sa sieste, la tortue continue d'avancer, le dépasse et finit par gagner la course. Le lapin, pourtant plus rapide, a quand même perdu cette course. Moralité : rien ne sert de courir, il faut partir à point.

Pour aller plus loin

Découvrez « La belle histoire de Leuk le lièvre » et plus particulièrement, le chapitre « Le plus jeune animal ». Comparez les deux histoires.

Livret pédagogique téléchargeable sur le site :

<http://www.leplaisirdapprendre.com/La-belle-histoire-de-Leuk-le.html>

Découvrez les fables de la Fontaine

Fiches pédagogiques disponibles sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/-Les-Fables-de-La-Fontaine-.html>

Activité 3 - Les couleurs.

Relevez les éléments du film qui correspondent aux couleurs suivantes.

Le noir	
Le vert	
Le blanc	
Le rouge	

Activité 4 - La morale de l'histoire.

Choisissez la morale ou le proverbe qui résume le mieux, d'après vous, l'histoire du film.

- On a souvent besoin d'un plus petit que soi.
- La raison du plus fort est toujours la meilleure.
- Tel est pris qui croyait prendre.

Pourquoi ?

Imaginez une morale à cette histoire

Activité 5 - Critique du film

Ecrivez une critique du film en trois lignes.

LA QUEUE DE LA SOURIS DE BENJAMIN RENNER - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE PARCOURS 2

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Exprimer son opinion. - Expliquer une situation.	Tâches - Lire un poème à haute voix. - Imaginer la suite d'un poème. - Écrire une fable.
---	--

Activité 1 - « Le lion et le rat », poème de Jean de la Fontaine.

Lisez le poème à haute voix.

Il faut, autant qu'on peut, obliger tout le monde
On a souvent besoin d'un plus petit que soi.
De cette vérité deux fables feront foi,
Tant la chose en preuves abonde.
Entre les pattes d'un lion
Un rat sortit de terre assez à l'étourdie.
Le roi des animaux, en cette occasion,
Montra ce qu'il était et lui donna la vie.
Ce bienfait ne fut pas perdu.
Quelqu'un aurait-il jamais cru
Qu'un lion d'un rat eût affaire ?
Cependant il advint qu'au sortir des forêts
Ce lion fut pris dans des rets,
Dont ses rugissements ne le purent défaire.
Sire rat accourut, et fit tant par ses dents
Qu'une maille rongée emporta tout l'ouvrage.
Patience et longueur de temps
Font plus que force ni que rage.

Activité 2 - À la rencontre des mots.

Reliez les expressions du poème à leur définition.

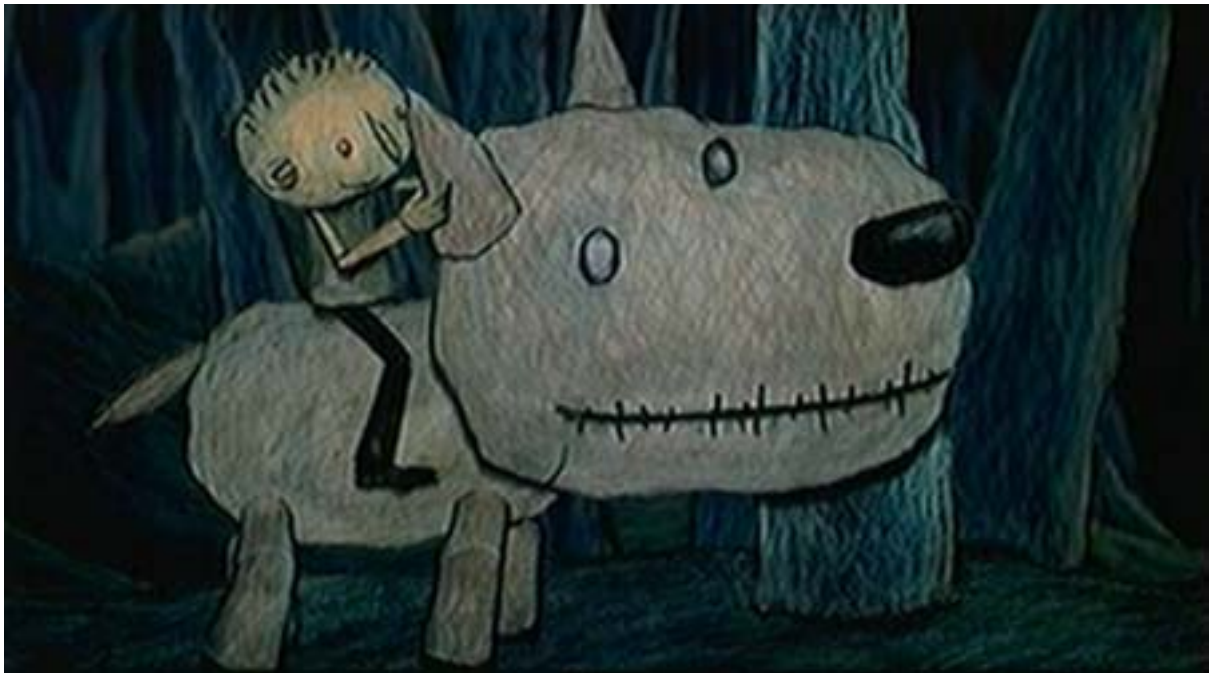
- | | | | |
|-----------------------|---|---|--------------------------------------|
| Obliger tout le monde | • | • | Libérer |
| En preuves abonde | • | • | Lui laissa la vie |
| Assez à l'étourdie | • | • | Des filets pour capturer les animaux |
| Lui donna la vie | • | • | Rendre service à tous |
| Eût affaire | • | • | Il y a beaucoup de preuves |
| Il advint | • | • | Eût besoin (avoir besoin) |
| Des rets | • | • | Sans faire attention |
| Défaire | • | • | Il arriva |

Activité 3 - Amis ou ennemis ?

Imaginez la suite de l'histoire. Pourquoi restent-ils amis ? Pourquoi deviennent-ils ennemis ?

LE LOUP BLANC

de Pierre-Luc Granjon



LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - 8'30

Prix du public enfant et Prix de la critique au festival du film cinéma d'Ici et d'ailleurs de Sainte-Livrade-sur-Lot en 2007

Prix du jury professionnel du festival Plein la bobine du Massif du Sancy en 2007

Prix du GRAC au festival Atout-court de Décines - Charpieu en 2007

Prix de la musique originale au festival international du court métrage de Lille en 2007

Grand prix national au festival du film de Vendôme en 2006

Le loup blanc a été produit par *Sacrebleu productions*, qui travaille autant dans le film d'animation que dans le documentaire, la fiction ou le film d'entreprise. Vous pouvez trouver plus d'informations sur leur site : <http://www.sacrebleuprod.com>

Le réalisateur

Le loup blanc est le cinquième film de Pierre-Luc Granjon. Il a été réalisé depuis un moyen métrage d'animation en co-réalisation avec Pascal Le Nôtre, *L'hiver de Léon*. Vous pouvez retrouver son travail sur son blog : <http://pierrelucgranjon.blogspot.com>

Transcription des dialogues

Arthur :

En route, chevalier, au galop !

Arthur :

Nous partons à la guerre!

Léo :

Pas de pitié!

La mère :

Rentrez pour le dîner!

Le père :

D'ailleurs faudrait p't'être que j'aille le chercher le dîner.

Léo :

Ouille!

Arthur :

"Chut... Regarde, Léo ... Un ennemi ! Toi, tu le contournes et tu lui bloques le passage."

Léo :

D'ac.

Arthur :

"A L'ATTAQUE! CHARGEZ ! »

Léo :

"Hé Arthur ! J'l'ai pas vu le lapin. Tu l'as attrapé ? "

"Il est où ton cheval ? Arthur ?"

Le père :

Alors les enfants, c'était comment la guerre ?

Léo :

Ben... J'crois qu'on a perdu !

Le père :

Beau lapin, ça!

Léo :

Hé! Moi aussi j'voulais la tête !

La mère :

La prochaine sera pour toi, promis !

Arthur :

Au galop !

La mère :

Et alors, t'étais où ?

Léo :

Ben, il jouait au cheval.

La mère :

Mouais... Ben la prochaine fois il jouera moins tard.

Léo :
 Hé Arthur... !
Arthur :
 Quoi ?
Léo :
 Dis, j'pourrai faire du cheval ?
Arthur :
 C'est pas un cheval, Léo, c'est un loup.
Léo :
 J'pourrai faire du loup ?
Arthur :
 D'accord
Léo :
 ARTHUR ! ARTHUR ! HE, ARTHUR! REVEILLE-TOI !
Léo:
 Vite, viens voir !
Léo:
 Attends, j'vais les tuer !
La mère:
 Voilà qui devrait nous faire tout l'hiver !
Léo:
 MECHANTS !
Le père:
 Ho, mais qu'est-ce qui te prend, toi ?
La mère :
 Tu as vu, Léo, on t'a gardé la tête, t'es pas content ?
Léo :
 Le loup...
Le père :
 Ben quoi le loup ?
Léo :
 C'était le cheval d'Arthur...
Arthur:
 Viens Léo, on va aller l'enterrer dans la forêt.
Léo :
 Arthur... Y'a plein de loups...
Arthur :
 J'ai vu.
Arthur :
 Adieu le loup !
Arthur :
 Tu sais quoi, Léo ?
Léo :
 Euh... Non...
Arthur :
 Il nous faut des têtes de lapins.

Analyse : un conte aux allures de cauchemar

Le loup est un personnage central de l'univers du conte, du *Petit chaperon rouge* à *Pierre et le loup*.. Avec *Le Loup blanc* c'est dans un univers bien étrange que le réalisateur, concepteur et dessinateur Pierre-Luc Granjon emmène le spectateur. Toutes ses images paraissent recouvertes d'un voile sombre : même le lapin blanc est ici gris. La mise en couleurs des décors consiste en une série d'aplats crayonnés. Cette technique du crayon de couleur - à la différence de la gouache ou de l'aquarelle - suscite l'impression d'être face à une matière rêche, chargée.

Le corps et les visages des personnages sont dépeints à travers des expressions et des traits à la fois très simplifiés - comme taillés avec des allumettes - et très austères puisque les visages sont déformés et la carnation des protagonistes particulièrement diaphane. Seuls les yeux brillent comme de petits diamants.

Les décors extérieurs suggèrent que l'action se déroule dans un hameau situé au milieu de deux collines très pentues. Il s'agit d'une campagne idyllique, riche et généreuse, un décor de conte de fée. Or du village et de ses habitants, nous ne verrons rien. La maison s'avère isolée, adossée à une forêt sombre, parsemée d'arbres immenses aux troncs serpentins. Granjon nous plonge dans un conte aux allures de cauchemar.

La tonalité dramatique suggérée par cet univers graphique est néanmoins contrebalancée par la musique du film. Au début, une valse jazzy nous introduit non pas dans un drame mais dans une tranche de vie, bucolique et bon enfant. Avec l'entrée en scène du violon commence une symphonie mélodique autour du jeu des deux frères : le violon et le piano épousant le même phrasé rythmique et jouant ensemble comme des enfants, comme des frères. La musique dont on entend les premières notes dès le générique apporte ici un supplément d'âme ; c'est elle qui comme une voix-off va guider le spectateur dans ses émotions.

Motif : l'inversion

Le film s'ouvre sur quatre personnages. Les deux frères, le père et la mère forment une famille heureuse. Pourtant tout au long du film, on va s'apercevoir qu'il existe deux mondes imperméables. La rencontre du loup déclenche un enfantillage : les enfants vont garder leur aventure secrète. Les deux frères se comprennent, s'associent, se protègent contre les parents et imaginent des expressions / des codes qui leur sont propres. Leur rencontre avec le loup les confronte à un animal trois fois plus gros qu'eux, une bête décrite comme dangereuse et assoiffée de sang dans la plupart des contes pour enfants. Le réalisateur joue avec les connotations traditionnelles du conte de fée pour mieux en apprivoiser les codes.

Voir et revoir

Cauchemar ou féerie ?

Repérer les éléments du conte de fée et les comparer à d'autres contes connus. Éléments du conte : maison isolée à la lisière de la forêt, atmosphère improbable et hors du temps, la peur et la présence d'un personnage clé du conte : le loup.

Loup y es-tu ?

Le loup exerce un pouvoir d'attraction et de répulsion dans les contes et au cinéma. Comparer cette représentation avec d'autres que vous connaissez bien : *Le petit chaperon rouge*, *Pierre et le loup*, *Les trois petits cochons...* Le symbole du loup a été très largement exploité. Il est souvent l'obstacle à contourner, un danger à vaincre, une peur à dépasser.

L'animal que les enfants vont rencontrer est un loup blanc. Pourquoi un pelage blanc ? La charge symbolique angoissante de l'animal semble ici démythifiée.

Fiche réalisée par Donald James, Agence du court métrage

LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thèmes La relation entre les humains (enfants, adultes) et les animaux sauvages, le loup dans les contes.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire un animal. - Présenter une situation. - Identifier et nommer des éléments d'un film. - Présenter des personnages. <i>Linguistique</i> - Les animaux. <i>Culturel</i> - Le loup dans les contes. Tâches - Comparer des animaux. - Écrire des légendes à partir d'images. - Imaginer une suite.	Notes Le loup est un animal qui a généralement le mauvais rôle dans l'imaginaire populaire. Son pelage et ses grandes dents lui donnent l'image d'un animal féroce. Dans la littérature française, le loup est généralement un animal cruel et sanguinaire, en particulier à l'égard des petits enfants. Quelques exemples de contes : « Le petit chaperon rouge », « Les trois petits cochons ». <i>« Être connu comme le loup blanc »</i> : se dit d'une personne que tout le monde connaît.
Vocabulaire <i>Un loup</i> : mammifère carnivore voisin du chien. <i>Un chevalier</i> : guerrier combattant à cheval. <i>Ouille !</i> : interjection qui exprime la douleur. <i>D'ac.</i> : abréviation de « d'accord ». <i>Au galop</i> : pas le plus rapide d'un animal, par exemple le cheval.	Matériel - La fiche apprenant élève. - Des feuilles de papiers A4. - Des crayons de couleurs.

Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'51) Générique du film. Le titre est présenté comme un dessin d'enfant affiché sur un mur et entouré d'autres dessins d'enfants qu'on découvre successivement : un cheval, puis un enfant sur un cheval et enfin, un enfant sur un cheval avec une épée.
2. (0'22 à 0'51) Deux frères, Arthur et Léo, sont dans leur chambre et décident de jouer aux chevaliers. Les parents s'affairent devant la maison. Le père se prépare à aller chercher le dîner. Les deux enfants partent au galop sur des chevaux imaginaires vers la forêt avec boucliers et épées. Ils s'arrêtent brusquement parce qu'ils ont vu quelque chose.
3. (0'51 à 2'02) Un lapin blanc : ils élaborent une stratégie pour l'attraper. Arthur, le plus grand des deux frères, découvre un gros loup blanc endormi. Effrayé, il laisse tomber son cheval et son bouclier et va se cacher derrière un arbre. Le loup blanc, réveillé, s'approche de lui, le sent puis passe son chemin. Arthur repart en direction de la maison sans souffler mot de sa découverte. Les deux frères croisent leur père à l'entrée de la forêt. Le père part à la chasse.
4. (2'02 à 3'30) Il tue le lapin blanc et le ramène à la maison. La mère coupe la tête du lapin. Arthur s'en empare et part en courant. Léo, qui la voulait aussi, s'en va en boudant dans la forêt. Il surprend Arthur, celui-ci donne la tête à manger à un gros loup. Ainsi apprivoisé, le loup se laisse chevaucher par Arthur.

5. (3'30 à 4'31) La nuit est tombée. Arthur abandonne son nouvel ami pour aller retrouver sa famille. Léo ne trahit pas le secret de son grand frère. Les deux enfants sont dans leur lit. Léo obtient de son frère la promesse de chevaucher le loup à son tour. Le petit garçon voit la scène en rêve.
6. (4'31 à 5'32) Léo réveille son frère : leur père revient de la chasse, il a tué le loup. Léo est très en colère. La mère coupe la tête du loup. Les parents traînent le corps du loup à l'intérieur de la grange. Ils se nourriront tout l'hiver avec cette prise.
7. (5'32 à 8'03) Les deux garçons décident d'enterrer la tête de loup dans la forêt. Alors qu'ils finissent de la recouvrir et que Léo met une croix sur la tombe, une meute de loups entoure les deux garçons et se met à hurler. Les deux frères se remettent à la recherche de têtes de lapin. Le générique de fin se termine par de la musique puis des hurlements de loup.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une mise en route sur les animaux, les apprenants compareront deux animaux. À l'aide d'images tirées du film, ils écriront des légendes. Puis, ils décriront les personnages. Ensuite, ils inventeront une suite possible au film et termineront leur parcours par une illustration.

Mise en route

Avez-vous un animal de compagnie ? Présentez-le à la classe (espèce, nom, caractère, qualités, défauts, activités faites avec lui, comportement avec les autres enfants...)

Discussion avec toute la classe en guise de mise en commun.

Pistes de correction:

Mon hamster s'appelle Biscotte. Il est marron et blanc. Il est gentil, le soir il dort dans mes bras. Il mord parfois un peu. Il mange beaucoup de salade et après, il est malade.

Je n'ai pas d'animal, mais mon cousin a un chien.

Parcours

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Lisez l'activité 1 : Chien et loup.

S'assurer que les apprenants connaissent les deux animaux.

Utiliser des photos de ces deux animaux, si nécessaire.

À deux. Faites l'activité 1.

Relevez le maximum d'informations concernant les deux animaux suivants : un chien, un loup.

La mise en commun se fera avec toute la classe sur la base des propositions des apprenants.

Pistes de correction:

Un chien	Un loup
Le chien est un animal domestique. Il vit en ville. Il est gentil. Il a de petites dents. Il est l'ami de l'homme.	Le loup est un animal sauvage. Il vit dans la forêt. Il est méchant. Il a de grandes dents. Il est l'ennemi de l'homme.

Étape 2

Visionner les séquences 1, 2 et 3.

Mettre sur pause quand le père et les enfants se croisent à la sortie de la forêt.

À deux. Faites l'activité 2: Les enfants et le loup.

Observez les images de l'activité et écrivez une légende pour chaque image.

Pour la correction, les apprenants raconteront l'histoire constituée par les 5 images.

Chaque groupe proposera sa suite.

Pistes de correction des légendes :

1. Les deux frères jouent avec des chevaux en bois. Ils s'amuse bien.
 2. Les parents travaillent beaucoup. Le travail est difficile.
 3. Les deux frères ont peur. Il y a un danger.
 4. Il court et veut retourner à la maison. L'animal est gros.
 5. Le père va dans la forêt. Leur père va peut-être tuer le loup.
- Que va t-il se passer après ? Le loup va chercher les enfants pour les manger.

Étape 3

Lisez *l'activité 3 : Les personnages*.

Introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.

Observez les personnages.

Montrer les séquences 4, 5 et 6.

À deux. Faites *l'activité 3*.

Placez les éléments (actions et adjectif) dans le tableau en fonction des personnages.

La correction se fera sous forme de description orale des personnages.

Mise en commun. À tour de rôle, les apprenants choisissent un personnage et le présentent.

Corrigés :

	Actions	Adjectifs
La mère	prépare le gibier	autoritaire
Le père	chasse	responsable
Arthur	apprivoise les animaux	courageux
Léo	garde les secrets	curieux
Le loup	court vite	gentil

Étape 4

Montrer le film dans son intégralité.

À deux. Faites *l'activité 4 : La fin de l'histoire*.

Pourquoi Arthur dit-il la phrase suivante à son frère ? Imaginez une suite au film.

Les apprenants mettent en commun leurs hypothèses et propose une suite possible.

Pistes de correction

Arthur veut des têtes de lapin pour trouver et apprivoiser un autre loup.

Les enfants vont trouver beaucoup de lapins, mais pas de loup.

Étape 5

Distribuer des feuilles de dessin.

Faites *l'activité 5 : Le loup blanc*.

Choisissez un animal. Justifiez votre choix. Dessinez votre animal effrayant.

Exposer les dessins. Pour la mise en commun, organiser une discussion sur et autour des dessins.

Pistes de correction

Mon animal fait peur parce qu'il a les yeux noirs et de grandes dents. Il court très vite et il crie très fort.

Pour aller plus loin.

Aller sur <http://www.momes.net/comptines/comptines-loup.html> . Faire écouter les chansons et lire les comptines. *Inventez d'autres chansons et comptines pour illustrer vos histoires.*

Imprimer la présentation du roman de Daniel Pennac, *L'œil du loup* de l'adresse suivante : <http://www.motiongraphic.net/contrechamp/hoel/loup.htm>. *Lisez la présentation de « L'œil du loup » et comparez les deux histoires.*

Faire un grand cercle, installer des coussins. Organiser une « heure du conte ».

À tour de rôle, racontez les histoires imaginées. Racontez aussi en langue maternelle d'autres histoires de loups ou d'animaux. Expliquez un peu en français avant de commencer.

(Fiche réalisée par Stéphanie Bara, CAVILAM)

LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

<p>Objectifs <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire un animal. - Présenter une situation. - Identifier et nommer des éléments d'un film. - Présenter des personnages. 	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer des animaux. - Écrire des légendes à partir d'images. - Imaginer une suite.
---	---

Activité 1 - Chien et loup.

Relevez le maximum d'informations concernant les deux animaux suivants.

Un chien	Un loup

Activité 2 - Les enfants et le loup.

Observez les images et écrivez une légende pour chaque image.



1. _____



2. _____



3. _____



4. _____



5. _____

Que va-t-il se passer après ?

Activité 3 - Les personnages.

Placez les éléments ci-dessous dans le tableau en fonction des personnages.

Actions : chasse / apprivoise les animaux / garde les secrets / court vite / prépare le gibier.

Adjectifs : gentil / responsable / autoritaire / courageux / curieux.

	Actions	Adjectifs
La mère		
Le père		
Arthur		
Léo		
Le loup		

Activité 4 - La fin de l'histoire.

1. Pourquoi Arthur dit-il la phrase suivante à son frère ?

Arthur : « Il nous faut des têtes de lapin. »

2. Imaginez une autre fin au film.

Activité 5 - Le loup blanc.

Choisissez un animal. Justifiez votre choix. Dessinez votre animal effrayant.



LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	Thèmes La relation entre les humains (enfants, adultes) et l'animal sauvage, le loup dans les contes.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Remettre dans l'ordre une histoire. - Exprimer son opinion. - Présenter des personnages. - Présenter une série d'actions. <i>Linguistiques</i> - Les animaux. - Les expressions idiomatiques avec « loup ». <i>Culturel</i> - Le loup dans les contes. Tâches - Reconstituer une histoire. - Faire une synthèse à partir d'un film. - Imaginer une histoire à partir d'un canevas. - Mettre une histoire en scène avec des bruitages.	Notes Le loup est un animal qui a généralement le mauvais rôle dans l'imaginaire populaire. Son pelage et ses grandes dents lui donnent l'image d'un animal féroce. Dans la littérature française, le loup est généralement un animal cruel et sanguinaire, en particulier à l'égard des petits enfants. Quelques exemples de contes : Le petit chaperon rouge, Les trois petits cochons. <i>« Être connu comme le loup blanc »</i> : se dit d'une personne que tout le monde connaît.
Vocabulaire <i>Un loup</i> : mammifère carnivore voisin du chien. <i>Un chevalier</i> : guerrier combattant à cheval. <i>Ouille !</i> : interjection qui exprime la douleur. <i>D'ac.</i> : abréviation de « d'accord ». <i>Au galop</i> : pas le plus rapide d'un animal, par exemple le cheval.	Matériel - La fiche apprenant élève B1. - la fiche « histoire à créer ». - Des instruments de musique ou objets susceptibles de faire du bruit (flûte, tambourin, maracas, sable dans une bouteille, bâton de pluie, casseroles et cuillères, coquilles de noix...).

Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'51) Générique du film. Le titre est présenté comme un dessin d'enfant affiché sur un mur et entouré d'autres dessins d'enfants qu'on découvre successivement : un cheval, puis un enfant sur un cheval et enfin, un enfant sur un cheval avec une épée.
2. (0'22 à 0'51) Deux frères, Arthur et Léo, sont dans leur chambre et décident de jouer aux chevaliers. Les parents s'affairent devant la maison. Le père se prépare à aller chercher le dîner. Les deux enfants partent au galop sur des chevaux imaginaires vers la forêt avec boucliers et épées. Ils s'arrêtent brusquement parce qu'ils ont vu quelque chose.
3. (0'51 à 2'02) Un lapin blanc : ils élaborent une stratégie pour l'attraper. Arthur, le plus grand des deux frères, découvre un gros loup blanc endormi. Effrayé, il laisse tomber son cheval et son bouclier et va se cacher derrière un arbre. Le loup blanc, réveillé, s'approche de lui, le sent puis passe son chemin. Arthur repart en direction de la maison sans souffler mot de sa découverte. Les deux frères croisent leur père à l'entrée de la forêt. Le père part à la chasse.
4. (2'02 à 3'30) Il tue le lapin blanc et le ramène à la maison. La mère coupe la tête du lapin. Arthur s'en empare et part en courant. Léo, qui la voulait aussi, s'en

va en boudant dans la forêt. Il surprend Arthur, celui-ci donne la tête à manger à un gros loup. Ainsi apprivoisé, le loup se laisse chevaucher par Arthur.

5. (3'30 à 4'31) La nuit est tombée. Arthur abandonne son nouvel ami pour aller retrouver sa famille. Léo ne trahit pas le secret de son grand frère. Les deux enfants sont dans leur lit. Léo obtient de son frère la promesse de chevaucher le loup à son tour. Le petit garçon voit la scène en rêve.
6. (4'31 à 5'32) Léo réveille son frère : leur père revient de la chasse, il a tué le loup. Léo est très en colère. La mère coupe la tête du loup. Les parents traînent le corps du loup à l'intérieur de la grange. Ils se nourriront tout l'hiver avec cette prise.
7. (5'32 à 8'03) Les deux garçons décident d'enterrer la tête de loup dans la forêt. Alors qu'ils finissent de la recouvrir et que Léo met une croix sur la tombe, une meute de loups entoure les deux garçons et se met à hurler. Les deux frères se remettent à la recherche de têtes de lapin. Le générique de fin se termine par de la musique puis des hurlements de loup.

Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 1

Le parcours proposé aux apprenants débute par des activités lexicales sur le thème des animaux. Puis, les apprenants seront invités à remettre en ordre une histoire à partir de cartes découpées. Ensuite, ils feront une synthèse des informations présentées dans le film. Pour conclure ce parcours, ils découvriront des expressions idiomatiques utilisant le mot « loup » et illustreront une expression de leur choix.

Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 2

Les apprenants seront invités à créer, sonoriser et mettre en voix un conte.

Mise en route

Inscrire le mot « loup » au tableau.

Qu'évoque cet animal pour vous ? De quels animaux avez-vous peur ?

Demandez à 3 camarades la question suivante : de quel animal as-tu peur ?

Reformulation des peurs d'un camarade en guise de mise en commun.

Pistes de correction :

Pour moi, le loup est un animal dangereux. J'ai peur des serpents.

J'ai peur des souris.

De quel animal as-tu peur ? Paul a peur des souris. Marie a peur des araignées. Sophie a peur des insectes.

PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 1.

Étape 1

Photocopier et découper les cartes de la fiche « histoire à créer ».

Diviser la classe en petits groupes.

Écrire le titre de l'histoire au tableau puis les différents personnages. Distribuer la fiche « histoire à créer » à chaque groupe.

Les apprenants doivent organiser les cartes dans un ordre logique et associer les « cartes son » à des moments adaptés aux rebondissements de leur histoire.

En groupe. Faites l'activité 1 : L'histoire du film.

Créez une histoire avec les cartes.

Mise en commun : chaque groupe propose son histoire.

Pistes de correction :

	HISTOIRE	SON	DIALOGUE
1	10	MUSIQUE JOYEUSE	
2	8	MUSIQUE JOYEUSE	
3	7+1	MUSIQUE JOYEUSE, puis SILENCE	C
4	4	BRUIT DE PAS	
5	6	CLOCHE+CHANTS D'OISEAU	
6	9+2	SILENCE, puis BRUITS DE PAS	A
7		MUSIQUE JOYEUSE	B
8	3		D
9	5	MUSIQUE TRISTE	E

Étape 2

Lisez l'activité 2 : Les personnages.

Expliquer le vocabulaire si nécessaire.

Montrer le film.

Faites l'activité 2.

Répondez aux questions suivantes.

Mise en commun sous forme de débat.

Pistes de correction :

1. Les enfants et les animaux sont plutôt amis. Les adultes tuent les animaux par nécessité, pour se nourrir.
2. Le loup est blanc parce qu'il est gentil.
3. Il est gentil avec les enfants, pacifique. C'est un bon compagnon de jeu.
4. La chute est bizarre, on ne sait plus si Arthur est triste ou pas. Il a bien compris comment on apprivoise un animal.

Étape 3

Lisez l'activité 3 : Définitions.

Expliquer le vocabulaire inconnu avant de commencer l'activité.

Faites l'activité 3.

Reliez les expressions à la définition.

Pour la mise en commun, s'appuyer sur les expressions semblables qui peuvent exister dans la langue maternelle des apprenants.

Pistes de correction :

Avoir une faim de loup : avoir une faim qui donne envie de manger n'importe quoi

Marcher à pas de loup : marcher sans faire de bruit sans se faire remarquer

Se jeter dans la gueule du loup : prendre beaucoup de risques et s'exposer à un grand danger

Crier au loup : signaler un danger

Connu comme le loup blanc : se dit d'une personne que tout le monde connaît

Laisser entrer le loup dans la bergerie : faire entrer une personne dangereuse.

Étape 4

Faites l'activité 4 : Une histoire pour une morale.

Illustrez une des expressions de l'activité 3.

Exposer les dessins des apprenants. Les élèves devinent quelle expression a été illustrée.

Pour aller plus loin

Organiser un débat autour d'un film.

Allez sur le site Internet du film « Le renard et l'enfant » : <http://www.lerenardetlenfant.com>

Faites des recherches sur l'histoire du film. Comparez les deux histoires.

Est-ce possible d'apprivoiser un animal ? Quelles sont les limites ?

PARCOURS 2

Mise en route

Inscrire le mot « loup » au tableau.

Qu'évoque cet animal pour vous ? De quels animaux avez-vous peur ?

Demandez à 3 camarades la question suivante : de quel animal as-tu peur ?

Reformulation des peurs d'un camarade en guise de mise en commun.

Pistes de correction :

Pour moi, le loup est un animal dangereux. J'ai peur des serpents.

J'ai peur des souris.

De quel animal as-tu peur ? Paul a peur des souris. Marie a peur des araignées. Sophie a peur des insectes.

Étape 1

Au préalable, inviter les apprenants à apporter des instruments de musiques et/ou tout objet susceptible de produire un son. Au besoin, fabriquer des maracas avec des bouteilles et du sable, fabriquer des bâtons de pluie avec des tubes en carton et des petits cailloux...

Visionner le film en entier.

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 2.

Les apprenants aborderont cette étape en groupe de 5.

(Apprenant A = le père ; B = la mère ; C = Arthur, l'aîné des frères ; D = Léo, le petit frère ; E = le loup blanc ou un autre animal).

Faites l'activité 1 : Changeons le cours de l'histoire.

Imaginez un conte qui s'inspire du film.

Présentez votre conte devant la classe.

Passer dans les groupes pour apporter aide et conseils scéniques.

Proposer aux apprenants de faire un petit spectacle pour présenter leurs contes. La mise en scène permettra de mettre en valeur la bande sonore qui rythme l'histoire et les changements de scène.

Ce spectacle peut être fait en classe ou bien devant d'autres classes.

Pistes de correction :

[Musique joyeuse et bruit de vagues]. Deux enfants sortent de l'école en courant et se dirigent vers la plage.

L'aîné des frères, Théo, se baigne tranquillement et son frère, Pierre, joue au bord de l'eau. [Bruit de vagues+dialogue entre les deux enfants]. Le vent se lève [souffle du vent] et les deux frères rentrent à la maison. Ils trouvent leurs parents qui découpent du poisson pour le dîner. [Son de couteau qui tranche] Le père est pêcheur de poissons arc-en-ciel, mais il apporte les autres poissons pris dans ses filets à la maison pour nourrir sa famille. Le poisson arc-en-ciel, malgré sa beauté, est un poisson très dangereux. Il a de longues dents pour se défendre et sa peau est très piquante.

[...]

Pour aller plus loin

Organiser un débat autour d'un film.

Allez sur le site Internet du film « Le renard et l'enfant » : <http://www.lerenardetlenfant.com>

Faites des recherches sur l'histoire du film. Comparez les deux histoires.

Est-ce possible d'apprivoiser un animal ? Quelles sont les limites ?

LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - NIVEAU B1 - FICHE ELEVE

PARCOURS 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Remettre dans l'ordre une histoire. - Exprimer son opinion. - Identifier des expressions idiomatiques.	Tâches - Reconstituer une histoire. - Faire une synthèse à partir d'un film.
--	---

Activité 1 - L'histoire du film.

Créez une histoire avec les cartes de la fiche « histoire à créer ».

Activité 2 - Les personnages.

Répondez aux questions suivantes.

1. Qualifiez les relations entre les animaux et les enfants, puis entre les animaux et les adultes.

2. Pourquoi le loup de cette histoire est-il blanc ?

3. Qualifiez le caractère du loup.

4. Que pensez-vous de la chute de ce film ?

Activité 3 - Définitions

Reliez les expressions à la définition.





- | | | |
|--|---|--|
| <i>Avoir une faim de loup</i> | • | • Faire entrer une personne dangereuse. |
| Marcher à pas de loup | • | • Signaler un danger |
| <i>Se jeter dans la gueule du loup.</i> | • | • Une personne que tout le monde connaît. |
| <i>Crier au loup</i> | • | • Avoir une faim qui donne envie de manger n'importe quoi. |
| <i>Être connu comme le loup blanc</i> | • | • Prendre beaucoup de risques et s'exposer à un grand danger |
| <i>Laisser entrer le loup dans la bergerie</i> | • | • Marcher sans faire de bruit sans se faire remarquer. |

Avez-vous des expressions comparables dans votre langue ?

Activité 4 - Une histoire pour une morale.

Faites un dessin pour illustrer une expression de l'activité 3.

Fiche « histoire à créer »

Cartes « histoire »	Cartes « sons »	Cartes « dialogues »
1. Un lapin blanc mange de l'herbe dans la forêt.		A. <i>Arthur</i> : "Hue, au galop !"
2. Léo suit son frère et l'observe sans rien dire.	 <p>Bruit de tambour.</p>	B. <i>Léo</i> : "Dis, j'pourrai faire du cheval ?" <i>Arthur</i> : "C'est pas un cheval, c'est un loup." <i>Léo</i> : "J'pourrai faire du loup?" <i>Arthur</i> : "D'accord"
3. Après une nuit pleine de beaux rêves, les deux enfants se réveillent brutalement. Le loup blanc est mort. Le père l'a capturé pour nourrir sa famille.	 <p>Musique triste</p>	C. <i>Arthur (en chuchotant)</i> : "Chut... Regarde, Léo..." "...Un ennemi ! Toi, tu le contournes et tu lui bloques le passage." <i>Léo</i> : "D'ac" <i>Arthur</i> : "À L'ATTAQUE !" D. <i>La mère</i> : "Voilà qui devrait nous faire tout l'hiver !" <i>Léo</i> : "MÉCHANTS !" <i>Le père</i> : "Holà, mais qu'est-ce qui te prend, toi ?" <i>La mère (plus douce)</i> : "Tu as vu, Léo, on t'a gardé la tête, tu n'es pas content ?" <i>Léo</i> : "Le loup..." <i>Le père (bien plus gentiment)</i> : "Quoi le loup ?" <i>Léo</i> : "C'était le cheval d'Arthur..." E. <i>Arthur (en murmurant)</i> : "Adieu le loup." <i>Arthur</i> : "Tu sais quoi, Léo ?" <i>Léo (qui s'empresse de suivre son frère)</i> : "Euh... Non..." <i>Arthur (en souriant)</i> : "Ils nous faut des têtes de lapins."
4. Un loup dort caché derrière un arbre. Arthur tombe nez à nez avec lui. Le petit garçon laisse tomber son cheval en bois et son épée. Le loup et le garçon se regardent longuement.	 <p>Bruit de pas</p>	
5. Les deux garçons vont dans la forêt pour enterrer leur ami. Au bout de quelques minutes. Une meute de loups arrive et pleure le loup blanc mort.	 <p>Son de cloche</p>	

Cartes « histoire »

Cartes « sons »

6. Les deux frères rencontrent leur père à l'entrée de la forêt, il part à la chasse. Il remarque un joli lapin blanc, le capture et le ramène à la maison. La mère lui coupe la tête pour le cuisiner.



chants d'oiseau

7. Les enfants s'arrêtent brusquement parce qu'ils ont vu quelque chose.



silence

8. Les deux enfants partent au galop sur des chevaux imaginaires vers la forêt avec bouclier et épées.



Musique joyeuse

9. Arthur va dans la forêt et donne quelque chose à manger au loup. Le loup accepte de laisser Arthur monter sur son dos. Ils se promènent ensemble jusqu'à la nuit. Arthur arrive en retard au repas du soir.

10. Deux frères jouent dans leur chambre. Ils décident d'aller jouer aux chevaliers et partent en courant. Ils passent devant leurs parents qui s'affairent devant la maison.

LA BELLE AU BOIS D'OR

de Bernard Palacios



LA BELLE AU BOIS D'OR de BERNARD PALACIOS - 12'50

Le film a été produit par le studio de film d'animation *La Fabrique*, qui a notamment travaillé sur les films de Jean-François Laguionie. Pour plus d'informations, vous pouvez consulter leur site Internet : <http://www.la-fabrique.com>

Le réalisateur

La belle au bois d'or est le cinquième film de Bernard Palacios.

Il est par ailleurs scénariste et décorateur de ses propres films.

Transcription des dialogues

Flora

Est-ce vous mon Prince ?

Le propriétaire du cirque

Hé ! Qu'est-ce tu fais là, toi ? D'où viens-tu ?

Flora

Là-bas ! Mon prince, il n'est pas venu.

Le propriétaire du cirque

C'est ça ! Ton prince t'a quittée. T'as pas de travail. T'es une étrangère. Et tu crois que je vais tout arranger, moi !

Flora

J'ai grande faim et soif, Monseigneur !

Le propriétaire du cirque

C'est quoi ton numéro ? Tu chantes ? Tu danses ? La corde raide ? Le trapèze ?

Flora

Je chante, Monseigneur !

Flora

Mon cœur est las d'attendre

Moi la Belle au bois d'or

Ton cœur loin de mon tendre

Prince je t'aime encore

Si tu m'as oubliée

Le cœur en bandoulière

J'attendrai sans pleurer

Et les yeux en prière.

Voix off de la télévision

Effacité, bien sûr, le plaisir en plus.

Bien réveillé avec Café Cardi, quand le cœur vous en dit.

Voix féminine

Dépêche-toi Flora !

Ça va être à toi !

Le propriétaire du cirque

Hé ! Tu ne dors jamais ?

Flora

J'ai pas sommeil !

Flora (lit le descriptif du film)

Le Prince de la montagne d'or !

Pour sauver le royaume de son père,

Un prince se met en quête

Du trésor de la montagne d'or.

Il brave mille dangers,

Mais il est finalement capturé

Et enfermé dans une tour inaccessible

Flora (lit la critique du film)

Gros succès populaire

Mais les avis sont partagés sur ce film

À très gros budget.

C'est quoi un film navet ?

Voix off de la télévision

Mariage d'amour ou de raison ?

Une fois de plus le désormais

Très célèbre Prince de la montagne d'or

Fait parler de lui.

Il vient d'annoncer ses fiançailles avec

Tatia Cardy, la fille du richissime roi du café.

Nous l'avons surpris à son domicile

Alors qu'il s'apprête à rejoindre sa belle.

Flora (lit la notice du médicament)

Retrouvez votre sommeil !

Très important ! Ne pas dépasser la dose prescrite !

Flora

Est-ce vous mon Prince ?

Vous vous êtes bien fait attendre !

Flora

Mon cœur est las d'attendre

Moi la Belle au bois d'or

Ton cœur loin de mon tendre

Prince je t'aime encore

Si tu m'as oubliée

Le cœur en bandoulière

J'attendrai sans pleurer

Et les yeux en prière.

Mais de toujours t'attendre

Fait que mieux je m'endors

Tu as créé le tendre

Sommeil au rêve d'or.

Un jour peut-être tu

Viendras me réveiller.

J'aurai les yeux battus

Mais la lèvre mouillée.

Mon cœur est las d'attendre

Moi la Belle au bois d'or

Ton cœur loin de mon tendre

Prince je t'aime encore

Si tu m'as oubliée

Le cœur en bandoulière

J'attendrai sans pleurer

Et les yeux en prière.

Analyse

Le film *La belle au bois d'or* est doté d'un titre qui évoque instantanément quelque chose au spectateur. Il s'agit bien sûr du conte de Charles Perrault, *La belle au bois dormant*. Mais cette évocation est déformée par le titre qui joue avec les mots. « Dormant » s'est transformé en « d'or ». Il manque quelque chose à ce titre, comme à la belle dans le film dont le prince n'est jamais venu.

Le film part d'un postulat original : que serait-il arrivé si le prince n'était jamais venu réveiller la belle par un baiser ? Ils ne se seraient jamais mariés, et n'auraient jamais eu d'enfants. Et que serait devenue la belle ?

Le conte de fées dans lequel elle s'était endormie est mort. Le château est devenu une ruine, investie par les plantes et les animaux. Elle découvre le monde moderne. Sa personnalité et ses habitudes décalées, loin de l'exclure de cette nouvelle société, vont lui permettre de trouver une place particulière. Différente, elle chantera dans un cirque, un chant mélancolique qui rappelle l'époque à laquelle elle s'est endormie. Le graphisme du film, réalisé en dessin traditionnel, rappelle les tapisseries du Moyen-Âge, et la belle porte cet aspect désuet et mélancolique que l'on retrouve dans son costume de scène

Ironiquement, elle, qui a dormi pendant plusieurs centaines d'années, ne parvient plus à s'endormir, et cherche le sommeil éternel en avalant un flacon de cachets, n'étant pas parvenue à accomplir ce qu'elle pense être son destin (épouser son prince), mais aussi ne comprenant pas tout à fait le nouveau monde dans lequel elle est contrainte d'évoluer. Heureusement, elle trouvera, malgré elle, un autre qui la comprendra et l'aimera telle qu'elle est.

Motif : Fiction et réalité

La belle au bois d'or joue sur le principe du conte de fées qui aurait mal tourné. Issue d'un conte, la belle ne parvient pas à comprendre la réalité et à faire la différence entre fiction et monde réel. Ainsi, elle traverse des lieux de fiction : le cirque, où les spectateurs viennent voir du faux, mais où elle est elle-même, tout comme le cinéma, où elle retrouve un peu de son histoire sur grand écran, et identifie l'acteur qui joue le rôle d'un prince au prince qui devait venir la réveiller. L'amalgame est tel qu'elle ne peut vivre en sachant son prince marié à une autre. L'ironie du sort va faire basculer la fiction dans la réalité, puisque, victime d'un accident de la route, le prince va se réfugier dans la caravane de la belle qu'il trouve endormie. Le château s'est changé en caravane, le mauvais sort s'est transformé en suicide, mais peu importe, puisque la fin de l'histoire est la même, dans le conte et la réalité : le baiser de la belle et de son prince, et leur amour éternel.

Voir et revoir

Chanson :

Relevez les paroles de la chanson chantée par Flora au cirque. En quoi les paroles font-elles référence à l'histoire du film ? (Flora raconte son histoire et son état d'esprit en chantant à la première personne : *Mon cœur est las d'attendre, Moi la Belle au bois d'or, (...) Prince, Je t'aime encore...*)

Le conte :

Beaucoup de contes traditionnels ont été réécrits pour les enfants, avec des fins moins tragiques, ou pour le cinéma. Réécrivez à votre tour la fin des grands contes, comme *Cendrillon* ou *Le petit chaperon rouge*. Dans les adaptations célèbres de contes au cinéma, citons les films de Walt Disney, qui s'en sont largement inspirés sans toujours les respecter, mais aussi *Peau d'Âne* de Jacques Demy, pour lequel ont été écrites des chansons et où les époques se confondent.

Fiche réalisée par Cécile Giraud, Agence du court métrage

LA BELLE AU BOIS D'OR de BERNARD PALACIOS - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau A2</p>	<p>Thèmes Les princesses et les princes, le cirque.</p>
<p>Objectifs</p> <p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier et nommer des éléments d'un film. - Faire des hypothèses. - Exprimer son opinion. - Remercier quelqu'un. <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les pronoms. - La vie en ville. - La vie au cirque. <p><i>Culturel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les princesses et les princes. <p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer deux époques. - Compléter le texte d'une chanson. - Imaginer la suite du film. - Écrire une lettre. 	<p>Notes</p> <p>Le titre « La Belle au bois d'or » rappelle le conte « La Belle au bois dormant ». On peut voir ici le jeu de mot : la belle au bois <i>dort</i>.</p> <p>« <i>La Belle au bois dormant</i> » est un conte de Charles Perrault. Une méchante fée lance un charme mortel à la princesse du château. Elle se piquera le doigt avec un fuseau et mourra. Heureusement, la marraine de la princesse transforme le sort en un sommeil de 100 ans. La princesse sera ensuite réveillée par le baiser d'un prince.</p>
<p>Vocabulaire</p> <p><i>Un trapèze</i> : barre horizontale suspendue entre deux cordes.</p> <p><i>Être las</i> : être fatigué.</p> <p><i>Avoir grande faim</i> : avoir très faim.</p> <p><i>Monseigneur</i> : titre d'honneur donné à certaines personnes.</p> <p><i>Mon tendre</i> : mon bien-aimé.</p> <p>« <i>Quand le cœur vous en dit</i> » : quand cela vous fait plaisir.</p> <p>« <i>Un navet</i> » : film qui ne plait pas au public</p> <p><i>En bandoulière</i> : en diagonale.</p> <p><i>Avoir sommeil</i> : avoir envie de dormir.</p> <p><i>Un royaume</i> : territoire gouverné par un roi.</p> <p><i>Se mettre en quête</i> : se mettre à la recherche de quelque chose.</p> <p><i>Braver</i> : affronter avec courage.</p> <p><i>Capturé</i> : pris.</p> <p><i>Inaccessible</i> : quelque chose dont l'accès est impossible.</p> <p><i>Des fiançailles</i> : promesse de mariage.</p> <p><i>Richissime</i> : extrêmement riche.</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - La fiche élève. - La fiche « images ».

Découpage en séquences

1. (0'00 à 3'23)

On voit une princesse endormie. Un lapin monte sur elle et l'embrasse. La princesse rougit et se demande si c'est son prince. Elle se réveille et s'aperçoit qu'elle est seule. Elle pleure. Elle se lève et ouvre les différentes pièces du château. La nature a repris le dessus. Des plantes poussent sur les murs. Les pierres tombent. Son cheval a disparu. Elle décide de partir du château et s'enfuit dans la forêt. Elle mange ce qu'elle trouve. Les animaux la regardent. Elle entend un bruit. C'est son cheval. Elle le suit. Elle se retrouve au bord d'une route. Elle est surprise. Elle se cache à l'approche d'une voiture. Son cheval l'attend. Il la guide vers un cirque. Elle s'assoit à côté d'une caravane.

2. (3'23 à 4'00) Un homme arrive. Il lui demande ce qu'il fait là. Elle répond que son prince n'est pas venu. Elle pleure. L'homme, au début agressif, lui offre à manger et lui propose un numéro de cirque.
3. (4'00 à 4'40) La princesse Flora fait un numéro de chant sur son cheval, accompagné d'un saxophoniste.
4. (4'40 à 5'45) La princesse semble s'être adaptée à la vie moderne. Elle s'habille, prend une mobylette et s'en va en ville. Elle mange dans un self. Elle croise par deux fois le même homme. Elle retourne au cirque, se prépare pour son numéro. Durant la journée, elle nettoie la piste de cirque, donne à manger aux animaux. La nuit, Flora ne dort pas.
5. (5'45 à 6'50) Flora va en ville. Elle s'arrête devant une affiche de cinéma : « Le prince de la montagne d'or ». Elle lit le scénario du film. Elle s' imagine la vie du prince. Elle achète un magazine de cinéma et lit la critique du film. Elle se rend compte que le film est un « navet ». Elle pleure.
6. (6'50 à 7'43) Flora déjeune dans le self de la ville. Elle voit à la télévision l'annonce des fiançailles de l'acteur qui joue dans « Le Prince de la montagne d'or ». Elle est triste. Il fait nuit. Flora se promène en ville. Elle s'arrête devant une pharmacie. Elle voit des médicaments pour retrouver le sommeil. De retour chez elle, elle est devant la télévision et prend beaucoup de somnifères. Elle tombe littéralement de sommeil.
7. (7'43 à 9'40) L'acteur qui joue le prince est en voiture. Le vent se lève. Un orage arrive. Un cheval blanc est sur la route. L'acteur en voulant l'éviter sort de la route et a un accident. Il marche et se retrouve à frapper à la caravane de Flora. Il frappe mais elle n'entend pas. L'acteur rentre et trouve Flora endormie. Il s'approche d'elle, lui caresse le visage. Flora se réveille et se demande si c'est son prince. Elle lui fait savoir qu'elle l'a attendu longtemps.
8. (9'40 à 12'53) Flora fait son numéro de chant sur son cheval, accompagné d'un saxophoniste. Elle ajoute un nouveau couplet. L'acteur écoute, assis avec le public. Il est sous le charme. Générique de fin. De l'eau coule de nouveau dans la fontaine du château.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Les apprenants partiront à la découverte du film à partir de la bande sonore. Puis, après le visionnage des premières séquences, ils compareront deux époques et compléteront la chanson de l'héroïne. Ensuite, des hypothèses sur la suite du film leur donneront l'occasion d'exprimer leur opinion. Pour acquérir du lexique et pouvoir décrire les actions de la princesse, les apprenants associeront des phrases à des images du film. Ils termineront leur parcours par la rédaction d'une lettre.

Mise en route

Noter au tableau les mots suivants : forêt, princesse, château, voiture.

Faire écouter la séquence 1 (sans les images).

À deux. *Imaginez une histoire en vous basant sur la bande sonore du film et les mots proposés.*

Circuler dans la classe pour apporter une aide linguistique aux différents groupes.

Chaque groupe propose son texte.

Pistes de correction :

Une princesse se promène dans la forêt. Elle regarde les oiseaux. Soudain, elle entend un bruit. Elle pense que c'est son prince. Elle ouvre les portes du château à la recherche du prince. Mais malheureusement, il n'y a personne. Elle décide de partir du château. Elle arrive au bord d'une route. Une voiture s'arrête.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Montrer les séquences 1 à 2 avec le son et les images.

À deux. *Faites l'activité 1 : À l'époque.*

Identifiez les éléments du film qui évoquent le passé et les éléments qui évoquent le présent.

Mise en commun par un tour de classe à l'oral. Inscrire les propositions des apprenants au tableau.

Pistes de correction :

Les éléments du passé	Les éléments du présent
un château, une robe de princesse, des pierres, des vieilles portes.	une route, des voitures, des bornes kilométriques, un passage piéton

Étape 2

Lisez *l'activité 2 : La chanson de la princesse Flora.*

Montrer la séquence 3, deux fois si besoin.

À deux. *Faites l'activité 2.*

Complétez les paroles de la chanson.

Introduire ou révision l'utilisation des adjectifs possessifs et des pronoms (toniques et personnels).

Montrer une nouvelle fois la séquence 3 uniquement pour valider les propositions des apprenants.

Corrigés :

Mon cœur est las d'attendre

Moi la Belle au bois d'or

Ton cœur loin de mon tendre

Prince je t'aime encore

Si tu m'as oubliée

Le cœur en bandoulière

J'attendrai sans pleurer

Et les yeux en prière.

Étape 3

À deux. *Faites l'activité 3 : La nouvelle vie de la princesse.*

Choisissez et entourez les actions que va faire la princesse. Justifiez votre opinion.

Chaque groupe propose ses choix. Noter au tableau le nombre de fois qu'une proposition est choisie par un groupe d'apprenants afin de déterminer quelles sont, selon eux, les grandes lignes de la suite de l'histoire.

Pistes de correction :

Elle va rester dans le cirque. Elle va devenir très célèbre. Elle va tomber amoureuse du clown.

Justification : elle n'est pas faite pour vivre dans une ville. Elle adore chanter.

Étape 4

Montrer le film en intégralité.

Distribuer une demi-feuille « images » à chaque groupe.

Découpez les 9 images.

À deux. *Faites l'activité 4 : Les activités de la princesse.*

Associez les phrases aux cartes images.

Les apprenants associent les phrases aux numéros des images. Mise en commun à l'oral.

Que pensez-vous de la nouvelle vie de la princesse ?

Chaque groupe propose son opinion.

Corrigés / Pistes de correction:

Image 1 : elle s'habille avec des vêtements modernes.

Image 2 : elle se promène en ville.

Image 3 : elle regarde les affiches du cinéma.

Image 4 : elle mange au self.

Image 5 : elle lit des magazines sur le cinéma.

Image 6 : elle se maquille pour son numéro de cirque.

Image 7 : elle prend des médicaments.

Image 8 : elle nettoie la piste de cirque.

Image 9 : elle donne à manger aux animaux du cirque.

Opinion : la princesse se sent très seule dans sa nouvelle vie. Elle cherche toujours le prince. Elle décide de reprendre son ancienne vie et de s'endormir de nouveau. Pour cela, elle remet sa robe de princesse et prend des médicaments.

Étape 5

À deux. *Faites l'activité 5 : Entre princesse et clown.*

La princesse décide de partir du cirque. Elle retourne au château avec son prince.

Elle écrit une lettre au clown pour le remercier.

Circuler dans la classe pour apporter de l'aide.

Les apprenants liront leur lettre devant la classe.

Pistes de correction / Corrigés :

Cher clown,

Je vous écris cette lettre pour vous remercier. Vous avez été gentil avec moi. J'ai été la bienvenue immédiatement. Maintenant, je vais partir avec le prince. Nous retournons vivre au château. Notre vie est là-bas. Encore merci de votre aide. Je ne vais pas vous oublier.

Princesse Flora

Pour aller plus loin

Écoutez le conte « La Belle au bois dormant » en allant sur le site :

<http://clpav.fr/lecture-belle-bois-dormant.htm>

Comparez les deux histoires. Pensez-vous que « La Belle au bois d'or » puisse être une fin possible pour le conte « La Belle au bois dormant » ?

Découvrez « Poteline » sur le DVD Courts de récré.

Descriptif du film : Lasse d'attendre, une princesse prend en main son destin.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

LA BELLE AU BOIS D'OR de BERNARD PALACIOS - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des éléments d'un film. - Faire des hypothèses. - Exprimer son opinion. - Remercier quelqu'un.	Tâches - Comparer deux époques. - Compléter le texte d'une chanson. - Imaginer la suite du film. - Écrire une lettre.
--	--

Activité 1 - À l'époque.

Identifiez les éléments du film qui évoquent le passé et les éléments qui évoquent le présent.

Les éléments du passé	Les éléments du présent

Activité 2 - La chanson de la princesse Flora.

Complétez les paroles de la chanson.

_____ cœur est las d'attendre
 _____ la Belle au bois d'or
 _____ cœur loin de _____ tendre
 Prince je _____ aime encore
 Si tu _____ as oubliée
 Le cœur en bandoulière
 J'attendrai sans pleurer
 Et les yeux en prière.

Activité 3 - La nouvelle vie de la princesse.

Choisissez et entourez les actions que va faire la princesse.

Elle va rester dans le cirque.

Elle va repartir dans son château.

Elle va découvrir la vie à la ville.

Elle va rester à la campagne.

Elle va devenir très célèbre.

Elle va beaucoup travailler dans le cirque.

Elle va tomber amoureuse du clown.

Elle va rencontrer un prince.

Activité 4 - Les activités de la princesse.

Associez les phrases aux cartes images.

- | | | |
|---------|---|---|
| Image 1 | • | • Elle s'habille avec des vêtements modernes. |
| Image 2 | • | • Elle nettoie la piste de cirque. |
| Image 3 | • | • Elle regarde les affiches du cinéma. |
| Image 4 | • | • Elle donne à manger aux animaux du cirque. |
| Image 5 | • | • Elle lit des magazines sur le cinéma. |
| Image 6 | • | • Elle se maquille pour son numéro de cirque. |
| Image 7 | • | • Elle prend des médicaments. |
| Image 8 | • | • Elle se promène en ville. |
| Image 9 | • | • Elle mange au self. |

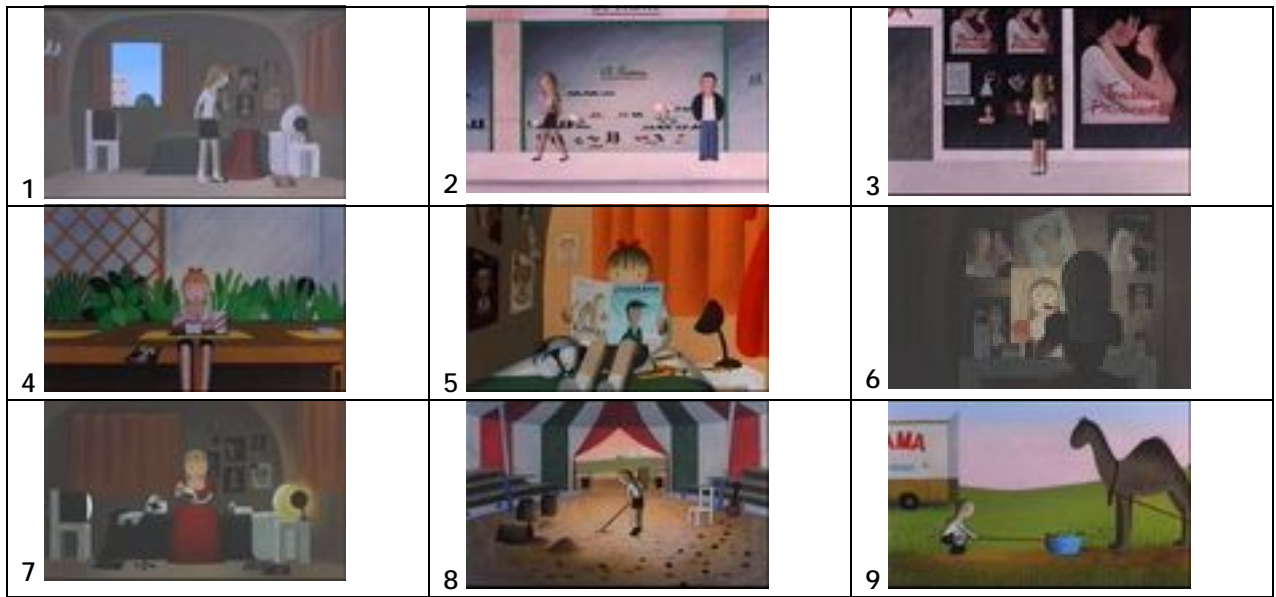
Activité 5 - Entre princesse et clown.

La princesse décide de partir du cirque. Elle retourne au château avec son prince. Elle écrit une lettre au clown pour le remercier.

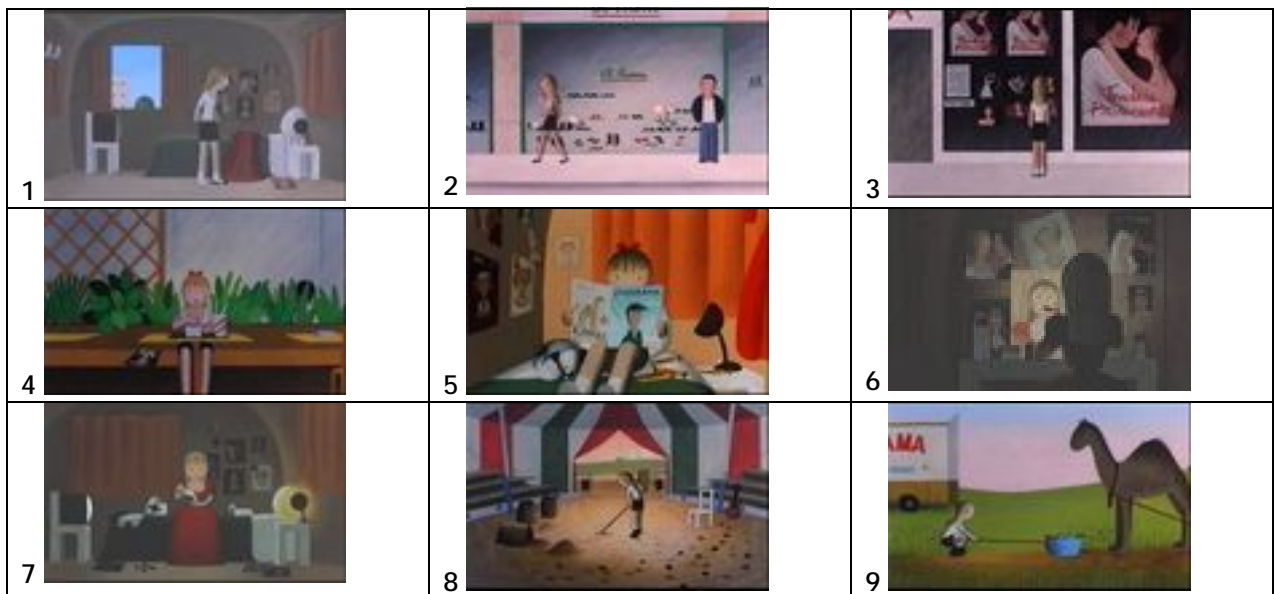
Cher clown,

Princesse Flora

La fiche « images »



La fiche « images »



LA BELLE AU BOIS D'OR de BERNARD PALACIOS - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	Thèmes Les princes et princesses, le cirque, le conte.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Faire des hypothèses sur la suite d'un film. - Identifier et nommer des informations visuelles. - Parler de quelqu'un. - Remettre en ordre des informations. <i>Linguistiques</i> - L'opposition imparfait / présent. - Les pronoms. Tâches - Imaginer la suite d'un film. - Reconstituer le descriptif d'un film. - Proposer une explication. - Compléter le texte d'une chanson. - Écrire un poème.	Notes Le titre « La Belle au bois d'or » rappelle le conte « La Belle au bois dormant ». On peut voir ici le jeu de mot : la belle au bois <i>dort</i> . « <i>La Belle au bois dormant</i> » est un conte de Charles Perrault. Une méchante fée lance un charme mortel à la princesse du château. Elle se piquera le doigt avec un fuseau et mourra. Heureusement, la marraine de la princesse transforme le sort en un sommeil de 100 ans.
Vocabulaire <i>Un trapèze</i> : barre horizontale suspendue entre deux cordes. <i>Être las</i> : être fatigué. <i>Avoir grande faim</i> : avoir très faim. <i>Monseigneur</i> : titre d'honneur donné à certaines personnes. <i>Mon tendre</i> : mon bien-aimé. <i>« Quand le cœur vous en dit »</i> : quand cela vous fait plaisir. <i>« Un navet »</i> : film qui ne plaît pas au public <i>En bandoulière</i> : en diagonale. <i>Avoir sommeil</i> : avoir envie de dormir. <i>Un royaume</i> : territoire gouverné par un roi. <i>Se mettre en quête</i> : se mettre à la recherche de quelque chose. <i>Braver</i> : affronter avec courage. <i>Capturé</i> : pris. <i>Inaccessible</i> : quelque chose dont l'accès est impossible. <i>Des fiançailles</i> : promesse de mariage. <i>Richissime</i> : extrêmement riche.	Matériel - La fiche élève

Découpage en séquences

1. (0'00 à 3'23)

On voit une princesse endormie. Un lapin monte sur elle et l'embrasse. La princesse rougit et se demande si c'est son prince. Elle se réveille et s'aperçoit qu'elle est seule. Elle pleure. Elle se lève et ouvre les différentes pièces du château. La nature a repris le dessus. Des plantes poussent sur les murs. Les pierres tombent. Son cheval a disparu. Elle décide de partir du château et s'enfuit dans la forêt. Elle mange ce qu'elle trouve. Les animaux la regardent. Elle entend un bruit. C'est son cheval. Elle le suit. Elle se retrouve au bord d'une route. Elle est surprise. Elle se cache à l'approche d'une voiture. Son cheval l'attend. Il la guide vers un cirque. Elle s'assoit à côté d'une caravane.

2. (3'23 à 4'00) Un homme arrive. Il lui demande ce qu'il fait là. Elle répond que son prince n'est pas venu. Elle pleure. L'homme, au début agressif, lui offre à manger et lui propose un numéro de cirque.
3. (4'00 à 4'40) La princesse Flora fait un numéro de chant sur son cheval, accompagné d'un saxophoniste.
4. (4'40 à 5'45) La princesse semble s'être adaptée à la vie moderne. Elle s'habille, prend une mobylette et s'en va en ville. Elle mange dans un self. Elle croise par deux fois le même homme. Elle retourne au cirque, se prépare pour son numéro. Durant la journée, elle nettoie la piste de cirque, donne à manger aux animaux. La nuit, Flora ne dort pas.
5. (5'45 à 6'50) Flora va en ville. Elle s'arrête devant une affiche de cinéma : « Le prince de la montagne d'or ». Elle lit le scénario du film. Elle s'imagine la vie du prince. Elle achète un magazine de cinéma et lit la critique du film. Elle se rend compte que le film est un « navet ». Elle pleure.
6. (6'50 à 7'43) Flora déjeune dans le self de la ville. Elle voit à la télévision l'annonce des fiançailles de l'acteur qui joue dans « Le Prince de la montagne d'or ». Elle est triste. Il fait nuit. Flora se promène en ville. Elle s'arrête devant une pharmacie. Elle voit des médicaments pour retrouver le sommeil. De retour chez elle, elle est devant la télévision et prend beaucoup de somnifères. Elle tombe littéralement de sommeil.
7. (7'43 à 9'40) L'acteur qui joue le prince est en voiture. Le vent se lève. Un orage arrive. Un cheval blanc est sur la route. L'acteur en voulant l'éviter sort de la route et a un accident. Il marche et se retrouve à frapper à la caravane de Flora. Il frappe mais elle n'entend pas. L'acteur rentre et trouve Flora endormie. Il s'approche d'elle, lui caresse le visage. Flora se réveille et se demande si c'est son prince. Elle lui fait savoir qu'elle l'a attendu longtemps.
8. (9'40 à 12'53) Flora fait son numéro de chant sur son cheval, accompagné d'un saxophoniste. Elle ajoute un nouveau couplet. L'acteur écoute, assis avec le public. Il est sous le charme. Générique

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Les apprenants débiteront par une mise en route qui les invite à comparer deux époques. Puis, après le visionnage de la première séquence du film, ils imagineront la suite de l'histoire. Ensuite, ils repéreront des informations visuelles du film. Ils remettront en ordre le scénario. Pour conclure, ils complèteront les paroles d'une chanson et écriront un poème d'amour.

Mise en route

À deux. *Vous êtes un prince (une princesse). Une sorcière vous jette un sort. Vous vous réveillez dans le monde d'aujourd'hui. Relevez les différences entre les deux époques.*

Laisser le temps de la réflexion aux apprenants. Dessiner au tableau un tableau avec deux colonnes : à gauche, « au temps des princes et des princesses » et à droite, « aujourd'hui ». Noter les propositions des apprenants au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Au temps des princes et des princesses : on circulait à cheval. Il n'y avait pas d'électricité. Il y avait des châteaux. Aujourd'hui : on circule en voiture, en avion. Il y a beaucoup d'appareils électriques. Il y a des maisons.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Montrer la séquence 1

À deux. *Faites l'activité 1 : La suite de l'histoire.*

La princesse rencontre un autre personnage. Répondez aux questions.

Laisser aux apprenants le temps de la réflexion. Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction. Chaque groupe propose sa version de la suite de l'histoire.

Pistes de correction:

Elle va rencontrer un martien. La princesse a peur. Le martien la trouve jolie et la kidnappe.

Étape 2

Montrer les séquences 2 à 4.

À deux. *Faites l'activité 2 : La nouvelle vie de la princesse.*

Décrivez en quelques lignes la nouvelle vie de la princesse.

Chaque groupe propose sa description.

Pistes de correction :

La princesse vit maintenant dans un cirque. Elle a été très bien accueillie. Elle fait un numéro de chant sur un cheval, accompagné d'un saxophoniste. Pendant la journée, elle fait différentes choses pour la vie du cirque : nettoyer la piste, donner à manger aux animaux. Aussi, elle vit une vie de femme moderne : elle met des vêtements d'aujourd'hui, va au cinéma et mange au self. Mais la nuit, elle ne dort pas.

Étape 3

Montrer les séquences 5 et 6.

À deux. *Faites l'activité 3 : « Le prince de la montagne d'or ».*

Remettez dans l'ordre les trois phrases présentant le film « Le prince de la montagne d'or ».

Répondez aux questions.

Visionner une nouvelle fois les séquences pour valider les réponses des apprenants.

Corrigés :

La présentation du film : Pour sauver le royaume de son père, un prince se met en quête du trésor de la montagne d'or. Il brave mille dangers. Mais il est finalement capturé et enfermé dans une tour inaccessible.

Quelle est la critique du magazine de cinéma ? Le film est considéré comme un navet.

Qu'apprend-on sur l'acteur principal du film ? L'acteur va se fiancer.

Pourquoi la princesse prend-elle beaucoup de somnifères ? Elle prend beaucoup de somnifères pour se rendormir et espère, de cette façon, être réveillée par le Prince.

Étape 4

À deux. *Faites l'activité 4 : La chanson de la princesse Flora.*

Complétez les paroles de la chanson de la princesse Flora avec les adjectifs et les pronoms suivants : mon / moi / ton / je / t' / tu / m' / j' / me.

Attention, certains sont à utiliser plusieurs fois.

Mise en commun à l'oral. Révision de l'utilisation des adjectifs et des pronoms.

Montrer le film dans son intégralité.

Les apprenants volontaires peuvent chanter la chanson.

Corrigés :

Mon cœur est las d'attendre

Moi la Belle au bois d'or

Ton cœur loin de mon tendre

Prince je t'aime encore

Si tu m'as oubliée

Le cœur en bandoulière

J'attendrai sans pleurer

Et les yeux en prière.

Mais de toujours t'attendre

Fait que mieux je m'endors

Tu as créé le tendre

Sommeil au rêve d'or.

*Un jour peut-être tu
Viendras me réveiller.
J'aurai les yeux battus
Mais la lèvre mouillée.*

Étape 5

Qu'est-ce qu'une rime ?

Réviser le principe des rimes à l'aide des paroles de la chanson de l'activité 4.

Choisissez un mot de la chanson et trouvez sa rime.

Comme par exemple, belle rime avec hirondelle.

À deux. *Faites l'activité 5 : Le poème du prince.*

En utilisant des mots de la chanson, le prince compose un poème.

Imaginez ce poème. Attention aux rimes !

Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction. Exposer les poèmes dans la classe.

Pistes de correction :

Belle de mon cœur

Nous vivrons le bonheur

Moi, Prince, j'ai réveillé

Votre sommeil ou au mieux, j'ai créé

Votre prière en bandoulière oubliée.

Ensemble, jamais las,

Toujours, j'attendrai

Et vos lèvres, peut-être j'aurai.

Pour aller plus loin

Allez sur le site www.paroles.net et tapez dans l'onglet recherche « Cendrillon », puis tapez sur Titres. Dans la liste proposée, choisissez « Cendrillon » de Téléphone. Comparez la « Belle au bois d'or » à « Cendrillon ». Trouvez les points communs et les différences.

Découvrez « Poteline » sur le DVD Courts de récré et comparez les deux histoires.

Descriptif du film : Lasse d'attendre, une princesse prend en main son destin.

Fiches pédagogiques disponibles sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

LA BELLE AU BOIS D'OR de BERNARD PALACIOS - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Faire des hypothèses sur la suite d'un film. - Identifier et nommer des informations visuelles. - Parler de quelqu'un. - Remettre en ordre des informations.	Tâches - Imaginer la suite d'un film. - Reconstituer le descriptif d'un film. - Proposer une explication. - Compléter le texte d'une chanson. - Écrire un poème.
---	--

Activité 1 - La suite de l'histoire.

La princesse rencontre un autre personnage. Répondez aux questions.

Qui est-ce ? _____

Que va t-il se passer ? _____

Activité 2 - La nouvelle vie de la princesse.

Décrivez en quelques lignes la nouvelle vie de la princesse.

Activité 3 - « Le Prince de la montagne d'or ».

Remettez dans l'ordre les trois phrases présentant le film « Le prince de la montagne d'or ».



Il brave mille dangers.
du trésor de la montagne d'or.
Mais il est finalement capturé
Pour sauver le royaume de son père,
et enfermé dans une tour inaccessible.
un prince se met en quête



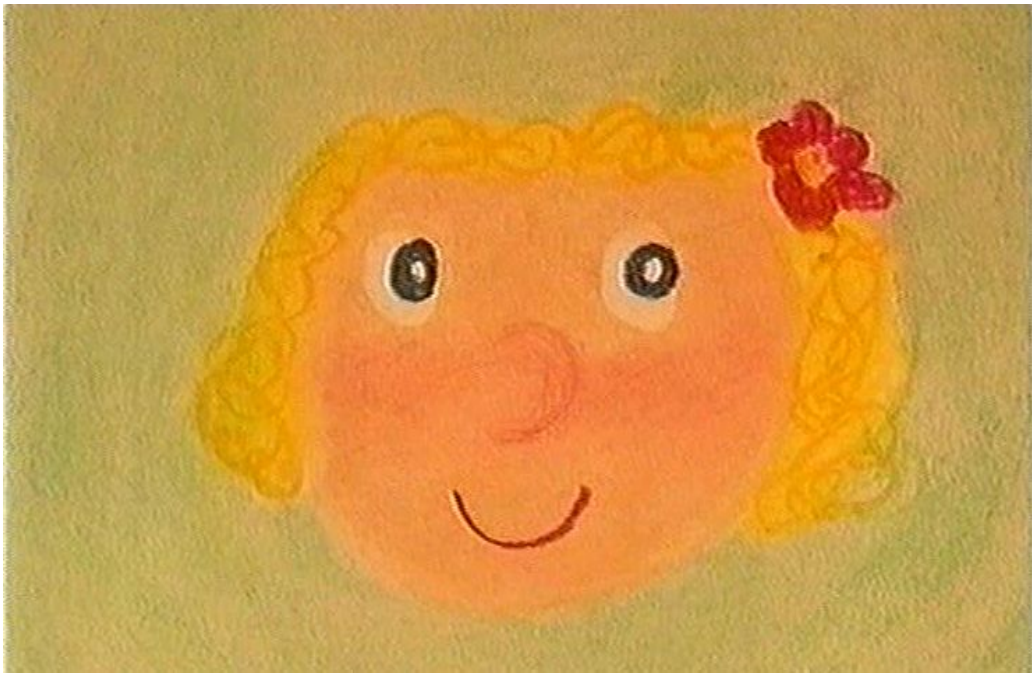
Quelle est la critique du magazine de cinéma ?

Qu'apprend-on sur l'acteur principal du film ?

Selon vous, pourquoi la princesse prend t-elle beaucoup de somnifères ?

PAMPLEMOUSSE

de Coralie Van Rietschoten



PAMPLEMOUSSE de CORALIE VAN RIETSCHOTEN - 6'35

Prix du meilleur film d'animation au festival du cinéma européen de Lille en 2004

Mention spéciale au festival Tous courts d'Aix en Provence en 2003

La réalisatrice

Pamplemousse est le film de fin d'études de Coralie Van Rietschoten à *la Femis* - Fondation européenne pour les métiers de l'image et du son.

Vous pouvez trouver des informations sur la Femis sur le site <http://www.lafemis.fr>

Transcription des dialogues

Pamplemousse OFF

Hier, maman elle est partie chez mémé. Alors papa, il a mangé plein de choses pas bonnes! Il a mangé du saucisson, du jambon cru, du jambon cuit, des rillettes il a mangé, de la saucisse de Morteaux, du magret de canard, du foie gras, et des oreilles de porc avec du beurre.

Pamplemousse

Papa? Papa! Bonjour!

Papa

Doucement Pamplemousse.

Pamplemousse

Le foie gras il a fait mal au bidou à papa?

Papa

Oui.

Pamplemousse

Le jambon aussi?

Papa

Oui.

Pamplemousse

Et aussi la saucisse, les rillettes, le saucisson?

Papa

Oui, oui, oui! Ca suffit!

Pamplemousse

Je veux venir aussi.

Papa

Non Pamplemousse, tu attends dehors.

Pamplemousse

Mais! Ouvre-moi.

Papa

Non.

Pamplemousse

Mais! Maaaaaaaiiis!

Papa

De toute façon, je ne peux pas ouvrir.

Pamplemousse

Oh? Pourquoi?

Papa

Parce que je ne suis plus dans la salle de bains.

Pamplemousse

Ah bon! T'es où alors?

Papa

Je suis... dans la cuisine!

Pamplemousse

Dans la cuisine?

Papa

Oui oui, je joue aux cartes avec le poulet.

Pamplemousse

Dans... dans le... non!

Papa

Oui oui!

Pamplemousse

Je vais voir.

Pamplemousse

Papa? Il est pas ici.

Pamplemousse

T'étais pas dans la cuisine.

Papa, OFF

Quoi?

Pamplemousse

Tu n'étais pas dans la cuisine!

Papa

Mais oui, je sais.

Pamplemousse

Ah bon?

Papa

Je suis caché.

Pamplemousse

Où ça? Où ça? Où ça? Où ça! Où ça?

Papa

Je suis... dans le salon maintenant.

Pamplemousse

Oh! T'es dans le salon?

Papa OFF

Pamplemousse... Pamplemousse...

Pamplemousse... Pamplemousse!

Pamplemousse

Hmm hmm... Papa? Il est pas ici. Il est pas là.

Non non non.

Papa

Pamplemousse? Pamplemousse?

Pamplemousse!

Pamplemousse

Oh, t'es là, t'es là, t'es là!

Papa

Oui, oh oh oh...

Analyse

Pamplemousse aborde, comme *Premier Voyage*, la relation père-fille. Mais alors que *Premier Voyage* est traité depuis le point de vue du père qui se demande ce que c'est d'être parent, *Pamplemousse* prend le parti de la petite fille, et ce dès le début, avec les dessins d'enfants et la voix-off*, qui explique que maman n'est pas là et que papa en profite pour manger plein de choses « pas bonnes ». Par ses mots et ses dessins, la petite fille tente de rationaliser une situation peu banale : l'absence de sa mère. Elle expose la situation autant au spectateur du film qu'à elle-même, et essaie de comprendre ce que fait son père et pourquoi.

L'absence et la solitude sont les thèmes centraux du film. Une fois la mère partie, c'est le père qui disparaît. Il s'agira pour Pamplemousse de le retrouver, mais surtout d'affronter sa solitude et les peurs qu'elle engendre. Ainsi, l'appartement familial se transforme en un endroit angoissant, plein de coins et recoins, où les meubles sont vivants, où des monstres sont prêts à bondir, où les personnages disparaissent sans réapparaître.

Le jeu du père consiste à faire croire à sa fille qu'il est ailleurs. Pamplemousse, qui entend pourtant la voix de son papa derrière la porte, croit à ce qu'il dit. Le père n'a sans doute pas conscience des conséquences de ses mots, qui vont plonger sa petite fille dans un autre univers, comme dans un conte de fées. Pamplemousse part donc à l'aventure, à la recherche de son papa, dans une course-poursuite fantastique, avant de le retrouver enfin. Cette séparation provisoire fait naître une relation privilégiée entre le père et sa fille, comme en témoigne le dessin final, sur lequel la mère n'apparaît pas.

Motif : inquiétante étrangeté

Pamplemousse est un film sur la capacité à transformer notre quotidien par l'imagination. Pamplemousse se retrouve seule dans l'appartement, sans personne pour la guider, si ce n'est la voix de son papa qui l'entraîne vers de fausses pistes. La petite fille va donc affronter ses peurs, et l'intérieur banal va se transformer en un univers magique. Les objets du quotidien vont se révéler bien étranges : les meubles présentent des courbes et des lignes étonnantes, comme le frigo plus large en haut qu'en bas, tout comme les portes des différentes pièces ; les boutons des tiroirs sont comme des yeux qui suivent Pamplemousse du regard, les accoudoirs du canapé sont des bras prêts à attraper la petite fille... Pamplemousse est une aventurière dans une jungle inquiétante.

La technique utilisée dans le film, la pâte à modeler, permet de faire se déformer les décors et les personnages. Ainsi, les bras du canapé s'animent dans un mouvement fluide, et l'on a l'impression que les matières peuvent s'amalgamer, et la petite fille disparaître.

Voir et revoir

Question d'espace...

L'espace de l'appartement est-il cohérent ? Tentez de faire le plan de l'appartement grâce aux déplacements de Pamplemousse.

... et de décor :

Quels sont les éléments du décor qui font entrer Pamplemousse dans un monde parallèle ? Quelles sont leurs significations, et comment peut-on les rattacher à l'univers du conte de fées ? (Meubles déformés, objets et nourriture vivants... On peut penser aux adaptations cinématographiques de *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau ou même de Walt Disney, dans lesquels le décor est « vivant » et réagit à la présence des personnages : les bougies s'allument à l'arrivée de la Belle dans le château par exemple. Dans l'univers du conte de fées, la normalité est décalée : les dragons crachent du feu, il existe des êtres merveilleux. Les personnages des contes de fées doivent généralement affronter des épreuves et passer des étapes qui les feront grandir, ce sont des récits initiatiques).

PAMPLEMOUSSE de CORALIE VAN RIETSCHOTEN - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thèmes Le monde imaginaire des enfants, la relation père/fille.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des aliments. - Situer dans l'espace. - Présenter une série d'actions. <i>Linguistiques</i> - Les aliments. - Les meubles. - La localisation. - Les objets. <i>Culturels</i> - Les habitudes alimentaires - Les relations père/fille Tâches - Imaginer un dialogue. - Imaginer une histoire.	Vocabulaire <i>« Les choses pas bonnes »</i> : vision enfantine sur les produits que le papa a mangés. Ces produits s'achètent chez un charcutier ou un volailler. Ils sont tous très gras. <i>Mémé</i> (en langage enfantin) : grand-mère. <i>Le bidou</i> (en langage enfantin) : le ventre. Vient de bidon (familier). <i>Faire mal</i> (en langage enfantin) : rendre malade. Matériel - La fiche élève.

Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'40) Générique et titre sur fond noir. Un matin, une petite fille du nom de Pamplemousse fait la liste des « *choses pas bonnes* » selon elle que son père a mangées, la veille, en l'absence de sa femme.
2. (0'40 à 1'34) Le père se lève avec la nausée. Quand la petite fille veut l'embrasser, il préfère se réfugier dans la salle de bains. Comme elle s'impatiente devant la porte, il commence à la guider par le son de sa voix, à travers la maison. Le père joue avec elle. Il lui fait croire qu'il est caché.
3. (1'34 à 4'44) La petite fille, à la recherche de son papa, part alors explorer les pièces de la maison. Les objets s'animent quand la petite fille ne les regarde pas. Le père sort enfin de sa cachette et retrouve son enfant, qui lui saute dans les bras.
4. (4'44 à 6'35) Générique de fin.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après avoir fait un remue-méninges sur la nourriture, les apprenants seront invités à repérer des éléments visuels du film à travers des activités lexicales. Puis, ils inventeront un dialogue entre l'enfant et un objet animé. Enfin, ils prennent le contre-pied du film et créent une histoire différente avec les mêmes protagonistes.

Mise en route

Diviser la classe en deux groupes.

Groupe 1. *Faites la liste des choses que les grandes personnes adorent manger.*

Groupe 2. *Faites la liste des choses que les enfants adorent manger.*

Les apprenants peuvent s'aider d'un dictionnaire illustré. Noter au tableau les réponses.

Vérifier que le vocabulaire est compris de tous.

Pistes de correction

Groupe 1 : les épinards, le foie gras, les huîtres, l'entrecôte avec de la moutarde, les asperges, la ratatouille...
Groupe 2 : la purée, les frites, le ketchup, les bonbons en forme de fraise, les coquillettes et le jambon cuit, les œufs, les croque-monsieur, le poisson pané...

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Lisez l'activité 1: *Le dîner de papa*.

Introduire ou réviser le vocabulaire à l'aide de dessins au tableau ou de photos découpées.

Soyez attentifs au repas du papa.

Montrer la séquence 1.

À deux. *Faites l'activité 1.*

Soulignez toutes les choses pas bonnes que le père a mangées dans le film.

Mise en commun par un tour de classe à l'oral.

Corrigés :

du saucisson - des épinards - du jambon cru - de la pizza - du jambon cuit - des rillettes - de la saucisse de Morteaux - des huîtres - de l'entrecôte avec de la moutarde - du magret de canard - du foie gras - de la ratatouille - des oreilles de porc avec du beurre - du pamplemousse -

Comment se sent le papa au réveil ? Le papa est malade. Il ne se sent pas bien. Il a mal au ventre.

Étape 2

Lisez l'activité 2 : *Jouer à cache-cache*.

Introduire ou réviser les prépositions de localisation : dans, sur, derrière, devant, sous, entre.

Montrer les séquences 2 et 3.

À deux. *Faites l'activité 2.*

Dites si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses.

Mise en commun à l'oral.

Corrigés :

Pamplemousse cherche son papa ...	Vrai	Faux
1. dans le frigo.		X
2. sur les étagères.		X
3. dans le four.	X	
4. derrière le canapé.	X	
5. devant le téléphone.		X
6. sous la table basse.		X
7. dans la cheminée.	X	
8. entre les plantes fleuries.		X

Étape 3

Vérifier que les mots « étrange » et « anormaux » sont compris de tous.

Montrer le film en entier.

À deux. *Faites l'activité 3 : Un monde étrange.*

Relevez 4 événements anormaux qui ont lieu dans le film. Exemple : les objets bougent.

Procéder à un tour de classe pour recueillir les réponses des apprenants. Écrire au tableau les propositions des apprenants et s'assurer de la bonne compréhension du lexique.

Pistes de correction :

1. Le papa est dans le four avec le poulet.	2. La cheminée devient un animal qui fait peur.
3. Le canapé a des yeux.	4. Les personnages du portrait de famille bougent.

Étape 4

Choisissez un objet, un appareil électrique ou un meuble.

À deux. Faites l'activité 4 : Les choses parlent à Pamplemousse.

Inventez un dialogue entre Pamplemousse et un objet, un appareil électrique ou un meuble.

Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction. Pour la mise en commun, demander aux apprenants de présenter leur dialogue devant la classe, sans lire leur préparation.

Pistes de correction :

Choix de l'objet : la théière violette située sur la cuisinière.

Pamplemousse : « Bonjour, je cherche mon papa ».

- Tu as regardé dans le four ?

- Oui, il n'y est pas !

- T'es sûre ?

- Je te le dis ! Je ne suis pas bête !

[...]

Étape 5

À deux. Faites l'activité 5 : La journée avec papa.

Le père se réveille en pleine forme.

Imaginez la journée qu'il passe avec sa fille : repas, activités, jeux, sorties ...

Mise en commun où chaque groupe présente la journée avec papa. Voter pour la meilleure journée.

Pistes de correction :

Pamplemousse et son papa commencent par un petit déjeuner où chacun mange ce qui lui plait. Ensuite, ils vont faire du vélo. À midi, ils mangent tout ce que maman interdit d'habitude. L'après-midi ils jouent à cache-cache dans le parc. Une fois rentrés à la maison, Pamplemousse et son père font de beaux dessins pour les envoyer à maman et mémé.

Pour aller plus loin

Découvrez « Premier Voyage » sur ce même Dvd.

Descriptif du film : un papa part en voyage en train pour la première fois avec sa petite fille.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Enfantillages.html>

Écrivez le plus grand nombre possible de mots en utilisant uniquement les lettres du prénom

« Pamplemousse ». Utilisez ces mots pour raconter une journée de Pamplemousse avec sa maman.

Mise en commun à l'oral. Chaque groupe lit sa proposition.

Pistes de correction :

Mots écrits avec les lettres du prénom : Pomme, lampe, poule, pousse, plume, soupe, masse ...

Maman et Pamplemousse passent la journée ensemble. Pamplemousse a mangé une soupe et une pomme.

Après, elle a joué avec une plume de la poule.

PAMPLEMOUSSE de CORALIE VAN RIETSCHOTEN - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des aliments. - Situer dans l'espace. - Présenter une série d'actions.	Tâches - Imaginer un dialogue. - Imaginer une histoire.
---	--

Activité 1 - Le dîner de papa.

Soulignez toutes les « *choses pas bonnes* » que le père a mangées dans le film.

du saucisson - des épinards - du jambon cru - de la pizza - du jambon cuit - des rillettes - de la saucisse de Morteaux - des huîtres - de l'entrecôte avec de la moutarde - du magret de canard - du foie gras - de la ratatouille - des oreilles de porc avec du beurre - du pamplemousse -

Comment se sent le papa au réveil ?

Activité 2 - Jouer à cache-cache.

Dites si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses.

Pamplemousse cherche son papa ...	Vrai	Faux
1. dans le frigo.		
2. sur les étagères.		
3. dans le four.		
4. derrière le canapé.		
5. devant le téléphone.		
6. sous la table basse.		
7. dans la cheminée.		
8. entre les plantes fleuries.		

Activité 3 - Un monde étrange.

Relevez 4 événements anormaux qui ont lieu dans le film.

Exemple : les objets bougent.

1.	3.
2.	4.

Activité 4 - Les choses parlent à Pamplemousse.

Choisissez un objet. Puis, inventez un dialogue entre Pamplemousse et un objet, un appareil électrique ou un meuble de la maison.

Pamplemousse : « _____ ».

Activité 5 - La journée avec papa.

Le père se réveille en pleine forme.

Imaginez la journée qu'il passe avec sa fille : repas, activités, jeux, sorties ...

<p>Niveau B1</p>	<p>Thèmes Le monde imaginaire des enfants, la relation père/fille.</p>
<p>Objectifs <i>Communicatifs</i> - Nommer des aliments. - Parler de ses goûts. - Décrire un personnage. - Exprimer son opinion. <i>Linguistiques</i> - Les aliments. - La description (physique et psychologique) <i>Culturels</i> - Les habitudes alimentaires. - Les relations père/fille.</p> <p>Tâches - Présenter un personnage. - Comparer deux mondes. - Jouer avec les sons. - Raconter une histoire.</p>	<p>Vocabulaire « <i>Les choses pas bonnes</i> » : vision enfantine sur les produits que le papa a mangés. Ces produits s'achètent chez un charcutier ou un volailler. Ils sont tous très gras. <i>Mémé</i> (en langage enfantin) : grand-mère. <i>Le bidou</i> (en langage enfantin) : le ventre. Vient de bidon (familier). <i>Faire mal</i> (en langage enfantin) : rendre malade.</p> <p>Matériel - La fiche élève. - Des petits papiers. - Un dictionnaire monolingue illustré.</p>

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'40) Générique et titre sur fond noir. Un matin, une petite fille du nom de Pamplemousse fait la liste des « *choses pas bonnes* » selon elle que son père a mangées, la veille, en l'absence de sa femme.
- (0'40 à 1'34) Le père se lève avec la nausée. Quand la petite fille veut l'embrasser, il préfère se réfugier dans la salle de bains. Comme elle s'impatiente devant la porte, il commence à la guider par le son de sa voix, à travers la maison. Le père joue avec elle. Il lui fait croire qu'il est caché.
- (1'34 à 4'44) La petite fille, à la recherche de son papa, part alors explorer les pièces de la maison. Les objets s'animent quand la petite fille ne les regarde pas. Le père sort enfin de sa cachette et retrouve son enfant, qui lui saute dans les bras.
- (4'44 à 6'35) Générique de fin.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Dans un premier temps, les apprenants sont invités à identifier des éléments présents dans les images. Ensuite, ils choisiront un personnage et en feront une description. Puis, une activité permettra aux apprenants de comparer le monde réel et fantastique du film. Pour conclure, les apprenants termineront sur une activité créative de phonétique et de production écrite.

Mise en route

Diviser la classe en deux groupes.

Groupe 1 : *Faites la liste des choses que les papas adorent manger.*

Groupe 2 : *Faites la liste des choses que les enfants adorent manger.*

Inscrivez chaque chose sur un morceau de papier.

Proposer le jeu de la valise sans fond.

Choisissez un papier et complétez la phrase suivante en ajoutant le mot tiré au sort : Maman est allée chez mémé et a mangé du poulet.

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction

Groupe 1 : les épinards, le foie gras, l'entrecôte avec de la moutarde, les asperges, la ratatouille...

Groupe 2 : la purée, les frites, le ketchup, les bonbons en forme de fraise, les coquillettes et le jambon cuit, les croque-monsieur, le poisson pané...

Le jeu de la valise sans fond : Professeur : Maman est allée chez mémé et a mangé du poulet.

Apprenant 1 : Maman est allée chez mémé et a mangé du poulet et des haricots verts.

Apprenant 2 : Maman est allée chez mémé et a mangé du poulet, des haricots verts et de la salade...

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Soyez attentifs au repas du papa.

Montrer la séquence 1.

En petits groupes. Faites l'activité 1 : *Le dîner de papa*.

Faites la liste de toutes les « choses pas bonnes » que le père a mangées dans le film.

Quel est votre dîner idéal ?

Inviter les apprenants à comparer leurs réponses avec celles de leur voisin(e).

Puis recueillir oralement les réponses des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

Du saucisson - du jambon cru - du jambon cuit - des rillettes - de la saucisse de Morteaux - du magret de canard - du foie gras - des oreilles de porc avec du beurre.

Mon dîner idéal : un steak avec des frites et une tarte aux fraises décorée de chantilly.

Étape 2

Montrer les séquences 2 et 3.

En petits groupes. Faites l'activité 2 : *Le père et la fille*.

Choisissez un des personnages. Cherchez tout ce que vous pouvez dire sur lui.

Mise en commun à l'oral. Inciter les apprenants à donner des détails au plan physique et psychologique et à indiquer ce que fait le personnage.

Pistes de correction :

Le père	La fille
En se levant il a mal au ventre, il porte un pyjama, il a des cheveux courts et bruns, il est peu patient, il est imaginatif, on le voit au début et à la fin du film.	Elle est blonde, elle a une toute petite voix ; elle dessine le matin, elle a une robe rouge, elle cherche son papa dans la cuisine et le salon.

Je trouve que le père et la fille sont très proches. Ils ont l'habitude de jouer ensemble. Le père compte sur la confiance ou la naïveté de sa fille.

Étape 3

Montrer le film en entier.

En petits groupes. Faites l'activité 3 : *Le monde de Pamplemousse*.

Relevez des éléments qui appartiennent soit au monde réel soit au monde fantastique.

Mise en commun : les apprenants échangent leurs impressions sur le film.

Pistes de correction :

Le monde réel	Le monde fantastique
<ul style="list-style-type: none">• Pamplemousse saute dans les bras de son père quand il se lève.• Pamplemousse dessine par terre.• Elle allume la cuisine.• Les objets et appareils électriques sont à leur place. Le salon est meublé de façon	<ul style="list-style-type: none">• Le père se déplace dans la maison.• Les pas de Pamplemousse résonnent dans la cuisine : quand on est une petite fille, la cuisine semble grande et déserte.• Dans le four, on voit le père jouer aux cartes avec le poulet.

habituelle	<ul style="list-style-type: none"> • Une porte s'ouvre seule. • Les tiroirs de la cuisine ont des yeux qui suivent les déplacements de Pamplemousse et le canapé a des bras mi-protecteurs mi-effrayants. • Le téléphone se met à sonner et ses yeux bougent. • La cheminée grogne à la manière d'un monstre et un tentacule tête chercheuse sort de la cheminée.
------------	---

Étape 4

En petits groupes. *Faites l'activité 4 : Son et histoire.*

Cherchez des mots qui contiennent les sons « pam », « ple », « mousse », comme par exemple frimousse. Écrivez un texte qui accompagne un des dessins et dans lequel vous réemployez le plus de mots possible.

Faire l'activité en deux temps : les élèves cherchent les mots. Mise en commun au tableau.

Puis ils passent à la rédaction des phrases. Enfin, proposer à chaque groupe de lire sa production.

Corrigé :

Pamplemousse est une petite fille douce qui a une jolie frimousse.

Elle aime bien mettre ses pantoufles pour manger de la mousse au chocolat.

Pour aller plus loin

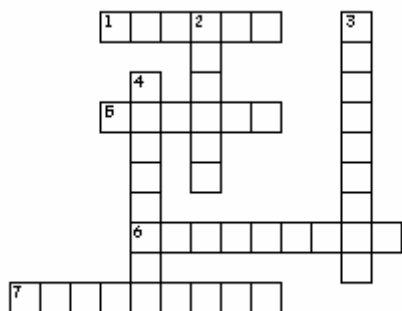
Découvrez les « Mâchons Lyonnais » sur le DVD sur Regards IV.

Les mâchons lyonnais sont des casse-croûtes fait à base de charcuterie lyonnaise.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com> dans la partie Reportages « Regards ».

Complétez le mot croisé sur le plateau de charcuterie présenté dans film.

Mise en commun sur proposition des apprenants.



HORIZONTALEMENT

1. Cuisse ou épaule de porc salée ou fumée
5. Filet de canard
6. Sorte de saucisse crue ou cuite
7. Viande de porc cuite dans la graisse

VERTICALEMENT

2. Substance grasse faite à base de crème
3. Petit concombre que l'on conserve dans du vinaigre
4. Boyau de porc rempli de viande hachée

Corrections :

HORIZONTALEMENT : 1. Jambon, 5. Magret, 6. Saucisson, 7. Rillettes.

VERTICALEMENT : 2. Beurre, 3. Cornichon, 4. Saucisse.

PAMPLEMOUSSE de CORALIE VAN RIETSCHOTEN - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE

<p>Objectifs <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nommer des aliments. - Parler de ses goûts. - Décrire un personnage. - Exprimer son opinion. 	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter un personnage. - Comparer deux mondes. - Jouer avec les sons. - Raconter une histoire.
--	--

Activité 1 - Le dîner de papa.

Faites la liste de toutes les « *choses pas bonnes* » que le père a mangées dans le film.

Quel est votre dîner idéal ?

Activité 2 - Le père et la fille.

Choisissez un des personnages. Cherchez tout ce que vous pouvez dire sur lui.

Dans la vie, les pères se comportent-ils de la même façon dans la situation présentée dans le film ?

Activité 3 - Le monde de Pamplemousse.

Relevez des éléments qui appartiennent au monde réel ou au monde fantastique de Pamplemousse.

Le monde réel	Le monde fantastique
<ul style="list-style-type: none"> • • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • • • • •

Activité 4 - Sons et histoire.

Cherchez des mots qui contiennent les sons « pam », « ple », « mousse », comme par exemple frimousse. Écrivez un texte qui accompagne un des dessins suivants et dans lequel vous réemployez le plus de mots possible.



PREMIER VOYAGE

de Grégoire Sivan



PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - 10'

Prix du meilleur film au festival Courts pour tous de Ville d'Avray en 2008
Prix de la ville aux rencontres Ciné en Herbe de Montluçon en 2008
Prix du public au festival Un festival c'est trop court de Nice en 2008
Prix du public et Prix Cinécole en Vendôme au festival du film de Vendôme en 2007
Mention spéciale au festival du film court de Villeurbanne en 2007
Mention spéciale du jury au festival du court métrage d'humour de Meudon en 2007
Prix du public au festival Off courts de Trouville-sur-Mer en 2007
Mention spéciale du jury au festival du film court l'Avis de château de Château-Chinon en 2007
Prix du public au festival du film court de Castres en 2007
Prix Canal + au festival international du film d'animation d'Annecy en 2007
Prix du public au festival du court métrage de Vélizy-Villacoublay en 2007
Prix spécial du jury au festival international Cinérail de Paris en 2007

Le film a été produit par *Caimans production* qui travaille autant dans le film d'animation que dans le film de fiction en prise de vue réelle.

Le réalisateur

Premier voyage est le troisième film de Grégoire Sivan. Ancien élève de *la Fémis*, il est par ailleurs scénariste et monteur. Il a notamment monté le film *Pamplemousse*, également présent sur ce DVD.

Transcription

VOIX OFF FEMININE

Bon mon chéri, tu t'inquiètes pas, je suis sûre que tout va bien se passer.

VOIX OFF HOMME

Mais non, mais, je m'inquiète pas.

VOIX OFF FEMININE

Euh, tu sais y aller Gare de Lyon ?

VOIX OFF HOMME

Oui oui !

VOIX OFF FEMININE

Bon, tu vas voir, le train c'est un peu long pour elle. Il faut toujours que t'aies de quoi l'amuser.

VOIX OFF HOMME

Je lui ferai des blagues, pas de soucis.

VOIX OFF FEMININE

Ouais. Bon, pour son repas, t'as pensé à...

VOIX OFF HOMME

J'ai pris tous les goûts. Carotte, haricots, petits pois, pomme cannelle, j'ai même pris ceux avec les morceaux là.

VOIX OFF FEMININE

Quoi ? Bon, t'as pris son bavoir ?

VOIX OFF HOMME

Oui...

VOIX OFF FEMININE

Ses lingettes ?

VOIX OFF HOMME

Mais oui, t'inquiète pas...

VOIX OFF FEMININE

Sa tétine ?

VOIX OFF FILLETTE

Tétine !

VOIX OFF HOMME

Pas de problème.

VOIX OFF FEMININE

Et sa fourmi ?

VOIX OFF HOMME

Euh... je te rappelle.

VOIX OFF SNCF

Le TVV numéro 8255 à destination de Nîmes, départ Voie A.

VOIX FILLETTE

T'es où ?

VOIX OFF PERE

Voilà. C'est arrivé. J'ai trente ans. Quand j'étais petit, je croyais que j'allais être astronaute, cow-boy, pompier, rock star, je sais pas moi, berger dans les Alpes... mais comment je pouvais imaginer que 30 ans plus tard, je deviendrai...Papa...

VOIX OFF GROUPE

La meilleure façon de marcher, c'est encore la nôtre ...

LA FILLETTE

Bateau sur l'eau... bateau sur l'eau...

LE PERE

Excusez moi ?

VOIX OFF FILLETTE

Monsieur ?

LE PERE

Hum hum, excusez-moi. Je crois que vos affaires sont assises à notre place, en fait... là, et là, regardez... 48 et quarante...

L'HOMME D'AFFAIRE

Est-ce que je peux voir les billets, s'il vous plait ?

VOIX OFF LA FILLETTE

Bateau, sur l'eau... bateau sur l'eau...

LA FILLETTE
Fais dodo, fais dodo, fais dodo, fais dodo, fais dodo, fais dodo...

LA FILLETTE
Oh...

LE PERE
La fourmi, tu veux la fourmi. J'ai la fourmi, pas de panique, voilà ! Aïe !

LA FILLETTE
Waaa... encore ?

LE PERE OFF
Oh non écoute euh, arrête de la jeter maintenant. Bon. Elle est où ?

LA DAME
Monsieur ?

LE PERE
Hein ?

LA DAME
Je crois plutôt que votre fille a faim.

LE PERE
Ah oui, le repas...

LA FILLETTE OFF
Oui

L'HOMME D'AFFAIRE
Pfffff....

LA FILLETTE OFF
Biberon

PERE
Tiens !

VOIX OFF DU PERE
Le biberon bien chaud comme tu l'aimes, tes céréales préférées, la grenouille on sait jamais, petit pois, carotte, framboise, poisson, pomme, lait tout sec...

VOIX OFF DU PERE
Et merde...

LA FILLETTE
C'est quoi ?

LE PERE
La cuillère !

LE PERE
La cuillère...bordel putain !

VOIX DE PELUCHES
La porte ! La porte ! Oh ! Bah non ! Hé, Jean-Marc!

JEAN MARC - Une peluche
Monsieur s'il vous plait, c'est privé ici !

LE PERE
Attends, attends Chloé...

LA DAME
Alors ma puce, c'est meilleur que mes mots croisés, hein !

LA FILLETTE
Oui

LE PERE
Non non, attends, ça tu poses ça... Chloé, Papa n'est pas content du tout !

VOIX OFF FILLETTE
Y a plus ...

LE PERE
Bon ça suffit, tu arrêtes ça tout de ...

LE PERE
Euh... Ils sont où, les pots ?

LE PERE
Oh putain non...

LA FILLETTE
Gâteau !

VOIX OFF TGV
Suite à un incident technique d'origine inconnue, notre train est momentanément à l'arrêt.

LA FILLETTE
Maman !

LE PERE
Allo ? Oui ? Super... Ah nous, ça va super.

LA FILLETTE
C'est quoi ?

LE PERE
Très bien, écoute oui, toute sa purée, oui.

LE PERE
Et ben là euh...

LE PERE
...entre Dijon et Part-Dieu, enfin je crois...

LE PERE
Mais à l'arrêt, hein...

LE PERE
Oui c'est ça, dans la campagne.

LE PERE
Non, ils savent pas trop non.

LE PERE
Attends, ah bah ils ont dû trouver, je crois qu'on repart là.

LE PERE
Oui, à tout à l'heure bisous.

LA FILLETTE
Chocolat !

VOIX OFF LA FILLETTE
C'est beau ...

LE PERE
Eh ? Un petit mot croisé ?

LA FILLETTE
Oui

L'HOMME D'AFFAIRES
Pff ..

LE PERE
Alors. En cinq lettres, premier mot classique chez l'enfant : « Maman ».

LA FILLETTE
Maman ?

LE PERE
Très bien... Et maintenant, en quatre lettres, plus difficile : « le mari de maman, qu'on croise également à la maison » ...

LA FILLETTE
Maman.

LE PERE
Non, non. Attends, attends, attends. Réponds pas si vite. Concentre-toi, chante le si tu veux : Papa, Papa !

LA FILLETTE

MAMAMAMAMAMAMA !

LE PERE

Bon, d'accord, ok.

LA FILLETTE

MAMAMAMAMAMAMA !

LE PERE

En douze lettres. Substance dérivée du plutonium ?

LA FILLETTE

Hé !

LE PERE

Papa, ça veut dire quoi être papa ? Est ce que c'est celui qui sait régler tous les problèmes ? Qui a toujours réponse à tout ? Qui est capable d'expliquer à sa fille ...

LA FILLETTE

C'est quoi ?

LE PERE

Une goutte d'eau ? Et qui arrive à comprendre à tout moment ce qui peut se passer dans sa petite tête ?

LA FILLETTE

Hé, t'as vu ?

LE PERE

Avant qu'elle arrive je me demandais simplement comment elle allait être, si elle ressemblerait plutôt à sa maman ou à son papa... En fait, c'est difficile de croire qu'avant elle était même pas là.

CARTONS*

« Quand elle était même pas là »

« Et puis soudain... »

« Arriva ce qui devait arriver »

« Et quelques... *moi plu tar* »

VOIX OFF DU PERE

Et voilà, elle s'est fait sa place. Naturellement. Bientôt, elle va parler, avoir sa première dent...Et puis elle s'arrêtera pas là, après elle va marcher, manger, boire toute seule, sans avoir besoin de la main de son papa ou de sa maman, ni de sa fourmi préférée... elle dessinera des arbres baroques en CP, elle écoutera des chanteurs à l'eau de rose avec ses copines en CE2.

VOIX OFF DU PERE

Elle claquera fort la porte de sa chambre en 3^e...

VOIX OFF DU PERE

Bon sang si j'ai des trucs à lui dire, c'est maintenant !

VOIX OFF TGV

Nîmes, ici Nîmes, Une minute d'arrêt. Assurez-vous de n'avoir rien oublié dans le train. Nîmes, bienvenue dans notre gare !

LE PERE

Oh putain !! Chloé, tu attends... Merde merde merde merde...

LA FILLETTE

Oh ...

LA FILLETTE

Mamama, mamama, mamama...

LA MERE

Salut vous deux ! Ça s'est bien passé ?

LE PERE

Aucun problème !

LA FILLETTE

Aucun !

LE PERE

Non non non, vraiment alors... On a pris le train, super...

LA MERE

Alors, ma puce, qui c'est qui t'a mis ta chaussure du lundi avec le pied du mardi ?

LA FILLETTE

Papa ! Papapa, papapa, papapapa .

LE PERE

Eh, eh, Attendez... attendez, attendez...

LA MERE

Ah, au fait, euh... tu l'as rangé où sa tétine ?

LA FILLETTE

Tétine !

LE PERE

Ben, dans le sac bleu pourquoi ?

VOIX OFF SNCF

Votre attention s'il vous plait, le propriétaire du sac bleu, abandonné en voiture 5...

PERE

...merde... putain c'est nous !

VOIX SNCF

... du train actuellement à l'arrêt quai numéro 2

PERE

... attends, j'arrive...

VOIX SNCF

Est prié de le récupérer dans les plus brefs délais.

PERE

Non, ne...

VOIX SNCF

La SNCF et son personnel vous prient de bien vouloir l'excuser. Nous allons devoir procéder immédiatement au déminage d'un colis suspect.

LE PERE

.. Attendez, non... c'est le mien, c'est mon sac !

LE PERE

...tain...

Analyse : Un voyage physique et mental

Le voyage évoqué par le titre du film est double : c'est le premier voyage que font ensemble un jeune papa et sa petite fille, mais c'est également celui qui fera passer les deux personnages d'état d'homme et de bébé à celui de père et fille.

Les premiers plans* du film présentent les rues de Paris sous forme de dessins aux bâtiments et aux panneaux biscornus. En voix-off, on entend le dialogue d'un homme et d'une femme au téléphone. On comprend grâce à la liste des choses indispensables au voyage de l'homme qu'il a pour mission d'amener un enfant à bon port, et que c'est un exercice nouveau pour lui. L'oubli d'un objet important annonce une série de péripéties qui ne s'achèvera qu'avec la fin du voyage. Suit le générique, et le voyage proprement dit. On découvre les personnages à leur montée dans le train, déjà en marche. Le premier personnage à apparaître est la petite fille, jetée dans le wagon, puis la poupée fourmi, qui avait failli être oubliée, au bout de laquelle s'accroche le père. La première scène fait entrer le film dans le registre du film d'aventure, voire du cinéma d'action : ce premier voyage est celui de tous les dangers et de toutes les découvertes. Ainsi, il faudra trouver le bon compartiment, faire manger le bébé, l'empêcher de pleurer, l'empêcher de jouer avec la nourriture, et descendre à bon port...

Parallèlement à toutes ces aventures, le père s'interroge en voix-off* à « qu'est-ce que c'est d'être père », et c'est grâce à ce premier voyage qu'il trouvera la réponse

Motif : jeu de couleurs

Le voyage initiatique que vivent les personnages est symbolisé d'une part par le voyage physique, celui qui relie Paris à Lyon et qui réunira la famille (la maman attend son mari et sa fille sur le quai de la gare), mais aussi visuellement grâce au jeu des couleurs. Le film commence en noir et blanc. Les immeubles de Paris et les panneaux de signalisation sont des contours noirs sur fond blanc. L'intérieur du train (les couloirs, les compartiments, les banquettes...) est également blanc avec des bordures noires. Cette bichromie peut être interprétée comme l'angoisse du père qui effectue son premier voyage seul avec sa petite fille. Les personnages, eux, sont en couleur, ainsi que les bagages du duo père-fille, comme la purée de petits pois lancée sur une passagère ou sur la fenêtre du train. La pâte à modeler colorée utilisée dans le film est une matière liée à l'enfance, avec laquelle on peut jouer, inventer des formes et transformable à envie. Les personnages semblent centrés sur eux-mêmes, enfermés dans leur bulle colorée, une bulle enfantine, au sein d'un environnement noir et blanc, comme si eux seuls existaient.

À la fin du film, c'est-à-dire à l'arrivée du train à Lyon, le décor retrouve ses couleurs : la vie du père retrouve un rythme normal, à la différence près qu'elle a pris une dimension supplémentaire. Être père, c'est voir la vie en couleurs ?

Voir et revoir

Techniques

Quelles sont les différentes techniques graphiques et les différentes esthétiques qui composent le film ? Comment sont-elles utilisées et pourquoi ? (pâte à modeler pour l'aspect enfantin mais aussi la texture très couvrante, marionnettes, passage à la façon du cinéma muet pour signifier un passé qui semble très lointain au père...)

Train

Le train est un moyen de transport fréquemment utilisé au cinéma. Il est un lieu clos propice aux rencontres et au suspense. Quels autres films utilisent le train à la manière, ou différemment, de *Premier Voyage* ? (Films d'animation : *Le pôle express* de Robert Zemeckis, films en images réelles : *A bord du Darjeeling Limited* de Wes Anderson, *L'inconnu du Nord-express* de Alfred Hitchcock...) D'autres modes de transport peuvent également être les lieux d'une évolution des personnages, comme la voiture (*Little miss Sunshine* de Jonathan Dayton ou *Thelma et Louise* de Ridley Scott), ou même le tracteur, comme dans *Une histoire vraie* de David Lynch !

Fiche réalisée par Cécile Giraud, Agence du court métrage

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau A2</p>	<p>Thèmes Les voyages en train. La relation père (adulte) et fille (enfant).</p>
<p>Objectifs</p> <p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier des professions. - Décrire des personnages. - Identifier des aliments pour bébé. - Présenter une situation. - Faire des hypothèses. - Exprimer son point de vue. <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les voyages en train. - Les professions. - La nourriture pour les enfants. - La famille. <p><i>Culturel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les chansons enfantines. <p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter les personnages d'un film. - Faire une synthèse à partir d'un film. - Imaginer un dialogue. 	<p>Vocabulaire</p> <p><i>Une blague</i> : une farce, une bêtise. <i>La cannelle</i> : épice, écorce du cannellier. <i>Un bavoir</i> : linge servant à protéger les vêtements d'un bébé. <i>Une lingette</i> : petit linge humidifié. <i>Une tétine</i> : capuchon en caoutchouc permettant au bébé de boire au biberon. <i>Une fourmi</i> : insecte. Ici, une peluche. <i>Un astronaute</i> : personne qui voyage dans un véhicule spatial. <i>Un berger</i> : personne qui garde les moutons. <i>Un biberon</i> : bouteille pour les bébés. <i>Plutonium</i> : élément métallique radioactif. <i>Baroque</i> : bizarre. <i>Le déminage</i> : le fait de retirer une bombe. <i>Gare de Lyon</i> : gare parisienne pour se rendre dans le centre et le sud-est de la France. <i>« Bateau sur l'eau »</i> : chanson enfantine. <i>« Fais dodo »</i> : chanson enfantine. <i>Le lait « tout sec »</i> : expression comique pour présenter le lait pour bébé en poudre.</p>
<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - La fiche élève 	<p><i>« Bordel putain », « Merde », « Putain »</i> : expressions vulgaires, mais d'usage courant qui signifient « Zut », « Mince ». <i>« Ma puce »</i> : surnom affectueux. <i>Dijon et Part-Dieu</i> : villes étapes sur le voyage Paris-Nîmes. <i>Part-Dieu</i> : gare de la ville de Lyon. <i>Des mots croisés</i> : jeux sur grille pour retrouver des mots à partir des définitions. <i>Arriva ce qui devait arriver</i> : proverbe qui indique que quelque chose est inévitable. <i>CP, CE2</i> : classes d'écoles primaires élémentaires. <i>3eme</i> : dernière classe au collège. <i>« Bon sang »</i> : expression qui signifie « Mince ». <i>Nîmes</i> : ville du sud-est de la France. <i>Mettre la chaussure du lundi avec le pied de mardi</i> : inverser le pied droit et le pied gauche.</p>

Découpage en séquences

1. (0'00 à 1'13) Le générique du film commence avec de la guitare. On découvre des dessins des rues et bâtiments de Paris avec des indications de direction pour aller à la gare de Lyon. On entend deux personnages discuter au téléphone : une femme et un homme qui parlent de leur enfant. L'enfant est en voiture.
2. (1'13 à 2'45) Le papa et la petite fille arrivent juste à temps pour prendre le train. La petite fille s'amuse à regarder son papa essayer de monter. Il y parvient finalement grâce à l'aide de sa petite fille. L'homme se rappelle ses rêves d'enfant, ce qu'il aurait voulu faire à 30 ans. Il se rend compte qu'il est devenu papa. On voit le titre du film « Premier voyage », présenté comme sur un tableau d'affichage dans un aéroport.

3. (2'45 à 3'30) Dans le couloir du train. Un groupe chante dans le train. La petite fille chante à son tour. Le papa cherche leurs places. Il trouve le compartiment. Deux personnes sont déjà installées avec leurs affaires : une femme d'origine africaine et un homme d'affaires. Les occupants du compartiment n'ont pas l'air heureux de voir arriver le papa et sa petite fille. On voit le train passer au milieu de champs.
4. (3'30 à 5'30) Dans le compartiment. Le papa s'est endormi. La petite fille lui chante une berceuse. La femme d'origine africaine fait des mots croisés et l'homme d'affaires travaille avec un ordinateur. L'homme d'affaires est agacé par la petite fille. Il lui fait une grimace. La petite fille pleure. Le papa se réveille. Il lui propose sa fourmi en peluche. La petite fille attrape le jeu de mots croisés de la femme d'origine africaine et commence à le manger. La femme d'origine africaine suggère au papa de donner à manger à la petite fille. Le papa sort tous les pots. La petite fille est très heureuse. Soudain, le papa se rend compte qu'il a oublié d'emporter une cuillère. Il cherche dans le sac de peluches. Pendant ce temps, la petite fille commence à manger ses petits pots avec les doigts. Et brusquement, elle recrache tout son petit pot sur la passagère. Le papa est dépassé par les événements. S'en suit une véritable bataille de nourriture. Tout le monde est aspergé. Les occupants du compartiment décident de jeter les petits pots par la fenêtre du compartiment. Le père est surpris, il ne trouve plus les petits pots.
5. (5'30 à 6'15) Devant le distributeur de friandises. Le papa emmène sa fille devant le distributeur de friandises. Il choisit une barre chocolatée. Malheureusement, celle-ci reste coincée dans la machine. Le papa, énervé, la secoue ; puis, donne un coup de pied, ce qui fait stopper le train. La machine est prête à tomber. Au même moment, la maman téléphone. Le père ment en disant que tout va bien. La petite fille en profite pour aller rebrancher le distributeur de friandises. Le train repart.
6. (6'15 à 7'45) Dans le compartiment. La petite fille dessine les occupants du compartiment sur la fenêtre avec les restes de petits pots. Le papa la prend dans ses bras et lui propose un mot croisé. Première définition : maman. Deuxième définition : papa. Troisième définition : une substance dérivée du plutonium. On voit le train passer au milieu de champs.
7. (7'45 à 10') Dans le compartiment. Dehors, il pleut. La petite fille regarde l'eau couler sur la fenêtre. Le papa réfléchit à son rôle de père. Flash-back sur les moments de la grossesse de la maman à travers des images et de la musique de films anciens. Il pense aussi à l'avenir de sa petite fille. Il l'imagine grandir.
8. (10' à 12'09) Sur le quai de la gare. Le train stoppe. Le père se réveille. Il ne trouve pas sa petite fille. Elle est déjà dans le couloir à porter tous les sacs de voyage. Ils descendent du train de justesse. La maman les rencontre sur le quai. Elle prend aussitôt sa petite fille dans les bras et donne un baiser au papa. Le père raconte que le voyage s'est très bien passé. La maman s'aperçoit que la petite fille est mal chaussée. La petite fille répond que c'est à cause de « Papa ». Générique de fin. En voix off : une annonce est faite dans la gare. Un sac bleu a été oublié. C'est le papa qui a oublié le sac.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une remue-méninges sur les activités possibles en train, les apprenants travailleront sur le thème des professions. Puis, ils passeront à la description des personnages du film. Des repérages visuels et sonores sont privilégiés en vue de l'acquisition de compétences, principalement lexicales. Enfin, une activité d'expression clôturera le parcours.

Mise en route

Vous partez en voyage en train avec votre famille. Que fait chaque personne pendant le trajet ? À deux. Trouvez 5 activités possibles pour occuper le temps.
Chaque groupe fait une proposition et donne la parole à un autre groupe, et ainsi de suite. Noter les activités au tableau.

Pistes de correction :

Moi, je regarde le paysage. Mon père lit le journal. Ma mère joue avec ma petite sœur.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Montrer les séquences 1 et 2.

À deux. *Faites l'activité 1 : Que faire comme métier ?*

Associez les dessins aux professions.

Inscrire au tableau les 6 professions proposées sur la fiche élève.

Est-ce que « Papa » est une profession ?

Mise en commun des réponses. Demander aux apprenants volontaires de venir dessiner les professions au tableau. Les illustrations des apprenants peuvent être des productions personnelles ou les copies des illustrations proposées dans l'activité. Faire une révision du vocabulaire de la famille.

Corrigés :

A. Un papa / B. Une rock star / C. Un astronaute / D. Un cow-boy / E. Un pompier / F. Un berger dans les Alpes. Quel est le métier de l'homme dans le film ? L'homme dans le film est papa.

Étape 2

Regardez attentivement les occupants du compartiment.

Montrer les séquences 1 à 3.

À deux. *Faites l'activité 2 : Les occupants du compartiment.*

Décrivez les personnages.

Chaque groupe lit ses propositions. Pour la mise en commun, dégager les traits communs des présentations de chaque groupe et inscrire au tableau les portraits finalisés comme référence.

Pistes de correction :

La femme est d'origine africaine. Elle est grosse. Elle a l'air gentille. Elle fait des mots croisés.

L'homme est vieux. Il est mince. Il a l'air très sérieux. Il travaille sur son ordinateur.

Étape 3

Lisez *l'activité 3 : Le repas de Chloé.*

Expliquer le vocabulaire à l'aide de dessins au tableau, si nécessaire.

Concentrez-vous sur le repas de la petite fille, Chloé.

Montrer la séquence 4.

À deux. *Faites l'activité 3.*

Cochez ce que vous avez entendu.

Chaque groupe répond à une question de l'activité.

Corrigés :

Un biberon

Une tétine

Des céréales

Des nouilles

Des petits pois

De la carotte

Des haricots

De la framboise

De la viande

Du poisson

Du lait

De l'eau

Qu'est-ce que le papa a oublié ? Le papa a oublié la cuillère pour faire manger sa petite fille.

Comment Chloé mange t-elle son repas ? Chloé mange son repas avec ses doigts.

Que se passe t-il ? Elle joue avec sa nourriture. Il y a plein de petits pots dans le compartiment.

Que font les occupants avec les petits pots ? Ils jettent les petits pots par la fenêtre du train.

Étape 4

Avant le visionnage. À deux. *Faites l'activité 4 : Adulte ou enfant ?*

Complétez la colonne de gauche de l'activité. N'oubliez pas de conjuguer les verbes !

Faire un remue-méninges sur les obligations attendues d'un père en voyage avec sa petite fille.

Observez attentivement les actions du papa et de la petite fille.

Appuyez-vous sur les actions présentées dans l'activité.

Montrer le film dans son intégralité.

Après le visionnage. À deux. *Faites l'activité 4 : Adulte ou enfant ?*

Complétez la colonne de droite de l'activité et comparez. N'oubliez pas de conjuguer les verbes !

Vous pouvez aussi mettre les propositions à la forme négative, si nécessaire.

Laisser aux apprenants le temps de se mettre d'accord sur les actions du papa et de la petite fille.

Inscrire au tableau les propositions validées par les apprenants.

Corrigés

Avant le visionnage		Après le visionnage	
Le père	La petite fille	Le père	La petite fille
aide à monter dans le train, prépare le repas, prépare les couverts, branche les appareils électriques, porte les bagages, est prêt à descendre du train, fait attention aux bagages.	dort, joue	prépare le repas, ne prépare pas les couverts, dort, ne fait pas attention aux bagages.	aide à monter dans le train, branche les appareils électriques, joue, porte les bagages, est prête à descendre du train.

Effet comique : c'est la petite fille qui est plus adulte que le papa.

Étape 5

À deux. *Faites l'activité 5 : Chérie, Chloé est seule dans le train !*

Imaginez un dialogue entre le papa et la maman. Le papa n'a pas réussi à monter dans le train. Il vient d'aller à la police faire sa déclaration. La maman est très en colère.

Laisser les apprenants se répartir les rôles du papa et de la maman. Circuler dans les groupes pour vérifier la bonne compréhension de la consigne. Apporter l'aide nécessaire à l'élaboration du dialogue. Les apprenants volontaires présenteront leur dialogue à la classe.

Pistes de correction

- Le papa : « Allô, chérie, Chloé est seule dans le train. »
 - La maman : « Quoi ? Mais pourquoi ? »
 - Le papa : « J'ai aidé Chloé à monter. Mais moi, je n'ai pas pu monter. »
 - La maman : « Tu es allé à la police ? »
 - Le papa : « Oui, je suis allé à la police. Ils ont appelé le contrôleur du train. Chloé est avec lui. »
 - La maman : « Tu es irresponsable. Tu as raté ton premier voyage avec elle. »
- [...]

Pour aller plus loin

Organiser un concours de chant.

Allez sur le site <http://auxpetitesmains.free.fr/chansons.htm> et découvrez les chansons enfantines françaises. Choisissez une chanson, écoutez et présentez la devant la classe.

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier des professions. - Décrire des personnages. - Identifier des aliments pour bébé. - Présenter une situation. - Faire des hypothèses. - Exprimer son point de vue.	Tâches - Présenter les personnages d'un film. - Faire une synthèse à partir d'un film. - Imaginer un dialogue.
--	--

Activité 1 - Que faire comme métier ?

Associez les dessins aux professions.



A



B



C



D



E



F

1. Un astronaute 2. Un cow-boy 3. Un pompier 4. Une rock star 5. Un berger dans les Alpes 6. Un papa

Quel est le métier de l'homme dans le film ? _____

Activité 2 - Les occupants du compartiment

Décrivez les personnages.



La femme est _____

L'homme est _____

Activité 3 - Le repas de Chloé.

Cochez ce que vous avez entendu.

- | | | | |
|--|--|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Un biberon | <input type="checkbox"/> Une tétine | <input type="checkbox"/> Des céréales | <input type="checkbox"/> Des nouilles |
| <input type="checkbox"/> Des petits pois | <input type="checkbox"/> De la carotte | <input type="checkbox"/> Des haricots | <input type="checkbox"/> De la framboise |
| <input type="checkbox"/> De la viande | <input type="checkbox"/> Du poisson | <input type="checkbox"/> Du lait | <input type="checkbox"/> De l'eau |

Qu'est-ce que le papa a oublié ? _____

Comment Chloé mange t-elle son repas ? _____

Que se passe t-il ? _____

Que font les occupants du compartiment avec les petits pots ?

Activité 4 - Adulte ou enfant ?

Complétez le tableau en deux temps : avant le visionnage et après le visionnage.

Aider à monter dans le train / dormir / jouer / préparer le repas / préparer les couverts
brancher les appareils électriques / porter les bagages / être prêt à descendre du train
faire attention aux bagages

Avant le visionnage		Après le visionnage	
Le père	La petite fille	Le père	La petite fille

Quel est l'effet comique ?

Activité 5 - Chérie, Chloé est seule dans le train !

Imaginez un dialogue entre le papa et la maman. Le papa n'a pas réussi à monter dans le train. Il vient d'aller à la police faire sa déclaration. La maman est très en colère.

- *Le papa* : « Allô, chérie, Chloé est seule dans le train. »

- La maman : « *Quoi ?* _____ »

- Le papa : « _____ »

- La maman : « _____ »

- Le papa : « _____ »

- La maman : « _____ »

- Le papa : « _____ »

- La maman : « _____ »

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau B1</p>	<p>Thèmes Les voyages en train. La relation père (adulte) et fille (enfant).</p>
<p>Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations visuelles et sonores. - Présenter une situation. - Exprimer une opinion. <i>Linguistiques</i> - Les voyages en train. - La famille. - Le langage enfantin. <i>Culturel</i> - Les chansons enfantines.</p> <p>Tâches - Imaginer un dialogue. - Faire une synthèse d'une séquence d'un film. - Relever les caractéristiques d'un film ancien. - Jouer une scène d'un film.</p>	<p>Vocabulaire <i>Une blague</i> : une farce, une bêtise. <i>La cannelle</i> : épice, écorce du cannellier. <i>Un bavoir</i> : linge servant à protéger les vêtements d'un bébé. <i>Une lingette</i> : petit linge humidifié. <i>Une tétine</i> : capuchon en caoutchouc permettant au bébé de boire au biberon. <i>Une fourmi</i> : insecte. Ici, une peluche. <i>Un astronaute</i> : personne qui voyage dans un véhicule spatial. <i>Un berger</i> : personne qui garde les moutons. <i>Un biberon</i> : bouteille pour les bébés. <i>Plutonium</i> : élément métallique radioactif. <i>Baroque</i> : bizarre. <i>Le déminage</i> : le fait de retirer une bombe. <i>Gare de Lyon</i> : gare parisienne pour se rendre dans le centre et le sud-est de la France. <i>« Bateau sur l'eau »</i> : chanson enfantine. <i>« Fais dodo »</i> : chanson enfantine.</p>
<p>Matériel - La fiche élève. - La transcription des dialogues du film.</p>	<p><i>Le lait « tout sec »</i> : expression comique pour présenter le lait pour bébé en poudre. <i>« Bordel putain », « Merde », « Putain »</i> : expressions vulgaires mais d'usage courant qui signifient « Zut », « Mince ». <i>« Ma puce »</i> : surnom affectif. <i>Dijon et Part-Dieu</i> : villes étapes sur le voyage Paris-Nîmes. <i>Part-Dieu</i> : gare de la ville de Lyon. <i>Des mots croisés</i> : jeux sur grille pour retrouver des mots à partir des définitions. <i>Arriva ce qui devait arriver</i> : proverbe qui indique que quelque chose est inévitable. <i>CP, CE2</i> : classes d'écoles primaires élémentaires. <i>3eme</i> : dernière classe au collège. <i>« Bon sang »</i> : expression qui signifie « Mince ». <i>Nîmes</i> : ville du sud-est de la France. <i>Mettre la chaussure du lundi avec le pied de mardi</i> : inverser le pied gauche et le pied droit.</p>

Découpage en séquences

1. (0'00 à 1'13) Le générique du film commence avec de la guitare. On découvre des dessins des rues et bâtiments de Paris avec des indications de direction pour aller à la gare de Lyon. On entend deux personnages discuter au téléphone : une femme et un homme qui parlent de leur enfant. L'enfant est en voiture.
2. (1'13 à 2'45) Le papa et la petite fille arrivent juste à temps pour prendre le train. La petite fille s'amuse à regarder son papa essayer de monter. Il y parvient finalement grâce à l'aide de sa petite fille. L'homme se rappelle ses rêves d'enfant, ce qu'il aurait voulu faire à 30 ans. Il se rend compte qu'il est devenu papa. On voit le titre du film « Premier voyage », présenté comme sur un tableau d'affichage dans un aéroport.

3. (2'45 à 3'30) Dans le couloir du train. Un groupe chante dans le train. La petite fille chante à son tour. Le papa cherche leurs places. Il trouve le compartiment. Deux personnes sont déjà installées avec leurs affaires : une femme d'origine africaine et un homme d'affaires. Les occupants du compartiment n'ont pas l'air heureux de voir arriver le papa et sa petite fille. On voit le train passer au milieu de champs.
4. (3'30 à 5'30) Dans le compartiment. Le papa s'est endormi. La petite fille lui chante une berceuse. La femme d'origine africaine fait des mots croisés et l'homme d'affaires travaille avec un ordinateur. L'homme d'affaires est agacé par la petite fille. Il lui fait une grimace. La petite fille pleure. Le papa se réveille. Il lui propose sa fourmi en peluche. La petite fille attrape le jeu de mots croisés de la femme d'origine africaine et commence à le manger. La femme d'origine africaine suggère au papa de donner à manger à la petite fille. Le papa sort tous les pots. La petite fille est très heureuse. Soudain, le papa se rend compte qu'il a oublié d'emporter une cuillère. Il cherche dans le sac de peluches. Pendant ce temps, la petite fille commence à manger ses petits pots avec les doigts. Et brusquement, elle recrache tout son petit pot sur la passagère. Le papa est dépassé par les événements. S'en suit une véritable bataille de nourriture. Tout le monde est aspergé. Les occupants du compartiment décident de jeter les petits pots par la fenêtre du compartiment. Le père est surpris, il ne trouve plus les petits pots.
5. (5'30 à 6'15) Devant le distributeur de friandises. Le papa emmène sa fille devant le distributeur de friandises. Il choisit une barre chocolatée. Malheureusement, celle-ci reste coincée dans la machine. Le papa, énervé, la secoue ; puis, donne un coup de pied, ce qui fait stopper le train. La machine est prête à tomber. Au même moment, la maman téléphone. Le père ment en disant que tout va bien. La petite fille en profite pour aller rebrancher le distributeur de friandises. Le train repart.
6. (6'15 à 7'45) Dans le compartiment. La petite fille dessine les occupants du compartiment sur la fenêtre avec les restes de petits pots. Le papa la prend dans ses bras et lui propose un mot croisé. Première définition : maman. Deuxième définition : papa. Troisième définition : une substance dérivée du plutonium. On voit le train passer au milieu de champs.
7. (7'45 à 10') Dans le compartiment. Dehors, il pleut. La petite fille regarde l'eau couler sur la fenêtre. Le papa réfléchit à son rôle de père. Flash-back sur les moments de la grossesse de la maman à travers des images et de la musique de films anciens. Il pense aussi à l'avenir de sa petite fille. Il l'imagine grandir.
8. (10' à 12'09) Sur le quai de la gare. Le train stoppe. Le père se réveille. Il ne trouve pas sa petite fille. Elle est déjà dans le couloir à porter tous les sacs de voyage. Ils descendent du train de justesse. La maman les rencontre sur le quai. Elle prend aussitôt sa petite fille dans les bras et donne un baiser au papa. Le père raconte que le voyage s'est très bien passé. La maman s'aperçoit que la petite fille est mal chaussée. La petite fille répond que c'est à cause de « Papa ». Générique de fin. En voix off : une annonce est faite dans la gare. Un sac bleu a été oublié. C'est le papa qui a oublié le sac.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Dans un premier temps, les apprenants discuteront autour du thème du voyage et des relations entre les parents et les enfants. Puis, ils découvriront le langage enfantin à travers une activité d'écoute. Ensuite, ils rentreront dans l'univers du film et construiront un dialogue. Enfin, une activité de réflexion, puis une activité de mise en scène des dialogues du film clôtureront ce parcours.

Mise en route

Diviser la classe en deux groupes. Faire un remue-méninges sur la relation entre un père en voyage avec sa petite fille (âgée de 10 mois).

Groupe A : *Selon vous, qu'est-ce que doit faire un père qui voyage avec sa petite fille ?*

Groupe B : *Selon vous, qu'est-ce que ne doit pas faire un père qui voyage avec sa petite fille ?*

La mise en commun se fait par un jeu de questions / réponses entre le groupe A et le groupe B en reprenant les questions de la consigne. Noter les propositions des apprenants au tableau.

Pistes de correction :

Groupe A : Il doit s'occuper de sa fille. Il doit jouer avec elle. Il doit l'amuser. Il doit l'emmener aux toilettes.

Groupe B : Il ne doit pas dormir. Il ne doit pas perdre sa fille de vue. Il ne doit pas laisser sa fille seule.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Lisez l'activité 1 : Maman, papa et petite fille !

Concentrez votre attention sur les personnages du film.

Montrer les séquences 1 et 2.

À deux. *Faites l'activité 1.*

Associez les personnages aux descriptions.

La mise en commun des réponses se fait à main levée.

Pistes de correction :

La maman est au téléphone. Elle s'inquiète.

Le papa est au téléphone, en voiture. Il a oublié quelque chose. Il obtient de l'aide pour monter dans le train.

La petite fille est en voiture. Elle monte dans le train en premier.

Étape 2

Lisez l'activité 2 : Les premiers mots d'un enfant.

Écoutez attentivement la petite fille.

Montrer les séquences 1 à 6.

À deux. *Faites l'activité 2.*

Cochez les mots que la petite fille prononce.

Quel est le mot que la petite fille ne prononce pas ?

Pour la mise en commun, proposer aux apprenants de trouver d'autres mots qu'un enfant de 10 mois peut dire.

Pistes de correction

<input checked="" type="checkbox"/> T'es où ?	<input checked="" type="checkbox"/> Bateau sur l'eau	<input checked="" type="checkbox"/> Fais dodo	<input checked="" type="checkbox"/> Encore	<input checked="" type="checkbox"/> Biberon
<input checked="" type="checkbox"/> C'est quoi ?	<input checked="" type="checkbox"/> Gâteau	<input checked="" type="checkbox"/> Maman	<input checked="" type="checkbox"/> Chocolat	<input type="checkbox"/> Papa

Autres mots : manger / c'est bon / à moi / assis / on joue ?

Étape 3

Pendant la scène du repas, avez-vous remarqué que les peluches, situées dans le sac, parlaient ?

À deux. *Faites l'activité 3 : Dialogue de jouets !*

Imaginez un dialogue entre les jouets du sac. Ils s'organisent pour cacher la cuillère au fond du sac.

Circuler dans les groupes pour vérifier la bonne compréhension de la consigne. Apporter l'aide nécessaire à l'élaboration du dialogue. Les apprenants volontaires présenteront leur dialogue à la classe.

Pistes de correction

Jean-Marc: « Il faut s'organiser ! Nous allons cacher la cuillère au fond du sac ».

Jouet 1 : Vous avez vu ! Quel père irresponsable !

Jouet 2 : Oui, c'est vrai. En plus, il ne nous sort même pas pour respirer et jouer avec Chloé !

Jean-Marc : Organisons-nous et cachons la cuillère au fond du sac !

Jouet 1 : Oui, super idée !
Jouet 2 : Comme ça, il va être bien ennuyé pour donner à manger à Chloé !
[...]

Étape 4

Lisez l'activité 4 : Avoir un enfant !

Montrer la séquence 7.

À deux. *Faites l'activité 4.*

Répondez aux questions.

Visionner une nouvelle fois la séquence pour valider les réponses des étudiants.

Pistes de correction

Deux questions que se pose le papa :

1. Ça veut dire quoi être papa ?

2. Est-ce que c'est celui qui sait régler tous les problèmes ?

Comment est présentée la grossesse de la maman ? Elle est présentée comme un film muet. La technique utilisée est aussi différente. Ce n'est plus de la pâte à modeler mais des bonhommes en allumettes et bouchons.

Que fera la petite fille en CP ? Elle dessinera des arbres baroques.

Que fera la petite fille en CE2 ? Elle écoutera des chanteurs à l'eau de rose.

Que fera la petite fille en 3^{ème} ? Elle claquera fort la porte de sa chambre.

Que pensez-vous du papa ? Je pense que le papa a beaucoup de difficulté à accepter son rôle de père.

Étape 5

Montrer le film dans sa totalité.

À deux. *Faites l'activité 5 : À vous de jouer !*

Choisissez un extrait du film et présentez-le devant la classe.

Aidez-vous de la transcription des dialogues du film !

Diviser la classe en groupes. Distribuer la transcription des dialogues du film. Les apprenants choisissent un passage du film et s'organisent pour la distribution des rôles et l'apprentissage rapide des dialogues. La scène choisie est ensuite présentée devant la classe.

Pistes de correction

La maman : Quoi ? Bon, t'as pris son bavoir ?

Le papa : Oui...

La maman : Ses lingettes ?

Le papa : Mais oui, t'inquiète pas...

La maman : Sa tétine ?

La fillette : Tétine !

Le papa : Pas de problème.

La maman : Et sa fourmi ?

Le papa : Euh... je te rappelle.

[...]

Pour aller plus loin

Allez sur le site <http://www.cinemovies.fr> et tapez dans l'onglet de recherche « Papa » de Maurice Barthélémy, avec Alain Chabat. Regardez la bande annonce. Comparez le film « Premier Voyage » et la bande annonce de « Papa » (type de transport utilisé, âges des enfants, rôle du père, rôle de la mère ...)

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations visuelles et sonores. - Présenter une situation. - Exprimer une opinion.	Tâches - Imaginer un dialogue. - Faire une synthèse d'une séquence d'un film. - Relever les caractéristiques d'un film ancien. - Jouer une scène d'un film.
--	--

Activité 1 - Maman, papa et petite fille !

Associez les personnages aux descriptions.

- | | | |
|-----------------|---|--|
| La maman | • | • est au téléphone. |
| Le papa | • | • est au téléphone en voiture. |
| La petite fille | • | • est en voiture. |
| | | • s'inquiète. |
| | | • a oublié quelque chose. |
| | | • monte dans le train en premier. |
| | | • obtient de l'aide pour monter dans le train. |

Activité 2 - Les premiers mots d'un enfant.

Cochez les mots que la petite fille prononce.

Soulignez le mot non prononcé par la petite fille.

- | | | | | |
|---------------------------------------|---|------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> T'es où ? | <input type="checkbox"/> Bateau sur l'eau | <input type="checkbox"/> Fais dodo | <input type="checkbox"/> Encore | <input type="checkbox"/> Biberon |
| <input type="checkbox"/> C'est quoi ? | <input type="checkbox"/> Gâteau | <input type="checkbox"/> Maman | <input type="checkbox"/> Chocolat | <input type="checkbox"/> Papa |

Activité 3 - Dialogue de jouets !

Imaginez un dialogue entre les jouets du sac. Ils s'organisent pour cacher la cuillère au fond du sac.

Jean-Marc : « Il faut s'organiser ! Nous allons cacher la cuillère au fond du sac ! »

Jouet 1 : « Super idée ! _____ »

Jouet 2 : « _____ »

Jean-Marc : « _____ »

Jouet 1 : « _____ »

Jouet 2 : « _____ »

Activité 4 - Avoir un enfant !

Relevez deux questions que se pose le papa :

1. _____

2. _____

Comment est présentée la grossesse de la maman ?

Que fera la petite fille en CP ? _____

Que fera la petite fille en CE2 ? _____

Que fera la petite fille en 3^{ème} ? _____

Que pensez-vous du papa ? _____

Activité 5 - À vous de jouer !

Choisissez un extrait du film et présentez-le devant la classe.

Aidez-vous de la transcription des dialogues du film !

LA SAINT FESTIN

d'Anne-Laure Daffis, Léo
Marchand



LA SAINT FESTIN d'ANNE-LAURE DAFFIS et LEO MARCHAND - 15'30

Éléphant d'or au festival Travelling "junior" de Rennes en 2008

Prix du public au festival itinérant du Val de Marne Ciné Junior en 2008

Prix du meilleur film d'animation, mention spéciale du jury national et mention de la presse au festival international du court métrage de Clermont-Ferrand en 2008

Les réalisateurs

Anne-Laure Daffis est scénariste tout comme Léo Marchand qui est par ailleurs monteur.

La Saint Festin est le sixième film du duo.

Le film a été produit par la société *Lardux films*.

Vous pouvez consulter leur site pour plus d'informations : <http://lardux.club.fr/index.htm>

Transcription des dialogues

Voix Speaker radio

Radio Ogre, il est 8 heures ! Bienvenue sur radio Ogre ! Demain, n'oubliez pas, c'est le 40 novembre, c'est la saint festin. Ourrah ! Bien sur si vous n'êtes pas un ogre, aucun intérêt ! Mais si vous êtes un enfant, alors vous êtes concernés aussi parce que le jour de la Saint Festin, chaque ogre mange un enfant ! Tradition, tradition ! A la croque au sel, ou en sauce, mitonné en ragout, ou simplement cuit et servi dans son jus, sans calories ou cuisine d'antan. Mmmmmh... De délicieuses recettes salées et sucrées à découvrir pour fêter une Saint Festin inoubliable ! Et rappelez-vous une Saint Festin sans manger d'enfant, c'est comme fêter Noël sans sapin, aller à l'école sans cartable, faire du vélo sans petite roue, c'est ... n'importe quoi ! Alors à vos marmites et si vous n'avez pas encore attrapé d'enfant, dépêchez vous et... bonne chasse !!

L'ogre

Je t'aime, un peu, beaucoup, passionnément, à la folie, Je t'aime, un peu, beaucoup, passionnément, à la folie mais pas du tout, pas du tout de saint festin Pas du tout de Saint festin ! (il pleure, il embrasse ses dents)... Il me faut des dents !

L'ogre

Alors ?

Le dentiste

Je peux vous poser un dentier d'ogre mais ça coûte très cher !

L'ogre

Seulement je n'ai pas d'argent du tout. Ma tante doit m'en envoyer pour la Saint Festin. Mais je suis momentanément gêné.

Le dentiste

La maison ne fait pas de crédit !

L'ogre

Alors ! Dis donc monsieur, j'aime autant vous dire, je ne vais pas faire d'histoires, simplement je vous mange tout cru.

Le dentiste

Ca m'étonnerait, à part boire à la paille vous ne pouvez pas faire grand chose

L'ogre

Je reviendrai, et j'aime autant vous dire, ce n'est pas une promesse que je fais en l'air, je reviendrai.

Voix homme supermarché

Sandrine est demandée caisse 5... Le petit Antoine attend sa maman à l'accueil

L'ogre (off)

Il me faut des dents

L'ogre (off)

Voilà un gadget qui pourrait bien me dépanner ! Bon alors ...

L'ogre

Bah, foutu, foutu, foutu bazar, je ne vais pas non plus dépenser toutes mes ...

(Bruits du distributeur de jouets)

Oh j'aurais mieux fait, j'aime autant te dire ce matin...

Voisine

Attendez-moi les enfants ! (à l'ogre) Bonjour

L'ogre

Bonjour, euh, Madame

Radio

Une dernière recette dessert pour les retardataires, le moelleux d'enfant à la choco-framboise. A vos crayons ! Alors il vous faut 30 kg de framboises, bien juteuses, toutes gorgées de soleil, 40 tablettes de chocolat, du noir, du vrai, un seau de crème fraîche onctueuse et bien épaisse et... un enfant bien dodu

Vous enfournez une demi-heure, 300 degrés et régalez vous ! Maintenant musique !

L'ogre (off)

Je ne suis bon à rien, je ne suis plus bon à rien, à rien du tout, voilà ma situation actuelle ...

Oh tu es bien brave ma jolie petite fille, mais je voudrais te manger que je n'y arriverais pas. C'est moche, c'est bête, comme ça ... oh c'est bête, oh lala ! A moins que ... mais bien sûr, mais bien sûr, je n'y avais pas, mais bien sûr !

L'ogre (off)

Alors, ce foutu code, c'est zéro ... je ne m'en souviens jamais, zéro, zéro, zéro. Voilà zéro zéro zéro, il faudrait que je le note

L'ogre

Ces petites dents je ne les reverrais jamais. Au lit, Allez hop, au lit. 19h50 déjà ? Dis donc, ça tourne ... Un enfant, deux enfants, trois enfants, quatre enfants... Oh ! Mais c'est toute la nuit ? Mais c'est impossible ! Toute la nuit, ils vont me le faire ! Non mais c'est impossible ! Mais je ne vais pas supporter ça, alors là non !

L'ogre

Ooooooh ! Non mais vous allez arrêter ce bazar ? La coupe est pleine et plus que pleine. Réveiller les gens en plein milieu de la nuit à 8 heures du soir ! Y'a des spécialistes du bazar ! J'aime autant vous dire, là je ne vais pas me laisser faire, certainement pas !

La voisine

Monsieur, monsieur, calmez vous, c'est moi. Je répète ! Demain, j'ai mon spectacle de flamenco

L'ogre

Oh mais ce n'est pas grave Madame. Ça ne me dérange pas du tout ! En aucun cas, bonne nuit si je peux me permettre !

La voisine

Bonne nuit

Radio

Radio Ogre il est 8 h ! Bonne Saint festin à tous les ogres. Ce soir c'est la fête...

L'ogre

Mes dents ! Est-ce que ça marche ? Oui ça a marché !

Radio

... cette bonne odeur de chair fraîche qui flotte dans toute la maison. Malheureusement, si vous êtes cet auditeur qui nous envoie un message par internet : « quand j'attrape un enfant, je n'arrive pas à le garder pour la Saint Festin, je le bouffe tout de suite » !

Le dentiste

29 et 30 et 31, le compte y est, c'est parfait, c'est parfait !

L'ogre (à la caméra)

Si vous n'aimez pas le chocolat, si vous n'aimez pas les framboises, eh bien allez-vous faire foutre ! Moi c'est mon dessert préféré, le moelleux d'enfants à la choco-framboise !

La voisine

Eh les enfants, si vous aidiez notre voisin, vous voyez bien qu'il est chargé...

L'ogre

Bonjour Madame !

La voisine

Bonjour, vous avez retrouvé toutes vos dents ? Vous êtes tout beau !

La voisine

Vous viendrez me voir danser ce soir ? C'est mon spectacle de flamenco.

L'ogre

Ce soir ? Ce soir, ce soir, ce soir, oh là, ce soir je dois rester chez moi.

La voisine

Domage, ce sera pour la prochaine fois

L'ogre

Oh, c'est dommage ce soir ! Vous me proposez ce soir ... Au revoir madame

L'ogre

Foutu bazar, c'est pénible !

Là comme ça !

L'ogre (off)

Profitons qu'elle ne me regarde pas ... je vais essayer de la saisir par surprise ...

Alors on fait moins la fière là, la chaise hein ?

L'ogre (off)

Alors j'ai la crème, j'ai les framboises, il ne me manque plus que ces chers têtes blondes...

I sandwich you a merry festin, I sandwich you a merry festin, I sandwich ...

La voisine

Ma sœur est malade !

L'ogre

Oh ! C'est pas possible !

La voisine

J'ai personne pour garder les enfants

L'ogre

C'est pas possible

La voisine

Alors je me suis dit que ...

Peut être, vous pourriez me les garder ?

L'ogre

Euh... c'est possible !

La voisine

Oh merci, merci mille fois, c'est vraiment très gentil à vous

Merci... les enfants soyez sages !

Radio

... Le « mixchild », c'est le mixeur d'enfants, « mixchild » le mixeur d'enfants, souvent à la maison, on a des enfants, mais on ne sait pas comment les préparer, mais avec le « mixchild », vous pouvez les servir en soupe, en potage, c'est excellent

L'ogre

Vous voudrez bien un peu de choco-framboise ... végétarien, je précise.

L'ogre

Vous m'avez foutu un foutu bazar, mais vraiment je ne le regrette pas ! je le dis franchement, mais fantastique, je n'ai pas l'habitude de faire des compliments, c'était vraiment chouette... vraiment, j'ai passé un

moment mais délicieux !!! Regardez moi ça, c'est jamais fatigué... ça galope ! ... Est ce qu'il reste un peu de pschitt orange ? ... Quelle Saint Festin mes enfants ! Je n'ai pas vraiment l'habitude de faire des compliments mais je me permets de vous dire que vous

*êtes particulièrement appétissante ... les enfants allez jouer un peu plus loin, je parle à maman ...
Je voulais vous dire Madame qu'on a envie de vous manger tout cru.*

Analyse : tendre comique

Dès le générique d'ouverture, c'est une voix que l'on entend. C'est celle d'un animateur radio sortant d'un réveille-matin. Ce générique vocal a un rôle essentiel : expliquer au spectateur les règles du jeu, et installer l'univers dans lequel va se dérouler le film : demain c'est le 40 novembre, le jour de la Saint-Festin, un jour où chaque ogre mange un enfant. Remarquez que cette drôle de voix adopte dès le début un ton enjoué - nous écoutons « Radio Ogres » - et établit un point de vue joyeux qui sera filé pendant tout le film.

Cette présence orale avant même que ne surgisse la moindre image, laisse présager le rôle important voire dominant de la voix dans ce film. Et en effet, *La Saint-Festin* est un film volubile, essentiellement construit autour de l'organe vocal du comédien François Morel et de son interprétation chafouine du personnage de l'ogre. Forçant sur l'accent belge, il donne vie à ses pensées. Il y aura très peu de dialogues dans le film, mais une omniprésence de la voix off*. Cette transcription des pensées de l'ogre produit deux effets : du comique d'abord, autour d'un personnage méchant qui parle seul ; de l'émotion ensuite, puisque le spectateur est invité à pénétrer dans la (triste) vie de l'ogre.

Le film commence « in medias res », en pleine action, loin du lit et du petit matin. Le protagoniste principal court après un enfant, filet à papillons à la main. Il tombe et se casse les dents. Le pacte matinal initial « demain chaque ogre mange un enfant » est brisé par cet accident et ne va cesser dès lors d'être bousculé, repoussé dans une logique narrative à la fois comique et émotive.

Deux exemples de ce comique tendre : lorsque l'ogre compte ses dents une à une, comme s'il effeuillait une marguerite ou lorsque tel un très jeune enfant, il dépose ses dents sous son oreiller dans l'attente du passage de la petite souris...

La représentation de l'ogre relève elle aussi de ce même registre qui habite le film. Alors que l'ogre est d'ordinaire un personnage monstrueux, il a ici des traits d'un homme, la moustache en guidon, solitaire, indigent, gourmand et maladroit...

Motif : libre jeu

Le traitement de cette animation peut étonner. Les personnages sont représentés en noir et blanc avec des traits grossiers. À ce trait artisanal « un peu vieillot », brouillon, que l'on pourrait rapprocher de la technique du papier découpé s'ajoutent souvent en arrière plan, parfois au devant de la scène, des incrustations de photographies, de collages ou d'images filmées. Cette grande liberté dans la mise en image se retrouve dans l'utilisation des couleurs, du noir et blanc. Ce feu d'artifice visuel modeste et virtuose déborde sur le plan narratif renversant à loisir les codes du genre (Cf. l'ogre gentil).

Voir et Revoir

Le doute

Malgré le ton comique tendre du film, les réalisateurs Anne-Laure Daffis et Léo Marchand ménagent le suspense pour le final. Analysez l'enchaînement des derniers plans* à partir du moment où les enfants entrent chez l'ogre. Montrez comment cette séquence* finale s'organise et comment elle réussit son effet : les réalisateurs alternent des séquences où l'on voit 1) l'ogre s'atteler, un couteau à la main, à mijoter son dîner ; 2) les enfants chahuter ; 3) la mère des enfants danser sur scène. Puis cette alternance de séquences en triptyque se transforme en un diptyque avec d'un côté 1) l'ogre en train de cuisiner ; 2) la mère en train de danser, de monter les escaliers. Les enfants ont disparu de cette organisation séquentielle, on peut croire que l'ogre les a mangés.

Clins d'œil

Décalé et inventif, *La Saint-Festin* ne cesse de multiplier les clins d'œil. L'un concerne une œuvre célèbre de la Nouvelle Vague. Identifiez ce clin d'œil. Retrouvez le titre et le nom du réalisateur de ce film. (*À bout de souffle* de Jean-Luc Godard en référence à la célèbre réplique de Jean-Paul Belmondo : « Si vous n'aimez pas la mer, si vous n'aimez pas la montagne... »)

Fiche réalisée par Donald James, Agence du court métrage

LA SAINT FESTIN d'ANNE-LAURE DAFFIS, LEO MARCHAND - NIVEAU A2
FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau A2</p>	<p>Thèmes Les ogres, les fêtes.</p>
<p>Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier des informations visuelles. - Nommer des informations visuelles. - Présenter une situation. <i>Linguistique</i> - Une recette de cuisine. <i>Culturels</i> - Les ogres - La tradition de la petite souris.</p> <p>Tâches - Dégager les informations principales du film. - Proposer une explication. - Illustrer un passage du film. - Dégager la structure d'une séquence. - Imaginer un dialogue.</p>	<p>Vocabulaire <i>Un ogre</i> : géant des contes de fées qui mange les enfants (« Le Petit Poucet »). <i>Un festin</i> : excellent repas, repas de fête. <i>À la croque au sel</i> : manger quelque chose de cru, avec du sel comme seul assaisonnement. <i>Mitonné</i> : cuisiné dans un liquide à feu doux. <i>La cuisine d'antan</i> : la cuisine d'autrefois. <i>Une marmite</i> : récipient dans lequel on fait cuire des aliments. <i>Une paille</i> : petit tuyau dont on se sert pour boire en aspirant. <i>Un gadget</i> : un jouet <i>Un moelleux</i> : terme gastronomique qui désigne un gâteau onctueux. <i>Un seau</i> : récipient cylindrique pour des liquides. <i>Onctueux (-se)</i> : doux et moelleux. <i>Enfourner</i> : mettre dans le four. <i>La chair</i> : parties molles du corps humain. <i>Un auditeur</i> : personne qui écoute. <i>Bouffer</i> (familier) : manger. <i>Un végétarien</i> : personne qui ne mange pas de produits d'origine animale. <i>Chouette</i> : super. <i>Galoper</i> : courir. <i>« Je t'aime, un peu, beaucoup, à la folie, passionnément, pas du tout »</i> : jeu d'enfant qui consiste à effeuiller les pétales d'une fleur, généralement une marguerite, pour connaître les sentiments de son/sa bien aimé(e). <i>« La maison ne fait pas crédit »</i> : expression utilisée dans les commerces, dans les bars et les restaurants. Toute consommation doit être payée immédiatement. <i>« Ce foutu bazar »</i> : expression très familière pour se plaindre de quelque chose qui ne fonctionne pas. Se dit aussi de quelque chose en désordre. <i>« Régalez-vous »</i> : expression apparentée à « bon appétit ». <i>« Être bon à rien »</i> : ne rien savoir faire. <i>« La coupe est pleine »</i> : expression qui signifie en avoir assez. <i>Le flamenco</i> : nom donné au folklore andalou (Andalousie, Espagne), à sa musique, à sa danse. <i>« Allez-vous faire foutre »</i> : expression vulgaire qui signifie « Laissez-moi tranquille, allez-vous en ! ». <i>« Faire moins le fier (la fière) »</i> : expression qui cherche à rendre une personne plus humble. <i>« Mes chères têtes blondes »</i> : les enfants. <i>« I sandwich you a merry festin »</i> : jeu de mot sur l'air de « We wish you a Merry Christmas ».</p>
<p>Matériel - La fiche élève. - La fiche « images ».</p>	

Découpage en séquences

1. (0'10 à 5'10) Le générique du film est un extrait de Radio Ogre. On annonce la Saint Festin, fête traditionnelle pour les ogres : ils doivent manger un enfant. On voit ensuite un ogre poursuivre une petite fille. L'ogre chute et se casse toutes les dents. L'ogre va chez le dentiste. Il veut de nouvelles dents. Le dentiste lui précise qu'un dentier d'ogre coûte cher. L'ogre n'a pas d'argent. Il part de chez le dentiste, en colère. L'ogre va au supermarché. Il y achète des légumes et paie. Il voit, dans un distributeur de jouets, un dentier. Il essaie de le gagner, mais en vain. Il rentre chez lui, en métro. L'ogre monte les escaliers de son immeuble. Il sent des enfants. Il aimerait les manger. Arrive, alors, la mère des deux enfants, sa voisine. Ils se saluent. La femme perd son foulard. L'ogre le ramasse et le sent. Il tombe amoureux. L'ogre fait la cuisine. Mais comme il n'a plus de dents, il se fait une soupe avec des légumes. Il est malheureux devant son bol de soupe. Il la boit mais recrache tout. En colère, il sort de chez lui.
2. (5'10 à 9'50) L'ogre est assis sur un banc, dans un parc. Il regarde les enfants. Il réfléchit à une solution. Il a une idée. Il rentre chez lui et va récupérer ses dents dans un coffre. Il dépose ses dents sous son oreiller et se couche. Il essaie de s'endormir mais un voisin fait beaucoup de bruit. Pendant ce temps-là, la petite souris passe. En colère, il se lève pour aller protester dans la cage d'escalier. Il crie. Une porte s'ouvre, le bruit vient de chez la voisine. Elle répète pour son spectacle de flamenco. Sous le charme, l'ogre en oublie sa colère et retourne se coucher. L'ogre rêve de la Saint Festin et de la recette du moelleux d'enfant à la choco-framboise. Il se réveille. C'est le jour de la Saint Festin. Il trouve, sous son oreiller, de l'argent. Il est très heureux. Il s'habille et sort de chez lui. L'ogre va chez le dentiste. Il se fait faire un dentier d'ogre. Il est très heureux. L'ogre monte les escaliers, les bras chargés de courses du supermarché. Il prévoit de faire un moelleux d'enfant à la choco-framboise. Il rencontre dans les escaliers, la mère et ses deux enfants. Scène de séduction : la femme lui propose d'aller la voir à son spectacle de flamenco. L'ogre décline l'invitation.
3. (9'50 à 13'50) L'ogre prépare la fête de la Saint Festin. Il décore son appartement, il s'entraîne à la capture d'enfant. Il affûte son couteau. Alors qu'il s'apprêtait à partir à la chasse aux enfants, on sonne à la porte. La maman est embêtée, elle n'a personne pour faire garder ses enfants. L'ogre accepte de les garder. L'ogre et les enfants sont dans la cuisine. Pendant ce temps, le spectacle de flamenco commence. Le chocolat fond, silence dans la cuisine. Extrait de flamenco. Puis, on entend la radio dans la cuisine et on voit une scène de jeu de couteaux sur une cible. L'ogre découpe quelque chose avec énergie. Découpe-t-il les enfants ou les framboises ? Les murs sont éclaboussés de rouge. Extrait du spectacle de flamenco. Il y a plein de rouge sur les murs. L'ogre jette une chaussette d'enfant sur le sol. La chaussette est tachée de rouge. Le mixer tourne, encore du rouge. Extrait du spectacle de flamenco. L'ogre rit, un couteau à la main. Extrait du spectacle de flamenco, en couple. Dans la cuisine, mise en route du four ; l'ogre fait la vaisselle. La cuisine est en désordre. L'ogre regarde le gâteau mis au four avec appétit. Extrait du spectacle de flamenco, danse en couple et fin du spectacle. La maman monte les escaliers très rapidement. Elle a hâte de retrouver ses enfants. Elle sonne à la porte. Personne ne répond. Elle pousse la porte. Pas de lumière dans l'entrée. La maman découvre des empreintes de mains rouges sur les murs et aussi, la chaussette rouge. Elle avance vers la lumière de la cuisine, elle entend des bruits. La maman est inquiète.
4. (13'50 à 15'18) L'ogre propose un morceau de gâteau à la maman. Les enfants sortent de sous la table. Ils rient, ils ont la bouche toute rouge de framboises. L'ogre est ravi. Les enfants jouent dans le salon. L'ogre et la maman discutent dans la cuisine. L'ogre avoue son attirance pour la maman. Les enfants jouent et rient. Musique

Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 1

Après une mise en route sur le thème des ogres, les élèves visionneront les deux premières séquences du film pour en relever les informations principales. Ensuite, ils illustreront un passage du film.

Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 2

Après une mise en route sur le thème des ogres, les apprenants se concentreront sur une activité d'observation pour dégager les étapes d'une recette de cuisine. Puis, une activité de rédaction viendra terminer cette séquence de travail.

Mise en route

Inscrire le mot « ogre » au tableau et lire la définition proposée dans « Vocabulaire ».

Quels mots associez-vous avec le mot « ogre » ?

Inscrire les réponses des apprenants au tableau.

PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 1.

Étape 1

Lisez l'activité 1 : Rencontre avec un ogre.

Expliquer le vocabulaire. Vérifier la bonne compréhension des phrases proposées.

Montrer la séquence 1.

À deux. Faites l'activité 1.

Dites si les propositions sont vraies ou fausses. Justifiez vos réponses.

Visionner une nouvelle fois la séquence pour la validation des réponses des apprenants.

Pistes de correction

	Vrai	Faux
1. Aujourd'hui, c'est le 40 novembre. C'est la Saint Festin ! Justification : À la radio, on dit que le 40 novembre, c'est la Saint Festin.	x	
2. Le jour de la Saint Festin, les enfants mangent un ogre. Justification : Le jour de la Saint Festin, les ogres mangent un enfant.		x
3. L'ogre tombe et se casse une dent. Justification : L'ogre tombe et se casse toutes les dents.		x
4. L'ogre va chez le dentiste. Il achète des nouvelles dents. Justification : L'ogre va chez le dentiste. Il n'a pas d'argent.		x
5. L'ogre achète des légumes au supermarché. Justification : On voit des pommes de terre, des navets, des carottes, des poireaux.	x	
6. L'ogre gagne un dentier de vampire dans un distributeur de jouets. Justification : L'ogre gagné une bague dans le distributeur de jouets.		x
7. L'ogre prend le métro pour rentrer chez lui. Justification : On voit le métro.	x	
8. L'ogre rencontre sa voisine et ses deux enfants dans l'escalier. Justification : On voit les enfants et la maman descendre les escaliers.	x	
9. Il prépare une soupe parce qu'il n'a plus de dents. Justification : Il ne peut pas manger d'aliments durs.	x	
10. Il adore la soupe. Justification : Il déteste la soupe.		x

Étape 2

Lisez l'activité 2: La solution dentaire.

Laisser les apprenants expliquer le vocabulaire. Montrer la séquence 2.

À deux. Faites l'activité 2.

Cochez la bonne réponse. Expliquez comment les dents se sont transformées en argent.

Pour la mise en commun, les groupes proposent leur explication.

Pour plus d'informations sur « la petite souris », aller sur le site suivant :
http://www.mapetitesouris.com/la_petite_souris.htm

Pistes de correction

Où va l'ogre pour réfléchir ?

- Dans un parc.
- Chez un ami.
- Dans un magasin.

Que met-il sous son oreiller ?

- Une photo.
- Ses dents.
- De l'argent.

Quel animal passe son lit ?

- Un serpent
- Un singe
- Une souris

Il rêve de :

- la voisine.
- ses dents.
- la Saint Festin.

Ses dents sont devenues :

- de l'argent.
- un enfant.
- un couteau.

Le dentiste lui fait :

- deux dents de vampire.
- des dents de loup.
- un dentier d'ogre.

Comment les dents se sont transformées en argent ?

L'ogre a mis ses dents sous son oreiller. Pendant qu'il dormait, une souris est passée sous son lit. Le lendemain matin, l'ogre soulève son oreiller et trouve à la place de ses dents, de l'argent.

C'est le mythe de la petite souris.

Étape 3

Montrer le film dans son intégralité.

Faites l'activité 3 : Mon dessin de la Saint Festin.

Dessinez votre vision de la Saint Festin en vous inspirant du rêve de l'ogre. Présentez votre dessin.

Exposer les dessins dans la classe.

Pour aller plus loin

Aller sur le site www.almanach.free.fr Imprimer et photocopier le calendrier.

Quelles fêtes traditionnelles françaises connaissez-vous ?

Retrouver un dossier complet sur le site <http://www.teteamodeler.com/culture/fetes/index.asp>

Écoutez et lisez l'histoire de « L'ogre lumineux ».

Comparez les deux histoires.

<http://clpav.fr/raconte-ogre-lumineux.htm>

Mise en route

Inscrire le mot « ogre » au tableau et lire la définition proposée dans « Vocabulaire ».
Quels mots associez-vous avec le mot « ogre » ?
Inscrire les réponses des apprenants au tableau.

PARCOURS 2

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 2.

Étape 1

Imprimer la fiche « images » et photocopier en nombre d'exemplaires nécessaires.
Diviser la classe en petits groupes et distribuer une fiche « images » à chaque groupe.
Découpez la fiche « images ».

Montrer les séquences 1 à 3. Arrêter le visionnage à la fin du spectacle de flamenco.
En petits groupes. *Faites l'activité 1 : Le moelleux d'enfant à la choco-framboise.*
Trouvez les ingrédients et les 15 étapes de la recette.

Attribuer à chaque image une action que vous inscrirez dans le tableau de l'activité 1. Rappeler aux apprenants que l'action doit être à l'infinif. Circuler dans les groupes pour vérifier si la consigne a bien été comprise. Une fois l'activité terminée, proposer aux apprenants d'inscrire au tableau le déroulement de la préparation de la fête.

Pistes de correction

Les ingrédients principaux : un enfant, du chocolat, de la framboise, de la crème fraîche.

Les 15 étapes de la recette : 1. décorer son appartement, 2. mettre la table, 3. s'entraîner à attraper un enfant, 4. aiguiser son couteau, 5. obtenir des enfants, 6. préparer les framboises, 7. préparer la crème fraîche, 8. faire fondre le chocolat, 9. mélanger les framboises et la crème, 10. préparer les couteaux, 11. découper, 12. ajouter un enfant, 13. mélanger au mixer, 14. nettoyer la cuisine, 15. mettre au four

Étape 2

À deux. *Faites l'activité 2 : Dialogue entre la maman et l'ogre.*

Imaginez un dialogue entre la maman et l'ogre.

Circuler dans les groupes pour vérifier la bonne compréhension de la consigne.

Une fois l'activité terminée, montrer le film en entier.

Pistes de correction :

- La maman : « Où sont mes enfants ? »
 - L'ogre : « Je ne sais pas ».
 - La maman : « Ils sont partis se coucher ? »
 - L'ogre : « Non, ils sont ici. »
 - La maman : « Les enfants, sortez ! Nous rentrons à la maison ! »
- [...]

Pour aller plus loin

Aller sur le site www.almanach.free.fr Imprimer et photocopier le calendrier.

Quelles fêtes traditionnelles françaises connaissez-vous ?

Retrouver un dossier complet sur le site <http://www.teteamodeler.com/culture/fetes/index.asp>

Ecoutez et lisez l'histoire de « L'ogre lumineux ».

Comparez les deux histoires.

<http://clpav.fr/raconte-ogre-lumineux.htm>

LA SAINT FESTIN D'ANNE-LAURE DAFFIS, LEO MARCHAND - NIVEAU A2
FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations visuelles. - Présenter une situation.	Tâches - Dégager les informations principales du film. - Proposer une explication. - Illustrer un passage du film.
--	--

Activité 1 - Rencontre avec un ogre.

Dites si les propositions sont vraies ou fausses.

	Vrai	Faux
11. Aujourd'hui, c'est le 40 novembre. C'est la Saint Festin !		
12. Le jour de la Saint Festin, les enfants mangent un ogre.		
13. L'ogre tombe et se casse une dent.		
14. L'ogre va chez le dentiste. Il achète des nouvelles dents.		
15. L'ogre achète des légumes au supermarché.		
16. L'ogre gagne un dentier de vampire dans un distributeur de jouets.		
17. L'ogre prend le métro pour rentrer chez lui.		
18. L'ogre rencontre sa voisine et ses deux enfants dans l'escalier.		
19. Il prépare une soupe parce qu'il n'a plus de dents.		
20. Il adore la soupe.		

Activité 2 - Une solution dentaire.

Cochez la bonne réponse.

Où va l'ogre pour réfléchir ?

- Dans un parc.
- Chez un ami.
- Dans un magasin.

Que met-il sous son oreiller ?

- Une photo.
- Ses dents.
- De l'argent.

Quel animal passe son lit ?

- Un serpent
- Un singe
- Une souris

Il rêve de :

- la voisine.
- ses dents.
- la Saint Festin.

Ses dents sont devenues :

- de l'argent.
- un enfant.
- un couteau.

Le dentiste lui fait :

- deux dents de vampire.
- des dents de loup.
- un dentier d'ogre.

Expliquez comment les dents se sont transformées en argent

Activité 3 - Mon dessin de la Saint Festin

Dessinez votre vision de la Saint Festin en vous inspirant du rêve de l'ogre.

LA SAINT FESTIN D'ANNE-LAURE DAFFIS, LEO MARCHAND - NIVEAU A2
FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 2

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations visuelles. - Remettre dans l'ordre un passage d'un film.	Tâches - Dégager la structure d'une séquence. - Imaginer un dialogue.
---	--

Activité 1 - Le moelleux d'enfant à la choco-ramboise.

Trouvez le titre et les 15 étapes de la recette « le moelleux d'enfant à la choco-ramboise ».

Les ingrédients principaux : _____

Les 15 étapes de la recette :

1.	6.	11.
2.	7.	12.
3.	8.	13.
4.	9.	14.
5.	10.	15.

Activité 2 - Dialogue entre la maman et l'ogre.

Imaginez un dialogue entre la maman et l'ogre.

- La maman : « _____ »

- L'ogre : « _____ »

- La maman : « _____ »

- L'ogre : « _____ »

- La maman : « _____ »

- L'ogre : « _____ »

- La maman : « _____ »

- L'ogre : « _____ »



LA SAINT FESTIN D'ANNE-LAURE DAFFIS, LEO MARCHAND - NIVEAU B1
FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau B1</p>	<p>Thèmes Les ogres, les fêtes.</p>
<p>Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations visuelles. - Présenter une série d'actions. - Remettre dans l'ordre un passage d'un film. <i>Linguistique</i> - Une recette de cuisine. <i>Culturels</i> - Les ogres. - La tradition de la petite souris.</p> <p>Tâches - Associer des images aux dialogues. - Dégager la structure d'une séquence. - Imaginer la suite du film.</p>	<p>Vocabulaire <i>Un ogre</i> : géant des contes de fées qui mange les enfants (« Le Petit Poucet »). <i>Un festin</i> : excellent repas, repas de fête. <i>À la croque au sel</i> : manger quelque chose de cru, avec du sel comme seul assaisonnement. <i>Mitonné</i> : cuisiné dans un liquide à feu doux. <i>La cuisine d'antan</i> : la cuisine d'autrefois. <i>Une marmite</i> : récipient dans lequel on fait cuire des aliments. <i>Une paille</i> : petit tuyau dont on se sert pour boire en aspirant. <i>Un gadget</i> : un jouet <i>Un moelleux</i> : terme gastronomique qui désigne un gâteau onctueux. <i>Un seau</i> : récipient cylindrique pour des liquides. <i>Onctueux (-se)</i> : doux et moelleux. <i>Enfourner</i> : mettre dans le four. <i>La chair</i> : parties molles du corps humain. <i>Un auditeur</i> : personne qui écoute. <i>Bouffer</i> (familier) : manger. <i>Un végétarien</i> : personne qui ne mange pas de produits d'origine animale. <i>Chouette</i> : super. <i>Galoper</i> : courir. <i>« Je t'aime, un peu, beaucoup, à la folie, passionnément, pas du tout »</i> : jeu d'enfant qui consiste à effeuiller les pétales d'une fleur, généralement une marguerite, pour connaître les sentiments de son/sa bien aimé(e). <i>« La maison ne fait pas crédit »</i> : expression utilisée dans les commerces, dans les bars et les restaurants. Toute consommation doit être payée immédiatement. <i>« Ce foutu bazar »</i> : expression très familière pour se plaindre de quelque chose qui ne fonctionne pas. Se dit aussi de quelque chose en désordre. <i>« Régalez-vous »</i> : expression apparentée à « bon appétit ». <i>« Être bon à rien »</i> : ne rien savoir faire. <i>« La coupe est pleine »</i> : expression qui signifie en avoir assez. <i>Le flamenco</i> : nom donné au folklore andalou (Andalousie, Espagne), à sa musique, à sa danse. <i>« Allez-vous faire foutre »</i> : expression vulgaire qui signifie « Laissez-moi tranquille, allez-vous en ! ». <i>« Faire moins le fier (la fière) »</i> : expression qui cherche à rendre une personne plus humble. <i>« Mes chères têtes blondes »</i> : les enfants. <i>« I sandwich you a merry festin »</i> : jeu de mot sur l'air de « We wish you a Merry Christmas ».</p>
<p>Matériel - La fiche élève. - La fiche « images ».</p>	

Découpage en séquences

1. (0'10 à 5'10) Le générique du film est un extrait de Radio Ogre. On annonce la Saint Festin, fête traditionnelle pour les ogres : ils doivent manger un enfant. On voit ensuite un ogre poursuivre une petite fille. L'ogre chute et se casse toutes les dents. L'ogre va chez le dentiste. Il veut de nouvelles dents. Le dentiste lui précise qu'un dentier d'ogre coûte cher. L'ogre n'a pas d'argent. Il part de chez le dentiste, en colère. L'ogre va au supermarché. Il y achète des légumes et paie. Il voit, dans un distributeur de jouets, un dentier. Il essaie de le gagner, mais en vain. Il rentre chez lui, en métro. L'ogre monte les escaliers de son immeuble. Il sent des enfants. Il aimerait les manger. Arrive, alors, la mère des deux enfants, sa voisine. Ils se saluent. La femme perd son foulard. L'ogre le ramasse et le sent. Il tombe amoureux. L'ogre fait la cuisine. Mais comme il n'a plus de dents, il se fait une soupe avec des légumes. Il est malheureux devant son bol de soupe. Il la boit mais recrache tout. En colère, il sort de chez lui.
2. (5'10 à 9'50) L'ogre est assis sur un banc, dans un parc. Il regarde les enfants. Il réfléchit à une solution. Il a une idée. Il rentre chez lui et va récupérer ses dents dans un coffre. Il dépose ses dents sous son oreiller et se couche. Il essaie de s'endormir mais un voisin fait beaucoup de bruit. Pendant ce temps-là, la petite souris passe. En colère, il se lève pour aller protester dans la cage d'escalier. Il crie. Une porte s'ouvre, le bruit vient de chez la voisine. Elle répète pour son spectacle de flamenco. Sous le charme, l'ogre en oublie sa colère et retourne se coucher. L'ogre rêve de la Saint Festin et de la recette du moelleux d'enfant à la choco-framboise. Il se réveille. C'est le jour de la Saint Festin. Il trouve, sous son oreiller, de l'argent. Il est très heureux. Il s'habille et sort de chez lui. L'ogre va chez le dentiste. Il se fait faire un dentier d'ogre. Il est très heureux. L'ogre monte les escaliers, les bras chargés de courses du supermarché. Il prévoit de faire un moelleux d'enfant à la choco-framboise. Il rencontre dans les escaliers, la mère et ses deux enfants. Scène de séduction : la femme lui propose d'aller la voir à son spectacle de flamenco. L'ogre décline l'invitation.
3. (9'50 à 13'50) L'ogre prépare la fête de la Saint Festin. Il décore son appartement, il s'entraîne à la capture d'enfant. Il affûte son couteau. Alors qu'il s'apprêtait à partir à la chasse aux enfants, on sonne à la porte. La maman est embêtée, elle n'a personne pour faire garder ses enfants. L'ogre accepte de les garder. L'ogre et les enfants sont dans la cuisine. Pendant ce temps, le spectacle de flamenco commence. Le chocolat fond, silence dans la cuisine. Extrait de flamenco. Puis, on entend la radio dans la cuisine et on voit une scène de jeu de couteaux sur une cible. L'ogre découpe quelque chose avec énergie. Découpe-t-il les enfants ou les framboises ? Les murs sont éclaboussés de rouge. Extrait du spectacle de flamenco. Il y a plein de rouge sur les murs. L'ogre jette une chaussette d'enfant sur le sol. La chaussette est tachée de rouge. Le mixer tourne, encore du rouge. Extrait du spectacle de flamenco. L'ogre rit, un couteau à la main. Extrait du spectacle de flamenco, en couple. Dans la cuisine, mise en route du four ; l'ogre fait la vaisselle. La cuisine est en désordre. L'ogre regarde le gâteau mis au four avec appétit. Extrait du spectacle de flamenco, danse en couple et fin du spectacle. La maman monte les escaliers très rapidement. Elle a hâte de retrouver ses enfants. Elle sonne à la porte. Personne ne répond. Elle pousse la porte. Pas de lumière dans l'entrée. La maman découvre des empreintes de mains rouges sur les murs et aussi, la chaussette rouge. Elle avance vers la lumière de la cuisine, elle entend des bruits. La maman est inquiète.
4. (13'50 à 15'18) L'ogre propose un morceau de gâteau à la maman. Les enfants sortent de sous la table. Ils rient, ils ont la bouche toute rouge de framboises. L'ogre est ravi. Les enfants jouent dans le salon. L'ogre et la maman discutent dans la cuisine. L'ogre avoue son attirance pour la maman. Les enfants jouent et rient. Musique.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Le parcours proposé aux apprenants repose, dans un premier temps, sur le repérage des informations principales du film. Puis, les élèves découvriront les aspects culturels du mythe de la petite souris. Ensuite, les élèves seront invités à observer et à associer les images aux dialogues du film. Enfin, les élèves devront reconstituer les étapes d'une recette de cuisine. Enfin, ils proposeront une version personnelle de la fin du film.

Mise en route

Recopier et photocopier le texte ci-dessous.

Diviser la classe en petits groupes. Distribuer le texte aux apprenants.

Lisez le texte. Qu'apprend-on sur l'ogre et sa famille ?

Mise en commun par un tour de classe à l'oral.

*« L'Ogre avait sept filles, qui n'étaient encore que des enfants. Ces petites ogresses avaient toutes le teint fort beau, parce qu'elles mangeaient de la chair fraîche comme leur père ; mais elles avaient de petits yeux gris et tout ronds, le nez crochu et une fort grande bouche avec de longues dents fort aiguës et fort éloignées l'une de l'autre. Elles n'étaient pas encore fort méchantes ; mais elles promettaient beaucoup, car elles mordaient déjà les petits enfants pour en sucer le sang ». (Source : Charles Perrault, extrait du *Petit Poucet*)*

Pistes de correction :

L'ogre et sa famille mangent de la chair fraîche. Ils sont méchants.

Ils n'ont pas l'air très beau.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Lisez l'activité 1 : Être un ogre, ce n'est pas si facile !

Diviser la classe en petits groupes.

Montrer la séquence 1.

En petits groupes. *Faites l'activité 1.*

1. Quelle est la date de la Saint Festin ? 2. Qu'arrive t-il à l'ogre ? 3. Pourquoi va t-il chez le dentiste ? 4. Qu'achète t-il au supermarché ? Pourquoi ? 5. Quels sont les ingrédients pour préparer un « moelleux d'enfant à la choco-ramboise » ?

Laisser le temps aux apprenants de répondre aux questions après le visionnage. Mise en commun des réponses par un tour de classe à l'oral.

Pistes de correction

1. C'est le 40 novembre.

2. En voulant attraper un enfant, l'ogre tombe et se casse toutes les dents.

3. Il veut des nouvelles dents pour pouvoir manger un enfant pour la Saint Festin.

4. Il achète des légumes parce qu'il ne peut pas manger d'aliments durs.

5. Pour préparer un « moelleux d'enfant à la choco-ramboise », il faut 30kg de framboises, 40 tablettes de chocolat noir, un seau de crème fraîche, et un enfant bien dodu.

Étape 2

Lisez l'activité 2 : Changer les dents en or !

Montrer la séquence 2. Arrêter le visionnage après le rêve de l'ogre.

En petits groupes. *Faites l'activité 2.*

1. Pourquoi l'ogre met-il ses dents sous son oreiller ? 2. Quel animal passe sous le lit de l'ogre ?

Pourquoi ? 3. Au réveil, que retrouve l'ogre sous son oreiller ? 4. Que fait-il ensuite ?

Laisser les apprenants se mettre d'accord sur la symbolique de ce mythe.

Pour plus d'informations sur « la petite souris », aller sur le site suivant :

http://www.mapetitesouris.com/la_petite_souris.htm

Pistes de corrections

1. Il voudrait que ses dents se transforment en argent.

2. C'est une souris. C'est la légende de la petite souris qui passe la nuit pour transformer les dents en argent.
3. Au réveil, il retrouve de l'argent sous son oreiller.
4. Il va chez le dentiste se faire un dentier d'ogre. Il paie avec l'argent que la petite souris lui a laissé.

Étape 3

Lisez *l'activité 3 : Scène de séduction*. Observez bien la position des pieds de chaque personnage. Montrer la séquence 2, de la fin de la séance de dentiste à la fin de la séquence.

En petits groupes. *Faites l'activité 3.*

Associez les positions des pieds des personnages avec les adjectifs suivants : *timide, confiante, séductrice.*

Pour la mise en commun des réponses, visionner une nouvelle fois ce passage.

Mettre en pause pour valider les propositions. Proposer aux élèves de jouer la scène.

Corrigés :

Image 1 : confiante / Image 2 : timide / image 3 : séductrice

Étape 4

Au préalable, photocopier la fiche « images » en nombre d'exemplaires nécessaires.

Diviser la classe en groupe.

Prenez en notes les différentes étapes de la préparation de la Saint Festin.

Indiquer aux apprenants que 15 étapes sont nécessaires à la préparation de la fête.

Montrer la séquence 3. Arrêter le visionnage à la fin du spectacle de flamenco.

En petits groupes. *Faites l'activité 4 : Préparer la Saint Festin !*

Retrouvez les 15 étapes de la préparation de la Saint Festin.

Pendant le temps de réflexion des apprenants, leur distribuer la fiche « images » pour les aider.

Pour la mise en commun des réponses, chaque groupe reconstitue, grâce aux images, l'ordre de la fête. Les apprenants proposent l'ordre de la fête en venant inscrire les étapes au tableau.

Selon vous, l'ogre a-t-il mangé les enfants ?

Les apprenants font leur proposition.

Corrigés :

1. décorer son appartement	6. préparer les framboises	11. découper
2. mettre la table	7. préparer la crème fraîche	12. ajouter un enfant
3. s'entraîner à attraper un enfant	8. faire fondre le chocolat	13. mélanger au mixer
4. aiguiser son couteau	9. mélanger les framboises et la crème	14. nettoyer la cuisine
5. obtenir des enfants	10. préparer les couteaux	15. mettre au four

Oui, je pense que l'ogre a mangé les enfants.

Étape 5

En petits groupes.

Montrer le film dans son intégralité.

Faites l'activité 5 : La suite de l'histoire.

Imaginez la suite de l'histoire.

Désigner un groupe d'apprenants. Leur demander de proposer leur suite. Ce groupe désigne ensuite un autre groupe, qui propose à son tour sa suite et ainsi de suite.

Pistes de correction :

L'ogre et la maman décident d'emménager dans le même appartement. L'ogre aime beaucoup cuisiner. Il décide d'ouvrir une pâtisserie. La maman s'occupe des ventes et aide l'ogre à la préparation des gâteaux.

Pour aller plus loin

Au préalable, consulter la fiche pédagogique suivante : <http://www.edufle.net/Conte-collectif>

Diviser les apprenants en groupes. *Écrivez un conte.*

(Fiche réalisée par Tatiana Bésory, CAVILAM)

LA SAINT FESTIN D'ANNE-LAURE DAFFIS, LEO MARCHAND - NIVEAU B1
FICHE ELEVE

<p>Objectifs <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier et nommer des informations visuelles. - Remettre dans l'ordre un passage d'un film. - Présenter une série d'actions. 	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer des images aux dialogues. - Dégager la structure d'une séquence. - Imaginer la suite du film.
---	---

Activité 1 - Être un ogre, ce n'est pas si facile !

Répondez aux questions.

1. Quelle est la date de la Saint Festin ? _____
2. Qu'arrive t-il à l'ogre ? _____
3. Pourquoi va t-il chez le dentiste ? _____
4. Qu'achète t-il au supermarché ? _____
 Pourquoi ? _____
5. Quels sont les ingrédients pour préparer un « moelleux d'enfant à la choco-framboise » ?

Activité 2 - Changer les dents en or !

Répondez aux questions.

1. Pourquoi l'ogre met-il ses dents sous son oreiller ? _____
2. Quel animal passe sous le lit de l'ogre ? _____
 Pourquoi ? _____
3. Au réveil, que retrouve l'ogre sous son oreiller ? _____
4. Que fait-il ensuite ? _____

Activité 3 - Scène de séduction.

Associez les positions des pieds des personnages avec les adjectifs suivants : *timide, confiante, séductrice.*

		
1.....	2.....	3.....



LES PARTENAIRES DU PROJET

LE FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY

Organisé par CITIA, Cité de l'image en mouvement (<http://www.citia.info/>)

Référence mondiale du cinéma d'animation, le Festival international du film d'animation, et son Marché (Mifa), réunissent chaque année à Annecy créateurs confirmés ou en devenir et décideurs du monde entier.

Grâce à sa compétition, le Festival permet depuis 1960 de faire un état de l'art dans toutes les catégories : longs métrages, courts métrages, productions pour la télévision et films de fin d'études. Il offre également un large regard aussi bien sur les maîtres de l'animation grâce aux rétrospectives, que sur les tendances qui s'expriment sur tous les continents à travers les programmes spéciaux et avant-premières.

Ce sont ainsi plus de 500 films d'animation qui sont projetés chaque année pour le plaisir des 6 200 professionnels et du grand public réunis pendant une semaine.

La promotion et le soutien de cet art sans cesse renouvelé étant fondateurs de toutes les actions menées par le Festival, cette nouvelle collaboration avec le ministère des Affaires étrangères et européennes illustre bien l'admiration portée aux « acteurs » du cinéma image par image.

Tiziana Loschi, Déléguée Générale de CITIA
Laurent Million, Responsable Gestion des Films de CITIA
Contact : info@annecy.org
www.annecy.org

CAVILAM (Centre d'Approches Vivantes des Langues et des Médias)

Fondé par l'université de Clermont-Ferrand et la ville de Vichy en 1964, le CAVILAM est d'abord un centre de formation dédié à l'enseignement du français langue étrangère. Il reçoit 3000 étudiants de plus de 110 nationalités par an. Par ailleurs, il accueille chaque année 850 professeurs de français en stage pédagogique.

Tournée dès sa création vers l'innovation pédagogique, il coopère depuis 1996 avec TV5MONDE pour la création et la promotion de la démarche « Apprendre et enseigner avec TV5MONDE ». Il a en outre réalisé de nombreux outils pédagogiques avec le bureau de l'audiovisuel éducatif de la Direction de la coopération culturelle et du français (DCCF) : les collections « des clips pour apprendre », « Paroles de clips », « Regards » ainsi que « La nuit de la publicité francophone », « Les droits de l'Homme » (en coopération avec RFI) et « Les cartes postales chorégraphiques » et pour finir, « Etrangement courts » et « Courts de récré ».

L'objectif du CAVILAM est de faire entrer l'innovation pédagogique dans le quotidien de la classe et de contribuer à donner à l'apprentissage / enseignement de la langue française une image résolument contemporaine et positive.

www.leplaisirdapprendre.com
www.cavilam.com et www.cavilam.net

L'AGENCE DU COURT METRAGE

Depuis sa création il y a vingt-cinq ans, l'Agence n'a eu de cesse de mener, avec le soutien du CNC, un travail de promotion des films de court métrage auprès du public et des professionnels.

Entretien des relations privilégiées avec les créateurs, les sociétés de production, les salles de cinéma, les festivals et les chaînes de télévision, l'association est devenue le trait d'union indispensable entre ceux qui font des films et ceux qui les montrent. Elle a ainsi contribué à développer la diffusion du court métrage en France.

Parallèlement, l'Agence met en place des activités pédagogiques et des actions culturelles vers tous les publics et édite la revue Bref (le magazine du court métrage).

Au fil des ans, les copies (35 et 16 mm) déposées à l'Agence font d'elle une "cinémathèque" du court métrage riche de plus de 15 000 titres de jeunes réalisateurs comme de cinéastes confirmés, auxquels s'ajoutent désormais des films tournés sur support numérique.

<http://www.agencecm.com/>

<http://www.le-court.com/>

<http://www.brefmagazine.com/>

DIFFUSIONS TÉLÉVISÉES

Pour diffuser ce programme ou certains des courts métrages sur une chaîne de télévision, adressez votre demande à l'Agence du court métrage.

Le ministère des Affaires étrangères n'a pas acquis les droits de diffusion pour les chaînes de télévision ; les négociations seront menées par l'Agence du court métrage avec les ayants droit.

Pour faire une demande, joindre par courriel Mme Hélène Delmas : h.delmas@agencecm.com

Bien préciser les informations suivantes :

- la chaîne de télévision (donner des informations sur son statut : télévision nationale, privée, publique, éducative ; son mode de diffusion ; le territoire couvert)
- l'utilisation qui sera faite des courts métrages ou du programme (indiquer le titre de chacun des courts métrages sélectionnés)
- indiquer si une version originale sera diffusée ou si un sous-titrage dans la/les langue/s du pays sera effectué.

DIFFUSION, MODE D'EMPLOI

L'Audiovisuel éducatif est un pan essentiel de l'action du ministère des Affaires étrangères et européennes en faveur de l'apprentissage de la langue française mise en place par la Direction de la coopération culturelle et du français. Ce secteur s'organise autour de trois axes : les médias (TV5Monde et RFI), les méthodes audiovisuelles et les documents authentiques accompagnés de livrets pédagogiques (cassette vidéo, DVD, CD).

- ❑ **A qui s'adresser pour recevoir les documents audiovisuels éducatifs produits par le ministère des Affaires étrangères et européennes ?**

Adressez-vous directement au correspondant audiovisuel éducatif de votre pays de résidence. Le correspondant audiovisuel éducatif regroupe l'ensemble des demandes en provenance des centres et instituts, universités, lycées, collèges, alliances françaises ou centres de formation dans son pays. Le correspondant audiovisuel éducatif est en relation directe avec la Direction de la coopération culturelle et du français à Paris. Référez-vous au tableau des correspondants audiovisuels éducatifs par pays sur le site Internet : www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif

Le tableau se complète au fil du temps et des besoins. S'il n'y a pas encore de correspondant audiovisuel éducatif dans votre pays, adressez-vous directement au service parisien. Merci de nous signaler toute erreur pour qu'elle puisse être rapidement rectifiée.

- ❑ **A qui les documents audiovisuels éducatifs sont-ils destinés ?**

Aux professeurs de français langue étrangère des établissements scolaires et universitaires français et étrangers à l'étranger, aux professeurs des alliances françaises, centres culturels et instituts français etc. (en France, en revanche, les droits acquis de diffusion non-commerciale ne le permettent pas). Seules les demandes pour une utilisation dans un établissement donné organisant en son sein une large utilisation du document audiovisuel éducatif accessible à plusieurs professeurs peuvent être prises en compte. Il est impossible de répondre à des demandes individuelles en raison des tirages limités et du coût de diffusion.

- ❑ **Comment obtenir les livrets pédagogiques d'accompagnement des documents audiovisuels éducatifs ?**

Tous les livrets pédagogiques en accompagnement des documents audiovisuels éducatifs sont libres de droit et accessibles par téléchargement sur Internet. Grâce à l'aide du CAVILAM, rédacteur à la demande de la Direction de la coopération culturelle et du français de nombreux livrets, l'ensemble des fiches pédagogiques des collections *Des clips pour apprendre*, *Paroles de clips* et *Regards* sont accessibles sur leur site www.leplaisirdapprendre.com

Tous les nouveaux livrets pédagogiques depuis 2006, comme celui des *Cartes postales chorégraphiques*, ceux de la nouvelle collection des *Courts métrages*, ou des *Regards V et VI*, sont inclus en format pdf et word dans la partie rom des DVD et aussi accessibles en téléchargement sur le site du ministère des Affaires étrangères et européennes : www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif .

- ❑ **Comment être informé des nouveautés ?**

Les établissements culturels français à l'étranger sont informés directement par la Direction de la coopération culturelle et du français dès qu'un nouveau document audiovisuel éducatif est disponible. Simultanément le correspondant audiovisuel éducatif de chaque pays est informé par courriel. Abonnez-vous à la lettre électronique gratuite de la Direction de la coopération culturelle et du français Francofil qui vous informera des derniers documents audiovisuels éducatifs prêts à diffuser.

Edit : Juin 2008

Abonnement lettre Francofil
ivan.kabacoff@diplomatie.gouv.fr

Contact Paris :
Audiovisuel éducatif
elyane.daniel@diplomatie.gouv.fr
Tél : 33 (0)1 43 17 91 62
Fax : 33 (0)1 43 17 90 05

Secrétariat
martine.aricci@diplomatie.gouv.fr
Tél : 33(0)1 43 17 83 56

