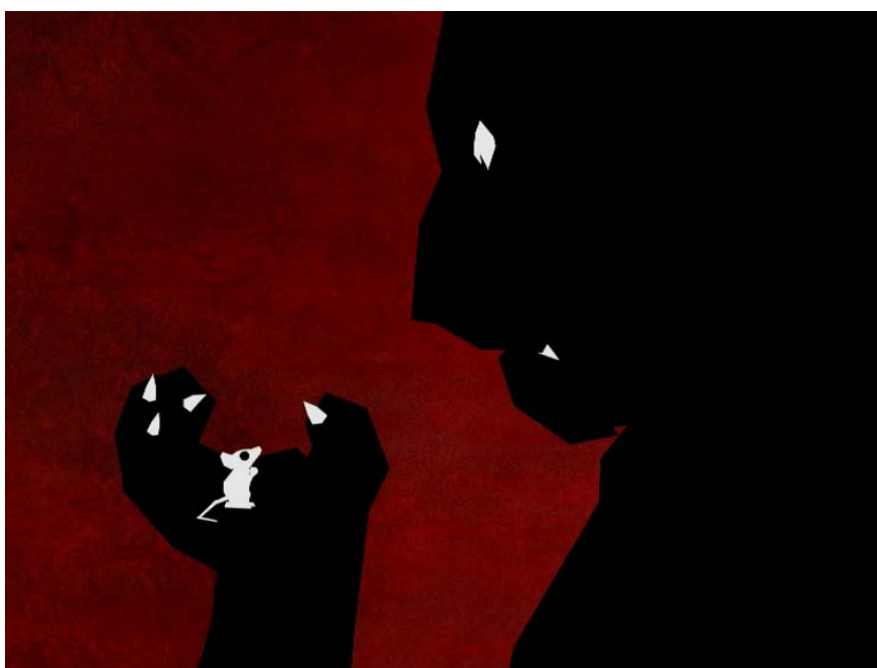


Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

LA QUEUE DE LA SOURIS de Benjamin Renner



Enfantillages DVD1

Réalisation :

Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

Rédaction :

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

Fiches pédagogiques : Marjolaine Pierré, (CAVILAM)

Coordination :

Elyane Daniel, (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif)

Juin 2008



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

1. (0'00 à 0'39) Une souris rencontre un lion.
2. (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.
3. (1'03 à 2'15) La souris attrape des animaux pour le lion.
4. (2'16 à 3'05) La souris se rebelle, se libère et délivre les animaux.
5. (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>

LA QUEUE DE LA SOURIS DE BENJAMIN RENNER - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE
PARCOURS 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Identifier et nommer des informations sonores. - Décrire des personnages. - Associer des objets à des couleurs. - Justifier son opinion.	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.
---	---

Activité 1 - Les sons.

Complétez le tableau avec les éléments que vous avez entendus.

	Éléments entendus
Les cris des animaux	
Les instruments de musique	
Les bruits	

À partir des éléments ci-dessus, imaginez le scénario du film.

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.

..... S

..... O

..... U

..... R

..... I

..... S

..... L

..... I

..... O

..... N

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 ?

Activité 4 - Histoire et morale.

Choisissez deux personnages parmi les animaux proposés et une morale à illustrer.

Puis, écrivez une histoire qui se termine par l'une de ces morales.

Les personnages	Les morales
<ul style="list-style-type: none">- une grenouille- un écureuil- un serpent- un hibou- un lapin- un hérisson- une vache- une tortue	<ul style="list-style-type: none">- Un « tiens » vaut mieux que deux « tu l'auras », l'un est sûr, l'autre pas.- Rien ne sert de courir, il faut partir à point.- L'avarice perd tout en voulant tout gagner.- Pierre qui roule, n'amasse pas mousse.- Qui sème le vent, récolte la tempête.- Amour, amour, quand tu nous tiens, on peut dire « Adieu prudence ! ».- Tout ce qui brille, n'est pas d'or.
