

Ministère des Affaires étrangères

Direction de la coopération culturelle et du français

Courts de récré

9 courts métrages

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



Direction générale
de la Coopération Internationale
et du Développement

DgCID

L'Agence du court métrage



Ministère des Affaires étrangères

Direction de la coopération culturelle et du français

Courts de récré 9 courts métrages

Livret pédagogique

Conception et réalisation

Michel Boiron et Virginie Trémion (CAVILAM)

Rédaction

Fiches cinéma : Yann Goupil (Agence du Court métrage),

Sébastien Duclocher (Festival international du court métrage de Clermont-Ferrand)

Fiches pédagogiques : Michel Boiron, Virginie Trémion, Isabelle Morieux (CAVILAM)

Coordination

*Elyane Daniel (Direction de la coopération culturelle et du français
(DCCF) audiovisuel éducatif)*

Janvier 2007

Apprendre le français
Apprendre à regarder consciemment
Apprendre à apprendre
Découvrir l'univers des courts métrages

Le programme **Courts de récré** ouvre une nouvelle voie pour faire entrer dans les classes de français des documents originaux, contemporains et motivants tout en attirant l'attention du public sur un univers artistique particulièrement créatif : le court métrage.

Cette opération est associée à une action de promotion du cinéma français dans le monde à l'initiative du *Bureau du film français* du ministère des Affaires étrangères qui diffuse auprès des services culturels une collection de cinq DVD *Voyages en courts* comprenant 40 courts métrages récents (2004 et 2005) destinés à être projetés en salles. Ils sont sous-titrés en français, anglais, espagnol et portugais. Le sous-titrage des films en français proposé par la *Direction de la coopération culturelle et du français* permettra de faciliter la compréhension des dialogues pour les publics imparfaitement francophones.

Plusieurs acteurs essentiels du soutien et de la promotion du court métrage ont contribué à ce projet : *l'Agence du Court Métrage*, *le Festival international du court métrage de Clermont-Ferrand* et *UniFrance*.

Dix-neuf films ont été sélectionnés pour être plus particulièrement utilisés dans le cadre de l'enseignement de la langue française. Ils sont disponibles sur deux DVD et accompagnés d'un guide pédagogique réalisé par le *CAVILAM* en coopération avec *l'Agence du Court Métrage* : **Courts de récré** destiné au jeune public et **Etrangement courts** pour les publics adolescents et adultes.

Les neufs films choisis pour **Courts de récré** s'adressent en priorité aux enfants à partir de 7 ans mais leur intérêt devrait toucher un public beaucoup plus large. Ils composent un florilège surprenant de films d'animation et de fiction qui mêle drôlerie, humour, poésie, merveilleux et réflexions plus graves sur la différence, les rapports humains, l'altérité.

L'accompagnement pédagogique quant à lui propose tout à la fois des activités d'apprentissage de la langue française adaptées à l'âge des publics cibles aux niveaux A2 (élémentaire) et B1 (intermédiaire) et une approche permettant une observation et une compréhension du langage cinématographique.

Nous tenons à remercier ici 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.

Elyane Daniel
Ministère des Affaires étrangères
Direction de la coopération culturelle et du français

Sommaire

Courts métrages en classe	p.5
Quelques remarques simples pour utiliser les courts métrages en classe	p. 8
Glossaire à propos du cinéma	p.10
Passerelles	p. 12
Tableau synoptique	p. 13
Descripteurs du Cadre européen commun de référence	p. 15
LES CRAYONS DE DIDIER BARCELO	p. 16
LE MANIE-TOUT DE GEORGES LE PIOUFFLE	p. 28
POTELINE DE CHLOE MILLER	p. 38
FOND DE TEINT DE MARIE-LOUIS MENDY	p. 49
MAROTTES DE BENOIT RAZY	p. 60
IMAGO DE CEDRIC BABOUCHE	p. 75
CLIK CLAK DE THOMAS WAGNER, VICTOR-EMMANUEL MOULIN, AURELIE FRECHINOS	p. 88
BOUTS EN TRAIN D'EMILIE SINGELIN	p.101
00H17 DE XAVIER DE CHOUDENS	p. 108
Les partenaires du projet	p. 121
Diffusion, mode d'emploi	p.122

Courts métrages en classe, mode d'emploi

Les courts métrages 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 dès sept ans. En conséquence, les activités proposées tiennent compte du faible niveau linguistique en français et de l'âge.

Nous travaillerons dans les quatre domaines de compétence : la compréhension et l'expression orales et écrites aux niveaux A2 (élémentaire) et B1 (intermédiaire) à partir d'exercices et de tâches qui intégreront le plus possible une démarche de compréhension de l'univers cinématographique. Pour un des films (00h17) qui s'adresse davantage à un public adolescent, nous proposons un parcours au niveau B2 (avancé).

Un dossier pédagogique est consacré à chaque film.

Il comprend trois parties :

- la fiche technique du film, le synopsis, le cas échéant la transcription des dialogues ;
- une approche cinématographique du film réalisée par l'Agence du Court métrage avec une brève introduction biographique du réalisateur, 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.

Nous proposons souvent plusieurs parcours pour un même film. Chaque parcours est conçu pour une unité de cours de 45 à 50 minutes.

En fin de chaque parcours pédagogique, les élèves pourront mesurer leurs acquisitions par une auto-évaluation proposée par le professeur.

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 *spectateur conscient*.

Les fiches professeurs sont construites sur le principe suivant :

<p>Le titre du film, son auteur, le niveau linguistique visé selon le CECR</p>	<p>LES CRAYONS, un film de Didier Barcelo - Niveau A2 - Fiche professeur</p>								
<p>Les objectifs linguistiques, communicatifs et socioculturels ainsi que les tâches du (des) parcours Des explications du vocabulaire Le matériel nécessaire pour le cours</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="625 390 1003 436"> <p>Niveau : élémentaire Public : 7-12 ans</p> </td> <td data-bbox="1003 390 1377 436"> <p>Thèmes Le cinéma, les films d'horreur</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="625 436 1003 579"> <p>Objectifs communicatifs Demander l'avis de quelqu'un Linguistiques Le questionnement, les adjectifs Socioculturels La signification des couleurs</p> </td> <td data-bbox="1003 436 1377 579"> <p>Tâches Identifier des informations visuelles et écrites dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="625 579 1003 674"> <p>Vocabulaire Trop pourri : trop nul Ça m'a fait marrer : ça m'a fait rire Les copeaux : parties de bois</p> </td> <td data-bbox="1003 579 1377 674"> <p>Matériel La fiche élève A2</p> </td> </tr> </table>	<p>Niveau : élémentaire Public : 7-12 ans</p>	<p>Thèmes Le cinéma, les films d'horreur</p>	<p>Objectifs communicatifs Demander l'avis de quelqu'un Linguistiques Le questionnement, les adjectifs Socioculturels La signification des couleurs</p>	<p>Tâches Identifier des informations visuelles et écrites dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film</p>	<p>Vocabulaire Trop pourri : trop nul Ça m'a fait marrer : ça m'a fait rire Les copeaux : parties de bois</p>	<p>Matériel La fiche élève A2</p>		
<p>Niveau : élémentaire Public : 7-12 ans</p>	<p>Thèmes Le cinéma, les films d'horreur</p>								
<p>Objectifs communicatifs Demander l'avis de quelqu'un Linguistiques Le questionnement, les adjectifs Socioculturels La signification des couleurs</p>	<p>Tâches Identifier des informations visuelles et écrites dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film</p>								
<p>Vocabulaire Trop pourri : trop nul Ça m'a fait marrer : ça m'a fait rire Les copeaux : parties de bois</p>	<p>Matériel La fiche élève A2</p>								
<p>Un découpage du film en séquences afin de faciliter la mise en œuvre des scénarios pédagogiques</p>	<p>Découpage en séquences</p> <p>(00' à 00'35) Musique de film romantique. Un jeune garçon raccompagne une jeune fille et l'embrasse devant chez elle.</p> <p>(00'35 à 1'15) Dans sa chambre, la jeune fille écrit au crayon dans son carnet intime : « Aujourd'hui, Julien m'a *embrassé ».</p> <p>(...)</p>								
<p>Une présentation synthétique du ou des parcours proposés</p>	<p>Proposition de déroulement pour le niveau A2</p> <p>Après le lancement thématique, les élèves repéreront des informations visuelles ou écrites dans la première partie du film présentée sans le son. On proposera ensuite d'imaginer la fin de l'histoire.</p> <p>Après la mise en commun des fins inventées, la classe regardera le film avec le son.</p> <p>Les activités proposées sont destinées à être travaillées sans dévoiler la chute du film afin de garder au court métrage tout son intérêt.</p>								
<p>Le ou les parcours pédagogiques détaillés pas à pas avec des suggestions de réponses aux activités proposées</p>	<p>Mise en route</p> <p>Chacun doit poser la question suivante à une personne de la classe. <i>Quel est votre / ton film préféré ?</i> Réponse : <i>Mon film préféré, c'est...</i> Réponse possible également : <i>Moi, je n'aime pas le cinéma.</i></p> <p>Distribuer la « fiche élève A2 ». Les élèves travaillent par deux.</p> <p>Activité 1</p> <p>Écouter le court métrage <u>sans le son</u> jusqu'à la fin de la séquence 2 (1'15), au moment où la jeune fille écrit « Aujourd'hui, Julien m'a *embrassé ». (Il faudrait bien sûr écrire : « m'a embrassée » avec l'accord.)</p> <p>A deux, les élèves complètent la grille.</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="625 1461 829 1486">Titre du film</td> <td data-bbox="829 1461 1377 1486">[Les crayons]</td> </tr> <tr> <td data-bbox="625 1486 829 1512">Les personnages</td> <td data-bbox="829 1486 1377 1512">[Une jeune fille, un jeune garçon]</td> </tr> <tr> <td data-bbox="625 1512 829 1537">Les lieux</td> <td data-bbox="829 1512 1377 1537">[Une rue, un escalier, une chambre]</td> </tr> <tr> <td data-bbox="625 1537 829 1583">Les actions</td> <td data-bbox="829 1537 1377 1583">[Le garçon et la fille marchent dans la rue ; le garçon embrasse la fille ; la fille rentre à la maison ; etc.]</td> </tr> </table> <p>(...)</p> <p>En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.</p> <p>Notes personnelles sur le déroulement de classe / Autres idées</p>	Titre du film	[Les crayons]	Les personnages	[Une jeune fille, un jeune garçon]	Les lieux	[Une rue, un escalier, une chambre]	Les actions	[Le garçon et la fille marchent dans la rue ; le garçon embrasse la fille ; la fille rentre à la maison ; etc.]
Titre du film	[Les crayons]								
Les personnages	[Une jeune fille, un jeune garçon]								
Les lieux	[Une rue, un escalier, une chambre]								
Les actions	[Le garçon et la fille marchent dans la rue ; le garçon embrasse la fille ; la fille rentre à la maison ; etc.]								
<p>Une proposition d'animation d'auto-évaluation pour les élèves et un espace pour les notes personnelles de l'enseignant</p>									

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.

Le titre, l'auteur, le niveau linguistique visé selon le CECR	LES CRAYONS, un film de Didier Barcelo - Niveau A2 - Fiche élève									
Présentation des objectifs et des tâches pour un apprentissage conscient	Objectifs <i>Communicatifs</i> écrire quelque chose ou quelqu'un <i>Linguistiques</i> questionnement <i>Socio-culturels</i> signification des couleurs	Tâches Identifier des informations visuelles ou écrites dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film								
Succession d'activités de compréhension et de production à exécuter souvent en tandem	En groupes de deux. Activité 1 - Visionnez le début du film et remplissez la grille suivante. <table border="1" data-bbox="602 772 1243 873"> <tr> <td>Quel est le titre du film ?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Qui sont les personnages ?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Où sont les lieux ?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Quelles sont les actions du film ?</td> <td></td> </tr> </table>		Quel est le titre du film ?		Qui sont les personnages ?		Où sont les lieux ?		Quelles sont les actions du film ?	
Quel est le titre du film ?										
Qui sont les personnages ?										
Où sont les lieux ?										
Quelles sont les actions du film ?										
Activités de production	Activité 2 - Décrivez la jeune fille en complétant les phrases suivantes. La jeune fille est _____ Elle porte _____ Elle a l'air _____ Le blanc est ici le symbole de _____ Activité 3 - Complétez les phrases suivantes : Pour nous, le blanc symbolise....., le jaune, le vert....., le bleu, le rouge.....et le noir.....									
Espace pour suggérer une démarche d'auto-évaluation. L'enseignant peut traduire « je savais déjà », « j'ai appris à », « j'aimerais savoir » dans la langue maternelle des apprenants avant la duplication du document	Activité 4 - Imaginez une fin possible pour cette histoire. Auto-évaluation Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau. <table border="1" data-bbox="602 1335 1372 1407"> <tr> <td>/Je savais déjà...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>/J'ai appris à...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>/J'aimerais savoir ...</td> <td></td> </tr> </table>		/Je savais déjà...		/J'ai appris à...		/J'aimerais savoir ...			
/Je savais déjà...										
/J'ai appris à...										
/J'aimerais savoir ...										

Quelques remarques simples pour utiliser les courts métrages en classe de français

Un court métrage 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.

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

La classe sera définie par une succession de tâches d'élèves 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.

Caractéristiques d'un film

Regarder un film de façon active, c'est être conscient de ce que l'on voit, entend ou lit et de pouvoir identifier comment se construit le sens.

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 sont des sous unités du récit. Chaque séquence peut a priori être utilisée comme base pour entrer dans le film. On choisit donc de travailler soit avec le film en entier, soit à partir d'une séquence avant de voir le film. On conserve ainsi les effets de surprise et l'intérêt des élèves.

Un film se définit par la combinaison d'une bande son et d'une bande image. La relation entre ce que l'on entend et ce que l'on voit est essentielle pour la construction et la compréhension du film. 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.

La bande son comprend tous les bruits et silences, les voix, les dialogues et la musique. Elle assure le lien entre les images.

La bande image correspond à tout ce que l'on voit. 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.

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 tâches simples

Le défi pédagogique consiste ici à définir des activités à la fois intéressantes et adaptées à l'âge et aux connaissances linguistiques très faibles des enfants. Dans le cadre scolaire, les enfants des classes primaires et du collège dépassent rarement le niveau A2 (élémentaire).

Exemples de tâches

- Visionner un film. 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.
- En s'inspirant du film, fabriquer un folioscope de quelques feuillets : par exemple, un avion qui décolle en cinq ou six pages.
- Proposer une liste d'objets. Les élèves identifient si ces objets apparaissent ou non dans le film.
- Proposer une liste d'instruments de musique. Les élèves identifient les instruments présents dans la musique du film.
- Proposer quelques phrases du dialogue. Les élèves retrouvent qui dit quoi.
- Résumer le film en quelques phrases simples proposées 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.

A un niveau linguistique un peu plus élevé

- Faire une liste d'affirmations vraies et fausses sur le film. Les élèves visionnent le film et doivent indiquer quelles affirmations sont vraies et fausses.
- A partir d'une séquence, les élèves imaginent et proposent une suite par écrit.
- Les élèves visionnent une séquence et proposent des questions sur les personnages ou l'action. On visionne ensuite le film et on voit ensemble quelles questions trouvent une réponse.
- Les élèves identifient une information dans le film et doivent la restituer en français.
- 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 train s'arrête en pleine voie et les passagers commencent à parler ensemble...)
- En s'inspirant d'une scène du film, les élèves imaginent et jouent un dialogue.
- A partir d'exemples de critiques de films, les élèves rédigent une courte critique du film.

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 à propos du cinéma

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

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 pixellisation, 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, ...)

2D : le cinéma d'animation comprend deux grandes familles, la 2Dimension et le volume ; la 2Dimension 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.

Animation en volume : elle comprend les techniques de la pixellisation, l'image de synthèse en 3D, les marionnettes animées et la pâte à modeler.

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 bruitsages, les sons d'ambiance et la musique.

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.

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

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.

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.

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 sur elle-même

2. *travelling* : déplacement de la caméra *avant*, *arrière*, *latéral* ou *panoté* (mouvement de la caméra accompagné d'un panoramique)

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

La plongée : procédé qui consiste à filmer un plan du haut vers le bas (le contraire est la contre-plongée)

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

Edit. : Agence du Court Métrage

Passerelles

Neuf films constituent le programme Courts de récré. Parmi ces films circulent des objets, des idées, des lieux, des thèmes, des techniques. Voici quelques pistes d'association, de programmation des films. Regarder un programme de courts métrages c'est aussi tisser des liens, des échos entre les films.

Rêver, imaginer : Le petit « aviateur » d'*Imago* voit son père voler comme Martin voit son frère paralysé marcher dans *Le Manie-tout*. Toutes les péripéties des robots de *Clik Clak* ne sont-elles pas dans l'imagination du petit garçon ? Comme la princesse de *Poteline*, Céline rêve d'un prince qui pourrait être le Valentin de *Marottes*. Les sept garçons de *00h17* rêvent peut-être d'une autre configuration de monde en dansant.

Attendre : attendre un train (*00h17*) ou l'explication pour son arrêt imprévu (*Bouts en train*), attendre un prince ou une princesse (*Poteline*), un miracle (*Le Manie-tout*), un baiser ou la fin du film (*Les crayons*), une reconnaissance humaine (*Marottes*)...

Enfance : *Imago*, *Marottes*, *Clik Clak*, *Fond de teint*, *Le Manie-tout*, *Les crayons* et *00h17* ont tous un rapport direct l'enfance. Les décors et le conte de *Poteline* nous évoquent aussi un univers proche de l'enfance.

Trains : sept garçons attendent le train de *00h17*, quand un wagon entier se réveille à l'arrêt de celui de *Bouts en train*. Quand les robots sont morts dans *Clik Clak*, le petit garçon joue au train électrique.

Avions : le personnage d'*Imago* aime faire voler les avions comme le Martin de *Manie-tout*.

L'école : *Imago*, *Marottes*, *Fond de teint*, *Le Manie-tout* et *Les crayons* évoquent l'école dans le parcours des personnages. Mais finalement, l'enfant de *00h17* avec son érudition n'improvise-t-il pas un cours singulier pour ses six camarades plus âgés ?

Amour : Valentin prend Céline dans ses bras dans *Marottes*, le garçon embrasse la fille des *Crayons*. *Poteline* rencontre son prince qui lui saute dans les bras, devenu jeune homme, le garçon d'*Imago* rougit et fait rougir une jeune femme.

Photos : Le petit frère prend des photos dans *Marottes*. Le personnage d'*Imago* devenu adulte voit sa vie défiler en photos comme la mère de Yogan dans *Fond de teint*.

Animation : les cinq films suivants sont entièrement animés : *Imago* (dessin sur papier et ordinateur 2D-3D), *Marottes* (ordinateur 2D, 3D), *Clik Clak* (ordinateur 3D), *Poteline* (ordinateur 2D), *Bouts en train* (ordinateur 2D).

Prise de vue réelle : *00h17* et *Fond de teint* sont entièrement tournés en prise de vue réelle.

Animation et prise de vue réelle : *Les crayons*, *Le Manie-Tout* utilisent une combinaison d'animation 3D et de prises de vue réelles.

Tableau synoptique

Titre	Thème(s)	CECR ¹	Communication	Langue	Culture	Tâches
Les Crayons	Les genres cinématographiques	A2	Demander l'avis de quelqu'un Exprimer son opinion Décrire quelque chose ou quelqu'un	Le questionnement Les adjectifs	Couleurs et sens	Identifier des informations visuelles et écrites dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film.
		B1	Exprimer son opinion, Raconter une histoire	Le passé, les adjectifs		Identifier des éléments sonores et visuels dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film Activité théâtrale : jouer une sortie de cinéma
Le Manie-tout	Le conte, la magie, le rêve, la vie quotidienne avec un handicap	B1	Raconter quelque chose à quelqu'un Exprimer son opinion	Le présent de narration, les temps du passé	Les relations familiales	Imaginer le contenu d'un film à partir de la bande son Imaginer la suite d'un scénario Analyser le contenu d'un film Résumer le scénario d'un film Rédiger la critique d'un film
Poteline	Le conte Les relations homme/femme	A2	Se présenter Donner des instructions à quelqu'un	Les pronoms, les adjectifs, l'infinitif, le lexique du jeu, de la famille	Le conte occidental Les jeux traditionnels	Dessiner une princesse Identifier des informations dans un film Remettre en ordre les paroles d'une chanson Créer les paroles d'une chanson Jouer à un jeu de société Créer un jeu de cartes
		B1	Exprimer son opinion Comparer	Les expressions comparatives	Les niveaux de langue	Identifier les caractéristiques essentielles d'un film Inventer la fin d'une histoire Faire une recherche sur Internet Présenter un auteur de contes
Fond de teint	L'école L'identité L'appartenance à une collectivité l'amitié la solitude la différence la tolérance	A2	Comparer deux personnes Téléphoner à une personne proche	La négation Les chiffres	La diversité culturelle Le système métrique	Repérer des informations visuelles dans un film Inventer une conversation téléphonique Jouer un dialogue
		B2	S'informer auprès de quelqu'un sur ce qui ne va pas Emettre des hypothèses Exprimer la tristesse par l'intonation	L'interrogation, les adjectifs	La diversité culturelle en France	Identifier des informations visuelles, sonores et écrites dans un film Rédiger une critique cinématographique Participer à un site collaboratif sur Internet

¹ Le *Cadre européen commun de référence* (CECR) propose six niveaux pour les langues : A1 (niveau de découverte), A2 (niveau de survie/intermédiaire), B1 (niveau seuil), B2 (niveau avancé), C1 (niveau autonome), C2 (niveau de maîtrise). Pour un détail des compétences de chaque niveau, voir les descripteurs dans : Conseil de la coopération culturelle, Comité des langues vivantes, 2000, *Cadre européen commun de référence pour les langues*, Conseil de l'Europe, Didier. En ligne, http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_FR.pdf

Titre	Thème(s)	CECR	Communication	Langue	Culture	Tâches
Marottes	Les relations familiales L'enfance L'amitié L'amour	A2	Décrire, raconter, Emettre des hypothèses Exprimer ses sentiments par l'intonation	Lexique de la météo, des moments de la journée et des sentiments		Identifier des informations visuelles et sonores dans un film Reconstituer la chronologie d'un film Reformuler les dialogues d'un film Créer des marionnettes
		B1	Raconter une anecdote	La forme interrogative Le verbe <i>devoir</i>	Les règles de savoir vivre à table en France	Formuler des hypothèses sur le contenu d'un film d'après le canal sonore Formuler des questions sur une séquence d'un film et y répondre
Imago	L'imaginaire L'aviation La famille La vie Relations père fils	A2	Situer dans le temps Justifier des choix	Les articulateurs temporels	Les relations familiales	Identifier des éléments visuels dans un film Résumer la vie d'un protagoniste d'un film Créer un folioscope
		B1	Situer dans le temps Exprimer un choix Exprimer des hypothèses Décrire quelqu'un	L'antériorité L'interrogation	Les événements d'une vie	Créer un dialogue à partir d'une scène d'un film Identifier des éléments visuels et sonores dans un film Imaginer une histoire à partir d'un extrait musical Poser et répondre à des questions sur les personnages d'un film Créer un poème
Clikclak	Le langage L'apprentissage Le jeu	A2	Décrire quelqu'un Comparer	Correspondance graphème / phonème	Les onomatopées Les proverbes	Repérer des informations visuelles et sonores dans un film Imaginer, raconter et dessiner une histoire Épeler un mot Définir un mot
		B1	Raconter un événement	Le passé composé	Les onomatopées Les proverbes	Repérer des informations visuelles et écrites dans un film Créer un texte narratif à partir du film Jeu du pendu
Bouts en train	Les voyages La SNCF Les relations entre personnes	B1	Situer dans l'espace Décrire une situation Annoncer quelque chose à quelqu'un Demander un renseignement, une explication	Prépositions de lieux	Les transports Les relations entre personnes	Repérer des informations visuelles et sonores Inventer un dialogue à partir de l'histoire d'un film Jouer un dialogue
00H17	Les jeunes Les relations sociales La banlieue L'astronomie	A2	Donner et comprendre l'heure Présenter une succession d'actions	Le futur proche Les chiffres	Les jeunes en France	Repérer des informations visuelles et sonores dans un film Imaginer la suite d'une histoire
		B2	Exprimer son mécontentement, son opposition	Ponctuation, Le français courant et familier	Les registres de langue La banlieue	Ajouter la ponctuation à un dialogue Reformuler des propos de quelqu'un en changeant de registre de langue Jouer un dialogue Présenter à la classe des informations trouvées sur Internet

CADRE EUROPEEN COMMUN DE REFERENCE

	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.

LES CRAYONS

de Didier Barcelo

LES CRAYONS de Didier Barcelo - 3 minutes

Prix Tapages au festival de Villeurbanne en 2004

Synopsis

Une jolie petite fille écrit à un petit garçon dont elle est amoureuse. Elle utilise des crayons à dessin. Les objets peuvent-ils ressentir des émotions ? Il semblerait que oui...

Transcription des dialogues

Différents personnages parlent à la sortie d'un cinéma.

Ne regarde pas !

Oh non !

C'est horrible !

C'était horrible !

Moi, je sais pas, j'ai bien aimé !

Trop pourri, le trucage !

Moi, ça m'a fait marrer.

C'était pas des vrais copeaux.

Je crois que c'était du ketchup.

Il faut pas venir, si t'as peur !

Sérieux !

C'est de la merde !

C'est pas de la merde, mais...

De toute façon, ça existe pas, les taille-crayons.

T'as pas eu peur, toi ?

Moi, j'ai préféré le premier.

On va boire un verre ?

C'est pas ton frère, devant, là-bas ?

Moi, j'apprécie ce genre de cinéma.

Ils vont faire le 2, le 3...

(d'après le sous-titrage TÉLÉTOTA)

Le réalisateur

Il s'agit du premier film de Didier Barcelo.

Analyse : des crayons sensibles au cinéma

La première *séquence** du film s'ouvre sur le cheminement de deux adolescents que nous donne à voir la caméra en utilisant des *travellings** pour suivre leur balade entrecoupée de *plans rapprochés** (sur les mains, les visages, la joue recevant le bisou, le sac à main tombé). Cette alternance de *travellings** et de *plans** rapprochés confère au début du film un double caractère : celui de la continuité opérée par le *travelling** qui est un mouvement fluide, offrant une certaine quiétude et celui de l'excitation opérée par les plans rapprochés qui mettent en valeur chacune des actions des deux adolescents.

Dans la maison, la caméra laisse venir à elle l'adolescente : la *plongée** de l'escalier puis le plan fixe dans la chambre suivi par celui avec la valise en premier plan qui n'attend qu'à être ouverte. L'adolescente peut se consacrer à son journal intime. Mais ce qui pourrait être un moment de calme, d'évasion, de sérénité ne l'est pas car le réalisateur use d'un *découpage** dynamique avec beaucoup de changements d'angles de prise de vue. Ce découpage propre aux films d'angoisse est annonciateur d'un danger qui peut venir de toute part, y compris d'un geste anodin.

Motif : l'identification aux personnages

Dans *Les crayons*, nous sommes spectateurs du film en même temps que les personnages principaux, eux-mêmes spectateurs dans une salle de cinéma. L'enjeu de ce film est donc l'identification aux personnages. Nous pouvons effectivement nous mettre à la place d'un des jeunes personnages principaux en repensant à l'une de nos amourettes d'enfance. Mais les principes de mise en scène « appuyés », le jeu relativement grossier des adolescents et la musique féerique qui enveloppe l'action nous font penser que nous sommes plus dans une séquence rêvée, fantasmée, que dans la « réalité ». De plus, tout à coup, quand l'adolescente mordille son crayon, *la bande son** nous fait sortir de cette histoire pour nous dire que la véritable histoire est ailleurs. Nous ne sommes plus dans le déroulement d'une amourette entre deux adolescents, mais dans le spectacle de cette amourette vu par des personnages.

L'ironie de ce court métrage est de nous faire découvrir ces nouveaux personnages avec lesquels nous avons vécu la même expérience de cinéma : des crayons ; une manière de se jouer du processus d'identification et des effets du cinéma.

Voir et revoir

Le décalage

Dans sa mise en scène, le réalisateur tente de nous faire croire à un début d'histoire tout en donnant suffisamment d'éléments perturbateurs qui nous laissent penser que cette histoire n'est peut-être pas réaliste, qu'il existe un certain décalage. Quels sont ces éléments qui laissent à penser que l'histoire à laquelle on veut nous faire croire n'est pas réaliste ?

La musique

Trois musiques très différentes sont utilisées dans ce court métrage sur trois temps différents. Décrivez-les et comparez-les ! Dans quelle mesure viennent-elles ou non apporter du sens au film ?

LES CRAYONS de Didier Barcelo - Niveau A2 - Fiche professeur

Niveau : élémentaire Public : 7-12 ans	Thèmes Le cinéma, les genres cinématographiques
Objectifs Communicatifs Demander l'avis de quelqu'un Exprimer son opinion Décrire quelque chose ou quelqu'un <i>Linguistiques</i> Le questionnement, les adjectifs <i>Socioculturels</i> La signification des couleurs	Tâches Identifier des informations visuelles et écrites dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film
Vocabulaire Trop pourri : trop nul Ça m'a fait marrer : ça m'a fait rire Les copeaux : parties de bois	Matériel La fiche élève A2

Découpage en séquences

- (00' à 00'35) Musique de film romantique. Un jeune garçon raccompagne une jeune fille et l'embrasse devant chez elle.
- (00'35 à 1'15) Dans sa chambre, la jeune fille écrit au crayon dans son carnet intime : « Aujourd'hui, Julien m'a embrassé ». (Il faudrait bien sûr écrire « embrassée »).
- (1'15 à 1'45) Musique de film d'épouvante. La jeune fille mordille son crayon à papier puis le taille avec un taille-crayon. Bande son : on entend des hurlements.
- (1'45 à 2'30) La scène est en fait un film vu par des crayons au cinéma. Ils regardent un film d'horreur : *Massacre au taille-crayon*. C'est la fin. Les crayons-spectateurs sortent et échangent leurs points de vue sur le film dont l'affiche apparaît en arrière-plan.
- (2'30 à la fin) Générique de fin sur une musique hard rock.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après le lancement thématique, les élèves repèrent des informations visuelles ou écrites dans la première partie du film présentée sans le son. Ils imaginent ensuite la fin de l'histoire. Après la mise en commun des fins inventées, la classe regarde le film avec le son.

Les activités proposées sont organisées de façon à travailler sans dévoiler la chute du film afin de garder au court métrage tout son intérêt.

Mise en route

Chacun pose la question suivante à une personne de la classe : *quel est votre / ton film préféré ?*

Réponse : *mon film préféré, c'est...*

Réponse possible : *moi, je n'aime pas le cinéma.*

Parcours

Distribuer la « fiche élève A2 ». Les élèves travaillent par deux.

Activité 1

Diffuser le court métrage sans le son jusqu'au moment où la jeune fille écrit « Aujourd'hui, Julien m'a embrassé ». (Il faudrait bien sûr écrire : « m'a embrassée » avec l'accord) (1'15).

A deux, les élèves complètent la grille.

Titre du film	[Les crayons]
Les personnages	[Une jeune fille, un jeune garçon]
Les lieux	[Une rue, un escalier, une chambre]
Les actions	[Le garçon et la fille marchent dans la rue ; le garçon embrasse la fille ; la fille rentre à la maison ; etc.]

Activité 2

Repasser le début du film sans le son et effectuer un arrêt sur image sur le plan de la fillette et du garçon en contre-plongée (00'30).

Les élèves complètent les phrases :

La jeune fille est..... [blonde, a des cheveux longs ...].

Elle porte [une robe blanche, un t-shirt blanc / une chemisette blanche, des chaussures et des chaussettes blanches / des chaussures de tennis].

Elle a l'air..... [gentille, douce, timide, heureuse...]

Le blanc est ici le symbole de ... [la gentillesse, l'innocence, la pureté... Nota : dans l'iconographie chrétienne, l'innocence et les anges sont souvent représentés par des enfants vêtus de blanc].

Activité 3

Les élèves retrouvent les couleurs d'après les définitions.

Correction : [1= jaune ; 2= blanc ; 3= vert ; 4= noir ; 5= rouge].

Ils indiquent quelle signification ils attribuent aux couleurs blanche, jaune, verte, bleue, rouge et noire.

Mise en commun des résultats pour les trois premières activités.

Expliquer que les significations des couleurs sont différentes d'une culture à l'autre.

Activité 4

Repasser le film toujours sans le son jusqu'à la fin de la séquence 3 (1'45, on voit la jeune fille tailler un crayon).

Les élèves imaginent deux fins possibles de l'histoire.

Mise en commun. Plusieurs élèves présentent une fin possible.

Activité 5

Montrer la totalité du film avec le son.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

LES CRAYONS de Didier Barcelo - Niveau A2 - Fiche élève

Objectifs <i>Communicatifs</i> Décrire quelque chose ou quelqu'un <i>Linguistiques</i> Le questionnement <i>Socioculturels</i> La signification des couleurs	Tâches Identifier des informations visuelles ou écrites dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film
---	---

En groupes de deux.

Activité 1 - Visionnez le début du film et remplissez la grille suivante.

Quel est le titre du film ?	
Qui sont les personnages ?	
Quels sont les lieux ?	
Quelles sont les actions du film ?	

Activité 2 - Décrivez la jeune fille en complétant les phrases suivantes.

La jeune fille est _____

Elle porte _____

Elle a l'air _____

Le blanc est ici le symbole de _____

Activité 3 - À l'aide des définitions, trouvez les couleurs.

Couleurs et cultures

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

5. _____

1 Couleur du soleil.
 C'est aussi la couleur de la naissance au Japon
 3 Couleur de l'herbe.
 C'est aussi la couleur de la force en Egypte

2 Couleur de la neige.
 C'est aussi la couleur de la pureté en France
 4 Couleur de la nuit.
 C'est aussi la couleur de la mort en France
 5 Couleur de la tomate.
 C'est aussi la couleur du bonheur au Japon

Complétez les phrases suivantes :

Pour nous, le blanc symbolise _____,

le jaune _____, le vert _____,

le bleu _____, le rouge _____,

et le noir _____.

Activité 4 - Imaginez deux fins possibles pour cette histoire.

Fin 1 :

Fin 2 :

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/ Je savais déjà...	
/ J'ai appris à...	
/ J'aimerais savoir ...	

LES CRAYONS de Didier Barcelo - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : intermédiaire Public : à partir de 7 ans suivant les niveaux linguistiques	Thèmes Le cinéma, les genres cinématographiques
Objectifs <i>Communicatifs</i> Exprimer son opinion Raconter une histoire <i>Linguistiques</i> Les adjectifs, le passé	Tâches <i>Identifier des éléments sonores et visuels dans un film</i> Inventer une histoire à partir d'un extrait de film Activité théâtrale : jouer une sortie de cinéma
Vocabulaire Trop pourri : trop nul Ça m'a fait marrer : ça m'a fait rire Des copeaux : des parties de bois	Matériel La fiche élève B1 Des dictionnaire(s)

Découpage en séquences

- (00' à 00'35) Musique de film romantique. Un jeune garçon raccompagne une jeune fille et l'embrasse devant chez elle.
- (00'35 à 1'15) Dans sa chambre, la jeune fille écrit au crayon dans son carnet intime : « Aujourd'hui, Julien m'a embrassé » (Bien sûr, il faudrait écrire « embrassée »).
- (1'15 à 1'45) Musique de film d'épouvante. La jeune fille mordille son crayon à papier puis le taille avec un taille-crayon. Bande son : on entend des hurlements.
- (1'45 à 2'30) La scène est en fait un film vu par des crayons au cinéma. Ils regardent un film d'horreur : *Massacre au taille-crayon*. C'est la fin. Les crayons-spectateurs sortent et échangent leurs points de vue sur le film dont l'affiche apparaît en arrière-plan.
- (2'30 à la fin) Générique de fin sur une musique hard rock.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Deux parcours sont proposés au choix pour ce niveau.

Le **parcours 1** : à partir d'extraits de la bande son, les élèves imaginent l'intrigue du film puis ils visionnent le document. Le parcours se termine sur un travail de caractérisation des genres cinématographiques. Les élèves seront sensibilisés au rôle de la bande son dans un film.

Le **parcours 2** est centré sur l'expression de l'opinion. Les élèves partent d'expressions utilisées dans le dialogue du film pour exprimer eux-mêmes leur point de vue sur le film. Ils identifient des éléments filmiques pour mettre en valeur des aspects de l'humour du film. Ils rédigent enfin une histoire à partir de l'extrait.

Une activité théâtrale est proposée à la fin des parcours.

Parcours 1

Activité 1

Passer les séquences 3 et 4 du film en cachant l'image aux élèves (couvrir l'écran du téléviseur, mettre un cache devant le projecteur). On perçoit donc uniquement la bande son : hurlements, commentaires de spectateurs, musique...

À deux, faites la liste de ce que vous avez entendu [des cris, des personnes qui parlent, etc.].

Mise en commun.

Question au groupe : *d'après vous, quel est le type de film ? Que voit-on ?* [c'est un film d'horreur, un film d'épouvante, on voit quelque chose d'horrible, une personne est tuée, des personnes sortent d'un cinéma, etc.]

Activité 2

Passer les séquences 1 et 2 du film en cachant l'image aux élèves. On entend de la musique romantique.

D'après vous, quel est le type de film ? Que voit-on ? [C'est un film romantique, un film d'amour, on voit deux personnes qui s'embrassent, etc.]

Activité 3

Montrer le court métrage en entier avec le son.

Individuellement, écrivez votre opinion sur le film.

Lecture à haute voix des opinions exprimées par les élèves.

Activité 4

Quels éléments du film d'horreur retrouve-t-on dans le film de Didier Barcelo ? [La musique, le suspense, la manière de filmer, les plans, les cris, etc.]

Activité 5

À deux, citez trois éléments que l'on retrouve dans les genres de films suivants :

Western : [exemple de réponse : cow-boys, indiens, saloon...]

Policier :

Science-fiction :

Film d'épouvante :

Drame :

Comédie :

Film historique :

Mise en commun.

Parcours 2

Distribuer la « **fiche élève B1** » aux élèves. Les élèves travaillent à deux. On fera une mise en commun des résultats après chaque activité.

Activité 1

Cette activité est faite avant le visionnage du court métrage.

Les élèves expriment d'une autre manière des expressions proposées en français.

- C'était horrible : [c'était affreux, terrible, très mauvais, très dur, etc.]
- J'ai bien aimé ! : [ça m'a plu, j'ai apprécié, c'était bien, etc.]
- Trop pourri le trucage ! : [le trucage était mauvais, était nul, etc.]
- Moi, ça m'a fait marrer ! : [j'ai beaucoup ri, j'ai trouvé ça drôle, ça m'a fait rire, etc.]
- J'ai préféré le premier ! : [Le premier était meilleur, j'ai mieux aimé le premier, etc.]
- J'apprécie ce genre de cinéma ! : [j'aime ce genre de cinéma, je suis fan de, je m'intéresse à, etc.]

Activité 2

Visionner le court métrage.

Les élèves rédigent en une ou deux phrases leur opinion sur le court métrage.

Activité 3

Les élèves choisissent cinq adjectifs pour caractériser le court métrage.

Ils indiquent ensuite des adjectifs qui expriment le contraire des adjectifs choisis.

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

Par exemple :

Drôle >> ennuyeux, monotone, banal, etc.

Inquiétant >> apaisant, drôle, tranquille, etc.

Activité 4

Les élèves visionnent le court métrage une deuxième fois et répondent à la question : *qu'est-ce qui n'apparaît pas dans le film dans la liste proposée ?*

[Tous les éléments du tableau apparaissent à l'écran sauf « une caméra ».]

Activité 5

Faire un arrêt sur image au moment où l'on voit très nettement l'affiche du film : *Massacre au taille-crayon* (séquence 4).

Les élèves doivent retrouver les noms de deux acteurs du film. [Raymond Blanc, Rabi Jacob, Sean Pen, Burt Reynold]

Derrière chaque nom se cache un nom de stylo : Raymond Blanc -> Mont Blanc ; Rabi Jacob -> Bic (également allusion au titre d'un film français célèbre : Les aventures de Rabbi Jacob) ; Sean Pen -> Pen = stylo en français ; Burt Reynold -> Reynolds.

Mont Blanc, Bic et Reynolds sont des marques de stylos.

Activité 6

À deux, les élèves inventent une histoire à partir de la première séquence du film.

Le texte peut être lu à haute voix ou corrigé par le professeur.

Pour aller plus loin

Par groupes de trois élèves.

En s'inspirant de la dernière séquence du film (séquence 4) les élèves préparent une scène de sortie d'une séance de cinéma : les personnages quittent la salle et échangent leurs points de vue sur le film.

Chaque groupe joue la scène.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

LES CRAYONS de Didier Barcelo - Niveau B1 - Fiche élève - Parcours 2

Objectifs <i>Communicatifs</i> Exprimer une opinion Raconter une histoire Linguistiques Les adjectifs, le passé	Tâches Identifier des informations écrites et visuelles dans un film Inventer une histoire à partir d'un extrait de film
--	---

À deux.

Activité 1 - Comment dire autrement les expressions proposées en français ?

- *C'était horrible* : _____
- *J'ai bien aimé !* : _____
- *Trop pourri le trucage !* : _____
- *Moi, ça m'a fait marrer !* : _____
- *J'ai préféré le premier !* : _____
- *J'apprécie ce genre de cinéma !* : _____

Activité 2 - Donnez votre opinion sur le court métrage.

Activité 3 - Cochez dans la liste suivante cinq adjectifs qui correspondent au court-métrage.

<input type="radio"/> drôle	<input type="radio"/> étrange	<input type="radio"/> bizarre	<input type="radio"/> surprenant	<input type="radio"/> divertissant
<input type="radio"/> inquiétant	<input type="radio"/> effrayant	<input type="radio"/> violent	<input type="radio"/> curieux	<input type="radio"/> angoissant
<input type="radio"/> ennuyeux	<input type="radio"/> intéressant	<input type="radio"/> plaisant	<input type="radio"/> amusant	<input type="radio"/> terrible

Donnez le contraire de chaque adjectif choisi :

1. _____ 2. _____ 3. _____

4. _____ 5. _____

Activité 4 - Qu'est-ce qui n'apparaît pas dans le film ?

Un cinéma	Une chambre	Une entrée	Un taille-crayon
Un écran	Une affiche	Une caméra	Un couloir
Un vélo	Un crayon	Une rue	Un carnet

Réponse : _____

Activité 5 - Regardez attentivement l’affiche du film *Massacre au taille-crayon* et citez deux acteurs.

1. _____ 2. _____

En quoi le nom de ces acteurs est-il amusant ?

Activité 6 - Créez une histoire

*Imaginez la journée des deux enfants du film *Les Crayons*, avant leur arrivée devant la maison. Votre récit doit être rédigé au passé et contenir les éléments suivants :*

1. *L’indication d’un ou plusieurs lieux*
2. *La présentation des personnages*
3. *Un dialogue*

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J’ai appris à...	
/J’aimerais savoir...	

LE MANIE-TOUT
de
Georges Le Piouffle

LE MANIE-TOUT de Georges Le Piouffle - 16 minutes

Meilleur film aux Journées Rencontres Ciné-Jeunes du Tarn à Albi en 2006

Jasmin d'Or aux Toutes premières fois de Grasse en 2006

Synopsis

Martin, 10 ans, doit se rendre à l'école par une ruelle qu'il ne connaît pas. Derrière une vitrine poussiéreuse, il rencontre le mystérieux Manie-tout, capable de donner vie à son cartable. Et si entre les mains du vieil homme tout pouvait réellement "marcher" ?

Transcription des dialogues

Martin : Vas-y, lance... Mais lance !
Ouais ! Vas-y, lance !
Vas-y, lance !
La mère : L'avion de 8 h 30 vient d'atterrir.
Nous informons Martin qu'il ferait bien de se dépêcher.
...
L'instituteur : (off) "Les chevaux affolés", virgule... "Les chevaux affolés..."
...
Martin : C'est mon cartable.
Le Manie-tout : Comment tu t'appelles ?
Martin : Martin.
Le Manie-tout : Et ton cartable, il s'appelle comment ?
Martin : Mais il a pas de nom, c'est un cartable.
Le Manie-tout : Chaque chose a un nom.
Il suffit de le trouver... Orcus ! Viens.
Allez, hop !
Martin : Au revoir.
Martin : Allez, Orcus. Allez, viens ! Tu viens ?
...
La mère : T'as encore traîné. Ton frère t'attend, dépêche-toi. Donne-moi ton cartable.
Martin : Et puis d'abord, c'est Orcus.
Basile : Ouais, je suis là. Viens !... Ouais, super !
Le père : Oh là là, j'ai attrapé un gros poisson.
Mon gros poisson ! ... Martin, tu sors, s'il te plaît.
Martin : Déjà ?
Le père : Eh oui, déjà.
Martin : C'est qui, qui est devant ?
Basile : C'est moi.
Martin : Oh, t'es là ?!
Basile : Ouais, je te grille !
Martin : C'est toujours toi qui gagnes.
La mère : Allez, ça suffit, les extraterrestres.
Le père : Allez, viens. Décollage immédiat pour Uranus. Le compte à rebours a commencé. 4, 3, 2, 1...

Martin : Orcus ! Allez, viens, Orcus ! Orcus !
Je t'assure, je l'ai vu marcher.
Basile : T'es sûr qu'il s'appelle Arcus ?
Martin : Non, c'est Orcus. Allez, viens, Orcus.
...
Le Manie-tout : Et Orcus, alors ? Qu'est-ce que tu en as fait ?
Martin : Ben, il se repose.
Le Manie-tout : Il se repose...
Martin : Et vous pourrez le faire marcher après ?
Le Manie-tout : Allez, Avra. Et voilà.
Oh, un œuf ! Il est gentil, l'oiseau ! Un œuf tout petit... Et invisible ! ... Mais c'est un vrai !
Martin : Et vous pouvez tout faire bouger ?
Le Manie-tout : Tout ce qui a un nom. Tout ce qui a un nom...
...
Martin : C'est par ici. Allez, dépêche-toi ! Viens !
Regarde ! C'est lui, le Manie-tout...
Maman, elle dit que tous ses muscles, ils sont dans sa tête.
Basile : Regarde...
Martin : Ouais, c'est des vraies dents.
Basile : Et là, t'as vu les grandes oreilles ?
Le Manie-tout : Je ne peux pas le faire marcher.
Martin : Mais si. Il a un nom, il s'appelle Basile.
Basile : Ben, qu'est-ce qu'il fait ?
Martin : C'est quoi, ça ?
Le Manie-tout : Retenez-le avec les mains.
Attention, je coupe. Et voilà !
Martin : Ça va ?
Basile : Ouais, mais c'est bizarre...

(D'après le sous-titrage TÉLÉTOTA)

Le réalisateur

C'est le premier film que Georges Le Piouffle réalise seul. En 1990, il co-réalise *Nature morte* avec Alain Taieb ; ce film utilisait déjà le mélange d'images de synthèse et de prises de vue réelles. Georges Le Piouffle est, par ailleurs, réalisateur de publicité et formateur (notamment pour l'école d'animation La Poudrière à Valence).

Analyse : un rêve brisé

Le personnage de Martin évolue entre le réel et l'imaginaire. Du jeu vidéo dans lequel il apparaît à la baignoire où, la tête sous l'eau, il voit un poisson-jouet prendre vie, la frontière est mince d'un monde à l'autre.

La première *séquence** révèle déjà son désir de forcer les lois naturelles ou les obstacles. Dès les premiers *plans**, l'avion en papier qu'il suit des yeux tournoie indéfiniment dans les airs (*l'animation** à l'ordinateur permet de maintenir cette illusion) avant qu'une voix (celle de la mère transformée en annonce d'aéroport) ne lui rappelle la réalité de l'heure et de sa destination : l'école.

L'imagination de Martin l'entraîne dans une ruelle où il découvre un atelier mystérieux dont l'enseigne « Au Manie-tout » fait écho au titre du film. Nous entrons dans l'espace du conte. Ici tout ce qui a un nom peut bouger, marcher, voler : cartable, créature de bois et de ferraille, objets. Le maître des lieux est un magicien du mouvement : le manie-tout (clin d'œil ici au cinéma d'animation qui met en mouvement objets, dessins et matières diverses. Il renvoie aussi au « Manitou », grand esprit chez certaines peuplades indiennes).

Avec de fines feuilles dorées, il parvient même à faire marcher Basile, le frère handicapé de Martin. Tout le tact du réalisateur consiste à faire revenir Martin au réel : derrière la vitre de l'atelier, il découvre plus tard un espace désaffecté et vide. Du poing, il frappe la vitre qui se fêle, tout comme son rêve.

Le Manie-tout est une fable sur le cinéma où tout est manipulable, le spectateur y compris.

Motif : bande son*

Un film s'écoute et le *mixage** sonore est une étape primordiale : du son pris au tournage par l'ingénieur du son à celui du bruiteur, de la musique instrumentale aux sons synthétiques, c'est toute une palette sonore qui donne au film sa « couleur » (certains ingénieurs du son parlent de « photographie du son » pour évoquer leur travail). Dès les premières images, le parti pris est de glisser dans le son quelques éléments d'étrangeté (souffle, craquements, bruits de « créatures »). Peu à peu cet univers se construit et prend son sens à la découverte de l'atelier du Manie-Tout. La musique s'associe alors à des sons qui donnent au lieu une dimension exotique comme au fin fond d'une forêt tropicale. La musique devient plus mélodieuse quand Basile et Martin marchent puis courent ensemble, mais l'étrangeté revient au moment où le rêve se brise : un orage éclate au loin.

Voir et revoir

Handicap

Comment est présenté le handicap de Basile, le frère de Martin ? À quel moment du film découvrez-vous sa paralysie ? Observer et commenter la mise en scène.

Une journée à l'école

Si nous suivons le *découpage** du film, Martin part le matin à l'école et le soir, il rejoint son frère pour le bain, pour le jeu-vidéo et pour raconter l'histoire du cartable qui marche. Observer la construction chronologique du film. Le rêve de Martin bouleverse cette chronologie et donne au film une dimension temporelle singulière symbolisée par la pendule à l'école dont les aiguilles s'affolent pour passer du matin au soir en quelques secondes.

LE MANIE-TOUT de Georges Le Piouffle - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : intermédiaire Public : à partir de 10 ans	Thèmes Le conte, la magie, le rêve, la vie quotidienne avec un handicap
Objectifs <i>Communicatifs</i> Raconter quelque chose à quelqu'un Exprimer son opinion <i>Linguistiques</i> Utiliser le présent de narration, les temps du passé <i>Socioculturels</i> Les relations familiales	Tâches Imaginer le contenu d'un film à partir de la bande son d'un film Imaginer la suite d'un scénario Analyser le contenu d'un film Résumer le scénario d'un film Rédiger la critique d'un film
Vocabulaire Un manitou : grand esprit pour certains peuples	Matériel Des feuilles de papier A4 et A3 ou plus grandes, des crayons de couleur, de la gouache, des feutres...

Découpage en séquences

- (00 à 0'51) Générique. Martin est dans la rue ; il regarde voler un avion en papier qu'un garçon a lancé depuis son balcon. La maman rejoint le garçon et rappelle à Martin qu'il est l'heure d'aller à l'école. Titre du film.
- (0'52 à 1'29) Martin va à l'école et s'arrête devant une boutique. Il regarde à l'intérieur. Il découvre des objets bizarres et poussiéreux ; un homme étrange lui fait signe. Martin a peur et s'enfuit.
- (1'30 à 2'22) Martin arrive à l'école en retard. Une femme l'accueille et le réprimande. Plan sur une horloge dont les aiguilles tournent très vite jusqu'à 16h30. Sonnerie puis cris de joie des élèves. C'est la fin de la journée d'école.
- (2'23 à 4'28) Martin retourne à la boutique et s'arrête devant. Il s'enfuit à nouveau dès qu'il aperçoit l'homme à l'intérieur. En bas de chez lui, il s'aperçoit qu'il a oublié son cartable devant la boutique. Il y retourne et cette fois-ci entre. Le maître des lieux, « Manie-tout », apprend à Martin qu'il a le pouvoir de faire marcher tout ce qui porte un nom. Il fait « marcher » son cartable jusqu'à Martin. Martin quitte la boutique et essaie de faire « marcher » son cartable sans succès.
- (4'29 à 6'58) Martin rentre à la maison. Il prend un bain avec son frère. Puis, les deux enfants jouent à la console vidéo dans le salon pendant que leurs parents les regardent. Les enfants vont se coucher. Dans la chambre, Martin raconte à son frère ce qui est arrivé dans la boutique.
- (6'59 à 13'15) Martin amène son frère Basile chez le Manie-Tout ; on découvre alors que Basile est handicapé et qu'il est dans un fauteuil roulant. Le Manie-tout lui dit que c'est impossible de faire marcher son frère. Martin insiste en rappelant que le Manie-Tout peut faire marcher tout ce qui porte un nom. Alors, le Manie-tout fouille dans sa réserve et revient avec une feuille dorée. Il la coupe en deux et place chaque morceau sur une jambe de Basile. Celui-ci se lève de son fauteuil et commence à marcher.
- (13'16 à 13'39) Les deux frères courent et se promènent en riant dans les champs.
- (13'40 à la fin) Martin retourne chez le Manie-tout, un avion de papier à la main. Il s'arrête devant la vitrine et observe l'intérieur. La boutique est vide. Il frappe contre la vitre qui se fêle.

Proposition de déroulement

Deux parcours sont proposés pour aborder ce film.

Le **premier parcours** est centré sur l'observation et l'imagination. Les élèves découvrent le film en imaginant une scène, à partir de la bande-son de la première séquence. Ils nomment aussi les objets qui pourraient se trouver dans la boutique du « Manie-tout ». Enfin, ils inventent une suite à la séquence visionnée. Le parcours se termine par le visionnage du court métrage en entier.

Le **parcours 2** est centré sur l'observation et l'analyse du film. Les élèves sont invités à repérer des éléments de la réalisation avant de rédiger une critique de film en s'inspirant de critiques réelles trouvées sur Internet.

Parcours 1

Distribuer la « Fiche élève - B1 - parcours 1 ».

Activité 1

En cachant l'image, passer la séquence 1, du générique jusqu'à la voix de Martin : « Vas-y, lance ! ». Arrêt.

A deux, les élèves imaginent ce qui se passe et dans quel endroit se situe la scène, puis mise en commun des résultats.

Pourquoi le réalisateur a-t-il choisi cette voix féminine ?

[Il y a un lien entre le moment où le petit garçon saisit l'avion et celui où la maman parle avec une voix d'hôtesse de l'air.]

Mise en commun.

Visionner la séquence jusqu'au titre du film : *Le Manie-tout*

Expliquer aux apprenants le jeu de mots Manie-tout / manitou.

Mise en commun.

Activité 2

Visionner la séquence 2, jusqu'à ce que Martin frotte la vitre pour voir l'intérieur de la boutique.

Arrêt sur image.

a) Consigne : *A deux, imaginez les objets et/ou les personnes que voit Martin.*

Mise en commun.

Exemple de mise en commun sous forme de jeu : une balle de papier à la main, un élève annonce : « dans la boutique, Martin voit une girafe en plastique ». Il lance la balle à un autre élève, qui doit répéter « dans la boutique, Martin voit une girafe en plastique » et ajouter un item (par exemple : « et une chaise »), et ainsi de suite. Chacun doit répéter toute la liste et ajouter un nouvel élément sans se tromper !

Activité 3

Visionner la séquence 2 jusqu'à ce que l'on voie l'intérieur de la boutique.

Parmi les adjectifs suivants, choisissez ceux que vous attribuez à l'intérieur de la boutique :

Etrange, sombre, inquiétant, bizarre, bien ordonné, moderne, sécurisant, harmonieux, poussiéreux, mystérieux.

[Etrange, sombre, inquiétant, bizarre, poussiéreux, mystérieux]

Activité 4

A deux, imaginez la suite du film en dix phrases maximum. N'oubliez pas que le titre du film est Le Manie-tout !

Mise en commun. Visionner l'ensemble du court métrage.

Parcours 2

Distribuer la « Fiche élève - B1 - Parcours 2 ».

Activité 1

Visionner la séquence 5 sans le son (du moment où Martin rentre chez lui à la discussion avec son frère dans la chambre.)

A l'oral : faites des hypothèses sur les relations entre les personnages à l'écran.

A deux, donnez votre avis sur les relations dans cette famille.

Mise en commun.

Activité 2

Visionner le court-métrage en entier.

A deux, résumez l'histoire présentée dans ce film.

Activité 3

Identifiez des éléments du conte dans ce court métrage.

[La maman parle comme une hôtesse de l'air / le « Manie-tout » fait marcher les objets / les objets qui ont un nom peuvent marcher / le cartable ne marche plus dès qu'il est sorti de chez le « Manie-Tout » / dans le bain, il y a un requin qui mange le poisson rouge / Basile, l'enfant handicapé peut momentanément marcher et courir / à la fin, le « Manie-tout » a disparu / etc.]

Mise en commun.

Activité 4

Au choix, répondez à l'une des deux questions suivantes :

a) A quel moment voit-on que Basile est handicapé dans le film ? [quand Martin se rend à la boutique du Manie-tout pour faire « réparer » son frère]

Une fois que l'on connaît le handicap de Basile, peut-on trouver des indications de ce handicap dans les séquences précédentes ? Lesquelles ?

[les jambes de l'enfant sont cachées lorsqu'on le voit au balcon ; son père le soulève pour l'emporter au lit...]

b) Comment le réalisateur présente-t-il une journée de classe en quelques secondes ?

[gros plan sur une pendule dont les aiguilles tournent très vite, bande-son avec des enfants en cour de récréation et un professeur qui fait une dictée]

Activité 5

Comment interprétez-vous la fin du film ? Pourquoi le Manie-tout a-t-il disparu ?

Mise en commun.

Activité 6

Consigne : En vous inspirant de critiques de films que vous avez lues (par exemple, sur www.allocine.fr ou sur www.laviedesfilms.com), écrivez une courte critique de Manie-tout.

Mise en commun des résultats.

Pour aller plus loin

A plusieurs, créez une affiche pour ce film. Vous l'accrocherez au mur accompagnée des critiques imprimées.

Recherchez sur Internet un site sur le pliage du papier (exemple : www.audeole.free.fr). Confectionnez différents objets proposés sur le site.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

LE MANIE-TOUT un film de Georges Le Piouffle - Niveau B1 - Fiche élève Parcours 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> Raconter quelque chose à quelqu'un <i>Linguistiques</i> Utiliser le présent de narration, les temps du passé	Tâches Imaginer le contenu d'un film à partir de la bande son ou d'une image d'un film Identifier des éléments de la réalisation Imaginer la suite d'un scénario
--	--

Activité 1 - Ecoutez la bande-son du début du film. À votre avis :

1. Où se passe l'action ?

2. Que se passe-t-il ?

3. Pourquoi le réalisateur a-t-il choisi cette voix féminine ?

Activité 2 - A deux, imaginez et nommez quatre objets et/ou les personnes que voit Martin.

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

Activité 3 - Choisissez dans la liste suivante les adjectifs que vous attribuez à l'intérieur de la boutique

Etrange, sombre, inquiétant, bizarre, bien ordonné, moderne, sécurisant, harmonieux, poussiéreux, mystérieux.

Activité 4 - A deux, imaginez la suite du film en dix phrases maximum. N'oubliez pas que le titre du film est *Le Manie-tout* !

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à...	
/J'aimerais savoir ...	

LE MANIE-TOUT un film de Georges Le Piouffle - Fiche élève - B1 - Parcours 2

Objectifs <i>Communicatifs</i> Raconter quelque chose à quelqu'un <i>Linguistiques</i> Utiliser le présent de narration, les temps du passé <i>Socioculturels</i> Les relations familiales	Tâches Analyser le contenu d'un film Résumer le scénario d'un film Rédiger la critique d'un film
---	--

Activité 1 - A deux, donnez votre avis sur les relations qui unissent la famille présentée dans la séquence.

Activité 2 - Après le visionnage du film, résumez l'histoire présentée dans ce film.

Activité 3 - Identifiez les éléments du conte dans ce court métrage.

Activité 4 - Répondez au choix aux questions suivantes :

- a) *A quel moment voit-on que Basile est handicapé dans le film ?
Quels indices de ce handicap peut-on trouver dans les séquences précédentes ?*
- b) *Comment le réalisateur présente-t-il une journée de classe en quelques secondes ?*

Activité 5 - Comment interprétez-vous la fin du film ? Pourquoi le Manie-tout a-t-il disparu ?

Activité 6 - En vous inspirant de critiques de films que vous avez lues (par exemple, sur www.allocine.fr), écrivez une courte critique de Manie-tout.

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/ Je savais déjà...	
/ J'ai appris à...	
/ J'aimerais savoir ...	

POTELINE
de
Chloé Miller

POTELINE de Chloé Miller - 4 minutes

Synopsis

Lassée d'attendre, une princesse prend sa situation en main.

Transcription des dialogues

Poteline :

Eh ! Vous avez des nouvelles des princes ? Heheooooo!

Poteline :

Eh toi ! Tu saurais pas, par hasard, le jour exact où y doivent passer les princes, parce que de ma tour je vois rien et bon, on attend, on attend....

Princesse 01 :

Mais mais mais, comment t'as fait pour descendre ?

Poteline :

Ben, avec mes tresses ! On dirait pas hein, en fait c'est très costaud ces trucs là !

Poteline :

...ça chatouille !... Mais donc euh, qu'est ce que je disais... Hé attend !

Poteline :

Eh tu saurais pas quand c'est le jour des princes ? Quand c'est le jour des princes ?

Jour des princes ? Des princes ? Princes ? Princes ?

Princesse 02 :

Si on faisait la fête !

Princesses (toutes) :

Ouaiiiiiii !

Princes :

Des sorcières ! C'est des sorcières !

Poteline :

Mais qu'est-ce qu'y foutent ces princes, c'est pas possible, cinq lunes qu'on les attend ! Y doit y avoir un truc qui cloche, un problème.... Une panne !

Poteline :

Salut !

Prince :

Shhhuttt ! Ça va pas non ! On va s'faire repérer !

Poteline :

Ben, par qui ?

Prince :

Par les sorcières !

Poteline :

Des sorcières ? Où des sorcières ?

Prince :

Mais chez les princesses... nos princesses... Mais j'les laisserais pas faire ! J'les attend ! J'ai pas peur moi !

Prince :

J'vois pas k'y a de d....

Prince :

Une... une princesse...

La réalisatrice

Après quatre années d'études aux Beaux-Arts de Saint-Étienne et une formation technique en animation à l'EMCA à Angoulême, Chloé Miller a réalisé trois courts métrages dans le cadre d'une formation à l'école La Poudrière, école de réalisation de films d'animation s'adressant à des personnes ayant déjà une expérience professionnelle dans l'animation à Valence : *Au creux du cou*, *On joue ?*, *Poteline*.

Analyse : un conte à rebours

Le film s'ouvre par des mouvements de caméra complexes : un *travelling** avant rapide pour accéder à la tour de la princesse, un *travelling** latéral pour dévoiler les tours des autres princesses et un *travelling** vertical pour pénétrer à l'intérieur de la tour où se trouve la protagoniste principale. Le dessin est moderne et les couleurs colorées et vives, mais les costumes des princes et des princesses et la chanson finale nous indiquent que nous sommes au Moyen-Âge. L'héroïne s'ennuie à attendre son prince depuis cinq lunes. Se penchant à la fenêtre, elle perd une barrette et sa longue chevelure se déroule jusqu'au sol. C'est l'occasion rêvée de descendre de sa tour. Contrairement au conte des frères Grimm, dans lequel Rapunzel dénoue ses cheveux pour que le prince grimpe en haut de la tour, cette princesse-là prend son destin en main : c'est elle qui va s'échapper de sa tour et partir à la rencontre du prince.

Les princes ne faillissent pourtant pas à leur devoir : ils viennent tous ensemble au village des princesses pour trouver l'âme sœur. Mais par malchance, cette nuit-là est précisément celle où les princesses, qui ont toutes quitté leur tour, fêtent leur liberté. Le feu autour duquel elles festoient fait apparaître des ombres chinoises sur les tours. Les princes manquent de discernement, pensent que les sorcières ont pris possession du village et s'enfuient.

Heureusement, la princesse retrouve la trace de son prince ; les rôles traditionnels étant inversés, c'est elle qui va le secourir en le recueillant dans ses bras. Tout est bien qui finit bien.

Motif : le conte et son détournement

Le film est un détournement du conte recueilli par les frères Grimm : *Rapunzel*.

Extrait du conte : « Rapunzel avait de longs et magnifiques cheveux, fins comme des fils d'or. Dès qu'elle entendait la voix de la magicienne, elle dénouait ses tresses, les attachait au crochet de la fenêtre et les cheveux tombaient vingt pieds plus bas où la magicienne les empoignait pour monter. Quelques années plus tard, le fils du roi vint à traverser la forêt, et passa près de la tour. Il fut alors tant charmé par le chant qu'il entendit, qu'il s'arrêta pour l'écouter. C'était Rapunzel qui, dans sa solitude, faisait résonner sa voix. Le prince chercha une porte pour entrer dans la tour mais, n'en trouvant pas, retourna chez lui. Toutefois le chant avait touché son cœur si bien que chaque jour il se rendait dans la forêt pour l'écouter. Un jour qu'il se trouvait derrière un arbre, il vit arriver la magicienne et l'entendit demander à Rapunzel : "Rapunzel, Rapunzel, dénoue tes cheveux !" Rapunzel laissa tomber ses tresses et la magicienne grimpa jusqu'à elle. Est-ce là l'échelle pour grimper là haut, je vais tenter ma chance moi aussi pensa le prince. Le lendemain à la tombée de la nuit il alla à la tour et cria : "Rapunzel, Rapunzel. Dénoue tes cheveux !" Aussitôt les cheveux atteignirent le sol et le prince grimpa. »

Voir et revoir

Trouver les similitudes et les différences entre le conte *Rapunzel* et le film de Chloé Miller.

Quelles informations apporte le générique de la fin ?

Ombres chinoises

Retrouvez avec une lampe, vos mains, votre corps entier ou des personnages en papier découpé le principe des ombres chinoises.

Princes et princesses

En quoi les rôles traditionnels sont-ils inversés dans le film ?

POTELINE de Chloé Miller - Niveau A2 - Fiche professeur

Niveau : élémentaire Public : 7-9 ans	Thèmes Le conte, les relations humaines, la famille
Objectifs <i>Communicatifs</i> Se présenter Donner des instructions <i>Linguistiques</i> Les pronoms, les adjectifs, l'infinifit, le lexique du jeu, de la famille <i>Socioculturels</i> Le conte occidental, les jeux de société	Tâches Dessiner une princesse Identifier des informations dans un film Remettre en ordre les paroles d'une chanson Créer les paroles d'une chanson Jouer à un jeu de société Créer un jeu de cartes
Vocabulaire Qu'est-ce qu'ils foutent ? (familier) : qu'est-ce qu'ils font ? Un truc qui cloche (familier) : quelque chose qui ne va pas	Matériel Dictionnaires Livres de contes illustrés Feuilles A4, crayons à papier, gommes, crayons de couleurs, jeux des sept familles

Découpage en séquences

- (00 à 00'30) Pépiements d'oiseaux, sons de flûte à bec, de violons, chants. Un panneau indique « Respectez le calme des princesses ». Un royaume.
- (00'30 à 00'50) Dans un château, une princesse joue seule aux échecs et souffle. Elle se met à la fenêtre et demande des nouvelles des princes. Pas de réponse.
- (00'50 à 1'20) La princesse coupe ses tresses et les utilise pour descendre de sa tour. Elle l'explique à sa voisine qui l'imite.
- (1'20 à 1'47) De nombreuses princesses font de même et se retrouvent au pied des châteaux du royaume. Elles décident de faire la fête. Cris de joie.
- (1'47 à 2'28) Sons de roulements de tambours. Tombée de la nuit, les princes entrent dans le royaume des princesses. Musique médiévale, éclats de voix et de rire des princesses. De grandes ombres s'agitent sur les tours des châteaux. Les princes les voient et s'enfuient en criant « Des sorcières ! ».
- (2'28 à 2'50) Le jour se lève. La princesse attend toujours les princes.
- (2'50 à 3'18) La princesse sort du royaume en courant, traverse un bois et arrive au pied de tours de guet. Elle salue un jeune homme caché dans une des tours. Il lui ordonne d'être moins bruyante au risque de se faire repérer par les sorcières.
- (3'18 à la fin) Le prince découvre qu'il s'adresse à une princesse, il se recoiffe puis lui saute dans les bras. Générique de fin et chanson de la princesse Poteline sur une musique médiévale. Des princesses sortent du bois à leur tour.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une mise en route thématique, deux parcours sont proposés pour le niveau A2.

Le **parcours 1** propose une approche en trois étapes : observation, compréhension puis expression par la chanson.

Le **parcours 2** est thématique et invite les élèves, après une phase de compréhension globale, à un travail lexical et syntaxique à partir de la création d'un jeu.

Mise en route

Créer quatre colonnes au tableau et leur donner un titre : « un prince », « un château », « une sorcière », « une princesse ». À l'oral : *Quels mots français peut-on associer à « un prince » ?* Noter au tableau les mots cités par les élèves sous « un prince ». Suivre le même déroulement pour « un château », « une sorcière », « une princesse ».

Pour les pays dont les contes diffèrent du modèle occidental, on pourra présenter lors de cette étape des images de princesses et princes issues de livres pour enfants et les décrire ensemble.

Parcours 1

Distribuer la « **fiche élève A2 - Parcours 1** ». Les élèves travaillent à deux.

Activité 1

Diffuser le court métrage une première fois sans le son jusqu'à la fin de séquence 7, au moment où le prince regarde Poteline (3'18). Les élèves dessinent la princesse Poteline.

Question au groupe : *Pour vous, Poteline ressemble-t-elle à une princesse de conte traditionnel ?*

[non]

Pourquoi ? [elle a les cheveux courts, elle n'a pas de couronne, elle ne porte pas de bijoux...]

Activité 2

Diffuser les séquences 1 à 7 du court métrage une seconde fois, avec le son.

Les élèves entourent la réponse correcte.

Poteline s'ennuie dans son château	Vrai	Faux
Poteline ne veut pas voir les princes	Vrai	Faux
Les princesses s'amusent	Vrai	Faux
Les princes ont peur des sorcières	Vrai	Faux

Question au groupe : *d'après vous, que fait le prince après cette scène ?*

[il se coiffe et saute dans les bras de la princesse]. Diffuser la fin du court métrage.

Est-ce que les princes sautent habituellement dans les bras des princesses ? [non, c'est l'inverse.]

Activité 3

Diffuser le court métrage en entier et faire l'activité 3. [Réponses : 2 - 4 -1- 3]

Vous allez regarder le film en entier. Attention, à la fin, vous allez remettre la chanson de Poteline dans le bon ordre.

Chanter ensemble la chanson de Poteline.

Activité 4

Créer la chanson du prince sur le modèle de la chanson de la princesse. Mettre si possible des dictionnaires à disposition des élèves. Des volontaires chanteront leur chanson devant la classe. Cette activité peut être reprise lors d'une fête scolaire ou d'une soirée spéciale de présentation de courts métrages.

Pour aller plus loin

Apporter des livres de contes. Si vous disposez d'une salle informatique, allez sur le site <http://www.momes.net/listedhistoires.html> pour y lire et écouter des histoires et des contes.

Parcours 2

Activité 1

Écrire au tableau les trois questions suivantes :

Qui sont les personnages ?

Dans quels lieux se passe l'histoire ?

Quelles sont les actions ?

Diffuser le court métrage une première fois en demandant aux élèves de répondre à ces questions en petits groupes.

Mise en commun

1. [Des princesses, des princes]

2. [Un château, un jardin, un bois, une tour de guet]

3. [Une princesse joue ; elle coupe ses tresses ; elle descend de sa tour ; elle cherche les princes etc.]

Activité 2

Apporter un arbre généalogique et proposer aux enfants de créer l'arbre généalogique de Poteline en dessinant les visages des membres de sa famille. Cette activité peut faire l'objet d'un travail sur la description physique.

Activité 3

Question au groupe : *À quel jeu joue Poteline au début de l'histoire ?* [Elle joue aux échecs.]
Nommer les différentes pièces du jeu. [Le roi, la reine, le fou, le cheval, la tour, les pions.]

Activité 4

Présenter le jeu des sept familles. Nommer les membres de la famille [la grand-mère, le grand-père, la mère, le père, le fils, la fille].

Présentation des règles du jeu et jeu dans la classe par groupes.

Noter au tableau les expressions principales utilisées dans les instructions de jeu : battre les cartes, mélanger, distribuer (sept cartes), créer des familles, piocher / tirer une carte.

Activité 5

Proposer aux élèves de fabriquer un jeu des sept familles sur le thème du conte. Chacun devra illustrer une carte du jeu. On décidera des familles (chaperon rouge, barbe bleue, peau d'âne, etc., des contes du pays des élèves ou avec des personnages inventés.). Le nombre de familles dépendra du nombre d'élèves dans la classe.

Les cartes pourront être ensuite plastifiées et réutilisées lors d'une soirée jeux par exemple.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de la classe / autres idées.

POTELINE de Chloé Miller - Niveau A2 - Fiche élève - Parcours 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> Se présenter <i>Socioculturels</i> Le conte occidental	Tâches Dessiner une princesse Identifier des informations dans un film Remettre en ordre les paroles d'une chanson Créer le texte d'une chanson
--	--

À deux.

Activité 1 - Dessinez la princesse Poteline.

Activité 2 - Vrai ou faux ? Entourez la réponse correcte.

Poteline s'ennuie dans son château	Vrai	Faux
Poteline ne veut pas voir les princes	Vrai	Faux
Les princesses s'amuse	Vrai	Faux
Les princes ont peur des sorcières	Vrai	Faux

Activité 3 - Ecoutez la chanson de Poteline et remettez les couplets dans le bon ordre.

N°	Couplets
	Tu peux attendre longtemps Ton grand prince charmant Tu peux attendre longtemps J'ai tressé une corde Avec mes tresses très grandes
	J'en ai trouvé des tas Si nous vivons heureux Nous ferons peut-être des enfants Avec mon prince charmant Nous ferons peut être des enfants
	Moi je suis Poteline J'attendais sagement Mon beau prince charmant J'attendais sagement Je me suis dit ma vieille
	Pour voir ce prince charmant Avec mes tresses très grandes J'avais pas fait trois pas Que j'en ai trouvé des tas Ces fameux princes charmants

POTELINE de Chloé Miller - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : intermédiaire Public : 12-14 ans	Thèmes Les relations hommes/femmes, le conte
Objectifs <i>Communicatifs</i> Exprimer son opinion Linguistiques Les expressions comparatives <i>Socioculturels</i> Les niveaux de langue	Tâches Identifier les caractéristiques essentielles d'un film Inventer la fin d'une histoire Faire une recherche sur Internet Présenter un auteur de contes
Vocabulaire Qu'est-ce qu'ils foutent ? (familier) : qu'est-ce qu'ils font ? Un truc qui cloche (familier) : quelque chose qui ne va pas	Matériel Fiche élève B1 Dictionnaire(s) Des livres de contes occidentaux imagés

Découpage en séquences

- (00 à 00'30) Pépiements d'oiseaux, sons de flûtes à bec, de violons, chants. Un panneau indique « Respectez le calme des princesses ». Un royaume.
- (00'30 à 00'50) Dans un château, une princesse joue seule aux échecs et souffle. Elle se met à la fenêtre et demande des nouvelles des princes. Pas de réponse.
- (00'50 à 1'20) La princesse coupe ses tresses et les utilise pour descendre de sa tour. Elle l'explique à sa voisine qui l'imité.
- (1'20 à 1'47) De nombreuses princesses font de même et se retrouvent au pied des châteaux du royaume. Elles décident de faire la fête. Cris de joie.
- (1'47 à 2'28) Sons de roulements de tambours. Tombée de la nuit, les princes entrent dans le royaume des princesses. Musique médiévale, éclats de voix et de rire des princesses. De grandes ombres s'agitent sur les tours des châteaux. Les princes les voient et s'enfuient en criant « Des sorcières ! ».
- (2'28 à 2'50) Le jour se lève. La princesse attend toujours les princes.
- (2'50 à 3'18) La princesse sort du royaume, traverse un bois et arrive au pied de tours de guet. Elle salue un jeune homme caché dans une des tours. Il lui ordonne d'être moins bruyante au risque de se faire repérer par les sorcières.
- (3'18 à la fin) Le prince découvre qu'il s'adresse à une princesse, il se recoiffe puis lui saute dans les bras. Générique de fin et chanson de la princesse Poteline sur une musique médiévale. Des princesses sortent du bois à leur tour.

Proposition de déroulement

Après avoir observé les attentes créées par la rencontre d'un conte, les élèves observent les choix graphiques et réfléchissent sur les intentions du court métrage. On propose ensuite d'inventer une fin de conte à la manière de Chloé Miller.

Mise en route

Créer quatre colonnes au tableau et leur donner un titre : « un prince », « un château », « une sorcière », « une princesse ».

A l'oral : *Quels mots français peut-on associer à « un prince » ?*

Noter au tableau les mots donnés par les élèves sous « un prince ». Suivre le même déroulement pour « un château », « une sorcière », « une princesse ».

Pour les pays dont les contes diffèrent du modèle occidental, on pourra présenter lors de cette étape des images de princesses et princes issues de livres pour enfants et les décrire ensemble.

Distribuer la « **fiche élève B1** ». Les élèves travaillent par deux.

Activité 1

Diffuser le court métrage sans le son.

À deux, les élèves remplissent le tableau.

Diffuser le court métrage une seconde fois avec le son, les élèves complètent leur tableau à l'aide des informations données par la bande-son.

Points communs	Différences
Exemples : - Ils font partie d'un conte - Ils appartiennent à la royauté (prince et princesse) - Ils sont jeunes - Ils se cherchent...	Exemples : - C'est un homme et une femme - Poteline a de grands yeux, le prince de petits yeux - Le prince se coiffe alors que la princesse se décoiffe - Le prince est peureux, la princesse est téméraire - Ils ne vivent pas dans le même endroit...

Mise en commun.

Activité 2

Par deux, les élèves répondent aux questions.

Quelles sont les couleurs principales dans le film ? [vert, rose, jaune]

A quel genre de dessins le film d'animation Poteline fait-il penser ? [dessins d'enfants aux crayons de couleurs / pastels]

Quels sont les effets produits ? [crayonnés et couleurs contrastées : impression de désordre]

À votre avis, quel est le but de la réalisatrice Chloé Miller ? [bousculer les conventions, actualiser l'image de la femme et de l'homme dans le conte pour enfants]

Mise en commun.

Activité 3

Imaginez une autre fin pour ce conte moderne en restant fidèle aux intentions de l'auteur.

Variante : Réécrivez l'histoire de Poteline adaptée au contexte de votre pays.

Aider les élèves à se poser des questions pour créer l'histoire. Exemple : que mangent les princesses lors de la fête en attendant les princes ? Par quels moyens arrivent les princes ? Où se cachent-ils pour fuir les sorcières ? Etc.

Pour aller plus loin

- Ecouter le conte de la semaine sur le site <http://www.1001contes.com>.

Questions au groupe : *qui sont les personnages ? Où se déroule l'histoire ? Quel est le problème à résoudre ?*

- Demander aux élèves de chercher des informations sur des conteurs célèbres (Andersen, Perrault, Grimm, etc.) et de présenter un de ces conteurs en classe.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

POTELINE de Chloé Miller - Niveau B1 - Fiche élève

Objectifs <i>Communicatifs</i> Exprimer son opinion <i>Linguistiques</i> Les expressions comparatives <i>Socioculturels</i> Les niveaux de langue	Tâches Comparer deux personnages d'un film Identifier les caractéristiques essentielles d'un film Rédiger une histoire
--	--

Activité 1 - Comparez le prince et la princesse. Présentez au moins deux points communs et deux différences entre ces personnages à l'aide de phrases complètes.

Points communs	Différences

Activité 2 - Répondez aux questions suivantes.

Quelles sont les couleurs principales dans le film ? _____

À quel genre et à quelle technique de dessin le graphisme de Poteline vous fait-il penser ?

Quels sont les effets produits ?

À votre avis, quel est le but de la réalisatrice Chloé Miller ? Est-ce réussi ?

Activité 3 - Inventez la fin du conte *Poteline* à la manière de Chloé Miller.

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/ Je savais déjà...	
/ J'ai appris à...	
/ J'aimerais savoir ...	

FOND DE TEINT
de
Marie-Louise Mendy

Fond de teint de Marie-Louise Mendy - 10 minutes

Synopsis

Safi, une jeune femme africaine, va chercher son fils, métis afro européen, à l'école maternelle. Arrivée à l'école, ce dernier la dévisage comme s'il la voyait pour la première fois. Etrangement distant et déprimé depuis ce jour, elle découvre petit à petit la raison de son trouble : leur différence de couleur de peau...

Transcription des dialogues

L'institutrice : Tu vas rentrer à la maison, là.

Yogan : J'ai pas envie.

Safi : Bonjour.

Safi : Ben alors, mon cœur ? Tu pleures ?

Tu m'excuses. Je suis un peu en retard,

mais c'est pas une raison pour pleurer.

Qu'est-ce qui ne va pas ?

Tu t'es disputé avec un copain, c'est ça ?

Allez, viens. Viens, mon grand.

Viens, mon trésor.

Viens me voir et dis à maman ce qui se passe.

Dis-moi ce qui se passe. Calme-toi.

J'étais un petit peu en retard.

Je t'ai dit, je suis désolée.

Mais il faut pas te fâcher comme ça, chéri.

Qu'est-ce qu'il y a, mon trésor ?

Tu veux pas que je te touche ?

Safi : Il y a eu un souci avec quelqu'un ?

Il s'est bagarré ?

L'institutrice : Écoutez, il n'a pas voulu me dire ce qui s'est passé. Rien à faire.

Safi : Bon. Yoyo ! On y va.

À plus tard. Bonne soirée.

L'institutrice : Bonne soirée. Au revoir.

Safi : Allez, on y va. On va discuter à la maison.

Allez. Allez, mon trésor.

Safi : Yogan, le dîner est prêt !

Yogan, tu veux bien te laver les mains,

s'il te plaît ?

Yogan !

Allez, allez ! Pourquoi tu fais autant d'histoires, aujourd'hui ?

Qu'est-ce qui s'est passé à l'école ?

Faut que tu me racontes.

Yogan : Ça commence !

Yogan : Ça commence bien !

Et maintenant, essaie là.

Vais essayer...

Safi : Mais qu'est-ce que c'est que ça ?

Safi : Non, non, non ! Je t'ai déjà dit

de ne pas jouer avec mon maquillage.

Pourquoi tu fais ça, hein ?

Pourquoi tu fais ça ?

Yogan : Moi, j'ai pas la même couleur que toi.

Je suis pas ton enfant.

Safi : Mais si, tu es mon enfant. Non.

Tu sais pourquoi tu as cette couleur ?

Yogan : Non.

Safi : Parce que tu es le mélange

de ton papa et de ta maman.

Ton papa est blanc, ta maman est noire,

et c'est pour ça que toi tu es métis, comme ça !

Yogan : C'est pas le même mélange.

Lâche-moi !

Safi : Allez, mon chéri. S'il te plaît.

Sois gentil.

Moi, je suis fière de toi. Je suis très fière de toi.

Yogan : Maman, arrête !

Safi : Allez, on se calme. On se calme.

C'est pour ça que t'étais bizarre comme ça ?

Je comprends alors. Je comprends pourquoi tu étais bizarre et que tu étais pas bien à l'école.

C'est les copains qui t'ont dit ça ?

...

Safi : Arrête, s'il te plaît. Arrête.

C'est les copains qui t'ont dit ça

En tous cas, tu as une belle couleur.

Je veux plus que tu te mettes du maquillage comme ça pour ressembler à quelque chose d'autre, d'accord ?

Allez.

Yogan : Tu peux me mettre les mains parce que j'y arrive pas.

Safi : Allez, viens, je t'en donne un autre.

Yogan : C'est quoi ?

Safi : C'est des lingettes.

Yogan : Ils sont pas plus forts, les lingettes.

Safi : Ben si parce que c'est un petit peu humide. Voilà, ça nettoie. Ça, c'est du fond de teint.

Yogan : Du fond de teint ?

...

L'institutrice : De quelle couleur est ce carton ?

Si on sait, on lève la main.

Ceux qui ne lèvent pas la main, ça veut dire qu'ils ne connaissent pas cette couleur.

Si on connaît cette couleur, on lève la main. Clothilde !

L'institutrice : Et toi, Safi ?

Tu ne lèves pas la main ? Non ?

Cette couleur s'appelle le marron.

Et marron comme quoi ?

Enfant 01 : (off) Marron comme le caca boudin.

L'institutrice : Stop, stop !

Marron comme quoi ? Clothilde ?

Marron comme Safi ?

Enfant 02 : Elle est marron comme le caca boudin.

L'institutrice : Mais je ne pense pas que l'on puisse dire ça de toi. On ne dit pas ça. On dit, par exemple, que Safi est de couleur noire.

Ou alors est une enfant de couleur.

Enfant 03 : Tu viens jouer avec moi ?

Safi et enfant 03 : Tu me tiens, je te tiens par la barbichette

/ Le premier qui rira aura une tapette

Enfant 03 : Ils sont jolis, tes bracelets.

Safi : Tu en veux un ?

Enfant 03 : D'acc.

Enfant 03 : Je trouve pas que tu as la couleur du caca boudin.

Je trouve qu'elle est belle.

Ma maman, elle veut avoir la même couleur, comme toi. Et

elle fait des UV.

(d'après sous-titrage TÉLÉTOTA)

La réalisatrice

Il s'agit du premier film de Marie-Louise Mendy. Elle est par ailleurs comédienne dans le long métrage *L'Afrance* d'Alain Gomis (2001).

Analyse : « Tu as une belle couleur »

« Tu as une belle couleur » dit la jeune femme noire à son fils métis qui ne comprend pas la différence de couleur entre sa mère et lui. *Fond de teint* d'une manière sobre et simple aborde le motif de l'identité, de la différence. L'enfant (sans doute aidé par les remarques des autres enfants) remet en question sa filiation : sa peau plus claire le distingue de sa mère et il essaie de réparer cette « anomalie » en coloriant les photos avec un marron plus foncé ou en se mettant directement du fond de teint. Le film nous fait penser que chaque peau est unique, qu'un noir n'est jamais noir comme un autre, un blanc n'est jamais blanc comme un autre. Il faudrait inventer une langue qui dise chaque nuance de grain, chaque teinte de peau...

Finalement le sujet du film de Marie-Louise Mendy c'est la difficulté à laquelle nous sommes tous exposés dans l'éducation (ce n'est pas un hasard si le film commence à l'école). Comment répondre aux enfants ? Autrement dit cela engage notre responsabilité. Car, même si le film évoque un souvenir où la mère se remémore sa situation d'enfant « de couleur » (c'est ainsi que l'institutrice propose de l'appeler quand la classe parle des couleurs) et sa première copine « blanche » (voyez comme nous sommes embarrassés avec ce langage si imparfait, si peu inventif vis-à-vis des couleurs de peau), nous ne devons pas nous émouvoir trop vite de cette jolie scène : affirmer la diversité, les valeurs humanistes ne doit pas abolir l'altérité et la différence (soit appliquer un « fond de teint » sur les différences). Le film porte cette question en filigrane et il en va de notre responsabilité que de le remarquer. Après la scène nostalgique de l'album photos, la jeune femme découvre les photos crayonnées par son fils...

Motif : le flash-back

Le flash-back est un procédé qui permet de faire surgir dans la narration une scène qui a eu lieu avant celle de l'action en cours. Ce « retour en arrière », traduction possible de flash-back, peut être utilisé de plusieurs manières : évoquer un souvenir, jouer avec la compréhension des spectateurs, déconstruire le fil narratif et notre perception du temps et de l'espace... Cela permet au réalisateur d'avoir une palette plus riche pour construire sa narration. Ici, Marie-Louise Mendy utilise le flash-back d'une manière classique : en feuilletant des photos d'enfance, la jeune femme se souvient... C'est par le son que nous entrons dans cette évocation du passé. Le contraire du flash-back est le flash-forward.

Voir et revoir

Les couleurs

Comme les enfants de la classe, énumérer toutes les couleurs de peau et s'interroger sur le langage utilisé pour désigner quelqu'un selon sa couleur de peau.

Le flash-back

Comment le spectateur entre-t-il dans le passé de la jeune femme ? Observer les vêtements des enfants et la décoration de la classe : quels éléments nous renvoient au passé ? À quoi sert le flash-back ?

Comparer la situation de Yogan le garçon du film à celle de sa mère enfant.

FOND DE TEINT, un film de Marie Louise Mendy - Niveau A2 - Fiche professeur

Niveau : élémentaire Public : 7 - 16 ans	Thèmes L'école, l'identité, l'appartenance à une collectivité, l'amitié, la solitude, la différence, la tolérance
Objectifs <i>Communicatifs</i> Comparer deux personnes Téléphoner à une personne proche <i>Linguistiques</i> La négation, les chiffres <i>Socioculturels</i> La diversité culturelle ; le système métrique	Tâches Repérer des informations visuelles dans un film Inventer une conversation téléphonique Jouer un dialogue Matériel Fiche élève A2

Découpage en séquences

1. (00 à 00'30) Gros plan sur les pas d'une femme dans une école maternelle
2. (00'30 à 1'42) Entrée de la femme dans une salle de classe où un enfant est assis et, face à lui, une personne est agenouillée. La femme s'adresse à l'enfant et s'excuse d'être en retard. Le garçon boude. Elle cherche à savoir ce qu'il a, demande à l'institutrice, en vain. Finalement la mère porte son fils hors de l'école.
Titre du film.
3. (1'45 à 2'10) Un salon. L'enfant feuillette un album photo. Il saisit un feutre et colorie.
4. (2'10 à 2'35) Chambre d'enfant. La femme tient le garçon dans ses bras et lui demande ce qui ne va pas. Il se débat.
5. (2'35 à 3'45) Devant un miroir, la mère, une jeune femme noire, s'applique du fond de teint sous l'œil du garçon.
Son : notes de piano. Devant le miroir, Yoyan, l'enfant, s'applique du fond de teint sur les mains et le visage. Il se parle à lui-même.
6. (3'45 à 5'15) Arrivée de la mère qui le questionne sur les raisons de son geste. Il lui dit qu'il n'est pas son fils puisqu'il n'a pas la même couleur qu'elle. Elle lui dit qu'il a une belle couleur, lui explique qu'il est métis, mélange de son père et de sa mère. Elle le démaquille.
7. (5'15 à 5'30) La mère regarde des photos de classe lorsqu'elle était enfant.
8. (5'30 à 6'27) Flash-back : Safi, la mère est redevenue enfant. Elle est en classe. Lors d'une activité sur les couleurs, elle se voit comparée à du « caca boudin » par une élève, ce qui déclenche la risée de la classe. L'institutrice intervient.
9. (6'27 à 7'45) Piano. Lors de la récréation, une autre fille de la classe vient voir Safi. Elles jouent ensemble. L'enfant lui dit qu'elle a une belle couleur.
10. (7'45 à 8'27) Le salon. Safi feuillette l'album photo. Elle regarde des photos de Yogan bébé. Gros plan sur une photo de Yogan crayonnée au feutre marron foncé.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Les élèves repèrent des informations visuelles et sonores, ils complètent ensuite le profil des protagonistes du film et les comparent. Enfin, ils inventent un dialogue.

Distribuer la « **fiche élève A2** ». Les élèves travaillent à deux.

Activité 1

Diffuser le film en entier.

Regardez attentivement le film, retrouvez tous les lieux et associez-les avec un objet que vous voyez à l'écran.

➤ Lieux du film	➤ Objets
Une salle de jeu	Un album-photo
Une salle de classe	Un tube de fond de teint
Un salon	Un bracelet noir et blanc
Une chambre	Un toboggan
Une salle de bain	Un oreiller
Un couloir d'école	Un banc
Une cour de récréation	Un porte-manteau

Après la mise en commun des réponses, poser au groupe des questions de compréhension globale :

Qui sont les personnages ? [une mère et son fils, des institutrices]

De quoi s'agit-il ? [l'enfant souhaite avoir la même couleur que sa maman]

Quels sont les thèmes du film ? [l'éducation, l'identité, la différence, l'enfance]

Activité 2

Repasser le court métrage. À deux, les élèves entourent la réponse correcte :

Safi est en retard [vrai] - *Safi est la maman de Yogan* [vrai] - *Yogan s'est bagarré* [faux] - *Yogan veut ressembler à son papa* [faux] - *Safi se moque des enfants de la classe* [faux] - *Safi offre un bracelet à une petite fille* [vrai] - *Safi regarde une bande-dessinée* [faux]

Mise en commun.

Activité 3

Demander aux élèves de créer la carte d'identité des personnages principaux en inventant les informations qui ne sont pas données dans le film.

Activité 4

Citez deux points communs et deux différences entre Yogan et Safi.

Donner des exemples si nécessaire pour clarifier la consigne.

Un point commun : Yogan et Safi vivent dans la même maison.

Une différence : Yogan et Safi n'ont pas le même âge.

Corriger collectivement à l'oral.

Activité 5

Les élèves créent une conversation téléphonique entre Safi et son mari.

Les binômes doivent ensuite jouer leur dialogue.

Pour aller plus loin

Travailler sur le clip *Métis(se)* de Yannick Noah et Diziz la Peste, extrait du DVD « Des Clips pour apprendre » n°18 spécial chansons engagées.

Pour vous procurer le support vidéo, consulter le site : www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif. La fiche pédagogique est téléchargeable sur le site du CAVILAM à l'adresse suivante : <http://www.leplaisirdapprendre.com/docs/chansons/en2005/chansonsengagees/f2.pdf>

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

FOND DE TEINT, un film de Marie Louise Mendy - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : avancé Public : 12-16 ans selon niveau	Thèmes L'école, l'identité, la différence, l'amitié, la tolérance
Objectifs <i>Communicatifs</i> S'informer auprès de quelqu'un sur ce qui ne va pas Emettre des hypothèses Exprimer la tristesse par l'intonation <i>Linguistiques</i> L'interrogation, les adjectifs <i>Socioculturels</i> La diversité culturelle française	Tâches Identifier des informations visuelles, sonores et écrites dans un film Rédiger une critique cinématographique Participer à un site collaboratif sur Internet Matériel Fiche élève B1

Découpage en séquences

1. (00 à 00'30) Gros plan sur les pas d'une femme dans une école maternelle
2. (00'30 à 1'42) Entrée de la femme dans une salle de classe où un enfant est assis et, face à lui, une personne est agenouillée. La femme s'adresse à l'enfant et s'excuse d'être en retard. Le garçon boude. Elle cherche à savoir ce qu'il a, demande à l'institutrice, en vain. Finalement la mère porte son fils hors de l'école. Titre du film.
3. (1'45 à 2'10) Un salon. L'enfant feuillette un album photo. Il saisit un feutre et colorie.
4. (2'10 à 2'35) Chambre d'enfant. La femme tient le garçon dans ses bras et lui demande ce qui ne va pas. Il se débat.
5. (2'35 à 3'45) Devant un miroir, la mère, une jeune femme noire, s'applique du fond de teint sous l'œil du garçon.
Son : notes de piano. Devant le miroir, Yogan, l'enfant, s'applique du fond de teint sur les mains et le visage. Il se parle à lui-même.
6. (3'45 à 5'15) Arrivée de la mère qui le questionne sur les raisons de son geste. Il lui dit qu'il n'est pas son fils puisqu'il n'a pas la même couleur qu'elle. Elle lui dit qu'il a une belle couleur, lui explique qu'il est métis, mélange de son père et de sa mère. Elle le démaquille.
7. (5'15 à 5'30) La mère regarde des photos de classe lorsqu'elle était enfant.
8. (5'30 à 6'27) Flash-back : Safi, la mère est redevenue enfant. Elle est en classe. Lors d'une activité sur les couleurs, elle se voit comparée à du « caca boudin » par une élève, ce qui déclenche la risée de la classe. L'institutrice intervient.
9. (6'27 à 7'45) Piano. Lors de la récréation, une autre fille de la classe vient voir Safi. Elles jouent ensemble. L'enfant lui dit qu'elle a une belle couleur.
10. (7'45 à 8'27) Le salon. Safi feuillette l'album photo. Elle regarde des photos de Yogan bébé. Gros plan sur une photo de Yogan crayonnée au feutre marron foncé.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Après une phase de compréhension globale et le repérage d'expressions pour demander à quelqu'un ce qui ne va pas, les élèves seront amenés à rédiger une critique du film.

Distribuer la « **fiche élève B2** ». Les élèves travaillent par deux.

Activité 1

Montrer le film jusqu'au milieu de la séquence 10 (8'20, Safi fixe l'album photo puis lève le regard). À deux, les élèves répondent aux questions de l'activité 1.

1. *Qui sont les personnages principaux ?* [un garçon Yogan, une femme Safi]
2. *Quel lien les unit ?* [mère et fils]
3. *Pourquoi Yogan est-il triste ?* [il n'a pas la même couleur de peau que sa maman]
4. *Safi donne à Yogan des explications sur la couleur de sa peau. Lesquelles ?* [il est métis, le mélange de son papa et de sa maman]
5. *Safi a-t-elle vécu la même chose que Yogan lorsqu'elle était petite ?* [oui, elle a souffert de la moquerie des autres élèves à l'école, mais elle a connu aussi l'amitié].

Activité 2

Repasser le court métrage une seconde fois jusqu'au milieu de la séquence 10 et faire un arrêt sur image. Les élèves doivent porter leur attention sur les dialogues.

A deux, ils cochent dans la liste les phrases entendues dans le film.

Réponses : [qu'est-ce qui ne va pas ? ; dis à maman ce qui se passe ; qu'est-ce qu'il y a ?]

Mise en commun pour s'assurer de la compréhension globale et détaillée.

Activité 3

À deux, les élèves choisissent un ou plusieurs adjectifs pour caractériser le court métrage.

Ils écrivent ensuite un synonyme connu à l'adjectif choisi.

À l'oral, demander à quelques groupes leurs synonymes, le reste de la classe devant retrouver l'adjectif original dans la liste.

Retour sur le film à l'endroit où la vidéo a été arrêtée.

Question au groupe : *à votre avis, qu'a vu Safi ? Que va-t-il se passer ensuite ?*

Diffuser la fin du film.

Activité 4

À partir d'une œuvre traitant aussi de la différence, cette fois sociale, les élèves doivent repérer les différentes parties d'une critique de film [la fiche technique, le synopsis, l'appréciation, la note]. Ils rédigent ensuite leur critique du court métrage *Fond de teint*.

Demander à quelques élèves de lire leur critique ou ramasser les fiches élèves pour les corriger.

Pour aller plus loin

Si l'établissement est équipé d'une salle informatique, ouvrir un compte sur www.critiques-en-herbe.net, site à l'usage des élèves des collèges créé afin de publier leurs critiques de films sur Internet.

Emmener le groupe en salle informatique et demander aux élèves de saisir leur critique de *Fond de teint*.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation.

Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

FOND DE TEINT, un film de Marie Louise Mendy - Niveau B1 - Fiche élève

Objectifs	Tâches
<i>Communicatifs</i> Demander à quelqu'un ce qui ne va pas <i>Linguistiques</i> Les adjectifs <i>Socioculturels</i> La diversité culturelle française	Identifier des informations visuelles, sonores et écrites dans un film Rédiger une critique cinématographique

Activité 1 - Observez le film. Répondez aux questions suivantes.

1. *Qui sont les personnages principaux ?*

2. *Quel lien les unit ?*

3. *Pourquoi Yogan est-il triste ?*

4. *Safi donne des explications sur la couleur de sa peau à Yogan. Lesquelles ?*

5. *Safi a-t-elle vécu la même chose que Yogan lorsqu'elle était petite ? Expliquez.*

Activité 2 - Cochez les expressions entendues qui permettent de demander ce qui ne va pas à quelqu'un.

<input type="radio"/>	Qu'est-ce qui ne va pas ?
<input type="radio"/>	Tu as un problème ?
<input type="radio"/>	Dis à maman ce qui se passe
<input type="radio"/>	Ca n'a pas l'air d'aller...
<input type="radio"/>	Tu as envie de parler ?
<input type="radio"/>	Faut pas se fâcher comme ça !
<input type="radio"/>	Qu'est-ce qu'il y a ?

Activité 3 - Pour vous, quels adjectifs proposés correspondent au film Fond de teint ?

Dur - triste - réaliste - chaleureux - beau - joyeux - riche - léger - sombre - racoleur - décalé - ambitieux - modeste - tendre - poétique - profond - acide - cruel - rocambolique - humaniste

Citez un synonyme de ces adjectifs :

1. _____ 2. _____

3. _____

Activité 4 - Lisez la critique de film suivante et identifiez les différentes parties.

La Vie est un long fleuve tranquille est un film français réalisé par Etienne Chatiliez, sorti le 3 février 1988 avec Daniel Gélin, Patrick Bouchitey, Emmanuel Grendier, Hélène Vincent, André Wilms.

Dans une petite ville du nord de la France, deux familles, les Le Quesnoy, famille bourgeoise, et les Groseille, famille modeste et nombreuse, n'auraient jamais dû se rencontrer. Tout les sépare jusqu'au jour où Josette, infirmière, révèle aux familles que, 12 ans plus tôt, elle a échangé leurs deux nouveaux-nés.

Encore une fois, la réalité dépasse la fiction. Etienne Chatiliez a mis en scène deux familles qui existent bel et bien dans la vie et surtout deux modes de vie qui en principe ne se rencontrent jamais. D'autre part, il aura réussi à marquer nos esprits avec la célèbre chanson du père Auberger *Jésus Revient* ou encore la phrase devenue célèbre *le lundi, c'est ravioli*.

Un film à voir et à revoir. Note : ★★☆☆

À l'aide de la fiche technique du court métrage *Fond de teint* et de vos observations sur la critique cinématographique ci-dessus, rédigez une critique du film.

FICHE TECHNIQUE : FOND DE TEINT
Fiction - France - 2005 - Film 35 mm - prises de vues : Video - 1,85 - Couleur - 10 ' - visa 110.244 -
Réalisation : Marie-Louise Mendy
Production : Killers Film
Scénario : Marie-Louise Mendy
Images : Laurent Rauty, Laurent Pauty
Montage : Ulrich Teiger
Musique : Martin de Manneffe
Interprétation : Yogan Gomis, Manuelle Molinas, Aïssa Maïga

Critique du film *Fond de teint*

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à...	
/J'aimerais savoir ...	

MAROTTES
de
Benoît Razy

MAROTTES de Benoît Razy - 14 minutes

Éléphant d'or au festival Travelling de Rennes en 2006

Synopsis

Les parents de Céline, dix ans, partent pour quelques jours. Elle reste alors seule avec ses deux frères, sous la surveillance de Rosalie. Pendant cette absence, un nombre inhabituel de rencontres a lieu entre Céline et Valentin, un jeune garçon instable et parfois violent qui habite le même village. Leur condition et leurs jeux si différents créent entre eux un mélange de curiosité et de crainte mutuelle.

Transcription des dialogues

Céline : Mesdames, messieurs,
je suis votre nouvelle amie.
J'ai 10 ans et je m'appelle...

Rosalie : Céline, viens vite !
Tes parents s'en vont.

Céline : Ça y est, vous vous envollez !

La mère : Oui, ma chérie.

La mère : (riant) On revient dans deux jours.
Rosalie va vous garder.

Le père : (souriant, à sa fille) Fais-moi un gros
bisou.

Soyez sages, hein ?

N'en profitez pas.

Céline : Valentin ? Valentin...

...

Jean : Mais ? Mon assiette ? Céline ?

Céline : Moi ? Mais je sais pas.

Jean : Ouais, c'est ça... Tu me l'as cachée.

Céline : Celui qui a pris ton assiette est déjà sorti
et le chien a tout mangé.

Jean : Hé, c'est toi ?

Rosalie (off, du fond de la cuisine) :

Les enfants, calmez-vous un peu... Non !

...

Jean : Où tu l'as trouvé ?

Céline : Près de l'eau. Il est malade.

Jean : Mais non, il est mort.

Céline : Ah oui ? Tu as raison...

Rémi : Regardez ! Valentin et sa bande.

...

Valentin : Tu as intérêt à te taire !

...

Céline : C'est vrai... Je ne t'ai pas encore trouvé
de prénom... Je voudrais tellement que Valentin me
fasse confiance. Si je le dénonçais, son père le
frapperait... Non... Lui aussi, il doit pleurer parfois.
Bon. Je vais te laisser. Demain, c'est l'école.

Céline : Ça y est ! Je sais comment je vais
t'appeler... Blaise. Ça te va bien... Bonsoir,
Blaise.

...

La directrice : Si l'un d'entre vous sait qui a fait
ça, il doit me le signaler. Mais j'aimerais mieux
que le coupable se dénonce lui-même.

Bien. Valentin, Richard et Pierre, suivez-moi
dans mon bureau, s'il vous plaît.

Je vous laisse continuer.

L'institutrice : Céline, on t'a aperçue hier, sous la
pluie, dans le village. Que faisais-tu ?

Céline : Je... Je me promenais.

L'institutrice : Est-ce que tu as vu ou entendu
quelque chose d'inhabituel ?

Céline : Non, rien.

...

Céline : Tu sais, Blaise, je n'ai dit la vérité à
personne. Je ne peux la dire qu'à toi. Si Valentin
imagine que j'ai mouchardé, il est capable de me
tuer. Il est fou et...

...

Le père : (off dans la maison) Les enfants ?

La mère : C'est nous !

Le père : (off, dans la maison) Céline ?

La mère : (off, dans la maison) Céline ?

Le père : Céline, réponds !

La mère : (off) Céline ! Oh non, non !

La mère : Jean, vite !

Le père et la mère : Céline ?

Le père : Tu vas bien ? (A la mère) Elle dort ?

(d'après le sous-titrage : TÉLÉTOTA)

Le réalisateur

Marottes est le septième film de Benoît Razy. Il a par ailleurs été directeur de la photographie sur le long métrage d'animation *La prophétie des grenouilles* de Jacques-Remy Girerd en 2001. *Marottes* est adapté d'un texte de Sylvie Plessy « L'enfant et l'oiseau ».

Analyse : dessine-moi une rencontre

Céline, dix ans, a ses marottes : à la fois les objets qu'elle fabrique dans la cabane près de la maison avec tiges, coquilles de noix, imagination, et une idée fixe : se faire comprendre et aimer de Valentin, un petit voisin mystérieux et violent. Le film de Benoît Razy déroule l'itinéraire qui conduira les deux enfants à l'orée de l'adolescence à la découverte du sentiment amoureux. La dureté de Valentin s'amplifie parallèlement à l'indulgence de Céline à son égard. Sa première apparition est à contre-jour alors que le soleil décline. Il semble espionner les mouvements de Céline et de la maison. La nuit venue, avec ses copains, il effraie Céline en se déguisant avec des branchages, le jour il fait irruption sur la plage où elle joue avec ses frères, plus tard il mettra le feu à quelques objets et accidentellement à la cabane de Céline. La mise en scène de Benoît Razy (oui le cinéma d'animation exige une mise en scène et n'est pas seulement du « dessin animé »), toute en tact et en sobriété, construit les *séquences** comme une succession de tableaux : chaque fin de séquence se suspend quelques secondes, le *fondue** au noir ou le *fondue enchaîné** assurant la transition entre les séquences. Cela donne son rythme propre au film et met en relief la montée dramatique. Le dessin au grain et aux teintes pastel semble adoucir la violence qui anime le jeune Valentin, comme si le choix esthétique du film penchait déjà vers l'acte final où au comble du trouble qu'il a causé, Valentin prend Céline dans ses bras.

Un motif : photographies

Le générique de fin nous permet de découvrir les photographies prises par le petit frère de Céline. Sa marotte à lui c'est de prendre en photo des instants de vie à la fois graves et légers, dans des situations exceptionnelles ou banales. Ces photos sont dessinées en noir et blanc alors que le film est en couleur. Ce choix du noir et blanc et le grain épais du dessin (comme on dit le grain de la photographie) donnent un nouvel angle de vue pour le spectateur. On se souvient de chaque scène où l'enfant a photographié (très judicieusement le réalisateur a accentué la prise par la représentation d'un flash) et c'est d'une autre position que nous revoyons ces moments. C'est une trouvaille très belle du réalisateur : revisiter un moment du film avec un autre regard, un autre point de vue. La photographie nous renvoie aussi aux origines du cinéma (vingt quatre *photogrammes** par secondes) et singulièrement au principe du cinéma d'animation de l'image par image.

Voir et revoir

Photos

Comparer les *séquences** où le petit frère prend des photos (l'organisation du *plan**, la position des personnages...) et le résultat qui nous surprend au générique de fin. Quel est le rôle de ces photos dans la dramaturgie du film ?

Regards

Observer les regards des personnages de Valentin et Céline. Comment se regardent-ils au fil du film ? À travers leur regard raconter l'histoire du film.

MAROTTES de Benoît Razy - Niveau A1 / A2 - Fiche professeur

Niveau : élémentaire Public : 7-12 ans	Thèmes Les relations familiales, l'enfance, l'amitié, l'amour
Objectifs <i>Communicatifs</i> Décrire, raconter Emettre des hypothèses Exprimer ses sentiments par l'intonation <i>Linguistiques</i> Lexique de la météo, des moments de la journée et des sentiments	Tâches Identifier des informations visuelles et sonores dans un film Reconstituer la chronologie d'un film Reformuler les dialogues d'un film Créer des marionnettes
Vocabulaire Une marotte : une sorte de marionnette / idée fixe Vous vous envollez : vous partez N'en profitez pas : ne faites pas de bêtises pendant notre absence	Matériel Pour confectionner des marionnettes : des bâtons, des vieilles chaussettes, des brins de laine, des aiguilles à laine, de la feutrine de couleur et de la colle Pour confectionner des cartes météo : du carton à découper, des ciseaux et des feutres Fiche élève A1 / A2

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'44) Générique. Voix d'une petite fille qui fredonne. Titre du film.
- (0'44 à 1'24) Céline, attablée devant une fenêtre, fabrique une marotte et joue avec. Elle aperçoit un garçon, Valentin, posté dehors.
- (1'25 à 1'55) La jeune fille sort de la cabane en bois située à côté de la maison de la famille et court embrasser ses parents qui partent en voyage. Elle appelle Valentin pour jouer, mais celui-ci s'éloigne.
- (2'07 à 2'57) Céline dîne avec ses frères. Ils se chamaillent.
- (2.58 à 4.10) La nuit, Céline s'échappe de la maison. Chemin faisant, elle rencontre Valentin qui se cachait. Celui-ci l'effraie et tente de l'attraper.
- (4'10 à 5'42) Bruit des vagues. Céline recueille un oiseau blessé en se promenant sur une plage déserte. Ses frères la rejoignent. Valentin et deux de ses amis arrivent en courant. Valentin pousse Céline et casse sa marotte. Les frères sont bousculés par les garçons. L'un d'eux fait mine de voler l'appareil photo du jeune frère de Céline.
- (5'43 à 6'58) Il pleut. Céline sort se promener avec l'oiseau mort dans la main. Elle entend des hennissements provenant de l'école. Par la fenêtre, elle y voit Valentin qui est entré dans une salle de classe avec un cheval. L'animal se cabre et renverse une table. Alors que Céline s'enfuit, Valentin sort de l'école et la menace de représailles si elle venait à le dénoncer.
- (6'59 à 7'39) Dans la cabane, Céline parle à l'oiseau mort. Elle dit qu'elle regrette de ne pas avoir la confiance de Valentin. Elle place l'oiseau dans le réfrigérateur et lui donne un nom : Blaise.
- (7.40 à 8.35) La directrice de l'école cherche les coupables des dégradations. Céline est interrogée par la maîtresse mais ne répond pas.
- (8'36 à 11'08) Seule dans sa cabane, Céline se confie à l'oiseau. Elle voit arriver Valentin et se cache. Le garçon s'introduit dans son abri et en ressort avec un tas d'objets auxquels il met le feu. Le feu gagne accidentellement la cabane et la brûle entièrement. Les parents de Céline rentrent à ce moment-là. Ils cherchent Céline avec angoisse, sous l'œil de Valentin, caché un peu plus loin. Enfin, les parents retrouvent Céline dans le réfrigérateur. Valentin s'approche, soulagé, et prend Céline dans ses bras. Le petit frère prend une photo.

Proposition de déroulement pour le niveau A1 / A2

Deux parcours sont proposés au choix pour ce niveau.

Le **parcours 1** commence par un jeu sur les sons pour mieux écouter et regarder consciemment le film. Les élèves repèrent et identifient des éléments significatifs du court métrage.

Le **parcours 2** propose un travail autour des expressions et du lexique de la météo.

Ensuite, pour continuer dans l'esprit du film, les élèves créeront des marionnettes.

Parcours 1

Distribuer la « Fiche élève - A1 / A2 - Parcours 1 ».

Activité 1

Ecrire au tableau la liste proposée ci-dessous.

Demander aux élèves d'imiter les sons correspondant à chaque proposition.

Exemple : *quel bruit fait la mer ?*

Passer les deux premières minutes du film.

Consigne : *fermez les yeux et écoutez les bruits.* (On peut aussi cacher l'écran.)

Cochez dans la liste les sons que l'on entend dans le film.

La mer	X
Les oiseaux	X
Une trompette	
Une personne qui chante	X
Un chat	
Une vache	
Une petite fille qui pleure	
Un chien	X
Une voiture	X
Une personne qui mange	X
Une porte de voiture qui se ferme	X
Un bisou	X
Une petite fille qui parle	X
Un train	

Mise en commun.

Visionner à nouveau les deux premières minutes du film pour corriger le tableau.

Activité 2

Visionner la séquence 2.

Question : *combien de personnages voyez-vous ?*

Quels objets voyez-vous ?

Mise en commun.

Que fait la petite fille ?

Expliquer les mots « marotte » et « marionnette ».

Activité 3

Visionner la séquence 3 sans le son.

Pourquoi est-ce que la maman embrasse la petite fille ?

Selon vous, où vont les parents ?

Cochez la bonne réponse dans le tableau suivant :

C'est ...	
Le matin	
Le midi	
L'après-midi	x
Le soir	
La nuit	
On ne sait pas	

A l'oral : *qui est Valentin ?* (faire émettre des hypothèses)

Visionner le court-métrage dans son intégralité.

Activité 4

Diffuser la séquence 10 une seconde fois.

Remplacez les scènes dans l'ordre chronologique.

1. On trouve Céline dans le réfrigérateur.
2. Les parents jettent de l'eau sur le feu.
3. Céline se cache.
4. Valentin met le feu aux objets de Céline.
5. Le petit frère de Céline prend une photo.
6. Les parents cherchent Céline dans les ruines de la cabane.
7. Les parents arrivent en voiture.
8. La cabane brûle.
9. Valentin prend Céline dans ses bras.
10. Céline est dans sa cabane.
11. Valentin entre dans la cabane et prend des choses.
12. Céline voit Valentin arriver.

[Correction : 10, 12, 3, 11, 7, 4, 8, 2, 6, 1, 9, 5]

Voir en fin de fiche les activités de prolongement.

Parcours 2

Activité 1

Demander aux élèves les expressions qu'ils connaissent pour parler de la météo et les noter au tableau.

Compléter leurs propositions et écrire la liste d'expressions suivante au tableau.

Il neige
Il fait nuageux
Il pleut
Il fait beau
Il y a du vent
Il fait du soleil
Il y a de l'orage
Le ciel est gris
Le ciel est bleu
Il fait froid
Il fait chaud

Diffuser la séquence 6 puis demander aux élèves de choisir la réponse correspondant à cette séquence.

Quel temps fait-il ?

Il neige	
Il fait nuageux	X
Il pleut	
Il fait beau	X
Il y a du vent	X
Il fait du soleil	X
Il y a de l'orage	
Le ciel est gris	
Le ciel est bleu	
Il fait froid	X
Il fait chaud	

Faire le même exercice avec la séquence 7.

Il neige	
Il fait nuageux	X
Il pleut	X
Il fait beau	
Il y a du vent	
Il fait du soleil	
Il y a de l'orage	
Le ciel est gris	X
Le ciel est bleu	
Il fait froid	
Il fait chaud	

Le petit frère de Céline dit : « Regardez ! Valentin et sa bande ! »

Faire répéter la phrase aux élèves en insistant sur l'intonation.

Quelle est l'émotion exprimée par le petit frère de Céline ?

Il est triste	
Il est en colère	
Il est content	
Il a peur	X
Il est surpris	

Exercice d'intonation : demander aux élèves de trouver l'intonation pour la même phrase pour les 4 autres émotions désignées dans le tableau et les faire répéter en classe, tous ensemble.

Refaire l'exercice avec d'autres énoncés, par exemple : « Il pleut ! » ; « Il a bu du vin. »

Visionner le court métrage dans son intégralité.

Pour aller plus loin

Planifier pour la séance suivante la confection de marottes/marionnettes représentant Céline, Valentin, le père, la mère, et les deux frères. Préparer avec les élèves des saynètes reconstituant l'histoire et les faire jouer en classe.

Variante : imaginer une scène de prolongement où Céline joue avec Valentin.

Jeu : quel temps fait-il aujourd'hui ?

Confectionner des cartes représentant des symboles météo : le soleil, la pluie, le vent,... et les températures. Avec plusieurs jeux de cartes, placer à l'envers un jeu de cartes (les températures à part) par groupe :

Retournez 4 cartes. Préparez la météo et annoncez-la à la classe.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

MAROTTES de Benoît Razy - Niveau A1/A2 - Fiche élève - Parcours 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> Décrire, raconter Exprimer ses sentiments par l'intonation	Tâches Identifier des sons, repérer et interpréter les images d'un court métrage Reformuler un dialogue Remettre des phrases dans l'ordre
Vocabulaire Marotte : sorte de marionnette / idée fixe Vous vous envollez : vous partez N'en profitez pas : ne faites pas de bêtises pendant notre absence.	

Activité 1 - Ecoutez et cochez les cases qui correspondent aux sons que vous entendez.

La mer	
Les oiseaux	
De la trompette	
Une personne qui chante	
Un chat	
Une vache	
Une petite fille qui pleure	
Un chien	
Une voiture	
Une personne qui mange	
Une porte de voiture qui se ferme	
Un bisou	
Une petite fille qui parle	
Un train	

Activité 2 - Répondez aux questions suivantes.

Combien de personnages voyez-vous ?

Quels objets voyez-vous ?

Que fait la petite fille ?

Activité 3. Avec la séquence 3 du court métrage, répondez aux questions suivantes.

Pourquoi est-ce que la maman embrasse la petite fille ?

Selon vous, où vont les parents ?

Cochez la réponse correcte.

C'est ...	
Le matin	
Le midi	
L'après-midi	
Le soir	
La nuit	
On ne sait pas	

Activité 4 - Remplacez les scènes dans l'ordre chronologique.

1. On trouve Céline dans le réfrigérateur.
2. Les parents jettent de l'eau sur le feu.
3. Céline se cache.
4. Valentin met le feu aux objets de Céline.
5. Le petit frère de Céline prend une photo.
6. Les parents cherchent Céline dans les ruines de la cabane.
7. Les parents arrivent en voiture.
8. La cabane brûle.
9. Valentin prend Céline dans ses bras.
10. Céline est dans sa cabane.
11. Valentin entre dans la cabane et prend des choses.
12. Céline voit Valentin arriver.

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

Je savais déjà...	
J'ai appris à ...	
J'aimerais savoir ...	

MAROTTES de Benoît Razy - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : intermédiaire Public : à partir de 12 ans	Thèmes : les relations familiales, l'enfance, l'amitié, l'amour
Objectifs <i>Communicatifs</i> Raconter une anecdote <i>Linguistiques</i> L'impératif La forme interrogative Le verbe <i>devoir</i> <i>Socioculturels</i> Les règles de savoir-vivre à table en France	Tâches Emettre des hypothèses sur le contenu d'un film d'après le canal sonore Formuler des questions sur une séquence d'un film et y répondre Formuler des hypothèses sur le scénario d'un film
Vocabulaire Marotte : sorte de marionnette Vous vous envollez : vous partez N'en profitez pas : ne faites pas de bêtises pendant notre absence	Matériel Pour confectionner des marionnettes : des bâtons, de vieilles chaussettes, des brins de laine, des aiguilles à laine, de la feutrine de couleur et de la colle Pour confectionner des cartes météo : du carton à découper, des ciseaux et des feutres

Découpage en séquences

- (0'00 à 0'44) Générique. Voix d'une petite fille qui fredonne. Titre du film.
- (0'44 à 1'24) Céline, attablée devant une fenêtre, fabrique une marotte et joue avec. Elle aperçoit un garçon, Valentin, posté dehors.
- (1'25 à 1'55) La jeune fille sort de la cabane en bois située à côté de la maison de la famille et court embrasser ses parents qui partent en voyage. Elle appelle Valentin pour jouer, mais celui-ci s'éloigne.
- (2'07 à 2'57) Céline dîne avec ses frères. Ils se chamaillent.
- (2'58 à 4'10) La nuit, Céline s'échappe de la maison. Chemin faisant, elle rencontre Valentin qui se cachait. Celui-ci l'effraie et tente de l'attraper.
- (4'10 à 5'42) Bruit des vagues. Céline recueille un oiseau blessé en se promenant sur une plage déserte. Ses frères la rejoignent. Valentin et deux de ses amis arrivent en courant. Valentin pousse Céline et casse sa marotte. Les frères sont bousculés par les garçons. L'un d'eux fait mine de voler l'appareil photo du jeune frère de Céline.
- (5'43 à 6'58) Il pleut. Céline sort se promener avec l'oiseau mort dans la main. Elle entend des hennissements provenant de l'école. Par la fenêtre, elle y voit Valentin qui est entré dans une salle de classe avec un cheval. L'animal se cabre et renverse une table. Alors que Céline s'enfuit, Valentin sort de l'école et la menace de représailles si elle venait à le dénoncer.
- (6'59 à 7'39) Dans la cabane, Céline parle à l'oiseau mort. Elle dit qu'elle regrette de ne pas avoir la confiance de Valentin. Elle place l'oiseau dans le réfrigérateur et lui donne un nom : Blaise.
- (7'40 à 8'35) La directrice de l'école cherche les coupables des dégradations. Céline est interrogée par la maîtresse mais ne répond pas.
- (8'36 à 11'08) Seule dans sa cabane, Céline se confie à l'oiseau. Elle voit arriver Valentin et se cache. Le garçon s'introduit dans son abri et en ressort avec un tas d'objets auxquels il met le feu. Le feu gagne accidentellement la cabane et la brûle entièrement. Les parents de Céline rentrent à ce moment-là. Ils cherchent Céline avec angoisse, sous l'œil de Valentin, caché un peu plus loin. Enfin, les parents retrouvent Céline dans le réfrigérateur. Valentin s'approche, soulagé, et prend Céline dans ses bras. Le petit frère prend une photo.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Deux variantes de parcours sont proposées.

Le **parcours 1** débute par une écoute attentive de la bande son du début du film et des hypothèses sur le contenu du film. Les élèves posent ensuite des questions sur les séquences visionnées. Une scène du film sert de prétexte à un exercice sur l'expression de la recommandation en français. Les élèves reconstituent ensuite une séquence à partir de phrases descriptives en désordre. Enfin, ils expriment leur opinion sur le court métrage.

Le **parcours 2** permet d'examiner les règles de savoir-vivre à table en France à partir d'une séquence du film. Il s'appuie également sur une séquence du film pour réfléchir sur les aspects thématiques. Enfin, les élèves rédigent un scénario possible entre deux séquences avant de visionner le court métrage en entier.

Parcours 1

Mise en route

À l'oral : *connaissez-vous une berceuse ou une comptine en français ? Laquelle ?*

Trouver une mélodie commune et la faire fredonner à la classe. Expliquer le verbe *fredonner*.

Activité 1

Passer le générique et la séquence 2 (Céline fabrique une marionnette en fredonnant).

Consigne : *fermez les yeux et imaginez ce qui se passe* (On peut aussi cacher l'écran ou se mettre devant le vidéo projecteur !).

Mise en commun.

Visionner la séquence 2.

Activité 2

Visionner la séquence 3 (le départ des parents).

À deux, *trouvez 4 questions à poser sur cette séquence*.

Mise en commun : un groupe pose une de ses questions à un autre groupe ; le deuxième groupe à son tour pose une de ses questions à un troisième groupe, etc.

Activité 3

Expression orale :

Utilisation de l'impératif

A deux, imaginez 3 recommandations que font les parents dans cette scène. Vous pouvez utiliser l'impératif à la forme négative aussi.

Mise en commun.

Activité 4

Visionner la séquence 3 avec le son.

Relevez les deux recommandations que fait le père.

[...]

Mise en commun.

Activité 5

Visionner la séquence 10.

A deux, remettez les phrases dans le bon ordre.

1. On trouve Céline dans le frigo.
2. Les parents jettent de l'eau sur le feu.
3. Céline se cache.
4. Valentin met le feu aux objets de Céline.
5. Le petit frère de Céline prend une photo.
6. Les parents cherchent Céline dans les ruines de la cabane.
7. Les parents arrivent en voiture.
8. La cabane brûle.

9. Valentin prend Céline dans ses bras.
 10. Céline est dans sa cabane.
 11. Valentin entre dans la cabane et prend des choses.
 12. Céline voit Valentin arriver.
- Correction : 10, 12, 3, 11, 7, 4, 8, 2, 6, 1, 9, 5.

Activité 6

Présentez une opinion argumentée sur ce court métrage.

Les élèves rédigent en quelques lignes une appréciation argumentée du film.

Cette partie pourra être lue en classe ou corrigée par le professeur comme travail écrit.

Parcours 2

Activité 1

Les élèves remplissent le tableau, puis on anime une correction collective.

A deux, faites le petit test suivant.

<i>En France, à table, on doit / on ne doit pas...</i>	<i>On doit</i>	<i>On ne doit pas</i>
<i>Utiliser un cure-dents</i>		X
<i>Attendre que la maîtresse de maison commence à manger la première</i>	x	
<i>Plier sa serviette à la fin du repas quand on n'est pas chez soi</i>		X
<i>Se tenir bien droit</i>	X	
<i>Ne pas couper sa salade au couteau, mais la déchirer</i>		X
<i>Eponger la sauce dans son assiette avec un morceau de pain</i>		X
<i>Laisser une main sur ses genoux</i>		X
<i>Manger en faisant aller sa fourchette à la bouche et non en baissant la tête vers la fourchette</i>	X	
<i>Mettre les coudes sur la table en mangeant (mais c'est possible entre les plats)</i>		X
<i>Passer le bras devant son voisin pour attraper quelque chose sur la table</i>		X
<i>Poser ses mains de chaque côté de l'assiette</i>	X	
<i>Fermer la bouche en mangeant</i>	X	
<i>Parler la bouche pleine</i>		X
<i>Couper sa viande avec sa fourchette</i>		X
<i>Se moucher</i>		x

Mise en commun/correction

A l'oral : Avez-vous noté des différences avec les règles de votre pays ?

Activité 2

Visionner la séquence 6 (le dîner).

Quelles sont les règles qui ne sont pas respectées ?

Expliquer que les règles de savoir-vivre à table sont de moins en moins respectées avec l'évolution des modes de vies (sandwich, repas rapide, etc.).

Activité 3

Visionner la séquence 10 (l'incendie).

A deux, trouvez au moins 4 questions dont la réponse ne vous est donnée ni par l'image, ni par la bande-son.

Mise en commun : un groupe pose une question à un autre groupe. Le deuxième groupe pose à son tour une question à un troisième groupe, et ainsi de suite.

Attention : une même question ne peut être posée deux fois !

Visionner la séquence 3 (le départ des parents) en précisant qu'il s'agit du début du film.

Quelles réponses trouvez-vous dans cet extrait aux questions posées dans l'exercice précédent ?

Selon vous, que s'est-il passé entre ces deux séquences 3 et 10 ?

A deux, rédigez 6 à 10 phrases exposant votre scénario.

Visionner le film en entier.

Pour aller plus loin

Planifier pour la prochaine séance la confection de marottes/marionnettes représentant Céline, Valentin, le père, la mère, et les deux frères. Préparer avec les élèves des saynètes reconstituant l'histoire et les faire jouer en classe.

Variante : imaginer une scène de prolongement où Céline joue avec Valentin.

Pour les apprenants plus avancés, on peut même représenter des pièces véritables de Guignol, à découvrir sur le site <http://amisdeguignol.free.fr/>

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation.

Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

MAROTTES de Benoît Razy - Niveau B1 - Fiche élève - Parcours 2

Objectifs <i>Communicatifs</i> Raconter une anecdote <i>Linguistiques</i> L'impératif Le style interrogatif <i>Socioculturels</i> Les règles de bonne conduite à table en France	Tâches Poser et répondre à des questions sur une séquence du film Formuler des hypothèses sur le film
Lexique : Marotte : sorte de marionnette / Idée fixe Vous vous envollez : vous partez N'en profitez pas : ne faites pas de bêtises	

Activité 1 - A deux, faites le petit test suivant. Choisissez la bonne réponse.

<i>En France, à table, ...</i>	<i>On doit</i>	<i>On ne doit pas</i>
<i>Utiliser un cure-dents</i>		
<i>Attendre que la maîtresse de maison commence à manger la première</i>		
<i>Plier sa serviette à la fin du repas quand on n'est pas chez soi</i>		
<i>Se tenir bien droit</i>		
<i>Ne pas couper sa salade au couteau, mais la déchirer</i>		
<i>Eponger la sauce dans son assiette avec un morceau de pain</i>		
<i>Laisser une main sur ses genoux</i>		
<i>Manger en faisant aller sa fourchette à la bouche et non en baissant la tête vers la fourchette</i>		
<i>Mettre les coudes sur la table en mangeant (mais c'est possible entre les plats)</i>		
<i>Passer le bras devant son voisin pour attraper quelque chose sur la table</i>		
<i>Poser ses mains de chaque côté de l'assiette</i>		
<i>Fermer la bouche en mangeant</i>		
<i>Parler la bouche pleine</i>		
<i>Couper sa viande avec sa fourchette</i>		
<i>Se moucher</i>		

Activité 2 - Quelles sont les règles qui ne sont pas respectées dans la séquence 6 du film ?

Activité 3

a. A deux, élaborer au moins 4 questions dont la réponse ne vous est donnée ni par l'image, ni par la bande-son dans la séquence 10 du court métrage.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

b. Répondez aux questions suivantes.

Quelles réponses trouvez-vous dans cet extrait aux questions posées dans l'exercice précédent ?

Selon vous, que s'est-il passé entre ces deux séquences 3 et 10 ?

c. A deux, rédigez 6 à 10 phrases exposant votre scénario.

Auto-évaluation

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à...	
/J'aimerais savoir ...	

IMAGO
de
Cédric Babouche

IMAGO... de Cédric Babouche - 12 minutes

Prix du meilleur court métrage à la semaine internationale de la critique de Cannes en 2005.

Prix du meilleur court métrage d'animation au festival Court 18 de Paris en 2005.

Prix de la meilleure musique originale au Mouviz Festival de Nantes en 2006.

Synopsis

Antoine, huit ans, a perdu son père dans un accident d'avion. Incapable d'accepter sa mort, il va finalement revivre et accepter cette perte au travers d'un rêve métaphorique.

Transcription des dialogues

Pas de dialogues.

Le réalisateur

Illustrateur, infographiste et animateur de formation, Cédric Babouche donne des cours de bande dessinée à l'école Emile Cohl (dont il est diplômé). *Imago...* est son deuxième film. Son premier film est *La routine* (2003, 5 mn).

Analyse : la vie envolée

Lentement et doucement, le film s'ouvre et se ferme sur le ciel, personnage à part entière du film. Le ciel, pour l'enfant que nous découvrons dans les premiers plans* d'*Imago...* courant sur les bords d'une falaise, est à la fois terrain de jeu où il peut faire voler son avion miniature et territoire du souvenir et de l'imaginaire. Le père, aviateur décédé dans un accident d'avion, survit dans l'imaginaire de l'enfant (d'où le titre qui fait référence à la psychanalyse aussi bien qu'à l'image).

Le pari du film est de nous faire entrer dans cette zone inconsciente de l'enfant où le père vole encore. L'*animation** fait surgir cette « imago » par la présence d'un arbre au bord de la falaise dans lequel est planté l'avion du père. Les couleurs prennent un ton plus chaud, des rais de lumière traversent le paysage. Des nuées de pollen et de feuilles nous font pénétrer dans un monde onirique où les avions peuvent entrer dans le ventre des falaises où poussent des arbres et dans lesquelles de grosses pierres sont suspendues (un clin d'œil du réalisateur à son premier film *La routine* où le spectateur découvrait un monde souterrain et sans doute les traces de l'admiration pour le cinéaste d'animation japonais Hayao Miyazaki). Dans ce monde, le petit garçon retrouve les attributs de son père, lunettes et blouson d'aviateur à sa taille d'enfant. Dans ce monde, il peut voler aux côtés de son père et rivaliser de figures aériennes. Mais il ne peut y rester, y demeurer : une tempête onirique vient stopper le vol et rejouer l'accident. La vie doit reprendre son cours.

Cédric Babouche pousse littéralement son personnage de l'enfance à la fin de sa vie dans un enchaînement vertigineux des plans : en une minute, l'enfant est devenu grand-père et, dans un geste hérité de son père, transmet à son petit-fils son amour du ciel et de l'aviation.

Motif : l'ellipse

Dans la narration, qu'elle soit littéraire ou filmique, il existe un procédé stylistique qui opère un saut dans le temps et l'espace, une sorte de raccourci ou de détour qui vient rythmer, colorer l'histoire. L'ellipse est utilisée par le réalisateur d'*Imago...* pour faire défiler la vie du personnage de l'enfance à la vieillesse. Bien que nous passions en quelques plans d'un état à l'autre, la transition est douce. Cédric Babouche utilise l'ellipse dans le mouvement* de la caméra (*nous utilisons ici le terme caméra par convention pour décrire le mouvement sachant que l'animation* par ordinateur ici se fait sans caméra*). La caméra latéralement ou verticalement (lorsqu'on plonge dans le métro par exemple) passe d'un intérieur de maison à une salle de classe, d'un wagon à une sortie d'église... La dernière ellipse est suggérée par des photos où notre personnage devient grisonnant au fil des images accrochées au mur.

Le procédé utilisé dans *Imago...* est assez répandu dans l'univers du clip ou celui de la publicité. Les frontières sont poreuses d'un espace à l'autre et les réalisateurs les traversent.

Voir et revoir

L'arbre et le rêve

L'arbre à côté duquel s'inscrit le titre *Imago...* (ce choix n'est pas dû au hasard !) a un rôle très important dans le film : on observera toutes les apparitions et disparitions de l'arbre et toutes ses métamorphoses. Quand participe-t-il du rêve ? Quand est-il « réel » ?

On observera également les changements de couleur et de lumière du monde du rêve au réel.

La musique

La musique originale du film est essentielle à l'émotion que suscite le film. Quand et sur quel ton commence-t-elle ? Quand s'arrête-t-elle ? Quel est son impact sur les images ? On notera les variations et les ruptures dramatiques dans le déroulement de sa partition.

IMAGO... de Cédric Babouche - Niveau A2 - Fiche professeur

Niveau : élémentaire Public : 7-12 ans	Thèmes L'imaginaire, l'aviation, la famille, la vie, les relations père / fils
Objectifs <i>Communicatifs et fonctionnels</i> Situer dans le temps Justifier des choix <i>Linguistiques</i> Les articulateurs temporels	Tâches Identifier des éléments visuels dans un film Résumer la vie du protagoniste du film Créer un folioscope Matériel Une photo jaunie par le temps ou une photo sépia Feuilles de papier bristol de couleur, stylos feutres, ficelle... La fiche apprenant A2

Découpage en séquences

- (00 à 01'43) Musique onirique. Un garçon rit et s'amuse avec un avion miniature. Il s'arrête sous un arbre, sur une falaise.
- (01'43 à 3'00) Un homme prend le garçon sur ses épaules et se dirige vers l'arbre de la falaise. Cris de joie. L'homme monte dans un avion et s'envole.
- (3'00 à 5'20) L'enfant est seul. Il monte sur une branche de l'arbre. Il s' imagine voler dans un avion à côté de celui de l'homme. En fin de scène, changement de musique plus inquiétante.
- (5'20 à 6'05) Des éclairs frappent le ciel. L'avion de l'homme s'éloigne de celui de l'enfant.
- (6'05 à 6'42) Sur la falaise, l'enfant pleure. Il marche, traverse une forêt, un avion miniature et un livre à la main.
- (6'43 à 8'30) Succession rapide de scènes. Le petit garçon entre dans une maison. Pièce d'à côté, une salle de classe où l'enfant est assis. Il lance un avion de papier par la fenêtre et le suit en courant. Vue d'extérieur, un jeune homme descend dans le métro. Dans un tramway, le jeune homme chuchote à l'oreille d'une jeune femme. Elle rit. Sons de cloches, un couple de mariés sort d'une église en courant. Chambre d'hôpital. L'homme photographie un bébé et la maman. Gros plans sur les photos de famille, un vieil homme descend dans une pièce sombre d'une maison qui semble contenir tous les souvenirs d'une vie.
- (8'30 à 10'00) Le vieil homme retourne sur la falaise avec un petit garçon. Ils vérifient le sens du vent de leur index. L'homme lance l'avion miniature. Puis ils se dirigent main dans la main vers la forêt.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après le lancement thématique, les élèves repèrent des informations spatio-temporelles dans le court métrage. Ils situent ensuite des événements dans le temps à partir de scènes d'*Imago*. Ils choisissent enfin leur scène préférée et expliquent pourquoi.

Une activité de création de poèmes est proposée en fin de parcours.

Mise en route

Apporter une photo jaunie par le temps ou une photo sépia.

Question au groupe : *qu'observe-t-on sur cette photo ? Quelles couleurs peut-on relever ?* [jaune, ocre, orange, marron...] *Qu'indiquent ces couleurs ?* [la photo est ancienne, le temps qui passe].

Distribuer la « **fiche élève A2** ». Les élèves travaillent par deux.

Activité 1

Diffuser le court métrage. À deux, les élèves entourent les actions du personnage principal du film.

Sauter dans un pré	Descendre dans le métro	Reculer d'un pas	Attraper un papillon	Photographier sa famille
Ramasser un avion	Monter les escaliers	Lancer un avion	Courir	Téléphoner à son fils

Activité 2

À deux, les élèves répondent aux questions en se souvenant des détails du film.

D'après vous, dans quel pays se passe l'histoire ? [en France]

Relevez deux indices qui en témoignent [le Métropolitain, affiches de Paris, d'Air France...]

Mise en commun des activités 1 et 2.

Activité 3

Les élèves doivent, de mémoire, remettre les dessins dans l'ordre d'apparition à l'écran.

1	2	3	4
c	d	b	a

Les élèves résument à l'écrit la vie d'Antoine, personnage principal d'*Imago*... en intégrant les articulateurs de temporalité suivants : *d'abord, ensuite, puis, et, enfin*.

Mise en commun.

Activité 4

Les élèves lisent le descriptif des séquences du film puis on visionne le film.

Les élèves choisissent le numéro de leur séquence préférée et justifient leur choix.

Mise en commun.

Pour aller plus loin

Introduction aux techniques d'animation.

Créer avec le groupe un mini-folioscope (*flip-book*) de 5 à 10 vignettes de 5 sur 9 cm d'un avion qui décolle. Pour cela, découper les vignettes puis créer le dessin de départ (avion en papier) et le découper. Le décalquer ensuite en le déplaçant de 2 mm sur chaque vignette afin de créer le mouvement de l'image. Agrafier le tout.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

IMAGO... de Cédric Babouche - Niveau A2 - Fiche élève

Objectifs <i>Communicatifs et fonctionnels</i> Situer dans le temps Justifier des choix <i>Linguistiques</i> Les articulateurs temporels	Tâches Identifier des éléments visuels dans un film Résumer la vie d'un protagoniste du film
--	---

Activité 1 - Observez le film et entourez les actions d'Antoine, personnage principal.

Sauter dans un pré	Descendre dans le métro	Reculer d'un pas	Attraper un papillon	Photographier sa famille
Ramasser un avion	Monter les escaliers	Lancer un avion	Courir	Téléphoner à son fils

Activité 2 - Visionnez le film et répondez aux questions suivantes.

Dans quel pays se passe l'histoire du film *Imago*... ? _____

Trouvez 2 indices qui le confirment.

1. _____

2. _____

Activité 3 - a. Regardez les dessins et remettez-les dans l'ordre d'apparition à l'écran.



1	2	3	4

b. Résumez la vie d'Antoine, personnage principal d'*Imago*... Utilisez les articulateurs suivants : d'abord, ensuite, puis, et, enfin.

Activité 4 - Choisissez votre séquence préférée. Expliquez votre choix.

N° de la séquence	Contenu
1	Un petit garçon rit et s’amuse avec un avion miniature. Il s’arrête sous un arbre, sur une falaise.
2	Un homme prend le petit garçon sur ses épaules et marche vers l’arbre de la falaise. Cris de joie. L’homme monte dans un avion et s’envole.
3	L’enfant est seul. Il monte sur une branche de l’arbre. Il s’imagine voler dans un avion à côté de celui de l’homme.
4	Des éclairs dans le ciel. L’avion de l’homme s’éloigne de celui de l’enfant.
5	Sur la falaise, l’enfant pleure. Il marche, traverse une forêt, un avion miniature et un livre à la main.
6	Le petit garçon entre dans une maison. À côté, salle de classe où l’enfant est assis. Il lance un avion de papier par la fenêtre et court le suivre. Vue d’extérieur, un jeune homme descend dans le métro. Dans un tramway, le jeune homme chuchote à l’oreille d’une jeune femme qui rit. Sons de cloches, un couple de mariés sortent d’une l’église en courant. Chambre d’hôpital. L’homme photographie le bébé et sa mère. Gros plans sur les photos de famille, un vieillard descend dans une pièce sombre d’une maison.
7	Le vieillard retourne sur la falaise avec un petit garçon. Ils vérifient le sens du vent de leur index. L’homme lance l’avion miniature. Puis ils se dirigent main dans la main vers la forêt.

J’ai choisi la séquence numéro : _____

J’aime cette séquence parce que...

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J’ai appris à...	
/J’aimerais savoir...	

IMAGO... de Cédric Babouche - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : intermédiaire Public : 10-12 ans	Thèmes L'imaginaire, l'aviation, la famille, le déroulement de la vie
Objectifs <i>Communicatifs</i> Situer dans le temps Exprimer un choix Exprimer des hypothèses Décrire quelqu'un <i>Linguistiques</i> L'antériorité L'interrogation <i>Socioculturels</i> Les événements d'une vie	Tâches Créer un dialogue à partir d'une scène d'un film Identifier des éléments visuels et sonores dans un film Imaginer une histoire à partir d'une musique Poser et répondre à des questions sur les personnages d'un film Créer un folioscope Créer un poème
	Matériel Des feuilles de papier bristol blanches, des feutres noirs, des crayons à papier, des gommes, du papier calque, des agrafeuses Les feuilles apprenant B1 parcours 1 et parcours 2

Découpage en séquences

- (00 à 01'43) Musique onirique. Un garçon rit et s'amuse avec un avion miniature. Il s'arrête sous un arbre, sur une falaise.
- (01'43 à 3'00) Un homme prend le garçon sur ses épaules et se dirige vers l'arbre de la falaise. Cris de joie. L'homme monte dans un avion et s'envole.
- (3'00 à 5'20) L'enfant est seul. Il monte sur une branche de l'arbre. Il s'imagine voler dans un avion à côté de celui de l'homme. En fin de scène changement de musique plus inquiétante.
- (5'20 à 6'05) Des éclairs frappent le ciel. L'avion de l'homme s'éloigne de celui de l'enfant.
- (6'05 à 6'42) Sur la falaise, l'enfant pleure. Il marche, traverse une forêt, un avion miniature et un livre à la main.
- (6'43 à 8'30) Succession rapide de scènes. Le petit garçon entre dans une maison. Pièce d'à côté, une salle de classe où l'enfant est assis. Il lance un avion de papier par la fenêtre et le suit en courant. Vue d'extérieur, un jeune homme descend dans le métro. Dans un tramway, le jeune homme chuchote à l'oreille d'une jeune femme. Elle rit. Sons de cloches, un couple de mariés sort d'une église en courant. Chambre d'hôpital. L'homme photographie un bébé et la maman. Gros plans sur les photos de famille, un vieil homme descend dans une pièce sombre d'une maison qui semble contenir tous les souvenirs d'une vie.
- (8'30 à 10'00) Le vieil homme retourne sur la falaise avec un petit garçon. Ils vérifient le sens du vent de leur index. L'homme lance l'avion miniature. Puis ils se dirigent main dans la main vers la forêt.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Le **parcours 1** propose aux élèves de réfléchir sur les techniques cinématographiques utilisées pour représenter le temps et de manipuler l'expression de l'antériorité. Ils imaginent la suite de l'histoire et inventent un dialogue entre les protagonistes de la fin du film.

Le **parcours 2** débute par une observation de la concordance entre la musique et l'action du film. Les élèves posent ensuite des questions sur les personnages.

Mise en route

Demander au groupe : *quel mot reconnaissez-vous dans le mot « imago » ?* [image].
Expliquer qu'en psychologie, une imago est une image idéalisée d'une personne qui se construit au fil du temps.

Parcours 1

Distribuer la « **fiche élève B1 - parcours 1** ». Les élèves travaillent à deux.

Activité 1

Diffuser les séquences 1 à 6 du court métrage.

À deux, observez l'animation et relevez deux moyens cinématographiques pour représenter le temps qui passe. [choix des couleurs d'une photo ancienne, imitation de *travelling** de caméra de gauche à droite, présentation des événements d'une vie, la transformation physique du personnage, etc.].

Activité 2

Reliez les éléments de gauche à ceux de droite.

« Avant **que** » est suivi... [d'un subjonctif] ; « Avant **de** » est suivi... [d'un infinitif] ; « Avant **Ø** » est suivi... [d'un nom].

Par deux, les élèves complètent avec *de*, *que* et *Ø*.

[Réponses 1 : *avant Ø* - 2 : *avant de* - 3 : *avant que* - 4 : *avant de* - 5 : *avant de*]

Activité 3

Rediffuser le court métrage de la séquence 1 à 6 (scène où le vieil homme descend dans une pièce sombre). Demander aux élèves de choisir une fin parmi les quatre propositions, d'en discuter à deux à l'oral puis de justifier leur choix par écrit.

Lire les quatre propositions à voix haute.

Nota : les noces de diamant célèbrent les 60 ans d'un mariage.

Activité 4

Diffuser la fin du film (de 8'30 à la fin).

Demander aux élèves de créer le dialogue de cette scène.

Désigner quelques groupes et leur demander de jouer leur dialogue devant la classe.

Parcours 2

Distribuer la **fiche élève B1 - parcours 2**. Les élèves travaillent à deux.

Activité 1

Cacher l'écran et diffuser la première minute du film. Les élèves doivent retrouver les instruments de musique qu'ils ont entendus. [réponse : carillons, violons, piano, flûtes, harpe...]

Ils choisissent ensuite deux adjectifs pour qualifier la musique [douce ; agréable ; reposante etc.]

Diffuser les séquences 1 à 3.

Activité 2

Cacher l'écran et diffuser la séquence 4.

Demander aux élèves de faire des hypothèses sur ce qui se passe dans le film. À l'oral, demander aux groupes de présenter leurs hypothèses.

Vérification à l'écran et mise en commun des activités 1 et 2.

Activité 3

Diviser la classe en 2 groupes A et B.

Indiquer que l'objectif de l'activité est de travailler sur la description des personnages du film.

Le groupe A doit préparer des questions sur les personnages de la première partie du court métrage (du début du film à la fin de la scène dans le métro, séquence 6).

Le groupe B doit préparer des questions sur les personnages de la seconde partie (de la fin de la scène dans le métro à la fin du court métrage).

Ensuite le groupe A pose ses questions à l'oral au groupe B qui doit y répondre de mémoire, et vice versa.

Diffuser le court métrage et vérifier les réponses.

Pour aller plus loin

Introduction aux techniques d'animation.

Créer avec le groupe un mini-folioscope (*flip-book*) de 5 à 10 vignettes de 5 cm sur 9 d'un avion en papier qui décolle. Pour cela, découper les vignettes puis créer le dessin de départ (avion en papier) et le découper. Le décalquer ensuite en le déplaçant de 2 mm sur chaque vignette afin de créer le mouvement de l'image. Agrafer le tout.

Créer un arbre à poèmes.

Les élèves inventent en petits groupes trois poèmes acrostiches (un acrostiche est un poème dont les lettres initiales composent un mot) à partir du nom de trois couleurs vues dans *Imago...* Ces poèmes sont écrits sur trois vignettes rectangulaires de 5 cm sur 10 cm et accrochés sur un arbre.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

IMAGO... de Cédric Babouche - Niveau B1 - Fiche élève - Parcours 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> Situer dans le temps Justifier des choix <i>Linguistiques</i> L'antériorité	Tâches Identifier des éléments visuels dans un film Créer un dialogue à partir d'une scène filmique
--	--

À deux.

Activité 1 - Visionnez le film et donnez deux procédés employés par le réalisateur pour représenter le temps qui passe.

Procédé 1 : _____

Procédé 2 : _____

Activité 2 - Grammaire

a. Reliez les éléments de gauche à ceux de droite.

« Avant que » est suivi...	• d'un nom
« Avant de » est suivi...	• d'un infinitif
« Avant Ø » est suivi...	• d'un subjonctif

b. Complétez avec *de*, *que* ou *Ø* si nécessaire.

1. L'homme est parti avant _____ le mariage de son fils.
2. Avant _____ monter dans le tramway, préparez votre monnaie.
3. L'homme prend une photo avant _____ le bébé ne dorme.
4. Ecoute le professeur avant _____ suivre ton avion en papier.
5. Vérifiez le sens du vent avant _____ lancer l'avion.

Activité 3 - Choisissez la fin du film parmi ces quatre propositions. Justifiez votre choix.

1. Le vieil homme et sa femme décident de partir faire le tour du monde en avion pour leurs noces de diamant.
2. Le vieil homme transmet à son petit fils son amour de l'aviation.
3. Le vieil homme décide d'aller planter un arbre sur la falaise. Il retrouve par terre un avion miniature rouillé.
4. L'enfant se réveille. Il est assis à côté de son père dans un avion moderne. Il a une photo de son père lorsqu'il était enfant entre les mains. Tout ceci n'était qu'un rêve.

Nous choisissons la fin n° _____ parce que nous pensons que :

Activité 4 - Imaginez un dialogue entre le vieil homme et son petit fils lors de la dernière scène du film, sur la falaise. N'oubliez pas la ponctuation.

L'enfant : _____

Le vieil homme : _____

L'enfant : _____

Le vieil homme : _____

L'enfant : _____

Le vieil homme : _____

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à...	
/J'aimerais savoir...	

IMAGO... de Cédric Babouche - Niveau B1 - Fiche élève - Parcours 2

Objectifs	Tâches
<i>Communicatifs</i> Exprimer des hypothèses Décrire quelqu'un <i>Linguistiques</i> L'interrogation, le conditionnel <i>Socioculturel</i> Les instruments de musique	Identifier des éléments visuels et sonores dans un film Imaginer une histoire à partir d'un extrait musical Poser des questions sur les personnages d'un film

En groupes de deux.

Activité 1 - Entourez les instruments que vous entendez dans la musique du début du film.

Un accordéon - un piano - une trompette - des carillons - un harmonica - un tambour

- une clarinette - des castagnettes - une guitare - un violon - une harpe - une flûte - des cymbales

- une contrebasse - un triangle

Citez 2 adjectifs pour qualifier cette musique.

1. _____ 2. _____

Activité 2 - Après avoir écouté l'extrait 2, imaginez ce qui se passe dans le film.

Hypothèse 1 : _____

Hypothèse 2 : _____

Activité 3 - Formulez des questions sur les personnages du court métrage.

Question 1 : _____

Question 2 : _____

Question 3 : _____

Question 4 : _____

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à...	
/J'aimerais savoir...	

CLIK CLAK
de
Thomas Wagner
Victor-Emmanuel Moulin
et
Aurélie Fréchinós

CLIK CLAK de Thomas Wagner, Victor-Emmanuel Moulin, Aurélie Frechinos - 6 minutes

Grand Prix Imagina (Monaco) 2006 / 2ème prix animation à Orange Film Court en 2006
2^{ème} prix au Festival Une nuit trop courte (Grenoble) 2006

Synopsis

Deux robots au langage bizarre rencontrent un jeune garçon et cela donne une drôle de salade : logique événement dans robots univers boum langage théière et plaf loufoque, etc.

Transcription des dialogues

Pas de dialogues en tant que tel.

Les réalisateurs

Film de fin d'études, Thomas Wagner, Victor-Emmanuel Moulin et Aurélie Frechinos ont fait ce film pendant leur formation à SUPINFOCOM (Ecole SUPérieure d'INFormatique de COMmunication établie à Valenciennes et Arles formant au cinéma d'animation en 3D).

Analyse : comme dit le proverbe...

Dénués de la faculté de parler, deux mini robots, Clik et Clak, déclenchent l'apparition de mots en provoquant des sons. Ils maîtrisent ce langage en entrechoquant des objets dans des séries en cascade. Ils provoquent des sonorités qui font apparaître des phrases, des proverbes. Parmi la multitude d'objets qu'ils trouvent dans une pièce, ils sortent un petit garçon qui, lui, parle. De cette rencontre improbable naît une complicité où les robots initient le petit garçon à leur forme de langage ; mais tout apprentissage passe par des approximations. De celles-ci découlent la déformation de proverbes tentés par le petit garçon qui font la joie de nos trois protagonistes : « soleil en août, pâté en croûte », « les mûres ont des orteils ». C'est à ce moment de renouvellement du langage que la musique fait son apparition et qu'elle vient accompagner la légèreté et l'amusement des personnages.

Mais la rencontre entre Clik, Clak et le petit garçon n'est pas seulement improbable, elle est aussi tragique. Si le petit garçon a pu s'adapter au langage des mini-robots, la réciproque n'est pas vraie. Les paroles émises par le petit garçon perturbent auditivement les robots qui les reçoivent comme des larsens agressifs. Dans ce film sur la communication, c'est un malentendu qui va conduire au désastre. Les petits robots jouant avec un coussin poussiéreux, font éternuer le petit garçon ; les sonorités de son éternuement signifiant dans le langage des robots « Au feu », ceux-ci sont pris de panique. Tout aurait pu pourtant être évité, le robot aux yeux verts venant au secours de celui aux yeux bleus. Mais le petit garçon, voulant les aider verbalement et oubliant que son propre langage est une agression auditive pour les robots, provoque malgré lui une fin tragique.

Motif : la 3D

Clik Clak est un élégant film d'*animation** qui met en image de façon minimaliste la poésie du langage, de nos proverbes et expressions quotidiennes. Ce court métrage se distingue par la qualité de la modélisation et le rendu des objets en 3 dimensions. De la série des *Courts de récré*, c'est le seul film composé entièrement de personnages et d'objets en relief.

Voir et revoir

2D / 3D

Comparer les films d'animation de la série *Courts de récré* et les classer suivant qu'ils sont en 2D / 2 dimensions* ou en volume*.

[les cinq films suivants sont entièrement animés : *Imago* (dessin sur papier et ordinateur 2D-3D), *Marottes* (ordinateur 2D, 3D), *Clik Clak* (ordinateur 3D), *Poteline* (ordinateur 2D), *Bouts en train* (ordinateur 2D).]

Le saut de Clak

Alors que Clak est tombé accidentellement, comment interpréter le saut de Clak ? En référence à l'onomatopée « clic-clac », Clak ne peut exister sans Clak.

L'espace

Décrire l'aspect, la couleur, la configuration de l'espace. Est-il abstrait, réaliste, imaginaire ? Ne sommes-nous pas dans la tête de l'enfant, dans celle des *animateurs** comme dans un grand bazar à jouets ?

CLIK CLAK d'Aurélie Fréchinis, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner - Niveau A2 - Fiche professeur

Niveau : élémentaire Public : 7-10 ans	Thèmes Le langage, l'apprentissage, le jeu
Objectifs <i>Communicatifs</i> Décrire quelqu'un Comparer <i>Linguistiques</i> Correspondance graphème/phonème <i>Socioculturels</i> Les onomatopées, les proverbes	Tâches Repérer des informations visuelles et sonores dans un film Imaginer, décrire et dessiner une histoire Épeler un mot Définir un mot
	Matériel Fiches élèves A2 parcours 1 et parcours 2

Découpage en séquences

- (00 à 00'40) Fond blanc, chaîne d'objets en 3D qui s'animent et font du bruit. Des mots s'affichent les uns après les autres à l'écran « en avril, ne te découvre pas d'un fil », « en mai fais ce qu'il te plaît ».
- (00'40 à 01'25) Deux robots communiquent par des bruits. Un robot va chercher un fauteuil puis un petit garçon. Ils lancent un pneu et s'inscrit alors à l'écran « il faut toujours tourner sa langue sept fois ». Une théière est lancée sur la tête du garçon qui crie « aïe ».
- (01'25 à 02'15) « Oula c'est quoi ça ? » s'inscrit à l'écran. Devant les sons vocaux de l'enfant, les robots s'interrogent. Ils montrent une tasse à l'enfant et émettent un bruit. L'enfant essaye de le reproduire. Une série d'objets accompagnés de leur bruit est alors montrée à l'enfant par les robots : une roue, une luge, un sablier, une plume... L'enfant essaye de reproduire les bruits émis par les robots afin de répéter leurs expressions et proverbes mais se trompe. Dé à coudre devient pet en poudre.
- (02'30 à 03'56) Les robots tentent d'enseigner leurs bruits et expressions à l'enfant. Ce dernier essaye d'en formuler. Il commet des erreurs et les expressions perdent leur sens d'origine. Les deux robots et l'enfant s'en amusent. Les trois protagonistes multiplient les bruitages et les expressions défilent à l'écran. Leur sens d'origine est modifié. Des phrases deviennent alors de simples mots qui se suivent de plus en plus vite. Un des robots dépose une boule sur un coussin d'où sort une épaisse fumée. L'enfant éternue et « au feu » apparaît à l'écran.
- (03'56 à 4'45) Les robots s'activent et tournent. L'enfant éternue à nouveau et plusieurs fois. Dans la panique, un des deux robots est suspendu dans le vide, les sons que produit alors l'enfant sont insupportables au robot qui laisse tomber son ami(e) dans le vide. Il décide alors de sauter le rejoindre.
- (4'45 à la fin) Plan d'ensemble sur le pont. L'enfant est assis sur le fauteuil et suit du regard un petit train sur un circuit. Le train émet des bruits et des mots apparaissent à l'écran, en boucle.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Le film *Clikclak* est particulièrement riche en jeux de mots. Après une mise en route sur le thème des onomatopées, deux parcours sont proposés.

Le **parcours 1** propose aux élèves d'imaginer le personnage qui entre en scène avec les robots et de jouer avec les mots.

Le **parcours 2** sollicite la compréhension globale et détaillée des élèves puis leur propose une activité créative.

Un jeu du pendu est suggéré pour aller plus loin.

Mise en route

Dans cette phase, on sensibilise les élèves à la correspondance phonème/graphème.

Question au groupe : *que fait le chien ? [ouah ! Ouah !] Que fait la vache ? [meuh !] Que fait le coq ?*

Qui connaît le cri du coq en français ? [cocorico]

Parcours 1

Distribuer la « **fiche élève A2 - parcours 1** ». Les élèves travaillent à deux.

Activité 1

Diffuser le court métrage une première fois jusqu'au moment où le robot part chercher le garçon (séquence 2). Les élèves repèrent les mots écrits à l'écran et les entourent.

citron	fil
avril	luge
cible	raquette
découvre	plaît

Repasser le film et demander à quelques élèves d'épeler des mots qui s'affichent à l'écran.

Activité 2

Indiquer qu'un troisième personnage va entrer en scène. Les élèves doivent l'imaginer et répondre aux questions de l'activité 2. Ensuite, ils dessineront ce personnage.

Activité 3

Diffuser le court métrage en entier. Les élèves découvrent le garçon, nouveau personnage de l'histoire.

Ils doivent le décrire puis relever quelques différences entre le personnage qu'ils ont imaginé et le personnage réel.

Question au groupe : *que font les robots dans cette histoire ? [les robots apprennent au petit garçon à parler leur langue]*

Le garçon réussit-il à parler la langue des robots ? [non, il commet des fautes]

Activité 4

Repasser la séquence 3.

Expliquer ce qu'est un dé à coudre et l'écrire au tableau.

Question au groupe : *Que dit l'enfant au lieu de « dé à coudre » ? [pet en poudre]*

Expliquer si nécessaire et l'écrire également au tableau.

Que remarquez-vous sur ces paires de mots ? [la première lettre diffère, le reste du mot a la même sonorité]

Activité 5

Par deux, les élèves choisissent une paire de mots sur le modèle poudre/coudre (nom, pronom, adjectif etc.) et écrivent la définition d'un des deux mots au choix sur la fiche.

Devant la classe, un groupe indique le premier mot et lit la définition du mot qu'il a écrite. Le reste de la classe doit retrouver ce mot. Le premier groupe qui le trouve l'écrit au tableau.

Parcours 2

Distribuer la « Fiche élève - A2 - parcours 2 ».

Activité 1

Visionner le court métrage. Par deux, les élèves observent l'image et relèvent le plus grand nombre possible d'objets à l'écran. Demander à chaque groupe de donner sa liste et écrire les objets au tableau. Repasser le court métrage et vérifier.

Activité 2 et 3

De mémoire, les élèves doivent remettre les images dans l'ordre d'apparition à l'écran. Puis ils remplissent le questionnaire vrai/faux. Correction des activités 2 et 3.

Question au groupe : *que faut-il savoir pour parler la langue des robots ?* [faire du bruit, ne pas parler, etc.]

Activité 4

Par deux, les élèves cherchent à créer les sons qui correspondent à des situations. Mise en commun.

Pour aller plus loin

Jeu du pendu.

Consigne : le mot choisi doit être un objet vu (ou lu) dans le court métrage. Celui qui trouve le mot doit passer au tableau et proposer le sien.

Règle du pendu : choisir un mot et noter au tableau autant de points que de lettres comprises dans ce mot. Demander aux apprenants de choisir une lettre. Si la lettre figure dans ce mot, l'écrire au tableau. Si non, dessiner le pendu.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

CLIK CLAK d'Aurélie Fréchin, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner - Niveau A2 - Fiche élève - Parcours 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> Décrire quelqu'un Comparer <i>Linguistiques</i> Correspondance graphème/phonème	Tâches Repérer des informations visuelles dans un film Dessiner et décrire un personnage Définir un mot
--	---

À deux.

Activité 1 - Dans la liste suivante, repérez les mots qui s'inscrivent à l'écran et entourez-les.

citron	fil
avril	luge
cible	raquette
découvre	plaît

Activité 2 - Un nouveau personnage entre dans l'histoire. Imaginez-le.

Qui est-il ?

Comment est-il ?

Que fait-il ?

J'imagine et je dessine ce personnage :

Activité 3 - Faites la liste de 4 différences entre le personnage du film et celui de votre dessin.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Activité 4. Choisissez deux mots sur le modèle poudre/coudre. Donnez une définition d'un des deux mots.

Les deux mots que nous avons choisis sont : _____ et _____

_____ est

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

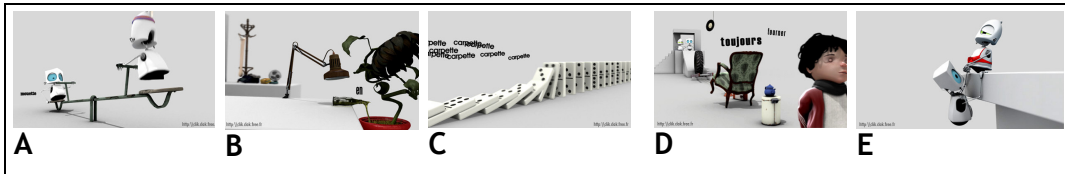
/ Je savais déjà...	
/ J'ai appris à...	
/ J'aimerais savoir...	

CLIK CLAK d'Aurélie Fréchin, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner - Niveau A2 - Fiche élève - Parcours 2

À deux.

Activité 1 - Observez le film et relevez tous les objets que vous voyez.

Activité 2 - Regardez les images et remettez-les dans l'ordre d'apparition dans le film.



1	2	3	4	5

Activité 3 - Vrai ou faux ?

Si la phrase est exacte entourez VRAI, si elle est fautive entourez FAUX.

Le titre est TIC TAC	VRAI - FAUX
C'est un dessin animé	VRAI - FAUX
Les robots discutent	VRAI - FAUX
Le langage des robots a des règles	VRAI - FAUX
Le petit garçon apprend le langage des bruits	VRAI - FAUX
Les robots apprennent le langage de l'enfant	VRAI - FAUX

Activité 4 - Inventez les bruits correspondant aux situations suivantes et écrivez-les.

- Une guêpe fait du ski : _____
- Un kangourou saute en baskets : _____
- Un enfant marche sur des nuages : _____
- Un morceau de lune tombe dans un jardin : _____

Inventez ensuite deux situations sur le même modèle et imaginez leur bruit.

1. _____
2. _____

Choisissez votre situation préférée et dessinez-la. Comme dans Clikclak, écrivez le bruit à l'aide de belles lettres.

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à ...	
/J'aimerais savoir ...	

CLIK CLAK d'Aurélie Fréchin, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : intermédiaire	Thèmes
Public : 12-14 ans selon le niveau linguistique	Le langage, l'apprentissage, le jeu
Objectifs	Tâches
<i>Communicatifs</i>	Repérer des informations visuelles et écrites dans un film
Raconter un évènement	Créer un texte narratif à partir du film
<i>Linguistiques</i>	Jeu du pendu
Le passé composé	
<i>Socioculturels</i>	
Les proverbes, les onomatopées	

Découpage en séquences

- (00 à 00'40) Fond blanc, chaîne d'objets en 3D qui s'animent et font du bruit. Des mots s'affichent les uns après les autres à l'écran « en avril, ne te découvre pas d'un fil », « en mai fais ce qu'il te plaît ».
- (00'40 à 01'25) Deux robots communiquent par des bruits. Un robot va chercher un fauteuil puis un petit garçon. Ils lancent un pneu et s'inscrit alors à l'écran « il faut toujours tourner sa langue sept fois ». Une théière est lancée sur la tête du garçon qui crie « aïe ».
- (01'25 à 02'15) « Oula c'est quoi ça ? » s'inscrit à l'écran. Devant les sons vocaux de l'enfant, les robots s'interrogent. Ils montrent une tasse à l'enfant et émettent un bruit. L'enfant essaye de le reproduire. Une série d'objets accompagnés de leur bruit est alors montrée à l'enfant par les robots : une roue, une luge, un sablier, une plume... L'enfant essaye de reproduire les bruits émis par les robots afin de répéter leurs expressions et proverbes mais se trompe. Dé à coudre devient pet en poudre.
- (02'30 à 03'56) Les robots tentent d'enseigner leurs bruits et expressions à l'enfant. Ce dernier essaye d'en formuler. Il commet des erreurs et les expressions perdent leur sens d'origine. Les deux robots et l'enfant s'en amusent. Les trois protagonistes multiplient les bruitages et les expressions défilent à l'écran. Leur sens d'origine est modifié. Des phrases deviennent alors de simples mots qui se suivent de plus en plus vite. Un des robots dépose une boule sur un coussin d'où sort une épaisse fumée. L'enfant éternue et « au feu » apparaît à l'écran.
- (03'56 à 4'45) Les robots s'activent et tournent. L'enfant éternue à nouveau et plusieurs fois. Dans la panique, un des deux robots est suspendu dans le vide, les sons que produit alors l'enfant sont insupportables au robot qui laisse tomber son ami(e) dans le vide. Il décide alors de sauter le rejoindre.
- (4'45 à la fin) Plan d'ensemble sur le pont. L'enfant est assis sur le fauteuil et suit un petit train sur un circuit du regard. Le train émet des bruits et des mots apparaissent à l'écran, en boucle.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Après avoir introduit la thématique du film, on propose aux élèves de découvrir les proverbes qui se cachent dans le court métrage et de traduire des proverbes de leur langue maternelle en français. On demande enfin d'imaginer un dialogue entre l'enfant, protagoniste du film, et sa mère.

Mise en route

Question au groupe : *que fait le chien ? Que fait la vache ? Que fait le coq ?*

Qui connaît le cri du coq en français ? [Cocorico]

Choisir quelques onomatopées parmi la liste suivante et les écrire au tableau. Demander aux élèves de deviner la langue concernée.

Langue	Allemand	anglais	espagnol	italien	néerlandais	polonais	portugais
Cri du coq	kikeriki	cock-a-doodle-do	quiquiriquí	chicchirichì	kukuleku	kukuryku	cocorocó

Question au groupe : *d'après vous, pourquoi le chant du coq est-il différent selon les langues ?*
[on restitue les sons en fonction des sonorités de chaque langue].

Distribuer la « **fiche élève B1** ». Les élèves travaillent par deux.

Activité 1

Diffuser le court métrage une première fois. Par deux, les élèves observent les messages écrits à l'écran. Ils retrouvent les proverbes qui se cachent dans le court métrage.

En avril ne te découvre pas d'un fil	Araignée du soir, espoir
Quand on <u>parle</u> du <u>loup</u> , on en <u>voit</u> la <u>queue</u>	En mai, fais ce qu'il te plaît
<u>Donner</u> , c'est <u>donner</u> ; <u>reprendre</u> , c'est <u>voler</u>	Il faut toujours tourner sa langue sept fois dans sa bouche avant de parler
<u>Jeu</u> de <u>main</u> , <u>jeu</u> de <u>vilain</u>	Noël au balcon, Pâques au tison
Qui s'y frotte, s'y pique	Il n'y a pas de fumée sans feu
Les murs ont des oreilles	La vérité sort de la bouche des enfants
L'appétit vient en mangeant	Après la pluie, le beau temps

Ils entourent ensuite la définition exacte d'un proverbe. Mise en commun et vérification à l'écran.

Activité 2

Réflexion sur un proverbe très utilisé par les enfants « donner c'est donner, reprendre c'est voler ». On propose aux binômes de donner par écrit une situation où ce proverbe peut être employé.

Activité 3

Demander aux élèves de citer les proverbes qu'ils connaissent dans leur langue maternelle ? Ils choisissent deux proverbes et essaient de les traduire en français.

Activité 4

Rediffusion du court métrage.

Question au groupe : *à votre avis, à quoi pense l'enfant dans la dernière scène lorsqu'il regarde le train ?* [réponse possible : il imagine la rencontre de deux robots qui parlent à l'aide de bruits]
Par deux, les élèves inventent ensuite un dialogue où l'enfant explique son rêve à sa mère.

Pour aller plus loin

Le jeu du pendu. Consigne : le mot choisi doit être un objet vu (ou lu) dans le court métrage. Celui qui trouve le mot doit passer au tableau et proposer le sien.

Règle du pendu : choisir un mot et noter au tableau autant de points que de lettres comprises dans ce mot. Demander aux apprenants de choisir une lettre. Si la lettre figure dans ce mot, l'écrire au tableau à sa place dans le mot. Si non, dessiner le pendu.

Proposer aux élèves de créer deux proverbes sur le modèle de « en avril ne te découvre pas d'un fil ». Sur deux feuilles A4, notez vos proverbes - un par feuille - en prenant soin de dessiner de belles lettres au feutre, à la manière de celles dans *Clik Clak*.

Visitez le site <http://www.dafont.com/fr/> pour découvrir des polices de caractères et s'en inspirer.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

CLIK CLAK d'Aurélie Fréchin, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner - Niveau B1 - Fiche élève

Objectifs	Tâches
<i>Communicatifs</i> Raconter un évènement <i>Linguistiques</i> Le passé composé <i>Socioculturels</i> Les proverbes	Repérer des informations visuelles et écrites dans un film Traduire des expressions ou proverbes en français Créer un texte narratif à partir d'un film

À deux.

Activité 1 - Observez le film et entourez les proverbes que vous retrouvez dans *Clik Clak*.

En avril ne te découvre pas d'un fil	Araignée du soir, espoir
Quand on <u>parle</u> du <u>loup</u> , on en <u>voit</u> la <u>queue</u>	En mai, fais ce qu'il te plaît
<u>Donner</u> , c'est <u>donner</u> ; <u>reprendre</u> , c'est <u>voler</u>	Il faut toujours tourner sa langue sept fois dans sa bouche avant de parler
<u>Jeu</u> de <u>main</u> , <u>jeu</u> de <u>vilain</u>	Noël au balcon, Pâques au tison
Qui s'y frotte, s'y pique	Il n'y a pas de fumée sans feu
Les murs ont des oreilles	La vérité sort de la bouche des enfants
L'appétit vient en mangeant	Après la pluie, le beau temps

Entourez la réponse correcte.

- Un proverbe c'est
- Une expression figée exprimant un conseil, une vérité générale
 - Un segment ajouté devant un verbe qui modifie le sens
 - Un mot d'enfant

Activité 2 - « Donner, c'est donner, reprendre c'est voler ». Imaginez en quelques lignes une situation où ce proverbe peut être employé.

Activité 3 - À deux, écrivez deux proverbes que vous utilisez dans votre langue maternelle.

Essayez de les traduire en français. Aidez-vous du dictionnaire.

BOUTS EN TRAIN
de
Emilie Singelin

BOUTS EN TRAIN d'Emilie Sengelin - 4 minutes

Prix Georges Ragot "Faire aimer le train" et Prix TPS Cinéclub au Festival international du film train, métro et cinéma - Cinérail en 2006

Prix du public au festival de Tournus

Prix du meilleur film étudiant à Zagreb 2006

Synopsis

Dans le train, chacun est plongé dans ses pensées. Une panne survient, les regards se rencontrent, les langues se délient en chanson.

Transcription des dialogues

« Mesdames, Messieurs, bienvenue à bord du train Lyon-Perrache-Marseille St-Charles. Nous vous rappelons que votre billet doit être composté avant l'accès au train. La SNCF et son personnel d'accompagnement vous souhaitent un agréable voyage. »

« Mesdames Messieurs, notre train est momentanément arrêté en pleine voie. Pour des raisons de sécurité, veuillez ne pas ouvrir les portes et ne pas descendre du train. »

- Bah ! Alors ça c'est pas d'chance ! J'ai une correspondance !
- On a déjà passé Tournus ?
- Ah tiens salut ! J't'avais pas vu !
- Salut ! Ca va ? C'est marrant !
- Où est le wagon restaurant ? J'ai envie d'un café mais ce n'est pas donné !
- Mais où sont les toilettes ? Oh non ! C'est occupé ! Le voyant allumé ! J'espère qu'il y a du papier !
- Et vous ? Vous allez où ?
- Dans le Cantal, je m'appelle Chantal !
- Excusez moi ! C'est votre journal ?
- Oui ce journal est à moi et j'aime pas qu'on lise par dessus mon épaule !
- Et moi c'est Paul et je vis à Lausanne.
- Mince ! J'ai oublié de poinçonner ! Chu bête !
- C'est bête !
- C'est bête !
- Où jeter ma peau de banane ?
- C'est peut-être une panne !
- Ou une vache !
- Ou alors une grève !
- Oh non pas une grève !!!

- En pleine voie ! En pleine voie ! En pleine voie ! En pleine voie ! En pleine voie !...
- Horreur ! Malheur ! Le train est arrêté !
- Pourquoi ?!
- Voilà le con, le contrôleur !!!
- Le contrôleur ! Le contrôleur ! Le contrôleur ! Le contrôleur ! Le contrôleur !
- Monsieur, monsieur !
- Monsieur, monsieur !
- Dites nous pourquoi on est arrêtés ici, en pleine voie ?
- Mesdames et messieurs, figurez vous, que je n'en sais rien du tout !

-« Mesdames, messieurs, veuillez nous excuser pour ce retard. Toutes les correspondances seront assurées !!! » Les correspondances seront assurées nous voilà rassurés !

La réalisatrice

À ce jour, Emilie Sengelin a réalisé trois films : *Sans fil* créé en 2003 lors d'une formation aux techniques d'animation à l'EMCA d'Angoulême ainsi que *le Rond Point* en 2004 et *Bouts en train* qui ont tous deux été réalisés dans le cadre d'une formation à l'école La Poudrière (école de réalisation de films d'animation s'adressant à des personnes ayant déjà une expérience professionnelle dans l'animation) créée à Valence à l'initiative de Folimage, le studio de production de *La Prophétie des grenouilles*.

Analyse : un train peut en cacher un autre

L'ouverture du film est à l'image des trains en gare lorsque l'un démarre et que l'autre est à l'arrêt : les fenêtres défilent en une succession de *photogrammes** comme pour la projection d'un film. L'univers du wagon est représenté d'une façon plutôt triste : du gris pour les sièges, de gros traits noirs et la couleur beige pour les personnages. Nous avons presque l'impression d'être dans un film en noir et blanc. Ce manque de chaleur est un parti pris graphique et narratif. Force est de constater que dans ce voyage, les passagers ne se parlent guère. Quand le train s'arrête, un *plan** cadré au niveau du haut des sièges nous présente un wagon vide dans lequel les têtes des personnages surgissent des sièges une par une pour demander ce qui se passe.

Quand l'un d'eux prend la parole, il prend justement de la couleur doublement : une coloration visuelle et une couleur vocale représentant sa région d'origine et donc la diversité des voyageurs. Les accents sont chantants, ce sont des accents du sud de la France correspondant au trajet Lyon / Marseille. Clin d'œil : l'école La Poudrière où a été fait ce film se trouve notamment sur ce trajet ferroviaire.

L'incident, l'arrêt imprévu du train, est à la fois un déclencheur d'anxiété et de convivialité : anxiété car l'arrêt du train est peut-être dû à une panne, à une grève... et l'on risque de rater les correspondances ; convivialité car il permet aux passagers d'entrer en contact, d'échanger, de se rapprocher. Et le tout devient une comédie musicale enjouée.

Motif : la comédie musicale

La comédie musicale est apparue avec la naissance du cinéma parlant en 1927 et avec le premier film sonore *Le chanteur de jazz*. Des intermèdes musicaux, chantés ou dansés, interrompent, nourrissent ou agrémentent le cours de l'action. La comédie musicale se distingue du film de concert, qui n'est qu'une captation de concert sans prétention de narration, et du film d'opéra, filmé sur scène ou en décors naturels. Trois sous-genres ont été définis par Rick Altman : la comédie spectacle dont le cadre général est la préparation d'un spectacle ou la création d'un groupe (*The Blues Brothers*, *Chantons sous la pluie*) ; la comédie conte de fées (*Peau d'âne*, *Le roi et moi*) ; enfin, la comédie folklore qui nous plonge dans une époque, un pays, une culture s'exprimant par une musique qui semble en être l'expression naturelle et collective. D'autres variantes sont également possibles, comme en témoigne *Bouts en train*.

Voir et revoir

Clichés

Noter les idées reçues concernant les voyages en train, leurs désagréments et péripéties. Dire comment ces idées sont présentes dans le film.

Passagers

Ecouter les provenances des voyageurs. Avec une carte de France, vérifier si toutes les régions ou ville d'origine des passagers peuvent être desservies par la ligne Lyon - Marseille.

BOUTS EN TRAIN, un film d'Emilie Sengelin - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : intermédiaire Public : 12-14 ans	Thèmes Les voyages, la SNCF, les relations entre personnes
Objectifs <i>Communicatifs et fonctionnels</i> Situer dans l'espace Décrire une situation Annoncer quelque chose à quelqu'un Demander un renseignement, une explication <i>Linguistiques</i> Les prépositions de lieu <i>Socioculturels</i> Les transports publics, les relations entre personnes	Tâches Repérer des informations visuelles et sonores dans un film Inventer un dialogue à partir de l'histoire d'un film Activité théâtrale : jouer un dialogue devant la classe

Découpage en séquences

- (00' à 00'39) Plan d'extérieur puis d'intérieur d'un train. Message de bienvenue à bord. Le contrôleur traverse le wagon. Les voyageurs sont immobiles.
- (00'39 à 00'54) Crissement et arrêt du train. Message d'annonce d'un arrêt momentané.
- (00'54 à 2'19) Les voyageurs se mettent à communiquer entre eux et prennent de la couleur. Leur dialogue se transforme en chant.
- (2'19 à 2'35) Entrée du contrôleur dans le wagon. Les voyageurs lui demandent pourquoi le train est arrêté. Il répond ne pas savoir.
- (2'35 à la fin) Message d'annonce de la reprise du voyage. Chants d'allégresse dans l'assistance.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Le court métrage d'Emilie Sengelin peut être présenté à de très jeunes publics en simple visionnage. On pourrait en plus demander aux élèves de regarder le film puis de faire un dessin pour le représenter. Il s'agit dans ce cas d'un simple contact avec un document ludique en français.

Pour le **niveau B1**, le parcours proposé commence par un visionnage mettant en valeur la construction du court métrage en deux parties, avant et après l'arrêt imprévu du train. Les élèves ont pour mission de décrire la situation du film. Ils rédigeront ensuite un dialogue inspiré de l'histoire de *Bouts en train*. Enfin, un projet de création de dessin animé pourrait être initié en coopération avec le professeur d'arts plastiques.

Activité 1 - Diffuser le film en entier et demander aux élèves de remplir la grille.

Qui sont les personnages ?	Des voyageurs, un contrôleur...
Que se passe-t-il ?	Le train s'arrête en pleine voie sans raison apparente
Énumérez les indications de lieux évoqués (n'oubliez pas les prépositions)	<ul style="list-style-type: none"> - Au wagon restaurant - Aux toilettes - Dans le Cantal - À Lausanne - En pleine voie

Les élèves doivent résumer la situation présentée dans le film.

Activité 2

Les élèves identifient et notent les changements qu'ils perçoivent dans les images et le son après l'arrêt du train. [Les personnages s'animent, ils se colorent, ils se mettent à chanter, ils se parlent]. Mise en commun.

Activité 3

a. Les élèves entourent ou soulignent la réponse correcte.

S.N.C.F signifie [a. Société Nationale des Chemins de Fer].

Une grève c'est [c. Un groupe de travailleurs qui cesse le travail pour protester].

Un boute-en-train c'est [b. Une personne qui entraîne les autres à l'amusement et à la gaîté].

b. *En quoi le titre du film est-il drôle ?* [Il y a un jeu de mot sur *boute-en-train* et *bouts en train* morceaux de vie dans le train].

Mise en commun de 1 et 2.

Activité 4

Par deux, les élèves choisissent une situation et imaginent un dialogue. Quelques groupes jouent leur dialogue devant le reste de la classe.

Pour aller plus loin

En commun, identifier dans le film tous les éléments de communication non verbale.

Pour les classes disposant d'une salle informatique, proposer de créer un dessin animé sur Internet avec l'outil disponible sur <http://www.lacartoonerie.com/>.

Mettre les élèves par binômes sur ordinateur. Le projet se planifie en plusieurs étapes :

1. Découverte du site et de ses fonctions ;
2. Ecriture collective du scénario : l'intrigue, les personnages, le décor, les dialogues ;
3. Répartition des tâches dans la classe ;
4. Montage des éléments.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

BOUTS EN TRAIN, un film d'Emilie Sengelín - Niveau B1 - Fiche élève

Objectifs <i>Communicatifs et fonctionnels</i> Situer dans l'espace Décrire une situation Annoncer quelque chose à quelqu'un Demander un renseignement, une explication	Tâches Repérer des informations visuelles et sonores dans un film Inventer un dialogue à partir de l'histoire d'un film
---	--

Activité 1 - Remplissez la grille suivante.

Qui sont les personnages ?	
Que se passe-t-il ?	
Enumérez les indications de lieux évoqués dans le film (n'oubliez pas les prépositions)	

Résumez l'histoire racontée dans le film :

Activité 2 - Faites une liste de ce qui change dans le film lorsque le train s'arrête.

Avant l'arrêt du train	Après l'arrêt du train
- Exemple : personne ne se parle	- Exemple : les gens discutent
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Activité 3

a. Entourez ou soulignez la réponse correcte.

S.N.C.F signifie

- Société Nationale des Chemins de Fer
- Site National des Contrôleurs Français
- Serveur Numérique de Chansons Françaises

Une grève c'est

- Un troupeau de moutons
- Une marque de voiture des années 60
- Un groupe de travailleurs qui cesse le travail pour protester

- Un boute-en-train c'est
- a. Le dernier wagon d'un train
 - b. Une personne qui entraîne les autres à l'amusement et la gaîté
 - c. Un plat régional

b. En quoi le titre du film *Bouts en train* est-il drôle ?

Activité 4 - Par deux, choisissez une situation et imaginez le dialogue.

1. Vous êtes en route pour Marseille mais le train s'est arrêté en route sans explication. Vous avez rendez-vous avec un(e) ami(e) en gare de Marseille à l'arrivée. Vous lui téléphonez pour annoncer votre retard.

2. Vous êtes dans le hall de la gare de Marseille et vous attendez un(e) ami(e). Il est 19h et le train s'affiche avec un retard d'une durée indéterminée. Vous vous adressez au guichet pour connaître les raisons du retard.

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à...	
/J'aimerais savoir ...	

00h17
de
Xavier de Choudens

00h17 de Xavier de Choudens - 10 minutes

Prix Collège au cinéma au festival Travelling de Rennes en 2006
Prix du public au festival du court métrage de Vélizy-Villacoublay en 2006
Prix du public au festival Fenêtres sur courts de Dijon en 2005

Synopsis

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.

Transcription des dialogues

Karim : Bon on fait quoi les gars, on reste là ou on va à la gare ?

Denis : C'est fermé à cette heure-ci, on a qu'à rester là.

Joël : Il est à quelle heure le prochain train ?

Denis : 00h17.

Karim : (s'adressant à Alex assis sur le banc) Allez bouge bonhomme, bouge.

Allez... vire, vire, vire, vire.

Alex : Hey

Karim : Y a un truc que je comprends pas les gars. Pourquoi c'est toujours des horaires bidon, sérieux ? Pourquoi c'est toujours 00h17, 3h32, 5h23 ? Pourquoi c'est jamais minuit et quart ou trois heures et demie... Sérieux, c'est n'importe quoi non ?

Joël : Ils t'ont proposé quoi finalement comme boulot ?

Denis : Un poste de magasinier.

Joël : Mais t'as pas fait une école de journalisme ?

Denis : Si, si. Je leur ai dit à l'ANPE que je voulais bosser dans un magazine, alors ils m'ont proposé un poste de magasinier.

Karim : Logique.

Dan : Elle veut pas me rendre ma thune. Je vais en faire une canette de cette putain de machine-là. Vas-y tu saoules avec tes sonneries, choisis-en une.

Lyes : Elle est bien celle-là ? Sérieux elle est bien.

Dan : Bébé Cadum va.

Sacha : Putain la Lune elle est jamais à la même place dans le ciel.

L'autre soir, elle était pile dans l'ouverture de ma fenêtre et le lendemain j'étais obligé de me tordre le cou pour l'apercevoir. C'est vraiment le bordel là-haut, hein ?

Comment on peut s'y retrouver nous après ?

Alex : Bah c'est parce qu'elle tourne.

Sacha : Mais c'est pas la Terre qui tourne ?

Alex : Si, mais la Lune elle tourne autour de la Terre tout en tournant aussi sur elle-même. C'est pour ça que les positions elles changent.

Dan : C'est pour ça que c'est le bordel.

...

Alex : Toi, tu fais la Terre.

Dan : Et pourquoi moi là, je joue pas là.

Lyes : Parce que tu pues et tu pollues tout le monde avec tes beudos là.

Dan : Et qu'est ce que tu me cherches « Forest », vas-y retourne à ton Be-bop.

Lyes : Crevard.

Dan : Têtard.

Alex : Bon et maintenant j'ai besoin d'un soleil, qui veut faire un soleil ?

Joël : Moi, moi.

Joël : Y a que moi qui pourrait faire le soleil ici, non ? Je viens du Sénégal moi...hey, hey.

Dan : Comment tu te la tapes aux UV toi. T'es né à Vesoul comme nous tous, hein !

Karim : Tout ce que tu connais du Sénégal c'est le Paris-Dakar à la télé ! Imposteur va !

Alex : Bon maintenant vous allez tourner lentement sur vous-mêmes, comme ça en décrivant un grand cercle autour du soleil. Mais toi Sacha, comme t'es la Lune, bah il faut en plus que tu tournes autour de Dan.

Sacha : J'capte rien à ton truc-là.
Alex : Et bien tourne.
Joël : Sur moi-même ou autour d'eux ?
Denis : Bah sur toi-même à la Candeloro ! Hey tu veux un tutu peut-être ? (rires)
Ah putain, c'est toujours moi qui fais les vanes de merde !
Dan : Le soleil qui bouge, t'es vraiment trop con toi !
Joël : Je vais te faire une éclipse totale dans ta gueule toi, tu vas voir.
Dan : Ah ça c'est pas banal.
Alex : La Lune présente toujours la même face. Elle tourne sur elle-même dans le même temps que celui qu'il lui faut pour faire le tour de la Terre : 27 jours et presque 8 heures.
Sacha : J'ai la gerbe.
Alex : Viens là, tu vas faire Mars. Et toi tu fais Jupiter.
Karim : Avec sa tête de fion, il aurait carrément pu faire Uranus, lui.
Alex : Bon et toi tu fais Vénus.
Lyes : Ah non pas Vénus ! ça fait vraiment pédé d'être ça. Regarde.
Dan : Wouh...Vénus !!!
Joël : Oh la honte.
Lyes : Moi ça me va mieux Jupiter.
Denis : Hop, hop, hop. Hey c'est moi le plus grand petit bonhomme, c'est moi qui fais Jupiter. Hein, toi tu gardes Vénus, tu t'y feras tu verras.
Alex : Bon allez vas-y.
Lyes : Putain la honte Vénus.
Alex : Et Denis, toi il faut que tu sois après Karim, Jupiter est bien plus loin ok ? Allez vas-y recule... encore... encore...
Denis : Là c'est bon là ? ça va ?
Dan : Hey, 6PO quand est-ce qu'on fait ton Gang Bang ?
Denis : Big Bang, crétin ! Big Bang !! Gang Bang c'est avec ta sœur.
(rires)
Alex : Et Vénus, faut que tu te places après la Terre.
Lyes : Putain, ça me fait chier là, Vénus. V'là une place de tapette.
Alex : Quand la Terre met 24 heures pour faire un tour sur elle-même, ben Vénus met 243 jours.
Karim : Alex, et Mars alors, elle tourne en combien de temps ?
Alex : À peu près comme la Terre, 25 heures, mais toi Denis faut que tu tournes plus vite, Jupiter met 10 heures pour faire un tour sur elle-même, mais 12 ans pour faire le tour du soleil.
Sacha : Ça pue là non ?
Karim : Bah je crois que je viens de lâcher une météorite.
(rires)
Alex : Bon à mon signal vous partez tous en même temps, ok ? Feu !
...
Karim : J'ai la tête qui tourne.
Alex : Allez, allez, plus vite Jupiter.
Alex : Allez, go, go, go...
...
Sacha : Toi t'étais quoi comme planète ?
Alex : Heu, moi je suis un atome.

Le réalisateur

Xavier de Choudens est scénariste, acteur et directeur de la photo. Il a réalisé quatre courts métrages et un long métrage (*Frères* en 2004 avec Serge Riaboukine et Mathieu Genet).

Analyse : si on dansait...

Attendre un bus, un train est souvent l'occasion d'observer les choses et les gens alentour. Parfois, nous assistons à des scènes insolites où nous sentons que le cours ordinaire des choses peut prendre un tour surprenant, extra-ordinaire. Nous sommes dans cette situation devant *00h17*..

Nous attendons le train avec les sept personnages du film. C'est le plus jeune d'entre eux (le plus proche de l'enfance) qui fait surgir la surprise : à la réaction d'un des garçons qui contemple le ciel interrogateur, il commence avec érudition à décrire le mouvement des planètes. Tel un chorégraphe inspiré, il met en scène les six autres garçons plus âgés que lui dans une constellation dansante où chacun figure une planète (Terre, Lune, Soleil, Vénus, Mars, Jupiter). Tous prennent leur rôle très à cœur, même celui qui hérite du rôle de Vénus avec peine à cause de sa connotation sexuelle, et l'ensemble compose une chorégraphie que vient rythmer la musique originale au tempo hip-hop. La caméra devient plus aérienne et dansante, le *montage** plus dynamique.

Quand les sept garçons montent dans le train, nous lisons les traces que cette danse singulière a laissées sur leur visage. Dans le wagon, la lumière et la couleur ont changé. Comme si la danse avait pour quelques instants coloré leur existence et les avait décollés du monde gris de ce quai de gare.

Motif : les personnages

Terre, Lune, Soleil, Mars, Vénus, Jupiter et l'atome

Au début du film, les sept garçons sont désœuvrés. Ils attendent le train. L'un s'énerve contre un distributeur de confiseries, un autre s'isole avec son casque et sa musique, un autre encore contemple le ciel nocturne, le plus jeune se fait prier de laisser sa place au plus grand sur le banc où deux autres parlent de travail et de leur difficulté à trouver un emploi. Cette exposition nous présente un groupe hétéroclite de jeunes.

La chorégraphie des astres orchestrée par le plus jeune va les faire être ensemble d'une manière inattendue. Ils vont incarner d'une façon ludique (les jeux de mots fusent, ils gardent leur parler cru voire trivial) mais assidûment, les planètes comme des personnages. Le soleil sera joué par celui qui se dit Sénégalais alors que les autres le toisent en lui rappelant qu'il est né à Vesoul sans être allé en Afrique. La lune reviendra à celui qui avait déjà la tête dans les étoiles, un peu lunaire.

« C'est pour ça que c'est le bordel ! » : cette réplique vaudra à son auteur d'écoper du rôle de la terre. Mars et Jupiter seront dansées par les deux plus âgés, comme si ces planètes plus lointaines correspondaient aux plus « vieux ». Vénus vaudra à celui qui l'incarne quelques sifflets et remarques crues de ses camarades dus à la représentation féminine à laquelle renvoie ce nom. Et lorsqu'on demande au plus jeune ce qu'il va faire, il rétorque qu'il n'est qu'un atome : il n'a fait qu'entrer en combinaison avec les autres pour former cette molécule dansante qui donne tout son sens au film.

Voir et revoir

Du quai au train

Comparer la *séquence** du quai où les sept garçons dansent à celle où ils sont dans le train. Quels changements s'opèrent à l'image du point de vue du *cadre**, de la lumière, de la couleur, de l'atmosphère, des expressions des personnages ?

Filmer la danse

Décrire la chorégraphie en s'intéressant aux *mouvements** de la caméra, aux cadrages et au rythme du *montage**, identifier comment les *plans** s'enchaînent.

00h17, un film de Xavier de Choudens - Niveau A2 - Fiche professeur

<p>Niveau : élémentaire Public : 12-14 ans selon niveau</p>	<p>Thèmes Les jeunes, les relations sociales, la banlieue, l'astronomie</p>
<p>Objectifs <i>Communicatifs et fonctionnels</i> Donner et comprendre l'heure Présenter une succession d'actions <i>Linguistiques</i> Le futur proche, les chiffres</p>	<p>Tâches Repérer des informations visuelles et sonores dans un film Imaginer la suite d'une histoire</p>
<p>Vocabulaire La thune (familier) : l'argent C'est bidon (familier) : c'est nul Le bordel (familier) : le désordre Un bédo : cigarette de haschisch / de marijuana Un beatbox : imitation vocale d'une boîte à rythme Crevard : insulte Tu saoules (familier) : tu es énervant Avoir la gerbe (familier) : avoir la nausée Tête de fion : insulte Un pédé : insulte pour homosexuel Créatin : insulte, bête Tapette : insulte pour homosexuel</p>	<p><i>Notes culturelles</i> Bébé Cadum : image publicitaire du bébé parfait, « Cadum » était une marque de savon Caneloro : champion français de patinage artistique Le Paris Dakar : course automobile ANPE : Agence Nationale Pour l'Emploi Un blaze : un pseudonyme. Terme utilisé aujourd'hui par les <i>graffeurs</i>, spécialistes de la peinture à la bombe aérosol.</p>

Découpage en séquences

- (00' à 1'27) Sept jeunes gens attendent le train de 00h17. Trois jeunes sont assis sur un banc et discutent, d'autres sont debout.
- (1'27 à 1'55) Un des jeunes s'énerve et tape sur un distributeur sous prétexte qu'il lui a pris son argent sans lui donner de canette. Il est ensuite agacé par la sonnerie du portable d'un autre jeune.
- (1'55 à 2'12) Un autre observe la lune et les étoiles. Il discute des mouvements des astres avec le plus jeune membre du groupe.
- (2'12 à 4'42) Le jeune homme, Alex, met en scène un système solaire où chaque membre du groupe doit interpréter une planète.
- (4'42 à 6'06) Musique hip hop. Tous les jeunes gens du groupe reproduisent les mouvements des planètes en dansant. Le plus jeune s'arrête et observe l'ensemble.
- (6'05 à 6'52) Le train entre en gare. Il est 00h17. Le groupe se déplace en dansant puis chacun monte dans la rame.
- (6'52 à la fin) Intérieur du train. Le groupe s'installe. Certains jeunes sourient, d'autres discutent, d'autres encore ont le regard fixe. L'image est plus colorée que dans le reste du film.

Proposition de déroulement au niveau A2

Le document est difficile à comprendre au niveau linguistique, les jeunes du film utilisant un vocabulaire et des expressions familières et même argotiques. Les activités proposées portent donc l'accent sur l'observation visuelle.

Même si le thème n'est pas explicitement abordé dans les activités pédagogiques, ce document peut servir de sensibilisation à la vie des jeunes et à la diversité culturelle en France.

Mise en route

Question au groupe : *que faites-vous lorsque vous attendez le bus ou le train ?*

Ecrire les réponses au tableau.

Distribuer la « **fiche élève A2** ». Les élèves travaillent par deux.

Activité 1

Diffuser le début du film (séquences 1 et 2). Les élèves doivent répondre aux questions suivantes à l'aide de phrases complètes.

Qui sont les personnages du film ? [*des adolescents*]

Qu'attendent-ils ? [*le train*]

A quelle heure doit arriver le train ? [*00h17*]

Activité 2

Diffuser les séquences 1 et 2 et faire un arrêt sur image. Les élèves entourent les actions des personnages du film.

Ecouter de la musique	Lire un journal	Acheter une friandise	S'asseoir sur un banc	Regarder les horaires
Contempler le ciel	Parler du travail	Composter un ticket	Faire ses lacets	Vérifier l'heure du train

Mise en commun des activités 1 et 2.

Question au groupe : à votre avis, que se passe-t-il ensuite ? Diffuser la suite du film.

Activité 3

De mémoire, les élèves font la liste la plus complète possible de tout ce que font les jeunes dans le train. Ex : ils s'assoient, ils discutent, ils rient, ils pensent...

Noter les propositions au tableau au fur et à mesure. Rediffuser la séquence 7 et vérifier.

Question au groupe : *quelles différences voyez-vous avec le début du film ?*

Quel élément a permis aux jeunes de changer ? [la danse]

Activité 4

Par deux, les élèves imaginent en 5 lignes ce que feront les jeunes après l'arrivée du train.

Consigne : *utilisez le futur proche.*

Mise en commun.

Activité 5

Faire dessiner les aiguilles dans les quatre cadrans proposés dans la fiche élève pour indiquer quatre heures différentes. Les élèves indiquent ensuite ce qu'ils font à l'heure indiquée.

Pour aller plus loin

Participer collectivement au projet du site Ethnokids sur <http://www.ethnokids.net>.

Cet outil a été créé afin de sensibiliser les élèves à la diversité culturelle par la confrontation de la description de leurs pratiques quotidiennes à celles des autres élèves.

Astronomie.

Quelles sont les planètes du système solaire connues par les élèves ?

Quelles sont celles citées dans le film ? [*la terre, la lune, Vénus, Jupiter, Uranus et Mars*]

Rechercher sur Internet ou dans une encyclopédie les planètes citées et les informations suivantes :

- Quel est le symbole représentant la planète ?

- Combien de jours met la planète pour faire le tour du soleil (ou de la terre pour la lune) ?

Trouver la représentation d'une carte céleste et faire positionner les planètes mentionnées sur la carte.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

00h17, un film de Xavier de Choudens - Niveau A2 - Fiche élève

Objectifs <i>Communicatifs et fonctionnels</i> Donner et comprendre l'heure <i>Linguistiques</i> Le futur proche, les chiffres	Tâches Repérer des informations visuelles et sonores dans un film Imaginer la suite d'une histoire
Vocabulaire La thune (familier) : l'argent C'est bidon (familier) : c'est nul Le bordel (familier) : le désordre Un bédou : cigarette de haschisch / de marijuana Un beatbox : imitation vocale d'une boîte à rythme Crevard : insulte Tu saoules (familier) : tu es énervant Avoir la gerbe (familier) : avoir la nausée Tête de fion : insulte Un pédé : insulte pour homosexuel Créatin : insulte, bête Un blaze : un pseudonyme Tapette : insulte pour homosexuel	Notes culturelles Bébé Cadum : image publicitaire du bébé parfait, « Cadum » était une marque de savon Candeloro : champion français de patinage artistique Le Paris Dakar : course automobile ANPE : Agence Nationale Pour l'Emploi Un blaze : un pseudonyme. Terme utilisé aujourd'hui par les graffeurs, spécialistes de la peinture à la bombe aérosol.

Activité 1 - Répondez aux questions suivantes.

- Qui sont les personnages du film ?

- Où sont-ils ?

- Qu'attendent-ils ?

Activité 2 - Entourez les actions des personnages du film.

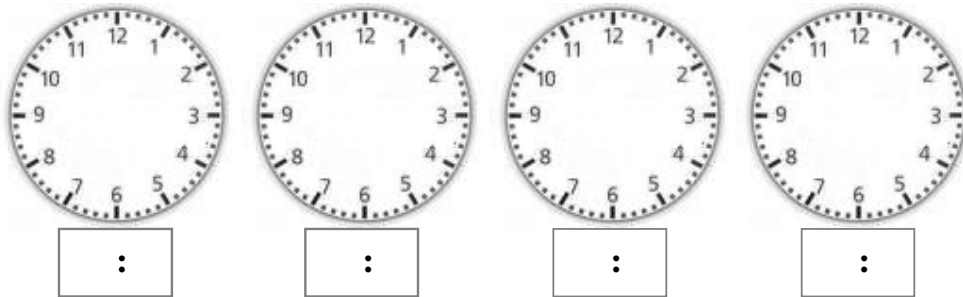
Ecouter de la musique	Lire un journal	Acheter une friandise	S'asseoir sur un banc	Regarder les horaires
Contempler le ciel	Parler du travail	Composter un ticket	Faire ses lacets	Vérifier l'heure du train

Activité 3 - Faites la liste la plus complète possible de tout ce que font les jeunes dans le train

- Ex : ils s'assoient	-
-	-
-	-
-	-

Activité 4 - Par deux, imaginez ce que feront les jeunes après le voyage en train. Utilisez le futur proche.

Activité 5 - Dessinez les aiguilles des horloges pour indiquer 4 heures différentes de la journée. Notez ensuite l'heure en chiffres.



Que faites-vous à ce moment-là ? Exemple : *A sept heures trente, je vais à l'école.*

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à...	
/J'aimerais savoir ...	

00h17, un film de Xavier de Choudens- Niveau B2 - Fiche professeur

<p>Niveau : avancé Public : 12-16 ans selon niveau</p>	<p>Thèmes Les jeunes, les relations sociales, l'astronomie</p>
<p>Objectifs <i>Communicatifs</i> Exprimer son mécontentement, son opposition, ses excuses Exprimer son opinion <i>Linguistiques</i> La ponctuation, le français oral <i>Socioculturels</i> Identifier le langage des jeunes Manipuler les registres de langue</p>	<p>Tâches Identifier des informations sonores dans un film Ajouter la ponctuation à un dialogue Reformuler des propos de quelqu'un en changeant de registre de langue Activité théâtrale : imaginer et jouer un dialogue</p> <p>Matériel Fiche élève B2</p>
<p>Vocabulaire La thune (familier) : l'argent C'est bidon (familier) : c'est nul Le bordel (familier) : le désordre Un bédo (familier) : cigarette de haschisch / de marijuana Un beatbox : imitation vocale d'une boîte à rythme Crevard : insulte Tu saoules (familier) : tu es énervant Avoir la gerbe (familier) : avoir la nausée Tête de fion : insulte Un pédé : insulte pour homosexuel Créatin : insulte, bête Tapette : insulte pour homosexuel</p>	<p>Notes culturelles Bébé Cadum : image publicitaire du bébé parfait, « Cadum » était une marque de savon Caneloro : champion français de patinage artistique Le Paris Dakar : course automobile ANPE : Agence Nationale Pour l'Emploi Un blaze : un pseudonyme. Terme utilisé aujourd'hui par les graffeurs, spécialistes de la peinture à la bombe aérosol.</p>

Découpage en séquences

- (00' à 1'27) Sept jeunes gens attendent le train de 00h17. Trois jeunes sont assis sur un banc et discutent, d'autres sont debout.
- (1'27 à 1'55) Un des jeunes s'énerve et tape sur un distributeur sous prétexte qu'il lui a pris son argent sans lui donner de canette. Il est ensuite agacé par la sonnerie du portable d'un autre jeune.
- (1'55 à 2'12) Un autre observe la lune et les étoiles. Il discute des mouvements des astres avec le plus jeune membre du groupe.
- (2'12 à 4'42) Le jeune homme met en scène un système solaire où chaque membre du groupe doit interpréter une planète.
- (4'42 à 6'06) Musique hip hop. Tous les jeunes gens du groupe reproduisent les mouvements des planètes en dansant. Le plus jeune s'arrête et observe l'ensemble.
- (6'05 à 6'52) Le train entre en gare. Il est 00h17. Le groupe se déplace en dansant puis chacun monte dans la rame.
- (6'52 à la fin) Intérieur du train. Le groupe s'installe. Certains jeunes sourient, d'autres discutent, d'autres encore ont le regard fixe. L'image est plus colorée que dans le reste du film.

Proposition de déroulement au niveau B2

La difficulté de compréhension linguistique du court métrage est réelle : dans le film, les jeunes utilisent un vocabulaire et des expressions peu usités dans les manuels scolaires. Le parcours proposé prévoit une approche par la découverte du dialogue. Les élèves placent la ponctuation dans la transcription avant de visionner le film. Après avoir donné leur avis sur le film, ils imaginent la même situation de départ vécue par un autre groupe social ce qui oblige à changer de registre de langue. Le parcours s'achève par une réflexion sur les représentations des banlieues et une découverte de l'astronomie.

Distribuer la « **fiche élève B2** ».

Activité 1

Cette phase permet d'aborder le document à partir des dialogues et ainsi de faciliter la compréhension lorsque le film sera montré.

Les élèves lisent le texte ci-dessous. Ils proposent une ponctuation possible. Les solutions proposées ici sont des suggestions. D'autres réponses pourraient être correctes.

- Bon on fait quoi les gars, on reste là ou on va à la gare ?
- C'est fermé à cette heure, on a qu'à rester là.
- Il est à quelle heure le prochain train ?
- 00h17.
- Allez bouge bonhomme, bouge. Allez, vire, vire, vire, vire !
- Y a un truc que je comprends pas... pourquoi c'est toujours des horaires aussi bidons ? Pourquoi c'est toujours minuit dix-sept, cinq heures trente deux, cinq heures vingt trois... Pourquoi c'est jamais minuit et quart ou trois heures et demie... Sérieux c'est n'importe quoi non ?

- Ils t'ont proposé quoi finalement comme boulot ?
- Un poste de magasinier.
- T'as pas fait une école de journalisme ?
- Si si. Je leur ai dit à l'ANPE que je voulais bosser dans un magazine, alors ils m'ont proposé un poste de magasinier.
- Logique !

- Elle veut pas me rendre ma thune. J'veis en faire une canette d'cette putain de machine. Vas-y tu saoules avec tes sonneries, choisis-en une !
- Elle est bien celle-là ? Sérieux elle est bien !
- Bébé Cadum !
- Pfff !

- Putain la lune, elle est jamais à la même place dans le ciel. L'autre soir elle était pile dans l'ouverture de ma fenêtre et le lendemain j'étais obligé de me tordre le cou pour l'apercevoir. C'est vraiment le bordel là-haut hein. Comment on peut s'y retrouver nous après ?
- Bah, c'est parce qu'elle tourne...
- C'est pas la terre qui tourne ?
- Si... Mais la lune elle tourne tout autour de la terre tout en tournant aussi sur elle-même. C'est pour ça que les positions changent. C'est pour ça que c'est le bordel ! Comment on peut s'y retrouver nous après ?
- ...

Demander aux élèves quelles sont les marques de l'oral qu'ils reconnaissent dans ce dialogue : le choix de vocabulaire, la présence importante d'exclamations, l'absence de la première partie de la négation.

Activité 2

A partir du texte, les élèves essaient de répondre aux questions suivantes :

Qui parle à qui ? [des jeunes]

Où sont les personnages ? [ils sont dans une gare ou près d'une gare]

A quel moment de la journée se passe la scène ? [C'est la nuit, il est environ minuit]

Que font les personnages ? [ils discutent en attendant le train]

Activité 3

Visionner le film.

Les élèves discutent en petits groupes puis échangent leurs points de vue avec les autres.

Résumez en quelques phrases le scénario de ce film.

Que pensez-vous de ce scénario ?

Que pensez-vous du mélange de réalisme et de fable ?

Activité complémentaire possible : *Décrivez puis dites ce que vous pensez de la manière dont le film est réalisé.*

Activité 4

À deux, les élèves réécrivent le début du dialogue en imaginant la même scène avec un groupe de personnes âgées.

Pour aller plus loin

La banlieue.

Comparer les termes donnés par un groupe de jeunes français et de jeunes américains sur l'idée de banlieue : http://web.mit.edu/french/culturaNEH/spring2004_sample_site/answers/banlieue_w.htm, site du programme Cultura.

Que concluez-vous ? Cette évocation correspond-elle à votre vision personnelle de la banlieue dans votre pays ?

Projets.

Rechercher dans la presse des articles où l'on parle de la vie dans les banlieues des grandes villes. Quelle est l'image des banlieues véhiculée par ces articles ?

Etudier l'image des jeunes de banlieue véhiculée à travers quelques films (exemple dans *La Haine* de Mathieu Kassovitz, *L'Esquive* de Abdellatif Kechiche, *Rai* de Thomas Gilou) et comparer avec *00h17*.

Astronomie.

Quelles sont les planètes du système solaire connues par les élèves ?

Quelles sont celles citées dans le film ? [la terre, la lune, Vénus, Jupiter, Uranus et Mars]

Rechercher sur Internet ou dans une encyclopédie les planètes citées et les informations suivantes :

- Quel est le symbole représentant la planète ?

- Combien de jours met la planète pour faire le tour du soleil (ou de la terre pour la lune) ?

Trouver la représentation d'une carte céleste et faire positionner les planètes mentionnées sur la carte.

Pour en savoir plus consulter :

www.ac-bordeaux.fr/Primaire/Ecoles64/Paroles/doc/thematic/astronom/astr.htm pour trouver des cartes et des informations sur les planètes.

www.astronomes.com pour voir une introduction à l'astronomie.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Astronomie> pour faire le point des connaissances sur le sujet.

Réflexion en commun.

En quoi l'astronomie peut-elle représenter une évasion ?

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.

00h17, un film de Xavier de Choudens- Niveau B2 - Fiche élève

<p>Objectifs <i>Communicatifs</i> Exprimer son mécontentement, son opposition <i>Linguistiques</i> Ponctuation, le français oral <i>Socioculturels</i> Reconnaître le langage des jeunes Manipuler les registres de langue</p>	<p>Tâches Ajouter la ponctuation à un dialogue Reformuler et changer de registre de langue Imaginer et jouer un dialogue (activité théâtrale) Rechercher des informations sur Internet et les présenter à la classe</p>
<p>Vocabulaire La thune (familier) : l'argent C'est bidon (familier) : c'est nul Le bordel (familier) : le désordre Un bédo (familier) : cigarette de haschisch / de marijuana Un beatbox : imitation vocale d'une boîte à rythme Crevard : insulte Tu saoules (familier) : tu es énervant Avoir la gerbe (familier) : avoir la nausée Tête de fion : insulte Un pédé : insulte homosexuel Crétin : insulte, bête</p>	<p>Notes culturelles Tapette : insulte homosexuel Bébé Cadum : image publicitaire du bébé parfait, « Cadum » était une marque de savon Caneloro : champion français de patinage artistique Le Paris Dakar : course automobile ANPE : Agence Nationale Pour l'Emploi Un blaze : un pseudonyme. Terme utilisé aujourd'hui par les graffeurs, spécialistes de la peinture à la bombe aérosol.</p>

Activité 1 - Lisez le texte suivant et ajoutez la ponctuation. Plusieurs réponses sont possibles.

<ul style="list-style-type: none"> - Bon on fait quoi les gars on reste là ou on va à la gare - C'est fermé à cette heure on a qu'à rester là - Il est à quelle heure le prochain train - 00h17 - Allez bouge bonhomme bouge allez vire vire vire vire - Y a un truc que je comprends pas pourquoi c'est toujours des horaires aussi bidons pourquoi c'est toujours minuit dix-sept cinq heures trente deux cinq heures vingt trois pourquoi c'est jamais minuit et quart ou trois heures et demie sérieux c'est n'importe quoi non ... - Ils t'ont proposé quoi finalement comme boulot - Un poste de magasinier - T'as pas fait une école de journalisme - Si si je leur ai dit à l'ANPE que je voulais bosser dans un magazine alors ils m'ont proposé un poste de magasinier - Logique ... - Elle veut pas me rendre ma thune j'avais en faire une canette d'cette putain de machine Vas-y tu saoules avec tes sonneries choisis-en une - Elle est bien celle-là sérieux elle est bien - Bébé cadum - Pfff ... - Putain la lune elle est jamais à la même place dans le ciel l'autre soir elle était pile dans l'ouverture de ma fenêtre et le lendemain j'étais obligé de me tordre le cou pour l'apercevoir c'est vraiment le bordel là-haut hein comment on peut s'y retrouver nous après - Bah c'est parce qu'elle tourne - C'est pas la terre qui tourne - Si mais la lune elle tourne tout autour de la terre tout en tournant aussi sur elle-même c'est pour ça que les positions changent - C'est pour ça que c'est le bordel
--

Activité 2 - A partir des informations du texte, répondez aux questions suivantes.

Qui parle à qui ?

Où sont les personnages ?

A quel moment de la journée se passe la scène ?

Que font les personnages ?

Activité 3

Résumez en quelques phrases le scénario de ce film.

Que pensez-vous de ce scénario ?

Que pensez-vous du mélange de réalisme et de fable ?

Activité 4 - Imaginez une scène comparable avec un groupe de personnes âgées. Récrivez les huit premières répliques du dialogue.

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/ Je savais déjà...	
/ J'ai appris à...	
/ J'aimerais savoir ...	

Les partenaires du projet

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.

Tourné 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 ».

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 MÉTRAGE

L'association qui a fêté ses vingt ans en 2003 se veut être un trait d'union entre ceux qui font les films et ceux qui veulent les montrer. Loin d'être une sorte de plate-forme inerte, l'Agence du court métrage n'a pas eu de cesse d'être une force de propositions. Elle a ainsi contribué à intensifier la diffusion du court métrage en France en entretenant des relations privilégiées avec de nombreuses salles de cinéma et tous les festivals. Elle a très tôt noué des liens avec les chaînes de télévision, créé une revue (BREF) et mis en place des activités pédagogiques et des actions culturelles.

A titre d'exemple, en 2004, l'Agence a comptabilisé près de 6000 locations. Le service lié aux ventes télévisuelles et sur d'autres supports ou diffusions vidéo a, de son côté, négocié 492 ventes.

Au fil des ans, les copies des films déposées à l'Agence depuis sa création font d'elle aussi une sorte de cinémathèque du court métrage riche de plus de 12 000 titres.

www.agencecm.com
www.le-court.com

LE FESTIVAL INTERNATIONAL DU COURT METRAGE DE CLERMONT-FERRAND

Les trois étudiants qui, en 1979, ont organisé une présentation d'une cinquantaine de courts métrages n'imaginaient sans doute pas qu'ils posaient le premier jalon de ce qui allait devenir le plus important festival du court métrage au monde. Cette manifestation s'est étoffée au fil des ans : sélection internationale depuis 1985, marché du film dès 1986. Son pouvoir d'attraction ne fléchit pas. En 2006, plus de 13000 entrées ont été enregistrées tandis que 3630 films étrangers et 1200 films français étaient proposés à la sélection.

Si ce succès a contribué à modifier le statut du court métrage en France, il représente aussi la pointe émergée d'un travail de longue haleine. Tout au long de l'année, l'équipe du festival participe à la présentation de films et à des actions d'animation, de formation et d'édition de documents à vocation pédagogique ou historique.

En 2002, le festival a inauguré un centre de documentation unique en Europe où plus de 40 000 courts métrages français et étrangers sont consultables.

www.clermont-filmfest.com

www.le-court.com

UNIFRANCE

Ambassadeur du cinéma français à l'étranger depuis 1949, UniFrance comprend un département court métrage. L'Association assure la promotion du court métrage français à l'étranger en favorisant la circulation et la diffusion des œuvres dans les principaux festivals (150 par an) et marchés internationaux. Elle soutient les producteurs en leur accordant des aides au sous-titrage (une centaine chaque année) et offre aux réalisateurs la possibilité d'accompagner leurs films en compétition à l'étranger. Elle édite aussi la collection « Short Cuts ». Démarrée en 1993, elle se poursuit depuis trois ans en DVD et est destinée aux interlocuteurs privilégiés d'UniFrance qu'ils soient programmeurs de festivals, diffuseurs ou journalistes.

Tous les films produits annuellement sont référencés sur le site Internet d'UniFrance. Sont disponibles également sur le site la liste des festivals avec lesquels collabore le Service Court Métrage et celle des principaux acheteurs et diffuseurs de films courts dans le monde.

Christine GENDRE

www.unifrance.org

Diffusion : mode d'emploi

L'Audiovisuel éducatif est un pan essentiel de l'action du Ministère des Affaires étrangères en faveur de l'apprentissage de la langue française mise en place par la Sous-direction 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 (vidéo, DVD, CD).

❑ A qui s'adresser pour recevoir les documents audiovisuels éducatifs produits par la Sous-direction du français du Ministère des Affaires étrangères ?

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 Sous-direction 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 va se compléter 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 Sous-direction 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

Les livrets pédagogiques comme celui des *Cartes postales chorégraphiques*, ou la nouvelle collection des courts métrages sont aussi accessibles sur le site du Ministère des Affaires étrangères : www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif et inclus dans le DVD.

❑ Comment être informé des nouveautés ?

Les établissements culturels français à l'étranger sont informés directement par la Sous-direction 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 Sous-direction du français Francofil qui vous informera des derniers documents audiovisuels éducatifs prêts à diffuser.

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

Abonnement lettre Francofil

ivan.kabacoff@diplomatie.gouv.fr

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 droits.

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.

h.delmas@agencecm.com
www.agencecm.com
www.lecourt.com