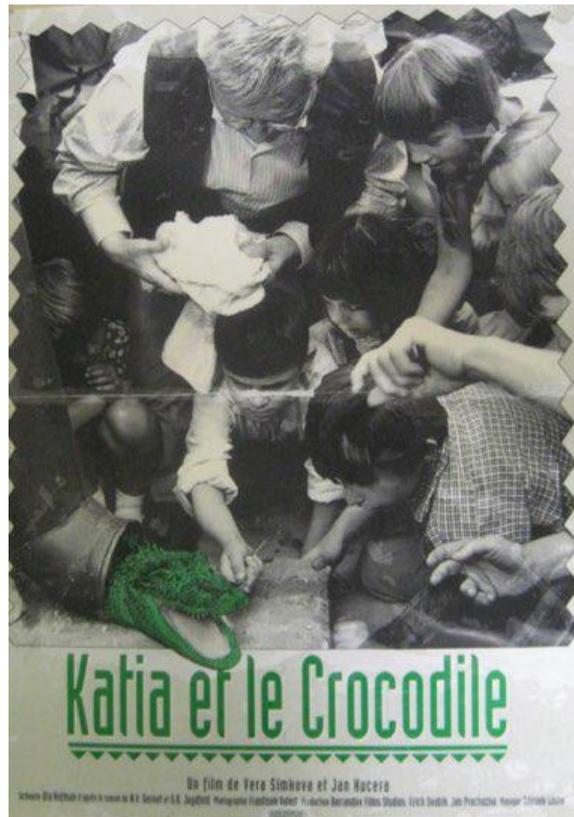


ÉCOLE ET CINÉMA

Dossier pédagogique



Katia et le Crocodile

Vera Simkova et Jan Kucera,

Tchécoslovaquie, 1966,

70 minutes

noir et blanc.

Musique : Zdenek LISKA

Interprètes :

Yveta HOLLANEROVA (Katia)

Minka MALA (Minka)

Tomas BARBOKA (Le garçon du supermarché)

Aloïs MINSKY (Le grand-père)

Marek VASUT

Quelques pistes pour aborder le film avec les élèves

A propos du film

Synopsis

Ressources utiles

Avant la projection / l'anticipation

Le titre du film

L'affiche du film

La bande annonce du film

Le champ lexical

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le vocabulaire cinématographique pour décrire des photogrammes

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Où ?

Comment ?

Atelier de pratique : Le Portrait sur le thème « Y'a d'la joie »

Carte mentale

Pour aller plus loin

Le débat philosophique

La musique du film

Les enfants dans la ville

Le carnet du spectateur

Filmographie

Sitographie

Contenu du dossier pédagogique

A propos du film

Synopsis :

Misha, un petit garçon, confie à Katia, 8 ans, les animaux de son école qu'il doit garder pendant les vacances : un macaque, des souris blanches, des lapins, des tortues, un étourneau... et un petit crocodile. Mais le reptile s'échappe et l'oiseau s'envole. Bientôt, tous les animaux se dispersent dans la ville. Le quartier entier se lance alors à la recherche des fugitifs dans une délirante poursuite.

Liens utiles :

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

La Plate-forme Nanouk qui regroupe des extraits du film

www.nanouk-ec.com

Avant la projection/ l'anticipation

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de l'illustration, de la bande annonce pour connaître le sujet du film ou en prédire le contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film.
- Construire un « horizon d'attente » : en présentant des personnages, des images, en formulant des hypothèses.
- Construire un « univers de référence », en mobilisant les connaissances par l'évocation du vécu, des films déjà vus.

Le titre du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'analyse du titre à se servir d'indices textuels afin de connaître le sujet du film.

Pourquoi ?

Pour leur donner des outils afin qu'ils puissent faire des prédictions.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quel mot attire ton attention lorsque tu lis le titre ? Pourquoi ?

Exemples d'activités à proposer :

Sans montrer l'affiche, recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves qui seront validées ou invalidées avec la découverte de l'affiche. Prédications à partir du titre.

Écrire **Katia et le crocodile** au tableau et demander aux élèves d'émettre oralement des hypothèses quant à l'histoire du film. Noter les idées au tableau.

Emettre collectivement des hypothèses en appui sur les mots du titre : **Qui est Katia ? Pourquoi un crocodile ?**

L'affiche du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'observation de l'affiche à se servir d'indices visuels afin de connaître le sujet du film ou d'en prédire le contenu. Dévoiler l'affiche par petits morceaux en commençant par le crocodile.

Pourquoi ?

Pour activer leurs connaissances quant au contenu et au genre du film et pour leur donner les outils nécessaires pour qu'ils puissent faire des prédictions, qu'ils questionneront en cours du visionnage du film, les prédictions augmentent la motivation et l'engagement du spectateur, ce qui améliore la compréhension.

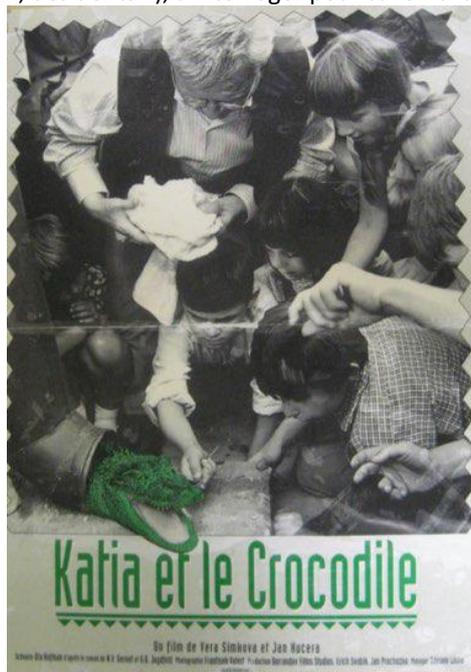
Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quels détails attirent ton attention lorsque tu regardes cette affiche ? Pourquoi ? Penses-tu que tu peux tirer profit de ces indices ? Quelles informations ces indices te révèlent-ils sur le sujet ou le contenu du film ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ?

Exemples d'activités à proposer :

Décrire l'affiche en découvrant des morceaux un à un. Commencer par le crocodile en bas à gauche.

- Que voit-on ? Quelle est la taille du crocodile ? (On peut la déduire de la main d'enfant que l'on aperçoit.)
- Dans un second temps, l'entourage et la situation du crocodile peuvent être dévoilés. Qui regarde le crocodile ? où se trouve-t-il ? Est-ce normal ? Les élèves émettent des hypothèses pour comprendre comment le crocodile a pu se retrouver dans une gouttière.
- Puis dévoiler la partie haute de l'affiche pour découvrir le grand-père. Les enfants sont-ils en danger ? Pourquoi ? La présence du grand-père est rassurante.
- Finir par dévoiler le titre. Que lit-on ? Qui est Katia ? Où est-elle à votre avis sur l'affiche ?
- Attirer l'attention des élèves sur la pointe de couleur qui a été ajoutée et qui attire le regard sur le crocodile en vert comme les lettres du titre du film.
- La main à droite du premier nous laisse penser que d'autres personnes participent à cette scène, on imagine que les enfants et le grand-père se demande ce que le crocodile fait là, ce qu'ils doivent faire avec...
- Décrire le crocodile, son aspect, donner ses caractéristiques (rugosité de la peau, taille de la bouche, de la langue, des yeux, des dents...), s'interroger pour savoir si cet animal vit de nos régions ?



Adaptation ou *Comment attraper un crocodile*

Lire aux élèves le court extrait de *Katia et le crocodile** ci-dessous dans lequel on peut noter divers éléments qui concernent l'adaptation. Ici, la situation de départ (crocodile dans la gouttière) et l'atmosphère (les badauds, la foule) ont été reprises dans le film.

Au coin de la rue, il y avait foule. Tout le monde dévorait des yeux la gueule du crocodile qui sortait de la gouttière. On s'étonnait : pourquoi un crocodile africain se trouvait-il dans la gouttière ? Comment y était-il tombé et comment s'y prendre pour l'en sortir ? [...] Papa se frayait un chemin à travers la foule à l'aide de son balai, et il parvint à la gouttière. — On va vite l'en faire sortir, dit-il d'un air d'autorité, et il brandit son balai devant le nez du crocodile. [...] — Arrachez simplement le tuyau et le tour sera joué, s'écria le gamin aux macaronis. [Mais le père préfère enfileur deux craquelins sur le manche à balai, les offrir au crocodile, qui mord dans les friandises et dans le manche à balai. Et le tour est joué.] Subitement le crocodile glissa sans effort hors de la gouttière, restant accroché au manche du balai, sans desserrer les dents. Les gamins crièrent "Hourra !". Papa, le gamin aux macaronis et plusieurs volontaires emportèrent en triomphe le balai, avec le crocodile se balançant au-dessous.

**Katia et le crocodile*, op. cit., pp. 121-123



Exemples d'activités à proposer :

Demander aux élèves d'expliquer leurs prédictions à l'oral et les consigner pour eux dans un tableau à trois colonnes pour les prédictions, les justifications et la confirmation pendant et après le visionnage de la bande annonce.

Prédictions à partir de l'analyse du titre et de l'affiche	Justifications	Confirmations en regardant la bande-annonce

Construire du sens par anticipation : Réfléchir à ce que l'on connaît sur le genre du film (film d'animation).

Quoi?

Amener les élèves à prendre conscience de leurs connaissances sur le film afin de les mettre à profit pendant le visionnage.

Pourquoi?

Pour qu'ils réunissent un maximum d'informations sur le film (contenu, thème, structure, réalisateur, etc.) afin de disposer d'un cadre de référence auquel ils pourront ajouter les nouvelles informations pour rendre les connaissances disponibles dans sa mémoire avant de voir le film qui présente de nouvelles informations.

Comment?

- Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : quels sont les personnages, les objets, les lieux ? Le titre est-il annoncé et comment ? Qu'apprend-on de plus sur le film ? De quel genre de film s'agit-il ?

Exemples de tâches à proposer :

- Tableau à compléter : « Ce que je sais maintenant – Ce que j’aimerais apprendre – Ce que j’ai appris ». Remplir les deux premières colonnes avant la projection, revenir sur le tableau après le visionnage du film, en complétant la 3e colonne.

Ce que je sais maintenant	Ce que j’aimerais apprendre en regardant le film	Ce que j’ai appris en regardant le film



Le champ lexical

Quoi ?

Des mots pour aider à caractériser le film : film noir et blanc, comédie, merveilleux, fantastique, burlesque...

Des mots (adjectifs) pour aider à la compréhension des traits de caractère des personnages : joyeux, étourdi, courageux, persévérant, têtu, irresponsable, responsable, tendre, généreux, protecteur, volontaire, réfléchi, débrouillard, curieux, honnêteté, dévouement, triste, sincérité, solidarité, famille...

Des mots (noms) pour aider à comprendre l’histoire du film : enfance, ville, catastrophe, débordement, fuite, poursuite, danger, rivière, pompiers, amitié, grands-parents, parents, troisième âge...

Pourquoi ?

La maîtrise d’un bagage lexical est capitale pour la compréhension du film mais aussi pour l’expression écrite et orale à la suite de l’exploitation ainsi que pour l’enrichissement de la culture des élèves.

Comment ?

Proposer une démarche favorisant les approches autour du film en appui sur le travail de Philippe Boisseau sur le vocabulaire et son enseignement

Exemples d’activités à proposer :

- Activités qui visent l’organisation du vocabulaire pour en faciliter la mobilisation et la mémorisation à long terme :

Jeux de catégorisation	
logement	appartement, maison, refuge, baraque, cahute, chalet, case, appentis, affût...
rivière	mer, lac, fleuve, cours d'eau, torrent, ...
bateau	barge, barque, caravelle, navire, cargo, chalutier, chaland...
animaux	crocodile, poule, oiseau, lapin, tortue, souris, rat, singe...
métier	pompiers, facteur, musicien, boulanger, charcutier, médecin, infirmier...

Distinguer une catégorie, une "famille d'images" qui vont bien ensemble (par exemple les logements) parmi : appartement, maison, refuge, baraque, cahute, chalet, case, appentis, affût...

On peut trier les animaux de la ferme parmi : crocodile, loup, poisson, poule, canard, zèbre, crabe, requin, girafe, mouette, crabe, rhinocéros, cheval, lapin, hippopotame, requin, crocodile, méduse, cochon, écrevisse...

Jeu des contraires	
monter / descendre	entrer/sortir
chaud/froid	long/court – petit/grand...
avant/après	devant/derrière –sur/sous...
Jeu de tris multiples	
animaux de la mer/ de la ferme / de la jungle	
mâle / femelle / petit	
carnivores / herbivores /omnivores (ou qui mange de la viande / de l'herbe / de tout)	

-L'idée est d'organiser l'acquisition du vocabulaire pour augmenter progressivement le nombre de mots en utilisant des activités pédagogiques variées pour faciliter la compréhension du film ensuite.

-Mettre en œuvre une démarche qui ancre les mots dans le vécu des enfants par des activités de verbalisation pour les aider à raconter ensuite des séquences du film avec l'emploi de termes de plus en plus complexes.

- Créer une boîte « mémoire des mots » qui permet de stocker les images des mots appris et de les réviser, réactiver des séances de vocabulaire régulièrement dans la classe pour faciliter la mémorisation des mots.



Le vocabulaire cinématographique pour décrire des photogrammes

PLAN	PHOTOGRAMME
GROS PLAN	
PLAN RAPPROCHE	
PLAN MOYEN	
PLAN LARGE	
PLONGEE	
CONTRE-PLONGEE	

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le cinéma est un lieu d'expériences intimes et sensibles, il est important de faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue.

Comment ?

Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ? Quels détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ? Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ? L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi.

Pourquoi ?

Échanger autour des ressentis des élèves : une phase orale est nécessaire pour permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions pour prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait peur, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...).

Apprendre à repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions.

Exemples de tâches à proposer

Demander aux élèves d'exprimer leurs émotions par un dessin légendé puis à l'oral demander d'étayer leur analyse et les jugements qu'ils portent sur le film.

Dessiner un animal : chaque élève peut choisir un animal qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi.

Choisir une scène du film : chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce qu'elle raconte pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti.

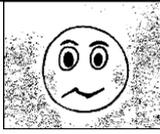
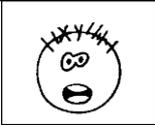
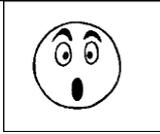
Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.

Identifier les émotions des différents personnages et en particulier Katia et le grand-père : l'envie, la peur, la tristesse, la joie, l'incompréhension, l'inadaptation, la colère, la culpabilité...

A partir de la ressource Eduscol Vocabulaire : les émotions

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/vocabulaire_maternelle/13/6/Module_4_les_emotions_301136.pdf

Utiliser les six icônes pour nommer les émotions. Nommer chacune des émotions représentées.

	joyeux		inquiet		en colère
	effrayé		étonné		triste

Objectif : En utilisant les photogrammes pour aider à se remémorer l'histoire du film, identifier ses propres émotions au moment de certaines scènes.

<p>Quelle émotion as-tu ressentie quand Micha confie à Katia ses animaux pour la journée ?</p>	<p>Quelle émotion as-tu ressentie quand le grand-père trouve les souris dans son violon ?</p>	<p>Quelle émotion as-tu ressentie lorsque l'enfant saute de l'échelle de pompiers sur la toile tendue ?</p>																		
																				
<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>							<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>							<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						

Objectif : Faire exprimer les sentiments, les émotions

Poser sur la table un photogramme représentant une scène du film connue des élèves et dire : « Reconnaissez-vous ces personnages ? Que se passe-t-il à ce moment-là de l'histoire ? ».

Chacun choisit une image, et répond à la question : « Que ressent(ent) le ou les personnage(s) ? Et pourquoi ? ».

Laisser l'élève s'exprimer et solliciter les autres pour que chacun puisse donner son avis. Une fois l'émotion et sa cause identifiées, l'enseignant anime une discussion en s'attachant à faire employer les mots de sens proche de la séance précédente.

Raconter le film

Quoi ?

Faire des flashes-back par la description du film.

Pourquoi ?

Cela permet de construire un état des lieux collectif.



Comment ?

Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu. Les élèves prennent la parole pour partager leur perception, sollicitant l'attention des autres sur des éléments concrets qui leur auraient peut-être échappé.

Ce nouveau regard collectif participe à l'appropriation du film par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation nécessite un partage des sens.

Elle suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis, à la syntaxe, ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour diriger l'attention de l'autre vers ce que l'on désigne.

Exemple d'activités à proposer :

Numéroter les 6 photogrammes dans l'ordre chronologique des événements :

<p>N°</p>  <p>Le grand-père découvre les animaux qui ont investi son appartement : les souris blanches sont dans son violon.</p>	<p>N°</p>  <p>Micha confie ses animaux à Katia qui installe le crocodile dans la baignoire de l'appartement.</p>	<p>N°</p>  <p>Les enfants rentrent chez eux les uns après les autres en saluant une dernière fois Katia...et les ballons remontent l'escalier en bondissant.</p>
<p>N°</p>  <p>Minka s'empare de tous les animaux et les installe à la queue leu leu parmi ses jouets en peluche, pour jouer à la maman.</p>	<p>N°</p>  <p>Le crocodile cherche à sortir par la fenêtre.</p>	<p>N°</p>  <p>Les enfants ont grimpé sur l'échelle des pompiers et on doit les faire sauter dans la toile tendue.</p>

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Dans le film, identifier les personnages, leurs caractéristiques physiques et psychologiques, leurs émotions, leurs transformations au fil de l'histoire. Apprendre aux élèves à se faire un portrait général des personnages sous plusieurs angles.

Pourquoi ?

Comprendre les personnages demeure donc le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout. En effet, les motivations, les désirs, les pensées et les émotions des personnages forment le ciment de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Qui sont le personnage principal et les personnages secondaires de l'histoire ? Comment sont-ils physiquement et psychologiquement ? Comment tel personnage a réagi à telle situation ? Quelle émotion vécue à ce moment ? Pourquoi ?

Quelles caractéristiques du personnage/quels indices dans le film pourraient justifier cette réaction/cette émotion ? D'après ce que tu sais de tel personnage, comment crois-tu qu'il réagira ? Que crois-tu qu'il fera dans telle situation ? Tel personnage s'est-il transformé au cours de l'histoire ? De quelle façon ?

Exemples d'activités à proposer

- Relever les personnages principaux du film et leurs caractéristiques, compléter le tableau ci-dessous en se souvenant de scènes marquantes du film.

Caractéristiques des personnages				
	KATIA	MICHA	LE GRAND-PERE	MINKA
Physiques				
Psychologiques				
Emotions				
Transformation au fil de l'histoire				

Discussion collective à propos de la manière dont les uns et les autres se représentent les personnages : une multitude de personnages sont présents dans le film qui se déplacent chacun dans la ville, ils se déplacent seuls Comment imaginer où ils vont ? où ils vivent ? Quel est leur emploi du temps ? A quoi jouent-ils ? Est-ce que ce sont les mêmes jeux actuellement ? Les bêtises faites entre copains, quelles sont-elles ? Existe-t-il de la solidarité entre les copains ? Comment peut-on répondre à cette question ? Trouver des exemples.

Qui sont-ils, à partir des indices que nous donne le film ? Par exemple qui est le porteur de ballons ? Pourquoi porte-t-il tous ces cartons ? Où se rend-il ? À une foire, dans un magasin ? Ou est-il là simplement pour agrémenter le rêve ?



Un petit vent de folie gagne tout le quartier (...) Le film montre des enfants qui investissent aussi librement une ville comme terrain de jeux et qui, de plus, jouent à détourner les actions des adultes. Catherine Schapira.

Où ?

Dans le film, dégager les lieux de l'histoire.

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels l'histoire se déroule.

Pourquoi ?

Pour qu'ils arrivent à se représenter l'atmosphère et le contexte de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion

Où l'histoire se déroule-t-elle ? En France ou dans un autre pays ? Quand l'histoire se déroule-t-elle ? Est-ce que nos parents ou nos grands-parents étaient nés à cette époque ?

Exemples d'activités à proposer

- Lister les différents lieux fréquentés par Katia : l'appartement, la rue...
- S'interroger sur le lieu de vie des autres enfants.
- Observer la liberté de déplacement des enfants dans la ville, demander aux enfants s'ils ont la même liberté de déplacement dans leur quartier ou dans la ville en général et s'interroger pourquoi.

La Ville :

C'est une ville d'Europe centrale. Vue des toits, c'est une ville importante par sa taille. La vision au sol confirme la diversité de ses nombreux quartiers que l'on peut inventorier : Le quartier historique, les parcs, la rivière, le centre commercial, les commerces de quartier, les usines, l'habitation bourgeoise, l'habitation rurale, l'habitation populaire mixée avec des activités. La plupart des rues sont en pente. Le dallage traduit la richesse du quartier par son aspect et son entretien. Les toits sont investis pour les jeux, pour la poursuite. On y remarque la diversité des toitures. Les églises ponctuent le paysage visuel et sonore. Elles émergent des toits, sont présentes dans les rues.



Le quartier de Katia, son appartement :

Katia habite dans un quartier populaire ancien. Les appartements donnent sur des coursives organisées autour d'une cour carrée où les enfants font du bruit. La vie se continue de la rue aux appartements. L'appartement est propre : on y pénètre avec des patins. Katia a une salle de bains avec lavabo, baignoire, eau chaude et chauffage. Par contre, elle partage sa chambre avec sa petite sœur. Les tables et les bureaux ne sont pas adaptés aux enfants qui doivent les escalader pour atteindre une feuille de papier. Dans le séjour où le grand-père joue du violon. La ville rentre dans l'appartement par le biais des jeux : la petite sœur reconstitue autour d'elle et des lapins qu'elle veut protéger, une maison en carton avec une porte. Avec ses jouets, elle reconstitue les encombrements de la ville.

Comment ?

Objectifs :

- Amener les élèves à comprendre le caractère burlesque et loufoque de l'histoire, identifier les gags.
- Comprendre l'intention des réalisateurs en comparant le regard porté sur les enfants et sur les adultes.

Pourquoi ?

Comprendre ce qui amène les enfants à agir, distinguer la fiction de la réalité.

Exemples de tâches à proposer :

Consigne : Observer le photogramme ci-dessous, l'enfant est joyeux, comment le sait-on ? Pourquoi ?



Les enfants sont très souvent filmés en mouvement : ils courent, se baissent, se retournent, dévalent une rue, glissent sur la rivière, plongent, etc. Cette impression de mouvement perpétuel, de dynamisme, donne au film une tonalité gaie, pleine de vie. Mais les enfants ne courent pas devant une caméra immobile : bien au contraire, dans ce film, la caméra qui bouge, les suit. Le montage – avec des changements d'échelles de plan, contribue à accentuer cette mobilité. Souvent filmés en contre-plongée, les visages des enfants sont beaux. Les réalisateurs les ont nimbés de lumière, ils ont quelquefois des joues bien rondes comme les ballons qui s'élancent vers le ciel. La lumière tisse un lien entre ces bandes d'enfants, mais la mobilité permanente et le montage serré évitent le piège du maniérisme ou de l'esthétisme. Catherine Schapira.



Le film tourne en dérision l'ordre établi et toutes les figures d'autorité. Cela s'explique par le contexte historique de la révolution qui est en marche.

Comparer le traitement des enfants et des adultes dans le film :

Les enfants sont libres d'agir, ils semblent vivre dans une ville sans danger et sans crainte. Ils prennent possession de la ville.

Les adultes sont vus comme :

Maladroits : les pompiers

ou

Distraits : le grand-père

ou

Coléreux : le locataire

Les adultes perdent tous leurs repères, chacun suit son idée fixe qui n'obéit à aucune logique. Les situations se suivent, les gags et les quiproquos s'enchaînent.

ATELIER DE PRATIQUE / LE PORTRAIT SUR LE THEME « Y'a d'la joie »

A partir de la ressource passeurs d'images : <https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>

Objectifs :

- Découverte d'une technique de montage et d'un principe narratif : « le gros plan ».
- Compréhension à travers différentes notions : le cadre, le champ visuel, le hors champ, le regard subjectif...
- Mise en pratique à travers la découverte du cadre et la réalisation de films.

Matériel

- 1 rétroprojecteur, téléviseur, TBI ou écran d'ordinateur pour la projection d'extraits (à partir de la plateforme Nanouk)
- Une feuille de papier, cutter

Présentation et compréhension d'une figure de style : « le gros plan »

- Le cadre au cinéma ou la délimitation d'un espace.

Lorsque que l'on fabrique une image au cinéma, nous faisons d'abord le choix de son cadre, c'est-à-dire des limites que l'on veut donner à cette image. Ce cadre indique une distance –plus ou moins grande – à laquelle on se tient vis à vis du sujet ou de l'objet que l'on filme. Ainsi, on donne une valeur (très petit, petit, moyen, gros, très gros) à cet objet filmé pour celui qui regarde l'image. C'est que l'on appelle « la valeur des plans ».

Le gros plan permet de cadrer entièrement le visage d'un personnage. Le décor est très peu présent. Il est souvent utilisé lors de dialogues entre deux personnages, avec des champs / contre champs de mêmes valeurs.

Le très gros plan permet d'isoler un visage, un objet ou un détail. Le décor est totalement absent : on sort de l'espace de la scène.

Le cadrage est donc l'opération qui détermine le champ visuel enregistré par la caméra. Comme on vient de le voir, il peut être plus ou moins large ou serré. Il permet au réalisateur composer l'image qu'il ou elle souhaite fabriquer. Ce qu'il filme doit-il apparaître en grand ou en petit ? Doit-il tout montrer ou ne choisir qu'une seule partie de l'objet qu'il filme ?

Lorsque le réalisateur fait le choix de filmer de très près son sujet, il choisit alors un valeur de plan nommé le gros plan ou le très gros plan.

En filmant proche de son sujet, il choisit de cacher ce qui l'entoure, son environnement.

Au cinéma, on nomme ce que le spectateur ne peut pas voir - ce qui est caché : **le hors champ**.

• Ce que je ne vois pas, existe.

Le hors-champ est la partie de la scène qui n'apparaît pas dans le plan, qui est en donc dehors du cadre. Le plus souvent, le hors champ existe par l'univers sonore du film qui « entoure » le sujet. Ces indices donnés par le son donnent la possibilité au spectateur de reconstituer « en imaginaire » ce qu'il ne voit pas.

A quoi sert le gros plan ?

- A faire naître l'émotion
- A faire un portrait

Le gros plan donne donc la possibilité de faire apparaître un personnage avec toute ses émotions.

En isolant son visage, on donne le sentiment au

spectateur de se rapprocher du personnage et d'une certaine façon de mieux le comprendre.

On accède à son intériorité : ses émotions, ses pensées, son âme.

En étant très près du personnage, le film nous donne aussi la possibilité de voir à travers ses yeux. D'être dans son regard et donc de pouvoir s'identifier encore plus à lui. Voir à travers les yeux d'un personnage - voir ce qu'il voit - c'est ce que l'on nomme au cinéma le regard subjectif.



- A isoler, à montrer un indice
- A perdre le spectateur

Mise en pratique

- Atelier de 1 heure : « Du plus petit au plus grand, et inversement »

Durée : 30 mn

Lieu : Cour de récréation, gymnase, etc...

Matériel nécessaire : Une feuille de papier, cutter.

Cet atelier s'articule autour de la déambulation des élèves dans un espace qu'ils appréhendent à travers un cadre.

Ce cadre est obtenu en découpant une feuille de papier ou carton, troué en son centre. Il permet à l'élève d'obturer son champ de vision et d'appréhender l'espace à travers une « fenêtre ».

Son objectif est de trouver « un chemin » - autrement dit : un plan - qui le mène d'un point de vue très large (plan large) à un point de vue très rapproché (gros plan), et/ou l'inverse. Ce chemin doit être considéré comme une histoire visuelle.

L'élève devra ensuite décrire son voyage fait à l'intérieur du cadre, décrire son plan.



Étapes de l'atelier :

• Préparation :

Pour commencer, il est nécessaire de fabriquer un cadre. À l'aide d'un cutter, on découpe une feuille de papier A4 (ou un carton plus pratique pour l'extérieur) dans lequel, on découpe un rectangle de 10 cm de largeur et 8 cm de hauteur.

• Organisation de l'espace :

L'expérience doit être réalisée dans un lieu ouvert de manière que les déplacements soient possible : un gymnase ou la cour de récréation sont des espaces plus adaptés que la salle de classe.

Les élèves sont divisés en deux groupes : d'un côté les réalisateurs, de l'autre les personnages.

Les personnages se positionnent comme ils le souhaitent dans l'espace, seuls ou par groupe de deux ou trois. Ils s'éparpillent de manière à occuper tout l'espace. Une fois leur position trouvée, ils maintiennent cette position et ne bougent plus. En revanche, ils peuvent faire ce qu'ils souhaitent à l'endroit où ils se trouvent : s'asseoir, rester debout, s'allonger, et discuter, lire, se reposer : ils deviennent ainsi les « personnages » des réalisateurs.

Durant 10 mn, les réalisateurs, outillés d'un cadre en carton, déambulent dans ce même espace. Ils cherchent à appréhender ce territoire au travers de cette « fenêtre ». Ils envisagent le sol, le bâtiment, les personnages... ils s'en approchent, puis s'en éloignent... L'objectif est de fabriquer une sorte de voyage d'un point A à un point B et tout en intégrant un point de vue du plus large possible au plus serré, ou inversement.

Ainsi, ils fabriquent un plan et appréhendent différentes valeurs de plans.

Une fois les 10 mn écoulées, les rôles s'inversent : les réalisateurs deviennent les personnages et vice et versa.

• Retour sur l'expérience :

Les élèves pourront témoigner de leur expérience et de leur recherche en essayant de raconter visuellement leur « voyage ». Quelle histoire ont-ils fabriqué du point A au point B ? Décrire ce qu'ils ont vu, entendu et ce qu'ils ont imaginé. Autrement dit : décrire leur plan.

• Point de discussions :

> Quelle sont les différences de perceptions entre un plan large et un gros plan ?

> Le son évolue-t-il quand je m'approche du sujet ou que je m'en éloigne ?

> Quelles sont les émotions qui prédominent quand je suis près de mon sujet ? Quand je suis loin ?

• **Atelier de 2 heures : « Le portrait puzzle » sur le thème « Y'a d'la joie »**

Durée : 1h30 mn

Lieu : Salle de classe ou autre espace dans l'enceinte scolaire.

Matériel nécessaire :

- Un appareil vidéo (caméra ou smartphone)
- Un enregistreur son (microphone ou smartphone)
- Un ordinateur et un logiciel de montage
- Un rétroprojecteur, téléviseur ou ordinateur pour diffuser les films

L'atelier s'articule autour de la réalisation de portraits vidéos.

Les portraits sont composés d'une succession de gros plans et de détails du même personnage observé par plusieurs élèves. Chaque élève à la charge d'au moins un gros plan. Le portrait filmé et monté sera la somme de leurs regards.

Étapes de l'atelier :

• **Préparation :**

La classe est divisée en 3 ou 4 groupes (de 8 ou 6 élèves). Chaque groupe aura en charge la réalisation d'un portrait. Un des élèves de chaque groupe est choisi pour être le « personnage central » - celui qui sera filmé et dont on fera donc le portrait. Chaque groupe décide de l'espace dans lequel son personnage s'inscrit, son décor qui illustre le mieux le thème retenu : dans la classe, à son bureau, dans le couloir, la cour, etc... Le choix du décor est important dans la mesure où il ne sera pas dévoilé par l'image, mais par la lumière et le son. Il est donc important de l'appréhender sur ces deux points. Le personnage principal fait ensuite le choix d'une position qu'il pourra maintenir tout au long des prises de vue : est-il assis, debout, allongé ? Les autres élèves du groupe peuvent le conseiller.

• **Réalisation / tournage :**

Réalisation des images :

Le personnage principal s'installe. Chacun leur tour, les élèves cherchent un détail du personnage qu'ils souhaitent mettre en avant, par exemple : une certaine position de la main, un ongle rongé, un grain de beauté, le lacet de sa chaussure, un bouton, etc...). S'interroger sur les meilleurs détails à retenir pour exprimer la joie.

Dans un premier temps, cette recherche peut éventuellement se faire avec le cadre en carton de l'atelier 1.

Chaque élève procède ensuite au filmage du plan. La durée du plan ne doit pas être trop courte : idéalement 10 secondes pour avoir une marge au montage.

Selon le temps dont vous disposez, chaque élève pourra réaliser plusieurs gros plans.

Enregistrement du son :

Un élève, responsable du son, enregistre grâce au microphone (ou smartphone) un son d'ambiance du même lieu (où le tournage s'est déroulé). Pour cela, il faut que les autres élèves respectent un temps de silence suffisant pour un enregistrement d'une ou deux minutes de son.

• **Montage :**

Les fichiers vidéo sont chargés dans un logiciel de montage.

Un carton titre peut ouvrir le film avec le prénom (réel ou fictif) du personnage.

On fait se succéder les différents gros plans / points de vue obtenus lors du tournage dans le rythme que l'on souhaite.

Pour le son, il convient de couper le son direct du tournage et de faire courir un son unique : la prise de son d'ambiance. On peut ajouter une musique pour accompagner l'émotion.

Le film obtenu est une sorte de puzzle de personnage, une image fractionnée. Le portrait est envisagé selon une multitude de détails. Jamais en entier. Aussi, le spectateur en a-t-il une idée à la fois très précise mais tout aussi incertaine.

• **Point de discussions :**

Qu'est-ce que j'apprends sur le personnage au travers de son portrait, est-il vraiment joyeux ?

Est-ce que j'en ai une idée précise ou lointaine ?

Est-ce que je peux décrire le lieu où il se trouve ? Ou est-ce que je l'imagine ?

Pour aller plus loin

Le débat philosophique

Proposer des débats à visée philosophique et démocratique, la discussion est réglée entre élèves sous la conduite de l'enseignant, à partir de questions que les élèves ont eux-mêmes choisi de débattre.

Par exemple : C'est quoi l'amitié ? Les co-animateurs de l'atelier (enseignant, président, reformulateur, synthétiseur) sont dans le cercle.

Les fonctions qui responsabilisent les élèves, donnent aussi un cadre de discussion sécurisant.

L'enseignant est l'animateur du débat : il met en place le dispositif, installe les élèves dans leur nouvelle fonction, veille au bon déroulement de l'ensemble, il lance les échanges, les recadre quand on s'égare, les relance quand on stagne, interroge à la cantonade pour mettre en recherche la classe ou nominativement pour demander à un élève une précision ; ses reformulations ne sont jamais évaluatives mais elles servent à expliquer, elles sont un peu plus abstraites ; sa présence est forte mais encourageante.

La durée de la séquence va de 10-15' en grande section à 30-45' en CP et CE1 dont une phase métacognitive après la discussion.

- La solidarité, l'entraide
- L'amitié
- Les événements étranges
- La responsabilité
- Les enfants dans la ville
- Les animaux

Le monde enfantin et le monde adulte : ce que font les enfants, pour eux, c'est sérieux, mais ils le font avec beaucoup d'espièglerie. Les élèves se retrouveront certainement dans certains comportements : la complicité, le troc, les rapports frères et sœurs, animaux...

Exemple de questions à débattre à partir du film :

C'est quoi un ami ?

Est-ce que nous pouvons toujours être libre de faire ce que nous voulons ?

Quel est votre animal préféré ?

Est-ce qu'on aime un animal pour ce qu'il est ou pour le bien qu'il nous fait ?



La musique du film

Le thème musical du crocodile est rythmé et mélodique, il est tout à fait reconnaissable, il rappelle des aventures exotiques sans doute au pays des crocodiles et apporte une touche de suspense...

Chaque apparition du crocodile est annoncée par ce thème musical lent et pesant. Cette musique participe à l'inquiétude que l'on peut avoir en tant que spectateur de ce qui va arriver.

La musique exacerbe la dangerosité de l'animal qui finalement n'apparaît pas tant comme un animal si dangereux avec sa petite taille.

Exemples d'activités possibles à proposer aux élèves :

- Travailler sur le thème musical que l'on entend à chaque fois que le crocodile apparaît à l'écran.
- Ecouter la bande sonore du film et retrouver les animaux associés à chaque passage musical.
- Caractériser le passage concernant le crocodile : timbre très grave, attaque profond et lourde, repérer le rythme.
- Caractériser les extraits pour le singe, le lapin, les oiseaux, la souris. Plus l'animal est petit, plus les sons sont aigus.

Les enfants dans la ville

Comparer des photographies de Robert Doisneau et expliquer en quoi elles peuvent nous rappeler le film.

 <p>écoliers rue Damesme, Paris 1956</p>	 <p>Les frères, rue du Docteur Lecène Paris 1934</p>
<p>Où sont les enfants ? Que font-ils ?</p>	<p>Où sont les enfants ? Que font-ils ?</p>
 <p>Les tabliers de la rue de Rivoli, Paris 1978</p>	 <p>Les jardins du champs de Mars, Paris 1944</p>
<p>Où sont les enfants ? Que font-ils ?</p>	<p>Où sont les enfants ? Que font-ils ?</p>

Le carnet du spectateur

Proposer aux élèves de créer un carnet de spectateur qui pourrait se présenter comme :

- Les « écrits de vie » qui, depuis Célestin Freinet, proposent une articulation entre pratique scolaire et écriture intime (personnelle ou extrascolaire) ou écrits de travail pour garder des notes plus ou moins formalisées pour garder une trace de la réflexion des jeunes spectateurs, ce carnet ne vise pas la perfection du texte et n'appelle pas la correction de l'enseignant, il garde une trace du parcours, la mémoire d'un apprentissage. Il sera conservé tout au long de l'année ou du parcours scolaire de l'élève

L'objectif du carnet du spectateur :

- Donner envie de voir des films, de stimuler l'expérience de spectateur en donnant des repères en invitant l'enfant et à s'exprimer par des réactions à vif, des interrogations, des identifications.

- Garder une trace de la mutualisation, des débats sur des impressions et des opinions subjectives

Exemple d'activités à proposer :

- Par la dictée à l'adulte écrire le passage du film préféré, écrire le passage qu'on aime le moins,

- Dessiner les personnages principaux,

- Choisir une illustration qui aide à comprendre le film,

- Noter « ce que j'ai compris », « les questions que je me pose »

- Noter les sentiments relatifs à un événement (par exemple quand Katia perd les animaux)

- Inventer un rebondissement, une péripétie qui surviendrait à Katia.

Des Films et des Albums en réseau

DES FILMS OU EXTRAITS EN ECHO

« *Le ballon rouge* » d'Albert LAMORISSE, 1956.

« *La guerre des boutons* » d'Yves ROBERT, 1961

« *L'argent de poche* » de Michel DEVILLE, 1976

« *La petite bande* » de François TRUFFAUT, 1980

DES ALBUMS

Crocodiles

« *L'énorme crocodile* » Roald DAHL, Quentin BLAKE, Gallimard jeunesse

« *Je mangerais bien un enfant* » Dorothee DE MONFREID, Sylviane DONNIO Ecole des Loisirs

« *Le crocodile qui se prenait pour une fleur* » Bénédicte GUETTIER Casterman

« *Peut-on faire confiance à un crocodile affamé ?* » Didier LEVY Albin Michel Jeunesse

« *Une affreuse rage de dent* » Jean-Michel BILLOUD Kaleidoscope

« *Au croco ! Au croco !* » Anushka RAVISHANKAR Syros

« *Le crocodile* » Martin LIBER Album de l'AFL Retz

« *Le crocodile, terreur du fleuve* » Valérie TRACQUI Milan

Sitographie

Les éléments du film Katia et le crocodile sur l'espace enseignant du site Nanouk

https://nanouk-ec.com/fichier/p_film/133/katia.et.le.croco.2014.pdf

Sur eduscol le fichier sur le vocabulaire et son enseignement de Philippe Boisseau

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Dossier_vocabulaire/58/0/Philippe_Boisseau_111208_C_201580.pdf

Le dossier pédagogique du réalisé par Valérie Guyot, Francine Hauwelle, Catherine Hunzinger, Régine Rembert, Olivier Walch, Jean-Marie Ottmann

http://www.crdp-strasbourg.fr/main2/ecole_elementaire/cinema/documents/LIV_kat.pdf

Le dossier pédagogique de Nancy

http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia55/IMG/pdf/Vocabulaire_du_cinema_Les_plans-2.pdf

Atelier de pratique Passeurs d'images

<https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>