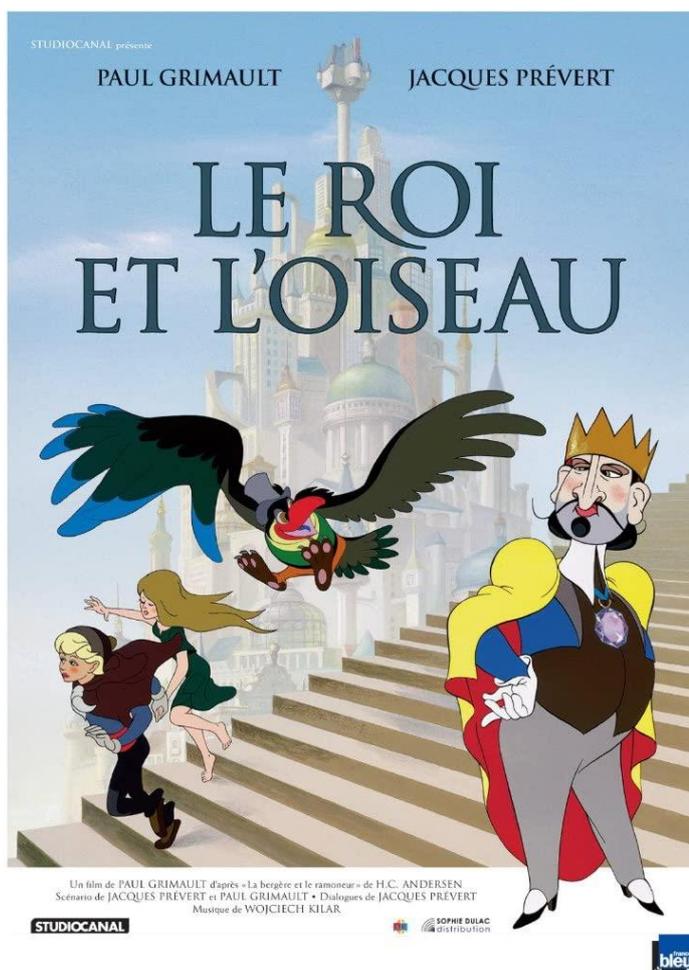


ECOLE ET CINEMA

LE ROI L'OISEAU



DOSSIER PEDAGOGIQUE

Aurélié Lange – CPD éducation artistique et culturelle


**ACADÉMIE
DE NORMANDIE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-Maritime

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

Le conte Hans Christian ANDERSEN *La Bergère et le Ramoneur*

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

Raconter le film

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Où ?

Comment ?

Atelier de pratique : Grand/Petit

Carte mentale

Pour aller plus loin

Le débat philosophique sur le thème : Le pouvoir, les chefs

La musique

Et si on sortait du cadre : Sortir de son cadre

Sitographie et bibliographie

Contenu du dossier pédagogique



A propos du film

Dessin animé en couleur

Réalisation : Paul Grimault

France-1979

Couleur, 87 min Scénario : Jacques Prévert et Paul Grimault d'après *La Bergère et le Ramoneur* de H.C. Andersen.

Dialogues: Jacques Prévert

Synopsis

Dans son immense et luxueux palais bâti au milieu de nulle part, le Roi Charles Cinq et Trois font Huit et Huit font Seize de Takicardie distrait sa solitude en tirant sur d'innocents volatiles – presque toujours sans succès car il louche affreusement. Cette activité lui attire l'hostilité de l'Oiseau-père, qui trouve bientôt une occasion de venger sa famille. Le despote convoite une Bergère, elle-même amoureuse d'un Ramoneur qui le lui rend bien. Le jeune couple s'évade des tableaux où ils sont peints, mais leur bonheur est de courte durée : le Roi – ou plutôt son double peint – les pourchasse avec toute sa police et un gigantesque Robot destructeur.

Grâce à l'assistance et à la ruse de l'Oiseau, après bien des péripéties et des dangers, le Ramoneur et son bienfaiteur arrachent la Bergère aux griffes du Roi au moment même de leur mariage et délivrent le peuple opprimé de la Ville Basse. Le Roi disparaît à tout jamais tandis que le Robot passe dans le camp des libérateurs en écrasant d'un poing puissant la cage-symbole de la tyrannie.

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

<http://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 titre pourrait-on donner à ce film ? 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. Prédiction à partir du titre. Consigne : Écrire « *LE ROI ET L'OISEAU* » au tableau et demander aux élèves de réfléchir à 5 questions auxquelles ils prévoient de trouver une réponse en regardant l'affiche du film. Ils connaissent peut-être déjà le film, les laisser s'exprimer autour des histoires et des personnages, écrire sur une affiche les premières prédictions sur le film.

Le titre en gros caractères laisse supposer que les personnages principaux seront le roi et l'oiseau mais ce ne seront pas les seuls personnages.

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.

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 ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ? Que ressentez-vous en regardant cette affiche ? Quel récit évoque-t-elle à partir de ce que l'on voit ?

Exemples d'activités à proposer :

- Décrire l'affiche, faire la liste des éléments que l'on trouve, indiquer où se trouvent les personnages, indiquer combien il y a de personnages et ce qu'ils font, comment ils sont habillés, dire quelles relations il y a entre les personnages, repérer le texte... L'affiche nous indique que c'est un dessin d'animation : les éléments présents sur les affiches sont dessinés et colorés.

Description : On voit 5 personnages, le roi et l'oiseau en premier plan, la bergère et le ramoneur surveillés par un policier et un immense château. On voit un château en contre plongée, le haut semble se perdre dans le ciel ce qui accentue son immensité et sa hauteur.

Présenter les personnages du conte : **le ramoneur et la bergère** (lire le conte aux élèves)

Expliquer ces deux métiers qui ne sont pas forcément connus des enfants.

Décrire le roi physiquement mais aussi ce que son image nous laisse à penser de lui. Il est en avant du château, il semble dialoguer avec l'oiseau.

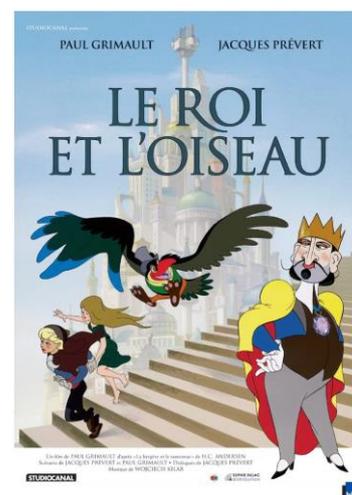
La bergère et le ramoneur regardent vers le bas, l'oiseau domine :

Recueillir les hypothèses des enfants et y revenir après la projection.

Quel genre de film allez-vous voir ?

Le cadrage : Une diagonale entre le roi et l'oiseau avec un jeu de regards entre les deux personnages, point de fuite des lignes du palais qui amènent au titre et à une ouverture vers le ciel, le domaine de l'oiseau.

DSDEN 76 – Aurélie Lange – CPD éducation artistique et culturelle



Lire aux élèves le conte Hans Christian ANDERSEN *La Bergère et le Ramoneur*

As-tu jamais vu une très vieille armoire de bois noircie par le temps et sculptée de fioritures et de feuillages ? Dans un salon, il y en avait une de cette espèce, héritée d'une aïeule, ornée de haut en bas de roses, de tulipes et des plus étranges volutes entremêlées de têtes de cerfs aux grands bois.

Au beau milieu de l'armoire se découpait un homme entier, tout à fait grotesque ; on ne pouvait vraiment pas dire qu'il riait, il grimaçait ; il avait des pattes de bouc, des cornes sur le front et une longue barbe.

Les enfants de la maison l'appelaient le « sergentmajorgénéralcommandantenchefauxpiedsdebouc ».

Evidemment, peu de gens portent un tel titre et il est assez long à prononcer, mais il est rare aussi d'être sculpté sur une armoire.

Quoi qu'il en soit, il était là ! Il regardait constamment la table placée sous la glace car sur cette table se tenait une ravissante petite bergère en porcelaine, portant des souliers d'or, une robe coquettement retroussée par une rose rouge, un chapeau doré et sa houlette de bergère. Elle était délicieuse ! Tout près d'elle, se tenait un petit ramoneur, noir comme du charbon, lui aussi en porcelaine. Il était aussi propre et soigné que quiconque ; il représentait un ramoneur, voilà tout, mais le fabricant de porcelaine aurait aussi bien pu faire de lui un prince, c'était tout comme.

Il portait tout gentiment son échelle, son visage était rose et blanc comme celui d'une petite fille, ce qui était une erreur, car pour la vraisemblance il aurait pu être un peu noir aussi de visage.

On l'avait posé à côté de la bergère, et puisqu'il en était ainsi, ils s'étaient fiancés, ils se convenaient, jeunes tous les deux, de même porcelaine et également fragiles.

Tout près d'eux et bien plus grand, était assis un vieux Chinois en porcelaine qui pouvait hocher de la tête. Il disait qu'il était le grand-père de la petite bergère ; il prétendait même avoir autorité sur elle, c'est pourquoi il inclinait la tête vers le

« sergentmajorgénéralcommandantenchefauxpiedsdebouc » qui avait demandé la main de la bergère.

- Tu auras là, dit le vieux Chinois, un mari qu'on croirait presque fait de bois d'acajou, qui peut te donner un titre ronflant, qui possède toute l'argenterie de l'armoire, sans compter ce qu'il garde dans des cachettes mystérieuses.

- Je ne veux pas du tout aller dans la sombre armoire, protesta la petite bergère, je me suis laissé dire qu'il y avait là-dedans onze femmes en porcelaine !

- Eh bien ! Tu seras la douzième. Cette nuit, quand la vieille armoire se mettra à craquer, vous vous marierez, aussi vrai que je suis Chinois. Et il s'endormit.

La petite bergère pleurait, elle regardait le ramoneur de porcelaine, le chéri de son cœur.

- Je crois, dit-elle, que je vais te demander de partir avec toi dans le vaste monde. Nous ne pouvons plus rester ici.

- Je veux tout ce que tu veux, répondit-il; partons immédiatement, je pense que mon métier me permettra de te nourrir.

- Je voudrais déjà que nous soyons sains et saufs au bas de la table, dit-elle, je ne serai heureuse que quand nous serons partis.

Il la consola de son mieux et lui montra où elle devait poser son petit pied sur les feuillages sculptés longeant les pieds de la table; son échelle les aida du reste beaucoup.

Mais quand ils furent sur le parquet et qu'ils levèrent les yeux vers l'armoire, ils y virent une terrible agitation. Les cerfs avançaient la tête, dressaient leurs bois et tournaient le cou, le «sergentmajorgénéralcommandantenchefauxpiedsdebouc» bondit et cria :

- Ils se sauvent ! Ils se sauvent !

Effrayés, les jeunes gens sautèrent rapidement dans le tiroir du bas de l'armoire. Il y avait là quatre jeux de cartes incomplets et un petit théâtre de poupées, monté tant bien que mal. On y jouait la comédie, les dames de carreau et de cœur, de trèfle et de pique, assises au premier rang, s'éventaient avec leurs tulipes, les valets se tenaient debout derrière elles et montraient qu'ils avaient une tête en haut et une en bas, comme il sied quand on est une carte à jouer. La comédie racontait l'histoire de deux amoureux qui ne pouvaient pas être l'un à l'autre. La bergère en pleurait, c'était un peu sa propre histoire.

- Je ne peux pas le supporter, dit-elle, sortons de ce tiroir.

Mais dès qu'ils furent à nouveau sur le parquet, levant les yeux vers la table, ils aperçurent le vieux Chinois réveillé qui vacillait de tout son corps. Il s'effondra comme une masse sur le parquet.

- Voilà le vieux Chinois qui arrive, cria la petite bergère, et elle était si contrariée qu'elle tomba sur ses jolis genoux de porcelaine.

- Une idée me vient, dit le ramoneur. Si nous grimpons dans cette grande potiche qui est là dans le coin nous serions couchés sur les roses et la lavande y et pourrions lui jeter du sel dans les yeux quand il approcherait.

- Cela ne va pas, dit la petite. Je sais que le vieux Chinois et la potiche ont été fiancés, il en reste toujours un peu de sympathie. Non, il n'y a rien d'autre à faire pour nous que de nous sauver dans le vaste monde.

- As-tu vraiment le courage de partir avec moi, as-tu réfléchi combien le monde est grand, et que nous ne pourrions jamais revenir ?

- J'y ai pensé, répondit-elle.

Alors, le ramoneur la regarda droit dans les yeux et dit :

- Mon chemin passe par la cheminée, as-tu le courage de grimper avec moi à travers le poêle, d'abord, le foyer, puis le tuyau où il fait nuit noire ? Après le poêle, nous devons passer dans la cheminée elle-même ; à partir de là, je m'y entends, nous monterons si haut qu'ils ne pourront pas nous atteindre, et tout en haut, il y a un trou qui ouvre sur le monde.

Il la conduisit à la porte du poêle.

- Oh ! que c'est noir, dit-elle.

Mais elle le suivit à travers le foyer et le tuyau noirs comme la nuit.

- Nous voici dans la cheminée, cria le garçon. Vois, vois, là-haut brille la plus belle étoile.

Et c'était vrai, cette étoile semblait leur indiquer le chemin. Ils grimpaient et rampaient. Quelle affreuse route ! Mais il la soutenait et l'aidait, il lui montrait les bons endroits où appuyer ses fins petits pieds, et ils arrivèrent tout en haut de la cheminée, où ils s'assirent épuisés. Il y avait de quoi.

Au-dessus d'eux, le ciel et toutes ses étoiles, en dessous, les toits de la ville ; ils regardaient au loin, apercevant le monde. Jamais la bergère ne l'aurait imaginé ainsi. Elle appuya sa petite tête sur la poitrine du ramoneur et se mit à sangloter si fort que l'or qui garnissait sa ceinture craquait et tombait en morceaux.

- C'est trop, gémit-elle, je ne peux pas le supporter. Le monde est trop grand. Que ne suis-je encore sur la petite table devant la glace, je ne serai heureuse que lorsque j'y serai retournée. Tu peux bien me ramener à la maison, si tu m'aimes un peu.

Le ramoneur lui parla raison, lui fit souvenir du vieux Chinois, du «sergentmajorgénéralcommandantenchefauxpiedsdebouc », mais elle pleurait de plus en plus fort, elle embrassait son petit ramoneur chéri, de sorte qu'il n'y avait rien d'autre à faire que de lui obéir, bien qu'elle eût grand tort.

Alors ils rampèrent de nouveau avec beaucoup de peine pour descendre à travers la cheminée, le tuyau et le foyer ; ce n'était pas du tout agréable. Arrivés dans le poêle sombre, ils prêtèrent l'oreille à ce qui se passait dans le salon. Tout y était silencieux ; alors ils passèrent la tête et... horreur ! Au milieu du parquet gisait le vieux Chinois, tombé en voulant les poursuivre et cassé en trois morceaux ; il n'avait plus de dos et sa tête avait roulé dans un coin. Le sergent-major général se tenait là où il avait toujours été, méditatif.

- C'est affreux, murmura la petite bergère, le vieux grand-père est cassé et c'est de notre faute ; je n'y survivrai pas. Et, de désespoir, elle tordait ses jolies petites mains.

- On peut très bien le requinquer, affirma le ramoneur. Il n'y a qu'à le recoller, ne sois pas si désolée. Si on lui colle le dos et si on lui met une patte de soutien dans la nuque, il sera comme neuf et tout prêt à nous dire de nouveau des choses désagréables.

- Tu crois vraiment ?

Ils regrimpèrent sur la table où ils étaient primitivement.

- Nous voilà bien avancés, dit le ramoneur, nous aurions pu nous éviter le dérangement.

- Pourvu qu'on puisse recoller le grand-père. Crois-tu que cela coûterait très cher ? dit-elle.

La famille fit mettre de la colle sur le dos du Chinois et un lien à son cou, et il fut comme neuf, mais il ne pouvait plus hocher la tête.

- Que vous êtes devenu hautain depuis que vous avez été cassé, dit le «sergentmajorgénéralcommandantenchefauxpiedsdebouc ». Il n'y a pas là de quoi être fier. Aurai-je ou n'aurai-pas ma bergère ?

Le ramoneur et la petite bergère jetaient un regard si émouvant vers le vieux Chinois, ils avaient si peur qu'il dise oui de la tête ; mais il ne pouvait plus la remuer. Et comme il lui était très désagréable de raconter à un étranger qu'il était obligé de porter un lien à son cou, les amoureux de porcelaine restèrent l'un près de l'autre, bénissant le pansement du grand-père et cela jusqu'au jour où eux-mêmes furent cassés.

La bande annonce du film

Lien la bande annonce du film :

<https://www.dailymotion.com/video/x20p6r8>



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, de l'affiche et de la lecture du conte La bergère et le ramoneur	Justifications	Confirmations en regardant la bande-annonce

Le champ lexical

Quoi ?

Des mots pour aider à caractériser le film :

Des mots (adjectifs) pour aider à la compréhension des traits de caractère des personnages : moqueur, dédaigneux, facétieux, ironique, malicieux, narquois, goguenard, amoureux, courageux, têtu, persévérant, irresponsable, responsable,

tendre, généreux, protecteur, volontaire, réfléchi, débrouillard, curieux, honnêteté, dévoué, prétentieux, hautain, coquet, oisif, riche...

Des mots (noms) pour aider à comprendre l'histoire du film et les différentes catégories de personnages qui composent le tableau : le roi, le strabisme, la bergère, le ramoneur, l'oiseau, la cible, l'armure, la chasse, le son du cor, l'assassin, le liftier, le haut-parleur l'automate, ...

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	
lieu	château, jardin, musée, escalier, ascenseur, usine, palais, chambre, atelier, prison, fosse aux lions...
peinture	tableau, musée, portrait, autoportrait, croquis, dessin, photo, aquarelle...
vêtement	casque, armure, cape, manteau, robe...
danse	polka, gavotte, valse, farandole, bourrée, cancan, java...
métier	policier, chef de police, clown, peintre, ramoneur, berger, artiste, danseur, chanteur, auteur...

-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.



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

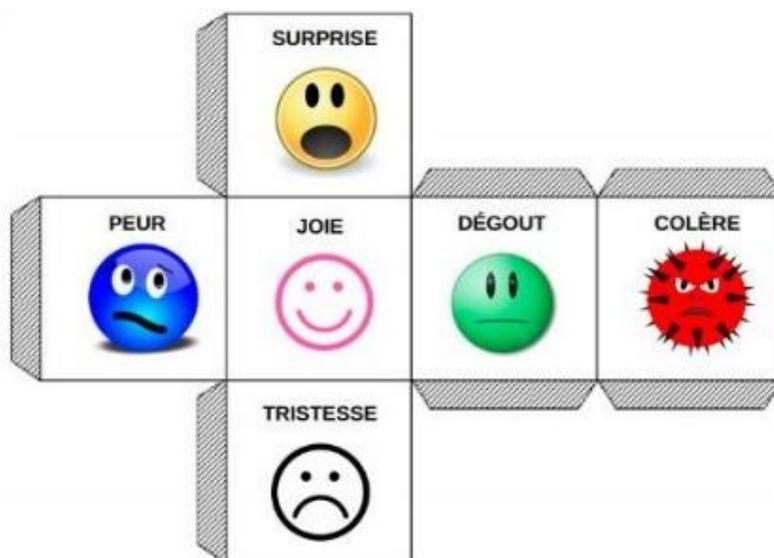
Demander aux élèves d'exprimer leurs émotions par un dessin légendé puis à l'oral demander d'étayer leur analyse et les jugements qu'ils portent sur le film.

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.

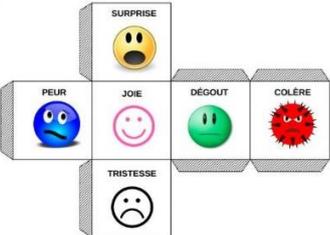
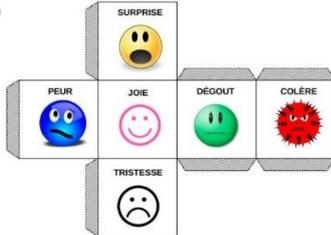
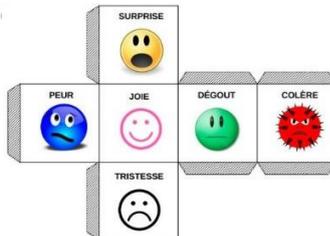
Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.

Identifier les émotions des différents personnages et en particulier du roi.

Utiliser les six icônes pour nommer les émotions.



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

Quelle émotion as-tu ressentie quand l'énorme main de l'automate capture le ramoneur ?	Quelle émotion as-tu ressentie quand le ramoneur et la bergère s'évadent ?	Quelle émotion as-tu ressentie quand le clown en forme de lampion exécute une gracieuse danse pour distraire le roi ?
 	 	 

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

Le Ramoneur et l'Oiseau sont engagés de force à l'usine des statues royales. Ils sabotent le travail à la chaîne en agressant les bustes du Roi.

Chacun s'exprime en répondant à la question : « Que ressentent le Ramoneur et l'Oiseau ? 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.

Raconter le film suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour maintenir l'attention de l'auditoire.

La description se fait dans l'ordre chronologique du film. Prendre appui sur les lieux (château, escalier, ascenseur...) et les personnages dans leur environnement.

- Raconter l'histoire en prenant appui sur les 6 photogrammes :

<p>N° 1</p> 	<p>N° 2</p> 	<p>N°3</p> 
<p>N°4</p> 	<p>N°5</p> 	<p>N°6</p> 

- 1- Prologue : L'Oiseau, en habit de cérémonie, présente l'histoire « absolument véridique » à laquelle il fut mêlé.
- 2- Le grand ascenseur emmène le Roi vers un étage élevé. Au passage des différents niveaux, la voix du liftier énumère : « Premier étage : affaires courantes, contentieux, trésorerie, orfèvrerie... »
- 3- L'ascenseur dépose le Roi tout en haut du palais, au 296e étage, celui de ses appartements privés. Escalier dérobé, entrée masquée... Enfin seul ! Le Roi contemple amoureusement le portrait d'une jolie bergère mais fait la grimace devant le tableau voisin, celui d'un jeune ramoneur. Puis il retouche son propre portrait : il ne louchera plus.
- 4- Dans sa chambre, le Roi affronte son double peint, qui le fait disparaître dans une trappe. Désormais, le Roi peint remplace le vrai Roi. Les policiers appelés au secours ne s'aperçoivent pas de la substitution. Ils sont chargés de retrouver la « charmante petite bergère » et le « misérable petit ramoneur de rien du tout ».
- 5- Le Roi s'installe sur le casque-terrasse d'un automate géant, qui émerge lentement de son garage souterrain.
- 6- La fin du Roi : il est saisi par le Robot, dont la puissante soufflerie l'expédie dans le cosmos.

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.

Exemples de tâches à proposer :



-On peut présenter la place « particulière » de l'oiseau dans l'imaginaire et l'œuvre de Jacques Prévert. Définir dans le film dans un premier temps tous les rôles de l'oiseau puis lire quelques poèmes de Prévert, par exemple « Pour faire le portrait d'un oiseau » ou « Chanson de l'oiseleur » pour chercher la symbolique que Prévert met dans l'oiseau.

- Dessiner l'oiseau à la manière de Paul Grimault : Il lui a fallu de longues recherches pour doter ce personnage volubile et goguenard d'un plumage digne de son ramage.

© coll. Grimault

- On peut qualifier le comportement du roi (moqueur, dédaigneux, facétieux, ironique, malicieux, narquois, goguenard, amoureux, têtu, persévérant, irresponsable, prétentieux, hautain, coquet, oisif, riche...). Trier les mots de la liste en synonymes et antonymes, définir les termes, donner des exemples de situations mettant en jeu quelques comportements, cerner les nuances, faire un choix pertinent de 3 qualificatifs estimés les plus appropriés au comportement du roi. Argumenter le choix fait.

- Revenir sur le nom du roi « *Charles V et Trois font Huit et Huit font Seize* » : mettre ce nom en lien avec des noms de rois de France, on peut proposer aux élèves d'inventer d'autres noms de roi originaux.

-Faire le procès du roi, proposer aux élèves de trouver des arguments pour défendre son comportement et d'autres pour condamner son comportement.

-Comparer les deux personnages celui de la bergère et celui du ramoneur du film à ceux du conte d'Anderson.

<p>L'OISEAU</p> 	<p>C'est le narrateur de l'histoire, il joue un rôle fondamental. Il est vêtu d'un plastron et d'un chapeau haut de forme qui lui confère le rôle de Monsieur Loyal qui le conforte dans son rôle de narrateur. Il est rusé et malin, il se joue régulièrement des oppresseurs : roi, police, prison, robot... Il ose s'opposer au roi, dans un esprit de justice. Il sauve la bergère et le ramoneur à plusieurs reprises. C'est le héros du film. Il incarne les valeurs représentées dans le film : la liberté, la paix et le libre-arbitre. Il incarne aussi le bon père de famille, soucieux et préoccupé de ses enfants.</p>
<p>LA BERGERE ET LE RAMONEUR</p> 	<p>Au début de l'histoire, ce sont deux personnages représentés dans des tableaux placés dans les appartements privés et secrets du roi. Quand la nuit arrive, ils prennent vie. Ils sont jeunes et sans expérience, ils sont très amoureux l'un de l'autre. Ils décident de s'enfuir pour vivre leur vie ensemble. Ils sont curieux du monde et des autres. C'est un couple fusionnel, dans le film, ils servent de prétexte pour mettre en scène le sens du film : le combat entre l'autorité incarnée par le roi et la liberté représentée par l'oiseau.</p>
<p>LE ROI</p> 	<p>Il est mégalomane, c'est un despote qui règne sur le royaume de Takicardie. Il veut se débarrasser de tous ceux qui le contredisent en utilisant un système de trappes dont il use abondamment. Il veut dominer tout le monde, il possède de nombreuses sculptures à sa gloire dans son château. Il aime la solitude et la chasse. Il aime la bergère aussi mais sûrement plus par désir de posséder ce qui appartient à un autre. Il travaille son apparence, il développe un véritable culte de la personnalité et s'entoure de ses portraits afin de pouvoir s'admirer. Il louche ce qui le met dans des situations dans lesquelles il est souvent ridicule. Il incarne la caricature du puissant et de la violence du pouvoir.</p>
<p>LE ROBOT</p> 	<p>Il est à la fois un objet d'extermination et un objet répondant à la commande humaine. Quand c'est le roi qui le dirige, il est cruel et maléfique. Quand c'est l'oiseau qui le dirige, il agit en bienfaiteur. A travers lui, Grimault et Prévert nous signalent que tout objet mécanisé dépend de celui qui le dirige. Dans la dernière scène, le robot prend la posture du <i>Penseur de Rodin</i> avant de redonner la liberté à l'oisillon emprisonné. A travers lui, Grimault et Prévert nous laissent à penser que la modernité et la technologie peuvent agir pour notre bien.</p>

Où ?

Dans le film, dégager les lieux

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels le film 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 ? Lister les différents lieux fréquentés par les personnages : le château, le musée, l'usine, la chambre...

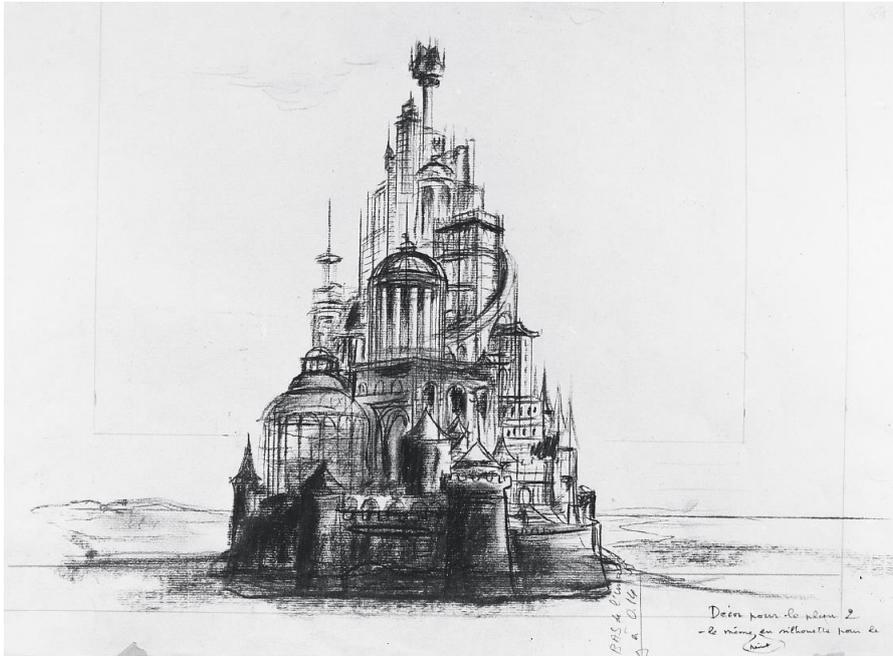
Débattre et argumenter, questionner les élèves puis construire un débat argumentatif, s'interroger en collectif : **En quoi le royaume de Takicardie est divisé en 2 ?**



Paul Grimault esquissant au fusain un décor du palais (Le Roi et l'Oiseau). © coll. Grimault

-En hauteur la population vit sous l'emprise du roi, tout le monde porte le même costume et possède la même expression. Ils semblent avoir perdu leur identité et leur personnalité.

-En sous-sols, la population des villageois est opprimée soumise au roi, ils ont perdu tout sens de la vie et la connaissance des choses.



© coll. Grimault

Esquisse au fusain pour la version définitive du palais dans le Roi et l'Oiseau. Paul Grimault est parvenu à faire de cette aberration architecturale un ensemble plastiquement harmonieux. Le royaume de Takicardie ressemble à une grande pièce montée architecturale. Dans le royaume de Takicardie, on trouve des objets mécanisés, un ascenseur en forme de fusée, des trappes automatiques.

Exemples de tâches à proposer : Définir le mot Takicardie, trouver une raison qui a pu motiver Prévert à choisir ce nom pour le royaume de ce roi particulier. Proposer aux élèves de dessiner un palais comme le monde d'en-haut en choisissant des éléments architecturaux à y intégrer.

Comment ?

Le film prend appui sur *La bergère et le ramoneur*, le conte d'Andersen qui se termine avec la disparition du roi. Grimault et Prévert font le choix de l'inscrire dans une fable plus développée dans laquelle ils mettent en jeu, en parallèle de l'amour et de la bêtise, un mépris pour la haine et l'envie et la dénonciation de la tyrannie et de la méchanceté. Ce film est comme une fable contemporaine.

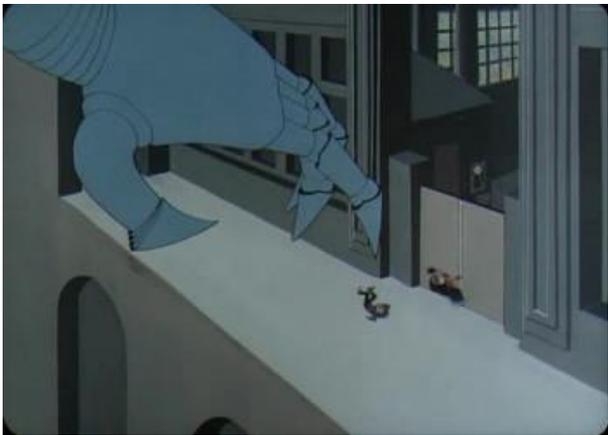
Relire le conte d'Andersen et rechercher les similitudes et les différences avec le film : le contexte, les personnages, l'épilogue et la morale.

Le sens possible du film : le combat entre l'autorité incarnée par le roi et la liberté représentée par l'oiseau.

ATELIER DE PRATIQUE / Grand-Petit

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

- Le Robot est un géant, difficile à cerner, il est à la fois destructeur et très humain. Le spectateur voit certainement en lui un peu de [King Kong](#) (1933), un peu de [Godzilla](#) (1954) mais aussi un peu de [Goldorak](#) (1976)



Le Robot jette l'Oiseau et le Ramoneur à la porte des Ateliers du Roi

Le robot casse les murs du palais.

Objectifs :

- A travers différents procédés pour faire varier la taille d'un personnage, découvrir les notions de cadre, valeurs de plan, mouvement de caméra, plongée/contre-Plongée.
- Aborder le principe technique du cinéma : de la succession d'images au mouvement continu, découvrir les notions de cinéma d'animation ainsi que quelques trucages basiques du cinéma.
- A travers l'exemple des rapports de taille des personnages, aborder les principes de base du langage cinématographique.

Extraits de films

- *Le monde vivant* – Eugène Green, 2003, France

DSDEN 76 – Aurélie Lange – CPD éducation artistique et culturelle

- *King-Kong* - Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, 1933, USA
- *La Planète Sauvage* – René Laloux, 1973, France, République Tchèque
- *Alice* – Jan Svankmeyer, 1988, République Tchèque
- *L'homme qui rétrécit* – Jack Arnold, 1957, USA

Le Cinéma d'animation

Le cinéma d'animation est souvent utilisé pour représenter l'infiniment petit, l'infiniment grand ou quand on veut faire changer de taille des personnages ou des objets. En effet, lorsqu'on dessine, modèle ou même lorsqu'on crée des images par ordinateur, on est libre de choisir les dimensions et les rapports de taille entre les personnages que l'on veut. On peut s'affranchir de la contrainte de la prise de vue réelle...

Pour réaliser un film d'animation, il faut travailler image par image. C'est ensuite en projetant le défilement rapide des images que l'on crée des images animées.

Cette transformation d'une succession d'images fixes en images animées se produit grâce à ce qu'on appelle la « persistance rétinienne » et à « l'effet phi ». Pour en savoir plus : https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet_phi

Il existe de nombreuses techniques d'animation, les plus connues sont :

- le dessin animé (Studio Disney, Hayao Miyazaki...);
- la technique du papier découpé (*La Planète Sauvage* – René Laloux, 1973)
- la pâte à modeler (ex : *Wallace & Gromit* série de courts et longs métrages créée par Nick Park ; *Chicken Run* (2000) Nick Park et Peter Lord) ;
- l'animation d'objets (ex : *Alice* – Jan Svankmajer, 1988, : Dans ce film, le réalisateur mélange des images de prises de vue réelles et de l'animation d'objet.)
- l'animation d'images de synthèses 2D ou 3D grâce à des ordinateurs (ex : *Toy Story* de John Lasseter, 1996 : un des tout premiers...)

MISE EN PRATIQUE : Jouer avec les perspectives

Durée : 30 minutes (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

Matériel : Un appareil photo, téléphone ou tablette avec un écran pour chaque petit groupe.

Lieu : La cour de l'école ou n'importe quel lieu avec suffisamment de profondeur.

Objectif : Jouer avec les perspectives et la distance de la caméra pour faire grandir et rapetisser des personnages dans un cadre. Travailler la coopération entre le « metteur en scène » et ses acteurs.

2 exemples :



Les petits grands-parents d'Aurel ont grandi d'un coup !



Aurel a un tout petit frère sur la tête !

Cet atelier très simple et ludique a pour but de faire prendre conscience aux élèves des notions de cadres, et de perspective. Les élèves devront être divisés en petit groupe de 6.

Etape 1 : Préparation

- Expliquer le principe de la taille d'un sujet dans le plan en fonction de son éloignement de la caméra.
- Montrer aux élèves comment faire un cadre avec pouces et index. Leur demander d'observer dans ce cadre un camarade proche d'eux, puis un camarade éloigné. Leur faire prendre conscience de la distance.

- Proposer aux élèves de fermer un œil et d'essayer de « toucher » la tête d'un camarade éloigné en plaçant avec précision leur doigt sur celle-ci.

Etape 2 : Dans la cour

- 1 élève sera en charge du cadre, 1 autre élève de la mise en scène, les autres seront acteurs. L'opération pourra être répétée de façon à ce que chaque élève soit au moins une fois metteur en scène ou cadreur.

- L'élève en charge de la mise en scène devra proposer une disposition des 4 acteurs de façon à ce que certains soient plus près (et donc plus grands) et d'autres plus loin (et donc plus petits). En fonction de l'âge des enfants, la consigne pourra être de travailler sur 2, 3 ou même 4 distances différentes.

- Pour les plus à l'aise, on pourra leur demander de faire deux photos avec un personnage fixe dans le plan et d'autres dont la taille varierait d'une photo à l'autre, en se rapprochant ou s'éloignant de la caméra. (Cf Photo 1&2 – Aurel et ses grands-parents.)

- Il sera nécessaire de bien briefer les cadreur et le metteur en scène sur l'importance de la patience, et de la nécessité de parler avec douceur aux acteurs. (C'est une des difficultés et non des moindres de l'exercice. Mais c'est une façon de toucher de près au travail nécessaire à la mise en scène de cinéma...)

Etape 3 : Restitution

Les photos obtenues seront projetées aux élèves. Ils partageront ensuite avec les autres les difficultés rencontrées, échangeront autour des impressions produites par les photos.

Carte mentale

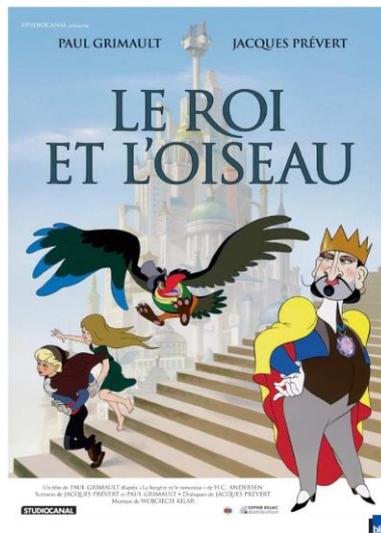
Réalisateur :
Paul Grimault

Personnages :
L'oiseau
Le roi
Le ramoneur
La bergère
Le robot

Lieux :
Le château
L'usine,
La chambre,
Le musée.

Comment :
En opposant
l'autorité
incarnée par le
roi et la liberté
incarnée par
l'oiseau

Genre :
Dessin animé



D'après le
conte
d'Anderson
« la Bergère et
le Ramoneur »
Scénario de
Jacques
Prévert et Paul
Grimault

Thèmes :
La domination
La liberté

Un monde
divisé en deux
catégories :

Le monde d'en
haut et le
monde d'en
bas

Des
sentiments
forts pour le
spectateur :
Peur
Joie
Colère
Tendresse

Pour aller plus loin

Le débat philosophique sur le thème : le pouvoir, les chefs

En appui sur l'ouvrage : *Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ? de la théorie à la pratique* - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier

Une question philosophique est une question qui par définition est complexe. Il faut plusieurs séances pour permettre aux enfants de saisir de la problématique en réfléchissant, débattant, discutant.

Durée possible d'une séance : C1 – 10 à 30 mn, C2 et C3 20 à 60 mn

Déroulement possible d'une séance : Les élèves et l'enseignant sont idéalement assis en cercle, en U ou en carré dans un espace sans tables. Un élève peut être chargé de distribuer la parole pendant la discussion (avec un bâton de parole par exemple ou un micro pour réguler la discussion), le donneur de parole peut aussi désigner la personne en la nommant par son prénom, (exemple Banque de séquence didactique : <https://www.reseaucanope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=885639>) Selon la méthodologie retenue et l'âge des enfants, d'autres rôles peuvent être attribués : secrétaire (prend en note ce qui est dit), dessinateur (dessine ce qui se dit), synthétiseur et reformulateur...

Avant et durant la séance : ne pas hésiter à arrêter la discussion pour donner aux élèves 5 à 10 mn de réflexion individuelle ou de discussion en petits groupes de 4 (pour prendre le temps de réfléchir calmement à la question posée). Varier les modalités pendant la séance (petits groupes, individuel, moment d'oral, moment d'écrits...)

La construction des règles (à construire avec les élèves)

Exemple :

- Seuls les participants peuvent discuter
- Attendre que le donneur de parole donne la parole après avoir levé le doigt
- Respecter la parole des autres
- Être sincère. Avoir le droit de se tromper...
- Rebondir sur les idées des autres, tout en restant sur la question donnée
- Ne pas répéter ce qui a déjà été dit
- Essayer de participer
- Le donneur de parole doit penser à donner la parole au reformulateur

Emergence du questionnement attendu (à visée philosophique) :

Il est possible d'amener les élèves dès la première séance à s'interroger sur ce qu'est une question à visée philosophique.

Exemple de déroulement

1 - Ouverture de la séance

« Nous allons réfléchir ensemble sur une grande question que les hommes se posent depuis toujours et se poseront toujours « qu'est-ce que le pouvoir ? », nous allons discuter, réfléchir ensemble sur cette question qui est essentielle pour vivre, grandir, devenir un être humain. En philosophie tout le monde peut exprimer sa pensée mais il doit la justifier, en donnant des exemples, des arguments, en répondant aux autres pour dire si vous êtes d'accord ou non avec les idées de vos camarades. » Rappel des règles de la discussion

2 - Découverte du support inducteur, faire émerger le thème : le jugement d'autrui, la moquerie

La consigne : produire des questions pour débattre et discuter de ce thème (une question est philosophique si elle est centrale, commune et contestable – Lipman, Sasseville)

Regarder ce photogramme du film et se souvenir du passage



Le Chef de la police livre au Roi deux des siens à la place des fuyards. Il échappe de peu à la trappe !

Lancer la discussion entre les élèves et faire émerger les questions à visée philosophique (en choisir une par un choix collectif) par exemple : Peut-on se passer de chefs ? A-t-on envie d'être chef ? Qu'est-ce qu'un bon chef ? Comment peut-on contrôler les chefs ? Qu'est-ce que le pouvoir ? Etre chef et avoir le pouvoir sur les autres, est-ce la même chose ? Si tu pouvais créer une société, quelle serait la première loi que tu instaurerais ?...

3 - Débat /discussion entre élèves animé par l'enseignant

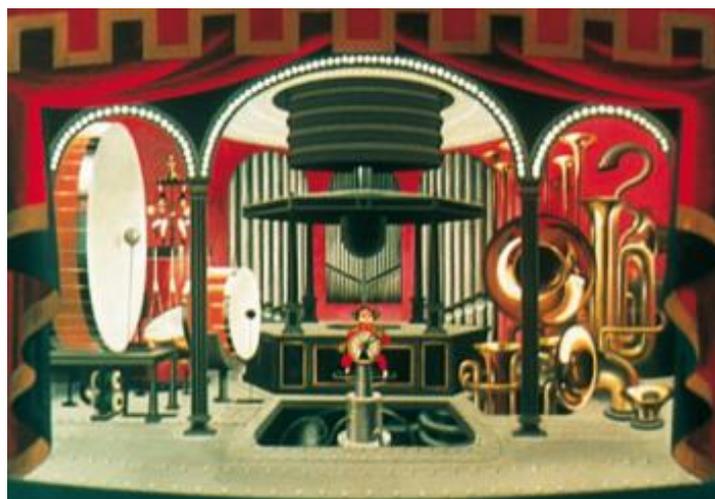
L'enseignant est garant de la rigueur des échanges et de leur caractère démocratique. Il prend des notes (les mots importants, les idées, les distinctions), il intervient plus ou moins pour relancer, synthétiser, provoquer... Les élèves peuvent aussi avoir des temps de réflexion individuelle ou par petits groupes pour se recentrer, écrire, trouver des idées nouvelles, synthétiser...

4 - Synthèse des débats par l'enseignante et les élèves

Intervention des secrétaires et des dessinateurs si ces rôles ont été attribués.

Les élèves peuvent disposer d'un dernier moment pour écrire (ou dessiner) dans leur cahier de philosophie les idées importantes, ce qu'ils ont retenu de la discussion.

La musique



Un orchestre mécanique apparaît dans le buste du Robot. Il exécute *La Marche nuptiale*.



La Bergère et le Ramoneur suivent la musique d'un orgue de Barbarie. Elle les conduit à un aveugle qui joue devant quelques tristes habitants de la Ville Basse. L'aveugle apprend avec joie que le soleil brille ailleurs et que les oiseaux existent.

Bien que *Le Roi et l'Oiseau* ne soit pas une comédie musicale, la musique y occupe une place importante : la partition « d'accompagnement » mais aussi la musique « interne » au film, comme les cors de chasse du début, l'orgue de Barbarie de l'aveugle ou la marche nuptiale de l'orphéon mécanique niché dans la poitrine du Robot.

On trouve les chansons des oiseaux, celle de la boîte à musique et la barcarolle du gondolier, avec leurs musiques d'origine. Grimault et Prévert se sont fâchés avec le compositeur de *La Bergère et le Ramoneur* au moment du dramatique conflit de 1950. Joseph Kosma avait refusé de se solidariser avec eux après l'exclusion de Grimault : ayant livré sa musique au producteur, il estimait n'être pas impliqué dans l'affaire. Le réalisateur trouvant par ailleurs la partition très inégale et celle-ci ne pouvant, de toute façon, pas être utilisée telle quelle dans le nouveau montage, il a bien fallu faire appel à un autre musicien pour *Le Roi et l'Oiseau*. Après un contact infructueux avec Maurice Jarre, Grimault porte finalement son choix sur le compositeur polonais Wojciech Kilar – tout en gardant les chansons écrites par Kosma sur les paroles de Prévert.

UN CD : La B.O. du Roi et l'Oiseau (musique de Wojciech Kilar), entièrement remastérisée, Play-Time, 1997. Distribution Wagram Music (réf. PL 970936). Livret de 16 pages couleurs (témoignages, photos, documents).

L'univers et l'imaginaire Jacques Prévert imprègnent le film.

On retrouve son esprit dans les paroles et particulièrement dans la sonorisation de la montée de l'ascenseur.

Exemple possible de tâches :

- Réécouter la bande sonore de l'ascenseur, attirer l'attention des élèves sur les paroles de Jacques Prévert. Mettre le texte *Inventaire* en lien (paroles 1946).

<https://www.youtube.com/watch?v=azPV4DVHCRw>

- Inventer une bande sonore pour un ascenseur qui irait au sommet lieu connu des élèves particulièrement extraordinaire pour eux.

Et si on sortait du cadre : Sortir de son cadre d'après la promenade pédagogique dans Nanouk

Dans *Le Roi et l'oiseau*, un procédé appelé **métalepse narrative** par Paul Grimault. Il se définit par la transgression du pacte de la représentation : **certains personnages ne restent pas dans leur univers fictionnel d'origine.**

Ce jeu narratif prend deux formes dans le film :

- La première, appelée métalepse intérieure, se produit entre deux niveaux de l'histoire elle-même : **le monde des tableaux et le monde du peintre,**
- La seconde, métalepse extérieure, se produit entre : **le monde réel et le monde de ce qui est raconté.**

Ce brouillage des niveaux narratifs sollicite une participation accrue des spectateurs.

La métalepse narrative se retrouve dans de nombreux domaines artistiques (littérature, théâtre, BD, peinture, photographie, jeux vidéo, cinéma...), il est possible d'aider les élèves à se repérer dans ces jeux complexes en leur proposant des œuvres issues de ces domaines.

D'un espace fictif à l'autre, ou la métalepse intérieure

Paul Grimault utilise une métalepse intérieure dans *Le Roi et l'Oiseau*. La bergère et le ramoneur sortent de leurs tableaux respectifs afin de pouvoir vivre leur amour dans un troisième univers fictionnel – celui du château.



Le premier exemple de métalepse intérieure est une photographie issue d'une récente campagne publicitaire pour le château de Versailles. Sur de grandes affiches, on peut voir une jeune femme d'aujourd'hui face au tableau célèbre d'Élisabeth Vigée Le Brun (*Marie-Antoinette dit « à la rose »*, Élisabeth Vigée Le Brun, 1783). Elle respire le parfum de la fleur que semble lui tendre le portrait de Marie-Antoinette.



Sitographie et bibliographie

Les éléments du film *Le Roi et l'Oiseau* sur l'espace enseignant du site Nanouk

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/>

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

Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ? de la théorie à la pratique - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier

Le dossier pédagogique réalisé par Fabienne Py – DSDEN du Bas Rhin

<http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/wp-content/uploads/2019/08/Le-roi-et-loiseau.pdf>

Dossier pédagogique réalisé par Azadée Toloioe.

<http://www.enfant7art.org/wp-content/uploads/2020/11/Dossier-peda-Le-Roi-et-lOiseau.pdf>

Atelier de pratique Passeurs d'images

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

Banque de séquence didactique : Discussion à visée philosophique

<https://www.reseau-canope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=885639>

Banque de séquence didactique : Imaginer, concevoir et animer un débat réglé à partir d'un dilemme moral en cycle 2

<https://www.reseau-canope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=886167>

Grand/petit au cinéma, Nathalie Bourgeois, Actes Sud Junior

Paul Grimault et Jacques Prévert, *Le Roi et l'Oiseau*, Gallimard, 1980. Le film raconté en mots et en images, avec dialogues et chansons.