
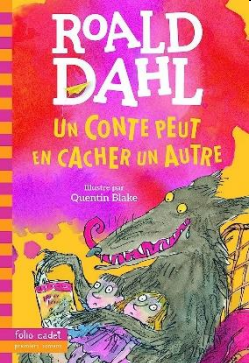


Avant la projection, anticiper

2- L'affiche du film

<p>Comparer les affiches du film</p>		
<p>Premier-plan Arrière-plan Place et taille du titre Couleurs Technique (dessin, photographie, art numérique, peinture, collage, ...)</p>	<p>Trois personnages assis sur un canapé. Le loup est au centre de l'affiche, les deux enfants de part et d'autre.</p> <p>Le titre est écrit en gros, centré, au-dessus de la tête du loup.</p> <p>Ambiance colorée, couleurs plutôt froides (bleu, vert, violet)</p> <p>Univers graphique du film d'animation.</p>	<p>Trois personnages de trois quart, assis sur une chaise ou un fauteuil. Un loup et deux enfants.</p> <p>Le nom du célèbre auteur de littérature jeunesse est écrit plus gros que le titre.</p> <p>Un fond à l'encre rose et jaune qui peut à la fois rappeler les dessins d'enfants et les taches de sang ?</p> <p>Dessins de Quentin Blake, célèbre illustrateur jeunesse !</p>
<p>Les personnages</p>	<p>Une louve habillée (ou un loup déguisé en femme ou un loup habillé) lit un livre de Contes de fée à deux enfants assis sur ses genoux. Le petit garçon a un air captivé et content, la petite fille a l'air effrayé. Il est en pyjama, la petite fille est en salopette. Qui sont-ils ? Les enfants sont-ils frère et sœur ? La petite fille paraît la plus grande des deux. Le loup se lèche les babines. Quelles sont les intentions du loup ?</p>	<p>Le loup est gris et nu. Ses dents sont pointues et il se lèche les babines (une goutte de salive s'échappe même de sa gueule). Il lit un livre aux enfants. Probablement une histoire de loup car on en distingue un sur la couverture. On distingue ses griffes acérées. Les deux enfants sont tout raides, comme figés par la peur. Leurs yeux sont exorbités et leur visage vert de peur ! De quoi ont-ils peur ? Du loup ou de l'histoire qu'il est en train de leur lire ?</p>

Les lieux/le décor	Probablement l'intérieur d'une maison ou d'un appartement. Mais chez qui sommes-nous ?	Idem
Que suggère l'image ?	Le loup n'a pas l'air très effrayant mais il se lèche tout de même les babines. Un seul des deux enfants à l'air d'avoir peur mais de quoi ? Du loup ou de l'histoire qu'il raconte ? Les indices sont contradictoires et donnent envie de voir le film pour savoir si la peur sera au rendez-vous !	L'illustration est plutôt comique. La langue du loup en colimaçon lui donne un air amusant. La raideur du corps des enfants, la couleur de leur peau, leurs yeux sont sujet à l'amusement également pour le lecteur plutôt qu'à la peur. Les couleurs acidulées ne traduisent pas non plus une atmosphère de peur ou d'étrangeté.

5 - Le jeu de la cible des références culturelles

Exemples d'activités à proposer :

Organiser un jeu dans la classe autour des œuvres référencées, dans le tableau ci-dessous.

1 - Proposer aux élèves de choisir une œuvre à étudier en particulier parmi la liste des 6 références culturelles à découvrir.

2 - Annoncer la règle du jeu : chaque groupe va faire une courte présentation de sa cible au reste de la classe, le jeu consistera à réussir à retrouver la cible dans le film au moment du visionnage et à raconter la séquence du film de retour en classe. Il faudra donc être très attentif au cours du film pour savoir ce qui fait penser à cette référence.

3 – Équilibrer les 6 groupes : mettre le même nombre d'élèves à travailler sur chaque œuvre, mettre à disposition des élèves des documents sur chaque œuvre cible afin d'en faire un exposé (une courte présentation à la classe à l'oral).

LE JEU DE LA CIBLE DES RÉFÉRENCES CULTURELLES	
Liste des 6 références culturelles à découvrir	Nom des élèves qui exposent la cible
<p>1 à 4- L'appropriation d'œuvres du passé</p> <p>« Dans une copie, on se limite à regarder attentivement une œuvre, alors qu'une « version » naît de l'admiration pour une œuvre de laquelle on veut apprendre, mais en même temps prouver que l'on peut faire, à travers son propre style, quelque chose de différent et personnel. » (Fernando Botero)</p>	
<p>5 et 6 - Le miroir magique appartient à l'univers du merveilleux, on le retrouve dans de nombreux contes. Il est souvent doté de parole et peut révéler par l'image des vérités invisibles, des visions de personnes, des souhaits profonds ou encore ce qui se passe ailleurs. Il peut aussi mettre en avant les qualités ou les défauts de la personne qui le regarde. Il est le symbole de la vérité, de la sagesse et de la connaissance.</p>	

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE TRAVAIL POUR PRÉPARER L'EXPOSÉ (courte présentation de chaque œuvre)

Phase de lancement

Présentation des tâches, mettre à disposition de chaque groupe le matériel nécessaire pour présenter son œuvre qui définit le genre pictural : affiches, livres, sites internet...

1



Madame Moitessier assise, Jean-Auguste Dominique Ingres, 1856

2



Ballon Rabbit, Jeff Koons, 2005-2010

3



La Joconde, Léonard de Vinci, 1503-1506

4



Les demoiselles d'Avignon, Pablo Picasso, 1907

5



Peau d'âne, Jacques Demy, 1970

6



La belle et la bête, Jean Cocteau, 1946

6- Mettre des mots sur son ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

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

Exemples d'activités à proposer à partir du film *Un conte peut en cacher un autre* :

- **Trois photogrammes pour nommer ses émotions** : utiliser les photogrammes¹ pour aider à se remémorer l'histoire du film, identifier ses propres émotions au moment de certaines scènes.

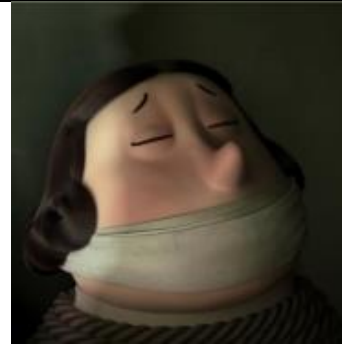
¹ Les photogrammes sont les images photographiques extraites d'un film. On les trouve facilement sur Nanouk <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/le-cirque/cahier/deroulant#film>



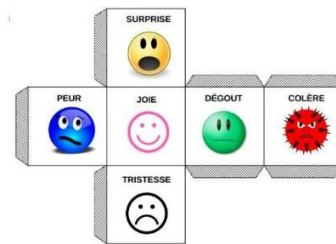
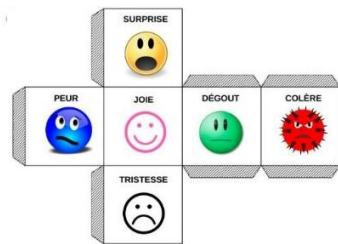
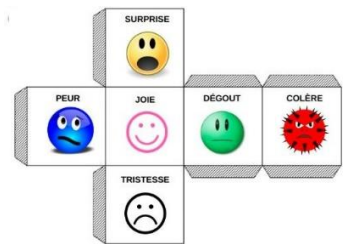
« Quelle émotion as-tu ressenti quand la reine apprend qu'elle est désormais numéro deux parce que Blanche neige vient de la surpasser en beauté ? »



« Quelle émotion as-tu ressenti quand Blanche neige est prise en stop par sept petits hommes ? »



« Quelle émotion as-tu ressenti quand le loup a ligoté la baby-sitter et s'est emparé de ses vêtements ? »



A partir du photogramme ci-dessous : identifier l'émotion du petit garçon qui se réfugie dans les bras de sa sœur quand le loup pimente son récit de détails horribles. Justifier ses réponses.



Discussion collective à propos de la manière dont les uns et les autres se représentent les personnages du film.

- **Les émotions du personnage** : poser sur la table plusieurs photogrammes, les élèves piochent et doivent identifier les personnages/acteurs et dire ce qui se passe à ce moment-là de l'histoire. Puis, ils répondent à la question : « Que ressent(ent) le ou le(s) personnage(s) ? Et pourquoi ?



Que ressent le Petit Chaperon rouge quand il part déposer son argent dans une banque tenue par un cochon et apprend que le roi est déjà en quête d'une nouvelle épouse en jetant un coup d'œil sur le titre de la première page ?



Que ressent Mademoiselle Rouge quand elle revient de sa soirée et rentre dans son appartement ?



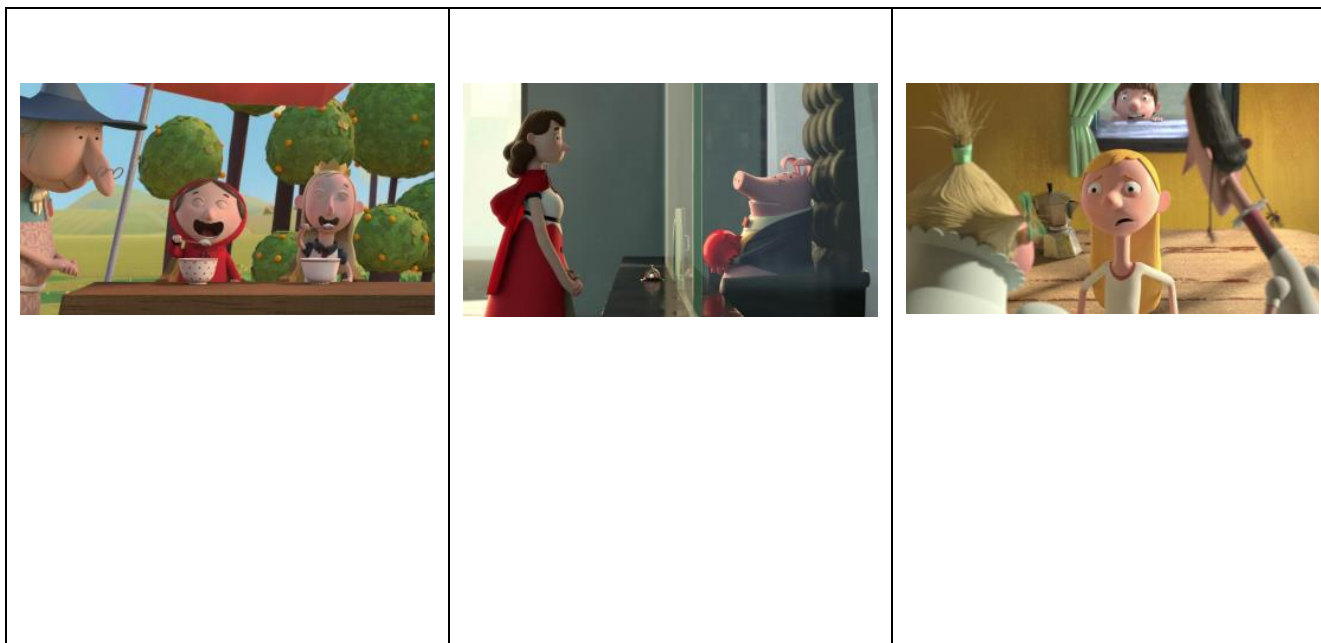
Que ressent Jack quand il observe Cendrillon par le trou de la palissade ?

10- Raconter le film

Exemples d'activités à proposer :

A partir d'une série de photogrammes (personnages, lieux, actions...) : l'autre.

- Raconter comment se croisent les personnages d'un conte à



Dans le film les histoires se croisent : Blanche-Neige et Chaperon Rouge sont les meilleures amies du monde, Cendrillon épouse Jacques...

Afin de structurer les relations entre les personnages, une carte heuristique reprenant tous les personnages principaux peut être proposée avec un réseau de flèches. Puis, caractériser le genre de relation entre les personnages reliés par une flèche (familial, sentimental, amical ou conflictuel) et retrouver leur patronyme.

A la manière du Dixit©,

- Ecrire ou raconter uniquement la scène illustrée par l'image : chaque élève choisit une carte et décrit la scène (action) ou le personnage (portrait physique et moral)
- Variante : raconter ce qui se passe juste avant/juste après...

A la manière du Timeline©

- Remettre la série de carte dans l'ordre chronologique en racontant...(par petit groupe).
- Proposer une petite série de carte préalablement choisies. Un élève tire une carte au hasard dans le paquet restant et doit la replacer au bon endroit et raconter !

Les marottes ou figurines

- S'entraîner à raconter l'histoire en manipulant les personnages. On pourra aussi créer des décors pour quelques scènes clés.

A la manière des story cubes©

- Un jeu de dés avec les mots (ou pictos) du film (noms, verbes, lieux...)

12- Carte mentale



14- Le débat philosophique sur un thème fort du film : la colère

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

Exemple de déroulement

1 - Ouverture de la séance

Nous allons discuter, réfléchir ensemble sur une 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 à partir du photogramme suivant :



Contexte :

Dix ans ont passé. Blanche-Neige est devenue une belle jeune fille. Sa beauté suscite l'admiration de tous. Le miroir ne peut plus cacher la vérité. Un beau jour, il annonce à la reine qu'elle est désormais numéro deux, Blanche-Neige étant bien plus belle à ses yeux. La reine explose de colère, elle ne peut supporter la concurrence de sa belle-fille. Afin d'y mettre fin, elle appelle le chasseur de la cour et lui ordonne de tuer Blanche-Neige.

La consigne : produire des questions pour débattre et discuter de ce thème

Lancer la discussion entre les élèves et faire émerger les questions à visée philosophique (en choisir une par un choix collectif) par exemple : **Pourquoi la reine est-elle en colère ? Pourquoi se met-on en colère ? Existe-t-il des colères justifiées ? Peut-on ne jamais se mettre en colère ? Comment réagir face à la colère ? La souffrance peut-elle avoir un sens ? Si oui, lequel ? Peut-on s'endurcir contre la souffrance, apprendre à la surmonter et la supporter ? La colère est-elle toujours « un vilain défaut » à combattre, ou bien peut-elle être une réaction salutaire et nécessaire ? à quelle condition ? Comment maîtriser ou dépasser sa colère ?**

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.

5- Conceptualisation

Souffrance/douleur

Est-ce la même chose ?

Souffrance morale/souffrance physique :

Qu'est-ce qui les rapproche ? Qu'est-ce qui les distingue ?

Colère/haire

Se mettre en colère contre quelqu'un, est-ce forcément le haïr ?

Souffrance/plaisir

Le plaisir est-il, selon le mot de Socrate « la cessation de la douleur » ? Que faut-il entendre pas là ?

Ressource possible sur ce thème :

Fiche PhiloJeunes « Sortir de conflits de façon non-violente » www.philojeunes.org