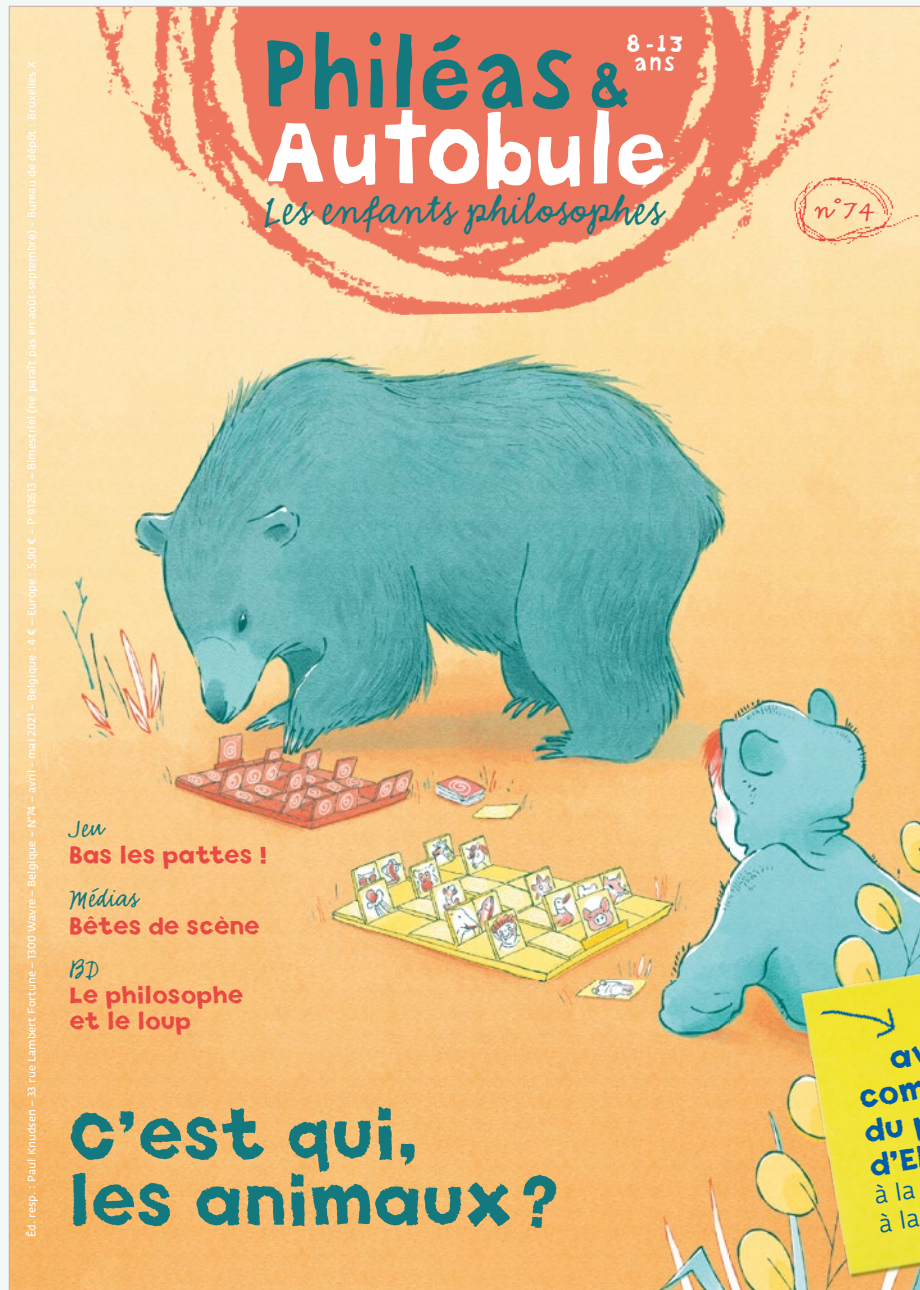




74

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

C'est qui, les animaux ?



Philéas & Autobule 8-13 ans
Les enfants philosophes n°74

Jeu
Bas les pattes !

Médias
Bêtes de scène

BD
Le philosophe et le loup

C'est qui, les animaux ?

avec les compétences du programme d'EPC (Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

Ed. resp. : Paul Knudsen - 33 rue Lambert Fortunaire - 13000 Marse - Belgique - Belgique - N°74 - avril - mai 2021 - Belgique - 4 € - Europe - 5,00 € - P 912013 - Bimestriel (ne paraît pas en août-septembre) - Bureau de dépôt - Bruxelles X



Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Ce numéro propose une séquence de philosophie avec les enfants, une séquence de français et une séquence d'éducation aux médias. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**. Le petit cartable qui apparaît sur certaines pages de la revue renvoie aux séquences du dossier pédagogique.

En partenariat avec :



Avec le soutien de :



Signalétique pour les compétences

- Les compétences du cours d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté et du cours de français sont issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be.
- Pour l'éducation aux médias, les compétences indiquées font référence aux publications du Conseil supérieur d'éducation aux médias (CSEM – www.csem.be).

Auteur de la séquence philo « Cocotte philo : les animaux » **Mélanie Olivier** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo) / Auteur de la leçon de français « Tu donnes ta langue au chat ? » **François Labar** (romaniste et philosophe) / Auteur de la séquence d'Éducation aux médias « Les médias nous aident-ils à connaître les animaux ? À nous connaître ? » **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste) / Auteure de l'introduction **la Rédaction de Philéas & Autobule**.

Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef **Catherine Steffens** / Secrétaires de rédaction **François Labar**, **Carine Simão Pires** et **Niels Thorez** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme **Louise Laurent** (www.louiselaurent.be).

Contact rédaction redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Avril 2021 – Mai 2021 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Introduction

Amis fidèles, cousins, objets de phobies ou idéaux de réincarnation, les animaux nous sont tout à la fois proches et lointains. Ils nous sont présentés au cirque ou au zoo, représentés partout dans les livres ou les dessins animés, mais les connaissons-nous vraiment ? Qui décide que tel animal est sauvage ou domestique ? Utile ou nuisible ? Qu'est-ce qui différencie l'animal et l'humain ? Et qu'ont-ils à nous apprendre de nous-mêmes ? Grâce aux progrès de l'éthologie, les animaux nous surprennent et remettent en cause ce qui semblait encore récemment constituer « le propre de l'humain » – son intelligence, sa sensibilité, sa culture... Ces découvertes nous poussent d'ailleurs à nous interroger sur notre responsabilité à leur égard.

Le dispositif philo de ce dossier s'appuie sur la manipulation d'une cocotte en papier – ce jeu bien connu des enfants – pour initier des discussions philo autour de questions comme « Y a-t-il des différences entre l'animal et l'humain ? », « C'est quoi, respecter les animaux ? », « C'est quoi, connaître les animaux ? », etc. Sans oublier d'inviter au mouvement et à la créativité à travers des consignes qui mettent en action. L'aspect ludique motivera les enfants sans perdre les exigences d'un atelier philo ; problématiser, argumenter et conceptualiser sont au programme !

Pour prolonger le plaisir de la page « Ça fourmille de jeux ! », ce dossier propose une leçon de français, conçue pour partir à la découverte de nouvelles expressions françaises évoquant les animaux. Par petits groupes, les élèves y développeront des compétences de recherche, de formulation et confrontation d'hypothèses de sens, et d'écriture créative. Ces pages offrent une collection de huit activités parmi lesquelles sélectionner celles qui rencontreront au mieux votre public. Et pourquoi pas, comme Philéas et Autobule, se poser quelques questions sur ces drôles d'expressions. Pourquoi donnerait-on de la confiture aux cochons ? Ça existe les éléphants roses ? Ont-ils une bonne mémoire ? Que disent nos expressions des animaux ? Que disent-elles de nous ?

Enfin, la séquence médias explore la manière dont le cinéma met en scène les animaux à travers différentes techniques de réalisation. Avec réflexion et créativité, les enfants comprendront comment des choix techniques influencent un message et son effet sur le public. Ils distingueront le documentaire du film d'animation et de la capture de mouvements. Cette distinction leur permettra de se demander avec recul ce que des films fondés sur de telles techniques cinématographiques peuvent nous apprendre sur les animaux.

Qui de mieux que les animaux pour animer nos méninges ? Bonne lecture à tous !

Sommaire

4 Séquence philo

- 4 Enjeux
- 5 Dispositif philo :
Cocotte philo : les animaux
- 11 Annexes

13 Séquence de français

- 13 Enjeux
- 14 Leçon de français :
Tu donnes ta langue au chat ?
- 22 Annexes

26 Séquence médias

- 26 Enjeux
- 27 Dispositif médias :
Les médias nous aident-ils à connaître les animaux ? À nous connaître ?
- 32 Annexes



Séquence philo

Auteur·e

➔ Auteure de la séquence
Mélanie Olivier
(philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)



➔ À partir de la revue
Philéas & Autobule n°74

ENJEUX

Cocotte philo : les animaux

Les animaux, on les côtoie, on les aime, on en a peur parfois, on pense les connaître, on cohabite avec eux, on les utilise... La relation entre l'homme et l'animal est complexe, prenons le temps de la décortiquer pour essayer de mieux la comprendre.

La cocotte en papier est un jeu bien connu des enfants. Il s'agit ici d'en reprendre la mécanique pour initier des discussions philo sur le thème de la relation homme-animal ; ce qui nous distingue, ce que signifie « respecter un animal », ce que les animaux nous inspirent, ou encore, comment les connaître. L'aspect ludique motivera les enfants sans perdre les exigences d'un atelier philo. Les compétences de la problématisation, de l'argumentation et de la conceptualisation seront travaillées. Par ailleurs la cocotte rythmera l'animation en intégrant des moments de mouvement et de créativité.



DISPOSITIF PHILO

Cocotte philo : les animaux

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

1. Élaborer un questionnement philosophique

☞ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (1.1 – étape 1)

☞ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (1.3 – étape 1)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☞ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (2.1 – étape 2)

- Distinguer un concept d'autres concepts (2.1 – étape 3)

☞ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées (2.2 – étape 1)

- Repérer une contradiction (2.2 – étape 1)

- Repérer différentes implications d'un jugement (2.2 – étape 2)

☞ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe... (2.3)

- Identifier ce que l'on tient pour vrai, pour bien, pour juste, pour beau, pour bon... (2.3 – étape 1)

5. Se décentrer par la discussion

☞ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1)

- Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 – étape 1)

☞ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (5.2 – étape 3)

Objectifs

☞ Initier une discussion philo sur la thématique homme-animal : amener les enfants à s'interroger sur ce qu'est un animal, ce qui le distingue ou non de l'homme, la relation qu'ils entretiennent, ce qu'elle devrait être, ses richesses et limites.

☞ Apprivoiser la démarche philo par le jeu : la cocotte en papier est une mécanique de jeu bien connue des enfants, ils s'en emparent rapidement et avec amusement, ce qui facilitera pour certains l'implication dans la discussion philosophique.

☞ Varier les activités : certaines consignes déclencheront une discussion philosophique, d'autres du mouvement, d'autres encore de la créativité par les mots ou le dessin et enfin l'une d'entre elles lancera un exercice de problématisation. Certains moments seront collectifs et d'autres individuels.

Mots-clés

Animal, humain, nature, vivant

Matériel

☞ La cocotte philo (annexe 1, p. 11)

☞ L'illustration de couverture de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? » (annexe 2, p. 12)

☞ De quoi écrire

☞ Du matériel de dessin, ou une autre technique d'art plastique au choix

Durée

2 x 50 minutes¹

Niveaux visés

À partir de 8 ans

¹ La durée de l'animation peut aisément être adaptée au temps dont vous disposez réellement ; de 15 minutes à plusieurs heures. Il suffit d'adapter le nombre d'utilisations de la cocotte et la durée des activités qui en découlent.



Références

☞ *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, éd. Pôle Philo, 2019.
www.polephilo.be

Aptitudes pédagogiques

- ☞ Argumenter
- ☞ Comparer
- ☞ Conceptualiser
- ☞ Développer une pensée créative
- ☞ Problématiser

Principe du jeu

Une cocotte en papier sert de support pour l'atelier. Elle comprend différentes consignes qui tantôt déclenchent une discussion philo tantôt une activité créative.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

Cette séquence comporte des suggestions de questions de relance. Nous conseillons à l'animateur d'en prendre connaissance, d'essayer lui-même d'y répondre et d'en chercher d'autres. Par ailleurs, nous conseillons vivement à l'animateur de s'interroger sur ses propres croyances concernant les relations hommes-animal, de prendre conscience de son propre cadre théorique. Une fois ces présupposés identifiés, l'animateur sera davantage capable de les remettre en question ou à tout le moins d'être vigilant à ne pas se laisser guider par ceux-ci, pour ne pas orienter les discussions avec les enfants.

2. PRÉPARER LE MATÉRIEL

Imprimer (de préférence en agrandissement A3) la cocotte philo en 1 seul exemplaire (voir annexe 1, p. 11)

Réaliser le pliage de la cocotte.

Imprimer (de préférence en agrandissement A3) l'illustration de couverture de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? » en 1 seul exemplaire (voir annexe 2, p. 12)

DÉROULEMENT

1. PRÉSENTER LE JEU (2 MIN)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont jouer avec une cocotte en papier et que celle-ci a la particularité d'être une cocotte philo pour réfléchir au thème des animaux.

La cocotte présente des mots parmi lesquels choisir : sauvagerie, nature, protection, nourriture, comportement, espèce, territoire, histoire. Ces mots, que l'on peut bien entendu associer au thème des animaux, ne donnent pas nécessairement un indice sur l'activité que l'on découvrira en dépliant la cocotte. Mais ils pourront être invoqués par l'enseignant au moment de clôturer l'animation.

2. ACTIONNER LA COCOTTE (2 MIN)

Un enfant donne un nombre, un autre actionne la cocotte selon le nombre donné. Un troisième enfant choisit parmi les possibilités offertes par la cocotte. Un quatrième reçoit le rôle de lire la consigne écrite sur la cocotte à voix haute.



Pour les tours suivants, une consigne faite n'étant plus à faire, il faut retenir ce qui a déjà été choisi.

3. FAIRE L'EXERCICE ÉCRIT SUR LA COCOTTE (15 À 45 MIN)

Les enfants sont amenés à suivre la consigne lue.

Si la consigne est une question philo (de 3.1. à 3.4.), l'animateur initie et anime une discussion philo à partir de cette question. Une méthode d'animation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* (voir références).

Les questions philo sont tirées du fil rouge de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? ». L'animateur peut, bien entendu, en choisir d'autres et faire sa propre cocotte. Les quatre questions qui ont été choisies permettent d'aborder la thématique sous des angles différents (éthique, esthétique, etc.) mais aussi de travailler des compétences différentes, en particulier l'argumentation et la conceptualisation.

Les questions de relance listées ci-dessous et adaptées à chaque question philo sont conçues pour soutenir l'animation, dans le respect de la discussion en cours. Elles ne devraient en aucun cas servir de feuille de route à la discussion, être exploitées de façon exhaustive, ou faire double emploi avec les apports des participants.

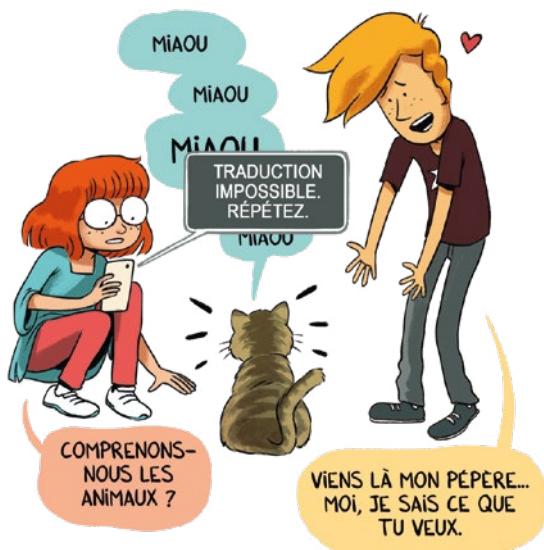
Les consignes 3.5. et 3.6. sont axées sur la créativité. La consigne 3.7. propose un exercice de problématisation à partir d'une image. Et enfin, la consigne 3.8. invite au mouvement.

De façon optionnelle, l'animateur peut aussi se servir de toutes ces expériences (3.5. à 3.8.) pour déclencher des discussions philo. Cela dit, rien n'y oblige : on peut privilégier de préserver l'aspect ludique et léger de ces activités.

3.1. Question philo : Y a-t-il des différences entre l'animal et l'humain ?

Quelques exemples de questions de relance :

- Qu'est-ce qui te fait répondre par oui ou par non à cette question ?
- Si tu réponds qu'il y a des différences, peux-tu donner des exemples ?
- Est-ce que ce sont des différences que tu juges importantes ?
- Quelles sont les conséquences d'affirmer qu'il y a des différences entre l'homme et l'animal ?
- Quelles sont les conséquences de dire qu'il n'y a pas de différences entre l'homme et l'animal ?
- Est-ce que dire qu'il y a des différences revient à dire que l'un est supérieur à l'autre ?
- Un philosophe, Montaigne, a écrit : « Il se trouve plus de différences de tel homme à tel homme que de tel animal à tel homme ». Que voulait-il dire ? Es-tu d'accord ?
- Etc.



3.2. Question philo : C'est quoi, respecter les animaux ?

Quelques exemples de questions de relance :

- Ça veut dire quoi, « respecter » ?
- Respecter un humain, un objet, une plante, un animal : est-ce que c'est la même chose ?
- Peux-tu donner des exemples de situations où tu estimes que l'on respecte l'animal ? Et des exemples où on ne le respecte pas ?
- Est-ce qu'on peut aimer un animal et ne pas le respecter ?
- Est-ce qu'on peut tuer un animal et le respecter ?
- Est-ce qu'on respecte tous les animaux de la même manière ?
- Que se passe-t-il si on ne respecte pas un animal ?
- Est-ce que ça devrait être une obligation de respecter les animaux ?
- Etc.

3.3. Question philo : C'est quoi, connaître les animaux ?

Quelques exemples de questions de relance :

- Comment faire pour connaître un animal ?
- Peut-on tout se permettre pour connaître les animaux ?
- À quoi ça sert de connaître un animal ?
- Y a-t-il des limites dans nos connaissances de l'animal ?
- Si je connais un chat en particulier, par exemple, est-ce que ça veut dire que je connais tous les chats ?
- Si je vis avec un animal, est-ce que je le connais ?
- Etc.

3.4. Question philo : Que nous inspirent les animaux ?

Quelques exemples de questions de relance :

- Est-ce que regarder un animal ça t'aide à imaginer ?
- Est-ce que regarder un animal ça t'aide à réfléchir ?
- As-tu souvent envie de dessiner ou sculpter un animal ? Pourquoi ?
- Est-ce que certains animaux t'inspirent plus que d'autres ? Pourquoi ?
- Est-ce que tu trouves que les animaux sont beaux ? Pourquoi ?
- Etc.

3.5. Créativité : Imagine-toi dans la peau d'un animal qui rencontre un humain pour la première fois. Que te dis-tu ?

Cet exercice peut être proposé à l'oral ou à l'écrit, en fonction notamment du temps disponible, lequel est annoncé aux enfants.

Pour se mettre dans l'ambiance, on peut procéder d'abord à la lecture du récit « Les Bruyants » paru dans la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? », pp. 8-9.

3.6. Créativité : Dessine un animal tout petit, un animal de taille moyenne et un animal très grand.

L'animateur met à disposition des enfants du matériel pour dessiner et annonce le temps dont ils disposent.

En fonction du matériel et des compétences en arts plastiques de l'animateur, la consigne peut être adaptée (par exemple, pratiquer la gravure).



Cette activité résonne avec la question philo « Que nous inspirent les animaux ? » (activité 3.4.).

L'animateur peut également l'associer à la lecture des pages Art de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? », pp. 20-21 : « Oiseau rare ».

3.7. Problématisation : Regarde l'image, décris-la et pose des questions dessus.

L'animateur montre aux enfants l'illustration de couverture de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? » (annexe 2, p. 12).

Il leur laisse un temps d'observation silencieuse. Il les incite à décrire collectivement l'image. Pour stimuler l'écoute et la co-construction, l'animateur peut exiger qu'un élément de description donné ne soit pas répété. Il peut en revanche être complété. L'animateur rend les enfants vigilants à la distinction entre « décrire » et « interpréter ». Il s'agit ici de dire ce que l'on voit. Quand l'animateur estime que la description est suffisamment complète, il amène les enfants à formuler des questions sur l'image.

Il est possible que certains enfants éprouvent des difficultés à trouver des questions. L'animateur peut soutenir leur effort en leur demandant si quelque chose les étonne dans l'image et en les incitant à partir de cet étonnement pour formuler une question.

En fonction du niveau des enfants l'animateur peut exiger des questions pertinentes pour un atelier philo² ; des questions dont on peut discuter, universelles, abstraites.

Quand le groupe a formulé deux ou trois questions, on peut estimer que l'exercice est fini, mais il est bien entendu possible de déclencher une discussion à partir des questions posées par les enfants.

3.8. En mouvement : Déplace-toi à la manière d'un animal de ton choix.

L'animateur laisse quelques secondes aux enfants pour penser à un animal. Il les invite ensuite à se déplacer dans le local en imitant, à son signal, l'animal de leur choix. L'exercice peut être répété autant de fois que désiré.



2. Cette notion est précisée dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, éd. Pôle Philo, 2019.
www.polephilo.be.



4. RECOMMENCER AU POINT 2

Quand l'animateur l'estime pertinent, on actionne à nouveau la cocotte.

5. CLOTÛRER L'ANIMATION (5 À 30 MIN)

Sur les différentes facettes de la cocotte philo se trouvent des mots : sauvage, nature, protection, nourriture, comportement, espèce, territoire, histoire. Ces mots permettent de distinguer les facettes, de se rappeler quelle consigne a déjà été faite, mais également d'ouvrir le champ lexical des enfants.

L'animateur peut se servir des mots correspondant aux facettes dévoilées pour clôturer l'animation en demandant pour chacun d'entre eux : quel est le lien entre ce mot et le thème des animaux ?

PROLONGEMENT

FABRIQUER SA COCOTTE PHILO (50 MIN)

L'animateur propose aux enfants de créer leur propre cocotte philo avec des questions et des consignes qu'ils inventent. Nous conseillons de le faire par groupe de deux enfants, pour faciliter l'exercice. Nous conseillons également qu'ils puissent lire ou du moins feuilleter la revue préalablement, pour s'en inspirer.

Et pourquoi pas leur proposer cette activité à partir de n'importe quel autre numéro de la revue *Philéas & Autobule*, pour aborder un nouveau thème ?

ANNEXE 1 - LA COCOTTE PHILO

sauvage

nourriture

histoire

territoire

nature

comportement

espèce

C'est quoi, connaître les animaux ?

Imagine-toi dans la peau d'un animal qui rencontre un humain pour la première fois. Que te dis-tu ?

Dessine un animal tout petit, un animal de taille moyenne et un animal très grand.

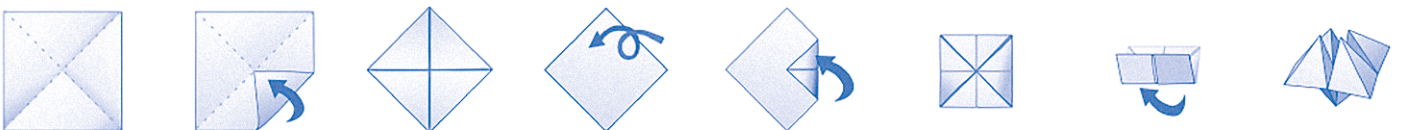
Regarde l'image, décris-la et pose des questions dessus.

Déplace-toi à la manière d'un animal de ton choix. Que nous inspirent les animaux ?

Y a-t-il des différences entre l'animal et l'humain ?

C'est quoi, respecter les animaux ?

C'est quoi, territoire ?







Séquence de français

Auteur·e

➔ Auteur de la séquence :
François Labar
(romaniste et philosophe)

À partir de la page « Ça fourmille de jeux ! »
Philéas & Autobule n°74,
p.25

ENJEUX

Tu donnes ta langue au chat ?

Pour prolonger le plaisir de la page « Ça fourmille de jeux ! », voici une leçon de français conçue pour partir à la découverte d'autres expressions françaises évoquant les animaux. Les élèves y développeront des compétences de recherche, de formulation et confrontation d'hypothèses de sens, et d'écriture créative.

Par petits groupes, au fil d'activités ludiques, ils s'essayeront par exemple à réparer les expressions, à les expliquer avec leurs propres mots, ou à tendre des pièges, au fameux « jeu des dictionnaires » ; les plus grands mèneront l'enquête dictionnaire en main, et tous les publics pourront s'aventurer à dessiner ou à mimer les expressions.

Ces pages offrent une collection de huit activités parmi lesquelles sélectionner celles qui rencontreront au mieux votre public. Et pourquoi pas, comme Philéas et Autobule, se poser quelques questions sur ces drôles d'expressions. *Pourquoi donnerait-on de la confiture aux cochons ? Ça existe les éléphants roses ? Ont-ils une bonne mémoire ? Que disent nos expressions des animaux ? Que disent-elles de nous ?*



LEÇON DE FRANÇAIS

Tu donnes ta langue au chat ?

Compétences

Français

Écrire

☞ Orienter son écrit en fonction de la situation de communication

- En tenant compte de l'intention poursuivie, du genre de texte imposé et des modèles observés

☞ Élaborer des contenus

- Rechercher et inventer des idées, des mots

Parler-Écouter

☞ Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- En tenant compte de l'intention poursuivie, des modalités de la situation, en pratiquant une écoute active

☞ Élaborer des significations

- Présenter un message ou y réagir
- Pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable
- Dégager, présenter des informations explicites
- Vérifier des hypothèses émises personnellement ou proposées

Aptitudes pédagogiques

- ☞ Chercher à définir
- ☞ Chercher l'information
- ☞ Décrire
- ☞ Écouter les autres
- ☞ Mimer

Mots-clés

Jeu, expressions françaises, animaux, définition, rechercher des informations

Matériel

- ☞ Un exemplaire par élève de l'activité « Ça fourmille de jeux ! » parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? », p. 25
- ☞ Un exemplaire par élève des annexes que l'on prévoit d'utiliser
- ☞ Un dictionnaire par élève
- ☞ Du matériel de dessin (technique au choix de l'enseignant)

Durée

2 x 50 minutes¹

Objectifs

- ☞ Découvrir des expressions françaises évoquant les animaux
- ☞ Formuler des hypothèses de sens
- ☞ Mener une recherche à l'aide d'un dictionnaire
- ☞ Jouer avec le langage
- ☞ Se questionner à propos de la langue

Niveaux visés

De 8 à 13 ans²

Références

☞ Alain RAY (dir.), *Le petit Robert de la langue française*, éd. Le Robert, 2021.

¹ Les durées sont indicatives, et il n'est pas nécessaire de faire toutes les activités. Certaines dureront plus longtemps, selon l'intérêt suscité.

² Les activités 1, 2, 3, 5 et 8 s'adressent aux enfants de 8 à 13 ans. Les activités 4, 6 et 7 sont pensées pour les plus grands, à partir de 10 ans, elles requièrent en tout cas une certaine aisance dans l'utilisation du dictionnaire.



PRÉPARATION

1. SÉLECTIONNER LES ACTIVITÉS

Cette leçon est conçue comme une collection de jeux de langage. Après avoir pris connaissance de l'ensemble, l'enseignant pioche les activités qui conviendront le mieux à son public et à ses objectifs.

2. PRÉPARER LE MATÉRIEL

3. SE FAMILIARISER AVEC LES EXPRESSIONS

Les solutions disponibles dans ces pages, ainsi que la posture de recherche collective permettent à l'enseignant d'animer les activités sans connaître chaque expression sur le bout des doigts. Néanmoins, il peut être plus confortable de se familiariser avec celles-ci avant la leçon, pour gagner en fluidité en classe.

4. AMÉNAGER LA CLASSE

Les bancs sont disposés de sorte que les élèves puissent travailler par petits groupes de 2, 3 ou 4 élèves, à la meilleure convenance de l'enseignant.

DÉROULEMENT

Cette leçon se présente sous la forme d'une série de jeux, tous fondés sur la découverte et la manipulation d'expressions françaises incluant des noms d'animaux. L'enseignant y puisera les activités de son choix, en fonction de ses préférences et de sa classe. Les activités 1, 2, 3, 5 et 8 sont adaptées à tout âge, les activités 4, 6 et 7 conviendront sans doute mieux à partir de 10 ans.

1. MA LANGUE AU CHAT (10 MIN)

Pour débiter cette leçon, l'enseignant s'adresse à la classe en utilisant, l'air de rien, quelques expressions françaises évoquant des animaux. Peut-être fait-il justement

un froid de canard, un temps à ne pas mettre un chien dehors, ou encore un temps de cochon. Peut-être que les derniers mots écrits au tableau ne sont pas très lisibles, l'enseignant aurait-il écrit comme un chat, ou d'une écriture en pattes de mouches ? Quelqu'un vient-il d'entrer dans la pièce à pas de loup ? Parlait-on justement de lui ? Il est vrai que quand on parle du loup, on en voit la queue...

À moins que les élèves ne le fassent avant lui, l'enseignant finit par relever la soudaine apparition de tous ces animaux dans ses propos, puis s'adresse à la classe pour animer un bref brainstorming sur ce thème. Ceux qui n'ont pas d'idées pourront toujours donner leur langue au chat.

« Connaissez-vous d'autres expressions françaises dans lesquelles il y a des animaux ? Savez-vous ce qu'elles signifient ? »



Pour susciter une posture de questionnement et de curiosité, l'enseignant invite la classe à s'interroger sur l'existence de ces expressions. Les questions qui suivent peuvent d'ailleurs revenir à bien d'autres moments de la leçon.

« Pourquoi utilise-t-on de telles expressions ? Qu'est-ce que cela change de dire que quelqu'un a une mémoire d'éléphant au lieu de dire qu'il a une bonne mémoire ? Pourquoi justement un éléphant ? Croyez-vous que les éléphants ont une bonne mémoire ? Il existe aussi beaucoup d'expressions amusantes sans animaux, qu'est-ce que cela change quand il y a des animaux dans les expressions ? Ces expressions nous apprennent-elles quelque chose sur les animaux ? Changent-elles notre regard sur les animaux ? »

2. ÇA FOURMILLE DE JEUX ! (10 MIN)

L'enseignant distribue aux élèves l'activité « Ça fourmille de jeux ! » parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? », p. 25. Les élèves disposent de quelques minutes pour réaliser l'activité individuellement.

Après une correction collective, l'enseignant invite quelques élèves à s'exprimer à propos de cet exercice :

« Connaissez-vous ces expressions ? Avez-vous deviné les réponses ? Comment avez-vous réfléchi ? Que pensez-vous de ces expressions ? Laquelle vous amuse le plus ? Laquelle vous étonne le plus ? »

3. DES EXPRESSIONS À RÉPARER (10 MIN)

Les élèves sont répartis par groupes de 2 à 4, dans le but de confronter leurs hypothèses et chercher collectivement.

Chaque élève reçoit une copie de la fiche « Des expressions à réparer » (annexe 1 p. 22). Celle-ci présente 8 expressions qui ont été coupées en deux et qu'il s'agit de reformer en reliant le bon début avec la bonne fin.

« Lisez ensemble, avec votre petit groupe, la feuille que vous avez reçue. Faites l'exercice ensemble. Si vous n'êtes pas tous du même avis, discutez de vos réponses jusqu'à ce que tout le petit groupe soit d'accord. S'il est impossible de se mettre d'accord, attendez la correction collective. »

Une fois les expressions reliées, il s'agit d'émettre des hypothèses de signification de ces expressions. Là encore, l'enseignant invite chaque petit groupe à se mettre d'accord sur une seule proposition de signification par expression. Un enfant se prépare à partager oralement les réponses du groupe s'il est interrogé lors de la correction.

« Quand vous avez terminé de relier les débuts et les fins de ces expressions, essayez d'expliquer entre vous (dans votre petit groupe), ce que ces expressions peuvent signifier. Écoutez tous les élèves de votre petit groupe. Si vous n'êtes pas tous d'accord, discutez pour choisir l'une de vos propositions. S'il est impossible de se mettre d'accord, attendez la correction collective. »

L'enseignant anime la correction en rédigeant les hypothèses au tableau. Quand une même explication est donnée par plusieurs groupes, l'enseignant le marque d'un trait à côté de la réponse. Pour maintenir l'attention de tous, l'idéal est d'entendre tous les groupes avant de révéler les bonnes réponses.



Solutions

Hurler avec les loups : faire comme ceux avec qui l'on se trouve, se conformer à leurs opinions.

Donner de la confiture aux cochons : offrir quelque chose de beau à quelqu'un qui est incapable de l'apprécier.

Mettre la charrue avant les bœufs : faire d'abord ce qui devrait être fait après.

Le plancher des vaches : la terre ferme.

Verser des larmes de crocodile : verser des larmes hypocrites, pour émouvoir et tromper.

Un miroir aux alouettes : ce qui trompe, ce qui fascine.

Voir des éléphants roses : avoir des visions dues à l'ivresse.

Ne pas avoir gardé les cochons ensemble : ne pas se faire de familiarités.

4. LE FIN LIMIER MÈNE L'ENQUÊTE (15 MIN)

Dans l'exercice précédent, les solutions venaient en fin de compte de l'enseignant qui se faisait garant de l'étape de correction collective. Pour emmener les plus grands (à partir de 10 ans) un pas plus loin, pourquoi ne pas ouvrir le dictionnaire ?

Les élèves sont toujours répartis par petits groupes de 2 à 4 et disposent chacun d'un dictionnaire. L'enseignant a vérifié au préalable que les dictionnaires disponibles étaient suffisamment détaillés pour rendre l'exercice possible. Il distribue à chacun la fiche « Le fin limier mène l'enquête » (annexe 2 p. 23) sur laquelle apparaît une liste d'expressions françaises.

Par petits groupes, les élèves découvrent cette liste et choisissent (cochent) ensemble 4 expressions qu'ils se préparent à rechercher dans le dictionnaire.

« Lisez attentivement ces expressions et choisissez, par groupe, les 4 expressions qui attirent le plus votre attention, celles qui éveillent votre curiosité et que vous aimeriez comprendre. À l'aide du dictionnaire, recherchez la signification de chaque expression. Prenez-en note pour pouvoir les expliquer ensuite aux autres élèves. »

Pour guider les élèves dans cette recherche :

Dans le dictionnaire, une expression française est **citée** dans les entrées des termes principaux qui la composent. Par exemple, l'expression « La nuit, tous les chats sont gris. » est citée dans les entrées *nuit*, *chat* et *gris*.

Mais cette expression n'est **expliquée** que dans l'une de ces entrées. Aux autres entrées, on trouve un astérisque indiquant l'entrée à laquelle se reporter pour trouver l'explication. Par exemple, l'entrée *nuit* indique : *La nuit, tous les chats* sont gris*. Et l'entrée *chat* indique : *La nuit tous les chats sont gris*, dans l'obscurité, on confond les personnes, les choses.

L'enseignant peut faire observer l'emploi des lettres italiques aux élèves : l'expression est notée en lettres italiques, tandis que son explication est notée à la suite en lettres romaines, c'est-à-dire droites.



Lorsque les élèves ont bénéficié de temps pour réaliser cette recherche, l'enseignant anime une mise en commun consistant à inviter quelques élèves à partager oralement les expressions qu'ils ont choisi de rechercher, exprimer éventuellement les raisons qui les ont poussés à s'intéresser à cette expression et, bien entendu, rendre compte de la signification qu'ils ont trouvée. Il est possible que ces significations appellent à leur tour quelques éclaircissements.

« Commençons par le premier groupe. Dites-nous une expression que vous avez choisie. L'avez-vous choisie pour une raison en particulier ? Quelle signification avez-vous découverte ? Comprenez-vous bien cette explication ? Pourriez-vous nous l'expliquer avec vos propres mots ? »

Il n'est pas nécessaire d'effectuer une correction exhaustive de la fiche. L'essentiel est que chaque enfant ait coché une ou plusieurs expressions et ait eu l'occasion de mener à bien, éventuellement avec l'aide d'un autre élève, la recherche de la signification de ces expressions-là.

5. AMUSER LA GALERIE (15 MIN)

Cette activité s'adresse aux plus jeunes et aux classes qui aiment dessiner. Les élèves travaillent individuellement, et le fruit de leur travail pourra (éventuellement) être affiché en classe pour constituer une galerie d'œuvres.

Après avoir réalisé une ou plusieurs des activités 1 à 4, l'enseignant met à disposition du matériel de dessin ou de peinture et invite chaque élève à choisir une expression à illustrer ; à dessiner sur une feuille A4 ou A3.

Pour guider les élèves dans cette démarche, l'enseignant pourra d'une part s'assurer que chacun maîtrise l'expression qu'il a choisie, mais aussi, d'autre part, suggérer aux élèves de clarifier l'intention avec laquelle ils dessinent : illustrer pour faire comprendre, illustrer pour faire rire, illustrer au pied de la lettre pour souligner l'étrangeté de l'expression, illustrer l'animal, ou, au contraire, une situation dans laquelle on pourrait utiliser l'expression, etc.

Deux options s'offrent à la classe, soit le choix collectif d'une de ces intentions, pour créer une galerie homogène, soit un choix libre, amenant chaque élève à jouer, en quelque sorte, dans une catégorie.



6. LE JEU DES DICTIONNAIRES (15 MIN)

Le principe du « jeu des dictionnaires » est de proposer au public deux définitions, ou deux explications, parmi lesquelles il s'agira de trouver la bonne. L'enseignant s'assure que chaque élève dispose d'un dictionnaire.

« Nous allons jouer au jeu des dictionnaires. Dans ce jeu, les joueurs écoutent deux façons d'expliquer une même expression française, une juste et une fausse ; et doivent essayer de deviner laquelle est exacte et laquelle est fausse.

Par exemple, voici une expression : Ne pas attacher son chien avec des saucisses. Et voici deux définitions : 1) cette expression signifie «être radin, ne pas vouloir dépenser d'argent» ou 2) cette expression signifie «être végétarien, ne pas manger de viande».



Alors, à votre avis, que signifie l'expression "Ne pas attacher son chien avec des saucisses" ? Qui pense que c'est "Être radin" ? Qui pense que c'est "Être végétarien" ? Eh bien, la bonne réponse était "Être radin, ne pas vouloir dépenser d'argent". »

Ce sont bien sûr les élèves qui préparent les devinettes. Le jeu se prépare individuellement. L'enseignant distribue à chaque élève la fiche « Pas piqué des hannetons : le jeu des dictionnaires » (annexe 3, p. 24). Cette fiche reprend une liste d'expressions françaises (toujours évoquant des animaux) un peu moins courantes, et qui n'ont pas été exploitées dans les activités précédentes. L'enseignant a préalablement attribué une expression à chaque élève, par exemple à l'aide de son numéro d'ordre.

La préparation demande les étapes suivantes : chacun découvre l'expression qui lui est attribuée, en recherche la signification à l'aide d'un dictionnaire et la note avec ses propres mots dans le cadre prévu à cet effet, invente ensuite une signification alternative, crédible et incorrecte ; et la note dans le second cadre prévu à cet effet.

« Sur la fiche que je vous distribue, découvrez l'expression que je vous ai attribuée ; elle se trouve en face de votre nom, ou de votre numéro d'ordre. Recherchez sa signification à l'aide du dictionnaire. Votre fiche comporte deux cadres intitulés "Cette expression signifie...". Dans l'un des cadres, indiquez avec vos propres mots l'explication que vous avez trouvée dans le dictionnaire. Dans l'autre cadre, indiquez la fausse explication que vous avez inventée. »

Pour patienter...

Tous les élèves ne feront vraisemblablement pas cette préparation à la même vitesse. Pour le confort de tous, prévoyez la façon dont pourront patienter les plus rapides. Poursuivre le dessin de l'activité précédente, lire, méditer, jouer calmement, etc.

Lorsque tous les élèves sont prêts, le jeu peut commencer. L'enseignant les invite tour à tour à lire leurs deux explications, dans un ordre aléatoire (pas systématiquement la bonne suivie de la fausse).

S'exercer à lire, pour mieux bluffer.

Encouragez vos élèves à se préparer mentalement à cette lecture, pour s'assurer de lire les deux explications avec la même fluidité.

Après chaque lecture, les élèves indiquent à main levée s'ils choisissent la première ou la seconde explication, puis l'élève qui vient de lire ses explications révèle la bonne réponse. On peut éventuellement comptabiliser les résultats. Et il peut être très amusant de laisser les joueurs réagir, en particulier s'ils ont levé la main pour une fausse définition.

« Pourquoi cette explication vous a-t-elle paru crédible ? Quels indices vous ont piégé ? Pourquoi avez-vous imaginé que cet animal, ou cette expression, pouvait signifier cela ? »



Variante

On peut imaginer inverser la consigne initiale : une fois choisie l'expression et notée sa signification, il s'agirait d'inventer une expression alternative, crédible et incorrecte.

Par exemple, après avoir entendu l'explication « Faire de belles promesses qu'on ne tiendra pas », les joueurs doivent choisir parmi les deux expressions suivantes : « Payer en monnaie de singe. » ou « Payer avec des œufs de fourmi. »

7. ÊTRE... COMME UN ANIMAL, C'EST TOP OU PAS TOP ? (15 MIN)

Cette activité, qui s'adresse aux plus grands, se penche sur la distinction entre les expressions péjoratives, mélioratives et neutres.

L'enseignant distribue à chaque élève la fiche « Être... comme un animal, c'est top ou pas top ? » (annexe 4, p. 25). Cette fiche reprend d'une part une liste d'expressions animalières, et d'autre part les trois définitions suivantes :

On utilise une expression **péjorative** pour exprimer quelque chose de _____, comme un _____.

On utilise une expression **méliorative** pour exprimer quelque chose de _____, comme une _____.

On utilise une expression **neutre** pour _____.

Après avoir entendu les hypothèses de la classe, on complète de la façon suivante :

On utilise une expression **péjorative** pour exprimer quelque chose de **négatif**, comme un **défaut**.

On utilise une expression **méliorative** pour exprimer quelque chose de **positif**, comme une **qualité**.

On utilise une expression **neutre** pour **décrire sans juger**.

7.1. Classer les expressions

Par petits groupes de 2 à 4, les élèves s'essayent au classement des expressions, en attribuant à chacune l'une des trois étiquettes proposées : péjorative, méliorative ou neutre.

Cette phase de recherche est fondée sur le dialogue au sein du petit groupe. Il s'agit de discuter, faire part de ses interprétations aux autres membres du groupe et évaluer ensemble les effets de chaque expression, notamment en imaginant des situations dans lesquelles on pourrait les employer.

Cette recherche est suivie d'une discussion animée par l'enseignant. Chaque expression est expliquée, si nécessaire, et l'on discute de son caractère péjoratif, mélioratif ou neutre ; on complète la fiche « Être... comme un animal, c'est top ou pas top ? »





7.2. Décrire un personnage

Toujours en petit groupe, les élèves imaginent ensemble deux personnages imaginaires. Ils décrivent l'un à partir d'expressions mélioratives, et l'autre à partir d'expressions péjoratives.

Rien n'indique que les descriptions doivent se limiter à ces quelques expressions. Un nom, un surnom, une origine fantastique ou des pouvoirs étranges sont les bienvenus. En fonction du temps disponible, l'enseignant permet aux élèves de peaufiner leurs personnages, avant un partage oral et, qui sait, quelques tranches de rigolade... histoire de se marrer comme des baleines.

8. MIMER OU DESSINER (10 MIN)

Dans cette dernière activité, les élèves peuvent tester leurs nouvelles connaissances. Il s'agit simplement de former des équipes qui s'affrontent tour à tour au jeu de mime ou de dessin pour faire deviner des expressions animalières qui ont été évoquées lors des activités précédentes.

Les équipes peuvent être formées à partir des petits groupes qui ont travaillé ensemble, ou toute autre répartition qui convient à l'enseignant.

Tour à tour, un représentant de chaque équipe mime, ou dessine au tableau, pour l'ensemble de la classe, une expression de son choix. Si l'on décide de tenir compte des résultats, on peut convenir d'un score à atteindre, ou jouer jusqu'à ce que chaque élève ait participé.

Certains élèves sont moins à l'aise dans ce type d'activité. Selon la connaissance que l'enseignant a de son groupe, il peut laisser la participation au choix, ou constituer des paires, laisser le choix entre le mime et le dessin, etc. Il ne s'agit pas ici d'exercer la performance dramatique, mais donner une opportunité de jongler avec les expressions nouvellement apprises.

PROLONGEMENTS

☛ Les élèves se sont pris au jeu ? Et s'ils partaient à la recherche de nouvelles expressions auprès de leurs proches, pour les faire découvrir en classe ?

☛ Et s'il manquait encore quelques expressions à la langue française ? Si l'on faisait entrer de nouveaux animaux dans la prestigieuse académie de ceux qui ont leur expression ? Il s'agirait d'imaginer de toutes nouvelles expressions, pour rire, et pourquoi pas, changer la langue française. Que font le rouge-gorge, le cochon d'Inde, le lombric ou la mante religieuse ?



ANNEXE 1

DES EXPRESSIONS À RÉPARER

Voici huit expressions qui ont été coupées en deux et mélangées.

1. Quels débuts relieras-tu avec quelles fins, pour former des expressions françaises qui existent ?
Discutes-en avec un ou plusieurs élèves. Êtes-vous du même avis ?
2. Sais-tu ce que signifient les expressions que tu as reformées ?
Discutes-en avec un ou plusieurs élèves. Êtes-vous du même avis ?

Hurler avec

Donner de la confiture

Mettre la charrue

Le plancher

Voir

Verser des larmes

Un miroir

Ne pas avoir gardé

de crocodile

des vaches

des éléphants roses

les cochons ensemble

aux cochons

avant les bœufs

aux alouettes

les loups



ANNEXE 2

LE FIN LIMIER MÈNE L'ENQUÊTE

Choisis une ou plusieurs de ces expressions.

Recherche sa signification dans le dictionnaire et prépare-toi à l'expliquer aux autres avec tes propres mots.

- À bon chat, bon rat.
- Acheter chat en poche.
- Chacun son métier, les vaches seront bien gardées.
- Entre chien et loup.
- Être un drôle de zèbre.
- Faire avaler des couleuvres.
- Faire devenir chèvre.
- Faire la mouche du coche.
- Finir en queue de poisson.
- Laisser entrer le loup dans la bergerie.
- Les rats quittent le navire.
- Manger de la vache enragée.
- Monter sur ses grands chevaux.
- Ne pas attacher son chien avec des saucisses.
- Ne pas casser trois pattes à un canard.
- On ne prend pas les mouches avec du vinaigre.
- Passer, sauter du coq à l'âne.
- Payer en monnaie de singe.
- Se regarder en chiens de faïence.
- Une hirondelle ne fait pas le printemps.
- Une vache à lait.



ANNEXE 3

PAS PIQUÉ DES HANNETONS : LE JEU DES DICTIONNAIRES

1. À cheval donné, on ne regarde pas les dents.
2. Avoir des oursins dans le porte-monnaie.
3. Avoir une taille de guêpe.
4. C'est la montagne qui accouche d'une souris.
5. Chercher des poux.
6. Cochon qui s'en dédit.
7. Crier haro sur le baudet.
8. Des yeux de merlan frit.
9. Donner des noms d'oiseaux.
10. Être comme une poule qui a trouvé un couteau.
11. Être une véritable éponge.
12. Être un rapace.
13. Être un vieux loup de mer.
14. Faire le pied de grue.
15. Fautes de grives, on mange des merles.
16. Il y a anguille sous roche.
17. Le chant du cygne.
18. Le panier de crabes.
19. Le ver est dans le fruit.
20. Manger la grenouille.
21. Ménager la chèvre et le chou.
22. Ne pas être manchot.
23. Noyer le poisson.
24. Réchauffer un serpent dans son sein.
25. Réserver à quelqu'un un chien de sa chienne.
26. Se demander si c'est du lard ou du cochon.
27. Tirer les vers du nez.
28. Tuer la poule aux œufs d'or.
29. Un remède de cheval.
30. Veau qui tête ne mange guère.

Trouve la signification de l'expression que tu as reçue et explique-la ici avec tes propres mots :	Invente ici une fausse explication.
----- ----- ----- ----- ----- ----- -----	----- ----- ----- ----- ----- ----- -----

Quand tu liras ces deux explications aux autres élèves, ils devront deviner laquelle est correcte. Un conseil, entraîne-toi mentalement à les lire, pour mieux bluffer !



ANNEXE 4

ÊTRE... COMME UN ANIMAL, C'EST TOP OU PAS TOP ?

On utilise une expression **péjorative** pour exprimer quelque chose de
comme un _____

On utilise une expression **méliorative** pour exprimer quelque chose de
comme une _____

On utilise une expression **neutre** pour _____

D'après toi, ces expressions sont-elles péjoratives, mélioratives ou neutres ?

P	M	N	
			Être le dindon de la farce : être la victime dans une affaire
			Être le pigeon : se faire avoir, se faire rouler
			Être le vilain petit canard : être la personne gênante dans un groupe
			Être peureux comme un lièvre : être très peureux
			Être un blaireau : être naïf, insignifiant ou ridicule
			Être un canard boiteux : être mal adapté au milieu dans lequel on se trouve
			Être un chameau : être méchant, désagréable
			Être un cochon, un porc : être une personne sale, ou qui salit
			Être un dinosaure : être encore là, parce qu'on a été important par le passé
			Être un mouton : être une personne crédule et passive
			Être un ours mal léché : être insociable, hargneux, rechercher la solitude
			Être une fine mouche : être habile, rusé
			Être une langue de vipère : être une personne qui n'hésite pas à dire du mal des autres
			Être une larve : être une personne molle, sans énergie
			Être une mère poule / un papa poule : mère ou père qui « couve » ses enfants, affectueux·se, protecteur·trice
			Être une oie blanche : être une jeune fille très innocente, niaise
			Être une poule mouillée : être très peureux
			Être une tête de linotte : être une personne agissant étourdiment et à la légère
			Être une tête de mule : être une personne très entêtée
			Être une tigresse : être une femme très agressive, très jalouse
			Être une triple buse : être une personne sotte et ignorante
			Être une vraie girafe : être très grand
			Être un fin renard : être une personne fine et rusée, subtile
			Être un oiseau mauvais augure : être une personne dont l'arrivée est de mauvais présage ou qui annonce une mauvaise nouvelle
			Être un rat : être avare, regarder à la dépense
			Être un requin : être une personne cupide et impitoyable en affaires
			Être vache : être méchant, sévère



Séquence médias

Auteur·e

↳ Auteure de la séquence :
Sophie Lapy
(rédactrice et journaliste)

Bêtes de scène

Des animaux stars de cinéma, il y en a plein ! Mais de quels animaux s'agit-il ? Comment sont-ils montrés ? Quelles sont leurs caractéristiques ? Clap, ça tourne !

L'Appel de la forêt

Un chien nommé Buck est envoyé à la châteleuse famille et envoyé dans une région froide et enneigée des États-Unis, le Yukon. Il est recueilli par un vieux chasseur d'oie, John Thornton. Durant leur voyage vers de nouvelles terres sauvages, Buck fait souvent preuve de courage et d'instinct pour aider son nouveau maître. Mais au moment où il rencontre une meute de loups, son cœur balance entre sa fidélité à John et le désir d'une nouvelle aventure...

La Marche de l'Empereur

Au beau milieu de la région la plus isolée et la plus rude de la planète, l'Antarctique, un couple de manchots et leur petit ménent leur existence quotidienne et rencontrent des obstacles liés à leur vie sauvage, en pleine nature. Des acteurs et actrices leur prêtent la voix et racontent leur cycle de vie extraordinaire, qui se répète depuis des milliers d'années.

Comment décrire-t-on les animaux présentés dans ces trois films ?
Observe bien les images et découvre les **caractéristiques**. Plus, pour chaque animal, coche dans le tableau les cases qui, selon toi, conviennent le mieux.

ET TOI...
Chaque de ces histoires t'apprend-elle quelque chose sur les animaux ? Sur la vie des humains ?

Zootopie

Lorsque Judy Hopps, jeune lapine rêveuse, intègre le commissariat de Zootopie en tant que lieutenant, elle découvre une ville où tous les animaux semblent vivre en paix : prédateurs et proies, carnivores et herbivores, girafes majestueuses et souris minuscules. Bien vite, elle réalise que cette cohabitation n'est harmonieuse qu'en apparence : Judy a 48 heures pour enquêter sur les mystérieux disparitions de plusieurs prédateurs. Nick Wilde, un renard **méchamment**, pourrait bien la mettre sur une piste...

Judy Hopps dans Zootopie	Buck dans L'Appel de la forêt	Le manchot dans La Marche de l'Empereur
est dessiné·e...		
est filmé·e...		
a un nom de famille...		
porte des vêtements...		
vit avec des humains...		
vit dans la nature...		
occupe sa journée en exerçant un métier...		
vit avec un animal...		
a une apparence naturelle...		
suit son instinct...		
parle...		

Il est important que tu écrives tout ce que tu vois dans le tableau.

Il est important que tu écrives tout ce que tu vois dans le tableau.

Il est important que tu écrives tout ce que tu vois dans le tableau.

Il est important que tu écrives tout ce que tu vois dans le tableau.

Il est important que tu écrives tout ce que tu vois dans le tableau.

À partir des pages médias « Bêtes de scène »
Philéas & Autobule n°74, pp. 22-23

ENJEUX

Les médias nous aident-ils à connaître les animaux ? À nous connaître ?

La séquence explore la manière dont le cinéma met en scène les animaux selon différentes techniques de réalisation.

À travers des exercices de réflexion et de créativité, les enfants apprendront à analyser différents médias et à mieux comprendre comment les choix techniques de réalisation influencent un message et son effet sur le public. L'objectif est d'encourager les enfants à adopter un point de vue critique sur ce qu'ils peuvent apprendre des animaux à travers leurs représentations médiatiques.



DISPOSITIF MÉDIAS

Les médias nous aident-ils à connaître les animaux ? À nous connaître ?

Compétences

Compétences du Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias¹

- Identifier les techniques utilisées pour produire le média (catégorie de compétence : lecture – dimension technique)
- Comprendre les infrastructures techniques utilisées pour diffuser le média et le donner à lire (catégorie de compétence : lecture – dimension technique)
- S'orienter dans le média à l'aide de ses codes techniques spécifiques (catégorie de compétence : lecture – dimension technique)
- Identifier les implications sociétales (sociales, culturelles, voire politiques) des caractéristiques techniques du média (catégorie de compétence : lecture – dimension technique)
- Écrire un contenu en produisant du sens (catégorie de compétence : écriture – dimension informationnelle)
- Se questionner sur les représentations et la sensibilité que l'on souhaite transmettre par ce contenu (catégorie de compétence : écriture – dimension informationnelle)
- Opérer des choix graphiques, esthétiques et stylistiques en fonction des usages médiatiques ordinaires (catégorie de compétence : écriture – dimension informationnelle)
- Catégoriser son message en fonction du contexte et tenir compte des usages et des typologies usuelles qui y sont liés (catégorie de compétence : écriture – dimension sociale)
- Se montrer attentif à la variété formelle de différents objets médiatiques, d'un contenu médiatique particulier exploré ainsi qu'à leurs interactions (bruits, musique, images dans un document audiovisuel...) (catégorie de compétence : navigation – dimension informationnelle)

Objectifs

- Développer un regard critique sur la construction technique d'un média vidéo
- Exprimer son avis sur la représentation de l'animal à l'écran

Aptitudes pédagogiques

- Analyser et produire des contenus médiatiques
- Comprendre l'environnement médiatique

Mots-clés

Animaux, technique, production, réalisation

Durée

3 x 50 minutes

Niveaux visés

De 11 à 13 ans

Matériel

- L'article « Bêtes de scène » paru dans *Philéas & Autobule* n°74 « C'est qui les animaux ? », pp. 22-23
- Les feuilles de consignes : annexes 2 et 3
- De quoi diffuser, pour le groupe complet, des bandes annonces disponibles en ligne
- Par groupe de 4 élèves, un terminal (tablette ou ordinateur), permettant de regarder une courte capsule vidéo
- Pour la réalisation d'affiches : des feuilles A3, des magazines, des ciseaux, de la colle, des marqueurs

¹ D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littérature médiatique. (Publié dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2013, p. 37).
Le document est consultable ici : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf et sur le site du CSEM : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf



Références

- ☉ L'éducation aux médias en 10 questions : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/2011-09-26-brochure_10_questions.pdf
- ☉ Informations générales sur les films d'animation : <https://www.futura-sciences.com/tech/dossiers/technologie-cinema-animation-techniques-plus-grands-films-2537/page/6/>
- ☉ Zootopie (la technique d'animation) : <https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/zootopie/>
- ☉ L'Appel de la forêt (les coulisses) : <https://www.20minutes.fr/arts-stars/cinema/2719075-20200219-appel-foret-faux-chiens-vrais-humains-racontent-epopee-yukon> et <https://www.facebook.com/watch/?v=683337718895246>
- ☉ L'Appel de la forêt (les effets spéciaux) : <https://www.shutterstock.com/fr/blog/effets-animations-grands-films>
- ☉ La Marche de l'empereur (les coulisses) : <https://www.allocine.fr/film/fichefilm-57615/secrets-tournage/>

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR LES TECHNIQUES DE RÉALISATION DES FILMS D'ANIMATION

L'enseignant parcourt les documents proposés dans les références pour cerner les enjeux de la séquence.

2. ORGANISER LA CLASSE

Avant de commencer la séquence, l'enseignant dispose le mobilier de la classe (tables et chaises) afin d'installer les enfants en quatre sous-groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'enseignant installe d'emblée un climat de confiance en classe. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe et en sous-groupes.

DÉROULEMENT

1. ANALYSER DES TECHNIQUES CINÉMATOGRAPHIQUES (SÉANCE 1 – 2 X 50 MIN)

1.1. Évocation des trois films avec les enfants (10 min)

Les enfants découvrent individuellement les résumés des différents films proposés dans la revue.

L'enseignant propose à trois enfants volontaires de lire à voix haute le synopsis de chaque film. Il montre ensuite les bandes-annonces².

Enfin, il accompagne les enfants dans la compréhension de ces histoires et dans leurs réflexions : « *Que raconte Zootopie ? L'Appel de la forêt ? La Marche de l'empereur ? Y a-t-il des éléments évoqués dans ces histoires que vous n'avez pas compris ?* »

1.2. Description de la représentation des animaux à travers les techniques cinématographiques (25 min)

L'enseignant propose aux enfants de compléter le tableau des pages « Bêtes de scène ».

Après quelques minutes, il interroge les élèves sur leurs réflexions : « *Quel animal est dessiné ? Filmé ? A un nom de famille ? Porte des vêtements ? Vit avec les humains ? Avec d'autres animaux ? Dans la nature ? Occupe sa journée en exerçant un métier ? Vit une vie d'animal ? A une apparence naturelle ? Suit son instinct ? Parle ?* »

² Zootopie : https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=223207.html
L'Appel de la forêt : https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=259759.html
La Marche de l'empereur : https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=57615.html



Il leur demande d'entourer les caractéristiques propres à l'animal en bleu et celles propres à l'homme en rouge. Certaines caractéristiques peuvent correspondre aux deux catégories. Il demande à un élève de proposer une réponse pour la première ligne, en guise d'exemple.

À la fin de la discussion, l'enseignant amène les enfants à questionner la représentation des animaux : « *Comme vous pouvez le voir, les animaux sont représentés de différentes manières. Pour vous, quel est le film qui représente les animaux de la manière la plus réaliste ? Est-ce que le héros de l'histoire existe/a existé ? Est-ce qu'il a été filmé dans son milieu naturel ? Est-ce que son comportement a été modifié par ordinateur ? Est-ce que l'animal a été créé de toutes pièces ?* »

Il précise ensuite que la séquence va se concentrer sur les techniques de réalisation et leurs effets sur le public, en particulier dans son rapport aux animaux.

1.3. Analyse de la construction technique d'un média (45 min)

L'enseignant interroge les enfants sur leurs connaissances des médias : « *Qu'est-ce qu'un média, selon vous ? Avez-vous déjà entendu ce mot ? Pouvez-vous donner des exemples de médias ?* »

En fonction des échanges et si nécessaire, il précise les bases de la construction d'un média : « *Le média est le moyen de faire passer un message d'une personne à une autre. On peut citer des médias comme les films, mais aussi les journaux, les livres, les mails, etc.* »

Il explique l'analyse : « *Dans le cadre de notre exercice, nous allons étudier les moyens techniques sur lesquels le réalisateur s'est appuyé pour construire le film* ».

L'enseignant invite les enfants à former des groupes de 4 et à se mettre, en groupe, autour d'une table. Chaque groupe va analyser l'approche technique d'un des films. Les enfants seront amenés à déduire des techniques de réalisation. En fin d'exercice, l'enseignant ajustera le propos.

a. Échange collectif sur les techniques de réalisation

L'enseignant attribue à chaque groupe l'un des trois films, et indique, selon le film, une capsule vidéo à regarder en groupe. De l'observation de la vidéo, chaque groupe cherche à déduire la technique de construction médiatique du film, en émettant des hypothèses.

Le ou les groupes qui analysent la technique de réalisation de **Zootopie** regardent la vidéo en ligne « Le métier de réalisateur de film d'animation »³ (9 minutes). Ils se préparent ensuite à répondre à la question suivante : « *Proposez avec vos mots une définition du "film d'animation"* ».

Le ou les groupes qui analysent la technique de réalisation de **L'Appel de la forêt** regardent la vidéo en ligne « La Performance Capture un art à part entière »⁴ (6 minutes). Ils se préparent ensuite à répondre à la question suivante : « *Proposez avec vos mots une définition de la "capture de mouvements"* ».

Le ou les groupes qui analysent la technique de réalisation de **La Marche de l'empereur** regardent la vidéo en ligne « Le renard roux »⁵ (4 minutes). Ils se préparent ensuite à répondre à la question suivante : « *Proposez avec vos mots une définition du "documentaire avec voix off"* ».

3. "Le métier de réalisateur de film d'animation" : <https://www.youtube.com/watch?v=fTl02MzJqJQ>

4. "La Performance Capture un art à part entière" : <https://www.youtube.com/watch?v=8lzrgbSrka4>

5. "Le renard roux" : <https://www.youtube.com/watch?v=K30yHXagMM>

Les élèves procèdent ensuite à une mise en commun : un représentant de chaque groupe partage sa proposition de définition.

L'enseignant dispose de l'annexe 1, p. 32, « Trois techniques de réalisation cinématographique » pour rappeler les éléments essentiels, si nécessaire. Il peut inviter les enfants à relier ces définitions aux éléments observés précédemment dans les bandes-annonces des trois films.

b. Les différentes étapes d'un film

L'enseignant distribue à chaque élève un exemplaire de l'annexe 2, pp. 33-34, « Les étapes de réalisation d'un film ». Il demande à un enfant de lire la consigne. (Il s'agit d'illustrer chaque étape de la réalisation d'un film.)

Au bout de quelques minutes, les élèves qui le souhaitent présentent leurs illustrations.

Par la discussion, l'enseignant s'assure que les enfants ont bien compris les différentes idées.

1.4. Réflexion sur l'effet des choix techniques du média sur le public (10 à 20 min)

L'enseignant questionne les enfants sur leur rapport aux animaux après ces réflexions techniques : « Te sens-tu proche d'un de ces animaux ? Si oui, duquel ? Y a-t-il un animal que tu voudrais protéger ? Mieux connaître ? Est-ce que ce film te permet de connaître les animaux ? Qu'apprend-on des animaux dans ce film ? »

2. REPRÉSENTER LES ANIMAUX AU CINÉMA, UNE SOURCE D'INSPIRATION (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Rappel des notions vues (5 min)

L'enseignant demande aux enfants de se rappeler les notions analysées lors de la séance précédente sur la construction médiatique. Il rappelle si nécessaire les concepts clés des médias (message, technique de construction, capture de mouvement...)



2.2. Imaginer un nouveau film (30 min)

L'enseignant invite ensuite les enfants à former des groupes de 4 et à se mettre autour d'une table. Il distribue à chaque groupe un exemplaire de l'annexe 3, pp. 35-36, « Imaginez votre film ».

L'enseignant annonce l'objectif de l'activité : « Vous allez imaginer votre film en groupe, en écrire le synopsis, pour donner envie de le voir, et enfin, en imaginer l'affiche. »

L'annexe 3, pp. 35-36, « Imaginez votre film », détaille les étapes suivantes :

a. Imaginer un animal héros

Choisir l'animal et lui attribuer une identité et des caractéristiques ; son environnement, ce qu'il aime ou n'aime pas, ses qualités et défauts, etc. Imaginer aussi le problème qu'il aura à résoudre. Imaginer le titre du film.

b. Choisir une technique de production

Choisir une technique de production parmi celles découvertes précédemment. Adapter ce choix technique à la façon dont on prévoit de représenter l'animal.

c. Rédiger un synopsis

Sur le modèle des synopsis proposés dans les pages « Bêtes de scène », imaginer, en 4 ou 5 lignes, le synopsis du film.

d. Créer une affiche

Sur une feuille A3, à l'aide de marqueurs et/ou d'images découpées dans un magazine, créer l'affiche du film.

Les étapes c. et d. peuvent être réalisées simultanément par des sous-groupes de 2 enfants.

2.3. Mise en commun et conclusion (15 minutes)

Deux représentants par groupe viennent présenter leur idée de film.

La séance se conclut par une réflexion collective. L'enseignant interroge les enfants sur les enjeux liés à la représentation des animaux au cinéma : « *Quelles sont les raisons de mettre les animaux en scène ? Qu'est-ce que ces animaux nous apprennent de nous ? Est-ce que cela peut changer notre rapport à l'animal, en tant qu'être humain ? Comment ?* »

L'enseignant termine la leçon par un tour de table en demandant à chaque enfant la chose qui l'a le plus étonné dans cette séquence.

PROLONGEMENTS

1. RÉALISER UN FILM SUR LES ANIMAUX

Réaliser un film d'animation sur les animaux à l'aide d'une caméra et d'un logiciel de montage ou d'une application de réalisation. Quelques pistes en ligne pour réaliser un film d'animation : http://77lezarts.free.fr/Ateliers%201516/Intervention_film_animation.pdf

2. ANALYSER D'AUTRES MÉDIAS AVEC DES ANIMAUX

Demander aux enfants d'observer d'autres médias (bandes dessinées, journaux, publicités, réseaux sociaux, etc.) mettant en scène les animaux et comparer la représentation d'un même animal à travers différents médias (par exemple, le chat).

3. RÉALISER UNE CAMPAGNE POUR SAUVER UNE ESPÈCE EN VOIE D'EXTINCTION

S'informer auprès d'un organisme qui répertorie la disparition de certaines espèces (par exemple, Greenpeace). Parmi ces espèces, sélectionner un animal, réaliser une campagne d'affichage pour sensibiliser à cette problématique.



ANNEXE 1

TROIS TECHNIQUES DE RÉALISATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Le film d'animation :

film réalisé à partir d'une suite d'images fixes qui, en défilant très vite, créent une impression de mouvement.

Dans le cas de *Zootopie*, les producteurs ont travaillé avec des images numériques (des images créées par ordinateur).

Le film en capture de mouvement et en prises de vue réelles :

film réalisé à partir de deux types d'images. D'une part des images prises selon une technique permettant d'enregistrer les positions et rotations d'objets ou de membres d'êtres vivants, pour en contrôler ensuite une représentation virtuelle sur ordinateur. D'autre part, des images « filmées », capturées de façon traditionnelle, directement sur un support visuel.

L'Appel de la forêt est un film réalisé à partir d'images réelles traitées, en partie, sur ordinateur.

Le film documentaire :

film réalisé avec des images filmées directement dans la nature ou dans la vie des gens. Une voix off, enregistrée et ajoutée par la suite, peut orienter l'interprétation des images.

Pour *La Marche de l'empereur*, le réalisateur a filmé les manchots dans leur lieu de vie naturel. Il a ensuite ajouté une voix off qui a la particularité de prêter la parole aux manchots.

ANNEXE 2

LES ÉTAPES DE RÉALISATION D'UN FILM

Illustrez chaque étape en vous aidant de sa définition.

	Étape	Définition	Illustration
1	Écriture du scénario	Transcription écrite d'un film. Le scénario est un texte décrivant l'action, les événements successifs tels qu'ils se dérouleront, tels qu'ils seront racontés dans le film.	
2	Découpage	Descriptif détaillé, plan par plan, du scénario d'un film ; s'il comporte des vignettes illustrant les différents plans, il devient un story-board.	
3	Casting des animaux, et des acteurs	C'est l'étape où le réalisateur choisit son équipe, en particulier les acteurs du film, mais aussi les techniciens, les cascadeurs, etc.	
4	Réalisation des dessins	Si le film comporte des animations, celles-ci sont dessinées. Soit sur papier, soit à l'aide d'un ordinateur.	

ANNEXE 2 (SUITE)

5	Tournage	C'est l'ensemble du travail de prise de vue ; quand la caméra tourne et enregistre les images et les sons qui seront utilisés pour créer le film.	
6	Montage, animation	C'est l'étape où le réalisateur choisit et assemble, parmi toutes les séquences tournées, celles qui constitueront vraiment le film.	
7	Réalisation des voix off	Le texte des voix off doit d'abord être imaginé et rédigé. Ensuite le réalisateur enregistre la voix d'un acteur qui lit ce texte en veillant à synchroniser le propos avec les images.	
8	Diffusion du film	Le réalisateur cherche à ce que son œuvre rencontre le public. Le film peut être diffusé au cinéma, en ligne, à la télévision, en festival, etc.	

**Les médias nous aident-ils à connaître
les animaux ? À nous connaître ?**

ANNEXE 3

IMAGINEZ VOTRE FILM

a. Imaginez un animal héros

- Quel animal ?

- Comment s'appelle-t-il ?

- Dans quel environnement vit-il ? Dans quoi habite-t-il ?

- Qu'aime-t-il ? Que n'aime-t-il pas ?

- Quelles sont ses qualités et ses défauts ?

- Quel problème va-t-il devoir résoudre ?

- Quel pourrait être le titre du film ?



**Les médias nous aident-ils à connaître
les animaux ? À nous connaître ?**

ANNEXE 3 (SUITE)

b. Choisir une technique de production

Choisissez une technique de production (film d'animation, film en capture de mouvements ou documentaire). Adaptez ce choix technique à la façon dont vous voulez représenter l'animal. Pouvez-vous expliquer votre choix ?

c. Rédiger un synopsis

Sur le modèle des synopsis proposés dans les pages « Bêtes de scène », imaginez, en 4 ou 5 lignes, le synopsis du film.

d. Créer une affiche

Sur une feuille A3, à l'aide de marqueurs et/ou d'images découpées dans un magazine, créez l'affiche du film.

