

## **PIERRE ET LE LOUP**

**Suzie Templeton**

Grande-Bretagne, 2006, animation, couleur, 41 mn, version française

**Dossier pédagogique NIVEAUX 2, 3, 4**

**Cycle 3**

**Prolonger la rencontre**

**avec les œuvres cinématographiques**



### **Des pistes pédagogiques pour permettre aux élèves d'approfondir la découverte de l'univers artistique et culturel du cinéaste de ce film :**

- Retour sur des scènes du film à partir de photogrammes ou séries de photogrammes
- Des mots: activités langagières, lexicales, syntaxiques, plastiques
- Des analyses filmiques
- Des problématiques
- Des situations d'écriture, productions d'écrits individuelle ou collective , dessins...
- Des mises en lien
- Une mise en mémoire dans le cahier de culture

Françoise Maurin, conseillère pédagogique arts visuels IA 30, Ecole et cinéma

## DEVENIR SPECTATEUR

Nous ne rappellerons jamais assez l'importance de la **rencontre directe avec l'œuvre** d'art en général, et ici l'œuvre cinématographique dans le lieu culturel de la salle de cinéma.

Il s'agira, avant tout de **rendre l'élève perceptif** aux particularités thématiques, esthétiques, artistiques, culturelles de l'œuvre et **au processus de création du cinéaste**.

Et pour cela, lui donner **des éléments de lecture et de connaissance**, de **réflexion** et d'**appropriation** ainsi que **des mots** :

- pour évoquer et analyser ses émotions,
- pour structurer sa pensée et son questionnement
- pour mémoriser ses savoirs
- pour garder une trace de cette rencontre et de l'expérience traversée
- et l'inscrire dans un parcours culturel et artistique.

*« Et lui apprendre à devenir un spectateur qui éprouve les émotions de la création elle-même »\**

Ceci, toujours dans un va et vient incessant **entre ce que le film raconte et comment il le raconte** « *dans une approche sensible du cinéma comme art plastique et comme art des sons (textures, matières, lumières, rythmes, harmonies...* » \*Alain BERGALA, L'hypothèse cinéma, Cahiers du cinéma/essais 2002

# PROPOSITION DE METHODOLOGIE POUR « TRAVAILLER » SUR UN FILM

## **En amont de la séance au cinéma : aider l'élève à se projeter dans la posture de spectateur en suscitant curiosité et attente**

- Partir de l'affiche du film, A3 couleur, ou A4 noir et blanc ( 1 par élève, ou pour 2, ou projetée )
- Hypothèses à partir du visuel et du titre : noter sur une affiche pour garder en mémoire et valider ou invalider après a projection

## **Après la séance au cinéma : du ressenti à l'appropriation**

Plusieurs niveaux d'approfondissement sont possibles :le niveau 1 est le plus simple, mais déjà exigeant et ambitieux .

Les autres niveaux pourront être abordés aux films suivants, en fonction d'une progressivité des apprentissages, des compétences des enfants et l'expertise de l'enseignant.

<b>Niveau 1</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque enfant choisit un photogramme du film et argumente son choix</li><li>- Parler, écrire, dessiner, mettre en couleur</li><li>- Faire partager et échanger les ressentis, les points de vues des élèves pour approfondir la compréhension du film, au niveau de la narration, et de la spécificité de l'écriture cinématographique</li><li>- Garder une trace de la rencontre dans un cahier d'art, de culture (personnel ou collective), d'histoire des arts (cycle3)</li></ul>
<b>Niveau 2</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Choisir une problématique pour la classe, ou par groupe Planche de photogrammes Interroger chaque photogramme ,ou série de photogrammes, sur ce qui est donné à voir et comment chacun le voit ? sur ce qui est dit , comment cela est dit ?comment cela est reçu, perçu ?</li></ul>
<b>Niveau 3</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Analyse filmique sur un extrait ( DVD, internet)</li><li>- Projet arts plastiques</li></ul>
<b>Niveau 4</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mettre en lien avec d'autres œuvres</li></ul>
<b>Niveau 5</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Réaliser diaporama ou petit film image par image ( pixellisation ou animation, 2D ou 3D) pour explorer l'acte de « filmer » ou une problématique cinématographique du film étudié</li></ul>

## DES MOTS POUR LE DIRE

Cris d'animaux  
Bruits de tempête  
Respirations  
Déplacements  
Heurts  
Chutes  
Silences  
Cliquetis  
Hurlement  
Instruments

Conte  
Animaux  
Prédateurs  
Yeux bleus  
Regards  
Enfants  
Visage  
Villageois  
Complice  
Allié  
Compagnon  
Ballons  
Matières  
Barbe  
Pelage  
Moufles  
Bonnet  
Cape

Sibérie  
Russie  
Bourrasque  
Neige  
Hiver  
Dresseur d'ours  
Cosaque  
Palissade  
Loquet  
Cadenas  
Verrou  
Porte  
Escalade  
Ficelle  
Boucle  
Corde  
Nœud coulant  
Filet  
Comparse  
Héros  
Bac à ordures  
Cage  
Piège  
Prison  
Skateboard  
Cabriole  
Glissades  
Terrains de jeux

Solitude  
Différence  
Solidarité  
Réconfort  
Emerveillement  
Liberté  
Intensité  
Emotions  
Fascination  
Courage  
Dignité  
Respect  
Volonté  
Intuition  
Interprétation  
Fantasme  
Autorité  
Fermeté  
Protection  
Confrontation  
Mépris  
Brimades  
Haine  
Lâcheté  
Impunité

Combat  
Lutte  
Prédateurs  
Chute  
Exploit  
Suspense  
Peur  
Inquiétude  
Danger  
Force  
Confidence  
Connivence  
Complicité  
Pitié  
Compassion  
Sympathie  
Amitié  
Affection

Gag  
Expectative  
Problème  
Solutions  
Réflexion  
Tension  
Mélancolie  
Angoisse  
Douleur  
Culpabilité  
Perte  
Mort  
Poursuite  
Curiosité  
Plaisir  
Sourire  
Joie  
Inattention  
Perplexité  
Volte-face  
Le quotidien  
Happy end

Ridicule  
Moqueur  
Prétentieux  
Vaniteux  
Fier  
Hautain  
Sournois  
Furieux  
Difficile  
Hostile  
Irascible  
Coléreux  
Froid  
Sauvage  
Tortionnaire  
Violent  
Féroce  
Cruel  
Inquiétant  
Menaçant  
Impressionnant  
Intrépide  
Téméraire  
Sensible  
Initiatique

Cocasse  
Bavard  
Joyeux  
Maladroit  
Pataud  
Attachant  
Généreux  
Timide  
Malmené  
Accablé  
Vouté  
Triste  
Penaud  
Insouciant  
Handicapé  
Déplumé  
Instable  
Fragile  
Précaire  
Effaré  
Ahuri  
Captivé  
Intrigué

Inquiet  
Terrorisé  
Affolé  
Etonné  
Surpris  
Décontenancé  
Déconfit  
Désespéré  
Méfiant  
Isolé  
Reclus  
Captif  
Exhibé  
Exorbité  
Personnifié  
Recroquevillé  
Cramponné  
Imminent

Embusqué  
Piégé  
Capturé  
Enfermé  
Clos  
Fermé  
Condamné  
Libéré  
Triomphant  
Métamorphosé  
Assuré  
Juché  
Aurolé  
Délabré  
Noueuse  
Sordide  
Exigu  
Symbolique  
Mythologique

S'ennuyer  
Rêver  
Braver  
Désobéir  
Se sauver  
S'enfuir  
S'envoler  
Escalader  
Grimper  
S'échapper  
Sauter  
Investir l'espace  
Explorer  
Jouer  
Courir  
Gesticuler  
Virevolter  
Patiner  
S'émanciper  
Grandir  
Secourir  
Consoler  
Partager  
Réprimander  
Frapper  
Empoigner  
Bousculer  
Craindre  
Redouter

Affronter  
Griffer  
Capturer  
Emprisonner  
Bondir  
Engloutir  
Rechercher  
Se faufiler  
Se cacher  
Roder  
Scruter  
Protéger  
Obstruer  
Convoiter  
Subtiliser  
Dérober  
Contraindre  
Mettre en joue  
Se venger  
Dominer  
Evoluer  
Vaincre  
Sauver  
Epargner  
Punir  
Dédommager  
Réparer  
Décider  
S'éclipser

Film d'animation  
Image par image  
Marionnettes  
Réalisme  
Dramatique  
Images de synthèse  
Gestuelles  
Mimiques  
Expression  
Esthétisme  
Délicatesse  
Immobilité  
Ralenti  
Prologue  
Mouvement  
Burlesque  
Ressorts comiques  
Rythme  
Montage  
Ellipse narrative  
Raccords  
Vue générale  
Décor  
Personnages  
Lumière

Mobilité  
Caméra subjective  
Plongée  
Contre-plongée  
Montage  
Bande-son  
Bruitages  
Musique  
Version originale  
Générique  
Trucages  
Effets spéciaux  
Cadrage  
Alternance  
Focalisation  
Echelle de plans  
Plan serré  
Plan moyen  
Plan large  
Plan fixe  
Panoramique  
Zoom  
Champ  
Contrechamp  
Hors champ  
Fondu au noir  
Suspens

## DES PROBLEMATIQUES

Narration / Musique

Orchestration / Bruitage

Mélodie / Action

Sombre / Lumineux

Tendre / Violent

Pathétique / Comique

Sourire / Terreur

Amusement / Angoisse

Tension / Soulagement

Sécurité / Danger

Victoire / Impuissance

Révolte / Soumission

Enfermement / Emancipation

Liberté / Épanouissement

Affronter/ S'émanciper

Liberté / Captivité

Envol / Liens

Élan de vie / Entrave

Interdire / Désobéir

Ouvrir / Fermer

Enfermer / Protéger

Intérieur / Extérieur

Désespoir / Optimisme

Brutalité / Tendresse

Forêt / Ville

Atmosphère / Couleur

Parcours Initiatique / Enfance

Choix / Doute

Poésie / Réalisme

Ami / Ennemi

Tête Levée / Regard Baissé

Face à Face / Dos à Dos

Vengeance / Justice

Se Venger / Pardonner

Individu / Altérité

Solitude / Compagnie

Animalité / Humanité

Personnification / Anthropomorphisme

Expressivité / Immobilité

Symétrie / Symbolique

Verbal / Non Verbal

Equilibre / Déséquilibre

**Consignes:** Je m'identifie à Pierre, et j'écris ce que **je vois** , ce que **je ressens**, ce que **j'imagine** ,ce que **je fais** .  
Je dessine la scène.



A large, empty rectangular box with a black border, intended for the student to write their observations and feelings, and to draw the scene.





### Consignes au choix:

1. Je m'identifie à Pierre, et j'écris ce que **je vois** , ce que **je ressens**, ce que **j'imagine** ,ce que **je fais** . Je **dessine** la scène.
2. Je m'identifie au **grand-père**, et j'écris ce que **je vois** , ce que **je ressens**, ce que **j'imagine** ,ce que **je fais** . Je **dessine** la scène.



A large empty rectangular box with a black border, intended for students to write their responses to the instructions and draw the scene.



**Consignes :** Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?



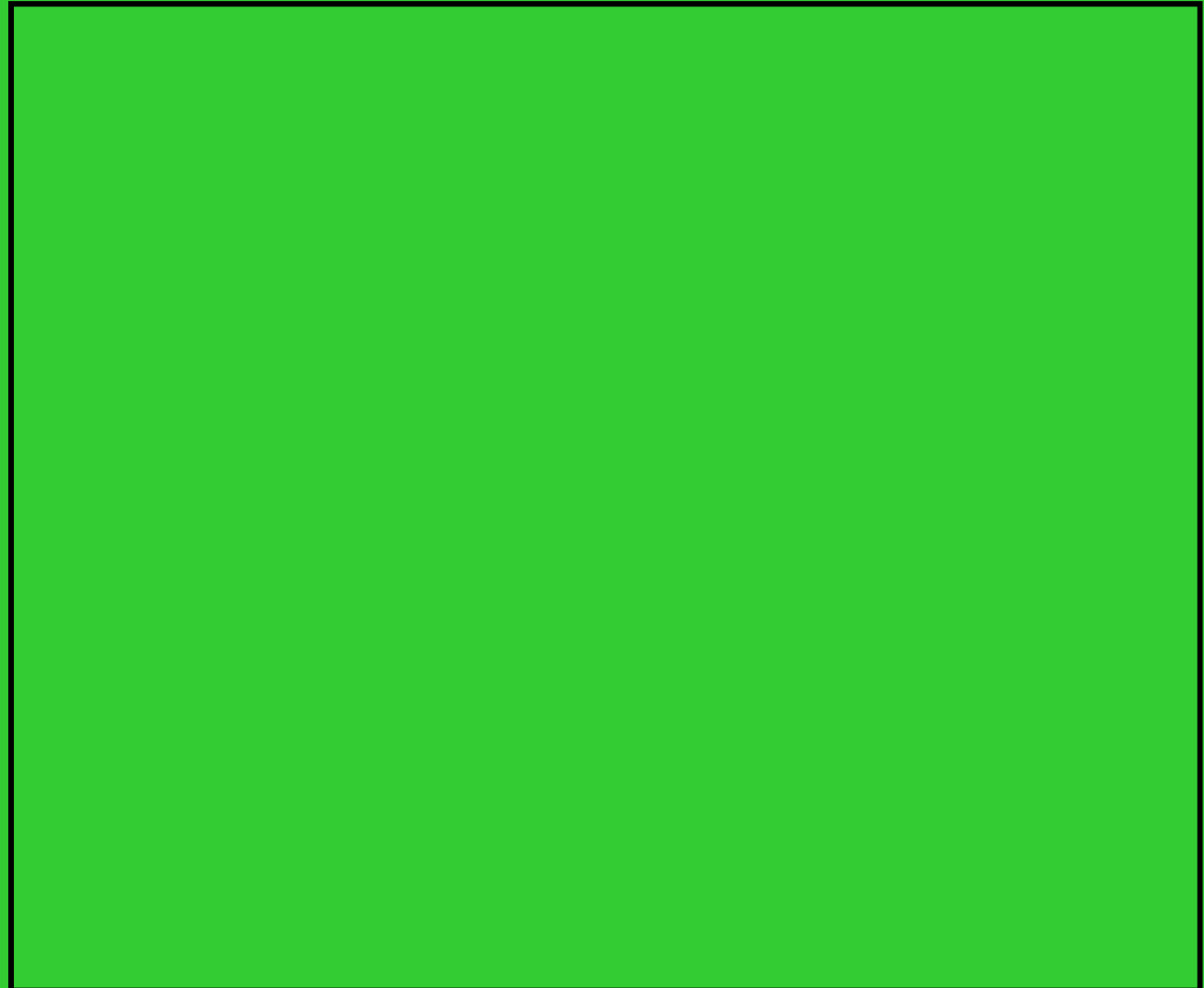


**Consignes** Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?





**Consignes :** Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?

A large empty rectangular box with a black border, intended for writing or drawing. The box is empty and occupies the right half of the page.



**Consignes :** Ecris ou dicte un texte sur ces 5 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?





**Consignes :** Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?





**Consignes :** Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?

A large empty rectangular box with a black border, intended for the student to write their analysis and draw the scene.

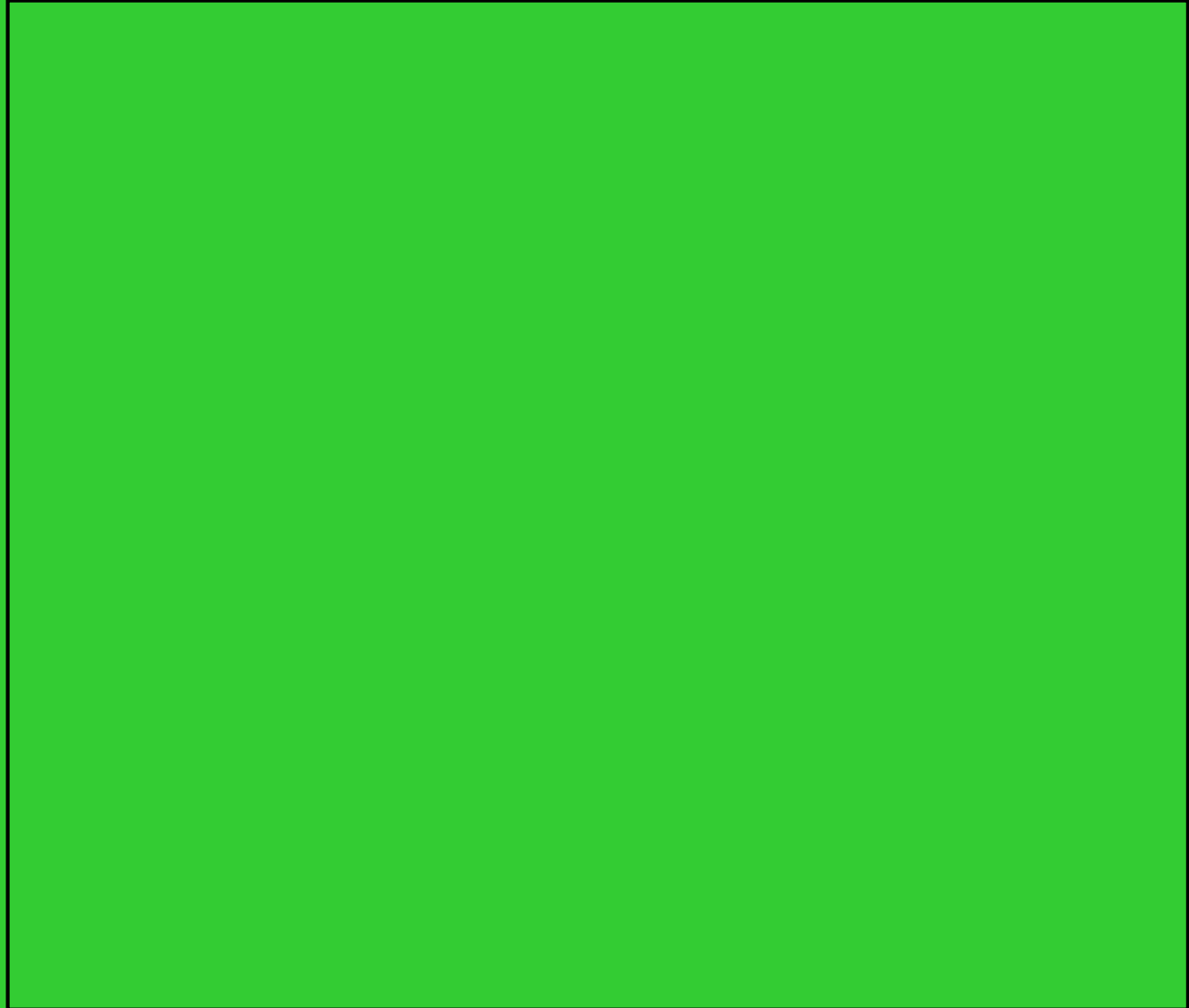


**Consignes :** Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

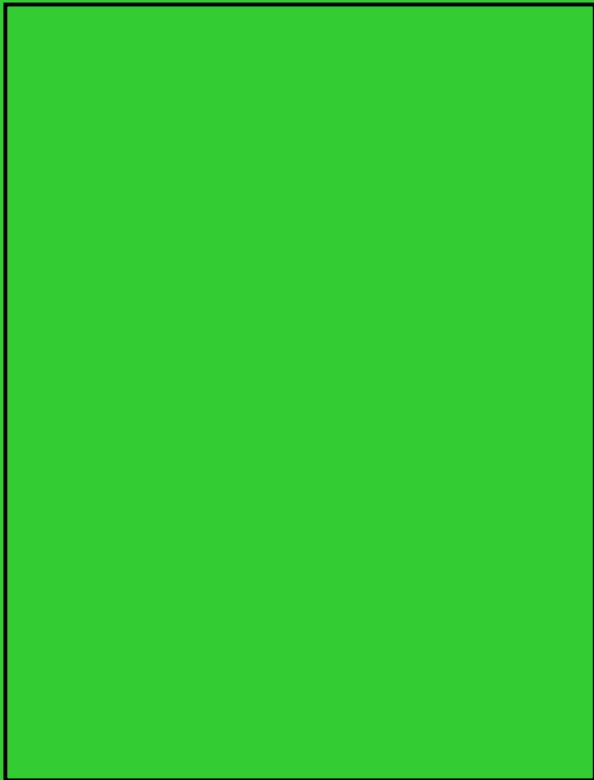
Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?





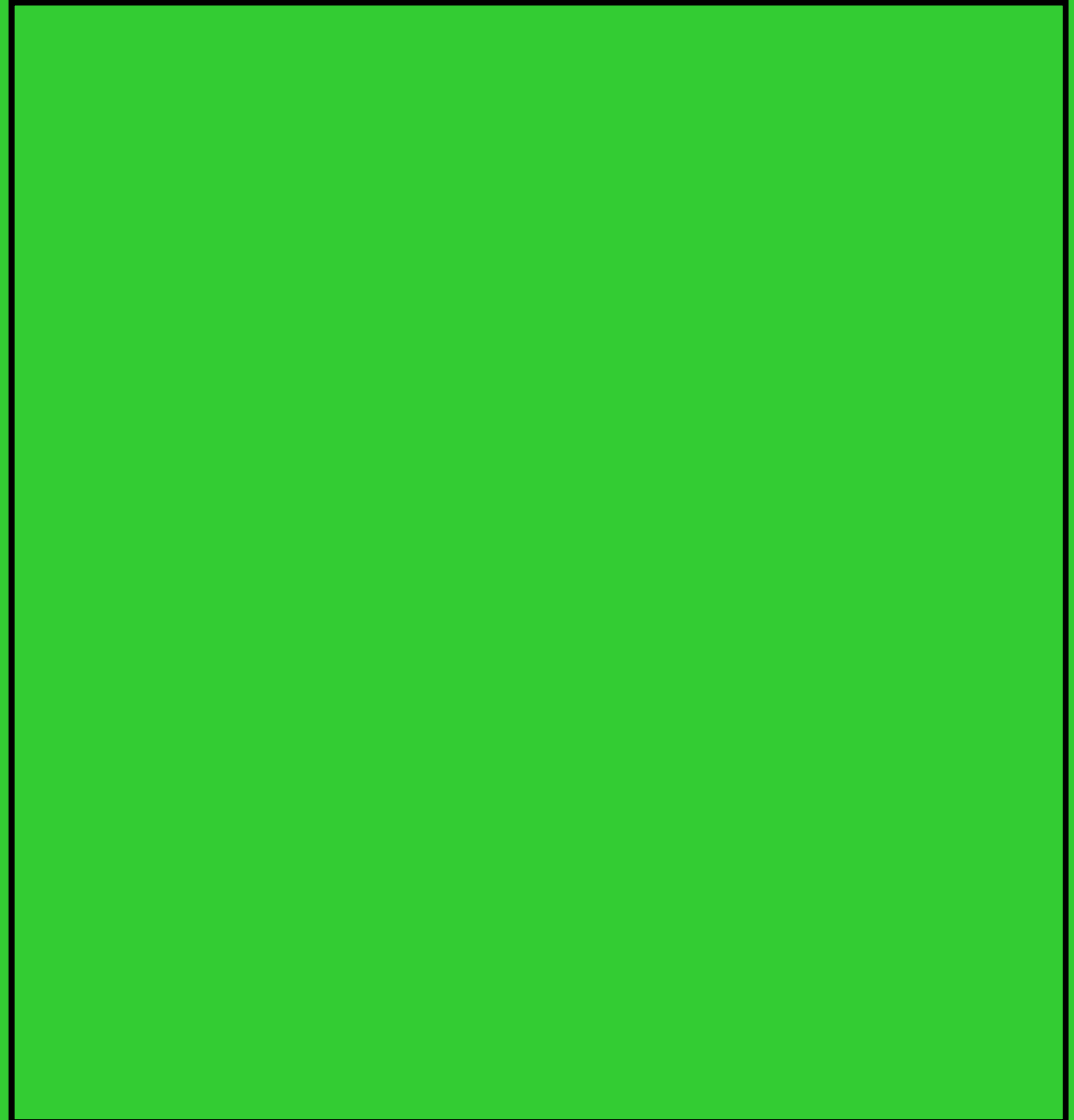
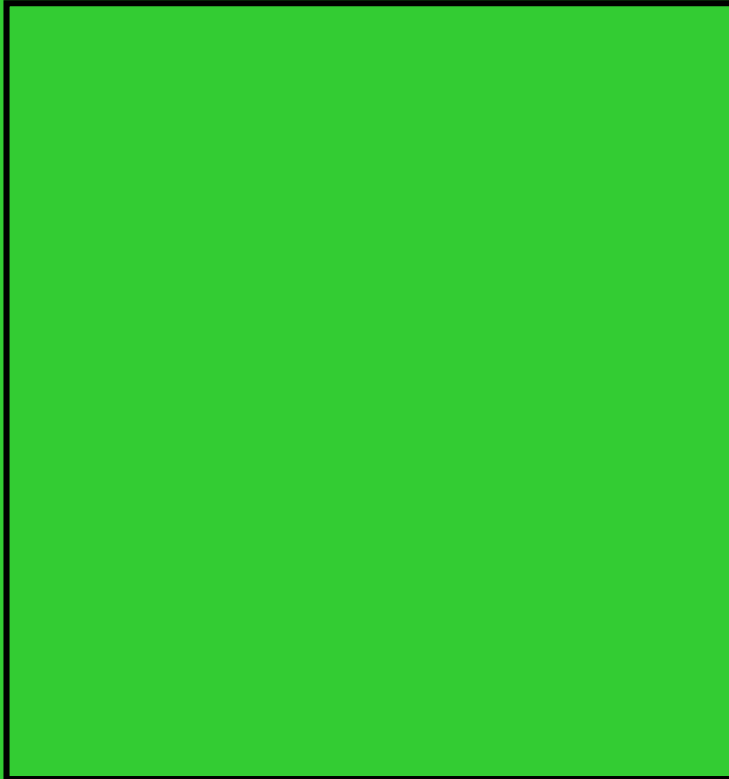
**Consignes :** Imagine ce que ressent Pierre après son combat contre le loup.  
Ecris un texte à la 1<sup>ère</sup> personne .  
Dessine la scène.





### Consignes :

Imagine ce que ressent le grand-père après le combat de Pierre contre le loup.  
Ecris un texte à la 1<sup>ère</sup> personne .  
Dessine la scène.

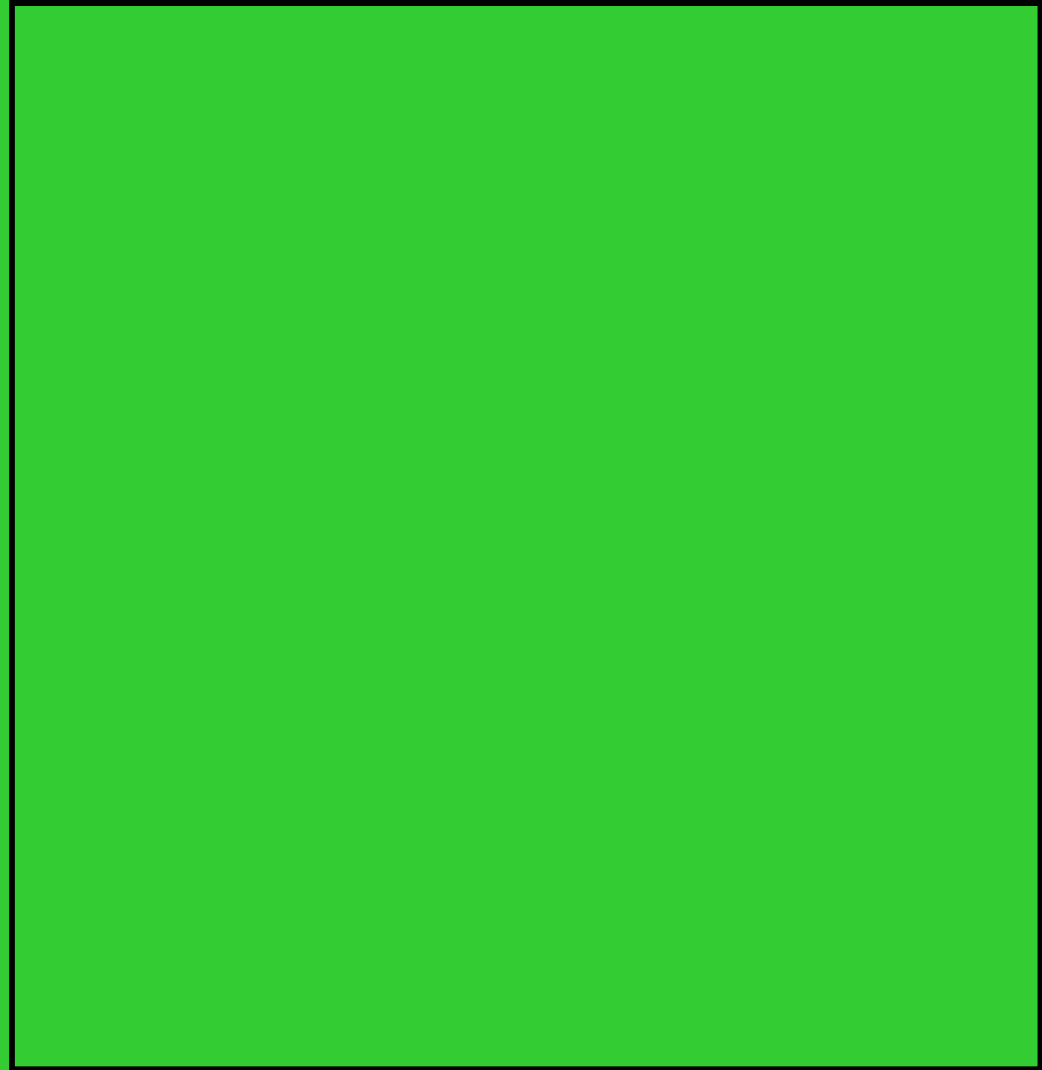




Imagine ce que ressent Pierre quand il arrive en ville avec le loup, prisonnier dans la cage, les questions qu'il se pose, ses doutes, et enfin sa décision.

Ecris un texte à la 1<sup>ère</sup> personne .

Dessine la scène.



**A présent que tu connais bien le film Pierre et le loup :**

Quels sont pour toi les procédés artistiques et cinématographiques de la réalisatrice **Suzie Templeton**, qui t'ont marqué ?

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Des mises en lien



**La Belle et la Bête**  
de Jean Cocteau 1946 France,



## Les Fables de la Fontaine



### Le loup et l'agneau

La raison du plus fort est toujours la meilleure :

Nous l'allons montrer tout à l'heure (1).

Un Agneau se désaltérait

Dans le courant d'une onde pure.

Un Loup survient à jeun, qui cherchait aventure,

Et que la faim en ces lieux attirait.

Qui te rend si hardi (2) de troubler mon  
breuvage ?

Dit cet animal plein de rage :

Tu seras châtié de ta témérité.

Sire, répond l'Agneau, que Votre Majesté

Ne se mette pas en colère ;

Mais plutôt qu'elle considère

Que je me vas (3) désaltérant

Dans le courant,

Plus de vingt pas au-dessous d'Elle ;

Et que par conséquent, en aucune façon,

Je ne puis troubler sa boisson.

Tu la troubles, reprit cette bête cruelle,

Et je sais que de moi tu médis l'an passé.

Comment l'aurais-je fait si (4) je n'étais pas né ?

Reprit l'Agneau ; je tette encor ma mère

Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.

Je n'en ai point. C'est donc quelqu'un des  
tiens :

Car vous ne m'épargnez guère,

Vous, vos Bergers et vos Chiens.

On me l'a dit : il faut que je me venge."

Là-dessus, au fond des forêts

Le loup l'emporte et puis le mange,

Sans autre forme de procès.

**Gérard LATTIER, peintre nîmois**  
Né à Nîmes en 1937,



# Le Loup blanc

Pierre-Luc Granjon

France, 2006, 8 mn, animation

