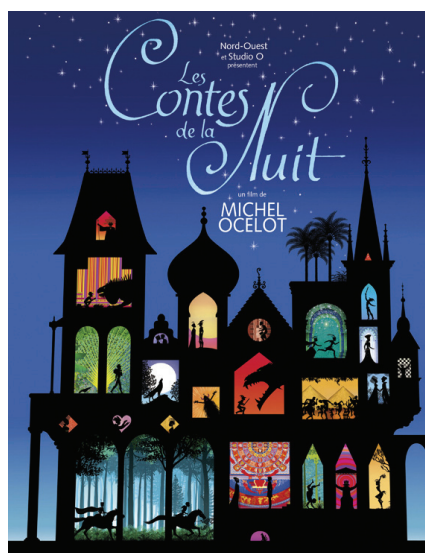


DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Les Contes de la Nuit

de Michel Ocelot

Dossier réalisé par Azadée Toloioe



CinéSchool

FRENCH CULTURE
IN THE UNITED STATES



HIGHER EDUCATION,
ARTS, FRENCH LANGUAGE



Alliance Française

INSTITUT
FRANÇAIS

Table des matières

I. POUR MIEUX CONNAITRE LE FILM

A. FICHE TECHNIQUE	PAGE 3
B. RÉSUMÉ	PAGE 4
C. NOTES SUR L'AUTEUR	PAGE 4
D. LISTE ET RÉSUMÉ DES CONTES	PAGE 5
E. AUTOUR DU FILM	PAGE 5

II. POUR TRAVAILLER AVEC LE FILM EN CLASSE

A. FICHE PÉDAGOGIQUE - ENSEIGNANT	PAGE 10
ACTIVITÉS DE PRÉ-VISIONNAGE	PAGE 10
ACTIVITÉS DE POST-VISIONNAGE	PAGE 13
B. FICHE PÉDAGOGIQUE - ÉLÈVE	PAGE 16
ACTIVITÉS DE PRÉ-VISIONNAGE	PAGE 16
ACTIVITÉS DE POST-VISIONNAGE	PAGE 18
C. FICHES MATÉRIEL	PAGE 21
D. JEUX ET COLORIAGES	PAGE 26
SITOGRAPHIE	PAGE 33

Dossier pédagogique réalisé par Azadée Toloioe, formatrice et référente pédagogique à l'Alliance Française de Porto Rico.

Grâce au soutien de la Délégation Générale de la Fondation Alliance Française aux Etats-Unis.

I. POUR MIEUX CONNAITRE LE FILM

A. FICHE TECHNIQUE

Les Contes de la Nuit

MICHEL OCELOT

Film d'animation long métrage

France. 2011

84 min.

Réalisation : **Michel Ocelot**

Scénario : **Michel Ocelot**

Voix : **Julien Bérakis, Marine Grisct, Michel Elias.**

Production : **Christophe Rossignon, Philip Boëffard, Eve Machuel.**

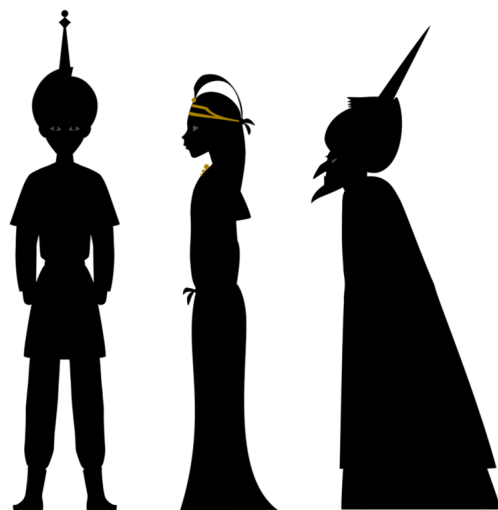
Durée : **84 minutes**

Tous publics



B. RÉSUMÉ

Tous les soirs, un vieux technicien, une jeune fille et un garçon se réunissent dans un petit cinéma pour imaginer, mettre en scène et jouer des contes de leur invention. Nous assistons au choix des personnages et de l'époque, puis à la création des costumes et finalement, au conte lui-même. La nuit est le moment idéal pour inventer et conter des histoires fantastiques : loup garou, tam-tam magique, sorciers, fées, princesses et villes d'or ; chaque conte nous fait voyager dans un autre pays et découvrir un univers magique dans lequel tout est possible.



C. NOTES SUR L'AUTEUR

Né sur la Côte d'Azur, Michel Ocelot, fils d'enseignants, passe son enfance à Conakry en Guinée et son adolescence en Anjou. Étudiant aux Beaux-Arts de Rouen, il intègre ensuite Les Arts déco de Paris, avant un passage par le California Institute of the Arts. Il décide alors de s'orienter vers le cinéma d'animation, réalisant pour le petit et le grand écran près de trente courts métrages et séries.

Michel Ocelot est un conteur. Chacun de ses films nous fait voyager, rêver, rire et sourire. Après le très remarqué *Kirikou* qui narrait les aventures d'un petit garçon espiègle dans les savanes africaines, Michel Ocelot nous a proposé des contes de *Princes et de princesses*, puis les aventures d'*Azur et Asmar*. Il revient ici avec un schéma déjà éprouvé dans *Princes et princesses* et dans une série de dix contes pour la télévision, *Dragons et princesses* : celui du théâtre d'ombres chinoises.



D. LISTE ET RÉSUMÉ DES CONTES

LE LOUP-GAROU : Deux sœurs sont amoureuses du même beau chevalier. C'est l'aînée qui emporte le cœur du jeune homme, laissant la cadette à son désespoir. Mais le chevalier idéal a un terrible secret...

TI-JEAN ET LA BELLE-SANS-CONNAÎTRE : Aux Antilles, un garçon décontracté se promène en sifflotant. Il pénètre dans une grotte, descend, descend, descend beaucoup plus loin que ce qu'il pouvait imaginer. Mais rien ne peut l'affoler ni entamer son aplomb.

L'ÉLUE DE LA VILLE D'OR : Au cours d'une grande cérémonie, on offre une jolie fille à un être étrange, pour qu'il la mange et donne, en échange, de l'or à la ville. La fille a, bien sûr, un amoureux qui n'accepte pas un tel marché – mais la créature est in-vin-cible.

LE GARÇON QUI NE MENTAIT JAMAIS : Un cheval qui parle, c'est étonnant, moins cependant qu'un garçon qui ne mentirait jamais. Le roi du Tibet parie qu'on ne fera jamais mentir son jeune palefrenier ; son cousin parie l'inverse. C'est que celui-ci a une arme secrète redoutable : sa fille, irrésistible et impitoyable.

LE GARÇON TAM-TAM : Un garçon tambourine toute la journée, sur n'importe quoi, et casse les oreilles des gens. Il rêverait d'avoir un vrai tamtam, ou mieux encore, le tamtam magique qui fait danser qui l'on veut.

LA FILLE-BICHE ET LE FILS DE L'ARCHITECTE : Un jeune homme voit son amoureuse transformée en biche sous ses yeux, par un sorcier jaloux. Comment rendre sa forme humaine à la jolie Maud ? Il y a la Fée des Caresses qui sait faire ces choses, mais elle est si bien cachée !

E. AUTOUR DU FILM

Une nuit éclatante de couleurs

En toute cohérence avec le nom du film, la nuit est omniprésente dans cette série de contes. Or la nuit et le crépuscule sont, depuis toujours, l'heure des contes. Autrefois, c'était lors des veillées, comme en Guinée, pays d'enfance de Michel Ocelot, où les contes prenaient vie et les tabous s'éclipsaient. C'est donc ce moment que l'auteur a choisi pour ses dernières histoires. La nuit est le moment du rêve où tout devient possible, où tout est permis.

Les images séduisent immédiatement, soignées et colorées, elles exploitent au maximum le contraste entre des paysages à la fois typiques et rêvés et les ombres noires qui dessinent les personnages. Elles donnent à chaque conte son atmosphère propre, au-delà du texte ; elles transportent d'emblée le lecteur dans l'ambiance du pays visité. C'est la présence des ombres finement découpées qui donne son unité au film.

Ombres chinoises

« C'est l'ultime secret du théâtre d'ombres, le vrai pouvoir derrière le rideau : la beauté comme arme ultime. »

Le réalisateur ose ainsi mêler animation classique, ombres chinoises et animation moderne, la 3D, pour nous proposer une œuvre pour enfant à l'image d'un conteur qui utiliserait des artifices pour narrer des aventures. L'unité de cette production cinématographique repose sur une narration tout en ombres chinoises dont la simplicité et la beauté séduisent le spectateur.



Origine des ombres chinoises

Il s'agit d'une technique ancestrale dont certains situent les origines en Inde, puis en Chine, avant qu'elles n'atteignent le Proche Orient et l'Europe suite aux grandes migrations. Un célèbre cabaret parisien (Le Chat Noir) doit sa renommée aux ombres chinoises. Il fut fondé à Montmartre par Rodolphe Salis en novembre 1881.

Très vite, poètes, peintres et humoristes en firent le haut-lieu de l'avant-garde artistique parisienne, symbole de la Bohème à la fin du XIXème siècle. C'est au cours d'une séance littéraire qu'y naît le « théâtre d'ombres ». Un dessinateur avait fait construire un petit castelet dans l'angle de la salle et, un soir, deux de ses amis tendirent une serviette dans l'ouverture et s'amusèrent à faire défiler des silhouettes de sergents de ville découpées dans du carton. Salis vit tout de suite le parti à en tirer. Le castelet fut remplacé par un véritable théâtre, avec des coulisses et des cintres, les silhouettes furent découpées dans du zinc, et la technique se perfectionna sans cesse avec du matériel de bruitage. Pendant plus de dix ans, le public se rua au "Chat Noir", où furent présentées une quarantaine de pièces différentes.

Pour aller plus loin : petit documentaire de l'UNESCO posté sur Youtube sur l'héritage culturel du théâtre d'ombres chinoises en Chine:

<https://www.youtube.com/watch?v=8-mzqxZNp2g>



Voyages dans l'espace et le temps

Les Contes de la Nuit nous entraînent dans six univers très variés, des Antilles, vers l'Amérique Aztèque, en passant par l'Afrique, et célèbrent diverses cultures dont la nôtre au XIII^{ème} siècle gothique et la cour de Bourgogne au XV^{ème} siècle. Belle première approche de l'art traditionnel africain, antillais, indien, ils permettront aux plus petits de s'initier aux productions de ces cultures et de découvrir un Moyen Âge féerique, sans doute éloigné de l'Histoire, mais proche de l'image qu'en donnent miniatures et enluminures. Dans la lignée de *Kirikou*, Michel Ocelot fait la part belle à l'Afrique à laquelle il reste attaché. Le garçon Tamtam rencontre ainsi tous les personnages caractéristiques de la culture de cette partie du monde : le village et ses artisans, le roi, l'ombre tutélaire du baobab, le sage griot, sans oublier les éléments négatifs : le sorcier, les guerriers ennemis et l'hyène, symbole du mal dans cette tradition. On ne saurait confondre cette Afrique encore bien réelle avec les Antilles beaucoup plus imaginaires de Ti Jean : la gastronomie locale y a sa place, certains de ses animaux aussi, sans oublier les silhouettes des princesses qui n'ont oublié ni leur madras, ni leur pipe... Mais le reste de ce « royaume » n'est que rêve.

L'univers du conte

Le projet de Michel Ocelot est de représenter de manière féerique des contes traditionnels. Presque tous reprennent le thème analysé par W. Propp comme « la victoire du faible sur la force ». Presque tous aussi, en bons contes de fées, se terminent par un mariage. Seul leur décor diffère de l'univers de Perrault ou des frères Grimm. Il est donc intéressant, pour chacune de ces histoires, d'essayer de les analyser selon le schéma classique des contes : situation initiale —> bouleversement —> adjuvants —> situation finale.

Le monde des contes fait partie intégrante de notre culture. En rappelant, par ce voyage à travers l'espace ou le temps, l'universalité du conte, Michel Ocelot signe une œuvre à l'indéniable beauté graphique et participe également à la construction de la personnalité des enfants. Il donne la part belle à l'imaginaire, aux peurs et au triomphe de l'amour, du courage ou encore de l'innocence face à la cruauté et aux préjugés.

Au niveau du scénario, *Les Contes de la Nuit* s'éloignent du schéma un peu classique de *Princes et princesses* en variant les protagonistes et en permettant ainsi une plus grande richesse narrative. Les héros ne sont ainsi plus « figés » dans un rôle connu d'avance mais s'incarnent en joueur de tam-tam, palefrenier, loup-garou ou encore en condamné sacrificiel. Les différents contes nous font également voyager en nous amenant à la découverte de mondes très éloignés les uns des autres tels que le Tibet et les Antilles.

Les Contes de la Nuit rendent, en définitive, un bel hommage au métier ancestral de conteur mais également au monde du cinéma dans son ensemble. Les enfants remplissent en effet tous les rôles : scénariste, réalisateur, costumier et acteur. Laissant libre cours à leur imagination, ils font vivre les personnages qu'ils souhaitent incarner. Une belle incitation à la créativité !



LE LOUP-GAROU

Les thèmes : le mythe du loup garou, la Bête sauvée de la malédiction par l'amour, l'appivoisement de l'être aimé sous toutes ses formes.

Les influences picturales : le XVème siècle à la cour du roi de Bourgogne, les dessins de l'ouvrage *Les très riches heures du Duc de Berry*.

Couleur dominante : le bleu (couleur de la noblesse, du roi)



TI-JEAN ET LA BELLE SANS-CONNAÎTRE

Les lieux : les Antilles, le pays des morts.

Les influences picturales : la végétation antillaise (goyaviers, papayers, cannes à sucre, ananas), les animaux exotiques (iguane, mangouste, tortue), les peintures du Douanier Rousseau.

Couleur dominante : le vert (couleur de la forêt tropicale).

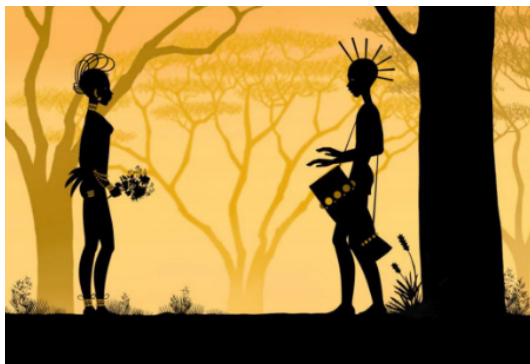


L'ÉLUE DE LA VILLE D'OR

Les lieux : Michel Ocelot a retranscrit un conte Africain (*La légende d'Ouagadougou Bida*) au cœur de la civilisation Aztèque.

Le thème : la superstition.

Couleur dominante : Le jaune (couleur de l'or) et le rouge (couleur du sang et du sacrifice).



GARÇON TAM-TAM

Les thèmes : trouver sa place dans la communauté, la musique et la danse africaines, la musique pacificatrice.

Les influences picturales : *Kirikou* bien sûr (comme Kirikou, voici un petit homme méprisé qui sauvera sa communauté grâce à ses dons et son intelligence) et les contes africains.

Couleur dominante : Le jaune (couleur du crépuscule africain, de la savane)



LE GARÇON QUI NE MENTAIT JAMAIS

Les thèmes : à partir d'un conte original tibétain, Michel Ocelot travaille en orfèvre une histoire personnelle dont la conclusion (le triomphe de l'amour sur la duplicité et du pardon sur la malédiction) est moins odieuse que celle du conte originel.

Les influences picturales : les Tankas et les Mandalas tibétains, les œuvres du peintre russe Nicolas Roerich.

Couleur dominante : Ensemble de couleurs vives et changeantes.



LA FILLE-BICHE ET LE FILS DE L'ARCHITECTE

Les influences picturales : les études d'Eugène Viollet-le-Duc sur les cathédrales.

Couleur dominante : Le bleu.

« Au cours des années, j'ai découvert une chose agréable : je suis un sorcier. J'ai deux pouvoirs : celui de produire de la beauté et celui de susciter des êtres et des faits qui n'existent pas et qui nous font voyager à travers différents univers, comme sur un tapis volant. »

MICHEL OCELOT.



II. POUR TRAVAILLER AVEC LE FILM EN CLASSE

A. FICHE PÉDAGOGIQUE - ENSEIGNANT

ACTIVITÉS DE PRÉ-VISIONNAGE

Ces activités pédagogiques ont été réalisées pour un public scolaire de 7/10 ans en vue de les préparer au visionnage du film dans son intégralité.

L'exploitation pédagogique peut s'effectuer en langue maternelle ou en langue française selon le profil linguistique des élèves et l'objectif du professeur (FLE-FLS-FLI).

Activité 1 : Titre du film

a) Écrivez au tableau le mot « NUIT », puis demandez aux élèves à quoi leur fait penser ce mot. Vous pouvez également leur demander de dessiner la nuit. Écrivez au tableau toutes les propositions ou affichez tous les dessins dans la salle de classe.

Production libre.

b) Une fois toutes les propositions recueillies, complétez le mot « NUIT » en écrivant le titre du film complet « LES CONTES DE LA NUIT » puis demandez aux élèves s'ils préfèrent qu'on leur raconte une histoire le jour ou la nuit, demandez-leur de se justifier. Demandez-leur pourquoi, à leur avis, l'auteur a choisi la nuit.

Pistes de correction : Expliquer aux enfants que le moment choisi par l'auteur du film est la nuit, comme l'indique le titre, car c'est le moment du rêve et des peurs, un moment magique où tout est possible, un moment propice aux contes.

Activité 2 : L'affiche du film

À l'image de l'affiche, le film *Les Contes de la Nuit* se présente comme une grande architecture composite dont les multiples fenêtres sont autant d'ouvertures vers l'imaginaire. C'est pourquoi l'activité 2 est configurée sous forme d'un calendrier de l'avent, cachant derrière chacune de ses portes une surprise : une image représentant une scène extraite du film. Chaque image nous donne un aperçu de la richesse des costumes, du foisonnement de couleurs, de la diversité des références architecturales et culturelles. L'espace nocturne apporte une unité à l'affiche et fait écho au titre du film.

a) Avant d'ouvrir les fenêtres, demandez aux élèves s'ils reconnaissent les bâtiments de ce curieux château.

Piste de correction : on retrouve dans ce bâtiment les éléments d'une cathédrale, ceux d'une mosquée et d'un château fort.

b) Découpez les fenêtres et collez-les sur l'affiche du film modifiée (Voir FICHE MATÉRIEL ACTIVITÉ 2). Vous adapterez l'activité en fonction de l'effectif de votre groupe. Si vous avez un petit groupe d'élèves, vous pouvez les faire s'asseoir en demi-cercle autour de vous et leur présenter l'affiche avec les fenêtres collées. Demandez-leur de se lever à tour de rôle pour ouvrir une fenêtre (selon un ordre précis : vous leur ferez découvrir des séries d'images par thématique de conte). Si vous avez un grand groupe, vous pouvez distribuer une affiche par groupe de 4 ou 5 puis désigner dans chaque groupe « l'ouvreur » de fenêtre (ou leur donner l'option d'alterner). Demandez à ce que chaque « ouvreur » fasse découvrir à son groupe l'image cachée.

** Ordre d'ouverture : [1-2-3-12-13] : histoire de Ti-Jean et la Belle-Sans-Connaître/ [4-9] : histoire du*

Loup-Garou/ [5-8-14] : histoire du garçon Tam-Tam/ [6] : histoire de l'élue de la ville d'or/ [11] : histoire du garçon qui ne mentait jamais/ [10-7] : histoire de la fille-biche et le fils de l'architecte.

Pour chaque série d'images :

Procédez à l'ouverture des fenêtres. Une fois l'image choisie dévoilée, procédez à une découverte en leur posant une série de questions :

- Quel(s) personnage(s) voit-on ? Sont-ils des héros, des amis des héros ou des ennemis ? Pourquoi ?
- Que se passe-t-il dans l'image ?

Une fois qu'une série d'images d'un même conte a été révélée, donnez à vos élèves le titre de chaque conte puis demandez-leur d'en imaginer l'histoire. Laissez libre cours à leur imagination. Ils vérifieront leurs hypothèses lors du visionnage du film.

Production libre.

Activité 3 : lieux du conte

Michel Ocelot nous fait voyager au fil de ses petits contes et nous embarque pour des destinations fantastiques : le Tibet, le Mexique des Aztèques, la France médiévale, l'Afrique et les Antilles. Il est important que les élèves situent ces zones géographiques afin de découvrir l'emplacement de ces lieux fantastiques mais pourtant bien réels sur la carte du monde.

Corrigé : du haut vers le bas -> Tibet, France, Afrique, Antilles, Mexique.

Activité 4 : vocabulaire du cinéma

a) Les trois personnages du début du film joueront tout au long du film les conteurs, réalisateurs, scénaristes, costumiers et acteurs des Contes de la Nuit. C'est l'occasion de sensibiliser vos élèves aux métiers du cinéma et de leur en présenter le vocabulaire de base. Cette activité peut être réalisée individuellement ou par deux.

Corrigé : scénario : document écrit qui décrit scène par scène ce qui va être filmé, acteur : personne qui joue un rôle dans un film, décor : ensemble d'éléments qui permettent de créer un lieu, costume : vêtements des acteurs, scénariste : personne qui écrit le scénario du film, dialogue : phrases échangées entre plusieurs personnages d'un film, costumier : personne qui choisit les vêtements des acteurs.

b) Demandez aux élèves quel métier leur paraît le plus intéressant, demandez-leur de justifier leur choix.

FICHE PÉDAGOGIQUE - ENSEIGNANT

ACTIVITÉS DE POST-VISIONNAGE

Activité 5 : se remémorer le conte

- a) Proposer à la classe de reprendre l’affiche de l’activité 2 (Voir Fiche matériel : FICHE SUPPORT) afin de rouvrir les petites fenêtres et tenter cette fois-ci de reconstituer l’histoire de chaque conte avec les propres mots des élèves.
- b) Former des groupes de 2 et demandez-leur de compléter les titres des contes dans le tableau (Activité 5 – Fiche Apprenant)

Corrigé : De gauche à droite -> Le Loup-Garou, Ti-Jean et la Belle-Sans-Connaître, L’élue de la ville d’or, le garçon Tam-Tam, le garçon qui ne mentait jamais, la fille-biche et le fils de l’architecte.

- c) Toujours par groupe de 2, demandez aux élèves de découper les images de l’activité 5 et de remplir le tableau en les associant par thématique de conte. Une fois le tableau rempli, faites une mise en commun. Apportez des informations supplémentaires aux bonnes réponses.

Corrigé :

- *Le Loup-Garou : la forêt (refuge du loup), l’affiche de La belle et la bête (histoire similaire), l’ouvrage Les très riches heures du Duc de Berry (influence picturale du conte). Le portrait de Marie de Bourgogne (influence pour les costumes).*
- *Ti-Jean et la Belle-Sans-Connaître : l’iguane, les fruits exotiques, l’album Danse ti Doudou (titre créole), l’œuvre du Douanier Rousseau (influence picturale du conte).*
- *L’élue de la ville d’or : la pyramide aztèque, un homme dansant la danse aztèque, la peinture aztèque.*
- *Le garçon Tam-Tam : Les tambours, les danseurs africains, Kirikou (succès du même auteur, dont la Guinée est le pays d’enfance).*
- *Le garçon qui ne mentait jamais : Les Tibétains en train de confectionner un mandala (influence picturale du conte), le cavalier tibétain (en référence au cheval qui parlait dans le conte)*
- *La fille-biche et le fils de l’architecte : la biche, le plan de la cathédrale (lieu du conte), la fée (personnage du conte)*

* *À la fin de cette activité, demandez aux élèves quel conte ils ont préféré et pourquoi.*

Activité 6 : théâtre d'ombres

Cette activité, sous forme de mini projet pédagogique, clôture le dossier en proposant aux élèves d'inventer leur propre conte et de le mettre en scène comme le font les enfants du film. Ils pourront ensuite jouer leur histoire devant la classe grâce au théâtre d'ombres que vous installerez (*voir instructions plus bas*). Il est conseillé de constituer des groupes de 2 à 3 enfants par conte.

L'activité 6 leur permettra de planifier le contenu de leur histoire et de se mettre d'accord.

Selon l'inspiration de vos élèves, vous pourrez leur proposer de choisir eux-mêmes leurs personnages (en leur demandant d'attribuer à chaque personnage une particularité ou un trait de caractère, par exemple : un lézard daltonien, un extraterrestre hypocondriaque, etc...) puis de les tracer et découper dans du papier canson noir (*Voir plus bas : Image C*).

Si vos élèves sont en manque d'inspiration ou trop nombreux, proposez-leur de choisir sur des petits papiers des personnages et des traits de caractère (*Voir Fiche Matériel Activité 6 : les personnages*), ou demandez-leur de piocher au hasard. Vous les inviterez ensuite à découper les formes pré-dessinées des personnages (*Voir Fiche matériel Activité 6 : les marionnettes*).

Une fois la fiche de l'activité 6 remplie, demandez-leur de répéter plusieurs fois leur petit conte entre eux. Demandez ensuite s'il y a des volontaires pour jouer en premier leur conte devant la classe.

INSTRUCTIONS POUR FABRIQUER LE THÉÂTRE D'OMBRES

Selon la configuration de votre salle et votre public d'enfants, vous pouvez opter pour un théâtre commun à tous. Dans ce cas, vous pouvez utiliser : soit un rideau blanc que vous devrez tendre et fixer en hauteur, soit une toile de tableau vierge posée sur une table et calée verticalement.

Vous pouvez également fabriquer votre petit théâtre avec **un grand rectangle de carton**, un rectangle découpé dans **du rideau de douche blanc et du ruban adhésif (Image A)**. Pour les marionnettes, vous pouvez utiliser des piques de brochettes en bois, des pailles ou des bâtonnets d'esquimaux (**Image B**).

Le moment venu, il vous faudra plonger la salle de classe dans l'obscurité et allumer une lampe de forte intensité derrière le théâtre illuminant le carré blanc en direction des spectateurs. Exigez le silence et l'attention de tous !

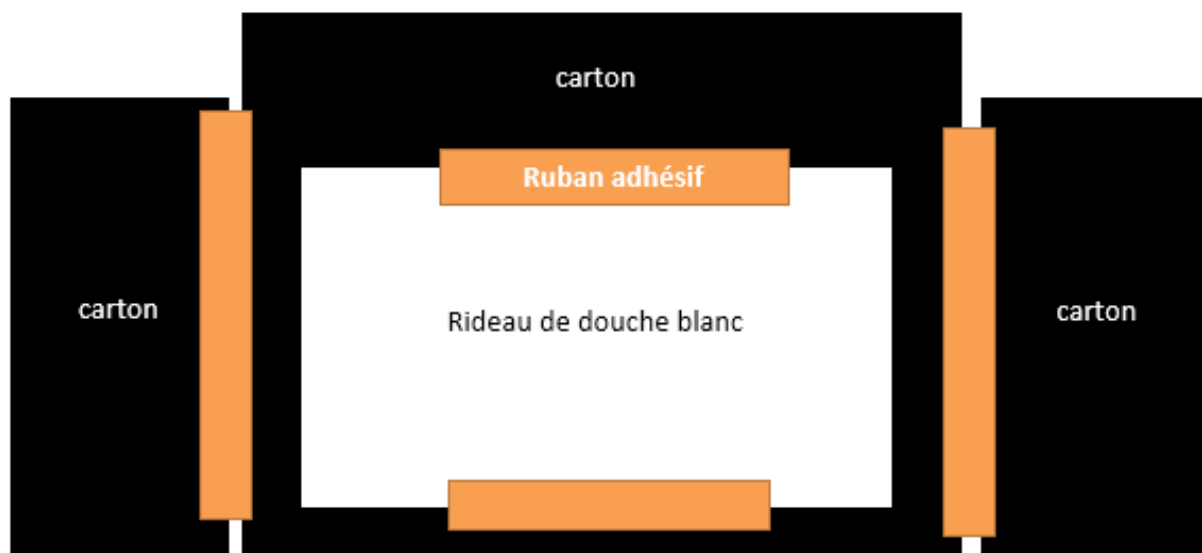


Image A : Théâtre en carton

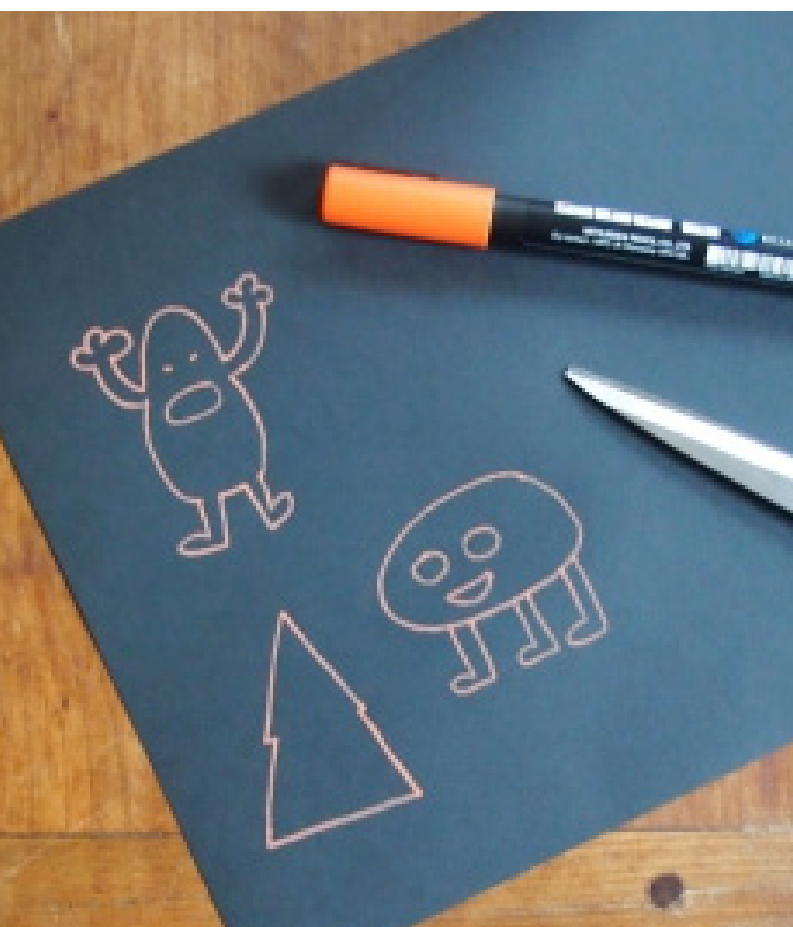


Image B : Marionnettes

Image C : Formes libres

B. FICHE PÉDAGOGIQUE - ÉLÈVE

ACTIVITÉS DE PRE-VISIONNAGE

Activité 3

En t'aidant de la carte, complète la légende et découvre où se déroulent *Les Contes de la Nuit*.

Pays à compléter : Mexique, Antilles, France, Tibet, Afrique.



Activité 4 :

Dans *Les Contes de la Nuit*, deux enfants inventent les histoires et les mettent en scène. Pour cela, ils s'essaieront à tous les métiers du cinéma. Et toi ? Connais-tu le vocabulaire du monde du cinéma ?



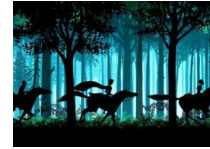
- **Le réalisateur/la réalisatrice**
 - Personne qui choisit les vêtements des acteurs
- **Le scénario**
 - Personne qui écrit le scénario d'un film
- **L'acteur/l'actrice**
 - Appareil qui permet de filmer
- **Le décor**
 - Document écrit qui décrit, scène par scène, ce qui va être filmé
- **Le costume**
 - Phrases échangées entre plusieurs personnages d'un film
- **Le/la scénariste**
 - Ensemble d'éléments qui permettent de créer un lieu
- **Le dialogue**
 - Personne qui joue un rôle dans un film
- **La caméra**
 - Personne qui réalise un film
- **Le costumier/la costumière**
 - Vêtements des acteurs

FICHE PÉDAGOGIQUE - ÉLÈVE

ACTIVITÉS DE POST-VISIONNAGE

Activité 5 :

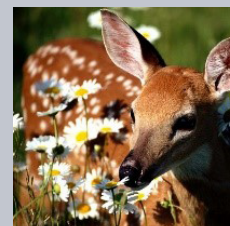
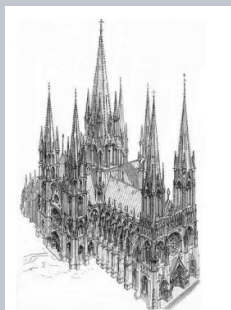
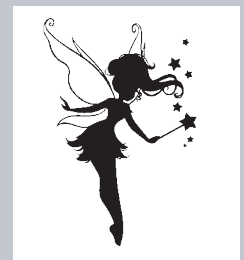
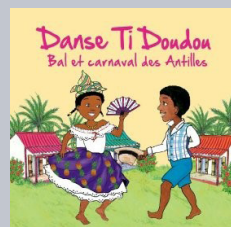
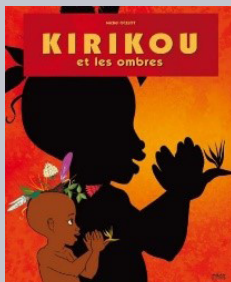
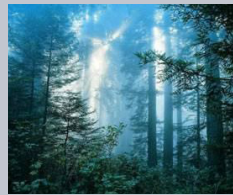
Écris le nom du conte au-dessus de l'image qui lui correspond : *Le Garçon Tam-tam*, *La fille-biche et l'architecte*, *Ti-Jean* et *la Belle-Sans-Connaître*, *L'élue de la ville d'or*, *Le garçon qui ne mentait jamais*, *Le Loup-Garou*.

					
		EXEMPLE: 			

Activité 5 :

Découpe les images et colle-les dans le tableau. Chaque image correspond à l'univers d'un conte !

À toi de les associer.



Activité 6 :

Invente ton propre conte ! Avec ton ou tes camarades,
invente une histoire pour la jouer devant la classe.

Pour cela, vous devrez choisir ensemble :



1 personnage principal
(le héros ou l'héroïne)

2 personnages secondaires
(un ami et un ennemi)

Le lieu du conte
(imaginaire ou réel)

Le problème à résoudre

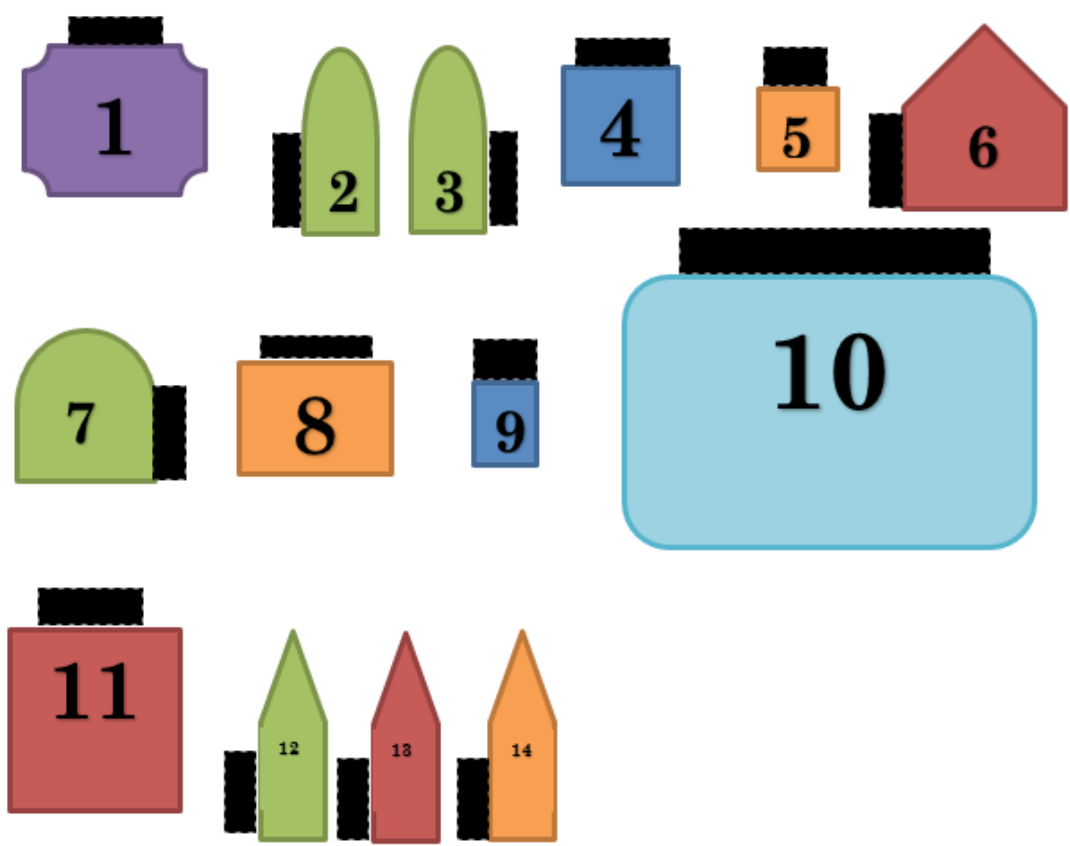
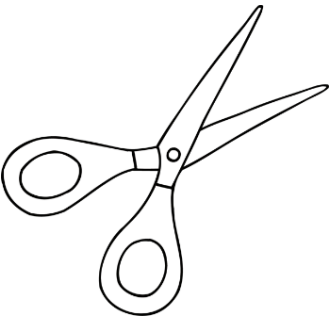
La situation initiale

Le déroulement

La fin

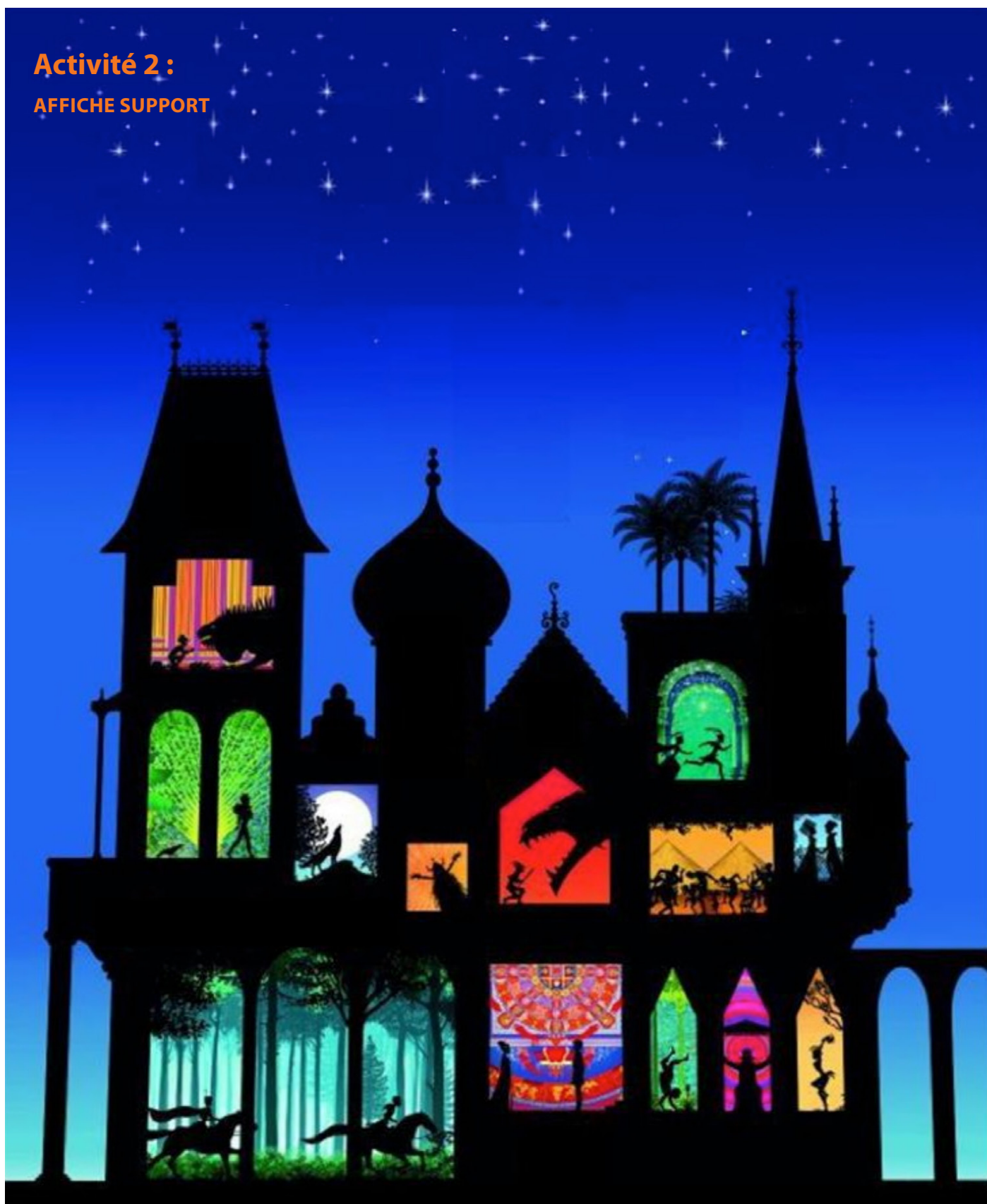
C. FICHE MATÉRIEL – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

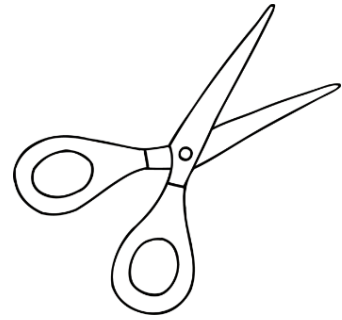
Activité 2 :
FENÊTRES À DÉCOUPER ET À COLLER



Activité 2 :

AFFICHE SUPPORT



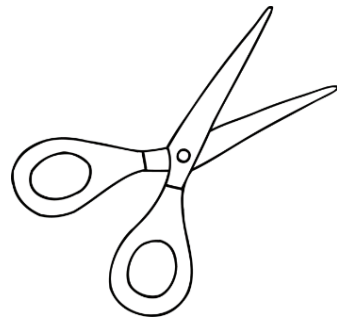


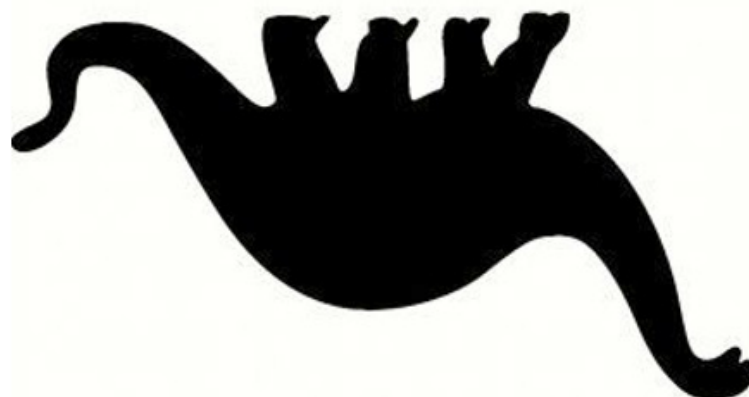
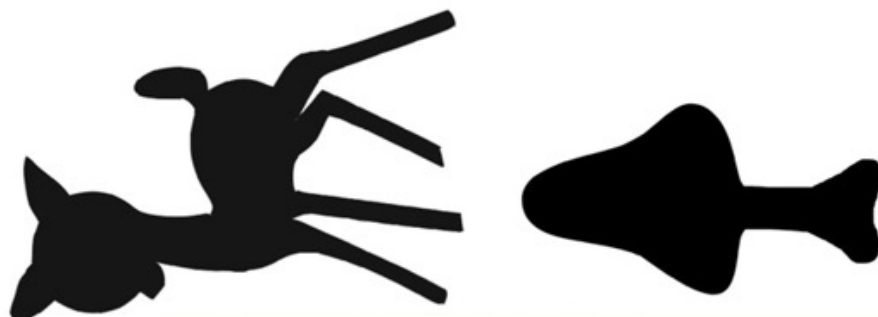
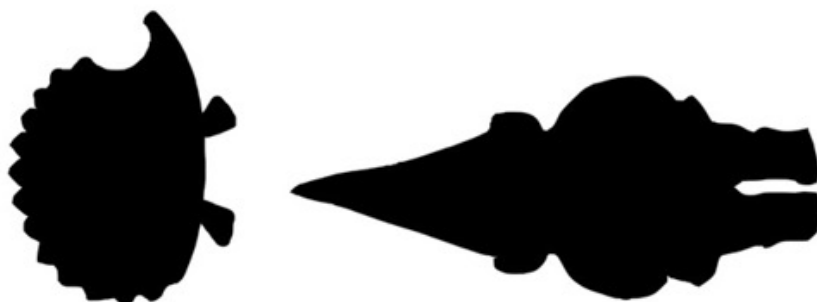
Activité 6 :

PERSONNAGES ET PERSONNALITÉS

UN NAIN	FOU / FOLLE
UNE SIRÈNE	ENCHANTÉ(E)
UN ARBRE	FARCEUR/FARCEUSE
UNE FÉE	MÉCHANT(E)
UN MONSTRE	ESPIÈGLE
UN DRAGON	BAVARD(E)
UN LOUP	CURIEUX
UNE VIEILLE DAME	RIGOLO(TE)
UNE BICHE	GENTIL(LE)
UN DINOSAURE	MALÉFIQUE
UN CHAMPIGNON	HÉROIQUE
UN HÉRISSON	FUTÉ(E)

MARIONNETTES À DÉCOUPER



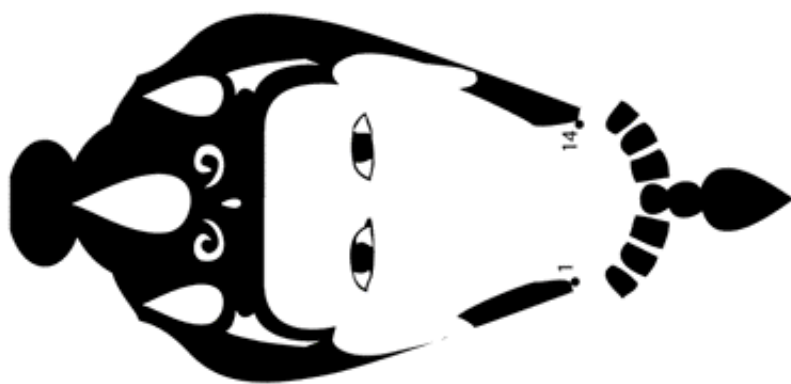


D. JEUX ET COLORIAGES



Dessin imprimé sur www.hugolescargot.com.

Relie les points dans l'ordre pour compléter le dessin.



2.

3.

13.

12.

14.

1.

6.



4.

5.

7.

9.

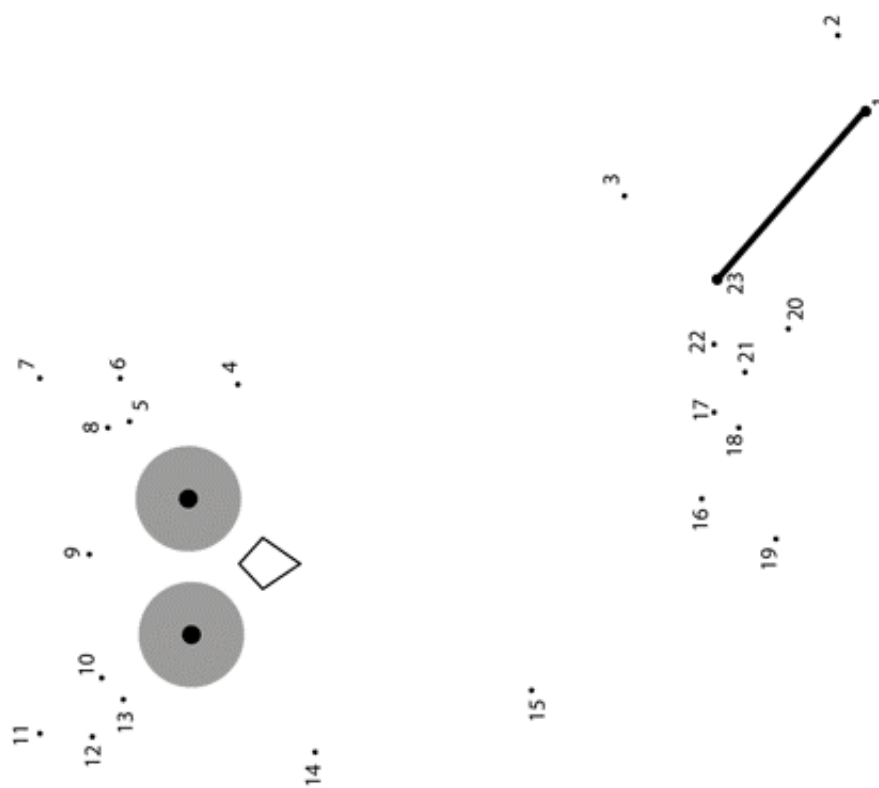


8. 10.

11.

Les Contes de la Nuit
par
HUGO ESCARGOT

Relie les points dans l'ordre pour
compléter le dessin.



Dessin imprimé sur www.hugolescargot.com.

Relie les points dans l'ordre pour
compléter le dessin.



Les Contes
de la Nuit
MICHEL
OUELLET

Relie les points dans l'ordre pour compléter le dessin.



Les Contes
de la Nuit
MUSÉE
OCCÉAN



Dessin imprimé sur www.hugolescargot.com.

Relie les points dans l'ordre pour
compléter le dessin.



Les Contes de la Nuit
MUSIQUE
OCCOY



Dessin imprimé sur www.hugolescargot.com.



Les
Contes
de la
Nuit
MICHEL
BOCCIONI

Colorie le dessin avec les couleurs de ton choix.

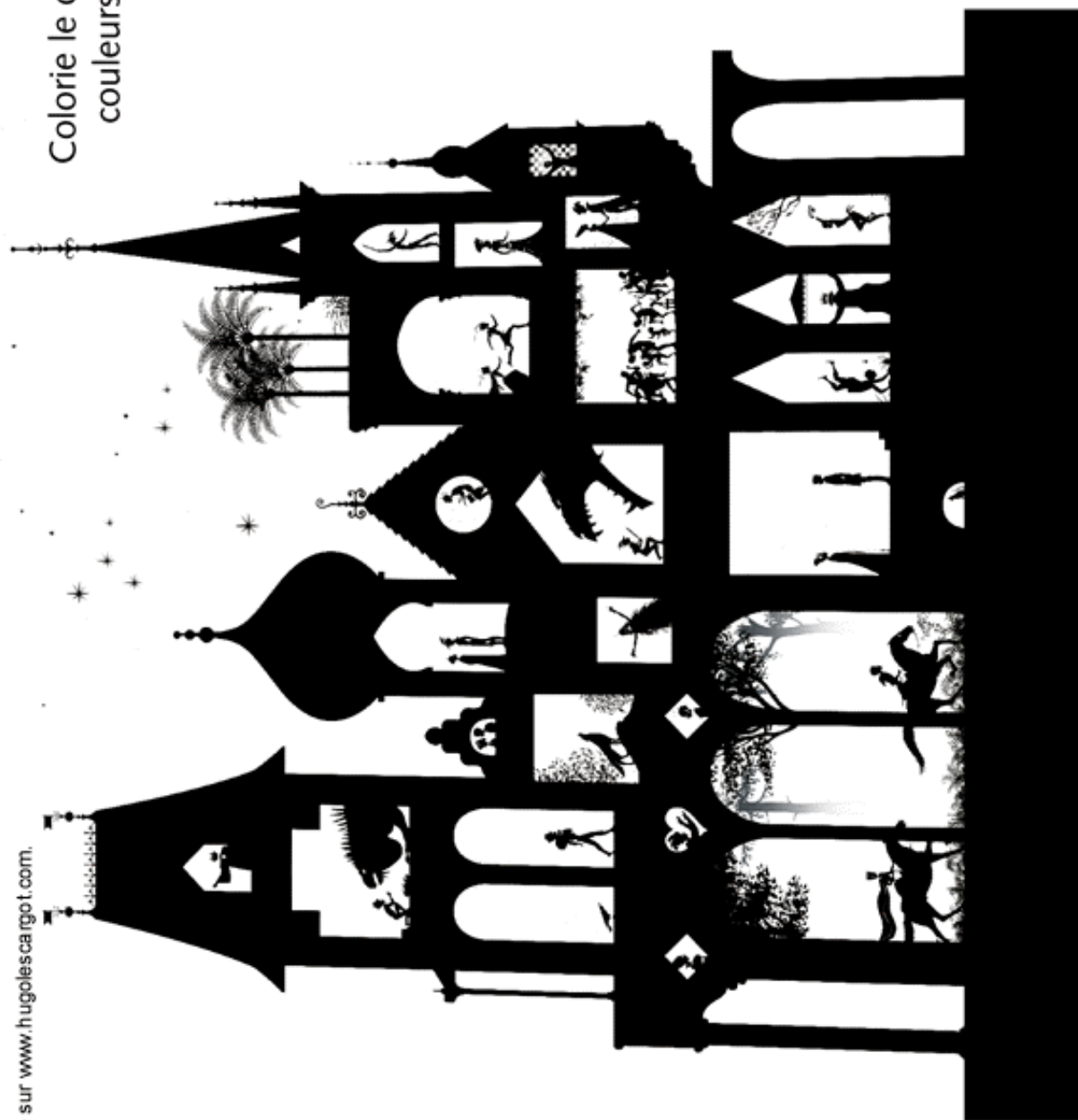


Dessin imprimé sur www.hugolescargot.com.



Dessin imprimé sur www.hugolescargot.com.

Colorie le dessin avec les
couleurs de ton choix.



*Les Contes
de la Nuit*
MAGAZINE

Sitographie

FICHE PÉDAGOGIQUE PROPOSÉE PAR LE PORTAIL ROMAND DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

<http://www.e-media.ch/documents/showFile.asp?ID=2019>

FICHE PÉDAGOGIQUE PROPOSÉE PAR CINÉ 32

http://www.cine32.com/IMG/pdf/les_contes_de_la_nuit_fiche_eleve.pdf

DOSSIER PÉDAGOGIQUE PROPOSÉ PAR LES ÉDITIONS NATHAN

<http://extranet.editis.com/it-yonixweb/images/340/art/doc/9/962ffda5b2313334383635333232353733313230.pdf>

RESSOURCES DE COLORIAGES ET AUTRES ACTIVITÉS

<http://www.hugolescargot.com/coloriages/les-contes-de-la-nuit/>

FICHE PÉDAGOGIQUE PROPOSÉE PAR LE CLEM

(Centres de Loisirs Éducatifs en Mâconnais)

http://www.cineressources71.net/files/contes_nuit_Fiche_Enseignant.pdf

IMAGES ET IDÉES DE TRAVAUX MANUELS

<http://Pinterest.com>

CRITIQUES DE CINÉMA DE TÉLÉRAMA

<http://www.telerama.fr/cinema/films/les-contes-de-la-nuit,427904.php>