

QUI VOILÀ ?

Folimage

en partenariat avec

SCÉREN

CRDP
Académie de Lyon

Folimage vous présente
Qui Voilà ?, un film
d'animation en salles
le 2 octobre 2013

Ce dossier pédagogique
propose aux enseignants
de la maternelle des pistes
d'activités à développer
en classe. Il constitue
un complément au film
pour sensibiliser
les élèves à l'écoute
d'une langue étrangère.

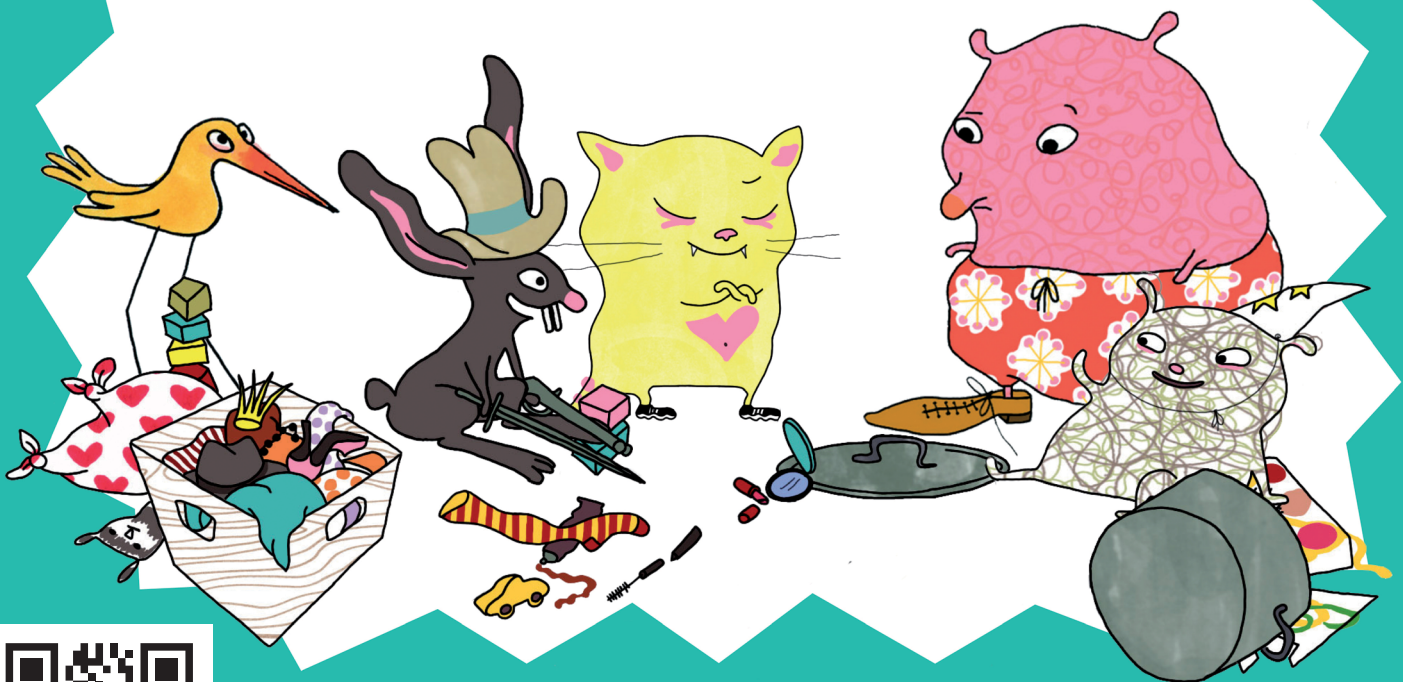
D'après les albums de STINA WIRSÉN
Suède - 2011 - 32 minutes

LIVRET PÉDAGOGIQUE

Réalisé par
JESSICA LAURÉN

Avec la voix
d'HIPPOLYTE GIRARDOT

petits films et grands sentiments



Compléments sur www.quivoila-lefilm.fr/complements-du-livret-pedagogique.php

www.quivoila-lefilm.fr

L'animation

Les exploitations pédagogiques proposées dans ce document sont orientées vers un enjeu spécifique d'ouverture et de découverte d'une autre langue, d'un autre pays. Il ne s'agit en aucun cas d'un apprentissage d'une langue étrangère, mais plutôt d'une découverte associée à des questionnements, des comparaisons, des observations et des actions. L'objectif est bien de sensibiliser les jeunes élèves à la diversité linguistique, la pluralité des cultures, en prenant appui sur la curiosité des enfants pour le monde environnant et l'éducation à l'oreille.

C'est par le biais de la projection de ce film « Qui Voilà ? » en langue française et d'un choix d'extraits en suédois que différents domaines seront concernés, directement en lien avec les programmes de l'école maternelle de 2008.



S'appropriier le langage

- ◆ Échanger, s'exprimer sur des réalités de moins en moins immédiates (langage d'évocation).
- ◆ Écouter pour comprendre, interroger, repérer, distinguer, différencier.

Découvrir l'écrit

- ◆ Repérer des similitudes et des différences.
- ◆ Faire des hypothèses sur le sens d'un écrit en langue étrangère.

Devenir élève

- ◆ Participer aux jeux, aux groupes formés pour écouter et échanger sur des histoires.

Agir et s'exprimer avec son corps

- ◆ Pratiquer des activités d'écoute active.

Découvrir le monde

- ◆ Découvrir une langue non familière, le nom d'un autre pays, des noms de personnages.

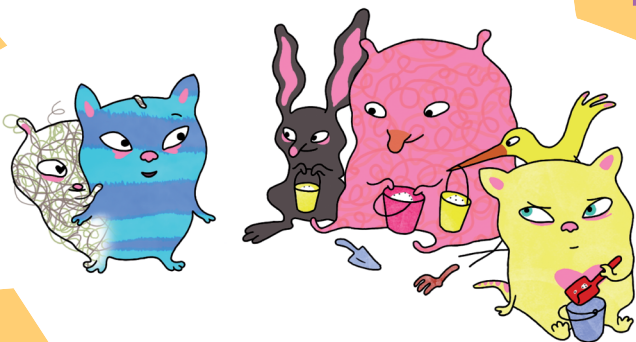
Percevoir, sentir, imaginer, créer

- ◆ Solliciter son imagination, enrichir ses connaissances
- ◆ Développer ses facultés de concentration par des activités d'écoute qui affinent l'attention, développent la distinction des sons et la mémoire auditive.

LES PERSONNAGES

Avant de visionner le film, les élèves seront amenés à découvrir le monde virtuel dans lequel ils vont être plongés, à partir des personnages présents dans les huit histoires. La séance vise ici une formulation d'hypothèses, sans dévoiler le nom des animaux ni leurs histoires.

Télécharger le jeu des enfants



Exploitation

Préserver aux élèves les illustrations du jeu des enfants (1 grande carte des 5 personnages du film + 5 petites cartes individuelles) et leur demander de les nommer, de les décrire, de dire à quoi ressemblent les personnages.

Dans un deuxième temps, par petits groupes, proposer aux élèves d'imaginer ce qui peut leur arriver, d'inventer des histoires. Ce travail peut faire l'objet d'une dictée, ou d'enregistrements des paroles d'élèves. Garder une trace de cette activité permettra d'y revenir après la projection, pour comparer, échanger sur les hypothèses émises.

LES THÈMES ABORDÉS... sous l'angle d'une langue non familière

Les huit films proposés font tous référence à l'environnement culturel et quotidien dans lequel l'enfant évolue hors du champ scolaire. Profiter de ce contenu pour inciter les élèves à émettre des hypothèses en amont de la séance est l'occasion de s'approprier le langage tout en les plaçant en situation de vouloir vérifier ce qu'ils ont imaginé. L'extrait vidéo choisi est le début du premier film dans lequel Lapinou est invité à dormir chez Nounourse... tout se passe bien... jusqu'au moment de s'endormir...

Exploitation 1

Dans un premier temps, proposer aux élèves de regarder l'extrait vidéo n°01 (muet), puis leur demander d'imaginer ce qui peut se passer : Qui voit-on ? Où l'histoire se déroule-t-elle ? À quel moment de la journée ? Que se passe-t-il ? ...

Les élèves sont ainsi amenés à émettre des hypothèses sur les personnages, les événements, l'espace et le temps décrits, mais également sur la suite possible : Que va-t-il se passer ensuite ?

Proposer un jeu de rôle à partir des deux personnages : les élèves regardent l'extrait vidéo n°01 (muet) et jouent un des personnages : Que peuvent-ils se dire ? ... On peut choisir de garder une trace par une dictée ou d'enregistrer les dialogues et les suites inventées.

Voir l'extrait vidéo n°01

Exploitation 2

Le deuxième temps sera l'occasion de présenter aux élèves l'extrait vidéo n°02 (le même que l'extrait vidéo n°01 mais en suédois), puis de les laisser réagir en s'exprimant sur le contenu.

Les réactions attendues sont relatives à la découverte de cette langue non familière et seront probablement de l'ordre du questionnement plus que de la validation des hypothèses émises en amont. Cela justifiera alors d'aller voir le film en salle pour comprendre...

Voir l'extrait vidéo n°02

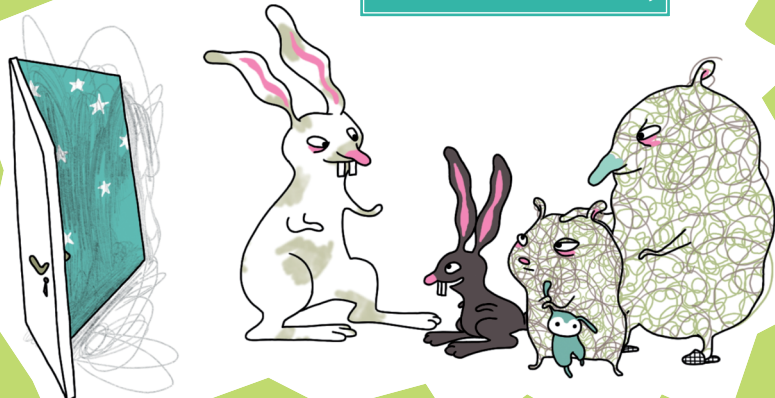
LES PERSONNAGES : un nom dans chaque langue

Dans la version française du film, les personnages ont été renommés comme suit : Cochonou, Oiseau et Lapinou, le Chat et Nounourse. Ces noms évoquent le monde animalier connu de l'enfant. Ils ont été repérés pendant la projection du film, et les personnages avant la projection du film (comme proposé ci-dessus).

Il peut être intéressant d'éveiller la curiosité des élèves en abordant la présentation des personnages en version suédoise... L'objectif est alors de reconnaître les sons qui caractérisent les noms donnés en suédois, en vue de se les approprier pour un jeu de rôle par exemple. C'est aussi l'occasion de découvrir les façons de dire « Bonjour » en suédois.

Télécharger le jeu des enfants

Voir l'extrait vidéo n°03



Voir l'extrait vidéo n°04

Prolongement possible

Proposer une activité à inclure en rituel - ou en atelier autonome - basée sur un jeu de pioche dont le but est de récupérer le maximum de cartes : 10 cartes sont posées face cachée sur la table. L'élève retourne l'une d'entre elles puis dit « Bonjour » suivi du nom du personnage :

- ◆ en suédois pour les cartes de couleur bleue ;
- ◆ en français pour les cartes de couleur rouge.

Télécharger le jeu de pioche

Exploitation

La démarche proposée est la suivante :

Mise en situation : demander aux élèves comment s'appellent les personnages du film en s'aidant de la grande carte des 5 personnages du jeu des enfants puis écrire les noms sous chacun d'entre eux.

Faire voir et écouter l'extrait vidéo n°03 (début du film en suédois) : demander aux élèves s'ils reconnaissent les noms (réponses attendues : « Non, c'est une autre langue », « C'est de l'anglais », « On ne comprend pas », ...). Préciser alors que les extraits vidéo sont en suédois (dans la langue des personnages), que l'on va découvrir leur vrai nom et qu'il faut maintenant les repérer...

Pour cela, proposer de voir l'extrait vidéo n°04 (début du film en français) : après écoute, demander aux élèves de replacer les personnages dans l'ordre de présentation et valider par une deuxième écoute. Demander aux élèves ce que dit le narrateur aux animaux (réponse attendue : « Bonjour ! »).

Faire écouter à nouveau l'extrait vidéo n°03 en suédois : repérer les deux façons de dire « Bonjour » (« Hej » - « Hallå ») par exemple en leur faisant faire un signe de la main à chaque fois, ou en comptant les « Bonjour ! ». Proposer à chaque élève de choisir une petite carte individuelle et de repérer son nom en la soulevant. Changer de carte pour multiplier les écoutes et les distinctions.

Après ce temps de reconnaissance auditive, proposer un jeu de rôle où 5 élèves montrent leur carte individuelle choisie. Les autres essaient de reproduire le « Bonjour » suivi du nom en suédois du personnage de la carte, et chaque élève répond en retour « Bonjour ». Cette activité de reproduction collective est un premier pas vers l'appropriation du langage oral après des écoutes successives et multiples.

RESSEMBLANCES... DIFFÉRENCES : langue orale

Cette partie propose d'entrer plus précisément dans la comparaison des deux langues française et suédoise au niveau de la langue orale avec un travail de différenciation, d'écoute active, pouvant aller jusqu'à une première production orale.

À partir des images sélectionnées des personnages (parents/enfants) et de l'extrait vidéo proposé, le travail a pour objectif de faire repérer des similitudes et des différences entre les deux langues suédoise et française, en particulier sur la prononciation des mots : « Papa » et « Maman ».

Télécharger le jeu des personnages

Exploitation 1

Dispositif : groupe classe ou structure d'atelier.

Écouter l'extrait audio de la vidéo n°05

Mise en situation : proposer en regroupement - au centre de la table ou de l'espace - le jeu des personnages (18 flashcards) puis laisser les élèves s'exprimer librement pour une appropriation de ce matériel : associer les personnages, reconstituer les familles (papa, maman et enfant), reconnaître les trois intrus, et expliquer pourquoi. Les nommer si on les reconnaît en énonçant « Papa » et « Maman ».

Faire écouter une première fois l'extrait audio de la vidéo n°05 (sans le support visuel) puis demander aux élèves de trouver les personnages de l'histoire : ils vont émettre des hypothèses, se souvenir ou non du film et proposer des cartes. C'est un moment privilégié pour leur permettre de s'exprimer sur leurs choix. Selon le dispositif choisi, proposer le jeu de cartes à chaque élève en petit format. À ce stade, on peut s'attendre à des propositions d'une famille autant qu'une autre. Les écoutes peuvent être multiples pour aider à une différenciation fine.

Faire écouter une seconde fois l'extrait audio de la vidéo n°05 (sans le support visuel) puis demander aux élèves ce qui se passe : émission d'hypothèses (réponse attendue : dispute puis réconciliation entre les personnages). Valider en regardant et en écoutant. Les élèves peuvent alors reformuler en confirmant ou infirmant leurs hypothèses.

Voir l'extrait vidéo n°05

Exploitation 2

Dispositif : groupe classe ou structure d'atelier.

La situation suivante, qui fera l'objet d'une autre séance, sera de reconnaître quand le papa parle, et de demander aux élèves comment ils le repèrent. Idem pour la maman.

On peut envisager alors une écoute active où chacun lève la main à chaque fois qu'il entend « Papa » - « Pappa » ou « Maman » - « Mamma » (possibilité de faire deux groupes d'écoute).

Pour les plus grands, faire compter les « Papa » ou les « Maman » entendus est encore une situation de discrimination fine.

Prolongement possible

Découvrir les diverses façons de dire « Papa » et « Maman » dans d'autres langues à partir du module « Jean qui rit, Jean qui pleure » (séance 2) proposé dans l'ouvrage « Les langues du monde au quotidien, une approche interculturelle - cycle 1 », coordonné par Martine Kervran - SCÉRÉN.



RESSEMBLANCES... DIFFÉRENCES : langue écrite

Cette partie propose d'entrer plus précisément dans la comparaison des deux langues française et suédoise au niveau de la langue écrite avec un travail d'observation et de comparaison des titres des films.

La découverte et la comparaison de l'écrit pourra se faire avec des plus grands qui se sont déjà familiarisés avec l'écrit de la langue maternelle, en particulier au travers de la littérature enfantine. L'objectif est ici de repérer des ressemblances et des différences entre des énoncés courts écrits dans les deux langues qui ont le même sens. L'observation se basera sur les titres des 8 séquences.

Exploitation 1

Télécharger le jeu des personnages

Mise en situation : à partir du jeu des personnages, engager une séance de langage oral : faire reformuler les histoires évoquées dans le film en posant des questions ouvertes de relance : Qu'arrive-t-il à tel personnage à ce moment-là ? Comment fait-il pour ne plus se sentir seul ? ... Annoncer que l'on va écouter le titre de chacune des 8 histoires en suédois, langue du pays de ces personnages.

Écouter les 4 premiers titres en suédois : laisser les élèves s'exprimer puis les guider en demandant s'ils ont repéré des mots répétés (réponse attendue : « Vem »). De quoi parle ce titre ? Y a-t-il des indices complémentaires ? (réponse attendue : « bebis » = « bébé »).

Valider en montrant les images illustrées du jeu des titres 1 : faire reformuler les débuts d'histoires pour chacun des 4 titres. Lire ensuite les titres en français et faire réécouter en suédois avant de laisser les élèves s'exprimer sur les titres en deux langues : Qu'est-ce qui se ressemble ? (réponse attendue : le point d'interrogation, le premier mot, les lettres). Qu'est-ce qui est différent ? (réponse attendue : la prononciation des mots, des mots différents pour un sens identique).

Dans le cadre d'une autre séance, suivre la même démarche avec les extraits audio des 4 titres suivants.

Écouter les extraits audio des 8 titres du film

Télécharger le jeu des titres 1

Exploitation 2

Proposition du jeu du memory : le but du jeu est de former le plus de paires possibles, en jouant seul ou à deux.

Télécharger le jeu du memory

Prolongement possible

Si l'on dispose de baladeurs ou d'un ordinateur avec casque, écouter individuellement les enregistrements des 8 titres en suédois et les associer à l'illustration correspondante du jeu des titres 2.

Télécharger le jeu des titres 2

POUR ALLER PLUS LOIN : un film déclencheur

Découvrir les diverses façons de dire « Bonjour » dans d'autres langues. On peut décider de choisir un des 5 animaux du film pour en faire une mascotte de la classe (apporter une peluche qui l'évoque par exemple) et intégrer le « Bonjour » suédois en rituel dans un premier temps. C'est alors l'occasion de découvrir des « Bonjour » dans d'autres langues et de les intégrer au rituel ensuite : une proposition de module « la mascotte voyageuse » est décrite dans l'ouvrage « Les langues du monde au quotidien, une approche interculturelle - cycle1 », coordonné par Martine Kervran - SCÉRÉN.

Lire pour le plaisir des albums en langue étrangère d'origines diverses (albums traduits dans plusieurs versions).

Avoir une carte du monde dans la classe - et/ou un globe terrestre - afin de pouvoir situer les pays des langues entendues et de créer un espace « langues » ou « monde » avec images, dessins, flashcards, ...