

Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

LE LOUP BLANC de Pierre-Luc Granjon



Enfantillages
DVD1

Réalisation : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

Rédaction : Stéphanie Bara, (CAVILAM)

Coordination : Elyane Daniel, (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, juin 2008)



LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - 8'30

Prix du public enfant et Prix de la critique au festival du film cinéma d'Ici et d'ailleurs de Sainte-Livrade-sur-Lot en 2007

Prix du jury professionnel du festival Plein la bobine du Massif du Sancy en 2007

Prix du GRAC au festival Atout-court de Décines - Charpieu en 2007

Prix de la musique originale au festival international du court métrage de Lille en 2007

Grand prix national au festival du film de Vendôme en 2006

Le loup blanc a été produit par *Sacrebleu productions*, qui travaille autant dans le film d'animation que dans le documentaire, la fiction ou le film d'entreprise. Vous pouvez trouver plus d'informations sur leur site : <http://www.sacrebleuprod.com>

Le réalisateur

Le loup blanc est le cinquième film de Pierre-Luc Granjon. Il a été réalisé depuis un moyen métrage d'animation en co-réalisation avec Pascal Le Nôtre, *L'hiver de Léon*. Vous pouvez retrouver son travail sur son blog : <http://pierrelucgranjon.blogspot.com>

Transcription des dialogues

Arthur :

En route, chevalier, au galop !

Arthur :

Nous partons à la guerre!

Léo :

Pas de pitié!

La mère :

Rentrez pour le dîner!

Le père :

D'ailleurs faudrait p't'être que j'aille le chercher le dîner.

Léo :

Ouille!

Arthur :

"Chut... Regarde, Léo ... Un ennemi ! Toi, tu le contournes et tu lui bloques le passage."

Léo :

D'ac.

Arthur :

"A L'ATTAQUE! CHARGEZ ! »

Léo :

"Hé Arthur ! J'l'ai pas vu le lapin. Tu l'as attrapé ? "

"Il est où ton cheval ? Arthur ?"

Le père :

Alors les enfants, c'était comment la guerre ?

Léo :

Ben... J'crois qu'on a perdu !

Le père :

Beau lapin, ça!

Léo :

Hé! Moi aussi j'voulais la tête !

La mère :

La prochaine sera pour toi, promis !

Arthur :

Au galop !

La mère :

Et alors, t'étais où ?

Léo :

Ben, il jouait au cheval.

La mère :

Mouais... Ben la prochaine fois il jouera moins tard.

Léo :
 Hé Arthur... !
Arthur :
 Quoi ?
Léo :
 Dis, j'pourrai faire du cheval ?
Arthur :
 C'est pas un cheval, Léo, c'est un loup.
Léo :
 J'pourrai faire du loup ?
Arthur :
 D'accord
Léo :
 ARTHUR ! ARTHUR ! HE, ARTHUR! REVEILLE-TOI !
Léo:
 Vite, viens voir !
Léo:
 Attends, j'vais les tuer !
La mère:
 Voilà qui devrait nous faire tout l'hiver !
Léo:
 MECHANTS !
Le père:
 Ho, mais qu'est-ce qui te prend, toi ?
La mère :
 Tu as vu, Léo, on t'a gardé la tête, t'es pas content ?
Léo :
 Le loup...
Le père :
 Ben quoi le loup ?
Léo :
 C'était le cheval d'Arthur...
Arthur:
 Viens Léo, on va aller l'enterrer dans la forêt.
Léo :
 Arthur... Y'a plein de loups...
Arthur :
 J'ai vu.
Arthur :
 Adieu le loup !
Arthur :
 Tu sais quoi, Léo ?
Léo :
 Euh... Non...
Arthur :
 Il nous faut des têtes de lapins.

Analyse : un conte aux allures de cauchemar

Le loup est un personnage central de l'univers du conte, du *Petit chaperon rouge* à *Pierre et le loup*.. Avec *Le Loup blanc* c'est dans un univers bien étrange que le réalisateur, concepteur et dessinateur Pierre-Luc Granjon emmène le spectateur. Toutes ses images paraissent recouvertes d'un voile sombre : même le lapin blanc est ici gris. La mise en couleurs des décors consiste en une série d'aplats crayonnés. Cette technique du crayon de couleur - à la différence de la gouache ou de l'aquarelle - suscite l'impression d'être face à une matière rêche, chargée.

Le corps et les visages des personnages sont dépeints à travers des expressions et des traits à la fois très simplifiés - comme taillés avec des allumettes - et très austères puisque les visages sont déformés et la carnation des protagonistes particulièrement diaphane. Seuls les yeux brillent comme de petits diamants.

Les décors extérieurs suggèrent que l'action se déroule dans un hameau situé au milieu de deux collines très pentues. Il s'agit d'une campagne idyllique, riche et généreuse, un décor de conte de fée. Or du village et de ses habitants, nous ne verrons rien. La maison s'avère isolée, adossée à une forêt sombre, parsemée d'arbres immenses aux troncs serpentins. Granjon nous plonge dans un conte aux allures de cauchemar.

La tonalité dramatique suggérée par cet univers graphique est néanmoins contrebalancée par la musique du film. Au début, une valse jazzy nous introduit non pas dans un drame mais dans une tranche de vie, bucolique et bon enfant. Avec l'entrée en scène du violon commence une symphonie mélodique autour du jeu des deux frères : le violon et le piano épousant le même phrasé rythmique et jouant ensemble comme des enfants, comme des frères. La musique dont on entend les premières notes dès le générique apporte ici un supplément d'âme ; c'est elle qui comme une voix-off va guider le spectateur dans ses émotions.

Motif : l'inversion

Le film s'ouvre sur quatre personnages. Les deux frères, le père et la mère forment une famille heureuse. Pourtant tout au long du film, on va s'apercevoir qu'il existe deux mondes imperméables. La rencontre du loup déclenche un enfantillage : les enfants vont garder leur aventure secrète. Les deux frères se comprennent, s'associent, se protègent contre les parents et imaginent des expressions / des codes qui leur sont propres. Leur rencontre avec le loup les confronte à un animal trois fois plus gros qu'eux, une bête décrite comme dangereuse et assoiffée de sang dans la plupart des contes pour enfants. Le réalisateur joue avec les connotations traditionnelles du conte de fée pour mieux en apprivoiser les codes.

Voir et revoir

Cauchemar ou féerie ?

Repérer les éléments du conte de fée et les comparer à d'autres contes connus. Éléments du conte : maison isolée à la lisière de la forêt, atmosphère improbable et hors du temps, la peur et la présence d'un personnage clé du conte : le loup.

Loup y es-tu ?

Le loup exerce un pouvoir d'attraction et de répulsion dans les contes et au cinéma. Comparer cette représentation avec d'autres que vous connaissez bien : *Le petit chaperon rouge*, *Pierre et le loup*, *Les trois petits cochons*... Le symbole du loup a été très largement exploité. Il est souvent l'obstacle à contourner, un danger à vaincre, une peur à dépasser.

L'animal que les enfants vont rencontrer est un loup blanc. Pourquoi un pelage blanc ? La charge symbolique angoissante de l'animal semble ici démythifiée.

Fiche réalisée par Donald James, Agence du court métrage

LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thèmes La relation entre les humains (enfants, adultes) et les animaux sauvages, le loup dans les contes.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire un animal. - Présenter une situation. - Identifier et nommer des éléments d'un film. - Présenter des personnages. <i>Linguistique</i> - Les animaux. <i>Culturel</i> - Le loup dans les contes. Tâches - Comparer des animaux. - Écrire des légendes à partir d'images. - Imaginer une suite.	Notes Le loup est un animal qui a généralement le mauvais rôle dans l'imaginaire populaire. Son pelage et ses grandes dents lui donnent l'image d'un animal féroce. Dans la littérature française, le loup est généralement un animal cruel et sanguinaire, en particulier à l'égard des petits enfants. Quelques exemples de contes : « Le petit chaperon rouge », « Les trois petits cochons ». <i>« Être connu comme le loup blanc »</i> : se dit d'une personne que tout le monde connaît.
Vocabulaire <i>Un loup</i> : mammifère carnivore voisin du chien. <i>Un chevalier</i> : guerrier combattant à cheval. <i>Ouille !</i> : interjection qui exprime la douleur. <i>D'ac.</i> : abréviation de « d'accord ». <i>Au galop</i> : pas le plus rapide d'un animal, par exemple le cheval.	Matériel - La fiche apprenant élève. - Des feuilles de papiers A4. - Des crayons de couleurs.

Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'51) Générique du film. Le titre est présenté comme un dessin d'enfant affiché sur un mur et entouré d'autres dessins d'enfants qu'on découvre successivement : un cheval, puis un enfant sur un cheval et enfin, un enfant sur un cheval avec une épée.
2. (0'22 à 0'51) Deux frères, Arthur et Léo, sont dans leur chambre et décident de jouer aux chevaliers. Les parents s'affairent devant la maison. Le père se prépare à aller chercher le dîner. Les deux enfants partent au galop sur des chevaux imaginaires vers la forêt avec boucliers et épées. Ils s'arrêtent brusquement parce qu'ils ont vu quelque chose.
3. (0'51 à 2'02) Un lapin blanc : ils élaborent une stratégie pour l'attraper. Arthur, le plus grand des deux frères, découvre un gros loup blanc endormi. Effrayé, il laisse tomber son cheval et son bouclier et va se cacher derrière un arbre. Le loup blanc, réveillé, s'approche de lui, le sent puis passe son chemin. Arthur repart en direction de la maison sans souffler mot de sa découverte. Les deux frères croisent leur père à l'entrée de la forêt. Le père part à la chasse.
4. (2'02 à 3'30) Il tue le lapin blanc et le ramène à la maison. La mère coupe la tête du lapin. Arthur s'en empare et part en courant. Léo, qui la voulait aussi, s'en va en boudant dans la forêt. Il surprend Arthur, celui-ci donne la tête à manger à un gros loup. Ainsi apprivoisé, le loup se laisse chevaucher par Arthur.

5. (3'30 à 4'31) La nuit est tombée. Arthur abandonne son nouvel ami pour aller retrouver sa famille. Léo ne trahit pas le secret de son grand frère. Les deux enfants sont dans leur lit. Léo obtient de son frère la promesse de chevaucher le loup à son tour. Le petit garçon voit la scène en rêve.
6. (4'31 à 5'32) Léo réveille son frère : leur père revient de la chasse, il a tué le loup. Léo est très en colère. La mère coupe la tête du loup. Les parents traînent le corps du loup à l'intérieur de la grange. Ils se nourriront tout l'hiver avec cette prise.
7. (5'32 à 8'03) Les deux garçons décident d'enterrer la tête de loup dans la forêt. Alors qu'ils finissent de la recouvrir et que Léo met une croix sur la tombe, une meute de loups entoure les deux garçons et se met à hurler. Les deux frères se remettent à la recherche de têtes de lapin. Le générique de fin se termine par de la musique puis des hurlements de loup.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une mise en route sur les animaux, les apprenants compareront deux animaux. À l'aide d'images tirées du film, ils écriront des légendes. Puis, ils décriront les personnages. Ensuite, ils inventeront une suite possible au film et termineront leur parcours par une illustration.

Mise en route

Avez-vous un animal de compagnie ? Présentez-le à la classe (espèce, nom, caractère, qualités, défauts, activités faites avec lui, comportement avec les autres enfants...)

Discussion avec toute la classe en guise de mise en commun.

Pistes de correction:

Mon hamster s'appelle Biscotte. Il est marron et blanc. Il est gentil, le soir il dort dans mes bras. Il mord parfois un peu. Il mange beaucoup de salade et après, il est malade.

Je n'ai pas d'animal, mais mon cousin a un chien.

Parcours

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Lisez l'activité 1 : Chien et loup.

S'assurer que les apprenants connaissent les deux animaux.

Utiliser des photos de ces deux animaux, si nécessaire.

À deux. Faites l'activité 1.

Relevez le maximum d'informations concernant les deux animaux suivants : un chien, un loup.

La mise en commun se fera avec toute la classe sur la base des propositions des apprenants.

Pistes de correction:

Un chien	Un loup
Le chien est un animal domestique. Il vit en ville. Il est gentil. Il a de petites dents. Il est l'ami de l'homme.	Le loup est un animal sauvage. Il vit dans la forêt. Il est méchant. Il a de grandes dents. Il est l'ennemi de l'homme.

Étape 2

Visionner les séquences 1, 2 et 3.

Mettre sur pause quand le père et les enfants se croisent à la sortie de la forêt.

À deux. Faites l'activité 2: Les enfants et le loup.

Observez les images de l'activité et écrivez une légende pour chaque image.

Pour la correction, les apprenants raconteront l'histoire constituée par les 5 images.

Chaque groupe proposera sa suite.

Pistes de correction des légendes :

1. Les deux frères jouent avec des chevaux en bois. Ils s'amuse bien.
 2. Les parents travaillent beaucoup. Le travail est difficile.
 3. Les deux frères ont peur. Il y a un danger.
 4. Il court et veut retourner à la maison. L'animal est gros.
 5. Le père va dans la forêt. Leur père va peut-être tuer le loup.
- Que va t-il se passer après ? Le loup va chercher les enfants pour les manger.

Étape 3

Lisez *l'activité 3 : Les personnages*.

Introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.

Observez les personnages.

Montrer les séquences 4, 5 et 6.

À deux. Faites *l'activité 3*.

Placez les éléments (actions et adjectif) dans le tableau en fonction des personnages.

La correction se fera sous forme de description orale des personnages.

Mise en commun. À tour de rôle, les apprenants choisissent un personnage et le présentent.

Corrigés :

	Actions	Adjectifs
La mère	prépare le gibier	autoritaire
Le père	chasse	responsable
Arthur	apprivoise les animaux	courageux
Léo	garde les secrets	curieux
Le loup	court vite	gentil

Étape 4

Montrer le film dans son intégralité.

À deux. Faites *l'activité 4 : La fin de l'histoire*.

Pourquoi Arthur dit-il la phrase suivante à son frère ? Imaginez une suite au film.

Les apprenants mettent en commun leurs hypothèses et propose une suite possible.

Pistes de correction

Arthur veut des têtes de lapin pour trouver et apprivoiser un autre loup.

Les enfants vont trouver beaucoup de lapins, mais pas de loup.

Étape 5

Distribuer des feuilles de dessin.

Faites *l'activité 5 : Le loup blanc*.

Choisissez un animal. Justifiez votre choix. Dessinez votre animal effrayant.

Exposer les dessins. Pour la mise en commun, organiser une discussion sur et autour des dessins.

Pistes de correction

Mon animal fait peur parce qu'il a les yeux noirs et de grandes dents. Il court très vite et il crie très fort.

Pour aller plus loin.

Aller sur <http://www.momes.net/comptines/comptines-loup.html> . Faire écouter les chansons et lire les comptines. *Inventez d'autres chansons et comptines pour illustrer vos histoires.*

Imprimer la présentation du roman de Daniel Pennac, *L'œil du loup* de l'adresse suivante : <http://www.motiongraphic.net/contrechamp/hoel/loup.htm>. *Lisez la présentation de « L'œil du loup » et comparez les deux histoires.*

Faire un grand cercle, installer des coussins. Organiser une « heure du conte ».

À tour de rôle, racontez les histoires imaginées. Racontez aussi en langue maternelle d'autres histoires de loups ou d'animaux. Expliquez un peu en français avant de commencer.

LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

<p>Objectifs <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire un animal. - Présenter une situation. - Identifier et nommer des éléments d'un film. - Présenter des personnages. 	<p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer des animaux. - Écrire des légendes à partir d'images. - Imaginer une suite.
--	---

Activité 1 - Chien et loup.

Relevez le maximum d'informations concernant les deux animaux suivants.

Un chien	Un loup

Activité 2 - Les enfants et le loup.

Observez les images et écrivez une légende pour chaque image.



1. _____



2. _____



3. _____



4. _____



5. _____

Que va-t-il se passer après ?

Activité 3 - Les personnages.

Placez les éléments ci-dessous dans le tableau en fonction des personnages.

Actions : chasse / apprivoise les animaux / garde les secrets / court vite / prépare le gibier.

Adjectifs : gentil / responsable / autoritaire / courageux / curieux.

	Actions	Adjectifs
La mère		
Le père		
Arthur		
Léo		
Le loup		

Activité 4 - La fin de l'histoire.

1. Pourquoi Arthur dit-il la phrase suivante à son frère ?

Arthur : « Il nous faut des têtes de lapin. »

2. Imaginez une autre fin au film.

Activité 5 - Le loup blanc.

Choisissez un animal. Justifiez votre choix. Dessinez votre animal effrayant.



LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	Thèmes La relation entre les humains (enfants, adultes) et l'animal sauvage, le loup dans les contes.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Remettre dans l'ordre une histoire. - Exprimer son opinion. - Présenter des personnages. - Présenter une série d'actions. <i>Linguistiques</i> - Les animaux. - Les expressions idiomatiques avec « loup ». <i>Culturel</i> - Le loup dans les contes. Tâches - Reconstituer une histoire. - Faire une synthèse à partir d'un film. - Imaginer une histoire à partir d'un canevas. - Mettre une histoire en scène avec des bruitages.	Notes Le loup est un animal qui a généralement le mauvais rôle dans l'imaginaire populaire. Son pelage et ses grandes dents lui donnent l'image d'un animal féroce. Dans la littérature française, le loup est généralement un animal cruel et sanguinaire, en particulier à l'égard des petits enfants. Quelques exemples de contes : Le petit chaperon rouge, Les trois petits cochons. <i>« Être connu comme le loup blanc »</i> : se dit d'une personne que tout le monde connaît.
Vocabulaire <i>Un loup</i> : mammifère carnivore voisin du chien. <i>Un chevalier</i> : guerrier combattant à cheval. <i>Ouille !</i> : interjection qui exprime la douleur. <i>D'ac.</i> : abréviation de « d'accord ». <i>Au galop</i> : pas le plus rapide d'un animal, par exemple le cheval.	Matériel - La fiche apprenant élève B1. - la fiche « histoire à créer ». - Des instruments de musique ou objets susceptibles de faire du bruit (flûte, tambourin, maracas, sable dans une bouteille, bâton de pluie, casseroles et cuillères, coquilles de noix...).

Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'51) Générique du film. Le titre est présenté comme un dessin d'enfant affiché sur un mur et entouré d'autres dessins d'enfants qu'on découvre successivement : un cheval, puis un enfant sur un cheval et enfin, un enfant sur un cheval avec une épée.
2. (0'22 à 0'51) Deux frères, Arthur et Léo, sont dans leur chambre et décident de jouer aux chevaliers. Les parents s'affairent devant la maison. Le père se prépare à aller chercher le dîner. Les deux enfants partent au galop sur des chevaux imaginaires vers la forêt avec boucliers et épées. Ils s'arrêtent brusquement parce qu'ils ont vu quelque chose.
3. (0'51 à 2'02) Un lapin blanc : ils élaborent une stratégie pour l'attraper. Arthur, le plus grand des deux frères, découvre un gros loup blanc endormi. Effrayé, il laisse tomber son cheval et son bouclier et va se cacher derrière un arbre. Le loup blanc, réveillé, s'approche de lui, le sent puis passe son chemin. Arthur repart en direction de la maison sans souffler mot de sa découverte. Les deux frères croisent leur père à l'entrée de la forêt. Le père part à la chasse.
4. (2'02 à 3'30) Il tue le lapin blanc et le ramène à la maison. La mère coupe la tête du lapin. Arthur s'en empare et part en courant. Léo, qui la voulait aussi, s'en

va en boudant dans la forêt. Il surprend Arthur, celui-ci donne la tête à manger à un gros loup. Ainsi apprivoisé, le loup se laisse chevaucher par Arthur.

5. (3'30 à 4'31) La nuit est tombée. Arthur abandonne son nouvel ami pour aller retrouver sa famille. Léo ne trahit pas le secret de son grand frère. Les deux enfants sont dans leur lit. Léo obtient de son frère la promesse de chevaucher le loup à son tour. Le petit garçon voit la scène en rêve.
6. (4'31 à 5'32) Léo réveille son frère : leur père revient de la chasse, il a tué le loup. Léo est très en colère. La mère coupe la tête du loup. Les parents traînent le corps du loup à l'intérieur de la grange. Ils se nourriront tout l'hiver avec cette prise.
7. (5'32 à 8'03) Les deux garçons décident d'enterrer la tête de loup dans la forêt. Alors qu'ils finissent de la recouvrir et que Léo met une croix sur la tombe, une meute de loups entoure les deux garçons et se met à hurler. Les deux frères se remettent à la recherche de têtes de lapin. Le générique de fin se termine par de la musique puis des hurlements de loup.

Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 1

Le parcours proposé aux apprenants débute par des activités lexicales sur le thème des animaux. Puis, les apprenants seront invités à remettre en ordre une histoire à partir de cartes découpées. Ensuite, ils feront une synthèse des informations présentées dans le film. Pour conclure ce parcours, ils découvriront des expressions idiomatiques utilisant le mot « loup » et illustreront une expression de leur choix.

Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 2

Les apprenants seront invités à créer, sonoriser et mettre en voix un conte.

Mise en route

Inscrire le mot « loup » au tableau.

Qu'évoque cet animal pour vous ? De quels animaux avez-vous peur ?

Demandez à 3 camarades la question suivante : de quel animal as-tu peur ?

Reformulation des peurs d'un camarade en guise de mise en commun.

Pistes de correction :

Pour moi, le loup est un animal dangereux. J'ai peur des serpents.

J'ai peur des souris.

De quel animal as-tu peur ? Paul a peur des souris. Marie a peur des araignées. Sophie a peur des insectes.

PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 1.

Étape 1

Photocopier et découper les cartes de la fiche « histoire à créer ».

Diviser la classe en petits groupes.

Écrire le titre de l'histoire au tableau puis les différents personnages. Distribuer la fiche « histoire à créer » à chaque groupe.

Les apprenants doivent organiser les cartes dans un ordre logique et associer les « cartes son » à des moments adaptés aux rebondissements de leur histoire.

En groupe. Faites l'activité 1 : L'histoire du film.

Créez une histoire avec les cartes.

Mise en commun : chaque groupe propose son histoire.

Pistes de correction :

	HISTOIRE	SON	DIALOGUE
1	10	MUSIQUE JOYEUSE	
2	8	MUSIQUE JOYEUSE	
3	7+1	MUSIQUE JOYEUSE, puis SILENCE	C
4	4	BRUIT DE PAS	
5	6	CLOCHE+CHANTS D'OISEAU	
6	9+2	SILENCE, puis BRUITS DE PAS	A
7		MUSIQUE JOYEUSE	B
8	3		D
9	5	MUSIQUE TRISTE	E

Étape 2

Lisez l'activité 2 : Les personnages.

Expliquer le vocabulaire si nécessaire.

Montrer le film.

Faites l'activité 2.

Répondez aux questions suivantes.

Mise en commun sous forme de débat.

Pistes de correction :

1. Les enfants et les animaux sont plutôt amis. Les adultes tuent les animaux par nécessité, pour se nourrir.
2. Le loup est blanc parce qu'il est gentil.
3. Il est gentil avec les enfants, pacifique. C'est un bon compagnon de jeu.
4. La chute est bizarre, on ne sait plus si Arthur est triste ou pas. Il a bien compris comment on apprivoise un animal.

Étape 3

Lisez l'activité 3 : Définitions.

Expliquer le vocabulaire inconnu avant de commencer l'activité.

Faites l'activité 3.

Reliez les expressions à la définition.

Pour la mise en commun, s'appuyer sur les expressions semblables qui peuvent exister dans la langue maternelle des apprenants.

Pistes de correction :

Avoir une faim de loup : avoir une faim qui donne envie de manger n'importe quoi

Marcher à pas de loup : marcher sans faire de bruit sans se faire remarquer

Se jeter dans la gueule du loup : prendre beaucoup de risques et s'exposer à un grand danger

Crier au loup : signaler un danger

Connu comme le loup blanc : se dit d'une personne que tout le monde connaît

Laisser entrer le loup dans la bergerie : faire entrer une personne dangereuse.

Étape 4

Faites l'activité 4 : Une histoire pour une morale.

Illustrez une des expressions de l'activité 3.

Exposer les dessins des apprenants. Les élèves devinent quelle expression a été illustrée.

Pour aller plus loin

Organiser un débat autour d'un film.

Allez sur le site Internet du film « Le renard et l'enfant » : <http://www.lerenardetlenfant.com>

Faites des recherches sur l'histoire du film. Comparez les deux histoires.

Est-ce possible d'apprivoiser un animal ? Quelles sont les limites ?

PARCOURS 2

Mise en route

Inscrire le mot « loup » au tableau.

Qu'évoque cet animal pour vous ? De quels animaux avez-vous peur ?

Demandez à 3 camarades la question suivante : de quel animal as-tu peur ?

Reformulation des peurs d'un camarade en guise de mise en commun.

Pistes de correction :

Pour moi, le loup est un animal dangereux. J'ai peur des serpents.

J'ai peur des souris.

De quel animal as-tu peur ? Paul a peur des souris. Marie a peur des araignées. Sophie a peur des insectes.

Étape 1

Au préalable, inviter les apprenants à apporter des instruments de musiques et/ou tout objet susceptible de produire un son. Au besoin, fabriquer des maracas avec des bouteilles et du sable, fabriquer des bâtons de pluie avec des tubes en carton et des petits cailloux...

Visionner le film en entier.

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 2.

Les apprenants aborderont cette étape en groupe de 5.

(Apprenant A = le père ; B = la mère ; C = Arthur, l'aîné des frères ; D = Léo, le petit frère ; E = le loup blanc ou un autre animal).

Faites l'activité 1 : Changeons le cours de l'histoire.

Imaginez un conte qui s'inspire du film.

Présentez votre conte devant la classe.

Passer dans les groupes pour apporter aide et conseils scéniques.

Proposer aux apprenants de faire un petit spectacle pour présenter leurs contes. La mise en scène permettra de mettre en valeur la bande sonore qui rythme l'histoire et les changements de scène.

Ce spectacle peut être fait en classe ou bien devant d'autres classes.

Pistes de correction :

[Musique joyeuse et bruit de vagues]. Deux enfants sortent de l'école en courant et se dirigent vers la plage.

L'aîné des frères, Théo, se baigne tranquillement et son frère, Pierre, joue au bord de l'eau. [Bruit de vagues+dialogue entre les deux enfants]. Le vent se lève [souffle du vent] et les deux frères rentrent à la maison. Ils trouvent leurs parents qui découpent du poisson pour le dîner. [Son de couteau qui tranche] Le père est pêcheur de poissons arc-en-ciel, mais il apporte les autres poissons pris dans ses filets à la maison pour nourrir sa famille. Le poisson arc-en-ciel, malgré sa beauté, est un poisson très dangereux. Il a de longues dents pour se défendre et sa peau est très piquante.

[...]

Pour aller plus loin

Organiser un débat autour d'un film.

Allez sur le site Internet du film « Le renard et l'enfant » : <http://www.lerenardetlenfant.com>

Faites des recherches sur l'histoire du film. Comparez les deux histoires.

Est-ce possible d'apprivoiser un animal ? Quelles sont les limites ?

LE LOUP BLANC de PIERRE-LUC GRANJON - NIVEAU B1 - FICHE ELEVE

PARCOURS 1

Objectifs <i>Communicatifs</i> - Remettre dans l'ordre une histoire. - Exprimer son opinion. - Identifier des expressions idiomatiques.	Tâches - Reconstituer une histoire. - Faire une synthèse à partir d'un film.
--	---

Activité 1 - L'histoire du film.

Créez une histoire avec les cartes de la fiche « histoire à créer ».

Activité 2 - Les personnages.

Répondez aux questions suivantes.

1. Qualifiez les relations entre les animaux et les enfants, puis entre les animaux et les adultes.

2. Pourquoi le loup de cette histoire est-il blanc ?

3. Qualifiez le caractère du loup.

4. Que pensez-vous de la chute de ce film ?

Activité 3 - Définitions

Reliez les expressions à la définition.





- | | | |
|--|---|--|
| <i>Avoir une faim de loup</i> | • | • Faire entrer une personne dangereuse. |
| Marcher à pas de loup | • | • Signaler un danger |
| <i>Se jeter dans la gueule du loup.</i> | • | • Une personne que tout le monde connaît. |
| <i>Crier au loup</i> | • | • Avoir une faim qui donne envie de manger n'importe quoi. |
| <i>Être connu comme le loup blanc</i> | • | • Prendre beaucoup de risques et s'exposer à un grand danger |
| <i>Laisser entrer le loup dans la bergerie</i> | • | • Marcher sans faire de bruit sans se faire remarquer. |

Avez-vous des expressions comparables dans votre langue ?

Activité 4 - Une histoire pour une morale.

Faites un dessin pour illustrer une expression de l'activité 3.

Fiche « histoire à créer »

Cartes « histoire »	Cartes « sons »	Cartes « dialogues »
1. Un lapin blanc mange de l'herbe dans la forêt.		A. <i>Arthur</i> : "Hue, au galop !"
2. Léo suit son frère et l'observe sans rien dire.	 <p>Bruit de tambour.</p>	B. <i>Léo</i> : "Dis, j'pourrai faire du cheval ?" <i>Arthur</i> : "C'est pas un cheval, c'est un loup." <i>Léo</i> : "J'pourrai faire du loup?" <i>Arthur</i> : "D'accord"
3. Après une nuit pleine de beaux rêves, les deux enfants se réveillent brutalement. Le loup blanc est mort. Le père l'a capturé pour nourrir sa famille.	 <p>Musique triste</p>	C. <i>Arthur (en chuchotant)</i> : "Chut... Regarde, Léo..." "...Un ennemi ! Toi, tu le contournes et tu lui bloques le passage." <i>Léo</i> : "D'ac" <i>Arthur</i> : "À L'ATTAQUE !"
4. Un loup dort caché derrière un arbre. Arthur tombe nez à nez avec lui. Le petit garçon laisse tomber son cheval en bois et son épée. Le loup et le garçon se regardent longuement.	 <p>Bruit de pas</p>	D. <i>La mère</i> : "Voilà qui devrait nous faire tout l'hiver !" <i>Léo</i> : "MÉCHANTS !" <i>Le père</i> : "Holà, mais qu'est-ce qui te prend, toi ?" <i>La mère (plus douce)</i> : "Tu as vu, Léo, on t'a gardé la tête, tu n'es pas content ?" <i>Léo</i> : "Le loup..." <i>Le père (bien plus gentiment)</i> : "Quoi le loup ?" <i>Léo</i> : "C'était le cheval d'Arthur..."
5. Les deux garçons vont dans la forêt pour enterrer leur ami. Au bout de quelques minutes. Une meute de loups arrive et pleure le loup blanc mort.	 <p>Son de cloche</p>	E. <i>Arthur (en murmurant)</i> : "Adieu le loup." <i>Arthur</i> : "Tu sais quoi, Léo ?" <i>Léo (qui s'empresse de suivre son frère)</i> : "Euh... Non..." <i>Arthur (en souriant)</i> : "Ils nous faut des têtes de lapins."

Cartes « histoire »

Cartes « sons »

6. Les deux frères rencontrent leur père à l'entrée de la forêt, il part à la chasse. Il remarque un joli lapin blanc, le capture et le ramène à la maison. La mère lui coupe la tête pour le cuisiner.



chants d'oiseau

7. Les enfants s'arrêtent brusquement parce qu'ils ont vu quelque chose.



silence

8. Les deux enfants partent au galop sur des chevaux imaginaires vers la forêt avec bouclier et épées.



Musique joyeuse

9. Arthur va dans la forêt et donne quelque chose à manger au loup. Le loup accepte de laisser Arthur monter sur son dos. Ils se promènent ensemble jusqu'à la nuit. Arthur arrive en retard au repas du soir.

10. Deux frères jouent dans leur chambre. Ils décident d'aller jouer aux chevaliers et partent en courant. Ils passent devant leurs parents qui s'affairent devant la maison.