

Par les réalisateurs de MICROCOSMOS

LA CLÉ DES CHAMPS

Un film de Claude Nuridsany et Marie Pérennou



SYNOPSIS

Une mare abandonnée. Deux enfants solitaires tombent sous le charme de ce lieu sauvage qui les rapproche peu à peu l'un de l'autre et les aide à apprivoiser la vie. À travers leur regard, leur imaginaire, la mare devient un royaume secret à la fois merveilleux et inquiétant, peuplé de créatures de rêve ou de cauchemar. Une expérience initiatique, brève et intense, dont ils sortiront transformés.

FICHE TECHNIQUE

Un film de **Claude Nuridsany**
et **Marie Pérennou**

Avec

Simon Delagnes
Lindsey Henocque
Jean-Claude Ayrinhac

Durée : 1 h 21

Au cinéma le 21 décembre 2011

www.lacledeschamps-lefilm.com/

Sommaire

Présentation	P 02
Cadre pédagogique	P 03
Activités pédagogiques	P 04
Fiches élèves	P 12



Zéro de conduite.net

Crédits : Dossier réalisé par Zérodeconduite.net.
Dossier rédigé par Guillemette Loheac et Hélène Famin, Professeures des écoles
© Thelma Films

CADRE PÉDAGOGIQUE DU FILM

13 ans après *Microcosmos*, le nouveau film de Claude Nuridsany et Marie Pérennou part encore à la rencontre de l'infiniment petit, dans le monde d'une mare abandonnée. Deux enfants solitaires tombent sous le charme de ce lieu sauvage. À travers leur regard, leur imaginaire, la mare devient un royaume secret à la fois merveilleux et inquiétant, peuplé de créatures de rêve ou de cauchemar. Cela sera pour eux une expérience initiatique, brève et intense, dont ils sortiront transformés.

Le film peut être proposé à une classe de cycle 2 (CP-CE1) ou de cycle 3 (CE2-CM1-CM2).

Le film propose différentes pistes de travail, notamment sur la nature : travail sur l'écosystème d'une mare, sur les animaux qui y vivent (classification et reproduction animales, chaînes alimentaires...). Il offre également de larges possibilités en Arts Visuels : dessin d'animaux, création d'objets à partir d'éléments naturels, découverte de photographes célèbres...

Les activités proposées permettent de travailler les compétences attendues pour la maîtrise du socle commun dans les domaines suivants (voir tableau page suivante) :

- > la maîtrise de la langue française,
- > la culture scientifique,
- > la culture humaniste
(arts visuels et éducation musicale).

Cette étude est donc l'occasion d'aborder avec les élèves :

- un écosystème : la mare,
- des artistes : deux photographes,
- la musicalité de la nature.

LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE		
Langage oral →	<ul style="list-style-type: none"> • Etude de l'affiche du film • Travail sur le titre du film • Evocation de la mare et de ses habitants • Evocation des 5 sens à travers le monde de la mare • Comparaison des deux enfants dans la manière d'aborder la nature • Etude d'artistes photographiant la nature (Nils Udo et Yann-Arthus Bertrand) 	ACTIVITÉ 1 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 2 (CYCLE 3) ACTIVITÉ 4 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 9 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 13 (CYCLES 2 ET 3)
Lecture →	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture de la description de certains animaux vivants dans la mare, puis représentation 	ACTIVITÉ 5 (CYCLES 2 ET 3)
Vocabulaire →	<ul style="list-style-type: none"> • Travail sur le titre du film 	ACTIVITÉ 2 (CYCLE 3)
Ecriture →	<ul style="list-style-type: none"> • Production d'écrits décrivant l'endroit préféré • Production d'écrits racontant l'histoire de la petite chèvre 	ACTIVITÉ 3 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 17 (CYCLE 3)
LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE		
Culture scientifique et technologique →	<ul style="list-style-type: none"> • Evocation de la mare et de ses habitants • Lecture de la description de certains animaux vivants dans la mare, puis représentation • La classification du monde vivant • Les chaînes alimentaires • La reproduction animale • Evocation des 5 sens à travers le monde de la mare • Recherche des causes de flottaison 	ACTIVITÉ 4 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 5 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 6 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 7 (CYCLE 3) ACTIVITÉ 8 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 9 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 10 (CYCLES 2 ET 3)
CULTURE HUMANISTE		
Histoire des arts →	<ul style="list-style-type: none"> • Etude de l'affiche du film 	ACTIVITÉ 1 (CYCLES 2 ET 3)
Arts visuels →	<ul style="list-style-type: none"> • Etude d'artistes photographiant la nature • Création d'objets à partir d'éléments naturels • Dessin d'un animal 	ACTIVITÉ 14 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 15 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 16 (CYCLES 2 ET 3)
Education musicale →	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche de bruits évoquant la mare • Création d'instruments de musique 	ACTIVITÉ 11 (CYCLES 2 ET 3) ACTIVITÉ 12 (CYCLES 2 ET 3)

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

1 | ACTIVITES AVANT LA DECOUVERTE DU FILM

ACTIVITÉ 1 : Etude de l'affiche du film

L'affiche est présentée aux élèves qui peuvent s'exprimer soit à l'oral, soit à l'écrit.

→ FICHE ÉLÈVES 1 POUR LES ÉLÈVES DE CYCLE 2

→ FICHE ÉLÈVES 2 POUR LES ÉLÈVES DE CYCLE 3

C'est l'occasion de chercher les différentes informations présentes sur une affiche de film (titre - réalisateur - date de sortie...), mais aussi des indices pour émettre des hypothèses sur le sujet du film. Un débat entre les élèves peut être mis en place pour qu'ils échangent et justifient leur avis.

ACTIVITÉ 2 : Travail sur le titre du film

« La clé des champs » est un titre propice, inspiré de l'expression « Prendre la clé des champs » pour mener des activités de vocabulaire avec les élèves.

Tout d'abord, il est nécessaire de rappeler la notion de sens propre et de sens figuré, c'est-à-dire de différencier le sens concret du mot et ses sens abstraits.

Dans un premier temps, l'enseignant demande aux élèves le sens de ce titre. Un travail sur la signification des deux mots composant le titre est mené :

- clé,
- champ.

Les élèves recherchent les différents sens de ces mots.

- Définition du mot clé : Instrument qui permet d'ouvrir et de fermer une serrure.
- Définition du mot champ : 1-Espace ouvert et plat. 2-Terrain. 3-Pièce de terre labourable. 4-Espace réservé à différentes activités. 5-Fond sur lequel on représente quelque chose: le champ d'un écusson, d'une médaille.

Grâce à ces définitions, les élèves imaginent le sens de l'expression « Prendre la clé des champs », puis l'enseignant la valide par cette définition : s'évader, se faire la belle, se faire la malle... (Un travail sur les registres de langue peut être mis en place). Les élèves doivent comprendre que « la clé des champs » est une expression imagée.

ACTIVITÉ 3 : Production d'écrits décrivant l'endroit préféré

Le film évoque le lieu préféré d'un enfant, la mare, lieu où il observe, admire, rêve...

Chaque élève peut réfléchir avant le film à l'endroit où il se sent bien et les raisons de ce bien-être. Une fiche guidant cette écriture peut être proposée aux élèves

→ FICHE ÉLÈVES 3

Une fois les textes terminés, les élèves les illustrent. Ces productions peuvent ensuite être réunies et reliées pour réaliser un livre collectif à la classe.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

ACTIVITÉ 4 : Evocation de la mare et de ses habitants

Le sujet du film est principalement la mare, ses habitants et les sensations qu'ils inspirent. Une première évocation de ce que représente une mare pour les élèves est envisageable avant qu'ils voient le film.

Dans un premier temps, les élèves doivent acquérir le sens du mot « mare ».

Définition du Petit Larousse : Petite étendue d'eau dormante.

Définition du Robert : Petite nappe d'eau peu profonde qui stagne.

A partir des définitions présentées aux élèves, ils expliquent avec leurs mots ce que représente une mare. Collectivement, les élèves répondent aux questions suivantes :

- Où y-a-t-il des mares ?
- Que trouve-t-on dans une mare ?

L'enseignant note leurs différentes réponses. Les élèves pourront les comparer ensuite avec les éléments vus dans le film.

Les élèves sont invités à dessiner leur représentation personnelle d'une mare et ses habitants.



ACTIVITÉ 5 : Lecture de la description de certains animaux vivants dans la mare, puis représentation

Pour préparer les élèves au film et, en particulier, à la mémorisation des noms d'animaux, des textes descriptifs sont lus par la classe. Les élèves représentent ensuite par un dessin un ou plusieurs des animaux

→ FICHE ÉLÈVES 4

Une libellule : Je suis un insecte. Mon corps est long et étroit. J'ai quatre ailes longues et fines. Elles peuvent être transparentes ou de couleur bleue. Mes yeux sont très gros.

Un gerris (ou une araignée d'eau) : Je suis un insecte. Mon corps est très fin. Mes pattes sont longues et fines. Je marche sur l'eau.

Un phrygane (ou un porte-bois) : Je suis une larve d'insecte. Je m'habille, pour me cacher, avec des éléments que je trouve sous l'eau, je les porte sur mon corps. Quand je deviens adulte, je vole. Mes ailes sont recouvertes de poils.

Une rainette : Je suis une grenouille. Ma peau est de couleur verte. Mes yeux sont de couleur or. J'ai quatre pattes munies de ventouses pour que je puisse mieux m'accrocher.

Un triton : Je suis un amphibien comme les salamandres. Mon corps est allongé et se termine par une longue queue pointue. J'ai quatre pattes. Ma peau est souvent sombre et parfois tachetée.

Une carpe : Je suis un poisson. Je peux mesurer plus d'un mètre. Ma nageoire dorsale est longue. J'ai quatre barbillons : deux sur ma lèvre supérieure et deux au coin de mes lèvres.

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

2 | ACTIVITÉS APRÈS LA DÉCOUVERTE DU FILM :

ACTIVITÉS 6, 7 ET 8 : Etude de la faune et de la flore

Le film offre des images de la nature. Cela peut être le point de départ d'un travail sur le monde vivant (animal et végétal).

ACTIVITÉ 6 : LA CLASSIFICATION DU MONDE VIVANT

L'enseignant demande aux élèves de lister les êtres vivants vus dans le film. Les élèves donnent naturellement des noms d'animaux, l'enseignant doit les orienter pour



qu'ils évoquent également le monde végétal. L'enseignant note toutes les réponses des élèves. Une fois ce listing fait, l'enseignant demande aux élèves ce qu'est un être vivant.

Définition : Un être vivant :

- naît, grandit, meurt,
- se reproduit,
- se nourrit,
- respire.

Grâce à la définition donnée, collectivement, les élèves trient leurs réponses et ne conservent que les êtres vivants.

A la suite de ce tri, pour évaluer la compréhension de ce qu'est un être vivant, l'enseignant peut proposer une liste d'êtres vivants et d'éléments non vivants et demande aux élèves d'indiquer pour chacun s'il est vivant ou non.

Dans un second temps, des séances sur la classification animale peuvent être mises en place. Les photographies des animaux vus dans le film sont affichées. Les élèves les décrivent : nombre de pattes, d'ailes et d'antennes, poils ou plumes... L'enseignant propose des images d'animaux vivant dans des lieux variés. Les élèves cherchent des points communs entre ces animaux et les animaux références de la mare et les classent, par exemple en les collant sur l'affiche de chaque animal référence. L'enseignant insiste sur le fait que l'on classe les animaux en rapport avec ce qu'ils ont et non ce qu'ils font.

Il est possible ensuite de leur présenter une fiche de classification animale.

Exemples de ressources pour cette activité :

- dessins d'éléments vivants ou non :
data0.eklablog.com/charivari/perso/vivant%20non%20vivant.pdf
- dossier sur la forêt (page 3 - dessins d'éléments vivants ou non) :
animateur-nature.com/OutilsCAO/Dossier_foret_c2.pdf
- proposition d'activités :
www.lamap.fr/?Page_Id=6&Element_Id=3&DomainScienceType_Id=3&ThemeType_Id=6

ACTIVITÉ 7 : LES CHAÎNES ALIMENTAIRES

Suite au listing des êtres vivants découverts dans le film, l'enseignant propose aux élèves de donner des exemples de chaînes alimentaires propres au milieu de la mare. Il rappelle au préalable ce qu'est une chaîne alimentaire.

Définition : Une chaîne alimentaire est une suite dans laquelle chaque être vivant mange l'être vivant qui le précède.

Pour proposer des chaînes alimentaires, les élèves cherchent tout d'abord l'alimentation des animaux découverts dans le film, puis créent des liens entre certains êtres vivants grâce à la flèche « Qui mange qui ? ».

Il est possible d'aborder ainsi la notion du régime alimentaire : producteur, végétarien, carnivore, décomposeur.

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Ressources :

- alimentation des quelques animaux de la mare : bernard.langellier.pagesperso-orange.fr/mare/mare.html
- alimentation des animaux de la mare : svtclgsom.free.fr/svtadmin/sorties/tourbiere_2.html#kimangeki

Entraînements interactifs :

- <http://bernard.langellier.pagesperso-orange.fr/mare/quichmareswf.htm>
- <http://bernard.langellier.pagesperso-orange.fr/mare/quichmare.htm>

ACTIVITÉ 8 : LA REPRODUCTION ANIMALE

Le film permet d'évoquer la reproduction chez les animaux. La plupart des animaux présentés dans ce film sont ovipares, mais il est important de rappeler qu'il existe également des animaux vivipares.

Une étude sur un animal peut être menée, par exemple la reproduction de la grenouille et ses stades de développement.

Fiche d'activités :

- Métamorphose de la grenouille : (page 18) www.laclassed.fr/pdf/Gai_temps.pdf

ACTIVITÉ 9 : Evocation des 5 sens à travers le monde de la mare

Cette activité fait suite aux activités menées sur les 5 sens, dans une classe de cycle 2. Après avoir vu le film, l'enseignant interroge les élèves : « Dans le film, comment les sens de l'enfant sont-ils mis en éveil ? »

Dans un premier temps, les élèves énumèrent les cinq sens : l'ouïe, l'odorat, la vue, le toucher et le goût (rappel de la signification, des organes utilisés...).

L'enseignant demande aux élèves de lister ce que ressent le petit garçon, au niveau auditif, tactile, visuel... puis les élèves remplissent collectivement la partie gauche de la fiche élèves

→ FICHE ÉLÈVES 5

Dans un second temps, l'enseignant demande aux élèves : « Comment tes cinq sens sont-ils mis en éveil dans ton endroit préféré ? » (en relation avec l'activité 3).

Les élèves travaillent collectivement à partir d'un exemple qui peut être le suivant :

J'adore me rendre à la fête foraine et monter sur des manèges ! Les cris et hurlements des gens sur les attractions me font rire ! J'aime particulièrement observer le visage des enfants sur les attractions... c'est un mélange de plaisir et d'effroi ! L'odeur de la barbe à papa me chatouille les narines et j'aime caresser la peluche que j'ai gagnée au tir à la carabine !

Ensuite, les élèves citent quels sont les sens mis en éveil par la fête foraine. Enfin, ils remplissent individuellement la partie droite de la fiche élèves

→ FICHE ÉLÈVES 5

ACTIVITÉ 10 : Recherche des causes de flottaison



Dans le film, nous observons les gerris (araignées d'eau) qui marchent sur l'eau. En effet, les pattes des gerris sont enduites d'une substance "hydrophobe" (= qui repousse les molécules d'eau), tout comme la toile cirée sur laquelle l'eau roule en boule. Il est possible de mettre en place des séances permettant d'observer quels objets flottent, quels objets coulent, de tester comment poser un objet sur l'eau pour qu'il flotte de manière à observer la tension superficielle de l'eau. Cette tension permet de « porter » un objet lorsque celui-ci n'est pas trop lourd. On constate que, quand une eau est de qualité moins bonne, la tension superficielle est diminuée et dans ce cas, le gerris ne peut pas se déplacer sur l'eau. Si l'enseignant est en possession d'un gerris, il peut montrer aux élèves qu'en ajoutant quelques gouttes de détergeant à l'eau et en y posant le gerris, celui-ci ne flotte plus. Le gerris est donc un indicateur de bonne qualité de l'eau

→ FICHE ÉLÈVES 6

Cette notion est complexe, cela n'est donc qu'anecdotique et permet de montrer aux élèves l'effet de nos gestes sur l'environnement.

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

ACTIVITÉS 11 ET 12 : Travail en relation avec la musique

Dans le film, les bruits de la nature et la musique occupent une place importante. Avec les élèves, il semble donc intéressant de travailler sur les sons et les instruments de musique.

ACTIVITÉ 11 : RECHERCHE DE BRUITS ÉVOQUANT LA MARE

En classe et de manière collective, l'enseignant met en place une séance de langage où il demande aux élèves de lister tous les bruits naturels dont ils se souviennent après avoir vu le film : le vent dans les arbres, l'envol des oiseaux, le bruit d'une feuille qui tombe, etc.

Pour aider les élèves, l'enseignant peut utiliser une affiche représentant une mare pour qu'ils se remémorent plus facilement les sensations provoquées lors de la projection du film.

Si la classe en a la possibilité, l'enseignant organise ensuite une vraie sortie à la mare pour enregistrer les bruits qui s'y réfèrent. Lors de cette sortie, les élèves ramassent également tous les éléments naturels qui leur permettront d'imiter en classe les bruits et sons entendus.

De retour en classe, deux activités différentes seront menées :

Ecouter les enregistrements et chercher une façon de reproduire ces sons (exemple : froissement de papier pour l'envol des oiseaux, etc...)

Fabriquer des appeaux avec les éléments récoltés et de vrais instruments de musique (cf activité 12).

L'enseignant amène les élèves à s'interroger sur la musicalité de la nature et sur la façon de retranscrire cette musique.

Pour clôturer ce travail, l'enseignant enregistre les nouveaux bruits créés par les élèves. Cette création musicale fera débat : a-t-on réussi à mettre la nature en musique ?

ACTIVITÉ 12 : CRÉATION D'INSTRUMENTS DE MUSIQUE

En classe, suite à la sortie, grâce aux éléments récoltés, les élèves fabriquent des appeaux, instruments qui imitent le cri des animaux. Ils suivent les étapes de fabrication décrites sur le site www.scoutorama.org/Les-appeaux.html.

Il est possible également, en prolongement de cette activité, de proposer aux élèves de réaliser d'autres instruments :

un bâton de pluie : www.teteamodeler.com/activite/musique/instrument-3.asp

une crécelle : www.teteamodeler.com/boiteaoutils/decouvrirlemonde/fiche133.asp

des maracas : www.teteamodeler.com/boiteaoutils/decouvrirlemonde/fiche111.asp

un tambourin : www.teteamodeler.com/activite/musique/instrument-1.asp

un tam-tam : www.teteamodeler.com/boiteaoutils/decouvrirlemonde/fiche118.asp

un shaker à musique : www.teteamodeler.com/activite/musique/instrument-2.asp

Grâce aux instruments réalisés, les élèves essaient de reproduire les sons de la nature.

ACTIVITÉS 13, 14 ET 15 : Travail en relation avec les arts visuels

ACTIVITÉ 13 : COMPARAISON DES DEUX ENFANTS DANS LA MANIÈRE D'ABORDER LA NATURE

Dans le film, on constate que les deux enfants ont un rapport différent à la mare. D'un côté, le petit garçon reste contemplatif, il s'émerveille en passant des heures à observer la nature et les animaux. De son côté, la petite fille, s'approprie la nature en la détournant. Elle cueille des éléments et crée des poupées avec.

L'enseignant peut amener les élèves à prendre conscience de cette différence en leur posant, par exemple, les questions suivantes :

- Quelles sont les activités du garçon lorsqu'il se rend au bord de la mare ?
- Quelles sont les activités de la fille lorsqu'elle se rend au bord de la mare ?
- Comment réagit le garçon en voyant la nature détournée ?

Cette activité peut être l'introduction de l'activité 14 qui permet de découvrir deux artistes.

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

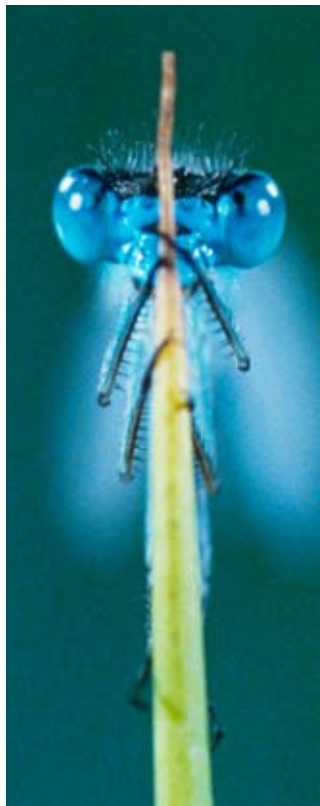
ACTIVITÉ 14 : ETUDE D'ARTISTES PHOTOGRAPHIANT LA NATURE

Après avoir visionné le film, il semble intéressant de réfléchir en classe avec les élèves sur ce long métrage en tissant un parallèle avec deux artistes : Nils Udo et Yann Arthus-Bertrand.

Matériel à prévoir:

- Ouvrages d'Art de Nils Udo et Yann Arthus-Bertrand
- Grandes reproductions de leurs œuvres

Suite à l'activité 13, l'enseignant peut faire le lien avec deux artistes plasticiens qui ont deux démarches bien différentes, à l'image des deux enfants :



• **Yann Arthus-Bertrand** photographie la nature telle qu'il la perçoit derrière son objectif. En offrant des clichés aériens, il souhaite composer en images le portrait d'une Terre belle et fragile, qu'il faut protéger. « Parce qu'on ne protège bien que ce que l'on connaît bien. » (citation de l'artiste)

• **De son côté, Nils Udo** s'approprie la nature en la mettant en scène. « Il plante littéralement ses œuvres dans le décor de la nature, il les laisse en devenir une part, les abandonne définitivement à elle, à ses cycles et à ses rythmes. » (citation de l'artiste)
L'enseignant montre des photographies des deux artistes aux élèves pour qu'ils réfléchissent sur les œuvres et les démarches artistiques de ces deux hommes.

Dans un second temps, les élèves de cycle 3 feront des recherches pour connaître plus précisément les deux photographes. Ils auront à leur portée toutes sortes de sources (livres, encyclopédies, accès internet...) et devront se renseigner sur le parcours et sur les œuvres majeures de Nils Udo et Yann Arthus-Bertrand pour répondre à un questionnaire

→ FICHE ÉLÈVES 7

ACTIVITÉ 15 : CRÉATION D'OBJETS À PARTIR D'ÉLÉMENTS NATURELS

Dans le film, la fillette détourne la nature en fabriquant des objets grâce à sa récolte d'éléments naturels. Lors d'une promenade dans un espace naturel, l'enseignant peut proposer aux élèves de ramasser des éléments naturels qui leur plaisent. Arrivés en classe, les élèves mettent en commun leurs éléments et, individuellement ou en groupe, composent des objets ou des images détournant la nature.

Il est intéressant de rappeler lors de cette activité la présence d'un animal très original : le porte-bois, qui comme la fillette s'approprie des éléments de la nature.

L'enseignant peut prendre en photo ces images éphémères afin de les garder en souvenir et, peut-être de créer un album ou d'exposer les différentes photographies. Il serait également intéressant que les élèves cherchent un titre à chacune de leurs œuvres.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

ACTIVITÉ 16 : Dessin d'un animal :

Après avoir vu le film *La clé des champs*, les élèves ont beaucoup d'images en tête. Ils ont vu quantité d'animaux, connus ou méconnus... les libellules, les gerris, les porte-bois, les rainettes, les tritons, les larves de dytiques, la carpe centenaire...

En classe, l'enseignant propose aux élèves, dans le cadre du cours d'arts visuels, de dessiner l'animal qu'ils ont préféré.

Pour ce faire, l'enseignant peut les guider en posant des questions :

- Connaissez-vous tous les animaux du film ?
- Quel animal vous a le plus surpris par son comportement ?
- Quel animal avez-vous trouvé le plus beau ? le plus gracieux ? le plus moche ? le plus terrifiant ?...
- En quel animal voudriez-vous vous transformer, et pourquoi ?

A l'aide de ces questions, les élèves se remémorent les animaux du film et choisissent celui qu'ils vont représenter. Pour cela, ils ont toute une palette de matériel : crayons de couleurs, feutres, craies grasses, encre de chine, gouache...

1

ACTIVITÉ 17 : Production d'écrits racontant l'histoire de la petite chèvre

Dans le film, le narrateur évoque une chèvre qui se serait noyée il y a des années dans la mare. Les élèves sont invités à imaginer, raconter l'histoire de la chèvre, soit à l'oral de manière collective pour des élèves de cycle 2, soit à l'écrit ou par deux pour des élèves de cycle 3.

La consigne pourrait être la suivante : « Je suis la petite chèvre et je raconte ce qui m'a entraîné jusqu'à la mare et mes dernières pensées en découvrant cet univers. »

Des questions préalables pour aider à l'écriture peuvent être proposées aux élèves :

- Pourquoi la chèvre s'est-elle approchée de la mare ? Qu'est-ce qui l'a attirée ?
- Comment se fait-il qu'elle soit tombée ?
- Quelles ont été ses dernières pensées ?

Le (ou les) texte(s) seront ensuite écrits et mis en page pour être lisibles par d'autres.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

AUTRES PISTES DE TRAVAIL :

HISTOIRE DES ARTS :

Comparaison des affiches de *Microcosmos* et de *La clé des champs*. Recherche des similitudes : pleine lune, nuit d'été, silhouettes, ombres, couleurs ...

EPS :

Certains animaux semblent jouer comme des enfants. Collectivement, les enfants sont amenés à évoquer les moments du film où les animaux sont en interaction. Ils peuvent ensuite jouer ces scènes de différentes manières. Il est important que l'enseignant insiste sur l'ambiance calme de la mare, cette contrainte permettra aux élèves d'aller plus loin dans leurs mouvements. Les élèves peuvent imiter les déplacements des différents animaux vus : le saut, la marche, l'ondulation...

MATHÉMATIQUES (GÉOMÉTRIE) :

Reproduction suivant un axe de symétrie : Certaines images du film nous offrent des exemples parfaits de la symétrie axiale. Ceci peut être le point de départ pour mettre en place des séances de symétrie.

Dans un premier temps, l'enseignant demande oralement aux élèves ce qu'il se passe lorsqu'on se regarde dans une mare. Celui-ci précise que cela s'appelle le reflet (comme dans un miroir).

Ensuite, il propose à la classe de dessiner un animal sur la mare et son reflet dans l'eau. Après observation des productions des élèves, les élèves commentent leurs productions. Certains reflets ne respecteront peut-être pas les règles de la symétrie.

Dans ce cas, il est possible de mettre en place une activité avec de la peinture :

L'élève plie une feuille en deux, la déplie et dessine sur une des deux parties à la peinture. Lorsqu'il replie la feuille, la peinture laisse des traces sur le deuxième côté.

L'enseignant donne alors quelques mots de vocabulaire : « C'est le symétrique de votre dessin, le pli s'appelle l'axe. » A partir de là, quelques règles en découlent : respect des distances, respect des mesures

Pour s'entraîner des exercices de symétrie leur sont proposés. Il est intéressant de rester dans la thématique de la mare pour garder en tête l'idée de reflet qui est plus concrète pour les élèves.

SCIENCES :

Création d'une mare dans un jardin

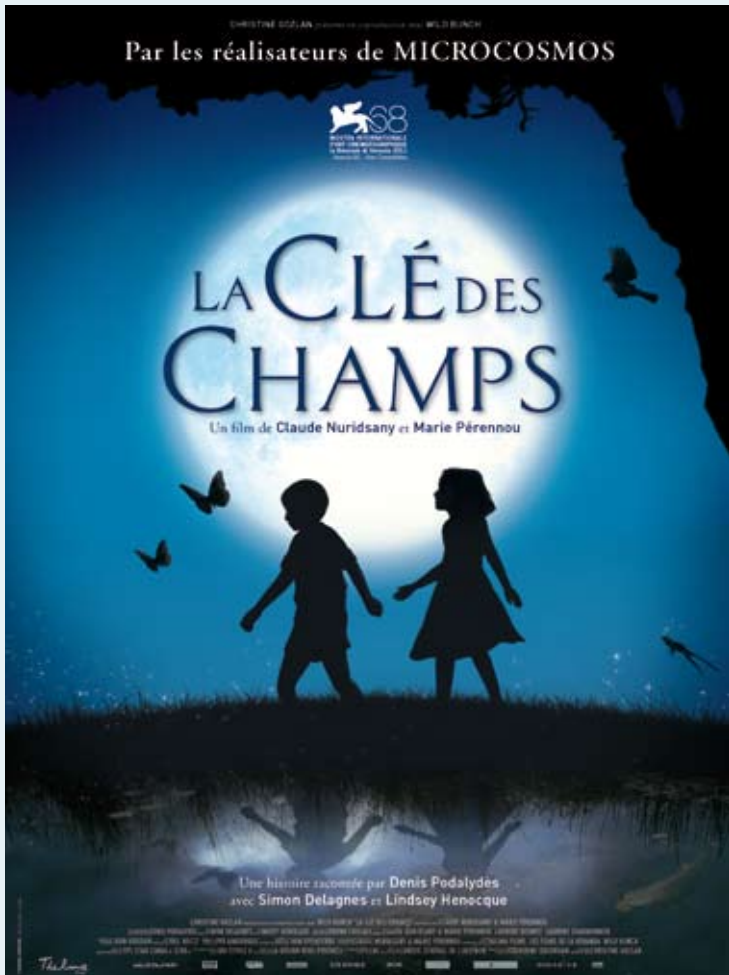
site internet : http://environnement.wallonie.be/publi/education/creer_mare.pdf

RESSOURCES LIÉES À LA MARE :

- Affiches sur le thème de la mare : www.stephanoise-eaux.fr/index.php?page=cadre1-2.php&article=mare_pedago77&ss_menu=jeune&nom_menu=Apprendre%20en%20s%27%27amusant&ss_menu2=13
- Dossier sur les mares : educatif.eau-et-rivieres.asso.fr/pdf/mare.pdf
- Description d'activités lors d'une sortie à la mare : www.perigord.tm.fr/~ecole-scienc/pages/activite/environ/Lamare_pdf/html/
- Représentation d'une mare : www.eau-seine-normandie.fr/fileadmin/mediatheque/Enseignant/Outils_Pedagogiques/Cycle_01/C01_2b.pdf
- Dossier sur les animaux de la mare : www.ia53.ac-nantes.fr/27088578/0/fiche__pagelibre/&RH=53_RPSci
- Dossier sur les animaux de la mare : crpal.free.fr/faune_aquatique.htm
- Description de la faune de la mare : carrech.free.fr/mare/faune.htm

OUVRAGES :

- *L'étang et la rivière* – Steve Parker – Gallimard – 1998
- *Les animaux des champs* – Alluni, Lemayeur – Fleurus – Février 2004
- *Les insectes* – Beaumont, Selley – Fleurus – Mai 2004
- *J'explore la mare de tout près* – Caroline Allaire – Gallimard Jeunesse – 2005
- *La mare* – Mireille Fronty – Mango Jeunesse, Qui es-tu ? Nature – Mars 2005
- *Explorons l'étang* – René Mettler – Gallimard jeunesse – Avril 2006
- *La grenouille* – Paul Starosta – Milan – Mai 2006
- *La mare* – Hélène Montardre – Mango Jeunesse – Avril 2007
- *Des bêtes qui se reflètent dans l'étang* – Nagata, Tatsu – Seuil – Février 2008



À l'aide de l'affiche, relever les indices suivants :

Titre du film :

Film réalisé et écrit par :

Autre film des mêmes réalisateurs :

Histoire racontée par :

Répondre aux questions :

Que vois-tu sur l'affiche ?

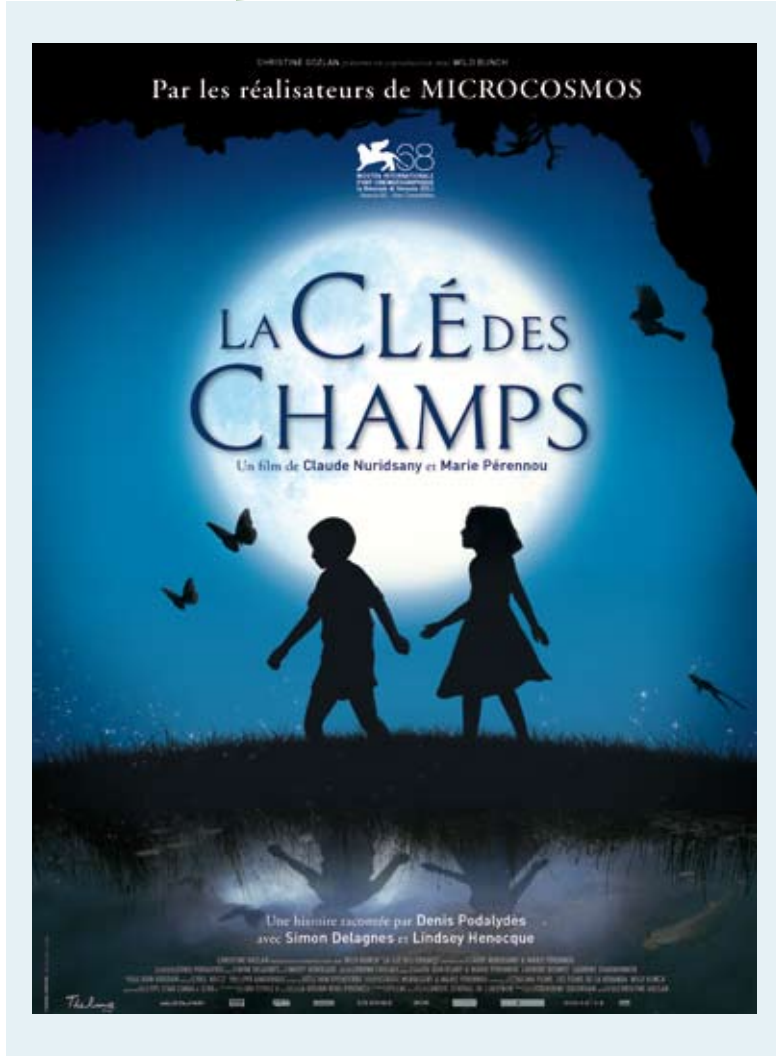
.....

D'après toi, où se promènent les deux enfants ?

.....

Dans quoi se reflètent les ombres des enfants ?

.....



À l'aide de l'affiche, relever les indices suivants :

Titre du film :

Film réalisé et écrit par :

Autre film des mêmes réalisateurs :

.....

Histoire racontée par :

Répondre aux questions :

D'après l'affiche, où se déroule l'histoire ?

.....

Qui vont être les acteurs principaux dans ce long métrage ?

.....

D'après toi, de quoi parle le film ?

.....

Dans quoi se reflètent les ombres des enfants ?

.....



Fais l'illustration de cet endroit :

Mon endroit préféré

Où aimes-tu aller pour te sentir bien ?

.....
.....
.....

Quand te rends-tu dans cet endroit ?

.....
.....
.....
.....

Pourquoi aimes-tu cet endroit ?

.....
.....
.....
.....





Mon animal – une libellule

Je suis un insecte. Mon corps est long et étroit. J'ai quatre ailes longues et fines. Elles peuvent être transparentes ou de couleur bleue. Mes yeux sont très gros.

Imagine cet animal et dessine-le :





Imagine cet animal et dessine-le :

Mon animal – une araignée d'eau (gerris)

Je suis un insecte. Mon corps est très fin. Mes pattes sont longues et fines. Je marche sur l'eau.





Imagine cet animal et dessine-le :

Mon animal – un phrygane
(ou un porte-bois)

Je suis une larve d'insecte. Je suis petit. Je m'habille, pour me cacher, avec des éléments que je trouve sous l'eau, je les porte sur mon corps.





Imagine cet animal et dessine-le :

Mon animal – une rainette

Je suis une grenouille. Ma peau est de couleur verte. Mes yeux sont de couleur or. J'ai quatre pattes munies de ventouses pour que je puisse mieux m'accrocher.





Imagine cet animal et dessine-le :

Mon animal – un triton

Je suis un amphibien comme les salamandres. Mon corps est allongé et se termine par une longue queue pointue. J'ai quatre pattes. Ma peau est souvent sombre et parfois tachetée.





Imagine cet animal et dessine-le :

Mon animal – une carpe

Je suis un poisson. Je peux mesurer plus d'un mètre. Ma nageoire dorsale est longue. J'ai quatre barbillons : deux sur ma lèvre supérieure et deux au coin de mes lèvres.



Répondre aux questions suivantes :

Lorsque l'enfant est à la mare... (à remplir collectivement)

Quelles sensations et émotions le petit garçon ressent-il ?

.....
.....

D'après toi, quels bruits lui plaisent tout particulièrement (ouïe) ?

.....
.....

Quelles odeurs peuvent attirer son attention (odorat) ?

.....
.....

Quels animaux ou quelles plantes peut-il prendre plaisir à caresser (toucher) ?

.....
.....

Quelle scène est-elle agréable à regarder, à contempler (vue) ?

.....
.....

Lorsque tu es dans ton endroit préféré, où tu te sens bien...

(à remplir individuellement)

Quelles sensations et émotions ressens-tu ?

.....
.....

Quels bruits te plaisent tout particulièrement (ouïe) ?

.....
.....

Quelles odeurs peuvent attirer ton attention (odorat) ?

.....
.....

Quelles choses peux-tu prendre plaisir à caresser (toucher) ? ...

.....
.....

Quelle scène aimes-tu regarder, contempler (vue) ?

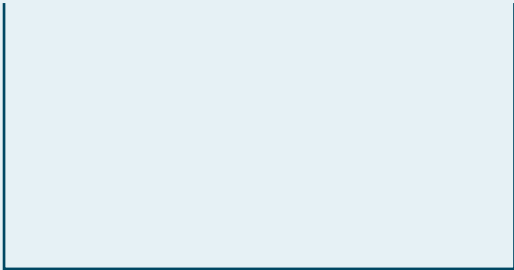
.....
.....

Manges-tu quelque chose quand tu es dans cet endroit ? Si oui, que manges-tu (goût) ?

.....
.....

Compte-rendu d'expérience

Dessine l'aquarium de la classe dans ce cadre :



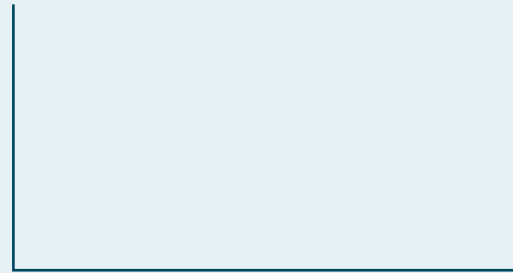
Place l'araignée d'eau (le gerris) dans l'aquarium.

Où se situe l'araignée d'eau ? Décris sa position dans l'aquarium.

.....
.....

Ton enseignant vient de prélever l'eau de l'aquarium et y a ajouté quelques gouttes de détergent.

Schématise l'expérience et indique par une flèche que du détergent a été ajouté à l'eau.



Dessine maintenant l'araignée d'eau dans ce nouvel aquarium.

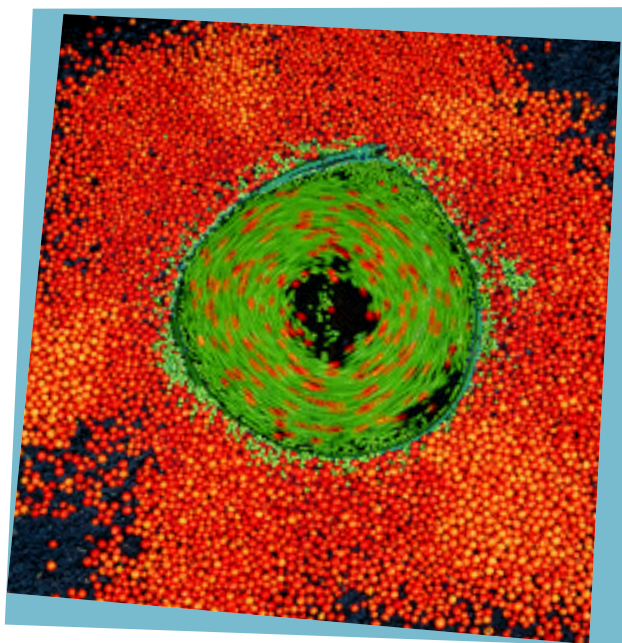
Que constates-tu ?

.....
.....
.....

Pourquoi, à ton avis, l'araignée d'eau ne flotte plus ?

.....
.....
.....

Nils Udo



Répondre aux questions suivantes :

Quel est le métier de Nils Udo ?

.....

Quelle est sa nationalité ?

.....

Quelle a été sa première passion ?

.....

.....

Avec quel matériau travaille-t-il pour concevoir ses réalisations ?

.....

.....

De quel mouvement est-il le représentant ?

.....

.....

Cite et décris une de ses réalisations qui te plaît particulièrement :

.....

.....

.....

.....



FICHE ÉLÈVE N°7
(SUITE)

Yann Arthus-Bertrand



Répondre aux questions suivantes :

Quel est le métier de Yann Arthus-Bertrand ?

Quelle est sa nationalité ?

Quelle a été sa première passion ?

Dans quel domaine spécifique de la photographie se spécialise-t-il ?

Quel ouvrage à succès en est l'illustration ?

Cite et décris une de ses photographies qui te plaît tout particulièrement :