

CLIK CLAK d'Aurélie Fréchinis, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner - Niveau B1 - Fiche professeur

Niveau : intermédiaire	Thèmes
Public : 12-14 ans selon le niveau linguistique	Le langage, l'apprentissage, le jeu
Objectifs	Tâches
<i>Communicatifs</i>	Repérer des informations visuelles et écrites dans un film
Raconter un évènement	Créer un texte narratif à partir du film
<i>Linguistiques</i>	Jeu du pendu
Le passé composé	
<i>Socioculturels</i>	
Les proverbes, les onomatopées	

Découpage en séquences

- (00 à 00'40) Fond blanc, chaîne d'objets en 3D qui s'animent et font du bruit. Des mots s'affichent les uns après les autres à l'écran « en avril, ne te découvre pas d'un fil », « en mai fais ce qu'il te plaît ».
- (00'40 à 01'25) Deux robots communiquent par des bruits. Un robot va chercher un fauteuil puis un petit garçon. Ils lancent un pneu et s'inscrit alors à l'écran « il faut toujours tourner sa langue sept fois ». Une théière est lancée sur la tête du garçon qui crie « aïe ».
- (01'25 à 02'15) « Oula c'est quoi ça ? » s'inscrit à l'écran. Devant les sons vocaux de l'enfant, les robots s'interrogent. Ils montrent une tasse à l'enfant et émettent un bruit. L'enfant essaye de le reproduire. Une série d'objets accompagnés de leur bruit est alors montrée à l'enfant par les robots : une roue, une luge, un sablier, une plume... L'enfant essaye de reproduire les bruits émis par les robots afin de répéter leurs expressions et proverbes mais se trompe. Dé à coudre devient pet en poudre.
- (02'30 à 03'56) Les robots tentent d'enseigner leurs bruits et expressions à l'enfant. Ce dernier essaye d'en formuler. Il commet des erreurs et les expressions perdent leur sens d'origine. Les deux robots et l'enfant s'en amusent. Les trois protagonistes multiplient les bruitages et les expressions défilent à l'écran. Leur sens d'origine est modifié. Des phrases deviennent alors de simples mots qui se suivent de plus en plus vite. Un des robots dépose une boule sur un coussin d'où sort une épaisse fumée. L'enfant éternue et « au feu » apparaît à l'écran.
- (03'56 à 4'45) Les robots s'activent et tournent. L'enfant éternue à nouveau et plusieurs fois. Dans la panique, un des deux robots est suspendu dans le vide, les sons que produit alors l'enfant sont insupportables au robot qui laisse tomber son ami(e) dans le vide. Il décide alors de sauter le rejoindre.
- (4'45 à la fin) Plan d'ensemble sur le pont. L'enfant est assis sur le fauteuil et suit un petit train sur un circuit du regard. Le train émet des bruits et des mots apparaissent à l'écran, en boucle.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Après avoir introduit la thématique du film, on propose aux élèves de découvrir les proverbes qui se cachent dans le court métrage et de traduire des proverbes de leur langue maternelle en français. On demande enfin d'imaginer un dialogue entre l'enfant, protagoniste du film, et sa mère.

Mise en route

Question au groupe : *que fait le chien ? Que fait la vache ? Que fait le coq ?*

Qui connaît le cri du coq en français ? [Cocorico]

Choisir quelques onomatopées parmi la liste suivante et les écrire au tableau. Demander aux élèves de deviner la langue concernée.

Langue	Allemand	anglais	espagnol	italien	néerlandais	polonais	portugais
Cri du coq	kikeriki	cock-a-doodle-do	quiquiriquí	chicchirichì	kukuleku	kukuryku	cocorocó

Question au groupe : *d'après vous, pourquoi le chant du coq est-il différent selon les langues ?* [on restitue les sons en fonction des sonorités de chaque langue].

Distribuer la « **fiche élève B1** ». Les élèves travaillent par deux.

Activité 1

Diffuser le court métrage une première fois. Par deux, les élèves observent les messages écrits à l'écran. Ils retrouvent les proverbes qui se cachent dans le court métrage.

En avril ne te découvre pas d'un fil	Araignée du soir, espoir
Quand on <u>parle</u> du <u>loup</u> , on en <u>voit</u> la <u>queue</u>	En mai, fais ce qu'il te plaît
<u>Donner</u> , c'est <u>donner</u> ; <u>reprendre</u> , c'est <u>voler</u>	Il faut toujours tourner sa langue sept fois dans sa bouche avant de parler
<u>Jeu</u> de <u>main</u> , <u>jeu</u> de <u>vilain</u>	Noël au balcon, Pâques au tison
Qui s'y frotte, s'y pique	Il n'y a pas de fumée sans feu
Les murs ont des oreilles	La vérité sort de la bouche des enfants
L'appétit vient en mangeant	Après la pluie, le beau temps

Ils entourent ensuite la définition exacte d'un proverbe. Mise en commun et vérification à l'écran.

Activité 2

Réflexion sur un proverbe très utilisé par les enfants « donner c'est donner, reprendre c'est voler ». On propose aux binômes de donner par écrit une situation où ce proverbe peut être employé.

Activité 3

Demander aux élèves de citer les proverbes qu'ils connaissent dans leur langue maternelle ? Ils choisissent deux proverbes et essaient de les traduire en français.

Activité 4

Rediffusion du court métrage.

Question au groupe : *à votre avis, à quoi pense l'enfant dans la dernière scène lorsqu'il regarde le train ?* [réponse possible : il imagine la rencontre de deux robots qui parlent à l'aide de bruits]

Par deux, les élèves inventent ensuite un dialogue où l'enfant explique son rêve à sa mère.

Pour aller plus loin

Le jeu du pendu. Consigne : le mot choisi doit être un objet vu (ou lu) dans le court métrage. Celui qui trouve le mot doit passer au tableau et proposer le sien.

Règle du pendu : choisir un mot et noter au tableau autant de points que de lettres comprises dans ce mot. Demander aux apprenants de choisir une lettre. Si la lettre figure dans ce mot, l'écrire au tableau à sa place dans le mot. Si non, dessiner le pendu.

Proposer aux élèves de créer deux proverbes sur le modèle de « en avril ne te découvre pas d'un fil ». Sur deux feuilles A4, notez vos proverbes - un par feuille - en prenant soin de dessiner de belles lettres au feutre, à la manière de celles dans *Clik Clak*.

Visitez le site <http://www.dafont.com/fr/> pour découvrir des polices de caractères et s'en inspirer.

En fin de cours, demander aux élèves de compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion en commun.