

CLIK CLAK d'Aurélie Fréchin, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner - Niveau A2 - Fiche professeur

Niveau : élémentaire Public : 7-10 ans	Thèmes Le langage, l'apprentissage, le jeu
Objectifs <i>Communicatifs</i> Décrire quelqu'un Comparer <i>Linguistiques</i> Correspondance graphème/phonème <i>Socioculturels</i> Les onomatopées, les proverbes	Tâches Repérer des informations visuelles et sonores dans un film Imaginer, décrire et dessiner une histoire Épeler un mot Définir un mot
	Matériel Fiches élèves A2 parcours 1 et parcours 2

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'inscrivent 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 du regard un petit train sur un circuit. Le train émet des bruits et des mots apparaissent à l'écran, en boucle.

Proposition de déroulement pour le niveau A2

Le film *Clickclak* est particulièrement riche en jeux de mots. Après une mise en route sur le thème des onomatopées, deux parcours sont proposés.

Le **parcours 1** propose aux élèves d'imaginer le personnage qui entre en scène avec les robots et de jouer avec les mots.

Le **parcours 2** sollicite la compréhension globale et détaillée des élèves puis leur propose une activité créative.

Un jeu du pendu est suggéré pour aller plus loin.

Mise en route

Dans cette phase, on sensibilise les élèves à la correspondance phonème/graphème.

Question au groupe : *que fait le chien ? [ouah ! Ouah !] Que fait la vache ? [meuh !] Que fait le coq ?*

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

Parcours 1

Distribuer la « **fiche élève A2 - parcours 1** ». Les élèves travaillent à deux.

Activité 1

Diffuser le court métrage une première fois jusqu'au moment où le robot part chercher le garçon (séquence 2). Les élèves repèrent les mots écrits à l'écran et les entourent.

citron	fil
avril	luge
cible	raquette
découvre	plaît

Repasser le film et demander à quelques élèves d'épeler des mots qui s'affichent à l'écran.

Activité 2

Indiquer qu'un troisième personnage va entrer en scène. Les élèves doivent l'imaginer et répondre aux questions de l'activité 2. Ensuite, ils dessineront ce personnage.

Activité 3

Diffuser le court métrage en entier. Les élèves découvrent le garçon, nouveau personnage de l'histoire.

Ils doivent le décrire puis relever quelques différences entre le personnage qu'ils ont imaginé et le personnage réel.

Question au groupe : *que font les robots dans cette histoire ?* [les robots apprennent au petit garçon à parler leur langue]

Le garçon réussit-il à parler la langue des robots ? [non, il commet des fautes]

Activité 4

Repasser la séquence 3.

Expliquer ce qu'est un dé à coudre et l'écrire au tableau.

Question au groupe : *Que dit l'enfant au lieu de « dé à coudre » ?* [pet en poudre]

Expliquer si nécessaire et l'écrire également au tableau.

Que remarquez-vous sur ces paires de mots ? [la première lettre diffère, le reste du mot a la même sonorité]

Activité 5

Par deux, les élèves choisissent une paire de mots sur le modèle poudre/coudre (nom, pronom, adjectif etc.) et écrivent la définition d'un des deux mots au choix sur la fiche.

Devant la classe, un groupe indique le premier mot et lit la définition du mot qu'il a écrite. Le reste de la classe doit retrouver ce mot. Le premier groupe qui le trouve l'écrit au tableau.

Parcours 2

Distribuer la « **Fiche élève - A2 - parcours 2** ».

Activité 1

Visionner le court métrage. Par deux, les élèves observent l'image et relèvent le plus grand nombre possible d'objets à l'écran. Demander à chaque groupe de donner sa liste et écrire les objets au tableau. Repasser le court métrage et vérifier.

Activité 2 et 3

De mémoire, les élèves doivent remettre les images dans l'ordre d'apparition à l'écran. Puis ils remplissent le questionnaire vrai/faux. Correction des activités 2 et 3.

Question au groupe : *que faut-il savoir pour parler la langue des robots ?* [faire du bruit, ne pas parler, etc.]

Activité 4

Par deux, les élèves cherchent à créer les sons qui correspondent à des situations. Mise en commun.

Pour aller plus loin

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. Si non, dessiner le pendu.

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