

Intitulé : le cyclope de la mer

Classe : cycle 3

Niveau : CE- CM



Le Cyclope de la mer
 Film de Philippe Jullien

Groupe d'action national

OCCE :

Apprendre en jardinant
 Stage national Saint Valery-en-
 Caux
 Guy Choiseau

Association départementale

OCCE :



Descriptif du projet coopératif :

Ce film permettra aux enfants de connaître les différents procédés cinématographiques afin de mieux comprendre l'histoire. Les enfants pourront passer de la dénotation à la connotation grâce à l'apprentissage du langage cinématographique.

Synopsis du film : Isolé au milieu de la mer, le cyclope s'invente des compagnies en fabriquant des créatures de bois qu'il anime grâce à d'astucieux mécanismes. Un jour, il découvre un petit poisson rouge échoué sur le rivage. Il le ramène chez lui et, croyant s'en faire un ami, l'installe dans un aquarium. Mais le poisson, effrayé par cet être à l'œil unique, tente de s'échapper sans succès. Dès lors, le cyclope va tenter de lui rendre familier son nouvel environnement en lui faisant cadeau d'un phare miniature et en confectionnant de faux poissons qui lui permettront de ne plus se sentir seul. Mais ne se transforme-t-il pas petit à petit aux yeux du poisson en un possessif geôlier ? Un soir, une violente tempête qui détruira partiellement le phare permettra pourtant au cyclope de sauver le poisson une deuxième fois...

Durée : semaine/ mois/période/année

1 période

Ce que les enfants font (leurs démarches) :

Après visionnement d'une séquence (suite de plans) du film et identification (lors d'arrêt sur images), proposer de renseigner ce même tableau en rédigeant ce que l'on voit, d'une part et qui relève de la **dénotation** (simple description) et ce que cela suggère et qui relève de la **connotation**.

Cadrage	Ce que l'on voit à l'écran	Effet recherché
Plan général		
Plan d'ensemble		
Plan moyen :		
Plan américain Plan américain :		
Plan poitrine ou plan rapproché : Gros plan :		
Très gros plan ou insert		

On pourra aussi, pour utiliser le cadrage à des fins plastiques et expressives et évaluer par la même occasion les compétences nouvellement acquises, proposer aux élèves de choisir un autre extrait du film et cette fois, de le dessiner sous forme de **story-board** (mise en images de l’histoire) en utilisant différentes valeurs de plan.
(Des mises en réseau avec la bande dessinée et autres albums peuvent compléter ce travail de repérage de plans).

Dessiner 3 plans à partir d’un extrait du film qui feront apparaître:

Plan d’ensemble	Plan moyen	Gros plan :

Varié les situations en proposant d’autres extraits, d’autres valeurs de plans.

Ce que les enfants apprennent :

Comme l’écrit, l’image est une représentation, donc objet de lecture et d’apprentissage. On parlera alors volontiers, pour le cinéma, d’*écriture cinématographique*.

- 1- le cadrage : c’est l’espace de vision de la caméra. Le cadre délimite l’image.
- 2- Le plan : c’est un morceau de film qui se situe entre le moment où l’on met en marche la caméra et le moment où on l’arrête.
- 3- L’échelle des plans : définit des valeurs descriptives, narratives et psychologiques que l’on peut retrouver dans le tableau suivant.

Cadrage	Ce que l’on voit à l’écran	Effet recherché
Plan général	Il montre tout un paysage ou un lieu	Situer et décrire les lieux et le décor de l’action dans un ensemble plus vaste que le plan d’ensemble
Plan d’ensemble	Il cadre l’ensemble du décor (la chambre d’un appartement)	Montrer le personnage dans son milieu
Plan moyen :	Il cadre le personnage en entier, de la tête aux pieds.	Mettre en valeur le personnage Attirer l’attention sur lui et insister sur l’action qui se déroule

Plan américain	Il cadre le personnage de la tête aux cuisses (Cf. les colts des cow-boys dans les westerns)	Mettre en valeur les gestes du personnage. On se retrouve au cœur de l'action
Plan poitrine ou plan rapproché :	Il cadre la tête et la poitrine du personnage.	Faire un portrait, révéler la psychologie du personnage
Gros plan :	Il cadre seulement la tête.	Suggérer les pensées du personnage
Très gros plan ou insert	Il détaille une partie du corps, un geste précis ou encore un objet	Montrer un détail essentiel Renforcer l'effet dramatique

Pistes en arts plastiques :

À l'aide de matériaux récupérés (bouchons de liège, papiers découpés, carton ou petits morceaux de bois) confectionner des personnages rudimentaires de quelques centimètres comme le ferait le cyclope.

Ce que l'équipe pédagogique fait :

Comment intégrer le cinéma dans les apprentissages ? Proposition de démarche et progression:

I) Travail préparatoire avant de découvrir le premier film du dispositif en salle.

- 1- présenter le dispositif, le projet de la classe.
- 2- Qu'est-ce que le cinéma ? « si je vous dis cinéma, à quoi pensez vous » ? recueillir les représentations de chacun en les listant ou en demandant à chaque élève de les écrire.
- 3- On peut aussi proposer aux plus grands une production écrite à partir de : « un extra terrestre arrive sur la planète terre, expliquez lui ce qu'est le cinéma ».
- 4- Créer « mon cahier du cinéma » en personnalisant la couverture par composition et collages d'images de cinéma. Il sera la mémoire du travail fait en classe sur le cinéma et les films vus dans l'année.

- 5- Histoire du cinéma : du pré-cinéma avec les premiers jeux optiques recréant l'illusion du mouvement, en passant par l'invention de la photographie, au cinéma muet puis parlant.

II) En amont de la projection :

- 1- Donner le titre et le nom du réalisateur (demander de quoi il va être question, lister les hypothèses au tableau qu'on vérifiera au retour de la projection) ou/et
- 2- A partir de l'affiche : décrire ce que l'on voit (dénotation), ce que je sais (connotation) et ce que je pense. (à vérifier aussi au retour). Ou/et
- 3- A partir de la carte remise aux enfants ou à partir des photogrammes du « cahier de notes sur » : imaginer l'histoire et écrire un court récit.

III) Découvrir le film en salle, partager des émotions :

Devenir spectateur

IV) Après la projection :

Echanger ses impressions, donner son ressenti en respectant la parole de l'autre et en argumentant.

Vérifier les hypothèses émises avant d'avoir vu le film

- 1- Résumer le film oralement ou par écrit
- 2- Repérer les personnages, les lieux de l'action, le genre du film...la musique, revenir sur le générique et son importance.
A quoi sert-il ? Au début, à la fin du film (parfois après le début du film).
- 3- Le film : support d'apprentissage. L'inscrire dans un projet pluridisciplinaire cf. organigramme.
- 4- Le film : objet d'étude
Travailler à partir d'extraits (DVD Eden Cinéma collection du Scéren, libre de droit).
Repasser une séquence (succession de plans), faire des arrêts sur images pour identifier les valeurs de plans et comprendre l'effet recherché par le réalisateur.

Retenir des axes de travail en recherchant par exemple **une mise en réseau**

- avec d'autres films (d'autres extraits)
- avec des œuvres artistiques et photographiques
- avec la littérature de jeunesse

- 5- **Formaliser et structurer** (dans le cahier du cinéma) et finaliser en évaluant au moins oralement tout ce que l'élève a appris à l'issue de cette démarche d'apprentissage.

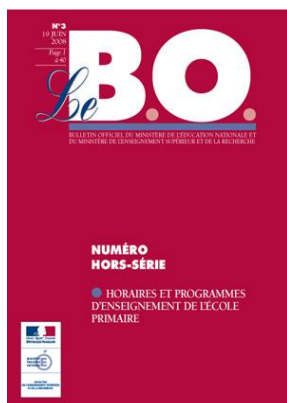
Les partenaires :

- Ecole et cinéma

Evaluation :

- Construire du sens en observant des procédés cinématographiques
- Savoir lire des images
- Remettre en ordre les images séquentielles du film

Liens avec les programmes	Champs disciplinaires :
<p>Objectifs :</p> <p><u>Généraux :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Apprendre à regarder en développant des compétences de lecteur d'images -Prélever des indices dans l'image en mouvement en s'appropriant les codes -Transformer les éléments visuels en éléments significatifs : -Comprendre que l'image fait sens et que sa composition résulte d'une intention. <p><u>Spécifiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Construire du sens en observant des procédés cinématographiques (plongée, travelling avant...). -Lire les images : Repérer les cadrages ; comment est placée (et se déplace) la caméra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Education artistique • Histoire des arts • Français • Instruction civique et morale <hr/> <p>Pilier du socle commun et compétences visées :</p> <p><u>Compétence 1 :</u> Capacités</p> <ul style="list-style-type: none"> -Prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue -Rendre compte d'un travail individuel ou collectif <p>Attitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Volonté de justesse dans l'expression écrite et orale, du goût pour l'enrichissement du vocabulaire -Ouverture à la communication, au dialogue, au débat <p><u>Compétence 5 :</u> Capacités</p> <ul style="list-style-type: none"> -lire et utiliser différents langages, en particulier les images (différents types



de textes, tableaux et graphiques, schémas, représentations cartographiques, représentations d'œuvres d'art, photographies, images de synthèse)

- avoir une approche sensible de la réalité

Attitudes

-envie d'avoir une vie culturelle Personnelle par la pratique d'une activité culturelle et artistique
 - attitude de curiosité pour les productions artistiques, patrimoniales et contemporaines, françaises et étrangères

Compétence 6 :

Connaissances

-Connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose

Capacités

-Communiquer et de travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe

Attitudes

-Respect de soi
 -Respect des autres
 -Conscience que nul ne peut exister sans autrui :
 • conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité
 • sens de la responsabilité par rapport aux autres

Compétence 7 :

Capacités

-Savoir respecter des consignes
 -Mettre en relation les acquis des différentes disciplines et les mobiliser dans des situations variées
 -Prendre des décisions, s'engager et

prendre des risques en conséquence

Attitudes

- Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre
- Volonté de se prendre en charge personnellement
- Exploiter ses facultés intellectuelles et physiques
- Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre
- Conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix
- Curiosité et créativité

Ressources / sitographie / bibliographie :

- [Prévisionnage "Le cyclope de la mer" sur YOU TUBE partie 1](#)
- [Prévisionnage "Le cyclope de la mer" sur YOU TUBE partie 2](#)
- Les compositions à partir d'objets de récupération : Illustrations de Christian Voltz



- Compositions en bois flottés Marc Duchon (voir son site)



- Le cyclope dans la mythologie
- Œuvres représentant des cyclopes : voir le site de l'[agence photographique de la réunion des musées nationaux](#) et taper "cyclope" dans RECHERCHE LIBRE

Document réalisé par :

Stéphane CALELLA, animateur pédagogique national OCCE
Isabelle Crenn, animatrice pédagogique nationale OCCE