

Dispositif « Ecole et cinéma » 2007/2008

Cycle 2 : « Princes et princesses » Michel OCELOT 2000

1 Avant la projection

Le titre, l’affiche, les titres des contes, les princes et les princesses, le générique

Pages 1-2

2 Pendant la projection

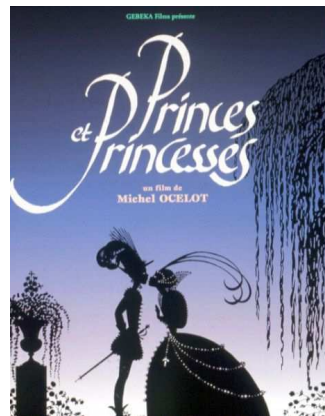
Page 3

3 Après la projection

Pages 3 à 12

Le ressenti (page 3), retour sur hypothèses (page 3), compréhension des contes (page 4 à 7), autres pistes de travail spécifiques à chaque conte (pages 7 à 10), pour tous (pages 11 à 12)

Annexes



MRA Arts et Culture
Madame BELLOT-CHUZEL Martine
Ecole maternelle La Pibole
254, rue des écoles 69730 GENAY
martine.chuzel@ac-lyon.fr

Inspection de l’Education Nationale
Coordinateur départemental
Madame CHOFFEL Myriam-IEN
13, quai Jaÿr 69009 LYON
ce.0690264m@ac-lyon.fr

1 Avant la projection

1-1 Le titre

« **Princes et princesses** » : cela signifie que l'on va voir une histoire où il s'agira de princes et de princesses, les élèves connaissent-ils d'autres histoires parlant de prince ou de princesse ? Lesquelles ? Quels genres de récit ? Contes, albums, films...

Lister avec eux et faire un tri, si c'est un film, le catégoriser : film d'animation, film avec acteurs...

Retrouver le titre, les personnages principaux et dire en quelques mots ce qui se passe dans le récit.

Aborder le schéma narratif du conte : comment sont les personnages rencontrés ? (moralement et physiquement), quels obstacles rencontrent-ils ? Quelles épreuves ? Comment se termine le récit ? Quelles sont les constantes que l'on retrouve dans chaque conte ?

-une situation initiale : débute souvent par une phrase du type « Il était une fois » « Il y a fort longtemps », « Dans un pays lointain », « Jadis », « Autrefois ». On décrit le héros, on situe le récit, lieux, temps, circonstances.

- un événement déclencheur : le problème est posé.

- un développement : divers obstacles ou diverses épreuves à travers lesquels le héros doit passer. Il rencontre amis ou ennemis, objets magiques...

- une situation finale : réussite ou échec du héros, morale du conte et souvent une phrase qui conclut « ils vécurent heureux »...

Un tableau récapitulatif aidera les élèves à appréhender cette structure.

1-2 L'affiche

Que nous montre-t-elle ?

-De l'écrit : le titre et le nom du réalisateur. Comparer la typographie de ces deux messages linguistiques. A quoi nous fait penser la police utilisée pour le titre ? Quelles indications cela nous donne sur le récit que nous allons voir ? Recueillir les hypothèses des élèves, puis revenir dessus suite à la projection.

-Une illustration : deux personnages en noir (ombre découpée), ils font référence à l'écrit : un prince et une princesse. Décrire ce qui nous montre que ce ne sont pas un homme et une femme ordinaires.

Pas de personnages secondaires mais un décor qui peut faire penser au parc d'un château.

Ces deux personnages sont en train d'esquisser un baiser, quelles hypothèses de récit les élèves peuvent-ils émettre ? Est-ce que cela leur rappelle d'autres récits ?

Ils sont sur fond bleu, aplat de couleur qui va du clair au foncé. Qu'est-ce que cela leur évoque ?

Particularité des images, marionnettes, ombres chinoises ?

Pourquoi du noir ? Ont-ils déjà eu l'occasion de voir ce type d'images ? Quand ? Noter toutes les hypothèses des élèves puis y revenir après le film.

Imaginer quels procédés peuvent être utilisés pour réaliser des silhouettes : contourner un objet et le remplir de noir, contourner une ombre portée avec une source de lumière (soleil ou projecteur), décalquer.

1-3 Les titres des contes :

La princesse des diamants, Le garçon des figues, La sorcière, Le manteau de la vieille dame, La reine cruelle, Prince et Princesse.

La princesse des diamants - Un jeune prince, aidé d'une multitude de fourmis qu'il a sauvées de la destruction, retrouve les 111 diamants qui constituent le collier d'une princesse : il la sauve ainsi du sort qui la frappait et peut l'épouser.

Le garçon des figues - Égypte. Un pauvre fellah offre à la reine des figues succulentes mûries en plein hiver. L'intendant du palais, fourbe et jaloux des présents que la reine lui offre en remerciement, cherche à perdre le jeune homme. Sa trahison se retourne contre lui.

La sorcière - Moyen-Age. Personne n'est jamais parvenu à pénétrer dans le château de la sorcière, malgré de puissants assauts. Sans arme aucune, un jeune garçon y parvient cependant et épouse...la sorcière.

Le manteau de la vieille dame - Dans le Japon d'Hokusai, un voleur veut dérober son superbe manteau à une très vieille dame. Mais la malice de cette dernière va lui faire passer une nuit qu'il n'oubliera jamais.

La reine cruelle et le montreur de fabulo - En l'an 3000, une reine cruelle tue ses prétendants. Un simple montreur de "fabulo" (petit animal qui siffle à merveille) parvient à échapper à son mégaradar et à son rayon de la mort, et à l'épouser.

Prince et princesse - De baiser en baiser et de métamorphose en métamorphose, un prince et une princesse voudraient bien retrouver leur forme initiale, surtout le prince devenu... princesse !

- Faire imaginer les récits que les titres peuvent évoquer.

- Noter que le titre qui résume les 6 contes est au pluriel, alors que le dernier conte qui le reprend est au singulier. Quelles hypothèses les élèves en ont-ils ?

Vous trouverez en **annexe 1** des images tirées du film, avec les représentations des différents princes et princesses. Observer les photos et dégager l'idée que l'on aura plusieurs histoires sur un même thème. Pourquoi, quels indices peuvent étayer ces propos ?

Ce travail de lecture d'images permettra de dégager les grandes caractéristiques physiques des personnages. Il pourra étayer les hypothèses de récit.

6 titres et 6 images : s'amuser à les associer en argumentant son propos.

Vérifier suite à la projection et valider ou invalider les hypothèses.

Si vous n'avez pas choisi de faire ce travail en amont et puisque rien n'indique qu'il s'agit de plusieurs récits il est important de prévenir les élèves que l'on va voir une compilation de six films. Comme ils ont vu au trimestre précédent un programme de courts métrages, c'est l'occasion de revenir sur cette notion et ainsi la renforcer.

1-4 Les princes et les princesses

Existent-ils seulement dans les contes ? En existe-t-il de vrais ?

En rechercher dans des magazines, dans quel pays les rencontre t-on ? Quel est leur rôle ?

1-5 Le générique

Si vous avez le DVD ou la cassette vidéo, vous pouvez préparer le visionnement du film, en vous appuyant sur le générique.

Un cinéma au bout d'une rue, la nuit tombe, les lumières s'allument une à une. Le texte du générique apparaît en surimpression accompagné d'une chanson dont voici les paroles :

La nuit arrive
C'est pour qu'on vive
Notre ciné
Imaginé
Et si tu étais si
Et si tu étais ça
Et si tu dessinais
Et si tu décidais
Et si on inventait
Et si on agissait
Il faut s'y mettre
Il faut s'y mettre
Et on y est.

Par qui la chanson est-elle interprétée ? (une voix masculine et une voix féminine)
Où se trouvent les personnages ? Que disent-ils ? Que vont-ils faire ?

Dans le cadre de **la maîtrise de la langue**, vous pouvez alors jouer à « si j'étais... » en prenant, comme les voix l'indiquent, 2 personnages, inventer un récit.

Ou simplement travailler la structure de la phrase : si j'étais ..., je serais.....

Vous pouvez ajouter l'argumentation, si j'étais..., je serais....parce que...

Ce peut être si j'étais une couleur, une saison, un animal, une fleur, un arbre, un aliment, un fruit, un jour de la semaine, un lieu, un bruit, une odeur, un vêtement, une pièce de la maison, un personnage de film, un métier....

Ce travail peut être mené en amont comme en aval de la projection.

2 Pendant la projection

Demander aux élèves d'être attentif à la façon dont les contes sont présentés :

Deux jeunes enfants se retrouvent dans une salle de cinéma et inventent des histoires, ils se créent ensuite leurs costumes grâce à un équipement sophistiqué : ordinateur, robot.... puis racontent leur histoire en théâtre d'ombres. Le rituel est le même pour chaque récit : avant chaque levée de rideau les acteurs et le technicien répètent « Vous êtes prêts ? Oui ! » la voix du projectionniste énonce le titre du film, l'écran s'allume, la chouette hulule et nous fait un clin d'œil, nous sommes parmi les spectateurs de la salle de cinéma et nous rentrons directement dans l'histoire puisque la situation initiale du récit nous a déjà été donnée dans les préparatifs.

3 Après la projection

3-1 Le ressenti

Faire émerger les ressentis oralement, tout de suite après le visionnement. As-tu aimé ou non ?

As-tu aimé certaines histoires et d'autres moins ? As-tu eu peur ? As-tu trouvé le film long ? As-tu trouvé une histoire triste ? Autant de questions qui peuvent amener à faire émerger le ressenti s'il ne venait pas spontanément.

Il est important que le ressenti soit individuel et étayé d'arguments.

On peut ensuite faire dessiner le conte qui a le plus plu. Afficher les dessins et voir celui qui a le plus retenu l'attention pour ensuite travailler un ou deux contes plus particulièrement.

3-2 Retour sur hypothèses

Revenir sur les différentes hypothèses émises avant le visionnement, les valider ou les invalider.

3-3 Compréhension des contes

Comment chaque conte est-il présenté ?

Les deux enfants se sont réfugiés dans un cinéma et inventent des histoires, selon un rituel bien précis.

Relire les résumés de chaque conte et y associer les 6 titres.

Quelles sont les types de personnages, quelle trame retrouve-t-on dans chaque histoire ?

Reprendre chaque conte et en dégager la structure. Voir en **annexe 2**, le tableau que vous pouvez remplir avec vos élèves, il peut être plus ou moins détaillé mais permettra de résumer chaque histoire.

Laisser une trace visuelle à laquelle on pourra se référer (une image clé du film et le titre)

Retrouver les lieux et les personnages devrait permettre de voir si les élèves ont saisi le récit.

Revenir à l'image, s'il reste des incompréhensions.

3-3-1 La princesse aux diamants :

Les personnages :

La princesse : la décrire physiquement, retrouver son problème : quelqu'un doit la libérer en retrouvant dans un temps imparti par la présence d'un sablier, les 111 diamants qui composent son collier. Passé l'écoulement du sablier, le prétendant sera transformé en fourmi. Si l'un des princes réussit, il pourra l'épouser.

Deux princes : les décrire physiquement, l'un est plus âgé que l'autre.

Qu'arrive-t-il au plus vieux ?

Qu'arrive-t-il au plus jeune ?

Les fourmis : qui sont-elles ? La foule des princes transformés en fourmis suite à leur échec de l'épreuve.

Un dragon ailé : le décrire physiquement, quel est son rôle ? Comment le vaincre une fois les diamants retrouvés ? En lui donnant le dernier des diamants.

Les lieux :

Une prairie boisée : le chemin qui mène au trône de la princesse et où se sont retrouvées toutes les fourmis.

Le trône de la princesse : une coupole avec un dôme de verre.

Par où rentrent les personnages dans le décor ? Quelles sont les couleurs utilisées pour les princes, pour la princesse ?

L'épreuve : retrouver dans l'herbe les 110 diamants manquant au collier en un temps imparti par un sablier et donner au dragon la dernière pierre précieuse.

3-3-2 Le garçon des figues

Les personnages :

Le fellah (travailleur agricole égyptien) : le décrire, il vit perché dans son figuier, son figuier lui donne plein de belles figues mûres et juteuses à souhait qu'il s'empresse d'apporter à la reine.

La reine Hatshepsout : la décrire physiquement, on voit son visage de profil mais son corps de face, elle autorise le jeune garçon à revenir chaque fois que son arbre lui produira d'aussi bons fruits. Elle est autoritaire : « ma patience a des limites »...

Le visiteur : c'est lui qui annonce au paysan que la reine recevra le lendemain au palais.

L'intendant : celui qui remet au jeune homme les récompenses à chaque présent offert à la reine. Il est jaloux du jeune fellah et utilise un stratagème pour s'en débarrasser...mais tel est pris qui croyait prendre.

Le trésorier : garde la salle du trésor et fournit les récompenses, soumis à la reine, c'est lui qui fait trancher la tête de l'intendant, porteur du message fatidique.

Les lieux :

Le palais de la reine avec son trône, la salle des trésors,
Le figuier

3-3-3 La sorcière

Les personnages :

Les princes : 4 princes essaient successivement de pénétrer le château aidés d'une armée de soldats. Le premier est armé d'un bélier, le second d'un bélier encore plus imposant, le troisième sort l'artillerie, le quatrième tente d'incendier la forteresse.

La sorcière : elle est coiffée d'un casque, elle habite un château et riposte à chacune des attaques. Elle actionne un levier qui fait se refermer le porche d'entrée à la seconde attaque, elle commande un gigantesque dragon qui avale les obus et les rejette sur les assaillants lors de la troisième attaque, elle déjoue la tentative d'incendie grâce à un système d'arrosage perfectionné lors de l'attaque suivante.

Le jeune prince : celui qui réussit à rentrer dans le château grâce à la politesse, et qui tombe amoureux de la sorcière.

Les lieux :

Le château : à l'intérieur, le prince pourra visiter la salle de dessin, la bibliothèque, l'atelier, un somptueux jardin et un lac souterrain. Décrire son aspect extérieur.

L'épreuve : pénétrer à l'intérieur du château de la sorcière

3-3-4 Le manteau de la vieille dame

Les personnages :

Madame Oïko, la vieille dame : elle porte un somptueux manteau d'une grande valeur, elle est dotée d'une force peu commune.

Le brigand : robuste jeune homme qui souhaite dérober le manteau et qui va subir les épreuves imposées par la vieille dame.

Les lieux :

La ville avec ses maisons typiques, ses lanternes japonaises...

Un lieu désert où le brigand pense dérober le manteau

E-no-matsubara : premier lieu exigé par la vieille dame, la route qui y mène est pentue et escarpée.

Ukon-no-baba : deuxième lieu exigé par la vieille dame pour voir la lune se lever, la route qui y mène traverse des forêts, elle est aussi très pentue.

Les chutes de Kirifuri : troisième lieu exigé par la vieille dame, le chemin est encore escarpé.

Le Mont Fuji appelé « Monsieur Fuji » par la vieille dame : la route est raide puisque c'est un volcan peu actif qui représente le point culminant du Japon (3776m).

Les épreuves : pour le brigand, aller d'un point à un autre avec la vieille dame sur le dos en courant, galopant, au trot...

3-3-5 La reine cruelle et le montreur de fabulo

Les personnages :

La reine : elle soumet ses prétendants à l'épreuve de la cachette.

Le montreur de Fabulo et le fabulo chanteur : un seul et même personnage, grâce à un déguisement. Il est le prétendant numéro 200.

Les prétendants : ils n'ont pas de nom mais des numéros : 197, 198, 199.

Le 197 s'est caché dans un sous-marin logé dans le ventre d'une baleine, il est repéré par transparence et est désintégré.

Le 198 s'est caché dans le siège de son aérostat, il est à son tour repéré par transparence et désintégré.

Le 199 s'est caché dans la foule, il est repéré à son tour et désintégré.

Les lieux :

L'estrade avec le montreur de fabulo qui captive les badauds.

L'astronef de la reine.

La mer avec baleine et sous-marin.

Le ciel avec un nuage dans lequel se dissimule un aérostat.

La chambre de la reine dans laquelle le montreur de fabulo transformé en fabulo a pu pénétrer.

L'épreuve : déjouer le mégaradar de la reine.

3-3-6 Prince et princesse

Les personnages :

Un prince et une princesse : ils se transforment après chaque baiser.

Le Prince devient	La Princesse devient
Un crapaud	Une limace
Un papillon	Une mante religieuse
Un poisson	Une tortue
Un rhinocéros	Une puce
Un teckel	Une girafe
Un éléphant	Une baleine bleue
Un cochon	Une vache
Une princesse	Un prince

Les lieux :

Le parc d'un jardin, un cadre romantique éclairé par la lune.

L'épreuve : subir les différentes transformations par l'intermédiaire du baiser

3-4 Autres pistes de travail

1^{er} conte :

Dans le cadre de **la maîtrise de la langue** : lire et/ou jouer les dialogues qui ouvrent le récit entre le jeune et le vieux prince, vous les trouverez **en annexe 3**.

Mettre l'intonation la plus proche du récit.

Dans le cadre des **arts visuels** :

- rechercher, créer des animaux fantastiques, tel le dragon ailé qui défend le dôme de verre où trône la princesse.
- étudier et décrire la transformation du prince en fourmi. En quelques secondes, le corps se réduit, se plie, les mains se transforment en mandibules, le visage et le menton se réduisent et se transforment, le chapeau devient antennes, l'épée disparaît au profit de pattes... Pour cela revenir à l'image et faire des pauses pour observer les changements.
- créer une affiche, comme pour tous les autres contes

2^{ème} conte :

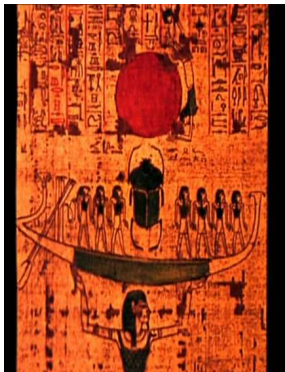
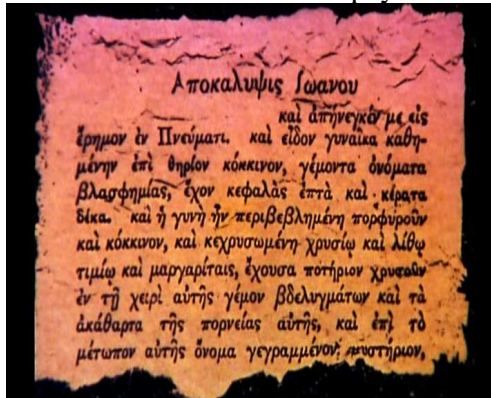
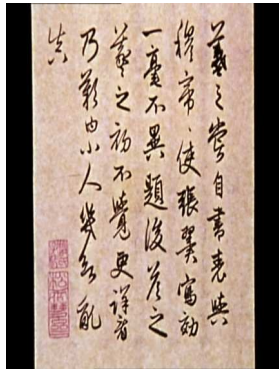
Dans le cadre de **la maîtrise de la langue** : exercice sur les adjectifs qui qualifient la figue, explorer le champ sémantique en revenant à l'histoire et en relevant tous les adjectifs utilisés pour décrire la figue (*exquise, délicieuse, succulente, délectable, sucrée et parfumée*), en ajouter d'autres puis chercher d'autres adjectifs qui à l'inverse auraient décrit la figue de façon négative.

Selon la tranche d'âge situer le temps des pharaons, l'Egypte...

3^{ème} conte :

Aborder le thème du Moyen Age, les châteaux forts, les chevaliers, les armes de guerre...

Aborder d'autres écrits : « J'ai des écrits et des dessins de tous les pays »



4^{ème} conte :

Dans le cadre de **la découverte du monde** : le Japon, le Mont Fuji, l'habitat...

Dans le cadre de **la maîtrise de la langue**, la poésie et les Haïkus. Le Haïku est une forme poétique très codifiée d'origine japonaise. C'est un petit poème très court mais très évocateur, décrivant un moment de la vie, un instant de nature, rappelant une saison. Il comporte 17 syllabes en japonais sur 3 lignes (5, 7, 5), la traduction française ne correspond pas toujours aux 17 syllabes.

Voici les 4 haïkus dits par la vieille dame lors de son périple :

Herbes folles,
Pivoines, iris,
Que sont devenus les guerriers tombés ?

La branche nue,
Le corbeau noir,
Soir d'automne.

Poursuivie,
La luciole,
Se cache dans la lune.

Brise d'automne,
Dans les branches
Neige brune avant neige blanche.

D'autres Haïkus japonais :

De bouger il n'a pas l'air. Pourtant il travaille dur Son champ, le paysan! <i>Kyorai</i>	Dans le vieil étang Une grenouille saute Un ploc dans l'eau! <i>Basho</i>	Sur la cloche du temple S'est posé un papillon Qui dort tranquille. <i>Buson</i>
Qui se soucie de regarder La fleur de la carotte sauvage Au temps des cerisiers? <i>Sodo</i>	Un superbe cerf-volant S'est envolé De la hutte du mendiant. <i>Issa</i>	Sur mon chapeau La neige me paraît légère Car elle est mienne. <i>Kikaku</i>
Une fleur tombée Remonte à sa branche Non, c'est un papillon! <i>Moritake</i>	Cet automne Je n'ai pas d'enfant sur les genoux Pour contempler la lune. <i>Onitsura</i>	Le voleur M'a tout emporté, sauf La lune qui était à ma fenêtre. <i>Ryokan</i>

En apprendre, en inventer en respectant la règle des 17 syllabes, on peut affiner en respectant la règle des 3 lignes avec 5 syllabes pour la première, 7 pour la deuxième, 5 pour la troisième.

Dans le cadre des **arts visuels**

- Lecture d'œuvres du peintre Hokusai

Le conte a été inspiré par une histoire japonaise datant du 19^{ème} siècle, retrouvée dans un carnet de dessins du peintre Hokusai. Son œuvre est considérable mais est notamment connue pour sa célèbre estampe intitulée « La vague » qui faisait partie d'une série consacrée au Mont Fuji.

Le conte s'inspire des œuvres de Hokusai.



La Vague



Waterfall



Le Mont Fuji

- Travail sur la transparence : avec des papiers de soie...

5^{ème} conte

Dans le domaine des **arts visuels** :

- travailler sur la transparence
- isoler un élément ou au contraire en accumuler (la foule)
- créer des animaux fantastiques comme le fabulo
- créer des moyens de transport futuristes en utilisant le collage...

Dans le domaine de la **maitrise de la langue** : comparer le conte avec Kirikou (ressemblances : radars, fétiches, les 2 sorcières qui apparaissent comme des bourreaux sont en fait des personnes qui souffrent : Karaba parce qu'elle a une épine dans le dos, la reine du conte souffre de solitude...)

6^{ème} conte

Dans le domaine de la **maitrise de la langue** :

- Le masculin/le féminin :

Le prince est toujours transformé en animal dont le genre est masculin (crapaud, papillon, poisson, rhinocéros, teckel, éléphant, cochon), la princesse en animal dont le genre est féminin (limace, mante religieuse, tortue, puce, girafe, baleine bleue, vache)

Demander aux élèves de continuer la liste, puis changer de changer sémantique et faire le même travail.

Dans le domaine des **arts visuels** :

- Travailler la métamorphose : soit par collage d'éléments découpés et réorganisés, on peut choisir un thème : les animaux, les personnages...

3-5 Pour tous :

3-5-1 Les ombres

C'est l'occasion d'aborder cette notion d'ombre, souvent floue pour les jeunes enfants, ils font souvent la confusion entre ombre et reflet.

- L'ombre d'un objet ne nous renseigne que sur le contour de l'objet
- L'ombre n'existe que si l'objet est éclairé que ce soit naturellement ou artificiellement
- L'ombre se forme sur un support, il y a opposition de direction entre ombre et source de lumière

Vous trouverez des séquences sur différents sites :

<http://xxi-spip.ac-reims.fr/lamap-aube/spip/documents/ombres.pdf>

<http://www.lamap.fr> (ombres dans la cour, ombres en classe)

Vous pouvez aussi consulter l'ouvrage « Ombres et lumières » de M-T Chastagnol et Monique Saint Georges édité au CNDP du Limousin

Vous pourrez aussi créer des marottes (carton fin et baguette de bois pour les tenir) et utiliser des lampes de poche pour projeter l'ombre de la marotte sur un mur ou un tableau blanc.

En expérimentant, il faudra trouver la bonne position de chaque objet (lampe et marotte) pour obtenir une ombre portée sur l'écran. L'enfant sera à la fois projectionniste et manipulateur.

Quand il aura acquis une certaine expérience, il pourra alors jouer avec d'autres une petite saynète.

3-5-2 Le dessin d'animation

Réaliser un folioscope ou un thaumatrope pour comprendre comment le mouvement donne vie aux images.

Folioscope ou **flipbook** : vous pouvez en acheter dans le commerce pour comprendre son fonctionnement puis vous amuser à en réaliser.

Il vous faut un petit bloc de papier et de quoi dessiner.

Choisir un dessin de départ (un bonhomme les bras le long du corps) puis un dessin d'arrivée (le même bonhomme, les bras en l'air). Ce n'est qu'un exemple, vous pouvez laisser aller votre imagination et celle des enfants.

Dessiner sur chaque feuille, un dessin légèrement différent du premier, les bras montent petit à petit jusqu'à ce que vous arriviez à votre dessin final.

Effeuillez rapidement le bloc de papier entre vos doigts et vous verrez apparaître votre bonhomme en mouvement.

Vous trouverez en **annexe 4**, les images du déplacement du garçon des figues qui peut vous permettre de réaliser un flipbook.

Thaumatrope :

2 disques équivalents, sur le premier, dessinez un aquarium, sur le deuxième un poisson.

Collez ces 2 disques avec au milieu une baguette de bois (les pics à brochettes font bien l'affaire) puis faites rouler la baguette entre vos mains, vous aurez l'impression que le poisson est dans l'aquarium.

Une fois le principe compris, les élèves peuvent imaginer beaucoup d'autres choses.

Une référence bibliographique : Ca bouge, jeux d'optique et films d'animation Eric DEDEREN et Philippe MOINS Casterman

3-5-3 Au niveau sonore

Ecouter la bande son sans voir l'image permettra de découvrir les sources sonores dans un film : dialogues, bruitages, musiques.

La princesse des diamants, La reine cruelle et le montreur de fabulo et La sorcière m'apparaissent être les plus propices pour illustrer ces sources sonores.

Dans le premier conte, La princesse des diamants, vous entendrez :

- des dialogues (ceux des 2 Princes)
- le bruitage d'une fourmilière
- une note qui signifie apparition du diamant
- musique de la princesse
- le grognement du dragon ailé
- voix de la princesse + musique associée au personnage de la princesse
- musique suspens, écoulement du sablier
- bruit éclair : changement en fourmi
- bruit du baiser
- voix de tous les princes

Essayer de faire un premier tri qui amènera à trouver : voix ou dialogues, bruitages, musiques.

S'intéresser plus particulièrement aux bruitages qui sont le détournement d'un objet pour produire du son.

Faire différents bruitages avec des accessoires : sacs plastiques, eau, bouteilles, feuilles sèches, feuilles de papier...

Ponctuer une histoire de façon sonore.

Revivre le film grâce à sa mémoire auditive et non plus visuelle.

Le générique reprend aussi dialogues des enfants, bruitages machine, bruit de l'ordinateur, de la trappe qui s'ouvre, du mannequin qui monte, du robot, le cri de la chouette et enfin pour faire la transition le bruit de l'appareil de projection.



La princesse des diamants



Le garçon des figes



La sorcière



Le manteau de la vieille dame



La reine cruelle et le montreur de fabulo



Prince et Princesse

	Situation initiale	Evénement déclencheur	Développement	Situation finale
La princesse des diamants	Une princesse victime d'une malédiction doit être délivrée	Elle sera délivrée par celui qui retrouvera les 111 diamants de son collier...en cas d'échec, il sera transformé en fourmi	2 princes se mettent en route, le plus jeune sauve du feu des fourmis qui vont l'aider à reconstituer le collier	Le jeune prince a réussi, la princesse lui déclare son amour devant tous les autres princes qui ont retrouvé leur apparence.
Le garçon des figes	On est en Egypte au temps des pharaons, le reine Hatshepsout reçoit ses sujets pour leur requête.	Un jeune fellah vit sur un figuier qui lui donne beaucoup de fruits en plein hiver, il les porte à la reine	Chaque jour le fellah fournit la reine qui le récompense mais il est déjoué par la jalousie excessive de l'intendant...	La jeune reine en apprenant les stratagèmes de l'intendant, nomme le jeune fellah intendant du palais.
La sorcière	Au Moyen Age, un roi promet sa fille à celui qui parviendra à rentrer dans le château de la sorcière	Un jeune homme promet d'y parvenir	Plusieurs princes essaient par la force sans succès. Le jeune homme s'y risque, avec comme seule arme la politesse, il réussit	Le jeune homme décline le mariage avec la princesse et reste avec la sorcière
Le manteau de la vieille dame	Au Japon, une vieille dame possède un manteau d'une valeur inestimable	Elle est accostée par un brigand qui la conduit dans un lieu désert pour lui voler	La vieille dame se rebelle en lui faisant passer des épreuves jusqu'au bout de la nuit	Le brigand est exténué, la vieille dame le remercie pour la nuit passée et lui remet son manteau
La reine cruelle et le montreur de fabulo	En l'an 3000, une reine soumet ses prétendants à l'épreuve d'un mégaradar, celui qui parviendra à le déjouer pourra l'épouser	Le montreur de fabulo offre le fabulo à la reine qui est envoûtée.	Tous échouent et se font désintégrer, seul le numéro 200 y parvient, c'est le montreur de fabulo qui a réussi en se faisant passer lui-même pour un fabulo à pénétrer dans la chambre de la reine, seul endroit non surveillé par le mégaradar	La reine se jette dans ses bras.

Prince et princesse	Dans un parc, une princesse et un prince se déclarent leur amour.	Le prince souhaite un baiser pour qu'il soit encore plus beau	Le baiser le transforme, seule solution s'embrasser encore et encore, et subir tour à tour de nombreuses transformations	Le prince se retrouve en princesse, la princesse en prince, les rôles ont inversés. Ils envisagent le mariage.
----------------------------	---	---	--	--

Jeune Prince : - « Vous n'avez pas peur de disparaître sans laisser de trace comme les autres princes. »

Vieux Prince : -« Moi, on ne m'a pas comme ça, je délivrerai la princesse des diamants et je l'épouserai. »

Jeune Prince : -« D'abord, il faut la trouver ! »

Vieux Prince : -« Facile, on sait qu'elle est tout près, quand on trouve des diamants dans l'herbe. »

Jeune Prince : -« Ca doit être joli. »

Vieux Prince :-« Je compte bien m'en mettre plein les poches

Jeune Prince : -« Oh ! »

Vieux Prince : -« Un diamant ? »

Jeune Prince : -« Non, une fourmilière »

Vieux Prince : -« Ah oui tenez, on va rire un peu, je vais y mettre le feu »

Jeune Prince : -« Ah non ! »

Vieux Prince : -« Vous n'allez tout de même pas m'empêcher de brûler des fourmis ! »

Jeune Prince : -« Si, en plus, le feu pourrait gagner l'herbe et les arbres et nous grillerions comme les fourmis ! »

Vieux Prince : -« Et ben, moi, je n'ai pas peur, dans la vie, mon p'tit, il faut choisir les fourmis ou les princesses. »

Le jeune prince s'empare du briquet et le jette au loin

-« Ben, vous êtes fou, mon briquet, perdu dans l'herbe, pauvre type, retrouvez-le moi ou sinon... »

Jeune Prince : -« Si vous me promettez de ne plus...Oh ! »

Vieux Prince : -« Mon briquet, où ? Un diamant, c'est moi qui l'ai vu le premier, il est à moi ! »

Le vieux prince bouscule le jeune et s'empare du diamant.



