



SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

UNE PRODUCTION DE
L'OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA



Scénario pédagogique préparé par Louise Sarrasin, enseignante
Commission scolaire de Montréal (CSDM), Montréal, Québec

ISABELLE AU BOIS DORMANT

Scénario, animation, réalisation : **Claude Cloutier**

Production : **Marcel Jean**

**Une production et une distribution de
l'Office national du film du Canada**

2007 – 9 min 14 s

Technique : dessin sur papier

RENSEIGNEMENTS : 1-800-267-7710

Site Internet : <www.onf.ca>

ISABELLE AU BOIS DORMANT

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

OBJECTIF GÉNÉRAL

Donner l'occasion à l'élève d'apprécier des œuvres littéraires à partir du film d'animation *Isabelle au bois dormant*.

PUBLIC CIBLE

Élèves de 10 à 14 ans

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Langues et littérature – Arts et culture – Sciences sociales

SOMMAIRE

Ce scénario pédagogique permettra aux élèves d'explorer l'univers des contes. Il leur fera réaliser que le film d'animation se prête bien à ce genre littéraire.

AMORCE ET ACTIVITÉ PRÉPARATOIRE :

Des contes pour tous les goûts!

Durée approximative : 60 minutes

Pour débiter, mettez à la disposition des élèves des contes de Perrault et des frères Grimm (dont *La belle au bois dormant*). Laissez vos élèves découvrir ces œuvres avant d'entamer une discussion à l'aide de ces questions :

- Quel conte vous plaît le plus? Quel est votre personnage préféré? Expliquez.
- Que connaissez-vous du conte *La Belle au bois dormant*?
- Qu'êtes-vous en mesure de dire de l'époque des châteaux?

Une fois la discussion terminée, demandez à vos élèves d'illustrer un aspect de leur œuvre préférée. Invitez-les à se présenter leurs dessins en équipe de deux. Montrez-leur des illustrations du prince Charles, de la reine Victoria et d'Henri VIII en leur expliquant brièvement qui sont ces personnages.

ACTIVITÉ

Un conte, deux époques

Durée approximative : 2 périodes de 60 minutes

1^{ère} PÉRIODE

Étape 1 Demandez aux élèves de se répartir en deux groupes. À l'un d'eux, distribuez le conte *La belle au bois dormant* des frères Grimm, à l'autre, celui de Perrault. Invitez des élèves de chaque groupe à raconter la fin du conte qu'ils ont lu afin qu'ils en constatent les différences. Chez Perrault, l'histoire se poursuit après le mariage. Ainsi, la reine mère, ogresse, veut dévorer la princesse et ses deux petits-enfants en l'absence du prince, son fils. Chez les Grimm, l'histoire se termine par le baiser du prince suivi du mariage. (Note : vous trouverez de nombreuses versions de ce conte sur le Web.).

Étape 2 Amenez vos élèves à découvrir les éléments qui se retrouvent dans ce conte en leur posant ces questions :

- De quelle façon ce conte débute-t-il et finit-il?
- Pouvez-vous décrire l'époque où il se déroule? (Époque souvent intemporelle).
- Qui sont les personnages principaux? Quel problème doivent-ils résoudre? (Ex. : La princesse a subi une malédiction. Il faut trouver un moyen de la réveiller.)
- Qu'est-ce qu'il y a de merveilleux dans ce conte? (Fée Carabosse, baiser magique, etc.).

Étape 3 Demandez à vos élèves s'ils savent ce qu'est une parodie. Dites-leur de vérifier leur compréhension de ce mot dans le dictionnaire. Visionner avec eux le film d'animation *Isabelle au bois dormant*, une véritable parodie du conte des Grimm.

Étape 4 Encouragez vos élèves à livrer leurs premières impressions en vous inspirant de ces questions :

- Qui sont les personnages principaux?
- À quelle époque vivent-ils?
- En quoi ce film ressemble-t-il ou non au conte des Grimm de Perrault?
- Qu'est-ce qui vous frappe le plus dans ce film?

2° PÉRIODE

Visionnez à nouveau le film, puis formez des équipes de 4. Expliquez la quête que vous leur confiez : trouver le plus grand nombre d'éléments sonores et visuels du film. Ces éléments devront démontrer soit une confusion dans le temps (anachronisme), un caractère absurde, humoristique ou faire référence à un personnage célèbre. En voici des exemples :

	Visuels	Sonores (s'il y a lieu)
<i>Éléments anachroniques</i>	• deux chevaux qui tirent une automobile • le prince qui parle au cellulaire	• bruits des chevaux et klaxon d'automobile • sonnerie de téléphone et sons de trompette
<i>Éléments absurdes</i>	• hache dans la tête du patient • le cheval qui embrasse la princesse • sorcière qui passe un balai électrique	• le bruit du baiser que fait le cheval en embrassant la princesse • bruit de balayeuse pour le balai
<i>Éléments humoristiques</i>	• le corbeau qui tient une boîte de fromage La vache qui rit • la transformation d'Isabelle en bonhomme Carnaval, en voiture • le cheval qui avance sur deux pattes	• la façon de parler du roi • les sanglots de la reine • le bruit de sonnerie de téléphone (en cadence) que fait l'instrument du médecin lorsqu'il frappe le genou du patient
<i>Personnages célèbres</i>	• Prince Charles • Reine Victoria • Henri VIII • Mona Lisa	• le son ridicule qu'émet le prince lorsqu'il souffle sur le dragon

Note : Un élément peut être classé dans plus d'une catégorie.

Clore l'activité par une présentation des résultats de leur quête à l'aide de ces questions :

- Selon vous, pourquoi le réalisateur a-t-il choisi de mettre des époques en opposition? Quels sont les effets de ce procédé sur le spectateur?
- Quels éléments du conte des Grimm le réalisateur a-t-il retenus pour son film?
- Qu'ajoutent les bruits au film? la musique?
- Que pensez-vous de l'adaptation de ce conte par le réalisateur?

RÉINVESTISSEMENT

Durée suggérée : 45 minutes

Proposez à vos élèves de réaliser une parodie sur un conte classique.

OBJECTIVATION

Amenez vos élèves à nommer les caractéristiques des contes et à trouver les éléments du film qui ressemblent au conte des Grimm.

AUTRES FILMS DE L'ONF

Nuit d'orage

Un film de Michèle Lemieux 2003 – 9 min 49 s
Clientèle : 10 ans et plus

Histoire tragique avec fin heureuse

Un film de Regina Pessoa 2005 – 7 min 40 s
Clientèle : 10 à 12 ans

Pour commander, composez le 1-800-267-7710

Des scénarios pédagogiques sont accessibles à <www.onf.ca/guides>.



LESSON PLAN

A NATIONAL FILM BOARD OF CANADA PRODUCTION



Lesson plan prepared by Louise Sarrasin, educator
Commission scolaire de Montréal (CSDM), Montreal, Quebec

SLEEPING BETTY

Written, animated and directed by: **Claude Cloutier**

Producer: **Marcel Jean**

**Produced and distributed by
the National Film Board of Canada**

2007 – 9 min 14 s

Technique: drawings on paper

INFORMATION: 1-800-267-7710

Web site <www.nfb.ca>

SLEEPING BETTY

LESSON PLAN

OBJECTIVE

To help students gain an appreciation of literary works by viewing the animated film *Sleeping Betty*.

TARGET AUDIENCE

Students age 10 to 14

CONNECTIONS

Languages and literature – Arts and culture – Social sciences

SUMMARY OF LESSON PLAN

This lesson plan explores the universe of fairy tales and illustrates that animated film is well suited to this literary genre.

PREPARATORY ACTIVITY

Stories to suit everyone!

Approximate duration: 1 hour

Have the students read several Perrault and Brothers Grimm fairy tales (including *Sleeping Beauty*). Then use the following questions to begin a discussion:

- Which tale did you like the most? Who was your favourite character? Explain.
- What do you know about the tale of *Sleeping Beauty*?
- What can you tell us about the era of castles?

When the discussion is over, ask your students to illustrate an aspect of their favourite tale. Ask them to show their drawings in teams of two. Show them pictures of Prince Charles, Queen Victoria and Henry VIII and explain who they are.

ACTIVITY

One story, two eras

Approximate duration: two 1-hour periods

FIRST PERIOD

Step 1 Ask the class to divide up into two groups. Give the Brothers Grimm version of *Sleeping Beauty* to one group and the Perrault version to the other. Ask a volunteer from each group to tell the end of the story that they read so that everyone can see the differences. In Perrault's version, the story continues after the marriage: the queen mother is an ogress (the Ogre Queen) who wants to devour the princess and her two grandchildren while her son the prince is away. In the Brothers Grimm version, the story ends with the prince's kiss followed by marriage. (Note: you can find numerous versions of this story on the Web.)

Step 2 Help your students examine this fairy tale by asking these questions:

- How does the tale begin and end?
- Can you describe the time in which the tale takes place? (Era often timeless.)
- Who are the main characters? What problems must they solve? (For example: the princess has been cursed. A way must be found to awaken her.)
- What are the supernatural elements in this story (the wicked fairy godmother — Carabosse or Maleficent, a magic kiss, etc.)?

Step 3 Ask your students if they know what a parody is. Tell them to check their understanding of this word in the dictionary. Look at the animated film *Sleeping Betty*, a genuine parody of the Brothers Grimm tale.

Step 4 Encourage your students to give their preliminary impressions, using the following questions as a starting point:

- Who are the main characters?
- What era do they live in?
- How is this film similar to or different from the Grimms' tale? Perrault's?
- What strikes you the most in this film?

SECOND PERIOD

Watch the film again and then form teams of four. Explain to the class that their quest is to find as many sound and visual elements in the film as they can. These elements must show either confusion in time (anachronism), an absurd or humorous character, or reference to a famous character. Here are some examples:

	Visuals	Sounds (if any)
<i>Anachronistic elements</i>	• two horses pulling a car • the prince talking on a cellphone	• horse and car horn sounds • telephone ringing and trumpet sounds
<i>Absurd elements</i>	• an axe in the head of a patient • the horse kissing the princess • witch using an electric broom	• the kissing sound the horse makes when it kisses the princess • sound of vacuum cleaner for the broom
<i>Humorous elements</i>	• the crow holding a box of The Laughing Cow cheese • the transformation of Betty into Bonhomme Carnaval, a car, etc. • the horse walking on two legs	• the way the king speaks • the sobs of the queen • the noise that the doctor's hammer makes (of a telephone ringing) when he hits the patient's knee
<i>Famous people</i>	• Prince Charles • Queen Victoria • Henry VIII • Mona Lisa	• the ridiculous sound the prince makes when he blows on the dragon

Note: an element can be put in more than one category.

Finish up the activity by having the students present the results of their quest with the help of these questions:

- Why do you think the director chose to put elements from different time periods side by side? What effect does this have on the viewer?
- What elements of the Brothers Grimm tale did the director keep for his film?
- What do the noises add to the film? The music?
- What do you think of the director's adaptation of this tale?

RECAP

Suggested duration: 45 minutes

Suggest that your students do a parody of a classic fairy tale.

REFLECTIVE SHARING

Have your students name characteristics of fairy tales and find elements in the film that are similar to the Brothers Grimm tale.

OTHER NFB FILMS

Stormy Night

A film by Michèle Lemieux 2003 – 9 min 49 s
Audience: age 10 and over

Tragic Story with Happy Ending

A film by Regina Pessoa 2005 – 7 min 40 s
Audience: ages 10 to 12

To order, call 1-800-267-7710

Lesson plans are available at <www.nfb.ca/guides>