

La Flûte magique

Fiche d'exploitation pédagogique

Auditoire : 5 à 12 ans

Durée : 7 min 41 s

Un jeune garçon est attiré par le bruit que fait l'air en passant dans une flûte. Il commence à jouer et des choses merveilleuses se produisent. Il la prête à d'autres enfants et la magie continue. Un garçon jaloux s'en empare mais la flûte magique suscite alors la peur. Entre les mains d'une petite fille, l'enchantement reprend. Une fable pour enfants visant à montrer que les objets peuvent être bons ou mauvais, selon l'usage que l'on en fait. Film d'animation sans paroles.

Avant le visionnement

Identifier les enfants qui pratiquent la flûte ou qui aiment l'écouter.

Activités suggérées

Français

Favoriser la communication orale et l'écriture.

- Identifier le son qui attire l'enfant et décrire comment il se produit.
- Décrire tous les événements magiques que crée la flûte.
- Imaginer les choses qu'on aimerait faire apparaître si on avait une flûte magique, puis les raconter à une autre personne.
- Choisir un instrument de musique connu. Imaginer les éléments qu'il pourrait faire apparaître s'il détenait un pouvoir magique, puis rédiger un court texte.
- Raconter le voyage fantastique que la flûte fait vivre au garçon et à la fille.
- Décrire la réaction du garçon devant les maléfices de la flûte.
- Énumérer les soins apportés aux objets qu'on affectionne particulièrement.

Art - Musique

Classer les instruments de son environnement selon leur mode de production.

- Identifier dans quelle catégorie d'instruments se classe la flûte. Nommer d'autres instruments qui appartiennent à cette catégorie.

Utiliser des instruments de manipulation simple.

- Interpréter à la flûte un court extrait d'une pièce musicale. Inviter une autre personne à le pratiquer, puis le jouer en duo.

Reconnaître des sons graves et des sons aigus.

- Distinguer les sons aigus des sons graves parmi ceux qui sont joués.

Art - Arts plastiques

Représenter des personnes et des objets familiers.

- Se représenter au crayon feutre en train de jouer de la flûte magique. Imaginer et illustrer un événement magique que pourrait créer la flûte.
- Dessiner à la craie de cire sur une feuille de papier construction (30 cm sur 45 cm) un orchestre composé d'instruments à vent.
- Se représenter par un collage en train de jouer de la musique devant un auditoire.

FPS - Éducation aux relations interpersonnelles

Constater qu'en exprimant un sentiment, on communique un message à autrui.

- Décrire le sentiment que le garçon semble éprouver au début du film.
- Énumérer les principales activités choisies pour occuper ses loisirs de façon intéressante.
- Échanger sur les raisons qui provoquent la transformation des pouvoirs de la flûte lorsque le garçon s'en empare violemment.
- Discuter des raisons qui transforment encore ces pouvoirs quand la petite fille reprend la flûte.
- Trouver un comportement positif que le garçon jaloux aurait pu adopter.