



# CLIK CLAK de

Thomas Wagner, Victor-Emmanuel Moulin  
et Aurélie Fréchin

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

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

### Découpage en séquences

1. (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 ».
2. (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 ».
3. (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.
4. (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.
5. (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.
6. (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 *Clikclak* 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 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 puis propose une activité créative. Un jeu du pendu est suggéré pour aller plus loin.

### Mise en route

Dans cette phase, on sensibilise 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** ».

#### Activité 1

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

citron	fil
avril	luge
cible	raquette
découvre	plaît

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

#### Activité 2

Indiquer qu'un troisième personnage va entrer en scène. Le faire imaginer et répondre aux questions de l'activité 2. Ensuite, dessiner ce personnage.

#### Activité 3

Diffuser le court métrage en entier: découverte du garçon, nouveau personnage de l'histoire.

Le décrire puis relever quelques différences entre le personnage imaginé et le personnage réel.

Question: *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: *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

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

Indiquer le premier mot et lire la définition du mot écrit.

## Parcours 2

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

### Activité 1

Visionner le court métrage. Observer l'image et relever le plus grand nombre possible d'objets à l'écran. Demander de donner la liste; écrire les objets au tableau. Repasser le court métrage et vérifier.

### Activité 2 et 3

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

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

### Activité 4

Chercher à créer les sons qui correspondent à des situations.

En fin de cours, compléter le tableau d'auto-évaluation. Puis discussion.

Notes personnelles sur le déroulement de classe / autres idées.