

VERSUS

de François Caffiaux, Romain Noël,
Thomas Salas



VERSUS de FRANÇOIS CAFFIAUX, ROMAIN NOËL et THOMAS SALAS - NIVEAU B1
FICHE PROFESSEUR

| | |
|---|---|
| Niveau B1 | Thèmes La conquête, la guerre, les activités sportives, les jeux vidéo. |
| Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire une communauté. - Présenter des définitions. - Exprimer son point de vue. - Argumenter. <i>Linguistiques</i> - Le jeu vidéo. - Les activités sportives. | Notes Godzilla : connu grâce à une série de films produits à partir de 1954 par la société de production Toho, Godzilla est un monstre inventé au Japon par le producteur Tanaka Tomoyuki. Les films de la série montrent les ravages de la bombe atomique et le Japon de l'après-guerre, humilié par la défaite et traumatisé par les bombardements d'Hiroshima et Nagasaki. |
| Tâches - Remplir un questionnaire. - Comparer le film d'animation à un jeu vidéo. - Présenter des activités sportives. - Participer à un débat. - Imaginer la fin d'un film. | |
| Vocabulaire <i>Versus</i> (terme latin) : En opposition à. | Matériel - La fiche élève. - La fiche « image et situation ». |

Découpage en séquences

- | | |
|------------------|---|
| 1. (0'00 à 0'25) | Un soldat samouraï arrive au sommet d'un rocher. Il se retourne. Son camp l'acclame. Un autre soldat arrive sur le rocher. Il pousse le premier soldat. Son camp l'acclame à son tour. On découvre alors que deux tribus de samouraïs (les rouges et les bleus) vivent face à face sur des îles et se battent pour conquérir un petit îlot qui se trouve au milieu. |
| 2. (0'26 à 1'39) | Les deux tribus tentent de nombreuses techniques pour atteindre l'îlot mais en vain. Chaque fois, l'autre camp trouve une parade pour empêcher la réussite. |
| 3. (1'40 à 2'13) | Les deux chefs s'énervent et lancent l'assaut final : les tribus s'affrontent sur l'îlot. L'îlot s'enfonce. Il reste les deux chefs. La nuit tombe. |
| 4. (2'14 à 2'42) | Le générique de fin défile et un dernier gag vient conclure ce film : un monstre joue au golf avec une balle composée de samouraïs rouges et bleus. |

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Après une mise en route, découvrir le film et imaginer une présentation des deux tribus sous la forme d'une carte d'identité. Ensuite travailler sur le thème du jeu vidéo. Puis donner des définitions aux activités sportives présentées dans le film. Conclure le parcours en rédigeant une fin possible au film.

Mise en route

Distribuer la fiche « image et situation ».

Observez la situation présentée sur l'image. Relevez le maximum d'informations sur cette image. Choisissez une couleur pour votre groupe. Imaginez quatre stratégies pour conquérir l'îlot central. Exposer la stratégie imaginée.

Pistes de correction :

Notre groupe choisit la couleur bleue. Sur l'image, il y a deux îles habitées : une île bleue et une île rouge. Au milieu de ces deux îles, il y a un petit îlot, qui est inhabité. Ces îles semblent perdues au milieu de la mer. On voit des temples asiatiques, peut-être des temples chinois ou japonais. On voit qu'il y a des habitants sur chaque île.

Les 4 stratégies : les bleus vont utiliser un élastique géant pour se lancer sur l'îlot. Les bleus vont fabriquer un hélicoptère à pédales et voler jusqu'à l'îlot. Les bleus vont fabriquer une grande échelle pour atteindre l'île. Les bleus vont nager jusqu'à l'île et escalader le rocher.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Montrer les séquences 1 à 3, jusqu'à ce que la nuit tombe.

Faites *l'activité 1 : Carte d'identité*.

Choisissez une tribu et imaginez les détails suivants : le nom du pays, le nom des habitants, les caractéristiques des habitants, la langue parlée, les symboles, la devise et le drapeau.

Pistes de correction :

Nom du pays : Rougealie.

Nom des habitants : Les Rougealiens.

Caractéristiques des habitants : Ils sont habillés en rouge. Ils sont toujours rouges de colère.

Langue parlée : Le rougialan.

Symboles : Une tomate et un piment.

Devise : « Mets du rouge dans ta vie !»

Drapeau : Tout rouge avec une étoile noire au centre.

Étape 2

Montrer les séquences 1 à 3, jusqu'à ce que la nuit tombe.

. Faites *l'activité 2 : Jeu vidéo*.

Trouvez le maximum de mots qui se rapportent au jeu vidéo.

Citez quelques éléments du jeu vidéo qu'on retrouve dans « Versus ».

Lister au tableau le vocabulaire proposé.

Pistes de correction :

Le thème du jeu vidéo : un ordinateur ; une console ; une course de voiture ; un jeu d'aventure/fantastique ; un combat ; l'écran divisé en deux ; le graphisme ; la musique électronique ; les bruitages ; le générique (début/fin).

Quelques éléments de jeu vidéo dans « Versus » : le titre en japonais ; la musique du générique (début/fin) ; le scénario ; le combat des deux chefs ; le double écran ; le fantastique du monstre à la fin ; le graphisme ; les bruitages ; etc.

Étape 3

Faites *l'activité 3 : Les activités sportives*.

Choisissez cinq activités. Donnez une définition pour chaque activité.

Jeu de devinette : on propose sa définition.

L'accompagnant devine l'activité sportive.

Corrigés :

Le funambulisme : c'est une activité où il faut marcher et danser sur un fil ou une corde.

L'escrime : c'est une activité où on combat un adversaire avec une épée ou un sabre.

Le saut à ski : c'est une activité où il faut sauter le plus loin possible avec des skis.

L'escalade : c'est une activité où il faut monter une montagne à l'aide de ses mains.

La montgolfière : c'est une activité où on vole à l'aide d'un gros ballon d'air chaud.

Étape 4

Faites *l'activité 4 : À l'attaque !*

Choisissez une équipe.

Préparez quatre arguments pour démontrer que l'équipe que vous avez choisie est la meilleure.
Préciser qu'on peut utiliser le comparatif et le superlatif, et donner quelques exemples pour illustrer ces structures.

Pistes de correction :

Les bleus vont gagner parce qu'ils sont plus intelligents que les rouges.
Les bleus sont plus créatifs que les rouges.
Les bleus vont gagner parce qu'ils sont plus forts.
Les bleus sont mieux entraînés que les rouges.

Étape 5

Faites l'activité 5 : Comment finit l'histoire ?

Rédigez une fin au film « Versus ».

A l'oral, lire la proposition de fin.

Montrer le film dans son intégralité.

Que pensez-vous de la fin proposée dans le film ?

Pistes de correction :

La nuit tombe et les deux chefs s'assoient dos à dos et commencent à discuter. Ils réalisent petit à petit qu'ils ont tout perdu. Ils décident donc de s'allier pour fonder une nouvelle nation sur ce petit îlot.

Je n'aime pas la fin proposée dans le film, je trouve qu'elle est irréaliste.