

CUL DE BOUTEILLE de Jean-Claude Rozec

<p>Objectifs</p> <p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Raconter une histoire. - Décrire des images. - Imaginer la fin du film. - Décrire et localiser des formes imaginaires. <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les adjectifs qualificatifs. - Le vocabulaire de la maison et de la rue. 	<p>Vocabulaire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le troll : géant qui incarne des forces naturelles dans la mythologie nordique. - La chauve-souris : petit mammifère noir qui vole et qui a un corps de souris. - Le cyclope : géant de la mythologie qui n'a qu'un œil. - Le diplodocus : sorte de dinosaure herbivore. - La mante religieuse : insecte au corps très mince et allongé.
---	--

Activité 1 – Ouf ! Dans la chambre.



- Racontez le début du film jusqu'à l'arrivée dans la chambre

.....

- Que regarde le jeune garçon dans sa chambre ?

- Que se passe-t-il sur la commode ?

Activité 2 – Portrait du jeune garçon.

Complétez les phrases afin de décrire le héros du film.

Le jeune garçon s'appelle

Mais il a un surnom :

Il a

Il porte

Il habite

Activité 3 – Après l'école.

Dans la suite du film, le jeune garçon ne veut pas rentrer chez lui après l'école. Il marche dans la rue. Sa promenade se termine au commissariat, ses parents viennent le chercher.

En vous aidant de l'image, retrouvez l'atmosphère du film à ce moment-là. Imaginez ce qui est arrivé à Arnaud.



Racontez l'histoire.

.....

.....

.....

.....

Activité 4 – Familier/étrange.

Reliez les formes /personnages réel(le)s aux formes/personnages imaginaires.

Formes/personnages réel(le)s

1. le coquillage
2. le poste de radio
3. le porte-manteau
4. le parapluie
5. le maître d'école
6. le poisson
7. le véhicule garé au pied du réverbère
8. la dame au landau
9. le train

Formes/personnages imaginaires

- a. la mante religieuse
- b. le petit personnage
- c. le diplodocus
- d. le dragon
- e. le cyclope
- f. la licorne
- g. la chauve-souris
- h. le troll
- i. l'extraterrestre

Activité 5 – De retour dans sa chambre.

À quoi pense le jeune garçon avant de s'endormir ? Comment interprétez-vous la fin du film ?

.....

.....

CUL DE BOUTEILLE de Jean-Claude Rozec

CORRIGÉ

Objectifs <i>Communicatifs</i> <ul style="list-style-type: none">- Raconter une histoire.- Décrire des images.- Imaginer la fin du film.- Décrire et localiser des formes imaginaires. <i>Linguistiques</i> <ul style="list-style-type: none">- Les adjectifs qualificatifs.- Le vocabulaire de la maison et de la rue.	Vocabulaire <ul style="list-style-type: none">- Le troll : géant qui incarne des forces naturelles dans la mythologie nordique.- La chauve-souris : petit mammifère noir qui vole et qui a un corps de souris.- Le cyclope : géant de la mythologie qui n'a qu'un œil.- Le diplodocus : sorte de dinosaure herbivore.- La mante religieuse : insecte au corps très mince et allongé.
---	---

Activité 1 – Ouf ! Dans la chambre.



- Racontez le début du film jusqu'à l'arrivée dans la chambre.

Un jeune garçon qui s'appelle Arnaud, doit porter des lunettes. Quand il se regarde dans un miroir, il n'aime pas cette image et encore moins ses lunettes. Même ses parents ont peur quand il les porte. Alors, il va dans sa chambre.

- Que regarde le jeune garçon dans sa chambre ?

Le garçon regarde autour de lui dans la chambre, il observe les meubles et les objets avec ou sans lunettes.

- Que se passe-t-il sur la commode ?

Quand Arnaud quitte ses lunettes, un des coquillages devient un personnage animé qui le regarde.

Activité 2 – Portrait du jeune garçon.

Complétez les phrases afin de décrire le héros du film.

Le jeune garçon s'appelle Arnaud.

Mais il a un surnom : cul de bouteille.

Il a des lunettes rondes. Elles sont trop grosses pour son visage.

Il porte un pantalon et un pull-over.

Il habite avec ses parents dans une ville.

Activité 3 – Après l'école.

Dans la suite du film, le jeune garçon ne veut pas rentrer chez lui après l'école. Il marche dans la rue. Sa promenade se termine au commissariat, ses parents viennent le chercher.

En vous aidant de l'image 2, retrouvez l'atmosphère du film à ce moment-là. Imaginez ce qui est arrivé à Arnaud.



Racontez l'histoire.

Pistes de correction : Le jeune garçon marche longtemps dans les rues. Finalement, il est fatigué et perdu. Il commence à pleurer quand une voiture de police passe. Les policiers le conduisent au commissariat et téléphonent aux parents.

Activité 4 – Familier/étrange.

Complétez le tableau.

Formes/personnages réel(le)s

1. le coquillage
2. Le poste de radio
3. le porte-manteau
4. le parapluie
5. le maître d'école
6. le poisson
7. le véhicule garé au pied
du réverbère
8. la dame au landau
9. le train

Formes/personnages imaginaires

- a. la mante religieuse
- b. le petit personnage
- c. le diplodocus
- d. le dragon
- e. le cyclope
- f. la licorne
- g. la chauve-souris
- h. le troll
- i. l'extraterrestre

1/b – 2/i – 3/h – 4/g – 5/e – 6/f – 7/c – 8/a – 9/d

Activité 5 – De retour dans sa chambre.

À quoi pense le jeune garçon avant de s'endormir ? Comment interprétez-vous la fin du film ?

Avant de s'endormir, le jeune garçon pense à la licorne et se demande : « est-ce que je vais la revoir demain ? ».

C'est une fin heureuse puisque Arnaud réalise qu'il a le pouvoir de rêver et de faire apparaître des personnages imaginaires quand il le souhaite.