

VAMPZ

d'Adrien Barbier, Lam Le Thanh,
Adrien Annesley



**VAMPZ D'ADRIEN BARBIER, LÂM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY - NIVEAU B1 -
FICHE PROFESSEUR**

<p>Niveau B1</p>	<p>Thèmes Les vampires, le cinéma d'action et d'épouvante.</p>
<p>Objectifs <i>Communicatifs</i> - Qualifier une personne. - Repérer et nommer les éléments visuels d'un film. <i>Linguistique</i> - Le passé composé. <i>Culturel</i> - Découvrir le monde des vampires.</p> <p>Tâches - Décrire les comportements des personnages. - Donner une explication à partir d'éléments visuels. - Imaginer un scénario.</p>	<p>Notes <i>Vampz</i>, le titre du film, est une abréviation du mot « vampire ». Le « z » final est un américanisme. <i>Vampz</i> s'écrit avec un « z » final, comme pour suggérer un tribut ou une allégeance à la série « Z ». Autre information, une « vamp » est une femme fatale.</p> <p>Le vampire est une créature imaginaire non morte et non vivante. D'apparence pâle, le vampire ne vit que la nuit. Il est identifiable par sa dentition, deux canines plus longues et très acérées. Selon les folklores et les traditions, le vampire possède des pouvoirs : il ne meurt pas, il peut apparaître et disparaître à sa guise, et surtout, plus il suce de sang, plus il devient fort. Le vampire n'aime pas : l'ail, tous les objets religieux et notamment, les crucifix, mais aussi la lumière du jour.</p> <p>Le Vatican est un état indépendant situé à Rome, en Italie. C'est le plus petit état du monde. C'est au Vatican que réside le Pape, chef suprême de l'Église catholique romaine.</p>
<p>Vocabulaire <i>Un cafard</i> : sorte de blatte (insecte) <i>Une gousse d'ail</i> : plante à odeur très forte, utilisée comme condiment <i>Une arbalète</i> : arme constituée d'un arc tendu à la main</p>	<p>Matériel - La fiche apprenant élève. - La « fiche images » à découper.</p>

Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'35) Générique du film d'animation. Le titre est présenté à l'aide de cafards. On voit deux cafards, un « os » club de golf. Les pieds d'un premier personnage écrasent les cafards. Et ensuite, on voit les pieds du deuxième personnage. Enfin, retour sur le premier personnage qui avance.
2. (0'35 à 1'08) Un garçon joue avec un jeu de construction et une fille avance dans un couloir. Elle dispose, à l'aide d'une pince, une gousse d'ail sur le sol. Elle frappe dans la gousse d'ail, celle-ci atterrit dans la bouche du garçon. Il tousse et la recrache. Il est en colère. Les deux protagonistes sont des vampires.
3. (1'08 à 2'32) Course-poursuite dans un couloir : passage entre des puits de lumière. Deuxième attaque : la fille a une arbalète, dont les munitions sont des boules « Made in Vatican ». Nouvelle course-poursuite : le garçon attaque. En guise de défense, la fille sort une croix. La vision de cet objet religieux aveugle le garçon. Il trébuche et chute dehors, en pleine lumière du jour. La fille, qui est toujours dans la maison, se brûle le pied à cause de la lumière du jour.
4. (2'32 à 4') On entend une porte claquer. Le garçon remonte difficilement les escaliers. La fille tente une réconciliation. Le garçon la repousse. Il ouvre la porte et réalise avec surprise que la fille a remis en place son jeu de construction. Plan final : la fille est à nouveau prête à passer à l'action. Générique.

Proposition de déroulement pour le niveau B1

Le parcours proposé repose, dans un premier temps, sur une sensibilisation au thème du film et aux caractères des personnages. Dans un deuxième temps, inviter à se concentrer sur la découverte des vampires à travers les éléments symboliques présentés dans le film. Enfin, l'exploitation du film d'animation se terminera par la rédaction d'une nouvelle scène.

Mise en route

Quelles sont, pour vous, les caractéristiques d'un vampire ?

Listez le maximum de caractéristiques.

À l'oral.

Connaissez-vous des histoires de vampires ?

Présentez-les.

À l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Un vampire est une créature étrange. Il est pâle, il vit la nuit. Il a des dents pointues. Il a des pouvoirs surnaturels. Il ne meurt pas. Il boit du sang. Il n'aime pas l'ail, les objets religieux, et la lumière du jour.

Quelques exemples d'histoires de vampire :

- la légende de Dracula dans les Carpates.

- Livres : *Frankenstein*, de Mary Shelley ; *Chroniques des vampires* d'Anne Rice.

- Cinéma : *Dracula*, de Francis Ford Coppola ; *Entretien avec un vampire*, de Neil Jordan ; *Blade*, de Stephen Norrington ; *Le bal des vampires* de Roman Polanski ; *La famille Addams* de Barry Sonnenfeld ; *Vampires* de John Carpenter.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Lisez l'activité 1 : Les personnages.

Introduire ou réviser les adjectifs proposés dans l'activité.

Regardez attentivement les personnages.

Montrer les séquences 1 et 2.

Faites l'activité 1.

Attribuez 4 adjectifs à chaque personnage : déterminé - patient - méthodique - inquiet - inventif - préparé - triste.

Préciser qu'il faudra accorder les adjectifs en fonction des personnages.

Pistes de correction / Corrigés :

La fille : déterminée, méthodique, inventive, préparée.

Le garçon : patient, triste, inquiet.

Étape 2

Lisez l'activité 2 : La fumée dans le film.

Introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.

Utiliser la fiche « images » pour illustrer le vocabulaire.

Concentrez-vous sur la fumée.

Montrer les séquences 1 à 3.

Faites l'activité 2.

Cochez la ou les bonne(s) réponse(s).

Puis, demander de résumer la situation présentée dans le film en une phrase.

Pistes de correction / Corrigés :

Que représente la fumée ?

La fumée représente la blessure d'un vampire.

Quels sont les éléments qui provoquent la fumée ?

La gousse d'ail

La lumière du jour

L'arbalète

Les balles « Made in Vatican »

Le tableau

La croix

La jeune fille attaque le garçon avec différentes techniques.

Étape 3

Regardez bien le tableau dans le couloir.

Montrer de nouveau la séquence 3.

Faites l'activité 3.

Que représente le tableau ?

Décrivez la scène.

Regardez le tableau. Que se passe-t-il quand le garçon arrive au bout du couloir ?

Pistes de correction / Corrigés :

Le tableau représente un vampire, par exemple, Dracula.

Le personnage du tableau se réveille quand le garçon prend le tableau.

Le vampire du tableau crie de douleur, car il est exposé aux rayons de lumière.

Le garçon repose le tableau. Le tableau fume.

On voit que le vampire du tableau n'est pas content.

Étape 4

Visionner le film en entier.

Faites l'activité 4 : Scénario course-poursuite.

Imaginez une nouvelle course poursuite au film en vous aidant des informations trouvées dans les activités précédentes. Intégrez les informations suivantes : un lieu, un décor, une arme, un moyen de défense.

Proposer un nouveau scénario course-poursuite.

Pistes de correction / Corrigés :

Nous sommes dans la chambre de la fille. On voit des instruments anti-vampire comme des croix, de l'ail, des masques à gaz, etc. La fille attaque le garçon en utilisant de l'eau bénite. Le garçon se protège en sortant un parapluie.