

VERSUS

de François Caffiaux, Romain Noël,
Thomas Salas



VERSUS de FRANÇOIS CAFFIAUX, ROMAIN NOËL et THOMAS SALAS - NIVEAU A2
FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thèmes La conquête, la guerre, les activités sportives, les jeux vidéo.
Objectifs <i>Communicatifs</i> - Décrire une situation. - Décrire des personnages. - Encourager quelqu'un. - Exprimer son désaccord. <i>Linguistique</i> - Les activités sportives. Tâches - Comparer un film d'animation et un jeu vidéo. - Créer des slogans. - Imaginer une scène du film. - Imaginer un dialogue.	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.
Vocabulaire <i>Versus</i> (terme latin) : En opposition à.	Matériel - La fiche élève. - Les fiches « images ».

Découpage en séquences

- (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.
- (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.
- (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.
- (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 A2

Après une mise en route sur le sport, découvrir le film et le comparer à un jeu vidéo. Ensuite, écrire des slogans pour encourager une équipe (bleue ou rouge). Puis, définir les activités sportives du film. Après avoir imaginé et illustré une stratégie efficace pour vaincre le camp adverse, rédiger un dialogue entre les deux chefs qui se disputent.

Mise en route

Quel sport pratiquez-vous ?

A l'oral.

Distribuer la fiche « images ».

Attribuez à chaque dessin l'activité sportive qui correspond.

Quelle qualité faut-il pour pratiquer tel ou tel sport ?

Pistes de correction :

Je fais du tennis.

1. L'escalade ; 2. L'escrime ; 3. Le funambulisme ; 4. Le lancer du javelot ; 5. Le vol en montgolfière ; 6. Le planeur ; 7. Le saut à la perche ; 8. Le saut en longueur ; 9. Le saut à ski ; 10. Le trampoline.

Pour pratiquer l'escalade, il faut être souple.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Montrer le film en entier.

Faites l'activité 1 : Comme un jeu vidéo ?

Répondez aux questions.

Répondre à la question en justifiant la réponse.

Corrigés :

Le type de jeu ? Guerre, bataille, combat, stratégie.

La situation ? Trois îles dans la mer dont deux sont habitées par deux peuples de samourais ennemis.

Les personnages ? Les samourais rouges et les samourais bleus et leur chef respectif.

Que font-ils ? Ils essaient de conquérir la petite île qui se trouve au milieu des deux îles habitées.

Objectif final ? Atteindre l'île avant l'autre et s'y établir.

Étape 2

Faites l'activité 2 : Allez les bleus ! Allez les rouges !

Soutenez votre tribu en imaginant des paroles d'encouragement et des slogans pour des affiches.

inviter ensuite à créer des affiches de supporters.

Pistes de correction :

Vive les Bleus ! Avec les Rouges, ça bouge !

Les Rouges, vous êtes les meilleurs ! Samourai Bleu, gagne tu peux !

Étape 3

Faites l'activité 3 : Les activités sportives.

Reliez les activités sportives présentes dans le film à leurs définitions.

N'hésitez pas à vous aider de la fiche « images ».

Montrer le film dans son intégralité.

Corrigés :

L'escalade : monter une montagne en s'aidant des mains ;

L'escrime : se battre contre un adversaire avec une épée ou un sabre ;

Le funambulisme : marcher sur un fil ou une corde ;

Le surf : avancer sur les vagues de la mer à l'aide d'une planche ;

Le vol en montgolfière : se déplacer dans les airs à l'aide d'un ballon gonflable ;

La natation : nager dans la mer ou dans une piscine ;

Le saut à la perche : sauter le plus haut possible à l'aide d'un grand bâton ;

Le saut en longueur : sauter le plus loin possible ;

Le saut à ski : sauter le plus loin possible avec des skis ;

Le trampoline : sauter et rebondir sur une toile élastique ;

Le lancer du javelot : jeter le plus loin possible un long bâton ;

Le planeur : sauter d'une montagne avec des ailes ou une toile pour voler.

Étape 4

Faites l'activité 4 : La meilleure stratégie.

Imaginez une « stratégie gagnante » pour aller sur l'îlot. Dessinez-la et présentez-la.

Se battre ou construire ensemble : qu'en pensez-vous ?

Faire une exposition du schéma proposé et le défendre.

Pistes de correction :

Dessin d'un hélicoptère avec des pédales. Le samouraï - pilote essaie de pédaler jusqu'à l'îlot.

Se battre ou construire ensemble : qu'en pensez-vous ? Ici, la bataille est drôle. Mais je pense qu'en réalité, il faut construire ensemble. C'est mieux.

Étape 5

Faites l'activité 5 : La dispute des deux chefs.

Écrivez le dialogue entre les deux chefs.

Aider et corriger leur production écrite.

Montrer le film.

Pistes de correction :

Chef bleu : J'en ai marre !

Chef rouge : Tout ça, c'est ta faute !

Chef bleu : Quoi ? Tu plaisantes ? Tu veux me voler mon île !

Chef rouge : Ton île ? C'est mon île ici !

Chef bleu : Tu es le chef le plus malhonnête de tous les chefs de cette mer ! Ma tribu a besoin de cette île, il n'y a plus assez de place sur notre île !

Chef rouge : Ce n'est pas ma faute si tes samourais restent à la maison et font de grandes familles. Dans ma tribu, les samourais partent à la guerre ou s'entraînent beaucoup, ma population est donc contrôlée !

[...]