

Pistes pour l'enseignement

Suggestions pédagogiques et fiches de travail pour le film

Une girafe sous la pluie

Film d'animation de Pascale Hecquet

12 min., dès 9 ans

Thèmes : Migration, éducation interculturelle, sentiment d'être étranger, talents, travail en équipe, amitié, solidarité, intégration, besoins fondamentaux, vivre ensemble

Suggestions didactiques : Claudia Baumgartner, PH FHNW

Niveau : cycle 2



Production : Ambiances asbl (Belgique) en coproduction avec Studio Elsanime (France) Belgique | France 2007

Animation : Pascale Hecquet, Delphine Mandin, Nicolas Davoust, Pascal Adant

Montage : Pascale Hecquet, Olivier Lelong

Son : Dominik Guth

Musique : Bernard Massuir

Langue : sans paroles

Contenu

Une girafe courageuse qui se révolte contre l'injustice du roi lion est chassée de son pays et arrive au pays des chiens. Seule et sans aide, elle doit surmonter les difficultés que représentent sa taille, la nourriture inhabituelle et l'attitude de rejet des chiens. Elle trouve finalement du travail chez un jardinier et se lie d'amitié avec un petit oiseau. Tous trois forment une équipe performante. Mais alors, la demande d'asile de la girafe est refusée ...

Le film

Par de multiples détails et un humour subtil, ce dessin animé parvient à représenter ce que peut ressentir une personne catapultée dans un environnement entièrement nouveau ; la girafe se heurte partout à cause de sa taille, se cogne la tête, n'arrive pas à entrer dans le taxi, n'aime pas du tout les aliments pour chiens auxquels elle n'est pas habituée, souffre du climat froid et humide et ne parle pas la même langue : des choses que les spectateurs/-trices peuvent très bien comprendre. Par le fait que ce film est sans paroles, il reflète la situation de la girafe incapable de dire un mot, tout en montrant qu'une compréhension non verbale est possible : les sons et les bruits combinés à la mimique et à la gestuelle, permettent de comprendre aisément l'histoire sans mots. L'ancrage de l'histoire dans le monde animal, à la manière d'une fable, rend une thématique complexe accessible aux enfants. Ce film suscite de l'empathie pour la situation des gens qui doivent s'acclimater à un nouvel environnement ; il montre aussi combien l'amitié et la solidarité sont importantes. De surcroît, les talents et les capacités particulières de la girafe représentent un enrichissement pour les chiens « natifs du pays ». La réalisatrice réussit donc à aborder un sujet grave avec des images pleines d'humour et des protagonistes attachants, sans édulcorer pour autant la question de la migration et de l'asile.

Quelques questions concernant la composition du film/l'éducation aux médias :

Pourquoi y a-t-il dans ce film des animaux plutôt que des êtres humains ? Quelle est la langue parlée par la girafe ? Avez-vous remarqué que presque tout le film n'utilise (pour ainsi dire) aucune parole ? Pourquoi comprend-on malgré tout l'histoire ? Cherchez des exemples dans lesquels les mimiques, les gestes, le son et le montage du film sont tels que l'on comprend ce qui se passe sans paroles. (Les premiers films de l'histoire du cinéma sont d'ailleurs muets ...). Dans le monde réel, comment s'en sort-on sans parler ?

Référence à l'EDD

| Dimensions | Compétences* | Principes* |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- société (individu et collectivités)- espace (local et global)- économie (processus soutenable) | <ul style="list-style-type: none">- réfléchir à ses propres valeurs et à celles d'autrui- changer de perspective- assumer ses responsabilités et utiliser ses marges de manoeuvre | <ul style="list-style-type: none">- réflexion sur les valeurs et orientation vers l'action |

* se réfère au schéma de compétences et de principes de é21

SUGGESTION 1 « LOIN DE CHEZ SOI »

Objectifs : les élèves prennent conscience du fait que dans la vie courante, nous obéissons à de nombreuses règles du jeu – généralement implicites – marquées par notre culture et ils arrivent à imaginer ce que l'on peut ressentir quand on ne connaît pas les règles du jeu d'un groupe donné. Ils comprennent que les règles du jeu doivent être négociées et que les difficultés à cet égard ne sont pas les mêmes pour les « étrangers » et les « natifs du pays ».

Durée : 2 leçons

Matériel : règles de jeu et commentaire pour l'enseignant-e (document à photocopier), dés en fonction du nombre d'élèves, papier et crayons, petites cartes en carton, images du film (document à photocopier)

- **Introduction de l'enseignant-e**

Tous les jours, on trouve dans les journaux, à la télévision et sur Internet des images et des textes concernant des personnes qui doivent fuir loin de chez elles. (L'enseignant-e peut, au préalable, rassembler quelques articles de presse et les afficher au début de la leçon). Il existe d'innombrables raisons pour expliquer pourquoi tant de gens doivent quitter leur pays et fuir parfois au péril de leur vie, en s'exposant à des risques importants. *Quelles sont les raisons que vous connaissez ?* Echange en plénum.

- Dans le film « Une girafe sous la pluie », une girafe doit quitter son pays. Elle atterrit dans la cité des chiens où elle demande l'asile (expliquer ce terme : refuge/lieu où l'on trouve une protection contre les dangers et la persécution).

- **Regarder le film ensemble (12 min.)**

Remarque importante : regarder en incluant le générique, car on voit que la girafe est « repoussée » de pays en pays.

Après le film, les élèves expriment leurs premières impressions et sentiments. Ensuite, ils se répartissent en quatre groupes. Ils ont pour tâche de reconstituer l'histoire du film à l'aide de 18 images (document à photocopier).

Les élèves discutent ensuite de l'ordre des images et des différences éventuelles entre les groupes. On n'abordera que dans les grandes lignes la procédure illustrée par le film : demande d'asile – séjour – décision concernant l'asile – expulsion. L'important, c'est que les élèves se rendent compte qu'un protocole bien précis et des lois déterminent si une girafe (un réfugié) a le droit de rester ou non.

(Indication pour l'enseignant-e : <https://www.osar.ch/aide/la-procedure-dasile-en-bref.html>)

- *Comment la girafe se sentait-elle dans le pays étranger ?* Les élèves expriment leurs suppositions. Passage au jeu « Loin de chez soi » : l'enseignant-e explique le jeu (document à photocopier).
- Les enfants découvrent à travers ce jeu de dés comment on se sent en arrivant dans un groupe déjà existant, en ne connaissant pas les règles du jeu, en ne réussissant pas à se faire comprendre et en essayant malgré tout de trouver sa place. L'enseignant-e clôt la phase de jeu. *Quelles ont été les expériences des élèves ? Comment se sont-ils sentis ?* Echange dans le cadre des groupes qui ont joué.

Les élèves se remémorent (à l'aide des images) des situations dans lesquelles la girafe se s'est sentie étrangère. *Quels sont les besoins de la girafe ?* Les élèves réfléchissent en groupe et notent les différents besoins sur des bandes de papier : par exemple manger,

dormir, trouver un logement, un emploi, de la reconnaissance, des contacts/un sentiment d'appartenance, des amis. En plénum, les bandes de papier sont rassemblées, affichées à un endroit bien visible et les élèves en discutent. *Les besoins de la girafe sont-ils différents de ceux des élèves ?* Discussion en plénum en mettant l'accent sur les besoins communs. Montrer que partout dans le monde, les gens ont des besoins similaires ou même identiques : besoins de base, besoins de sécurité, besoins sociaux, reconnaissance sociale et épanouissement personnel (Lien : [Pyramide de Maslow](#))

Pour terminer, les élèves se demandent (travail individuel) ce qu'ils pourraient faire différemment la prochaine fois qu'ils rencontrent une personne venue d'ailleurs, qu'ils se trouvent dans un pays étranger ou qu'ils font une nouvelle connaissance. Les élèves notent ce qu'ils pensent faire et imaginent ensuite un symbole (dessin ou signe) qui peut le leur rappeler. Chaque enfant le dessine sur une petite carte en carton qu'il peut conserver afin de ne pas oublier.

SUGGESTION 2 « S'ADAPTER OU HEURTER ? »

Objectifs : les élèves prennent conscience que les gens ont des modes de vie, des parcours et des valeurs différents – marqués aussi par la culture ; vivre ensemble exige donc de part et d'autre des compromis, ce qui peut générer des tensions.

Durée : 2 leçons

Matériel : papier et stylos pour prendre des notes, évent. articles de presse sur le sujet

- **Introduction de l'enseignant-e :** on voit tous les jours dans les journaux, à la télévision et sur Internet des images et des textes concernant des personnes qui doivent fuir loin de chez elles. (L'enseignant-e peut rassembler au préalable quelques articles de journaux et les afficher au début de la leçon). Il y a d'innombrables raisons qui poussent les gens à quitter leur pays et à prendre le chemin de l'exode au péril de leur vie, en s'exposant à des risques importants. *Quelles sont les raisons que vous connaissez ?* Echange en plénum.
Dans le film « Une girafe sous la pluie », une girafe doit quitter son pays. Elle atterrit dans la cité des chiens où elle demande l'asile (expliquer ce terme : refuge/lieu où l'on trouve une protection contre les dangers et la persécution).
- **Les élèves regardent ensemble le film d'un bout à l'autre (12 min.).**
Après le film, les élèves expriment spontanément leurs impressions et leurs sentiments. Discussion à propos du film : *pourquoi la girafe a-t-elle dû quitter son pays ? Comment se sentait-elle dans le nouveau pays ? Pourquoi a-t-elle dû repartir ?* Il convient d'aborder uniquement dans les grandes lignes la procédure décrite dans le film, à savoir demande d'asile – séjour – décisions concernant l'asile – renvoi (voir les indications de l'introduction). L'important est que les élèves prennent conscience que des lois et un protocole précis déterminent si la girafe (un réfugié) a le droit de rester ou non.
- La classe est divisée en deux groupes. L'un concentre son attention, en regardant le film pour la deuxième fois, sur les difficultés rencontrées par la girafe dans le nouveau pays. *Quelles difficultés a-t-elle rencontrées ? Comment sont-elles illustrées par le*

film ? (par ex. la girafe se heurte partout en raison de sa taille : elle ne peut pas entrer dans la voiture, son lit est trop court)

L'autre groupe se concentre sur les habitants de Mirzapolis. *Qu'est-ce qui est inhabituel pour les chiens ou difficile lorsqu'ils côtoient la girafe ? A quoi le voyez-vous ?* (par ex. la girafe a d'autres habitudes : elle mange les feuilles des buissons et des arbres)

- **Les élèves regardent une nouvelle fois le film (12 min.).** Les élèves notent leurs observations.
- Après le film, on dispose les chaises dans la salle pour former un grand cercle. Une chaise sur deux est déplacée vers l'intérieur et placée en face de la chaise qui est à sa droite. On obtient donc ainsi un double cercle de chaises où les élèves sont assis face à face (par deux). Tous les élèves qui ont observé la girafe prennent place sur les chaises de l'intérieur, les autres sur les chaises de l'extérieur.
- L'enseignant-e explique la manière de procéder : ce sont les élèves du cercle intérieur qui commencent. Ils expliquent de manière précise les difficultés que la girafe rencontre à Mirzapolis et les défis qu'elle doit relever ainsi que la manière dont le film les présente. Ensuite, les élèves assis à l'extérieur résument ce qu'ils ont entendu puis décrivent selon le point de vue des chiens les difficultés observées dans les contacts avec la girafe. Les discussions ont lieu à voix basse et les temps de parole et d'écoute indiqués doivent être respectés. Il ne doit pas y avoir de discussions. Il s'agit, pour les élèves, d'entraîner leur capacité de communication, de s'exercer à formuler des faits objectifs, d'écouter et de résumer précisément. C'est l'enseignant-e qui fixe la durée de l'échange. A un signal donné, les élèves assis à l'intérieur se déplacent de deux chaises vers la droite. Les élèves assis à l'extérieur commencent alors à décrire leurs observations (chiens). L'élève assis en face répète ce qu'il a entendu et expose ensuite ses propres observations (girafe). L'enseignant-e indique par un signal à quel moment les élèves doivent à nouveau se déplacer (rotation) et clôt l'exercice quand la teneur des entretiens se répète trop souvent.
- Les chaises sont déplacées pour former un grand cercle et en plénum, les élèves commentent brièvement les échanges par deux. *Dans quelle mesure ai-je réussi facilement à formuler, à écouter et à résumer ?*
- Ensuite, l'enseignant-e pose la question suivante : *qui doit s'adapter – la girafe ou les chiens ? Est-il indispensable que quelqu'un s'adapte ?* Les élèves réfléchissent à la question et discutent par groupes de 4 (2 observateurs de la girafe et 2 observateurs des chiens) ; ils essaient de se mettre d'accord sur un point de vue commun au sein du groupe et de le justifier.
- Les groupes présentent leurs points de vue en plénum et les justifient. Ensuite, discussion sur le champ des possibilités entre « heurter » et « s'adapter ». Dans ce contexte, l'enseignant-e peut montrer aux élèves les limites de l'adaptation : la girafe ne peut pas modifier sa taille.
- Analyse de la discussion. Il ne s'agit pas de « juste ou faux » mais de se rendre compte que les gens (la girafe et les chiens) ont des modes de vie, des conditions et des valeurs différentes et que vivre ensemble exige de part et d'autre des aménagements.

Quelques idées pour aller plus loin

- Transposer à un sujet « proche de la classe », par exemple « un-e nouvel-le élève dans la classe » ou transposer à sa propre classe : où faut-il des manières de voir/des règles communes et pourquoi ?
- Faire le lien avec le ressenti, la santé physique (rhume, maux de ventre, de tête, etc.) et psychique (tristesse, déprime, etc.) lorsque l'on se sent isolé, mal compris, etc. Donner la parole aux enfants, ont-ils vécu des situations qui leur rappellent le vécu de la girafe ?
- Accueillir les différences comme un enrichissement. Organiser un talentshow ou une présentation en s'inspirant des ressources et talents présents dans la classe (exposition, défilé, etc.)
- Matériel pédagogique Une girafe sous la pluie : <http://filmeeinewelt.ch/francais/files/40222.pdf>
- A partir du film, les élèves se rappellent et énumèrent ce qui a aidé la girafe à trouver sa place dans un pays inconnu (des amis, du travail...) et pourquoi.

Impressum

Auteur : Claudia Baumgartner, PH FHNW, HEP Soleure, Chaire de théories d'éducation et d'enseignement interdisciplinaire
Rédaction : Marianne Gujer, Dorothee Lanz
Traduction : Martine Besse
Graphisme : pooldesign
Copyright : éducation21, Berne 2017

éducation21 | Avenue de Cour 1 | 1007 Lausanne
Tel. 021 343 00 21 | info_fr@education21.ch | www.education21.ch | Facebook, Twitter : education21ch, #e21ch

Jeu « Loin de chez soi »

Dans ce jeu, le but est de permettre aux élèves de découvrir eux-mêmes comment on se sent lorsqu'on est dans un groupe dont on ne connaît pas les règles du jeu et, inversement, lorsqu'on est confronté en tant que groupe à un nouveau joueur qui ne connaît pas les règles.



Préparation du jeu

Matériel : papier et de quoi écrire, 6 dés

La classe est répartie en groupes de 5 enfants au maximum. Chaque groupe reçoit des règles du jeu différentes (voir page suivante), ce que la classe ne sait pas. Les groupes lisent en silence leurs règles du jeu. Quand celles-ci sont claires, l'enseignant-e reprend discrètement toutes les règles du jeu.

Déroulement du jeu

Les élèves commencent à jouer aux dés et suivent les règles **sans parler**. Important : pendant le jeu (et toutes les parties du jeu), il est **interdit de discuter des règles du jeu** ! Dans chaque groupe, le nombre de points obtenu par chaque enfant sera noté sur une liste.

Au bout de 5 minutes, on arrête le jeu et on annonce les gagnants. On demande alors aux gagnants et aux gagnantes de quitter le groupe (si le nombre de points est le même, c'est l'enfant plus âgé qui quitte le groupe) et de rejoindre un autre groupe. Ainsi, chaque groupe laisse partir un enfant tandis qu'un nouveau arrive. Le nouvel arrivant ignore que dans ce groupe, les règles du jeu de dés sont différentes. Le groupe lui-même ignore que le nouvel arrivant jouait avant selon d'autres règles du jeu.

Les groupes jouent la seconde partie et il est probable que les premières difficultés apparaissent. Les groupes découvrent ainsi ce que cela signifie concrètement quand tous n'ont pas les mêmes règles initiales et ressentent ainsi le potentiel de conflit. Ils doivent quand même essayer de « jouer le jeu », ne pas discuter des règles mais les appliquer.

Quand le temps fixé pour le jeu est écoulé, les gagnants se déplacent de nouveau.

Dans le cas idéal, il faudrait pouvoir jouer 3 ou 4 parties.

A la fin, les élèves mettent en commun leurs expériences. Comment se sont-ils sentis ?

Règles du jeu



Le groupe utilise un seul dé.

Les joueurs lancent le dé l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui obtient un chiffre pair reçoit 5 points.

Celui qui obtient un chiffre impair regarde brièvement dans les yeux chacun des autres joueurs et reçoit 10 points.

Tous les joueurs qui ont leur anniversaire entre janvier et juin doublent chaque fois les points obtenus.

.....

Règles du jeu



Le groupe utilise un seul dé.

Les joueurs lancent le dé l'un après l'autre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Celui qui obtient un chiffre supérieur à 3 reçoit 1 point.

Celui qui obtient un chiffre inférieur à 3 reçoit 10 points.

Celui qui obtient le chiffre 3 serre brièvement la main de chaque joueur l'un après l'autre et reçoit alors 20 points.

.....

Règles du jeu



Le groupe utilise deux dés.

Les joueurs lancent les dés l'un après l'autre, en fonction de leur âge : le ou la plus jeune commence.

Celui qui obtient un nombre total supérieur à 9 reçoit 5 points.

Celui qui obtient un nombre total inférieur à 9 ne reçoit aucun point.

Celui qui obtient 9 se lève, fait une petite révérence au groupe et reçoit 10 points.

Tous les joueurs qui ont leur anniversaire entre juillet et décembre doublent chaque fois les points obtenus.

.....

Règles du jeu



Le groupe utilise deux dés.

Les joueurs lancent les dés l'un après l'autre, en fonction de leur âge : le plus âgé ou la plus âgée commence.

Celui qui obtient un chiffre pair reçoit 10 points.

Celui qui obtient un chiffre impair reçoit 15 points.

Celui qui obtient deux fois le même chiffre pose ses mains à plat en face l'une de l'autre à la hauteur de la poitrine, salue chaque joueur en inclinant brièvement la tête et reçoit 20 points.





