CinéJeunes

DISPOSITIF D'ÉDUCATION À L'IMAGE
SCOLAIRE ET PÉRISCOLAIRE
de la maternelle au lycée

DOSSIER PEDAGOGIQUE ANIMATEURS

Cycle court

Cycle long

1h18

Etats-Unis

1953

Morris Engel

Ruth Orkin

Prises de vues réelles

La mère de Lennie lui confie la garde de son petit frère Joey, 7 ans, car elle doit se rendre au chevet de la grand-mère, malade. Mais Lennie avait prévu de passer le *week-end* avec ses amis. Irrité de devoir emmener son petit frère partout avec lui, il décide de lui jouer un tour en simulant un accident de carabine sur un terrain vague...

SOMMAIRE

DECOUPAGE SEQUENTIEL P.03

LES POUVOIRS DES HISTOIRES P.06

LE PETIT COW-BOY - l'univers du western P.07

- les chevaux P.07
- les armes P.08
- la solitude P.09
- le cadrage P.10
- autres indices P.11

JOEY CONTRE LES GRANDS P.12

JEUX D'IMAGES P.13

JOEY, LENNIE : JEUX INVERSES P.15

LES AFFICHES P.16

QUESTIONS DU CARNET P.17

PREPARER LA SEANCE : A PARTIR DE L'AFFICHE cycle 2 et cycle 3 P.22

POUR UNE BONNE DIFFUSION DU FILM P.25

COMPREHENSION cycle 2 - CP P.26

CORRECTIONS CARNET CYCLE COURT cycle 2 P.27

COMPARER DES OEUVRES I cycle 2 et cycle 3 P.28

COMPARER DES OEUVRES II cycle 2 et cycle 3 P.32

A LA DECOUVERTE D'UN ARTISTE cycle 3 P.36

PRODUCTION D'ECRIT cycle 2 P.37

PRODUCTION D'ECRIT cycle 3 P.38

LES MOTS MÊLES DU FILM cycle 3 P.39

PROLONGER LE FILM / LIVRES AUTOUR DES THEMES DU FILM P.41

DECOUPAGE SEQUENTIEL

1. PRESENTATION 00’00 - 01’40

Joey dessine sur le sol. Lennie, son grand-frère, s’excuse de l’avoir blessé à la tête. Générique. Les frères se présentent mutuellement en voix-off.

2. UNE PARTIE DE BASE-BALL 01’40 - 02’52

Harry et Charley jouent au base-ball. Joey est relégué à « l’arrière-champ ». Lorsqu’il attrape la balle et que vient son tour de lancer, les grands interrompent la partie.

3. DE L’ARGENT POUR CONEY ISLAND 02’52 - 04’09

Lennie montre à ses amis, l’argent reçu pour son anniversaire. Il souhaite aller à Coney Island pour le dépenser. Les amis projettent une sortie à cette fête foraine mais ne veulent pas que Joey vienne. Lorsque le petit garçon s’entraine à viser avec la balle, ils se moquent de lui.

4. LA MALADIE DE LA GRAND-MERE 04’09 - 06’10

Joey et Lennie rentrent chez eux. Leur mère leur apprend que leur grand-mère est malade et qu’elle part lui rendre visite. Lennie se voit interdit d’aller à Coney Island

5. J’AI PAS FAIM 06’10 - 07’53

A table, J&L boudent leur repas pendant que la mère donne des consignes à Lennie. Joey se moque de son frère qui ne peut pas aller à C.I.

6. BON ANNIVERSAIRE 07’53 - 09’06

Tandis que L fait la vaisselle, J fait un dessin pour son frère. Ce dernier jette le cadeau au sol avec mépris.

7. FAIRE DISPARAÎTRE JOEY 09’06 - 11’20

L fait croire à J qu’ils font un cache-cache. Il en profite pour s’échapper et retrouver ses amis. Ces derniers cherchent, dans des comics, un moyen de se débarrasser du petit frère.

8 . LA MORT DE LENNIE 11’20 - 14’36

L emmène J dans un terrain vague où Harry et Charley tirent à la carabine. H laisse J essayer. L fait alors semblant d’être touché puis mort. H&C accusent le petit du meurtre de son frère et lui demandent de prendre la fuite. En pleurs, Joey s’échappe.

9. AVANT DE FUIR 14’36’- 15’29

La mère téléphone chez elle. Mais personne ne répond. J est pourtant chez lui, mais il prend l’argent sur la table et fuit par la fenêtre.

10. JOEY DANS LE METRO 15’29 - 15’55

Joey observe les policiers et se faufile discrètement dans une station de métro puis monte dans une rame.

11. BAGARRE DE RUE 15’55 - 17’38

Les trois amis marchent dans la rue. Harry et Lennie se disputent et se battent sur le trottoir. Lennie rentre chez lui et comprend que Joey est parti.

12. ARRIVEE A CONEY ISLAND 17’38 - 22’03

Le métro s’arrête à Coney Island. Après avoir été un peu impressionné par la foule et les stands, il se dirige vers un manège qu’il observe longuement. Il achète un ticket et monte sur un cheval de bois. Il tente d’attraper une bague mais, après plusieurs tentatives, la fatigue le prend. Il s’endort sur le manège.

13. LE PHOTOGRAPHE 23’03 - 25’33

Joey se rend au stand d’un photographe et se met derrière un corps de cow-boy.

14. MANGR UN MORCEAU 25’33 - 27’16

L cherche J dans son quartier et interroge un enfant. Il mange une glace. De son côté , Joey mange un hot dog et part s’exercer au chamboule tout.

15. UNE PARTIE DE BASE-BALL 27’16 - 29’43

Joey va vers un stand de base-ball. Il essaye le jeu et tente de renvoyer les balles qui lui arrivent. La batte est lourde, il fait souvent des pirouettes. Il réussi à en renvoyer 14.

16. LE CHAMBOULE TOUT 29’43 - 31’07

J mange une pastèque puis lance la peau pour s’entraîner à viser. Il retourne alors au stand de chamboule tout mais ne fait tomber aucune quille.

DECOUPAGE SEQUENTIEL

17. LENNIE SEUL CHEZ LUI 31’07 - 32’08

Lennie regrette son attitude vis-à-vis de son frère. La mère appelle et il lui ment, assurant que tout se passe bien.

18. LE CHAMBOULE TOUT II 32’08 - 34’17

J s’achète une barbe-à-papa. Après une seule bouchée, il fait boule avec la sucrerie et s’exerce à nouveau à viser. Il réussit enfin à faire tomber les quilles. Il gagne alors un collier. Devant le miroir déformant, il fait des grimaces.

19. JOEY ESSAYE LES JEUX 34’17 - 35’47

Joey profite de la fête et va dans plusieurs stands. Il joue à des jeux d’équilibre, de force, d’agilité, navigue sur un petit bateau, monte dans des montagnes russes… Il mange du maïs, du pop-corn puis retourne faire d’autres activités.

20. LE MANQUE D’ARGENT 35’47 - 38’17

J arrive devant un stand de poney. N’ayant plus assez d’argent pour se payer un tour, il regarde à travers la grille. Triste, il marche sous un ponton, entre la lumière et l’obscurité.

21. PROMENADE SUR LA PLAGE 38’17 - 39’34

J se promène sur la plage et observe la foule.

22. RAMASSER DES BOUTEILLES 39’34 - ’41’32

Un enfant ramasse des bouteilles en verre laissées sur le sable. Après l’avoir observé, il en ramasse à son tour et les donne à l’enfant. Ce dernier lui explique qu’il ne ramasse que les bouteilles consignées pour gagner de l’argent. Le grand-frère de cet enfant arrive et le tire par le bras, laissant J seul.

23. A LA RECHERCHE DE BOUTEILLES 41’32 - 47’44

Joey cherche des bouteilles, parfois en détournant l’attention d’un enfant, parfois en les dérobant. Il renverse un verre d’eau d’une mère qui tentait de faire boire son bébé. J se propose de remplir le verre à la fontaine, très peuplée. Malgré toutes ses précautions, il renverse le verre sur le sable et abandonne les bouteilles laissées près de cette femme. Il manque aussi de perdre l’harmonica. Il se met, ensuite, à nouveau en quête de bouteilles.

24. UN TOUR DE PONEY 47’44 - 48’32

J rencontre Jay qui s’occupe du stand de poneys. Il a suffisamment d’argent pour se payer un tour de poney « comme un vrai cow -boy ».

25. A LA RECHERHCHE DE BOUTEILLES II 48’32 - 49’03

J retourne sur la plage pour récupérer d’autres bouteilles

26. PONEY - BOUTEILLES - PONEY...

J revient au stand et peut se payer 4 tours. A la fin, il retourne chercher des bouteilles sur la plage. Désormais, il n’a plus besoin de Jay pour monter sur le poney. Jay interroge J mais ce dernier, craintif, s’enfuit au moment des questions.

27. ERRER DANS LES RUES 50’44 - 52’52

J erre dans les rues, s’ennuie tout seul. Le soir arrive puis la nuit tombe.

28. SEUL LE MATIN 52’52 - 56’08

J a dormi sur la plage. Il se réveille sur la plage déserte, se lave à la fontaine et passe du temps seul dans les rues, sur la plage.

29. JAY DOMPTE JOEY 56’08 - 58’28

Tandis qu’il chevauche un cheval en bois, près du stand de poneys, Jay s’approche de l’enfant. Il fait une démonstration de lasso, de maîtrise de taureaux. Il parvient à avoir le nom et l’adresse de l’enfant.

30. JAY ET LENNIE AU TELEPHONE 58’28 - 59’43

Jay appelle chez Joey et tombe sur Lennie qui apprend où se trouve son frère. Il demande alors à l’homme de ne pas faire partir Joey.

31. JAY ET LENNIE FACE A FACE 59’43 - 61’07

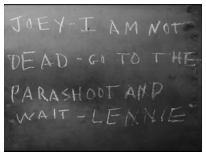
L arrive au Poney Club mais Joey, qui a cru que Jay parlait de lui à un policier s’est enfui. L raconte alors à Jay, l’histoire des frères.

DECOUPAGE SEQUENTIEL

32. LES DIFFICULTES DE LENNIE 61’07 - 65’17

L ne va pas voir la police. Il préfère mener son enquête seul et il interroge les forains. Il se rend sur la plage et se fait bousculer, tombe dans l’eau et manque de perdre ses vêtements.

33. ECRIRE DES MESSAGES 65’14 - 66’25



L a l’idée d’écrire avec une craie pour que son frère puisse le retrouver. Les messages sont détournés par des blagueurs.

34. PRENDRE DE LA HAUTEUR 66’25 - 68’26

L décide de monter dans un manège pour avoir une chance s’apercevoir J. Une fois dans la nacelle, il le voit passer, un ballon dans les mains, mais il ne peut plus quitter le manège.

35. LA PLUIE 68’26 - 72’28

L court sur la plage à la recherche du ballon, mais ce dernier s’envole. Il s’isole pour manger une glace. L’orage gronde et une forte pluie s’abat sur Coney Island. Les badauds s’abritent tous.

36. LS RETROUVAILLES 72’28 - 74’04

J est seul sur la plage toujours en quête de bouteilles. Il en ramasse plusieurs. Au loin, L l’aperçoit et court vers lui. Ils repartent ensemble.

37. RECONCILIATION 74’04 - 77’20

L&J rentrent chez eux avant leur mère. Joey s’installe devant la télé pendant que L lui séche les cheveux et l’habille. La mère revient, annonce la guérison de la grand-mère. Elle reproche aux enfants d’être restés devant la télé toute la journée et promet une sortie…à Coney Island.

GENERIQUE

LES POUVOIRS DES HISTOIRES

L'aventure de Joey démarre à cause d'une mauvaise plaisanterie de son grand-frère et de ses copains. Ces derniers simulent le meurtre de Lennie pour se débarrasser du petit frère gênant. Pour ce faire, ils **utilisent les moyens de la fiction cinématographique.** Le ketchup enduit sur le torse de Lennie provient d'une discussion autour des trucages de cinéma. Lorsque le coup de feu part, Joey ferme les yeux. Cela l'empêche évidemment de voir ce que Harry vise. Lorsqu'il les ouvre, le frère joue la comédie et tombe. Le réalisateur utilise une technique semblable pour les spectateurs. En effet, par un effet de montage simple, il passe d'un plan sur le tireur puis sur la victime. **Le montage cut nous met dans la même situation que Joey.** Nous n'avons pas vu l'endroit visé par la carabine. Lorsque nous regardons (ouvrons les yeux), nous découvrons Lennie touché. Le doute s'installe même jusqu'aux deux garçons puisque Lennie joue la comédie plus que de raison. Les spectateurs doutent avec eux quelques instants

Les grands garçons sont alors semblables à des metteurs en scène qui truquent le réel. Ils s'inspirent de fictions (les films et les comics lus dans la rue) pour concevoir une fiction. Cette dernière paraît vraie pour Joey qui est jeune et naïf. C'est par une histoire, mise en scène par les grands, que s'enclenche l'histoire.

Devenu fugitif à Coney Island, Joey va se former à la vie de cow-boy solitaire (apprendre le cheval, à viser, à subvenir à ses besoins… Cf. Le petit cow-boy). S'il est un enfant qui cherche à s'amuser, il continue de croire en l'histoire des grands et cherche à passer inaperçu. Sa technique est simple : se comporter en enfant. Rien de suspect à le voir monter dans les manèges, jouer au chamboule tout ou à manger des sucreries. Joey n'est jamais plus à l'abri qu'au milieu de la foule. Jay remarque l'étrange situation de cet enfant non accompagné et les questions qu'il pose à l'enfant créent de la suspicion.

C'est par les histoires que Jay va réussir à obtenir des informations. Il lui apprend d'abord à maîtriser le lasso et le taureau. De simples mimes suffisent puisque Joey croit à toutes les histoires. Il parvient à connaître l'adresse en inventant l'histoire d'une carte de travail. Aussi, tout comme il maitrise un taureau invisible, **Jay parvient à dompter Joey en utilisant le bon outil : une histoire et la croyance de l'enfant.**

La fuite de Joey s'arrête lorsque la « blague » s'arrête. La chute de l'histoire, Lennie n'est pas mort, entraîne la fin de toute l'aventure. Joey cesse de jouer au fugitif puisque le jeu est terminé, que l'histoire arrive à son terme. De retour chez lui, le petit garçon replonge immédiatement dans une histoire puisqu'il allume la télévision pour regarder sa série préférée dans laquelle on retrouve des cow-boys.

LE MEUTRE DE LENNIE : UNE MISE EN SCENE

Inspiration / Un scénario en train de s'écrire

Mise en place / Planter le décor

Manipulation / PLAN A : Cause

Manipulation / PLAN B : Conséquence

Effets spéciaux / Jeu d'acteur

LE PETIT COW-BOY
L'univers du western

La première séquence du film nous apprend que Joey est passionné par les chevaux. La suite s'ouvre ensuite à l'univers, plus large, du western. Armes, faculté à viser, maîtrise du cheval, costumes… la plupart des éléments inscrits dans l'imagerie du western sont à l'œuvre dans l'aventure de Joey. **Progressivement, Joey s'approprie ces aspects, les maîtrise pour finir par devenir un « vrai cow-boy ».** A bien des égards, il vit une vie de cow-boy solitaire en plein Coney Island. La fête foraine, la plage, bien qu'urbaines et peuplées ont des airs de déserts et de villes typique des westerns.

LES CHEVAUX

Le film démarre et s'achève par le dessin de Joey. A la craie, il a dessiné sur le macadam un cheval monté par un cow-boy. Cette image sur le sol témoigne des progrès de Joey qui, entre le début et la fin du film, se familiarise avec son animal préféré.

Progressivement, les représentations de chevaux se concrétisent jusqu'à ce qu'il en chevauche un et qu'il le maîtrise. Après le dessin vient le premier cheval du manège. Sur celui-ci, Joey n'est pas à l'aise. Il ne parvient d'abord pas à attraper la bague, contrairement à d'autres enfants, puis il finit par se lasser, se fatiguer (il s'endort presque dessus) et part en fuyant. La musique, les statues et le tournis le dégoûtent du manège. Il prendra ses distances avec les chevaux pendant quelques heures, se détournant vite d'un cheval de bois pour faire du base-ball ou dévorant ses pop-corn nonchalamment sur le dos d'un autre. Toutefois, son dégoût pour le cheval de bois s'estompe et peu à peu, sa passion revient. Sa décontraction lorsqu'il mange le pop-corn marque aussi une progression : il maîtrise désormais les chevaux de bois.

L'étape suivant est donc de passer à un vrai cheval. Passant devant le circuit de poney, Joey va encore s'approcher progressivement. Sans argent la première fois, il repart sans avoir franchi la grille. Jay lui dit alors qu'il « a l'air d'un vrai cow-boy ». Il revient alors pour un seul tour. Puis pour quatre tours. A la fin, il est totalement autonome et peut faire galoper son poney sans l'aide de Jay. **Il a plus que jamais l'air d'un cow-boy.**

Lorsqu'il revient au poney club, le lendemain matin, Jay lui apprend **deux nouveaux attributs du cow-boy : se servir d'un lasso et maîtriser le taureau,** uniquement par le mime. Après une progression vers le réel (du dessin à un vrai poney), le film revient avec la représentation des chevaux la plus imaginaire qui soit.

Les étapes successives au Poney Club.

Joey effectue quelques allers-retours entre le stand de Jay et la plage où il récupère des bouteilles pour s'acheter des tours de poneys. Chaque arrivée au stand marque un nouveau rapport au cheval. A travers l'utilisation de la barrière, représentant une véritable frontière, la proximité entre Joey et sa passion s'illustre à merveille.

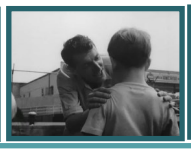
1. DECOUVERTE DU PONEY CLUB

Curieux d'abord, Joey observe le stand et l'enfant qui chevauche un poney. Il comprend que son argent ne lui permet pas de faire un tour. Joey est alors vu derrière une grille qui installe une distance avec le stand. Lorsque l'enfant compte ses pièces, insuffisantes pour payer un tour, il est vu devant la rambarde, de l'autre côté de l'endroit où se trouvent les poneys

2. PREMIER TOUR DE PONEY

Sitôt qu'il a l'argent suffisant pour se payer un tour, Joey retourne au stand. Les plans sont alors construits à l'inverse de l'étape 1. Placée de l'autre côté de la barrière, Joey y est vu à l'intérieur, avec ses pièces en main. La rambarde apparaît elle-aussi, mais Joey se trouve de l'autre côté, sur la piste.

Il rencontre Jay qui l'aide à monter, lui prend la main et le guide pendant le tour. L'enfant a, ici, besoin d'un adulte.



LE PETIT COW-BOY
L'univers du western

3. LES 4 TOURS DE PONEY

Joey revient avec l'argent nécessaire pour quatre tours. Il retourne au stand et apparaît encore de l'autre côté du grillage. Jay continue de l'aider à monter à cheval - plus le même il monte désormais un « spécial ». Jay tient l'enfant et le lâche très vite. Il n'y a plus de plan sur l'adulte qui tient le bras de l'enfant . Le cheval est désormais au galop. Jay courant à côté.

4. EN TOUTE AUTONOMIE

Joey revient au stand et chevauche seul, le poney blanc qui est au galop. Jay regarde et encourage l'enfant sans le tenir. Les plans de l'enfant derrière la barrière et face à Jay disparaissent et montrent une familiarité entre Joey et le lieu. Il est comme chez lui, sans notion de barrière, sans aide d'un adulte.

5. LE SOUPÇON

Joey revient voir Jay, mais ce dernier l'interroge sur ces parents. Nous ne voyons dès lors plus aucun poney, mais les barrières font leur réapparition. Dès que Jay pose la question « tu es venu avec qui ? », l'enfant fait un mouvement de recul et se retrouve devant la rambarde, sur le seuil de la porte. Les autres questions font reculer Joey qui quitte le stand et se retrouve derrière la barrière. Il quitte le stand. La distance est réapparue.

5. LE RETOUR

Soucieux d'en savoir plus sur Joey, Jay lui demande de travailler pour le poney club. Il le met en confiance afin d'obtenir des informations lui permettant de prévenir la famille. C'est à ce moment-là que la mise en scène choisit de mettre Joey assis sur la barrière. Lorsqu'il accepte de travailler pour lui, Jay le prend dans ses bras et lui fait franchir la barrière.

LES ARMES - SAVOIR VISER

Tel un véritable cow-boy, Joey porte constamment un revolver à la ceinture. Il affirme même que sans lui, il ne sait pas jouer au base-ball. Si le lien entre l'arme et le jeu est à priori difficile à comprendre, il existe cependant une logique qui les unit : celle qui consiste à viser. Cette volonté de viser, de régler la mire traverse autant le film que le révolver accroché à la ceinture de l'enfant.

Cela démarre par la fameuse partie de base-ball, dans laquelle Joey espère lancer la balle avec la batte. Puis, c'est avec cette même balle qu'il essaye de faire tomber une boîte de conserve. La scène du « meurtre » de Lennie joue également avec la visée. Cette fois-ci, l'enfant tient à la fois une arme et croit avoir touché son frère au ventre. Arme et mire sont réunies.

A la fête foraine, Joey va s'intéresser aux jeux de visée. Entre deux parties de chamboule tout, où il se montre peu agile, Joey s'entraine. Avec de la peau de pastèque, il vise une boîte de conserve et avec de la barbe à papa, il tente de faire tomber des gobelets. Progressivement, il règle sa mire, ce qui lui permet de gagner un collier.

Cette volonté tient à la fois à un désir d'être un cow-boy, à la possibilité de faire ce que les amis de son frère lui interdisait mais aussi de ne plus reproduire les erreurs du passé. Coupable d'avoir tué son frère pour avoir mal visé, Joey s'entraine pour que cela ne se reproduise plus.

Viser avec les amis de son frère

Viser avec une peau de pastèque

Viser avec une barbe à papa

LE PETIT COW-BOY

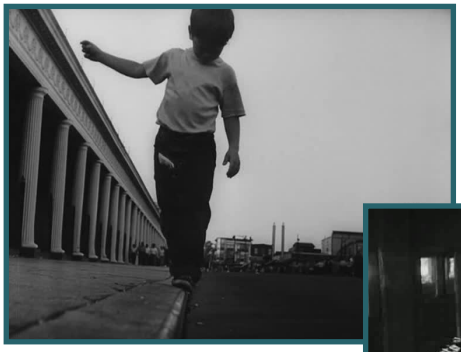
L'univers du western

LA SOLITUDE

Dès qu'il croit avoir tué son frère, **Joey devient un cow-boy solitaire**. Le peu d'empathie dont il fait preuve - après quelques larmes, il ne semble plus affecté par ce décès - s'explique par le fait qu'il adopte une vie de solitaire, en cavale. Le temps est à la survie, pas aux émotions.

Perdu au milieu de la foule comme un cow-boy perdu dans le désert, Joey tente de survivre, d'apprendre sans aide extérieure. Les rares personnes qu'il rencontre (le photographe, l'enfant qui ramasse des bouteilles) disparaissent bien vite. Suspicieux, il se méfie de Jay, des policiers et parvient toujours à leur échapper.

Joey apprend tout seul à viser, il se nourrit tout seul et gagne son argent par son travail. En toute autonomie. Il n'y a bien que le cheval qu'il apprend grâce à Jay. Tel un cow -boy, il dort dans la nature et la nuit ne l'effraye pas. Au petit matin, il se lave à la fontaine comme s'il avait toujours vécu de la sorte. Au petit matin, Coney Island est désertique. Les rues et les plages sont vidées des habituels promeneurs. Joey y déambule tout seul, comme un cow-boy dans un désert.



Coney Island est un désert pour le cow-boy Joey. Pour mettre en valeur l'espace vide, Morris Engel joue avec une très grande profondeur de champs, souvent accentuée avec des lignes de fuite

L'arrivée de Lennie à Coney Island permet de créer une comparaison entre les deux frères. Les déboires de l'aîné mettent en valeur, par opposition, la facilité et la débrouillardise de Joey. Tant à la fête foraine qu'à la plage, Joey ne semble jamais en grande difficulté. Il traverse la foule et les attractions en toute décontraction. Lennie subit davantage de déboires. A la plage, il est bousculé et manque de perdre ses vêtements, enfouis dans le sable et recouverts par des amoureux. Ses stratégies ne fonctionnent jamais : l'idée de confier Joey à Jay échoue, les messages qu'il écrit sont détournés et moqués, monter dans les parachutes pour prendre de la hauteur le bloque plus qu'autre chose, le ballon de Joey s'envole… **Joey, plus malin se dérobe toujours face aux tentatives de Lennie**. La pluie ralentit le grand frère qui s'abrite. L'ensemble des occupants quitte la plage et les rues, sauf Joey qui continue de ramasser les bouteilles, sans que la pluie ne l'ébranle. Petit, Joey est pourtant le plus courageux. **Son aventure solitaire à Coney Island prouve qu'il est capable d'être un vrai cow-boy.**

LE PETIT COW-BOY
L'univers du western

LE CADRAGE.

S'il est un lien qui unit le cinéma et le cow-boy, c'est bien le plan américain. Le cadrage d'un personnage jusqu'aux cuisses n'a jamais été autant utilisé que dans les westerns, au moment de cadrer un cow-boy. L'explication est très simple: elle permet de filmer le personnage du visage (du chapeau), jusqu'au révolver porté par la ceinture.

Le Petit Fugitif utilise également souvent ce cadrage. Joey, est alors filmé comme un vrai cow-boy, lui qui rêve d'en être un et qui le devient un peu à la fin.

LE PETIT COW-BOY

L'univers du western

AUTRES INDICES QUI FONT DE JOEY UN COW-BOY

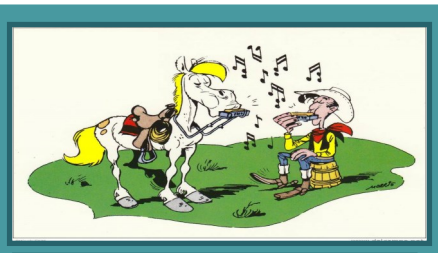
Parmi tous les cartons possibles dans le stand du photographe (Superman, ange, sirène, femme en maillot de bain…), Joey s'approche naturellement du panneau représentant un cow-boy.

Non seulement il affirme son goût pour cet univers, mais il ressemble véritablement à un cow-boy, autant dans la photographie que dans le film.

A NOTER : Morris Engel est aussi un photographe. Cela se ressent dans les plans du film, tous extrêmement bien composés. Ici, ses deux arts sont mélangés et unifiés.

Le costume que porte Joey dans le film n'est pas si neutre qu'il n'y paraît. Son t-shirt blanc et uni est comme une page blanche. Petit, n'ayant encore jamais rien prouvé, il part de rien, comme lorsque l'on commence un dessin. A la fin de l'aventure, son frère le change. Il retire le t-shirt et lui met, à la place, un t-shirt qui lui fait ressembler à un cow-boy. Non seulement cela conclue toute son aventure (le film s'achève par l'enfant habillé en cow-boy, preuve qu'il s'est comporté comme tel) mais son frère reconnaît aussi les qualités, le prend au sérieux et l'adoube presque en l'habillant de la sorte.

Même s'il appartient à Lennie, l'harmonica fait partie des instruments de Joey (avec le revolver). Or, cet instrument est typique de l'Amérique et des cow-boys solitaires. Parmi les exemples les plus célèbres (et susceptibles d'être reconnus par les élèves), celui dont joue fréquemment le Lonesome cow-boy, Lucky Luke .



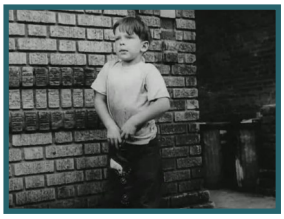
Charles Bronson et de son harmonica dans Il *était une fois dans l'Ouest* (Sergio Léone, 1968)

JOEY CONTRE LES GRANDS

Joey est sans cesse rejeté par Lennie et ses deux amis. Tous lui reprochent d'être trop petit et trop mauvais pour leurs différents jeux. Dès lors, une opposition va se jouer dans la mise en scène entre la bande et le petit frère afin de marquer son exclusion.

LA PARTIE DE BASE-BALL

Puisqu'il n'est pas intégré au groupe des grands, Joey n'est que rarement dans le même cadre qu'eux. La plupart du temps, Joey est seul dans son plan. C'est ainsi que commence la scène (1-2). Son frère vient à sa rescousse et accepte qu'il rejoigne la partie à la condition qu'il se sépare de son révolver. La caméra est placée de telle sorte que Lennie domine le cadre. Sa tête dépasse et la contre plongée insiste sur le problème de taille entre les frères (3). Ensuite, les quatre garçons arrivent dans la rue. Joey est en retrait juste avant de se faire molester par Harry qui l'envoie dans « l'arrière-champ ». Le terme est d'autant plus intéressant qu'il est visuellement relégué dans le hors-champs (4). Le plan suivant résume la situation et montre l'ensemble des positions par un cadre large. Joey est très éloigné des garçons (5). Jamais plus, il ne sera vu dans le même cadre que les grands. Ces derniers jouent sans lui. Quand il est visible pendant la partie, il est flou (6). Autrement, il continue d'occuper seul son cadre. La partie s'arrête lorsque son tour de jouer arrive. Les grands sont alors proches et dans le même plan (7). Il est intéressant de noter que l'exclusion de Joey est visible à travers les vêtements. Les trois grands portent un t-shirt avec des rayures verticales. Ils sont comme des membres d'une même équipe, tandis que Joey est le seul à porter un haut tout blanc (8).


1

2

3

4

5

6

7

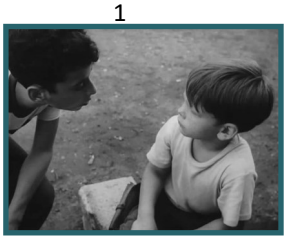
8

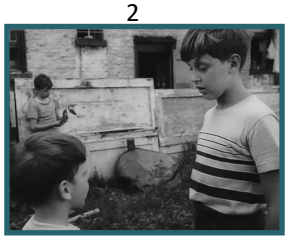
L'EXERCICE DE VISEE DANS LE TERRAIN VAGUE.

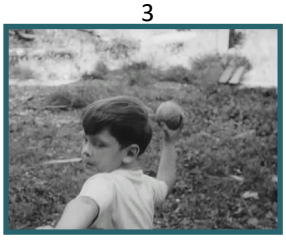
1

2

3


4


5

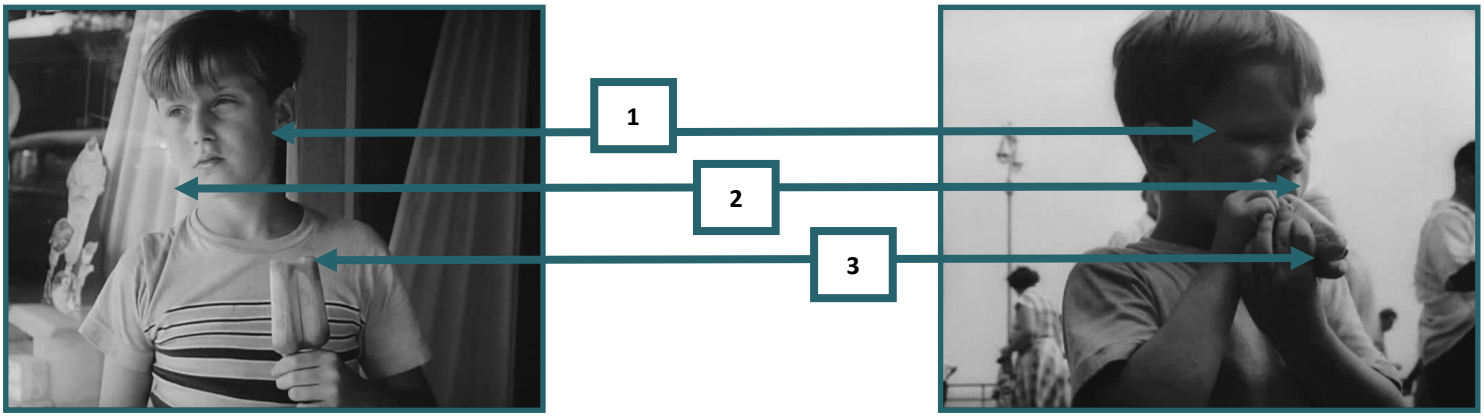

6

7

La scène démarre par les quatre garçons. Ce sera le seul plan dans lequel, ils seront réunis. Joey est au premier plan, seul, tandis que les grands occupent le centre du cadre. Ils ont la place principale (1). La conversation tourne autour de la sortie à Coney Island. Les trois grands discutent ensemble : Joey sort totalement du champs (2, 3). Ce qui semble logique puisqu'ils n'ont aucunement l'intention de l'emmener. Ils s'entrainent, sans un regard pour le petit. Joey est alors dans son coin, encore seul dans son plan. Harry, va le voir pour « insister » sur le fait qu'il ne viendra pas. Cette insistance se retrouve par l'entrée du garçon dans le plan du petit fugitif (4). Lennie prend la défense de son frère. Sitôt ce soutien affirmé, Joey s'avance vers lui et entre dans le plan des grands (5). Lennie le laisse tirer. Son échec suscite de la moquerie de la part d'Harry. Sa solitude est encore plus grande et passe par le son. En effet, le bruit du lancer et les moqueries surviennent sans que nous ne voyons les actions. La caméra se concentre sur le visage triste de l'enfant, isolé à l'image comme au sein de la bande (6,7).

JEUX D'IMAGES

25ème minute du film. Tandis que Lennie s'inquiète pour son frère et part à sa recherche, Joey passe du bon temps à Coney Island et profite de sa cavale. Cette opposition va se rejouer dans la mise en scène. A la fois par un cadrage puisque les enfants sont filmés par une inversion et par le montage qui, en collant ces plans, les place dans une situation d'opposition.



1 Le visage de Lennie est tourné vers la gauche de l'image. C'est lorsque son visage est tourné de cette façon que le réalisateur décide de faire sa coupe. A l'inverse, Joey a le visage tourné vers la droite de l'image.

2 La majeure partie du visage de Lennie se trouve dans la lumière. Logique puisque ce n'est pas lui qui a disparu. A contrario, Joey a le visage en grande partie dans l'ombre: lui qui se cache est dissimulée par les ombres, l'obscurité de l'image.

3 Les deux frères sont en train de manger. Mais l'un mange une glace (aliment froid par excellence) tandis que Joey mange un aliment chaud dont le nom, hot-dog, insiste sur la température.

30ème minute du film. Joey s'exerce au tir tandis que Lennie vient de recevoir un coup de téléphone de sa mère à qui il a dissimuler la fugue. L'aîné s'assoit sur un canapé et ne pense plus qu'à son frère. Il y a alors dans le cadre de nombreux indices qui rappellent Joey. Les chevaux sur le mur de la chambre renvoie à sa passion. Lennie récupère aussi le cadeau d'anniversaire qu'il avait jeté par terre. Non seulement, ce geste permet de comprendre ses regrets. Mais la boule qu'il tient fait un rappel de la séquence précédente. Elle devient un symbole du frère. La scène suivante confirme même cette idée puisque nous assisterons à la barbe à papa, elle aussi transformée en boule par Joey.

JEUX D'IMAGES

Le premier et le dernier plan du film. L'aventure de Joey va rapprocher les frères. L'aîné va s'inquiéter puis comprendre le courage et les valeurs de son petit frère. Cette évolution des rapports de force se retrouve dans les plans et notamment dans la confrontation entre le premier et le dernier du film.

Le premier plan affiche une distance entre les deux. Visuellement d'abord puisque **Joey est au premier plan et Lennie à l'arrière.** Le premier est **immobile et assis; l'autre debout et en mouvement**. Lorsque Lennie s'approche, **son visage est hors-champs.** Cela crée une rupture entre les frères et s'explique par le fait que Joey ne regarde pas son frère (donc nous ne le voyons pas non plus). Enfin, la discussion ajoute une explication à cette distance : Lennie a frappé Joey qui refuse ses excuses.

Le plan final marque la réconciliation. Les deux frères **sont assis et immobiles. Visuellement à la même échelle**. Le regard qu'ils échangent marque une complicité. Puisque Joey regarde son frère, **il est dans le champ** !

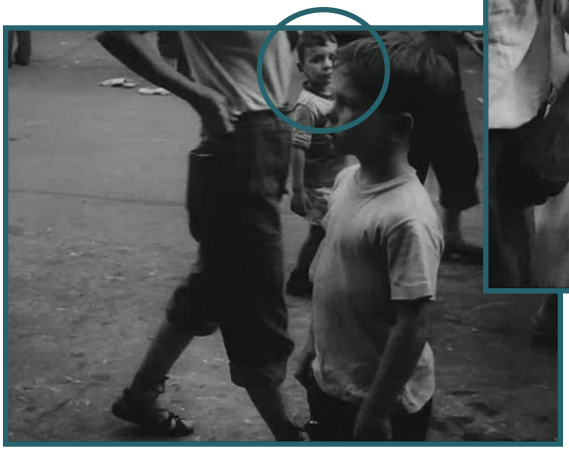
FILMER AU CŒUR DU REEL

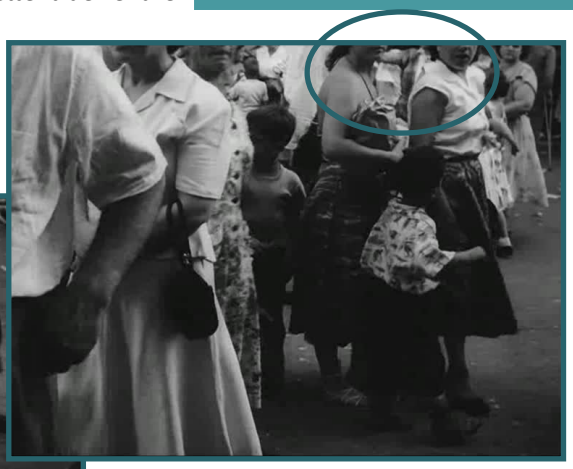
Morris Engel a réalisé ce film à l'aide d'une toute petite caméra. Cela lui a permis d'être le plus discret possible afin de tourner dans la rue pour saisir la vie, le réel. Partisan d'un cinéma qui prend sur le vif, lui qui vient de la photographe dite humaniste, il n'a pas hésité à conserver des « erreurs ». En effet, quelques regards caméra trahissent la présence du tournage. Toutefois, Engel ne recommence pas la scène car ce qu'il a saisit auparavant, la vie, prend le pas sur l'idée qu'un film n'est qu'une illusion.

Quelques exemples dans le film permettent de rendre compte de la démarche du réalisateur.

28ème minute. Lorsque Joey s'exerce au base-ball, une balle frappe la caméra. Cette dernière vacille et l'enfant, conscient de ce qu'il a fait, regarde la caméra d'un air surpris.

Jamais le réalisateur n'a demandé à refaire le plan . L'énergie de l'acteur à frapper les balles lui ont rendu satisfaction. On peut aussi penser que conserver la trace d'un tel évènement permet, discrètement, de montrer aux spectateurs la façon dont le film a été conçu.





JOEY, LENNIE : JEUX INVERSES

Le début du film montre le petit frère qui n'arrive pas à jouer correctement avec Lennie et ses amis. Il n'est jamais véritablement intégré aux jeux des grands. Il est en retrait pendant la partie de base-ball. Puis, lorsque les grands s'entrainent à viser pour préparer la sortie à Coney Island, Joey n'est pas autorisé à jouer. Grâce à son frère, il parvient à faire un essai. Le dernier jeu auquel il participe se révèle être un piège.

Or, tous ces jeux, Joey les pratiquera lors de sa fuite à Coney Island. Il passe du temps à s'exercer au tir et il aura l'occasion aussi de tenir une batte de base-ball pour frapper les balles. Inconsciemment, Joey se venge des tracas que lui ont fait subir Lennie et ses amis. Il réussit à faire tous les jeux dont les grands rêvaient. Harry voulait gagner un prix en visant ; Joey remporte un collier après avoir fait tomber toutes les quilles au stand de tir. Il dépense l'argent comme Lennie aurait voulu dépenser le sien dans les différents manèges. Son grand-frère rêvait de faire plusieurs tours dans le stand de parachute, Joey lui gâche son plaisir en apparaissant dès le lancement du manège.

La façon qu'à Joey de se venger et d'inverser la situation se retrouve aussi dans un autre jeu pratiqué au début du film : le cache-cache. Afin d'être tranquille, Lennie fait croire à son petit frère qu'il doit compter pendant qu'il se cache. « Arrête de me suivre comme un petit chien… On va jouer à cache-cache ». La suite du film montrera l'inverse du jeu puisque la fuite de Joy est comme un grand cache-cache et pour le retrouver, Lennie ne va pas arrêter de le suivre, de flairer sa piste, comme un petit chien.

DANS LES RUES

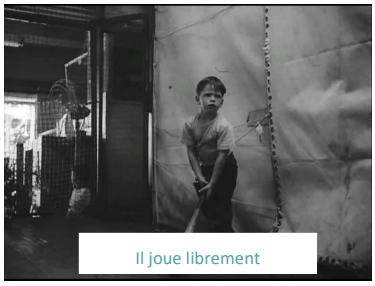
Il n'a pas le droit de jouer

Exclu du jeu

L'argent de Lennie ne sera pas dépensé

Jeu de cache-cache

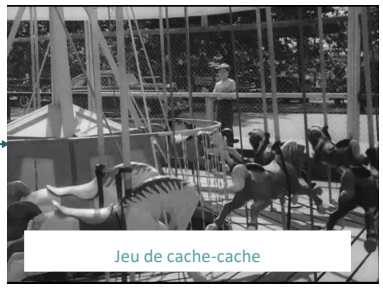
A CONEY ISLAND



Il joue librement

Il joue librement et il gagne un trophée

L'argent est dépensé à Coney Island



Jeu de cache-cache

LES AFFICHES

Réalisé en 1953, Le Petit Fugitif n'a pas une affiche officielle et unique. La sortie du film et ses différentes ressorties ont donné lieu à autant d'affiches. Mais chacune d'elles racontent la façon dont le film est porté par le distributeur, c'est-à-dire les aspects appuyés du film. Les époques, les tendances et les références jouent énormément sur la manière dont un film est présenté. Cela se retrouve alors sur l'affiche.

Cette affiche, **la plus ancienne, s'articule autour de la référence au western**. Au centre du cadre et montré entièrement, Joey est dans la position d'un cow-boy en train de dégainer. La ceinture, le révolver et la bourse renvoient clairement vers la référence du western. La typographie du titre également. L'arrière-plan efface totalement le caractère urbain du film. Pas de New-York, pas de foule ni de Coney Island. Il est ici impossible de savoir que l'enfant fuit dans une fête foraine. Ainsi, à partir de l'affiche, il peut être possible d'imaginer un désert et un far West typique.

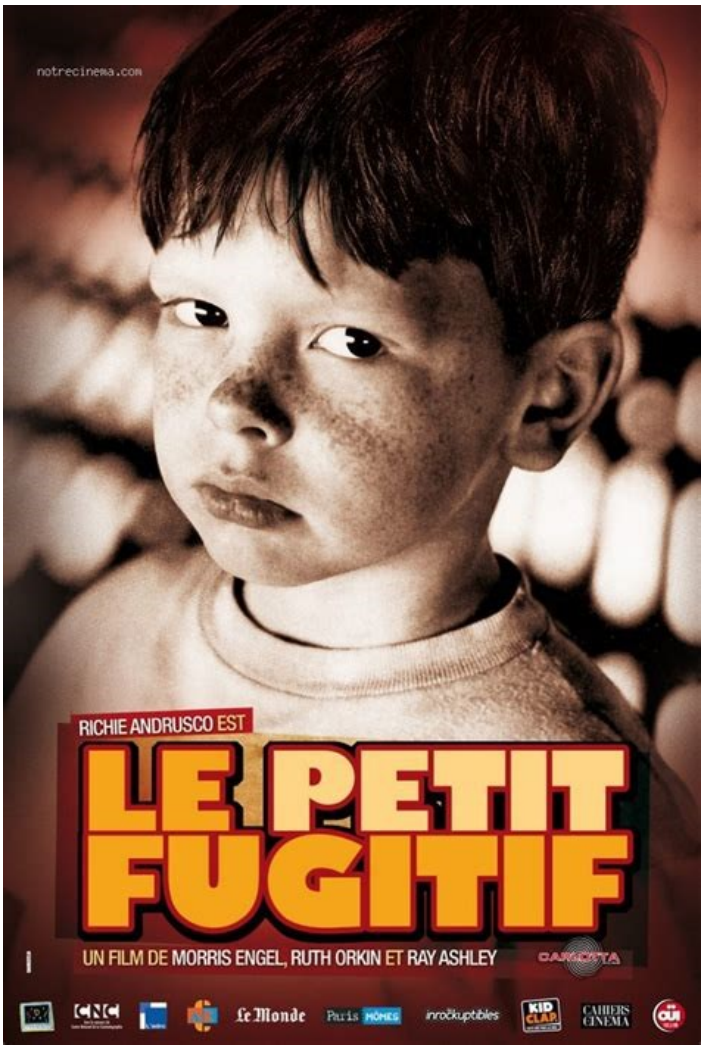
Ce choix s'explique par l'époque de l'affiche. En effet, le western était encore un genre qui produisait de nombreux films et qui était la référence première pour les spectateurs, jeunes comme adultes.

La citation de Truffaut en haut de l'affiche explique bien des choses. Utilisée pour la ressortie du film, l'idée est ici de recoller le film à l'histoire du cinéma. Le caractère pionnier et innovant du film est ici mis en avant. Sans lui, pas de Nouvelle Vague ni de 400 coups. De ce fait, l'affiche conserve le Noir et Blanc original. L'image retenue montre l'enfant en pleine rue . L'idée étant de montrer que le réalisateur a filmé en pleine rue, au cœur de la « vraie vie », ce qui est l'un des aspects majeurs de la Nouvelle Vague. Perdu au milieu de la foule, comme Antoine Doisnel dans *Les 400 coups*, l'enfant est en pleine errance. Dans une situation d'observation plus que d'action, l'affiche insiste sur le doute, la perte de temps, plus que sur le caractère cow-boy de l'enfant.

La ville est cette fois-ci présente. Le cadre est à la hauteur de l'enfant qui a le visage tourné, preuve encore que le personnage du film est moderne, puisqu'il reste mystérieux .

Enfin, le plan choisi pour cette affiche montre l'étendu du talent de cadreur du réalisateur. La proximité avec la photographie est bien présente.

LES AFFICHES



Cette deuxième version de l'affiche, pour la ressortie récente, met l'accent sur l'idée du portrait. L'enfant nous regarde fixement, sérieusement. L'arrière-plan est flou rendant l'identification du lieu compliquée. Ce qui compte ici, c'est l'idée de s'intéresser à un personnage complexe.

L'expression de son visage interroge. Le décadrage rend comte d'un déséquilibre. Aurait-il fait quelque chose de grave ? La légère contre-plongée nous met dans une position supérieure. Il est bien « petit ».

Il est encore ici question de photographie. Les filtres laissent deviner que le film est en noir et blanc, sans que cela soit véritablement appuyé.

QUESTIONS DU CARNET

LE PETIT FUGITIF

1h18 - Etats-Unis - Réalisateurs : Morris Engels, Ruth Orkin - 1953

Joey, 7 ans croit avoir tué son grand-frère, Lennie. Il s'enfuit à Coney Island, immense plage new-yorkaise dédiée aux manèges et à l'amusement. Il passe une journée d'errance au milieu de la foule et des attractions...

PREMIERE ACTIVITE

Avec quoi Lennie tâche-t-il son T-shirt pour faire sa mauvaise blague à Joey ?

Lennie met du ketchup sur son T-shirt pour faire croire à du sang .

.....

DEUXIEME ACTIVITE

Citez trois choses que Joey apprend à Coney Island.

FAIRE DU CHEVAL
SE SERVIR D'UN LASSO
MAITRISER UN TAUREAU
APPRENDRE À VISER
APPRENDRE À ÊTRE SEUL

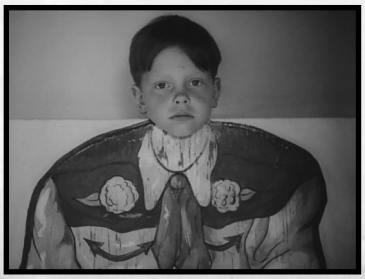
QUESTIONS DU CARNET

TROISIEME ACTIVITE

Recopiez la phrase clé que vous donnera l'animateur lors de l'intervention.

Joey devient un cow-boy.

.....



QUATRIEME ACTIVITE

Quel est le nom de ce plan ?

- [ ] Un plan rapproché poitrine
- [ ] Un plan rapproché taille
- [x] Un plan américain
- [ ] Un plan moyen

CinéJeunes

DISPOSITIF D'ÉDUCATION À L'IMAGE
SCOLAIRE ET PÉRISCOLAIRE
de la maternelle au lycée

DOSSIER PEDAGOGIQUE ENSEIGNANTS

Cycle court

Cycle long

1h18

Etats-Unis

1953

Morris Engel

Ruth Orkin

Prises de vues réelles

La mère de Lennie lui confie la garde de son petit frère Joey, 7 ans, car elle doit se rendre au chevet de la grand-mère, malade. Mais Lennie avait prévu de passer le *week-end* avec ses amis. Irrité de devoir emmener son petit frère partout avec lui, il décide de lui jouer un tour en simulant un accident de carabine sur un terrain vague...

SOMMAIRE

PREPARER LA SEANCE : A PARTIR DE L'AFFICHE cycle 2 et cycle 3 P.22

POUR UNE BONNE DIFFUSION DU FILM P.25

COMPREHENSION cycle 2 - CP P.26

CORRECTIONS CARNET CYCLE COURT cycle 2 P.27

COMPARER DES OEUVRES I cycle 2 et cycle 3 P.28

COMPARER DES OEUVRES II cycle 2 et cycle 3 P.32

A LA DECOUVERTE D'UN ARTISTE cycle 3 P.36

PRODUCTION D'ECRIT cycle 2 P.37

PRODUCTION D'ECRIT cycle 3 P.38

LES MOTS MÊLES DU FILM cycle 3 P.39

PROLONGER LE FILM / LIVRES AUTOUR DES THEMES DU FILM P.41

PREPARER LA SEANCE : À PARTIR DE L'AFFICHE

Cycle 2 et Cycle 3

En observant l'affiche, émettre des hypothèses puis vérifier si elles étaient justes, à l'issue de la diffusion du film.

PREPARER LA SEANCE : À PARTIR DE L'AFFICHE

Cycle 2 et Cycle 3

1) Selon vous, le film va avoir…

☐ Un seul personnage principal. ☐ Plusieurs personnages principaux.

2) En vous aidant du lexique cinématographique de votre carnet (P.9), dites si, dans l'affiche, le personnage principal est ...

☐ Au premier plan. ☐ Au quatrième plan ☐ A l'arrière-plan

3) En regardant uniquement l'affiche, quelles informations a-t-on sur lui ?

……

……

……

4) Selon vous, dans quel lieu le personnage principal se trouve-t-il ?

……

……

5) Le personnage principal tient quelque chose dans ses mains. Ecrivez une phrase dans laquelle vous imaginez ce que cela pourrait être.

……

……

6) Selon vous, pourquoi l'affiche est-elle en noir et blanc ? Un indice dans l'affiche permet de trouver la réponse.

……

……

……

7) Cherchez, dans le dictionnaire, la définition du mot « fugitif » et recopiez-là.

……

……

……

PREPARER LA SEANCE : À PARTIR DE L'AFFICHE

Cycle 2 et Cycle 3

8) Essayez d'imaginer l'histoire du film.

……

……

……

Pour les Cycle 3

9) Notez le nom des réalisateurs.

……

……

10) Qui est Richie Andrusco ?

……

……

11) Au cinéma, qu'est-ce qu'un « Lion » à Venise ?

……

……

12) Tout en haut de l'affiche, nous pouvons lire une citation d'un certain François Truffaut. Cherchez, dans un dictionnaire ou sur internet, qui est cet homme.

……

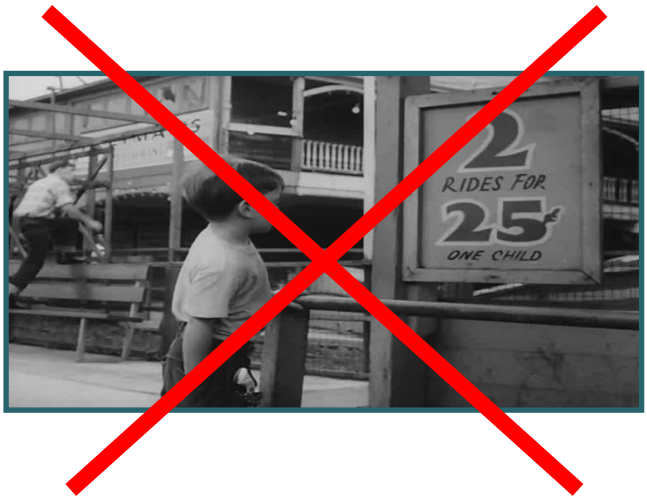
……

……

……

POUR UNE BONNE DIFFUSION DU FILM

FORMAT DE L'IMAGE



Le film a été filmé dans un format carré. Il faudra régler votre vidéoprojecteur ou votre télévision **sur le format 4/3.** Si l'image est rectangulaire, c'est qu'elle est déformée par le format 16/9. Vous ne verrez donc pas le film dans son format original. Le grand travail de composition ne va pas pouvoir pleinement ressortir.

FILM EN NOIR ET BLANC

Le film est en Noir et Blanc, assurez-vous de diffuser le film dans une pièce suffisamment obscure pour que l'image soit bien visible !

LANGUE

Il existe une Version Française du film sur le DVD ainsi qu'une Version Originale sous-titrée. Il est conseillé de montrer le film dans sa version française pour les classes du CP au CE2. Les enseignants de CM1 - CM2 peuvent essayer de diffuser le film dans sa version originale sous-titrée. L'intrigue du film n'est pas complexe, les plans sont suffisamment parlants pour que le film reste compréhensible. Ce film peut être une première intéressante de VO pour les élèves du cycle 3. Il ne s'agit absolument pas d'une obligation. Tous les extraits de l'animation seront en Version Française.

COMPREHENSION

Cycle 2 - CP

Retrouvez le prénom des personnages du film *Le Petit Fugitif*.

Découpez les cinq images dans un cahier. Puis, écrivez le nom de chaque personnage dans la case placée sous l'image.

AIDE

Lennie

Charlie

Harry

Jay

Joey

Qui a dit les phrases suivantes ?

Voici cinq phrases entendues dans le film *Le Petit Fugitif*. Il faut retrouver le personnage qui a prononcé ces phrases. Découpez les bulles et placez-les sur la case du bon personnage. Ensuite, collez les images et les dialogues pour reconstituer une scène du film.

EH CHARLIE, COMBIEN DE FOIS TU AS JOUÉ A L'AVANT ?

PEUT-ÊTRE QUINZE FOIS !

A QUI LA FAUTE ? BOUGE TES FESSES !

IL FAUT SAVOIR SE SERVIR DU LASSO !

ET MOI ! PAS UNE SEULE. TU NE M'AS ENVOYÉ AUCUNE BALLE !

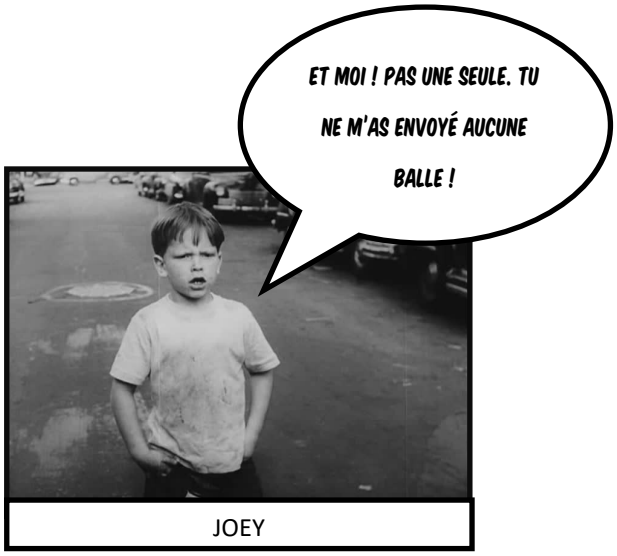
COMPREHENSION

Cycle 2 - CP

CORRECTIONS

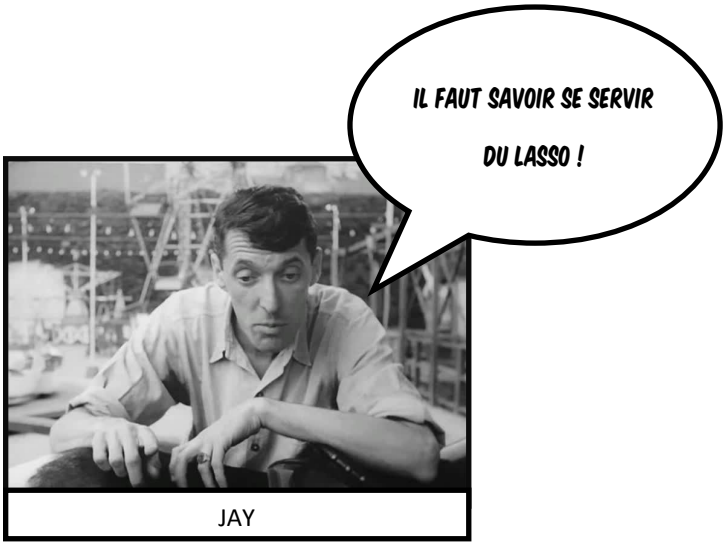
LENNIE

CHARLIE



JOEY

HARRY



JAY

CORRECTIONS CARNET CYCLE COURT

Cycle 2

LE PETIT FUGITIF

1h18 - Etats-Unis - Réalisateurs : Morris Engels, Ruth Orkin - 1953

Joey, 7 ans croit avoir tué son grand-frère, Lennie. Il s'enfuit à Coney Island, immense plage new-yorkaise dédiée aux manèges et à l'amusement. Il passe une journée d'errance au milieu de la foule et des attractions...

JEU N°1

Parmi tous les objets ci-dessous, un seul n'est pas présent dans le film.

Souvenez-vous bien de l'histoire et barrez l'intrus.

JEU N°2

Trouvez la solution du rébus pour retrouver un endroit important du film.

Ecrivez la réponse !

Cône - Nez - Ail - Lent - 'D = CONEY ISLAND

COMPARER DES OEUVRES I

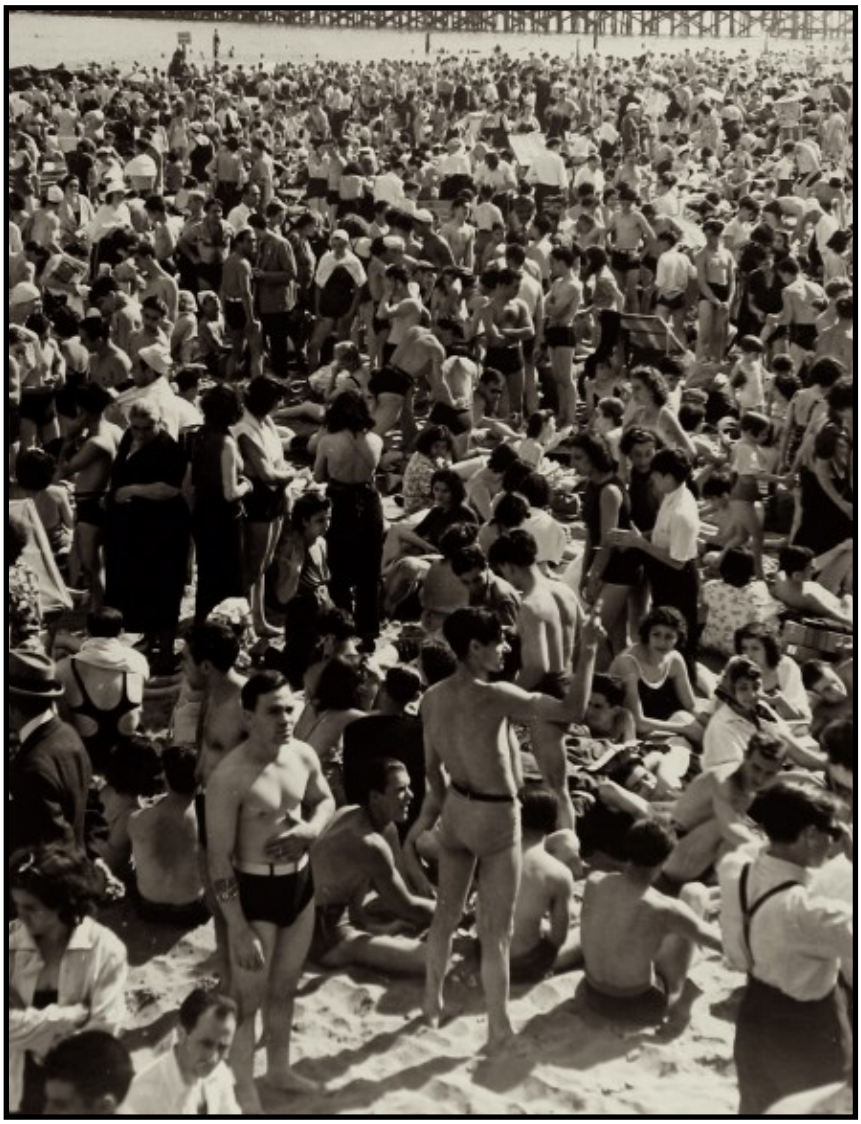
Cycle 2 et Cycle 3

1. Margaret Bourke-White, *Aerial of parachute at Coney Island,* New-York, 1951

2. Weegie, *Life Saving Attempt,* 1940

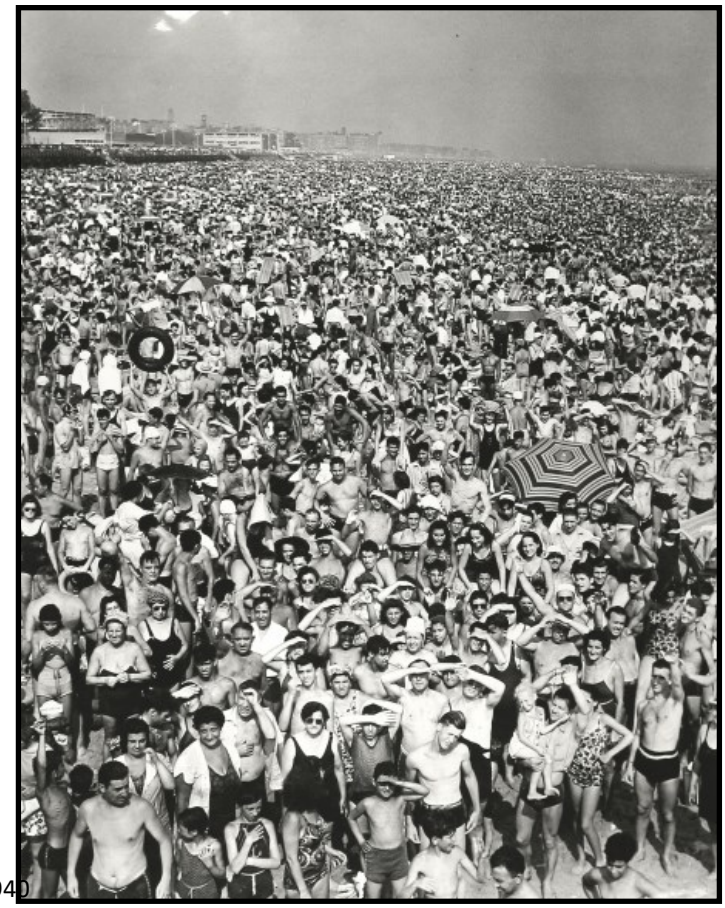
COMPARER DES OEUVRES I

Cycle 2 et Cycle 3



3. Alexander Alland, *Crowded Beach*, 1940

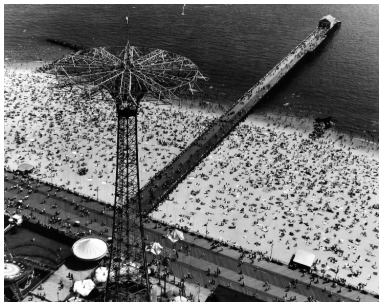
4. Morris Engels, Ruth Orkin, Ray Ashley, *Le Petit Fugitif*, 1953



5. Weegee *25000 visible on hot summer day*, Coney Island 1940

COMPARER DES OEUVRES I

Cycle 2 et Cycle 3

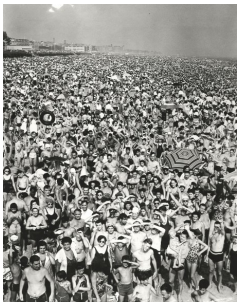


1. Margaret Bourke-White, *Aerial of parachute at Coney Island*, New-York, 1951

2. Weegie, *Life Saving Attempt*, 1940

3. Alexander Alland, *Crowded Beach*, 1940

4. Morris Engels, Ruth Orkin, Ray Ashley, *Le Petit Fugitif*, 1953



5. Weegee *25000 visible on hot summer day*, Coney Island 1940

1. Classez ces œuvres par ordre chronologique en commençant par la plus ancienne.

_____ _____ _____ _____ _____

2. Soulignez en bleu le nom des auteurs et en vert le titre des œuvres.

3. Quelle œuvre n'est pas une photographie ?

_____

4. Observez bien les cinq œuvres ! Elles ont des points communs.

Notez les ressemblances .

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

5. Cherchez dans votre carnet CinéJeunes, le nom de l'axe de prise de vue des images 1, 3 et 5.

_____

6. Avec votre enseignant(e) traduisez les titres des œuvres en français.

1._____

_____

2._____

_____

3._____

_____

5._____

_____

Pour télécharger les photos en bonne qualité :

1. http://www.howardgreenberg.com/exhibitions/coney-island-sideshow?view=slider#14

2. http://www.howardgreenberg.com/exhibitions/coney-island-sideshow?view=slider#10

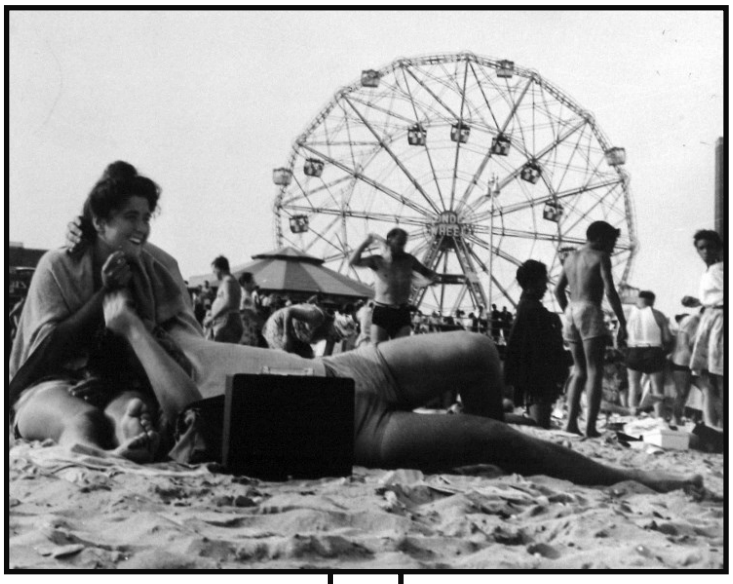
3. http://www.howardgreenberg.com/exhibitions/the-photo-league?view=slider#4

5. http://www.howardgreenberg.com/exhibitions/coney-island-sideshow

COMPARER DES OEUVRES II

Cycle 2 et Cycle 3

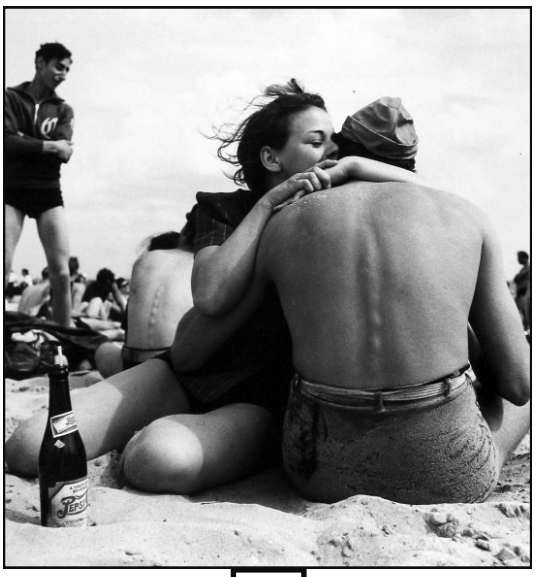
Voici une série d'images. Certaines sont des photographies, d'autres des plans du film *Le Petit Fugitif*. Retrouvez à chaque fois le plan du film en cochant les cases sous les images.

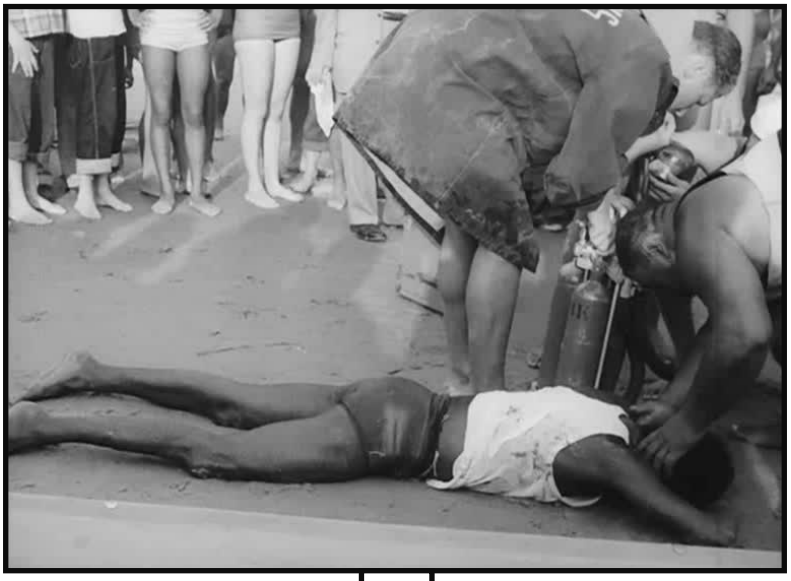


COMPARER DES OEUVRES II

Cycle 2 et Cycle 3

Voici une série d'images. Certaines sont des photographies, d'autres des plans du film *Le Petit Fugitif*. Retrouvez à chaque fois le plan du film en cochant les cases sous les images.





COMPARER DES OEUVRES II

Cycle 2 et Cycle 3

Voici une série d'images. Certaines sont des photographies, d'autres des plans du film *Le Petit Fugitif*. Retrouvez à chaque fois le plan du film en cochant les cases sous les images.

COMPARER DES OEUVRES II

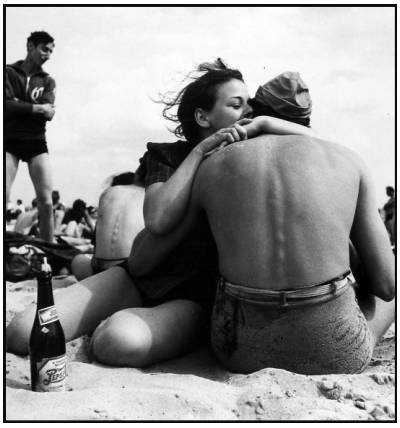
Cycle 2 et Cycle 3

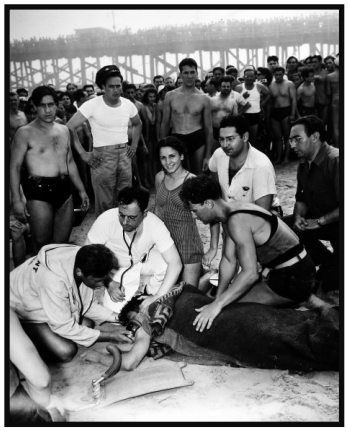
CORRECTIONS : Voici les photographies qui ne sont pas visibles dans *Le Petit Fugitif*

Sid Grossman, *Untitled (Coney Island)*, 1947

LEIPZIG Arthur, *Coney Island, 3-Jun-52*, 1952

Bruce Davidson, *Brooklyn Gang, (couple lying on beach)*, 1959





Weegie, *Life Saving Attempt,* 1940

LEIPZIG Arthur, *Chalk Games*, 1959

LEIPZIG Arthur, *Turning Barrel*, 1952

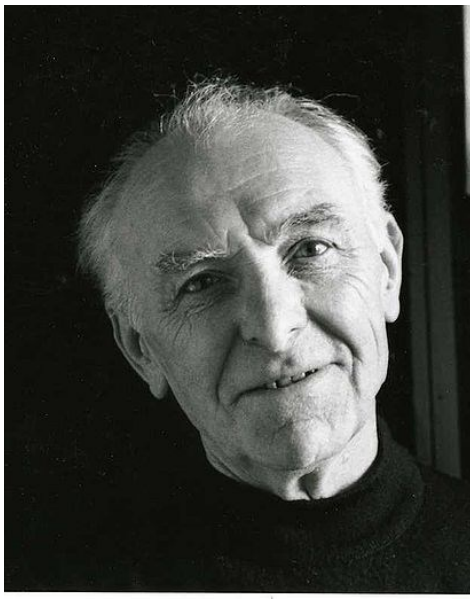
Sid Grossman, *Mulberry Street*, 1947

Bill Witt, Rainy *Day in the city, (version 2*) 1939-40

A LA DECOUVERTE D'UN ARTISTE

Cycle 3

CARTE D'IDENTITE



Nom : .....

Prénom : .....

Né en : ..... **À** .....

Mort en : ..... **À** .....

Profession : .....

Son œuvre la plus célèbre se nomme ……. Réalisée en 1950, on y voit deux amoureux qui s'embrassent dans la rue. La plupart de ses œuvres ont été prises dans la ville de……. Son but était de prendre des petits morceaux de la vie de tous les jours. Sa façon de travailler lui vaut parfois le surnom de passant-……. Il s'est intéressé à l'enfance. Par exemple dans *Les jardins du champs de Mars*, en 1944, on voit des enfants courir avec ……, en arrière-plan.

Cherchez sur internet les œuvres suivantes et collez-les dans ce rectangle blanc .

- Les jardins du champ de Mars
- La Pendule
- Pipi-pigeon
- L'information scolaire
- Le Baiser de l'hôtel de ville
- Les tabliers de la rue de Rivoli

PRODUCTION D'ECRIT

Cycle 2

Racontez ,en quelques phrases, ce que vous aimez faire à la fête foraine ou dans un parc d'attraction .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PRODUCTION D'ECRIT

Cycle 3

Racontez un souvenir de fête foraine ou de parc d'attraction.

LES MOTS MÊLES DU FILM

Cycle 3

Cherchez les mots suivants dans la grille. Attention, les mots qui ont un * ont aussi leur équivalent en anglais, cachés dans la grille. Traduisez ces mots avant de chercher à retrouver tous les mots.

LES MOTS À RETROUVER DANS LA GRILLE :

PETIT* :

FUGITIF* :

PARACHUTE* :

ATTENDRE* :

GLACE* :

NOIR* :

BLANC* :

CHEVAL*

CONEY ISLAND

JOEY

LENNIE

JAY

NEW-YORK

HOT DOG

N	H	O	T	D	O	G	R	Z	J	A	Y	D	L	H
T	O	K	Y	Z	E	R	D	N	E	T	T	A	R	G
T	O	C	X	I	F	Q	C	P	Y	A	V	U	F	L
I	R	O	O	I	C	U	S	M	O	E	Q	K	U	A
A	I	Q	H	N	N	E	T	C	H	T	X	I	G	C
W	O	F	H	S	E	E	C	C	M	U	K	N	I	E
C	N	L	I	O	A	Y	W	R	K	H	Ç	B	T	O
N	T	A	D	T	L	R	I	Y	E	C	X	F	I	L
A	E	T	D	B	I	P	A	S	O	A	A	C	V	V
L	L	I	Ç	F	T	G	H	P	L	R	M	L	E	H
B	O	T	Z	Y	T	C	U	D	W	A	K	J	B	W
S	P	E	A	D	L	Q	L	F	S	P	N	M	J	D
I	E	P	U	U	E	K	V	C	E	I	N	D	U	T
G	R	E	T	I	H	W	J	T	D	O	Y	E	O	J
J	L	E	N	N	I	E	S	R	O	H	F	L	U	F

LES MOTS MÊLES DU FILM

Cycle 3

SOLUTIONS

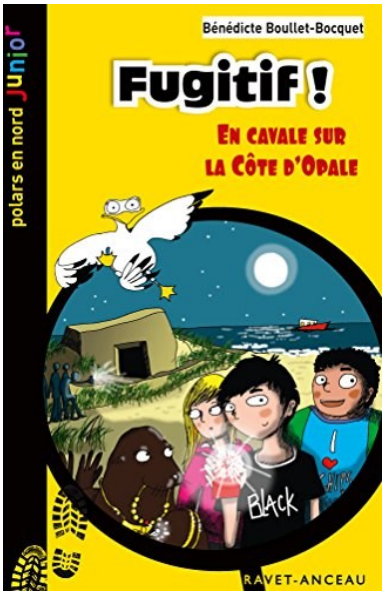
N	H	O	T	D	O	G	R	Z	J	A	Y	D	L	H
T	O	K	Y	Z	E	R	D	N	E	T	T	A	R	G
T	O	C	X	I	F	Q	C	P	Y	A	V	U	F	L
I	R	O	O	I	C	U	S	M	O	E	Q	K	U	A
A	I	Q	H	N	N	E	T	C	H	T	X	I	G	C
W	O	F	H	S	E	E	C	C	M	U	K	N	I	E
C	N	L	I	O	A	Y	W	R	K	H	Ç	B	T	O
N	T	A	D	T	L	R	I	Y	E	C	X	F	I	L
A	E	T	D	B	I	P	A	S	O	A	A	C	V	V
L	L	I	Ç	F	T	G	H	P	L	R	M	L	E	H
B	O	T	Z	Y	T	C	U	D	W	A	K	J	B	W
S	P	E	A	D	L	Q	L	F	S	P	N	M	J	D
I	E	P	U	U	E	K	V	C	E	I	N	D	U	T
G	R	E	T	I	H	W	J	T	D	O	Y	E	O	J
J	L	E	N	N	I	E	S	R	O	H	F	L	U	F

(?)LITTLE
(?)PETIT
(?)FUGITIF
(?)FUGITIVE
(?)CONEYISLAND
(?)JOEY
(?)LENNIE
(?)JAY
(?)NEWYORK
(?)PARASHOOT
(?)PARACHUTE
(?)WAIT
(?)ATTENDRE
(?)GLACE
(?)ICECREAM

(?)HOTDOG
(?)NOIR
(?)BLACK
(?)WHITE
(?)BLANC
(?)HORSE
(?)CHEVAL

PROLONGER LE FILM / LIVRES AUTOUR DES THEMES DU FILM

Cycle 2 et Cycle 3



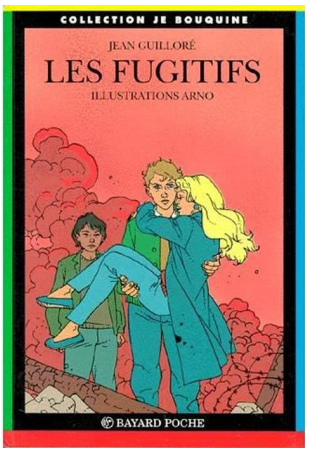
Fugitif ! En cavale sur la côte d'Opale, Bénédicte Boullet-ocquet, Ravet-Anceau, 2015, 92 pages, **À partir de 8 ans**

Alex Black est un détective surdoué de 12 ans. Il se retrouve accroché à une planche au beau milieu de la mer du Nord, sans se rappeler comment il est arrivé là. Heureusement, un mystérieux Anglais vient à son secours et les souvenirs lui reviennent peu à peu

Emilie et le fugitif, Franck Schmid, Safrat Edition, 2002, 128 pages, **À partir de 9 ans**

Emilie a un nouveau copain, Dorian, dont la vie familiale est tourmentée. Un matin, celui-ci ne vient pas à l'école. Dans la journée, Emilie apprend qu'il s'agit d'une fugue. Après la classe, elle part à sa recherche...

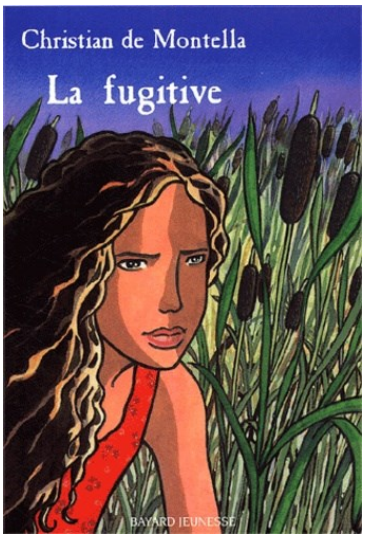
Les fugitifs, Jean Guilloré, Bayard Jeunesse, Coll. « Je Bouquine » 1991, 87 pages, **À partir de 9 ans**



Balou, Tim et Sonia n'en peuvent plus de vivre dans ce pays où seules les armes parlent, où les miliciens s'en prennent même aux oiseaux... Ils rêvent d'une île sous le soleil, une île du Sud où il ferait bon vivre. Ils décident de fuir. Métro, camion, avion : tous les moyens sont bons pour tenter de rejoindre leur rêve. Mais la violence leur colle aux talons... Se réveilleront-ils de ce cauchemar ?

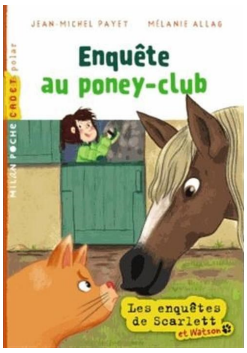
La Fugitive, Christian de Montella, Bayard, Coll. « je bouquine » , 2003, 70 pages, **À partir de 9 ans**

Simon est séduit et intrigué par la belle Véronique, arrivée récemment au village ; mais il a bien du mal à surmonter sa timidité. Heureusement, son ami Jacques invente le jeu du fugitif, sorte de cache-cache qui se déroule au bord de l'étang. Véronique accepte d'être fugitive, aux côtés de Simon et d'un autre garçon. L'occasion rêvée de lui parler enfin...



Mystère à la fête foraine, Les enquêtes de Scarlett et Watson, Jean-Michel Payet, Milan Jeunesse, Coll. « Milan Poche Cadet », 2015, 39 pages, **À partir de 6 ans**

C'est le grand jour ! Scarlett et son fidèle Watson emmènent le petit Timothée à la fête foraine. Au programme : manèges à gogo et tombola. Les enfants rêvent de décrocher le gros lot : un voyage pour New York ! Voilà que Timothée trouve le billet gagnant... par terre. Que faire ? Le garder ou le rendre ?



Enquête au Poney Club, Les enquêtes de Scarlett et Watson, Jean-Michel Payet, Milan Jeunesse, Coll. « Milan Poche Cadet », 2014, 39 pages, **À partir de 6 ans.**

Watson est condamné à passer deux jours au poney-club avec Scarlett. L'enfer ! Heureusement pour le détective à moustaches, même au milieu des chevaux, il y a des enquêtes à résoudre !