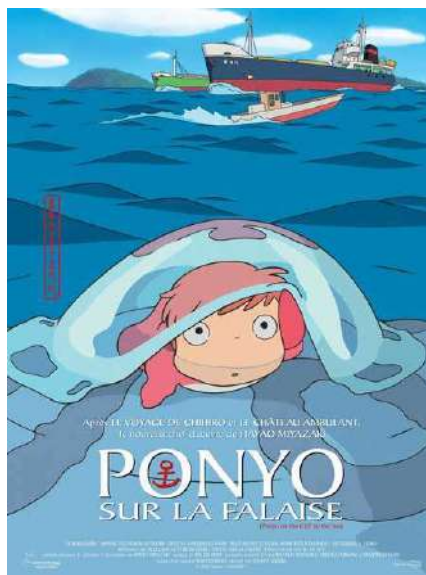


ÉCOLE ET CINÉMA

Dossier pédagogique



PONYO SUR LA FALAISE

Titre original : Gake no Ue no Ponyo

Japon 2008 / 1h40, couleur, version française

Réalisation : Hayao Miyazaki

Scénario : Hayao Miyazaki

Musique : Joe Hisaishi

Genre : animation, aventure

Quelques pistes pour aborder le film avec les élèves

A propos du film

Synopsis

Ressources utiles

Avant la projection / l'anticipation

Le titre du film

L'affiche du film

La bande annonce du film

Le champ lexical

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Raconter le film

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Où ?

Comment ?

Carte mentale

Pour aller plus loin

Le débat philosophique

Le carnet du spectateur

Filmographie

Sitographie

Contenu du dossier pédagogique

A propos du film

Synopsis : Le petit Sosuke, cinq ans, habite un village construit au sommet d'une falaise qui surplombe la Mer Intérieure. Un beau matin, alors qu'il joue sur la plage en contrebas, il découvre une petite fille poisson rouge nommée Ponyo, piégée dans un pot de confiture. Sosuke la sauve, et décide de la garder avec lui dans un seau. Ponyo est aussi fascinée par Sosuke que ce dernier l'est par elle.

Liens utiles :

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

La Plate-forme Nanouk qui regroupe des extraits du film

www.nanouk-ec.com

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/ponyo-sur-la-falaise>

Avant la projection/ l'anticipation

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de l'illustration, de la bande annonce pour connaître le sujet du film ou en prédire le contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film.
- Construire un « horizon d'attente » : en présentant des personnages, des images, en formulant des hypothèses.
- Construire un « univers de référence », en mobilisant les connaissances par l'évocation du vécu, des films déjà vus.

Le titre du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'analyse du titre à se servir d'indices textuels afin de connaître le sujet du film.

Pourquoi ?

Pour leur donner des outils afin qu'ils puissent faire des prédictions.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quel mot attire ton attention lorsque tu lis le titre ? Pourquoi ?

Exemples d'activités à proposer :

Sans montrer l'affiche, recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves qui seront validées ou invalidées avec la découverte de l'affiche. Prédications à partir du titre.

Écrire **Ponyo sur la falaise** au tableau et demander aux élèves d'émettre oralement des hypothèses quant à l'histoire du film. Noter les idées au tableau.

Émettre collectivement des hypothèses en appui sur les mots du titre : **Qui est Ponyo ? Pourquoi une falaise ?**

L'affiche du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'observation de l'affiche à se servir d'indices visuels afin de connaître le sujet du film ou d'en prédire le contenu.

Pourquoi ?

Pour activer leurs connaissances quant au contenu et au genre du film et pour leur donner les outils nécessaires pour qu'ils puissent faire des prédictions, qu'ils questionneront en cours du visionnage du film, les prédictions augmentent la motivation et l'engagement du spectateur, ce qui améliore la compréhension.

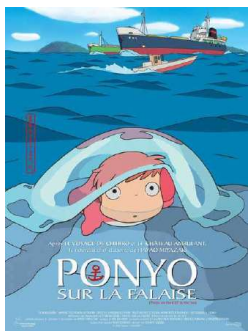
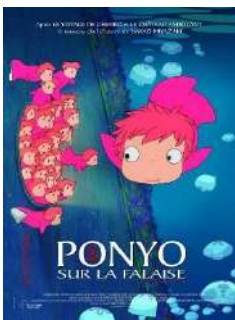
Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quels détails attirent ton attention lorsque tu regardes cette affiche ? Pourquoi ? Penses-tu que tu peux tirer profit de ces indices ? Quelles informations ces indices te révèlent-ils sur le sujet ou le contenu du film ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ?

Exemples d'activités à proposer :

Décrire les trois affiches, faire la liste des éléments que l'on trouve, indiquer où se trouvent les personnages, indiquer combien il y a de personnages et ce qu'ils font, comment ils sont habillés, dire quelles relations il y a entre les personnages, demander aux élèves si certains connaissent déjà ce personnage, repérer le texte.

- L'affiche nous indique que c'est un dessin d'animation : les éléments présents sur les affiches sont dessinés et colorés.
- Un petit être à la fois moitié poisson et moitié fille est présente, on peut s'interroger pour savoir si c'est Ponyo. On voit des méduses bleues et un bateau qui nous indiquent que la scène se situe en mer.

Comparer les affiches du film <i>Ponyo sur la falaise</i>			
L'illustration : premier-plan et arrière-plan			
Les personnages			
Les lieux			
Que suggère l'image ?			

La bande annonce du film

Lien la bande annonce

<https://www.youtube.com/watch?v=YTrEECZhpL0>

Exemples d'activités à proposer :

Demander aux élèves d'expliquer leurs prédictions à l'oral et les consigner pour eux dans un tableau à trois colonnes pour les prédictions, les justifications et la confirmation pendant et après le visionnage de la bande annonce.

Prédictions à partir de l'analyse du titre et de l'affiche	Justifications	Confirmations en regardant la bande-annonce

Construire du sens par anticipation : Réfléchir à ce que l'on connaît sur le genre du film (film d'animation).

Quoi?

Amener les élèves à prendre conscience de leurs connaissances sur le film afin de les mettre à profit pendant le visionnage.

Pourquoi?

Pour qu'ils réunissent un maximum d'informations sur le film (contenu, thème, structure, réalisateur, etc.) afin de disposer d'un cadre de référence auquel ils pourront ajouter les nouvelles informations pour rendre les connaissances disponibles dans sa mémoire avant de voir le film qui présente de nouvelles informations.

Comment?

- Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : quels sont les personnages, les objets, les lieux ? Le titre est-il annoncé et comment ? Qu'apprend-on du film ? De quel genre de film s'agit-il ? A-t-on une idée de ce que le réalisateur du film veut nous dire, nous apprendre ? Comment s'y prend-il ? Quels sont les plans qu'il utilise ? Quels sont les mouvements de la caméra ?

Exemples de tâches à proposer :

- Tableau à compléter : « Ce que je sais maintenant – Ce que j'aimerais apprendre – Ce que j'ai appris ». Remplir les deux premières colonnes avant la projection, revenir sur le tableau après le visionnage du film, en complétant la 3e colonne.

Ce que je sais maintenant	Ce que j'aimerais apprendre en regardant le film	Ce que j'ai appris en regardant le film



Le champ lexical

Quoi ?

Des mots pour aider à caractériser le film : dessin animé, film d'animation, comédie dramatique, métamorphose, merveilleux, fantastique, objet, transformation, catastrophe naturelle, monde marin...

Des mots (adjectifs) pour aider à la compréhension des traits de caractère des personnages : courageux, persévérant, têtu, irresponsable, responsable, capricieux, tendre, généreux, protecteur, volontaire, réfléchi, débrouillard, curieux, honnêteté, dévouement, triste, sincérité, solidarité, famille...

Des mots (noms) pour aider à comprendre l'histoire du film : tsunami, enfance, écologie, pollution, catastrophe naturelle, poursuite, danger, cauchemar, rêve, falaise, mer, amitié, tempête, parents, troisième âge...

Pourquoi ?

La maîtrise d'un bagage lexical est capitale pour la compréhension du film mais aussi pour l'expression écrite et orale à la suite de l'exploitation ainsi que pour l'enrichissement de la culture des élèves.

Comment ?

Proposer une démarche favorisant les approches autour du film en appui sur le travail de Philippe Boisseau sur le vocabulaire et son enseignement

Exemples d'activités à proposer :

- Activités qui visent l'organisation du vocabulaire pour en faciliter la mobilisation et la mémorisation à long terme :

Jeux de catégorisation	
maison	refuge, baraque, cahute, chalet, case, appentis, affût...
tsunami	tempête, bourrasque, cyclone, ouragan, tourbillon, typhon, houle...
bateau	barge, barque, caravelle, navire, cargo, chalutier, chaland...
animaux	poisson, crabe, méduse, baleine, requin, écrevisse...
pêcheur	marin, matelot, mécanicien, ...

Distinguer une catégorie, une "famille d'images" qui vont bien ensemble (par exemple les bateaux) parmi : barge, voiture, caravelle, moto, cargo, camion, navire...

On peut trier les animaux de la mer parmi : loup, poisson, canard, zèbre, crabe, poule, requin, girafe, mouette, crabe, rhinocéros, cheval, moule, lapin, hippopotame, requin, crocodile, méduse, cochon, écrevisse...

Jeu des contraires	
entrer/sortir	monter / descendre – avancer/reculer...
chaud/froid	long/court – petit/grand...
avant/après	devant/derrière –sur/sous...
Jeu de dérivation	
pêche/pêcheur/pêcheuse	football/footballeur/footballeuse, basket/basketteur/basketteuse...

Jeu de tris multiples
animaux de la mer/ de la ferme / de la jungle
mâle / femelle / petit
carnivores / herbivores /omnivores (ou qui mange de la viande / de l'herbe / de tout)

-L'idée est d'organiser l'acquisition du vocabulaire pour augmenter progressivement le nombre de mots en utilisant des activités pédagogiques variées pour faciliter la compréhension du film ensuite.

-Mettre en œuvre une démarche qui ancre les mots dans le vécu des enfants par des activités de verbalisation pour les aider à raconter ensuite des séquences du film avec l'emploi de termes de plus en plus complexes.

- Créer une boîte « mémoire des mots » qui permet de stocker les images des mots appris et de les réviser, réactiver des séances de vocabulaire régulièrement dans la classe pour faciliter la mémorisation des mots.



Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le cinéma est un lieu d'expériences intimes et sensibles, il est important de faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue.

Comment ?

Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ? Quels détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ? Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ? L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi.

Pourquoi ?

Échanger autour des ressentis des élèves : une phase orale est nécessaire pour permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions pour prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait peur, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...).

Apprendre à repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions.

Exemples de tâches à proposer

Demander aux élèves d'exprimer leurs émotions par un dessin légendé puis à l'oral demander d'étayer leur analyse et les jugements qu'ils portent sur le film.

Dessiner un personnage : chaque élève peut choisir un personnage qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi.

Choisir une scène du film : chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce qu'elle raconte pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti.

Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.

Identifier les émotions des différents personnages et en particulier de Ponyo et Sosuke : l'envie, la peur, la tristesse, la joie, l'incompréhension, l'inadaptation, la colère, la culpabilité...

Raconter le film

Quoi ?

Faire des flashes-back par la description du film.

Pourquoi ?

Cela permet de construire un état des lieux collectif.



Comment ?

Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu. Les élèves prennent la parole pour partager leur perception, sollicitant l'attention des autres sur des éléments concrets qui leur auraient peut-être échappé. Ce nouveau regard collectif participe à l'appropriation du film par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation nécessite un partage des sens. Elle suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis, à la syntaxe, ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour diriger l'attention de l'autre vers ce que l'on désigne.

Exemple d'activités à proposer :

Numéroter les 6 photogrammes dans l'ordre chronologique des événements :

N°	N°	N°
		
N°	N°	N°
		

-Comparer la **situation initiale** et la **situation finale**, : Ponyo sous sa bulle et Ponyo qui parvient à s'extraire en passant par les mailles du filet.

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Dans le film, identifier les personnages, leurs caractéristiques physiques et psychologiques, leurs émotions, leurs transformations au fil de l'histoire. Apprendre aux élèves à se faire un portrait général des personnages sous plusieurs angles.

Pourquoi ?

Comprendre les personnages demeure donc le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout. En effet, les motivations, les désirs, les pensées et les émotions des personnages forment le ciment de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Qui sont le personnage principal et les personnages secondaires de l'histoire ? Comment sont-ils physiquement et psychologiquement ? Comment tel personnage a réagi à telle situation ? Quelle émotion vécue à ce moment ? Pourquoi ?

Quelles caractéristiques du personnage/quels indices dans le film pourraient justifier cette réaction/cette émotion ? D'après ce que tu sais de tel personnage, comment crois-tu qu'il réagira ? Que crois-tu qu'il fera dans telle situation ? Tel personnage s'est-il transformé au cours de l'histoire ? De quelle façon ?

Exemples d'activités à proposer

- Relever les personnages principaux du film et leurs caractéristiques, compléter le tableau ci-dessous en se souvenant de scènes marquantes du film.

Caractéristiques des personnages				
	SOSUKE	PONYO	LISA	KOICHI
Physiques				
Psychologiques				
Emotions				
Transformation au fil de l'histoire				

Discussion collective à propos de la manière dont les uns et les autres se représentent les personnages, se souvenir de la manière dont Ponyo se transforme. Comment passe-t-elle d'une apparence de poisson rouge à une apparence de petite fille ?

TRANSFORMATION DE PONYO		
		
Poisson rouge à tête humaine, capable de prononcer quelques mots après avoir bu du sang humain.	Poisson avec des jambes, ressemble à une grenouille, ses mains et ses pieds ont trois doigts.	Petite fille capable de courir avec ses jambes humaines, Ponyo voudrait garder cette apparence humaine.
Jinmengyo	Hangyojin	Être humain

La mère de Ponyo, Gran Mamare :

Divinité de la mer.

Elle apparaît pour la première fois dans le film pendant la nuit et apparaît toujours baignée par la clarté de la lune. Les phases de la lune, et les marées qu'elle provoque, sont censées avoir une influence sur les humeurs et sur la vie et la mort des hommes.



Où ?

Dans le film, dégager les lieux de l'histoire.

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels l'histoire se déroule.

Pourquoi ?

Pour qu'ils arrivent à se représenter l'atmosphère et le contexte de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion

Où l'histoire se déroule-t-elle ? En France ou dans un autre pays ?

Exemples d'activités à proposer

- Lister les différents lieux fréquentés par Sosuke : l'école, la maison, la maison de retraite...
- S'interroger sur le lieu de vie de Ponyo au début du film : un poisson qui vit dans la mer
- S'interroger sur le lieu de vie de Sosuke, le héros du film : un enfant qui vit dans une petite maison au sommet d'une falaise située au bord de la mer.
- Marquer l'opposition entre les deux lieux de vie : la mer et la terre
- Classer les personnages en fonction de leur lieu de vie : en mer ou sur terre.
- Relier les personnages à leur lieu de vie en utilisant le tableau ci-dessous.

RELIER LES PERSONNAGES A LEUR LIEU DE VIE		
	KOICHI	MER
	LES PETITES SŒURS DE PONYO	
	SOSUKE	
	LA VIEILLE DAME	TERRE
	PONYO	
	FUJIMOTO	

Comment ?

Objectifs :

- Amener les élèves à comprendre les liens entre les personnages.
- Comprendre l'intention du réalisateur.

Pourquoi ?

Savoir analyser les personnages et comprendre ce qui les amène à agir, distinguer la fiction de la réalité.

Fiction : Création de l'imagination, ce qui est du domaine de l'imaginaire, de l'irréel.

Réalité : Caractère de ce qui est réel, de ce qui existe effectivement (qui n'est pas une invention ni une apparence).

Exemples de tâches à proposer :

- Etablir des liens avec la Petite Sirène, le conte d'Anderson.
- S'interroger sur le propos du film : est-ce la simple histoire d'un poisson rouge qui se transforme en petite fille ? Le réalisateur nous livre-t-il une vision du monde avec ce film ? Sur la pollution des mers ? Est-ce un avertissement ? Comment interpréter le passage entre le monde marin et le monde terrestre ? Pourquoi cet univers sans frontières où l'on passe si facilement de l'un à l'autre ?

Consigne : Observer les 5 photogrammes et répondre aux questions.

Photogrammes	Analyse : répondre aux questions
	Fujimoto, comment comprend-on que le sorcier est le père de Ponyo ?
	Lisa, pourquoi ce personnage fait-il penser parfois à la grande sœur de Sosuke plus qu'à sa maman ?
	Ponyo, à quel personnage de conte de fée ressemble-t-elle ? Comment Ponyo fait-elle pour passer du monde marin au monde terrestre ?
	Que se passe-t-il dans cette scène ? Pourquoi ?
	Quelle expression Ponyo et Sosuke ont-ils en commun devant le bol de ramen ? En quoi peut-on dire que Ponyo imite Sosuke ?

Carte mentale

Réalisateur :

Hayao
Miyazaki

Personnages :

Ponyo
Sosuke
Lisa
Koichi
Gran Mamare
Fujimoto

Lieux :

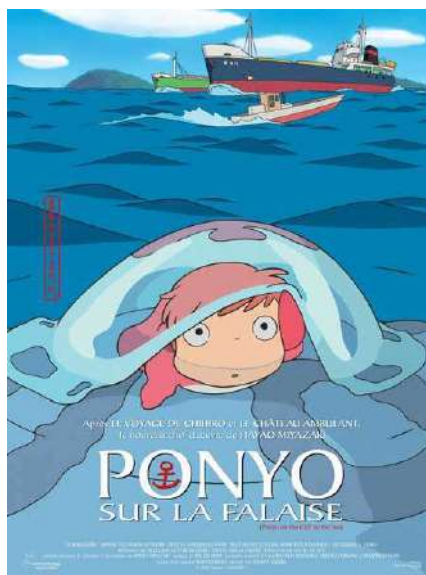
Mer
Falaise
Maison
Ecole
Maison de
retraite

Thème :

Ville engloutie
Ecologie

Genre :

Film
d'animation



Animation traditionnelle :

Dessin à la
main
Style graphique
simple épuré

Histoire :

Mythologie
nippone et
culture
occidentale
-Univers
fantastique du
monde de la
mer
-Quotidien
d'une famille
japonaise

Adaptation d'un conte occidental :

La petite Sirène
d'Hans
Christian
Andersen

Des sentiments forts pour le spectateur :

Amitié
Tendresse
Joie
Tristesse

Pour aller plus loin

Le débat philosophique

Proposer des débats à visée philosophique et démocratique, la discussion est réglée entre élèves sous la conduite de l'enseignant, à partir de questions que les élèves ont eux-mêmes choisi de débattre.

Par exemple : C'est quoi l'amour ? Les co-animateurs de l'atelier (enseignant, président, reformulateur, synthétiseur) sont dans le cercle.

Les fonctions qui responsabilisent les élèves, donnent aussi un cadre de discussion sécurisant.

L'enseignant est l'animateur du débat : il met en place le dispositif, installe les élèves dans leur nouvelle fonction, veille au bon déroulement de l'ensemble, il lance les échanges, les recadre quand on s'égare, les relance quand on stagne, interroge à la cantonade pour mettre en recherche la classe ou nominativement pour demander à un élève une précision ; ses reformulations ne sont jamais évaluatives mais elles servent à expliquer, elles sont un peu plus abstraites ; sa présence est forte mais encourageante.

La durée de la séquence va de 10-15' en grande section à 30-45' en CP et CE1 dont une phase métacognitive après la discussion.

Exemple de questions à débattre à partir du film :

A quoi ressemblerait un monde idéal ?

Est-ce que notre pensée peut changer ?

Faut-il changer ?

Pourquoi offre-t-on des cadeaux ?



Le carnet du spectateur

Proposer aux élèves de créer un carnet de spectateur qui pourrait se présenter comme :

- Les « écrits de vie » qui, depuis Célestin Freinet, proposent une articulation entre pratique scolaire et écriture intime (personnelle ou extrascolaire) ou écrits de travail pour garder des notes plus ou moins formalisées pour garder une trace de la réflexion des jeunes spectateurs, ce carnet ne vise pas la perfection du texte et n'appelle pas la correction de l'enseignant, il garde une trace du parcours, la mémoire d'un apprentissage. Il sera conservé tout au long de l'année ou du parcours scolaire de l'élève

L'objectif du carnet du spectateur :

- Donner envie de voir des films, de stimuler l'expérience de spectateur en donnant des repères en invitant l'enfant et à s'exprimer par des réactions à vif, des interrogations, des identifications.
- Garder une trace de la mutualisation, des débats sur des impressions et des opinions subjectives

Exemple d'activités à proposer :

- Par la dictée à l'adulte écrire le passage du film préféré, écrire le passage qu'on aime le moins,
- Dessiner les personnages principaux,
- Choisir une illustration qui aide à comprendre le film,
- Noter « ce que j'ai compris », « les questions que je me pose »
- Noter les sentiments relatifs à un événement (par exemple quand Ponyo se métamorphose en petite fille)
- Inventer un rebondissement, une péripétie qui surviendrait à Sosuke et Ponyo.

Filmographie

Les dessins animés de long métrage d'Hayao Miyazaki pour le cinéma

Le Château de Cagliostro (1979),
Nausicaä de la Vallée du Vent (1984),
Le Château dans le ciel (1986),
Mon voisin Totoro (1988),
Kiki la petite sorcière (1989),
Porco Rosso (1992),
Princesse Mononoke (1997),
Le Voyage de Chihiro (2001),
Le Château ambulant (2004),
Ponyo sur la falaise (2008),
Le vent se lève (2013)
Comment vivez-vous ? (2020)

Sitographie

Les éléments du film Ponyo sur la falaise sur l'espace enseignant du site Nanouk

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/ponyo-sur-la-falaise/cahier#film>

Sur eduscol le fichier sur le vocabulaire et son enseignement de Philippe Boisseau

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Dossier_vocabulaire/58/0/Philippe_Boisseau_111208_C_201580.pdf

Le dossier pédagogique du Calvados réalisé par Pierre Gallo

http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/sites/dsden16-pedagogie/IMG/pdf/calvados_cinema-ponyo.pdf

Le dossier pédagogique de Fabienne Py

http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/?page_id=2796