

ANIMATION PÉDAGOGIQUE ÉCOLE ET CINÉMA

Montbéliard - mercredi 6 janvier 2010

Maîche - Mercredi 13 janvier 2010

Pontarlier - Mercredi 20 janvier 2010



Film : La Belle et la Bête

Image : École et cinéma - Les enfants du deuxième siècle

Formateurs : Martin Lorafy, Conseiller Pédagogique Départemental en Arts Visuels – Pascal Conrod, Conseiller Pédagogique Départemental en Éducation Musicale - Françoise Henriet, Conseillère Pédagogique de Circonscription Pontarlier
Coordinatrices du dispositif : Muriel Goux, MJC Centre image Montbéliard - Pascale Delacroix, CDDP du Doubs Pontarlier

La Belle et la Bête

Réalisateur : Jean Cocteau (1889-1963)

Pays : France Année : 1946

Tournage : Août 1945-Janvier 1946, à Rochecorbon (Indre et Loire), Raray (Oise), et aux studios d'Épinay et de Saint-Maurice, en banlieue parisienne.

Durée : 95 minutes, noir et blanc

Musique : Georges Auric

Scénario, dialogues et mise en scène : Jean Cocteau d'après le conte de Madame Leprince de Beaumont

Interprètes : Jean Marais (la Bête, Avenant, le Prince), Josette Day (Belle), Marcel André (le marchand), Michel Auclair (le frère Ludovic)

Genre : fantastique Écriture cinématographique : fiction

Réalisation

Né en 1889, Jean Cocteau fut à la fois poète, dramaturge, peintre et cinéaste, grand passionné de mythologie antique et de symbolisme. Célèbre dès 20 ans, à la parution de son premier recueil, il rencontre Proust, Diaghilev, Nijinski, Picasso, Matisse et Modigliani. C'est pour répondre à une commande qu'il réalise *Le sang du poète* (1930). Il collabore ensuite aux dialogues et aux décors de plusieurs films de Marcel L'Herbier ou de Robert Bresson, puis réalise *La Belle et la Bête* en 1945. Avant sa mort en 1963, il confirme son penchant pour la fantasmagorie avec *Orphée* (1950) et *Le testament d'Orphée* (1960) où il filme sa propre mort trois ans avant son décès.

Synopsis du film

Il était une fois un marchand ruiné qui vivait avec ses trois filles, Félicie, Adélaïde et la bonne et douce Belle. Son fils Ludovic, un chenapan, avait pour ami Avenant, amoureux de Belle. Un soir, le marchand s'est perdu dans la forêt et a volé, pour l'offrir à Belle, une des roses du domaine de la Bête, dont l'apparence est celle d'un grand Seigneur et dont le visage et les mains sont d'un fauve. Surpris par la Bête, le marchand aura la vie sauve à condition qu'une de ses filles consente à mourir à sa place. Le marchand peut alors rentrer chez lui. Pour sauver son père, Belle se rend chez la Bête où elle n'a pas le sort qu'elle attendait : la Bête, qui souffre de sa laideur, l'entoure de luxe et de prévenance. D'abord apeurée, les sentiments de Belle se transforment en pitié avoisinant l'amour. Mais le marchand est malade. La Bête finit par laisser Belle se rendre à son chevet sous promesse de revenir. Chez son père Belle excite par ses parures, la jalousie de ses sœurs, Félicie et d'Adélaïde. Dupée par leurs fausses larmes, Belle n'ose plus rejoindre le château. Poussés par les deux sœurs, Ludovic et Avenant se dirigent vers le domaine de la Bête pour s'emparer de ses richesses. Avenant y perdra la vie. Pendant ce temps, Belle est retournée au château pour trouver la Bête mourante : mais sous le regard d'amour de Belle, elle se change en un Prince Charmant qui s'envole avec elle vers son royaume magique...

En préambule

Le film dans son contexte historique

1740 - Première version française du conte de *La Belle et la Bête* par **Gabrielle-Suzanne de Villeneuve**.

1758 - Version "définitive" du conte par **Jeanne-Marie Leprince de Beaumont** dans le recueil *Le magasin des enfants*

1930 - *Le sang d'un poète* de **Jean Cocteau**

Janvier 1944 - **Jean Cocteau** se lance dans l'adaptation de *La Belle et la Bête*.

1946 - Sortie de *La Belle et la Bête* de **Cocteau**

1950 – *Orphée* 1960 - *Le testament d'Orphée*

Autres adaptations cinématographiques :

1962 - Adaptation américaine d'**Edward L. Cahn** (1899-1963) : *Beauty and the Beast*

1978 - Adaptation tchécoslovaque de **Juraj Herz** (1934-...) : *Panna a netvor*

1991 - *La Belle et la Bête*, produit par **Walt Disney**, inspiré de la version de **Jean Cocteau**.



Jeanne-Marie Leprince de Beaumont



JEAN COCTEAU

AVANT LA PROJECTION...

Mettre les élèves en situation d'attente, à partir :

- **De l'affiche ou des affiches :**

Hypothèses sur les personnages, sur l'époque, le genre et le scénario

- sur le site du CRDP de Toulouse

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecoleetcinema31/films/bellebete/affiche.htm>

- sur le DVD du film en prêt dans les 3 sites du CDDP du Doubs (3 affiches disponibles)
- sur le site de la bnf

<http://expositions.bnf.fr/contes/grand/168.htm>

- **Des photogrammes**

édités par les enfants de cinéma et distribués aux classes ou disponibles sur le net

<http://www.allocine.fr/film/fichefilm-772/photos/>

- **De la bande annonce**

Il est très difficile de trouver la bande annonce du film sur internet. Il existe cependant le film annonce original par Jean Cocteau lui-même sur le DVD du film. (Présentation des personnages principaux, questionnements sur l'époque, le pays, présentation des acteurs...)

- **Lecture préalable du conte :**

La Belle et la Bête de Mme Le Prince de Beaumont née à Rouen en 1711, qu'elle emprunte à sa contemporaine Mme de Villeneuve (tombée dans l'oubli) disponible sur le site

<http://feeclochette.chez.com/beauumont.html>

Préparation de l'enfant spectateur

- ce qu'on vient voir : un film en noir et blanc
- attitude du spectateur
- respect de l'œuvre du lieu et des autres (voir en fin de document Quelques pistes pour construire ensemble une éducation du jeune spectateur)

APRÈS LA PROJECTION...Pour aller plus loin...

- Un hommage à **Gustave Doré** et à **Johannes Vermeer** (ainsi qu'aux peintres hollandais du XVIIème siècle)
- Un film en noir et blanc qui n'empêche pas de parler de la lumière et des couleurs. (Restituer les couleurs de certaines images, travailler les nuances du noir et ses contrastes)
- Le décor : deux mondes qui s'opposent :
 - le monde réaliste de la maison
 - le monde fantastique du château de la Bête
- La Bête : personnage central du film, à la fois bestial et humain, forcément effrayant au début. Petit à petit, on s'habitue avec la Belle et le côté monstrueux de la Bête disparaît.
Le basculement de cette ambivalence que le spectateur peut ressentir avec ce personnage et sa transformation à la fin du film mérite une discussion.
Le monstre dans les contes traduit le mythe de la peur, son apparence est repoussante mais il n'est pas toujours méchant ou dangereux. Il arrive que sous son apparence effrayante, se cache un être humain sans mauvaises intentions. La morale : on ne doit pas se fier aux apparences. Nul n'est totalement laid ni beau, la dualité existe partout.
- Le héros : la Belle
Les héros de contes illustrent les conflits intérieurs personnels. Le héros, enfant ou adolescent est complètement démuni face à la vie et ils vivent tous la découverte de la sexualité et le passage à l'âge adulte à travers des épreuves initiatiques. La Belle subit comme Cendrillon la rivalité de ses sœurs.
- Les objets
Ils sont déclencheurs d'événements, entraves ou aides. Ils ont une vie propre et ne sont jamais anodins. Les mythes et les contes sont souvent parsemés d'objets mystérieux, faisant irruption dans le récit comme véhicules du destin. On retrouve également des objets de quête et des objets facilitant la tâche du héros.
Cinq objets magiques dans la Belle et la Bête :
 - *La rose* : symbole de pureté et d'amour, dans le conte objet pour lequel on commet une transgression et qui fait basculer le héros dans le tragique ; le père de la Belle cueille une rose dans le jardin de la Bête
 - *Le miroir* : révélateur et passage d'un monde à l'autre, allusion à Blanche – Neige
 - *Magnifique, le cheval et le gant* : permettent le passage d'un monde à l'autre
 - *La clef* : la Bête remet sa vie entre les mains de la Belle
- Les trucages
Même si on est du côté du merveilleux, l'univers reste réaliste avec quelques effets magiques réalisés à l'aide de trucages. Tous les trucages du film sont réalisés lors de la prise de vue.
 - *La projection à l'envers* : L'envol du prince et de la Belle, à la fin, l'apparition d'un collier dans la main de la Bête, les bougies dont la flamme apparaît à partir de la fumée.
 - *Le ralenti* : Lorsque la Belle arrive au château
 - *Les reflets* : le thème du miroir et du reflet a toujours été cher à Cocteau. Dans la scène du parquet, il ajoute une plaque de verre pour réfléchir l'image de la Belle.

Ombres et lumières : quelques arrêts sur séquences

« *Un film est une écriture en image à l'encre de la lumière* » **Jean Cocteau**

Henri Alekan, chef-opérateur de *la Belle et la Bête*, est l'un des plus grands du monde.

L'arrivée du père au château : la séquence s'ouvre sur un jeu d'ombres et de lumières symboliques.

Pour pénétrer dans le monde féérique, le personnage doit franchir une barrière de feuillage en ombres chinoises, puis une zone d'ombre qui signale l'entrée dans un autre monde.

Mise en scène de l'escalier : La lumière a une fonction narrative mais en plus, elle est associée au registre fantastique. Contre – plongée, clair – obscur, évoquent les gravures de Gustave Doré illustrant les contes de Perrault, (l'escalier de la Belle au bois dormant, la forêt du petit Poucet, la table de Barbe bleue...)

Le travail sur la lumière marque l'opposition entre les deux univers du récit, le monde magique inspiré par les gravures de **Gustave Doré**, tandis que le monde réel est marqué par des références picturales aux peintres flamands du XVII^{ème} siècle, en particulier **Johannes Vermeer**.

Le registre fantastique est dominé par l'hésitation entre animé et inanimé :

- la porte de l'écurie se ferme toute seule
- celle du château s'ouvre toute seule
- la vie semble s'insuffler dans les objets : chandeliers, table, manteau de la cheminée ...

Au brouillard de la forêt succède une lumière tranchée, contraste saisissant entre flammes des bougies et décor noir et nu, entre le marbre sombre de la cheminée et l'œil blanc des statues vivantes. Jeu sur le maquillage, jeu sur le montage : scène des candélabres tournée à l'envers, jeu sur la machinerie : les candélabres ont l'air de flotter.

Ces procédés fantastiques, on les doit à **Cocteau**, dans le conte, on ne rencontre ni bras – flambeaux, ni cariatides vivantes.

Les lieux du film : trois sont représentés

- La maison du marchand : milieu diurne, « réalité » analogique à notre monde
- Le château de la Bête : milieu nocturne, irréel
- Le pavillon de Diane : mi – réel, mi – irréel

Le film organise la circulation entre ces différents lieux : trouver tous les instants et moyens de passage d'un lieu à l'autre, objets ou personnages magiques, miroir, gant, cheval

Éducation musicale

Maurice Ravel (1875-1937) créa entre 1908 et 1910 une suite de 5 pièces intitulée *Ma Mère l'Oye*, dont une pièce nommée "Les entretiens de la Belle et de la Bête". Cette suite, prévue au départ pour piano à 4 petites mains, fut orchestrée en 1911 pour devenir une musique de ballet.

La pièce qui nous concerne joue sur la personnalisation des instruments et l'alternance aigu-grave. Chacun des deux personnages est représenté par un instrument et une phrase musicale caractéristiques. La clarinette, pour la Belle, joue une phrase de valse en notes courtes alors que lui répond le contrebasson, pour la Bête, pour une phrase en notes plus longues et particulièrement basse. Chacun fait entendre successivement sa voix, la grâce tout d'abord, la menace ensuite. Puis les deux instruments jouent ensemble, le contrebasson soutient le chant de la clarinette et l'orchestre par un crescendo semble indiquer la transformation en prince de la Bête.

On peut retrouver à l'adresse suivante une très belle interprétation de cette pièce ; Les deux instruments y sont justement filmés ce qui permet de voir cet instrument rare qu'est le contrebasson.

<http://www.youtube.com/watch?v=xSjPDgSx6wM&feature=related>

Histoire des arts

La première possibilité, et la plus évidente, est de replacer l'œuvre originale et ses adaptations dans le cadre historique.

Mais on peut aussi évoquer avec les élèves l'un des thèmes de cette histoire, à savoir l'opposition entre la Belle et la Bête : ombre/lumière, beauté/laideur, le dialogue cinématographique ou théâtral, le duo musical (**Ravel** joue en plus sur les registres grave et aigu).

Le film est rangé dans le domaine fantastique. Dans l'esprit des enfants, il peut y avoir confusion avec ce qui fait peur, alors que l'intention de Cocteau était plutôt de montrer le merveilleux.

Dans un premier temps, on peut retrouver les éléments fantastiques du film : portes qui s'ouvrent et se ferment seules, bras vivants qui tiennent les lampes, servent à boire, indiquent des directions, têtes vivantes soutenant le manteau de la cheminée et aux narines fumantes, miroir magique (comme dans *Blanche-Neige* ou *Harry Potter*), cheval qui connaît le chemin...

Le genre fantastique est très développé dans le champ littéraire : mythologies diverses, contes, romans...

Historiquement, le travail de **Cocteau** correspond au mouvement surréaliste qui s'est exprimé en littérature (**André Breton**) mais aussi dans les arts visuels (**Max Ernst**, **René Magritte**).

Arts Visuels

Hommage à Gustave Doré (1832–83)

En une trentaine d'années, il exécute près de dix mille illustrations pour l'édition (gravures sur bois) dont celles des contes de **Charles Perrault** publiées en 1862

Quelques comparaisons :

Arrivée du père // forêt du petit Poucet

Les branches qui s'ouvrent // la Belle au bois dormant

L'escalier // la maison de l'ogre (petit Poucet) Peau d'âne

La table // certains objets de Barbe Bleue (l'aiguillère)

Le monde fantastique du château de la Bête trouve ses racines chez **Gustave Doré**, dans les illustrations des contes de **Perrault**.

La forêt et l'ombre symbolisent la frontière entre le monde réel et le monde surnaturel. La forêt revêt une dimension inquiétante, lieu de perte, lieu de l'épreuve qui attend le héros. Le retour du père par la forêt est ici l'évocation de toutes les forêts enchantées des contes, tout homme y devient le petit Poucet.

L'escalier (filmé en contre-plongée) symbolise d'une part la puissance du surnaturel et l'impuissance du personnage.



Jacques Demy cite **Cocteau** à plusieurs reprises dans *Peau d'âne*. Les studios Walt Disney eux aussi s'appuient sur le film de **Cocteau**, le candélabre en est un personnage à part entière.

Hommage à Johannes Vermeer (1632 – 1675)



La jeune fille à la perle (1665) La Haye

Le monde réaliste de la maison du père est évoqué en empruntant ses ambiances à **Vermeer**.

Littérature

Le film s'inspire du conte de **Madame Jeanne-Marie Leprince de Beaumont** (1711-1780) paru en 1757 dans le recueil *Le magasin des enfants*.

Le conte de **Madame Leprince de Beaumont** est assez facilement disponible. Il en existe une version dans la collection Folio Cadet. Sa lecture in extenso peut être envisagée avant ou après la diffusion du film.

L'adaptation fait quelques écarts par rapport au conte original ; il en va ainsi de toutes les adaptations qui sont en fait des réappropriations.

On peut essayer en classe de retrouver ces écarts entre les deux œuvres. Jean Cocteau a inventé certains éléments :

- l'aspect magique et inquiétant de la maison (bras, têtes, portes)
- le cheval Le Magnifique
- les rôles de Ludovic et Avenant

Il en a supprimé d'autres :

- la fée n'existe pas dans le film
- la Belle part seule au château alors que dans le conte, son père l'accompagne, Cocteau choisit ainsi très vite de se centrer sur ses deux personnages.

Différences entre le film et le conte

<i>FILM DE COCTEAU</i>	<i>CONTE DE Mme LEPRINCE de BEAUMONT</i>
Il était une fois...	Il y avait une fois
Un frère + Avenant	Trois frères partis à la guerre
Chaque vision de la Belle apparaît dans le miroir.	Le miroir n'est utilisé qu'une fois, les autres visions de la Belle se font en rêve
La Bête donne à la Belle un gant pour revenir au château.	La Bête donne à la Belle une bague pour revenir au château.
La fin est différente : la Belle et le prince s'envolent.	L'enchantement (intervention d'une fée) prend fin et la Belle retrouve toute sa famille au château.

La progression du récit

Le film se décompose en 5 parties qui correspondent aux 5 parties du schéma narratif du conte :

- Présentation du monde réel / état initial, Qui ? Quand ? Où ?
- Présentation du monde féérique / élément perturbateur : Que se passe t'il ? Quel problème se pose ? Cet élément crée une rupture de l'ordre établi, il est la cause du début de l'action
- La Belle au château de la Bête / action. Quelles péripéties s'enchaînent comme conséquences de l'élément perturbateur ?
- Le retour de la Belle chez son père / élément sanction ou déclencheur de l'état final : Quel événement va provoquer la fin ?
- Le retour de la Belle au château de la Bête / état final : Comment se termine l'histoire ? Y a-t-il résolution du problème ou non ?

LE CONTE DE FÉES

De l'oral à l'écrit

Le conte de fées est resté longtemps dans la tradition orale et se transmettait de bouche à oreille par des générations de conteurs lors de veillées.

Les premiers contes écrits apparaissent en Italie à la Renaissance, mais c'est avec **Charles Perrault** que naît un véritable genre littéraire. Les frères **Grimm** collectent les contes populaires allemands, **Andersen** et le romantisme renouvellent au XIX^{ème} siècle la création littéraire.

Définition du genre

Souvent absentes du récit, les fées ne suffisent pas à définir le conte de fées. Il se définit par sa structure narrative. Un héros ou une héroïne, subissant un malheur ou un méfait, doit traverser un certain nombre d'épreuves et de péripétie qui souvent mettent radicalement en cause son statut ou son existence, pour arriver à une nouvelle situation stable, très souvent le mariage ou l'établissement d'une nouvelle vie.

Ce schéma correspond souvent, pour les personnages, au passage de l'enfance à l'âge adulte, et notamment à la découverte de la sexualité.

Le conte de fées se définit aussi par le pacte féérique passé entre le conteur et son auditoire ou ses lecteurs. Ces derniers acceptent de croire à l'univers du merveilleux et à ses lois, ou toutes sortes de créatures peuvent se manifester, où tout, de la forêt à la clef, peut se révéler Fée.

Espace et temps

- **Pays de nulle part ou pays proche ?**

Les formules traditionnelles « il était une fois... », « Au temps jadis ... » placent le conte dans un passé imprécis, aux contours mal définis, hors d'un temps vécu, du temps historique. Contrée lointaine et fictive, le pays des

contes de fées est aussi un monde familier. (villages, châteaux, forêts profondes, rivières, fontaines...) autant de repères qui permettent de situer le conte dans un espace connu.

Le héros quitte un lieu clos pour aller faire sa vie et construire son identité.

- **Le foyer, lieu de départ**

Un jour, le héros de conte de fées doit quitter le foyer familial, de façon volontaire ou forcée, pour partir à la recherche de son identité. C'est la première étape, obligatoire, des pérégrinations du héros, et la condition même du récit.

- **La forêt, lieu d'initiation**

Lieu ouvert, sombre et dense qui inspire la crainte et l'effroi. La forêt brouille tous les repères du héros ainsi que ceux du lecteur qui retrouve ses terreurs enfantines.

- **Le château ou l'apothéose du héros**

Le château, preuve matérielle de la réussite du héros, est un lieu préservé du monde extérieur. Mais le château peut aussi se révéler maléfique.

Le héros et sa famille

Le héros est le personnage dominant du conte de fées. Ses aventures constituent le cœur même du récit. Enfant ou adolescent, il est placé au centre d'une situation familiale complexe : bien souvent, le conte règle une affaire de famille. Le héros du conte n'est défini que par les épreuves qu'il doit surmonter.

Le schéma classique du conte de fées expose la construction d'une famille, ou, pour être plus précis, la découverte de la sexualité qui débouche sur le mariage.

Dans la famille, c'est le plus souvent autour de la figure centrale de l'enfant que se noue l'intrigue du conte.

Rivalités

Fratrie n'est pas toujours synonyme de solidarité, elle peut aussi signifier rivalité. De nombreux contes mettent en scène des oppositions de frères et de sœurs. Cendrillon doit supporter ses deux demi – sœurs, la Belle est aussi affligée de deux sœurs qui la méprisent.

La famille apparaît comme un thème riche et complexe fréquemment utilisé dans les contes de fées. Elle est une source d'épreuves diverses imposées aux héros, un lieu de rivalités internes.

C'est en surmontant ces épreuves que le héros ou l'héroïne dénouent les fils du sortilège et construisent leur destin sous forme de mariage idyllique, issue tellement fréquente qu'elle en est devenue le stéréotype identifiant le conte de fées.

Humains métamorphosés en animaux

Il arrive qu'un sort soit jeté pour éprouver l'amour, la vertu ou la fidélité du héros ou de l'héroïne ainsi confronté à la métamorphose de l'Autre et à son aspect bestial : c'est le cas de l'épreuve imposée à la Bête qui doit convaincre la Belle de l'épouser.

Les objets magiques

- Des vecteurs du merveilleux

Dans l'univers des contes de fées, le monde des objets est investi d'une intensité particulière, comme si l'anonymat imposé aux personnages profitait aux objets : comme ces derniers apparaissent vivants, hauts en couleur, à coup sûr doués d'une âme. L'enchantement s'y propage au rythme vigoureux des « alors » qui scandent les péripéties d'une intrigue riche en actions. Déployés dans le visible, magnétiques, en proie à une logique autonome, les objets semblent les conducteurs privilégiés du merveilleux : miroir enchanté de Blanche-Neige ou de la Belle et la Bête qui révèle des vérités invisibles ou lointaines)

- Des objets complices ou maléfiques

Bons ou mauvais, les objets ne cessent de s'affronter et de faire exister en miroir deux mondes qui sont l'inverse l'un de l'autre.

La mise à l'épreuve

- La menace, fondement du conte

Le conte de fées, on l'a vu, met en scène un héros enfant ou adolescent soumis à des épreuves qui sont le véritable nœud de l'intrigue. Elles participent à la définition du genre et lui donne tout son sens.

Pour qu'il y ait conte de fée, il faut qu'il y ait menace – menace dirigée contre l'existence physique du héros ou contre son existence morale (**Bruno Bettelheim**) Que serait le petit chaperon rouge sans le loup, que serait le petit Poucet sans l'ogre et Peau d'âne sans le risque de l'inceste ?

- L'épreuve initiale : la séparation

La plupart des contes de fées commencent par la séparation. Elle est représentée par la mort d'un parent ou plus fréquemment par le départ de l'enfant. La séparation équivaut selon **Bettelheim**, à la « nécessité de devenir soi – même ».

- Appauvrissement et humiliations

Cette épreuve initiale s'accompagne souvent, à un moment de l'histoire d'un appauvrissement ou d'humiliations.

Dans la Belle et la Bête, le père de Belle perd tout son bien lors du naufrage de ses navires et se voit contraint de vivre à la campagne où la plus jeune de ses filles est reléguée aux bas travaux.

Les épreuves sont différenciées selon le sexe du héros, les travaux ménagers s'appliquent aux filles.

- La tentation

Arrive le moment de la tentation, qui fait basculer l'histoire dans le drame ou provoque la séparation. *Le père de la Belle cueille une rose sur un domaine qui n'est pas le sien. Le résultat ne se fait pas attendre, il est condamné à livrer sa fille aux mains d'un monstre.*

- La peur, la mort et la recherche de l'amour

L'amour n'est jamais atteint qu'après de multiples épreuves. La différence sociale est un premier obstacle, mais l'obstacle majeur est bien souvent d'ordre physique : *la Bête ne peut obtenir la main de la Belle malgré ses déclarations quotidiennes.* La pire épreuve reste celle de la mort.

- Le bonheur et l'amour en récompense

La plupart des contes finissent toujours par récompenser le héros (sauf chez Andersen) *L'appauvrissement de la Belle n'est que passer.* Ultime récompense, les héros trouvent le bonheur dans l'amour : « *Non ma chère Bête, vous ne mourrez point, vous vivrez pour devenir mon époux ...* »

L'essentiel tient dans le fait que les épreuves sont toujours surmontées. *Bruno Bettelheim* : « *Tel est exactement le message que les contes de fées, de mille manières différentes, délivrent à l'enfant : que la lutte contre les graves difficultés de la vie est inévitable et fait partie intrinsèque de l'existence humaine, mais que si, au lieu de se dérober, on affronte fermement les épreuves attendues et souvent injustes, on vient à bout de tous les obstacles et on fini par remporter la victoire* »

MISE EN RÉSEAU

- Différentes éditions du même conte
- Autres contes : Blanche-Neige, le petit Poucet, Cendrillon, Peau d'âne, le roi grenouille...
- Autres mythes : Thésée et le Minotaure, Persée et Méduse,
- Autres films : King-Kong,
- Donner à voir des œuvres picturales fantastiques, surréalistes ...
- Publicités qui font référence aux contes. Pour *La Belle et la Bête : des parfums* (Coco Mademoiselle, Parisienne ...)

JOUER AVEC LES MOTS

- **Les mots-valises**

Avec les noms des personnages de contes pour en créer de nouveau, réaliser des photo-montages

- **Quiz sur le conte ...**

CONCLUSION

Il semblerait que raconter des histoires existe depuis la nuit des temps. Les mythes, les contes, et tous les récits fictionnels qui en découlent, constituent notre patrimoine commun et construisent l'enfant.

La diversité des univers magiques, poétiques, des personnages et des situations donnent la possibilité de travailler la langue sous tous ses aspects, l'imaginaire acquiert de la richesse.

Cette littérature foisonnante offre un impressionnant réservoir de textes. Les supports sont variés, ainsi cinéma, livres, théâtre, œuvres picturales et musicales ne cessent de puiser dans ce patrimoine.