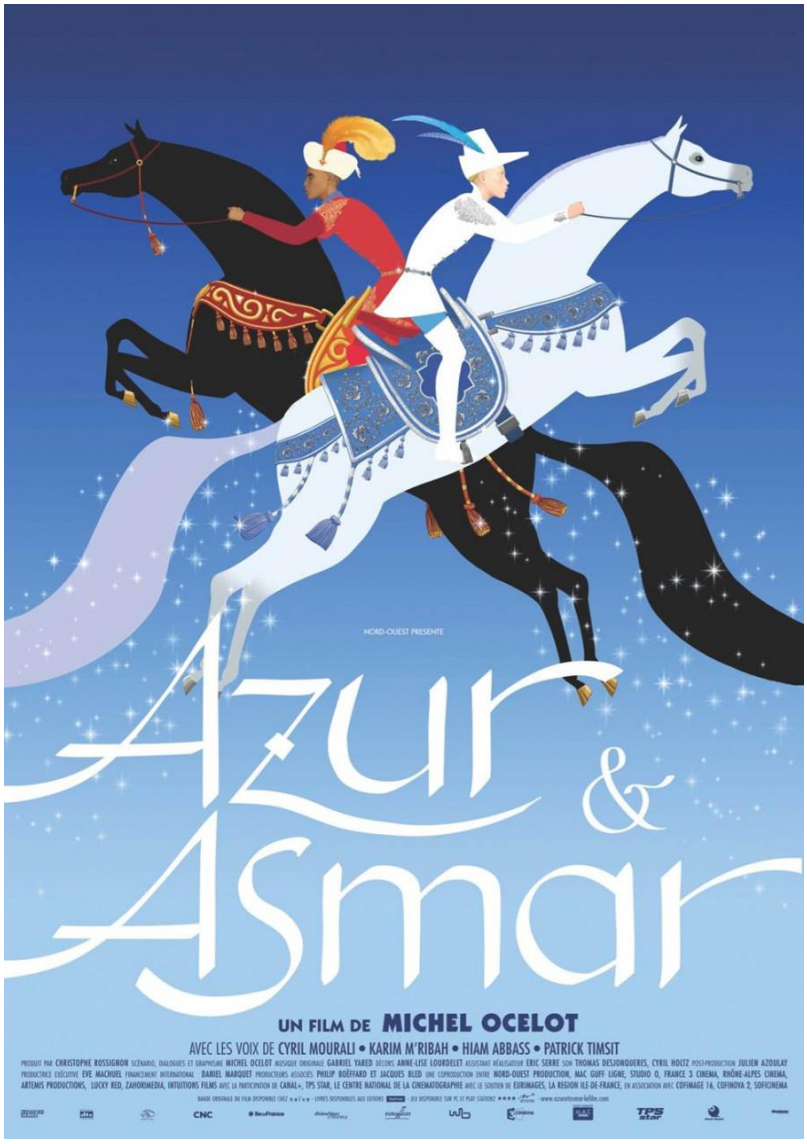


Azur & Asmar
Dossier pédagogique

Céline Guillemin • CPD Arts Plastiques • DSDEN 52

Contenu du dossier

A propos du film

Résumé du film 5
Qui est Michel Ocelot ? 9
Pourquoi ce film ? 11

Avant d'aller au cinéma

Découvrir le film par l'affiche 14
La bande annonce 16
Découverte de la berceuse de Jénane 18
Quelques repères importants 19
Etudier l'album en classe 20

Après la projection

Juste après la projection 23
Les personnages 24
Le récit 27
La quête 29
La bande sonore 31
L'âge d'or du monde musulman 32

La plate-forme Nanouk

Analyse de séquence 37
Les images « ricochets » 38
Le portfolio de la ciné-malle 41
L'étoilement 44

Pour aller plus loin…

Références en histoire de l'art 46
L'univers oriental en arts 53
Lecture d'images 54
Mise en réseau littéraire 59
Mise en réseau cinématographique 61
Education civique et morale 63

A propos du film

Résumé du film

L'enfance

Une femme, Jénane, s'occupe de deux bébés, Azur et Asmar. Elle leur apprend des chansons et leur raconte l'histoire de la fée des Djinns.

Le père

Le père d'Azur, un homme dur et impitoyable, dit qu'Azur est trop grand pour dormir chez sa nourrice.

Azur doit apprendre à danser et à monter à cheval. Il se dispute souvent avec Asmar, est puni et finit par être envoyé à la ville.

Asmar et Jénane sont brutalement chassés dans leur pays.

Le voyage d'Azur

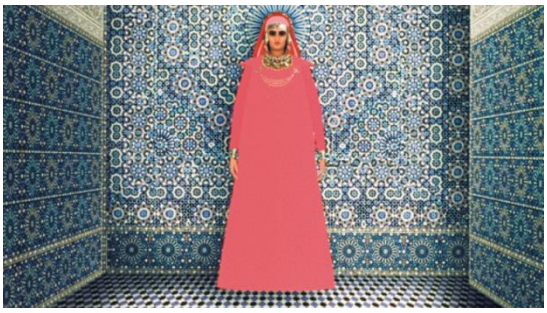
Adulte, Azur revient chez son père. Mais il repart aussitôt pour aller au pays de l'autre côté de la mer. Son bateau fait naufrage. Il est tout seul et tout le monde a peur de lui à cause de ses yeux bleus.

Crapoux

Pour ne plus montrer ses yeux, Azur fait croire qu'il est aveugle. On lui dit d'aller à la ville. En chemin, il rencontre Crapoux qui le guide et l'emmène jusqu'à la première clé magique.

La ville

Azur et Crapoux mendient dans la ville. Crapoux continue de lui mentir en disant que tout est laid. Par hasard, Azur trouve la deuxième clé magique près d'un marché.



La veuve Jénane

Azur entend la voix de Jénane. Elle est devenue très riche. Il tape à sa porte mais elle ne le reconnaît pas tout de suite. Elle le reconnaît seulement quand il ouvre les yeux. Ils mangent ensemble.

Le retour d'Asmar

Asmar arrive. Il dit qu'Azur et ses yeux bleus lui ont porté malheur.
Il se prépare à aller trouver la fée des Djinns. Azur veut faire de même et prend Crapoux pour l'aider.

Le sage Yadoa et la princesse Chamsous-Sabah

Crapoux emmène Azur chez le sage Yadoa pour qu'il lui donne des conseils. Ensuite, Azur va au palais de Chamsous-Sabah. La princesse lui donne des objets magiques.

La ville de nuit

Azur aide la princesse à sortir de son palais pour qu'elle voie la ville. Mais ils sont repérés par les hommes d'un méchant marchand qui veulent attaquer Asmar. Ils sont poursuivis mais réussissent à s'enfuir. Asmar ramène la princesse au palais.

Le voyage à deux

Azur et Asmar sèment les hommes du méchant marchand. Ils se séparent dans la montagne mais Asmar est attaqué par des bandits. Azur va l'aider et est blessé. Asmar le soigne.

Le lion écarlate et les marchands d'esclaves

Azur trouve le lion écarlate et lui donne à manger. Le lion l'emmène jusqu'à la falaise noire. Là, Azur est attaqué par des marchands d'esclaves. Asmar a été fait prisonnier mais il aide Azur à se sauver. Blessé, Asmar est ensuite récupéré par Azur.

Les trois portes

Asmar ne peut plus marcher, Azur doit le porter. Ils passent les deux premières portes grâce aux clés d'Azur et la troisième grâce à celle d'Asmar. Ils arrivent aux portes pareilles et entrent.

La fée des Djinns

Azur et Asmar délivrent la fée des Djinns. Asmar est soigné par un Djinn médecin et un Djinn tailleur les habille. Le problème, c'est qu'ils sont entrés en même temps : qui va épouser la fée ?

Les huit juges

Comme personne n'arrive à décider, Jénane, la princesse Chamsous-Sabah, le sage Yadoa, Crapoux et la fée des Elfes viennent donner leur avis.
Finalement, la fée des Djinns préfère Azur et la fée des Elfes, Asmar.

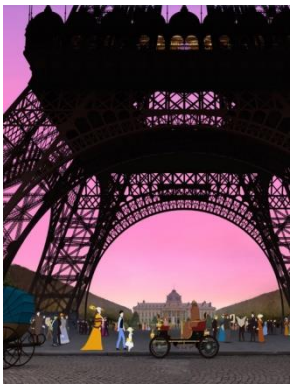
Outils utiles

La plate-forme Nanouk :
Plateforme pédagogique en ligne regroupant des documents pédagogiques et des extraits de films du catalogue *École et cinéma*. Elle offre aux enseignants et à leurs élèves la possibilité de travailler à partir de ces extraits vidéo (en se connectant avec son adresse académique).
www.nanouk-ec.com

Le carnet de notes du dispositif « Ecole et cinéma » :
A télécharger sur la plateforme Nanouk.

Les ressources du Réseau Canopé :
Disponibles en créant un compte (gratuit) :
- l'affiche du film,
- la bande annonce,
- le **film complet**,
- un dossier pédagogique lié aux valeurs citoyennes.

https://www.reseau-canope.fr/notice/azur-et-asmar_9188.html

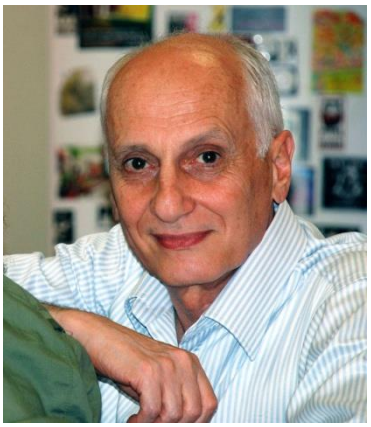


Le site officiel de Michel Ocelot :
- biographie,
- filmographie,
- dossier de presse... etc.

http://www.michelocelot.fr/

Qui est Michel Ocelot ? d'après le JDI - octobre 2006

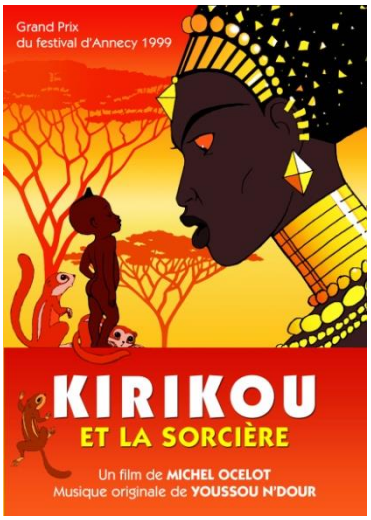
Bibliographie



Né en 1943 à Villefranche-sur-Mer, sur la Côte d'Azur, Michel Ocelot passe son enfance à Conakry, en Guinée, alors colonie française.
Ses parents, enseignants, s'installent ensuite à Angers où, adolescent, il les suit.

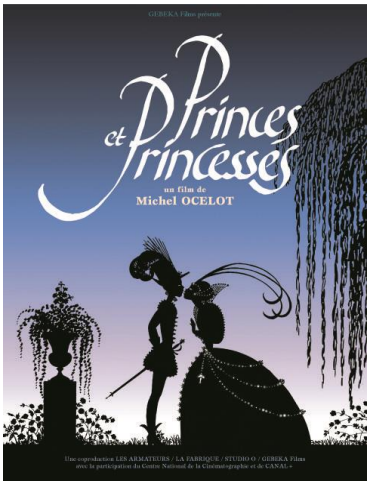
Il poursuit ses études aux Beaux-Arts, puis aux Arts Décoratifs à Paris. Passionné par le cinéma d'animation, il complète son cursus par une année au California Institute of the Arts, à Los Angeles.

En 1976, il réalise *Les aventures de Gédéon* pour la télévision et en 1979, produit son premier court métrage professionnel, *Les trois inventeurs*, récompensé par un BAFTA.
Quatre ans plus tard, il reçoit un César pour un autre court métrage, *La légende du pauvre bossu*. Il continue cependant de travailler pour la télévision et réalise deux séries dans les années 1980, *La princesse insensible* et *Ciné Si*.



Ce n'est en fait qu'en 1998 qu'il réalise son premier long métrage, *Kirikou et la sorcière*, inspiré de son enfance africaine.

Primé à de nombreuses reprises, le film connaît un énorme succès public, si bien que Michel Ocelot lui donne une suite en 2005 avec *Kirikou et les bêtes sauvages*.



Entre-temps, il réalise *Princes et princesses* en 2000, qui reprend certains passages de *Ciné Si*.

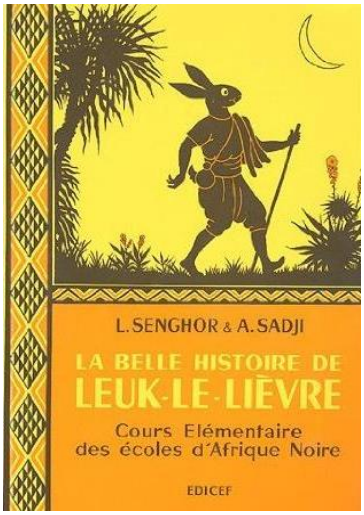
Parallèlement, il travaille alors sur *Azur et Asmar*, qui sort sur les écrans en 2006.

Enchaînant les succès, il offre ses services à Björk pour le clip de « Earth intruders », et réalise pour la télévision la série *Dragons et princesses* en 2010, dont les histoires sont reprises dans le long métrage *Contes de la nuit*, sorti en 2011.

En 2018 sort son cinquième film d'animation (hors les recueils de courts-métrages) *Dilili à Paris*.

Ses sources d'inspiration

L'Afrique des origines :
Très impressionné par la « beauté esthétique de l'Afrique » des années 1950.



Les contes du Monde :
- les contes africains
- les contes des Mille et une nuits
- les contes de Charles Perrault
- « La belle histoire de Leuk le lièvre » de Léopold Sédar Sengor et Abdoulaye Sadji - Méthode de lecture de la France coloniale, composée de plusieurs récits initiatiques et de contes populaires, cette histoire révèle finalement l'intention profonde de ses auteurs, tous deux enseignants et militants : faire découvrir la puissante originalité des cultures et traditions africaines.

Le conte « élargit les possibles de l'histoire». Il permet d'introduire fétiches et djinns suivant les besoins de la narration.
Depuis l'enfance, Michel Ocelot raconte des histoires (il en écrivait pour sa grand-mère).

La posture de l'immigré ou du rapatrié :
De son expérience, Michel Ocelot tirera 2 points de vue :
- Retour en France difficile à l'âge de l'adolescence – Mélancolie d'un ailleurs idéalisé,
- La conscience des différences culturelles.

L'animation :
Durant ses études, il s'essaie à la vidéo avec la caméra de son père.
Il fait son service militaire au service cinématographique des Armées. Son expérience américaine le détourne du cartoon à la Disney. Il s'engage alors en réaction dans une forme de création « artisanale » dans une esthétique qui lui est propre (par exemple les dentelles des napperons de pâtissier).

Le dessin :
« Artiste visuel », art égyptien, grec, renaissance italienne jusqu'au XXème, les illustrateurs (Benjamier Rabier), les miniatures persanes du XVIème, l'art extrême-oriental, encre-lavis chinois et japonais, estampes japonaises...

Pourquoi ce film ? Interview de Michel Ocelot

Qu'est-ce qui vous a inspiré l'histoire d'Azur et Asmar ?

« C'est une question qui me tient particulièrement à cœur : tous ces gens qui se méprisent et se combattent, à travers le monde, au lieu de s'entendre, tout simplement, ce qui serait plus rationnel et agréable. Je pensais dans un premier temps évoquer la guerre entre la France et l'Allemagne, ou inventer deux peuples ennemis. Mais j'ai renoncé à donner une guerre, même en dessin animé. Et j'ai pensé à un sujet immédiat : la vie quotidienne en Europe, avec l'animosité entre citoyens de souche et citoyens récents. J'ai pensé aussi plus largement aux mauvais rapports Occident/Moyen-Orient. J'y ai ajouté une célébration de la brillante culture islamique du Moyen Âge.
En tant que Français, j'ai cru devoir diriger le projecteur sur le Maghreb. Mais j'évoque aussi d'autres régions du Moyen- Orient que j'admire. »

Pourquoi avoir choisi de situer l'action de votre film au Moyen Âge ?

« Pour aborder un sujet brûlant, il vaut mieux en faire une fable qui se passe ailleurs. Et c'est facile, avec le Moyen Âge, de créer un conte de fées, ce que j'aime faire. Et la civilisation que je veux célébrer date en effet du Moyen Âge. Elle a pris à partir du VIIIe siècle le flambeau de la civilisation que l'Europe avait lâché avec l'écroulement de l'Empire romain, une civilisation qui nous est revenue peu à peu par l'Andalousie et la Sicile musulmanes, enrichie d'éléments syriaques, mésopotamiens, persans, indiens, chinois. La scène d'ouverture, qui montre le blond Azur tétant sa nourrice très brune, évoque ces siècles pendant lesquels l'Occident a « tété » l'Orient. »

Le fait de partager une histoire commune n'empêche pourtant pas Crapoux de critiquer le Maghreb, ni Asmar de rejeter son « frère » français...

« Crapoux représente celui qui se tient mal à l'étranger et qui ne sera jamais heureux. Son attitude est imbécile, tout comme celle d'Azur lorsqu'il décide de devenir aveugle, car il est alors incapable de découvrir les beautés du Maghreb et de se lier avec les autres. J'ai fait preuve de la même bêtise lorsque j'avais quinze ans ! Après une enfance passée à Conakry, une petite ville bienveillante, dans une sympathique école communale, je me suis trouvé à Angers, une grande ville sous un ciel gris, dans un immense lycée, dont je ne connaissais pas les codes.
J'ai tout rejeté systématiquement pendant dix ans, au lieu d'être heureux. Asmar, quant à lui, rejette les autres en bloc, prêt à punir des innocents parce que d'autres lui ont fait du mal. Ce n'est pas mieux. »

La fraternité qui naît finalement entre Asmar et Azur, au-delà des liens du sang, est-elle pour vous le symbole d'une fraternité possible entre tous les hommes ?

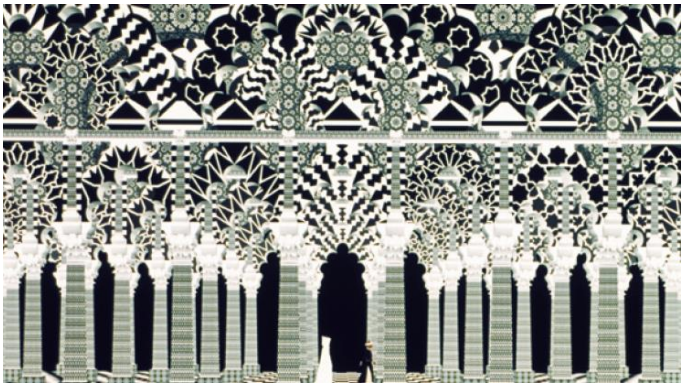
« Oui, j'y crois très fort. Partout dans le monde, les peuples ont tendance à se faire la guerre, mais aussi à s'aimer, à vouloir être amis par dessus les frontières. Au fil de leurs aventures, Azur et Asmar risquent leur vie l'un pour l'autre, et devant les chasseurs d'esclaves, ils prennent pleinement conscience de leur fraternité. »

Avez-vous pensé aux enfants en écrivant cette histoire ?

« Non, je ne pense jamais aux enfants (presque)… C'est mon secret ! Je leur plais parce que je ne travaille pas pour eux : personne n'aime être pris pour un bébé, quel que soit son âge. S'ils ne comprennent pas tout ce qu'il y a dans mes films, ce n'est pas gênant. Ils sont habitués à ne pas tout comprendre dans la vie quotidienne, et ce qu'il leur faut, ce sont de nouvelles choses à assimiler, tous les jours »

Quels sont les messages que vous souhaiteriez néanmoins qu'ils retiennent après avoir vu votre film ?

« Que nous sommes frères et sœurs, et que c'est beaucoup plus agréable de s'aimer que de se détester. Je voudrais particulièrement dire aux jeunes Français d'origine maghrébine qu'ils sont nobles, beaux, qu'ils ont leur histoire, et que l'agressivité, c'est pour les perdants. Et je voudrais qu'ils entendent la déclaration de Jénane dans le film : Vous connaissez (de près ou de loin) deux pays, deux langues, deux religions, vous en savez deux fois plus que les autres ! »



Michel Ocelot explique :

« Mes films sont des contes parce que je n'aime pas les tranches de vie réalistes. Les gens qui n'entendent pas toutes ces guerres, tous ses massacres, toutes ces haines dans le monde m'épuisent. La tolérance devient le sujet central de son récit dans lequel il célèbre la civilisation islamique médiévale « ouverte et brillante, sympathique et riche ».

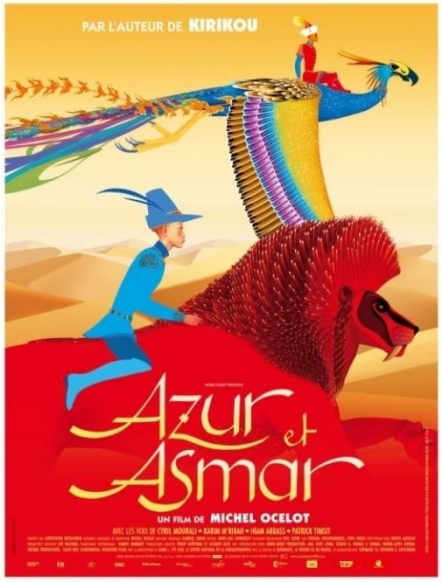
Avant d'aller au cinéma

Découvrir le film par l'affiche

Objectif
Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par l'analyse de l'affiche du film.

Compétences visées
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production.
- Décrire des affiches, en proposer une compréhension personnelle argumentée.
- Emettre des hypothèses sur les lieux, les personnages et les actions du film.

Matériel
- L'affiche du film : à télécharger ici.



Activités en classe
- Lecture analytique de l'affiche du film pour comprendre les effets obtenus :

• Qui voit-on ?
Deux jeunes hommes chevauchant des animaux imaginaires :
- Le lion écarlate : invention de Michel Ocelot, fait référence à Richard Cœur de Lion et aux croisades.
- L'oiseau de Saïrmouth (ou oiseau Roc) : animal mythique présent dans les contes orientaux. >> Voir document à ce sujet.

Cela fait référence à l'univers des contes, au merveilleux et à l'Orient.

• Leurs costumes :
- Oriental pour Asmar,
- Médiéval pour Azur.
Cela fait référence à l'univers à l'Orient et au Moyen Age.

• Les deux personnages adoptent la posture de chevaliers.
Cela fait référence au Moyen Age.

•Azur et Asmar vont dans la même direction, vers la droite de l'image.
Cela fait référence à un parallélisme entre leurs deux vies, un voyage initiatique, une quête commune.

• L'affiche est dessinée : A quel genre filmique fait-elle référence ?
Cela fait référence au cinéma d'animation.

• Le titre :
- La calligraphie du titre évoque la calligraphie arabe.
- Le nom des personnages : Qui est Azur ? Qui est Asmar ?
- Quels éléments ont-ils en commun ?
- Qu'est-ce qui les différencie ?
Faire chercher le mot *azur* dans le dictionnaire, en déduire qu'Azur est le personnage bleu et qu'Asmar est le personnage rouge. Dire que le prénom *Asmar* signifie « *au tient hâlé, brun de peau* » en arabe.

• Les couleurs :
- Aplats de couleurs vives,
- Contrastes colorés,
- Correspondance entre les personnages : Azur est bleu sur le lion rouge, Asmar est plutôt vêtu de rouge sur un oiseau à dominante bleue.
Cela fait référence aux pays chauds, au désert.

• Le réalisateur : Michel Ocelot
- C'est l'auteur de Kirikou : les élèves connaissent-ils ce film ?
- Faire une recherche documentaire : http://www.michelocelot.fr/

La bande annonce

Objectif
Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par l'analyse de la bande annonce.

Compétences visées
- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres.
- Identifier, caractériser, trier des éléments perçus lors du visionnage.
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.

Matériel
- La bande annonce du film : à voir ici.

Activités en classe
L'enseignant peut faire le choix de cette entrée avant de voir l'affiche du film.

• **Découverte de la bande annonce**
Donner les questions en amont du visionnage favorise le visionnage actif :

- *Où se déroule le film ? Quand ?*
- *Qui sont les personnages principaux ?*
- *Que comprenons-nous de l'histoire (rôle des personnages, actions) ?*
- *Quel est le genre cinématographique du film ?*
- *Quelles sont les caractéristiques de ce film ?*

On peut visionner la bande annonce autant de fois que nécessaire pour valider ou invalider les hypothèses des élèves. Chaque question trouvant sa réponse dans l'analyse fine des images.

Certains éléments peuvent rester en suspens, ils seront développés après le visionnage du film.

• **La légende de la fée des Djinns**

Le monde des djinns appartient aux traditions arabes les plus anciennes.

Un **djinn** est une créature qui apparaît dans le Coran. En français, ils sont souvent traduits par le mot « **génies** », notamment dans les traductions des *Les Mille et Une Nuits*, par exemple.

Dans l'islam, ils sont décrits comme ayant été créés par Dieu, comme les anges, mais avec leur libre arbitre, c'est-à-dire capables de choisir entre le bien et le mal, comme les hommes (ce dont les anges sont incapables, car ils sont bons par nature). Les djinns peuvent donc être bons ou mauvais, même si la plupart de ceux qui sont décrits sont, en fait, mauvais. Iblis (ou Iblîs, Éblis selon les transcriptions) est le plus connu des djinns, c'est celui qui s'est opposé à Dieu, et le chef de tous les mauvais djinns.

Les djinns sont en général invisibles. Ils sont l'équivalent des démons dans le christianisme.

Des djinns apparaissent dans plusieurs des légendes racontées par Shéhérazade dans les *Mille-et-une nuits* : Dans *Aladdin et la lampe merveilleuse*, Aladdin trouve une lampe dans laquelle a été enfermé un djinn (génie) ; pour le récompenser de l'avoir libéré, le djinn va exaucer trois de ses vœux.

• **Les personnages**
On peut interroger les élèves sur les personnages et sur ce qu'ils disent :

↳ Fiche de l'élève >> à télécharger ici.

• **Trace écrite**
Les éléments évoqués lors de la découverte de l'affiche et de la bande annonce peuvent être compilés sur un écrit. Les élèves pourront y revenir après la découverte du film.

↳ Fiche de l'élève >> à télécharger ici.

• **Pour aller plus loin…**
Interroger les élèves sur les contes des *Mille et une nuits* : que connaissent-ils ?
On peut engager la classe dans la lecture des certains passages : voir page 60, « Mise en réseau littéraire ».

Découverte de la berceuse de Jénane

Objectif
Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par le son.

Compétences visées
- Décrire et comparer des éléments sonores.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
- Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Matériel
- La berceuse : à télécharger ici.
- Les paroles de la berceuse (en arabe et en français) : à télécharger ici.
- La berceuse en vidéo avec les paroles : à télécharger ici.

Activités en classe
• En amont du visionnement du film
On pourra faire entendre la musique du générique de début et émettre des hypothèses sur le film par rapport au titre, au timbre de voix, au fait qu'il n'y ait pas de paroles, au tempo (berceuse)...
On fredonnera la mélodie et on pourra ensuite procéder à l'apprentissage de la chanson avec les paroles en français et/ou en arabe.
On pourra éventuellement émettre d'autres hypothèses.

• Après le visionnement du film
On demandera aux élèves de repérer pendant le visionnement quand et comment on reconnaît ce thème. Est-il toujours donné à entendre de la même façon ? >> voir page 31, « La bande sonore ».

Quelques repères importants

Objectif

Rendre l'élève perceptif aux particularités thématiques et esthétiques du film et pour cela, lui donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées

- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
- Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Repérage géographique : Les pays du Maghreb

- A l'aide d'une carte, situer l'Europe (nommer et lister les pays membres),
- Situer sur la carte la mer méditerranée, les pays du Maghreb.
- Expliquer « Azur traverse la mer »

Repérage historique : Le Moyen-âge

- Situer sur une frise le Moyen âge.
- Rappel de quelques éléments :

Le Moyen âge couvre environ dix siècles de la fin de l'Antiquité (fin Ve siècle) au début de la Renaissance (fin XVe siècle). Même si les limites en sont encore discutées, les historiens font souvent débuter le Moyen Age en 476 (chute de l'empire romain d'orient suites aux invasions et conquêtes «barbares») et le font terminer soit en en 1453 (chute de Constantinople, capitale de l'empire romain d'orient) soit en 1492, « découverte » de l'Amérique par Christophe Colomb.

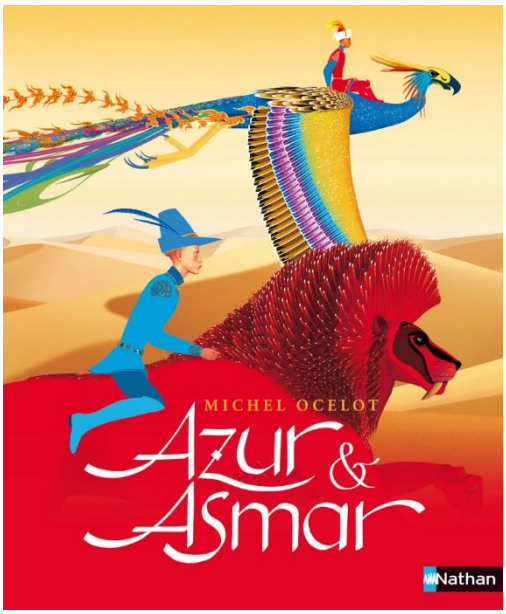
>> Voir l'excellent site **france.tvéducation** :
https://education.francetv.fr/matiere/moyen-age/ce2/article/qu-appelle-t-on-le-moyen-age

Etudier l'album en classe

Objectif
Rendre l'élève perceptif aux particularités thématiques et esthétiques du film et pour cela, lui donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
- Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Matériel
- Album « Azur et Asmar », Editions Nathan.



Activités en classe
Les aventures d'Azur et Asmar, adaptées pour la littérature de jeunesse, pourront être étudiées en classe dans le cadre d'un projet de lecture suivie.
Au-delà de la compréhension du récit, l'analyse du texte permettra de s'intéresser au schéma narratif et à la psychologie des personnages, de repérer les nombreux éléments descriptifs, ou encore de saisir les particularités du conte merveilleux.

I. L'enfance d'Azur et Asmar
• Découvrir les deux héros (leurs différences, leurs liens). Demander où se déroule l'action, et quel peut être le pays d'origine d'Asmar.
• S'intéresser à l'histoire merveilleuse racontée par Jénane.
• Mener l'enquête sur les Djinns et les elfes (apparence, pouvoirs...). Rechercher, dans les traditions occidentales et orientales, les autres noms donnés à ces génies (lutins, farfadets, gnomes, sylphes, ondins...) et leurs caractéristiques.

• Émettre des hypothèses sur la signification des passages écrits en arabe, puis en lire la traduction. Faire entendre si possible les sonorités de cette langue.

II. Le voyage vers le pays du Sud

• Faire appréhender le nombre d'années écoulées entre la séparation des deux frères et le voyage d'Azur vers le pays du Sud. Imaginer ce que sont devenus Jénane et Asmar pendant ce temps.
• Comparer la description du lieu où accoste Azur (désolation, pauvreté, maladie) et celle de la ville (beauté, foisonnement, richesse).
• Relever, dans le texte, les différences entre le pays du Nord et le pays du Sud (alimentation, habillement, musique, religion...). Effectuer des recherches documentaires complémentaires sur les pays du Maghreb, en petits groupes.

III. Les retrouvailles avec Asmar et Jénane

• Débattre et critiquer : pourquoi Asmar réagit-il ainsi envers son frère de lait ? Son attitude est-elle justifiée ?
• Dessiner, par groupes de deux, une pièce du palais de Jénane, en s'aidant de sa description détaillée dans le livre.

IV. Les préparatifs pour la conquête de la Fée des Djinns

• Faire lire par un groupe le passage mettant en scène le sage Yadoa, et le passage avec la princesse Chamsous-Sabah par un autre. Réunir les indices relevés par chaque groupe, puis collectivement le tableau des épreuves qui attendent les deux héros (lieu / ennemi(s) / épreuve(s) / objets magiques nécessaires).
• Mettre en lien le Lion écarlate et l'oiseau Saïmourh avec d'autres animaux fantastiques de la mythologie (licorne, dragon, griffon...).

V. Les épreuves des deux héros

• S'intéresser aux vestiges traversés par Azur et Asmar (forteresse byzantine, ruines romaines, ville punique...). Évoquer l'histoire de Carthage, de la période punique à son invasion par les musulmans au VIIème siècle.
• À la fin de la lecture de chaque épreuve, anticiper la suivante en s'aidant du tableau réalisé.
• Étudier le passage où les héros luttent contre les vendeurs d'esclaves. Relever les verbes et les adjectifs qui soulignent la violence de leur combat.

VI. La victoire et l'union avec les fées

• Mettre en scène le dénouement de l'histoire (de l'arrivée dans la Salle des Lumières au « mariage » avec les Fées) : mémorisation des dialogues, expressivités corporelle et vocale.
• Récrire toute la scène finale en utilisant la forme narrative.
• Réaliser un « scénarimages » (nom français du story-board) de la conquête de la Fée des Djinns.

Après la projection

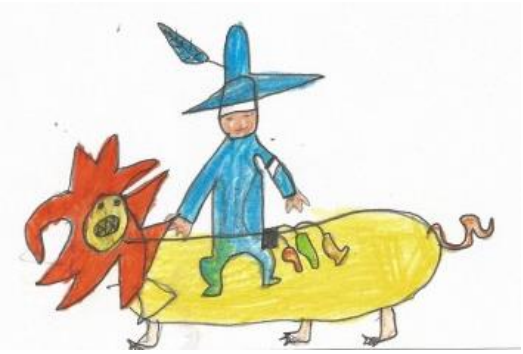
Juste après la projection

Objectif
Permette d'interpréter l'implicite, de confronter les interprétations et de lever certaines incompréhensions.

Compétences visées
- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences artistiques.
- Ecouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Premières impressions
Avant toute chose, recueillir les impressions…
On demandera donc aux élèves ce qu'ils ont retenu du film : cela leur permettra de 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…).

Une scène particulière
Chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce que raconte cette scène, pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti (ou en dictée à l'adulte pour les plus jeunes).



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 (ou en dictée à l'adulte pour les plus jeunes).

Alimenter le parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC) de l'élève
Coller la fiche « mémoire » du film et le travail qui vient d'être réalisé dans le cahier de culture.

Les personnages

Objectif
Permettre aux élèves de s'approprier l'histoire du film à travers les personnages et leurs relations.

Compétences visées
- Identifier les personnages d'une fiction, les intentions qui les font agir, leurs relations et l'évolution de ces relations.

Matériel
- Fiche de travail : à télécharger ici.

Activités en classe
Définir et caractériser les personnages principaux :
- qui sont-ils ? Faire l'inventaire des personnages, les nommer.
- comment sont-ils ?
- quelles relations ont-ils les uns avec les autres.
- quelles actions font-ils ?
- que disent-ils ?
- quelles sont leurs valeurs ?

• Pour les plus jeunes, utiliser la fiche de travail pour les aider à situer chaque personnage.
>> A télécharger ici.

• Pour les élèves les plus âgés, faire noter les actions de chaque personnage, son rôle dans l'histoire.

Aide pour l'enseignant :

Azur/Asmar
• Un des nombreux atouts du film réside dans les situations contrastées qui opposent Azur et Asmar. Alternativement l'un et l'autre sont en situation de force et de faiblesse en fonction de l'évolution de leur situation sociale. Quelques contes fonctionnent non à partir d'un seul héros mais de plusieurs avec la nécessité pour le lecteur de repérer les faux héros (Dans Cendrillon par ex.). Ici ce seront les deux « frères » de lait qui resteront tous les deux des héros. Ils parviennent donc à dépasser leurs différences, à les sublimer même. Le croisement qui s'opère entre les couples de la fin du récit - Azur et la fée des Djinns ; Asmar et la fée des Elfes - confirme cette lecture. Ce sont bien les valeurs de Jénane qui l'emportent sur celles du père d'Azur.

• La dualité entre Azur et Asmar et l'expression de leurs sentiments successifs : que cherchent Azur et Asmar et que découvrent-ils à travers leurs aventures, qu'obtiennent-ils ?
- Faire expliquer l'évolution des relations entre Azur et Asmar : au début, ils sont frères de lait, chacun étant orphelin d'un parent comme dans beaucoup de contes (« Tu n'as pas de papa. » dit Azur à Asmar et « Toi tu n'as pas de maman. » répond Asmar.) puis ils de chamaillent et s'opposent, ils finiront par coopérer pour sauver la fée des djinns.

Azur/Crapoux
• Le personnage de Crapoux renferme une dimension comique. Il se rapproche par son nom et ses attitudes corporelles du crapaud...Il passera du statut d'opposant à celui d'auxiliaire (personne qui

fournit une aide, momentanément ou accessoirement), un peu comme un crapaud embrassé se transforme en prince charmant.
N'a-t-il pas lui-même autrefois cherché l'amour de la fée des Djinns. Il devient ainsi le double « manqué » d'Azur, le faux héros. Crapoux condense plusieurs personnages de nos contes traditionnels.

• Expliciter les relations entre Azur et Crapoux : ce qu'il va tenter de dissimuler à Azur qui a les yeux bandés. Il y a un contraste comique entre les deux personnages. Quel rôle joue Crapoux au début et à la fin dans la quête d'Azur ?

• Crapoux critique tout dans ce pays en comparant avec ce qu'il connaît : faire retrouver la liste.
Pas de sapin (des palmiers), de lapin (une antilope) pas de pluie, pas de chausson (babouche), pas de gris (couleurs vives), pas de pistole (monnaie locale), pas de cloche (appel à la prière par le muezzin), pas de pipo (musiciens locaux), pas de cassoulet (couscous), pas de moutarde (épices), pas de percheron (cheval arabe)

Ceux qui vont aider Azur et Asmar tout au long de l'histoire

• La princesse Chansous-Sabah
Elle leur donne trois objets : une fiole de brouillard d'invisibilité, un bonbon qui permet de parler aux fauves, une plume bleue qui empêche l'oiseau de dévorer celui qui la possède), le lion écarlate (création de Michel Ocelot), l'oiseau Saïmourgh (présent dans la culture orientale), le sage Yadoa.

• La population
Les groupes sociaux sont bien cernés et participent de la construction d'un axe majeur, celui du droit à la différence : Crapoux et Azur doivent cacher la couleur de leurs yeux et seule Jénane parvient à dépasser ce racisme ordinaire.

• Les sens
Lorsqu'Azur a les yeux fermés, il utilise les autres sens pour se guider : il trouve la clef chaude grâce au toucher, la clef parfumée grâce à l'odorat. Il reconnaît la voix de la nourrice grâce à l'ouïe. Dans le souk, il devine les épices grâce à l'odorat. Il trouve, grâce au toucher la faille qui permet d'entrer dans la falaise noire...

Les femmes dans le film

• Jénane est à la fois mère, nourrice, servante, riche commerçante. Cette diversité n'altère en rien sa grandeur d'âme et les valeurs qu'elle défend faites de générosité, d'ouverture d'esprit et de compréhension de l'autre. Elle transmet un message de tolérance.

• La princesse Chansous-Sabah malgré son jeune âge représente la soif de connaissances et la curiosité face à la richesse du monde. Elle porte un regard neuf sur les choses et fait partie des personnes qui aident les héros. Elle est pleine de malice, de vivacité intellectuelle.

• Les fées représentent l'amour et le couple épanoui.

Les femmes au Moyen-âge et dans les pays arabes

Au Moyen âge, les femmes n'ont pas le choix : leur destin est d'avoir le plus d'enfants possible (la mortalité infantile est élevée), des garçons de préférence. Elles sont souvent mariées par leurs parents, vers 13 ans, à un homme qu'elles n'ont jamais vu…

Dans le film, les femmes sont des femmes modernes qui agissent sans demander la permission aux hommes.

Aujourd'hui, les pays arabes sont partagés entre les traditions qui maintiennent les femmes en infériorité et la modernité, qui les voient prendre des responsabilités et choisir leur vie.

Il existe, partout dans le monde, une inégalité des droits entre les hommes et les femmes.

La famille et l'éducation

Au Moyen-âge, en Orient comme en Occident, les enfants sont les rois de la famille. Mais leur avenir dépend beaucoup de la richesse de leurs parents. Dans la famille arabe médiévale, l'enfant est laissé avec sa mère jusqu'à l'âge de 5 ou 6 ans (avec les tantes et les servantes aussi, monde féminin). Ensuite le père prend en charge son éducation, souvent avec sévérité et, vers 16 ans, il est considéré comme adulte. Le garçon est toujours mieux traité que la fille.

Dans le film, le père suit ce schéma d'éducation et retire Azur à l'influence de la nourrice pour lui donner une éducation plus conforme à son rang. Si l'enfant est orphelin au moment de sa naissance (mortalité importante des femmes lors de l'accouchement) il a une nourrice. On parle alors de frères ou sœurs de lait pour les enfants qui ont la même nourrice (les liens peuvent être aussi importants que les liens du sang entre frères et sœurs). C'est le cas pour Azur et Asmar qui deviennent comme des jumeaux (Lorsqu'Azur arrive chez Jénane, il a la même taille qu'Asmar). Aujourd'hui, la nourrice est appelée assistante maternelle.

Le récit d'après « Atmosphères 53 »

Objectif
Faire reconstituer la trame narrative du film.

Compétences visées
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Identifier les personnages d'une fiction, les intentions qui les font agir, leurs relations et l'évolution de ces relations.
- Comprendre l'enchainement chronologique et causal des évènements d'un récit, percevoir les effets de leur mise en intrigue.

Notes pour l'enseignant
Azur et Asmar reprend le principe du conte traditionnel, dans lequel un héros subit un malheur ou un méfait, traverse un certain nombre d'épreuves et de péripéties pour s'établir dans une nouvelle vie. Mais ici les héros sont deux et le récit affirme sa modernité en complexifiant son intrigue.

Le récit comporte 5 parties :

• Première partie : « L'enfance »
Elle se situe en Europe et installe une situation initiale plutôt réaliste : les deux garçons sont élevés par Jénane (la nourrice d'Azur et la mère d'Asmar) dans un strict respect d'égalité. Mais la rivalité et l'injustice s'installent à cause de la différence de condition des personnages (le père d'Azur, châtelain et Jénane, servante). L'action est complètement lancée lorsque Jénane et Asmar sont chassés du château. Cette séparation constitue le premier élément modificateur. Après une ellipse importante, Azur, qui a grandi, entreprend d'aller délivrer la Fée des djinns.

• Deuxième partie : « De l'autre côté de la mer »
Azur dans ses premières péripéties : pauvre et rejeté à cause de la couleur de ses yeux, il décide de les fermer désormais et devient un mendiant aveugle. Cette situation rappelle davantage le roman d'apprentissage que le conte de fées. Avec Crapoux, compère rusé qui, lui, feint d'être paralysé, Azur trouve cependant deux des trois clefs destinées à le conduire jusqu'à la fée.

• Troisième partie : « Les retrouvailles avec Jénane et Asmar »
Les premières difficultés disparaissent, les retrouvailles constituant un premier élément de résolution. Azur est sorti de la misère et peut avec Asmar continuer sa quête.

• Quatrième partie : « Les épreuves »
Cette partie plonge les deux héros dans une suite de péripéties dignes des meilleurs récits d'aventures et plus classiquement dans l'univers merveilleux des contes de fées. Attaque de brigands, rencontre d'animaux fabuleux, énigmes exigent des héros courage physique et bon sens.

• Dernière partie : « Un dénouement heureux » rassemble enfin tous les personnages et s'achève dans un grand final, sur une note d'humour, à l'instar des grandes féeries musicales.

Activités en classe

- On proposera une activité de reconstitution de l'histoire du film en fonction de l'âge des élèves :

Pour les plus jeunes :
- Raconter l'histoire et en retrouver les différentes parties.
- Reconstitution de l'histoire à partir de photogrammes du film : voir fiche de travail.
- Reconstitution de l'histoire en rangeant les paragraphes du résumé dans l'ordre chronologique (utiliser *le résumé du film* au début du dossier).
- Rédiger par écrit la suite de l'histoire à partir du début.

Pour les plus âgés :
- Reconstitution de l'histoire à partir de photogrammes du film et les légender : voir fiche de travail.
- Rédiger par écrit le résumé de l'histoire.
- Montrer qu'il y a plusieurs genres littéraires dans cette histoire et travailler plus particulièrement sur le conte puis faire retrouver les éléments de la trame narrative : *situation initiale*, *élément perturbateur*, *péripéties*, *élément de résolution (ou dénouement)*, *situation finale*.

Un focus peut être fait sur la quête et son déroulé complet : voir page 29 « La quête ».

>> Voir le document « L'enfant et le VIIème art » qui retrace précisément le récit avec des questions de compréhension pour les élèves.

La quête d'après « Atmosphères 53 »

Objectif
Faire reconstituer la trame narrative du film.

Compétences visées
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Identifier les personnages d'une fiction, les intentions qui les font agir, leurs relations et l'évolution de ces relations.
- Comprendre l'enchainement chronologique et causal des évènements d'un récit, percevoir les effets de leur mise en intrigue.

Notes pour l'enseignant

La quête comporte 6 parties :

• L'expédition à deux
Asmar (cheval noir) et Azur (cheval blanc) partent et Jénane leur donne des pigeons voyageurs pour qu'ils l'informent, chaque jour, du lieu où ils se trouvent. Comme ils sont suivis, ils utilisent le brouillard d'invisibilité pour semer leurs adversaires. Ils arrivent devant la montagne (restes d'une église), Asmar lâche un pigeon puis ils se séparent et prennent chacun une route différente. On entend des cris : Asmar est attaqué. Azur vient à son secours. Au cours de l'attaque, tous les pigeons s'envolent, Azur est blessé et Crapoux lui sauve la vie. Asmar soigne Azur. Les pigeons reviennent chez Jénane et elle voit une tache de sang.

• Le lion écarlate
Crapoux porte une pièce de viande qu'il trouve trop lourde. On entend un animal rugir et Crapoux veut qu'ils abandonnent. Il se sauve. Azur mange le bonbon et rugit, il donne la viande au lion écarlate puis monte sur son dos. Le lion traverse le désert, survolé par l'oiseau qui transporte Asmar.

• Les chasseurs d'esclaves
Azur et Asmar arrivent en même temps, l'un au pied, l'autre au sommet de la falaise noire. Azur ferme les yeux et trouve, au toucher, une faille pour entrer. Il trouve Asmar enchaîné avec d'autres personnes par les marchands d'esclaves. Asmar guide, en français (pour ne pas être compris par les marchands) Azur vers une porte secrète, mais il est blessé et abandonné par les marchands. Azur revient le

chercher, le porte sur ses épaules et repasse par la porte secrète. Azur le soigne, le met sur ses épaules et ils arrivent aux portes, puis au pont (franchi grâce à un saut que fait Azur).

• Vers la fée

Ils arrivent à la porte du feu et Azur passe grâce à la clef chaude, puis à la porte des gaz neutralisés par la clef parfumée. Devant la porte de fer, c'est Asmar qui donne la clef coupante. Devant la dernière porte, Azur hésite alors qu'Asmar croit qu'il va mourir. Ils rentrent dans les ténèbres.

• La fée des Djinns

Une voix dit : « Tu as gagné ». On entend de la musique et des lumières s'allument. Azur libère la fée des Djinns (habillée en bleu). Asmar dit : « Adieu, frère », mais Azur crie : « C'est mon frère qui a gagné, sauvez-le ». La fée appelle des Djinns qui soignent et habillent les deux héros en princes (Asmar en rouge et bleu et Azur en blanc). La fée envoie l'oiseau chercher Jénane qui pleure en croyant que ses fils sont morts.

• Les huit juges

La fée veut savoir lequel des deux l'a sauvée, mais Azur et Asmar se revoient le mérite. L'oiseau part chercher la princesse, qui, pendant ce temps apprend à danser dans son palais. Comme Azur et Asmar recommencent à attribuer à l'autre tout le mérite, la princesse déclare, qu'à la place de la fée, elle les épouserait tous les deux. Yaoda arrive à son tour, même en étant un sage, il ne peut trancher. Crapoux arrive et voudrait prendre leur place. La fée des Djinns appelle alors sa cousine, la fée des Elfes (habillées en blanc) qui déclare qu'il faut prendre le temps de se connaître. Ils doivent danser ensemble : Yaoda et la princesse, Crapoux et Jénane, le couple blanc, le couple bleu. La fée des Elfes dit qu'elle est fascinée par Asmar et la fée des Djinns préfère Azur. Ce sont des couples des contraires et Crapoux dit que c'est une solution d'avenir. Tout le monde rit (musique joyeuse).

Activités en classe

- On proposera une activité de reconstitution de l'histoire de la quête en fonction de l'âge des élèves :

Pour les plus jeunes :
- Reconstitution de l'histoire à partir de photogrammes du film : voir fiche de travail.

Pour les plus âgés :
- Reconstitution de l'histoire à partir de photogrammes du film et les légender : voir fiche de travail.
- Rédiger par écrit le résumé de la quête.

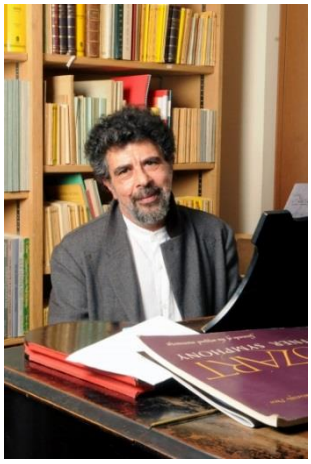
La bande sonore

Objectif
Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation : apport culturel.

Compétences visées
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

Matériel
- La berceuse : à télécharger ici.
- Les paroles de la berceuse (en arabe et en français) : à télécharger ici.
- La berceuse en vidéo avec les paroles : à télécharger ici.

Notes pour l'enseignant
La bande originale du film a été composée par Gabriel Yared et Souad Massi.


Gabriel Yared

Souad Massi

>> Voir une biographie complète de ces deux compositeurs sur le site de l'académie de Lyon.

Activités en classe
• La chanson d'Azur et Asmar :

>> Voir les activités proposées par l'académie de Lyon.

L'âge d'or du monde musulman

Objectif
Rendre l'élève perceptif aux particularités thématiques et esthétiques du film et pour cela, lui donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Notes pour l'enseignant
Le film, dont l'action principale se déroule dans un pays du Maghreb au Moyen Âge, présente une civilisation arabe en plein essor. L'étude de ce contexte historique permettra également d'évoquer les trois religions monothéistes, mais aussi de découvrir les sciences, les lettres et les arts islamiques.

• La naissance de l'Islam
À la fin du VIème siècle, l'Arabie est un vaste territoire de steppes et de désert, peuplé de diverses communautés, nomades (Bédouins) au Nord et sédentaires au Sud.
Elle constitue un lieu de passage obligé pour les caravanes, qui transportent des marchandises venues des Indes, d'Éthiopie, de Chine, d'Égypte, etc.
Au carrefour de ces routes commerciales, **La Mecque** s'impose comme le centre économique, culturel et religieux de toute la péninsule.
C'est dans cette ville, vers 570, que naît Muhammad (Mahomet), futur fondateur de l'Islam. La tradition musulmane indique qu'à l'âge de quarante ans, celui-ci reçoit la visite du messager d'Allah (mot arabe désignant Dieu) : l'ange Djibril (Gabriel) qui lui révèle sa mission de Prophète. Mais ce sont des communautés hostiles, pour la plupart polythéistes, que Muhammad tente de convertir à la croyance en un Dieu unique.
Chassé de La Mecque, il doit alors s'installer à Médine en 622 afin de poursuivre ses prédications. Neuf ans plus tard, il obtient finalement la reddition de sa ville natale et en devient le chef religieux et politique. Après sa mort, en 632, ses disciples transcrivent son enseignement dans un livre qui deviendra le code de la culture islamique : le Coran.

• L'expansion du monde musulman
Poursuivant l'œuvre du Prophète, les califes qui succèdent à Muhammad lancent leurs armées à l'assaut des Empires byzantin et perse.
En un peu plus d'un siècle, ils conquièrent ainsi un vaste territoire s'étendant de l'Espagne aux plaines d'Asie, dans lequel se diffusent la religion islamique et la langue arabe.
D'importantes villes sont construites, telles que Bagdad ; d'autres prennent un essor nouveau, comme Cordoue, Kairouan ou Damas. On y bâtit des mosquées et de somptueux palais, où résident califes, émirs ou riches marchands. Les populations soumises, mais aussi des esclaves venus d'Europe, d'Asie ou d'Afrique, participent au développement fulgurant du monde musulman.

• Le triomphe du commerce
Les marchands arabes, qui contrôlent les routes commerciales entre l'Orient et l'Occident, importent et exportent des produits en provenance du monde entier : soieries et porcelaines de Chine, épices et pierreries d'Inde, or et bois précieux d'Afrique...

Lorsque Azur et Crapoux traversent le souk, on découvre un marché très animé, dont les étals resserrés regorgent de produits : épices, fruits et légumes, textiles, dinanderie (objets en cuivre jaune)…

Dans les souks des villes se vendent des produits de consommation courante, mais aussi des objets luxueux issus de l'artisanat local. Les brocarts tramés d'or de Damas, les mousselines de Mossoul, ou encore les tapis tissés de Fès acquièrent une grande renommée et attirent ainsi les acheteurs lointains. Le dinar en or et le dirham en argent deviennent la monnaie de ce commerce florissant.

• Un art nourri d'influences multiples

Le développement de l'art islamique témoigne également de la prospérité de l'Empire. Il doit son originalité à une inspiration nourrie d'influences persanes, byzantines, hindoues... On retrouve ses éléments emblématiques dans l'architecture des mosquées, des forteresses ou des palais : colonnes de marbre aux corniches sculptées, arcs et portiques aux courbes variées, incrustations géométriques de briques, de mosaïques ou de faïences...

Cet esthétisme architectural est également mis au service d'un art de vivre très raffiné. Ainsi, derrière des façades austères et sans fenêtres, les palais abritent une grande cour intérieure (patio) agrémentée d'une fontaine, où l'on vient se reposer et se rafraîchir. Les nombreuses salles qui entourent cet espace sont décorées de tapis précieux, d'objets d'art et de tissus chatoyants. Un grand jardin clos, planté d'arbres fruitiers et de fleurs parfumées, complète ce décor de rêve.

Les murs du magnifique palais de Jénane sont recouverts de petits carreaux en céramique émaillée (zelliges) et de plâtre finement ciselé aux motifs variés, représentatifs de l'art islamique du Maghreb.

• Une vie intellectuelle très riche

L'essor de la civilisation arabo-musulmane est intrinsèquement lié au développement des sciences et des lettres. Ouverts aux héritages d'autres civilisations, les califes encouragent la traduction de textes grecs, latins, perses et indiens, qui vont inspirer des philosophes, des historiens et venir enrichir les travaux de recherche de nombreux savants. En reprenant le système de numération indien, les mathématiciens arabes développent leur discipline et inventent notamment l'algèbre. Les savants portent également un intérêt tout particulier à l'astronomie qui, en fournissant des instruments de mesure comme l'astrolabe, facilite la navigation en mer.

L'âge d'or du monde musulman s'accompagne ainsi d'une diffusion du savoir qui marquera durablement l'histoire des sciences.

• Les trois religions monothéistes

L'islam est la troisième religion monothéiste, fondée après le judaïsme (apparu près de deux millénaires avant l'ère chrétienne) et le christianisme.

En outre, le Coran s'inspire des écritures sacrées qui lui sont antérieures : la Torah de la Bible hébraïque (Ancien Testament) et les Evangiles (Nouveau Testament).

Au Moyen Âge, les chrétiens et les juifs vivant dans la société des califats Abassides étaient tolérés et pouvaient exercer librement leur culte, moyennant le paiement d'un impôt. La scène du film montrant une mosquée, une synagogue et une église souligne la co-existence des trois religions dans la ville d'Asmar.

La mosquée L'église chrétienne La synagogue

Activités en classe

- Situer les pays du Maghreb sur un atlas. Découvrir, à l'aide du film et de photographies récentes, leurs caractéristiques géographiques (climat, végétation, habitats...) et les modes de vie de leurs habitants (nourriture, vêtements...).
- Évoquer la période historique où se déroule l'intrigue. Rechercher des traces du Moyen Âge dans l'environnement proche des élèves (ex. : église, château).

>> Voir séquence sur la civilisation arabe : en lien ici.

La plate-forme Nanouk

Analyse de séquence

Objectif
Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation à travers l'analyse de séquences du film.

Compétences visées
- Relier des caractéristiques d'une œuvre à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- Comprendre et interpréter des images.

Pistes pédagogiques
Analyse de la séquence « Le lion écarlate » : Tout est donné par la plate-forme !

• Les analyses de séquences proposées par la plate-forme Nanouk sont d'excellents outils pour travailler avec les élèves sur :
- l'échelle des plans,
- l'angle de prise de vue,
- les mouvements de la caméra,
- le champ de la caméra.

>> Voir à ce sujet, un document de l'académie de Grenoble sur le vocabulaire cinématographique.

Les images « ricochets »

Objectif
Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation : la mise en réseau.

Compétences visées
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

Activités en classe
• Montrer chaque image aux élèves et les interroger sur les raisons de cette mise en réseau : à quel passage du film cette image fait-elle « ricochet » ? Chaque hypothèse peut être discutée par l'ensemble de la classe.

• Cendrillon

Photogramme du film « Cendrillon » (Walt Disney, 1950)

« Comme les animateurs en général, je peux formuler des critiques à l'endroit de Walt Disney ! Mais je n'oublie pas qu'il a enchanté mon enfance, de Bambi à La Belle au Bois Dormant, ce dernier titre étant le chef-d'œuvre absolu. Tout petit, j'étais touché par les mêmes éléments qu'aujourd'hui. J'aimais les mille trouvailles, d'une part, et la beauté féerique, d'autre part. J'ai vu Pinocchio vers cinq ans. Je ressens mon bonheur, comme si j'y étais. Je revois l'arrivée de la fée par la fenêtre, une étoile qui s'approche et devient, on ne sait comment, une belle fée transparente. Dans Cendrillon, j'avais été transporté par la perfection chorégraphique de la transformation de la citrouille en carrosse, avec les vrilles qui s'enroulent sur elles-mêmes et deviennent les roues et la suspension. Disney, grand producteur, a su trouver des artistes et obtenir d'eux des moments magiques. Azur et Asmar doit franchement quelque chose à cette époque de Disney. J'y traite, certes, un sujet que Disney n'aurait pas abordé, mais j'ai aussi cherché à produire l'« enchantement » de ces films tel qu'il est dans mes souvenirs d'enfance. J'ai essayé d'être de plus en plus féerique, d'avoir de plus en plus d'étoiles, de beauté, d'élégance et d'émerveillement... »
Michel Ocelot (Télérama. Hors-série Disney. Septembre 2006)

• Le père d'Azur

Philippe le Bon, Duc de Bourgogne
(R. van der Weyden, XVème siècle)

• Les brigands

Tapisserie de Bayeux, extrait
(Broderie du XIème siècle)

• Le repas chez Jénane

Musiciens "Costumes de la Cour et de la Ville de Constantinople" - 1720, Ottoman

On nous donne à entendre, puis à voir, des musiciens très représentatifs du monde arabe (la tradition musicale persane étant différente, y compris du point de vue des instruments utilisés). On pourra évidemment rechercher les équivalents occidentaux (et les familles) de ces instruments, d'autant que l'un d'eux (l'ūd) est l'ascendant du luth, qui lui doit son nom, et connaîtra son heure de gloire en Europe à la Renaissance.

>> Voir fiche sur les instruments présents sur le photogramme.

• Animaux fantastiques

Artiste anonyme, *Hippocrate porté au ciel par Sîmorgh, Bibliothèque du musée de Topkapi*, Istanbul. H. 1703

• Asmar et la fée des Elfes

La Belle et la Bête (Jean Cocteau,1946)

Le portfolio de la ciné-malle

Objectif
Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

Activités en classe
On interrogera les élèves sur les différentes images présentes dans le portfolio : pourquoi sont-elles mises en lien avec le film ?

Hubert Robert (1733, Paris, 1808, Paris)
Vue imaginaire de la Grande Galerie du Louvre en ruines, 1796
Huile sur toile, 115 × 145 cm

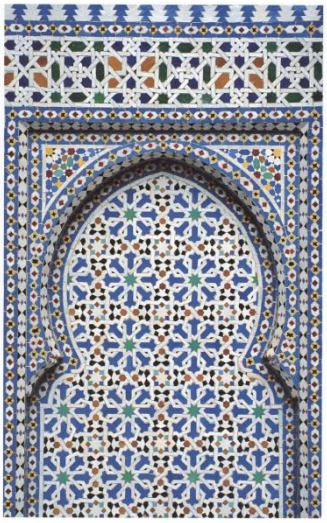
Pierre Patel (Chauny, vers 1605 – Paris, 1676)
Paysage avec ruines et bergers, vers 1643-1645
Huile sur toile, 47,5 x 67,5 cm, Musée de Valence

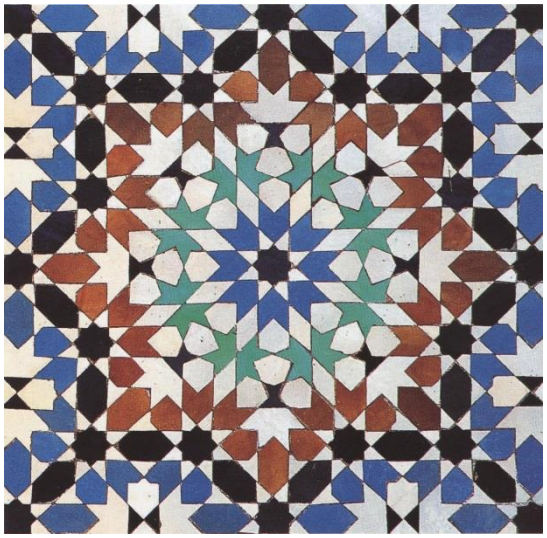
Les ruines

Les plans dans les ruines renvoient au courant de l'art néo-classique du XVIIe/XVIIIe qui met en scène des architectures ruiniformes fictives ou réelles, en référence à l'antiquité gréco-romaine. Ce courant correspond aussi à cette époque à la mode des voyages en Italie.

>> Voir page 46 : « Références en histoire de l'art ».

Paul BRIL (Anvers, 1553-1554 - Rome 07/10/1626)
Marché sur le Campo Vaccino (ancien titre : Marchands forains dans des ruines), Vers 1600
Huile sur cuivre. 32 cm x 45,3 cm, Musée des Beaux-Arts de Bordeaux





Fontaine du Mausolée de Mohammed V - Rabat, Maroc.

Le zellige

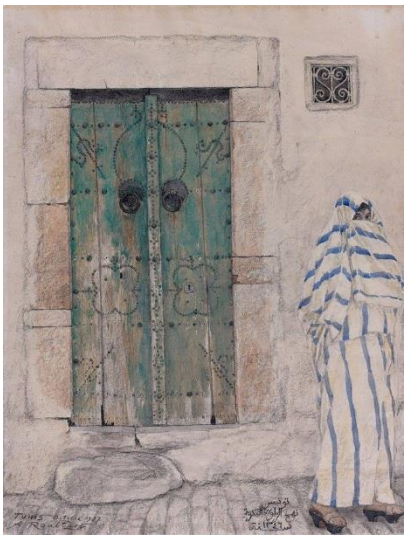
Sans doute inspiré de la mosaïque romaine puis byzantine, le zellige apparaît au Maroc d'abord avec des nuances de blanc et de brun. Il s'est ensuite épanoui au XIVe siècle avec l'utilisation du bleu, du vert et du jaune. Le rouge ne sera utilisé qu'à partir du XVIIe siècle.

Le zellige est un élément de l'architecture arabe-andalouse qui a su s'adapter aux styles de décoration contemporains tout en préservant un mode de fabrication artisanal.

Le zellige est utilisé pour revêtir des murs, mais aussi parfois des sols.

>> Dans le film, Michel Ocelot fait souvent référence aux zelliges.

Alberto Morrocco (1917-1998)
Orbitello, Door



Alexandre ROUBTZOFF
(Saint-Pétersbourg, 1884 - Tunis, 1949)
Porte cloutée.

Les portes

Dans le film, Michel Ocelot met à l'honneur l'art oriental à travers les portes.

Dans leur quête, Azur et Asmar doivent affronter la terrible épreuve des « portes Pareilles ».

>> Voir page 53 : « L'univers oriental en arts ».

L'étoilement

Objectif
Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

Activités en classe
La plate-forme Nanouk propose de travailler en étoilement sur de nombreux thèmes à partir de 2 séquences du film. L'enseignant choisira un des thèmes en fonction de l'âge de ses élèves et fera comparer l'extrait du film avec au moins un extrait d'un des autres films proposés.

A partir de la séquence « Le lion écarlate »

• Face à face
Quand deux personnages se regardent, il existe plusieurs manières de les filmer. Parfois, les cinéastes choisissent de les filmer frontalement, l'un après l'autre. Comme si le personnage ne parlait plus à son interlocuteur mais à nous, spectateur. Que se joue-t-il dans ce face à face ? Pourquoi faire ce choix de filmer le personnage face à la caméra ? Quels sentiments cela provoque-t-il en nous ? Quelles impressions ?

• Rouge
Quand les cinéastes déposent des touches de rouge dans l'image, c'est rarement anodin : que ce soit pour accentuer un détail, pour faire ressortir une émotion ou pour composer un plan comme un tableau...
Quels éléments le cinéaste a choisi de mettre en rouge ? Comment guide-t-il notre regard vers ces tâches de couleurs ? Cela nous raconte-t-il quelque chose de particulier ? Cela provoque-t-il une émotion ?

• Créature
Le cinéma permet d'inventer des créatures fantastiques, de mettre en scène des personnages étranges, singuliers, peu adaptés au monde dans lequel ils vivent. Mais les monstres font-ils toujours peur ? Et comment les cinéastes travaillent leur apparition ? Comment la caméra nous les fait découvrir ? Qu'entend-on ? Et quelles émotions cela provoque-t-il en nous ?

A partir de la séquence du début du film

• Ça commence comme ça…
Les premières images d'un film sont très importantes. Ce sont elles qui donnent le ton, qui nous tendent la main pour rentrer dans l'histoire, qui annoncent tout ce qui va se passer. Mais les films ne commencent pas tous de la même manière... Découvre-t-on tout de suite les personnages principaux ? Comprend-on tout de suite ce que le film va nous raconter ? Le film commence-t-il au beau milieu de l'action ? Pourquoi faire ces choix ? Qu'est-ce-que ces choix provoquent chez le spectateur ? Quelques extraits pour comparer des premières scènes...

Pour aller plus loin…

Références en histoire de l'art

Par souci esthétique, Michel Ocelot s'est inspiré pour ses décors des multiples âges d'or de l'art arabo-islamique – avec une incursion du côté des miniatures persanes, ainsi que de celui de l'art médiéval occidental – entre autres avec les Très riches heures du duc de Berry.
Ce souci s'est en outre doublé d'un parti pris de réalisme historique qui lui a fait effacer tous les décors qui comportaient des figuiers de Barbarie, espèce végétale originaire des Amériques et donc inconnue au Moyen Âge.

Cependant, le choix des lieux d'où il a puisé son inspiration ne semble pas dû au hasard :
- Damas, capitale des Omeyyades (661–750), vieille cité antique où les chrétiens étaient largement plus nombreux que les musulmans et où le grec servait encore de langue de culture ;
- Istanbul, pont entre l'Europe et l'Asie et double capitale en même temps que creuset des empires byzantin (330–1453) puis ottoman (1299–1922) ;
- Al-Andalus, l'Espagne musulmane, où les trois religions du Livre cohabitaient tandis qu'arts et sciences fleurissaient aux cours de Cordoue (756–1031) ou Grenade (1039–1492).

Dans la logique du scénario, Michel Ocelot fait donc référence à ce qui unit l'Occident et l'Orient. Une position qui l'amène à explorer toute l'histoire commune de la Méditerranée lors du voyage d'Azur et Asmar jusqu'à la fée des Djinns, un voyage dans le passé au cours duquel ils passent près de ruines d'église byzantine, dans un théâtre gréco-romain, au milieu de mégalithes, etc.

Quelques références historiques autour du film

>> Voir dossier images.

• Le Moyen-Âge

Eglise Sainte-Sophie à Constantinople

Sainte-Sophie (la sagesse divine -Hagia Sophia en grec) est une ancienne église de Constantinople du VIe siècle qui est devenue une mosquée d'Istanbul au XVe siècle, puis un musée au XXe siècle.

Le nom de la ville : Byzance puis Constantinople à l'époque byzantine se transforme en Istanbul à l'époque musulmane jusqu'à aujourd'hui.

Christ

Mosaïque restaurée de l'église Sainte Sophie d'Istanbul.

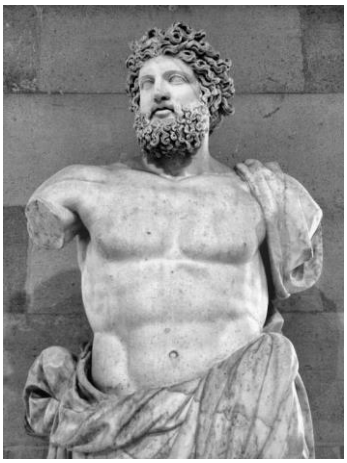
Theodora - mosaïque de San Vitale, Ravenne (Italie)

Theodora était la femme de l'empereur Justinien qui fit construire la basilique Sainte Sophie de Constantinople devenue Istanbul.

• Antiquité (Rome)

Pont du Gard

Le **pont du Gard** est un pont-aqueduc romain à trois niveaux, situé à Vers-Pont-du-Gard, non loin de Nîmes, dans le département du Gard (France). Il enjambe le Gardon. Probablement bâti dans la première moitié du Ier siècle, il assurait la continuité de l'aqueduc romain qui conduisait l'eau d'Uzès à Nîmes. D'après les dernières recherches, il aurait cessé d'être utilisé au début du VIe siècle.



Jupiter

Jupiter est le dieu romain qui gouverne la terre et le ciel, ainsi que tous les êtres vivants s'y trouvant. Il est aussi le père des dieux. Il a pour attributs l'aigle et le foudre (nom masculin dans ce cas). Il est assimilé à Zeus chez les Grecs.

• Antiquité (Afrique du Nord)

Le Dieu Baal

Baal est une appellation générique d'un dieu. Baal Hammon, le terrible dieu des Carthaginois.

Victoire de Rome sur Carthage en 146 av. J.C.

Ruines de Carthage.

La **bataille de Carthage** est le fait majeur de la Troisième guerre punique, ultime conflit opposant la cité de Carthage et la République romaine. Elle consiste essentiellement en un siège débutant en 149 av. J.-C. et s'achevant au printemps 146 av. J.-C.
La victoire contre Carthage donne à Rome une nouvelle province : l'Afrique. Carthage reste en ruines plus d'un siècle avant de renaitre sous l'Empire.

• Préhistoire

Lascaux (France)

La grotte de Lascaux est l'une des plus importantes grottes ornées paléolithiques.
Leur âge est estimé entre environ 18 000 et 17 000 ans avant le présent.

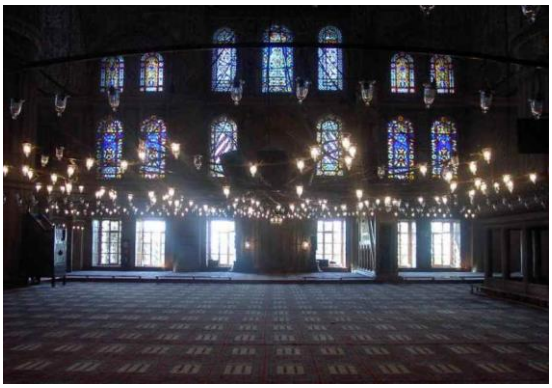
>> Visite virtuelle :
http://archeologie.culture.fr/lascaux/fr

Carnac (France)

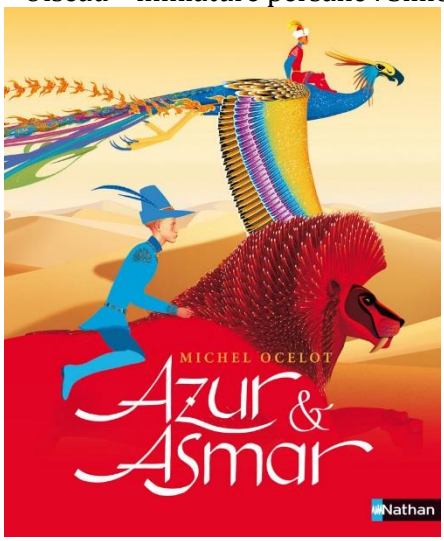
Au Néolithique, entre 4 000 et 2 000 ans av. J.-C., des alignements mégalithiques de Carnac sont érigés.

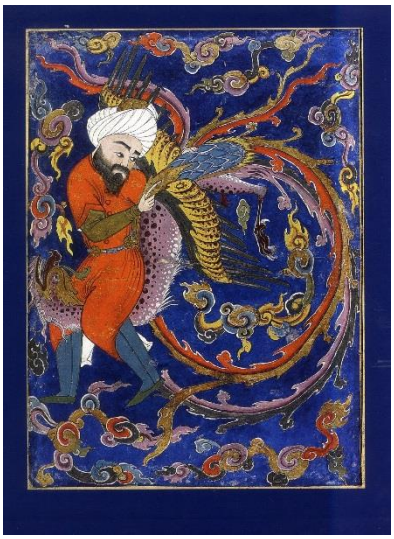
Sources d'inspiration des décors du film

• Mosquée bleue d'Istanbul

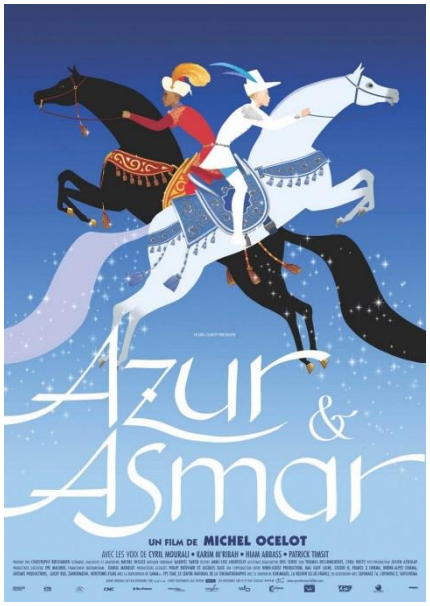


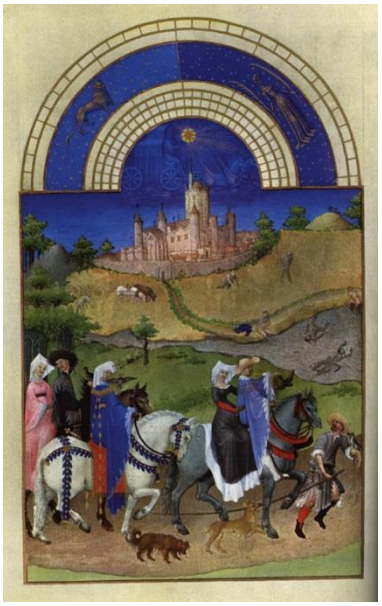
• Oiseau – miniature persane : Simorgh



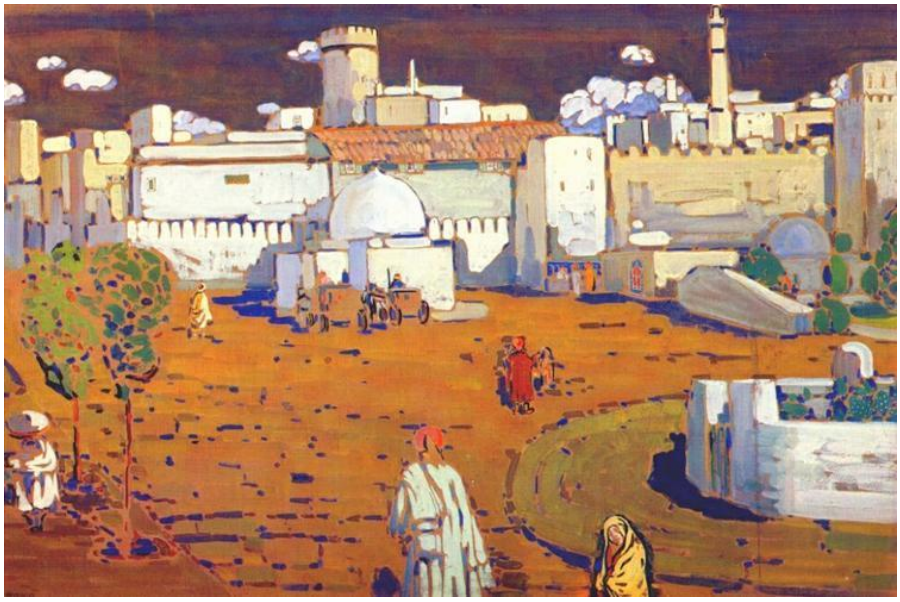


• Les Très Riches heures du Duc de Berry – le mois d'août

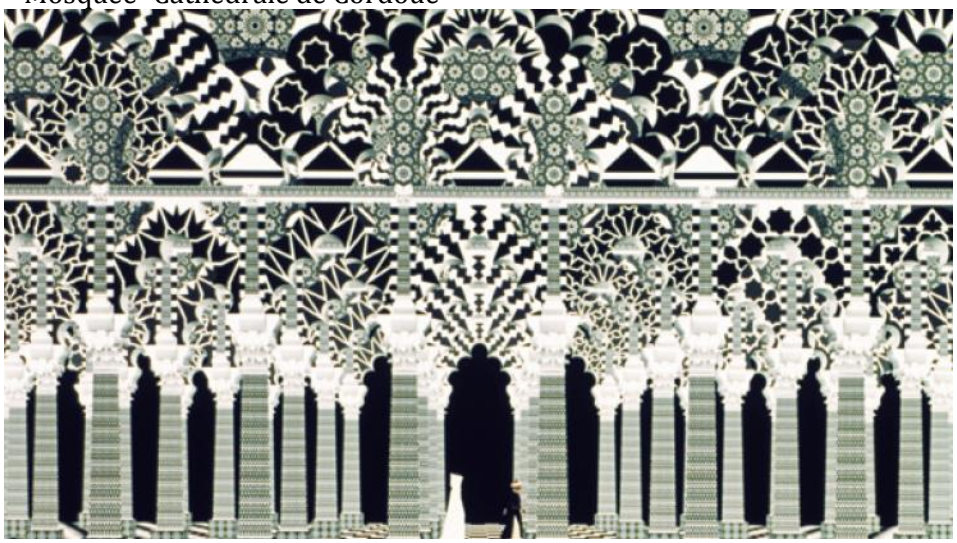




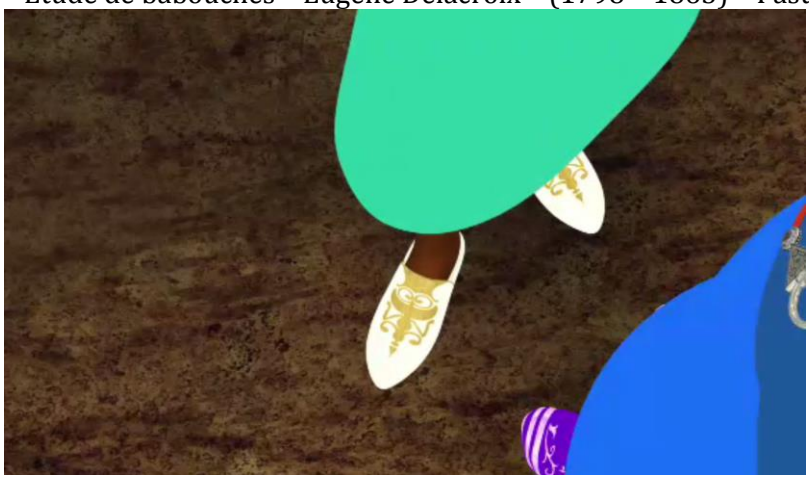
• Kandinsky ville arabe – 1905- Musée d'art moderne- Beaubourg Paris



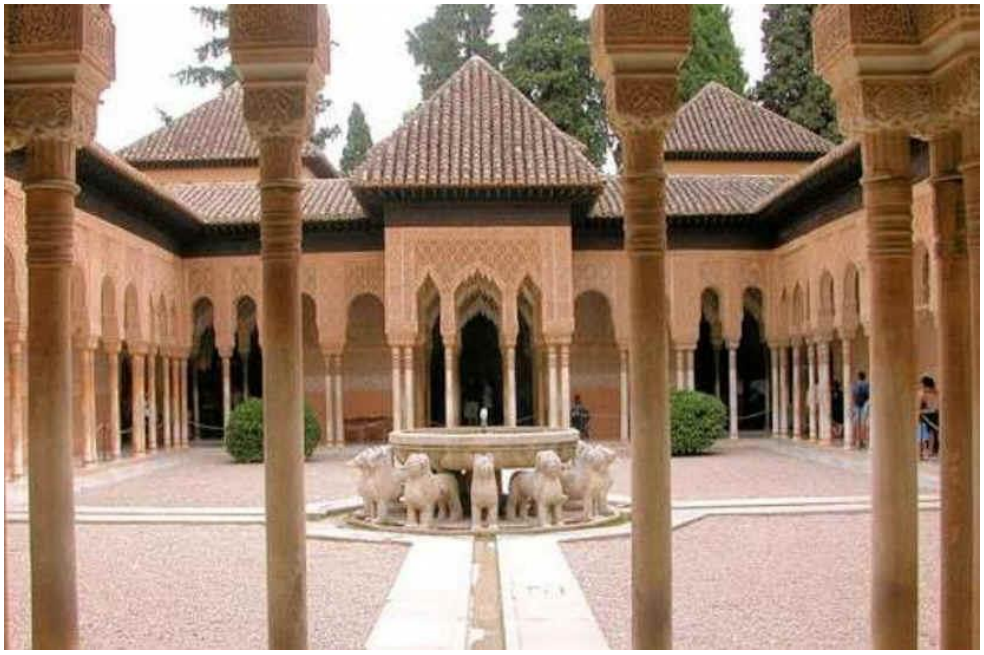
• Mosquée- Cathédrale de Cordoue



• Étude de babouches – Eugène Delacroix – (1798 – 1863) – Pastel – musée Delacroix



• La cour des lions – L'Alhambra – Grenade



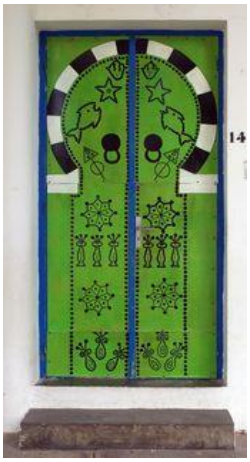
L'univers oriental en arts

Objectif
Faire découvrir l'univers oriental à travers une pratique artistique personnelle.

Compétences
- S'ouvrir la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Activités en classe

• Les portes :



• L'iconographie architecturale :

>> Pour en savoir plus, voir le travail proposé par Patrick Straub, CPD arts plastiques à la DSDEN de Strasbourg : http://patrick.straub.free.fr/Site_CPDCM/2009_azur.htm

Lecture d'images

Objectif
Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

Activités en classe
La construction des images du film permet d'aborder un certain nombre de notions avec les élèves. Un travail de lecture d'images permettra aux élèves de s'approprier davantage le film.

• La symétrie

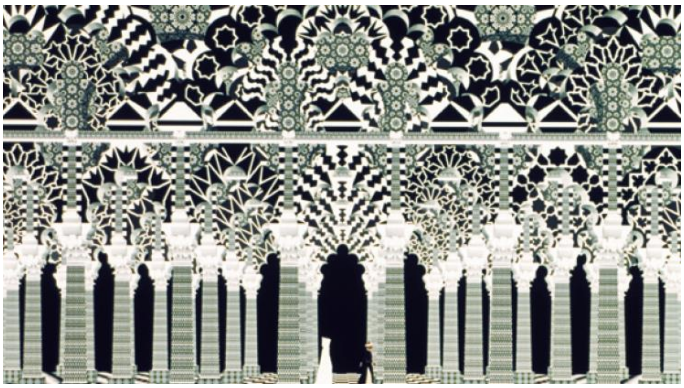
Les différences entre les deux personnages sont à mettre en correspondance.

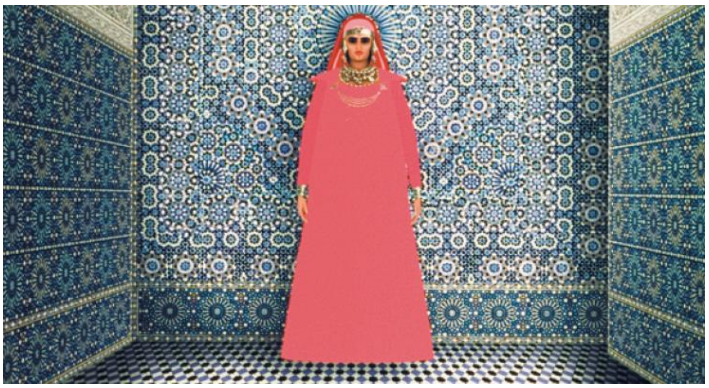
• Dans l'histoire :
- Azur et Asmar ont tous les deux perdu un parent,
- Leur nourrice veille à un partage toujours équitable, de leur enfance à l'âge adulte (le lait et le gâteau, les coffres à jouets, l'aide pour aller à la rencontre de la fée...),
- Leur mariage avec les fées.

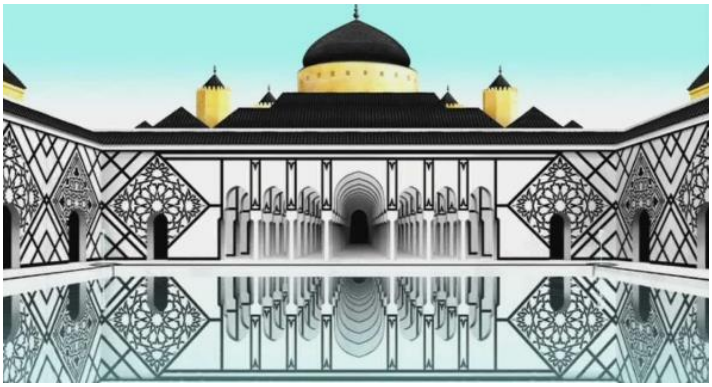
• A travers les images du film : Beaucoup d'images sont construites autour d'un axe vertical central, ce qui accentue la lisibilité du film.

Exemples :
- La nourrice Jénane s'adressant aux deux enfants,
- Leur chambre,
- L'entrée du palais de la princesse,
- Le lion écarlate en gros plan,
- etc.

Cependant, il peut être intéressant de repérer que souvent un élément intrus se glisse dans cette apparente symétrie.







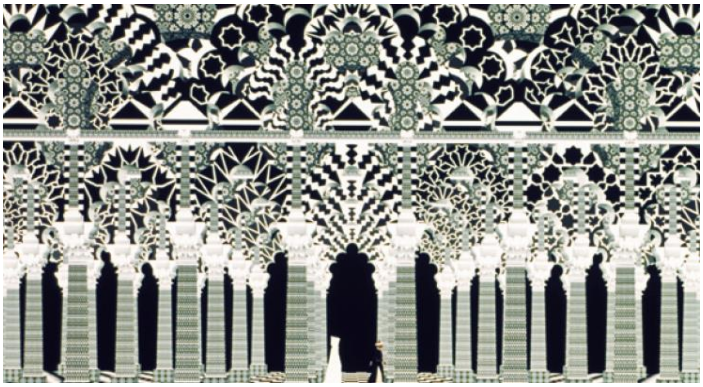
• La répétition

De nombreuses scènes du film sont traitées de manière répétitive.

• Dans l'histoire :
- Quand Azur et Asmar apprennent à parler,
- Le coucher des deux enfants,
- Les bagarres des deux enfants,
- La traversée de la ville avec Crapoux,
- Le passage des trois portes vers la fée,
- L'arrivée des juges.

• Dans la musique :
- Le retour de la berceuse à divers moments du film,
- Séquence du repas chez Jénane.

• Dans la construction des images :
- La forêt traversée par Azur et Crapoux,
- Les babouches à l'entrée de la mosquée,
- Les décors du palais de la princesse Chamsous.

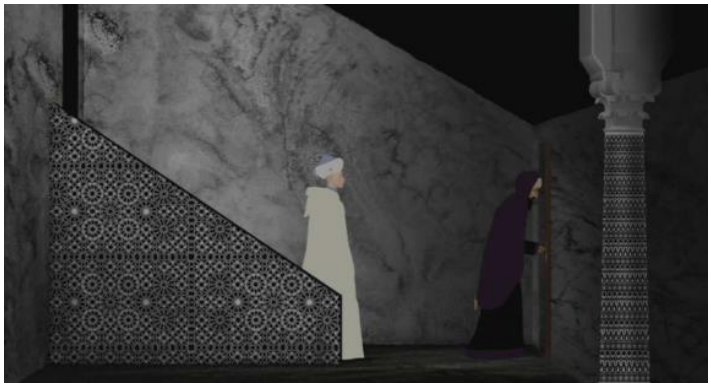


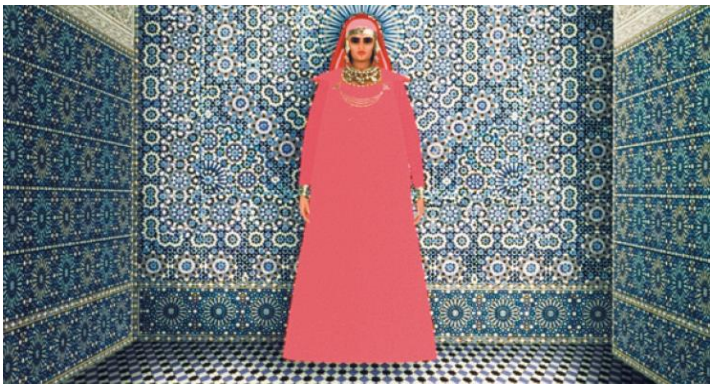
• Les contrastes

De nombreuses images sont contrastées à l'instar des deux personnages principaux.
• Des contrastes colorés :
- leurs vêtements sur l'affiche du film,
- la couleur de leur peau, de leurs cheveux, de leurs yeux,
- les couleurs des deux Djinns,
- les chambres des deux enfants,
- leurs tenues dans la scène finale,
- le marché oriental… etc.

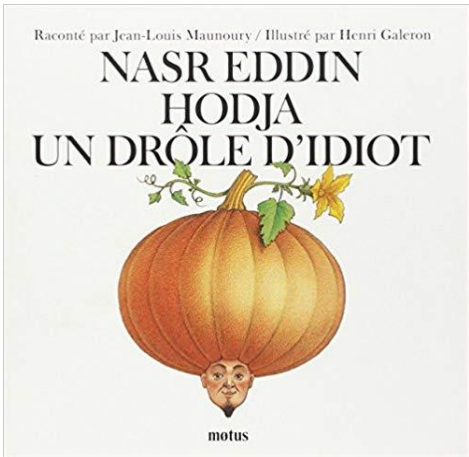
- Des contrastes de matières :
  - les fruits et les légumes du marché oriental,
  - les bijoux berbères… etc.

• Des contrastes de formes :
- les personnages traités en aplats de couleurs se détachent souvent des décors très graphiques.





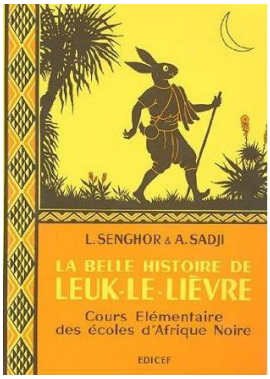
Mise en réseau littéraire



Auteur : Jean-Louis Maunoury
Editions : Motus

Nasr Eddin Hodja, un drôle d'idiot

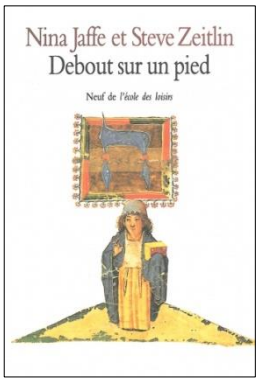
Nasr Eddin Hodja est un personnage du folklore traditionnel du Moyen-Orient, que l'on retrouve de l'Afrique du Nord jusqu'à la Chine, en passant par l'Égypte, la Syrie, la Turquie.
Ce recueil comprend une sélection d'histoires courtes ; toutes donnent en première impression un sentiment d'absurdité, d'ineptie. Mais l'accumulation des situations problématiques dans lesquelles agit Nasr Eddin Hodja interroge le lecteur : comment un personnage ordinaire aurait-il agi ?
Comment fait Nasr Eddin Hodja pour se sortir toujours d'affaire ? C'est qu'il enfreint les règles de la logique (la vente du cheval : il se demande comment il va pouvoir vendre la moitié d'un cheval puisqu'il vient de casser son prix de moitié !). Il bouscule la raison, la religion, renverse l'ordre établi, fait l'idiot bien plus qu'il ne l'est.



Auteurs : Léopold Sedar Senghor & Abdoulaye Sadji
Editions : Edicef - Néa

La belle histoire de Leuk-le-lièvre

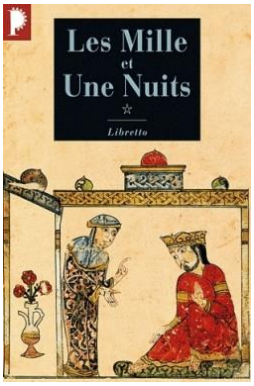
Cet ouvrage est constitué de 84 textes de lecture qui ont pour personnage principal Leuk-Le-Lièvre, figure de renom dans les contes et fables de l'Afrique Noire, au même titre que Diargogne-l'Araignée.
Leuk-Le-Lièvre incarne l'intelligence qui triomphe partout et toujours dans les situations les plus difficiles, notamment face à son ennemi juré, Bouki-l'Hyène, stupide et méchant, dont le rusé lièvre fait l'éternel trompé.



Auteurs : Nina Jaffe & Steve Zeitlin
Editions : Ecole des loisirs

Debout sur un pied

Le titre de ce recueil de quatorze contes de sagesse yiddish fait référence à la vivacité de l'esprit, nécessaire à prendre une décision rapide et "sage".
Chaque histoire expose un différend pour lequel le lecteur est sensé trouver une solution sage et juste...avant de lire la conclusion qu'on lui propose.
Ainsi, non seulement le lecteur est, de façon ludique, impliqué dans chaque récit, mais apprend à apprécier la sagesse (et parfois la logique).



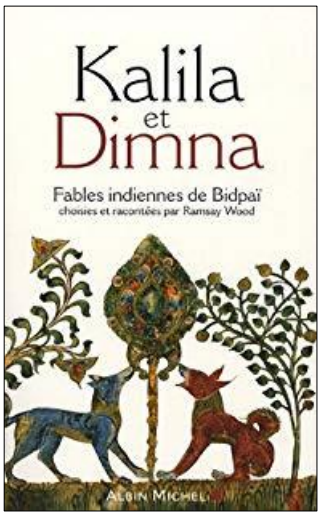
Auteur : Anonyme

Les mille et une nuits

À l'origine, c'est un livre persan du VIIIe siècle. Il a ensuite été traduit en arabe et a pris pour titre *Les Mille et Une Nuits*.

Les Mille et Une Nuits sont un ensemble compliqué de contes imbriqués les uns dans les autres.
Le sultan Shahryar, pour se venger de l'infidélité de sa première épouse, la condamne à mort et, afin d'être certain de ne plus être trompé, chaque jour, il en épouse une nouvelle femme et, chaque matin, il la fait exécuter. Après le massacre de plusieurs filles épousées par le sultan, Shéhérazade, la fille du grand vizir, se porte volontaire. Elle sait pourtant qu'épouser le sultan l'entraîne vers la mort au matin. Mais elle a une idée pour faire cesser le massacre : elle raconte la nuit au sultan le début d'une histoire jusqu'au lever du jour. Comme le sultan est très curieux, il veut connaître la suite, il ne veut pas faire tuer la jeune femme. Il reporte l'exécution au lendemain. Et de jour en jour, le récit commencé la veille continue. Peu à peu, Shéhérazade gagne la confiance de son mari.

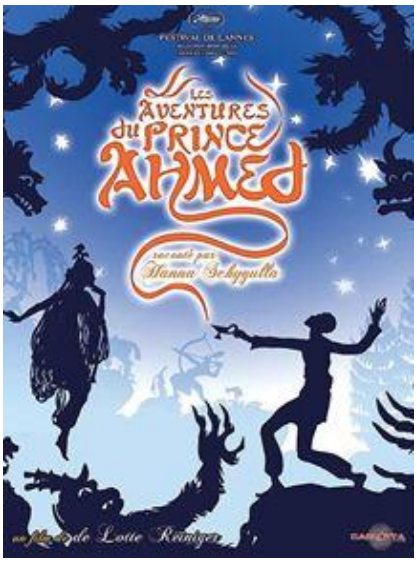
Chaque morceau d'histoire est donc une *Nuit*. Des contes célèbres sont tirés de ces *Mille et Une nuits*, par exemple :
Aladin ou la lampe merveilleuse ;
Ali Baba et les Quarante Voleurs ;
Sinbad le marin.



Kalila et Dimna

Un peu oublié à l'époque moderne, le livre de *Kalila et Dimna* est un recueil de textes parent des fables et fabliaux. Destiné à l'éducation des princes, il s'inscrit dans une tradition née en Inde et dont l'âge d'or se situe en Perse, vers le VIème siècle. L'œuvre est ensuite l'objet de nombreuses adaptations en Orient, en Occident et dans les pays arabes. Elle inspira *Le Roman de Renart* et les fabliaux du Moyen Âge. Les animaux, les philosophes et les religieux sont les personnages principaux de ces fables, proposées dans un beau livre en français et en arabe.
Les élèves pourront découvrir ce classique de la littérature d'éducation et s'informer sur son itinéraire historique et géographique, à partir de la préface. Ils compareront certains des textes aux *fables de La Fontaine* correspondantes et apprécieront l'esthétique de la calligraphie arabe.

Mise en réseau cinématographique



Les aventures du Prince Ahmed

Lotte Reininger
Allemagne
1924-25

Le jeune prince Ahmed tombe amoureux de la ravissante Princesse Pari Banu. Pour l'épouser, il devra affronter son rival, le Mage Africain et s'allier avec la Sorcière dans le pays lointain des Esprits de Wak-Wak. La Mage Africain qui a capturé également la sœur d'Ahmed, la Princesse Dinarsade, pour la vendre à l'Empereur de Chine sera renversé grâce à l'aide d'Aladin et de sa lampe merveilleuse.

>> A voir ici.

Shéhérazade

Florence Miailhe
France
1995

Comment Schariar est devenu fou, fou de jalousie et comment Schéhérazade l'a guéri et l'a enchanté par ses contes.

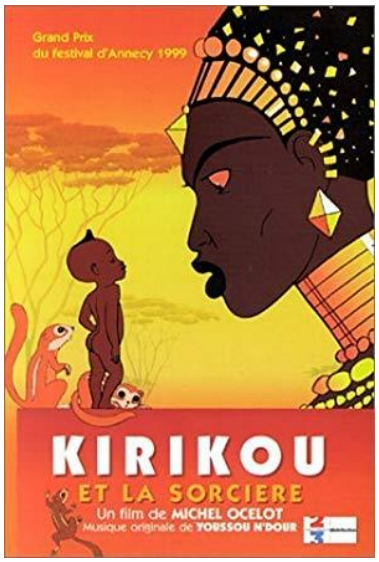
>> Extrait à voir ici.

Le voleur de Bagdad

Michael Powell
Royaume-Uni
1940

Ahmad, le calife de Bagdad, est dépossédé de son trône par son grand vizir, le magicien Jaffar. Dans les cachots de la prison, Ahmad fait la connaissance d'Abou, le petit voleur de Bagdad qui l'aide à s'enfuir.

>> A voir ici.

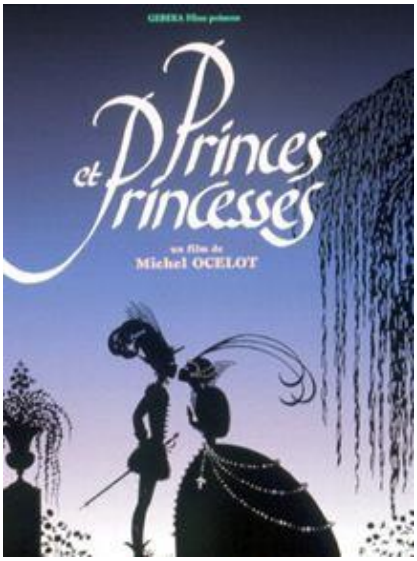


Kirikou et la sorcière

Michel Ocelot
France
1998

Le minuscule Kirikou nait dans un village d'Afrique sur lequel une sorcière, Karaba, a jeté un terrible sort : la source est asséchée, les villageois rançonnés, les hommes sont kidnappés et disparaissent mystérieusement. "Elle les mange", soutiennent les villageois dans leur hantise. Karaba est une femme superbe et cruelle, entourée de fétiches soumis et redoutables. Mais Kirikou, sitôt sorti du ventre de sa mère, veut délivrer le village de son emprise maléfique et découvrir le secret de sa méchanceté.

>> A voir ici.



Princes et princesses

Michel Ocelot
France
1998

Suite de six contes en theatre d'ombre. Deux enfants curieux se retrouvent tous les soirs dans un cinema desaffecte et, avec l'aide d'un vieux technicien, ils inventent et se deguisent puis vivent des histoires dont ils sont les heros: "la Princesse des diamants"; "le Garcon des figues"; "la Sorciere"; "le Manteau de la vieille dame"; "la Reine cruelle"; "Princes et princesses".

>> A voir ici.

Education civique et morale

Objectif
Formation de la personne et du citoyen.

Compétences visées
- Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.
- S'affirmer dans un débat sans imposer son point de vue aux autres et accepter le point de vue des autres.

Activités en classe
Aborder quelques « messages » du film :

• Azur et Asmar présentent de nombreuses différences :
- leur culture d'origine
- leur langue d'origine
- Azur n'a que son père, très sévère et Asmar n'a que sa mère très douce.

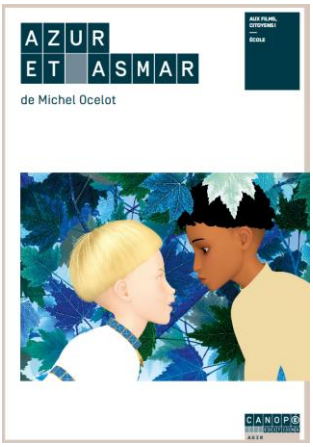
Mais quelle que soit notre couleur de peau, nous sommes faits pour nous entendre. Les différentes cultures s'enrichissent mutuellement.

Étudier, dans la Déclaration universelle des droits de l'homme, les articles abordant la liberté et l'égalité entre les hommes, sans distinction de race, de couleur, de sexe, de langue ou de religion.

• L'attitude de Crapoux :
Mettre en lien l'attitude de Crapoux et celle de Michel Ocelot lorsqu'il est arrivé à Anger : quittant à regret la Guinée, il ne voyait que les coté négatifs de sa nouvelle vie en France. Avec du recul, il juge son attitude d'alors fermée et peu objective.

• Les superstitions des deux cultures : le chat noir, les yeux bleus et leur bêtise dénoncée par Azur, par Jénane et par la princesse.

• Proposer aux élèves de rédiger, en petits groupes, une définition de ce qu'est la tolérance.

• En classe de CM : décrire la situation d'Asmar et de sa mère au début de l'histoire, puis celle d'Azur et de Crapoux dans la deuxième partie du récit. Introduire les termes immigration et émigration.

Pour aller plus loin
Consulter le dossier pédagogique de Canopé sur le film : « Aux films, citoyen ! » :
https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/N-9188-13824.pdf