Cofinancé par l'Union européenne

Théâtraliser *Otto* de Tomi Ungerer

dans une approche de type 'drama' en anglais

(fin cycle 3, cycle 4)

Théâtraliser Otto de Tomi Ungerer* *1

1. Présentation du projet (fin cycle 3, cycle 4) 2

2. Croisement des disciplines 2

3. Finalisation du projet 3

4. Modalités pratiques 3

Durée 3
Lieux 3
Matériel nécessaire 3

5. Objectifs, connaissances et compétences travaillées en lien avec le socle et les programmes 3

Compétences transversales 3
Langue vivante (anglais) 4
Histoire 4
Arts plastiques 4

6. Mise en œuvre pédagogique 5

7. Exemples de séances interdisciplinaires détaillés (les 3 premières séances) 5

8. Bibliographie 10

9. Annexes 11

Annexe A. Pour mieux comprendre *Otto* et le contexte de la vie de Tomi Ungerer : memento sur les reconfigurations territoriales franco-allemandes 11
Annexe B. Tapuscript des différentes scènes 12
Annexe C. Quelques activités théâtrales 16

1. Présentation du projet (fin cycle 3, cycle 4)

Présentation

Le *drama*, pratique pédagogique courante dans les écoles anglaises, utilise le jeu théâtral pour développer chez les jeunes élèves des stratégies d'apprentissage et favoriser leur développement personnel. Ce projet est basé sur une adaptation de l'album *Otto* de Tomi Ungerer et est destiné à des élèves de fin de cycle 3, début de cycle 4. L'œuvre est ici abordée dans une version anglaise – historiquement, la première langue dans laquelle a été publié l'ouvrage. La version originale étant trop complexe sur le plan linguistique pour des élèves débutants, la version proposée a été simplifiée et adaptée de sorte qu'elle puisse être exploitée dans une démarche de type *drama*. Les élèves apprennent ainsi la langue anglaise en la vivant de façon concrète à travers des situations dramatiques propices à l'expression d'émotions variées, à l'exploration des sens et à l'utilisation du corps. Ils mobilisent du langage avec un objectif qui est de comprendre et de jouer une histoire, ce qui donne à l'apprentissage de la langue étrangère tout son sens.

Objectifs

- mettre l'accent sur l'engagement corporel, émotionnel et cognitif des élèves et leur permettre de développer des compétences linguistiques, socio-émotionnelles (empathie, gestion de l'anxiété) et sociales (le respect de l'écoute des autres, le travail en équipe).
- offrir un contexte historique – la Seconde Guerre mondiale – pour mieux comprendre une des racines de la construction européenne et de ses valeurs, tout en abordant des thèmes sociaux tels que le racisme, la violence, ou encore la guerre, l'antisémitisme, l'amitié, et à travers ce dernier, l'espoir en un monde meilleur, pacifique et fraternel.

2. Croisement des disciplines

Le projet mis en œuvre en langue vivante s'appuie sur l'exploitation de l'album de jeunesse *Otto, autobiographie d'un ours en peluche* de Tomi Ungerer dans le cours de Français. Un objectif commun traverse les deux domaines disciplinaires : montrer comment Ungerer s'est inspiré de son histoire personnelle pour raconter l'Histoire et partager ses valeurs européennes avec de jeunes élèves.

L'appropriation de l'œuvre dans sa version française et à travers elle, la pratique du débat interprétatif afin de s'assurer de la compréhension du récit et de sa structure narrative, des relations interpersonnelles des protagonistes de l'histoire et du contexte historique, constitueront autant de leviers pour faciliter la compréhension du texte et sa théâtralisation en anglais.

La construction d'un *leporello* joue le rôle d'une trace écrite dans les deux cours et donc dans les deux langues afin de mettre en lien l'écriture personnelle des élèves, l'histoire et l'Histoire.

En Arts plastiques, outre la réflexion autour des questions liées d'une part aux stéréotypes et d'autre part à l'illustration, le projet pourrait être l'occasion d'aborder les relations entre le travail de Ungerer et les mouvements artistiques et les artistes de l'entre-deux-guerres, en France et en Allemagne (Dada, expressionnisme allemand par exemple).

En Histoire, ce projet met en lumière en quoi l'itinéraire de vie de Tomi Ungerer qui illustre les changements de souveraineté et les recompositions territoriales en Europe de l'époque (pour un rappel sur ce point, voir l'annexe A de cette fiche) permet de comprendre les déchirements franco-allemands et la nécessité impérieuse d'une réconciliation.

3. Finalisation du projet

La finalisation du projet est double. En Anglais, il s'agit de faire jouer les scènes du *drama* aux élèves, éventuellement sous forme d'une petite présentation (qui peut être ouverte à une autre classe, aux parents, etc.). En Français et éventuellement de manière bilingue, ainsi qu'en Histoire et en Arts plastiques, le projet consiste en la réalisation d'un *leporello* qui permettra de visualiser en recto les étapes du récit et en verso, par exemple, de rappeler le contexte historique.

4. Modalités pratiques

Durée

L'histoire est découpée en 8 scènes courtes. Chaque scène peut faire l'objet de deux à trois séances selon sa longueur et la richesse linguistique qui la caractérise, certaines réservées aux apprentissages langagiers, d'autres aux activités théâtrales et aux répétitions. La charge lexicale du texte est assez importante. Aussi, il conviendra de faire la distinction entre les éléments langagiers que vous voulez que vos élèves s'approprient et qui feront l'objet d'apprentissages et d'évaluations et ceux qui seront travaillés globalement et implicitement lors de la mise en scène. Afin de réduire la durée de cette séquence, il est possible de traiter certaines scènes uniquement en compréhension écrite ou orale sans mise en scène théâtrale.

Lieux

En alternance, dans la classe et dans un espace ouvert permettant la mise en œuvre des activités théâtrales.

Matériel nécessaire

Des accessoires scéniques, des affichages, des cartonnages pour faire fabriquer le *leporello* par les élèves.

5. Objectifs, connaissances et compétences travaillées en lien avec le socle et les programmes

Compétences transversales

- Compétences socio-émotionnelles : gestion de l'anxiété, prise de risque, confiance en soi…
- Compétences linguistiques (vocabulaire, syntaxe, phonologie) et communicationnelles (interaction, expression orale, écoute, compréhension écrite et production écrite).
- Compétences en termes de créativité (création de bruitages, d'outils et d'accessoires scéniques) et de capacité à résoudre des problèmes (adapter son discours et son comportement aux situations de jeu et aux autres « acteurs » et « actrices ».
- Compétences sociales : tolérance, respect de l'écoute des autres, travail en équipe…
- Compétences vocales : utiliser sa voix dans des registres variés, synchroniser texte et action.

Les compétences et connaissances disciplinaires ci-dessous sont données en référence au programme de cycle 3 de 2020.

Langue vivante (anglais)

En référence aux attendus de fin de cycle, voici de manière synthétique les **compétences langagières** visées dans ce projet :

- **Écouter et comprendre** des mots familiers, des expressions très courantes (niveau A1) ainsi que des interventions brèves (niveau A2)
- **Lire et comprendre** des textes courts et simples (niveau A2)
- **Parler en continu :** utiliser des expressions et des phrases simples (niveau A1), produire en termes simples des énoncés afin de raconter une histoire (niveau A2).
- **Écrire :** produire des énoncés simples et brefs (niveau A2).
- **Réagir et dialoguer :** communiquer et interagir de façon simple et reformuler son propos pour s'adapter à l'interlocuteur (niveau A2).

Histoire

Compétences visées, en particulier dans le cadre du thème 3 d'Histoire du CM2 « La France, des guerres mondiales à l'Union européenne » :

- **Se repérer dans le temps : construire des repères historiques** (situer et mémoriser des faits, les ordonner, manipuler le repère historique, utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps)
- **Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués** (poser des questions, formuler des hypothèses, vérifier, justifier)
- **Comprendre un document** (l'identifier, le comprendre, en extraire des informations pour répondre à une question, identifier et questionner le point de vue présenté)
- **Pratiquer différents langages en histoire et en géographie** (écrire pour argumenter, communiquer, échanger ; reconnaitre un récit historique ; s'exprimer à l'oral ; s'approprier un lexique spécifique)
- **Coopérer et mutualiser** (organiser son travail, travailler en groupe, apprendre à utiliser les outils numériques)

Arts plastiques

Compétences travaillées : Mettre en œuvre un projet artistique :

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Question développée : La représentation plastique et les dispositifs de présentation.

La question sera traitée à travers la notion de **la narration visuelle** : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.

6. Mise en œuvre pédagogique

Dans ce projet intégrant le théâtre à l'apprentissage de l'anglais, chaque séance repose sur une articulation entre immersion linguistique, expérimentation corporelle, pratique orale et structuration des acquis. Le *drama* ne se substitue pas à l'enseignement plus traditionnel, mais l'enrichit en donnant sens et vie à la langue.

Une séance type débute par une phase d'immersion en anglais, instaurée par la règle du "*English only*". L'enseignant communique exclusivement en anglais, en s'appuyant sur le *classroom English*, la gestuelle, les démonstrations et les supports visuels. Ces éléments facilitent la compréhension et créent une atmosphère immersive où l'élève développe des stratégies d'écoute active, même sans compréhension totale du lexique ou des énoncés.

Suit une phase de mise en situation théâtrale. À partir d'un extrait de script ou d'une consigne simple, les élèves sont invités à jouer, mimer, répéter, improviser ou interagir en petits groupes. Ces jeux permettent de s'approprier des expressions, des structures grammaticales et une prononciation juste, dans un contexte engageant et porteur de sens. L'élève devient acteur de son apprentissage en mobilisant la langue dans l'action.

En fonction des besoins repérés, la séance intègre une brève phase de structuration, qui permet de revenir sur des éléments linguistiques essentiels : structures grammaticales, lexique, prononciation, intonation, etc. Cette réflexion peut se faire en français pour lever des obstacles à la compréhension, ou en anglais de manière inductive, à travers des exemples tirés du script. Des exercices de discrimination auditive ou de production orale peuvent également être intégrés.

Enfin, une phase de réinvestissement permet aux élèves de consolider leurs acquis. Ils peuvent répéter une scène, modifier un dialogue, transformer une situation ou produire un court écrit. Cette étape leur donne l'occasion de s'exprimer de manière plus autonome tout en réutilisant les connaissances travaillées.

Chaque séance favorise ainsi l'intégration progressive des cinq activités langagières (compréhension orale et écrite, production orale et écrite, interaction), dans un cadre ludique, coopératif et stimulant.

7. Exemples de séances interdisciplinaires détaillés (les 3 premières séances)

Séance 1: scene 1 – *Let's meet with Otto and his friends* (voir script dans les annexes)

Durée : 50 min

Objectifs

Découvrir les principaux protagonistes de l'histoire à travers la compréhension écrite du texte introductif et du dialogue.

Activités langagières

Compréhension orale, compréhension écrite, production orale en continu et interaction

Compétences transversales

Travailler en équipe, suivre des instructions

Matériel
Script du texte scène 1 (voir annexes), flashcards (personnages, ruban ou gâteau avec l'inscription « *happy birthday* », drapeau allemand, vitrine d'un magasin de jouets, maison, deux personnes se saluant pour l'expression « *nice to meet* you », etc.), ours en peluche.

Lieu
Classe et espace ouvert.

Etapes
a. Mise en route (3-5 minutes)
Annoncer en français les objectifs de la séance en rappelant que les élèves vont travailler sur une version anglophone de *Otto*, cette histoire qu'ils ont découverte en cours de Français. Expliquer rapidement le projet final de la séquence et la démarche (*drama*) qui va être utilisée.

b. Lecture globale du texte (5 minutes, classe entière)
- Présenter rapidement le contexte : *"Today, we'll meet the main characters of the story."*
- Distribuer le texte et demander aux élèves de lire en silence une première fois.
"Read the story silently."

c. Vérification de la compréhension (15 minutes, classe entière)
Poser quelques questions simples et noter au tableau les réponses sous la forme de mots-clés et de flashcards servant de traduction. Guider les élèves au besoin en orientant leurs recherches dans le texte :

- *Where are the characters at the beginning of the scene ? at the end ?*
  Réponses attendues: i*n a toy store in Germany/at David's home.*
- *Who are the different characters?*
  Réponses attendues:*Otto, David, David's dad/mother/parents, Oskar (David's best friend).*
- *Why are David and his parents in a toy store?*
  Réponse attendee: *to find a present for David's birthday.*
- *What present do David's parents offer him?/ What is the present ?*
  Réponse attendue : *Otto, a teddy bear.*
- *Who visits David at his home?*
  Réponse attendue : *Oskar.*

Faire récapituler les réponses trouvées sous la forme d'une narration orale co-construite avec la classe en s'appuyant sur les images et en guidant les élèves dans la construction du récit ou en leur apportant les quelques mots inconnus en fonction de leurs besoins (ex : *meet, birthday present, find, buy, later…*)
Réponse possible :*It's David's birthday. His parents go to a toy store to find/buy him a birthday present, a teddy bear. His name's Otto. Later, Oskar visits David at his home and meets Otto.*

d. Appropriation orale (15 minutes)
Relire le passage aux élèves plusieurs fois en utilisant les flashcards (notamment pour les aider à identifier qui parle) et les accessoires et en mobilisant la gestuelle afin de faciliter la compréhension orale. Faire répéter chaque phrase en chorale. Dans la partie dialogue, les indications scéniques (entre parenthèses) et les didascalies ne seront pas verbalisées.
Sur le plan phonologique, les points de vigilance suivants pourront faire l'objet de répétitions spécifiques et d'activités de discrimination auditive ou de gestes professionnels spécifiques si besoin (par exemple, isoler et segmenter la diphtongue afin d'aider les élèves à percevoir les deux monophtongues la composant, montrer comment placer sa langue entre les incisives pour

la réalisation du <th>) : la diphtongue /eə/ dans *b**ear***, la diphtongue /eɪ/ dans *n**a**me, D**a**vid, d**ay***, la consonne /ð/ dans ***th**e*, ***th**is* ou ***th**ey*, la consonne /θ/ dans *bir**th**day* ou ***th**ank you*.

e. Trace écrite et bilan (10 minutes)
Faire noter et illustrer le lexique principal ciblé : nom des personnages, *teddy bear, a toy store, Germany, birthday present, cute, nice to meet you.* Cette trace écrite pourra prendre la forme d'un *leporello* qui se construira au fur et à mesure des séances. Chaque fin de séance sera l'occasion de laisser une trace (dessin, collage, écrit) de ce qui aura été étudié sur une page du *leporello* (recto/verso).
Faire verbaliser les mots nouveaux retenus, recueillir les impressions et émotions des élèves, répondre à leurs questions le cas échéant.

Séance 2: scène 1 – *Let's meet with Otto and his friends*

Durée : 50 min

Objectifs
Réinvestir les savoirs linguistiques de la séance 1 à travers un début de théâtralisation de la scène

Activités langagières
Compréhension orale, compréhension écrite, production orale en continu

Compétences transversales
Suivre des instructions simples, travailler en équipe et s'entraider, développer son imagination pour inventer un mime, mobiliser son corps et s'habituer au regard des autres

Matériel : script du texte découpé en phrases-étiquettes, flashcards, ours en peluche.

Lieu : espace ouvert.

Etapes
a. Echauffement/warming up : (15 minutes)

- *ball game/recycling the vocabulary* : les élèves sont debout en cercle (plusieurs cercles sont possibles si l'effectif de la classe est élevé), les flashcards traduisant le lexique étudié dans la séance 1 sont visibles de tous au milieu du cercle ; l'élève qui a la balle la lance à un camarade en disant un mot ou une expression de son choix ; l'élève qui reçoit la balle répète le mot ou l'expression de son camarade et ajoute le sien ; le suivant répète le mot du camarade précédent, voire des deux camarades précédents, puis ajoute le sien, et ainsi de suite.
- *chain speaking/memorizing the text* : les élèves sont assis en cercle et doivent répéter et réciter le script afin de poursuivre la mémorisation amorcée lors de la séance précédente ; L'enseignant « récite » la première phrase du passage narratif, lance la balle à un élève qui doit répéter la phrase. L'enseignant « récite » la deuxième phrase ; l'élève lance la balle à un autre élève qui doit répéter les deux répliques. L'enseignant « récite » la troisième phrase ; l'élève lance la balle à un autre élève qui doit répéter les trois phrases et ainsi de suite. L'enseignant procède ensuite de la même manière avec le dialogue. Il peut encourager l'entraide et la coopération en sollicitant les pairs et corrige la phonologie si besoin.

b. Reconstruction du récit à l'écrit. (10 minutes)
Par petits groupes, les élèves disposent de la grille ci-dessous comprenant des phrases-étiquettes du script dans le désordre. Ils doivent les découper et les remettre dans l'ordre. La correction se fait au tableau.

Passage narratif
My name's Otto, I'm a teddy bear and I'm from Germany.
Look and listen.
The birthday present is me !
One day, a little boy named David arrives in a toy store with his parents.
And guess what !
They look for a birthday present for David.
Dialogue
David *« Yes ! I love him ! Can I have him, mum ? Dad ? Please ! Please ! »*
Oskar *« A teddy bear ! He's cute ! Nice to meet you, Otto ».*
David's mum *« Look at this teddy bear, David. He is so cute ! »*
David *« Thank you, mum and dad ! Let's call him Otto. »*
David's dad *« Of course, you can ! »*
David's mum *« David, let's find a present for your birthday ».*
David *« Come in ! Hello Oskar! Look at my birthday present. His name's Otto. »*

c. Mime and guess (20 minutes)
Constituer des groupes de deux ou trois (selon l'effectif global) ; distribuer à chaque groupe une phrase du tableau. Ils doivent préparer (temps de préparation : 1 minute) un mime de la scène ou de la réplique afin de faire deviner la phrase par les autres élèves.
Elèves disposés en demi-cercle. Chaque groupe mime devant le demi-cercle. Une fois la phrase trouvée, la faire répéter en chorale.

d. Bilan (5 minutes)
Recueillir les ressentis et émotions des élèves ; leur demander quelle partie du cours ils ont préférée et pourquoi, les difficultés qu'ils ont rencontrées.

Séance 3 : scène 1 - *Let's meet with Otto and his friends*

Durée : 55 min

Objectifs
Réinvestir et approfondir les savoirs linguistiques des séances 1 et 2 à travers un travail de répétitions et de mise en scène visant la théâtralisation de la scène.

Activités langagières
Compréhension orale, compréhension écrite, production orale en continu et en interaction, production écrite.

Compétences transversales
Suivre des instructions simples, travailler en équipe, synchroniser sa parole et ses actions avec celles des autres, développer son imagination pour inventer un mime, mobiliser son corps et s'habituer au regard des autres, mobiliser sa voix dans des registres variés.

Matériel : pancartes '*toy store*' et '*at home'*, ours en peluche
Lieu : espace ouvert.

Etapes
a. Echauffement/warming up : (10 minutes)
Objectif : travailler le corps et la voix pour exprimer des émotions

- *listen and react* : les élèves se déplacent librement dans l'espace. Ils doivent réagir de façon non verbale aux émotions proposées : *happiness, sadness, anger, fear, excitement, disappointment*...
- *mirror game :* par deux, les élèves se font face. Le premier fait un geste, l'autre doit l'imiter, d'abord très lentement, avec les bras, les mains, puis progressivement avec différentes parties du corps ; idem avec le visage.
- *gibberish* : l'enseignant émet un grommelot choisi ou imposé (ex : '*matabulo saka wet pani'*), les élèves doivent le répéter de différentes manières en exprimant les émotions demandées. Puis, les élèves se positionnent par deux, debout face à face à trois mètres de distance. A partir de la position de la statue, ils se rapprochent l'un de l'autre et doivent dire chacun leur tour la phrase en exprimant les émotions demandées.

b. Répéter le texte/*practising the text* (10 minutes)
Dans la mesure où les élèves pourront jouer différents rôles dans la scène, il importe de travailler à nouveau la mémorisation du texte.
Les élèves sont assis en cercle et récitent, chacun leur tour, une phrase de la scène. Le script peut servir de roue de secours si nécessaire. Les mimes associés à des phrases travaillées lors de la séance précédente peuvent également être convoqués pour aider au déclenchement de la prise de parole. Contrôler la prononciation et la corriger si besoin en favorisant l'inter- ou l'autocorrection.

c. Réflexion sur la langue : le modal *CAN* (15 minutes)
Organiser une réflexion sur le sens et les valeurs de ce modal dans le texte (forme interrogative : « *Can I have him, mum ?* », et réponse courte : « *Yes, you can* »). Ici, le modal *CAN* exprime la demande de permission et l'accord de cette permission. On pourra comparer cette modalité à celle peut-être déjà rencontrée par les élèves qui exprime la capacité (ex : *Can you swim ? Yes, I can*).
Voici une suggestion d'exercices d'application à l'écrit et à l'oral.
✍**Activité écrite – "*Otto's Rules*"**
Objectif : rédiger des phrases avec "*can*" pour dire ce qu'on a le droit de faire avec Otto.
Consigne : imagine que David écrit des règles (cf. *leporello*) pour que ses amis sachent ce qu'ils peuvent faire avec Otto.
Exemple de production attendue :
You can hug Otto.
You can play with Otto in my house.
You can dance with Otto.
You can wash Otto...

🗣***Activité orale – Jeu de rôles : "Can I play with Otto?"***
Objectif : Utiliser "*can*" pour demander et accorder la permission.
Mise en situation : les élèves jouent une scène où Oskar vient rendre visite à David pour jouer avec Otto.
Groupes de 2 : un élève joue David, un autre Oskar. Oskar fait plusieurs demandes auxquelles David répond par '*Yes, you can'* :

“Can I play with Otto?”
“Can I take him outside?”
“Can I hug him?”
“Can I keep him for the night?”...
Il est à noter que les élèves retrouveront ce modal exprimant cette même permission mais aussi l’absence de permission (*CAN’T*) dans la scène 2.

d. Répéter et jouer la scène/*rehearsing and acting the story* (15 minutes)
Distribution des rôles :

- le passage narratif : 7 élèves (1 réplique par élève) participent à l’introduction ; un premier élève agite l’ours en peluche pour lui donner vie en disant la première phrase, puis passe l’ours à l’élève suivant qui s’empare de l’ours et dit la deuxième phrase, etc.
- le dialogue : 4 élèves participent au dialogue (1 élève par personnage).
- 2 élèves sont en charge des pancartes, 1 élève ‘bruiteur’ (« toc toc » à la porte)

Tous les élèves doivent participer à la scène. Il peut donc être nécessaire de diviser la classe en deux groupes pour les répétitions. Les élèves peuvent s’échanger les rôles et être, à tour de rôle, narrateur, un personnage, le bruiteur, etc.
Organiser l’espace de sorte que le magasin de jouet et la maison soient deux endroits bien distincts. Deux élèves tenant chacun la pancarte correspondant à l’endroit désigné se tiennent debout, pancarte tournée vers le public supposé.
Faire répéter la scène en dirigeant les élèves.
Points de vigilance :

- Chaque élève doit synchroniser ses paroles et ses actions avec celles des autres.
- Les émotions (ici, la joie, l’excitation) doivent être rendues par des mimes et des modulations de la voix adéquates.

e. Bilan (5 minutes)
Recueillir les ressentis et émotions des élèves ; leur demander quelle partie du cours ils ont préférée et pourquoi, les difficultés qu’ils ont rencontrées.

8. Bibliographie et ressources

- Aden, J., Lovelace, K. (2004). 3, 2, 1... ACTION ! Le drama pour apprendre l’anglais au cycle 3, Sceren, CRDP de l’académie de Créteil.
- Aden, J. (2006). Chapitre 5, Corps, geste et parole. Apprendre par l’action : le geste et la parole. Se former pour enseigner les langues à l’école primaire, le cas de l’anglais ; ouvrage coordonné par Claire Tardieu, Ellipses.
- Aden, J. (2013). De la langue en mouvement à la parole vivante : théâtre et didactique des langues. Langages, 192(4), 101-110.
- Grosjean, B. & Dulibine, C. (2011). Coups de théâtre en classe entière, Sceren, CRDP de l’académie de Créteil, coll Démarches Argos.
- Tellier, M., & Cadet, L. (2014). Le corps et la voix de l’enseignant : Une mise en contexte théorique et des fiches pratiques (French Edition). Editions Maison des Langues.

Digipad de ressources :

9. Annexes

Annexe A. Pour mieux comprendre *Otto* et le contexte de la vie de Tomi Ungerer : memento sur les reconfigurations territoriales franco-allemandes

Partie intégrante de l'espace germanique durant tout le Moyen-Âge, l'Alsace passe partiellement sous souveraineté française en 1648 avec le traité de Westphalie puis totalement à partir de 1673 – exceptée Mulhouse – à la suite de la conquête de Louis XIV. Elle le reste jusqu'à la guerre franco-prussienne de 1870-1871. Par le traité de paix de Francfort du 5 mai 1871, l'Alsace et la Moselle deviennent *Reichsland*, terre d'empire, avec possibilité pour ceux qui le veulent, les « optants », de rejoindre la France avant octobre 1872. L'ancien *Reichsland* Elsass-Lothringen reçoit une constitution en 1911 et élit son premier parlement. La participation de l'Alsace à la 1ère Guerre mondiale se fait donc dans le camp de la Triple Alliance – 380 000 conscrits enrôlés dans l'armée du Reich – même si des milliers d'Alsaciens désertent dès le début de la guerre pour servir dans l'armée française. L'entrée de celle-ci en Alsace et en Lorraine marque une étape décisive de la sortie de guerre. Cela nourrit une fiction largement diffusée dans les années 1920 et 1930 : celle des retrouvailles spontanées, dans la liesse, d'un peuple alsacien et lorrain, profondément francophile sinon francophone, et de soldats français, tout à leur joie d'être accueillis en libérateurs – ce qui contribue à faire oublier qu'un habitant sur 3 est alors d'origine allemande et un sur 10 issu de mariages mixtes. Cette représentation idyllique de la reconquête des départements alsaciens et lorrains a longtemps masqué une réalité beaucoup plus complexe, faite de méfiance et d'incompréhension. Cela contraste avec la période de l'avant-guerre durant laquelle la question de l'Alsace n'était plus au centre des préoccupations dans la mesure où la question de la Revanche était beaucoup plus incertaine. L'entrée en guerre modifie cet état de fait et la restitution de l'Alsace-Lorraine, sans plébiscite, est une revendication constante de la France tout au long de la guerre. Cependant l'entrée des soldats français se fait dans un climat de très grande méfiance réciproque, les uns accusant les autres d'avoir été « bochisés ». A l'inverse, l'enthousiasme des cérémonies entourant l'entrée des soldats français dans les villes et villages alsaciens est à considérer avec prudence pour de multiples raisons.

Si l'ordre républicain est peu à peu rétabli à partir de 1919 et légitimé par le traité de paix de Versailles en juin 1919, cela n'empêche pas l'existence d'un courant autonomiste dynamique à partir de 1926 qui doit faire face à une répression tenace de la part de l'État.

La défaite de mai-juin 1940 amène un nouveau revirement de situation dans le statut des populations alsaciennes. Dès novembre 1940, l'Alsace et la Moselle sont annexées par le Troisième Reich. Les opposants à la politique d'assimilation allemande et au nazisme sont déportés au camp de rééducation de Schirmeck, ou dans le camp de concentration de Natzwiller-Struthof à partir de 1941. La persécution antisémite à l'œuvre en Allemagne est appliquée en Alsace et à partir d'août 1942, les jeunes Alsaciens sont enrôlés dans l'armée allemande ou dans des régiments de Waffen SS, recevant le qualificatif de « Malgré nous ». Dans leur immense majorité, ils sont envoyés sur le front de l'Est mais certains se retrouvent pris dans les combats en France en 1944, y compris dans le massacre d'Oradour-sur-Glane pour lequel furent jugés 13 Malgré-nous en février 1953. 12 d'entre eux sont amnistiés grâce à la loi du 20 février 1953.

L'offensive alliée à partir de juin 1944 permet une lente libération de l'Alsace jusqu'en mars 1945, avant le retour définitif de l'Alsace à la France après la capitulation allemande du 8 mai 1945. La fin de la guerre et l'après-guerre voient une épuration puis un rétablissement des autorités françaises, avec une implantation forte du gaullisme.

Otto est ainsi une petite histoire permettant de faire comprendre les heurts de la grande.

Annexe B. Tapuscript des différentes scènes

Scène 1 : *the birthday present*

OTTO
My name's Otto, I'm a teddy bear and I'm from Germany. One day, a little boy named David arrives in a toy store with his parents. They look for a birthday present for David. And guess what ! The birthday present is me ! Look and listen.

(In the toy store)

DAVID'S MUM
David, let's find a present for your birthday.
(They start looking around. David's mum sees Otto and picks him up.)
Look at this teddy bear, David. He is so cute !

DAVID
Yes ! I love him ! Can I have him, mum ? Dad ? Please ! Please !

DAVID'S DAD
Of course, you can !

DAVID
Thank you, mum and dad ! Let's call him Otto.

(Back home. Oskar knocks at the door.)

DAVID
Come in ! Hello Oskar ! Look at my birthday present. His name's Otto.

OSKAR
A teddy bear ! He's cute ! Nice to meet you, Otto.

Scène 2 *: the yellow star*

OSKAR
What's that yellow thing you're wearing on your jacket ?

DAVID
It's a yellow star. Mum says we must wear this yellow star on our clothes.

OSKAR
Why ?

DAVID
I don't know. I just know I must wear it.

OSKAR
Mum, can I have a yellow star too ?

OSKAR'S MUM
I'm afraid you can't, Oskar.

OSKAR
Why not ? Why does David have a yellow star and not me ?

OSKAR'S MUM
You can't because you are not a Jew.

OSKAR
A Jew ? What is a Jew?

OSKAR'S MUM
Jews are people with a different religion. The government does not like Jews, and now they must wear the yellow star.

Scène 3 ***: the men in black***

Later, some men in black leather coats and others in uniforms knock at the door of David's home. They come to take David and his parents away. Before he gets into a truck with people wearing yellow stars, David gives Otto to his best friend, Oskar. Look and listen to what happened !
(Men in black arrive)

MAN 1
David, you and your parents must come with us.

DAVID'S MOM
Please, why are you taking us ? Where are you taking us ?

MAN 2
You must come with us. That's all ! Now !

DAVID
Oskar, take this. It's for you.
(David gives Otto to Oskar.)

OSKAR
David, where are you going?

DAVID'S DAD
We must leave, Oskar.

DAVID
Dad, I'm afraid.

DAVID'S DAD
Don't be afraid, my son. Your mum and I are here to protect you.
(Oskar and David look at each other.)

OSKAR
I will miss you, David.

DAVID
I will miss you too. Bye.
(David and his parents leave with the men in black.)

(Later ; Oskar is in bed at home.)
OSKAR
I miss David, mum.

OSKAR'S MOM
I know, Oskar. I miss him too.

Scène 4 ***: the bombing***

Listen ! Can you hear the sirens ? The bombings start. Oskar runs to the cellar to hide. He holds Otto tight. Outside, the streets and the houses are destroyed. There are ruins everywhere. Suddenly there is a big explosion. Otto is knocked out. He wakes up after a few days. He is alone.

Scène 5 ***: Otto becomes a hero***

(The soldier sees the teddy bear and stops.)
SOLDIER
Oh, what's this? A teddy bear?
(He picks up the teddy bear.)

SOLDIER
I'll keep you safe, little bear. I'll protect you.

(Suddenly, there is the loud noise of a gun shot. The soldier and the teddy bear fall down.)
SOLDIER
Ah! I'm hurt!

(Two men come and put the soldier and the teddy bear on a stretcher.)
MAN 1
He's hurt. We must get him to the hospital.

MAN 2
And the teddy bear is hurt too.

(At the hospital. A nurse stands by the soldier lying in a bed.)
NURSE
Hello you ! You're lucky to be alive. What's your name ?

SOLDIER
My name's Charlie.

NURSE
How are you Charlie ?

SOLDIER
I'm okay. Look at my teddy bear. *(He shows the bullet hole in the teddy bear.)* He is my hero!

NURSE
The teddy bear is your hero ?

SOLDIER
Yes ! he got a bullet and saved my life !
(Charlie starts to fix the teddy bear.)

CHARLIE
Little teddy bear, thank you.

Scène 6 ***: Charlie goes back home***

(Charlie arrives home. Jasmin sees her dad and jumps into his arms.)
JASMIN
Dad ! I'm so happy to see you !
(Charlie takes the teddy bear out of his bag.)

CHARLIE
Jasmin, I have a present for you!

JASMIN
A present ? What is it ?

CHARLIE
It's a teddy bear. He's very special to me !
(Charlie gives the teddy bear to Jasmin.)

JASMIN
Oh, a teddy bear! Thank you, Daddy ! He's soft and cute.
(Jasmin hugs the teddy bear, rocks him in her arms, then puts him into a cardboard box.)

JASMIN
You can sleep in this little box. It's your bed now.

Scène 7 : ***the racist aggression***

One day, Jasmin takes me for a walk, and suddenly three nasty boys with KKK tee-shirts attack us. They use me as a ball and hit me with a bat. Jasmin asks for help, but no one comes and she runs away. I am dirty with mud, I am battered and end in a trash.
The next morning, an old lady finds me in the trash. She puts me in her cart and sells me to a man. He cleans me, fixes me and places me in the store window of his antique shop.

Scène 8 : the reunion
After many years, a man with a German accent sees Otto in the window. That man is Oskar. He immediately recognizes Otto and enters the antique shop, buys the teddy bear and takes him home. Soon, the story of the teddy bear appears in the newspaper: "German War Survivor Finds Childhood Teddy Bear in American Antique Store."
David reads the story in the newspaper. Excited, he calls Oskar, and they realize they live close by. They decide to meet, and soon, Oskar, David, and the teddy bear are together again, sharing stories from the past.

Poème final
Otto the teddy sits alone,
In a shop, with no friend or home.
Years go by, but one rainy day,
Oskar, his old friend, comes his way.

"That's my teddy! I know that face!
The antique shop, it's still in place!"
Oskar takes Otto home with joy,
He cries just like a little boy.

David reads the news with surprise,
"Is that you, Oskar?" *he cries.*
With Otto now, they laugh and play,
reunited day after day.

Otto, Oskar, and David stand,
in Europe, now a peaceful land.
But all of them can remember,
the dark war, cold like December.

They know that solidarity,
Diversity, equality,
Are strong values they must hold tight,
to be protected day and night.

Annexe C. Quelques activités théâtrales

Ces activités permettent de développer des savoir-faire et des savoir-être en lien avec le développement de l'enfant. Elles ont une valeur éducative et servent un projet collectif. Elles participent également à la construction du projet final. Il est donc important, à chaque séance, de les choisir de manière réfléchie car elles servent une ou plusieurs compétences spécifiques.
Une constante cependant : dans le *drama*, l'action vient en premier et la parole ensuite. Au moment où l'on introduit les éléments langagiers de l'histoire, ces derniers doivent avoir déjà été travaillés, compris, reconnus, répétés par les élèves avant d'être utilisés en contexte (celui de l'histoire).

Les codes du *drama*

- l'espace central : activités théâtrales souvent collectives

- les coins : activités théâtrales par petits groupes
- le cercle : activités collectives (aide à la concentration, absence de hiérarchie, regards circulaires)
- le demi-cercle : activités par groupes ou enseignant face à la classe
- les consignes : en anglais assorties de gestes co-verbaux et de mimes (aide à la compréhension)

Appropriation de l'espace

- Jeux de rythme/*clapping games* : faire taper les élèves dans leurs mains individuellement, sur un rythme donné (par l'enseignant ou par un élève), en se déplaçant dans un sens du cercle puis dans l'autre.
- Marcher dans l'espace/*walking in space* : marcher dans la salle en essayant de ne pas laisser d'espace inoccupé, sur des rythmes différents et de manières différentes : marcher sur la pointe des pieds, les talons, les bords extérieurs, bord intérieur, jambe demi-pliée, petit pas, très grand pas, avec blessure, dans la boue, fatiguée, joyeuse, hésitante, militaire, à reculons, il y a de la colle par terre, sol brûlant, etc.
- Marcher à l'unisson : tous les participants marchent – quand l'un s'arrête, tous doivent s'arrêter au même moment.
- Marcher en se déplaçant dans l'espace en ayant préalablement choisi quelqu'un que l'on protège (en le suivant) et quelqu'un à fuir ; même activité mais au ralenti (*slow motion*) ou en accéléré (*fast forward*).

Travail sur le corps - les mimes

- Écouter et réagir/*listen and react* : en marchant dans l'espace réagir sans parole, de façon non verbale aux mots « vieillard », « jeune femme », « chien », « chat », « canards », « crayons », « balles »…
- Tableau figé/*freeze* : capturer l'image d'une action-clé de l'histoire en demandant aux élèves de réaliser par groupes des images statiques pouvant représenter des personnages, des lieux, des émotions, etc.
- Tableau vivant/*living picture* : au ralenti (pour mieux contrôler le mouvement) ou en accéléré (introduit de l'humour, passer vite sur une action déjà vue) : depuis le tableau figé, demander aux élèves d'introduire des mouvements, puis à votre signal, s'immobiliser.
- Suivre le chef/*follow the leader* : en cercle, un élève fait un geste, les autres imitent. Le meneur change régulièrement.
- Jeu du miroir/*mirror game* : par deux, les élèves se font face. Le premier fait un geste, l'autre doit l'imiter, d'abord très lentement, avec les bras, les mains, puis progressivement différentes parties du corps ; idem avec les expressions faciales.
- Émotions express/*Emotion Switch* : l'enseignant dit une émotion (*happy, sad, angry*…), les élèves l'expriment par leur visage et leur corps.
- Grand et petit/*big and small* : les élèves doivent se déplacer en étant le plus gros ou le plus petit possible.
- Pousser et tirer/*pushing and pulling* : par deux, les élèves mettent leurs mains les unes contre les autres et se poussent. Puis sans se toucher, en imitant les expressions faciales et les attitudes simulant leurs efforts.
- Paysage/*landscape* : forme d'improvisation ou d'expression corporelle collective où les participants créent un tableau collectif avec leurs corps, souvent en silence, pour représenter un lieu, une ambiance ou une idée abstraite. Dans une pièce de théâtre, en l'absence de décor, les élèves peuvent jouer un paysage.
- Objet invisible/*Invisible Object* : mime d'objets imaginaires avec interaction : "P*ass me a heavy box", "Throw me a balloon*"…

- Transformation d'objet/*Object Transformation* : un objet imaginaire ou réel est transformé en autre chose par chaque élève (ex : un foulard devient un serpent, un drapeau, un bébé…).
- Télécommande magique/*Magic Remote Control* : l'enseignant mime une télécommande : *play, pause, rewind, fast forward, slow motion*… Les élèves jouent une scène et s'arrêtent ou s'adaptent selon les commandes.

Travail sur la voix

(NB : une fiche transversale plus générale, intitulée « Des rituels pour construire les compétences techniques de l'oral », est également disponible dans la mallette)

- Grommelots/*gibberish* : exercices de mimes du visage. Vous prononcez un gromelot choisi ou imposé (ex : 'matabulo') de différentes manières en exprimant les émotions suivantes : le dégoût ; l'envie ; la peur ; la surprise ; la joie ; la colère. Puis, élèves par deux, debout face à face à trois mètres de distance. A partir de la position de la statue, se rapprocher l'un de l'autre et dire chacun son tour la phrase '*matabulo sa ka wet pa ni*' en exprimant les émotions suivantes : la colère, la peur, la surprise, l'envie, la joie, le dégoût.
- Parler plus ou moins fort/*louder or softer* : à partir d'un mot, d'un groupe de mots ou d'une phrase : Commencer très fort, comme on lâche un ballon qui s'envole, et diminuer jusqu'au plus faible. Commencer très faible, comme on chuchote, pour augmenter jusqu'au plus fort. Commencer très fort, tenir le son 10 secondes puis l'arrêter net. Commencer le son très faible, le tenir, puis l'arrêter net. Commencer très fort, diminuer, augmenter à nouveau…
- Répéter un mot/une phrase de différentes manières/*repeat and change your voice* : répéter un mot/une phrase extraite de l'histoire étudiée de différentes manières : comme un vieillard, comme un bébé, d'une voix grave/aigue, en chuchotant, en riant/pleurant…
- Créer une ambiance sonore/*soundscape* : en raison de l'absence d'effets sonores dans la classe, l'enseignant peut recourir aux élèves afin de simuler des bruits divers d'animaux, de la nature, de la ville, météorologiques, etc.
- Jeux de ballon/*ball games* : lancer une balle à son voisin en disant un mot, une suite de mots, une phrase. L'élève qui reçoit la balle peut répéter, puis compléter le mot ou la phrase, etc.
- Marionnette humaine/*Human Puppet* : un élève bouge un autre comme une marionnette qui dit des phrases simples (*"Hello!", "I'm sleepy! I like dancing !"…).*
- Je suis.../*I Am… Game* : les élèves se déplacent en disant ce qu'ils incarnent : *"I am a tiger!", "I am the wind!"* tout en l'illustrant physiquement.
- Petites scènes répétées/*Echo Scenes* : en duo, un élève dit une phrase, l'autre la répète avec une autre émotion (*angry, surprised, tired*…).
- L'écho magique/*Magic Echo* : l'enseignant dit une phrase simple ("*It's cold today!*") et les élèves la répètent avec intonation et expression différentes (*whispering, shouting, scared*…).
- Le sculpteur aveugle/*Blind Sculptor* : un élève, les yeux fermés (ou bandés), sculpte un camarade à l'aide de la voix et possiblement du toucher, en anglais : *"Arms up", "Turn left", "Smile"…*