

LE MONSTRE AUX LIMITES  
DE L'HUMAIN

EVELYNE VOIRIN

- **Thème** : se chercher, se construire.
- **Enjeux littéraires** : Le monstre aux limites de l'humain.
- **Problématique** : Qu'est-ce qu'un monstre, et en quoi la Bête peut-elle être considérée comme monstrueuse ?

# Objectifs généraux

- Découvrir et analyser la figure du monstre dans le conte merveilleux *La Belle et la Bête* de Mme Leprince de Beaumont.
- Travailler sur diverses représentations de monstres (œuvres picturales et cinématographiques), comprendre les émotions suscitées.
- S'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer : quelle dimension humaine chez l'homme, quelle dimension monstrueuse chez l'humain ?
- Cette séquence est réalisée au début du premier trimestre. Elle fait suite à celle dédiée aux « récits de création ; création poétique » et elle sera prolongée par l'étude d'extraits des *Métamorphoses* en lien étroit avec les œuvres d'art permettant de découvrir d'autres aspects de la figure du monstre.



- Analyse du titre de l'œuvre. Opposition Belle / Bête.
- Selon vous, en quoi la Bête sera-t-elle monstrueuse ?
- Les éléments de réponse sont disposés sur une carte heuristique et serviront à **créer une banque de mots** et à étoffer le travail d'écriture à venir.
- Par groupe de quatre élèves, rédaction d'une **synthèse** pour répondre à la question «Qu'est-ce qu'un monstre ? »



Carte heuristique en ligne : <https://www.text2mindmap.com>

# SEANCE 2 : EXPRESSION ECRITE

Objectif : imaginer la rencontre de Belle et de la Bête.

Les consignes d'écriture sont **progressives** car le travail doit être réalisé par étapes.

Consigne 1 : *En quelques lignes, imaginez les circonstances de la rencontre de Belle et de la Bête.*

**Différenciation** : Constituer rapidement avec le groupe d'élèves fragiles une liste de quelques verbes d'action conjugués au passé simple à la troisième personne du singulier pour faciliter l'écriture.

Prévoir un temps d'échanges pour que les élèves lisent à voix haute leur production et fassent des propositions d'amélioration.

Consigne 2 : *Décrivez en quelques lignes l'aspect physique de la Bête.*

Même retour que précédemment.

# Les manques relevés après une lecture à voix haute des productions d'élèves :

- Répétition du pronom « elle » pour désigner la Bête.
- Répétition des verbes *être* et *avoir* afin d'amorcer les éléments du portrait.
- Utilisation du présent de l'indicatif et non de l'imparfait.
- Présence de phrases fleuve.



# SEANCE 3 : LES REPRESENTATIONS DE LA BETE DANS LA PEINTURE

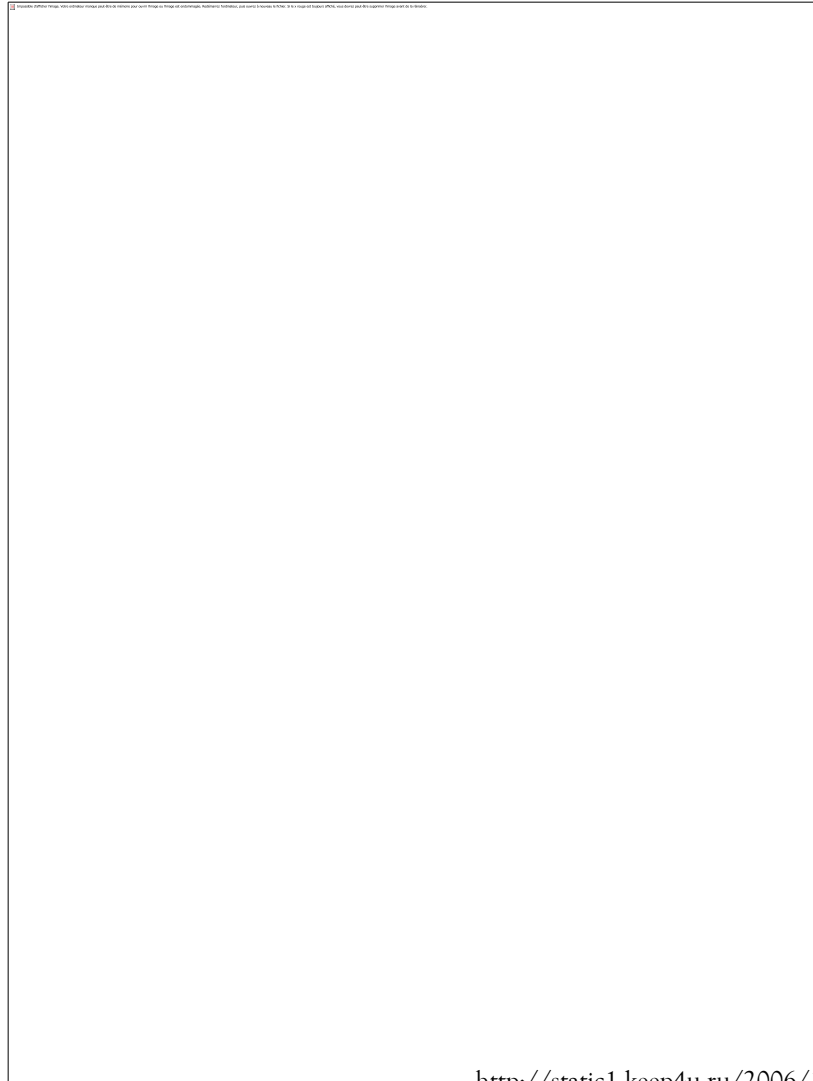
Objectif : travailler sur les diverses représentations du monstre.

- Des groupes homogènes d'élèves sont constitués.
- Différenciation des supports et des consignes.
- Restitution des travaux de recherche à l'ensemble de la classe.
- La carte heuristique créée en S1 est complétée par les éléments d'analyse des différentes œuvres picturales.

- La Bête, vue par W. Crane (1871)



- La Bête, vue par H.-M. Brock (début XX<sup>e</sup> siècle)



<http://static1.keep4u.ru/2006/12/15/0c82dc2b774032f2cd.jpg>

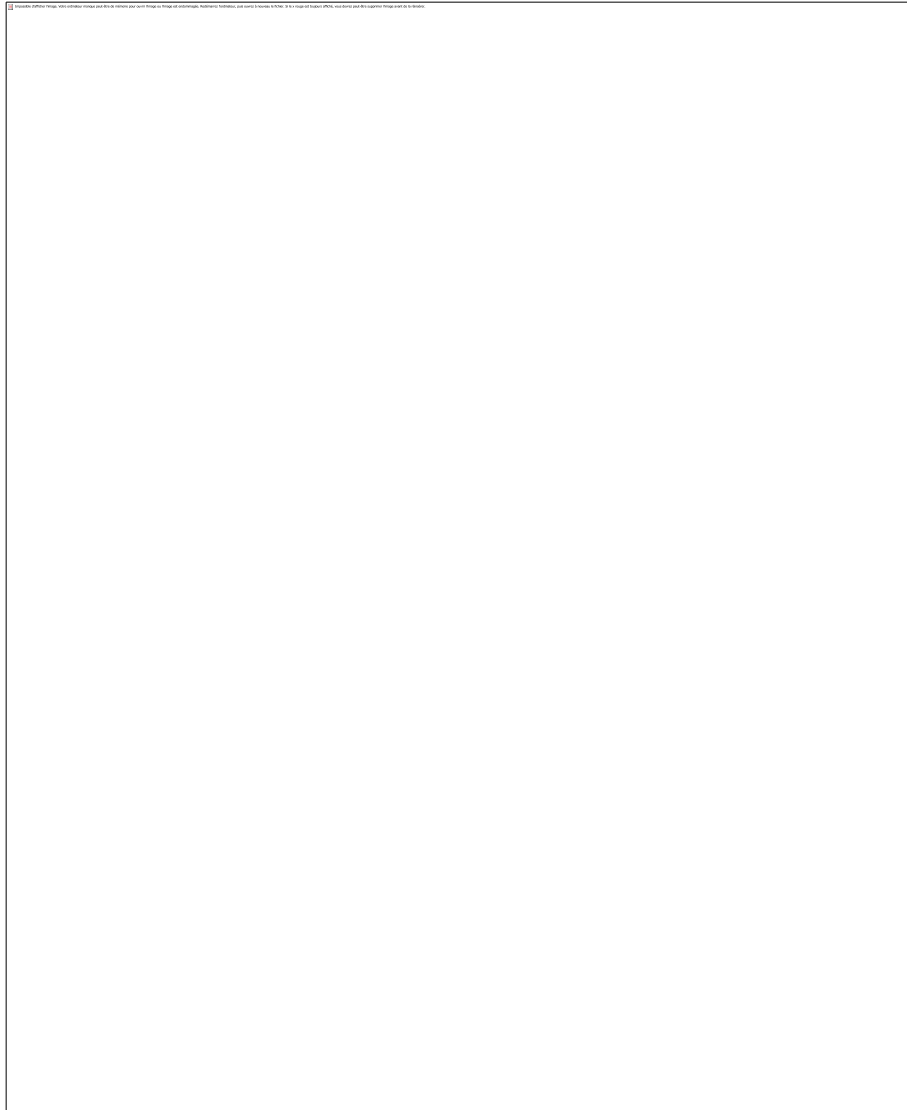
- La Bête, vue par W. H. Robinson (XX<sup>e</sup> siècle)



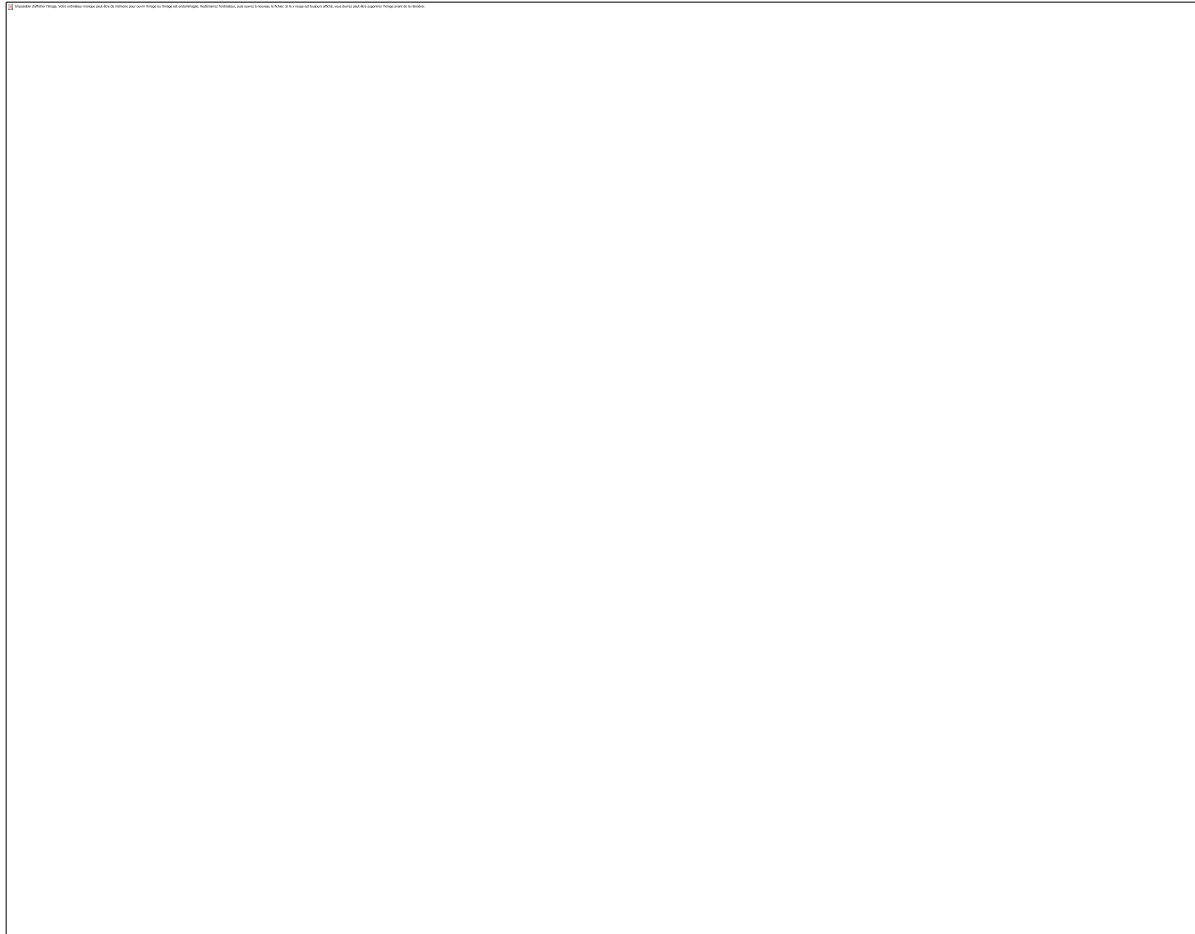
- La Bête, vue par Eleanor Vere Boyle (1825-1916)



- La Bête, vue par Anne Anderson (vers 1910)



- La Bête, vue par Mercier Mayer







1. Qui sont les deux personnages présents ?
2. A quel animal la Bête ressemble-t-elle ?
3. Quels vêtements porte la Bête ?
4. De quelle couleur sont ses vêtements ?
5. Quels sont les accessoires portés par la Bête ?
6. Pourquoi la Bête est-elle ainsi vêtue ?
7. Quels sentiments inspire la Bête au personnage qui se trouve face à elle ?



1. Qui sont les personnages présents ?
2. Sous la forme de quel animal la Bête est-elle représentée ? **Justifiez votre réponse** en mentionnant deux éléments.
3. Décrivez la Bête. **Organisez votre réponse** en allant de la tête aux pieds (couleurs, matières, accessoires...).
4. Selon vous, pourquoi la Bête est-elle ainsi vêtue ?
5. L'attitude de la Bête :
  - a. Décrivez sa position, son attitude.
  - b. Quels sentiments éprouve alors le personnage qui lui fait face ?



# SEANCE 4 : LES PROCÉDES DE REPRISE

Objectif : étudier les procédés de reprises pronominales et nominales.

- Etude de la langue.

Consigne 3 :

*Etoffez la description physique de la bête en vous inspirant des peintures découvertes au cours de la séance précédente.*

*Veillez à organiser votre description.*

*Evitez la répétition des pronoms personnels.*

# SEANCE 5 : BELLE ET SES SOEURS

Objectif : repérer les oppositions entre le portrait moral de Belle et celui de ses sœurs.

- Lecture analytique.
- Echanges à l'oral : La monstruosité ne concerne-t-elle que l'apparence physique ?

# SEANCE 6 : SYNONYMES ET ANTONYMES

Objectif : enrichir le vocabulaire du portrait moral découvert en S5 et le réinvestir dans le travail d'écriture.

- Etude de la langue.

Consigne 4 :

*Présentez le caractère de la Bête en lui attribuant x qualités que vous illustrerez à travers un agissement.*

# GRILLE D'AUTO EVALUATION POUR LE PORTRAIT

1. Informations générales	
Nom et Prénom :	
Date :	
2. Description du portrait	
Titre :	
Thème :	
Objectifs :	
3. Évaluation	
Clarté :	
Précision :	
Originalité :	
Impact :	
Structure :	
Langage :	
4. Commentaires	
Notes et observations :	
Signature :	

# SEANCE 7 : L'APPARITION DE LA BETE

Objectif : analyser les réactions que provoque l'apparition de la Bête sur les personnages qui l'entourent.

Supports :

- *La Belle et la Bête*, Mme Leprince de Beaumont (1740)
- *La Belle et la Bête*, Jean Cocteau (1946)
- *La Belle et la Bête*, Christophe Gans (2014)

Consigne 5 :

*Finissez votre récit en imaginant les émotions ressenties par Belle à la vue de la Bête.*

# *LA BELLE ET LA BÊTE*, JEAN COCTEAU (1946)



© 2000-2001 Intel Corporation. Intel, the Intel logo, Pentium, Pentium Pro, Pentium III, Pentium III Processor with Embedded Cache, Pentium III Processor with Embedded Cache and Pentium III Processor with Embedded Cache are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.







*LA BELLE ET LA BÊTE,*  
CHRISTOPHE GANS (2014)



© 2000-2001 Intel Corporation. Intel, the Intel logo, Pentium, Pentium Pro, Pentium III, Pentium III Processor with Embedded Cache, Pentium III Processor with Embedded Cache and Pentium III Processor with Embedded Cache are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2010-2011 The McGraw-Hill Companies. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of The McGraw-Hill Companies, Inc.

# SEANCE 8 : UN PORTRAIT EN OPPOSITION

Objectif : analyser l'opposition entre le portrait physique et moral de la Bête.

- Lecture transversale.
- Travail par groupes.
- La morale de l'œuvre.

# SEANCE 9 : RACONTER UN CONTE

## Consignes :

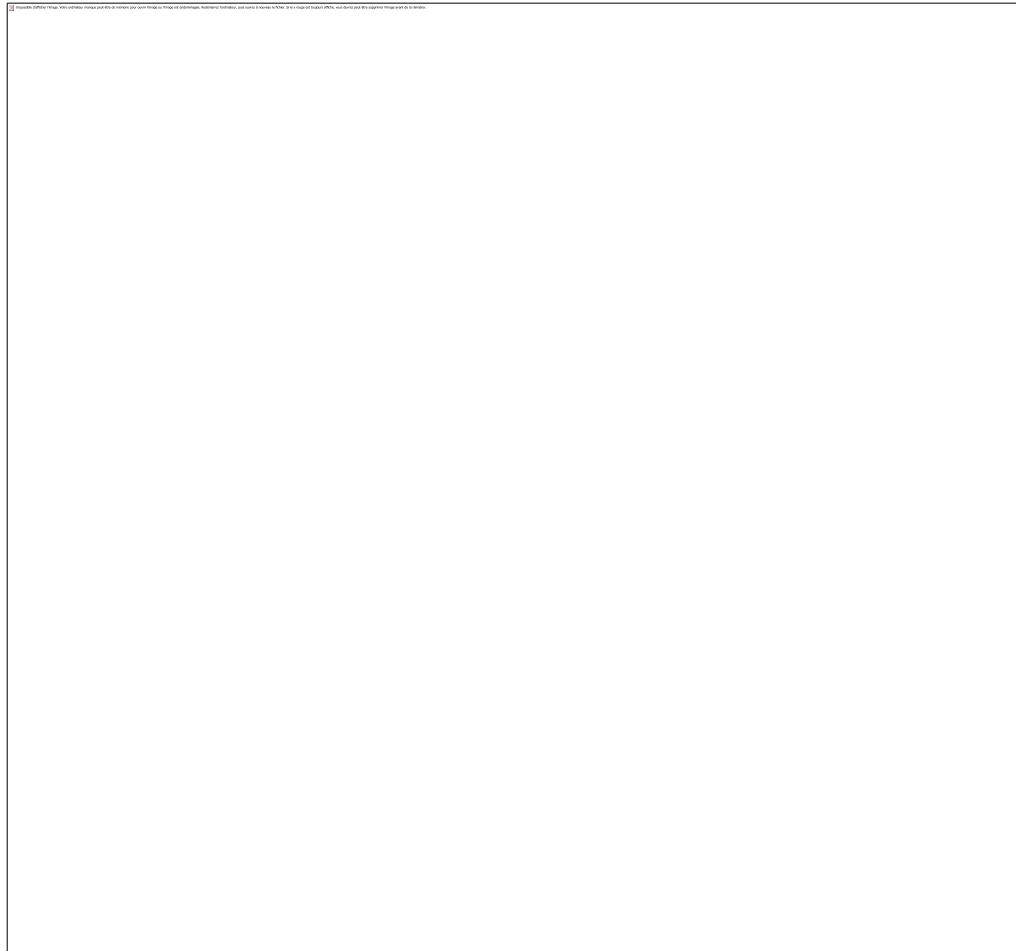
*Vous raconterez à l'oral le conte que vous avez découvert ou inventé. A la fin de votre récit, vous expliquerez en quoi l'un des personnages était monstrueux.*

- Reformulation à partir d'un conte audio.
- Récit à partir de gravures de contes célèbres.
- Invention d'un récit à partir d'éléments constitutifs du conte tirés au sort.

# GRAVURES DE GUSTAVE DORE POUR « LE PETIT POUCKET »



# BNF, LA FABRIQUE DE CONTES





# SEANCE 10 : LA METAMORPHOSE DE LA BETE

Objectif : analyser la métamorphose de la Bête.

- Lecture analytique.
- Retour sur la problématique de la séquence.
- Séance de transition pour l'étude de la séquence suivante sur *Les Métamorphoses* d'Ovide.

# SEANCE 11 : MERES ET MARATRES

Objectif : s'interroger sur la part monstrueuse de l'être humain

Supports :

- *Les Fées*, Charles Perrault
- *Cendrillon*, Charles Perrault
- *Le Petit Poucet*, Charles Perrault
- *Hansel et Gretel*, Jacob et Wilhlem Grimm
- *Blanche Neige*, Jacob et Wilhlem Grimm
- *Raiponce*, Jacob et Wilhlem Grimm

- Travail par groupes
- Questionnement :
  - Quel sentiment humain est à l'origine de la monstruosité des personnages ?
  - A quelles actions monstrueuses se livrent-ils ?
- Synthèse : s'interroger sur la dimension humaine de certains monstres et la dimension monstrueuse de certains humains.
- Trace écrite.