

La Belle et la Bête, Mme Le Prince de Beaumont
Exemple de mise en œuvre

Enjeux littéraires et de formation personnelle définis par les programmes

Le monstre, aux limites de l'humain

- découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des figures de monstres ;
- comprendre le sens des émotions fortes que suscitent la description ou la représentation des monstres et le récit ou la mise en scène de l'affrontement avec eux ;
- s'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer.

On étudie :

- en lien avec des documents permettant de découvrir certains aspects de la figure du monstre dans la peinture, la sculpture, l'opéra, la bande dessinée ou le cinéma, des extraits choisis de l'*Odyssee* et/ou des *Métamorphoses*, dans une traduction au choix du professeur ;
- **et** des contes merveilleux et des récits adaptés de la mythologie et des légendes antiques, ou des contes et légendes de France et d'autres pays et cultures.

Compétences travaillées définies par les programmes et domaines du socle

Comprendre et s'exprimer à l'oral

Participer à des échanges dans des situations diversifiées → 1, 2, 3

Lire

Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter → 1, 5

Trouver, sélectionner et exploiter des informations → 2

Ecrire

Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre → 1

Réécrire à partir de nouvelles consignes et faire évoluer son texte → 1

Comprendre le fonctionnement de la langue

Construire les notions permettant l'analyse et la production des textes et des discours → 1, 2

Problématiques possibles

Une étude exhaustive de *La Belle et le Bête* de Mme Le Prince de Beaumont n'est pas souhaitée ; la lecture de l'œuvre est problématisée autour de la notion de monstre. On pourra alors se demander : qu'est-ce qu'un monstre, et en quoi la Bête peut-elle être considérée comme monstrueuse ? Ou encore : quels aspects rendent la Bête humaine, quels aspects rendent l'humain monstrueux ?

Programmation et place de la séquence dans l'année

Cette séquence, qui n'excédera pas trois semaines, peut être réalisée en début d'année scolaire. L'histoire de la Belle et la Bête est souvent connue et appréciée des élèves qui n'y voient de prime abord qu'un simple film d'animation réalisé par les Studios Walt Disney. Au fil des séances, ils seront amenés à s'interroger sur leur rapport à l'autre, sur leurs propres valeurs et sur la part d'animalité qui subsiste en chaque être humain.

Activité d'entrée dans la séquence

La première séance précède la lecture de l'œuvre. Elle est destinée à faire émerger les représentations des élèves quant à la figure du monstre et les émotions qu'elle suscite. A cette occasion, l'enseignant réactive les connaissances des élèves qui ont déjà travaillé durant les deux premières années du cycle 3 sur les personnages monstrueux à travers les enjeux littéraires du merveilleux et de l'étrange qui sont à l'étude mais aussi sur les héros, en lien avec les qualités humaines dont ils sont porteurs. Les contributions des élèves sont recueillies dans un nuage de mots que viendra compléter une carte mentale afin de disposer d'une banque de mots qui facilitera et étoffera le travail d'écriture.

Focus sur certaines séances

Activités d'écriture

Comme il s'agit d'un des premiers écrits longs de l'année de sixième, le travail d'écriture proposé aux élèves, à savoir le récit de la rencontre de la Belle avec la Bête, est volontairement morcelé et se construit étape par étape. Il s'articule étroitement autour de l'enseignement de la langue et de l'étude des textes. L'amélioration du brouillon s'effectue grâce à l'analyse des procédés d'écriture rencontrés dans l'œuvre mais aussi grâce aux séances de langue répondant aux besoins qui ont émergé lors des séances d'écriture. Les nombreux échanges entre pairs favorisent l'autonomie des élèves qui révisent leurs écrits en faisant de leur brouillon un véritable outil de travail, bonifié au cours des séances.

Activités d'oral

L'enseignant demande aux élèves de raconter un conte dans lequel évolue un personnage monstrueux. Ce travail se prête facilement à la mise en place d'une activité de différenciation pédagogique dans le cadre de l'accompagnement personnalisé. Alors que certains élèves reformuleront un conte découvert au format Mp3, d'autres s'appuieront sur des gravures de contes célèbres, celles de Gustave Doré pour l'illustration du « Petit Poucet » par exemple. Le jeu de cartes « Il était une fois » dans lequel les joueurs tirent au sort les différents éléments constitutifs du conte ou encore l'atelier d'écriture de la BNF qui propose de sélectionner les ingrédients d'un conte, peuvent servir de trame à leur prestation orale.