



Guide pédagogique - Tournée scolaire 2026

Ma belle-mère est une sorcière

Bonjour et bienvenue à la tournée scolaire du FICFA 2026!

Nous sommes ravis de vous accueillir cette année.

En collaboration avec TVA Film et leurs partenaires, nous vous proposons ce **guide pédagogique pour accompagner la découverte du film avant et après la projection.**

Ce guide est conçu pour être utilisé en modules. Il n'est pas nécessaire de réaliser toutes les activités. Une séance courte peut combiner une activité avant le film, un retour à chaud et une fiche d'analyse. Un parcours long peut ajouter les activités de cinéma, de débat, d'écriture et de réalisation.

SOMMAIRE

Note à l'intention des enseignant-es	2
Présentation du film	3
Avant le film	
• ACTIVITÉ 1 - Découvrir l'affiche	6
• ACTIVITÉ 2 - Découvrir le synopsis et la bande annonce	8
• ACTIVITÉ 3 - Bande-annonce : que nous promet le film?	9
Après le film	
• ACTIVITÉ 4 - Retour à chaud	12
• ACTIVITÉ 5 - Rédiger ou enregistrer une critique du film	13
• ACTIVITÉ 6 - Remettre les étapes en ordre	16
• ACTIVITÉ 7 - Quiz du film	17
• ACTIVITÉ 8 - Focus sur Margot et son entourage	20
• ACTIVITÉ 9 - Notions de cinéma	22
• ACTIVITÉ 10 - La planche d'inspiration (Moodboard)	27
• ACTIVITÉ 11 - L'atelier de scénarisation (Fanafiction)	28
• ACTIVITÉ 12 - Mots croisés	29
Corrigé des activités	30

FICFA

NOTE À L'INTENTION DES ENSEIGNANT·ES

Ce guide a été pensé pour les élèves de la 6e à la 8e année. Les activités privilégient les réflexions individuelles ou collectives, les discussions de groupe, l'écriture, l'observation, l'apprentissage de vocabulaires spécifiques au cinéma.

- **Avant le film** : observer l'affiche, regarder la bande-annonce, lire la fiche information du film et la section à propos de la réalisatrice, regarder l'entrevue avec le scénariste et la réalisatrice, formuler des hypothèses, enrichir le vocabulaire.
- **Après le film** : parler de ce que l'on a ressenti, rédiger une critique du film ou un vox pop, lire le film et comprendre sa chronologie, ses personnages mais aussi découvrir les éléments cinématographiques essentiels à la réalisation d'un film et se les approprier par des ateliers pratiques.
- **Climat de classe** : Le film aborde la séparation parentale et la famille recomposée. Les élèves doivent pouvoir parler des personnages sans être invités à raconter leur propre situation familiale. Les réponses personnelles restent toujours facultatives.

Si vous avez des questions, contactez-nous et nous vous répondrons avec plaisir.

Nous vous souhaitons de passer d'aussi bons moments en parcourant ce guide que nous en avons eu à le concevoir !

Amandine Servant (elle)
Responsable du volet jeunesse
Festival international du cinéma en Acadie (FICFA)
coordination@ficfa.com



FICFA

PRÉSENTATION DU FILM



Titre : Ma belle-mère est une sorcière

Genre : Aventure fantastique comédie familiale, Contes pour tous

Durée : 80 minutes (1h20)

Réalisation : Joëlle Desjardins Paquette

Scénario : Dominic James et Christine Doyon

Langue originale : Français

Classification au Québec : Général

Direction photo : Barry Russell

Direction artistique : Marie-Pier Fortier

Montage : François Larochelle

Musique originale : Sei Nakauchi Pelletier

FICFA

PRÉSENTATION DU FILM (SUITE)

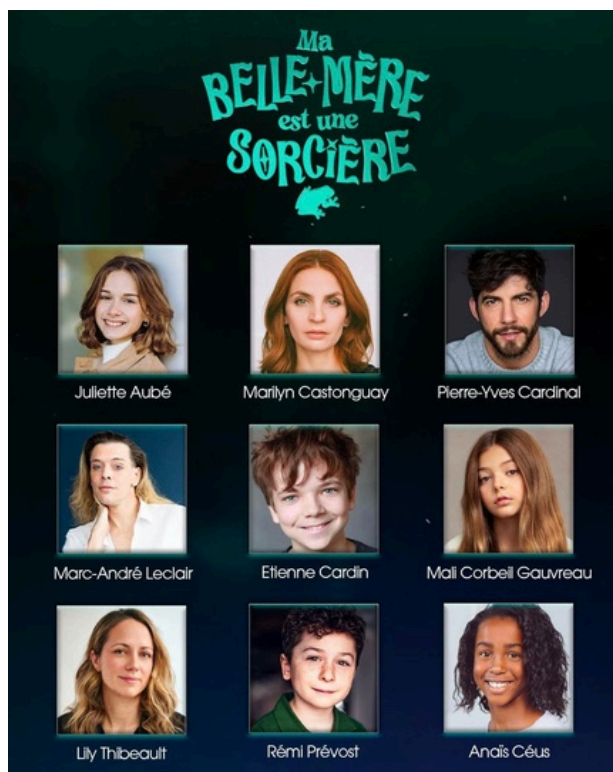
Synopsis

Après la séparation de ses parents, Margot, une pré-adolescente marginale, se donne comme défi de réunir sa famille. Un jour, en rentrant de l'école, elle découvre avec stupeur qu'une inconnue a emménagé chez elle et semble avoir ensorcelé son père. Margot, de plus en plus troublée par les phénomènes inexplicables entourant cette étrange belle-mère, est convaincue qu'elle a affaire à une véritable sorcière maléfique. Déterminée à sauver sa famille, Margot fait appel à Miss Dalloway, une soi-disant spécialiste de l'occulte, espérant qu'elle pourra l'aider à se débarrasser de l'intruse qui a pris sa famille en otage.

Il s'agit du 27e volet des Contes pour tous, la célèbre série de films pour la jeunesse imaginée par Rock Demers dans les années 1970. À l'inverse de *Coco ferme* et *Mlle Bottine*, ses deux prédécesseurs qui s'inspiraient d'aventures déjà mises en images, ***Ma belle-mère est une sorcière*** est une histoire originale.

Distribution principale

<u>Personnage</u>	<u>Interprète</u>
Margot Rivard	Juliette Aubé
Jeanne Sabourin	Marilyn Castonguay
Marcel Rivard	Pierre-Yves Cardinal
Miss Dalloway	Marc-André Leclair
Éli-Antoine Galarneau-Ouellet	Étienne Cardin
Paul Rivard	Rémi Prévost



FICFA

PRÉSENTATION DU FILM (SUITE)

Rencontre la réalisatrice, Joëlle Desjardins Paquette

Scénariste-réalisatrice basée à Montréal, Joëlle aime le cinéma qui fait sourire l'esprit. Son travail en fiction repose sur la recherche d'un sens poétique dans la vie quotidienne, qu'elle transpose de façon décalée dans ses projets, mêlant humour gris et fantaisie.

Joëlle vient de compléter la réalisation de son premier long métrage de fiction, Rodéo, produit par Colonelle Films. Le film qui débute sa carrière en festivals s'est vu décerner de beaux honneurs au Whistler Film Festival 2022, avec le prix Borsos Best Director ainsi que le EDA Award – Best Female-Directed Feature. Rodéo prendra l'affiche au cinéma en 2023.

Elle a écrit et réalisé 6 courts métrages qui se sont démarqués sur le circuit festivalier, dont Paparmane (Canada's Top 10 – TIFF 2012 + Best Comedy Award – Yorkton Film Festival), Sans dehors ni dedans (Grand prix du jury – Festival des films de la relève 2014) et Flots gris, présenté en première au Festival international du film de Rotterdam en 2016, ses courts métrages ont fait l'objet d'une rétrospective au Filmfest Dresden en 2018, intitulée "Manifesto For A Poetical-Whimsical-Realism".

Parallèlement à son travail en cinéma, Joëlle évolue depuis une dizaine d'années en tant que réalisatrice en publicité et télévision (Parfaitement imparfait, Di Stasio, Formule Diaz, Les Argonautes, Une vue sous les étoiles, Le design est partout).



FICFA

ACTIVITÉ 1 - DÉCOUVRIR L’AFFICHE

Objectif pédagogique : Formuler des hypothèses à partir d’indices visuels sans confondre observation et interprétation.

L’affiche d’un film en dit plus que son titre. Elle permet de donner des éléments d’information aux spectateurs, de créer un horizon d’attente et d’aider à faire entrer le public dans l’univers cinématographique du film. Elle renseigne aussi sur l’histoire et le style des réalisateur·ices.

Projetez l’affiche au tableau ou imprimez-la et distribuez-la. Notez les remarques des élèves et les hypothèses sur une fiche puis complétez avec l’activité 2 (regardez la bande annonce et lire le synopsis). Gardez les notes prises lors des échanges pour pouvoir les comparer après le visionnement du film.



Regarde bien l’affiche.

- Quel élément attire ton regard en premier? Pourquoi?
- Quels personnages semblent importants? Comment leur taille et leur position influencent-elles ton impression?
- Décris les personnages que tu vois. Quels personnages aimerais-tu connaître?
- Quelles couleurs dominent? Quelle ambiance créent-elles?
- Où vois-tu le titre du film ?
- Le titre annonce-t-il un fait, le point de vue d’un personnage ou une provocation destinée au public?
- Quels objets ou symboles renvoient à la magie ou au mystère?
- À quel genre de film t’attends-tu : comédie, aventure, fantastique, film de peur, drame familial? Justifie avec deux indices.
- À ton avis, que pourrait raconter le film ?

FICFA

ACTIVITÉ 1 - DÉCOUVRIR L’AFFICHE (SUITE)

Je vois / j’observe : qu’est-ce que je vois sur l’affiche	J’imagine / j’interprète : à mon avis, que va-t-il se passer dans le film?	Je me demande / je m’interroge : quelles sont les questions auxquelles j’aimerais que le film réponde

Je pense que le conflit principal sera...

Je pense que la belle-mère est / n’est pas une sorcière parce que

FICFA

ACTIVITÉ 2 - DÉCOUVRIR LE SYNOPSIS ET LA BANDE ANNONCE

Objectif pédagogique : Acquérir un nouveau vocabulaire et entrer dans l'univers du film.

Le synopsis est un petit texte qui raconte l'idée principale d'un film sans en raconter tous les détails.

Une bande-annonce, c'est un court film qui montre les moments les plus importants d'un film ou d'un dessin animé pour te donner envie d'aller le voir au cinéma.

Expliquez les mots synopsis et bande-annonce aux jeunes. Lisez le synopsis et regardez la bande annonce. Comparez les réponses avec l'activité 1 et affinez vos réponses liées à l'affiche.

Synopsis

Après la séparation de ses parents, Margot, une pré-adolescente marginale, se donne comme défi de réunir sa famille. Un jour, en rentrant de l'école, elle découvre avec stupeur qu'une inconnue a emménagé chez elle et semble avoir ensorcelé son père. Margot, de plus en plus troublée par les phénomènes inexplicables entourant cette étrange belle-mère, est convaincue qu'elle a affaire à une véritable sorcière maléfique. Déterminée à sauver sa famille, Margot fait appel à Miss Dalloway, une soi-disant spécialiste de l'occulte, espérant qu'elle pourra l'aider à se débarrasser de l'intruse qui a pris sa famille en otage.

Bande annonce



FICFA

ACTIVITÉ 3 - BANDE ANNONCE : QUE NOUS PROMET LE FILM?

Objectif pédagogique : Repérer comment le montage, les dialogues et les sons construisent une promesse de récit.

Une bande-annonce, c'est un court film qui montre les moments les plus importants d'un film ou d'un dessin animé pour te donner envie d'aller le voir au cinéma.

Les ingrédients d'une bonne bande-annonce

Une bande-annonce est construite selon une recette bien précise pour capter l'attention en quelques secondes (entre une et 3 minutes).

- **L'accroche (« hook »)** : Les premières secondes doivent être percutantes pour empêcher les gens de passer à autre chose (surtout sur les réseaux sociaux ou YouTube).
- **Le problème ou l'intrigue** : On pose le décor et on présente le défi que le personnage principal doit relever.
- **L'escalade et le climax** : Le montage s'accélère, les images s'enchaînent de plus en plus vite avec des effets sonores dramatiques (des boom !), jusqu'à un point culminant.
- **La chute ou le suspense (« cliffhanger ») avant la carte de fin (« Title card »)** : La vidéo s'arrête net sur une image mystérieuse ou une réplique choc juste avant le titre officiel et la date de sortie et les logos de la production.



ACTIVITÉ 3 - BANDE ANNOUNCE : QUE NOUS PROMET LE FILM? (SUITE)

Étape 1 - Visionnez la bande-annonce une première fois sans prise de notes. Au deuxième visionnement, complétez la grille individuellement puis rendre les résultats collectifs.

À repérer	Mes observations	Effet produit / hypothèse
Personnages présentés		
Conflit principal		
Événement étrange		
Moment drôle		
Moment inquiétant		
Musique / silence / bruitage		
Dernière image ou phrase marquante		

ACTIVITÉ 3 - BANDE ANNONCE : QUE NOUS PROMET LE FILM? (SUITE)

Étape 2 - En équipe, identifiez les parties clés de la bande annonce de *Ma belle-mère est une sorcière* ★

Élément de la bande annonce	Temps dans la bande annonce (ex : 0 à 30 secondes), scènes clés
Accroche	
Intrigue	
Escalade et climax	
La chute finale	
Les cartes	

Étape 3 - Discussion en grand groupe

Quelles émotions la musique essaie-t-elle de provoquer ? _____

Quel est le problème ou le mystère présenté ? _____

Qu'est-ce qu'on ne nous montre surtout pas ? (*La fin !*) _____

Après la bande-annonce, quelle est votre hypothèse principale sur la belle-mère?

Quel indice vous a le plus convaincu? Est-ce une preuve ou seulement un indice?

Quel élément de la bande-annonce semble surtout conçu pour donner envie de voir le film?

Est-ce que cette bande-annonce vous donne envie de voir le film ? Pourquoi?

FICFA

ACTIVITÉ 4 - RETOUR À CHAUD

Objectif pédagogique : Mettre des mots sur l'expérience du film et donner une raison avant une analyse détaillée.

1. Quelle scène te revient immédiatement en mémoire?

2. Quel personnage t'a le plus surpris? Pourquoi?

3. À quel moment as-tu le plus douté de ce qui était « réel » ou « magique »?

4. Quelle scène t'a fait rire, sourire, sursauter ou ressentir de la tension?

5. Ton opinion sur Jeanne a-t-elle changé entre le début et la fin? Explique.

6. Quelle hypothèse formulée avant le film dois-tu corriger ou nuancer?

Règle de discussion : Deux élèves peuvent interpréter une même scène différemment. Une interprétation devient plus solide lorsqu'elle s'appuie sur un détail du film : image, son, dialogue, geste, action ou montage.

ACTIVITÉ 5 - RÉDIGER OU ENREGISTRER UNE CRITIQUE DU FILM

Objectif pédagogique : Exprimer un avis simple sur le film et donner une courte raison.

Une critique de film est un texte ou une vidéo dans lequel une personne donne son avis sur un film qu'elle vient de voir, en expliquant ce qu'elle a aimé ou moins aimé, et pourquoi. Ce n'est pas seulement dire « c'est bon » ou « c'est nul » : c'est un peu comme un mélange entre un-e détective et un-e juge qui analysent le travail de la réalisation et des interprètes !

La structure d'une critique de film

Une critique de film, qu'elle soit écrite ou filmée, utilise souvent une structure en 3 parties.

- **L'accroche et l'identité** (10 sec.) : Le titre du film, le genre (ex: comédie, animation, science-fiction) et ton avis global en une phrase.
- **Le résumé éclair + les arguments** (30 sec.) : De quoi ça parle (sans divulguer la fin) et deux arguments précis (ex: « J'ai adoré les effets spéciaux, mais l'histoire était un peu prévisible » ou « La musique donne vraiment des frissons pendant les scènes d'action »).
- **Le verdict** (20 sec.) : À qui tu conseilles ce film (ex: « À voir absolument si vous aimez les enquêtes mystérieuses ! ») et ta note sur 5 étoiles.

Une critique peut également prendre la forme d'un **Vox pop**, aussi appelé **micro-trottoir**. Cette technique journalistique consiste à interroger des passant-es de manière spontanée pour recueillir leurs avis sur un sujet d'actualité.



FICFA

ACTIVITÉ 5 - RÉDIGER OU ENREGISTRER UNE CRITIQUE DU FILM (SUITE)

Étape 1 : Commence par remplir la fiche « Ma critique » pour organiser tes idées

MA CRITIQUE

Titre du film : Ma belle-mère est une sorcière

Mon avis : ★★★★★ J'ai beaucoup aimé ★★ J'ai aimé un peu ★ Je n'ai pas beaucoup aimé

Mon personnage préféré (pourquoi) : _____

Ma scène préférée (pourquoi) : _____

Une chose que j'ai apprise ou remarquée (explique) : _____

Je recommanderais ce film : ☐ oui ☐ non ☐ je ne sais pas encore

Parce que : _____

ACTIVITÉ 5 - RÉDIGER OU ENREGISTRER UNE CRITIQUE DU FILM (SUITE)

Étape 2 - Rédige ou filme ta critique.

- **Option A (Écrit)** : Rédige un court article type « chronique de magazine » de 5 à 7 lignes maximum.
- **Option B (Oral / Capsule vidéo)** : Enregistre toi avec une tablette ou présente ta critique à l'oral en mode influenceur·euse cinéma pendant 1 minute chrono face à un·e camarade.
- **Option C (Oral / Capsule vidéo)** : En équipes de deux, jouez le rôle d'un·e journaliste culturel·le et d'un·e spectateur·ice sortant de la projection de *Ma belle-mère est une sorcière*. Filmez ou simulez une courte entrevue de 45 secondes pour recommander (ou non) le film aux jeunes de votre âge, à la façon d'un Vox Pop.

Vous pouvez aussi faire votre propre Vox pop en allant interroger les autres classes de l'école!



FICFA

ACTIVITÉ 6 - REMETTRE LES ÉTAPES DANS L'ORDRE

Objectif pédagogique : Vérifier la compréhension du déclenchement du récit et des premières étapes de l'enquête de Margot.

Numérote les phrases ci-dessous de 1 à 8 dans le bon ordre du film. ★

- #___ Marcel annonce que Jeanne va prendre une place durable dans leur quotidien.
- #___ Margot, 12 ans, espère encore que ses parents séparés se remettront ensemble.
- #___ Margot sollicite l'aide de Miss Dalloway, spécialiste autoproclamée de l'occulte.
- #___ En rentrant de l'école, Margot découvre Jeanne auprès de son père.
- #___ Au cours de sciences, Margot dissèque une grenouille avec une rapidité étonnante.
- #___ Margot remarque que Paul joue soudainement très bien de la guitare.
- #___ Margot accumule des événements étranges et se convainc de plus en plus que Jeanne est une sorcière.
- #___ Margot entreprend de trouver des indices pour prouver son hypothèse.

Réponds aux questions suivantes :

Quel événement joue le rôle de déclencheur pour Margot?

À quel moment un doute raisonnable devient-il, pour Margot, une certitude?

FICFA

ACTIVITÉ 7 - QUIZ DU FILM

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

Objectif pédagogique : Vérifier la compréhension des personnages, du conflit et des principaux indices du film, ainsi que des activités de présentation (entrevue de la réalisatrice, etc.).

En classe entière ou en petits groupes, répondez aux questions. Vous pouvez faire un petit concours avec les autres classes de l'école qui ont vu le film!

Plusieurs déroulements possibles : soit un élève ou l'enseignant·e lit la question et interroge un camarade/élève, soit le travail peut se faire collectivement ou en petits groupes.

Cette activité peut devenir un rituel le matin pendant plusieurs jours. Les élèves peuvent justifier leur choix sur certaines réponses.

1. Quel âge a Margot?

- a) 10 ans
- b) 11 ans
- c) 12 ans
- d) 14 ans

2. Au début du film, qu'espère surtout Margot?

- a) Changer d'école
- b) Réunir ses parents
- c) Partir vivre ailleurs
- d) Devenir actrice

3. Comment s'appelle le père de Margot?

- a) Paul
- b) Marcel
- c) Éli-Antoine
- d) Dominic

4. Qui est Jeanne Sabourin?

- a) La prof de sciences
- b) Une amie d'enfance de Margot
- c) Une ancienne camarade de Marcel qui devient sa nouvelle conjointe
- d) La voisine

FICFA

ACTIVITÉ 6 - QUIZ DU FILM (SUITE)

5. Quel changement surprenant concerne Paul?

- a) Il parle une nouvelle langue
- b) Il joue soudainement très bien de la guitare
- c) Il devient excellent au hockey
- d) Il cesse de parler

6. Que réussit Margot de façon étonnante au cours de sciences?

- a) Construire un robot
- b) Identifier toutes les planètes
- c) Disséquer une grenouille très rapidement
- d) Faire disparaître un objet

7. Comment s'appelle le meilleur ami de Margot?

- a) Éli-Antoine
- b) Paul
- c) Marcel
- d) Benoît

8. À qui Margot demande-t-elle de l'aide pour comprendre les phénomènes étranges?

- a) À sa mère
- b) À Miss Dalloway
- c) Au directeur de l'école
- d) Au professeur de sciences

9. Où Miss Dalloway exerce-t-elle ses activités occultes?

- a) Dans une bibliothèque
- b) Dans l'arrière-boutique d'une buanderie
- c) Dans une pharmacie
- d) Dans l'école

10. Quels objets alimentent les soupçons de Margot dans l'univers de Jeanne?

- a) Une boule de cristal et des recettes de potions
- b) Des trophées sportifs
- c) Un télescope et des cartes
- d) Des outils de menuiserie

FICFA

ACTIVITÉ 6 - QUIZ DU FILM (SUITE)

11. Quel phénomène renforce l'impression d'étrangeté?

- a) Une tempête de neige
- b) Une panne d'eau
- c) Une invasion de grenouilles ou de crapauds
- d) Une nuée de papillons

12. Comment le film traite-t-il principalement la magie selon sa réalisatrice?

- a) Avec des effets visuels énormes à chaque scène
- b) Comme un réalisme magique intégré au quotidien
- c) Comme une explication scientifique
- d) Comme un film d'horreur réaliste

13. Quel thème est explicitement au cœur du film pour la réalisatrice?

- a) La compétition sportive
- b) La différence et l'acceptation de soi
- c) Le voyage dans le temps
- d) La réussite scolaire

14. Quel enjeu familial forme la toile de fond du récit?

- a) Un déménagement à l'étranger
- b) La séparation des parents et la reconstitution familiale
- c) Une adoption secrète
- d) Un héritage

15. Le film cherche surtout à...

- a) prouver que toutes les sorcières existent
- b) faire peur en permanence
- c) mélanger humour, mystère, émotion et quotidien
- d) expliquer l'histoire réelle de la sorcellerie

16. Pourquoi Margot interprète-t-elle si vite Jeanne comme une menace?

- a) Elle veut protéger l'idée de retrouver sa famille d'avant
- b) Jeanne lui vole son vélo
- c) Marcel lui interdit de voir ses amis
- d) Jeanne devient sa prof

FICFA

ACTIVITÉ 8 - FOCUS SUR MARGOT ET SON ENTOURAGE

Objectif pédagogique : Comprendre comment les émotions, les objectifs et le point de vue d'un personnage orientent le récit..

Margot a 12 ans. Elle est décrite comme marginale et timide, mais aussi fonceuse et impulsive par son interprète. Elle vit intensément la séparation de ses parents et veut retrouver l'équilibre familial qu'elle connaissait.

1. Regardez l'entrevue de Juliette Aubé qui parle de son personnage :



Réponds aux questions suivantes : ★

★ CORRIGÉ DISPONIBLE

À quel moment Margot agit-elle comme une bonne enquêtrice?

À quel moment ses émotions influencent-elles son jugement?

Trouve un geste de Margot qui est compréhensible sans être forcément juste.

ACTIVITÉ 8 - FOCUS SUR MARGOT ET SON ENTOURAGE (suite)

2. Le dossier d'enquête sur Margot est en désordre ! ★

Sur ta feuille, trace des lignes pour associer chaque Axe à sa définition psychologique (Ce que le film observe) et à son Exemple concret dans l'histoire.

Colonne A : Les Axes	Colonne B : Ce que le film observe (Mélangé)	Colonne C : L'Exemple du film (Mélangé)
1. Objectif	A. Son regard sur le changement, Jeanne et sa famille se transforme	* a. Margot ressent de la colère et de la jalousie face à l'arrivée subite de Jeanne dans sa maison, tout en gardant l'espoir secret que sa mère revienne.
2. Émotions	B. Impulsivité, tendance à confirmer ce qu'elle croit déjà	* b. Au fil de ses péripéties et de ses enquêtes, Margot apprend à lâcher prise sur ses préjugés et accepte une nouvelle définition de sa famille.
3. Forces	C. Réunir sa famille / empêcher Jeanne de remplacer la famille d'avant	* c. En voulant absolument prouver que Jeanne est une sorcière, Margot interprète le moindre geste banal du quotidien comme une preuve de sorcellerie.
4. Limites	D. Espoir, jalousie, peur, colère, méfiance, curiosité	* d. Margot refuse d'accepter le divorce de ses parents et met en place des plans pour discréditer la nouvelle conjointe de son père.
5. Évolution	E. Détermination, capacité d'agir, imagination, courage	* e. La vivacité d'esprit de Margot et son imagination débordante la poussent à enquêter activement et à aller chercher de l'aide auprès de Madame Dalloway.

ACTIVITÉ 9 - NOTIONS DE CINÉMA

Objectif pédagogique : relier la taille de plan à une intention possible du récit et mobiliser plusieurs notions de cinéma sur des scènes précises.

Dans un film, rien n'est laissé au hasard. Toute l'équipe travaille sur différents aspects visuels et auditifs pour rendre l'histoire la plus réelle possible. Parmi ces éléments, on retrouve les plans, couleurs, costumes, accessoires, distance entre les personnages et/ou la caméra, les regards/les expressions, ce qui constitue le décor et sa profondeur, la lumière utilisée et les couleurs, mais aussi le hors champ, les sons possibles ou réels dans le film.

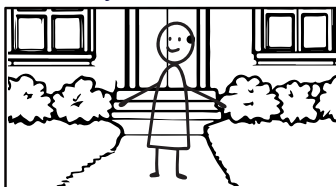
Le plan : Au cinéma, un plan est la portion d'image filmée sans coupure. Le choix du plan influence la façon dont on perçoit une scène ou un personnage. Voici quelques exemples de plans :

- **Plan d'ensemble :** montre un décor large (paysage, ville, foule). Il situe l'action et l'ambiance.
- **Plan moyen :** cadre un personnage en entier (des pieds à la tête). On voit à la fois le corps et un peu du décor.
- **Plan américain :** coupe le personnage environ aux genoux. Souvent utilisé dans les films western, il garde un effet dynamique tout en rapprochant du personnage.
- **Plan rapproché :** cadre le personnage à la taille ou aux épaules. On se concentre davantage sur les émotions.
- **Gros plan :** montre surtout le visage ou un objet important. Il met en valeur les détails et les sentiments.
- **Très gros plan :** zoome sur un détail (les yeux, une main, un objet). Il attire toute l'attention sur ce petit élément.

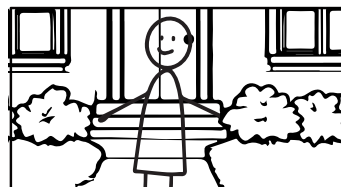
Plan d'ensemble



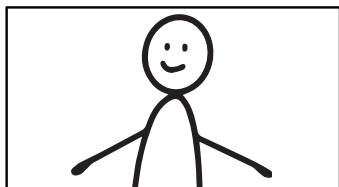
Plan moyen



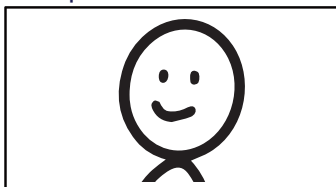
Plan américain



Plan rapproché



Gros plan



Très gros plan



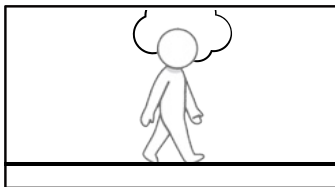
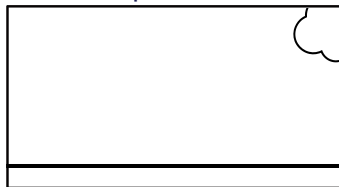
ACTIVITÉ 9 - NOTIONS DE CINÉMA (SUITE)

Les mouvements de caméra : Au cinéma, la caméra ne reste pas toujours fixe. Ses mouvements servent à guider notre regard, créer du rythme ou transmettre une émotion.

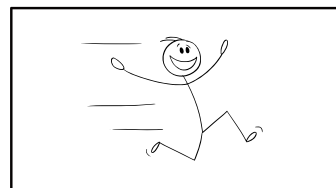
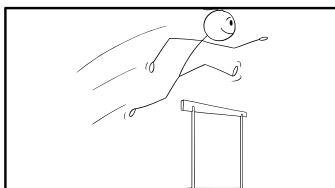
Voici quelques exemples de mouvements de caméra :

- **Panoramique** : la caméra reste sur place mais pivote horizontalement (gauche-droite) ou verticalement (haut-bas). Cela permet de suivre un personnage ou de dévoiler un décor.
- **Travelling** : la caméra se déplace physiquement (en avant, en arrière, sur le côté). On l'utilise pour accompagner un personnage en mouvement ou pour plonger le-la spectateur·trice dans l'action.
- **Zoom** : l'objectif rapproche ou éloigne l'image sans bouger la caméra. Cela attire l'attention sur un détail ou au contraire élargit le champ de vision.

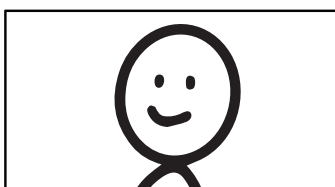
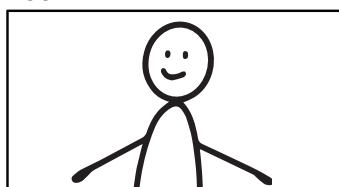
Panoramique ->



Travelling ->



Zoom ->



ACTIVITÉ 9 - NOTIONS DE CINÉMA (SUITE)

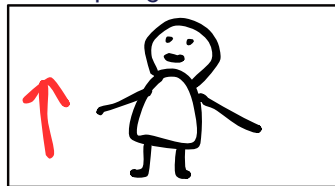
En plus des plans et des mouvements, le **point de vue de la caméra** influence beaucoup la manière dont on perçoit une scène ou un personnage.

- **Plongée** : la caméra filme d'en haut vers le bas. Le personnage semble plus petit, fragile ou dominé. On l'utilise souvent pour montrer la faiblesse ou la peur.
- **Contre-plongée** : la caméra filme d'en bas vers le haut. Le personnage paraît plus grand, puissant ou impressionnant. Cela peut créer un effet de force, d'autorité... ou même de menace.
- **Angle normal** (frontal) : la caméra est placée à hauteur des yeux. C'est l'angle le plus neutre, il donne l'impression de regarder la scène comme si on y était.

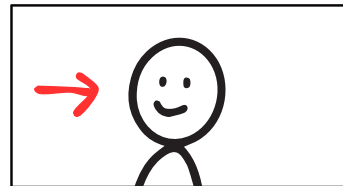
Plongée



Contre-plongée



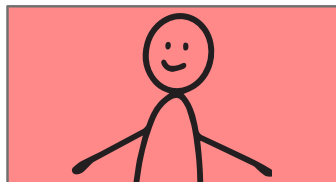
Frontal



Enfin, les **couleurs** d'un film ne sont jamais choisis au hasard : elles influencent nos émotions et donnent un sens particulier aux images.

- **Couleurs chaudes** (rouge, orange, jaune) : évoquent souvent la passion, la chaleur, la joie... mais aussi le danger ou la colère.
- **Couleurs froides** (bleu, vert, violet) : créent une ambiance de calme, de tristesse, de mystère ou de distance.
- **Couleurs neutres** (noir, blanc, gris, beige) : renforcent le réalisme, la sobriété ou mettent en valeur les autres couleurs.

Couleur chaude



Couleur froide



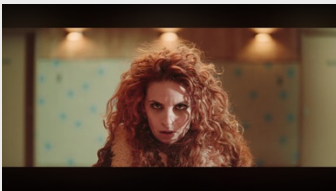
Couleur neutre



FICFA

ACTIVITÉ 9 - NOTIONS DE CINÉMA (SUITE)

Observation : Remplissez la grille ci-dessous

			
Plan : Quel genre de plan est utilisé ?			
Couleurs : dominantes, oppositions, symboles possibles, ...			
Lumière : d'où vient-elle? Que met-elle en valeur?			
Angle de caméra : plongée, contre-plongée, frontal,... quel effet?			
Décor/objet : que racontent-ils sur l'histoire ou les personnages?			

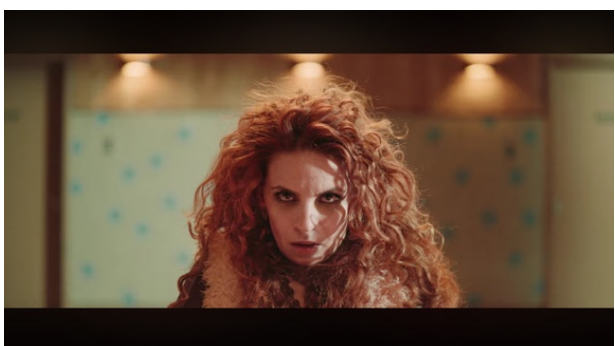
ACTIVITÉ 9 - NOTIONS DE CINÉMA (SUITE)

Analyse

- Qu'est-ce qui ressort le plus de chaque image ?
- Pourquoi est-ce mis en valeur ?
- Quels sont les sentiments qui ressortent ?
- Si c'était une autre couleur, est-ce que ça ferait le même effet ? Pourquoi ?







ACTIVITÉ 10 - LA PLANCHE D'INSPIRATION (MOODBOARD)

Objectif pédagogique : Explorer le design visuel et l'ambiance artistique d'un film.

Compose ta propre planche d'inspiration!

À l'aide de magazines, de recherches d'images libres de droits ou de dessins, compose une planche d'inspiration (moodboard) qui représente l'univers du film en trois thèmes :

- les couleurs dominantes.
- les textures (le tissu, la mousse, le métal de la buanderie).
- l'atmosphère générale (mystérieuse, chaleureuse, décalée).

Regarde l'entrevue de Marilyn Castonguay, l'interprète de Jeanne Sabourin, pour t'inspirer.



ACTIVITÉ 11 - L'ATELIER DE SCÉNARISATION (FANAFICTION)

Objectif pédagogique : S'approprier la structure narrative et l'arc de transformation d'un personnage

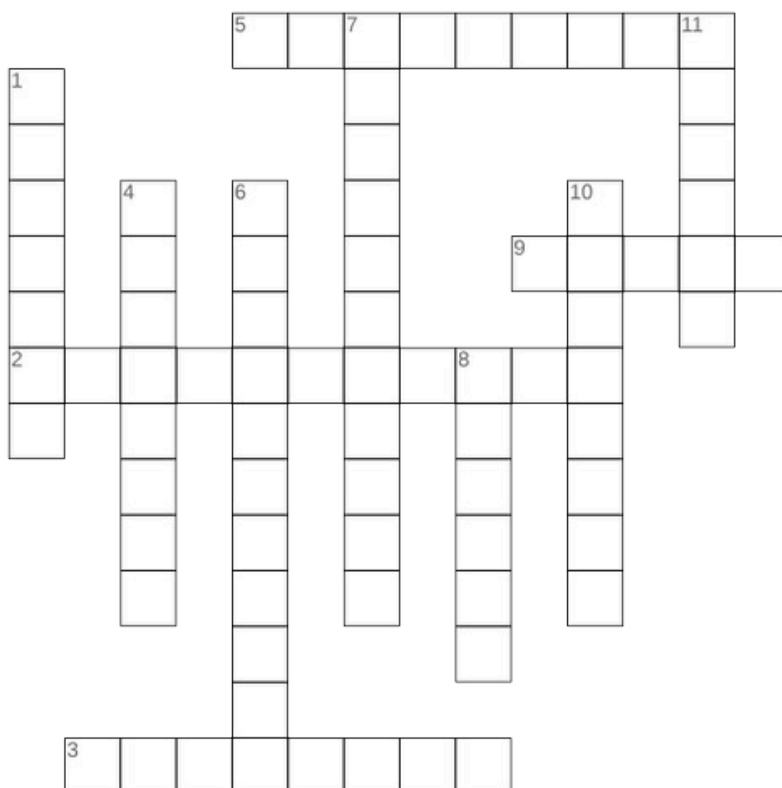
Écris ta propre fanafiction (ou fanfiction en anglais)

Une fanafiction est un récit de fiction qui reprend des personnages ou des éléments de l'univers d'une oeuvre existante, écrit-e par un-e admirateur-trice de celle-ci. La personne qui écrit une fanafiction peut, par exemple, imaginer une suite à un livre, à un film, à une série télévisée ou à un dessin animé, ou en réécrire en partie l'histoire d'origine.

Imagine une suite de 5 à 10 lignes ou une scène inédite se déroulant un an après la fin du film, montrant comment la relation entre Margot et Jeanne a évolué, en conservant le ton humoristique et tendre du long métrage.



ACTIVITÉ 12 - MOTS CROISÉS



HORIZONTAL

- 2. Pratique magique visant à communiquer avec les morts
- 3. Symbole magique en forme d'étoile à cinq branches, utilisé en sorcellerie
- 5. Livres contenant des formules magiques et des incantations secrètes
- 9. Objet traditionnellement utilisé pour voler dans les contes de sorcellerie

VERTICAL

- 1. Mélanges magiques préparés pour produire des effets surnaturels
- 4. Femme pratiquant la magie, associée à des rituels occultes
- 6. Action de charmer ou de contrôler une personne par la magie
- 7. Formule magique prononcée pour invoquer des forces surnaturelles
- 8. Zone délimitée où se déroulent les rituels magiques et les invocations
- 10. Sortilège destiné à nuire ou à provoquer des effets néfastes
- 11. Célébration nocturne des sorcières, liée à des rites païens

FICFA

CORRIGÉ

ACTIVITÉ 3 - BANDE ANNONCE : QUE NOUS PROMET LE FILM?

L'accroche : 0-6 sec

L'intrigue : 7-37 sec

L'escalade et climax : 38 sec - 1 min 24

La chute finale : 1 min 25 - 1 min 36

Les cartes

- 7 sec : Le nouveau conte pour tous
- 17 sec : cartes de la production (TVA films, Attraction, La Fête)
- 26 sec : des producteurs de Mlle Bottine et Coco ferme
- 51 sec : une réalisation Joëlle Desjardins Paquette
- 1 min 01 : Marilyn Castonguay
- 1 min 06 : Pierre-Yves Cardinal
- 1 min 10 : Juliette Aubé
- 1 min 25 : Ma belle-mère est une sorcière
- 1 min 32 : cartes de fin

ACTIVITÉ 6 - REMETTRE LES ÉTAPES DANS L'ORDRE

#_5_ Marcel annonce que Jeanne va prendre une place durable dans leur quotidien.

#_1_ Margot, 12 ans, espère encore que ses parents séparés se remettront ensemble.

#_8_ Margot sollicite l'aide de Miss Dalloway, spécialiste autoproclamée de l'occulte.

#_2_ En rentrant de l'école, Margot découvre Jeanne auprès de son père.

#_4_ Au cours de sciences, Margot dissèque une grenouille avec une rapidité étonnante.

#_3_ Margot remarque que Paul joue soudainement très bien de la guitare.

#_6_ Margot accumule des événements étranges et se convainc de plus en plus que Jeanne est une sorcière.

#_7_ Margot entreprend de trouver des indices pour prouver son hypothèse.

CORRIGÉ (SUITE)

ACTIVITÉ 7 - QUIZ DE COMPRÉHENSION

- | | |
|--|--|
| 1. c) - 12 ans | 9. b) - Arrière-boutique d'une buanderie |
| 2. b) - Réunir ses parents | 10. a) - Boule de cristal et recettes de potions |
| 3. b) - Marcel | 11. c) - Grenouilles / crapauds |
| 4. c) - Ancienne camarade de Marcel / nouvelle conjointe | 12. b) - Réalisme magique intégré au quotidien |
| 5. b) - Il joue soudainement très bien de la guitare | 13. b) - Différence et acceptation de soi |
| 6. c) - Dissection d'une grenouille | 14. b) - Séparation / recomposition familiale |
| 7. a) - Éli-Antoine | 15. c) - Humour, mystère, émotion et quotidien |
| 8. b) - Miss Dalloway | 16. a) - Elle veut protéger l'idée de retrouver sa famille d'avant |

ACTIVITÉ 8 - FOCUS SUR MARGOT ET SON ENTOURAGE

Colonne A : Les Axes	Colonne B : Ce que le film observe	Colonne C : L'Exemple du film
1. Objectif	C. Réunir sa famille / empêcher Jeanne de remplacer la famille d'avant	* d. Margot refuse d'accepter le divorce de ses parents et met en place des plans pour discréditer la nouvelle conjointe de son père.
2. Émotions	D. Espoir, jalousie, peur, colère, méfiance, curiosité	* a. Margot ressent de la colère et de la jalousie face à l'arrivée subite de Jeanne dans sa maison, tout en gardant l'espoir secret que sa mère revienne.
3. Forces	E. Détermination, capacité d'agir, imagination, courage	* e. La vivacité d'esprit de Margot et son imagination débordante la poussent à enquêter activement et à aller chercher de l'aide auprès de Madame Dalloway.
4. Limites	B. Impulsivité, tendance à confirmer ce qu'elle croit déjà	* c. En voulant absolument prouver que Jeanne est une sorcière, Margot interprète le moindre geste banal du quotidien comme une preuve de sorcellerie.
5. Évolution	A. Son regard sur le changement, Jeanne et sa famille se transforme	* b. Au fil de ses péripéties et de ses enquêtes, Margot apprend à lâcher prise sur ses préjugés et accepte une nouvelle définition de sa famille.

CORRIGÉ (SUITE)

ACTIVITÉ 8 - FOCUS SUR MARGOT ET SON ENTOURAGE (suite)

À quel moment Margot agit-elle comme une bonne enquêtrice ?

Réponse : Margot agit comme une fine observatrice lorsqu'elle relie des indices du quotidien (comme les objets insolites dans la roulotte ou le comportement mystérieux de Jeanne) et lorsqu'elle prend l'initiative de mener une démarche structurée en allant consulter une spécialiste (Madame Dalloway) pour trouver des réponses à ses doutes.

À quel moment ses émotions influencent-elles son jugement ?

Réponse : Ses émotions (surtout la jalousie, la peur de perdre sa place et la colère) prennent le dessus lorsqu'elle refuse d'écouter les explications rationnelles de son père et qu'elle attribue instantanément des intentions maléfiques ou de la sorcellerie à des faits tout à fait normaux.

Trouve un geste de Margot qui est compréhensible sans être forcément juste.

Réponse : Essayer de saboter l'emménagement de Jeanne ou monter ses amis contre elle. C'est un geste tout à fait compréhensible, car il traduit la détresse d'une enfant de 12 ans confrontée à la reconstitution familiale et au divorce de ses parents, mais il n'est pas juste envers Jeanne qui cherche simplement à faire sa place.

ACTIVITÉ 12 - MOTS CROISÉS

