



RUE CASES NÈGRES de Euzhan PALCY

2 - Un film d'apprentissage

1) Axe d'étude : Quels personnages contribuent à l'émancipation / l'éducation du personnage principal ?

Proposition de séquence :

Activité initiale : Qui suis-je ?

Jeu sur le modèle du jeu « Devine-tête » à partir du film

Personnage, lieu, objet... (Cf. annexe à la fin du doc)

1. Préparation préalable des cartes:

- réalisées par les élèves (travail de groupes)
- ou par le prof (avec des images du film ?)
- + prévoir un bandeau élastique pour le tour de la tête ou des *post-it*

2. But du **jeu** : carte posée sur le front, l'élève doit poser des questions pour deviner qui ou ce qu'il est

3. **Association** des différentes cartes: le professeur demande aux élèves de se regrouper en fonction de leur carte afin de former des trios : personnages/lieux/objets.

- Justification du trio formé
→ Bilan, trace écrite



2) Les PERSONNAGES :

- Distribution de répliques du film : **quelles CONTRIBUTIONS** apportent les différents personnages à José ? (travail individuel ou à 2)
- Etablir le SCHEMA des personnages : rôles, rapport (objets clefs du personnage: lequel et pourquoi?)
→ insister sur la place et le rôle de M'an Tine dans l'émancipation de José.

► Les OBJETS : journaux collés au mur, le bol, la bouteille de rhum, statuette sculptée par M. Médouze, le fouet, la machette, le costume, le devoir, la pipe de M'an Tine, les automobiles des Békés

3) Les LIEUX :

A) lieux et personnages : lister les différents lieux du film, à quels lieux se rapportent tel ou tel personnage? Quels sont les personnages qui évoluent dans différents lieux?

B) lieux-étapes: dans quelle mesure certains lieux représentent-ils des étapes dans l'évolution du personnage (émancipation puis retour aux racines)

► lieux-étapes: La rue Cases-Nègres > Petit Bourg > Fort de France > La rue Cases-Nègres.

4) Le PARCOURS :

Comparaison entre le début et la fin du film : connaissances, lieux, situation du personnage

Conclusion : l'apprentissage passe par des ruptures et des événements fondateurs de sa vie future ; toutefois, l'émancipation du personnage s'opère à travers la fidélité à ses racines (ce qui l'empêche de tomber dans l'aliénation des békés ; cf. vendeuse de tickets au cinéma).

Ouverture / prolongement: > interrogation sur fin du film: José a-t-il accédé à la liberté?

Mort de M'an Tine: passage du flambeau > porte qui s'ouvre sur l'avenir

ou au contraire: avenir qui se referme? Demander avis aux élèves.

Eventuellement: comparaison avec la fin de Kès de Ken Loach.

PISTES D'EXPLOITATION :

- Les différents types d'apprentissage :

Apprentissage de la **vie** : M. Médouze, M'an Tine, Carmen

Apprentissage des **connaissances** (réservé à une élite à partir d'un certain niveau d'étude) : les enseignants

+ Apprentissage donné par José à Carmen

Pour les scènes clefs : voir page 7 du dossier CNC.

- Activités proposées :

- jeu de l'oie, jeu de cartes lieux/personnages;

jeu de « qui dit quoi » (supports : dialogues du film + doc « Poitiers répliques de personnages »)

► lien vers le site <http://ww2.ac-poitiers.fr/daac/spip.php?article760>

- TICE : associer personnages/lieux/objets (validation : rédaction d'un texte justifiant son choix, expliquant les liens entre les éléments)
- Rédaction d'une « suite » : qu'arrive-t-il à José après la mort de sa grand-mère?
- À partir du schéma des personnages, associer à chacun un lieu/un objet
- Travail à partir d'une carte de la Martinique : les faire placer les différents personnages en fonction des lieux.

Les étapes du parcours :

1er temps : La Rue Cases-Nègres

L'enfance : innocence et inconscience

- Lieux : La Rue Cases-Nègres, la case de M'an Tine, les champs de cannes + évocation de l'Afrique, la case de M. Médouze (lieux de retrait) et de façon + large : l'île de la Martinique.

- Objets : journaux collés au mur, le bol, la bouteille de rhum, la statuette (gri-gri) sculptée par M. Médouze, le fouet, la machette, la pipe de M'an Tine

- Évènements de transition : l'incendie, la mort de M. Médouze

Opposition José/enfants du quartier envoyés dans les champs de canne après l'incendie

- Scènes clefs :

- Entretien avec M. Médouze : l'enseignement par le conte + trace matérielle = la statuette
- Le travail des enfants dans les champs de cannes à sucre et l'opposition de M'an Tine

2ème temps : de l'enfance à l'adolescence

- Lieux : Petit Bourg, l'école, maison où travaille Mme Léonce

- Objets : la vaisselle de Mme Léonce, la pipe de M'an Tine, les cartes de France dans la salle de classe

- Évènements de transition : le certificat de fin d'année ; la bourse d'étude

« L'instruction est la clef qui ouvre la deuxième porte de notre liberté. » (page 6 dossier)

- Scènes clefs :

- La révolte contre Mme Léonce (à mettre en lien avec le travail des enfants dans les champs) : José refuse d'être exploité parce que cela l'empêche d'apprendre.
- Présentation de la bourse d'étude par l'instituteur.

3ème temps: de l'adolescence à l'âge adulte

- Lieux : Fort de France (la préfecture avec les drapeaux français, le lycée), La rue Cases-Nègres, la distillerie de sucre

- Objets : le costume, le devoir, les automobiles des Békés

- Évènements de transition : La remise des devoirs, l'arrestation de Léopold, la mort de M'an Tine

- Scènes clefs :

- Le sandwich dans la cour de récréation
- La remise du devoir
- Mort de M'an Tine

ANNEXE :

Support pour le jeu « Qui suis-je ? » afin de réaliser les 27 cartes

PERSONNAGES	LIEUX	OBJETS
M'an Tine	La case	La pipe ; le bol
M. Médouze	La colline	L'amulette
Carmen	Le bateau	Le cahier d'écriture
L'instituteur	La salle de classe	Le tableau noir et la craie
Mme Léonce	Petit-Bourg ; la maison des maîtres	La vaisselle
Léopold	La belle propriété des békés	Les chaussures
Tortilla	La rue Cases-Nègres	La montre
Flora, la caissière	Le cinéma	La grille
Le professeur de littérature	Le lycée	La copie