

PISTES PEDAGOGIQUES



Avant la projection

Pistes sonores

Émettre des hypothèses sur le film et l'histoire à partir d'extraits **sonores**. Voir [Pistes sonores](#)

Lecture d'affiche

Décrire l'affiche. Quelles hypothèses peut-on émettre sur le film ?



. **Titre** : il nous place d'emblée dans le vif du sujet : c'est le numéro emblématique des grands joueurs de **football** (Platini, Zidane...).

. **L'affiche** : c'est une photo, qui confirme le titre avec un personnage en tenue sportive sur un terrain en extérieur. Les grands bâtiments en arrière-plan peuvent signifier que l'on est dans une ville de banlieue.

Quel élément surprend dans ce contexte ?

C'est une fille qui joue, là où l'on aurait pu attendre un garçon : une approche un peu sexiste que l'on retrouvera à travers le personnage d'Housni.

Que ou qui regarde-t-elle ?

Son regard se porte sans nul doute en dehors du terrain : il y a là un personnage qui accapare toute son attention alors qu'elle est sensée s'occuper du ballon, c'est dire l'importance de ce personnage hors-champ. Qui peut-il être ?

Photogrammes

Présenter une petite collection de photogrammes du film à la classe entière. Chaque élève en choisit un et se place dans une situation d'écriture à partir du photogramme choisi.

Après la projection

Discussion d'après la séance

Laisser les élèves s'exprimer, faire émerger les questionnements, les émotions, les interrogations.

Analyse de séquence

• Comparaison entre un match télévisé et une séquence du film :

Voir [Analyses de séquences](#)

. Visionner le résumé d'un match de football féminin professionnel (à partir de 0'22) :

Quelles sont les caractéristiques de la mise en scène, quels sont les plans les plus utilisés ? Que suit la caméra ? Qu'est-ce que le réalisateur cherche à montrer avant tout au spectateur ?

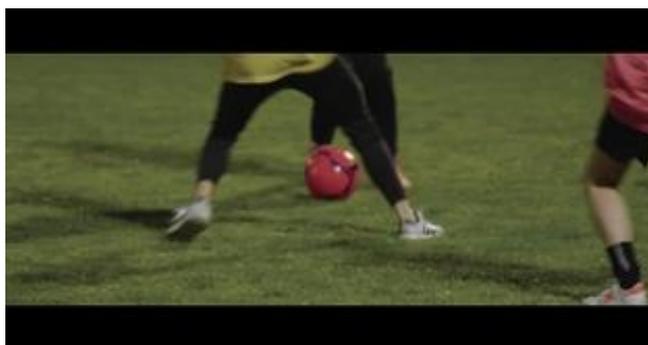
Les **plans larges** sont abondamment utilisés : plans généraux où l'on voit presque l'ensemble du terrain, plans d'ensemble (une moitié à un quart du terrain sont filmés), plans moyens (présentant 2, 3 ou 4 joueurs environ). Cette approche permet au téléspectateur d'avoir une **vision globale du jeu** et donc d'analyser instantanément la situation de jeu, d'en suivre le déroulement tout en anticipant sur son évolution immédiate. L'angle de prise de vue privilégie la plongée avec des caméras placées, comme les spectateurs, en hauteur. Les caméras sont très mobiles et pour cause : **elles suivent le ballon** avant toute chose. La mise en scène privilégie le jeu, qui prime sur les individus. Les moyens professionnels permettent un rendu superbe et l'utilisation d'effets comme les ralentis. Les acteurs du jeu sont parfois filmés en gros plans lorsqu'ils ont brillé (ou non), mais ces plans sont proposés entre deux actions, dans les temps morts. Lorsque le jeu reprend, le ballon est roi.



. Séquence d'entraînement (1'16 – 1'46) :

Quelles sont les caractéristiques de la mise en scène, quels sont les plans les plus utilisés ? Que suit la caméra ? Qu'est-ce que le réalisateur cherche à montrer avant tout au spectateur ?

A l'inverse ici, aucun plan large n'est utilisé. Il n'y a que des **plans serrés sur Awa** : son visage, ses pieds qui dribblent, etc. La caméra, à hauteur d'homme, est sans cesse en mouvement pour tenter de la suivre, elle. L'image en est parfois floue à cause de la vitesse. Le spectateur est en immersion, non pas dans le jeu lui-même, qui reste totalement obscur (on ne sait jamais où sont placés les joueurs, le ballon, etc., ni même qui joue contre qui), mais dans l'intensité physique des interventions d'Awa, qu'on devine excellente. Elle marque d'ailleurs un but... filmé cette fois en plan moyen pour que le spectateur puisse décoder cette phase de jeu, la seule importante : elle confirme le fait qu'Awa va bien être l'héroïne de ce *Numéro 10*.



Personnages

Description physique et psychologique des personnages principaux. Décrire l'évolution des personnages masculins.

• **Asa** : elle a du caractère, ce qui se voit tout de suite sur le terrain, mais de façon positive. Elle ne craint pas de défier ceux qui s'opposent à elle, mais toujours dans les règles, jamais par la force : au contraire de sa copine qui cherche l'évitement, elle défie Housni au ballon. Elle fera de même avec son père, qui incarne l'autorité dans la famille : dans un premier temps, elle se tait et s'en va lorsqu'il lui interdit d'abandonner ses études de droit pour une filière sportive. Mais elle ne rend pas les armes et dès que l'occasion se présente, elle lui lance un défi sportif qu'elle remporte. Née en France, elle incarne le versant progressiste de la famille : en discutant avec sa mère, elle comprend mal l'obligation morale d'envoyer coûte que coûte de l'argent à la famille restée au pays.

● **Le père** : il incarne la figure de l'Africain des années 1960 (après la décolonisation) venu tenter sa chance en France. Il est celui qui a ouvert la voie, dans la famille. Il n'est donc pas vissé à la tradition. Il est prêt à faire des concessions pour s'intégrer dans le pays, ce qu'il aura réussi à faire puisqu'il a dégoté un travail alimentaire, paie son loyer et parvient, même difficilement, à nourrir sa famille et à envoyer de l'argent au pays. Sa plus forte concession : abandonner son rêve de footballeur. Au départ, il n'admet pas que sa fille ne fasse pas les mêmes sacrifices que lui. Il aurait pu rester ancré sur ses positions mais il a su percevoir le talent de sa fille et lui donne la chance que lui n'a pas eu.



● **La mère** : elle fait le tampon entre les deux, de façon douce et compréhensive. D'abord elle essaie de faire comprendre à sa fille la situation du père, ensuite elle souligne la réaction butée du père envers sa fille.
● **Housni** : adolescent un peu sexiste qui se moque gentiment des filles parce qu'elles font du foot, il saura lui aussi revenir sur son opinion en voyant qu'Awa est meilleure que lui. Il va même prendre plaisir à jouer régulièrement avec elle.

Littérature

● Élaborer une **fiche-technique** du film en s'aidant de la fiche-élève, avec titre, réalisateur, durée, pays de production, année... Écrire le **résumé** ou le **synopsis** de l'histoire afin de compléter la fiche-technique puis rédiger une **critique** du film (qui utilisera la fiche-technique et le synopsis) en insistant sur l'argumentation.
● S'approprier **une scène marquante du film** et l'écrire.
● Un(e) jeune veut faire un métier traditionnellement réservé au sexe opposé. Imaginer son **argumentation** (sous forme de dialogue) lorsqu'il souhaite convaincre ses parents.

EPS

Étudier la situation du football féminin en Europe (semi-professionalisation) et comparer avec la situation aux États-Unis (professionnalisation effective).

Histoire du cinéma

● Des histoires similaires au cinéma :
. dans *Joue-la comme Beckham* (G. Chadha, 2002), une jeune anglaise d'origine indienne veut faire du foot contre l'avis de son père.
. même idée avec un jeune garçon qui veut être danseur plutôt que footballeur contre l'avis de son père dans *Billy Elliott* (S. Daldry, 2000).
. en Arabie Saoudite, une jeune fille veut un vélo dans un pays où c'est interdit pour les filles dans *Wadjda* (H. Al-Mansour, 2012)...

DVD

(Les références suivies de * sont disponibles en prêt ou en consultation à Média Tarn)

. « *Billy Elliott* » *, de Stephen Daldry, DVD, Studio Canal (2000)
. « *Joue-la comme Beckham* » *, de G. Chadha, DVD Metropolitan Filmexport, 2003
. « *Wadjda* » *, d'Haifaa Al-Mansour, DVD, M6 Video, 2013 (avec le « making of » du film et le documentaire *Women without shadows*)

