

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

PETITS & GRANDS CYCLE 1

PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDIT



INTRODUCTION AU PROGRAMME

Genre : Films d'animation

Durée : 35'

On a toujours besoin d'un plus grand que soi pour veiller sur nous et nous permettre de grandir. On a toujours besoin d'un plus petit que soi pour apporter un regard doux et poétique sur notre quotidien. Louveteau audacieux, chouette perdue, ou encore poissons en quête d'aventures collectives : des histoires rythmées et colorées, aux techniques d'animation variées, nous rappellent combien il est important de pouvoir compter les uns sur les autres.

LES COURTS-MÉTRAGES

UN PEU PERDU d'Hélène Ducrocq

France - 2017 - 4'

Un bébé chouette dort paisiblement à côté de sa mère dans un arbre haut perché, quand soudain il bascule hors du nid. Comment va-t-il retrouver sa maman ?

DOMEK (THE HOUSE) de Veronika Zacharová

Rép. Tchèque - 2016 - 5'

Une petite maison de banlieue, abandonnée par ses propriétaires, décide de partir vers la grande ville pour les retrouver. Son seul indice est une carte de visite rouge brillante qui la mène à une étrange ville, remplie de robotique et maisons automatisées...

TROP PETIT LOUP d'Arnaud Demuynck

France / Belgique - 2017 - 9'

Un louveteau aussi fanfaron qu'attendrissant décide un beau jour qu'il est assez grand pour chasser tout seul. Il part à la recherche de ses premières proies, un peu trop grosses pour lui... ou plus malignes...

LE PETIT BONHOMME DE POCHE d'Ana Chubinidzef

France - 2016 - 8'

Un petit bonhomme mène une vie tranquille dans une valise installée sur un trottoir dans la grande ville. Un jour, son chemin croise les pas d'un vieil aveugle. Tous deux vont alors nouer des liens d'amitié grâce à la musique.

DRÔLE DE POISSON de Krishna Chandran A. Nair

France - 2018 - 6'

Au milieu de l'océan, un groupe de poissons se réunit à la rescousse d'un étrange congénère qui flotte à la surface. Ils décident de faire tout ce qu'ils peuvent pour l'aider à revenir dans l'eau et respirer.



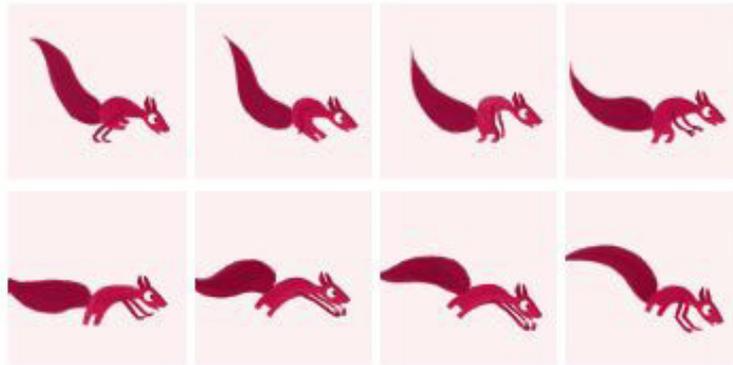
DES FILMS D'ANIMATION

Qu'est ce qu'un film d'animation ?

« Animer » signifie donner du mouvement, de la vie, faire bouger... donc faire du cinéma d'animation, c'est faire bouger des objets qui sont censés être immobiles, inanimés. Ces objets peuvent être des dessins, ce qui donne des dessins animés !

Comment fait-on bouger un dessin ?

En découpant le mouvement : on dessine chaque étape d'un geste.



Lorsqu'on fait défiler rapidement cette succession d'images un tout petit peu différentes les unes des autres, nos yeux nous donnent l'impression qu'elles se mettent à bouger.

La meilleure démonstration est de manipuler un flip-book ou folioscope (petits livres avec à chaque page un dessin un tout petit peu différent du précédent : en les feuilletant, on voit les images s'animer !).

Comment anime-t-on un objet ?

De la même manière qu'avec les dessins, on peut faire un film d'animation avec n'importe quel objet, comme par exemple une marionnette de papier découpé ou une figurine en pâte à modeler...

C'est la technique du « stop motion » (animation image par image) : on prend une photo de chaque étape du mouvement (on prend une photo de l'objet, on le bouge un peu, on prend une nouvelle photo, on le bouge, etc.).

La technique de l'ordinateur 2D

Dans ce programme, quatre films exploitent la technique du dessin animé traditionnel... mais s'aident des ordinateurs !

On appelle cela l'animation 2D numérique (ou 2D digitale) :

les dessins sont faits à la main puis scannés ou élaborés directement sur une tablette graphique, puis une partie de l'animation, l'ajout des couleurs ou certains effets spéciaux, ainsi que le compositing (assemblage des différentes couches de l'image) sont réalisés sur ordinateur.

C'est cette technique qui est adoptée dans *UN PEU PERDU*, *DOMEK*, *TROP PETIT LOUP* et *DRÔLE DE POISSON*.

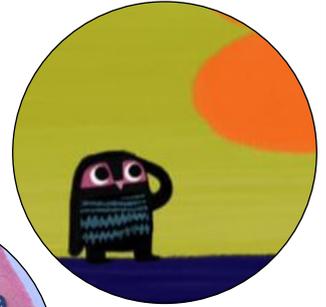
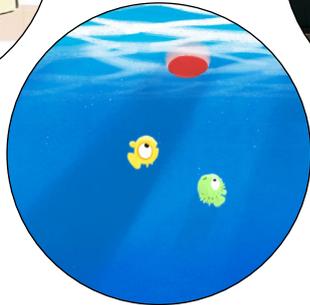
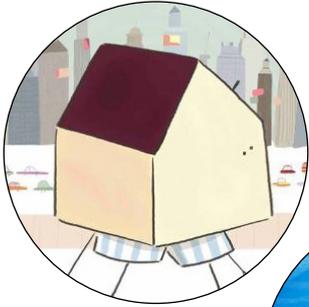
LE PETIT BONHOMME DE POCHE fait exception, puisqu'il s'agit d'une animation en papier découpé.

AUTOUR DU PROGRAMME

Autour des titres

Le titre donne souvent un indice sur l'histoire qui va nous être racontée...

Associez le titre du film à l'image qui lui correspond.



Le petit bonhomme de poche

Trop petit loup

Drôle de poisson

Un peu perdu

Domek

Quel zoo !

Quels animaux avez-vous rencontrés au cours de ce programme ?



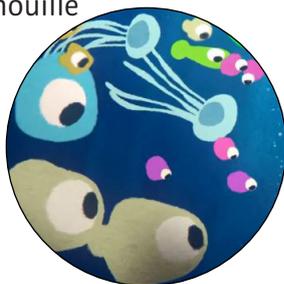
Un peu perdu
chouettes, écureuil, ours,
lapin, grenouille



Domek
chiens



Le petit bonhomme de poche
chats, baleine-chaussure



Drôle de poisson
poisson-lune, poissons,
méduses, baleine, turbots



Trop petit loup
oiseau, loups, écureuil, lapin,
cheval, bélier, chat, poules, chien

Ensemble, on est plus fort !

Entraide et solidarité permettent de se sortir de situations compliquées ou difficiles.

Dans chaque film, qui vient en aide à qui ?



Un peu perdu

L'écureuil aide la petite chouette à retrouver sa maman.



Domek

Un feu de signalisation et une secrétaire aident la maisonnette à retrouver ses propriétaires.



Trop petit loup

Le papa loup conseille Petit Loup et le surveille, puis il accepte de lui apprendre à chasser.



Le petit bonhomme de poche

le petit bonhomme aide un vieil homme aveugle à retrouver ses affaires, puis à éviter les obstacles sur son chemin.



Drôle de poisson

Toutes les créatures de l'océan aident le ballon qu'ils croient être un poisson.

Que d'émotions !

Identifiez et verbalisez les émotions ressenties par les personnages dans leurs aventures.

Par exemple : la confusion, puis le soulagement dans *UN PEU PERDU*.

Le désespoir, puis la sérénité retrouvée dans *DOMEK*.

L'assurance, puis la frustration dans *TROP PETIT LOUP*.

L'énervement, puis la gaieté dans *LE PETIT BONHOMME DE POCHE*.

La panique et l'inquiétude, puis l'empathie dans *DRÔLE DE POISSON*.

À l'écoute !

Les sons nous racontent beaucoup... Le travail sur l'ambiance sonore et les bruitages est très important pour nous plonger dans l'environnement de nos héros !

Quels sons caractéristiques de l'environnement propre à chaque film avez-vous entendu ?

Dans **UN PEU PERDU** et **TROP PETIT LOUP**...

Les courts-métrages se passent dans la forêt : on peut entendre le chant des oiseaux au loin, les brindilles qui craquent sous les pas, les feuillages qu'on pousse au passage, le vent dans les feuilles des arbres... et les bruits faits par les animaux bien sûr (froissements des ailes d'oiseaux, ululement des chouettes, coassement de la grenouille, couinements, grognements du loup, etc.).

Dans **DOMEK** et **LE PETIT BONHOMME DE POCHE**...

Les histoires se déroulent dans des villes : on peut entendre des klaxons, le moteur des voitures, le crissement des pneus, des bruits de pas sur le trottoir, le son de la circulation, une sirène de police...

Dans **DRÔLE DE POISSON**...

On plonge au cœur de l'océan : on peut entendre le clapotis de l'eau, des remous, des bulles, les sons déformés par le fait d'être sous l'eau (comme un écho ou un son amplifié)... mais aussi le crissement du ballon sur l'eau et le bruit que fait un ballon de baudruche quand il se dégonfle !

Les yeux fermés, écoutez des extraits ou teasers des films* : quels autres sons entendez-vous ?

Les personnages qui parlent, des **dialogues** : pour « faire parler des dessins », on enregistre des acteurs dans un studio pour faire les voix des personnages.

Par exemple : dans **UN PEU PERDU**, c'est une famille entière qui a fait les voix : Lorelei, 6 ans, interprète le bébé chouette ; son frère Swann, 7 ans, l'écureuil ; Audrey, leur maman, fait la maman chouette ; David, leur papa, est la grenouille.



Des **musiques** : évidemment, vous constatez que la musique joue également un rôle dans l'ambiance qui est donnée aux films...

Par exemple, dans **UN PEU PERDU**, on entend une musique de cheminement qui s'enrichit au fur et à mesure de l'avancée... La musique a été composée par Nathanaël Bergèse, qui n'a utilisé que des instruments tout simples en bois pour se rapprocher des bruits de la forêt. A chaque personnage correspond un instrument qui s'ajoute à la mélodie principale, donc plus la petite chouette rencontre de personnages, plus la musique s'enrichit d'instruments. Le tout compose une véritable symphonie de la solidarité !

D'autres **pistes** :

Dans **DOMEK**, la musique s'accélère lorsque la maisonnette est poursuivie par la police.

Dans **LE PETIT BONHOMME DE POCHE**, la musique est enjouée et va de l'avant.

Dans **TROP PETIT LOUP**, la musique un peu militaire traduit l'assurance du petit loup qui avance d'un pas décidé.

Dans **DRÔLE DE POISSON**, il s'agit d'une musique amusante qui inspire la drôle

*Les teasers et les extraits sont disponibles sur les pages des courts-métrages.

UN PEU PERDU d'Hélène Ducrocq

Le teaser du film : cliquez [ICI](#)
Technique d'animation : 2D numérique

Mots clés :

Animaux, forêt, recherche, solidarité, famille, qui suis-je ?

D'abord un livre ...

UN PEU PERDU est l'adaptation fidèle du livre « A Bit Lost » de l'auteur et illustrateur irlandais Chris Haughton, connu pour ses personnages aux grands yeux et ses paysages immenses et colorés. Edité en France en 2011 par les Editions Thierry Magnier, cet album a rencontré un grand succès en librairie et été récompensé par plusieurs prix, qui ont salué le graphisme joyeux et original, et l'histoire tendre et drôle.

L'auteur-illustrateur a laissé parler son imagination :

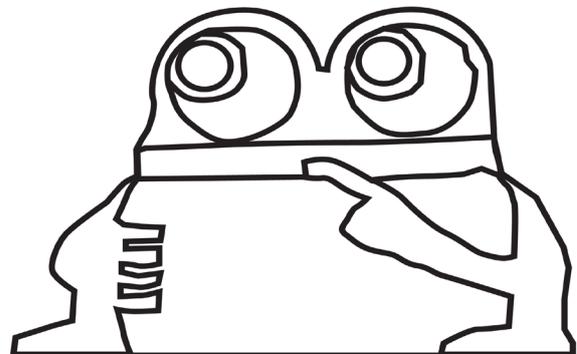
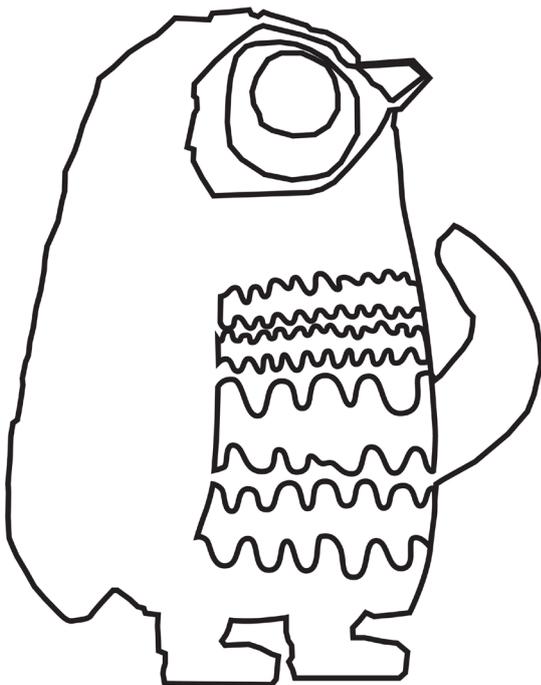
De quoi se nourrissent les animaux ?

De biscuits et de thé.

Dans sa forêt, de quelles couleurs sont les arbres et les plantes ?

Bleu, rose, orange, violet, rouge, noir.

Vous aussi, laissez libre cours à votre imagination : dessinez et/ou coloriez les personnages ci-dessous (ou d'autres animaux de votre choix) dans des couleurs qui changent de la réalité.



Une véritable enquête !

Au fur et à mesure des indices donnés par Bébé Chouette, l'écureuil cherche à identifier quel animal pourrait correspondre à sa description de sa maman...

Faites deviner un animal à vos camarades grâce à la description de ses caractéristiques.

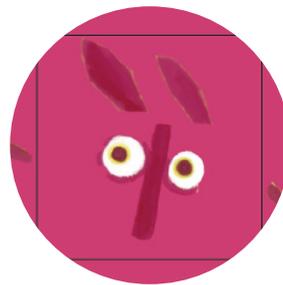
Par exemple : mon animal est roux, assez petit, a des oreilles pointues, une queue en panache, mange des noisettes, vit dans les arbres... c'est un écureuil !

Avez-vous été attentifs jusqu'au bout ? Que se passe-t-il à la toute fin de ce film ?

Dernière image post-générique : le bébé endormi est sur le point de tomber à nouveau du nid !

Manipulez les personnages et revivez l'enquête, en créant les personnages en forme de cube !

Au choix :



Retrouver cet atelier [ICI](#), pages 17, 18 et 19. Amusez-vous bien !

DOMEK (THE HOUSE) de Veronika Zacharová

Le teaser du film : cliquez [ICI](#)
Technique d'animation : 2D numérique

Mots clés :

Maison, robotique, enquête, bien-être.

Un sacré voyage !

Quel est le cheminement de la maisonnette ?

Tracez son parcours avec des flèches et décrivez chaque lieu.

Banlieue > Centre-ville > Quartier ultra-moderne > Campagne



Quelle aventure !

Comment la maison retrouve-t-elle sa famille ?

Elle part à sa recherche grâce à une carte rouge « hyper houses », demande sa route à un feu de signalisation, puis l'adresse exacte à une secrétaire.

Que se passe-t-il dans la nouvelle maison toute automatisée ?

D'abord la télécommande ne fonctionne plus, puis c'est la maison automatisée entière qui déraile complètement !

Comment se termine le film ?

La maisonnette récupère ses propriétaires tout en fuyant la police et installe toute la famille sur une colline tranquille à la campagne : tout est bien qui finit bien pour tous !

Deux univers aux opposés !

Entre la ville ultra-moderne et la campagne, ce sont deux ambiances et caractéristiques totalement différentes !

Comment décririez-vous chaque environnement (avec un mot et son contraire) ?

Par exemple : bruyant ≠ calme, gris ≠ vert, énervement ≠ sérénité, technologie ≠ simplicité.



Et si les objets avaient des membres ?!

Dessinez des objets du quotidien et tracez des bras (et mains) et des jambes (et pieds) dans différentes positions.

Par exemple : un crayon, un cartable, une fourchette... vous pouvez aussi leur dessiner un caleçon à rayures !

TROP PETIT LOUP

d'Arnaud Demuynck

Un extrait du film : cliquez [ICI](#)
Technique d'animation : 2D numérique

Mots clés :

Alimentation, éducation, humour ,relation père-fils, chasse, loup, apprentissage.

Le conte

Ce film est librement adapté du conte initiatique russe « Le loup nigaud », : à lire [ICI](#) !

Un conte est le récit d'aventures imaginaires, dont l'objectif est d'instruire en divertissant : c'est pourquoi il se conclut souvent par une morale, une leçon de vie.

Le pauvre petit loup a été manipulé par les animaux qu'il a rencontrés et il a récolté de sacrés coups !

Quelles leçons le petit loup a-t-il apprises ?

Il ne faut pas être trop présomptueux. Il ne faut pas faire confiance à n'importe qui. Et il faut savoir reconnaître qu'on peut toujours apprendre des autres, savoir demander de l'aide à un plus grand.

Quel décor !

Les aventures du petit loup se déroulent dans différents décors...

Identifiez chaque décor grâce à ses caractéristiques.



Sommets enneigés = montagne



Barrières = ferme



Parois rocheuses = grotte



Arbres et végétation dense = forêt

Quel animal le petit loup rencontre-t-il dans quel décor ?



Le lapin est dans la forêt et le chat sur le mur de la ferme.

LE PETIT BONHOMME DE POCHE d'Ana Chubinidze

Le teaser du film : cliquez [ICI](#)
Technique d'animation : 2D traditionnelle,
carton et papiers découpés

Mots clés :

Amitié, handicap, musique, entraide, découverte de l'autre.

Drôle d'histoire !

Au début du film, pourquoi le petit bonhomme est-il en colère ?

Parce qu'il ne cesse d'être bousculé par un passant qui semble ne pas faire attention où il marche, mettant sa maison sans dessus-dessous ; de plus, l'homme aux chaussures vertes écrase un chat et détruit un petit train !

Remémorez-vous l'histoire en remettant ces images dans l'ordre.



Comment devine-t-on que le passant aux chaussures vertes est aveugle ?

Il marche sur le chat et sur le petit train, puis quand il chute sur la peau de banane, il fait tomber ses lunettes noires et sa canne et les cherche à tâtons.

Un peu d'entraide !

« On a souvent besoin d'un plus petit que soi », *Le lion et le rat* de Jean de la Fontaine.

En quoi cette citation trouve-t-elle un sens dans ce film ?

La paille ramassée sur le trottoir se transforme en saxophone, qui permet au petit bonhomme d'avertir son nouvel ami des dangers qu'il croise sur son passage : ainsi, sans paroles, ils communiquent et se comprennent grâce à la musique !

Le roi de la récup' !

Le petit bonhomme réutilise dans sa boîte aux trésors des éléments du quotidien pour les transformer en objets servant d'une autre manière : il suffit juste d'un peu d'imagination pour leur trouver une nouvelle utilité ! Il est le roi de la récupération et du recyclage des déchets trouvés sur le trottoir !

Quels objets reconnaissez-vous dans ces images et de manière le petit bonhomme les utilise-t-il ?



En échos... à la rencontre de petits personnages

- * Le conte *Le Petit Poucet*, de Charles Perrault
- * Le conte *Tom Pouce*, des frères Jacob et Wilhelm Grimm
- * L'album *La grosse faim de P'tit Bonhomme* de Pierre Delye, illustré par Cécile Hudrisier (Editions Didier Jeunesse)
- * L'album *Le P'tit Bonhomme des Bois* de Pierre Delye, illustré par Martine Bourre (Editions Didier Jeunesse)

DRÔLE DE POISSON

de Krishna Chandran A. Nair

Le teaser du film : cliquez [ICI](#)
Technique d'animation : 2D numérique

Mots clés :

Mer, poisson, humour, entraide, écologie, solidarité, , pollution.

Gloups les poissons !

Pouvez-vous expliquer le titre du film ?

Si ce « poisson » rouge qui flotte à la surface semble « drôle » et étrange pour les autres poissons qui n'arrivent pas à l'identifier, ni à l'aider à se maintenir sous l'eau pour « respirer », c'est parce qu'il s'agit en fait d'un ballon de baudruche !

Comment les poissons s'y prennent-ils pour essayer d'aider ce « poisson » qui flotte à la surface de l'eau ?

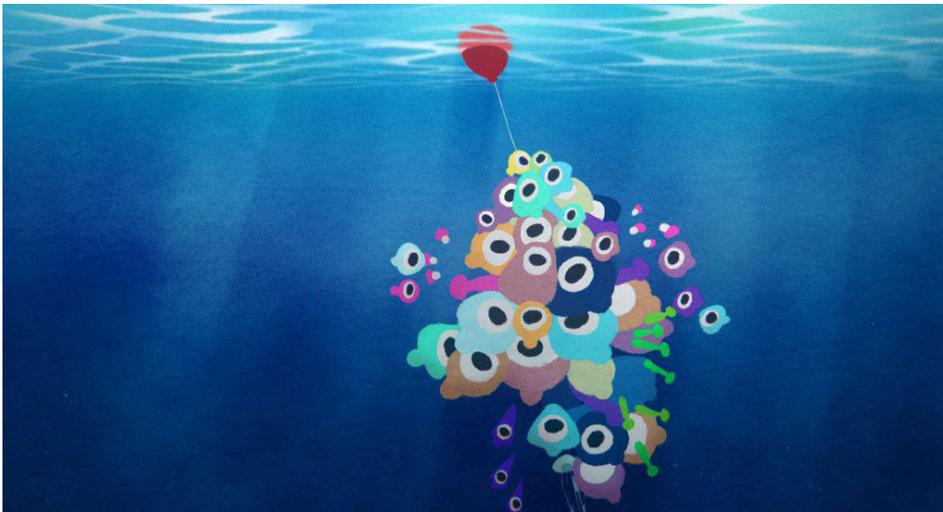
Ils tirent sur la ficelle pour l'entraîner sous l'eau un poisson ne pouvant « respirer » hors de l'eau, d'abord tous ensemble, puis avec l'aide de la baleine Olivier... car normalement, à plusieurs on est plus forts !

Qu'est-ce que les habitants de l'océan ont à craindre des « gens d'en haut » (les êtres humains) ?

Être capturés bien sûr –avec fils de pêche et hameçons– mais également la pollution de leur lieu de vie. Par exemple : le ballon percé qui coule au fond de l'océan pourrait être avalé par un animal !

Comment le film se termine-t-il ?

Les poissons pensent avoir réussi leur mission de sauvetage car le ballon crevé par l'hameçon coule vers le fond –sans même les remercier ! –... mais dans les profondeurs, recommence la même inquiétude pour ce nouveau venu étrange !



Les habitants de l'océan sont tous très solidaires, ils s'inquiètent pour les autres et s'entraident, tout le contraire de l'égoïsme et de l'individualisme.

Pouvez-vous donner des exemples où vous avez aidé quelqu'un d'autre ?

Un univers coloré !

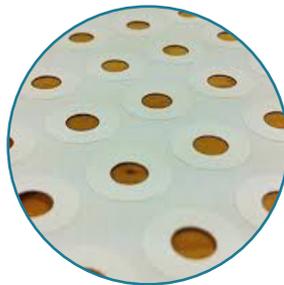
Le graphisme des poissons est assez amusant : des formes simples, rondes / ovales ou triangulaires, avec de gros yeux... et ils sont très colorés !



Créez votre mobile de la mer !

Matériel :

Des feuilles blanches et des pastels ou des feuilles colorés et des feutres, petite perforeuse, oeillets, ficelle, baguette de bois.



1. Pour confectionner les poissons, en fonction de l'âge et des matériaux disponibles :

> Soit en dessin :

Tracez un grand cercle ou triangle, puis faire un petit cercle à l'intérieur pour l'œil, dans lequel on fait un gros point pour la pupille. On peut aussi faire une queue avec un autre rond plus petit à l'opposé de l'œil.

Colorier l'intérieur du poisson –en ne dépassant pas dans le blanc de l'œil !– aux pastels

Découpez le poisson ainsi créé.

> Soit en papiers collés :

Sur du papier de couleur, tracez un grand cercle (ou forme ovale) ou triangle pour le corps et, sur une autre couleur, un plus petit cercle pour l'œil.

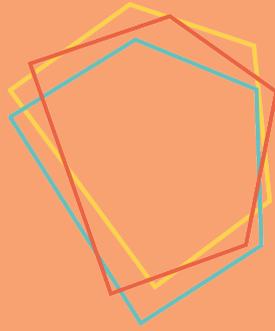
Découpez les deux formes.

Collez le petit rond sur le plus grand, puis faire un gros point au feutre à l'intérieur du petit cercle pour représenter la pupille.

2. Sur chaque poisson faites un trou avec une petite perforeuse, puis collez un œillet de chaque côté pour que le papier ne se déchire pas.

3. Glissez un morceau de ficelle dans le trou et faire un nœud.

4. Suspendez l'autre extrémité du morceau de ficelle au bâtonnet.



**9^e FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU FILM**
DE LA ROCHE-SUR-YON

15 > 21 OCTOBRE 2018

Parmi tous les films du
programme, dessinez votre
personnage préféré !

Contacts

Programmation et coordination Jeune Public et Scolaires

02 51 36 50 22

Programmation et coordination Jeune Public et Scolaires

02 51 36 50 22

Hélène Hoël : hhoel@fif-85.com

Sandra Ricordeau : sricordeau@fif-85.com

Alvina Trébuil : scolaire@fif-85.com

Conception du dossier pédagogique : Sandra Ricordeau et Alvina Trébuil.

www.fif-85.com