

La Criée tout court 2024 | Séance jeune public 3-6 ans

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



Sauve qui peut le court métrage
www.clermont-filmfest.org

Sébastien Duclocher s.duclocher@clermont-filmfest.org
Marie Cordier marie0cordier@gmail.com

Programme de la séance



BONJOUR MONSIEUR

Joséphine Gobbi

France / 2020 / 04'15"

Dans le parc, tout le monde promène son chien, sauf le jardinier qui n'en a pas.



LUPIN

Hélène Ducrocq

France / 2020 / 11'11"

Un jeune loup s'aventure hors de son terrier pour la première fois. Perdu et apeuré, il trouve un abri dans un jardin. Les enfants des chasseurs décident de le ramener chez lui.



SYMPHONIE EN BÊÊÊÊ (MAJEUR)

Hadrien Vezinet

France / 2020 / 04'10"

Après une chute soudaine de neige, un berger doit ramener son troupeau de moutons à la bergerie, mais cela va se révéler bien plus compliqué que prévu.



THÉO LE CHÂTEAU D'EAU

Jaimeen Desai

France, Suisse / 2021 / 08'39"

Théo, le château d'eau de son village, pleure à chaudes larmes. Pour comprendre sa peine, Robert, petit garçon de neuf ans, essaie de discuter avec lui, mais Théo prend peur et s'enfuit. Il débarque en ville, sous les quolibets du musée, des maisons et de l'église, car personne ne le considère comme un vrai bâtiment. Mais lorsque le feu embrase la ville, tous demandent son aide !



À L'AIR LIBRE

Constantin Rytz, Alyx Ecalle, Saliha Sittler,
Gabriella Coumau
France / 2021 / 03'57"

Les parents d'Olga et de Maurice sont des légumes. Les deux enfants ont tout essayé pour les sortir de leur état végétatif. Et si la solution c'était... une comédie musicale ?



KIKO ET LES ANIMAUX

Yawen Zheng
France, Suisse / 2020 / 06'30"

Un petit garçon vit entouré d'animaux qu'il tyrannise tout le temps. Lorsqu'il tombe dans l'eau, il comprend que les animaux ont les mêmes émotions que les hommes.

→ Durée totale : 39 minutes

Note pour les enseignant·es

Les films de ce programme mobilisent :

- **Des techniques variées** : dessin, peinture, papier découpé, modelage en pâte à modeler. Voir aussi notre [dossier pédagogique sur les techniques d'animation](#).
- **Différents genres et registres** : comédie (*Symphonie en bêêêê majeur*), aventure (*Lupin*), poésie (*Bonjour Monsieur*), comédie musicale (*Théo le château d'eau*), etc.
- **Des thématiques** qui incluent le rapport aux animaux et à la nature (*Kiko et les animaux*, *Lupin*), la différence (*Théo le château d'eau*, *Bonjour Monsieur*), le pouvoir de l'imagination (*A l'air libre*, *Bonjour Monsieur*), etc.

Dans ce dossier, nous vous proposons des activités à réaliser :

- de préférence avant la séance (activité 1),
- tout de suite après la séance (activité 3 - discussion autour des films vus),
- de préférence après la séance (activités 2 et 4 à 10).

Activité 1 | Décris et analyse des affiches à l'oral

De préférence **avant la séance**, en groupe de discussion, échanger autour des affiches des films programmés. Voir aussi notre [dossier pédagogique sur les affiches](#).

Objectifs :

- Développer son sens de l'observation.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Structurer sa pensée.

Kiko et les animaux

(affiche en page suivante)

1) Je regarde et décris l'affiche

Que vois-tu sur l'affiche ?

- Quelles sont les couleurs ?
- Combien y a-t-il de personnages ?
- Reconnais-tu les animaux ?
- Que vois-tu dans le décor ?
- Où sont les personnages : à l'intérieur, à l'extérieur, en ville, à la campagne ?
- Que font-ils ?
- Pourquoi tiennent-ils des feuilles ?
- Quels vêtements le garçon porte-t-il ? Est-ce que quelque chose t'étonne ?
- Y a-t-il des choses écrites sur l'affiche ? Arrives-tu à trouver le titre du film ?

2) Je donne mon avis

Qu'est-ce que tu ressens en regardant l'affiche ?

A ton avis, que se passe-t-il ? Où vont les personnages ? Pourquoi ?

Et toi, est-ce que tu t'es déjà retrouvé sous une grosse pluie ?



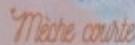
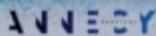
Folimage

KIKO ET LES ANIMAUX

KIKO AND THE ANIMALS



Un Film de / A Film by
Yawen Zheng



Distribution : Folimage
www.folimage.fr

© 2019 Folimage / Studio 101

Théo le château d'eau

(affiche en page suivante)

3) Je regarde et décris l'affiche

Que vois-tu sur l'affiche ?

- Combien y a-t-il de personnages ? (astuce : essaie de compter les paires d'yeux !)
- Les personnages sont-ils tous des humains ou des animaux ?
- A ton avis, qui sont les personnages principaux du film ? Où sont-ils placés sur l'affiche ?
- A ton avis, où se déroule le film : en ville ou à la campagne ? Pourquoi ?
- Y a-t-il des choses écrites sur l'affiche ? Arrives-tu à trouver le titre du film ?

Quels mots de la liste suivante utiliserais-tu pour décrire l'affiche ?

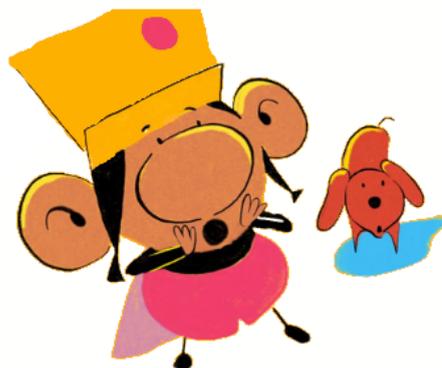
Coloré - Gris - Triste - Rigolo - Peur - Colère - Bizarre - Immeubles - Monstres - Arbres - Chien - Cheval - Chat

4) Je donne mon avis

Qu'est-ce que tu ressens en regardant l'affiche ?

A ton avis, que se passe-t-il entre les personnages ? Ont-ils l'air de bien s'entendre ?

Et toi, est-ce que tu aimes la ville et les grands bâtiments ? Quel est l'endroit où tu préfères aller dans ta ville ?



notrecinema.com

Folimage

THÉO

LE CHATEAU D'EAU

* un film de Jaimeen Desai



* THEO THE WATER TOWER / A FILM BY JAIMEEN DESAI

REALISATION, CREATION GRAPHIQUE, SCENARIO **JAIMEEN DESAI** MUSIQUE **SERGE BESSET** ANIMATION **IULIA VOITOVA, BORIS BELLIER, OCEANE LEPelletier**
MISE EN COULEUR **MARYSE TUZI, MASA AVRAMOVIC, CAROLE GUENAU, FREDERIQUE LECRONT, MYLENE SEIGNOBOS** MONTAGE **ANTOINE RODET**
MONTAGE SON **FLAVIEN VAN HAEZVELDE** DIRECTRICE DE PRODUCTION **SOLENE BLANC** DIRECTEUR TECHNIQUE **PATRICK TALLARON** PRODUCTEUR **PIERRE MELONI**
DIRECTRICE DU DEVELOPPEMENT **CORINNE DESTOMBES** PRODUCTEURS DELEGUES **REGINALD DE GUILLEBON (FOLIMAGE) NICOLAS BURLET (NADASYD FILM)**



Distribution : Folimage www.folimage.fr

(c) Folimage / Nadasyd Film / Gebeka Films 2021

Activité 2 | Crée ton affiche

Activité créative à réaliser **après la séance**, et de préférence après avoir réalisé l'activité 1 qui permet de se familiariser avec la construction d'une affiche.

Matériel nécessaire :

- Une feuille de papier Canson.
- Des crayons, des feutres, des craies.
- Des choses à coller : papier, tissu, magazine ou journaux à découper ou déchirer, graines (lentilles...), perles, coton, rubans, feuilles séchées...
- De la colle, des ciseaux.

La présence d'un adulte est essentielle.

Objectifs :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage de l'image.

Comme tu le sais maintenant, chaque film a sa propre affiche. L'affiche sert à présenter le film, à donner des indices sur ce qu'on va voir, mais sans raconter toute l'histoire.

En observant les affiches de *Kiko et les animaux* et de *Théo le château d'eau*, tu as pu voir à quoi ressemble une affiche et ce que l'on y trouve. Maintenant, à toi de jouer !

Choisis un film que tu as vu, mais dont tu ne connais pas encore l'affiche. Réunis ton matériel et lance-toi dans ta création ! Tu pourras ensuite comparer l'affiche que tu as créée avec l'affiche officielle du film.



A destination des enseignant·es : vous pouvez retrouver des exemples de travaux d'élèves sur la page suivante, ainsi qu'en cliquant sur [ce lien](#).

Vous retrouverez également sur les pages suivantes les vraies affiches des films, à dévoiler aux enfants et à analyser après l'activité.

Pour cette activité, il est important de parler d'abord avec les enfants de ce que contient une affiche (qui sont les personnages, où sont-ils placés, qu'est-ce qui est écrit, comment est composée l'affiche ? etc.).

Exemples d'affiches réalisées par des élèves :



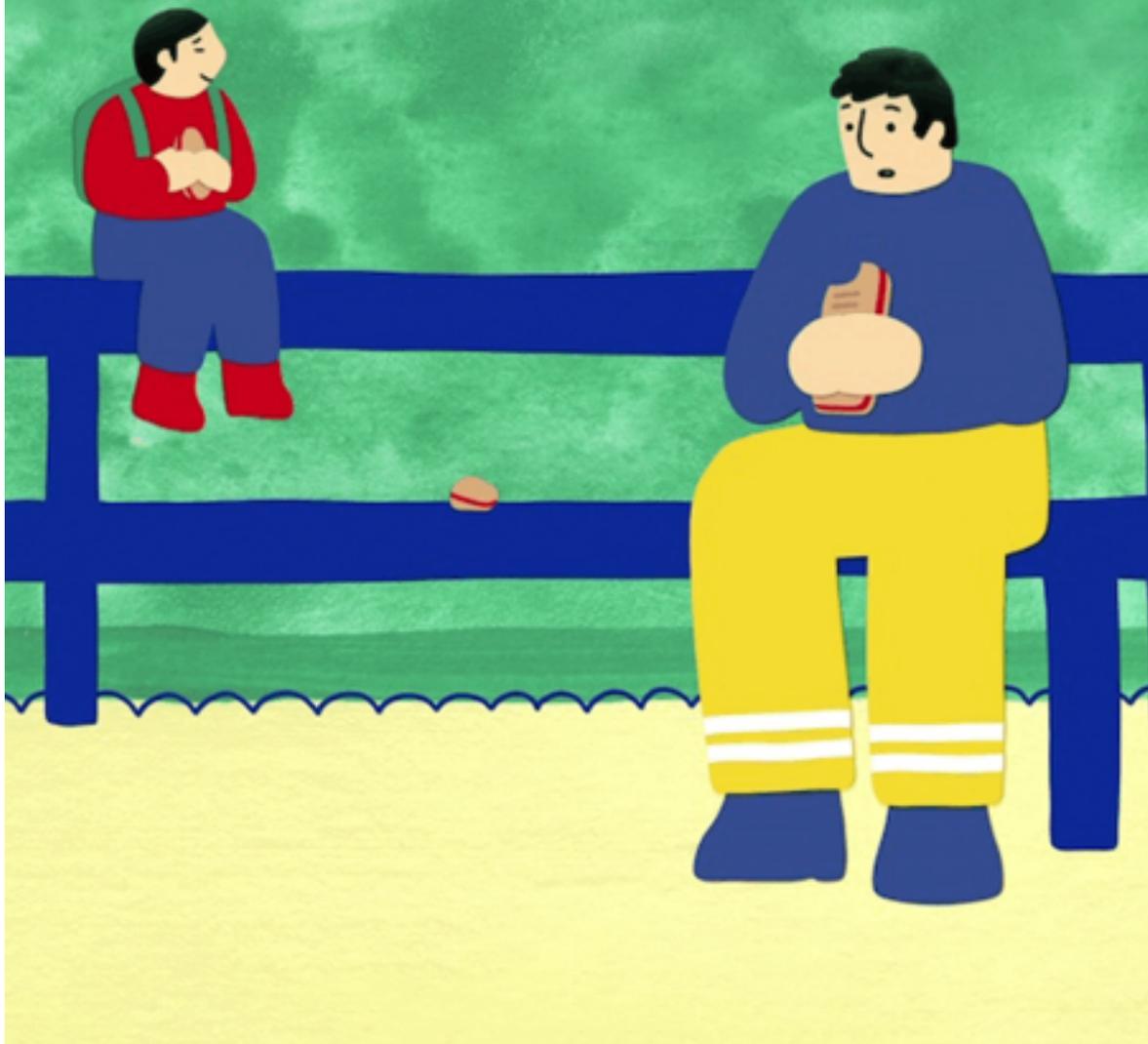


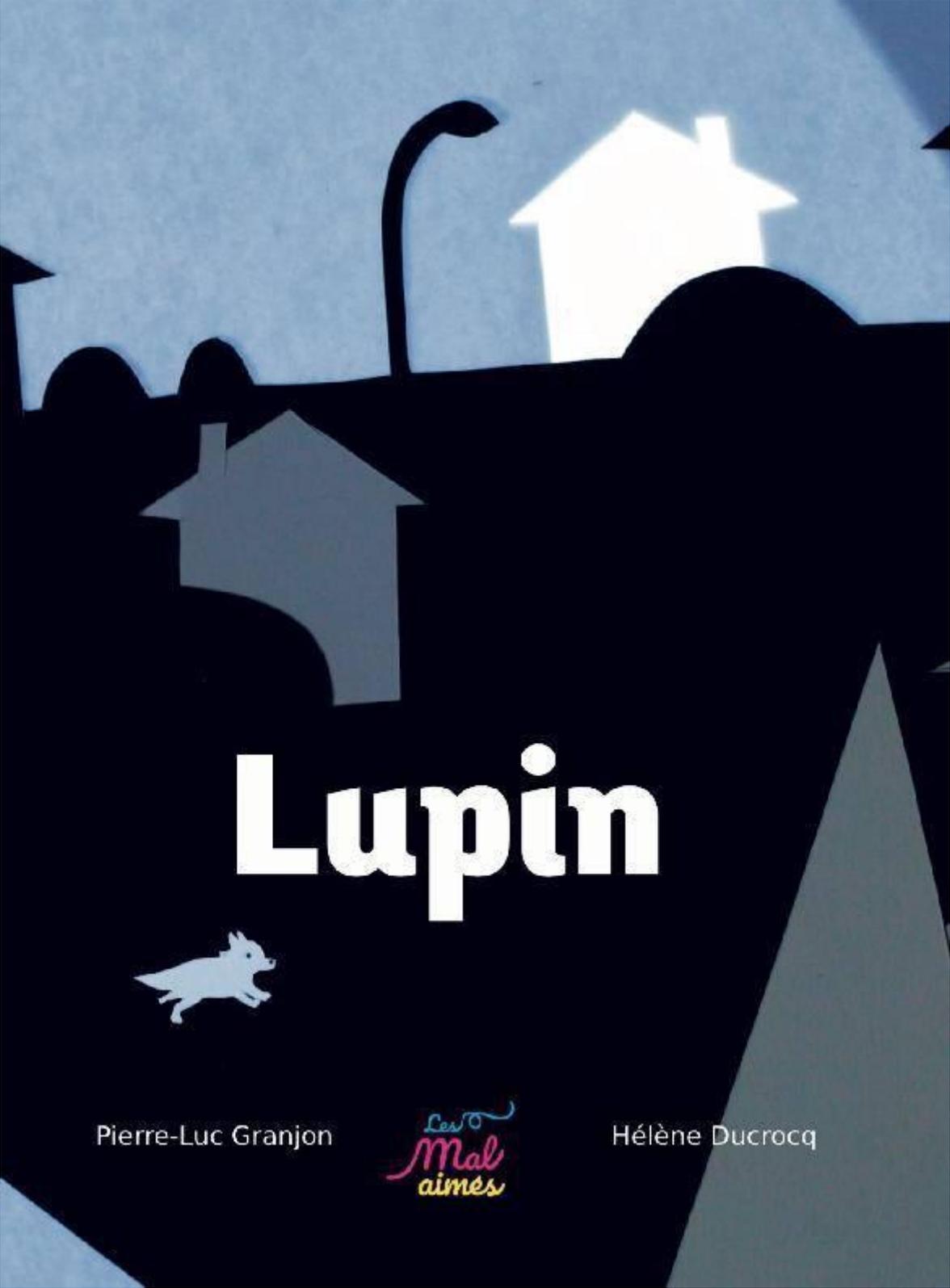
Un film de
Hadrien VEZINET

Symphonie en
BÊÊÊÊÊÊ
(Majeur)

Leopold Cordier
Cedric Sautnier
Fred Radix
Ulysse manaud
Alfred Gautier
Raphael Gautier

BONJOUR MONSIEUR





Lupin



Pierre-Luc Granjon

*Les
Mal
aimés*

Hélène Ducrocq

Activité 3 | La discussion des petits jurés

Juste **après la séance**, prenez un temps pour discuter des courts métrages en groupe. Pour chacun d'entre eux, les élèves peuvent exprimer leur ressenti ("j'ai aimé les personnages, je n'ai pas aimé l'histoire, j'ai eu peur, c'était beau...") et parler de ce qu'ils ont vu, entendu et retenu de l'histoire.

Objectifs :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Structurer sa pensée.
- Écouter les autres et acquérir les premiers outils du débat.

Partage ton avis sur les courts métrages que tu as vus et découvre ce que les autres en ont pensé !



CE QUE J'AI VU



CE QUE J'AI ENTENDU



CE QUE RACONTE L'HISTOIRE



CE QUE J'AI RESSENTI



CE QUE J'AI AIMÉ



CE QUE JE N'AI PAS AIMÉ

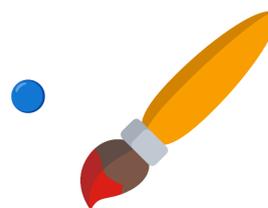
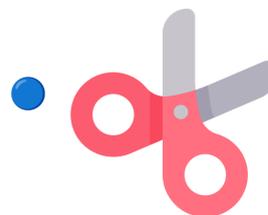
Activité 4 | A chaque film, sa technique !

Objectifs :

- Découvrir les secrets de fabrication des films d'animation.
- Établir du lien pour structurer sa pensée.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage de l'image.

Peinture, papier découpé, pâte à modeler... Il existe de nombreuses techniques pour fabriquer des films d'animation ! **Devine celles qui ont été utilisées pour chaque film au programme.** Pour cela, relie l'image du film au dessin correspondant à la technique.

Chaque film peut être relié à plusieurs techniques, et chaque technique à plusieurs films.



Activité 5 | Retrouve les duos

Objectifs :

- Établir du lien pour structurer sa pensée.

Dans certains courts métrages que tu as vus, les personnages fonctionnent par duo, c'est-à-dire deux personnages ensemble. Sauras-tu retrouver les duos en reliant les personnages entre eux ?



Activité 6 | Le bon ordre

Objectifs :

- Établir du lien et organiser ses idées.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage de l'image.
- Acquérir les premiers outils de compréhension de la narration.

Te souviens-tu de ce qu'il se passe dans le film *A l'air libre* ? **Retrouve l'ordre des images ci-dessous en suivant le déroulement de l'histoire :**

- 1) Olga raconte une histoire qui lui est arrivée à sa maman endormie dans la terre.
- 2) Elle rentre chez elle déprimée.
- 3) Elle prépare un spectacle avec Maurice.
- 4) Ils jouent le spectacle devant les parents.
- 5) Les parents ouvrent les yeux.
- 6) Olga et Maurice sont contents.



N° ...



N° ...



N° ...



N° ...



N° ...



N° ...

Activité 7 | Invente ton personnage-immeuble

Matériel nécessaire :

- De grandes feuilles de papier Canson.
- Des chutes de différents papiers : feuilles colorées, papier cadeau, journaux, magazines, etc.
- De la colle, des ciseaux.
- Des feutres.

La présence d'un adulte est essentielle.

Objectifs :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Dans le film *Théo le château d'eau*, les bâtiments s'animent et deviennent de drôles personnages avec des yeux, des bouches, des nez, des oreilles...

Inspire-toi du film pour inventer ton propre personnage-immeuble ! Découpe des formes en papier, associe-les et colle-les sur une grande feuille pour créer ton personnage. N'hésite pas à mélanger les couleurs, les motifs... Utilise des feutres pour ajouter les derniers détails.



Voici quelques idées de bâtiments marseillais dont tu peux t'inspirer pour cette activité :



Cité radieuse (1955)



Théâtre de la Criée (1907)



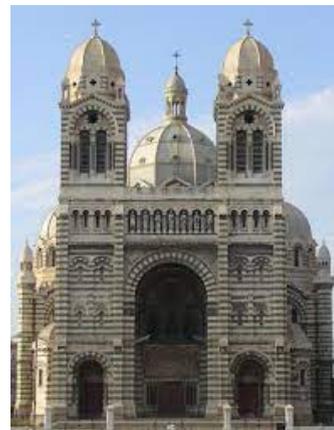
Vieux Port (13002)



Vélodrome (1908)



Panier (13002)



Cathédrale de la Major (13002)



Friche Belle de Mai (13003)



Hôtel des docks (13002)

Activité 8 | Dessine ton personnage-légume

Matériel nécessaire :

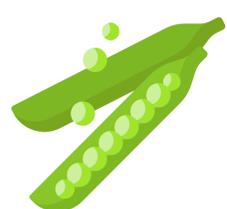
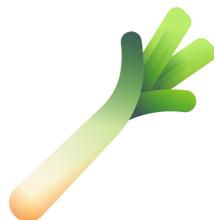
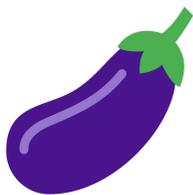
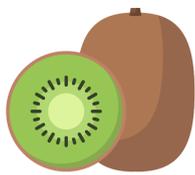
- Des feuilles.
- Des crayons ou des feutres.

Objectifs :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Les personnages du film *A l'air libre* sont... des navets ! **Prends tes crayons : à ton tour de transformer les fruits et légumes de ton choix en personnage.**

Mais d'ailleurs, sauras-tu reconnaître tous les fruits et légumes en bas de cette page ?



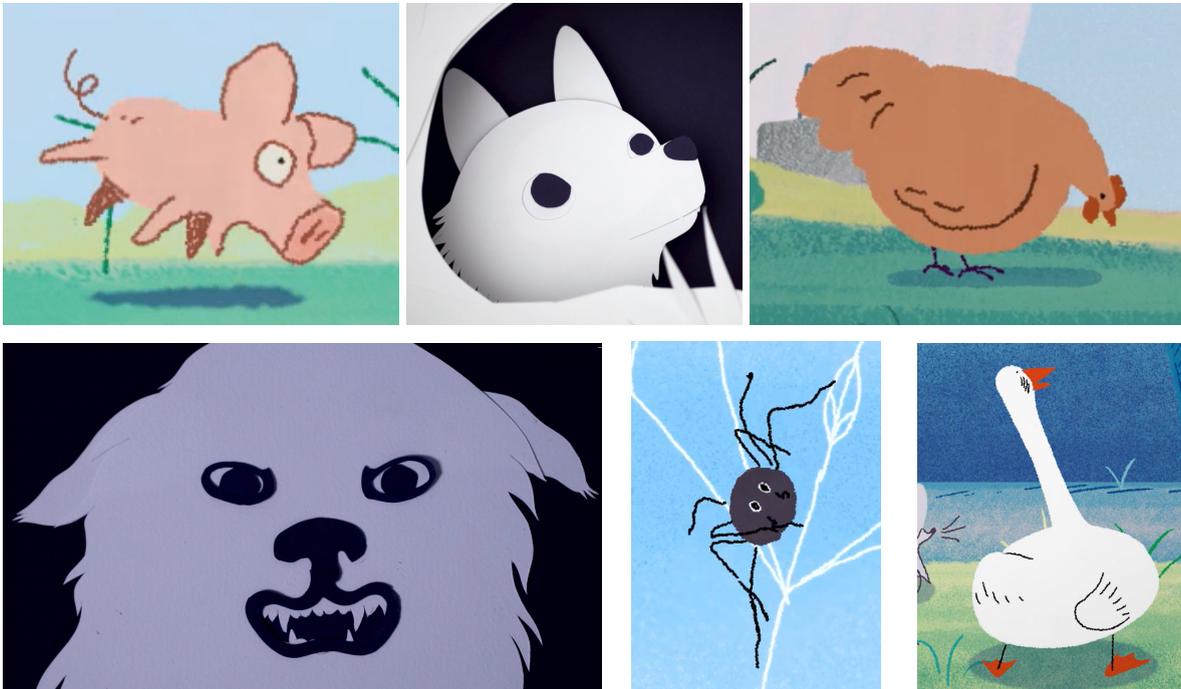
Activité 9 | Nos amies les bêtes

Les films *Lupin* et *Kiko et les animaux* offrent l'occasion d'avoir une discussion avec les enfants sur notre rapport à la nature et aux animaux.

Objectifs :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Structurer sa pensée.
- Écouter les autres et acquérir les premiers outils du débat.
- Apprendre à mieux connaître la nature.

Dans les films *Lupin* et *Kiko*, on voit différents animaux. Les reconnais-tu ?



As-tu peur des loups ? As-tu eu peur du petit loup blanc que tu as vu dans *Lupin* ? Pourquoi ?

Dans le film, à ton avis, pourquoi le loup chasse-t-il le lapin ?

Penses-tu qu'il y a des animaux "méchants" et d'autres "gentils" ?

Au début du film, Kiko maltraite les animaux. Qu'en penses-tu ?

As-tu un souvenir à raconter, une chose que tu as vécue avec un ou plusieurs animaux ?

Activité 10 | Le petit théâtre d'ombres

Objectifs :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage cinématographique.

Matériel nécessaire :

- les silhouettes des personnages et décors à imprimer depuis les pages suivantes,
- des petites baguettes en bois et du scotch
- un drap blanc (ou un mur blanc),
- une lampe de poche, un vidéoprojecteur ou un gros spot.

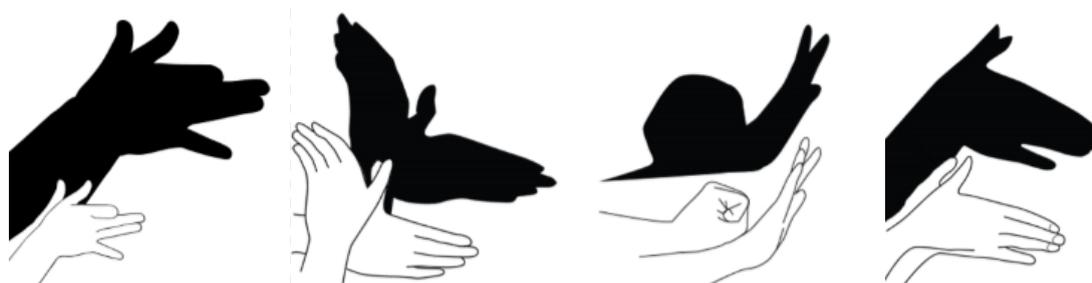
Connais-tu les ombres chinoises ? Elles te permettent de projeter une image avec tes mains et de l'animer, comme au cinéma. **Nous te proposons de créer ton petit théâtre d'ombre avec les personnages et un des décors du film *Lupin*.**

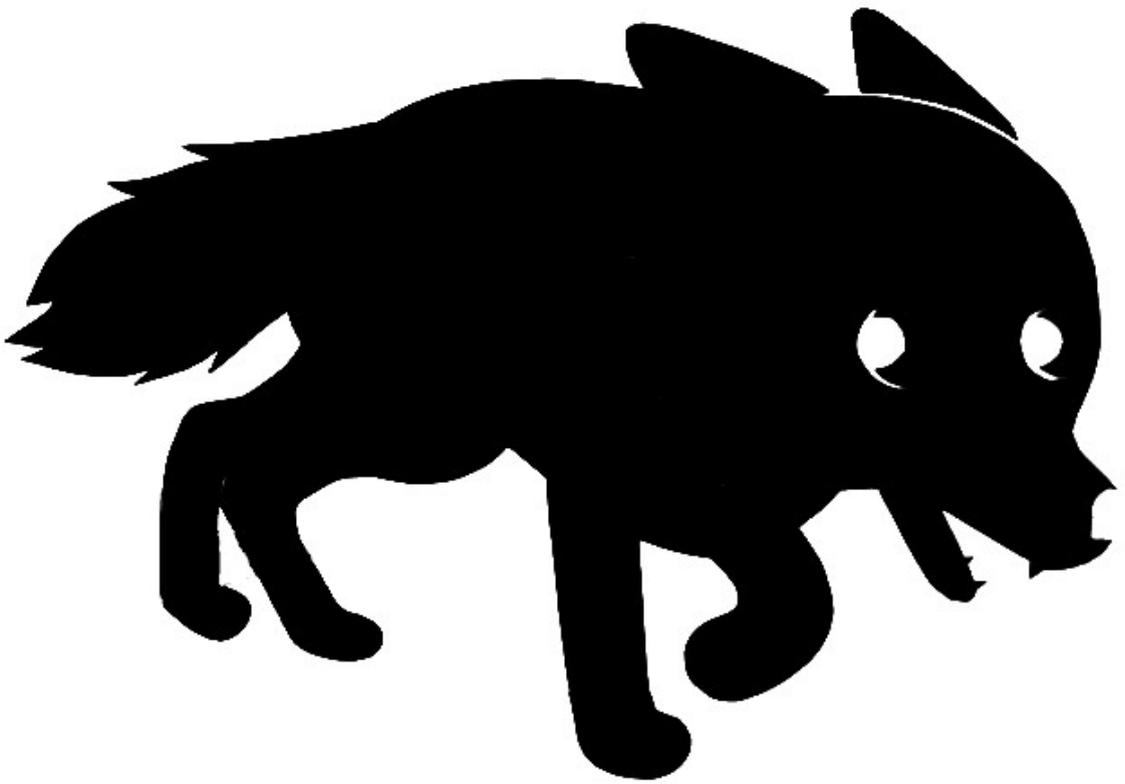
Voici comment procéder :

- 1) Après avoir imprimé les silhouettes sur du papier épais, découpe-les et scotche-les sur des baguettes pour créer de petites marionnettes.
- 2) Tends un grand drap blanc dans ta classe en laissant de l'espace devant pour ton public, et derrière pour que tu puisses t'y glisser.
- 3) Éteins toutes les lumières de la pièce.
- 4) Allume une lampe de poche de ton côté du drap et installe-la de manière à ce que le faisceau éclaire le drap.
- 5) Place au spectacle ! Anime les silhouettes devant le faisceau ou forme-en de nouvelles avec tes mains. Ton public verra les silhouettes se dessiner sur le drap en ombres chinoises.

S'il n'est pas possible de tendre un drap mais que vous avez un mur blanc, vous pouvez y projeter directement le spectacle. Les animateurs se placeront alors derrière le public pour faire bouger les marionnettes devant le faisceau.

Astuce : n'hésite pas à jouer avec la taille des ombres en éloignant et en rapprochant tes mains ou les objets que tu projettes ! Amuse-toi à faire grandir puis rapetisser le loup de *Lupin*, par exemple.

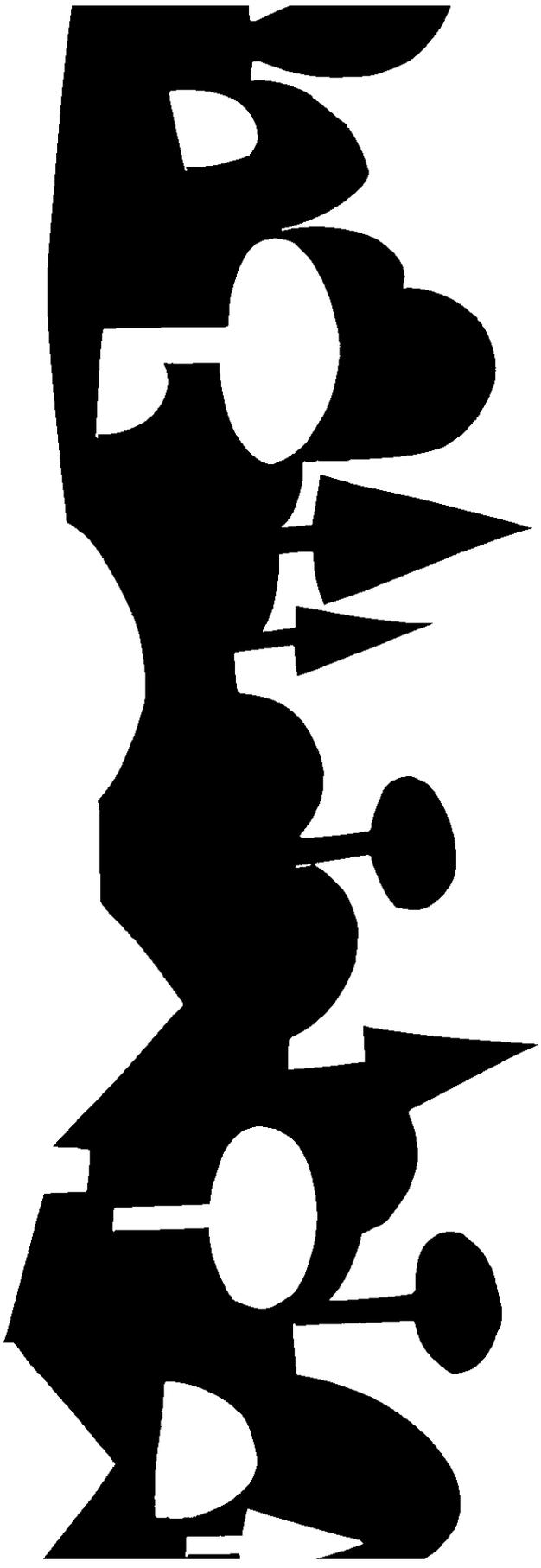












Activité 11 | Dessine ton storyboard

Objectifs :

- Acquérir les premiers outils de compréhension de la narration.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage cinématographique.

Lors de la fabrication d'un film d'animation, on commence par écrire un scénario, c'est-à-dire imaginer l'histoire que va raconter le film. On découpe ensuite cette histoire en différentes actions, qui sont dessinées les unes à la suite des autres. C'est ce que l'on appelle le **storyboard** du film. Il donne un premier aperçu du film avant que toutes les images ne soient dessinées et animées.

A toi de jouer ! Imagine le storyboard de *Symphonie en bêêêê* en dessinant dans les cases les actions du film :

1) Le berger est surpris par l'arrivée de la neige.	2) Le berger et son chien se dépêchent de monter en haut de la montagne.
3) La montagne est couverte de neige et le berger ne voit pas son troupeau.	4) Les têtes de quelques moutons apparaissent dans la neige.
5) Le troupeau entier réapparaît autour du berger et du chien.	6) On voit de loin la montagne qui est couverte de moutons.

Activité 12 | Cadre ton film !

Objectifs :

- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage cinématographique.
- Apprendre à se repérer dans l'espace.

Lorsqu'on filme une scène, on ne voit pas les mêmes choses selon l'endroit où l'on place la caméra : proche, éloignée, en face, derrière... C'est ce que l'on appelle le choix du **cadrage**.

Imagine que tu souhaites filmer une scène du film *Bonjour Monsieur*.

- Colorie en rouge la caméra qui te permettra de filmer le visage du petit garçon de près.
- Colorie en bleu la caméra qui te permettra de filmer le visage du jardinier de près.
- Colorie en vert la caméra qui te permettra de filmer toute la scène vue d'en haut.
- Colorie en jaune la caméra qui te permettra de filmer la balle jaune de près.
- Colorie en violet la caméra qui te permettra de filmer le jardinier de dos.

