

Mini Ciné Criée 2026

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Jeudi 2 & vendredi 3 avril à 9h30 | Théâtre La Criée (salle Déméter)

CLERMONT-FERRAND

CC LE 20 26 JURT

FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU COURT MÉTRAGE



Sommaire

Programme de la séance	3
Activité 1 Décris et analyse des affiches à l'oral	6
Activité 2 Crée ton affiche	10
Activité 3 La discussion des petits jurés	14
Activité 4 À chaque film, sa technique !	15
Activité 5 Les associations	16
Activité 6 Le bon ordre	17
Activité 7 La palette de couleurs	18
Activité 8 Mime une histoire	22
Activité 9 Du plus petit au plus grand	23
Activité 10 Dessine ton story board	24
Activité 11 Cadre ton film	29
Activité 12 Crée un village	30
Activité 13 Crée un univers inspiré de la nature	31
Activité 14 Le petit théâtre d'ombres	35
Activité 15 Différents plans	37
Activité 16 Réalise ton film en stop-motion	39
Activité 16 Dessine une fresque	41

Programme de la séance



Bruit rose

Arthur Lemaître, Ulysse Lefort, Martin Wiklund
France / 2022 / Animation / 2'

Une interprétation symbolique et poétique de la vie qui grandit dans le ventre d'une future mère.



L'Air de rien

Gabriel Hénot-Lefèvre
France / 2022 / Animation / 14'

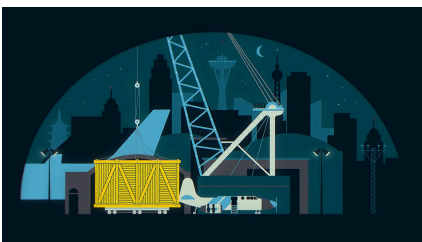
Dans un sanatorium en bord de mer, un vieil homme voit sa vie bousculée par l'arrivée d'une mouette qu'il va doucement apprivoiser. Le jour où celle-ci est blessée, l'homme va prendre soin d'elle et retrouver, pour un instant, son âme d'enfant.



Vers la Lune (Swing to the Moon)

Solenne Moreau, Elisa Drique, Marie Bordessoule, Vincent Levrero, Nadine De Boer, Chloé Lauzu, Adriana Bouissie
France / 2022 / Animation / 7'

Dans la forêt, Temi, une petite araignée, rêve d'attraper la Lune. Elle va tout tenter pour essayer de l'atteindre.



Qu'y a-t-il dans la boîte ?

Bram Algoed, Pieter Gaudesaboos
Belgique / 2023 / Animation / 10'

L'histoire d'un pilote, d'un capitaine, d'un machiniste, d'une conductrice de bus, d'un facteur, d'une fille... et d'une boîte géante. Mais qu'y a-t-il dans cette cargaison ramenée d'une contrée lointaine par le pilote ? Peut-être un éléphant se dit le capitaine, qui charge avec précaution la boîte sur son bateau. Le bateau tangue et vacille en haute mer. Une violente rafale de vent ouvre la boîte dans un craquement...



La Boulangerie de Boris

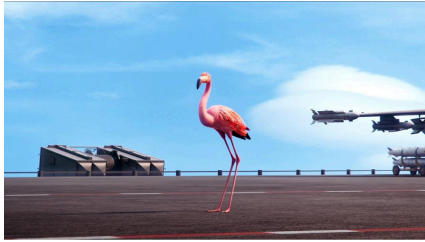
Maša Avramović

France, Suisse, Croatie / 2023 / Animation / 8'

Boris, le boulanger du village, offre chaque jour à ses voisins des pains croustillants, jusqu'au jour où...

"Atchoum !" Il n'arrive plus à arrêter ses éternuements...

Devenu allergique à la farine, comment va-t-il faire pour fournir le village ?



Code rose

Taye Cimon, Sandra Leydier, Pierre Coëz, Manuarii Morel, Julie Groux, Romain Seisson

France / 2022 / Animation / 5'

En pleine mer, un flamant rose vient se poser sur un porte-avions. Pour faire décoller les avions, les militaires doivent le faire fuir. Mais le flamant et ses congénères reviennent implacablement mettre du rose sur cette machine de guerre grise.

DURÉE TOTALE : 46 minutes

Cette programmation a été imaginée par Le Court, festival international du court métrage de Clermont-Ferrand. Retrouvez plus de détails sur les films [ici](#).

Une médiation sera proposée en début de séance, et vous pourrez poser des questions à l'intervenante après la projection.

Note pour les enseignant·es

Ces courts métrages mobilisent :

- des techniques variées : dessin, peinture, 3D... (voir aussi [cet article](#) sur les techniques d'animation) ;
- différents styles de récit : allégorique (*Bruit rose*), poétique et mélancolique (*L'Air de rien*), cocasse (*Aaaah*), mystérieux (*Qu'y a-t-il dans la boîte ?*), aventureux (*Vers la Lune*) 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 16).
-

Pour toute question relative à la programmation, à ce dossier pédagogique ou au festival du court métrage de Clermont-Ferrand, n'hésitez pas à nous contacter :



Sébastien Duclocher s.duclocher@clermont-filmfest.org

Marie Cordier marie0cordier@gmail.com

Le Court

www.lecourt-clermont.org

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

De préférence **avant la séance**, en groupe de discussion, échangez autour des affiches des films programmés.

Objectifs :

- Développer son sens de l'observation.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Structurer sa pensée.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage de l'image.

Vers la Lune (Swing to the Moon)

(affiche en page suivante)

1) Je regarde et je décris l'affiche

Que vois-tu sur l'affiche ?

- Où se trouve le titre du film sur l'affiche ?
- Quelles sont les couleurs ?
- Vois-tu un personnage ?
- De quel animal s'agit-il ?
- Que vois-tu dans le décor ?

2) Je donne mon avis

- Qu'est-ce que tu ressens en regardant l'affiche ?
- Est-ce qu'elle te donne envie de regarder le film ? Pourquoi ?
- Quels mots de la liste suivante utiliserais-tu pour décrire l'affiche ?
→ *Colorée - Triste - Joyeuse - Mystérieuse - Bizarre - Drôle - Effrayante - Belle - Ennuyeuse*
- Si tu devais imaginer une histoire à partir de cette affiche, qu'est-ce que ce serait ?

Marie
BORDESSOULE

Adriana
BOUISSIE

Nadine
DE BOER

Elisa
DRIQUE

Chloé
LAUZU

Vincent
LEVRERO

Solenne
MOREAU



Swing to the Moon

Original score by Dorian LEHMANN

Mixing by STUDIO DES AVIATEURS

École Supérieure des Métiers Artistiques, Toulouse, France, 2022.



QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE

(affiche en page suivante)

1) Je regarde et je décris l'affiche

Que vois-tu sur l'affiche ?

- Où se trouve le titre du film sur l'affiche ?
- Quelles sont les couleurs ?
- Que vois-tu sur l'affiche ?
- Où se trouve-t-on ?

2) Je donne mon avis

- Qu'est-ce que tu ressens en regardant l'affiche ?
- Est-ce qu'elle te donne envie de regarder le film ? Pourquoi ?
- Quels mots de la liste suivante utiliserais-tu pour décrire l'affiche ?
→ *Colorée - Triste - Joyeuse - Mystérieuse - Bizarre - Drôle - Effrayante - Belle - Ennuyeuse*
- À ton avis, qu'y a-t-il dans la caisse transportée par l'avion ?
- Si tu devais imaginer une histoire à partir de cette affiche, qu'est-ce que ce serait ?



ANIMAL TANK
presenteert

Wat zit er in die **kist**?

een film van
PIETER GAUDESABOOS & BRAM ALGOED



ANIMAL_TANK

**FLANDERS
TAX
SHELTER**

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 :

- Feuille de papier Canson.
- Crayons, feutres, peinture...
- Des choses à coller : papier, tissu, magazines ou journaux à découper ou déchirer, graines (lentilles...), perles, coton, rubans, plumes, feuilles séchées...
- Colle, ciseaux.

Objectifs :

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

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 des films, tu as pu voir à quoi ressemble une affiche et ce que l'on y trouve. Maintenant, à toi de jouer !

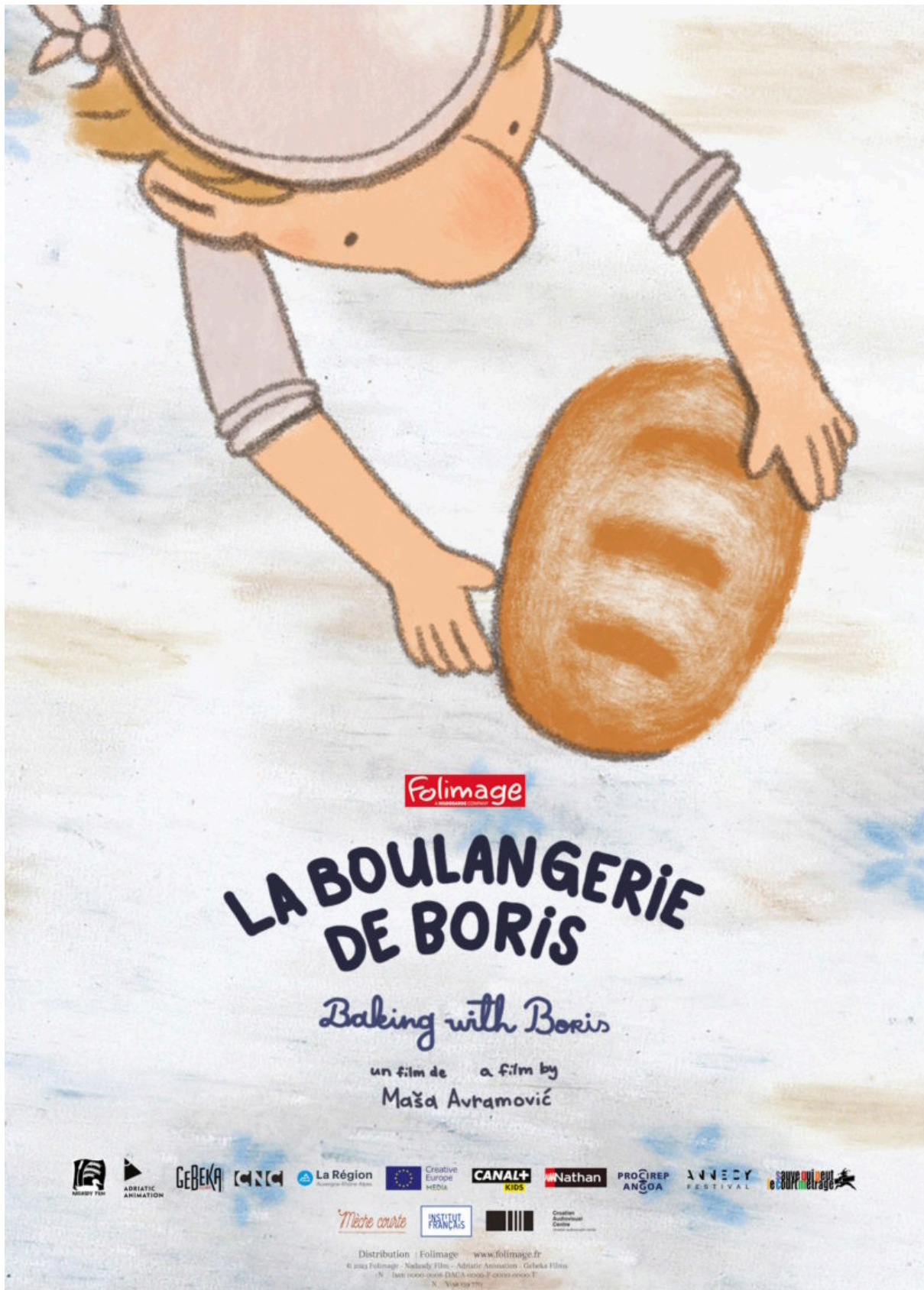
Choisis un film que tu as vu mais dont tu ne connais pas encore l'affiche, réunis ton matériel et **lance-toi dans ta création** ! Tu pourras ensuite comparer l'affiche que tu as créée avec l'affiche officielle du film.

Voici quelques exemples d'affiches créées par des enfants pour d'autres films :



À destination des enseignant·es : vous retrouverez 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.).



Folimage
A MILDERARDE COMPANY

L'AIR DE RIEN

SLIPPING AWAY

A FILM BY / UN FILM DE
GABRIEL HÉNOT LEFÈVRE



GEBEKA
FILMS

CNC

Pictanovo
SAISON 2022-2023

MAIRIE
Nouvelle-Aquitaine

PROCIREP
ANGOA

sacem

ALCME

Valence
scénario
Festival
international
des scénaristes

Distribution : Folimage - www.folimage.fr

© 2022 Folimage - Folimage Animation - Gebeka Films

ULYSSE LEFORT

ARTHUR LEMAITRE

MARTIN WIKLUND

BRUIT ROSE

MIYU

PINKNOISE

VIRAZ

ON

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 :

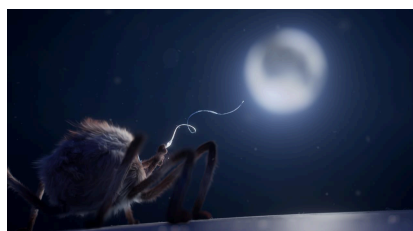
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Structurer sa pensée.
- Écouter les autres et acquérir les premiers outils du débat.
- Mobiliser sa mémoire.

Note : un outil pédagogique prenant la forme d'un jeu de cartes a été développé par Le fil des images pour animer les échanges à la sortie des séances de cinéma ; il est à découvrir [ici](#).

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



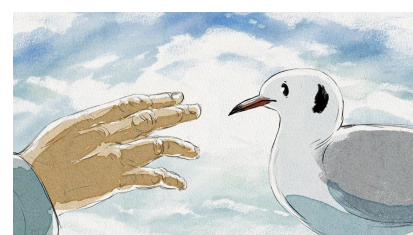
CE QUE J'AI VU



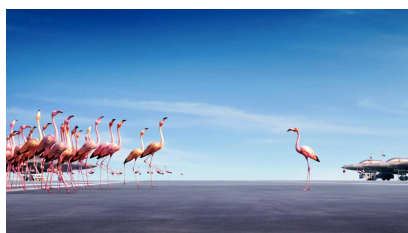
CE QUE J'AI ENTENDU



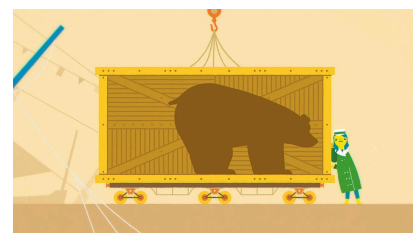
CE QUE RACONTE L'HISTOIRE



CE QUE J'AI RESSENTI



CE QUE J'AI AIMÉ



CE QUE JE N'AI PAS AIMÉ

Activité 4 | À chaque film, sa technique !

Activité à réaliser de préférence **après la séance**.

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 cinématographique.

Peinture, papier découpé, 3D, pâte à modeler... Il existe de nombreuses techniques pour fabriquer des films d'animation. Devine celles qui ont été utilisées pour les films que tu as vus. Pour cela, **relie l'image du film au dessin correspondant à la technique**.



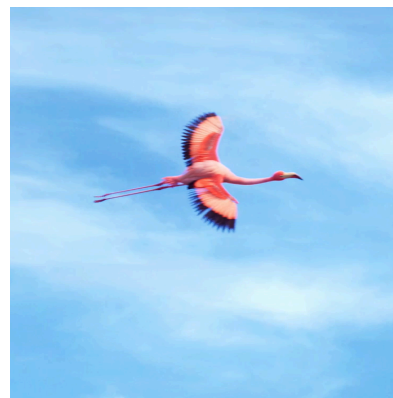
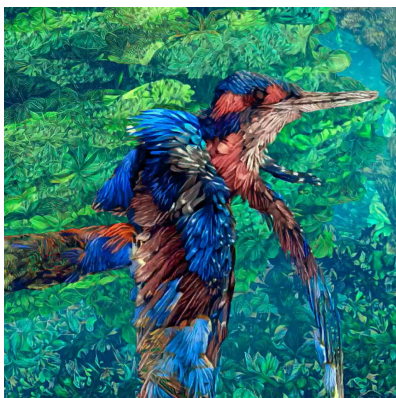
Activité 5 | Les associations

Activité à réaliser **après la séance**.

Objectifs :

- Établir du lien pour structurer sa pensée.
- Mobiliser sa mémoire.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage de l'image.

Relie ensemble les images qui proviennent du même film :



Activité 6 | Le bon ordre

Activité à réaliser **après la séance**.

Objectifs :

- Établir du lien pour structurer sa pensée.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage cinématographique.
- Acquérir les premiers outils de compréhension de la narration.
- Mobiliser sa mémoire.

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

- 1) Le vieux monsieur sort se promener avec sa canne.
- 2) Une mouette vient lui rendre visite et il lui donne les miettes de son sandwich.
- 3) C'est la tempête ! Il regarde avec ses jumelles s'il trouve la mouette.
- 4) La mouette est blessée et il décide de la sauver.
- 5) La mouette va mieux. Il peut la ramener sur la plage.
- 6) Elle reprend son envol et il est très heureux.



N° ...



N° ...



N° ...



N° ...



N° ...



N° ...

Activité 7 | La palette de couleurs

Activité à réaliser de préférence **après la séance**.

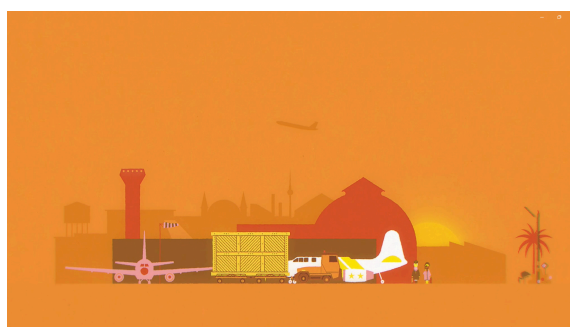
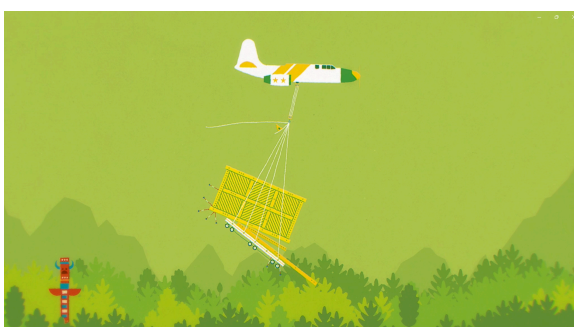
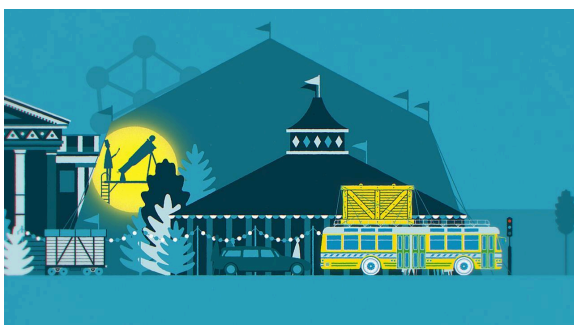
Matériel nécessaire :

- Crayons de couleur, feutres ou peinture.

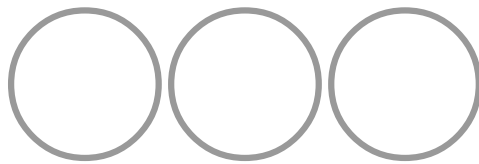
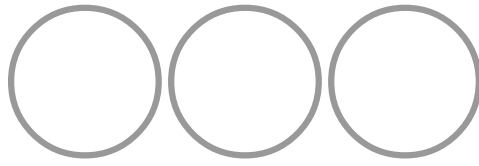
Objectifs :

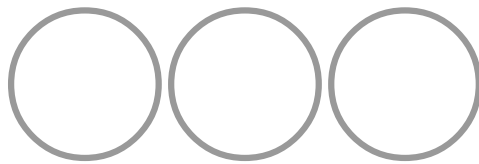
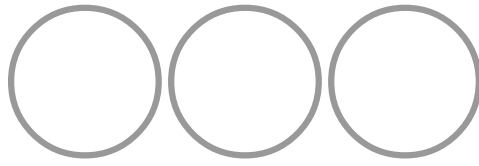
- Établir du lien pour structurer sa pensée.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

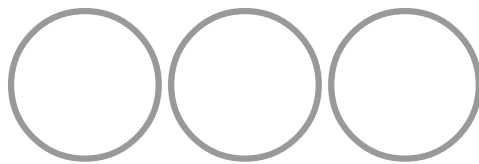
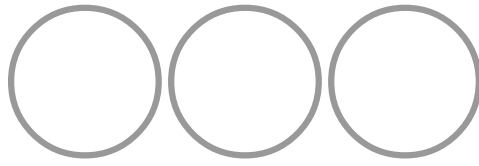
Dans le film *Qu'y a-t-il dans la boîte ?*, les couleurs changent en fonction du lieu où on se trouve. Une palette de couleurs, c'est-à-dire un ensemble de quelques couleurs, est associé à chaque nouvel endroit, par exemple :



Maintenant, à toi de jouer ! Trouve la palette de couleurs associée aux photos suivantes de Marseille. Colorie les petits ronds avec les couleurs que tu vois sur les photos :







Activité 8 | Mime une histoire

Activité à réaliser **après la séance**.

Objectifs :

- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage cinématographique.
- Acquérir les premiers outils de compréhension de la narration.
- Mobiliser sa mémoire.

Les films que tu as vus sont **muets** : les personnages ne parlent pas, il n'y a pas de dialogues. Pourtant, cela n'empêche pas de comprendre l'histoire !

Et si tu essayais toi aussi de raconter une histoire sans parler ? Choisis un des films que tu as vus, et essaie de le faire deviner à tes camarades sans parler, seulement avec des gestes. C'est ce que l'on appelle **mimer une histoire**.

Tu peux par exemple :

- imiter un boulanger qui pétrit du pain pour *La Boulangerie de Boris* ;
- imiter une personne âgée pour *L'Air de rien* ;
- imiter un flamant rose qui danse pour *Code rose* ;
- imiter l'araignée de *Vers la Lune*...

À toi de jouer !

Activité 9 | Du plus petit au plus grand

Activité à réaliser de préférence **après la séance**.

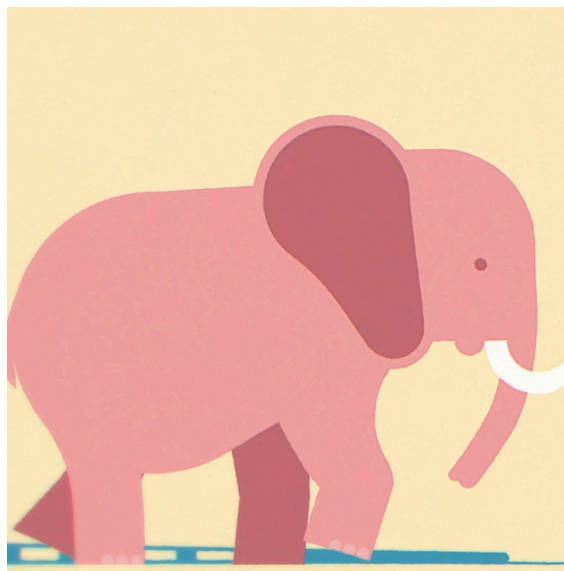
Matériel nécessaire :

- Ciseaux.

Objectifs :

- Établir du lien pour structurer sa pensée.

À la fin du film *Qu'y a-t-il dans la boîte ?*, on voit arriver plusieurs animaux. Découpe-les et range-les du plus petit au plus grand :



Au fait, connais-tu leur nom ?

Activité 10 | Dessine ton story board

Activité à réaliser **après la séance**.

Matériel nécessaire :

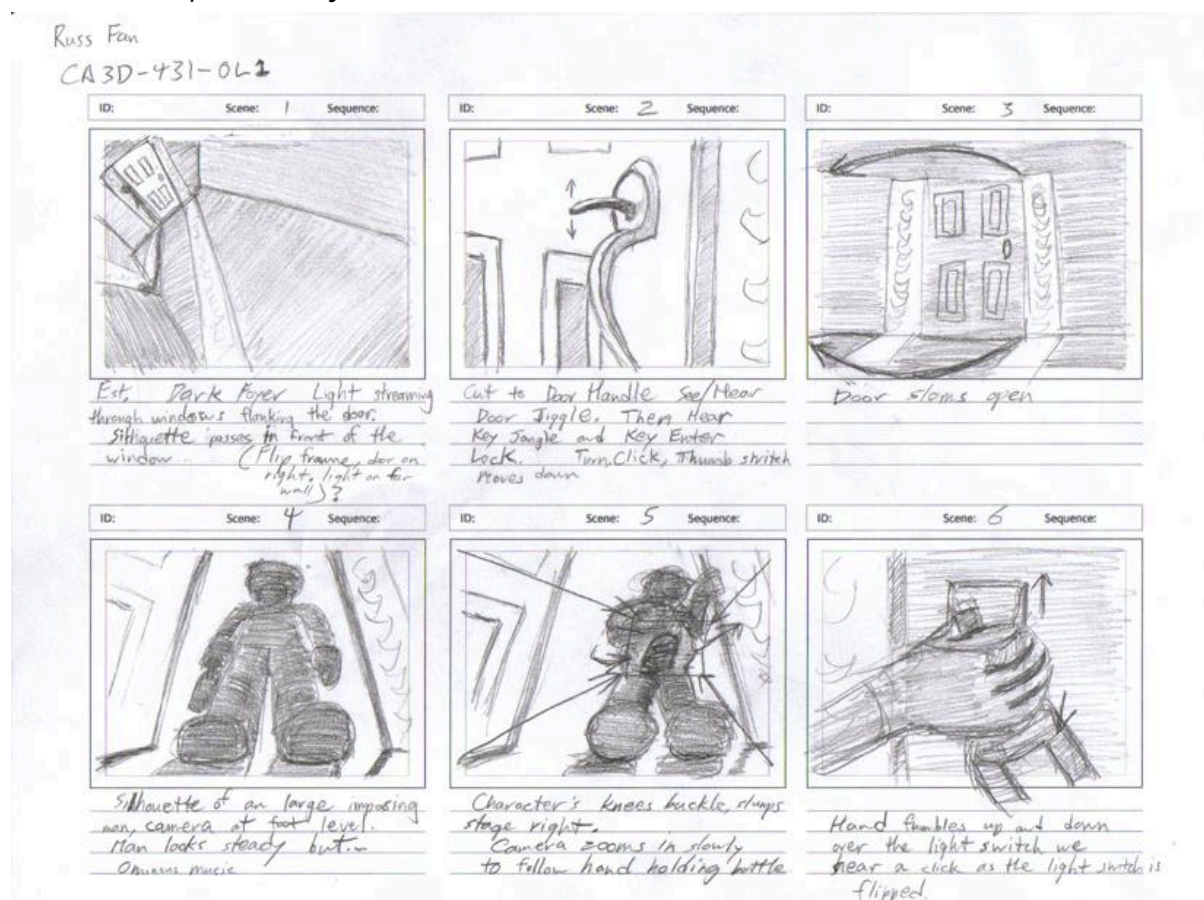
- Crayons ou feutres.

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.

Voici un exemple de storyboard (crédit : Russ / Flickr) :



À toi de jouer, à présent ! **Imagine le storyboard de Vers la Lune** en dessinant dans les cases des pages suivantes les actions du film.

1) L'araignée observe la Lune, très loin dans le ciel.

2) Elle s'accroche à une luciole pour s'envoler vers la Lune.

3) Son fil se casse et elle retombe par terre.

4) Elle découvre une très grande tour au milieu de la forêt.

5) Elle grimpe tout en haut de la tour.

6) Le vent l'emporte et elle tombe de la tour.

7) Elle se retrouve dans un vaisseau spatial qui s'envole dans l'espace !

8) Par le hublot, elle voit la Lune, tout près d'elle.

Activité 11 | Cadre ton film

Activité à réaliser de préférence **après la séance**.

Matériel nécessaire :

- Crayons de couleur ou feutres.

Objectifs :

- Établir du lien pour structurer sa pensée.
- 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 *Code rose* :

- Colorie en **rouge** la caméra qui te permettra de filmer le visage de l'homme de face.
- Colorie en **bleu** la caméra qui te permettra de filmer le flamant rose 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 l'homme de dos.



Activité 12 | Crée un village

Activité à réaliser de préférence **après la séance**.

Matériel nécessaire :

- Feuilles et crayons de couleurs ou peinture.
- Ciseaux, scotch.

Objectifs :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Mener un projet collaboratif.

Et si tu créais un village inspiré de celui de *La Boulangerie de Boris* avec toute ta classe ? Chaque élève aura une mission : dessiner une maison. Il peut s'agir d'un commerce avec une vitrine : boulangerie, marchand de fruits et légumes... Vous pourrez ensuite découper toutes les maisons et les assembler avec du scotch pour créer votre propre rue.



Activité 13 | Crée un univers inspiré de la nature

Activité à réaliser de préférence **après la séance**.

Matériel nécessaire :

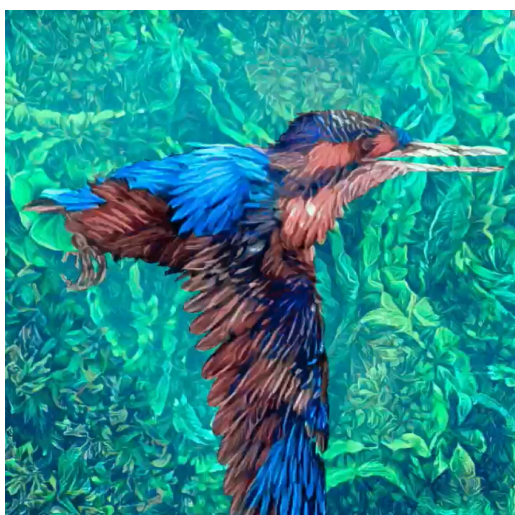
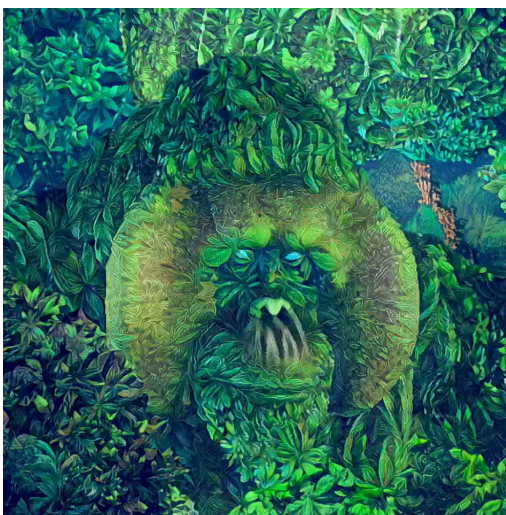
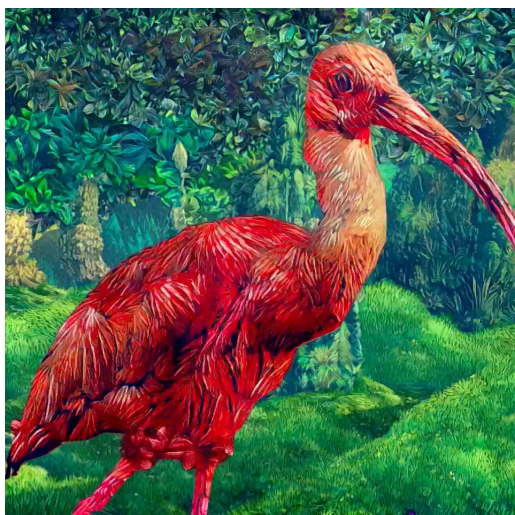
- Feuilles de papier Canson.
- Ciseaux.
- Colle.

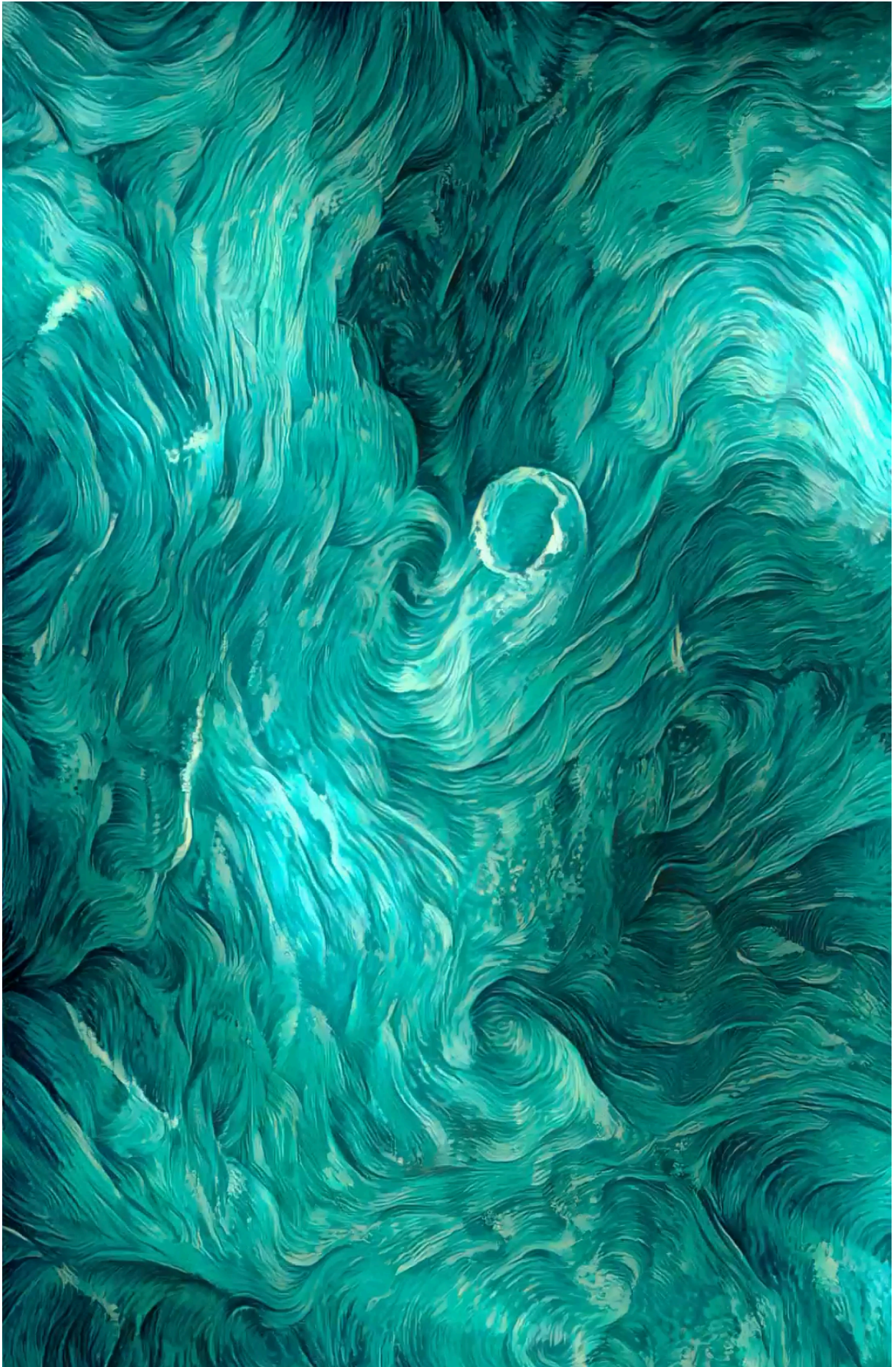
Objectifs :

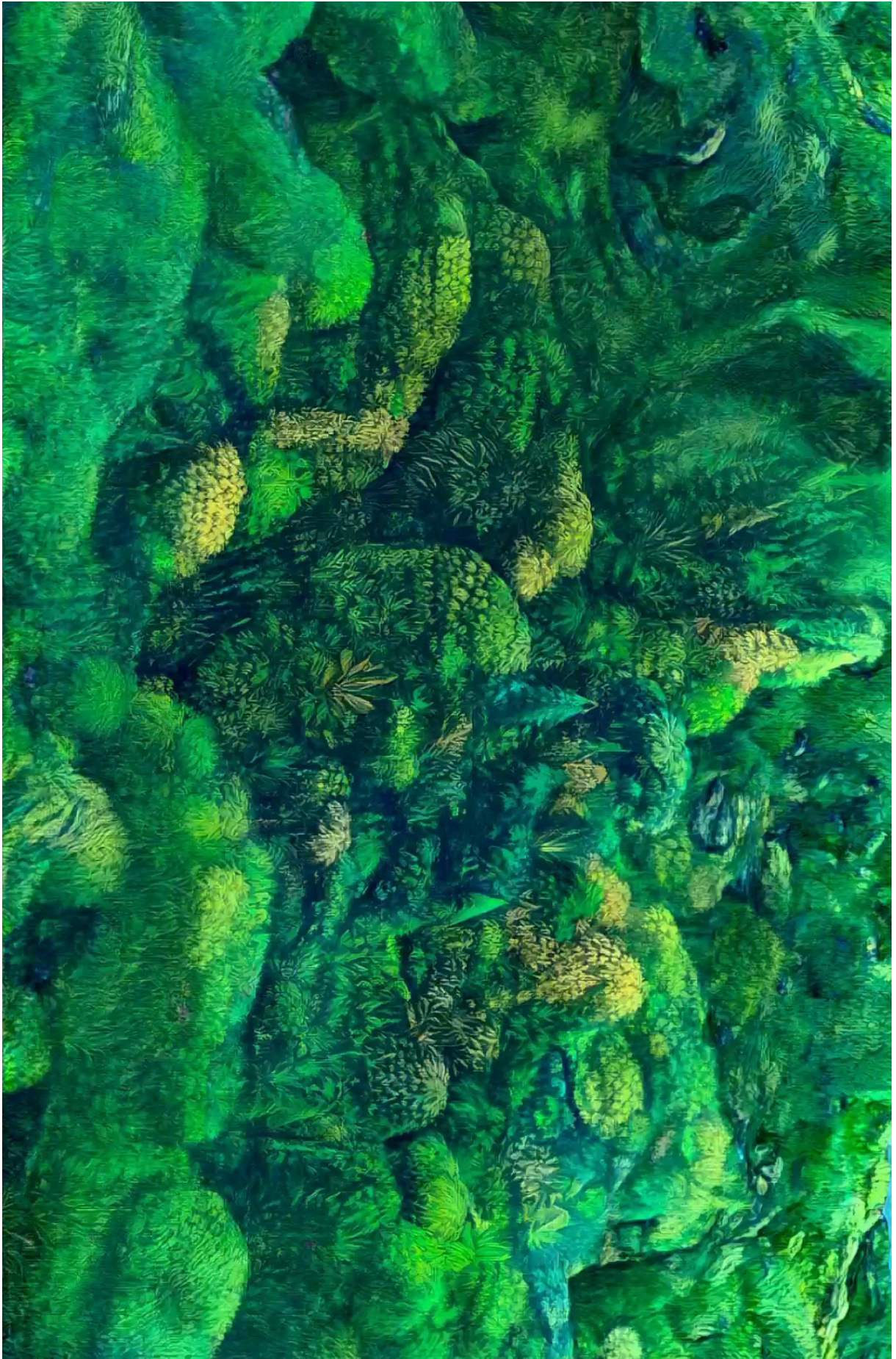
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Inspire-toi du film *Bruit rose* et découpe des formes d'animaux dans les motifs des pages suivantes pour créer ta propre composition. Commence par dessiner la forme de ton animal au verso de la feuille pour ensuite la découper.

Voici quelques inspirations issues du film :









Activité 14 | Le petit théâtre d'ombres

Activité à réaliser de préférence **après la séance**.

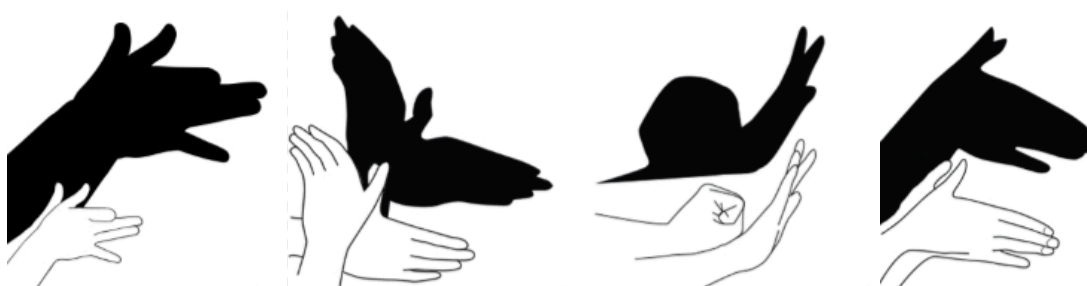
Matériel nécessaire :

- Silhouettes de flamants roses à imprimer et découper dans du papier épais, depuis les pages suivantes.
- Petites baguettes en bois et du scotch.
- Drap blanc (ou mur blanc).
- Lampe de poche, vidéoprojecteur ou spot.

Objectifs :

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

Connais-tu les ombres chinoises ? Elles te permettent de projeter une image avec tes mains et de l'animer, comme au cinéma.



Dans le même esprit, nous te proposons de **créer ton petit théâtre d'ombres** et d'imaginer un ballet de flamants roses, à la manière du film *Code rose*. Voici comment procéder :

- 1) Après avoir imprimé les silhouettes de la page suivante 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.

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.

- 5) Place au spectacle ! Fais danser les flamants roses en imaginant ta propre chorégraphie. Ton public verra les silhouettes se dessiner sur le drap ou le mur, en ombres chinoises.

Astuce : n'hésite pas à jouer avec la taille des ombres en éloignant et en rapprochant les silhouettes.



Activité 15 | Différents plans

Objectifs :

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

Lorsqu'on regarde une image, il y a des choses qui nous semblent près de nous : c'est le **premier plan**. D'autres choses au contraire nous semblent loin de nous : c'est l'**arrière-plan**.

Sur l'image suivante, que vois-tu au premier plan ? À l'arrière-plan ?



Pour t'aider à organiser les différents plans, découpe les éléments suivants et superpose-les dans le bon ordre, de manière à reconstituer l'image :





Activité 16 | Réalise ton film en stop-motion

Activité à réaliser de préférence **après la séance**.

Matériel nécessaire :

- Nappe, dînette (ou vaisselle).
- Téléphone avec appareil photo.
- Trépied.
- Application gratuite de stop-motion ([exemple](#)).

Objectifs :

- Découvrir les secrets de fabrication des films d'animation.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Acquérir les premiers outils de compréhension du langage cinématographique.

Le stop-motion, animation traditionnelle "image par image" est une technique permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles en prenant des photos. Une scène est capturée en ne prenant qu'une seule image à la fois. Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés, ce qui donnera l'impression d'animation une fois le film projeté à vitesse réelle. Voici un exemple simple d'animation en stop-motion :

<https://youtu.be/TFfncQyoByc>.

En groupe, à vous de créer un court métrage en stop-motion en vous inspirant du repas organisé par les villageois dans *La Boulangerie de Boris* !



- 1) Préparez votre kit de dînette (ou empruntez de la vraie vaisselle et des couverts à la cantine).
- 2) Étalez la nappe sur le sol : ce sera votre **décor**. Vous pouvez la fixer avec du scotch.
- 3) Avec le trépied, installez l'**appareil photo** au-dessus de ce décor, de manière à pouvoir photographier ce qui se passe sur la nappe.
- 4) Vous êtes prêt·es pour le tournage ! Mettez petit à petit la table en positionnant les accessoires sur la nappe.
Vous pouvez vous amuser à faire bouger chaque accessoire comme s'il avançait peu à peu vers sa place définitive, comme sur [cette vidéo](#).
N'oubliez pas de **prendre une photo à chaque fois qu'un accessoire est déplacé**.
- 5) Il ne vous reste plus qu'à utiliser le logiciel ou l'application que vous aurez téléchargée pour faire le **montage** de vos photos et découvrir votre film.

Activité 16 | Dessine une fresque

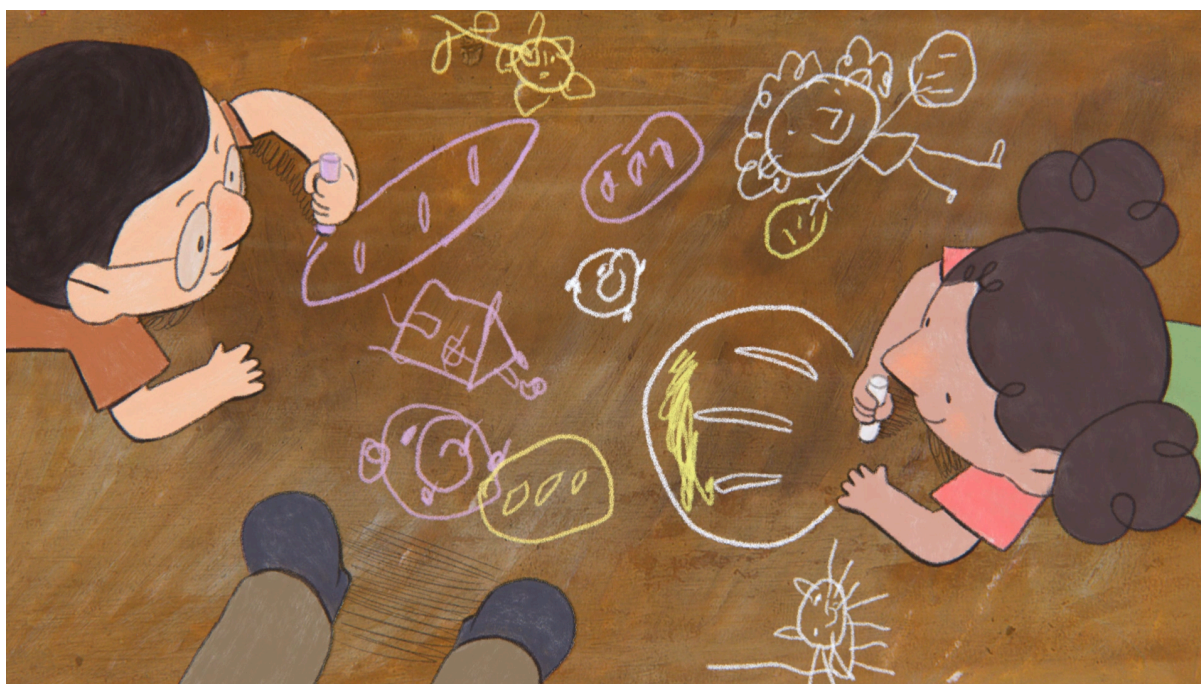
Activité à réaliser de préférence **après la séance.**

Matériel nécessaire :

- Craies.

Objectifs :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Mener un projet collaboratif.
- Mobiliser sa mémoire.



Et si vous partagiez ce que vous avez vu pendant les films avec les autres élèves de votre école ? Pour cela, faites comme les enfants dans *La Boulangerie de Boris* : **dessinez à la craie**, sur le sol de la cour de récréation, ce dont vous vous souvenez (personnages, décors...). Vous obtiendrez ainsi une grande fresque collaborative !