



14^e festival international de Cinéma Jeunes Publics du Massif du Sancy
Plein la Bobine
La Bourboule
du 11 au 17 juin 2016

LA CHOUETTE DU CINEMA : entre veille et sommeil : Courts métrages

Durée : 40 min



Compte les moutons

Réalisation : Frits Standaert

Scénario : D'après l'œuvre littéraire de Mireille D'Allancé

Production : Les Films du Nord

Musique : Simon Fache

Pays : France, Belgique

Année : 2015

Durée : 7 min

Genre : Animation (dessin animé)

Version : VF

Résumé :

Un soir orageux, après avoir bordé son fils, un père redescend discrètement dans le salon pour ne pas le réveiller. À peine a-t-il le temps de s'asseoir dans son fauteuil et de prendre son journal qu'il est interrompu par un « papa », avant que son fils ne descende le rejoindre, lui disant qu'il n'arrive pas à dormir. Agacé, le père renvoie son fils dans sa chambre en lui disant d'aller compter les moutons. De retour dans son lit, le fils se met à les compter, jusqu'à ce que quatorze moutons apparaissent réellement dans sa chambre. Surpris par cette apparition, le fils appelle son père pour savoir ce qu'il doit faire ; ce dernier, se prenant au jeu, dit à son fils d'appeler le loup. Le fils appelle donc le loup, qui apparaît à son tour et mange les moutons. Pour chasser le loup qui s'est endormi sur son lit, le père lui dit de faire appel aux chasseurs. Mais les chasseurs prennent aussi trop de place sur le lit du petit garçon qui décide d'ouvrir la fenêtre pour qu'ils aient froid et s'en aillent de chez lui. Une fois tous les personnages partis, fatigué par toute cette histoire, le petit garçon parvient enfin à trouver le sommeil, et s'endort dans les bras de son ours.



14^e festival international de Cinéma Jeunes Publics du Massif du Sancy

Plein la Bobine

La Bourboule

du 11 au 17 juin 2016

Qu'est-ce que vous inspire ce film ?

➔ **Mots clés possibles** : moutons – dormir – sommeil

Pistes pédagogiques :

- L'heure du coucher : Quand arrive l'heure d'aller se coucher, chaque enfant fait appel à son imagination pour trouver des moyens de retarder le moment de s'endormir. Le père, en disant à son fils d'aller « compter les moutons », utilise une expression au sens figuré pour qu'il s'endorme. L'enfant quant à lui, en comptant les moutons, se met à se raconter une histoire. Dans son imaginaire, les moutons apparaissent devant lui. Puis, lorsqu'il appelle le loup et les chasseurs, ces derniers apparaissent également. L'imagination de l'enfant permet à l'histoire de prendre vie, ce que permet également le film d'animation en donnant forme aux différents personnages de l'histoire du petit garçon.
- L'adaptation littéraire : Les adaptations d'œuvres littéraires à l'écran sont très fréquentes. Elles consistent à transposer un roman, une histoire, un album jeunesse, en court ou long métrage. L'histoire de départ est donc la même. Ce court métrage est adapté d'une œuvre littéraire de Mireille d'Allancé. Elle est auteure-illustratrice pour la jeunesse depuis 25 ans et originaire de Chamalières dans le Puy-de-Dôme. L'album « Compte les moutons » a été publié en 1998 à l'École des loisirs.
- L'animation 2D : L'animation de ce court métrage est entièrement réalisée par ordinateur, en prenant comme modèle les illustrations de l'album jeunesse.



Une autre paire de manches

Réalisation : Samuel Guérolé

Pays : France

Scénario : Samuel Guérolé

Année : 2016

Production : Les films du Nord

Durée : 6 min

Musique : Falter Bramnk

Genre : Animation (dessin animé)

Version : VF

Résumé :

Alors que le petit Arthur est en pleine rêverie dans son livre, sa maman lui donne cinq minutes pour s'habiller. Un sablier est là pour qu'il respecte ce temps à tout prix ! Le temps passe, passe, mais Arthur ne trouve pas ses vêtements... Avec l'aide de sa maman il va les retrouver mais ceux-ci sont en train de fuir avec la chaise. Après toute une série de péripéties et d'évènements, il commence enfin à être habillé. Il reste encore le pull... qui emmène le petit garçon dans une plongée périlleuse ! Une fois sortie de cette épreuve, c'est au tour des chaussures et Arthur est prêt ! Enfin presque ! Il y a le petit déjeuner qui est une étape très risquée et va s'avérer compliquée. Sa maman arrive et se rend compte de la catastrophe : le bol s'est renversé et les tartines l'ont attaquées ! Il faut donc tout recommencer, même le pull... Cette animation a été créée sur un décor fixe et dessiné à la main. Une série de dessins créée sur ordinateur est superposée au décor afin de créer le monde d'Arthur.

Qu'est-ce que vous inspire ce film ?

➔ **Mots clés possibles :** apprentissage, découverte du monde chez l'enfant, imagination.

Pistes pédagogiques :

- Quelles sont les étapes pour s'habiller, dans quel ordre ?
- Demander aux enfants ce qu'ils font le matin avant d'aller à l'école ?
- Faire dessiner un personnage et dessiner des vêtements à découper, puis habiller le bonhomme.



14^e festival international de Cinéma Jeunes Publics du Massif du Sancy

Plein la Bobine

La Bourboule

du 11 au 17 juin 2016



La Moufle

Réalisation : Clémentine Robach

Pays : France, Belgique

Scénario : D'après le conte traditionnel ukrainien « La Moufle »

Année : 2014

Production : Les Films du Nord, La Boite... Productions

Durée : 8 min

Musique : Falter Bramnk

Genre : animation (dessin animé)

Version : Sans dialogues

Résumé :

Une petite-fille et son grand-père se couvrent pour sortir dans le jardin enneigé. La petite fille a enfilé son bonnet et ses moufles rouges. Le grand-père accroche un nichoir à oiseaux sur une branche puis porte sa petite-fille pour qu'elle puisse le voir de plus près. Elle remarque un écureuil sur le tronc d'arbre qui lui non-plus n'a pas d'abri pour l'hiver. Elle dépose alors l'une de ses moufles sur la neige et repart jouer avec son grand-père. Avant de s'endormir, la fillette regarde sa moufle par la fenêtre. Pendant qu'elle dort, une souris qui marchait dans la neige voit la moufle et se met à l'abri à l'intérieur pour dormir. Puis arrivent des animaux de plus en plus gros : un écureuil, un lapin, un renard, puis un ours qui, bien trop gros pour rentrer dedans, la fait éclater en mille morceaux de tissu. Au matin, la petite fille ne voyant plus la moufle par la fenêtre, court dehors et ne la trouve pas non plus. Elle rentre prendre son petit-déjeuner et voit que sa grand-mère est en train de la recoudre. Puis elle sort dans le jardin sur les épaules de son grand-père pour voir les oiseaux qui se sont installés dans le nichoir.



14^e festival international de Cinéma Jeunes Publics du Massif du Sancy
Plein la Bobine
La Bourboule
du 11 au 17 juin 2016

Qu'est-ce que ce film vous inspire ?

➔ **Mots clefs possibles** : animaux – neige – froid – moufle – protection – chaleureux – confort

Pistes pédagogiques :

- Protection de l'environnement : Le grand-père apprend à sa petite-fille à accrocher des nichoirs dans les arbres pour que les oiseaux puissent se protéger du froid pendant l'hiver. Accrocher des nichoirs dans son jardin permet d'offrir des abris aux différents oiseaux et des endroits où ils vont pouvoir faire leurs nids au printemps. Cela contribue donc à la protection de l'environnement et de la biodiversité. Il s'agit là d'une action simple que chaque famille peut réaliser dans son jardin ou sur son balcon.
- Partage : En laissant sa moufle sur la neige, la petite fille donne un objet, dont elle aurait elle-même eu besoin pour se tenir chaud, à d'autres êtres vivants qui en ont plus besoin qu'elle. La petite fille offre un abri chaud à des animaux sans abri, ce qui implique l'idée de solidarité. Cet esprit de solidarité est également présent chez les animaux, qui acceptent de partager la moufle.



14^e festival international de Cinéma Jeunes Publics du Massif du Sancy

Plein la Bobine

La Bourboule

du 11 au 17 juin 2016



La Soupe au caillou

Réalisation : Clémentine Robach

Scénario : Clémentine Robach

Production : Les Films du Nord, Les films de l'île,
La Boîte,... Productions, Digit Anima,
Suivez mon regard, Pictanovo

Musique : Falter Bramnk

Pays : France

Année : 2015

Durée : 7 min

Genre : animation (dessin animé)

Version : VF

Résumé :

Résumé :

Ce film est inspiré d'un conte traditionnel. Il s'agit d'une ville où des animaux de toutes les espèces, de toutes les origines vivent ensemble. Ils regardent la télévision dans leur salon. Nous apprenons en écoutant le présentateur TV et en observant un éléphant affamé ouvrir ses placards vides, qu'une famine a éclaté dans cette ville. Le présentateur propose alors une « recette de circonstance » : la soupe au caillou.

L'éléphant lui n'y prête pas attention et frappe chez ses voisins moutons, chevaux et escargots pour leur demander du sel. Mais tout le monde est concentré, les yeux rivés sur l'écran de télévision, attendant la recette de cette soupe. Le gros animal regagne alors son appartement, se met devant le poste et s'endort. Pendant ce temps, l'orage éclate dehors. L'électricité vient à couper au moment où le présentateur allait expliquer comment introduire le dernier et le plus important des ingrédients de la recette. La ville est plongée dans le noir. Une souris sort en s'éclairant d'une bougie, un cheval arrive derrière elle et l'effraie ; il souhaite seulement savoir si l'électricité est coupée chez lui ou partout. Un couple de hérissons les rejoint, puis une brebis et encore d'autres animaux, que l'on ne distingue que par la lumière de leur bougie. On demande, si quelqu'un a pu entendre le



dernier ingrédient de la soupe au caillou. Un loup sort alors de sa maison et lance un frisson sur l'assemblée. On ne le distingue que par l'ombre de sa gueule et il rit au sujet de la soupe au caillou qui ne doit pas avoir beaucoup de goût. De peur, tous courent se réfugier chez eux. Mais à la lumière, le loup est en fait âgé et il ne comprend pas pourquoi tout le monde s'est enfuit en le voyant.

L'éléphant qui a observé toute la scène depuis sa fenêtre, décide de réaliser cette recette sur la place publique. Il sort une grosse marmite, allume un feu et y jette un caillou. Les ventres de toute la ville gargouillent. C'est alors qu'une souris arrive et y dépose un peu de sel en déclamant des rimes pour commenter son action. À la vue du rongeur, l'éléphant court se cacher derrière un arbre. Une chatte arrive et dépose du céleri dans la marmite, alors la souris apeurée va elle se cacher sous une feuille d'arbre. Un chien s'approche, dépose une pomme de terre, et fait fuir le chat par la même occasion. Un crocodile arrive, jette des aromates dans la soupe et le chien s'enfuit. Une grenouille amène un oignon, faisant fuir le crocodile. En prenant son élan pour atteindre le bord de la marmite, la grenouille tombe sur le couple de hérissons et ressort couverte d'épines. Les hérissons déposent eux un bout de radis. Les chevaux s'approchent, en soulignant à voix haute que puisque le loup est parti, ils peuvent enfin s'approcher et participer. Un ours amène un panais, un peu gêné de n'avoir que cela à donner. Un papillon le rejoint, amenant une pomme et le félicitant pourtant. L'eau s'arrête de bouillir et tous sortent de leur cachette. La marmite se met à remuer et une musique rythmée s'en échappe. La soupe se stabilise, l'éléphant plonge la louche dedans et propose la soupe au caillou.

Tous commencent à se parler et à faire connaissance, comme dans le cadre d'un repas de voisinage, sans avoir peur des uns des autres. L'éléphant rentre chez lui après avoir bu un bol de soupe en compagnie de la petite souris et passe dans son salon sans allumer la télévision. Il entre dans sa chambre, ouvre la fenêtre qui donne sur la rue et regarde le spectacle de ces voisins et de la bonne entente commune avant de s'endormir paisiblement.

Qu'est-ce que ce film vous inspire ?

- ➔ Mots clefs possibles : voisins – crainte – peur – différence – préjugés – faim – collectif – participation – vérité – bonheur – entraide

Pistes pédagogiques :

- Est-ce que vous avez peur de vous retrouver dans le noir quand le compteur électrique disjoncte dans votre maison ?
- Qu'est-ce que vous feriez si vous n'aviez plus d'électricité dans tout votre quartier pendant toute une soirée, et donc pas la possibilité de regarder la télévision ?
- Est-ce que vous connaissez bien les enfants de vos voisins ? Avez-vous cherché à faire le premier pas vers eux pour vous faire de nouveaux amis et ne pas rester seuls chez vous devant vos écrans de télévision ou tablette ?
- Pourquoi tous les animaux ont un accent différent dans ce film ? Quels sont ces accents, vous avez pu les reconnaître ?
- Qu'est-ce que ce film nous enseigne ? Faites trois petits dessins qui illustrent des mots clefs/valeurs enseignées dans ce film. Quand toute la classe a fini, mettez les en commun pour voir si tout le monde a bien compris la même chose ou des choses différentes.



14^e festival international de Cinéma Jeunes Publics du Massif du Sancy

Plein la Bobine

La Bourboule

du 11 au 17 juin 2016



La Galette court toujours

Réalisation : Pascale Hecquet

Scénario : Arnaud Demuyneck

Production : Les Films du Nord

Musique : Alexandre Brouillard, Jessy Blondeel

Pays : France

Année : 2016

Durée : 8 min

Genre : animation (dessin animé)

Version : VF

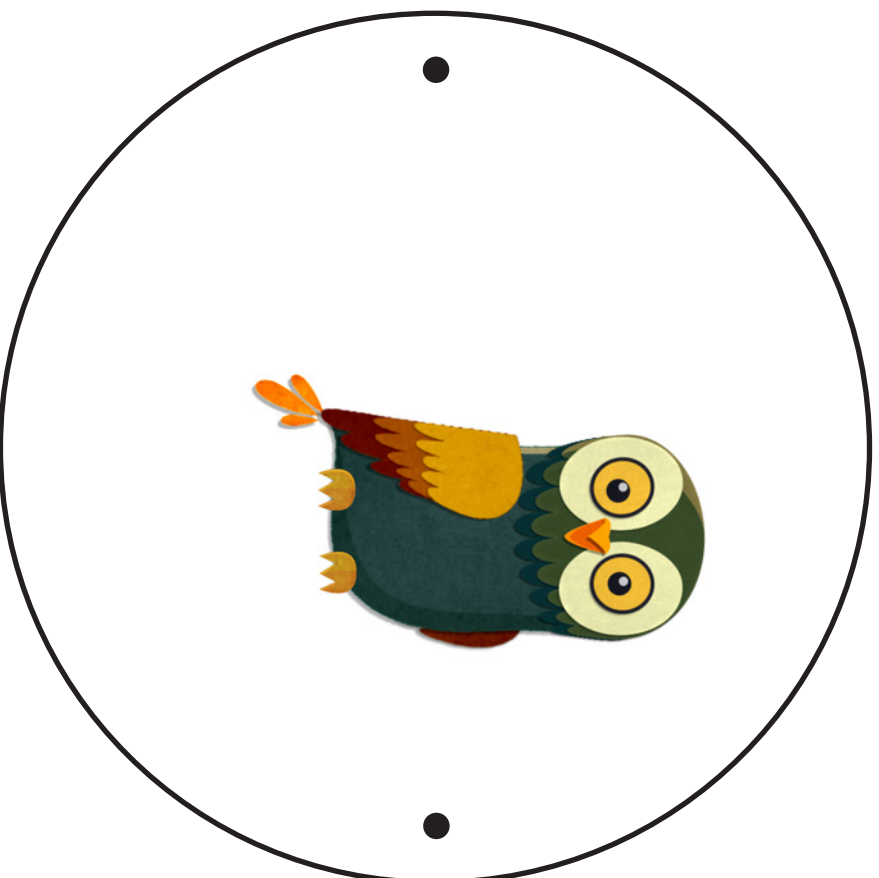
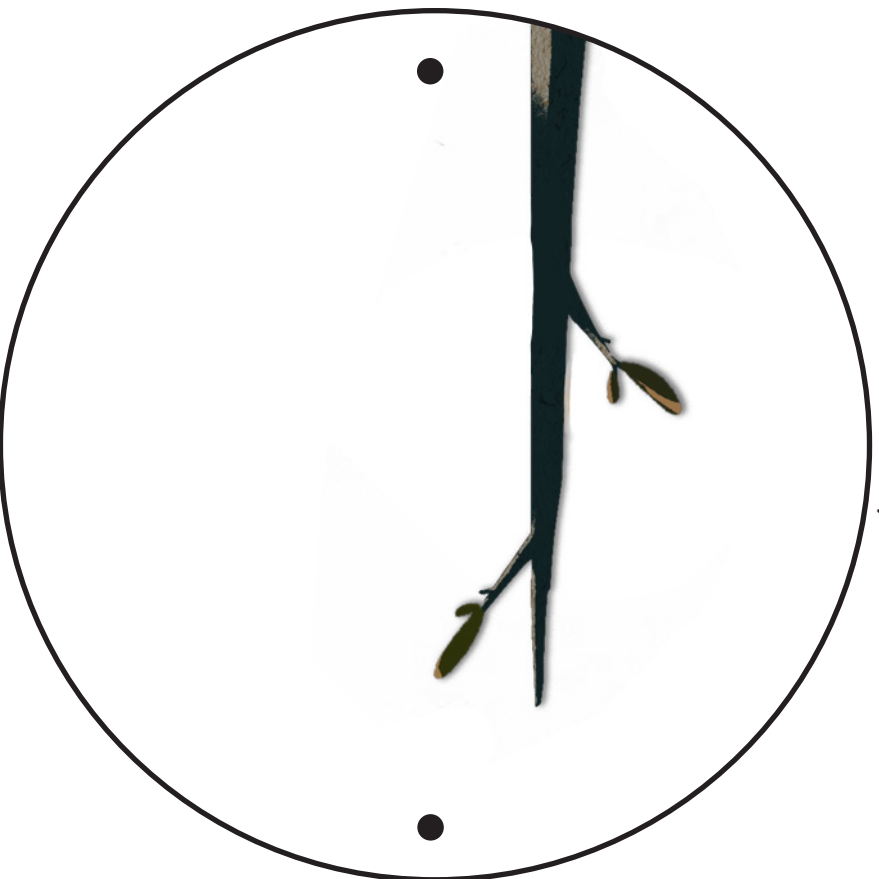
Résumé :

Lors d'un après midi, un petit lapin demande à sa maman une galette, mais que faut-il pour faire une galette ? De la farine, du beurre, du sucre et des carottes, et elle doit être croustillante ! En attendant que celle-ci soit prête, le petit lapin va se promener dans la forêt « mais attention au renard qui rôde ! ». Le lapin va alors rencontrer de nombreux animaux : la taupe, le hérisson, l'oiseau, l'écureuil, la souris et la poule. Tous lui demandent comment est faite la galette. C'est à ce moment-là que la maman annonce à tout le monde que la galette est prête ! Elle est toute croustillante et elle a la forme d'un lapin, mais alors que tous les animaux gourmands admirent le gâteau et essayent de le manger, celui-ci s'enfuit en courant ! Pour consoler le petit lapin, sa maman lui propose de lui en faire une autre. Mais attention, il ne faut pas que le gâteau s'enfuie ? La maman trouve la solution : « Je la ferais en forme d'horloge ! ».

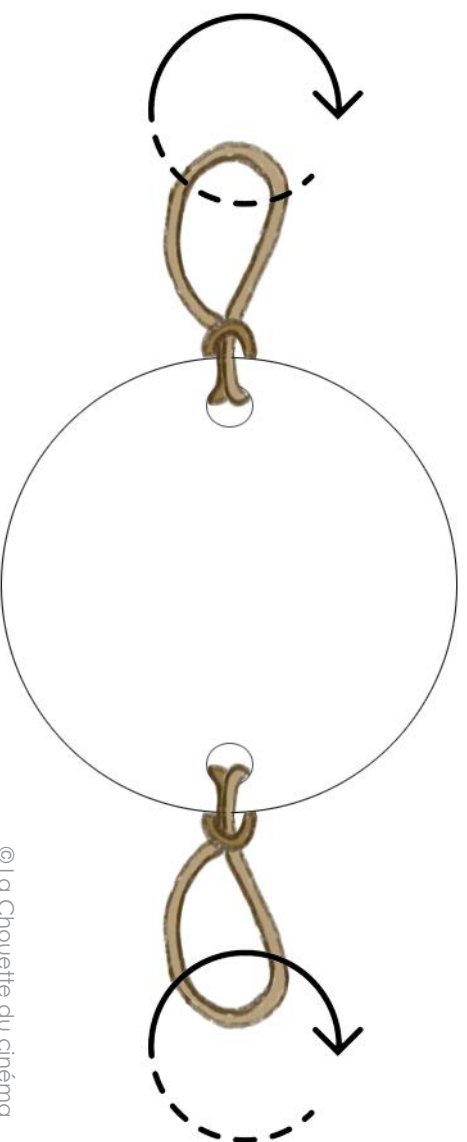
Petit lapin doit aller se coucher avant d'avoir son nouveau gâteau. Lors de son coucher, celui-ci s'inquiète du sort de sa galette : elle est dans la forêt et peut rencontrer le renard. Maman le rassure en lui expliquant qu'elle a fait la galette aussi maligne qu'un petit lapin. La petite galette a bien rencontré le renard qui l'a trouvée très appétissante, mais celle-ci lui a dit qu'elle était aussi rusée qu'un renard. Très étonné, il a déposé la galette afin d'écouter son explication. Celle-ci, enfin libre, part à toute vitesse et laisse le renard surpris. La maman lapin ayant fini son histoire et la galette étant sauvée, le petit lapin peut se coucher, mais une dernière question le taquine : si la nouvelle galette est ronde, elle va pouvoir rouler et s'enfuir à nouveau. Il faut donc la faire carrée ! Et ainsi le petit lapin peut dormir paisiblement et rêver de sa galette.

Cette animation est un dessin animé. Réalisé sur un fond fixe, fait à la main, sur lequel est ajouté par ordinateur les dessins qui sont ensuite animés.

Effet d'illusion : le thaumatrope



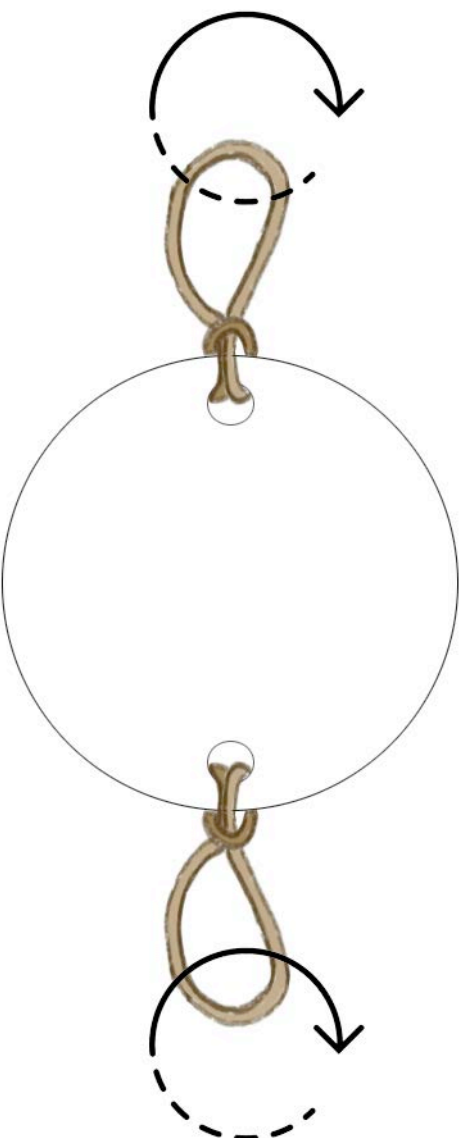
- Coupe les deux cercles.
- Place-les dos à dos en alignant les petits ronds noirs (tu peux t'aider en mettant ton bicolage devant une fenêtre pour faire comme une table lumineuse).
- Vérifie que les dessins sont bien dans le même sens que ce qui a été préparé. Il est normal qu'un des dessins soit « tête en bas ».
- Colle les deux faces ensemble.
- Perfore à l'endroit des petits ronds noirs.
- Place des élastiques ou des cordes comme le schéma à droite.
- C'est prêt ! Tourne rapidement le montage dans un sens puis dans l'autre et tu seras surpris... Les 2 images ne font plus qu'une !



Effet d'illusion : Le thaumatrope



- Coupe les deux cercles.
- Place-les dos à dos en alignant les petits ronds noirs (tu peux t'aider en mettant ton bricolage devant une fenêtre pour faire comme une table lumineuse).
- Vérifie que les dessins sont bien dans le même sens que ce qui a été préparé. Il est normal qu'un des dessins soit « tête en bas ».
- Colle les deux faces ensemble.
- Perfore à l'endroit des petits ronds noirs.
- Place des élastiques ou des cordes comme le schéma à droite.
- C'est prêt ! Tourne rapidement le montage dans un sens puis dans l'autre et tu seras surpris... Les 2 images ne font plus qu'une !



Le jeu des 7 erreurs...



SOLUTION :

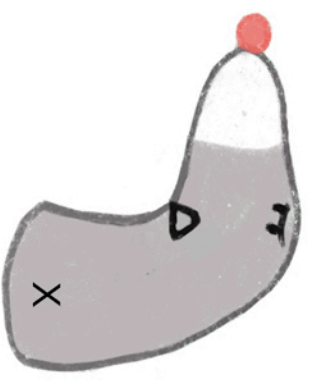
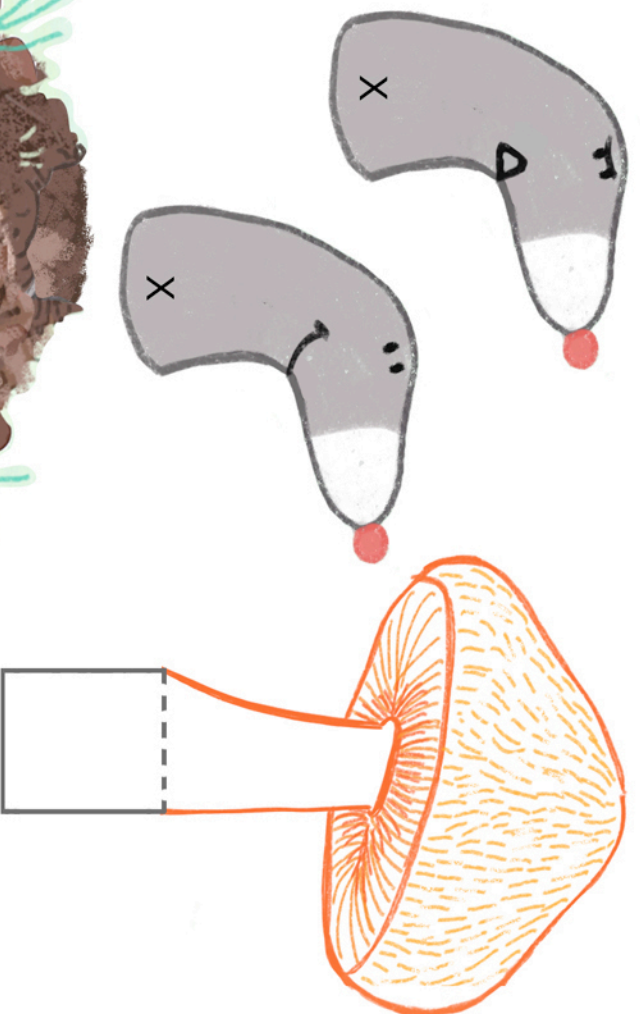
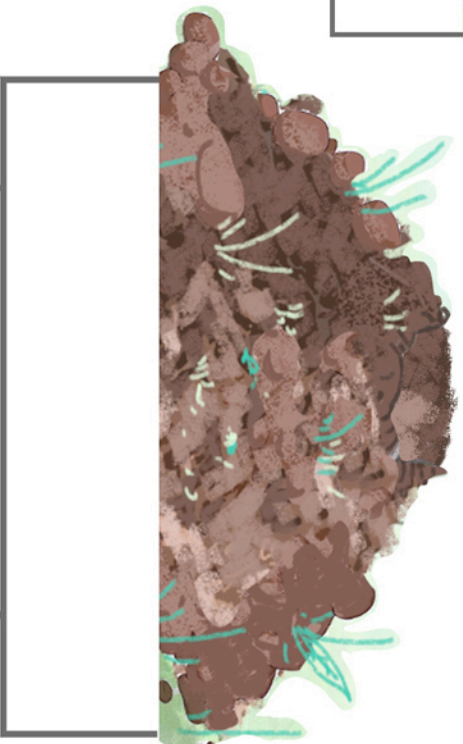
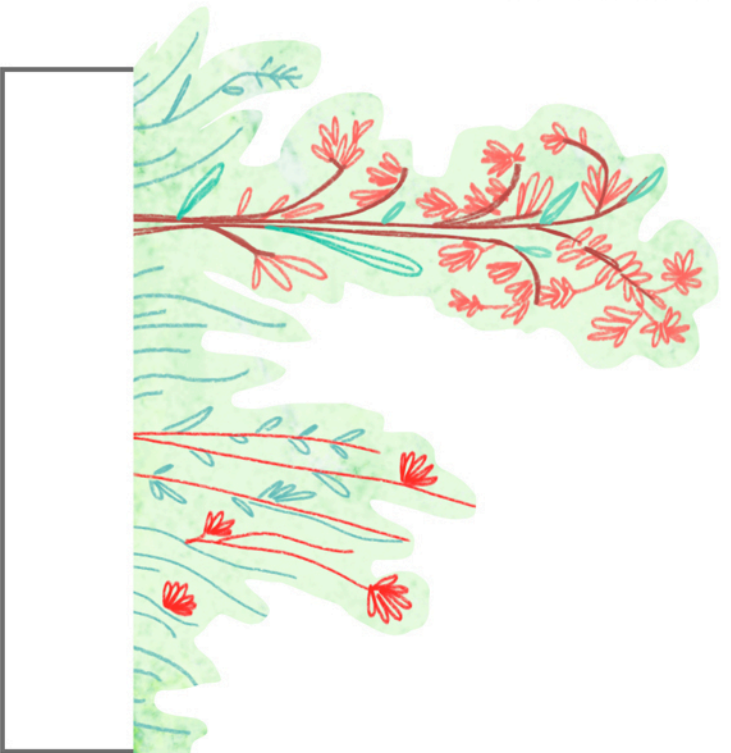
le nez de la taupe, la langue du petit lapin, les yeux de l'écureuil, un bouton en plus pour la galette, un pois en moins pour la poule, les pattes du mouton, la bouche de la souris

Le jeu des 7 erreurs...



SOLUTION :

La bouche de maman lapin, le fil électrique de la lampe de chevet, le bras du nounours, le haut du lit (en haut à droite), les yeux de petit lapin, un noeud en moins dans le bois du lit, la forme en tête de lapin sculptée dans le lit



Fabrique ton propre studio d'animation ! (voir pages suivantes) Quand c'est fini, place les personnages (à fabriquer aussi) dans le paysage. Tu peux choisir entre plusieurs panneaux concernant le sol et le ciel. Lorsque tout est prêt, prends une photo de l'installation. Avant de prendre une deuxième photo, déplace les éléments. Reprends une photo, redéplace, etc etc. Au final, tu auras une chouette animation lorsque tu les feras défiler rapidement.

Quelques idées: Mets de la « pâte à fixe » sur la croix de la taupe. (ou papier collant roulé. Un papier collant « crépon » fera encore mieux l'affaire) Tu peux la faire sortir peu à peu de derrière la motte de terre. Pour solidifier le papier au dos de la motte de terre et éviter que cela ne se déchire, tu peux mettre un morceau de papier collant plastifié.

Le petit lapin peut se déplacer dans le décor. Comme la taupe, il possède des expressions différentes. Tu peux les changer pour faire vivre ton animation. Dans ce cas, même système : utilise de la « pâte à fixe » plutôt que de la colle pour attacher la tête sur le corps de petit lapin. Et même principe, tu peux solidifier la base où on attache la tête avec un morceau de papier collant plastifié. Bon amusement !

Retrouve la bonne silhouette.



SOLUTION :

La bonne silhouette est la forme numéro sept.

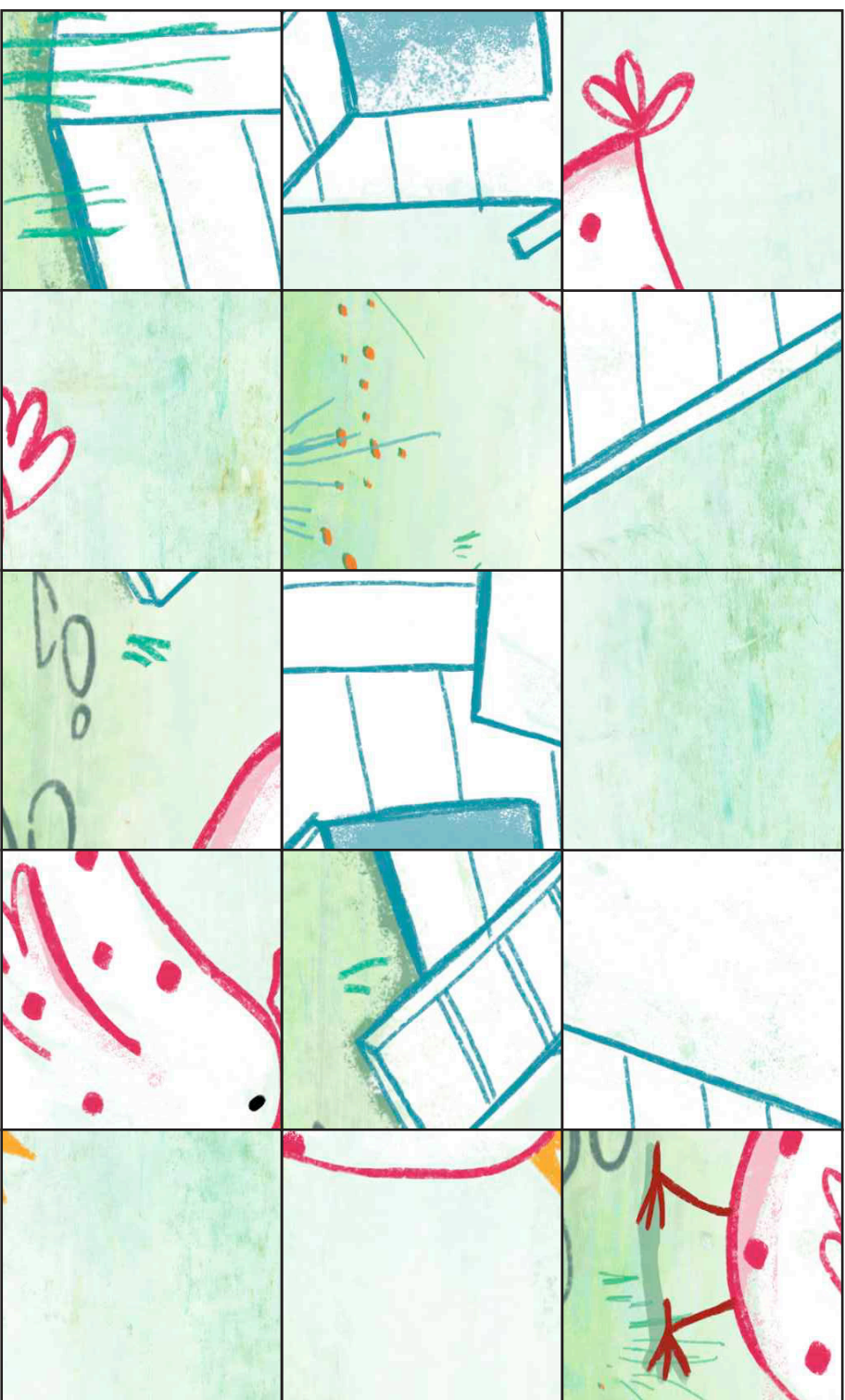
Memory à découper



Memory à découper

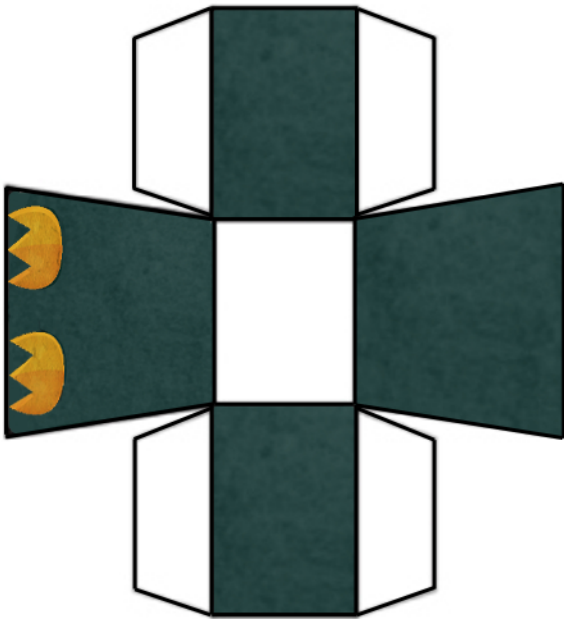
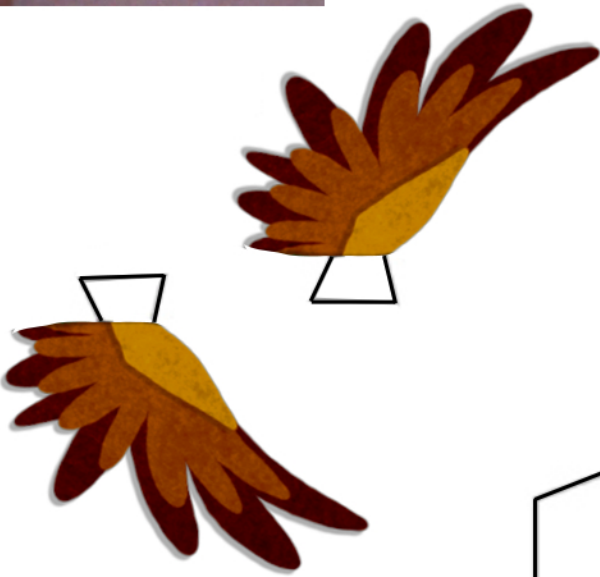
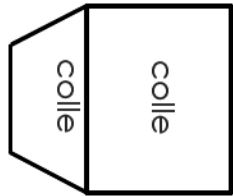


Découpe les pièces et essaie de reconstituer l'image !









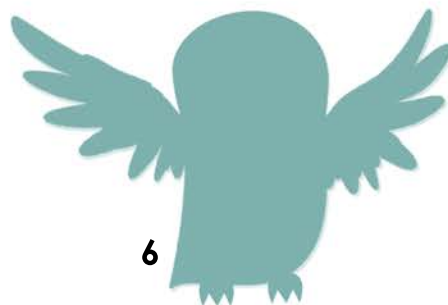
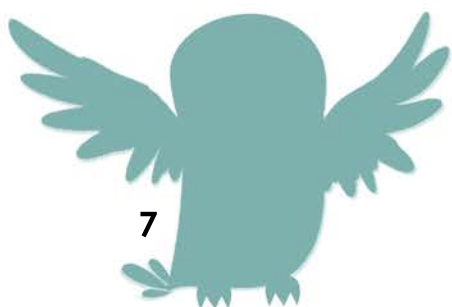
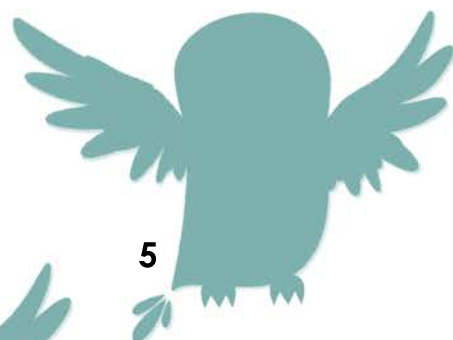
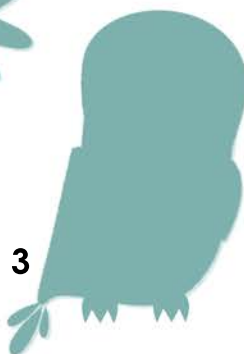
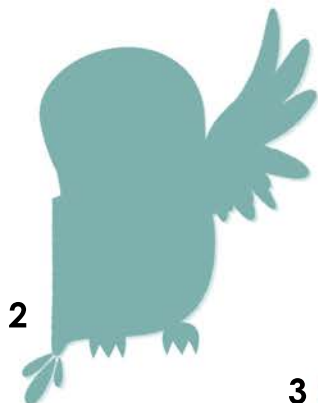
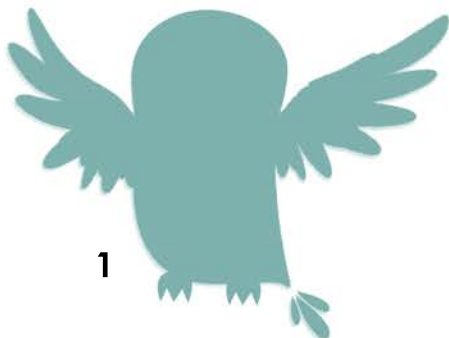
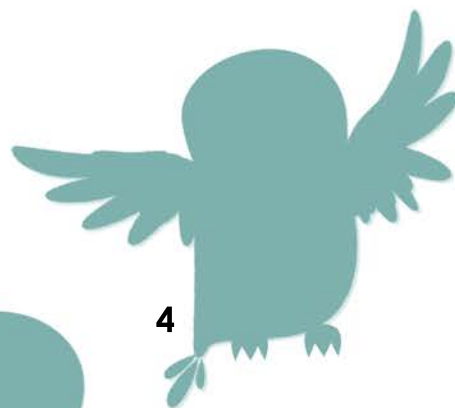
Le jeu des 7 erreurs...



SOLUTION :

La couleur du bec, l'ajout de lunettes, le regard, la feuille sur la branche est plus petite, une fusée devant la lune, une grosse étoile ajoutée en haut à droite, la lumière sur la branche a été effacée.

Retrouve la bonne silhouette...



SOLUTION :

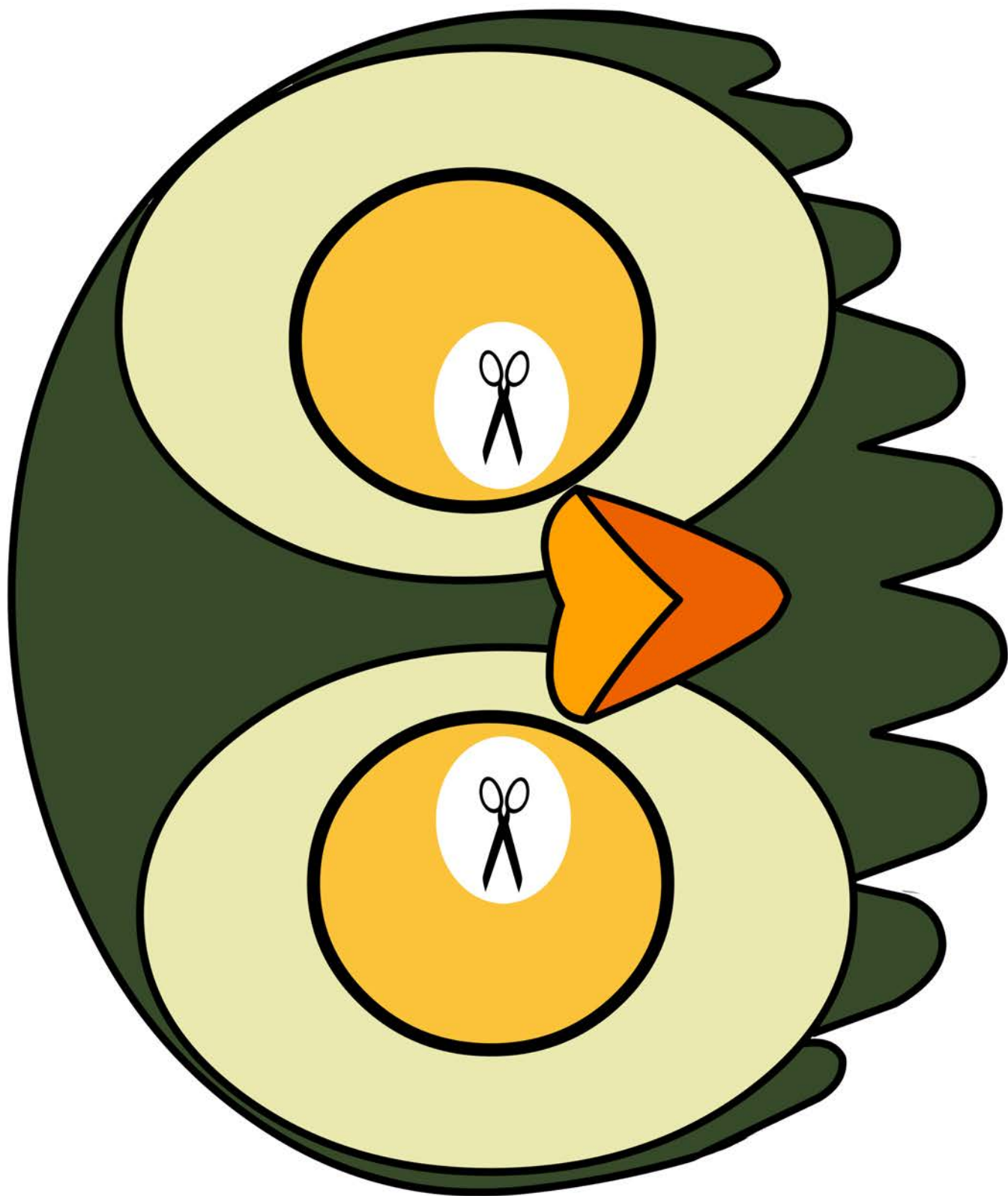
La bonne silhouette est la forme numéro cinq...

Découpe les pièces et essaie de reconstituer l'image !



Masque

Imprime ton masque, colorie-le, puis perfore un trou de chaque côté pour y attacher un grand élastique. N'oublie pas de « vider » les yeux pour y voir clair !



P
L
I
E
R

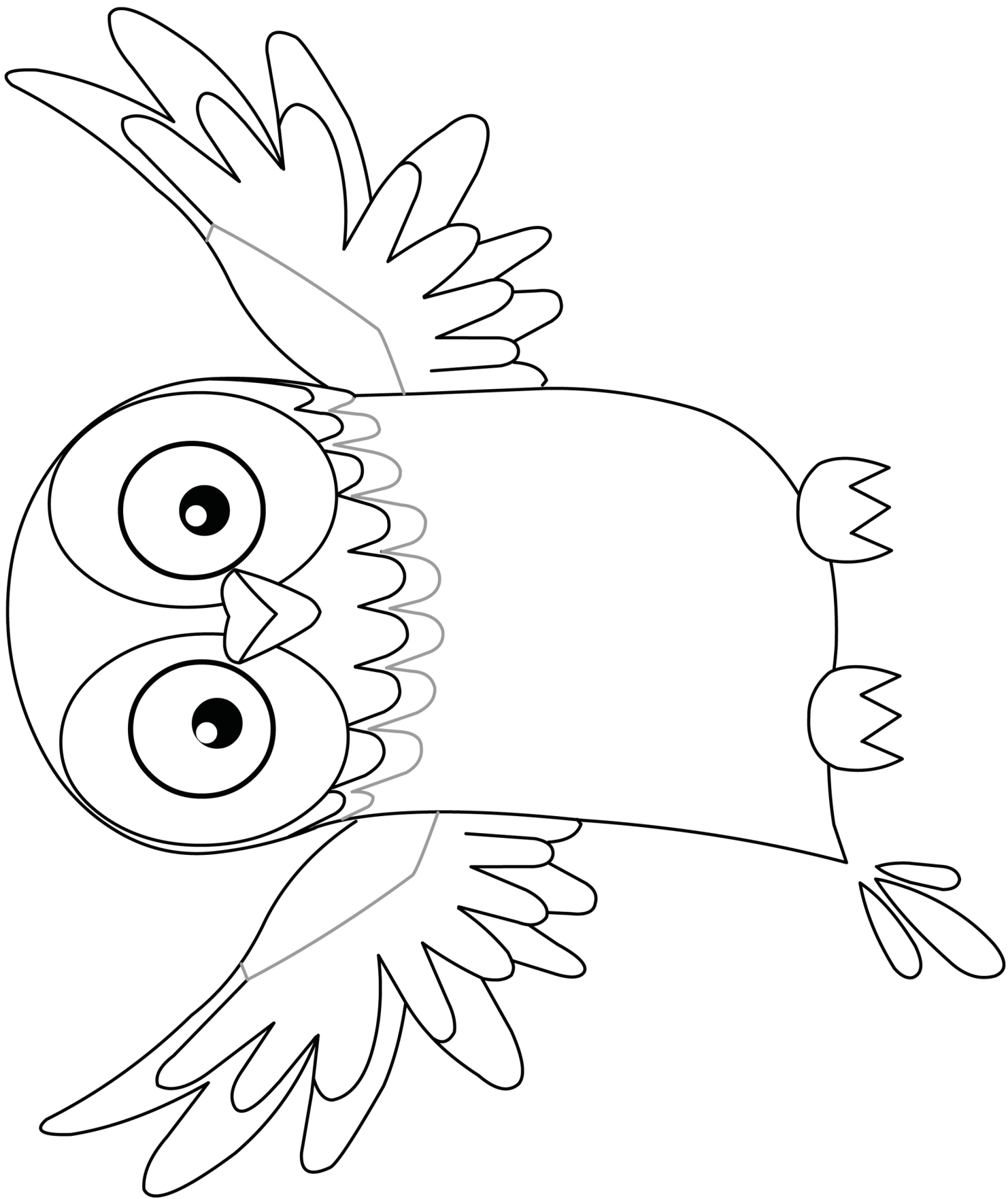


© La Chouette du cinéma



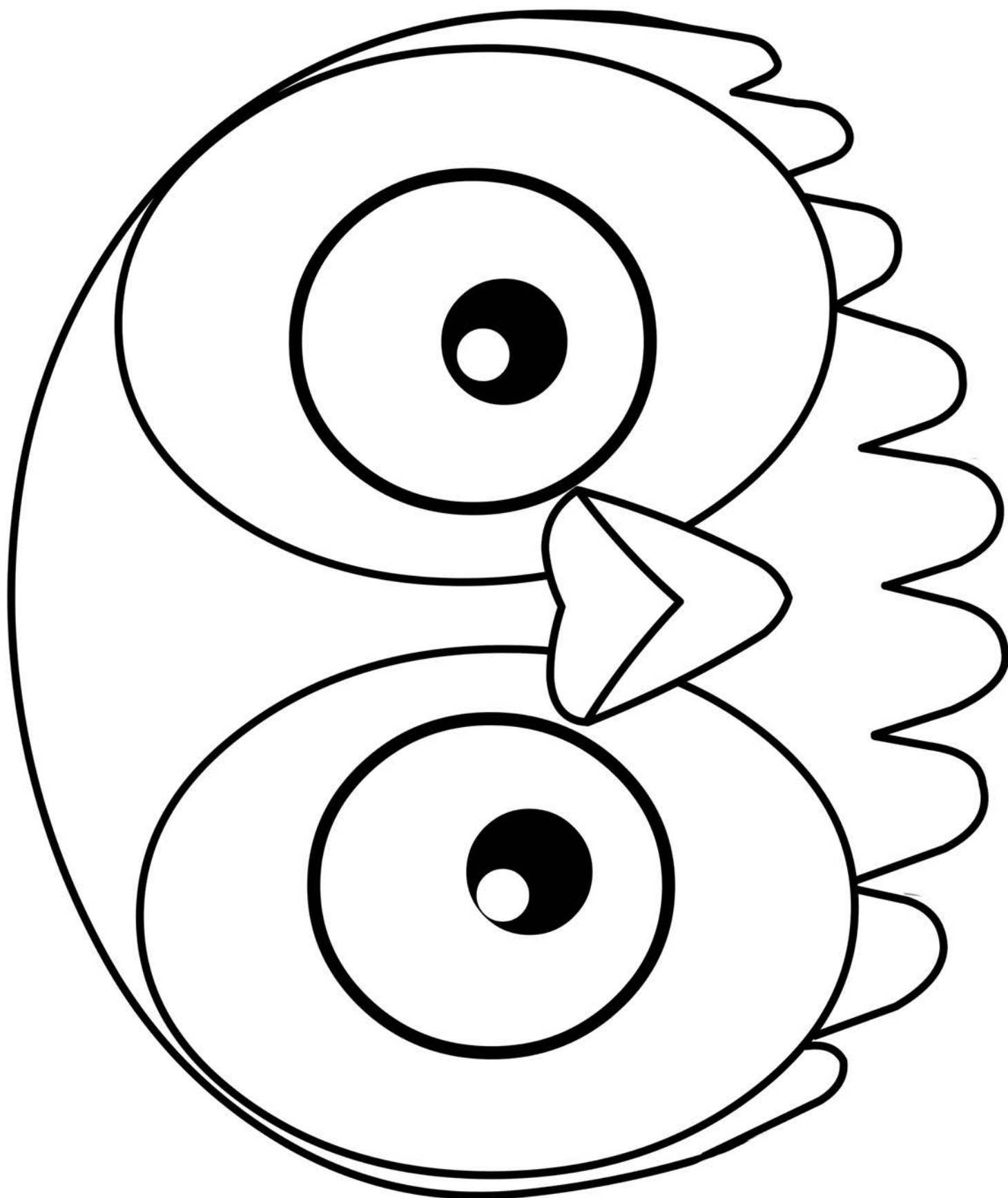
Panneau de porte

- 1) Imprimer sur papier épais
- 2) Plier verticalement (suivre le trait)
- 3) Coller les deux faces ensemble
- 4) Couper en suivant le pointillé



Masque

Imprime ton masque, colorie-le, puis perfore un trou de chaque côté pour y attacher un élastique.





14^e festival international de Cinéma Jeunes Publics du Massif du Sancy
Plein la Bobine
La Bourboule
du 11 au 17 juin 2016

Qu'est-ce que vous inspire ce film ?

➔ Mots clefs possibles : cuisine- le coucher - les histoires

Pistes pédagogiques :

- Avec quoi est faite la galette ?
- Quels animaux avez-vous reconnus ? Quel chant font ces animaux ?
- Quels gâteaux connaissez-vous ?
- Que veut dire l'expression : « Rester Bouche bée » ? Trouvez d'autres expressions en rapport à la nourriture et les expliquer.
- Faire un atelier cuisine pour préparer une galette ou bien créer un cahier de recettes pour réaliser ses gâteaux à la maison.