

Quelques infos pratiques...

- Où télécharger ce dossier pédagogique ?

⇒ www.cineparc.fr (rubrique Education à l'image/ Cinématernelle)

⇒ <https://artdecole63.fr> (dossier Arts visuels/ Cinématernelle) Cette plateforme du bureau Art et Culture vous donne accès à de nombreux dossiers. Pour y accéder, entrer **le code RNE de l'école** et le mot de passe : **ecole63**

⇒ www.clermont-filmfest.org (rubrique Education à l'image/ Dispositifs/ Maternelle au cinéma programme Puy-de-Dôme)

- Où trouver les extraits vidéos cités dans ce dossier pédagogique ?

⇒ <https://vimeo.com/> : Cliquez sur «Se connecter» (en haut à gauche) puis deux rectangles blancs apparaissent. Dans le premier bloc, inscrivez l'adresse suivante : **cinematernelle.livradois@gmail.com** et dans le second le mot de passe : **grandecran**. Sur la page vimeo Cinématernelle, aller à la rubrique « Gérer les vidéos» (en haut à gauche) puis sur «Mes vidéos». Si vous cliquez sur le titre de la vidéo, vous aurez la possibilité de la télécharger (bloc «télécharger» en dessous de la vidéo).

⇒ <https://artdecole63.fr> (Cf. conditions d'accès ci-dessus)

- Où trouver la page consacrée au film *Les petits contes de la nuit* (avec photos, extraits, photos, dossier pédagogique, etc.) sur le site du distributeur du film ?

⇒ <https://www.littlekmb.com/les-petits-contes-de-la-nuit>

- Où trouver d'autres informations sur le film et sur le cinéma jeune public en général?

⇒ <http://www.passeursdimages.fr/2018-wp/experimentation-maternelle-et-cinema-2/>

Un dispositif national expérimental Ecole et Cinéma Maternelle a été mis en place par Les Enfants de Cinéma et repris par le nouveau coordinateur national d'Ecole & Cinéma Passeurs d'images dans 26 départements. Sur ce site, vous trouverez la présentation du dispositif, des films au catalogue du dispositif et des documents plus généraux dans les rubriques «Cadrage national» et «Pour aller plus loin»

⇒ benshi.fr : guide du cinéma pour les enfants (films répertoriés par âge, par thème etc.)

⇒ <https://www.lefildesimages.fr>

Le fil des images est la publication des pôles régionaux d'éducation et de formation aux images. Ce site propose de nombreux dossiers dont un intitulé « Le cinéma pour les (tout) petits ». Vous y trouverez plusieurs documents, conférences qui peuvent alimenter votre réflexion sur ce sujet.

Demandez le programme !

Les petits contes de la nuit est un programme de six courts métrages d'animation. La durée totale de ce programme est de **40 mn**. Il est composé des histoires suivantes :



La promenade de Monsieur Papier

Un film de Ben Tesseur & Steven De Beul (Belgique /2017 /8mn34)

Le soleil s'est levé et une belle journée s'annonce. Du matin au soir, Monsieur Papier vit des aventures ordinaires et pourtant palpitantes...



Petite étincelle

Un film de Julie Rembauville & Nicolas Bianco-Levrin (France /2019/3mn26)

De jour comme de nuit, une souris passe son temps à dévorer des livres à la lumière d'une bougie. Lorsque la flamme s'éteint, elle s'aventure hors de sa cachette et part à la recherche d'une petite étincelle...



La tortue qui voulait dormir

Un film Pascual Pérez Porcar (Espagne /2008 /11mn45)

L'hibernation est venue pour Madame Tortue ! Ce soir, elle s'installe bien au chaud dans son lit pour y passer tout l'hiver ! C'est sans compter ses amis, qui lui ont préparé bien des surprises...



Le poisson-veilleuse

Un film de Julia Ocker (Allemagne /2018 /4mn)

C'est l'heure d'aller au lit ! Un doudou, un câlin et on éteint la lumière. Voilà le petit poisson endormi. Endormi ? Pas tout à fait... Il fait trop noir au fond de l'océan pour dormir à poings fermés !



Le raton laveur et la lampe de poche

Un film d' Hanna Kim (Étas-Unis /2018 /3mn49)

Une nuit, au coeur de la forêt, un raton laveur rencontre une drôle de créature. Un peu magique, un peu effrayante, mais de si bonne compagnie. Quelle belle nuit il va passer avec son amie la lampe torche !



Conte d'une graine

Un film d'Yawen Zheng (États-Unis /2017 /8mn38)

Où doit-on planter une graine quand elle est très précieuse ? La légende raconte qu'il faut lui trouver un endroit spécial ! Au coeur d'un paysage de lumière ? Ou dans le ventre sombre d'un monstre ? L'endroit idéal n'est peut-être pas si loin qu'on ne le pense...

Avant la séance... Petite mise en appétit

C'est quoi une projection de cinéma ?

« Une séance de cinéma pour les enfants à partir de 3 ans, donc à partir de la petite section de maternelle est un événement un peu particulier puisque pour certains des enfants, ce sera leur première séance en salle de cinéma. »

Pour que la projection puisse se passer dans les meilleures conditions, nous vous conseillons vivement de présenter, d'expliquer le déroulement de la séance (le déplacement hors de la classe, la composition de la salle de cinéma, etc.)

« Dire quelques phrases sur la salle de cinéma : la lumière s'éteint mais il n'y a pas de raisons d'avoir peur, d'abord car nous sommes tous ensemble, ensuite car nous ne sommes jamais dans l'obscurité complète puisque les images de cinéma sont des images faites de lumière. »

Extrait de **La charte de l'accueil en salle des très jeunes spectateurs** rédigée dans le cadre d'Ecole & Cinéma Maternelle

http://www.passeursdimages.fr/2018-wp/wp-content/uploads/2020/04/Accueillir-en-salle-les-tres-jeunes-spectateurs_1-2.pdf

Observer des photogrammes des *Petits contes de la nuit*

A partir d'une banque d'images élaborée pour chaque film des *Petits contes de la nuit*, voici plusieurs propositions à agencer, compléter, enrichir selon vos élèves, vos envies, vos objectifs et le temps que vous consacrerez à cette préparation à la projection.

*** 1ère proposition : *Le jeu des associations***

Vous trouverez aux pages 5 et 6 des planches d'images de chacun des films du programme (3 films par planche d'images). L'exercice consistera à associer les images par trio (un trio d'images par film) en observant, en repérant des détails qui sont commun aux images. Cet exercice permettra aux élèves de se familiariser avec les ambiances, les personnages, etc. Une fois que les associations d'images auront été trouvées, il sera intéressant d'imaginer des hypothèses sur l'histoire des films à partir de ces photogrammes. Donner le titre du film correspondant aux images permettra sûrement d'enrichir les propositions.

Réponses au jeu des associations :

- planche d'images n°1 :

* La promenade de Monsieur Papier : 1, 6, 7

* Petite étincelle : 3, 5, 9

* Conte d'une graine : 2, 4, 8

- planche d'images n°2 :

* Le poisson-veilleuse : 3, 4, 9

* Le raton laveur et la lampe de poche : 2, 6, 7

* La tortue qui voulait dormir : 1, 5, 8

*** 2e proposition : *Le jeu des enquêtrices et enquêteurs du cinéma***

Pour cette deuxième proposition, vous aurez à votre disposition (aux pages suivantes après le résumé détaillé des films) :

- Une étiquette avec le nom du film et une image repère pour les non lecteurs (page 7)

- Une banque d'images par film (pages 9, 11, 13, 15, 17, 21)

Les élèves devront essayer d'associer un lot d'images à la ou les bonne(s) étiquette(s). A vous de faire le choix des images et de leur nombre.

Avant la projection :

* Supports à des activités de tri, et donc de langage, pour préparer les élèves au fait qu'ils vont voir plusieurs petits films aux atmosphères très différentes. Vous trouverez, en plus des images, des étiquettes avec le titre du film et une image repère pour les non lecteurs. On peut ainsi fabriquer un affichage de classe qui sera validé après le visionnage. Pour les plus jeunes, mélanger deux films ou trois. Pour les grands, on peut en mélanger plus voire la totalité. Ils vous surprendront par l'acuité de leur regard, s'appuyant sur des détails infimes pour faire leurs choix.

- * Pour émettre des hypothèses sur les histoires qu'ils vont aller voir ;
- * Pour se familiariser avec certains personnages.

Après la projection :

- * Pour être un support aux débats post visionnage ;
- * Pour revenir sur les hypothèses émises ;
- * Pour être support de langage : les élèves peuvent ainsi raconter chronologiquement la totalité de l'histoire ou revenir sur un moment qui les a particulièrement marqués ;
- * Pour aider à la mémorisation ;
- * Pour constituer un panel suffisamment large d'images afin que les élèves puissent choisir leur moment préféré et le coller dans leur cahier d'art.

Visionner la bande annonce des *Petits contes de la nuit*

La bande annonce du programme permettra de faire connaissance avec les différents personnages d'une manière différente de celle du décryptage des photogrammes. Les personnages seront ici en action, dans leur environnement. La bande annonce permettra peut-être également de souligner des points communs entre les différents films (la nuit, le sommeil, les jeux de lumière, etc.). Le titre du programme *Les petits contes de la nuit* pourra aussi enrichir la réflexion (Que fait-on la nuit ? Que se passe-t-il ? etc.)

*** Premier visionnage de la bande annonce :**

- Que voit-on ? Que font les personnages ? *Une souris qui lit, une tortue dans son lit, un poisson dans son lit, un animal dans la forêt qui dort, un enfant sur une feuille qui dort, des personnages qui font de la lumière (lampe de poche), des personnages qui se réveillent, etc.*
- Y-a-t-il des images dont les enfants se rappellent plus particulièrement ?
- Ont-ils reconnu des personnages dans la bande annonce qui étaient sur les images précédemment observées ?
- ...

*** Deuxième visionnage de la bande annonce :**

Le premier visionnage étant une découverte, lors du deuxième visionnage il sera possible de faire des arrêts sur image pour identifier les personnages, les remettre dans leur contexte, observer leurs actions.

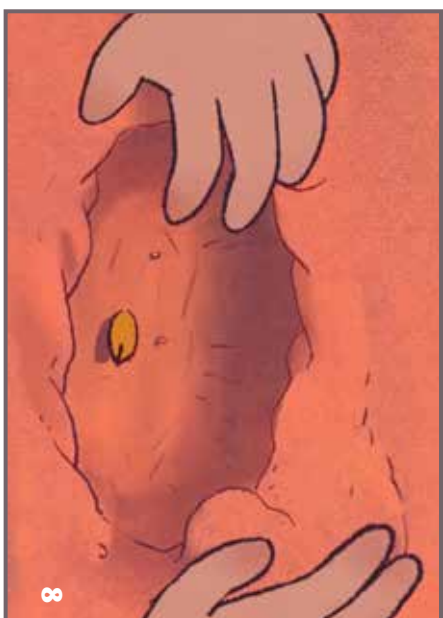
- Est-ce que certains personnages font des choses semblables ? *Etre au lit, avoir une lampe de poche, ...*
- Est-ce que tous les personnages réagissent de façon identique lorsqu'ils essaient de dormir, quand ils utilisent des lumières, etc.
- ...

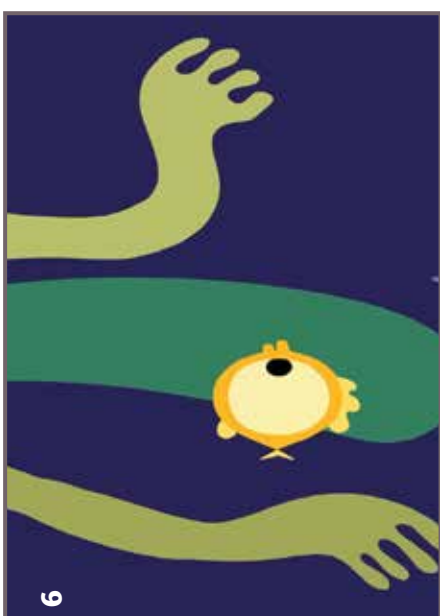
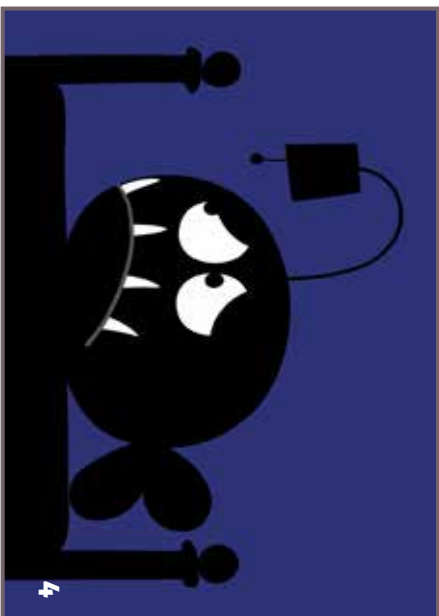
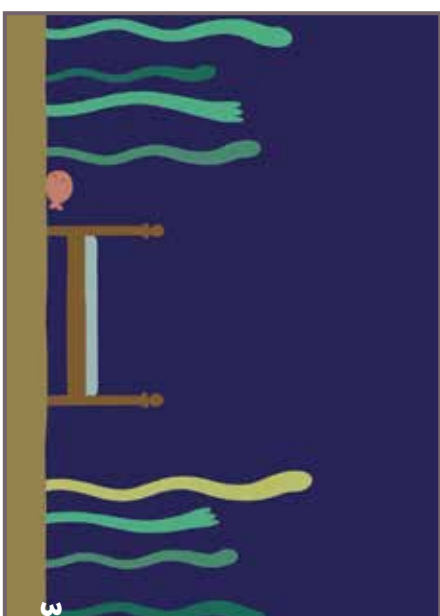
Avant de venir à la projection, il sera intéressant de donner le titre, une image et un petit résumé des films que les élèves verront lors de leur projection pour finaliser la mise en appétit.

La bande annonce est disponible sur le site du distributeur, sur la page vidéo Cinématernelle et sur la plateforme Agora (Cf. « Quelques infos pratiques » page 1)



5





7

4

1

8

5

2

9

6

3



La promenade de Monsieur Papier



Petite étincelle



La tortue qui voulait dormir



Le poisson-veilleuse



Le raton laveur et la lampe de poche



Conte d'une graine

La promenade de Monsieur Papier

► Se rappeler de l'histoire

Le jour se lève sur la maison de Monsieur Papier. Perché sur un arbre, un oiseau chante. La porte s'ouvre et le chat apparaît l'air vorace. Monsieur Papier se met à la fenêtre et parle à l'oiseau. Le soleil est d'un beau jaune citron et il a très bien dormi. Tandis que le chat s'approche de l'arbre, Monsieur Papier sort sur le seuil, une pile de journaux sous le bras. Mais il se rend compte qu'il est nu et referme précipitamment la porte. On le voit ensuite dans son salon en train de découper un pantalon et un tee-shirt. Ainsi vêtu, il peut sortir.

Le chat grimpe à l'arbre pour attraper l'oiseau. Le soleil tape fort et Monsieur Papier à chaud. A l'aide de son ciseau, il se découpe un short et plie un journal pour s'en faire un chapeau. Alors que Monsieur Papier demande à l'oiseau s'il veut venir se promener, le chat l'attrape entre ses crocs «*Tu lui fais mal !*» dit Monsieur Papier mais l'oiseau réussi à s'envoler. Quand il l'appelle, il a disparu.

Déçu, Monsieur Papier part en balade. Comme il se sent seul, il découpe un chien dans ses journaux. Le chien se met à aboyer et le suit. Monsieur Papier ramasse un bout de bois par terre et lui lance une première fois. Alors que le chien lui rapporte, il fait cette fois semblant de lancer. Le chien grimpe en haut de la colline à la recherche du bâton, encouragé par Monsieur papier qui rit. Quand le chien revient, Monsieur Papier lui lance le bâton qui s'accroche à une branche. Le chien aboie auprès de l'arbre malgré les demandes de son maître. Monsieur Papier découpe alors une multitude de papillons en papier qui volent autour du chien.

Ils arrivent au bord d'une rivière et Monsieur Papier découpe un pont pour qu'ils puissent passer. Il découpe ensuite des poissons qui vont nager dans la rivière. Monsieur Papier et son chien continuent leur balade, mais le chien a l'air fatigué. Avec son chapeau, Monsieur Papier lui découpe une saucisse à manger. Mais là, il se rend compte qu'il n'a plus qu'une seule bande de papier. «*Moi aussi, j'ai faim*» dit-il «*On va rentrer à la maison*». C'est ainsi qu'ils reviennent sur leurs pas, le chien court et prend sur la tête le bâton resté accroché à la branche. Il vient le rapporter à Monsieur Papier. Avec son bout de bois et sa bande de papier, celui-ci fabrique une canne à pêche. Il pêche un poisson en papier, le redécoupe en pomme et croque dedans.

Quand ils rentrent à la maison, le soleil est en train de se coucher. Monsieur Papier va dormir, mais durant la nuit, il entend le chien ronfler au pied de l'arbre. Il le prend, le replie et fabrique un oiseau qui se remet à chanter sur la branche. Monsieur Papier remonte à la fenêtre et après avoir chassé le chat, écoute l'oiseau, serein.

► Après la séance : Quelques questions sur le film

Vous pouvez vous appuyer sur le résumé ci-dessus et les photogrammes proposés pour revenir sur la trame de l'histoire. Voici également quelques questions (*que vous pouvez retrouver page 6 du dossier pédagogique de Little KMBO*) pour lancer la discussion sur le film :

* Quel son réveille monsieur Papier au début du court-métrage ? Quand est-ce que l'on retrouve ce son ?

* Quel son entend-t-on lorsque l'on voit les ciseaux à l'écran ? Quel effet procure ce bruitage ?

* Pourquoi Monsieur Papier est-il gêné la première fois qu'il sort de sa maison ?

* Monsieur Papier façonne le papier selon ses besoins, il n'est limité que par son imagination.

Vous pouvez questionner les enfants sur ce qu'ils feraient en premier s'ils avaient le même pouvoir.

...

La promenade de Monsieur Papier - banque d'images



Petite étincelle

► Se rappeler de l'histoire

Le film s'ouvre sur les dessins d'un canon puis d'un bateau. Ensuite nous nous retrouvons dans un grenier, filmé en images réelles. Une petite souris en dessin animé regarde un vieux livre. Il est ouvert à la page d'une gravure de bateau et semble parler de conquêtes et d'expéditions (musique celte). La petite souris est éclairée par une bougie, mais celle-ci s'éteint. Noir sur le titre du film « Petite étincelle ». On voit ensuite la souris fouiller dans une boîte d'allumettes, elle est vide. La souris descend alors du toit par l'extérieur de la maison à l'aide d'une corde. Elle observe avec une longue vue le trou visible au bas de la porte : le chat est endormi sur le rebord de la fenêtre, la voie est libre.

A toute vitesse, elle file dans la maison, grimpe sur les poutres, ressort, entre dans une autre pièce et arrive au-dessus de la cheminée. Elle attrape quelques allumettes dans ses pattes et veut repartir... Mais, à ce moment-là, elle aperçoit des livres posés sur la cheminée. Elle les observe, tandis que le chat, lui, miaule à la fenêtre.

Apeurée, la petite souris court partout et va se réfugier tout en haut d'un meuble alors que le chat est entré. Il l'a vu et tente de l'attraper. La souris craque alors ses allumettes et lui lance dessus. Mais le chat arrive à grimper sur le meuble et observe la souris en se léchant les babines. La pauvre souris lui donne des coups avec sa dernière allumette. Paniquée, elle appuie sans faire exprès sur le bouton d'une lampe de poche et la lumière fait fuir le chat.

Il fait maintenant nuit, la souris remonte un paquet dans le grenier à l'aide d'une corde. Elle a maintenant une lampe de poche pour continuer sa lecture. Mais la lampe elle aussi finit par s'éteindre...

► Après la séance : Quelques questions sur le film

Vous pouvez vous appuyer sur le résumé ci-dessus et les photogrammes proposés pour revenir sur la trame de l'histoire. Voici également quelques questions (*que vous pouvez retrouver page 8 du dossier pédagogique de Little KMBO*) pour lancer la discussion sur le film :

- * Qu'est-ce qu'une étincelle ?
- * La souris lit un récit historique. Pourquoi un simple déplacement dans la maison constitue pour elle une aventure digne des livres qu'elle dévore ? Aborder la question de la taille et des échelles.
- * D'après vous, d'où vient l'image du canon et du bateau qu'on voit au début ?
- * En prenant appui sur une image du film : Comment est fabriqué le film ? Avec des dessins ? Des photos ? Est-ce une vraie souris ? Et la maison où elle se déplace existe-elle vraiment ?

Le film est disponible en accès libre ici : <https://vimeo.com/296414113>

► Après la séance : une proposition en arts visuels



Le film *Petite étincelle* est réalisé à partir de photographies réelles dans lesquelles sont incrustés des personnages imaginaires.

Réaliser des collages sur le même principe en intégrant des personnages inventés dans un cadre réel.

Prendre des photos (de la classe, de la cour, etc. - varier les échelles de plans) qui seront imprimées, ou découper des images dans un magazine de décoration.

Dessiner des personnages ou découper des personnages (à partir de photocopies de livres) et les placer sur l'image en jouant sur les échelles de plans.

Pourquoi ne pas créer une histoire à raconter, en roman photo, etc.

Petite étincelle - banque d'images



La tortue qui voulait dormir

► Se rappeler de l'histoire

Une petite maison la nuit, seulement éclairée par une énorme lune. Nous entrons dans la chambre : un lit, le tic-tac d'un réveil. Puis nous passons dans la salle de bain où une tortue en pyjama est en train de se laver les dents. Elle s'endort debout. La voix off nous annonce « *Il était une fois une tortue qui était très fatiguée* ».

Revenant dans sa chambre, la tortue regarde son calendrier : c'est le début de l'hibernation et elle s'en réjouit. Elle se couche et s'endort.

Quelque temps plus tard, on frappe à la porte. La tortue se réveille, allume la lumière, va se débarbouiller et enlever son pyjama pour aller ouvrir. Mais elle est tellement lente que quand elle ouvre la porte, il n'y a plus personne. Sur le seuil, un gros paquet cadeau rouge avec dedans une couverture et un petit mot de son amie l'alouette qui lui souhaite un bon hiver. La tortue se remémore des souvenirs de son amie. Très touchée, la tortue installe la couverture sur son lit, et retourne se coucher.

Alors qu'elle est endormie, on entend à nouveau frapper à sa porte. La tortue se lève, se rince le visage et fait briller sa carapace pour aller ouvrir. Arrivée en bas, personne devant la porte mais un gâteau à la poire et un message de son amie la marmotte. La tortue se remémore des souvenirs avec son amie, avale le gâteau et retourne se coucher.

Une fois bien endormie, la tortue est à nouveau réveillée par des coups contre la porte. Elle se relève difficilement et se prépare pour descendre. Sur le pas de la porte, un panier avec un bonnet de laine et un mot de son amie l'araignée, à qui elle repense avec tendresse. Vêtue de son nouveau bonnet, la tortue retourne se coucher.

Bercée par le tic-tac de l'horloge, la tortue s'endort quand à nouveau on frappe à la porte. Passablement énervée, elle se rince le visage, enlève son pyjama et nettoie sa carapace pour aller ouvrir. Sur le pas de la porte, c'est son ami le lion qui est là. Il est triste car il n'a rien à offrir à la tortue. La tortue réfléchit et lui dit « *Le plus beau cadeau que tu puisses me faire, c'est un très long moment de tranquillité* ». Et sur ces paroles, elle remonte se coucher, dans son pyjama rayé, le ventre plein, sous sa couverture violette et avec son bonnet de laine. Elle peut enfin s'endormir pour l'hiver. Dehors, devant la porte le lion monte la garde.

► Après la séance : Quelques questions sur le film

Vous pouvez vous appuyer sur le résumé ci-dessus et les photogrammes proposés pour revenir sur la trame de l'histoire. Voici également quelques questions (*que vous pouvez retrouver page 10 du dossier pédagogique de Little KMBO*) pour lancer la discussion sur le film :

* La tortue essaie de dormir dans le film. On dit qu'elle hiberne. Demander la signification aux enfants.

* Ce récit est basé sur une structure cyclique et sur le comique de répétition : la tortue tente de se mettre au lit en répétant chaque fois les mêmes gestes. Mais elle est sans cesse dérangée. Que fait-elle avant de se coucher ?

* Qu'offrent l'alouette (une couverture), la marmotte (un gâteau à la poire) et l'araignée (un bonnet en laine) ?

* Qu'offre le lion ? Un cadeau immatériel : son aide. Il garde la porte de la tortue afin que la tortue puisse dormir sur ses deux oreilles. Vous pouvez travailler avec les enfants sur ce qu'on peut offrir sans pour autant donner un objet.

La tortue qui voulait dormir - banque d'images



Le poisson-veilleuse

► Se rappeler de l'histoire

Au fond de la mer, entre les algues, le petit poisson-veilleuse vient s'installer dans son lit. Sa maman lui donne son doudou et éteint la lumière. Mais le petit poisson la rallume car il fait trop noir. Sa maman lui demande de l'éteindre. Il essaie de s'endormir mais la nuit est inquiétante et le petit poisson observe une ombre qui lui fait peur.

Quand il rallume, il s'aperçoit que c'est un petit poisson au milieu des algues. Rassuré il éteint, mais à nouveau il croit voir un monstre dans la nuit. Il rallume, c'est juste un poisson inoffensif. Il éteint alors la lumière pour se rendormir. Mais là encore une ombre lui fait peur et il rallume la lumière. Ce n'était qu'une seiche qui, effrayée, relâche de l'encre avant de s'en aller.

Rassuré le poisson veut se rendormir mais à nouveau il entend des sons étranges et voit une ombre terrifiante avec de grandes dents. Il a très peur, mais quand il allume sa veilleuse, quel soulagement, c'est sa maman qui dormait non loin de lui !

Elle allume également sa veilleuse, vient faire un câlin à son enfant et s'installe à côté de son lit. Rassuré, le petit poisson peut enfin éteindre et s'endormir paisiblement.

► Après la séance : Quelques questions sur le film

Vous pouvez vous appuyer sur le résumé ci-dessus et les photogrammes proposés pour revenir sur la trame de l'histoire. Voici également quelques questions (*que vous pouvez retrouver page 12 du dossier pédagogique de Little KMBO*) pour lancer la discussion sur le film :

- * Les enfants ont-ils déjà vu un poisson qui produit de la lumière ? Pensent-ils que cela existe ?
- * Le poisson mis en scène dans ce court-métrage appartient l'ordre des lophiiformes, souvent appelés poissons-pêcheurs. Il s'agit plus précisément d'une baudroie des abysses femelle, qui produit en effet de la lumière grâce à un organe qui se trouve au sommet de sa tête.
- * Un poisson dort-il dans un lit ? A-t-il un doudou en forme de poisson ? Les jeunes spectateurs ne font pas toujours la différence entre la fiction et la réalité. Les éléments présents dans ce court-métrage peuvent faire l'objet d'une discussion sur le sujet.
- * Qu'est-ce qui fait peur au poisson ? Il n'y a finalement jamais rien d'effrayant, si ?

Le film est disponible en accès libre ici : https://youtu.be/OJcDENSW_f4

► Après la séance : Découvrir d'autres films de la série Animanimals de Julia Ocker



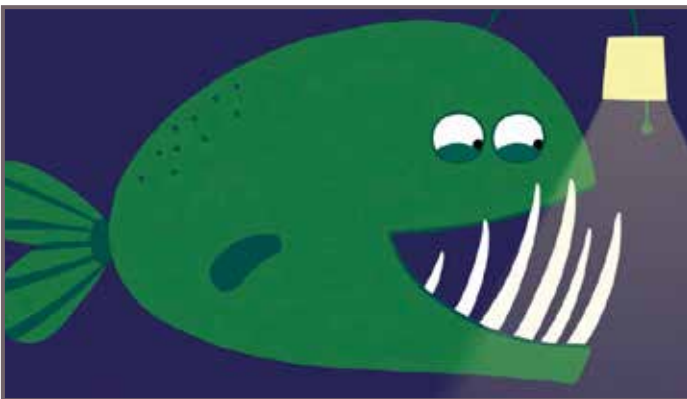
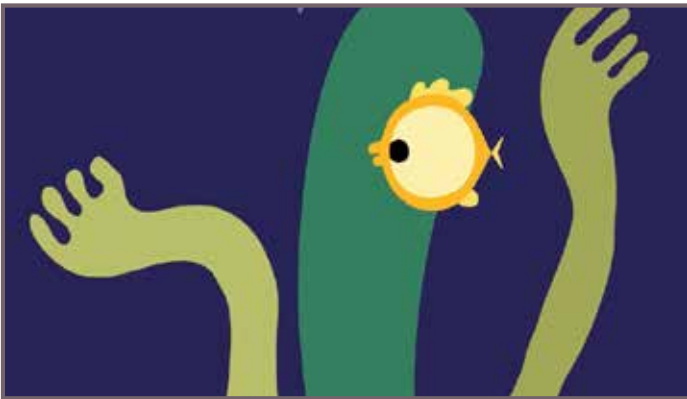
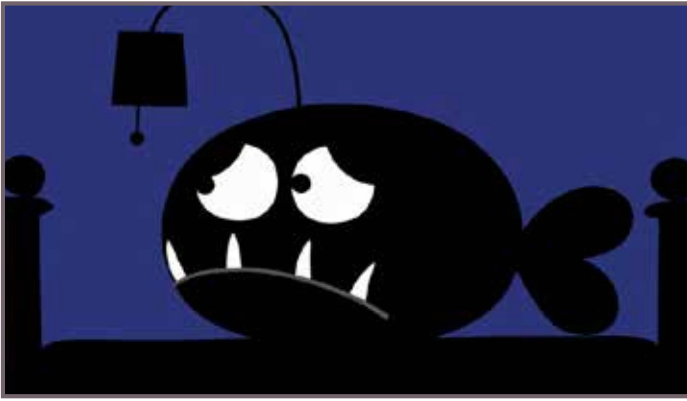
Le film *Le poisson-veilleuse* fait partie de la collection de films Animanimals réalisés par Julia Ocker. Composée d'une vingtaine de films cette collection propose des histoires qui mettent en scène un animal (vache, fourmi, lion, mouche, ...) dans des situations souvent cocasses et tendres. La collection a également une unité visuelle : une animation à l'ordinateur avec des formes simples et des aplats de couleurs vives. L'ensemble est drôle et dynamique !

Une partie de ces films est en libre accès ici :

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLRERRyVda16PtItpOuQ6FDvBhU6l1Nzc9>

Nous vous conseillons : *Fourmi*, *Zebra*, *Wolf* (que certaine.s avaient pu découvrir lors de la projection de *Promenons-nous avec les petits loups* il y a quelques années) ou encore *Elephant*.

Le poisson veilleuse - banque d'images



Le raton laveur et la lampe de poche

► Se rappeler de l'histoire

Une forêt, en pleine nuit, un raton laveur sort d'un buisson. Il trouve une lampe de poche mais ignore ce que c'est. Il la sent, la secoue, la croque et parvient à l'allumer. Intrigué par la lumière, il s'amuse à l'éteindre et à l'allumer.

Puis il se déplace et, à l'aide de sa lampe, il observe les fourmis, les branches des arbres, les papillons de nuit qui virevoltent autour de la lumière, la rivière. Il éclaire un hibou qui le poursuit. Mais le raton laveur se cache dans une souche d'arbre.

Avec la lampe, il se rend compte qu'il peut créer des ombres avec ses pattes sur l'écorce de l'arbre. Il s'en sert alors pour faire peur au hibou. Il crée une ombre géante. Il rit de sa farce. Mais à ce moment-là la lampe s'éteint. Il la secoue, tente de la rallumer mais elle ne marche plus. Il se couche à côté de l'objet.

Bientôt il entend des bruits de pas. Effrayé, il va se cacher. L'homme qui est là saisit la lampe, la rallume et repart avec dans la forêt. Le raton laveur fait un signe au faisceau de lumière qui s'éloigne dans la nuit. Et bientôt le jour se lève et l'animal sourit.

► Après la séance : Quelques questions sur le film

Vous pouvez vous appuyer sur le résumé ci-dessus et les photogrammes proposés pour revenir sur la trame de l'histoire. Voici également quelques questions (*que vous pouvez retrouver page 14 du dossier pédagogique de Little KMBO*) pour lancer la discussion sur le film :

* Que trouve le raton laveur ? Comment se sert-il de la lampe ?

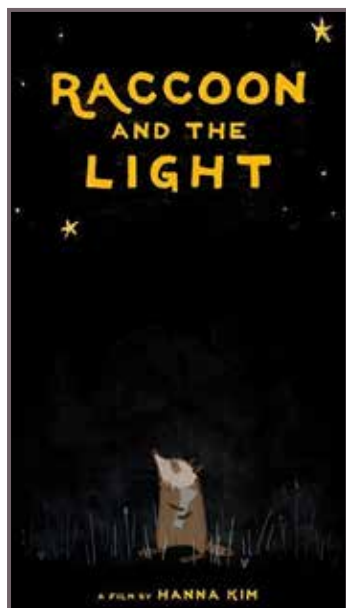
* Quels autres animaux rencontre-t-il durant la nuit (fourmis, chouette) ?

* Quels sons entend-on dans la forêt la nuit ?

* À la fin du film, le raton laveur fait un signe d'au revoir. Selon les enfants, est-ce un signe pour la lampe de poche ou pour le promeneur ?

Le film est disponible en accès libre ici : <https://vimeo.com/266613969>

► Après la séance : Revenir sur le film à partir d'un extrait sonore



Voici une nouvelle proposition pour revenir sur un film qui a été vu. L'écoute d'une bande sonore est un exercice intéressant car il mobilise l'attention et l'imagination sous une autre forme. Essayer de reconnaître les sons, s'interroger sur ceux qu'on ne reconnaît pas, les définir (par des mots, par des gestes, etc.).

Si vous faites cet exercice après la projection, les élèves retrouveront sûrement avec facilité le film dont il s'agit, mais peut-être moins le moment du film. Quelques indices sonores (tel que le hibou) les aideront. Les élèves auront sûrement des images qui leur viendront à l'esprit («C'est un raton laveur qui marche » alors que l'on entend seulement les pas). Cet exercice peut également se faire en préparation à la projection pour se plonger dans une ambiance (en l'occurrence ici la nuit dans une forêt).

Pour finir, il sera possible de prendre appui sur les images (page 18) pour valider les sons ou pas. Plusieurs écoutes seront utiles.

Vous pouvez également vous appuyer sur le dossier pédagogique de Little KMBO pages 20 et 21.

L'extrait sonore est disponible sur le site du distributeur, sur la page vimeo Cinématernelle et sur la plateforme Agora (Cf. « Quelques infos pratiques » page 1)

Le raton laveur et la lampe de poche - banque d'images



Le raton laveur et la lampe de poche - Images en lien avec l'extrait sonore



Conte d'une graine

► Se rappeler de l'histoire

Un petit garçon, entouré d'animaux, trouve une graine d'or dans la forêt. Il veut la planter sous l'arbre devant sa maison. Mais le renard lui déconseille, il lui dit qu'une graine d'or doit être plantée dans un endroit très spécial pour qu'elle germe. Les animaux cherchent une idée pour un endroit très spécial. Le hérisson propose de poser la question aux dieux de la forêt qui savent tout.

C'est ainsi que le petit garçon entreprend un voyage à travers la forêt. Au loin il aperçoit un palais, puis un bel oiseau blanc apparaît comme par magie. Le petit garçon lui demande s'il connaît un endroit très spécial pour faire pousser une graine d'or. L'oiseau lui décrit un endroit merveilleux baigné de lumière que le petit garçon reconnaîtra quand il le verra.

Tout disparaît et l'enfant se retrouve à nouveau seul. Là, il voit passer un tout petit personnage qui se dirige vers un temple. Le garçon s'approche et entre dans le temple. C'est une grotte remplie de statues inquiétantes, et au fond un sabre est posé sur un socle. En appelant pour savoir s'il y a quelqu'un, il réveille le dragon gardien du lieu. Alors que l'enfant lui demande s'il connaît un endroit très spécial pour planter sa graine, le dragon lui dit que cet endroit se trouve tout au fond de son estomac. Le petit garçon plonge dans le ventre sombre où des trésors scintillent dans l'obscurité. Au bout de son périple, il ne trouve rien dans le ventre noir du dragon. Il s'endort.

On le retrouve ensuite sur une grande feuille qui vogue sur la rivière sous la pluie. Il se réveille sur un rocher, un villageois passe et lui demande ce qui ne va pas. Le petit garçon lui explique qu'il n'arrive pas à trouver l'endroit très spécial pour faire pousser sa graine d'or. Le vieil homme lui dit que cet endroit est souvent plus proche qu'on ne peut l'imaginer.

Le soleil revenu, le petit garçon reprend la route en saluant l'homme. Il revient près de sa maison où ses amis les animaux l'attendent. Il va alors, joyeux, planter la graine au pied de son arbre.

► Après la séance : Quelques questions sur le film

Vous pouvez vous appuyer sur le résumé ci-dessus et les photogrammes proposés pour revenir sur la trame de l'histoire. Voici également quelques questions (*que vous pouvez retrouver page 16 du dossier pédagogique de Little KMBO*) pour lancer la discussion sur le film :

* Qu'est-ce qu'une légende ?

* Les graines d'or n'existent pas, mais ce métal est souvent utilisé dans les contes pour signifier que quelque chose est très précieux.

* ...

► Après la séance : Revenir sur le film à partir d'un extrait sonore

Nous vous proposons également pour *Conte d'une graine* de revenir sur le film à partir d'un extrait sonore. L'extrait choisi est celui de l'arrivée du petit garçon dans la grotte, moment qui a pu être impressionnant lors de la projection. Ecouter seulement la bande sonore permettra de mettre des mots sur les émotions ressenties lors de ce passage singulier du film.

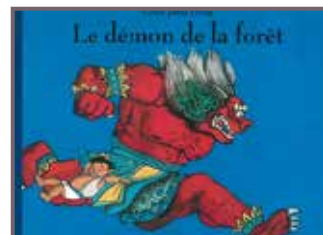
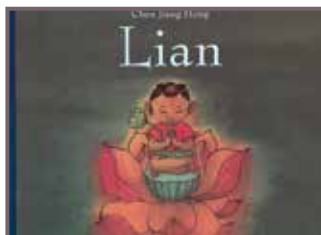
Essayer de reconnaître les sons, s'interroger sur ceux qu'on ne reconnaît pas, les définir (par des mots, par des gestes, etc.). Observer si l'ambiance est toujours la même tout au long de l'extrait sonore. Combien de voix distingue-t-on ? A qui appartiennent-elles ?...

Cet exercice peut également se faire en préparation à la projection pour se plonger dans une ambiance (en l'occurrence ici une ambiance inquiétante). Pour finir, il sera possible de prendre appui sur les images (page 22) pour valider les sons ou pas. Plusieurs écoutes seront utiles.

L'extrait sonore est disponible sur le site du distributeur, sur la page vidéo Cinématernelle et sur la plateforme Agora (Cf. « Quelques infos pratiques » page 1)

► Des albums

La figure du dragon dans *Conte d'une graine* n'est pas sans rappeler plusieurs albums de Chen Jiang Hong édités à L'école des loisirs comme *Lian* ou *Le démon de la forêt*. Ces albums pourront soit permettre de faire connaissance avec cette figure du dragon avant la séance ou de revenir dessus suite à la projection.



► Après la séance : « Analyser » les images

Little KMBO propose sur son site une vidéo sur l'analyse d'images avec les tout-petits. Proposition intéressante qui est rarement mise en avant auprès des élèves de l'école maternelle. La vidéo « *La petite coccinelle regarde et écoute : PETITE GRAINE ET GRANDS AMIS* » propose notamment de voyager dans les représentations de l'infiniment grand et l'infiniment petit à partir d'extraits de *Conte d'une graine*.

Apprendre à regarder, à analyser c'est se poser des questions sur la manière dont le réalisateur.trice a souhaité nous montrer les choses. C'est regarder les films autrement. Cette vidéo permet de faire découvrir la notion de plans et d'échelles de plan au cinéma, le rapport entre la valeur de cadre et la taille des personnages. La voix off de la vidéo accompagne élèves et enseignant.e.s dans cette réflexion.

Cette notion de taille est une notion qui peut poser question aux élèves. Le même questionnement a lieu dès que les enfants sont confrontés à des images et aux choix opérés sur les cadrages par les réalisateur.trice.s (ou les illustrateur.trice.s dans les albums de littérature jeunesse.)



1. Il s'agit d'abord d'attirer l'attention des élèves et de leur faire comprendre que ce que l'on voit sur l'écran ou dans une illustration ne correspond pas à la réalité des choses. En fonction de l'intention, certains éléments, certains personnages peuvent être montrés tout petits ou au contraire très grands quand ils sont filmés en gros plan.

2. Il s'agit ensuite de les faire s'interroger sur ces intentions, sur ces choix. Pourquoi a-t-on choisi de nous montrer les choses de cette manière? Quel effet cela produit sur celui ou celle qui regarde ?

3. Cela donne bien sûr l'occasion de développer le lexique des élèves (petit, grand, énorme, minuscule, microscopique, immense, gigantesque, etc.), de commencer à mettre en place le vocabulaire spécifique du cinéma et de l'image animée : le cadrage, les plans et les échelles de plan (très gros plan, gros plan, plan rapproché, plan d'ensemble, etc.), tout en les reliant aux sensations et aux réactions que cela produit sur celui ou celle qui regarde.

4. Cette vidéo permet aussi d'aborder les autres effets générés par :

- les angles de prises de vue (plongée qui accentue les verticales et donne une sensation de domination, d'écrasement /contre-plongée qui au contraire grandit et met en valeur les personnages ou leur donne un aspect effrayant),
- l'utilisation de la couleur, de la lumière, du son.

Cette vidéo revient sur le passage où le petit garçon est confronté au dragon, scène qui aura peut-être fait peur aux enfants. Revenir plus en détails sur une scène qui a pu poser problème, permet de voir les choses différemment, de prendre de la distance par rapport à ce qui a été vu.

« *L'analyse d'image* » est disponible sur le site de Little KMBO, sur la page vimeo Cinématernelle, sur la plateforme Agora et à cette adresse : <https://vimeo.com/388281941/e2286dff5>

Conte d'une graine - banque d'images



Conte d'une graine - Images en lien avec l'extrait sonore



Pour aller plus loin... Discuter autour des films

Quelques propositions autour du langage pour prolonger la discussion autour des films :

*** Retrouver un des personnages des films :** Un.e élève décrit un personnage et les autres élèves doivent essayer de le deviner !

*** Discussion sur les rituels du coucher et la nuit :** De quoi les élèves ont-ils besoin pour s'endormir ? Quelles sont les différentes étapes pour les élèves ? Est-ce qu'il y a des choses qu'ils aiment et d'autres pas dans la nuit ? La peur du noir ? ...

Pour les rituels du coucher, les élèves pourront s'appuyer sur la fiche pédagogique n°2 sur le site Little KMBO qui propose un certain nombre d'icônes en lien avec ce sujet (et proposé page 24)

Pour aller plus loin... Une exposition à disposition

Little KMBO met à disposition sur son site une exposition qui montre les secrets de fabrication de chacun des films : anecdotes sur l'origine des histoires, documents de préparation (story board), photos de tournage, informations sur les techniques d'animation...

Ciné Parc possède également un version papier de cette exposition. Elle est disponible gratuitement sur demande (cinemome@parc-livradois-forez.org).





LES PETITS CONTES DE LA NUIT

FICHE ACTIVITÉ LA ROUTINE DU SOIR



Pour aller plus loin... Des albums autour de la nuit et des ombres



Un petit bol de lait dans le ciel de Kevin Henkes (2004 - Editions L'école des loisirs collection Kaléïdoscope)
Les mésaventures d'une petite chatte gourmande. La première fois que Minou voit la pleine lune dans le ciel, elle imagine que c'est un bol de lait. Son seul souci désormais : laper la lune.

Plein lune d'Antoine Guillopé (2010 - Editions Gautier-Languereau)
Par une nuit de pleine lune, le loup ouvre les yeux, le renard sursaute. Quel est ce bruit qui réveille les habitants de la forêt ?

Oh ! La belle lune d'Eric Battut (2010 - Editions Didier jeunesse)
Il fait nuit noire et on ne voit que la lune. Une paire d'yeux jaune apparaît, puis une rouge, puis une bleue. Elles sont bientôt six à contempler la belle lune. Mais à qui appartiennent ces mirettes colorées ?

Que fait la lune la nuit ? d'Anne Herbauts (1998 - Editions Casterman - Collection albums Duculot)
Anne Herbauts évoque l'intense travail de madame la Lune. Le soir, pendant que tout le monde dort, la lune doit dessiner des milliers d'étoiles, chasser le bruit des villes, ou enfermer les cauchemars au placard. Tout le monde peut ainsi passer une bonne nuit.

La pêche à la lune de Claude K. Dubois (2011 - Editions Ecole des Loisirs - collection Pastel)
Aujourd'hui, rien ne va pour Momo. « J'en ai marre, dit-il, quelle horrible journée ! C'est pas juste ! ». Heureusement, Papy arrive et lui propose une partie de pêche à la lune. Pour cela, il faut : un seau, une louche, de la patience et ouvrir grand ses yeux et son coeur.

La nuit de Berk de Julien Béziat (2011 - Editions Ecole des Loisirs - collection Pastel)
L'autre jour, un truc terrible est arrivé dans mon école. C'est Berk mon canard qui me l'a raconté. J'avais oublié Berk dans la caisse à doudous et un croco-sac-à-dos était resté là aussi. « Allez viens, on va aller se balader dans la classe », a proposé Berk. Ils ont pris la lampe de la maîtresse car il faisait tout noir. Berk et Croco ont ensuite commencé à avoir la trouille avec ce Sprouitch Sprouitch qui les suivait partout.

Foufours a peur du noir de Gerald et Frédéric Stehr (1999 - Editions Ecole des Loisirs)
Foufours est réveillé en pleine nuit par un hululement. La lune éclaire étrangement les objets familiers. Foufours croit voir des monstres partout dans sa chambre...

Il y a des monstres dans ma chambre de Fanny Pageaud (2016 - Editions Poisson soluble)
D'étranges créatures se sont cachées dans ce livre, mais n'ayez crainte. Vous seul pourrez les faire apparaître ou disparaître ! Jeux avec la transparence du papier.

Pour aller plus loin... Les ombres

Une idée d'album pour s'amuser avec les ombres :

- *Jeu de lumière* de Hervé Tullet - éditions Panama - 2006.

Livre d'activités sur les jeux d'ombres et de lumière, nécessitant la présence d'un adulte. Chaque page présente des formes découpées, à la façon de pochoirs. A l'aide d'une lampe, les reliefs sont projetés sur les murs ou le plafond. Se dessinent alors des étoiles, des fleurs, des poissons, une maison, le soleil, un bateau, leurs contours apparaissant, disparaissant au gré des manipulations de la source de lumière.



S'amuser avec les ombres :

Mettre la pièce dans le noir avec une petite source de lumière :

- Regarder les ombres qui se forment avec les silhouettes des élèves.
- S'avancer vers la lumière puis s'éloigner et observer les différences d'ombres.
- Essayer d'inventer d'autres ombres en bougeant, avec ses mains, etc.
- Essayer de trouver une posture qui fait peur comme l'ombre du raton laveur (faire grandir l'ombre, avancer, reculer vers la source de lumière, etc.)



Dessine ton ombre (Activité à retrouver dans le dossier pédagogique Little KMBO page 28)

DESSINE TON OMBRE

Si l'on interroge des enfants sur ce qu'est l'ombre, que cela se fasse en extérieur ou à l'intérieur d'une classe, c'est tout d'abord leur ombre qu'ils évoqueront. Vous pourrez leur proposer de prendre la pause de manière ludique, pour travailler en équipe, mais surtout pour comprendre que leur ombre est changeante.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

Une lampe assez puissante • 1 feuille A3 par enfant • crayons de papier • ruban adhésif ou pâte adhésive

ÉTAPE 1

Les élèves doivent se mettre par deux.

ÉTAPE 2

Allumez la lampe devant un mur sur lequel vous fixez la feuille de papier. Positionnez ensuite une chaise à environ un mètre du mur, entre la lampe et la feuille.

ÉTAPE 3

Un enfant va s'asseoir et prendre la pause, tandis que son coéquipier tracera au crayon le contour de l'ombre projetée sur la feuille.

Echangez ensuite les rôles afin que chacun "ait" son ombre.

ÉTAPE 4

Observez ! En regardant attentivement, les enfants vont constater que leur ombre est plus grande qu'eux.

Pour aller plus loin... Les sources de lumière

Il y a environ 200 ans l'électricité n'existait pas. Mais comment faisait-on pour voir la nuit et s'éclairer ? Observe les tableaux ci-dessous et identifie les sources de lumière.

Claude Joseph Vernet, *Un port de mer au clair de lune*, 1761



Franz Niklaus König, *Der abend sitz*, 1803.



Adolph Van Menzel, *Concert de flûte de Frédéric le Grand à Sanssouci, 1850.*



Erik Ludvig Henningsen, *Lamplighter, 1895.*



Ce dossier a été réalisé et mis en page par **Ciné Parc** avec l'aide précieuse de **Sylvie Laillier** (enseignante), **Nathalie Dézulier & Hélène Valla** (Bureau départemental Art & Culture) et **Aurélie Grenard** (Cinéma Le Rio à Clermont-Ferrand) - décembre 2020. Merci à Little KMBO pour leurs documents.
