

Livret pédagogique

POUR LES ENSEIGNANTS

cycle 2



Cet outil est à destination des enseignants et plus généralement des adultes accompagnant des enfants spectateurs. Les activités proposées font référence aux programmes de cycles 2 de l'Éducation Nationale mais la plupart sont adaptables à des élèves un peu plus jeunes.



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions, pour penser, communiquer



Les méthodes et outils pour apprendre (s'organiser, coopérer, rechercher, vérifier...)



Les systèmes naturels et techniques (observer, poser des questions sur le vivant, la matière, les objets)



Représentation du monde, de l'activité humaine (enseignements artistiques, culturels, notions d'espace et de temps, comparaisons...)



La formation de la personne et du citoyen

L'histoire

Rose est une petite fée qui vit seule, proche de son rosier préféré, au cœur du doux pays fleuri de Sommerland. Elle rêve de rencontrer un ou une amie mais a trop peur de l'inconnu pour s'éloigner de son repaire.

Un jour, Satin, un papillon à la recherche d'aventures, croise son chemin. Elles deviennent immédiatement amies, malgré leurs différences. Mais quand Satin veut partir à la découverte du monde, Rose préfère rester tranquille dans son rosier, alors leur amitié se fane un peu.

Soudain, Satin est kidnappée par une méchante Troll de Pierre. Rose, qui ne veut pas perdre sa nouvelle amie doit surmonter ses peurs et se lancer dans un dangereux voyage jusqu'aux terribles Montagnes noires pour la sauver.



Sur le site www.gebekafilms.com sont téléchargeables des documents complémentaires : affiche, dossier de presse, jeu La Troll de Pierre, bande-annonce, visuels...

Les personnages

Rose



Rose, petite fée craintive, vit seule dans un rosier dont elle s'occupe consciencieusement. Elle est heureuse au milieu des fleurs mais il lui manque un ou une amie. Malheureusement, elle a trop peur d'aller à la rencontre des autres. Elle trouve du réconfort chez la famille Souris, qui vit juste sous son rosier et lui tient compagnie.



Satin

Satin est un beau papillon bleu qui sort de sa chrysalide dans le même rosier que Rose. Elle est tout le contraire de Rose : courageuse, maligne et un peu casse-cou. Curieuse, elle est toujours prête à partir à l'aventure et ne se soucie pas de ce que les autres pensent d'elle.

La Troll de Pierre

Créature maléfique, elle vit dans les Montagnes Noires. Très émotive, quand elle n'obtient pas ce qu'elle veut, elle pleure ou s'énerve rapidement. Lassée de ne pas avoir d'ami, elle décide de se rendre à Sommerland, bien que ce soit contraire aux règles, pour trouver des amis avec lesquels jouer. Mais aucun animal ne veut avoir affaire à elle. De rage, elle décide alors de les transformer aussitôt en pierre !





Monsieur et Madame Souris

Ils vivent juste sous le rosier de Rose. Ils rêvent de trouver une gentille souris qui veuille bien épouser leur fils Gustave. Aucune n'acceptant, Rose devient naturellement leur plan B. Une fée des fleurs serait finalement une créature très respectable. Monsieur Souris accorde la plus grande importance aux traditions. Madame Souris s'occupe surtout de la maison et il se murmure qu'elle fait les meilleures tartes aux fruits de tout Sommerland.



Frida

Frida est une gentille souris réfugiée dans la forêt, seule depuis longtemps. Elle en avait assez d'être malmenée par les autres à cause de son poids. Depuis sa disparition, toutes les souris l'ont oubliée. Frida adore manger des tartes faites avec les champignons qu'elle ramasse. Elle a toujours rêvé de trouver le grand amour, mais déçue par la vie, elle est sur le point d'abandonner.

Gustave

Gustave, fils unique adore les tartes de sa maman souris. Ses parents l'ont toujours trop protégé et il ne sait pas faire grand-chose. Ayant peur de se retrouver seul un jour, il se résout à épouser Rose sa voisine. Mais au fond de lui, il sait qu'il doit avant tout se prendre en main et chercher une autre épouse.

Tonnerre et Maître Hibou

Tonnerre, un Troll de la forêt, vit dans un champignon. Généreux, il a aussi mauvais caractère. Il passe son temps avec son copain Maître Hibou qui aime déguster des souris dès qu'il peut. Mais sa myopie sévère le trompe souvent sur ses cibles, ce qui le fait passer pour un idiot auprès de Tonnerre. Le vieux rapace se déclare pourtant souvent comme l'animal le plus sage de la région. Si Tonnerre n'est pas tout à fait d'accord et que cela peut créer des disputes, ce couple étrange et drôle finit toujours par s'entendre.





Se faire des amis

1 Les amis permettent de s'ouvrir au monde

Rose ou Gustave pourront s'émanciper, oser prendre des risques grâce à leurs rencontres avec de nouveaux amis comme Satin le papillon ou Frida la souris des bois. Il est important de se faire des amis et ça peut commencer très tôt. Ce lien unique, les enfants le tissent dès leurs premières sorties du cocon familial. Il est sécurisant dans un monde nouveau à découvrir comme la crèche ou l'école. À travers les jeux, les activités, des affinités naissent. On cherche du réconfort en allant vers l'autre qui devient un repère.

2 L'amitié joue un rôle fondamental dans l'apprentissage social des enfants.

*« En amitié, on expérimente : on se dispute, on partage les amis, on cherche sa place dans un groupe... C'est un apprentissage social qui permet à l'enfant de découvrir l'autre et de se découvrir. »**

Rose aime bien Gustave ; il est gentil mais est-ce vraiment un ami pour elle, un confident, quelqu'un avec qui elle peut tout partager ? Rose ressent une véritable amitié pour Satin, de la connivence et pourtant elles ne se ressemblent pas plus qu'avec Gustave. Et Satin veut courir le monde, ce que redoute le plus Rose ! Et bien qu'elle s'en aille, Satin, sans elle !

*« Les soucis d'amitié peuvent avoir un véritable retentissement dans la tête d'un enfant. Il grandit en réaction aux autres, donc forcément ce qu'il se passe avec un ami va l'impacter dans sa construction sociale. Les conflits, les mises à l'écart, la sensation de rejet peuvent être vécus avec une grande violence. L'intérêt d'une dispute, c'est d'apprendre à la dépasser. C'est l'occasion pour l'enfant d'apprendre à se respecter et à respecter la liberté de l'autre et de trouver ensemble des compromis, ce qui est une des bases de la vie en collectivité. »**

3 Garder le lien

Apprenant l'enlèvement de son amie Satin par la méchante Troll de pierre, Rose prend conscience du lien fort qui les lie et trouve la force de partir à sa recherche dans l'inconnu, pour la libérer.

*« Les enfants ont très peur d'être oubliés par leurs amis ; c'est le sentiment d'insécurité qui ressurgit, ils ont besoin d'être rassurés en voyant que le lien peut perdurer. »**

* Extraits des propos d'Anne-Thérèse Mignery, psychologue, recueillis par Louise Reymond pour le magazine Grains de sel (Lyon, novembre 2022).

Jeu la Troll de pierre

COMMENT JOUER ?

Dans l'adversité, se faire des amis c'est bien utile !

Objectifs de l'activité : réfléchir ensemble, s'entraider

Intérêts développés : activité corporelle, de coopération, conscience des autres

Durée : 10 min environ.

Matériel : espace dégagé ; grandes feuilles de papier ; quelques gros feutres de couleur

But du jeu : se regrouper rapidement dans un espace restreint.



Mise en place

Le meneur de jeu dispose dans l'espace des feuilles de papier de la taille d'un grand journal, en nombre égal à la moitié des participants.

L'espace représente le pays de Sommerland et les feuilles de papier, des fleurs.

Il est possible de tracer une grande fleur colorée sur chaque feuille pour rendre le jeu encore plus crédible.

Déroulement

- Les joueurs, petites fées, lutins, chenilles ou papillons, marchent paisiblement en occupant tout l'espace à l'exception des grandes feuilles disposées sur le sol.

- Brusquement, le meneur crie : « Troll de pierre ! »

- Pour ne pas être kidnappés par la Troll et transformés en pierre, les joueurs doivent rapidement se réfugier à deux par fleur.

Quand tout le monde a trouvé place et que le danger est passé, on redescend des fleurs.

- Mais l'automne approche et les fleurs fanent après chaque passage de la Troll : il faut donc replier ou déchirer la feuille en deux. On recommencera donc à chaque fois avec des fleurs deux fois plus petites jusqu'à finir peut-être sur un pied, dans les bras l'un de l'autre. Le meneur de jeu doit veiller à ce que les pieds ne traînent pas dans l'herbe, hors de la fleur.

Variante, on peut remplacer les différentes fleurs par une seule sur laquelle tout le monde devra trouver refuge.

Intérêt du jeu

Un bon moyen d'apprendre à se connaître, s'écouter, s'entraider... Durant le jeu, très ludique, la coopération devient de plus en plus étroite et la joie de la réussite ensemble augmente, favorisant l'entente entre les enfants.



Affronter ses peurs



Rose a peur de beaucoup de choses mais avec l'aide de ses amis, elle ose s'éloigner de chez elle, vivre des petites aventures, découvrir les champs, La forêt et l'océan. L'envie forte de sauver son amie disparue va même lui donner le courage d'affronter ses plus grandes peurs, partir seule vers l'inconnu en rejoignant les montagnes noires pour affronter la méchante sorcière ou la terrible Troll de pierre.

Qu'est ce qui nous fait peur et pourquoi ?

Considérée comme négative, la peur est pourtant une réaction émotionnelle très importante ancrée dans notre cerveau depuis des milliers d'années. Sans peur, l'homme de Cro-Magnon n'aurait jamais pu réagir face à un ours des cavernes tous crocs dehors, pour se défendre ou fuir face au danger. La peur peut nous sauver la vie ! Mais on peut aussi apprendre à mieux gérer nos réactions émotionnelles face à ce réflexe naturel. Il faut trouver le juste équilibre pour que la peur ne détériore pas notre bien-être.

La peur peut se déclencher pour de multiples raisons, différentes pour chacun et évoluant avec l'âge.

Dans la petite enfance, apparaît la peur du noir, des monstres, de personnages tels que les clowns et même le Père Noël. Les jeunes enfants ne font pas la différence entre l'imaginaire et la réalité. Les personnages d'un conte ou d'un dessin animé font pour eux, partie du réel.

Vers l'âge de 6 ou 7 ans, ces peurs archaïques s'estompent. Des craintes plus ancrées dans le quotidien apparaissent. L'enfant a plus peur de ce qui pourrait lui arriver dans la réalité : attraper une maladie grave, avoir un accident ou se faire kidnapper par exemple. En grandissant, il prend aussi mieux conscience de lui-même et de son entourage, alors des peurs sociales émergent. On appréhende le regard des autres, ce qui peut engendrer la crainte de s'exprimer en public, de subir des moqueries, de se faire exclure par les copains, etc.

Développer la confiance en soi aide les enfants à maîtriser leurs peurs. Les aider à se dépasser et à transformer leurs pensées négatives en pensées positives les libèrent.

Des exercices de relaxation, d'introspection ou des jeux de rôle leur apprennent à avoir un contrôle sur leurs pensées et leurs émotions négatives.



Jeu du Sac

COMMENT JOUER ?



Osez plonger la main dans le sac secret de la sorcière des Montagnes noires !

La découverte d'une série d'objets pouvant faire peur aidera les enfants à définir ce qu'est la peur et à la classer en différentes catégories. Les enfants tentent aussi d'identifier leurs émotions et de les distinguer de celles des autres : ce qui me fait peur ne fait peut-être pas peur à tout le monde.

Attention : ne pas dévoiler le thème de la peur au début de l'atelier pour laisser réagir les enfants à l'apparition des objets et leur faire découvrir par eux-mêmes.

Mise en place du jeu

- Préparez un cercle de chaises correspondant au nombre de participants.
- Remplissez un sac d'objets pouvant évoquer différentes peurs.

Exemples : une araignée en plastique, une marionnette de loup, un masque de clown, un faux serpent, une moto, une vieilleuse, une fausse seringue, le dessin d'un visage en colère, une poupée abîmée, etc.

L'objectif est de provoquer une émotion et l'effet ne se fera pas attendre !

Remarque : Plus les enfants sont âgés, plus leurs réactions se détachent des objets présentés pour les considérer davantage comme des symboles.



Déroulement

Temps estimé : 30 min. env.

- Les enfants s'installent sur les chaises.
- L'animateur sort au hasard un premier objet du sac, le montre à tout le monde, puis le dépose au centre du cercle. Il fait ensuite passer le sac aux participants, qui font de même à tour de rôle. Chacun doit observer la réaction de ses camarades.
- Quand le sac a fait un tour complet, l'animateur questionne les enfants pour leur faire deviner le thème de la discussion.

Exemples : « Quel est le point commun entre tous ces objets ? Vous ont-ils provoqué certaines réactions ? Est-ce qu'elles vous rappellent les émotions de certains personnages du film ? ».

Temps de discussion autour de la peur

Les objets découverts dans le sac restent visibles, en soutien à l'échange.

Suggestion de questions pour stimuler le débat.

- Pour commencer : Qu'est-ce qui vous a fait le plus peur ?

- Pour formuler les signes de la peur

A quoi perçoit-on qu'on a peur ? Est-ce que ça se voit quand quelqu'un a peur ?

- La peur est relative

Avez-vous peur des mêmes choses que quand vous étiez petits ? Est-ce qu'un adulte peut avoir peur ?

La peur est-elle la même quand on est seul ou en groupe ?

- Différencier peurs objectives et imaginaires

Peut-on avoir peur de quelque chose qui n'existe pas ?

La peur des monstres, des sorcières est-ce la même que la peur de tomber, de se blesser ?

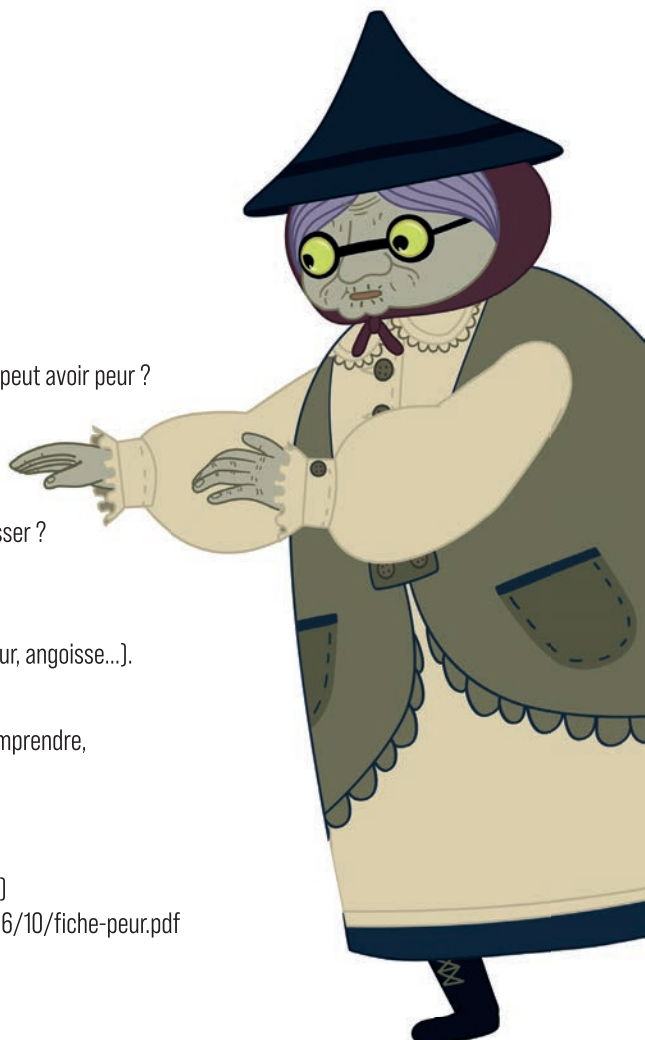
- Classer différentes peurs

A-t-on tous peur des mêmes choses ? Y a-t-il des peurs plus fortes que d'autres ?

Trouver d'autres mots pour parler de différentes peurs (crainte, frayeur, trouille, terreur, angoisse...).

- Comment peut-on aider quelqu'un qui a peur ?

Amener les enfants à dialoguer entre eux autour de leurs peurs leur permet de les comprendre, les relativiser et de trouver ensemble des solutions.



Pour aller plus loin

ATELIER «Les P'tits Philosophes» À ton avis, c'est quoi la peur ? » (Pomme d'Api-Bayard)

<https://www.lepetitjournaldesprofs.com/charivari/wp-content/uploads/sites/6/2016/10/fiche-peur.pdf>

Les P'tits Philosophes - Ça veut dire quoi, avoir peur ? - YouTube

Créatures de légendes



Film danois, *Rose petite fée des fleurs*, met en scène des personnages de légendes des pays scandinaves : fées, trolls, elfes, sorcières et autres gnomes.

Mais qui sont-ils et d'où viennent-ils ?

Comme beaucoup de civilisations de l'antiquité, jusqu'à l'arrivée progressive du christianisme au cours du Moyen-âge, les peuples Vikings dans les régions scandinaves (Islande, Norvège, Suède, Finlande ou Danemark) croyaient en plusieurs dieux et en des créatures mythologiques. Ces divinités et personnages fantastiques incarnaient les forces de la nature, les phénomènes météorologiques ou géologiques pour lesquels les hommes de l'époque n'avaient pas d'explications rationnelles.

Leurs croyances se sont diffusées au cours des siècles dans le reste de l'Europe et influencent toujours la culture occidentale au travers la littérature, les contes, le cinéma...

La réalisatrice Karla Nor Holmbäck, inspirée par la série de livres *Rosell og hendes venner* de l'autrice danoise Josefine Ottesen, met en scène quelques-uns de ces personnages mythologiques, propices aux contes et histoires fantastiques.



La fée

Ce personnage féminin aux nombreux pouvoirs magiques a la capacité de voler et peut changer son apparence à volonté. Minuscule ou de taille humaine, elle est dans la plupart des récits un être bon. Elle a souvent un lien étroit à la nature, associée aux sources, aux forêts, aux plantes.

Apparues vraisemblablement dans l'antiquité romaine, échos à certaines déesses, les personnages de fées se sont développés très tôt dans les croyances populaires de l'Europe entière.

Rose est une toute petite fée. Bonne et généreuse, voletant au-dessus de la prairie, elle a le pouvoir de faire éclore les fleurs. Elle est aussi capable de changer de taille comme bon lui semble.

Les elfes

Souvent présentés comme des esprits de la nature, symbolisant les phénomènes atmosphériques, les elfes ont différents rôles, différentes symboliques. Il y en a des grands, des petits, des bons, des mauvais. Karla Nor Holmbäck choisit une des représentations les plus fréquentes : des créatures merveilleuses et lumineuses vivant dans les forêts. Dans des textes médiévaux islandais, ils sont nommés álfar, mot dérivant de la racine albh, et alba en latin, signifiant « blanc ». Considérés comme immortels et dotés de pouvoirs magiques, ces elfes se distinguent aussi des humains par leurs oreilles pointues et une apparence plus élancée.

Les lutins

Personnages légendaires de petite taille, ils sont connus pour leur malice. Dotés de pouvoirs magiques, ils jouent un rôle de protection des habitations mais certains aiment jouer de vilains tours aux humains et aux animaux pendant la nuit. Ils sont souvent coiffés d'un chapeau. Dans la mythologie scandinave variée et complexe, ils peuvent représenter certains elfes ou certains trolls. Dans le film, Tonnerre est un lutin puisque malicieux, tout petit avec un chapeau mais il est aussi désigné comme troll de la forêt.



Les trolls

Souvent évoqués dans les contes, les trolls sont considérés souvent comme des êtres malveillants. Certaines légendes racontent qu'ils enlevaient les enfants ou les jeunes filles. Nains ou géants, plutôt laids, ils vivent au fond des forêts, des grottes ou en haut des montagnes. Ils préfèrent la nuit pour fuir les rayons du soleil qui ont le pouvoir de les transformer en pierre. Certains rochers aux formes étranges sont alors peut être des trolls... Petite variante dans le film, c'est une Troll de pierre qui fige les animaux pour se les approprier.



La sorcière

Nommée la Völva en Scandinavie, la sorcière, femme plutôt âgée, est une puissante voyante, chamane et pratiquant de la magie. Elle peut soulever des tempêtes, jeter des sorts ou envoyer des cauchemars pour tuer quelqu'un dans son sommeil. Solitaire et errant de village en village à travers le pays, elle était très respectée par les peuples vikings. Karla Nor Holmbäck emprunte aussi à la légende russe de Baba Yaga, sorcière accompagnée de sa maison ambulante, perchée sur ses pattes de poule.

Atelier Pareidolie



Arts plastiques : observations et représentations à partir de formes ou d'objets existants.

Rose et Satin s'amuse à observer de drôles de formes dans les nuages.
Le gros rocher au fond du bois est certainement la terrible Troll de pierre ?
Les lumières fantomatiques derrière la forêt ne seraient-elles pas des elfes ?

La paréidolie est une illusion d'optique par laquelle nous semble apparaître des visages, des personnages, des animaux dans les formes d'éléments qui nous entourent : les nuages, les rochers, les arbres, divers objets... Cette illusion s'explique par une tendance naturelle de notre cerveau qui cherche à interpréter de façon compréhensible, tout ce qu'il capte.

Ce phénomène a été propice de tous temps, à la création de légendes et de faits surnaturels imaginaires.

Il est très amusant de jouer avec cette capacité naturelle à donner du sens à des formes abstraites, aléatoires. Tout le monde peut réussir à imaginer des formes différentes, extraordinaires.

L'atelier en classe

Préparation

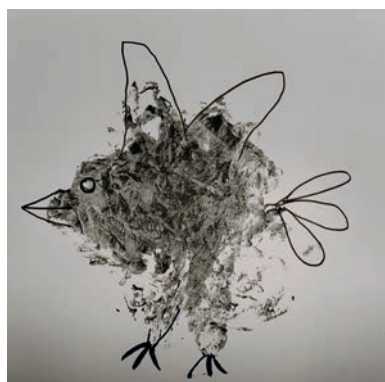
- Réaliser une tache de peinture au centre d'une feuille de papier (A4). Veiller à ce que la forme soit assez irrégulière pour faciliter différentes interprétations.
- Reproduire l'image pour pouvoir distribuer une copie de cette même tache à chaque enfant.

Déroulement

- Que voyez-vous dans cette image ? Les enfants prennent le temps d'observer jusqu'à ce qu'une interprétation leur vienne à l'esprit.
- Chacun fait ressortir l'image qu'il voit en redessinant certains détails par-dessus la tache, en rehaussant telle ou telle partie, pour faire apparaître aux yeux de tous sa propre vision.

Les enfants peuvent utiliser des feutres, des crayons et de la peinture.

Il est possible aussi de découper, rajouter, coller, évider... Tout est permis ! Mais il est important qu'on puisse toujours reconnaître la forme de départ de la paréidolie.



Comparez tous les dessins à la fin de l'atelier pour découvrir la grande variété des imaginaires à partir d'une même et simple tache de départ.

Variante : L'objet-visage

Chaque enfant rapporte de chez lui un objet (ou la photo d'un objet) qui lui fait penser à un visage.

Dès le plus jeune âge, les visages sont des formes que l'on est entraîné à reconnaître. Cette forme se synthétise très simplement par deux points pour les yeux et un trait pour la bouche, avec éventuellement un nez.

En classe, les enfants peuvent retoucher l'objet (ou la photo) de quelques détails au feutre, à la peinture, pour faire ressortir la forme du visage.

Les différents « objets-visages » exposés les uns à côté des autres, rendront évident l'effet de paréidolie sans nécessairement le besoin d'une réhausse au crayon ou autre.



©François Lignier

Pour aller plus loin

Giuseppe Arcimboldo : Ce peintre italien de la Renaissance a souvent utilisé la paréidolie. Il a entre autres créé des visages en trompe-l'œil ! Ses tableaux des quatre saisons (exposés au Musée du Louvre) révèlent des figures humaines cachées dans des corbeilles de fruits, de fleurs ou paniers de légumes.



SORTIES EN GROUPE AU CINÉMA

Mode d'emploi facile !

DES SÉANCES PRIVÉES POUR TOUS LES GROUPES : DE LA MATERNELLE AU LYCÉE AINSI QUE LES CENTRES DE LOISIRS.

Au cours de l'année scolaire, **Gebeka Films accompagne tous vos projets pédagogiques !**
De la maternelle au lycée, des films d'hier à aujourd'hui et dans les salles de cinéma partout en France.

Vous avez déjà sélectionné un film  que vous souhaiteriez montrer à vos élèves ?

- Contactez le cinéma le plus proche de votre établissement, ensemble vous pourrez convenir des conditions de votre réservation (*date, heure, tarif etc.*).
- Le cinéma se mettra ensuite en relation avec Gebeka Films afin de finaliser la séance.

Besoin des coordonnées d'une salle ou envie d'un conseil personnalisé pour emmener vos élèves au cinéma ?

- Nous pouvons vous recommander des films adaptés au niveau de votre classe et à votre projet pédagogique.
Envoyez simplement un mail à info@gebekafilms.com, nous nous ferons un plaisir de vous apporter notre expertise.

GEBEKA FILMS, C'EST AUJOURD'HUI PLUS D'UNE CENTAINE DE TITRES AU CATALOGUE, AVEC UNE GRANDE MAJORITÉ DE FILMS D'ANIMATION.



Les ressources pédagogiques sont quant à elles systématiquement disponibles en libre accès sur gebekafilms.com !

GEBEKA
FILMS
ANIMACIÓ BARCELONA



www.gbekafilms.com

Documents non-contractuels