

Petites z'escapades



6 contes et fantaisies de Folimage, France, 2002.

- **Jean de la lune** de Pascal Le Nôtre, 1994, 2 minutes 30, film d'animation en pâte à modeler, décors en cartons et papiers, couleurs aux pastels secs.

- ♦ **Histoire** : Un âne, sac au dos, en se promenant en forêt, découvre, sur une branche, un tout petit personnage couché sur une feuille. Il a du mal à le voir avec une loupe, puis à le suivre avec des jumelles. Celui-ci a un gland comme tête et il est habillé de feuilles. Il se brosse les dents, dit bonjour à des champignons qui soulèvent leur chapeau. L'âne mange un champignon hallucinogène : ses yeux et les coquilles d'escargot qu'il voit forment des spirales. Jean de la lune rencontre des escargots, des corbeaux. L'âne taille une flûte dans une brindille et écrase, par inadvertance, Jean de la lune. Tous pleurent : champignons, escargots, corbeaux. L'âne le place dans un potiron et, aussitôt un arbre pousse, qui monte en direction de la lune que l'on voit sourire.



- ♦ **Texte de la chanson** :

Par une tiède nuit de printemps
il y a bien de cela cent ans,
que, sous un brin de persil sans bruit
tout menu naquit :
Jean de la Lune, Jean de la Lune.

Il était grand comme un champignon.
Frêle, délicat, petit, mignon,
et jaune et vert comme un perroquet
avait bon caquet :
Jean de la Lune, Jean de la Lune.

Quand il se risquait à travers bois
de loin, de près, de tous les endroits,
merles, bouvreuils sur leur mirliton,
répétaient en rond :
Jean de la Lune, Jean de la Lune.

Quand il mourut, chacun le pleura
dans son potiron, on l'enterra
et sur sa tombe, on écrivit
sur la croix : ci-gît
Jean de la Lune, Jean de la Lune.



- ♦ **Pistes d'exploitation** :

- Jean de la lune : il représente toutes les parties d'un chêne qu'il redonnera en germant, après sa mort. Pascal Le Nôtre dit : « Je trouvais cette chanson symbolique, parce qu'elle

raconte la vie d'un petit homme ordinaire. » Il y a l'idée d'un cycle : le gland, sa mise en terre, sa germination et le chêne.

- On peut faire germer des glands et faire observer par les enfants leur devenir.
- On peut demander de faire dessiner par les enfants une autre représentation de Jean de la lune.
 - Le rôle de l'âne : c'est un personnage intermédiaire entre la chanson et le spectateur. Il ne chante pas lui-même. Ses actions le lient aux éléments de la chanson : exemple, c'est le même champignon salué par Jean de la lune et mangé par l'âne.
 - On peut chercher comment se fait l'animation de l'âne à partir des différentes parties de son corps (oreilles, mains ...)
 - la forêt et ses habitants : Jean de la lune et l'âne rencontrent des champignons, des escargots, des oiseaux.
- Les enfants peuvent imaginer d'autres rencontres faites par tous les deux et les raconter.
- La consommation par l'âne d'un champignon hallucinogène peut être le prétexte pour parler du ramassage de champignons en forêt et mettre en garde contre les champignons vénéneux : en particulier l'amanite tue-mouches avec son chapeau rouge portant des écailles blanches et son pied muni d'un anneau et d'une base bulbeuse.

- **L'Eléphant et la Baleine**, de Jacques-Rémy Girerd, France, 1985, 7 minutes 34, animation et décors en pâte à modeler.

- ♦ **Histoire** : Une cloche sonne huit coups. Le jour se lève. On voit des animaux de cirque, en particulier un éléphant qui fait sortir deux enfants de sa trompe, un homme qui roule. Sur la place d'un village, un homme ouvre un guichet et appelle avec un porte-voix. Il fait payer des gens qui attendent : l'image des dollars apparaît dans ses yeux, les pièces tombent dans la caisse et elles s'entassent dans ses mains. Les gens arrivent devant une roulotte métallique, montent avec un monte-charge et se retrouvent sur une galerie. Au fond, se trouve une baleine aux yeux bleus, avec de longs cils. Les visiteurs se moquent de la baleine, font des grimaces, un enfant fait mine de lui tirer dessus et un homme jette une boule métallique ce qui lui fait une bosse. C'est la nuit et elle pleure. L'éléphant du cirque l'entend et il vient pousser la roulotte. On entend le chant du coq et l'homme découvre la disparition de la roulotte, il se lamente. Avec l'aide des deux enfants sortis de sa trompe et celle d'un clown, il donne de l'eau à la baleine (la petite fille fait une farce au clown). On voit un convoi : la roulotte poussée par l'éléphant et une cage pour fauves, qui longe le bord de mer. La roulotte est amenée sur une jetée, la porte s'ouvre et la baleine plonge dans la mer où elle saute. L'idée d'éloignement est donnée par la présence successive, dans la mer, d'un bateau avec des passagers à qui la baleine tire la langue, puis des pyramides, enfin une ville. L'éléphant pleure et l'extrémité de sa trompe dessine un cœur. Le clown et un orchestre lui disent au revoir. Une ovation monte de la mer.



- ♦ **A propos de ce film** : il fait partie d'une série, le « Cirque bonheur » réalisé pour la télévision par Folimage. Tout est fait en pâte à modeler : personnages, décor ...

Il oppose le monde du cirque, dans un espace ouvert et le montreur de la baleine, enfermée dans la roulotte. Les bruits et le traitement des couleurs accentuent les différences, en particulier pour montrer l'enfermement de la baleine. L'utilisation de la pâte à modeler permet, grâce à l'animation image par image, toutes les transformations des visages des spectateurs ou les modifications de la mer.

♦ **Pistes d'exploitation** :

- Les animaux mis en scène : les deux principaux personnages sont un éléphant et une baleine, deux gros mammifères, un terrestre et l'autre marin. Lorsque l'éléphant entend la baleine qui pleure, il fait tout pour la ramener dans la mer. Tous les animaux du cirque participent à la libération de la baleine.
- On peut faire dessiner l'éléphant et la baleine (qui a de très beaux yeux bleus et de longs cils dans le film). On peut chercher pourquoi l'éléphant décide de libérer la baleine et expliquer comment il y arrive.



- Le thème de la différence : le montreur de la baleine la présente comme un phénomène (comme dans certaines foires, les « monstres »). Ce sont les spectateurs qui la regardent en se moquant d'elle qui finissent par avoir des visages monstrueux et par être violents.
- On peut discuter de ce thème sur la différence. Qui sont les « monstres » ?
- Les bruits et les sons : le montreur de baleine parle et les visiteurs remercient en différentes langues, mais les mots sont difficilement compréhensibles. On entend les rires des visiteurs. La musique accompagne les pleurs de la baleine, puis sa libération.
- On peut demander aux enfants d'être attentifs aux sons si on a l'occasion de leur faire écouter plusieurs fois certains passages.

- **Meunier tu dors** de Pascal Le Nôtre, France, 1994, 2 minutes 30, animation en plastiline, décors en carton et papiers, couleurs à la gouache et collages de gommettes.

- ♦ **Histoire** : Un âne arrive dans un moulin, une poule s'envole et il ramasse un gros œuf. On entend les premières paroles de la chanson : le meunier est endormi dans son lit, on voit une échelle, des sacs de farine et, à travers la fenêtre, les ailes du moulin qui tournent. L'âne essaie vainement de réveiller le meunier endormi. Pendant les paroles de la chanson « ton moulin va trop vite ... », l'âne fait des mouvements avec ses mains (rouleaux). Il tourne un moulin à café. L'âne revient vers le meunier et la pluie tombe, il tient un seau et montre une fuite. Il refait les gestes du moulin qui va trop vite. Il casse l'œuf dans un saladier et tourne la pâte. Il revient une nouvelle fois vers le meunier et tourne la manivelle d'un orgue de barbarie dont on voit les tuyaux. Il refait les gestes à



nouveau. Il fait sauter une crêpe qui s'envole, suivie du lit et du meunier. L'âne court après, puis il revient dire au revoir.

♦ **Paroles de la chanson :**

Refrain : Ton moulin, ton moulin va trop vite
Ton moulin, ton moulin va trop fort.
Ton moulin, ton moulin va trop vite
Ton moulin, ton moulin va trop fort.

Meunier, tu dors, ton moulin, ton moulin va trop vite
Meunier, tu dors, ton moulin, ton moulin va trop fort

Meunier, tu dors, et la pluie, et la pluie tombe tombe
Meunier, tu dors et la pluie, et la pluie tombe fort.

Meunier, tu dors et le vent, et le vent souffle souffle
Meunier, tu dors et le vent, et le vent souffle fort.

♦ **Pistes d'exploitation :**

- Le personnage de l'âne : travail sur son rôle, son animation, ce qu'il fait (il s'active pendant que le meunier dort, il transforme la farine fabriquée par le meunier en crêpe, il essaie de réveiller le meunier) ...
- Les éléments : la pluie et le vent
La pluie est visible par les gouttes qui tombent du toit. Le vent est suggéré par les ailes du moulin que l'on voit dans la fenêtre, les petits moulins qui tournent, par le mouvement des tuyaux de l'orgue, par l'envolée de la crêpe, le départ du lit du meunier. On ne peut voir que les manifestations du vent.
- Les crêpes : on peut montrer le lien entre la fabrication de farine dans le moulin et son utilisation pour faire des crêpes, et même faire fabriquer de la pâte à crêpes ou en décrire la recette.
- La gestuelle de la chanson : on peut faire mimer les paroles, reprendre le moment du refrain ...

- **Petite Escapade**, de Pierre-Luc Granjon, France, 2001, 5 minutes 30, noir et blanc.
Marionnettes en papier mâché et tissus, armatures de grillages, dessins sur cellos. Noir et blanc.

♦ **Histoire :**

Le générique est en écriture enfantine (comme sur un cahier) tracée par un petit bonhomme et une voix d'enfant qui dit « petite escapade ». On voit un dessin avec des arbres derrière un mur qui se transforme en décor et l'histoire commence. Dans une forêt sombre, la porte d'une maison s'ouvre et un enfant sort, cartable sur le dos. Sa mère le regarde s'enfoncer dans la forêt, puis elle referme la porte. Dans la forêt, accompagné de bruits, l'enfant marche, enjambe un tronc, monte dans un arbre et s'assoit sur une branche, située au-dessus d'un mur. Il observe la rue située dessous. Une vieille fermière, un fichu sur la tête, passe d'abord, portant une fourche qu'elle change de main. Puis, c'est un facteur pressé. L'enfant mange un morceau de pain. Trois chiens arrivent. L'enfant donne à

manger aux deux premiers, mais le troisième n'a rien. Ce dernier s'assoit sur le trottoir et pleure. L'enfant écrit sur un cahier. On entend un bruit de pas et le chien s'enfuit. Un homme portant un fusil arrive. L'enfant écrit à nouveau sur le cahier. On voit la lune.

L'enfant descend du mur et repart dans la forêt. L'enfant raconte à haute voix ce qu'il est censé avoir vu : « Aujourd'hui, j'ai vu une fée. Elle avait une baguette magique énorme (un dessin qui s'anime, montre la fée). Après, il y a le lutin qui est arrivé. Il courait après la fée. Il voulait qu'elle le fasse grandir parce qu'il était vraiment petit (dessins). Les trois dragons sont arrivés. Je leur ai donné à manger pour qu'ils s'en aillent, mais il y en a eu un qui n'a rien eu. Alors, il a attendu que je tombe pour me manger, mais je ne suis pas tombé (dessins). Le dernier dragon est parti quand le vampire est arrivé. Il a essayé de me tuer avec ses yeux qui tuent mais, je me suis caché et il ne m'a pas tué (dessins). Il faudra que je fasse attention demain ». La maison éclairée apparaît au bout du chemin.

♦ **Les choix du réalisateur :**

Le film est en noir et blanc.

Pierre-Luc Granjon explique « le noir et blanc est principalement un jeu d'ombres et de lumières, et cette dernière a besoin d'accroches sur lesquelles se réfléchir. Chaque élément du décor ainsi que les personnages seront riches en matières permettant ainsi un jeu visuel selon l'axe des sources lumineuses ». Un enfant, âgé de cinq ans a dit en sortant de la projection de ce film : « C'est noir comme mes cauchemars. »

Il choisit de filmer ce que voit un enfant du haut d'un mur, et son personnage observe, secrètement, le trottoir en bas.

♦ **Pistes d'exploitation :**

- La forêt : elle est sombre et mystérieuse et on s'attend à ce qu'il arrive quelque chose à l'enfant. Les bruits accentuent cette sensation de peur. Y aura-t-il un loup ?

Dans beaucoup de contes, c'est dans la forêt que se font les « mauvaises » rencontres. On peut relire des contes de ce type : Le petit chaperon rouge , Le Petit Poucet, Blanche Neige ...

- L'enfant et ses rêves :

* sa position : il reste sur la branche de l'arbre et ne descend pas sur le trottoir, il ne se fait pas voir. Seuls les chiens le repèrent.

* sa vision de ceux qui passent sur le trottoir. Il se construit un monde imaginaire.

- La fermière devient pour lui une fée, malgré son apparence. Il aurait pu imaginer une sorcière.



➤ ➤ Les enfants peuvent dire comment ils se représentent une fée ou une sorcière.

Dans le dictionnaire des symboles, la fée est décrite ainsi : « elle symbolise les pouvoirs paranormaux de l'esprit ou les capacités prestigieuses de l'imagination. Elle opère les plus

extraordinaires transformations ... Peut-être représente-t-elle les pouvoirs de l'homme de construire en imagination les projets qu'il n'a pu réaliser ». Les fées sont souvent belles. La sorcière est liée aux forces obscures qui lui permettent de réaliser des maléfices. Elle est souvent laide.

- Le facteur devient un lutin, petit, qui, grâce à la baguette magique de la fée, devient grand. Le lutin est souvent un petit génie malicieux.

- Les chiens se transforment en dragons qui désirent manger l'enfant. Le dragon est un animal fantastique, généralement représenté avec des griffes de lion, des ailes et une queue de serpent. Il est souvent le symbole du mal et des démons.

- On ne comprend pas trop pourquoi le chasseur est représenté par un vampire aux yeux qui tuent. Le vampire est plutôt quelqu'un qui suce le sang.



Mais, l'imaginaire de l'enfant choisit, dans ces deux derniers cas, des choses qui lui font peur : les dragons et le vampire. Il devient un héros qui sort vainqueur de ces rencontres.

Le décor (la forêt) et les personnages des rêves sont empruntés aux contes.

- On peut rechercher des contes avec intervention de la forêt, des fées, des lutins, des dragons ...
- Les enfants peuvent, à leur tour dessiner ou décrire ce qu'ils ont vu sur le trottoir.

- Le film : noir et blanc, techniques d'animation, sons, musique ...

Le noir et blanc rend plus inquiétante la forêt .

- On peut faire dessiner en couleurs la forêt pour comparer avec le noir et blanc .

Les personnages ont un visage en papier mâché, des vêtements en tissus. Leur animation est faite grâce à une armature en fil d'aluminium, recouverte de mousse puis habillée. Les expressions du visage sont rendues par l'ajout de paupières en pâte à modeler.

- On peut faire construire une marionnette en tissu.

Les bruits et sons lors de la traversée de la forêt accentuent aussi la peur pour le spectateur.

L'arrivée des passants sur le trottoir est précédée de sons (bruits de pas) ou de musique.

A la fin et pendant le générique, la musique est légère.

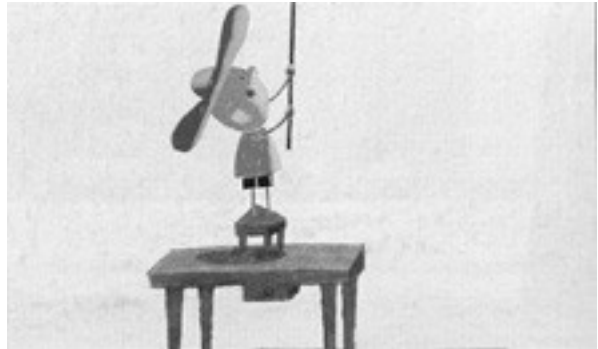
- On peut faire repérer par les enfants les différents bruits et leur rôle dans le film.

- **Le Trop Petit Prince**, de Zoïa Trofimova, France, 2001, 6 minutes 40, animation. La musique est d'Evguéni Galpérine.

- ♦ **Histoire** : Le titre apparaît avec, à côté le dessin d'une étoile filante (comme dans le « Petit Prince de Saint-Exupéry).

Le jour se lève sur une toute petite planète. Un petit homme (un enfant ?) ouvre les volets d'une petite maison bleue, puis il arrose une rose, passe l'aspirateur, le balai, nettoie les volets et le rebord

de la fenêtre avec un chiffon. Il voit une grosse tache sur le soleil, se frotte les yeux, mais elle est toujours là. Alors que le soleil tourne autour de la planète et monte dans le ciel, le petit homme cherche par tous les moyens à enlever la tache : seau d'eau jeté, vaporisateur avec de la mousse, monté sur un tabouret : il est trop petit, monté sur une table et le tabouret superposés ; il est trop petit. Il tient un balai alors qu'il est monté sur la table et le tabouret : il réussit à frotter mais cela étale la tache. Un petit nuage arrive, lui cachant le soleil et faisant tomber des gouttes, il le chasse. Il monte sur le toit de sa maison avec le balai, mais glisse. Il sort une échelle qu'il installe sur le toit. Il est trop petit. Il sort ses jouets : camion, ours, ballon, hélicoptère auquel il se suspend. Il tombe, s'assoit, récupère son chapeau qui tombe comme une feuille. Il voit toujours la tache. Enfin, le soleil se couche et le petit homme peut l'astiquer avec une éponge qu'il plonge dans un seau, enlever la tache (plusieurs fois il essore l'éponge puis recommence à frotter). Le soleil brille et il met ses lunettes de soleil pour l'admirer. Le soleil descend pour se coucher (bruit). C'est la nuit étoilée. En rentrant chez lui, il tape dans son ballon, ramasse son ours, nettoie une étoile ternie. Il rentre ses jouets, il ferme les volets puis la porte. On entend un bruit de chasse d'eau. De l'autre côté de la planète, se trouve une canalisation. Une masse marron en sort et s'écrase sur le soleil qui a, de nouveau, des taches. Une musique entraînante termine le film.

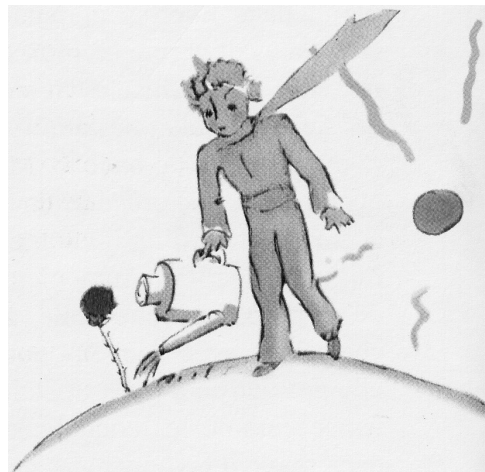


- ♦ **A propos du film** : C'est un dessin animé sans paroles mais dont la bande son accompagne l'histoire. Elle raconte la course faite par le petit homme pour nettoyer le soleil. L'histoire commence avec le lever du soleil et se termine à son coucher.

♦ **Pistes d'exploitation** :

- L'analogie avec *Le Petit Prince* d'Antoine de Saint-Exupéry.

Le début du film montre une petite planète, un petit homme (enfant ? adulte ?) qui s'occupe d'une rose. Ensuite, la vue des jouets permet de penser que c'est un enfant.

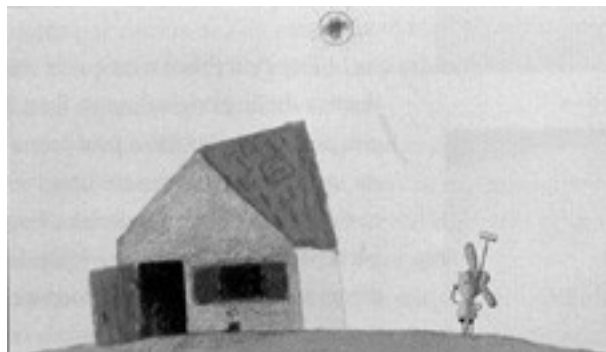


Dans l'histoire de Saint-Exupéry, le Petit Prince est responsable de sa planète, ici, le petit homme s'occupe de nettoyer le soleil. Sa responsabilité est le souci de propreté : la maison, les volets, le soleil, une étoile. On comprend à la fin du film que c'est son quotidien.

Le titre français du film n'est que la traduction du titre original russe. En russe, il signifie « tout petit ». En anglais, c'est « Pipsqueak » qui signifie « avorton, gringalet, minus ». En fait, on peut remarquer, qu'avant que le soleil ne se couche, le personnage est toujours trop petit pour réussir à nettoyer le soleil.

Evguéni Galpérine dit : « Le petit prince, c'est quelqu'un qui a compris beaucoup de choses sur la vie, au cours de ses différentes aventures sur la terre et de sa rencontre avec l'aviateur... Et par le mot « tout petit prince », on veut dire quelqu'un qui n'est pas encore mûr, qui n'a pas compris la valeur des choses. « Petit » ni dans le sens de la taille, ni de celui de l'âge, mais dans le sens de l'humanité... ».

- On peut comparer avec le personnage du Petit Prince de Saint-Exupéry, chercher les ressemblances, les différences.
- Le soleil : il monte, puis redescend au cours de la journée.
- On peut expliquer la rotation du soleil autour de la terre, son lever et son coucher.
- Les taches sur le soleil : les enfants peuvent en repérer la forme, les dessiner avant le nettoyage, au moment où il frotte avec le balai (deux dessins différents).



- Les gestes du personnage : on peut voir différentes expressions du personnage, les gestes qu'il fait pour essayer de nettoyer le soleil, sa silhouette avec son chapeau ...
- Les enfants peuvent les décrire en essayant de le faire dans l'ordre chronologique.

- La bande son :

La musique accompagne le déroulement du film. Il y a des instruments à cordes et de la clarinette, « La clarinette serait le personnage, le côté gamin, le côté gosse sans problème... Les cordes seraient cette idée qui l'obsède et le fait courir... »dit Evguéni Galpérine.

Parfois, il y a des pauses dans la bande son : exemple lorsque l'hélicoptère monte, avant que le personnage tombe. La fin du film est marquée par une nouvelle musique : une berceuse.

- Les enfants peuvent essayer de repérer les changements de musique.

- **Au bout du monde**, de Konstantin Bronzit, France, 1998, 7 minutes 45, dessins sur cellos et collages.

♦ **Histoire :**

Résumé : Au sommet d'une montagne, une maison en équilibre. Un réveil sonne, le jour se lève. Tour à tour, les habitants de cette maison, un homme, une femme, un chien, une vache et un chat vont sortir par l'une ou l'autre des deux portes latérales, déséquilibrant ainsi régulièrement la maison en vaquant chacun à leurs activités quotidiennes.

Histoire détaillée : La première image est celle d'un fenêtre, la nuit, à travers laquelle, on voit la lune. Puis, on voit une maison, avec la fenêtre, posée sur le sommet d'une montagne. Le jour se lève, on entend des grincements, la maison penche à gauche, un chien, attaché à une chaîne, sort et tombe. On aperçoit la tête d'une vache qui rumine. Le chien fait pipi, gratte le sol, aboie. La vache



sort complètement, suivie d'une femme qui la traite. Elle retient la maison avec son pied, puis rentre. Arrive un oiseau qui, en volant, laisse tomber une crotte dans le seau. La maison bascule, la femme sort et pousse le seau car la vache fait ses besoins à son tour. La vache descend. La femme rentre et la maison se redresse. Elle sort quelque chose de la maison avec une pelle, rentre dans la maison, chasse le chat qui tombe à droite : il est blanc, puis se colore et se lèche. Il voit l'oiseau qui se cogne à la cheminée et tombe sur le toit.

La maison penche à droite et il en sort un lit avec un homme couché, le chien avec la chaîne.

Déséquilibré, l'oiseau tombe sur le lit, le chat glisse. La femme sort, à son tour. Le chien rentre et tire le lit. La femme rentre. L'homme arrive, jette une feuille qui vole. La femme sort, parle à l'homme qui lui montre le toit. L'homme se gratte la tête, met une casquette. On voit un drapeau hissé sur le mât du toit qui s'envole. L'homme regarde avec des jumelles. Un berger arrive, il dit bonjour à l'homme, lui donne un mouton. Il est suivi, par deux autres moutons. Ils rentrent dans la maison, sauf le dernier mouton qui bêle dehors puis redescend.



Arrive l'oiseau portant le chat, tout en volant.

La maison bascule à gauche : l'homme apparaît, portant un fusil. Le berger sort, portant dans ses bras un mouton. Il parle à l'homme et ce dernier lui donne son fusil. Alors que le berger l'examine, un coup part. l'homme ressort avec le seau. A droite, on voit l'oiseau, les pattes en l'air (relation avec le coup de fusil) qui glisse sur le sol. L'homme donne le seau au berger pour qu'il boive du lait. Il s'en va. L'homme boit à son tour et réagit (trouve-t-il mauvais goût ?). Il appelle la femme, qui retourne le seau et la crotte tombe. Elle coiffe la tête de l'homme du seau retourné. A droite, le chat tombe en miaulant. La femme rentre ce qui équilibre la maison.

La maison penche à droite. La femme sort. Le chien aboie à la fenêtre. La femme rentre et la maison est sur l'homme. le chat revient. La femme est sur la porte. A gauche, l'homme tombe. A droite, le chat est suspendu à la maison, puis, comme la femme rentre, il est écrasé par la maison. La femme le tire pour le décroincer, puis elle rentre.



La maison est penchée à gauche. Le chat est suspendu. L'homme remonte. La femme sort et retire le seau de la tête de l'homme.

L'homme retient la maison du pied. A droite, la femme prend le chat. A gauche, le berger arrive dans une voiture.

La maison bascule à droite. La femme et le chat tombent. Le chien sort. Le mouton (qui n'avait pas pu rentrer) rentre dans la maison.

L'homme et la voiture entrent à gauche, tandis qu'à droite se trouvent le chien, la femme et le chat. La femme appelle, on voit les têtes du berger et de l'homme. Les deux hommes se penchent ce qui permet au chien de rentrer. A gauche, apparaît la vache. La femme et le chat entrent à droite. A gauche, la vache est sous la maison. Les habitants la tapent. La nuit tombe.

La vache pousse la maison qui glisse. La vache meugle puis, glisse à son tour.

Pendant le générique de fin, on voit un gros plan sur la fenêtre (comme au début), puis le plan s'éloigne. On entend un réveil. La maison est maintenant coincée en bas d'une vallée, tout au fond de laquelle se trouve l'oiseau mort. La fenêtre s'ouvre, puis la porte. Le chien sort, suivi du berger, de la femme qui s'étonne, de l'homme avec une baïonnette dans la main. Le chien fait pipi. La vache arrive et pousse tout le monde dans la maison. On entend des bruits de casse.

- ♦ **A propos du film** : c'est une maison de douanier, en équilibre au sommet d'une montagne . Tout se passe en une journée et on suit les activités des différents protagonistes. La maison ne peut, pour ses activités, que basculer à droite ou à gauche.

♦ **Pistes d'exploitation** :

- Les personnages qui entrent ou sortent :

- Les enfants peuvent se souvenir de tous les personnages dans l'ordre de leur apparition.
- Ils peuvent décrire ce qui arrive à la femme, à l'homme, au berger, au chien, à la vache, à l'oiseau, au chat ...

- Les mouvements de la maison :

La maison coupe l'espace en 2 parties : droite et gauche. Elle a une fenêtre et deux portes. Sur son toit, il y a une cheminée et un mât pour le drapeau.

- Les enfants peuvent rechercher où sont situés les personnages et les actions : à droite ou à gauche et faire le lien entre les mouvements des personnages et les basculements de la maison.
- Ils peuvent dessiner les 2 positions de la maison (au sommet de la montagne, au bas dans la vallée) ou sa position penchée à droite et à gauche.

- La relation entre les événements : il y a parfois un éloignement entre un fait et ses conséquences.

- On peut faire observer cela à propos de la crotte que l'oiseau a laissé tomber dans le seau et les hommes qui boivent le lait plus tard, du coup de fusil et de la chute ultérieure de l'oiseau et du chat. L'oiseau mort se retrouve au fond de la vallée à la fin du film ...

- La fin du film : la nouvelle situation de la maison

- Les enfants peuvent imaginer une suite pour l'histoire de la maison.

- **Comparaison des techniques d'animation** utilisés dans tous ces films : pâte à modeler, dessins sur cellos, marionnettes en papier et tissus

Dossier réalisé par Nicole Montaron, membre de l'Association Atmosphères 53.
Octobre 2004.