
PISTES PÉDAGOGIQUES



Avant la projection

Technique

Petite chronologie du film d'animation : se pencher sur une brève chronologie historique depuis les débuts du cinéma. Voir [Petite chronologie du cinéma d'animation](#)

Pistes sonores

Émettre des hypothèses sur le film et l'histoire à partir d'extraits de la **bande-son** (bruitages, dialogues, musique). Dessiner les personnages que l'on entend. Voir [Pistes sonores](#)

Lecture d'affiche

- Présentation de l'affiche française.
- Comparaison avec des affiches étrangères. Voir [Les affiches](#) et [Affichettes](#)

Photogrammes

Jeu de cartes : inventer une petite histoire à partir de cartes de personnages, d'objets et de lieux du film. Voir [Jeu de cartes](#)

Après la projection

Les sentiments après la projection

- Recueillir les sentiments des élèves à chaud.
- Retrouver la trame narrative.

La fiche technique du film

Remplir la **fiche-technique** du film : titre, réalisateur, durée du film, pays et année de production, muet, synopsis...

Voir [Fiche film \(cycle 2\)](#)

Voir [Fiche film \(cycle 3\)](#)

Le genre

Rattacher ce film au **film d'aventure** et au **conte fantastique**. *Relever les éléments d'aventure et ceux du fantastique.*

De l'aventure, on retrouve l'idée de quête / mission, les péripéties rocambolesques, les dangers, les « méchants », les alliés, les objets (clé, allumette, lunettes...)...

Éléments fantastiques : personnages de contes qui prennent vie, différences de taille avec les humains. Nous avons une mise en abîme d'une histoire fantastique qui pourrait être un conte en soi, et qui se joue en interaction avec des contes célèbres.

Les affiches

- Retour sur les différentes affiches : comment le film se traduit dans les affiches présentées. Quelle affiche préfère-t-on (pourquoi) ? Créer sa propre affiche.

Mise en scène

● Plongée / contre-plongée :

Ces angles de prise de vue accentuent l'infériorité / la supériorité d'un personnage, la sensation de vide, la hauteur d'un édifice, la petitesse d'un personnage dans un décor imposant ou tout simplement aussi montrent ce que le personnage regarde (vers le haut ou vers le bas) ou ce qui se trouve au-dessus / au-dessous de lui... La **plongée absolue** est comme une vue aérienne, perpendiculaire au sol. Voir [Angles de prise de vue](#) (dans Outils cinéma)

Chercher dans les séries de photogrammes des exemples de plongées, de contre-plongées. Voir [Plongée / contre-plongée](#)



Analyse de séquence

● **Le cauchemar des livres** (de 16'30 à 18'35) : scène cruciale du film. Voir [Analyse de séquence](#)

Extrait vidéo « [Le cauchemar des livres](#) » durée 2'21

Personnages

Établir le **portrait** (physique et psychologique) des personnages principaux.

Voir [Dossier Ciné Fête](#)

Les lieux

Énumérer et caractériser les différents lieux de l'histoire :

La route qui permet à la famille de quitter la ville pour arriver à Kéryty, la maison de Tante Éléonore (dont on répertoriera les pièces – en particulier la bibliothèque), la plage, le hangar de Pictou, les galeries sous le château de sable, la maison d'Adrien... et pour finir les quatre coins du monde.

Un parcours initiatique

● **Passages** : à travers ses aventures, Natanaël se trouve devant un grand nombre de portes à ouvrir, de passages à emprunter... Ce sont autant d'étapes à franchir qui jalonnent son parcours, l'enrichissent et le font grandir : son rapport avec les autres (en particulier avec sa sœur) va évoluer, il gagnera en confiance en soi et saura prendre de plus en plus d'initiatives. C'est donc un véritable parcours initiatique qu'aura vécu Natanaël : il se découvre à lui-même. Voir [Les passages](#)

Dernière porte qu'il saura ouvrir : être capable d'entrer dans la **lecture**.

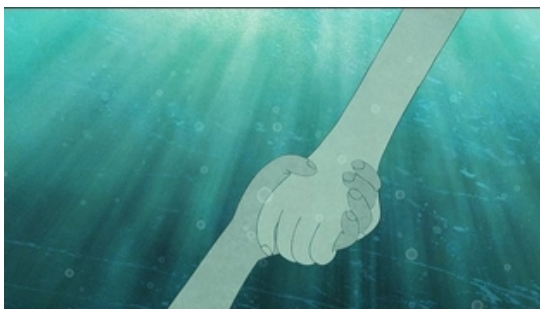
Le passage, c'est aussi celui de la vie à la mort : Éléonore est décédée, les personnages de contes craignent de disparaître. Dans les 2 cas, l'idée de **transmission** se révèle fondamentale.

● **Main dans la main** : il est important de noter que pour mener à bien sa mission, Natanaël n'est pas seul. Il est aidé par de nombreux personnages.

Demander aux élèves d'en dresser la liste (ceux qui l'accompagnent : Alice, le lapin, l'ogre ; ceux qui lui donnent des objets comme la petite fille aux allumettes, Pinocchio ; ceux qui l'aide indirectement comme Angélica, Adrien, etc.).

Cette entraide multiple est symbolisée par de nombreuses poignées de mains données entre différents personnages. Voir [Main dans la main](#)

Dans la vie, l'importance des amis, l'importance du collectif, se révèle au quotidien (classe, groupes de copains, sports collectifs, etc.) et aide à grandir, permet de franchir des étapes. À plusieurs, on est plus fort.



Les contes

• Lister tous les personnages de contes que l'on croise dans le film (il y en a près d'une trentaine).

Voir [Dossier Ciné Fête](#)

• Parmi tous ces personnages de contes, certains sont mis plus en avant ; ils proviennent de :

• *Alice au pays des merveilles*, Lewis Carroll, Angleterre, 1865

• *Peter Pan*, JM Barrie, Angleterre, 1911

• *Pinocchio*, Carlo Collodi, Italie, 1883

• *Le Petit Chaperon rouge*, Charles Perrault, France, 1697

• *Les Mille et une nuits*, auteur inconnu, IX^{ème} siècle

• *Le chat botté*, Charles Perrault, France, 1697

• *Blanche-Neige et les sept nains*, Frères Grimm, Allemagne, 1812

• *La petite fille aux allumettes*, Hans Christian Andersen, Danemark, 1845

Utiliser la bibliothèque de classe ou d'école pour se replonger dans ces contes.

• La séquence finale du film souligne le caractère **universel** des contes : il n'y a pas qu'une Éléonore mais de nombreuses, dans chaque pays, qui lisent des contes dans toutes les langues. Les dates de parution des contes précités dévoilent également leur caractère **intemporel**.



Littérature

• Débat à organiser : comment chaque élève vit-il la **lecture** ? Comment pourrait se mettre en place un jeu d'entraide, comme dans le film, pour accompagner les non-lecteurs vers une plus grande envie ou une plus grande confiance en soi ?

Ici et dans le film, 2 enjeux fondamentaux se jouent :

1) parvenir à entrer dans la lecture,

2) découvrir toute la richesse proposée par les livres et en savourer la diversité, goûter aux joies qu'ils peuvent procurer en nourrissant nos imaginaires.

• Expliquer la **formule magique** : « *Ce n'est pas parce que c'est inventé que ça n'existe pas.* »

• Lire l'**album tiré du film** (de Rebecca Dautremer, par ailleurs directrice artistique du film). Comparer le film et le livre (les manques, le choix des dessins, etc.).

• Travail par groupe : chaque groupe s'empare d'une thématique du **dossier de presse** pour l'exposer à la classe. Voir [Dossier de presse](#)

• **Grands et Petits en littérature**

Du Cyclope de l'Odyssée à Goliath terrassé par David en passant par Gargantua, les géants abondent dans la mythologie et dans la littérature.

Songons aussi au Gulliver de Jonathan Swift où le héros rencontre tour à tour des Lilliputiens puis les géants de Brobdingrag.

Dans la littérature enfantine, le thème des ogres reste un incontournable. Roald Dahl en invente un plutôt gentil : *Le Bon Gros Géant* (1982). Autre conte célèbre bien sûr : *Le Petit Poucet*... Quant à Alice, elle n'est pas en reste question changement de taille dans son pays merveilleux.

• Pour aller plus loin, lire *Le Buveur d'encre* (E. Sanvoisin) : le fils d'un libraire, qui déteste les livres, surprend un vampire buvant l'encre des livres du magasin...

Arts plastiques

• **Le premier plan** : en s'inspirant des photogrammes de paysage, réaliser une production qui présente un **paysage avec premier plan**. Le premier plan peut être net et le paysage en arrière-plan flou, ou l'inverse...

Voir [Le premier plan](#)

Histoire des arts

• **Grands et Petits au cinéma**

Le cinéma s'avère très fertile pour développer des mondes où les humains se retrouvent petits : soit parce qu'ils sont immergés dans un monde de géants, soit parce que leur taille avoisine celle d'une fourmi... C'est bien sûr le cas dans *Les Voyages de Gulliver* au cinéma, dont on retiendra les versions de Dave Fleischer (1939, animation) et de Rob Letterman (2010). Parfois ce sont des personnages célèbres qui font les frais de ces fantaisies. En 1930 par exemple, Laurel et Hardy eux-mêmes subissent une miniaturisation forcée dans *Les Bons Petits Diables* (James Parrot). Cinq ans plus tard, c'est Mickey qui fait les frais d'un insecticide qui réduira sa taille. Dans *Les poupées du diable* (Tod Browning, 1936), le processus de rapetissement endommage le cerveau des victimes... En 1940, le *Dr Cyclops* (Ernest B. Shoedsack) invente une machine qui réduit la taille des êtres-vivants : après les animaux, il l'expérimente évidemment sur l'homme. Jean Marais réduit la taille des humains en les pétrifiant dans *Amour de Poche* (Pierre Kast, 1957). En 1957, Jack Arnold met en scène un combat épique entre une araignée et un être humain dans le génial *L'homme qui rétrécit*. En 1966, des chercheurs sont miniaturisés avec leur sous-marin pour voyager à l'intérieur d'un corps humain dans *Le voyage fantastique* (Richard Fleischer), un scénario parodié en 1987 dans *L'aventure intérieure* (Joe Dante) avec cette fois le corps d'un lapin... Dans *La Planète Sauvage* (René Laloux, 1973), les Draggs sont des géants pour les humains. En 1989, quatre enfants semblent s'être évaporés, victimes d'une machine inventée par le père dans *Chérie, j'ai rétréci les gosses* (Joe Johnston). Plutôt du genre crétin, le père va faire l'inverse dans *Chérie, j'ai agrandi le bébé* (Randal Kleiser, 1992). Toujours pour les enfants, citons *Arthur et les Minimoys* (Luc Besson, 2006). Dans le film *Parle avec elle* (Pedro Almodovar, 2002), Benigno découvre un court-métrage muet à la cinémathèque : *L'Amant qui rétrécit*, hommage direct à *L'homme qui rétrécit*, mémorable séquence qu'on se gardera pourtant bien de montrer aux élèves ! Depuis janvier 2018, des hommes sont incités à se laisser réduire à la taille de 13 cm pour lutter efficacement contre la surpopulation dans *Downsizing* (Alexander Payne).

Sitographie

- Le site « [Transmettre le cinéma](#) »
- Dossier de presse du film : voir [Dossier de presse](#)
- Pistes pédagogiques élaborées par Arnaud Leroux (Ciné Fête) : voir [Dossier Ciné Fête](#) (incontournable ! D'excellentes fiches-élèves)
- Pistes pédagogiques élaborées par la DSDEN67 : voir [Dossier DSDEN67](#) (excellent)

Bibliographie

(Les références suivies de * sont disponibles en prêt ou en consultation à Média Tarn)

• Littérature :

- « *Kéritey, la maison des contes - L'album du film* » *, de R. Dautremer, Flammarion, 2009
- « *Le buveur d'encre* », d'Eric Sanvoisin, Nathan, 2011

• Autour du cinéma d'animation :

- . « *Le cinéma d'animation en 100 films* », X. Kawa-Topor et P. Mons, Capricci, 2016 (excellent précis qui propose un panorama de 100 films d'animation essentiels dans l'histoire du cinéma)
- . « *Le cinéma d'animation* » *, de Gabriele Lucci, Éditions Hazan, 2006 (sympathique dictionnaire chronologique qui compile les créateurs et les films).
- . « *Le cinéma d'animation* » *, de Sébastien Denis, Éditions Armand Colin, 2007.

DVD

- « *Kéritey, la maison des contes* » *, de D. Monféry, Gaumont-Alphanim, 2009 (en bonus, un quiz adapté aux élèves de cycle 2 et aux GS)

