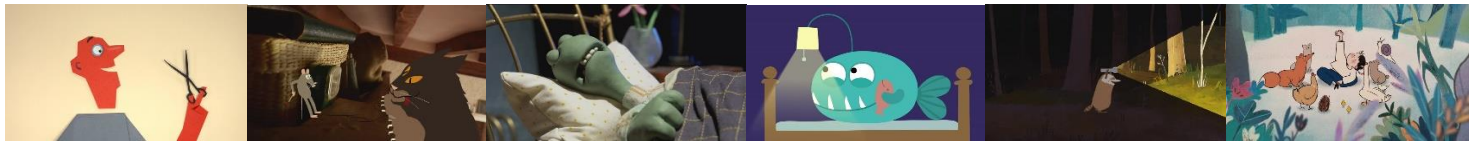


## FOCUS SUR LE PROGRAMME

**Introduction :** Ce programme comprend six films éclectiques qui vont emmener les tout-petits dans un **voyage à travers l'univers de la nuit**. Les récits qui le composent abordent la **relation**, parfois complexe, **de l'enfant au sommeil**, à **l'obscurité**, ainsi qu'au moment si particulier du **coucher**. Ils permettront également de travailler sur la notion de **temps** (jour/nuit, hibernation, rythme biologique...).

### Présentation des films



**La promenade de Monsieur Papier**, de Ben Tesseur et Steven De Beul (Belgique, 2017, 8 min 34)

**Petite Étincelle** de Nicolas Bianco-Levrin et Julie Rembauville (France, 2019, 3 min 06, 3D)

**La tortue qui voulait dormir**, de Pascual Pérez Porcar (Espagne, 2008, 11 min 45)

**Le poisson-veilleuse**, de Julia Ocker (Allemagne, 2018, 3 min 59)

**Le raton laveur et la lampe de poche**, de Hanna Kim (États-Unis, 2018, 3 min 49)

**Conte d'une graine**, de Yawen Zheng (États-Unis, 2017, 8 min 38)

### Avant la projection

Cette **phase est fondamentale** et permet de **construire un horizon d'attente**. Elle permet à l'enfant spectateur de se mettre **en état d'ouverture, prêt à recevoir les films**. Pour cela, il est possible de travailler sur les différentes portes d'entrée suivantes :

- L'affiche et les titres des films et du programme
- Des extraits sonores
- La sélection de photogrammes

Il s'agit à partir du ou des supports proposés d'en **faire émerger les promesses** qui peuvent porter sur **les lieux, les personnages, les histoires** mais aussi sur **les émotions, les ambiances, les esthétiques**.

#### ●Lecture d'affiche

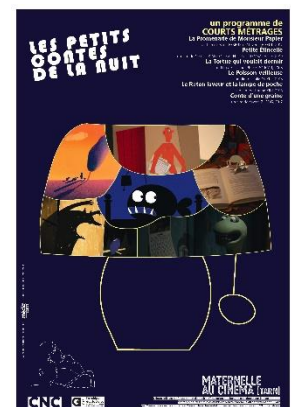
*(Possibilité de cacher le titre du programme et le pied de la lampe)*

*Quelles sont les promesses de l'affiche ? De combien de films va se composer le programme ? Quelles sont les techniques utilisées ? Qui sont les personnages ? Où et à quel moment de la journée se passent les histoires ? Quel est leur point commun ? Quelles impressions s'en dégagent ? Quel pourrait-être le titre du programme ?*

*(Découvrir l'affiche en intégralité)*

Prendre connaissance des différents titres des films du programme : *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*. Quelles **promesses** nous apportent-ils ?

Voir [L'affiche](#) *Les petits contes de la nuit*



### ● Pistes sonores

Quelles sont les **couleurs**, les **ambiances** que nous laissent entendre ces extraits ? Quels sont les **ressentis** qu'ils provoquent ?

Voir [Pistes sonores](#)

### ● Photogrammes

- **Classer les photogrammes** : réaliser des collections sans indication particulière, ou bien les guider en leur proposant un photogramme par film qui constituera le début de chaque collection. **Echanger** autour de ce classement et en déduire les promesses des différents films.

- **Choisir individuellement un photogramme** parmi la sélection et :

- le **décrire**
- le **faire deviner** aux autres (en le décrivant, en le mimant, en le sonorisant...)
- **expliquer** pourquoi ce choix
- l'**intégrer** dans un dessin, dessiner le hors-champ
- en choisir deux autres (un avant, un après) et **inventer** une histoire en dictée à l'adulte

Voir [Sélection de photogrammes](#) et Planche thématique [Les personnages](#)

### ● L'univers de la nuit

Retrouver les **albums** lus en classe autour de l'univers de la nuit. Chercher dans la bibliothèque de la classe ou de l'école d'autres albums sur ce thème afin de constituer une **mise en réseau**.

## Focus sur les six films du programme

### ● Les techniques

Ce programme comprend **6 films** :

- **quatre sonores** : deux avec une voix off qui raconte (*La tortue qui voulait dormir*, *Conte d'une graine*), deux autres où seul le personnage s'exprime, l'un par des mots (*La promenade de Monsieur Papier*) et l'autre par des onomatopées (*Le poisson-veilleuse*)

- **deux non parlants** (*Petite Étincelle* et *Le raton laveur et la lampe de poche*)

Ces films utilisent une **diversité de techniques d'animation** en 2 D :

- **dessins par ordinateur** : *Le poisson-veilleuse* avec des formes simples aux contours nets, *Le Raton laveur et la lampe de poche* avec un graphisme crayonné et délicat, *Conte d'une graine* avec la texture de pastels ou de crayons de couleurs.

- **stop motion** : *La promenade de Monsieur papier* (papier découpé), *La Tortue qui voulait dormir* (volume). Monsieur Papier est, comme son nom l'indique, fait de morceaux de papier assemblés mais non collés, de manière à ce que chaque partie de son corps puisse bouger séparément. Pour *La tortue qui voulait dormir*, tout l'intérieur de la maison de la tortue et ses objets ont été fabriqués en volume en miniature à partir des dessins du livre et adapté à la marionnette de la tortue de 15 cm de haut.

- **technique hybride** : *Petite Étincelle* : images en prise de vue réelle (photos de l'intérieur d'une vieille maison) et dessins rajoutés à la tablette graphique.

Pour aller plus loin concernant la **fabrication des films**, voir l'exposition proposée par le site du [distributeur KMBO](#)

### ● Caractéristiques des films

**La promenade de Monsieur Papier** : Ce film est une adaptation d'un album néerlandais de littérature de jeunesse (non traduit en français). Il raconte une bonne journée toute simple vécue par Monsieur Papier. Les dessins sobres (en papier découpé) évoluent au fil de l'histoire grâce à une paire de ciseaux et des journaux qui permettent au héros Monsieur Papier de les enrichir ou de les transformer en fonction de ses rencontres et de ses aventures. Quelques adresses à son chat (à lui-même ou au spectateur) accompagnent les dessins.

Voir texte [La promenade de Monsieur Papier](#).



**Petite Étincelle** : Une petite souris part à la recherche d'allumettes pour s'éclairer, car elle n'y voit pas suffisamment pour continuer son livre. Ce film très court (3 min), sans narration, est un support intéressant pour travailler le hors-champ visuel et sonore. (Voir photogramme dans [Le hors-champ](#) et l'extrait 3 des [pistes sonores](#))

**La tortue qui voulait dormir** : Ce film est une adaptation d'un album de littérature de jeunesse en espagnol (traduit en français mais qui n'est plus édité aujourd'hui). C'est une histoire remplie d'humour qui évoque les petits rituels du coucher. Elle présente une structure répétitive et des formules redondantes, rassurantes et plaisantes pour les jeunes spectateurs. Voir texte [La tortue qui voulait dormir](#)



La petite tortue (un personnage en pâte à modeler à la *Wallace et Gromit*) est très très fatiguée et ne rêve que d'une chose : se coucher et hiberner tranquille. Mais c'est sans compter les gentilles attentions de ses amis qui la réveillent à chaque fois, jusqu'à son dernier visiteur...

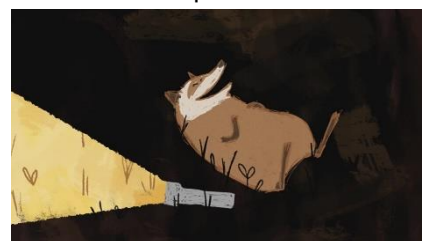


**Le poisson-veilleuse** : Ce court-métrage aborde la peur du noir et les formes imaginaires qui perturbent l'endormissement des enfants. Alors quoi de mieux qu'une veilleuse, mais surtout que la présence réconfortante de l'adulte (ici la maman) pour rassurer le petit poisson inquiet ?

**Nota**: Le poisson-lanterne (ou boudroie abyssale) est un animal étonnant qui vit dans les abysses (entre 200 et 4000 m de profondeur) et qui attire ses proies avec sa lanterne. Il possède une tête disproportionnée, une mâchoire pleine de dents acérées et un corps très souple qui lui permettent d'avaler des proies jusqu'à deux fois leur

propre taille. Seules les femelles possèdent cet organe lumineux (des micro-organismes présents sur sa nageoire dorsale produisent une réaction bioluminescente) qui leur permet à la fois d'attirer leurs proies et de communiquer avec les autres membres de leur espèce.

**Le raton laveur et la lampe de poche** : Dans la nuit un raton laveur fait une formidable découverte : il trouve une lampe de poche. Ça ne se mange pas, en revanche ça éclaire, ça s'allume et ça s'éteint. Cela lui permet de découvrir le monde et la vie nocturnes tels qu'il ne les avait jamais vus jusque-là. Mais soudain, elle ne marche plus...



**Conte d'une graine** : Ce film est très poétique, un peu mystique et illustre l'idée que ce que l'on cherche est parfois tout près de chez soi, ce n'est pas la peine d'aller au bout du monde. C'est sans doute le film le plus difficile à appréhender pour nos plus jeunes spectateurs. Il est nécessaire de les préparer par le biais des [pistes sonores](#), de la [sélection de photogrammes](#) ou du [texte de l'histoire](#). De plus, la scène où le second dieu de la forêt apparaît peut faire peur : le démon-dragon est terrifiant (voix, gros yeux...), le petit garçon arrive au fond de son estomac. Il est possible d'utiliser les [pistes sonores](#) et les photogrammes ci-dessous pour que cette rencontre ne soit pas angoissante et ne fasse pas d'ombre au reste du film.

Planche thématique [Rencontre avec le 2nd dieu de la forêt](#)

Pour les élèves ayant participé au dispositif *Maternelle au cinéma* l'année dernière, faire référence au film *Cœur fondant* : le géant avait aussi une très grosse voix, les autres personnages pouvaient entrer dans sa barbe et en sortir : peut-être en sera-t-il de même avec ce dieu de la forêt, le petit garçon pourra peut-être trouver un moyen de sortir de son estomac ?

A rapprocher avec l'histoire de Pinocchio qui se retrouve dans le ventre d'une baleine et y retrouve son maître Geppetto. Ils parviennent tous deux à s'en sortir sains et saufs.

## Approche thématique des films

### ● L'obscurité

Ce programme aborde le thème de la nuit avec la **question de l'obscurité** :

- Parfois **l'obscurité est positive**, apaisante

ex : Dans *La promenade de Monsieur Papier*, après une longue journée bien remplie, le soir arrive et Monsieur Papier profite de la sérénité environnante : la douceur de la lune remplace la chaleur brûlante du soleil, le chat est maintenant à l'intérieur de la maison et ne représente plus un risque pour l'oiseau, la musique rappelle celle d'une boîte à musique que l'on active pour s'endormir afin de passer une bonne nuit.

ex : Dans *La tortue qui voulait dormir*, la tortue compte les jours qui la sépare de sa période d'hibernation et a hâte de pouvoir enfin dormir. Elle le dit d'ailleurs à son ami le lion : le plus beau cadeau qu'il puisse lui faire c'est « un long moment de tranquillité ». Elle n'attend qu'une chose, c'est de pouvoir éteindre la lumière pour de bon, sans être dérangée.



**-L'obscurité est un lieu protecteur** où l'on peut se réfugier sans être vu

ex : Dans *Petite Etincelle*, la souris est en sécurité tant qu'elle est dans l'obscurité. C'est lorsqu'elle doit s'exposer en plein jour qu'elle craint de rencontrer le chat (même si cela ne correspond pas vraiment à la réalité).

**-L'obscurité est négative**, elle est dangereuse

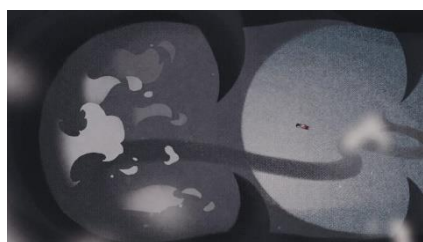
C'est le lieu de tous les dangers puisqu'on ne voit rien, le danger peut venir de n'importe où.

ex : Dans *Le poisson-veilleuse*, le poisson a peur dès que la lumière s'éteint. Son angoisse est renforcée par la musique qui contribue à amplifier l'intensité dramatique.

Notre imagination peut nous jouer bien des tours dans le noir et déforme la réalité visuelle et sonore. La moindre ombre, le moindre petit bruit, semble un danger immense et imminent. Dans le film, les dessins sont simples et sont incarnés par leurs contours, ce qui facilite la confusion autour de ces jeux d'ombres.

**-L'obscurité est un lieu neutre**, familier

ex : Dans *Le raton laveur et la lampe de poche*, le raton laveur étant un animal nocturne, il a l'habitude d'évoluer dans l'obscurité.



**-L'obscurité est un lieu symbolique**, une épreuve à surmonter

ex : Dans *Conte d'une graine*, le garçon se retrouve dans l'obscurité lorsqu'il est plongé dans le ventre du monstre, comme Pinocchio. Ce voyage symbolique est marqué par le passage d'un monde très coloré à un monde en noir et blanc où seule la couleur rouge, angoissante, est encore présente au début (dans le temple), puis l'arrivée dans le ventre du monstre, où quelques éléments scintillent encore avant de laisser la place au noir complet. Puis les couleurs reviennent à notre grand soulagement, l'épreuve est terminée, il a réussi. Le garçon endormi vogue sur une feuille, puis se réveille dans l'herbe : a-t-il vraiment vécu cette épreuve ou a-t-il fait un cauchemar ?

**-L'obscurité évoque la salle de cinéma**, où tout est possible et à laquelle il faut préparer nos plus jeunes spectateurs

Planche thématique [L'obscurité](#)

### ● La lumière

La lumière artificielle permet de :

**-lire** : ex : Dans *Petite Etincelle*, la souris peut lire grâce à la bougie puis grâce à la lampe de poche

**-se rassurer** : la lumière permet de voir la réalité des choses en chassant les ombres

ex : Dans *Le poisson-veilleuse*, la lumière permet de discerner les formes et ainsi dissiper l'angoisse produite par l'interprétation de ce qu'il pense voir : les monstres ne sont que le fruit de son imagination. Toutefois, la lumière ne permet pas de le rassurer durablement puisque sa peur revient dès qu'il éteint la lumière, et seule la présence affectueuse de son papa ou de sa maman le rassure définitivement.

**-d'effrayer** : ex : Dans *Petite Etincelle*, la souris effraie le chat grâce aux allumettes allumées puis grâce à la lampe de poche

ex : Dans *Le raton laveur et la lampe de poche*, le raton laveur effraie l'oiseau grâce à l'ombre chinoise obtenue grâce à la lumière de la lampe de poche

ex : Dans *Le poisson-veilleuse*, ce sont les habitants de l'océan qui prennent la poudre d'escampette dès qu'ils voient le petit poisson-veilleuse.

**-découvrir des mondes nouveaux** ex : Dans *Le raton laveur et la lampe de poche*, le raton laveur explore le monde nocturne et ses habitants grâce à la lumière de la lampe de poche. Il découvre une nouvelle façon de voir les choses, d'observer et d'écouter la vie nocturne : la cime des arbres, les fourmis et autres insectes.

Planche thématique [La lumière](#)

### ● L'humour et le comique

Voir [Document du parcours cinématographique 2024-2025](#)

+ Planche thématique autour des trois programmes [L'humour et le comique](#)



## ●L'individu et le groupe

Les thèmes de la solitude et de l'amitié traversent la plupart des films du programme.

### -Seul

**La solitude est positive**, non subie ou ennuyeuse

ex : Dans *Le raton laveur et la lampe de poche*, la solitude est son quotidien.

ex : Dans *Petite Etincelle*, la solitude lui permet de vivre des aventures imaginaires incroyables par le biais des histoires qu'elle lit, mais aussi réelles pour lui permettre de s'approvisionner en livres et en lumière (allumettes pour la bougie, lampe de poche)

### -A deux

ex : Dans *Le raton laveur*, le raton laveur est seul mais il trouve la lampe de poche qui va agrémenter son quotidien. Il dort avec elle et à la fin lorsque l'homme l'emporte, il lui dit au revoir comme si c'était un ami (personnification) : il mime le mouvement de la lampe comme s'il avait adopté son langage.

ex : Dans *La promenade de Monsieur Papier*, Monsieur Papier se fabrique un chien parce que son chat ne veut pas le suivre en promenade. Il ne s'y attache pas puisqu'il le transforme en oiseau quand il n'en a plus l'utilité. On pourrait lui reprocher son rapport utilitariste au monde qui l'entoure, mais on peut aussi le voir comme un être créatif et innovant qui agrmente son quotidien de poésie.

### -A plusieurs : l'amitié

ex : Dans *La tortue*, la tortue est entourée par des amis généreux sur qui elle peut compter : son amie l'alouette qui lui offre une couverture violette, son amie la marmotte qui lui a préparé un gâteau à la poire, son amie l'araignée qui lui a confectionné un bonnet de laine et son ami le lion qui veut lui faire plaisir et qui lui offre la tranquillité.

Ce film nous invite à nous interroger sur la notion de cadeau : on peut faire plaisir à un ami en offrant quelque chose que l'on fabrique (ensemble c'est encore mieux), mais on peut aussi offrir un cadeau immatériel et tout aussi conséquent : un service.

ex : Dans *Conte d'une graine*, ce sont ses amis et les personnages que le petit garçon rencontre qui vont l'aider à comprendre que l'essentiel se trouve près de lui : l'amitié est le secret d'une existence heureuse.



Planche thématique [L'individu et le groupe](#)

## ●Les objets et le passage du temps

Voir [Document du parcours cinématographique 2024-2025](#)

+ Planches thématiques des trois programmes [Des objets signifiants](#), [Autres objets](#), [Le passage du temps](#)

Possibilité de réaliser une « **valise d'objets** » en référence aux films du programmes, comme présentée lors de la formation maternelle 2023-2024 par le groupe ciné AGEEM, avant ou après le film : il s'agit de collecter **les objets présents dans les différents films** afin de pouvoir les manipuler, jouer avec, les classer par film...

Exemples pour ce programme (en référence aux planches de photogrammes ci-dessus) : ciseau, journal, livre, bougie avec bougeoir, boîte d'allumettes, livre, lampe de poche, soufflet, lit, réveil, cadre-photo, calendrier, brosse, brosse à dent, cadeau, couverture, gâteau, bonnet, lampe de chevet, doudou, lampe-torche, botte, graine, pomme, petit sac rouge, feuille, chapeau de paille, faucille, panier...

## ●Les procédés cinématographiques

Voir [Document du parcours cinématographique 2024-2025](#) (Notamment l'utilisation du hors champ)

+ les planches thématiques des trois programmes [Le hors champ](#), [Le plan subjectif](#), [L'échelle des plans](#), [Les clins d'œil au cinéma](#)



## Pistes transversales

### ● Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques

#### ● Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

- En papier découpé à partir de *La promenade de Monsieur Papier*



- En référence au film *Le raton laveur et la lampe de poche*, expérimenter **les ombres chinoises**. Possibilité de travailler également sur **les ombres portées**. Réaliser une petite **sculpture en volume** dont l'ombre est effrayante (avec divers matériaux comme du papier journal que l'on peut modeler, déchirer..., de la colle, du scotch, du fil souple, du polystyrène, des petits objets...) Photographier l'objet et l'ombre portée comme l'artiste photographe Colette Hyvrard, ou la sculpture seule et l'ombre portée seule afin de réaliser un jeu d'association

Voir [œuvres de Colette Hyvrard](#)

ou voir le site de l'artiste : [Colette Hyvrard](#)

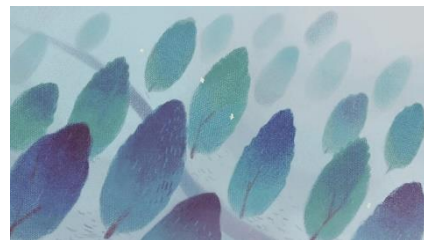
- s'inspirer des **représentations de la forêt** présentes dans les films *La promenade de Monsieur Papier*, *Le raton laveur et la lampe de poche* et *Conte d'une graine*, ainsi que dans *Le renard et la baleine* du 1<sup>er</sup> programme pour **créer sa propre forêt** (à plat ou en volume)

Voir planche de photogrammes [La forêt](#)

Possibilité de s'inspirer également des **œuvres d'artistes** ci-dessous :

Voir [œuvres d'art La forêt](#)

D'autres œuvres sur le site de [Académie de Grenoble](#)



### ● Explorer le monde

#### ● Se repérer dans le temps et dans l'espace

Il est possible de s'appuyer sur les différents films pour **développer la construction de repères temporels** chez les élèves et les sensibiliser aux **durées** :

- **temps court** lié à leur environnement immédiat (le moment et les rituels du coucher dans *Le poisson-veilleuse* et dans *La tortue qui voulait dormir*, la nuit jusqu'au lever du jour dans *Le raton laveur et la lampe de poche*, le déroulement d'une journée dans *La promenade de Monsieur Papier*),

- **temps long** (succession des jours dans *Petite étincelle* et question des saisons avec l'hibernation dans *La tortue qui voulait dormir*),

- **temps très long** (temps historique évoqué dans l'histoire que lit la souris dans *Petite Etincelle*).

**Ordonner quelques photogrammes** des films pour rendre compte des différents récits permet de travailler la notion de **chronologie**.

### ● Découvrir le monde du vivant

Planches thématiques [Les personnages](#), [Les autres animaux](#)

Le travail sur les films du programme *Les petits contes de la nuit* conduit à observer les **différentes manifestations de la vie animale**.

On peut **identifier, nommer ou regrouper les animaux** de ce programme (mais aussi ceux rencontrés dans *Le rêve de Sam et autres courts*) en fonction de **leurs caractéristiques** (poils, plumes, écailles, etc.), de **leurs modes de déplacements** (marche, reptation, vol, nage, etc.), de **leurs milieux de vie**, etc.

*Le raton laveur et la lampe de poche* expose **les animaux nocturnes** et *La tortue qui voulait dormir* met en scène un animal qui **hiberne**. Possibilité de travailler sur ces deux notions en recherchant d'autres animaux qui vivent la nuit ou qui s'endorment pour l'hiver.



De plus, ce programme aborde la question de **l'endormissement** et du **sommeil**, nécessaire pour être en forme. Il permet d'aborder simplement la notion de **rythme biologique**.

## Pour aller plus loin

### •Scènes ou films « ricochets » (site de [l'archipel des Lucioles](#))

Le programme *Les petits contes de la nuit* et leur rapport avec :

-des Œuvres d'art autour du sommeil

-des Œuvres d'art autour de la nuit (Nuit étoilée, Vincent Van Gogh, 1889)

-La représentation du chat et de la souris dans le cinéma d'animation et leurs stéréotypes (Otto Messmer *Félix le chat*, Tom et Jerry, le chat et la souris de *Cendrillon* de Disney, 1950)

### •Albums de littérature de jeunesse (site de [l'archipel des Lucioles](#))

Lecture en réseau d'albums de littérature de jeunesse en lien avec le programme *Les petits contes de la nuit* sur les thèmes de **la nuit, des cauchemars, des arbres et des forêts, des dragons, des techniques d'animation**

### •Sitographie

-Site [L'Archipel des Lucioles](#) : Le point de vue de Mathilde Fleury-Mohler

-Le site du distributeur [KMBO](#) :

[Le dossier pédagogique](#)

[L'exposition de la fabrication des films](#)

[Une autre bibliographie](#)