

# - DOSSIER PEDAGOGIQUE -

## CHOUETTE... UN NOUVEL AMI !

AU CINÉMA LE 28 SEPTEMBRE

6 histoires  
dès 4 ans



JOLIE LUNE



LE MOINEAU ET  
L'ÉPOUVANTAIL



PYRACANTHA



LA CRAVATE



CONTES QUI TIENNENT  
SUR UNE LIGNE

CinéJeunes



DreamLab  
Films



Suivez-nous sur [f /filmsduwhippet](https://www.facebook.com/filmsduwhippet)



SDI  
Syndicat des  
Distributeurs  
Indépendants

CNC



Dossier rédigé par Alexandre Leloup [CinéJeunes](#) et mis en page par Joffrey Bessoule



# INTRODUCTION



Sélection de courts-métrages autour de l'amitié, *Chouette...un nouvel ami* offre un panel cohérent et hétérogène de propositions cinématographiques. Finement choisis par le distributeur, Les Films du Whippet, les 6 films font ressurgir des motifs secondaires, des fils rouges qui traversent le programme justifiant qu'un film à sketch n'est pas qu'une succession de petits films mais se pense comme un art de la compilation. Ces films abordent l'animation par différentes techniques. *Pyracantha* est fait en stop-motion (les personnages en argile sont mis en mouvement par une succession de petits mouvements photographiés). *Jolie Lune* utilise le cut-out (ou élément découpé en français, ce qui signifie que les mouvements se font par le découpage des articulations que l'on déplace petit à petit). *Les Contes qui tiennent sur une ligne* comme *Le Moineau et l'épouvantail* sont animés en 2D (technique du dessin-animé). Enfin *La Cravate*, seul film à ne pas être iranien, est réalisé en Belgique par images de synthèses (animation 3D).

Au-delà du thème central de l'amitié, tous les films ont pour personnage principal quelqu'un de trop petit pour le monde dans lequel il vit. Le girafon, le moineau, l'escargot, l'enfant surveillé par la lune et l'écureuil déambulent dans des espaces trop grands pour eux. Films à destination des plus jeunes enfants, ces choix se justifient par une volonté d'identification aux personnages. Le choix des cadres larges et la sobriété des décors permettent le plus souvent de créer du vide autour des personnages. On y trouve aussi un désir de la part des cinéastes de ne pas surcharger les plans. Il n'y a aucune fioriture dans ces films, tout ce qui se donne à voir est utile à la narration et à la compréhension. Pas de personnage figurant, pas d'ornementation superflue, la simplicité des images permet de se focaliser sur l'essentiel. De la planète vide des girafes aux quelques traits qui esquissent un décor dans *Les Contes qui tiennent sur une ligne* en passant par la nature vide de *Pyracantha* et de *Le Moineau et l'Épouvantail*, les mondes des personnages ne contiennent que le strict minimum. Cette sobriété permet aussi subtilement de créer un écho entre les sentiments des personnages et le vide autour. En effet, la solitude ressentie pas les personnages résonne plus facilement dans ces lieux déserts. A ce titre, l'utilisation dans tous les films du temps météorologique comme miroir des sentiments est symptomatique. La pluie ou la tempête de neige surviennent lorsque les petits personnages sont tristes et désespérés ; à l'inverse le beau temps marque le retour de la joie. Dans *Jolie Lune* et dans *Contes qui tiennent sur une ligne : chapitre 1*, l'élément perturbateur, le mal, est directement lié au temps. L'arrivée de l'automne qui fait tomber les feuilles et fait revenir le froid d'un côté ; la pluie qui détériore la fleur de l'autre. Les autres films, contiennent une figure du mal symbolique. C'est un nuage gris (encore la référence au temps) qui sépare le girafon de son père, un monstre gris polymorphe qui attaque les escargots et un corbeau (symbole de la mort) qui pourchasse le moineau. En passant parfois par l'abstraction, les films misent sur une expérience sensorielle et sur l'intelligence des jeunes spectateurs. Sans parole, les courts-métrages ne souhaitent ni souligner les effets ni être trop explicatif. Les enfants sont invités à faire le lien entre les actions à partir des images, des sons et des émotions.





# CHOUETTE... UN NOUVEL AMI !

## - SOMMAIRE -



Le Moineau et L'Épouvantail...P.4-7



La Cravate...P.8-11



Contes qui tiennent  
sur une ligne...P.12-15



Jolie Lune...P.16-20



Pyracantha...P.21-27



Jouer avec tous les films...  
P.28-30

**CORRECTIONS.....P.31**





## Le Moineau et l'Épouvantail



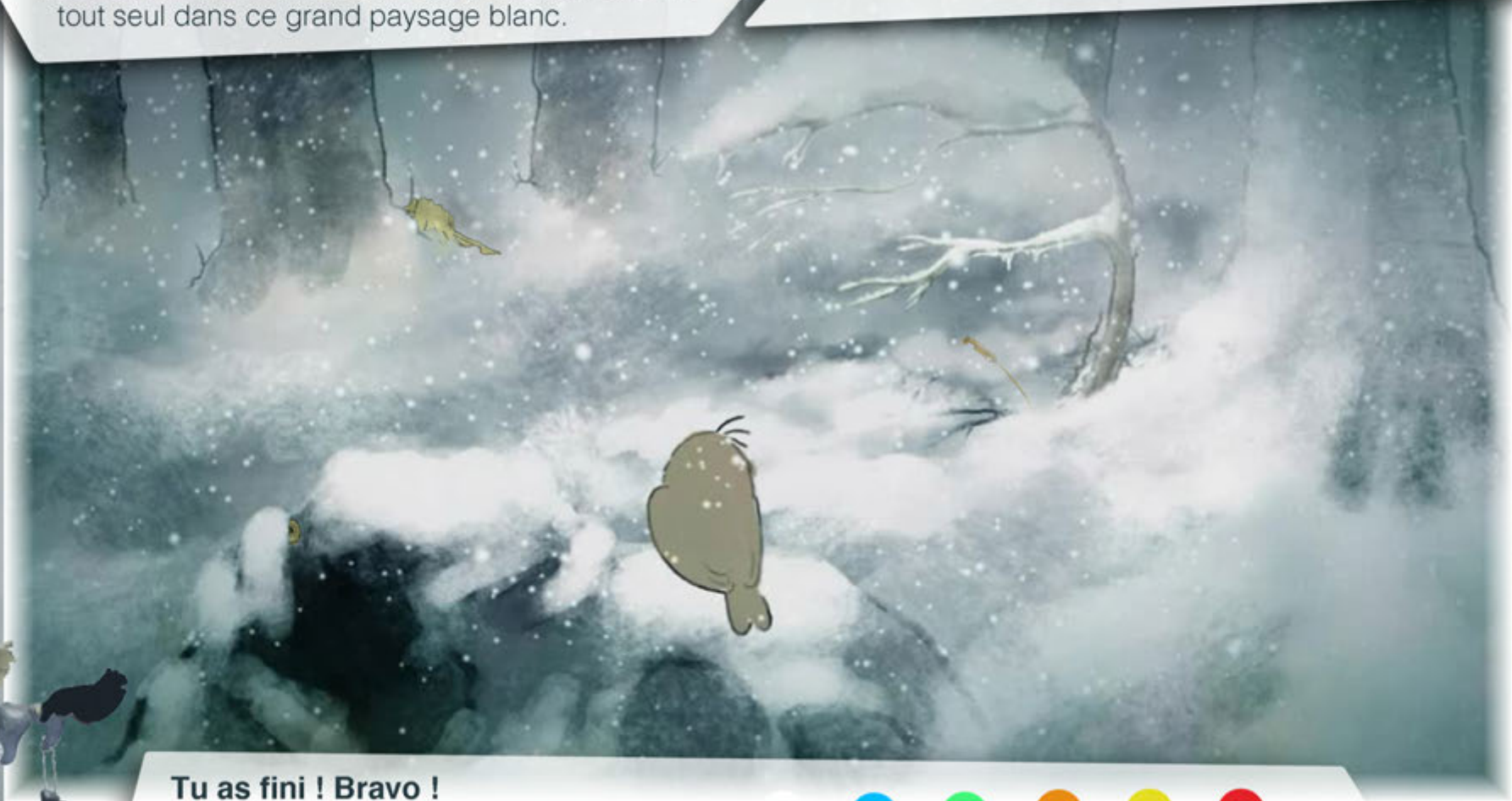
### AIDE L'OISEAU !

#### AS-TU COMPRIS ?

Le film se passe en hiver. Comme la neige recouvre tout, il est difficile pour le moineau de trouver à manger. Il n'y a presque plus personne dehors, l'oiseau se retrouve tout seul dans ce grand paysage blanc.

#### A TOI DE JOUER !

Aide l'oiseau à trouver dans la neige les éléments suivants : (un épi de blé, un bouton de l'épouvantail, le chapeau de paille). Entoure-les avec un feutre.



**Tu as fini ! Bravo !**

Quelle est la couleur des trois objets ?







# Le Moineau et l'Épouvantail

## LA NEIGE

**OBSERVE-BIEN !** Voici des images du début du film.

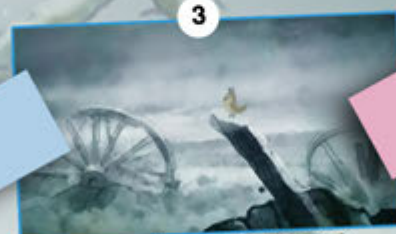


1  
Le moineau trouve un épi de blé à manger.

Des corbeaux attaquent le moineau.



2



3  
Le moineau est sauvé, les corbeaux sont partis.



4  
Le moineau est seul, sa nourriture est perdue.

### A TOI DE JOUER !

Pour remplir la première case, regarde l'oiseau !

Le moineau est-il joyeux 😊 ou triste ☹️ ?

Dessine dans la case le bon visage.

Pour remplir la deuxième case, regarde le temps !

Dessine un flocon s'il neige ❄️ ou un nuage ☁️



9

Après avoir dormi dans la poche de l'épouvantail, le moineau se réveille et se ballade.



8

Le moineau quitte l'épouvantail et reste seul dans son coin.

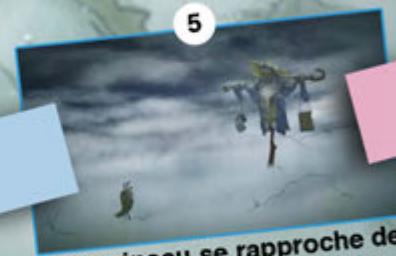


7  
Le moineau a recousu l'oeil de l'épouvantail pour le remercier.

Le moineau récupère l'épi de blé et mange.



6



5  
Le moineau se rapproche de l'épouvantail, son sauveur.

**Tu as fini ! Bravo !** As-tu constaté que la neige tombe lorsque le moineau est triste et qu'elle s'arrête lorsque l'oiseau est content ? C'est le réalisateur qui a pensé à cela !



# Le Moineau et l'Épouvantail



## AIDE L'ÉPOUVANTAIL

### OBSERVE-BIEN !

Voici différentes images de l'épouvantail. Même si son visage ne bouge pas, on a l'impression qu'il est parfois triste, joyeux, effrayant... C'est parce qu'on ne le voit jamais du même endroit. On dit qu'il est vu sous différents angles.

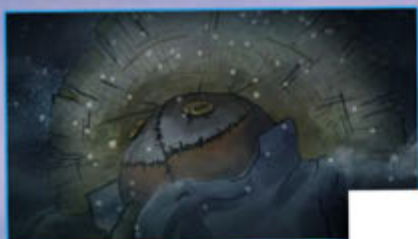
### A TOI DE JOUER !

Dessine et colorie l'autre côté du visage de l'épouvantail pour qu'il retrouve le sourire..



### A TOI DE JOUER !

Note dans la case située sous chaque image la lettre correspondant à la bonne phrase.



- A** - Le visage de l'épouvantail est vu de près. Les corbeaux arrivent, le moineau panique et l'épouvantail a peur.
- B** - L'épouvantail est vu du dessous. Comme il est dans l'obscurité, on ne voit pas son visage. Il fait peur.
- C** - Le visage est vu de près. Il a perdu un œil et son chapeau. Les fils ressortent. Sous l'œil qui reste, un petit fil fait comme une larme, l'épouvantail est triste et blessé.
- D** - Le visage est vu de près et du dessous. Il fait un grand sourire car il veut bien que l'oiseau dorme dans sa poche.
- E** - L'épouvantail est vu d'assez près, jusqu'à la taille. Comme le blé a repoussé, on ne voit plus qu'il est accroché. On dirait même qu'il se promène tranquillement dans le champ. Son ventre n'a jamais été aussi gros.
- F** - L'épouvantail est vu de face. On dirait que ses yeux louchent un peu. Il fait un petit sourire de timidité car le moineau vient de se poser sur lui.





# Le Moineau et l'Épouvantail



Le film s'ouvre sur un vaste paysage. La neige recouvre le sol et le ciel est encore chargé de flocons qui ne demandent qu'à tomber. Tout est blanc, froid et immobile ! La vie a déserté les lieux. Même une petite maison se démarque difficilement des branches mortes. Elle n'est reconnaissable que par ses quelques contours bleus. Le décor désertique et glacial pose à la fois le cadre du récit – et les difficultés liées à l'hiver – mais il permet aussi de refléter subtilement l'état intérieur du moineau : seul et triste. Ce contexte est également confirmé par le son : le vent souffle et un piano joue lentement des notes froides qui résonnent. Le vide et le froid sont autant visuels que sonores, autant à l'extérieur qu'au cœur du moineau.

Malgré tout, le moineau ne se laisse pas abattre et part à la recherche de nourriture. Musicalement, ce sont les instruments à vent (flûte et piccolo) qui soulignent le tempérament courageux de l'oiseau. Récompensé, il trouve un épi de blé. Mini aiguillette jaune sur un manteau blanc ; la nourriture est une micro présence de couleur chaude au royaume des couleurs froides. Tout au long du film, les quelques réconforts ont la particularité d'avoir des petites touches de couleurs chaudes. L'épouvantail a ainsi un chapeau de paille et ses yeux sont également jaunes. Les piteux boutons réchauffent le cœur de l'oiseau puisqu'enfin un regard amical se pose sur lui ! Lorsque l'oiseau se remet en quête de nourriture après avoir dormi dans la poche de son ami, il repart, le cœur léger, sous un ciel rose et orangé.

A l'inverse, les dangers et les peines du moineau s'accompagnent d'une recrudescence de neige. Les flocons se mettent à tomber juste avant l'attaque des corbeaux, ils s'interrompent après le sauvetage de l'épouvantail et reprennent de plus belle lorsque l'oiseau se retrouve de nouveau seul. Lorsqu'il se rapproche de l'épouvantail pour recoudre le bouton : fin de la précipitation... il y a une vraie correspondance entre l'état du ciel et celui du petit oiseau. Cette mécanique est aussi à l'œuvre avec la musique. Le piano mélancolique revenant à chaque période difficile de l'oiseau.

D'abord vu en contre-plongée, complètement sombre, l'épouvantail a quelque chose d'effrayant, ce que la mise en scène souligne par un rapide travelling avant et un coup de tonnerre ! Les bras en croix, les vêtements en lambeaux, le visage et les tissus décharnés laissent apparaître des longues coutures semblables à des grandes cicatrices. Tout semble refléter la mort chez l'épouvantail ce que les bruits de chaînes métalliques que font les pots ne contredisent pas. « Il augmentait, rien que parce qu'il était là, le deuil de la tempête et le calme des astres » disait Victor Hugo à propos d'un pendu, immobile en plein hiver, dans L'Homme qui Rit. Cette description s'applique parfaitement à l'épouvantail, ce « quelque chose d'errant autour de quelque chose d'enchaîné », qui apporte au morbide un surplus de solitude et de glaciation.

Pour autant, cette figure de la mort n'effraie pas le petit moineau qui recoud le bouton pour redonner un regard et une dignité à cette statue qui semble même retrouver le sourire. Le piano se met à jouer une mélodie rapide : la solitude est trompée. Après plusieurs hésitations, l'oiseau se dirige vers l'épouvantail et s'abrite dans la poche gauche. Remuant à l'intérieur, le cœur de ce semblant de cadavre se remet à battre. Le moineau a besoin d'un ami pour supporter une période difficile faite de solitude, métaphorisée par l'hiver. Il va alors s'en créer un, l'animer, le faire (re)vivre, lui donner un regard, un honneur et des sentiments. L'épouvantail semble sourire, paraît autoriser le moineau à vivre dans sa poche. L'oiseau et les spectateurs lisent ces sentiments-là sur son visage ! Pourtant, son apparence reste toujours la même. Mais la volonté de voir le lien entre le moineau et l'épouvantail se tisser est si forte que les yeux interprètent des sentiments sur cette figure immobile. La façon dont l'épouvantail est cadré accentue cette force de persuasion des images. L'été revenu, les moineaux sont de retour et le petit oiseau quitte l'épouvantail pour retrouver les siens. Cet ami de fortune, imaginaire, aura été utile durant cette période de glaciale solitude.

La présence de la louve et de ses petits crée un écho avec la relation entre le moineau et l'épouvantail. Sauvée par le moineau qui comprend qu'elle a des petits à protéger, la louve part en lançant un regard reconnaissant. Plus tard, la louve rendra la pareille en sauvant l'épouvantail de l'attaque des corbeaux. Sauver le parent pour protéger le petit. L'épouvantail, qui est un refuge pour l'oiseau, devient alors l'équivalent d'un parent. La différence de taille entre les deux amis permet ce rapprochement subtilement symbolisé.





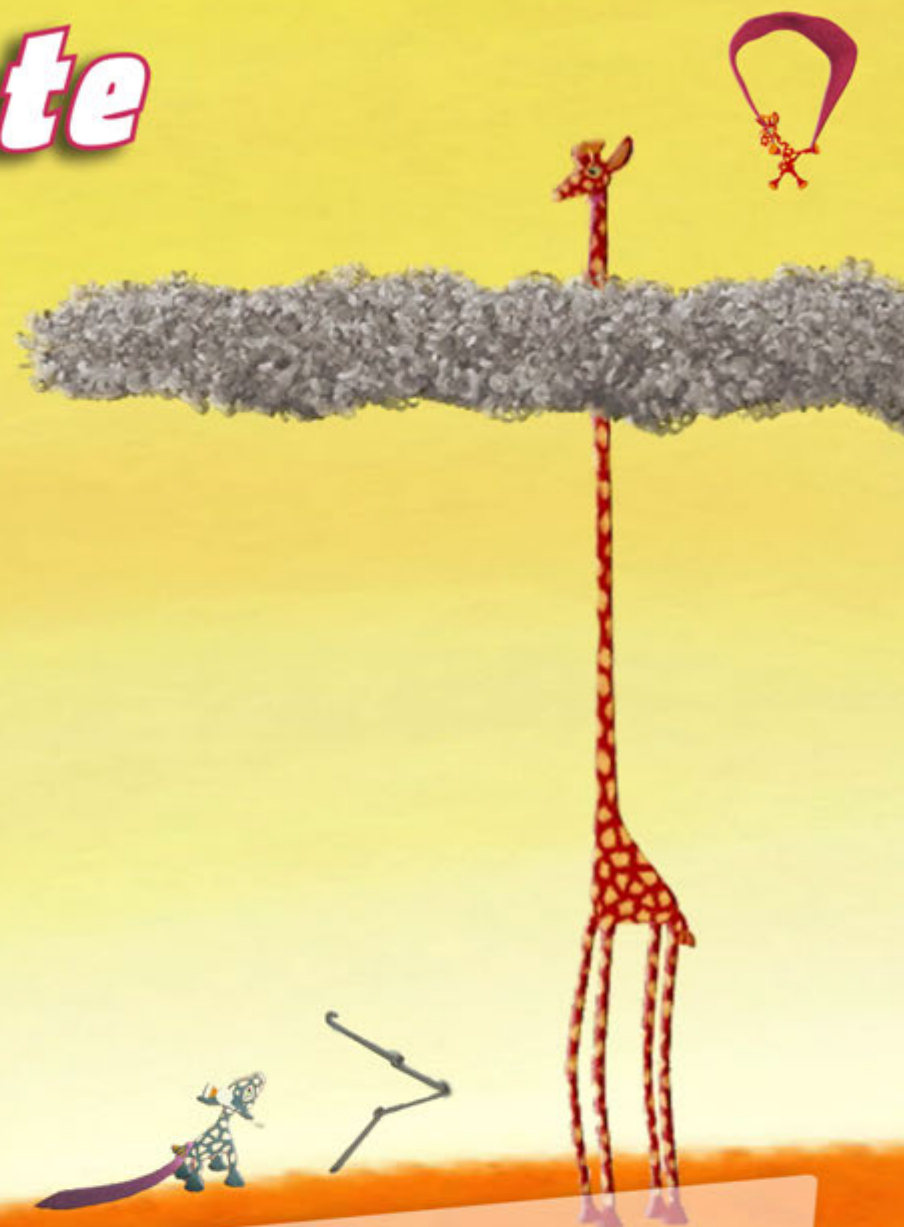
# La Cravate



**AIDE LE GIRAFON**  
À RETROUVER LA GRANDE GIRAFE

## A TOI DE JOUER !

Observe bien les jambes des girafes. Quand tu auras retrouvé celles de l'ami du girafon, relie-les au girafon en dessinant une cravate.



## A TOI DE JOUER !

Dans le deuxième jeu, il faut que tu continues de dessiner l'échelle.



# La Cravate



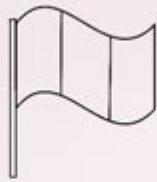
## RECONNAITRE LES VRAIS OBJETS

### A TOI DE JOUER !

Pour retrouver son ami, le girafon imagine plusieurs utilisations de la cravate. Celle-ci ressemble à plusieurs vrais objets. Mais sauras-tu les reconnaître les vrais objets ? Relie la cravate aux dessins d'objets correspondant. Une fois terminé, tu peux colorier aussi les dessins blancs.



NOEUD PAPIILLON



DRAPEAU



TENTE



BALANÇOIRE



CORDE



PARACHUTE



CERF-VOLANT





# La Cravate

## COULEURS ET TEMPS METEOROLOGIQUE

### LE SAIS-TU ?

Il existe des couleurs qui donnent l'impression qu'il fait froid et des couleurs qui donnent l'impression qu'il fait chaud. Par exemple, le bleu et le blanc sont des couleurs froides (ce sont les couleurs de la neige et de la glace). Le rouge, l'orange et le jaune sont des couleurs chaudes (ce sont les couleurs du soleil et du feu).

### OBSERVE-BIEN

Dans le film, lorsque le girafon est triste, les images ont des couleurs de plus en plus froides (Images 1 à 4). A la fin, quand le girafon retrouve son ami, il est de plus en plus content : les couleurs redeviennent chaudes (images 5 à 7).



|



### A TOI DE JOUER ! Colorie les deux dessins !

Dans le premier, le girafon doit être joyeux. Pour cela, il faut que les couleurs du ciel, de la terre et du girafon soient chaudes et qu'il fasse beau, comme dans le film !

Dans le second, le girafon doit être triste. Maintenant, tu dois choisir des couleurs froides et tristes. Comme dans le dessin-animé, il ne faut pas non plus qu'il y ait du beau temps.





# La Cravate

A partir d'un principe simple : une différence de taille disproportionnée entre un girafon et son père, le film déploie des idées de mise en scène simples, épurées et symboliques. Liés par une cravate, la girafe et le girafon peuvent se retrouver nez-à-nez et jouer ensemble. Mais lorsqu'un gros nuage gris apparaît, la cravate se déchire. C'est le lien tout entier, symbolisé par cet accessoire, qui est rompu !

Le girafon va alors faire preuve d'ingéniosité pour se retrouver à hauteur du visage de son père caché par le nuage. La cravate devenue drapeau, cerf-volant, toile de tente, s'amenuise au fil des échecs : le lien est encore plus frêle. Devenue trop petite, la cravate ne peut plus servir et pour qu'elle ne disparaisse pas totalement, le girafon l'accroche à sa queue. Les retrouvailles ne sont alors possibles qu'à l'aide d'un groupe de girafes. Ces dernières arrachent les branches situées en hauteur et les donnent au girafon qui peut ainsi se construire une échelle et rejoindre son père. C'est par l'aide d'un tiers que le lien est de nouveau possible. La cravate, usée, est remplacée par cette échelle. Alambiquée, en forme de zigzag, elle s'oppose formellement à la cravate linéaire. Mais ce fil se révèle plus efficace. Symboliquement, c'est l'idée d'un intermédiaire facilitant le lien affectif qui est ici à l'œuvre. Le girafon comprend que c'est en se faisant aider qu'il parviendra à retrouver son père.

Après les retrouvailles, la girafe et son fils gardent chacun un petit morceau de ce qui reste de la cravate: un nœud papillon pour le girafon ; une cravate à taille classique pour le père. Autonome, ayant définitivement « coupé le cordon » après les retrouvailles, le girafon peut suivre sa voie. Il quitte sa planète et se retrouve dans la galaxie d'où il en observe d'autres sur orbite, toujours habitées par des girafes. Blanches, bleues et violettes, les astres absorbent une nouvelle fois les sentiments des occupants. Doucement, le girafon se dirige vers ces planètes pour, à son tour, leur venir en aide et réchauffer celles qui ont des teintes bleues et tristes forcément. Après avoir reçu de l'aide, il donne en retour un coup de main.

Le film joue sur l'isolement du girafon qui, dès le début, est perdu et ne trouve pas immédiatement son père. Après la séparation, le girafon sombre progressivement dans la peur et le désespoir. Cette amplification mentale se retrouve au niveau des couleurs qui bleuissent puis noircissent. Le ciel, le sol et même les girafes passent des couleurs chaudes aux couleurs froides (jaune – violet – bleu – noir). La météo retranscrit aussi les sentiments du personnage. Les jeux entre la girafe et son fils se déroulent pendant un beau soleil. La chaleur est autant dans les cœurs qu'à l'extérieur. C'est ensuite un nuage gris qui, littéralement coupe la cravate (le lien). Visuellement, c'est une ligne qui sépare le père et le girafon. Mauvais présage, annonce de la pluie, le nuage reste une étape intermédiaire entre la joie et le désespoir, entre le beau temps et la tempête. Le girafon est en effet rempli d'espoir. Naturellement les échecs du girafon créent chez lui des sentiments de colère, de tristesse, de peur : le nuage s'épaissit et le ciel s'assombrit. En dernier lieu : l'orage gronde.

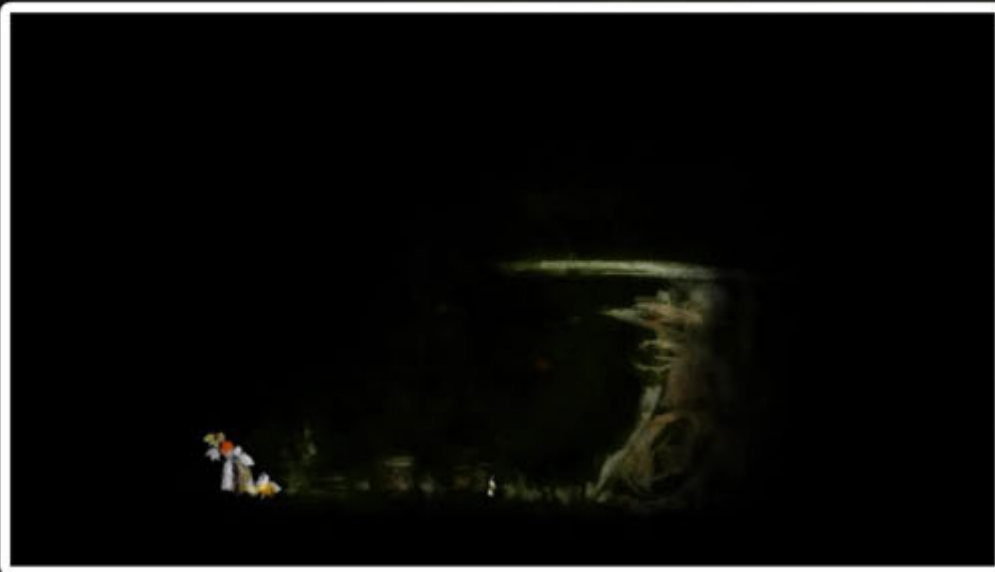
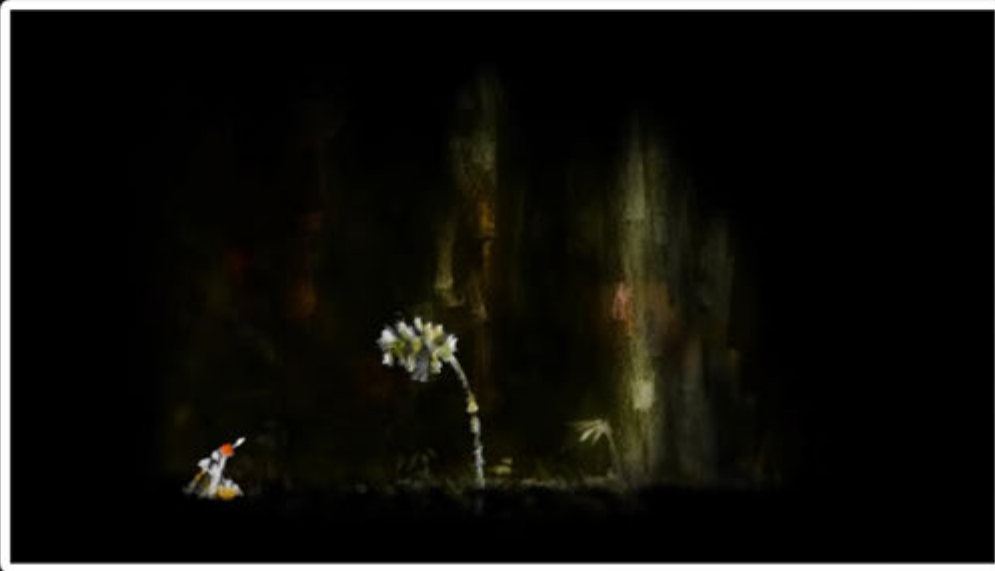
La remontée du girafon vers le visage de la grande girafe joue l'évolution des couleurs et du temps météorologique en sens inverse. La planète redevenant jaune et chaude lors des retrouvailles.



# Contes qui tiennent sur une ligne

## OBSERVE-BIEN !

Les deux *Contes qui tiennent sur une ligne* ne contiennent qu'une seule image (un seul plan) par chapitre.  
En regardant les deux images ci-dessous, réponds aux questions suivantes en cochant la bonne case.



### A) Les images sont :

- Très colorées
- Peu colorées

### B) Je vois l'écureuil et la fleur :

- De loin
- De près

### C) Je reconnais un écureuil :

- Très facilement
- Assez facilement
- Difficilement



## **AVEZ-VOUS ENTENDU ?**

Les deux films sont sans parole. Mais vous avez entendu des bruits qui vous permettent de comprendre l'histoire. Il y a la pluie qui tombe, l'écureuil qui marche sur l'eau, qui se gratte, qui souffle et qui fait des bruits de bisous.

## **A VOUS DE JOUER ?**

Vous pouvez refaire l'histoire de l'écureuil et de la fleur simplement avec les bruits. Avec quelques accessoires ou avec le corps vous pouvez reproduire les sons.

## **Liste des accessoires : un parapluie, un petit arrosoir, une assiette.**

### **Voici comment reproduire les bruits :**

#### **La pluie qui tombe :**

Certains tapent le bout de l'index sur la paume de la main, d'autres tapent en même temps sur leurs cuisses et ceux qui savent peuvent claquer des doigts. Les grosses gouttes se font en claquant sa langue. Vous pouvez aussi verser lentement le contenu d'un arrosoir sur un parapluie.

#### **L'écureuil qui marche sur l'eau :**

Verser un peu d'eau dans une assiette et tapoter sur l'eau avec ses doigts pour faire les clapotis.

#### **Les bruits de l'écureuil :**

Tous les bruits de l'écureuil peuvent être fait à la bouche. Faire un bruit de bisou quand il est content. Quand il est étonné faire un bruit par succion des lèvres (comme un « tchip »), lorsqu'il souffle sur la fleur pour la redresser, souffler en pinçant les lèvres.



## Maintenant à vous de refaire l'histoire

La pluie tombe sur la fleur

Bruit de pluie qui tombe + grosses gouttes



Arrivée de l'écureuil

Bruit de pluie qui tombe + grosses gouttes + clapotis



L'écureuil aperçoit la fleur et se rapproche d'elle

Bruit de pluie qui tombe + grosses gouttes + clapotis + « tchip »



L'écureuil se met à aimer la fleur

Bruit de pluie qui tombe + grosses gouttes + clapotis + « tchip » + « bisous »



L'écureuil attend sous la fleur que la pluie s'arrête

Bruit de pluie qui tombe puis qui s'arrête + quelques dernières grosses gouttes + quelques « tchip »



L'écureuil s'éloigne revient et tourne autour de la fleur

Clapotis + « tchip » + « bisous »



L'écureuil aide la fleur

Clapotis + « tchip »



L'écureuil redresse la fleur

Clapotis + « tchip » + « bisous » + « souffle »



L'écureuil dit au revoir à la fleur

Clapotis + « tchip » + « bisous » + « souffle » + grosses gouttes





# Contes qui tiennent sur une ligne

Derrière la simplicité de ces deux films se cache un geste artistique exigeant et radical. En prenant le contre-pied d'une grammaire cinématographique établie et sûre d'elle, ces *Contes qui tiennent sur une ligne* proposent une autre voie. Il est d'ailleurs étonnant de constater que les propositions formelles les plus variées sur grands écrans se retrouvent fréquemment dans les films pour enfants. La recherche sur la matière (collage, dessin, pâte à modeler...), sur la narration (importance du symbolique, grande présence de l'in vraisemblable...) est plus facilement à l'œuvre dans les films « jeune public » que dans ceux à destination des adultes qui, souvent, déploient des codes déjà bien installés. Les enfants n'ont pas encore vu ces images s'imposer à eux et acceptent mieux ce type d'expérimentation.

Pourtant, voir ces *Contes qui tiennent sur une ligne* comme des films à la seule destination des enfants est restrictif. En mettant l'accent sur les choix de mise en scène, une réflexion artistique exigeante et engagée se manifeste.

Le cinéaste **Behzad Farahat** affirme ne pas vouloir « manipuler » l'esprit des enfants. Pour cela, il construit ses Contes à rebours d'un langage cinématographique dominant. Ses films ne sont pas dans l'ajout perpétuel d'effets mais dans l'épure, la simplicité et la raréfaction. Le dispositif ne contient qu'un seul plan, aucun montage, la distance entre les spectateurs et l'action est importante ce qui crée des difficultés pour discerner clairement les personnages et leurs gestes. L'identification est alors remise en cause ! Le cadre est réduit, les décors naissent de quelques effets de couleurs et de lumières. La musique est absente, les sons très simples sont réalisés avec la bouche (souffle, bisou) ou avec de l'eau pour la pluie. La trame narrative, annoncée dans le titre, est laconique : un écureuil redresse une fleur en soufflant dessus après le passage d'une averse ; un écureuil cueille une fleur et la replante après avoir constaté qu'elle dépérissait. Il n'est jamais précisé où et quand l'action se déroule.

La réduction de ces effets permet au film de revenir à une forme originelle du cinéma et aux (jeunes) spectateurs de s'interroger sur les images.

En élaguant, le cinéaste retourne au principe du cinéma : un art de la représentation en mouvement. La distance entre l'écureuil et le spectateur est telle qu'il est difficile de l'identifier clairement. Avant d'être un – probable – écureuil, il est une somme de formes, de lignes et de couleurs en mouvement. Ses déplacements sur l'écran représentent le plus souvent le seul spectacle. Le vide autour et la limitation du cadre font ressortir les mouvements qui deviennent les enjeux principaux des histoires : la fleur qui plie va-t-elle se redresser ? La plante qui tombe va-t-elle repousser ? Le mouvement à l'intérieur du cadre crée un rythme unique, une musique visuelle dont seul le cinéma est capable. Cette importance du mouvement permet de revenir à une forme cinématographique qui ne se laisse pas dominer par les images représentatives ni par la narration. La fascination créée par des images qui bougent est suffisante ! A ce titre, la fleur qui plie et se redresse, rappelle des expérimentations du début du cinéma lorsque l'apparition de la caméra a permis de capturer la germination des plantes.

Un tel dispositif ne place pas les spectateurs devant une histoire qui se déploie implacablement sous leurs yeux. Il amène ici à s'interroger sur la nature des images : De quel animal s'agit-il ? Est-ce vraiment un écureuil ? Est-ce que le point rouge c'est son nez ? Que fait-il avec la fleur ? Le fait que les images ne soient pas facilement lisibles, qu'une distance s'installe entre les spectateurs et les personnages remplace l'émotion par l'interrogation. Les incertitudes permettent aussi aux spectateurs de boucher les trous, de devoir faire de la clarté dans ces mystérieuses histoires. Le réalisateur esquisse une ligne formelle et narrative, volontairement opaque, afin que chaque spectateur puisse la compléter. L'enfant résolument actif devant les images ne se laisse pas imposer un sens ou une émotion mais devient, par son regard, un acteur du film.





# Jolie Lune



## LE VISAGE DE LA LUNE

### AS-TU COMPRIS ?

Dans le film, la lune observe les enfants. S'ils sont sages, accompagnés et joyeux, elle fait un grand sourire. Par contre, la lune est triste si les enfants ont un chagrin ou s'ils ne profitent pas des belles choses.

### A TOI DE JOUER !

Dessine-la bouche de la lune. La bouche vers le haut si elle est contente ou la bouche vers le bas si elle est triste. Pour cela, il faut que tu regardes bien ce que font les enfants.



Un enfant est malade.



Un garçon regarde le ciel.



Une fille joue avec son cerf-volant.



Un garçon joue à cache-cache.



Des enfant discutent.



Une fille fait sagement ses devoirs.



Un bébé est bercé par sa maman.

Des enfants regardent la lune à la télévision alors que la vraie est dehors.



Une maman raconte une histoire à son enfant.



Un garçon est perdu.



Un enfant est guéri.



## AS-TU COMPRIS ?

La lune et le petit garçon deviennent amis. L'amitié est très importante dans le film. D'ailleurs, à part la lune et le petit garçon, nous voyons souvent d'autres petits groupes d'amis.

## A TOI DE JOUER !

Observe bien les images du film.

Entoure les groupes d'amis que tu vois (arbres, animaux, objets) qui vont par deux ou trois.







## A TOI DE JOUER !

Aide la lune et le petit garçon à jouer à cache-cache.  
Pour cela, découpe les images ci-dessous et colle-les pour cacher les amis.



NUAGE



DRAPS

RIDEAU



CERF-VOLANT



## LE SAIS-TU ?

Lorsque nous dessinons, nous ne sommes pas obligés de faire comme dans la vraie vie. On peut imaginer et transformer tout ce que l'on veut. La réalisatrice de *Jolie Lune* qui s'appelle Nazanin Sobhan Sarbandi, a voulu dessiner des immeubles penchés et courbés. Jamais, les vrais immeubles ne sont comme cela. Ce n'est pas grave car ce qui est important, c'est que ce soit beau ! D'ailleurs, ces dessins ressemblent parfois à des tableaux très connus peints par Vincent Van Gogh. Lui non plus ne peignait pas exactement comme dans la vraie vie.

## OBSERVE-BIEN !

A côté des images du film, il y a trois tableaux de Vincent Van Gogh. Tu peux t'amuser à trouver les ressemblances entre les images. Pour les images à gauche, regarde bien les couleurs du ciel, la lune, la forme des arbres et des bâtiments, les collines. Pour les images à droite, fais attention aux différents jaunes, au soleil, aux collines, aux traces de pinceau sur les herbes et dans le champ de blé.





# Jolie Lune

Surplombant la ville, la lune est dans la position idéale pour veiller avec bienveillance sur les enfants. A la manière d'un clown blanc ou d'un Pierrot de Comedia dell'arte, les émotions de la lune s'affichent sur un visage très expressif. Elle arbore un grand sourire si les enfants sont heureux et se comportent sagement ou fait la moue si les enfants sont tristes et délaissés. Son sommeil en est alors affecté : rassurée elle dort paisiblement ; inquiète la lune s'endort tristement et la nuit se couvre d'un léger chagrin.

Au fil des rencontres, différents comportements enfantins sont présentés : des enfants discutent et rêvent en regardant le ciel étoilé, une petite fille joue avec son cerf-volant puis apprend sagement ses leçons, un bébé est calmé par sa mère enfin un enfant écoute une histoire racontée par sa maman. Ces spectacles ravissent la lune qui affiche un large sourire. A l'inverse, des enfants esseulés devant la TV qui préfèrent voir la lune à travers un écran plutôt que directement par la fenêtre et la maladie d'un petit garçon plongent le croissant blanc dans le trac.

Toutefois, la lune ne se contente pas d'être une simple spectatrice puisqu'elle vient en aide aux enfants en difficulté. Par un petit coup de pouce, elle parvient à faire retrouver le chemin de son immeuble à un petit garçon perdu. Puis elle joue à cache-cache avec lui. A l'image des libellules et des grenouilles qui se promènent par deux, la lune et l'enfant se lient d'amitié et forment une paire. Mais l'amitié, ce n'est pas que jouer c'est aussi s'attacher à quelqu'un, s'inquiéter pour l'ami quand il a un problème. A l'arrivée de l'automne, l'enfant tombe malade. Il est soigné par sa mère qui le borde dans son lit et ferme les volets, ce qui plonge la lune dans l'incertitude, l'inquiétude et pour la première fois la solitude qu'elle ne semblait jusque-là ne jamais avoir éprouvée. C'est maintenant elle qui a besoin d'être rassurée ! Une fois guéri, le petit garçon se cache sous les draps et invite la lune à jouer à cache-cache pour signaler son rétablissement et aussi rassurer son amie.

A partir du moment où l'enfant joue avec la lune, une relation amicale naît. Pour la lune, le petit garçon n'est plus « semblable à cent mille petits garçons » puisqu'ils s'apprivoisent. Tout comme dans *Le Petit Prince*, la relation d'amitié signifie avoir « besoin l'un de l'autre » et pour l'autre « être unique au monde ». De fait, la lune ne se préoccupe plus des autres enfants, ne les observe plus. Elle ne tourne plus qu'autour de l'immeuble de son ami.

*Jolie Lune* peint de façon douce le lien d'affection qui peut naître entre deux êtres. Les deux amis trompent la solitude, partagent des jeux...et les soucis : un échange de joie et d'inquiétude. C'est tout l'intérêt du petit retournement à la fin du film. C'est désormais la lune qui a besoin d'être rassurée par le petit garçon. Outre le fait de montrer que venir en aide à quelqu'un permet de recevoir en retour, l'épilogue met les deux amis sur un même niveau. Les problèmes sont partagés, la lune est aussi mal que le garçon. La lune n'est plus une spectatrice surplombant la ville. Elle n'éprouve plus seulement des émotions (joie ou tristesse) à travers le comportement des enfants qu'elle observe. Désormais, ses sentiments sont directs. C'est elle qui ressent de la tristesse, de l'inquiétude. Lorsque les deux amis sont consolés, le soleil fait son apparition. Puisque le beau temps est dans les cœurs, le soleil brille à la fin.



## AVEC NEGAREH HALIMI

Réalisatrice de *Pyracantha*

*Pyracantha* est le troisième court-métrage d'animation de Negareh Halimi après *The Great Wave* (2011) et *My Poor friend* (2013). Peintre, plasticienne, cinéaste et amoureuse de la nature, l'artiste iranienne raconte les étapes de fabrication de son film et théorise sa conception du cinéma d'animation.

## Pouvez-vous nous raconter votre parcours ?

Je suis née dans une famille d'artistes et je peins depuis aussi loin que je m'en souviens. Après avoir terminé mes études secondaires, j'ai poursuivi mon chemin d'apprentie peintre en suivant une licence à la faculté des Beaux-Arts de l'Université de Téhéran. Une fois diplômée, j'ai continué mes études à l'Université D'Art de Téhéran. J'ai obtenu ma maîtrise en Arts Plastiques, section peinture mais je sentais toujours que quelque chose me manquait !

Cela m'a pris des années pour le comprendre, mais finalement je me suis rendu compte que mon amour pour l'image, la littérature, la musique et le mouvement me conduisait vers la création de courts-métrages d'animation et plus spécifiquement à la technique du stop-motion. J'ai donc obtenu une deuxième maîtrise dans la même université mais cette fois dans la faculté Cinéma et Théâtre, en section réalisation de courts-métrages d'animation.

## Combien de temps avez-vous pris pour la réalisation du film ?

Pour la préproduction, j'ai mis environ sept mois (du début du printemps jusqu'à l'automne) à photographier la nature pour trouver les différents extérieurs convenables pour les plans de mon film. En même temps, je travaillais sur le scénario et je préparais les matériaux et les accessoires.

Pour la production, le tournage a pris trois semaines entières au début de l'hiver. Nous étions obligés de filmer sept jours sur sept car les changements météorologiques hivernaux et les imprévus pouvaient perturber le tournage en pleine nature. Je me souviens justement qu'une fois, au milieu du tournage, la neige s'est mise à tomber et ne s'est arrêtée que cinq jours plus tard ! Malgré le plaisir que j'ai à devoir m'adapter à l'aspect éphémère de la nature et à l'improvisation, il était impossible d'animer dans ces conditions ! Nous avons dû prendre un congé obligatoire de cinq jours, non sans déception ! Mais je ne savais pas que la nature m'avait réservée des surprises car après cette période, j'ai découvert des scènes fabuleuses !

Pour la postproduction, le son et le montage ont pris 2 mois.

## Pourquoi avez-vous choisi de mélanger des images de nature avec des personnages en argile ?

Mon amour pour la nature et la montagne date de mon plus jeune âge. A l'époque, mon père, artiste peintre et

alpiniste professionnel, organisait des balades familiales. Enthousiaste, j'étais toujours prête la première... Vous savez, Téhéran, là où je vis actuellement, est situé au pied d'une chaîne de montagnes. C'est une belle aubaine pour les alpinistes et les escaladeurs. C'était aussi l'occasion pour moi de découvrir les merveilles de la nature que j'ai toujours reproduit dans des carnets de croquis.

D'autre part j'avais terminé le tournage d'un film en stop-motion quelque mois auparavant, sous un éclairage artificiel et dans l'obscurité du studio. Cela m'a poussé à vouloir travailler en plein air et l'idée d'une photographie en lumière naturelle me réjouissait. Autrement, je suis passionnée de films et de courts-métrages dans lesquels le milieu réel accueille les créatures fantastiques, imaginaires voire abstraites.

J'ai décidé alors de créer mon propre univers pour lequel l'argile, mon médium favori, avait un rôle à jouer.

Alors que le film se déroule dans une nature reconnaissable, vos personnages sont eux abstraits : les personnages ne sont pas vraiment des escargots, le monstre est une masse grise. *Pyracantha* a d'ailleurs reçu un prix dans une catégorie expérimentale. Quelle importance accordez-vous à l'abstraction ?

Pour moi, l'animation est un médium absolument sans limite qui permet de concrétiser n'importe quelle idée. Pour *Pyracantha*, je voulais tenter une expérience plastique avec de la pâte à modeler à animer et à filmer. Ce matériau, est l'un de mes favoris car il permet d'inventer des formes libres et toutes les transformations sont possibles. Ces aspects m'intéressent et c'est pourquoi mon idée de départ était de donner vie à des créatures en argile coloré, sans forme précise. J'ai même fait quelques tests avec ces créatures mais finalement, j'ai décidé de leur donner une apparence assez reconnaissable afin de rendre les jeux et les interactions plus compréhensibles.

Le pyracantha est assez chargé en significations. Cette plante renvoie à la fois au buisson ardent dans la Bible et à un poison. Ces significations sont-elles conscientes ? Y'a-t-il d'autres significations ?

Votre question est intéressante. Depuis la première projection de *Pyracantha*, les gens me parlent de leurs points de vue sur le film et je suis toujours intéressée par les approches individuelles envers toutes sortes d'œuvres d'art, dont les films. L'intérêt de choisir le pyracantha, c'est parce que sa forme et sa couleur se distinguent du reste du milieu naturel. Aussi, la taille et la couleur de ses petits fruits rouges, par rapport à mes personnages ont été pris en considération. D'autre part, les séquences d'écritures du scénario ont eu lieu sur place, en pleine montagne. J'avoue que la nature nous inspirait tellement qu'en regardant cette plante, le pyracantha, on se disait : « ce sera elle ! » J'adore cette plante qui est assez abondante chez moi et je voulais lui donner un rôle dans mon film. Celui du lien entre le

monde naturel réaliste et les personnages fantastiques. Je n'avais pas l'intention de charger mon scénario de significations bibliques ou toxiques mais c'est curieux que de telles interprétations puissent s'accorder avec mon film.

## Pourquoi l'animal vert est-il seul ? Pourquoi a-t-il un point rouge sur le dos ?

La créature verte est toute seule, exactement comme le petit bleu. Et cette solitude est devenue leur point commun. Le vert est de la même espèce mais d'un autre type. Les points rouges sur le dos et son environnement vert et moussé, caractérisent leurs différences. Elle ne peut pas se déplacer avec la même facilité que l'autre et on voit bien que la mousse sur son dos l'aide à se camoufler. Ses deux points rouges semblables au fruit du pyracantha, nourrit préférentiellement de la créature bleue, vont lier ces deux personnages.

La fente dans l'arbre, par laquelle les animaux sortent, évoque une forme vaginale. La nature est comme leur mère. Est-ce intentionnel ? Si oui, quel rapport à la nature voulez-vous exprimer ?

Comme mentionné précédemment, en préproduction, j'ai mis beaucoup de temps pour trouver les bons endroits pour le tournage. Même les petits détails étaient importants. La maison-arbre était l'une des séquences les plus importantes et j'avais besoin d'un arbre assez âgé, joli et au tronc épais avec un arrière-plan convenable. Parmi les candidats, l'arbre du film, a été choisi pour sa forme pour les plans larges et sa texture pour les plans rapprochés (notamment les gros plans). Pour moi, l'arbre est un individu. Il était impensable pour moi que leur nid soit ailleurs que dans la nature. Cette sorte de nid, ne pouvait pas être autre chose qu'un arbre. L'arbre est une créature proche de l'être humain. Si on pouvait avoir des racines fortes et profondes comme les siennes, un tronc et un buste assez souple comme ses branches, on pourrait sentir le souffle unique de la nature. Oui, l'arbre peut-être, selon moi, l'essence et le symbole même de la Nature !

Tous les couples portent la même couleur. Mais la fusion entre l'animal vert et l'animal bleu crée un mélange de couleurs. Quel est le sens de ce mélange ?

Ce mélange peut symboliser leur union. Après l'attaque mortelle du magma noir, on assiste directement la création d'un ensemble tout à fait nouveau qui est la combinaison de ces deux amis. Dès lors, aucun d'entre eux n'est plus comme avant. Et en même temps quelques traces nous rappellent le passé : la base des couleurs est toujours la même. Le bleu et le vert sont désormais équitablement mélangés tout comme les deux points rouges. Ainsi ces taches rouges les distinguent des autres couples qui n'ont pas vécu la même expérience.

*Pyracantha* semble jouer sur des stimulations d'éveil des bébés. Les personnages disparaissent, réapparaissent, se cachent... La structure du film est

très symétrique basée sur un aller-retour. Souhaitiez-vous revenir à des enjeux visuels et narratifs très simple.

C'est exactement un voyage en aller-retour. Je suis d'accord avec vous. Je ne cherchais pas à raconter une histoire ostentatoire et compliquée. On se disait : « Plus c'est compliqué, plus on s'éloigne de l'essentiel. Plus le concept est minimal, plus la signification peut s'agrandir. » Et pour arriver à cette simplicité, on a passé beaucoup de temps à l'écriture avec mon co-scénariste.

## Pourquoi le monstre est-il le seul personnage à faire du bruit ?

C'est le symbole du danger dans l'univers du film. Et pour exagérer sa présence, on a décidé dès la conception de l'exagérer en le fabriquant plus grand, plus foncé, plus sauvage et plus effrayant que les autres créatures. Le bruit nous aide à lui donner cet aspect effrayant.

Dans les plans rapprochés sur les visages, vos empreintes de doigts sont clairement visibles sur l'argile. Pourquoi ne pas avoir cherché à les effacer ?

Je vous remercie pour votre attention car vous pointez un aspect très important. La question de la matière en art plastique m'intéresse depuis toujours. La technique du stop-motion, nous permet toute sorte d'expérimentations sans limite avec des matériaux très variés. D'autre part, le lien naturel qui existe entre la matière et l'animateur - comme artiste donnant vie à ce matériel - est très important. La nature de cette technique, donne à voir une série d'œuvres instantanées créées par l'animateur. Chaque mouvement est pris en photo, image par image et la suite des mouvements enregistrés, donnera l'illusion du mouvement. Dans ce processus, l'animateur présentera, image par image, une série d'improvisations et de gestes artistiques. Acteur invisible, il reste derrière le rideau et le public ne voit que le résultat de sa performance. Seules quelques petites traces de son geste peuvent être perceptibles dans les images. Les traces des doigts en sont un bon exemple. C'est la marque d'une performance déjà exécutée. La trace de l'éphémère...

Entretien réalisé par Alexandre Leloup (CinéJeunes) pour Les Films du Whippet. L'univers de Negareh Halimi est à retrouver sur [www.negarehhalimi.com](http://www.negarehhalimi.com). Photos : Negareh Halimi - archive personnelle.



## LE SAIS-TU ?

Le film a un drôle de titre Pyracantha. Que signifie le mot pyracantha ?  
Colorie le cercle en rouge sous la bonne image.

L'AR-  
BRE



LES DRÔLES ANIMAUX QUI  
RESSEMBLENT À DES ESCARGOTS



LE  
NOM DE LA COCCINELLE



LE MONSTRE



LES PETITES BAIES ROUGES





# IMAGINER LES DIALOGUES

# Pyracantha



## A VOUS DE JOUER !

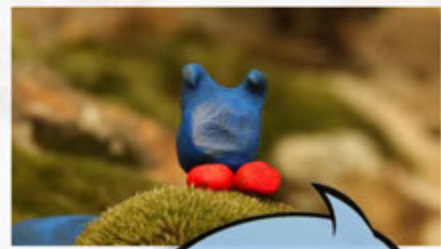
### AS-TU REMARQUE ?

Le film est sans parole. Nous n'entendons jamais les personnages parler.

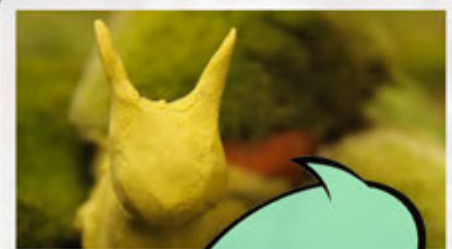
Avec un ami ou un adulte, inventez les paroles des personnages. Il y en a un qui peut commencer par faire le personnage bleu puis l'autre le vert. Après vous pouvez changer.



L'escargot bleu voit deux pyracanthas rouges sur de la mousse.



Ce n'est ni de la mousse ni deux pyracanthas mais un escargot vert !



L'escargot bleu part et revient avec de la nourriture !



Ils partent ensemble.





L'escargot bleu montre comment il fait pour disparaître.



Ils passent sous une cascade !



Il y a plein de pyracanthas.  
L'escargot vert est attiré par le fruit le plus rouge.



Le fruit est en fait une coccinelle.



Ils mangent des pyracanthas.



L'escargot vert voit un monstre gris apparaître.



Le monstre avale les escargots.



L'escargot bleu a réussi à s'échapper.



L'escargot bleu sauve le vert.



Les deux escargots sont pareils.



Les escargots arrivent jusqu'à l'arbre.



Ils suivent les autres dans l'arbre.



# L'HISTOIRE DANS L'ORDRE

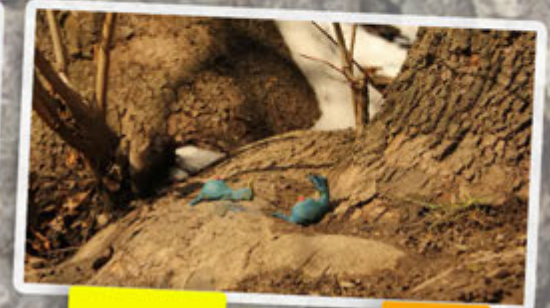
## *Pyracantha*

### AS-TU REMARQUE ?

Quand l'escargot part seul chercher de la nourriture, il part vers la gauche.  
Après avoir rencontré l'escargot vert, il retourne vers son arbre et se dirige vers la droite.

### A TOI DE JOUER !

Voici quelques images du film. Essaie de les mettre dans l'ordre de l'histoire.  
Pour cela, il faut bien observer le sens de l'escargot. Dessine dans la case jaune une flèche qui montre la direction. Dans la case orange, tu peux essayer de numéroter les images de 1 à 7 pour remettre l'histoire dans l'ordre.





## RETROUVER LES COUPLES

# Pyracantha

### A TOI DE JOUER !

Par un trait, relie les escargots pour qu'ils retrouvent leur partenaire.



### A TOI DE DESSINER !

Colorie deux escargots pour former une paire identique.  
Tu peux soit les colorier de la même couleur, soit mélanger deux couleurs.

## COLORIER DE NOUVEAUX COUPLES



# Pyracantha



Au premier abord, *Pyracantha* est un film simple, structuré linéairement sur un aller / retour ayant au centre la rencontre avec l'ami et un combat contre le monstre dans chaque partie. Pourtant de nombreuses questions surgissent rapidement et contredisent la simplicité du film : S'agit-il véritablement d'escargots ? Les couleurs, l'absence de coquille, la nourriture et l'habitat dans le tronc d'un arbre permet de sérieusement en douter. Les questions de ce type pleuvent : Qui est le monstre ? Pourquoi l'escargot bleu peut se téléporter et fusionner avec le vert ? Pourquoi le vert a des pyracanthas sur le dos ? Pourquoi intituler le film du nom de cette plante si liée à l'épisode biblique du buisson ardent ? Si les questions n'appellent pas nécessairement de réponses univoques, rationnelles ou liées à une symbolique, elles attestent d'une volonté de créer une complexité.

Inséré dans un programme pour enfant, ce film a aussi concouru dans des festivals de films expérimentaux. *Pyracantha* avance selon une logique de mélange d'éléments hétérogènes, que ce soit dans la nature même des images (des personnages en argile et animés déambulent dans un vrai décor) ou dans la résolution finale (fusion entre l'escargot bleu et le vert).

Destiné à de très jeunes enfants, le film crée des stimulations visuelles semblables aux jeux d'éveil. Les plans forment une suite d'images aux enjeux simples (l'apparition, la disparition, la reconnaissance ou la confusion). La première partie du film – l'aller – est semblable à une partie de cache-cache. Peu importe de connaître les raisons des téléportations de l'escargot bleu, l'essentiel réside dans le fait qu'il puisse disparaître de l'image pour réapparaître quelques secondes plus tard, quelques centimètres plus loin. L'escargot bleu et le monstre ne cessent de disparaître sous la neige, l'eau ou derrière des pierres. Les jeunes spectateurs peuvent ainsi suivre les amusantes (et angoissantes) transformations des personnages mais aussi ressentir les joies du passage de l'invisible au visible. La rencontre avec l'escargot vert se fait par une confusion dans les images. Ce qui semblait être deux pyracanthas sur de la mousse se révèle être un personnage vert avec deux tâches rouges sur le dos. Le film enclenche dans sa phase retour sa seconde logique : celle du faux-semblant. La caméra accentue d'ailleurs ce jeu en confondant volontairement l'escargot vert à la nature. Les enfants sont désormais invités à déjouer les petits pièges des images : ce pyracantha est en fait une coccinelle ; ce rocher avec des algues n'est que l'escargot vert qui traverse un cours d'eau...

Lorsque les deux amis fusionnent, ils mélangent les couleurs, partagent les pouvoirs et la tâche rouge. Ils font littéralement la paire et peuvent rentrer dans l'arbre. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'hormis un couple (jaune) tous les autres arborent des couleurs qui sont des mélanges. Ils sont orange (fusion d'un rouge et d'un jaune), roses (fusion d'un rouge et d'un blanc), violets (fusion d'un rouge et d'un bleu).



# JOUER AVEC TOUS LES FILMS

## LES MÉCHANTS

**Observe bien** ces trois méchants !

Colorie dans la case la couleur des méchants.

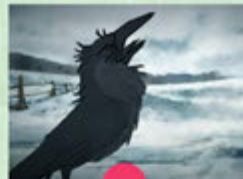


En reliant les points, complète les phrases suivantes :

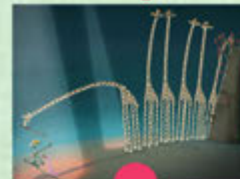
L'escargot



Le corbeau

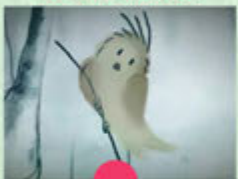


Le girafon et les voisins girafes

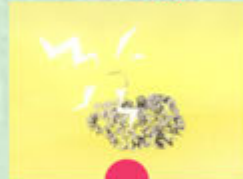


..... est embêté par  
..... et se fait aider par  
.....

Le moineau



Le nuage



L'escargot bleu

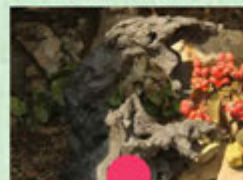


..... est embêté par  
..... et se fait aider par  
.....

La girafe



Le monstre



La louve



..... est embêté par  
..... et se fait aider par  
.....



# JOUER AVEC TOUS LES FILMS

## LA METEEO DES SENTIMENTS

Dans les images ci-dessous les personnages sont tristes.

Dans les cases dessous, tu peux dessiner le temps qu'il fait dehors en t'aidant du modèle à côté.



Maintenant, les personnages sont joyeux.

Dans les cases dessous, tu peux dessiner le temps qu'il fait dehors en t'aidant du modèle à côté.



### LES MODÈLES



Le brouillard



La glace



La grêle



La neige



Le soleil



La pluie



Le vent



Le nuage



# JOUER AVEC TOUS LES FILMS

## DES PETITS HEROS

### AS-TU OBSERVÉ ?

Les héros des films de Chouette...un nouvel ami sont petits. Le girafon, le moineau, les escargots, l'écureuil et sa fleur, les enfants vus par la lune vivent dans un monde trop grand pour eux.

Pour nous faire comprendre cela, les réalisateurs choisissent de montrer les personnages d'une certaine façon pour qu'on se rende bien compte de leur petite taille. C'est très simple : pour montrer qu'un personnage est petit, il est filmé de haut en bas. On appelle cela la **PLONGÉE** (c'est comme pour la piscine, lorsque l'on plonge c'est du haut vers le bas). A l'inverse, pour montrer que quelque chose est très grand, on filme de bas en haut. Cela s'appelle la **CONTRE-PLONGÉE**. Enfin, lorsque l'on filme un personnage ni en **PLONGÉE** ni en **CONTRE-PLONGÉE**, on dit que la caméra est à son **NIVEAU**.

### A TOI DE JOUER !

Observe bien les images et dessine dans la case :

- Une flèche vers le bas, si c'est une **PLONGÉE**
- Une flèche vers le haut, si c'est une **CONTRE-PLONGÉE**
- Une flèche à l'horizontale si on est au **NIVEAU** du personnage.



Les petits escargots se promènent.



Le girafon regarde passer les grandes girafes



Le girafon ne retrouve pas son père.



La lune observe les enfants qui dorment dehors.



La lune est contente



Le moineau regarde les grands arbres.



Le moineau est seul dans cette grande nature.



L'écureuil découvre une fleur.



# CORRECTIONS

## *Le Moineau et l'Épouvantail*

P. Le bouton est sur une pierre à gauche du moineau. Le chapeau de paille est face au moineau derrière un tronc d'arbre. L'épi de blé est à droite de l'oiseau, au pied d'un arbre.

P. image 1 😊 ☁ - image 2 ☹ ❄ - image 3 😊 ☁ - image 4 ☹ ❄ - image 5 😊 ☁ - image 6 😊 ☁  
image 7 😊 ☁ - image 8 ☹ ❄ - image 9 😊 ☁

P. D - B C - E F - A

## *La Cravate*

P. Les pattes de la girafe se trouvent en dernière position.

P. Dans les images du haut en partant de la gauche, la cravate ressemble à un parachute, un nœud papillon, une corde et un cerf-volant. Dans celle du bas, la cravate forme une tente, une balançoire et un drapeau.

## *Jolie Lune*

P. **La lune sourit quand** : un garçon regarde le ciel, une fille joue avec son cerf-volant, un garçon joue à cache-cache, des enfants discutent, une fille fait sagement ses devoirs, un bébé est bercé par sa maman, une maman raconte une histoire à son enfant, un enfant est guérit.  
**La lune est triste quand** : un enfant est malade, des enfants regardent la lune à télévision, un garçon est perdu.

## *Contes qui tiennent sur une ligne*

P. A – Peu colorées B – De loin C – Difficilement

## *Pyracantha*

P. Les pyracanthas sont les petites baies rouges.

P. gauche - 1 droite - 5 gauche - 3 droite - 7 gauche - 4 droite - 6 gauche - 2.





LE DOSSIER PÉDAGOGIQUE EST TÉLÉCHARGEABLE SUR LE SITE [www.lesfilmsduwhippet.com](http://www.lesfilmsduwhippet.com)  
À L'ADRESSE SUIVANTE : <http://www.lesfilmsduwhippet.com/wp-content/uploads/2016/08/chouette-un-nouvel-ami-dossier-pedagogique-2.pdf>