

# Crée des ombres effrayantes

(ou pas!)

avec La Chouette du cinéma !



Mamaaaaa  
aaaaaaaaaaaa  
aaaaaaaaaaaa  
aaaaaaaa !!!!



**Cinéma Public Films**

21 rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes

Rejoignez-nous sur 

Partenaire



depuis 1985



**Document atelier**  
conçu par **Cinéma Public Films**

# Tutoriel

**01**

Découpe les ailes et les corps de toutes les chouettes en page 4.

**02**

Sur la page 5, dessine des ailes de la forme de ton choix. Colorie-les si tu le souhaites, puis, découpe-les.

**03**

Choisis un corps de chouette et une paire d'ailes. Dispose les ailes sur le corps pour obtenir une composition qui te plaît. Fixe les ailes sur le dos de la chouette à l'aide de ruban adhésif, (tu pourras le décoller pour replacer les ailes autant de fois que tu le désires, contrairement à de la colle).

**04**

Prends une lampe torche, éteins la lumière et amuse-toi à faire des ombres sur ton mur! Que se passe-t-il lorsque tu approches ou recules ta chouette de la source lumineuse?

**05**

Renouvelle l'opération avec d'autres corps et d'autres ailes pour faire varier les ombres.



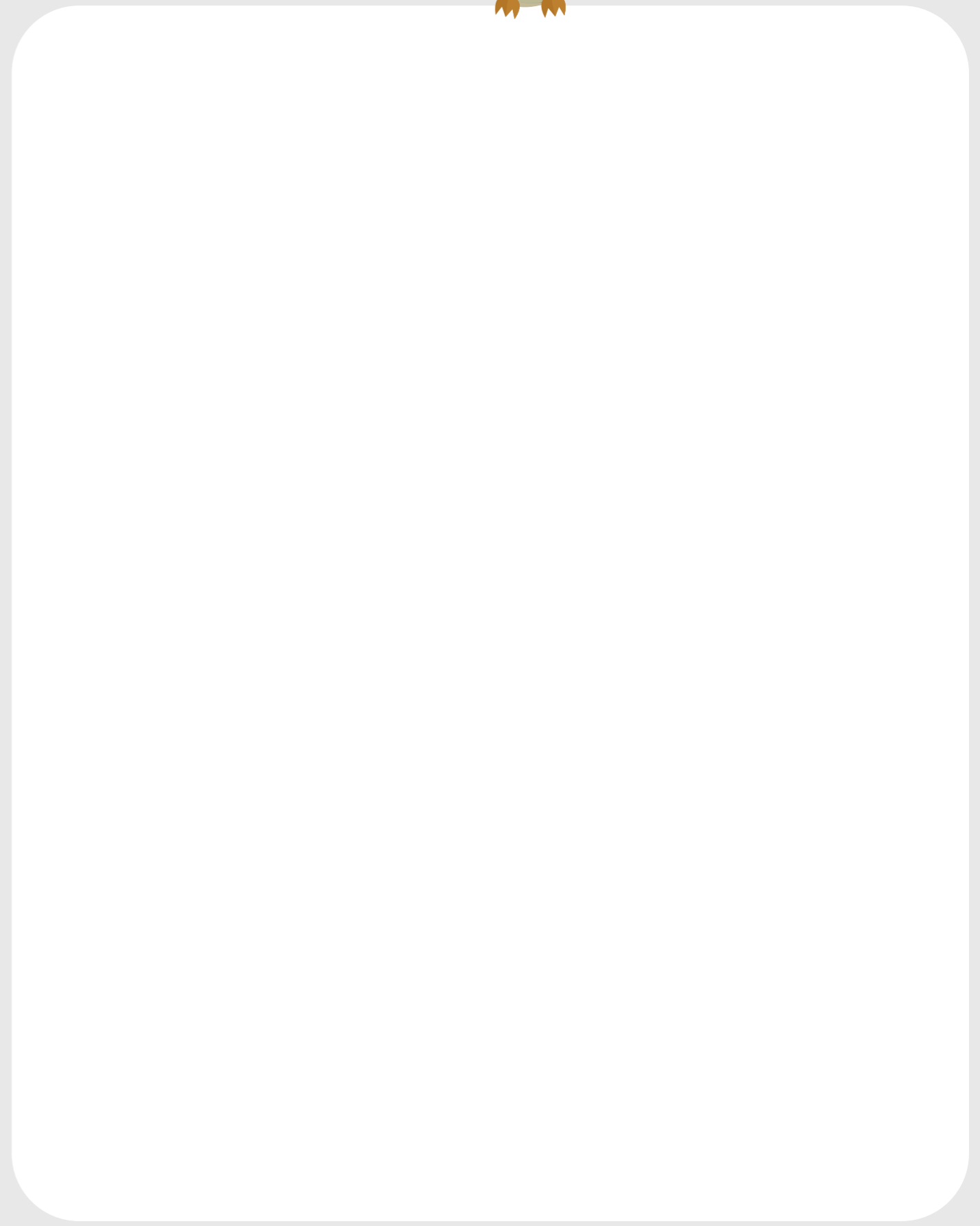
**Alors:  
drôle ou  
effrayant?**

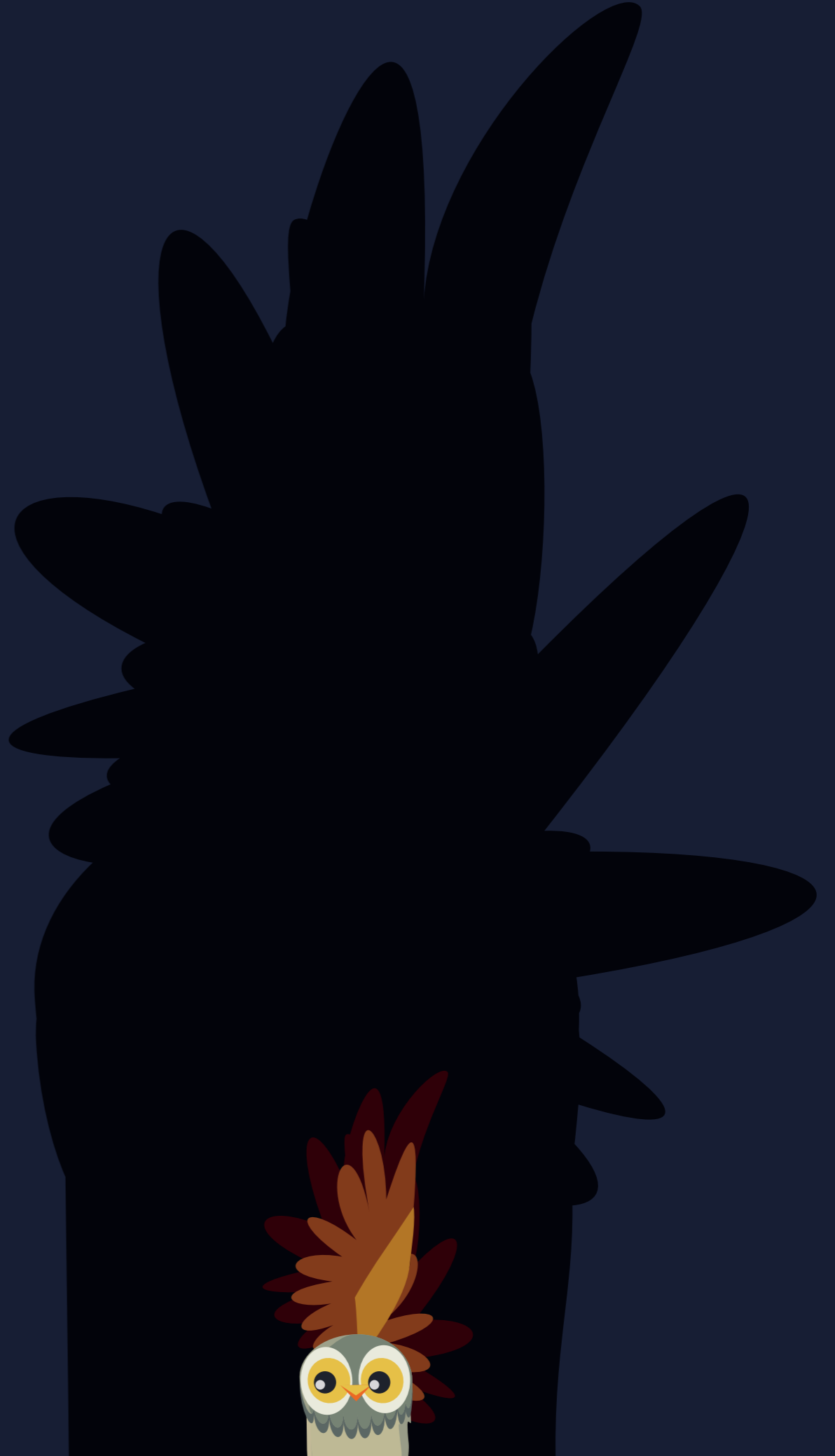


Déoupe l'œil pour avoir un monstre plus réaliste encore!



À toi de jouer!





# LA RENCONTRE

Grandir c'est découvrir le monde qui t'entoure et les gens qui le composent. Quand on rencontre quelqu'un de nouveau on peut être content ou parfois avoir peur. Dans les films que tu as vus, les personnages aussi découvrent de nouvelles choses et chacun réagit différemment.

Sauras-tu te rappeler de chacune de ces rencontres ?



Qui Matilda rencontre-t-elle dans sa chambre ?

- Un monstre sous son lit
- Des ombres effrayantes
- Le grand méchant loup

Le saviez-vous ?

La chambre de Matilda a été créée de toute pièce avec différents matériaux (exemples de matériaux). La marionnette de Matilda mesure ...cm et sa chambre ... X ...cm



Pour voir la bonne réponse, scanne ce QR code !

3

Qui Théo rencontre t-il à la fin du film?

-  Zorah
-  Mathilda
-  Pierre

Le saviez-vous ?




Les Bouteilles à la mer est l'adaptation de l'album jeunesse écrit par Hubert Ben Kemoun et Olivier Latyk. Les décors et les personnages du film ont été dessinés à partir des illustrations de Olivier Latyk.



Pour voir la bonne réponse, scanne ce QR code !



# Comment réagit Petit Doigt quand elle rencontre Dame Saisons ?

-  Elle est émerveillée
-  Elle est triste
-  Elle a peur



## Le saviez-vous ?

Les personnages de Petit Doigt et Dame Saisons n'ont pas toujours eu le visage que vous leur connaissez.

Lors de la création du film, plusieurs designs des personnages ont été envisagés avant de s'arrêter sur ceux présents à l'écran.



Pour voir la bonne réponse, scanne ce QR code !



# L'ÉMANCIPATION




Quand on grandit, on apprend à faire les choses tout seul, par soi-même. Dans les films que tu as vus, les personnages sont souvent livrés à eux-même et doivent faire face à leurs peurs ou leurs inquiétudes sans leurs parents.

Te souviens-tu de leurs aventures?





Que fait Théo lorsqu'il est tout seul ?

-  Il fait des châteaux de sable
-  Il fait des dessins
-  Il écrit des lettres

Le saviez-vous ?




Un court métrage ça demande du temps!  
Pour réaliser Les Bouteilles à la mer, il a fallu environ un an.

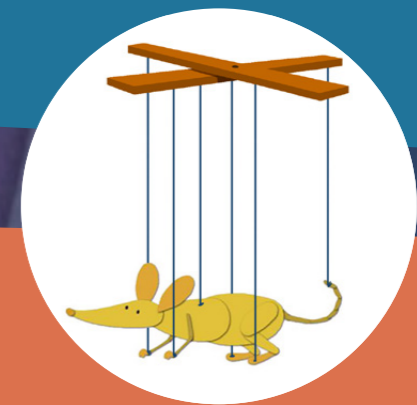


Pour voir la bonne réponse,  
scanne ce QR code !



À la fin du film, que décident de faire Gros Pouce et Petit Doigt ?

-  Gros Pouce devient boulangère et Petit Doigt bûcheronne.
-  Petit Doigt devient boulangère et Gros Pouce bûcheronne.
-  Petit Doigt va vivre avec Dame Saisons et Gros Pouce part vivre en ville avec Pierre et le Boulanger.



**Le saviez-vous ?**

Les personnages du film Dame Saisons sont des marionnettes numériques. Elles sont animées comme des marionnettes de papier, mais tout est fait sur ordinateur.



Pour voir la bonne réponse, scanne ce QR code !






# LA PERSÉVÉRANCE

Pour avancer dans la vie et devenir grand, on apprend à faire face aux obstacles. Savoir surmonter ses problèmes plutôt que de les fuir est important pour devenir autonome.

Dans les films que tu as vus les personnages sont très persévérants, mais de quelle façon?



Quand Théo n'a pas de réponse à sa première bouteille, que fait t-il?

-  Il envoie un second message
-  Il abandonne
-  Il construit un radeau et part à l'aventure

### Le saviez-vous ?

Les Bouteilles à la mer a été réalisé grâce à différentes techniques d'animation. La mer et les animaux sont animés en 2D, on fait des dessins sur ordinateur que l'on colorie ensuite; tandis que Théo et Zorah sont des marionettes que l'on bouge image par image pour donner l'illusion du mouvement.






Pour voir la bonne réponse, scanne ce QR code !



## Le saviez-vous ?

Pour qu'un film d'animation soit complet, il lui faut de belles images à regarder, mais aussi de belles musiques à écouter. Pour le film *Dame Saisons*, c'est le compositeur Yan Volsy qui s'est chargé de créer toute l'ambiance musicale de l'histoire et de créer ainsi ces ambiances fantastiques et magiques.

## Quand le bonnet de Gros Pouce est sale :

-  Elle demande à Petit Doigt de le laver.
-  Elle décide de le laver elle-même.
-  Sa maman le lave à sa place.



Pour voir la bonne réponse, scanne ce QR code !

# Matilda... affronte sa peur !

Dans la première histoire, Matilda, qui joue dans son lit, se retrouve dans le noir. Les ombres qui se projettent sur le mur lui font peur. Souviens-toi, elle voit notamment un monstre effrayant.



Retrouve les 7 différences qui se sont glissées entre les deux photos.

Réponses: l'ombre du petit garçon, l'interrupteur, l'ombre du canard, l'œil droit, le bouton, le sourcil manquant, la bouche

## Jeux d'ombres

Retrouve l'ombre correspondant à la projection de ces objets.

### À ton tour!

Munis-toi d'une lampe de poche et de l'objet de ton choix. Fais le noir dans ta chambre, allume ta lampe pour éclairer un mur puis tiens l'objet en le situant devant ta lampe. Que vois-tu sur le mur?

### D'après toi

- Matilda voit-elle un vrai monstre?
- D'où vient cette ombre?

Et oui: Matilda a finalement compris que sa tête lui jouait des tours! Nos pensées nous racontent souvent des histoires en imaginant des tas de choses. Le calme et le courage ont permis à Matilda de voir la réalité telle qu'elle est vraiment. Sa peur s'est envolée.



### Et toi...

- De quoi as-tu peur?
- Pourquoi penses-tu que c'est dangereux?

Comme Matilda, prends ton courage à deux mains et observe ou dessine ce qui t'effraie afin d'en percevoir tous les détails: la forme, la manière de bouger, la couleur... Comment et par qui cette chose, cet animal, cette personne a-t-elle été créée? Penses-tu que c'est toujours aussi dangereux maintenant?

# Théo... apprend la patience !

Dans la deuxième histoire du film, Théo se sent terriblement seul. Il a l'idée de lancer une bouteille à la mer pour espérer ainsi trouver un compagnon de jeux. **Souviens-toi, il doit patienter de longs mois pour finalement recevoir une réponse à sa lettre.**

Complète cette image en dessinant les éléments manquants.



## D'après toi

- Théo a-t-il bien fait d'attendre ?
- Où habite la personne qui lui a répondu ?

La patience de Théo a été récompensée: une fillette a reçu son message et lui a également écrit ! Finalement, nous ne sommes pas seuls à nous sentir isolés, et souvent, la solution à nos préoccupations n'est pas si loin.

## Ton rébus

Retrouve le mot clé de cette histoire en résolvant le rébus suivant :



Mot mystère :

.....

Réponse: Patience (pas + scie + anse)

### ET TOI ?

As-tu déjà dû faire preuve de patience pour obtenir quelque chose ? Quelle était-ce ?

As-tu un nouveau rêve, une nouvelle envie que tu n'aurais pas encore assouvie ? Décris-la en quelques mots puis imagine la manière dont cela pourrait se réaliser.

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....





# Gros Pouce... découvre la générosité !

Dans cette dernière histoire, Gros Pouce est ronchon, peu serviable et mesquin : elle ne met aucune bonne volonté à participer aux tâches qu'on lui demande, contrairement à sa sœur qui les réalise avec générosité. **Souviens-toi, Petit Doigt repart de chez Dame Saisons avec un joli bonnet tout neuf alors que Gros Pouce se retrouve avec son vieux bonnet tout sale.**

Retrouve Petit Doigt et Gros Pouce parmi tous les personnages suivants.



Réponses: Gros Pouce est le No 2, Petit Doigt est le No 9

## D'après toi

- Que penses-tu de l'attitude de Gros Pouce tout au long de l'histoire ?
- Pourquoi Gros Pouce rentre-t-elle chez elle avec un bonnet tout sale ?

La rencontre avec Dame Saisons a fait prendre conscience à Gros Pouce qu'elle n'avait que le retour de ce qu'elle avait donné ; pour avoir des choses positives, il faut donner des choses positives. Et oui, plus on est bienveillant, plus le monde est généreux avec nous !

## Un peu d'ordre !

Remets les étapes de l'histoire dans l'ordre chronologique, en numérotant les images de 1 à 6.



Petit Doigt aide volontiers sa maman alors que Gros Pouce rechigne à participer aux tâches.



Petit Doigt repart avec un bonnet tout neuf.



Gros Pouce décide finalement d'aider sa mère pour le bois.



Gros Pouce repart avec son bonnet tout sale, et comprend qu'elle doit changer son comportement.



Petit Doigt tombe dans le puits et aide Dame saisons.



Gros Pouce tombe dans le puits mais n'aide pas beaucoup Dame saisons..

Réponses: 1 = A, 2 = E, 3 = B, 4 = F, 5 = D, 6 = C

# Zoom sur... Dame Saisons !

Cette histoire a été inspirée de *Dame Holle*, qui est un conte recueilli et publié par les célèbres frères Grimm (qui ont publié et ré-écrit des tas de contes et de légendes, comme *Cendrillon*, *Hansel et Gretel* ou encore *Tom Pouce* !).

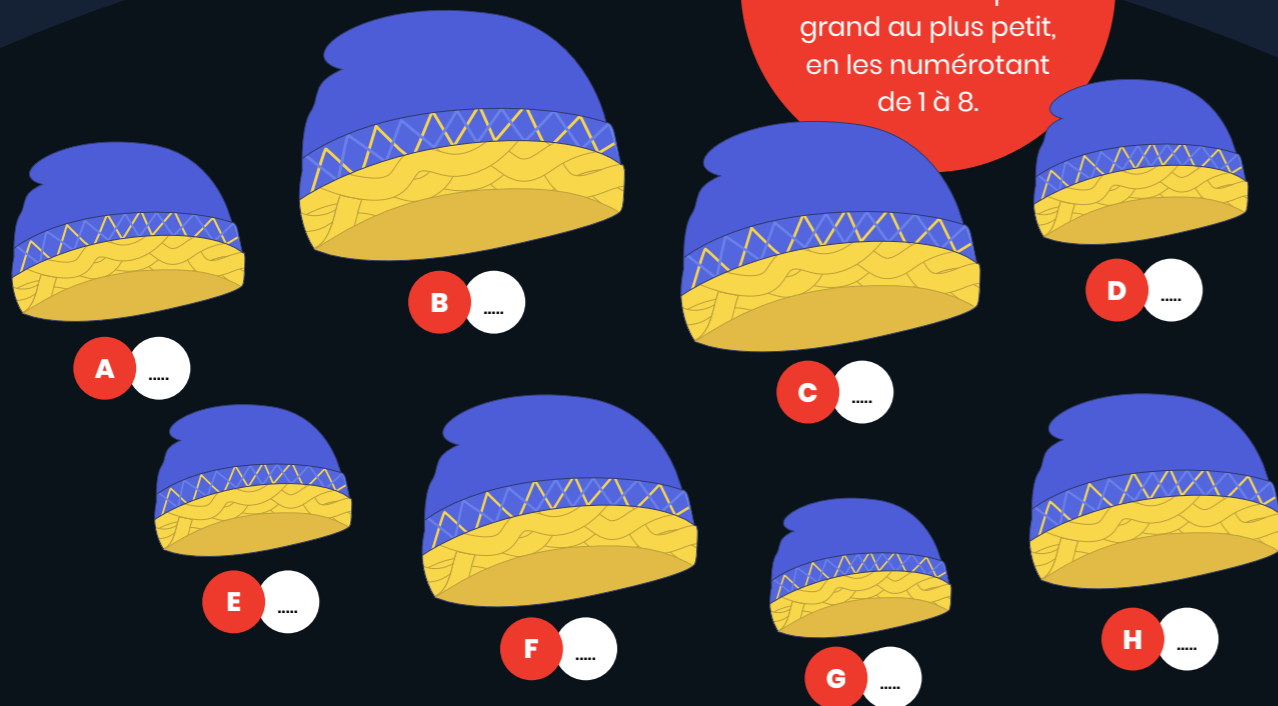
Dans le conte initial, la vieille fée aux dents longues, qui s'appelle Dame Holle, a la même préoccupation : garder sa maison propre.

Lorsqu'une jeune fille plonge au fond du puits pour récupérer un objet perdu par sa méchante belle-mère, elle y rencontre la vieille dame qui lui demande de l'aide pour ses tâches ménagères. La fillette lui rend tous les services demandés. En guise de récompense, Dame Holle la couvre d'or et lui rend l'objet perdu. Jalouse, sa

demie-sœur paresseuse plonge à son tour dans le puits, mais contrairement à sa sœur, refuse de participer aux tâches demandées. La vieille Dame la renvoie alors après l'avoir recouverte de poix, matière visqueuse végétale, qui lui collera à la peau toute sa vie.

Quelle est la différence principale entre Dame Saisons et Dame Holle ?

Voici tous les bonnets fabriqués par Dame Saisons. Classe-les du plus grand au plus petit, en les numérotant de 1 à 8.



Réponses: 1=B, 2=C, 3=F, 4=H, 5=A, 6=D, 7=E, 8=G

## Dame Saisons fait son lit !

En secouant son édredon, des plumes volent et se transforment en neige. En regardant par sa fenêtre, Gros Pouce sait que Dame Saisons fait son lit !

Dessine la forêt puis les flocons de neige qui tombent depuis la maison de Dame Saisons et colorie le tout !

