

## Et alors ? De quoi ça parle ?

Dans le titre du film *Ma mère est un gorille (et alors?)* c'est une petite fille qui s'appelle Jonna qui parle. Elle a 8 ans et au début du film elle vit avec d'autres enfants dans un **orphelinat**. Quand les parents ne sont plus là ou ne peuvent plus s'occuper de leurs enfants, on accueille ces enfants dans un orphelinat. Ils sont alors accompagnés par des adultes qui travaillent là et qui veillent sur les enfants tous les jours, comme Gertrude dans le film. Aujourd'hui on ne dit plus orphelinat en France mais on parle de « foyer de l'enfance ».

Jonna est très amie avec Aron, un jeune garçon orphelin comme elle. Elle le considère même comme son frère. Jonna se sent bien à l'orphelinat, jusqu'au jour où elle va rencontrer Gorilla.

L'histoire de Jonna nous parle de l'**adoption**. Être adopté, c'est avoir des parents, mais qui ne sont pas ceux qui nous ont mis au monde. Ce sont des parents adoptifs. La réalisatrice du film, Linda Hamback, a elle aussi été adoptée quand elle était enfant. Elle avait envie de parler de cela dans le film tout en s'amusant, en imaginant elle-même si sa maman avait été un gorille. A leur rencontre, Jonna et Gorilla doivent d'abord apprendre à se connaître. Elles vont vite se découvrir de nombreux points communs. Une grande complicité va naître entre elles et les lier profondément, elles deviennent mère et fille. L'histoire de Jonna et de Gorilla nous parle de l'amour et de la tendresse qui peut naître avec ceux qui ne sont pas de notre famille. Même si l'on n'est pas lié par le sang, on peut s'attacher très fort à d'autres personnes, comme les meilleurs amis.



Jonna et Gorilla aiment toutes les deux les histoires et les livres. Gorilla aime beaucoup l'histoire d'**Oliver Twist**. C'est le héros d'un livre écrit par un écrivain anglais, Charles Dickens. Oliver Twist est lui aussi un orphelin dès la naissance : comme Jonna, il n'a pas connu sa maman. L'orphelinat où grandit Oliver Twist n'est pas aussi joyeux que celui de Jonna. Il va vite devoir apprendre à s'en sortir et vivre des aventures difficiles dans les rues de Londres (capitale de l'Angleterre). Dans son histoire, beaucoup d'adultes ne font pas attention à lui et certains vont même lui créer des problèmes. Face à eux, Oliver Twist va devoir être malin, trouver des solutions pour s'en sortir et changer plusieurs fois ses projets. Un peu comme Jonna et Gorilla face au maire de la ville, le méchant Tord. Dans l'histoire d'Oliver Twist, comme dans notre film, les personnages vivent de nombreuses « **pérégrinations** » ! C'est un mot que Gorilla et Jonna répètent souvent dans le film. Ce mot évoque un long voyage qui se fait avec de nombreux rebondissements ou des complications inattendues, des imprévus.

Avoir une gorille comme maman, vivre dans une recyclerie loin de la ville, mettre ses pieds sur la table au restaurant ou conduire une voiture à 8 ans, ce sont des choses très originales. Cela nous fait même rire quand on découvre le film. Gorilla et Jonna ne font rien comme les autres !

Jonna est étonnée quand elle découvre la vie avec Gorilla mais elle va vite aimer cette façon originale de vivre. Nos deux héroïnes ont envie de mener une vie **différente** et de vivre des aventures comme dans les livres qu'elles aiment tant. Mais, la différence fait parfois peur aux autres ou leur donne envie de se moquer. Gorilla va apprendre à Jonna à transformer leurs différences en force et à s'en amuser. La réalisatrice aime beaucoup les personnages « pas comme les autres », qui vivent souvent un peu à l'écart. Elle dit qu'elle ressent de l'empathie pour eux, elle comprend ce qu'ils peuvent ressentir. Elle a envie de les défendre quand ils se font embêter. Ce film est une façon de se battre pour eux en les faisant exister dans son histoire.



### III. Les Animations

Les propositions sont étudiées pour s'adapter à une séance scolaire comme à une séance tout public. Les animations de cette fiche sont pensées pour une séance événement autant que pour une reprise ou une séance de catalogue.

#### L'ATELIER À ANIMER SOI-MÊME

##### Le jeu de société en salle

- Après une séance scolaire ou tout public.
- Peut également être mené en classe.

Au vu des conditions sanitaires, nous avons pensé à plusieurs possibilités pour profiter d'un jeu interactif avec la salle, et ce même si les spectateurs sont dans l'incapacité de quitter leurs fauteuils. Aussi, les cartes du jeu sont disponibles en version papier à distribuer, mais aussi en DCP ou jpeg, de façon à pouvoir les projeter à l'écran. Le déroulement du jeu est alors légèrement différent bien sûr, mais dans le principe reste le même !



Vous trouverez ici 40 **cartes images** issues du film **Ma mère est un gorille (et alors?)** ainsi que 10 **cartes phrases** issues du roman éponyme de Frida Nilsson. Avec elles, vous pourrez organiser une activité à l'image des jeux Speech® ou encore *Il était une fois*® : **la création d'un récit de manière collaborative et improvisée !** Dans ce jeu, **ni gagnant ni perdant**, juste le plaisir de raconter une histoire un brin loufoque et peut-être un tantinet décousue, et d'inventer ensemble de nouvelles aventures pour les personnages du film.

### Petits conseils à l'attention des animateur-trice-s :

- N'hésitez pas à présenter aux enfants l'étape du **scénario**, et même de leur signaler que souvent, plusieurs scénaristes collaborent à l'écriture des films ! Ils pourront alors endosser ce rôle de scénaristes pendant la partie.
  - Attention, rappelez bien aux plus jeunes que le but n'est pas de re-raconter le film, mais bien d'inventer une nouvelle histoire. Les personnages peuvent changer de nom, de rôle, avoir une relation différente que dans le film... tout est permis ! On peut aussi tout à fait démarrer le récit en utilisant le "je", pour plonger d'autant plus au cœur de l'aventure.
  - Les plus jeunes ou les plus timides auront peut-être des difficultés dans l'élaboration du récit. Ne pas hésiter à poser des questions relatives à leurs cartes et ainsi les guider dans la parole. Et bien sûr, vous pouvez aussi les mettre en binôme avec leurs accompagnateurs.
- Après avoir imprimé le jeu, nous vous conseillons de le coller sur du papier cartonné type Canson avant de le découper. Si vous avez une plastifieuse, c'est le grand luxe assuré !



**DEUX RÈGLES** sont proposées de façon à s'adapter au nombre et à l'âge des participants, elles-mêmes proposant des **variantes**. Et bien sûr il ne tient qu'à vous d'en inventer de nouvelles !

**RÈGLE 2 :** Les participants piochent chacun 4 **cartes images** au hasard. A partir de ces 4 cartes, ils doivent inventer une histoire d'au moins une minute. Plusieurs possibilités : soit ils les découvrent toutes en même temps et disposent ainsi de toutes les images pour créer leur récit, soit elles sont face cachée et ils les découvrent une par une, improvisant alors au fur et à mesure.

Variante pour les plus âgés ou ajouter un niveau de difficulté : on ajoute des cartes **phrases** aux images.

**Règle 2 "Spécial Covid" :** La règle est la même mais les cartes sont dévoilées une à une sur l'écran. Attention, les participants devront ici improviser au fur et à mesure !

**RÈGLE 1 :** Les spectateurs sont assis en cercle. Chacun reçoit une **carte image** qu'il regarde. L'animateur-trice démarre alors le jeu avec l'une des **cartes phrases** qu'il choisit, et propose **la situation initiale** du récit. Un premier participant, à partir de sa **carte image**, se lance pour proposer la suite des péripéties. Il sera suivi par son voisin de gauche qui continuera la narration en fonction de l'image qu'il aura et ainsi de suite... On s'arrête quand plus personne n'a de carte, et c'est à l'animateur-trice de proposer une **carte phrase** pour conclure l'histoire !

**Variante :** on peut proposer aux adultes présents de se munir de **cartes phrases**. Ils pourront intervenir sans crier gare et imposer leur **phrase** à n'importe quel moment du jeu.

**Règle 1 "Spécial Covid" :** Le principe est le même : l'animateur-trice désigne un ordre de passage pour les participants (rangée de fauteuils par rangée de fauteuils par exemple) et dévoile tour à tour les **cartes images ou phrases** à l'écran, sur lesquelles ces derniers improvisent.

### Et si l'histoire continuait ?

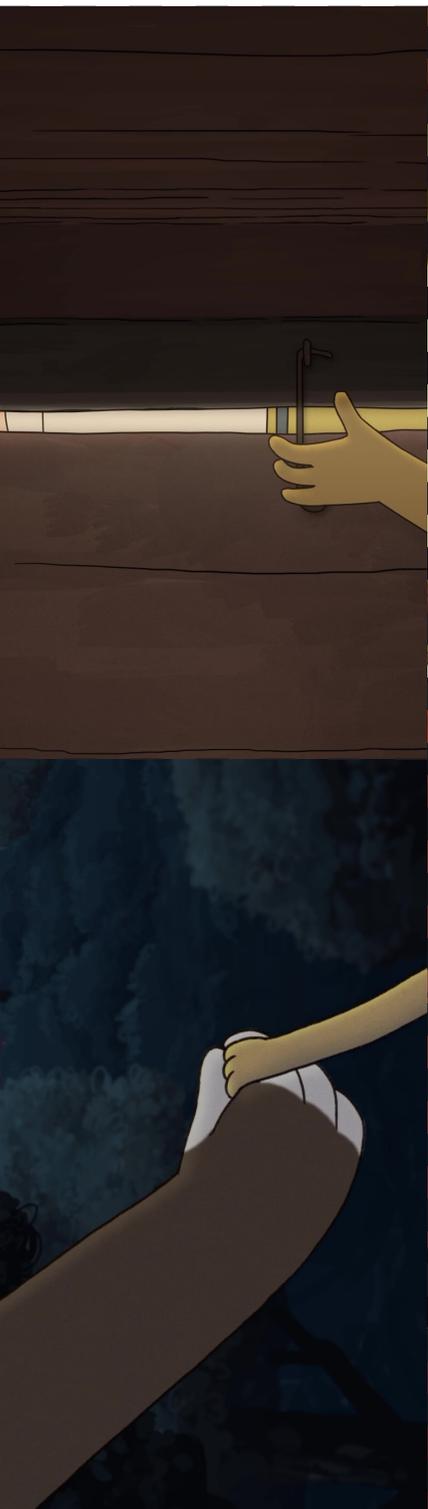
Maintenant que vous avez construit ensemble un grand récit d'aventures, pourquoi ne pas proposer aux joueurs de **poursuivre l'histoire** ?

Ils peuvent, une fois chez eux, dessiner une petite suite à ce que vous avez composé ensemble, ou, pour les plus grands, l'écrire.

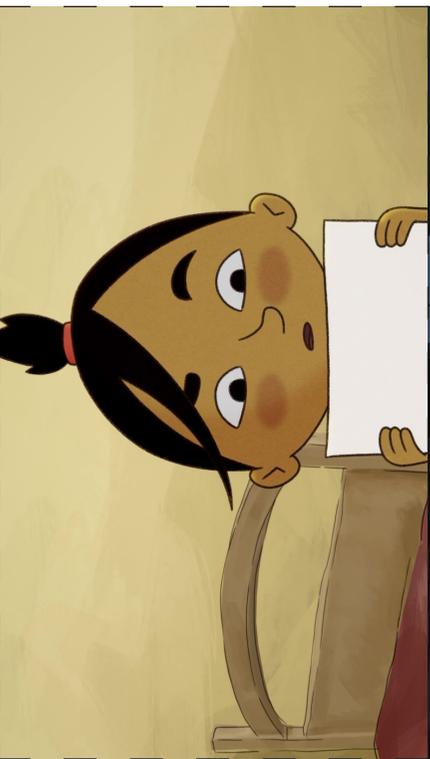
Et insistez pour qu'ils vous **transmettent le fruit de leur créativité** !

Vous pourrez ensuite mettre en valeur leurs propositions dans le **hall de votre cinéma** ou sur les **réseaux sociaux**, et ainsi faire connaître cette action aux autres spectateurs !











**“Soudain, on entendit un léger vrombissement.”**

**“Une grande jambe pleine de poils noirs apparut.”**

**“Je sentais derrière moi un regard si intense, si tenace, que je n’arrivais pas à y résister.”**

**“J’en profitais pour détailler en un éclair.”**

**“C’est le début de la plus grande aventure que nous avons jamais vécue.”**

**“Sa bouche était remplie d’énormes dents de travers”**

**«C’est bientôt l’heure des tartines aux œufs.»**

**“Il ne faut jamais baisser les bras, même quand les choses vont mal”**

**“Bientôt, nous serons loin, dans un lieu inconnu...”**

**“A nous l’aventure !”**

**MA MÈRE**  
est  
un **GORILLE**  
(et alors ?)

**MA MÈRE**  
est un **GORILLE**  
(et alors ?)

[www.lesfilmsdupreau.com](http://www.lesfilmsdupreau.com)





**MA MÈRE**  
est un **GORILLE**  
(et alors ?)

[www.lesfilmsdupreau.com](http://www.lesfilmsdupreau.com)

**MA MÈRE**  
est un **GORILLE**  
(et alors ?)

[www.lesfilmsdupreau.com](http://www.lesfilmsdupreau.com)

