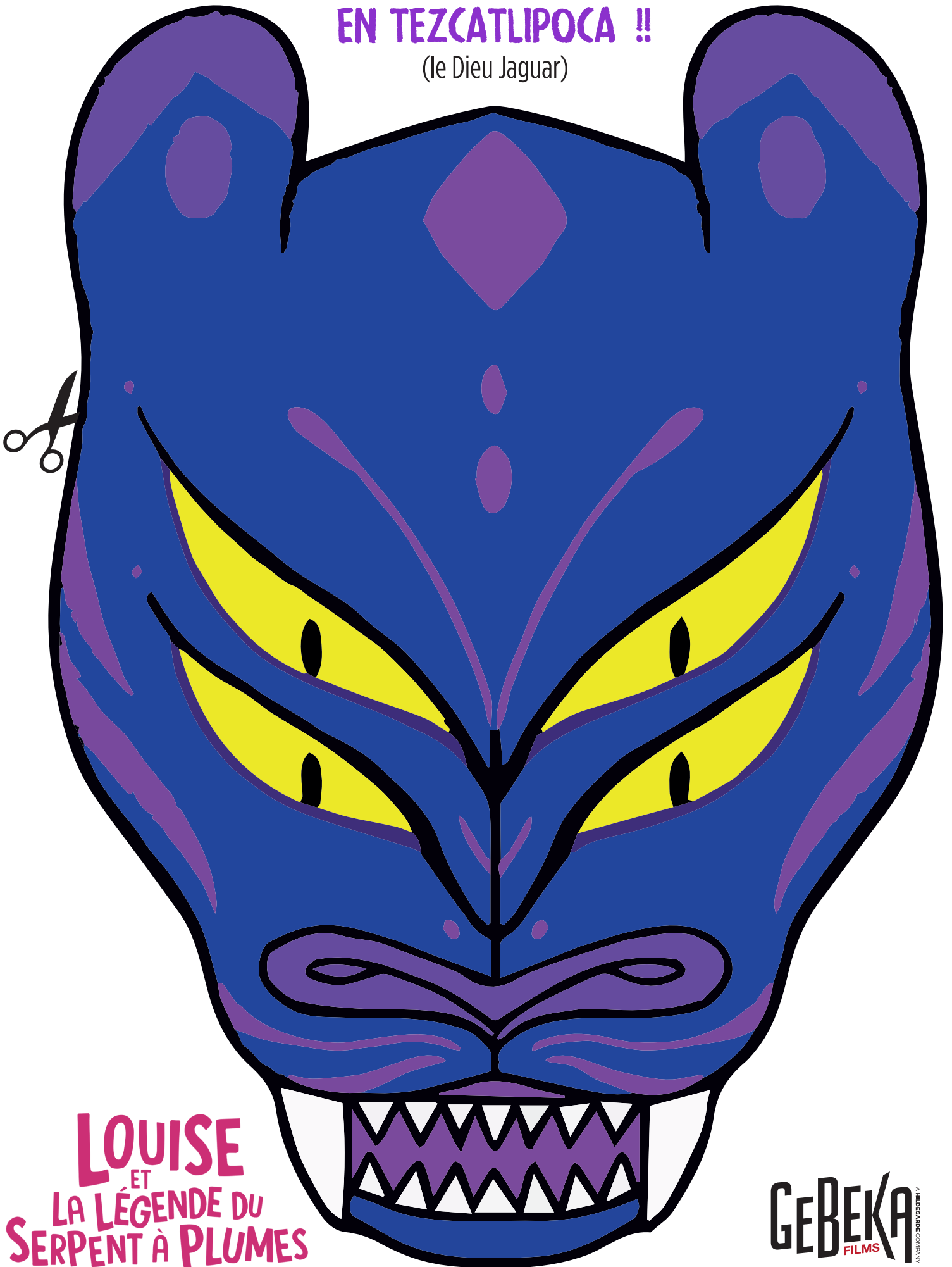


FÊTE MARDI GRAS ET DÉGUISE-TOI
EN TEZCATLIPOCA !!

(le Dieu Jaguar)



LOUISE
ET
LA LÉGENDE DU
SERPENT À PLUMES

GEBEKA
FILMS
A HUBBARD COMPANY

LOUISE ET LA LÉGENDE DU SERPENT À PLUMI

FÊTE MARDI GRAS
ET DÉGUISE -TOI
EN QUETZALCOATL !!

(le Dieu serpent à plumes)



Livret pédagogique

POUR LES ENSEIGNANTS

Cycle 2
Cycle 3



LOUISE ET LA LÉGENDE DU SERPENT À PLUMES

Cet outil est à destination des enseignants et plus généralement des adultes accompagnant des enfants spectateurs.

Les activités proposées font référence aux programmes du cycle 2 et 3 de l'Education Nationale mais la plupart sont adaptables à des élèves un peu plus jeunes ou plus âgés.



Les langages pour penser et communiquer
(par la langue, les maths, les arts)



Les représentations du monde et l'activité humaine



Questionner le monde. Les systèmes naturels et les systèmes techniques



Les méthodes et outils pour apprendre



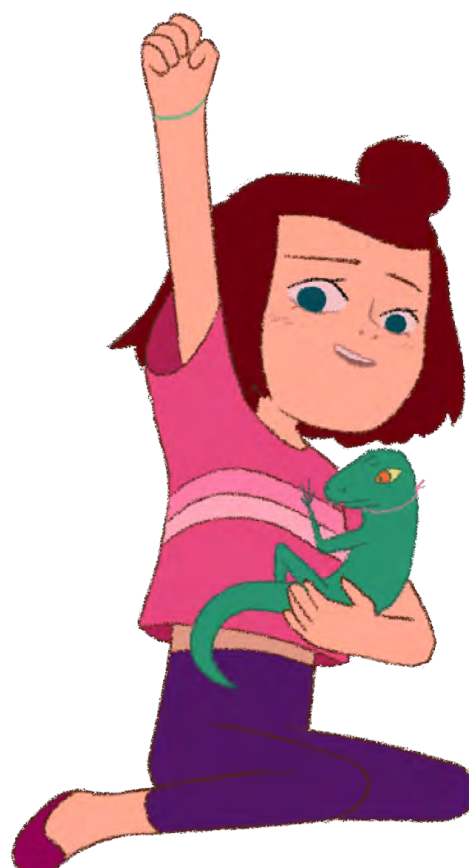
La formation de la personne et du citoyen



aussi en maternelle !



Sur le site Gebeka Films
www.gebekafilms.com
sont téléchargeables les documents
complémentaires : affiche,
dossier de presse,
bande-annonce, masques...



DEUX FILMS

LOUISE ET LA LÉGENDE DU SERPENT À PLUMES

Louise, 9 ans, vient d’emménager à Mexico avec sa famille. Ce nouveau monde chatoyant lui apparaît comme un spectacle permanent, des musiciens à chaque coin de rue aux matchs de catch exubérants. A la recherche de son lézard apprivoisé, elle croise la route de personnages hauts en couleur qui la mèneront jusqu’à un immense serpent à plumes : Quetzalcoatl. Louise se confronte alors à l’une des plus grandes divinités mythologiques du Mexique et des cultures précolombiennes !

LES PERSONNAGES



LOUISE se sent perdue, loin de chez elle à Mexico. Mais jeune fille intrépide, elle est prête à braver l’inconnu pour retrouver son lézard Kéza et découvrir ce nouveau pays.



KEZA / QUETZALCOATL est un charmant petit lézard apprivoisé par Louise. Il serait pourtant la réincarnation du grand Quetzalcoatl, divinité mythique du Mexique !

« PAR L’EST, QUETZALCOATL REVIENDRA.
SES AILES IL RETROUVERA.
GARE A TEZCATLIPOCA, LE JAGUAR, SON FRERE ENNEMI
QUI ENTRAVERA SON CHEMIN POUR LE DEVORER !
SEULES LES LARMES D’UN COEUR PUR, MELANCOLIQUE ET COURAGEUX
SAURONT L’EN ELOIGNER, ET LE PORTER JUSQU’AU SOMMET
D’OU SON ROYAUME IL REJOINDRA... »



ARTURO voisin bon vivant de Louise. Il devient rapidement son compagnon d’aventure et son guide dans la ville grouillante de Mexico.

ABUELA,
la Grand-mère d’Arturo.
Elle est un peu inquiétante au premier contact et pourtant bienveillante. Un peu chamane, diseuse d’aventure, elle prédit la réincarnation de Kéza et la mission de Louise.



DIEGO le livreur est un catcheur de lucha libre, sport-spectacle très populaire au Mexique. Le Jaguar est son nom de scène. Aussi soigneur d’animaux, il sauve Kéza et aide Louise dans sa mission périlleuse.



LION BLEU

En Russie, un vieil homme recueille un chaton devenu un grand lion bleu. Les voisins intolérants rejettent cet animal inconnu. Chassés, le vieux paysan, sa vache et le lion bleu entament un long voyage, leur maison montée sur une charrette. Au cours de cette odyssee, le trio croise des personnages mythologiques des pays traversés comme les sirènes en mer ou le dragon de Chine jusqu'aux rives luxuriantes africaines où des danseurs masqués annoncent l'issue festive et magique de leur aventure. Malgré l'accueil chaleureux, le vieil homme a la nostalgie de son village natal.



LE VIEUX PAYSAN

Il aime profondément son pays natal, la Russie. Il y vit seul dans sa vieille maison de bois isolée.

LE LION BLEU

Joueur et affectueux, bien qu'impressionnant par sa taille, il est toujours prêt à défendre son maître, le vieux paysan qui l'a sauvé de la noyade étant petit.



Univers graphiques

Un grand nombre de films d'animation actuels sont réalisés à partir de la technologie numérique 3D. Le regard du spectateur s'est progressivement familiarisé à ce style d'image assez lisse qui devient une référence graphique.

Mais *Louise et la légende du serpent à plumes* et *Lion bleu* sont deux films très « peints ». Le geste de la main, la matière, sont visibles à l'image. On y ressent la présence de l'artiste-artisan.

Tout en utilisant le soutien des technologies numériques, Zoia Trofimova et Hefang Wei valorisent l'art de l'animation traditionnelle.

En s'inspirant des couleurs et graphismes traditionnels du Mexique ou de la Russie, les deux réalisatrices rendent véritablement hommage aux riches cultures de ces deux pays où se déroulent les aventures de leurs héros et héroïnes.

Zoia Trofimova peint *Lion Bleu* à la mode des loubki, décors populaires russes présents sur les objets du quotidien, décorant l'intérieur des maisons ou façades de bois traditionnelles. La réalisatrice fait apparaître la texture et les rainures du bois de ces façades dans la matière même des décors de son film, pour valoriser cette culture et revendiquer la manière artisanale avec laquelle elle aime travailler. Ses personnages sont tracés à la main, avec des contours en pleins et déliés, grâce au geste d'un tracé à la plume ou au pinceau. Ils évoluent dans des paysages souvent composés d'éléments décoratifs, parfois de fleurs et végétaux ou d'éléments plus géométriques. L'ensemble donne l'impression d'un tableau prenant vie.



Hefang Wei s'inspire de la palette de couleurs chatoyantes unique que l'on retrouve dans l'architecture ou l'artisanat mexicains pour donner vie à *Louise et la légende du serpent à plumes*.

Au Mexique, jaunes, rouges, verts ou bleus, les maisons, les monuments, sont très souvent peints de couleurs très vives et variées. Ce pays compte les villes et les villages parmi les plus colorés du monde.

La réalisatrice, laissant ses traces de pinceau visibles, pousse le trait dans ses décors jusqu'à colorer la végétation en contraste avec les couleurs des bâtiments. Elle renforce ainsi l'ambiance lumineuse de l'image, sa vivacité. Elle joue avec le contraste de complémentarité : dans une rue aux façades jaune-orangé par exemple, les arbres ne seront pas verts mais violets, bleutés : les couleurs opposées à celles des maisons.



Atelier - Aux quatre coins du monde

Atelier - Aux quatre coins du monde



Sur une mappemonde, situer les différents pays traversés par les héros des deux films dans leurs épopées.



1 Télécharger la mappemonde sur

<https://www.gebekafilms.com/fiches-films/louise-et-la-legende-du-serpent-a-plumes/>

2 Projeter cette carte à l'ensemble de la classe ou en imprimer un exemplaire pour chaque enfant.

3 Pour chaque film, les enfants doivent retrouver le chemin parcouru par les héros. L'adulte les accompagne en leur posant quelques questions :

Quelle ville et quel pays d'origine Louise quitte-t-elle ? Dans quel nouveau pays s'installe-t-elle avec sa famille ? Les situez-vous sur la carte ? Reliez par un trait son point de départ et son point d'arrivée.

Les enfants se remémorent ensuite les différentes étapes du voyage du lion bleu, du paysan et de sa vache : Quels paysages les trois héros traversent-ils ? Sur quel continent, dans quels pays voyagent-ils ? Tracer sur la carte leur épopée les faisant aller de la Russie jusqu'à l'Afrique, par la Chine et le Moyen-Orient.

Pour faciliter la recherche, donner des indices sur la position des différents pays :

Exemples : le Mexique est situé au sud de l'Amérique du Nord. La Chine est située à l'Est de l'Asie.

Réponses :
Lion bleu : Départ : Russie (le cavalier rouge) – océan arctique (l'ours polaire) – Chine (le dragon) – Iran ou Moyen Orient (l'homme-taureau) – océan Atlantique (les sirènes)
Louise et la légende du serpent à plumes : Départ : France (à l'ouest de l'Europe) – arrivée Mexique (au sud de l'Amérique du nord)

Personnages mythologiques

Personnages mythologiques



Rencontrés dans le film *Louise et la légende du serpent à plumes*

Louise, à la recherche de son lézard, découvre la culture mexicaine jusqu'à affronter des créatures fantastiques, des légendaires et très puissants dieux des civilisations Mayas et Aztèques.

QUETZALCÓATL

Ce nom vient d'un jeu de mot en langue Aztèque signifiant « serpent à plumes ». C'est l'une des divinités les plus importantes des civilisations Mayas ou Aztèques au Mexique. Représenté comme un immense serpent à sonnettes couvert de majestueuses plumes vertes, il était considéré comme le dieu de la vie, de la fertilité, de la lumière...

La tradition raconte que la partie serpent représente l'état physique de l'homme et les ailes sont état spirituel.

Dans le dessin animé, Kéza, le lézard de Louise, serait la réincarnation de ce dieu dont le corps aurait été séparé des ailes. Kéza part à la recherche d'un grand oiseau, pour retrouver ses plumes et rejoindre son royaume. Comme signifié à la fin du film, certains affirment que Quetzalcóatl s'est envolé dans le ciel et transformé en étoile, Vénus, la plus brillante à la tombée du jour.



TEZCATLIPOCA

Signifiant littéralement « Miroir fumant » dans la mythologie Aztèque, c'est le plus craint de tous les dieux. Tezcatlipoca est le frère ennemi de Quetzalcóatl. Ce grand jaguar bleu nuit, aux deux paires d'yeux, est la divinité des ténèbres, de la discorde, de la guerre. Il souhaite la perte du dieu serpent à plumes et provoquer le chaos.

Il porte un miroir d'obsidienne, objet divinatoire lui permettant de lire l'avenir et le cœur des hommes. Seule une personne au cœur pur et courageux comme Louise pourra défendre Kéza, protéger Quetzalcóatl de son sort face à son terrible frère.

Rencontrés dans le film *Lion bleu*

Les trois héros rencontrent, au cours de leur long voyage, des créatures étranges. Ces personnages, de légendes très anciennes, symbolisent des réalités parfois sombres comme les guerres, les famines, la peur qui déchire les hommes ou des réalités plus positives comme trouver la force en soi de traverser les épreuves.



LES SIRÈNES

Créatures des mers, mi-femmes mi-poissons, on accorde aujourd'hui aux sirènes une image plutôt douce. Dans le conte d'Andersen, repris en dessin animé par Walt Disney, « La Petite Sirène » est une héroïne romantique qui cherche l'amour.

Mais dans le folklore scandinave d'où elles sont issues, les sirènes, symbole des dangers de la mer, entraînent les bateaux à la dérive par leurs chants séducteurs. Le trio de *Lion bleu* échappe de justesse à leurs dents pointues !

L'origine des sirènes pourrait venir d'anciens navigateurs, qui les confondaient avec des animaux marins rares, comme les lamantins ou les dugongs. La longue queue de ces mammifères marins, leurs mamelles qui évoquent des seins, ainsi que leurs cris plaintifs les rapprocheraient de l'apparence et des chants que l'on prête à ces femmes-poissons.

LES MASQUES AFRICAINS

Echoués sur une côte d'Afrique, le lion bleu et ses compères découvrent des personnages inquiétants. Mais ce sont des hommes joyeux, dansant, leurs visages recouverts de grands masques colorés.

Le masque, présent chez de nombreux peuples d'Afrique, est souvent utilisé pour des cérémonies, des fêtes. Il est censé bénéficier de pouvoirs surnaturels, offrant une protection spirituelle.

Fabriqués à partir de bois, de poterie, de textiles, de cuivre et de bronze, les masques peuvent représenter des esprits d'animaux ou d'ancêtres, des héros mythologiques. Ils sont aussi une manière d'honorer une personne. Ce qui est le cas pour les trois naufragés qui sont accueillis enfin à bras ouverts et peuvent trouver un peu de repos dans ce nouveau pays.

LE DRAGON JAUNE

Les dragons sont des créatures fantastiques, emblématiques de la Chine.

Contrairement au dragon européen, plutôt maléfique, crachant du feu, le dragon chinois est bienveillant, sage et puissant. Il respire généralement des nuages. Il y a au moins 5000 ans, ont été créés des dragons à partir d'attributs de plusieurs animaux comme le tigre, le serpent, l'aigle ou la carpe.

La tradition chinoise comprend de nombreux dragons différents.

Le dragon jaune, représenté dans le film, symbolise la persévérance, la chance, le pouvoir. Il est l'un des dragons les plus vénérés et on l'associe également à la sagesse et à la richesse. Il annonce donc une issue heureuse pour le vieux paysan, son lion et sa vache !

LES TAUREAUX AILÉS

Lion bleu, le vieux paysan et sa vache échappent à une horde d'archers étranges et impressionnants.

Ces créatures fantastiques à tête humaine sont dotées d'un corps puissant de taureau et d'ailes majestueuses de rapace.

Il y a près de 3000 ans en Mésopotamie (entre l'Irak et l'Iran actuels), les Perses et les Assyriens les ont sculptés à l'entrée de leurs villes et de leurs palais pour montrer la puissance de leurs empires.

Pour ces peuples qui contrôlaient les routes entre l'Inde et la Méditerranée, le taureau incarnait la force et la protection.

Ces colosses de pierre, de plusieurs mètres de haut, encadraient par exemple les portes de Persépolis, la plus grande ville du monde de l'époque, ou l'entrée monumentales du palais assyrien de Khorsabad au nord de l'Irak (statues visibles au musée du Louvre à Paris).

Atelier - Créature aux couleurs mexicaines



À la manière des personnages mythiques rencontrés dans *Lion Bleu* ou *Louise et la légende du serpent à plumes*, chaque enfant imagine son propre personnage fantastique.

1 Le dessin

Tracé au crayon de papier sur un feuille blanche, sans référence sous les yeux pour laisser libre cours à l'imagination. Le personnage doit être composé de 2 ou 3 parties d'animaux ou d'humain assemblées.

Exemples : La sirène a un buste de femme et une queue de poisson, Quetzalcóatl a un corps de serpent et des ailes de condor.

(Se référer au chapitre précédent du livret : « Personnages mythologiques »)



2 La couleur

À la peinture ou aux feutres, appréhender la notion de couleurs complémentaires.

(Se référer au chapitre précédent du livret : « Univers graphiques »)

- Chaque enfant choisi la couleur principale qu'il souhaite pour son personnage et sélectionne 2 ou 3 tons différents de cette même couleur. Il trouve ensuite la couleur complémentaire.

Faciliter la compréhension

Montrer un cercle chromatique, faire des essais de mélange des couleurs primaires (bleu, jaune, rouge) pour obtenir leurs complémentaires (vert, orange, violet)

Exemple

La couleur complémentaire du bleu est obtenue par le mélange des deux autres couleurs primaires, c'est-à-dire le rouge et le jaune. On obtient l'orange.

- Chacun colorie la majeure partie du personnage avec différents tons de la couleur principale et réserve quelques petites zones minoritaires à colorier avec la couleur complémentaire. Celle-ci, par effet de contraste, renforcera la luminosité de sa couleur opposée. Hefang Wei a souvent utilisé ce principe dans les décors de son film.



Atelier - construire une pyramide Maya



À la fin du film, Louise, à la poursuite de Kéza, arrive avec ses nouveaux amis devant un bâtiment extraordinaire. Cette grande pyramide s'inspire de sites archéologiques du Mexique construits par les anciennes civilisations Aztèques ou Maya par exemple. On y vénérât les dieux comme Quetzalcóatl ou Tezcatlipoca...

A 50 km au nord-est de Mexico se trouve la cité sacrée de Teotihuacan construite il y a environ 2200 ans. On y trouve plusieurs pyramides, des temples et d'anciennes habitations. Une légende raconte que c'est ici que les dieux se sont réunis pour créer le Soleil et la Lune. Dans la région du Yucatan, plus à l'est, s'élève au cœur de la jungle l'ancienne ville maya de Chichén Itzá avec sa magnifique pyramide à gradins de Kukulcán aux 365 marches, comme le nombre de jours d'une année.

Note : des illustrations sur ces sites des civilisations précolombiennes se trouvent facilement sur internet.

Le principe de l'atelier

Construire une pyramide à gradins, de base carrée en utilisant des sucres en morceau (carrés).

Astuce : prévoir un support (petite planche ou carton fort) pour monter la pyramide et pouvoir la déplacer.

Compétences travaillées

- Géométrie : le carré, le triangle
- Organiser et traiter des calculs (multiplicatifs et additifs, voire la division)
- Manipulation, dextérité

Adaptations possibles en fonction du niveau de classe des enfants.

Déroulement

- 1 Chacun construit rapidement, avec quelques sucres, une première petite pyramide pour comprendre la structure



- 2 Pour réaliser la grande pyramide, les enfants peuvent se mettre par deux.
- 3 Ils dessinent un carré sur le support (petite planche), en mesurant la longueur exacte que représentent 10 sucres alignés pour bien visualiser la figure géométrique finale et toujours rester dans ce cadre précis en ajoutant les sucres au fur et à mesure.

Bonus : revoir la règle des zéros qui permet le calcul de tête de 10×10 , pour connaître le nombre total de sucres de la base.



- 4** Calcul des étages suivants : Sachant que la pyramide s'élève à partir de sa base carrée de 10×10 sucres, combien faudra-t-il de sucres au total ? Le deuxième niveau de sucres comprend 9×9 sucres, le suivant 8×8 , etc.
Compter le nombre de sucres pour chaque niveau puis additionner des 10 résultats obtenus.

Bonus pour les CM2 : Combien faut-t-il de boîtes de sucres ? Calculer d'abord le nombre de sucres dans une boîte puis effectuer la division.
Des caulettes à disposition permettent de réaliser le calcul plus rapidement.



- 5** Monter les 10 rangs de morceaux de sucre, en vérifiant que les morceaux soient bien serrés les uns aux autres.



- 6** À la fin de la construction :
Redémonter la pointe de la pyramide sur 4 rangs et reconstruire un petit carré, matérialisant le temple typique au sommet des pyramides précolombiennes du Mexique. Rajouter sur chaque face de gradins, avec une rangée de sucres, les escaliers qui grimpent de la base au sommet.



Le mal du pays

Le mal du pays



Les expériences personnelles de voyages pour Hefang Wei comme pour Zoia Trofimova, leur choix de quitter leur pays d'origine (la Chine ou la Russie) pour s'installer en France, donnent certainement de la force et de la justesse à leurs films. Le sentiment de déracinement, la nostalgie du pays, se ressentent chez les deux héros, même s'ils s'estompent progressivement, au gré des rencontres et de l'aventure.

Louise, qui vient de quitter la France pour un pays inconnu, le Mexique, n'est pas très heureuse. Ses amis lui manquent. Ici, elle ne connaît personne ; elle n'a plus ses repères habituels. Elle se reconforte auprès de son lézard apprivoisé.

Le vieux paysan russe, contraint de fuir son village, trouve refuge dans un pays d'Afrique. Alors qu'il a retrouvé la tranquillité, il ressent pourtant de la tristesse. Les animaux repeignent les palmiers qui l'entourent aux couleurs noires et blanches des bouleaux, arbres typiques de son pays natal.

Le mal du pays est une souffrance due à une difficulté d'adaptation à un nouveau pays, une nouvelle culture après la séparation d'avec son environnement familier tel que sa maison ou son pays d'origine.

Ce mal n'est pas une maladie au sens habituel du terme. Il n'y a pas de médicament pour y remédier ou de risques de contagion comme avec la grippe ou la varicelle. C'est un déséquilibre psychologique provoqué par un changement de repères, de façon de vivre. Dans la plupart des cas, on se sent triste, on se renferme sur soi.

Echanger avec les enfants

Chacun peut évoquer des souvenirs éventuels de « mal du pays ». Les enfants n'ont pas forcément besoin de partir à l'autre bout du monde pour le vivre :

Dormir pour la première fois chez des amis, dans une maison qu'on ne connaît pas, partir en colonie de vacances, plusieurs jours loin de chez soi, sont des situations fréquentes où l'on peut ressentir un malaise, une mélancolie.

Quelques bons remèdes :

→ rencontrer de nouveaux copains, copines

→ partir à la découverte du nouveau lieu. Visiter les monuments, explorer le quartier, la maison.

→ goûter les spécialités culinaires du pays, de la région.

→ s'entourer d'objets familiers, qu'on aime. Le doudou, son jouet préféré, une photo de famille sont comme une ancre. Ils aident à se sentir proche de « chez soi » même lorsque on en est très loin.

Voyager est formidable ! On apprend d'autres modes de vie, cultures, langages, climats, modes de transports, habitudes alimentaires, etc. On grandit encore plus vite en voyage !





Pour aller plus loin

Conseils pour de futurs voyages

<https://fr.wikihow.com/lutter-contre-le-mal-du-pays>

Sélection de livres et albums

Totems et civilisations autour du monde, de Mia Cassany et Nacho Eterno, 48 pages, ed. Nathan (dès 5 ans). Des Perses aux Aztèques, les animaux réels ou mythologiques de différentes civilisations dans le monde.

Le petit Larousse illustré des légendes et mythes, de Philipp Wilkinson, ed. Larousse

Un voyage passionnant à travers les légendes et les mythes du monde entier.

Le Mexique

<https://fr.calameo.com/read/00344520310b0546cdf32>

Un tour du monde pour les enfants en 11 livres

<http://www.voyagesetenfants.com/tour-du-monde-livres-enfant/>

Autres références

<https://mythologica.fr/aztec/quetzalcoatl.htm>

<https://alma-de-chiapas.com/quetzalcoatl-le-dieu-serpent-a-plumes-azteques/>

Photos des ateliers : ©François Lignier





SORTIES EN GROUPE AU CINÉMA

Mode d'emploi facile !

**DES SÉANCES PRIVÉES POUR TOUS LES GROUPES :
DE LA MATERNELLE AU LYCÉE AINSI QUE LES CENTRES DE LOISIRS.**

Au cours de l'année scolaire, **Gebeka Films accompagne tous vos projets pédagogiques !**
De la maternelle au lycée, des films d'hier à aujourd'hui et dans les salles de cinéma partout en France.

Vous avez déjà sélectionné un film  que vous souhaiteriez montrer à vos élèves ?

- Contactez le cinéma le plus proche de votre établissement, ensemble vous pourrez convenir des conditions de votre réservation (*date, heure, tarif etc.*).
- Le cinéma se mettra ensuite en relation avec Gebeka Films afin de finaliser la séance.

Besoin des coordonnées d'une salle ou envie d'un conseil personnalisé pour emmener vos élèves au cinéma ?

- Nous pouvons vous recommander des films adaptés au niveau de votre classe et à votre projet pédagogique.
Envoyez simplement un mail à info@gebekafilms.com, nous nous ferons un plaisir de vous apporter notre expertise.

**GEBEKA FILMS, C'EST AUJOURD'HUI PLUS D'UNE CENTAINE DE TITRES AU CATALOGUE,
AVEC UNE GRANDE MAJORITÉ DE FILMS D'ANIMATION.**



Les ressources pédagogiques sont quant à elles systématiquement disponibles en libre accès sur gebekafilms.com !

GEBEKA
FILMS
A HULICORP COMPANY



www.gbekafilms.com

Documents non-contractuels

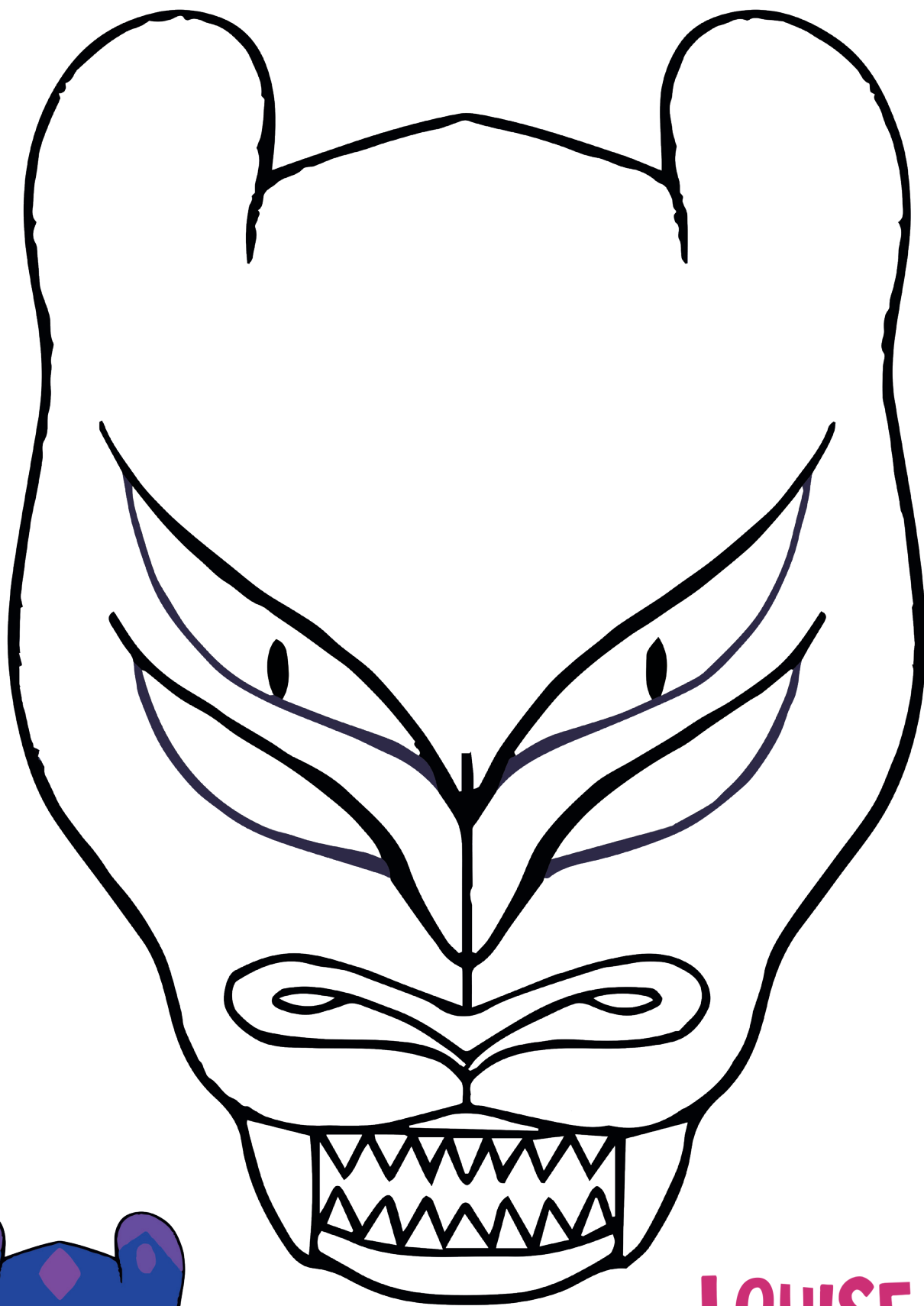


LOUISE
ET
LA LÉGENDE DU
SERPENT À PLUMES

AU CINÉMA
LE 8 FÉVRIER 2023

GEBEKA
FILMS

A MANGA COMIX



LOUISE
ET
LA LÉGENDE DU
SERPENT À PLUMES

AU CINÉMA
LE 8 FÉVRIER 2023

GEBEKA
FILMS
ANIMÉ PAR ANNE-CLOTHilde