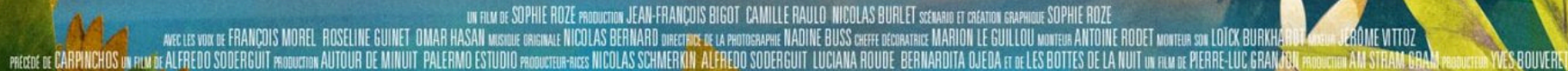
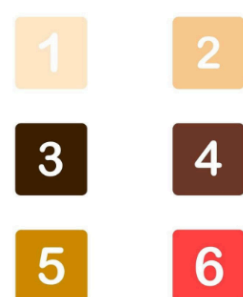
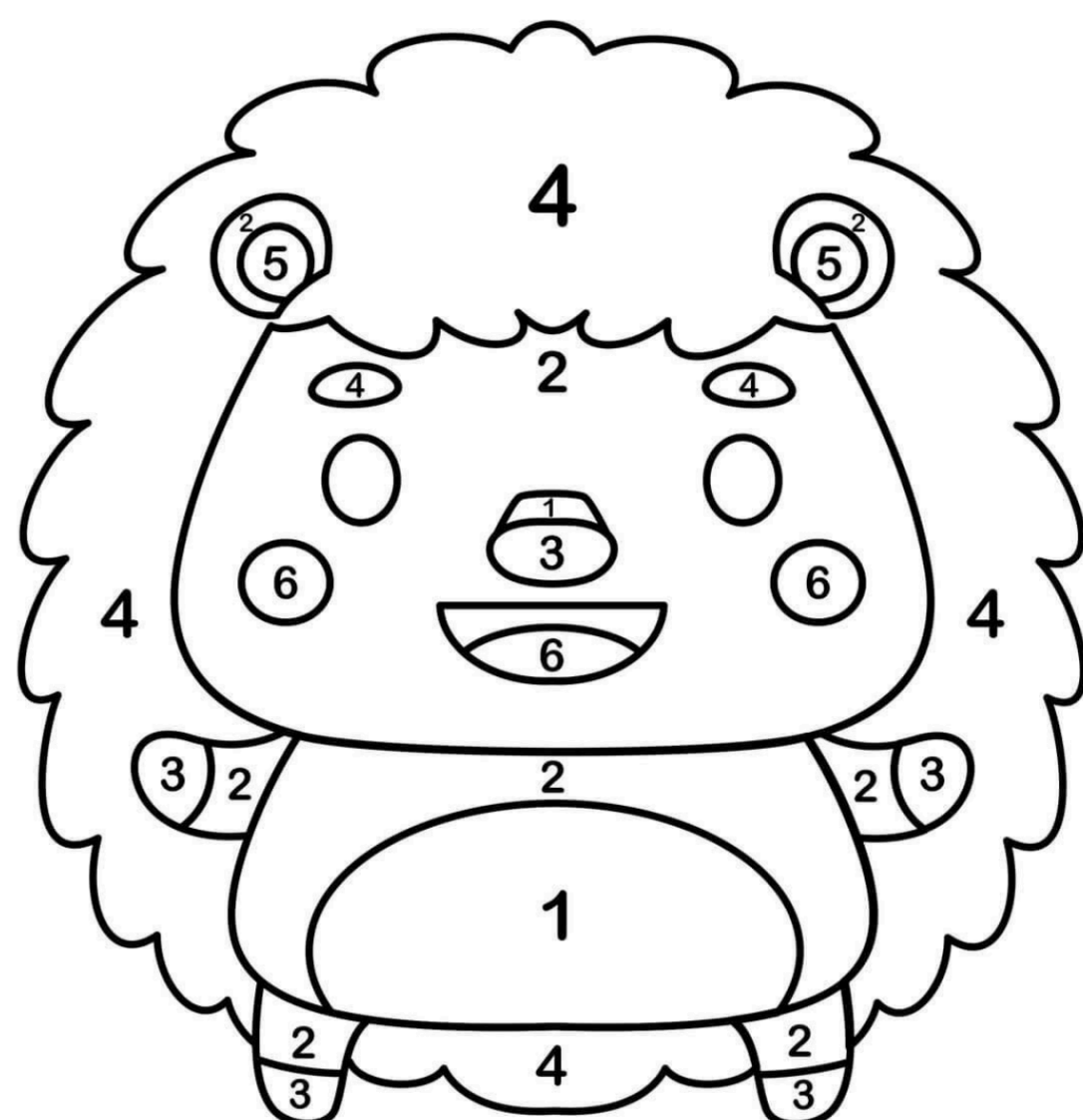


UN FILM DE **SOPHIE ROZE**



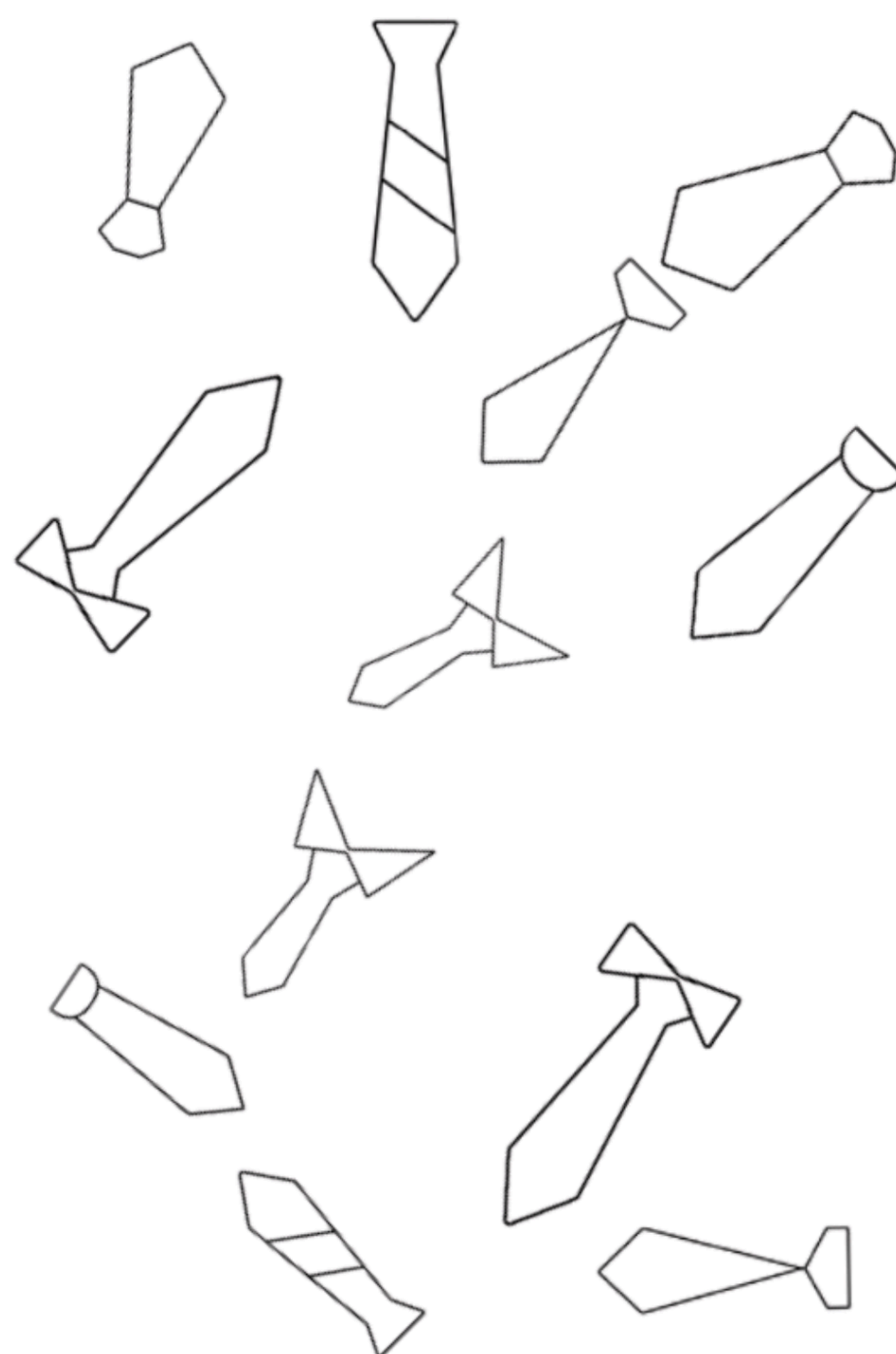
Activités :

Colorie le hérisson en respectant la couleur associée au chiffre.



1

Colorie les cravates identiques de la même couleur :



2

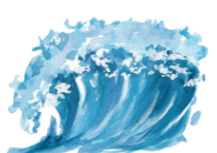
Relie les mots aux images :



Mer
Capybara



Guitare



Bottes



Sanglier



Nuit



Bandonéon



Tempête



Tango



Coq

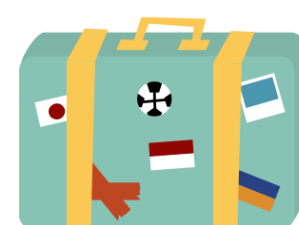


3

Remets en ordre les lettres pour découvrir le mot !



RCAETAV



ALVEIS



HSESRINO



OIFNUE

4

Revenir sur le programme :



L'arrivée des Capybaras



Les bottes de la nuit



Une guitare à la mer

Le programme originale *Une guitare à la mer* est composé de trois courts-métrages mettant en avant trois techniques d'animation différentes (le dessin, l'écran d'épingles et le volume). C'est un programme qui dispose aussi d'une richesse culturelle permettant la découverte de territoires et d'animaux inconnus avec pour exemple **les capybaras** que l'on retrouve dans le premier et le dernier court-métrage.

Mais qu'est-ce qu'un capybara ? 

Il s'agit du plus gros rongeur du monde pouvant atteindre la corpulence d'un gros chien ! Mais c'est aussi un animal gentil qui adore nager, et même plonger pendant de longues heures ! Il vit dans les marécages et mange des plantes.

Au sein de ces deux courts-métrages, on retrouve des espèces bien différentes qui apprennent à vivre ensemble et à s'entraider. Mais notons que les premières rencontres avec les capybaras peuvent s'avérer difficiles ! En effet, dans le premier court-métrage, le coq chasse violemment la famille de capybaras qui arrive. Dans "*Une guitare à la mer*", la fouine et le hérisson ont très peur de cet animal. Mais à chaque fois, la générosité et l'hospitalité prend le dessus pour permettre une harmonie.

Notons un autre animal méconnu dans le troisième court-métrage : **le coati**. Proche du raton laveur, cet espèce vit aussi en Amérique du Sud. La culture de ce pays est d'ailleurs profondément marquée par la langue (l'espagnol) et la musique.



L'écran d'épingles, une technique qui fascine :

Dans un second temps, le programme est marqué par l'originalité de la technique utilisée pour le second court-métrage, réalisé par Pierre-Luc Granjon.

L'écran d'épingles est une technique qui a été mise au point au début des années 1930 par Alexandre Alexeïeff et Alexandra Grinevsky puis avec Claire Parker. Longtemps, il fut un objet de fascination mais seuls les deux artistes en avait la possession. Cet objet, appelé **épinette** a été créé en 1977 et mis en vente en 2012 seulement et racheté par le CNC pour permettre aux jeunes talents de faire perdurer cet art. Huit candidats, dont Pierre-Luc Granjon ont été sélectionnés pour être formés pendant trois jours à Annecy. C'est ainsi que progressivement est né ce court-métrage marqué par le clair-obscur : "*Les bottes dans la nuit*".



Mais qu'est-ce qu'un écran d'épingles ?

C'est un écran qui dispose d'un certain nombre de trous dans lesquels l'animateur peut, avec des instruments divers, enfoncer plus ou moins les épingles qui y sont insérées, de façon à former un dessin en relief. Le nombre de trous varie selon les modèles. Le premier écran disposait de 500 000 trous (1937) tandis que L'Épinette en possède 270 000.

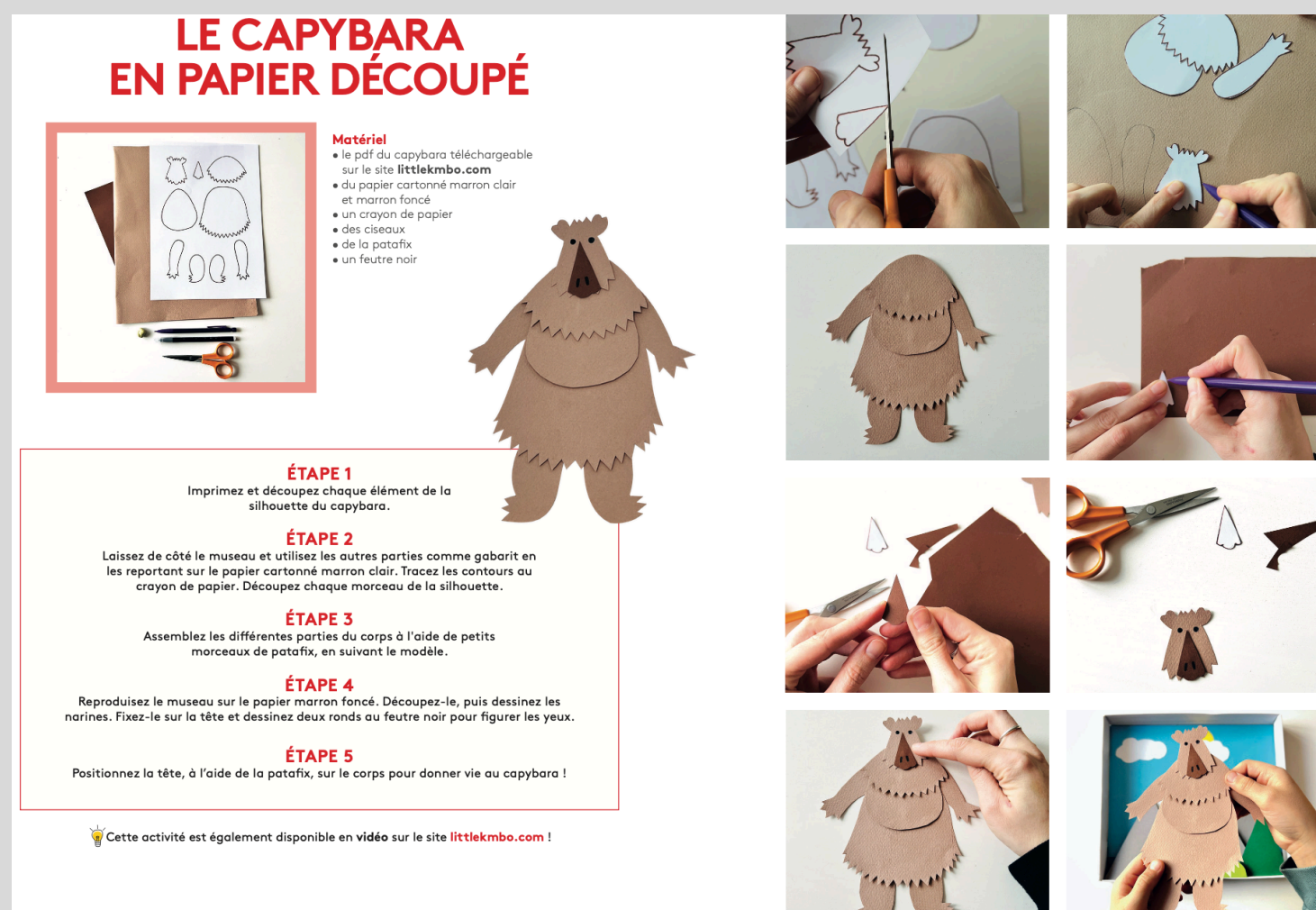
Prolonger l'expérience :

De retour en classe, vous pouvez :

- Travailler avec le dossier pédagogique de Belin Education.
- Voir ou revoir l'analyse d'images "une forêt d'aiguilles" disponible sur la page du film de notre site internet .
- En apprendre davantage sur le programme grâce à l'exposition dématérialisée.
- Réaliser des activités manuelles sur le programme.
- Fabriquer un capybara en papier découpé.
- Lire le livre *L'arrivée des capybaras* et travailler sur l'album à l'aide d'une fiche.

Vous trouverez les documents pédagogiques dans le PDF "Activités" sur la page du film de notre site internet :

<https://www.enfant7art.org/une-guitare-a-la-mer/>



Dossier pédagogique et documents du distributeur à retrouver sur le site de KMBO.

Réponses aux activités :

N°3 : De haut en bas et de gauche à droite : sanglier, mer, nuit, bandonéon, coq, bottes, tango, capybara, tempête, guitare.

N°4 : Cravate, valise, hérisson, fouine.

CYCLES
2-3

UNE GUITARE À LA MER



Little KMBO

KIT PÉDAGOGIQUE

Belin:
ÉDUCATION

Little KMBO
présente

UNE GUITARE À LA MER

Un film de **Sophie ROZE**,
précédé de *Carpinchos*, un film de **Alfredo SODERGUIT**,
et *Les Bottes de la nuit*, un film de **Pierre-Luc GRANJON**

Au cinéma le 5 février 2025

UN FILM DE SOPHIE ROZE PRODUCTION JEAN-FRANÇOIS BIGOT CAMILLE RAULO NICOLAS BURLET SCÉNARIO ET CRÉATION GRAPHIQUE SOPHIE ROZE
Avec les voix de FRANÇOIS MOREL ROSELINE GUINET OMAR HASAN MUSIQUE ORIGINALE NICOLAS BERNARD DIRECTRICE DE LA PHOTOGRAPHIE NADINE BUSS CHEFFE DÉCORATRICE MARION LE GUILLOU MONTEUR ANTOINE RODET MONTEUR SON LOÏCK BURKHAROT MONTEUR JÉRÔME VITTOZ
PRÉCÉDÉ DE CARPINCHOS UN FILM DE ALFREDO SODERGUIT PRODUCTION AUTOUR DE MINUIT PALERMO ESTUDIO PRODUCTEUR-RÉALISATEUR NICOLAS SCHMERKIN ALFREDO SODERGUIT LUCIANA ROUDE BERNARDITA OJEDA ET DE LES BOTTES DE LA NUIT UN FILM DE PIERRE-LUC GRANJON PRODUCTION AM STRAM GRAM PRODUCTEUR YVES BOUVERET



Kit pédagogique conçu et rédigé par **Sophie Delsol**
Conseillère pédagogique en Haute-Garonne, spécialiste du premier degré

Organiser une sortie au cinéma

QUAND ?

Les salles de cinéma accueillent généralement les classes pour des séances privées le matin. Il suffit d'en faire la demande au cinéma, qui vous indiquera si cela est possible et quand. Même après sa sortie, en février 2025, le film reste disponible pour des séances scolaires.

COMBIEN ?

Le tarif scolaire varie en moyenne de 4 à 7 € par élève selon le cinéma. La gratuité est très souvent accordée à un certain nombre de personnes accompagnatrices en fonction du nombre d'enfants. Il est important de toujours demander un devis pour s'assurer du coût exact de la séance.

COMMENT ?

Si vous avez l'habitude de vous rendre dans un cinéma, vous pouvez le contacter directement. Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez remplir le formulaire en ligne de demande de séance : littlekmbo.com/seances-scolaires/. Nous vous mettrons en relation avec une salle.

Sommaire

Présentation du programme	2
Présentation du kit pédagogique	3

MODULE 1	Culture artistique	4
FICHE A	Les techniques d'animation	6
FICHE B	Les instruments de musique	7
FICHE C	Le bal	8
FICHE D	La tempête	9

MODULE 2	L'accueil et la solidarité	10
FICHE A	Premières rencontres	12
FICHE B	L'hospitalité et le partage	13
FICHE C	La générosité	14
FICHE D	La communication	15

Ressources utiles	16
-------------------	----





Présentation du programme

Le synopsis

C'est l'histoire d'une fouine qui voudrait vivre comme elle l'entend : aller de ferme en ferme, jouer de la musique et vendre quelques cravates par-ci, par-là. Mais les animaux des alentours se montrent rarement accueillants... Et si le bonheur c'était de trouver un ami pour jouer de la guitare au coin du feu ? C'est l'histoire d'un garçon qui rencontre un tout petit monstre par une nuit de pleine lune. C'est aussi l'histoire d'une famille de capybaras et d'un poussin qui n'auraient jamais dû se rencontrer. Ces histoires, ce sont avant tout des fables sur le bonheur d'être ensemble.

Pourquoi étudier le programme en cycle 2 et en cycle 3 ?

Le programme *Une guitare à la mer* réunit trois courts métrages très différents au premier abord, que ce soit par l'univers dans lequel ils se déroulent ou par leur esthétique, en raison des différentes techniques d'animation mises en œuvre : «Carpinchos», «Les Bottes de la nuit» et «Une guitare à la mer».

Grâce à ces films, les élèves découvrent certains aspects de la **culture sud-américaine**, notamment avec « Carpinchos » mais surtout avec «Une guitare à la mer », qui donne son titre au programme. Des animaux

souvent méconnus, mais emblématiques de l'Argentine, sont au cœur de ces deux histoires. Par ailleurs, certains personnages ne parlent qu'en espagnol, sans toutefois que cela constitue un obstacle à la communication avec les autres. La culture musicale et le tango sont aussi mis à l'honneur dans ce dernier court métrage.

Au-delà de l'enrichissante ouverture culturelle proposée, la trame narrative des trois courts métrages met en scène des problématiques particulièrement intéressantes à explorer en classe pour aborder les **compétences psycho-sociales**. Il s'agit de comprendre comment et pourquoi accueillir l'« autre », celui/celle qui ne nous ressemble pas ou qui est issu/issue d'une autre culture. Ces trois histoires nous montrent que l'hospitalité et la générosité favorisent l'**enrichissement mutuel** et le plaisir de **vivre ensemble**.

Parce que ces problématiques sont au cœur de la construction des élèves en tant qu'individus et futurs/futures citoyens/citoyennes, ce programme est tout à fait pertinent du cycle 2 au cycle 3. À partir d'histoires aux esthétiques variées et au contexte original qui séduiront les enfants, il devient possible d'aborder avec elles et eux des thématiques fondamentales tout en leur offrant la découverte d'une culture différente de la leur.



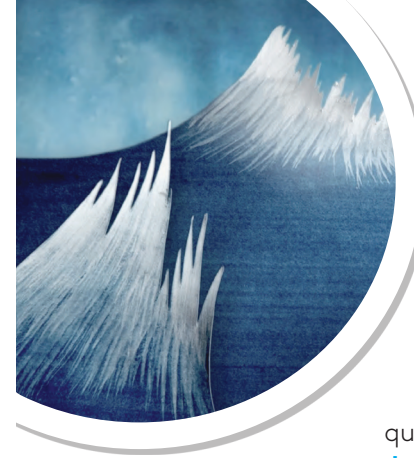
Les Bottes de la nuit



Une guitare à la mer



Carpinchos



Présentation du kit pédagogique

Ce kit pédagogique se présente sous la forme de deux **modules thématiques** qui s'adressent à la fois au **cycle 2** et au **cycle 3**. L'adaptation au niveau des élèves se fait grâce à l'accompagnement langagier proposé par l'enseignant/enseignante et ses attentes et exigences quant aux réponses fournies. Le choix des dispositifs est également un levier important de différenciation : au cycle 3, les activités sont proposées plutôt sous forme de fiches gérées en autonomie ; tandis qu'au cycle 2, les questionnements peuvent être menés en grand groupe sur un support vidéoprojeté. La lecture et la compréhension des consignes sont ainsi accompagnées par l'enseignant/enseignante et les réponses éventuellement rédigées en dictée à l'adulte. Par ailleurs, de nombreuses **pistes de prolongement** sont proposées en lien direct avec les thèmes abordés.

Le **module 1** est consacré à l'**aspect culturel** des différents courts métrages. Il traite dans un premier

temps des **techniques d'animation** mises en œuvre tout au long du programme. La focale est ensuite portée sur les **instruments de musique**, dont le bandonéon, emblématique de l'Argentine. En lien avec cet instrument et en référence à une scène de bal, le module s'intéresse aussi au **tango**. Enfin, l'esthétique propre à un épisode de tempête est le point de départ pour une **comparaison avec La Grande Vague de Kanagawa (1830)** du peintre japonais Hokusai.

Le **module 2** aborde des thématiques en lien avec l'**EMC**. Chaque court métrage a pour point de départ une rencontre surprenante avec un nouvel arrivant différent, parfois effrayant de prime abord. Ce sont donc des supports pertinents pour aborder la **peur de l'autre**, la notion d'origine et découvrir comment on peut finalement devenir des amis/amies. En s'appuyant sur des extraits, ce module traite également de l'**hospitalité**, de la **générosité** et du **partage**. Enfin, la question de la **communication** au-delà de la barrière de la langue est traitée au travers de quelques séquences du programme.



MODULE 1 Culture artistique



Le programme *Une guitare à la mer* est constitué de trois courts métrages mettant en œuvre des techniques d’animation variées. Cette originalité est le point d’appui pour explorer différents **procédés qui permettent de fabriquer un film d’animation**. Deux des films ont par ailleurs comme personnages principaux des animaux méconnus en Europe, mais communs en Amérique du Sud : les capybaras. D’autres **aspects culturels sud-américains** en lien avec la musique et le tango sont illustrés dans le film qui a donné son nom au programme. Ce module permet ainsi de découvrir les instruments au cœur de cette histoire et d’ouvrir sur d’autres danses de couple. Enfin, la scène de la tempête invite à la **comparaison avec une célèbre œuvre picturale** d’une tout autre origine.

Objectifs d'apprentissage	
Cycle 2	Cycle 3
Français : - Lire pour découvrir des informations. - Rédiger une phrase en réponse à une question. - Être capable de consulter un dictionnaire. - Construire le lexique. Langues vivantes – activités culturelles et linguistiques : - Découvrir des éléments culturels en contexte. - Développer une sensibilité à la différence et à la diversité culturelle. Arts plastiques : - Exprimer ses émotions et sa sensibilité. - Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde. Éducation musicale : - Explorer la diversité des matériaux sonores.	Français : - Comprendre des textes et les interpréter. - Rédiger des écrits variés. - Enrichir son lexique. Langues vivantes – activités culturelles et linguistiques : - Acquérir des connaissances culturelles sur un pays étranger. Arts plastiques : - Décrire des œuvres d’art. - Observer et analyser des œuvres ou des images fixes et animées. Éducation musicale : - Décrire des éléments sonores issus d’aires géographiques ou culturelles lointaines.

Déroulement		
TEMPS 1 • Les techniques d’animation		Durée : 20 min
CYCLE 2	- Lire la fiche A avec les élèves pour s’assurer de sa compréhension. - Faire travailler en grand groupe ou en binôme (tous niveaux) : identification des procédés utilisés dans les films. Proposer éventuellement aux élèves de CE2 de rédiger une réponse individuelle sur fiche. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications. Pour les élèves de CP-CE1, rédiger une réponse collective en dictée à l’adulte (réponses : A3 ; B2 ; C1 ; D4).	Matériel : - Fiche A - VNI pour le travail en grand groupe
CYCLE 3	- Lire collectivement la fiche A. - Compléter seul/seule ou en binôme la fiche : identification des procédés utilisés dans les films. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications (réponses : A3 ; B2 ; C1 ; D4).	Matériel : - Fiche A
Prolongements : - Cycle 2 : réaliser un folioscope. Cycle 3 : effectuer des recherches en groupe sur Internet sur d’autres dispositifs optiques donnant l’illusion du mouvement : le thaumatrope, le zootrope, le folioscope, le théâtre optique, etc. - Afficher en classe une exposition sur les coulisses de la fabrication des trois films. - Visionner la vidéo pédagogique « Une forêt d’aiguilles » sur l’écran d’épingles et la fabrication du film « Les Bottes de la nuit ».		

TEMPS 2 • Les instruments de musique		Durée : 20 min
CYCLE 2	- Lire la fiche B avec les élèves pour s’assurer de sa compréhension. - Faire travailler en grand groupe ou en binôme (tous niveaux) : questionnements sur les familles d’instruments et exploitation de textes courts pour légender une photo. Proposer éventuellement aux élèves de CE2 de rédiger une réponse individuelle sur fiche. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications. Pour les élèves de CP-CE1, rédiger une réponse collective en dictée à l’adulte.	Matériel : - Fiche B - VNI pour le travail en grand groupe - Dictionnaire
CYCLE 3	- Lire collectivement la fiche B. - Compléter seul/seule ou en binôme la fiche : questionnements sur les familles d’instruments de musique et exploitation de textes courts pour légender une photo. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications.	Matériel : - Fiche B - Dictionnaire
Prolongements : - Visionner une vidéo sur le bandonéon et répondre aux questions : quels matériaux constituent les touches ? Le soufflet ? Quelles différences avec l’accordéon ? - Proposer en classe des activités autour des percussions corporelles, des percussions sur table ou des « cup songs ». - Fabriquer un bandonéon en carton.		

TEMPS 3 • Le bal		Durée : 20 min
CYCLE 2	- Lire la fiche C avec les élèves pour s’assurer de sa compréhension. - Faire travailler en grand groupe ou en binôme (tous niveaux) : questionnements pour découvrir le tango et sensibilisation aux autres danses de couple (ici : swing, ballet, charleston). Proposer éventuellement aux élèves de CE2 de rédiger une réponse individuelle sur fiche. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications. Pour les élèves de CP-CE1, rédiger une réponse collective en dictée à l’adulte.	Matériel : - Fiche C - VNI pour le travail en grand groupe
CYCLE 3	- Lire collectivement la fiche C. - Compléter seul/seule ou en binôme la fiche : questionnements pour découvrir le tango et sensibilisation aux autres danses de couple (ici : swing, ballet, charleston). - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications.	Matériel : - Fiche C
Prolongement : Visionner une vidéo sur le tango et répondre aux questions : de quel pays est originaire le tango ? À quoi reconnaît-on le tango ?		

TEMPS 4 • La tempête		Durée : 20 min
CYCLE 2	- Lire la fiche D avec les élèves pour s’assurer de sa compréhension. - Faire travailler en grand groupe ou en binôme (tous niveaux) : observation d’extraits du film et comparaison avec un tableau du peintre japonais Hokusai (<i>La Grande Vague de Kanawaga</i>, 1830). Proposer éventuellement aux élèves de CE2 de rédiger une réponse individuelle sur fiche. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications. Pour les élèves de CP-CE1, rédiger une réponse collective en dictée à l’adulte.	Matériel : - Fiche D - VNI pour le travail en grand groupe
CYCLE 3	- Lire collectivement la fiche D. - Compléter seul/seule ou en binôme la fiche : observation d’extraits du film et comparaison avec un tableau du peintre japonais Hokusai (<i>La Grande Vague de Kanawaga</i>, 1830). - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications.	Matériel : - Fiche D
Prolongement : Créer sa propre scène de tempête à partir de papiers découpés pour faire ressortir les différentes vagues.		



Les techniques d'animation

➔ Voici les différentes techniques d'animation utilisées dans le programme *Une guitare à la mer*.

A Le dessin animé

L'illusion du mouvement des personnages ou des objets est donnée en enregistrant, image par image, une suite de dessins représentant les différentes étapes de ce mouvement.

B Le papier découpé

Cette technique utilise des morceaux de papier pour représenter des personnages, des objets ou des décors. L'animation est créée en les déplaçant peu à peu et en photographiant chaque étape du mouvement.

C L'animation en volume

Un décor constitué d'objets et de personnages est photographié. Entre chaque prise de vue, ces éléments sont légèrement déplacés ou transformés. La technique est semblable à celle du dessin animé mais avec des objets véritables.

D L'écran d'épingles

Ce dispositif consiste à représenter une image sur un écran composé de milliers de tubes blancs dans lesquels couissent des épingles. Grâce à l'éclairage de cet écran, la lumière forme une image en clair-obscur, c'est-à-dire en noir et blanc, avec des nuances de gris. Chaque image est photographiée et les photos sont assemblées les unes aux autres pour composer l'animation.

Écris le nom de la technique utilisée dans chaque extrait des différentes histoires.



1



2



3



4

Les instruments de musique

1 La guitare

➔ Lors de la scène du bal, le coati joue de la guitare.

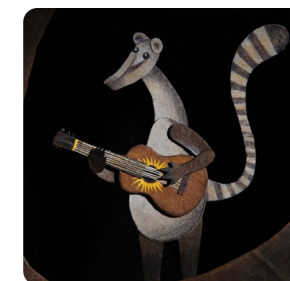
Selon toi, à quelle famille appartient cet instrument ?

Coche la bonne réponse.

☐ Instruments à vent ☐ Instruments à cordes ☐ Instruments à percussion

En t'aidant des définitions, complète la légende des différentes parties de la guitare avec les mots en gras.

- La **caisse de résonance** est la partie qui permet d'entendre le son produit par les cordes.
- La **tête** est à l'extrémité de la guitare. C'est là où se trouvent les mécaniques qui permettent de tendre les cordes.
- Le **manche** fait le lien entre la caisse de résonance et la tête.



2 Le bandonéon

➔ L'instrument du capybara s'appelle un bandonéon.

À quel instrument plus connu ressemble-t-il ?

Effectue des recherches sur le bandonéon (dans le dictionnaire par exemple).

À quelle famille d'instruments appartient-il ? Coche la bonne réponse.

☐ Instruments à vent ☐ Instruments à cordes ☐ Instruments à percussion

En t'aidant des définitions, complète la légende des différentes parties du bandonéon avec les mots en gras.

- Le **clavier** est composé de boutons.
- Le **soufflet** est rempli d'air. Le musicien le comprime ou l'étire pour faire de la musique.
- Les **caisses** sont les parties en bois où se trouvent les claviers.



Prénom :

Date :

FICHE

C

Le bal

1 Cette danse est originaire de l'Amérique du Sud, et le bandonéon est un élément essentiel de l'orchestre qui l'accompagne. Comment s'appelle cette danse ? Coche la bonne réponse.



☐ Le ballet



☐ Le swing



☐ Le tango

☐ Le charleston

2 Observe ces quatre images. Laquelle ressemble à la danse du film ? Coche la bonne image et écris le nom de la danse ci-dessous.



A

☐



B

☐



C

☐



D

☐

3 Connais-tu d'autres danses qui se dansent à deux ? Écris leur nom.

Prénom :

Date :

FICHE

D

La tempête

1 Observe ces trois images extraites du film. À quoi te fait penser la vague sur l'image A ?



A

Quelles sont les couleurs dominantes ?



B



C

Parmi ces trois images, sur laquelle la mer est-elle la plus déchaînée ? Qu'est-ce qui te fait dire ça ?

2 Ceci est une œuvre du peintre japonais Hokusai (1830). Que vois-tu sur ce tableau ?

Imagine quel peut être son titre :



Quelles sont les couleurs dominantes ?

Parmi les trois images du film, laquelle ressemble à ce tableau et pourquoi ?

MODULE 2

L'accueil et la solidarité



Les trois courts métrages mettent en scène des rencontres entre des personnages qui ne se connaissent pas et sont issus d'univers très différents. Ce module aborde ainsi la **peur de l'autre** qui peut parfois être ressentie face à un/une inconnu/inconnue. Mais ces histoires illustrent également comment l'autre peut devenir un/une ami/ami(e) lorsque l'on prend la peine d'apprendre à le/la connaître. Ainsi dans une seconde partie, les **notions d'hospitalité et de partage** sont étudiées en s'appuyant sur certains extraits des films. Le module met aussi en valeur la **générosité** dont font preuve de nombreux personnages. Enfin, les origines différentes des personnages soulèvent la **problématique de la communication** lorsque l'on parle des langues maternelles différentes. Ces activités sont donc un point d'appui pertinent pour aborder l'EMC, elles sollicitent la capacité d'empathie des élèves et les amènent également à s'exprimer sur leurs expériences vécues.

Objectifs d'apprentissage	
Cycle 2	Cycle 3
EMC : - Reconnaître et prendre en compte les émotions et les sentiments d'autrui. - Développer sa capacité d'empathie. - S'entraider et partager avec les autres. - Reconnaître la diversité comme richesse. Français : - Lire pour découvrir des informations. - Rédiger une phrase en réponse à une question. - Être capable de consulter un dictionnaire. - Construire le lexique. - Participer avec pertinence à un échange.	EMC : - Comprendre la notion de solidarité. - Comprendre ce qu'implique et permet l'empathie. - Déconstruire les préjugés. Français : - Comprendre des textes et les interpréter. - Rédiger des écrits variés. - Enrichir son lexique. - Participer de façon constructive aux échanges avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

Déroulement		
TEMPS 1 • Premières rencontres		Durée : 25 min
CYCLE 2	- Lire la fiche A avec les élèves pour s'assurer de sa compréhension. - Faire travailler en grand groupe ou en binôme (tous niveaux) : questionnements en lien avec la rencontre avec un « autre », inconnu et différent. Proposer éventuellement aux élèves de CE2 de rédiger une réponse individuelle sur fiche. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications. Pour les élèves de CP-CE1, rédiger une réponse collective en dictée à l'adulte.	Matériel : - Fiche A - VNI pour le travail en grand groupe
CYCLE 3	- Lire collectivement la fiche A. - Compléter seul/seule ou en binôme la fiche : questionnements en lien avec la rencontre avec un « autre », inconnu et différent. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications.	Matériel : Fiche A
Prolongement : Effectuer des recherches sur le capybara : sa taille, son poids, son alimentation. Pourquoi fait-il peur au hérisson, à la fouine et aux poules ? Quelle différence avec un autre animal de la famille des rongeurs comme la souris ou le castor ?		

TEMPS 2 • L'hospitalité et le partage		Durée : 25 min
CYCLE 2	- Lire la fiche B avec les élèves pour s'assurer de sa compréhension. - Temps de recherche collectif (CP) ou individuel (CE1-CE2) dans le dictionnaire. - Faire travailler en grand groupe ou en binôme (tous niveaux) autour du thème de l'hospitalité et du partage. Proposer éventuellement aux élèves de CE2 de rédiger une réponse individuelle sur fiche. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications. Pour les élèves de CP-CE1, rédiger une réponse collective en dictée à l'adulte.	Matériel : - Fiche B - VNI pour le travail en grand groupe - Dictionnaire
CYCLE 3	- Lire collectivement la fiche B. - Compléter seul/seule ou en binôme la fiche autour du thème de l'hospitalité et du partage. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications.	Matériel : - Fiche B - Dictionnaire
Prolongements : - Lire avec les élèves la fable La Colombe et la Fourmi de La Fontaine. Après explication des mots difficiles, questionner les élèves : dans cette fable, qu'est-ce qui ressemble à l'histoire des capybaras et des poules ? Qu'est-ce qui est différent ? - Questionner les élèves : raconte un souvenir au cours duquel tu as partagé quelque chose avec quelqu'un ou bien quelqu'un a partagé quelque chose avec toi. Qu'as-tu ressenti ?		

TEMPS 3 • La générosité		Durée : 20 min
CYCLE 2	- Lire la fiche C avec les élèves pour s'assurer de sa compréhension. - Faire travailler en grand groupe ou en binôme (tous niveaux) sur la notion de générosité. Proposer éventuellement aux élèves de CE2 de rédiger une réponse individuelle sur fiche. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications. Pour les élèves de CP-CE1, rédiger une réponse collective en dictée à l'adulte.	Matériel : - Fiche C - VNI pour le travail en grand groupe
CYCLE 3	- Lire collectivement la fiche C. - Compléter seul/seule ou en binôme la fiche sur la notion de générosité. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications.	Matériel : Fiche C
Prolongements : - Écouter et visionner Chanson pour l'Auvergnat de Georges Brassens en demandant aux élèves de repérer ce qui relève de la générosité dans les paroles. - Questionner les élèves : raconte un souvenir au cours duquel tu as offert quelque chose qui t'appartenait à autrui ou bien autrui t'a offert quelque chose qui lui appartenait. Qu'as-tu ressenti ?		

TEMPS 4 • La communication		Durée : 20 min
CYCLE 2	- Lire la fiche D avec les élèves pour s'assurer de sa compréhension. - Faire travailler en grand groupe ou en binôme (tous niveaux) : identification des astuces des personnages pour se faire comprendre et interprétation de leurs essais de communication. Proposer éventuellement aux élèves de CE2 de rédiger une réponse individuelle sur fiche. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications. Pour les élèves de CP-CE1, rédiger une réponse collective en dictée à l'adulte (réponses : A. L'arbre ; B. Le lac ; C. La guitare ; D. Le coati).	Matériel : - Fiche D - VNI pour le travail en grand groupe
CYCLE 3	- Lire collectivement la fiche D. - Compléter seul/seule ou en binôme la fiche : identification des astuces des personnages pour se faire comprendre et interprétation de leurs essais de communication. - Mettre en commun en encourageant les échanges et les justifications (réponses : A. L'arbre ; B. Le lac ; C. La guitare ; D. Le coati).	Matériel : Fiche D
Prolongement : En s'inspirant du hérisson qui cherche à se faire comprendre du capybara, proposer aux élèves de mimer différentes saynètes reprenant des étapes de la vie quotidienne.		



Prénom :

Date :

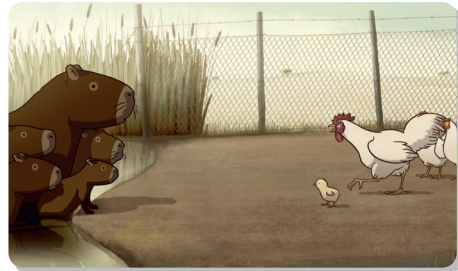
FICHE

A

Premières rencontres

➔ Rédige une phrase pour répondre à chacune des questions.

1 Dans « Une guitare à la mer », la fouine et le hérisson ont très peur lors de leur première rencontre avec le capybara. Dans « Carpinchos », le coq chasse violemment la famille de capybaras qui arrive.



D'après toi, pourquoi les animaux réagissent-ils ainsi ?

2 D'après les images ci-dessous, qu'est-ce qui montre que les poules ont confiance en la famille de capybaras ? Pourquoi ont-elles ainsi changé d'avis ?



3 Dans « Les Bottes de la nuit », le petit garçon fait une rencontre surprenante. Comment réagit-il face à cette créature inconnue et étrange ?



Est-ce que sa réaction est la même que celle des animaux face aux capybaras et pourquoi ?

Prénom :

Date :

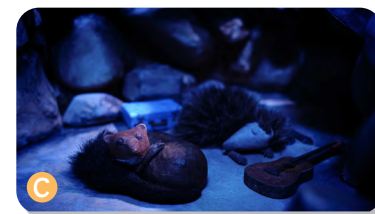
FICHE

B

L'hospitalité et le partage

1 À plusieurs reprises, les personnages des films font preuve d'hospitalité. Aide-toi du dictionnaire pour expliquer ce qu'est l'hospitalité.

2 Écris une phrase en face de chaque image en utilisant l'expression « **X** offre l'hospitalité à **Y** » (remplace les mots en gras) et en précisant le lieu où se trouvent les personnages.



3 Il y a plusieurs situations de partage dans les films. Écris une phrase en face de chaque image en utilisant l'expression « **X** partage **QUELQUE CHOSE** avec **Y** » (remplace les mots en gras).



Prénom :

Date :

FICHE

C

La générosité

➔ Rédige une phrase pour répondre à chacune des questions.

1 Les personnages des films font preuve à plusieurs reprises de générosité. Qu'est-ce que le garçon offre à la créature et pourquoi ?



Quelle émotion ressent la créature devant ce cadeau ?



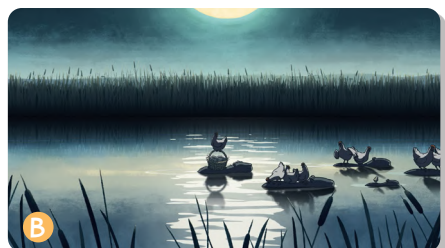
Qu'est-ce que la fouine offre au hérisson et pourquoi ?



Que ressent le hérisson devant ce cadeau ? Qu'en fait-il ?

2 La générosité peut aussi exister sans cadeau.

Pourquoi peut-on dire que les capybaras font preuve de générosité sur les images ci-dessous ?



Prénom :

Date :

FICHE

D

La communication

➔ Le capybara et le coati parlent en espagnol car c'est la langue parlée en Argentine, leur pays d'origine.

1 Lorsqu'il découvre la guitare, le capybara fait un dessin pour se faire comprendre par la fouine et le hérisson. D'après toi, que veut-il dire grâce à ce dessin ? Imagine la phrase qu'il pourrait dire.



2 Pour se faire comprendre par le capybara, le hérisson mime les explications de la fouine. Relie chaque image avec ce que le hérisson veut décrire en mimant.



● Le lac

● L'arbre

● Le coati

● La guitare



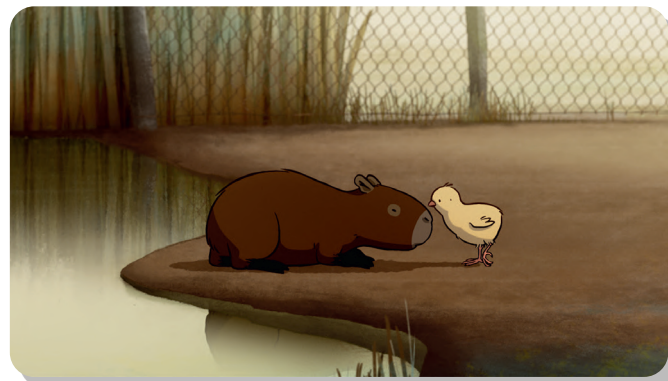
Ressources utiles

Détail du programme

Carpinchos

Un film de Alfredo Soderguait

La vie est paisible dans la basse-cour, jusqu'au jour où de drôles d'animaux débarquent... Et on ne peut pas dire qu'ils passent inaperçus : ce sont des capybaras, les plus grands rongeurs du monde ! Menacés par les chasseurs, ils ont dû fuir et n'ont plus de maison. Toutefois les habitants du poulailler ne se montrent pas très accueillants. À moins qu'un petit poussin n'y mette son grain de sel...



Les Bottes de la nuit

Un film de Pierre-Luc Granjon

Par une nuit de pleine lune, un enfant sort de chez lui en catimini, bottes de caoutchouc aux pieds. Alors qu'il grimpe dans un arbre pour contempler la nuit étoilée, une drôle de créature l'interpelle. Guidé par ce petit être bien décidé, il va faire de merveilleuses découvertes au cœur de la forêt... De quoi devenir amis pour la vie !



Une guitare à la mer

Un film de Sophie Roze

Une délicate fouine sillonne la campagne avec une guitare et sa petite valise, pour vendre de magnifiques cravates aux animaux de la ferme. Hélas, personne ne s'intéresse jamais à ses cravates aux couleurs chatoyantes... La petite fouine décide alors de tenter sa chance dans la forêt. Elle y rencontre un hérisson qui aime la musique aussi, et un capybara qui a traversé les mers avec son accordéon. Bientôt, sa vie va changer...



La Petite Coccinelle regarde et écoute : « Une forêt d'aiguilles »

Le saviez-vous ? « Les Bottes de la nuit » a été réalisé sur un écran d'épingles, un procédé de création unique inventé il y a une centaine d'années en France. À ce jour, très peu de films utilisent cette technique et « Les Bottes de la nuit » est le premier film de ce type destiné au jeune public. La vidéo pédagogique « Une forêt d'aiguilles » est un support idéal pour faire découvrir à vos élèves la fabrication de ce film.

Vous pouvez consulter cette vidéo en ligne ou la télécharger sur littlekmbo.com/distribution/une-guitare-a-la-mer/ pour la diffuser en classe. Il est également possible de demander au cinéma de projeter cette vidéo lors de la séance scolaire du programme *Une guitare à la mer* à laquelle vous allez assister. Contactez-nous à scolaires@kmbofilms.com afin que nous puissions coordonner cela avec la salle de cinéma.



Ressources utiles

Sitographie et bibliographie

SITOGRAPHIE

Culture artistique

Ressources Little KMBO (exposition sur les coulisses de la fabrication des trois films, vidéo pédagogique sur l'écran d'épingles et cahier d'activités manuelles en lien avec le programme) : littlekmbo.com/distribution/une-guitare-a-la-mer/

Vidéo de l'académie d'Orléans-Tours sur les techniques d'animation (0 min 59 : le dessin animé, 5 min 32 : le papier découpé, 6 min 57 : l'écran d'épingles) :

www.youtube.com/watch?v=FdbdSp1Ju_Q

Vidéos de 1 jour 1 actu sur la fabrication d'un dessin animé :

www.1jour1actu.com/culture/comment-fait-on-un-dessin-anime

www.1jour1actu.com/culture/cest-quoi-un-dessin-anime

Vidéo de France Musique sur le bandonéon :

www.youtube.com/watch?v=z3Z8uCuJAY4

Ressources de l'académie de Poitiers sur les percussions corporelles :

ww2.ac-poitiers.fr/dsden79-pedagogie/spip.php?article1056#:~:text=La%20pratique%20des%20percussions%20corporelles,dans%20l'acquisition%20du%20langage

Tutoriel vidéo sur les percussions sur table :

www.youtube.com/watch?v=xNinQd58i_A

Tutoriel vidéo sur les « cup songs » :

www.youtube.com/watch?v=DRJxDVLFvXo

Vidéo de France Musique sur le tango :

www.dailymotion.com/video/x85wc7o

Vidéo de France 24 sur *La Grande Vague de Kanawaga* de Hokusai (à partir de 1'57) :

www.youtube.com/watch?v=2fgS-04yl78

Tutoriel vidéo pour réaliser une scène en papiers découpés :

www.youtube.com/watch?v=nGPrvDIJgM

L'accueil et la solidarité

Fable *La Colombe et la Fourmi* de La Fontaine : www.lafontaine.net/les-fables/les-fables-du-livre-ii/la-colombe-et-la-fourmi-2/

Vidéo *Chanson pour l'Auvergnat* de Georges Brassens :

www.ina.fr/ina-eclaire-actu/video/i00014848/georges-brassens-chanson-pour-l-auvergnat

BIBLIOGRAPHIE

Albums sur la découverte de l'autre

Claude Boujon, *L'Intrus*, L'école des loisirs, 1995.
Chris Naylor-Ballesteros, *La Valise*, trad. Camille Guénot, Kaléidoscope, 2019.
Kjell Ringi, *L'Étranger*, trad. Camille Guénot, Kaléidoscope, 2018.

Album sur le fait d'être étranger dans un pays

Veronica Salinas, Camilla Engman, *Partir*, Rue du monde, 2013.

Album sur l'hospitalité

Mim, Chloé Alméras, *Philémon et Baucis : une métamorphose d'Ovide*, Didier Jeunesse, 2018.

Albums sur le capybara

Julie Colombet, *Le Seigneur des herbes*, Cambourakis, 2016.
Alfredo Soderguait, *L'Arrivée des capybaras*, trad. Michèle Moreau, Didier Jeunesse, 2020.

Roman sur le coati

Florence Jenner-Metz, *Pour sauver Cusumbo, mon petit coati*, Oslo Éditions, 2014.

Romans sur l'Argentine

Julien Baer, Julien Roux, *L'Argentine*, L'école des loisirs, 2019.
Horacio Quiroga, Jacques de Loustal, *Contes de la forêt vierge*, trad. Annie Boule-Christauffour, Seuil/Métailié, 1998.



Crédits iconographiques

p. 7 : guitare © Shutterstock/Vereshchagin Dmitry, bandonéon © Shutterstock/tilialucida ; p. 8 : swing © Shutterstock/Master1305, tango © Shutterstock/Artem Bruk, ballet ©, charleston © Shutterstock/Ollyy.

Pour les autres images issues du programme *Une guitare à la mer* :

« Carpinchos » © Autour de Minuit, Estudio Palermo et Pájaro

« Les Bottes de la nuit » © Am Stram Gram

« Une guitare à la mer » © JPL Films/Nadasdy Film

Une guitare à la mer

fait partie du catalogue de films de Little KMBO.

Découvrez tous les films Little KMBO sur

littlekmbo.com



Direction éditoriale : Charlotte Maurisson

Coordination de projet : Lorraine Meurisse

Édition : Christine Lecoœur

Direction artistique : Audrey Hette

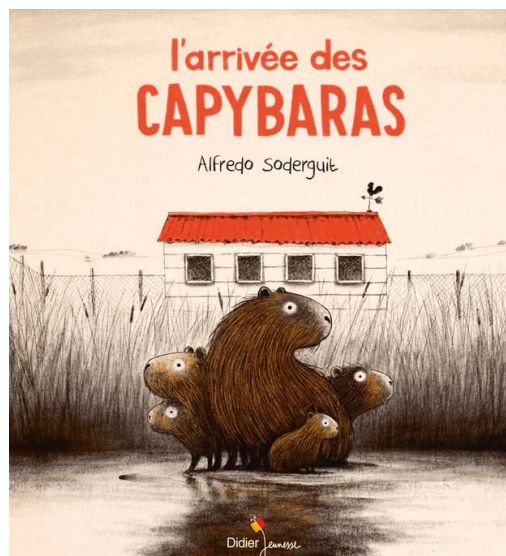
Conception graphique et mise en page : Alain Bénétiau

L'EXPOSITION

UNE GUITARE À LA MER

UN PROGRAMME DE
3 COURTS-MÉTRAGES





L'ARRIVÉE DES CAPYBARAS

D'ALFREDO SODERGUIT

Le premier film du programme est adapté du livre *L'Arrivée des Capybaras* d'Alfredo Soderguit.

Sais-tu ce qu'est un capybara ? C'est un mammifère originaire d'Amérique du Sud et le plus grand des rongeurs !

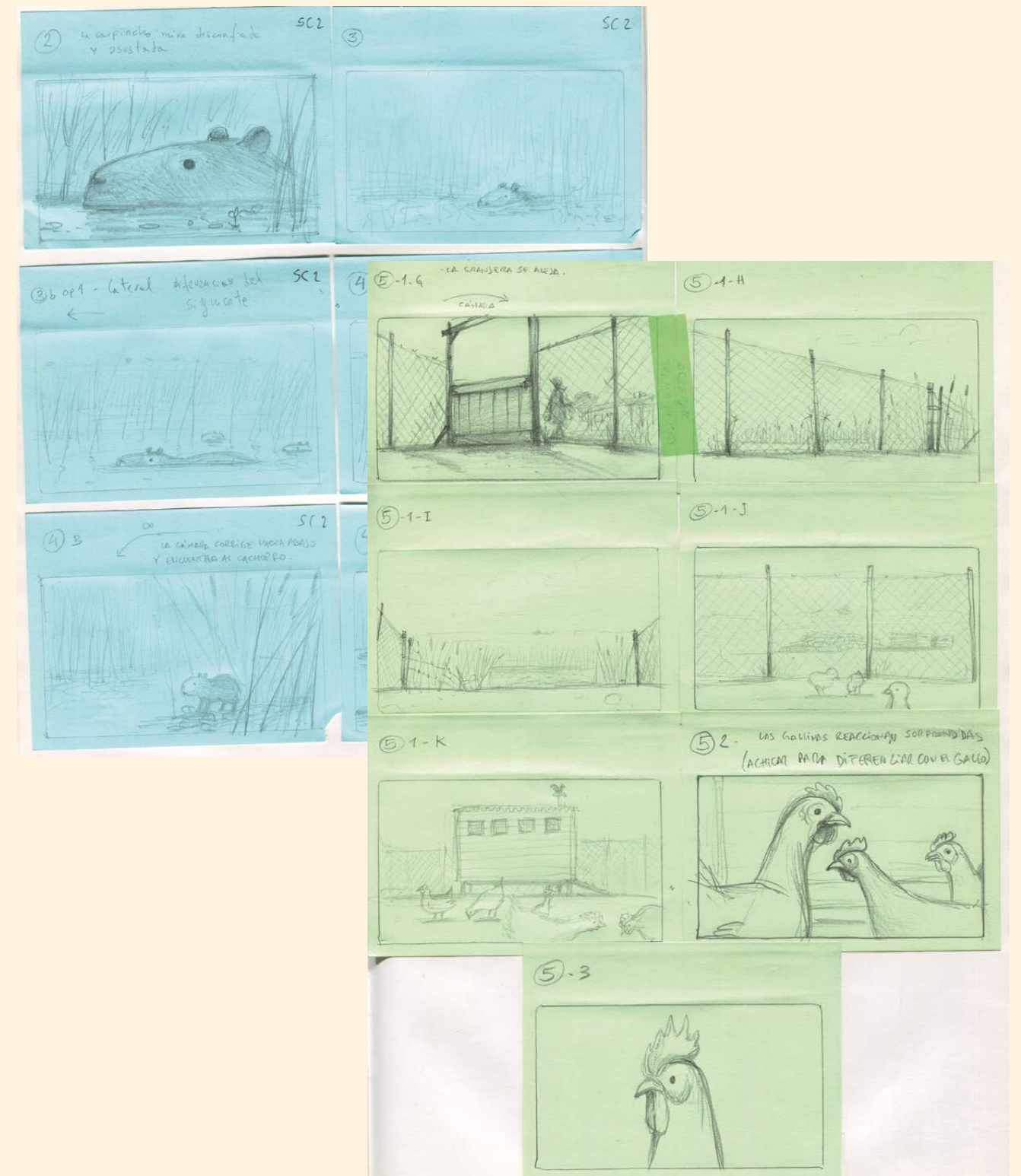
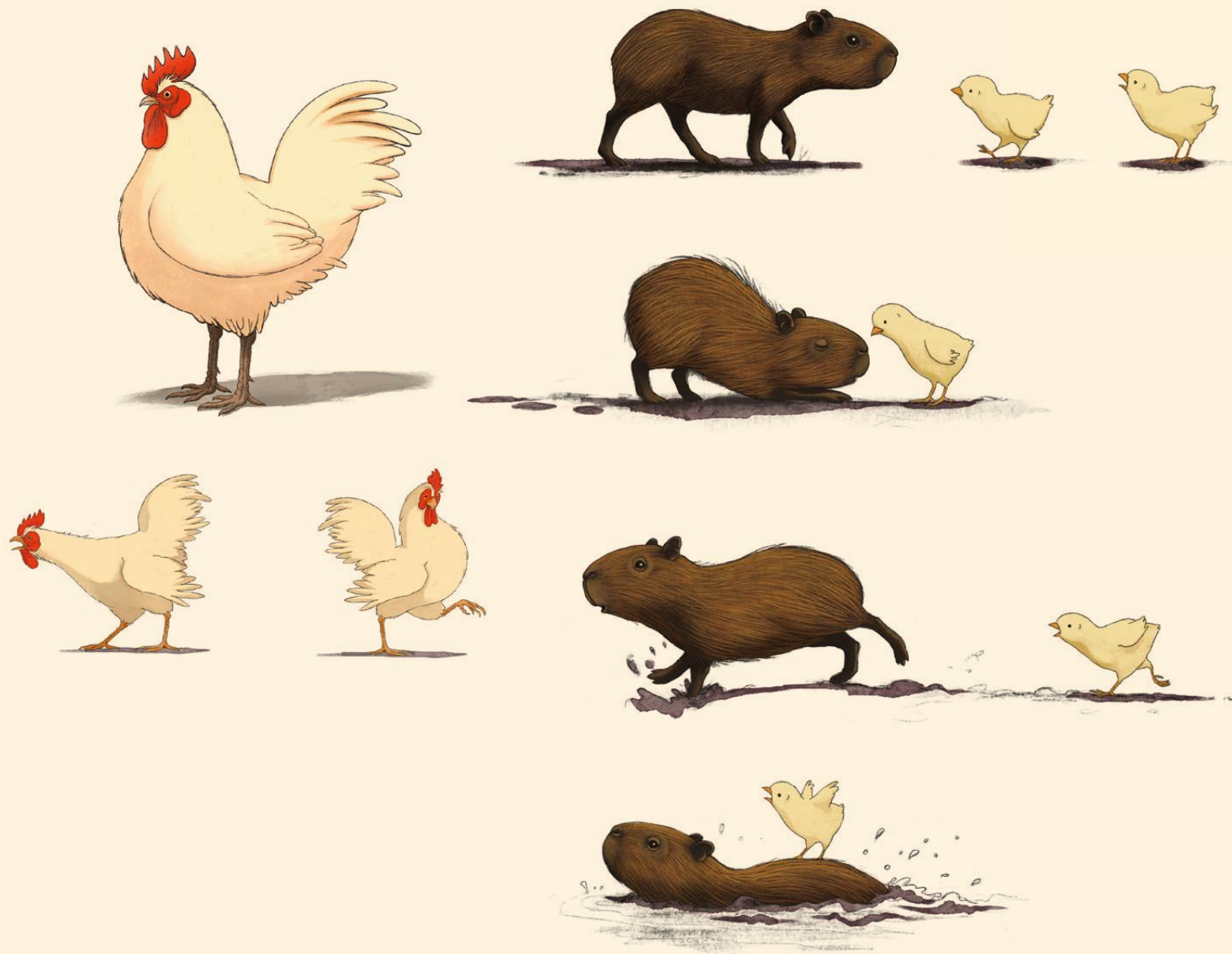


En observant les illustrations tirées de l'album (à gauche) et les images du film (à droite), tu remarqueras que le réalisateur est resté très fidèle aux dessins originaux qu'il avait créés pour le livre.

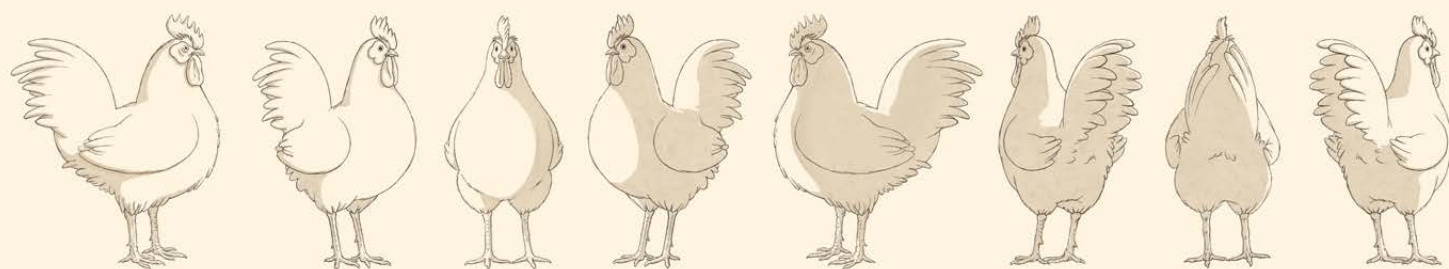


L'ADAPTATION DE L'ALBUM

Dans cette histoire, la rencontre de personnages qui ne se connaissent pas et vivent de manière vraiment différente est très importante. C'est pourquoi ils sont représentés de manière simple. Par les couleurs, tu peux aisément les différencier ; et grâce au style réaliste, tu peux facilement comprendre leurs expressions et leurs émotions.



Pour fabriquer un film, l'équipe travaille avec un storyboard : il s'agit d'une série de dessins semblable à une bande dessinée ou un livre d'images. Les images montrent les étapes de l'histoire. Chaque case du storyboard montre un plan, une image du film.



LES BOTTES DE LA NUIT

DE PIERRE-LUC GRANJON

Ici, tu peux observer les dessins préparatoires des *Bottes de la nuit*. Ces esquisses servent à définir l'apparence des personnages : leur taille, leurs expressions... C'est une étape cruciale où l'artiste expérimente, laisse libre cours à son imagination et fait des choix artistiques.

Voici un autre storyboard. Le document indique aussi les dialogues et décrit les émotions des personnages. En comparant ces images avec celles extraites du film terminé, tu peux constater que le résultat est à nouveau très fidèle.



Le centre du lac s'est assombri, et la surface commence à se soulever, formant une bosse qui grossit.



Une énorme tête en surgit...



... ouvre la bouche et aspire les nuages qui recouvraient la lune.

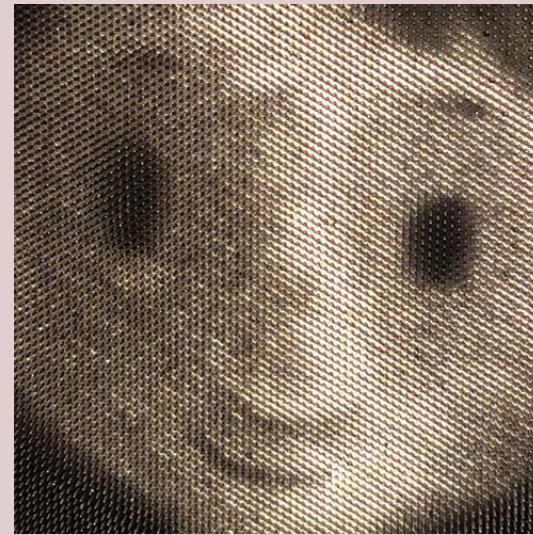
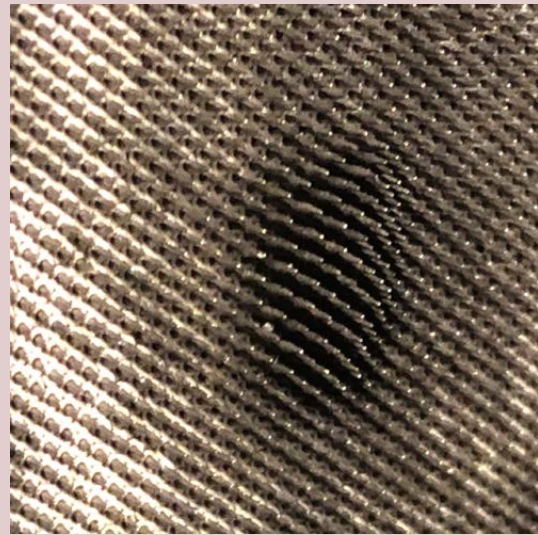
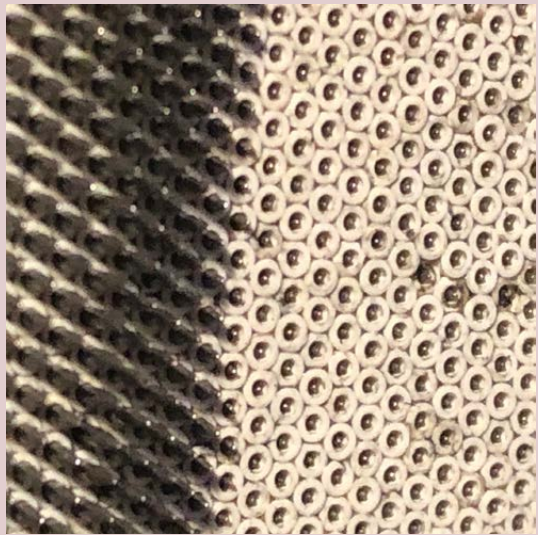


Eliot n'en revient pas.



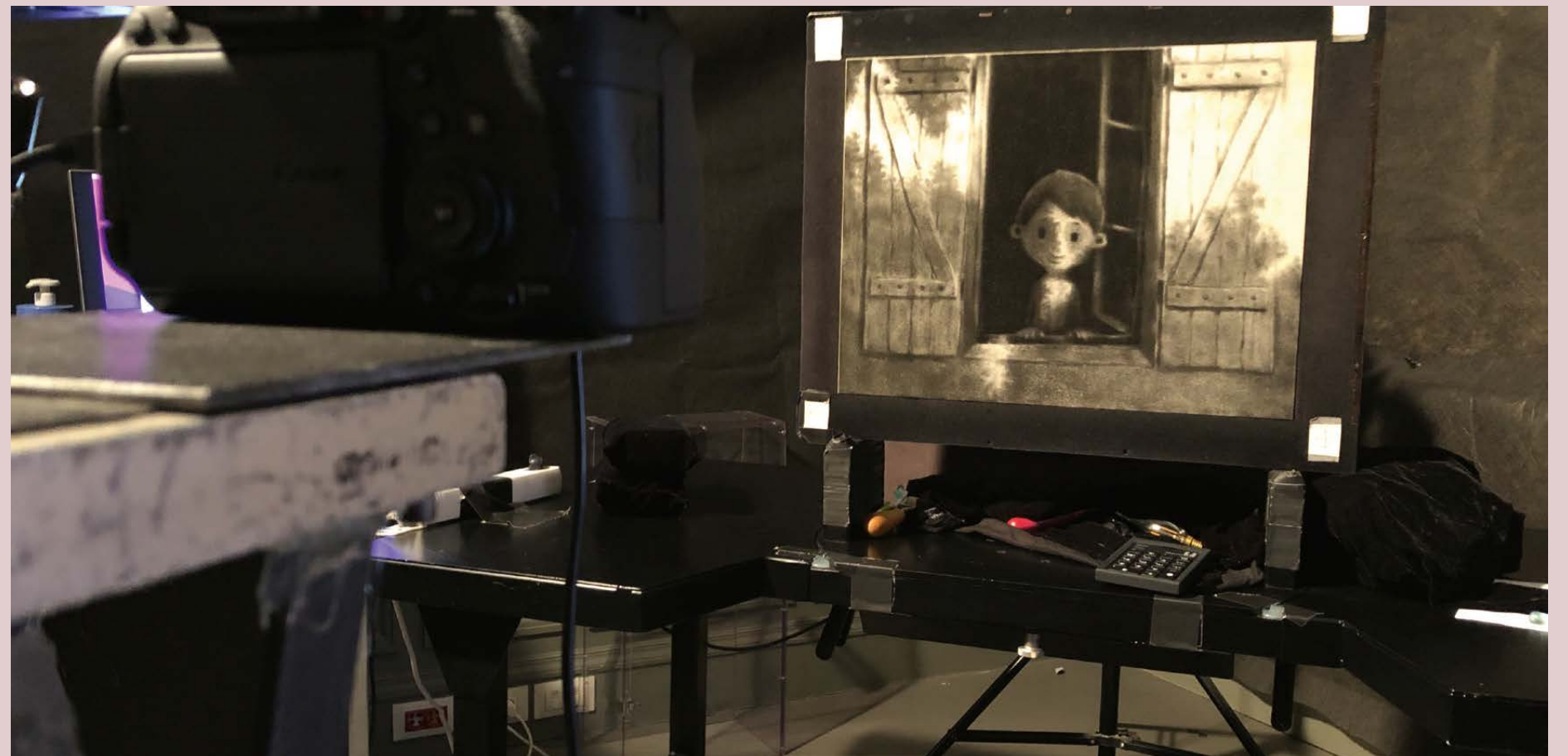
L'ÉCRAN D'ÉPINGLES : UNE TECHNIQUE EXTRAORDINAIRE

L'écran d'épingles a été inventé par Alexandre Alexeïeff et Claire Parker en 1933. C'est sur un écran d'épingles que *Les Bottes de la nuit* a été réalisé : sur l'Épinette, le dernier écran que les artistes ont fabriqué. Cet écran se compose d'un cadre rempli de milliers d'épingles en métal qui coulissent dans des tubes blancs ; cela crée des formes en relief noires ou blanches.



Imagine que chaque épingle soit un petit point, comme un point noir sur une feuille blanche. Quand une lumière éclaire l'épingle, et qu'on appuie dessus, elle sort de son tube blanc et crée une ombre visible sur l'écran.

En déplaçant les milliers d'épingles de l'écran, on peut former des images en noir et blanc. Ces images sont ensuite photographiées une par une. En les faisant défiler rapidement, le mouvement apparaît : c'est un dessin animé dans lequel les ombres prennent vie pour raconter une histoire.



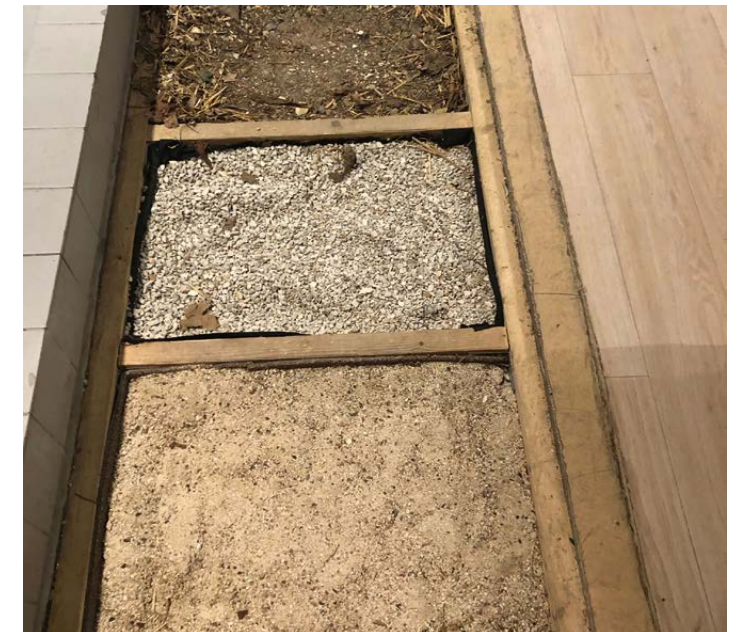
LES BRUITAGES

Le bruitage sert à créer les sons du film : les pas, l'eau du lac, le feu qui crépite dans la maison du petit monstre... Bruiter un film rend l'histoire plus réaliste, un peu comme quand tu joues et que tu imites le bruit d'un animal, d'un moteur ou d'un personnage avec ta bouche.



Ces sons sont fabriqués et enregistrés dans un studio de bruitage, où on reproduit les bruits visibles à l'écran en utilisant toutes sortes d'objets.

Dans *Les Bottes de la nuit*, les personnages se promènent par une nuit de pleine lune. Pour reproduire les différents bruits de leurs pas, le bruiteur a marché sur différentes surfaces (terre, sable, cailloux...) en suivant le rythme des personnages. Pour trouver le bruit parfait, il a dans sa valise de nombreuses paires de chaussures toutes différentes !



Une fois les bruitages enregistrés, ils sont synchronisés avec les images, tout comme les voix des personnages.

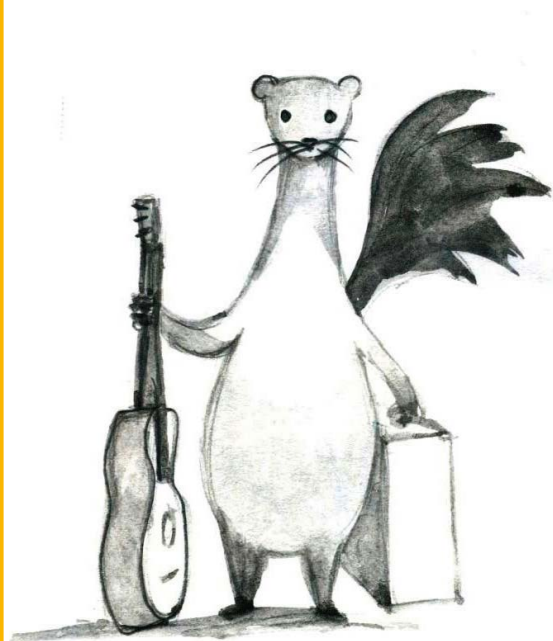


UNE GUITARE À LA MER

DE SOPHIE ROZE



Les personnages de *Une Guitare à la mer* sont des poupées articulées, également appelées marionnettes. Elles mesurent à peine 15 centimètres de haut ! Certaines, comme l'oiseau voleur de cravates, sont même minuscules. Après un long travail de recherche pour définir leurs couleurs, leurs formes et leurs vêtements, vient le moment de les fabriquer en volume !

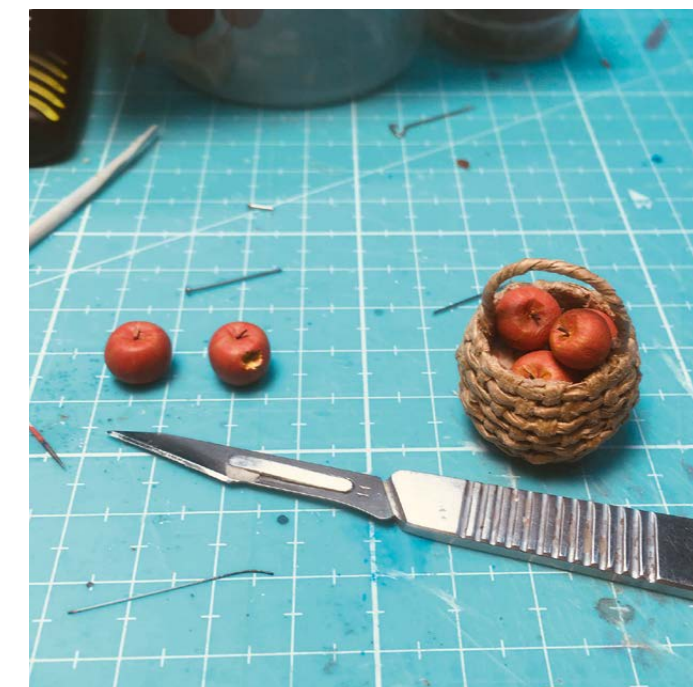


UN CONTE MODERNE EN VOLUME

Les marionnettes seront ensuite photographiées dans des décors créés sur mesure. Il faut donc également dessiner, construire, peindre ces décors : de la plus petite feuille d'arbre aux maisons, tout est fabriqué à la main ! Tu as sûrement remarqué que ces décors t'ont plongé dans une forêt merveilleuse. C'est la richesse de ses moindres détails qui donne à l'univers visuel du film tout son charme et son pouvoir de fascination !



La fabrication des accessoires est également une étape très minutieuse ! Comme tu peux le voir, ces objets sont minuscules, mais chaque détail est parfaitement reconnaissable : des petites touches de l'accordéon aux chevilles de la guitare qui permettent de régler les cordes. Sauras-tu deviner à quel personnage du film appartient chaque accessoire ?

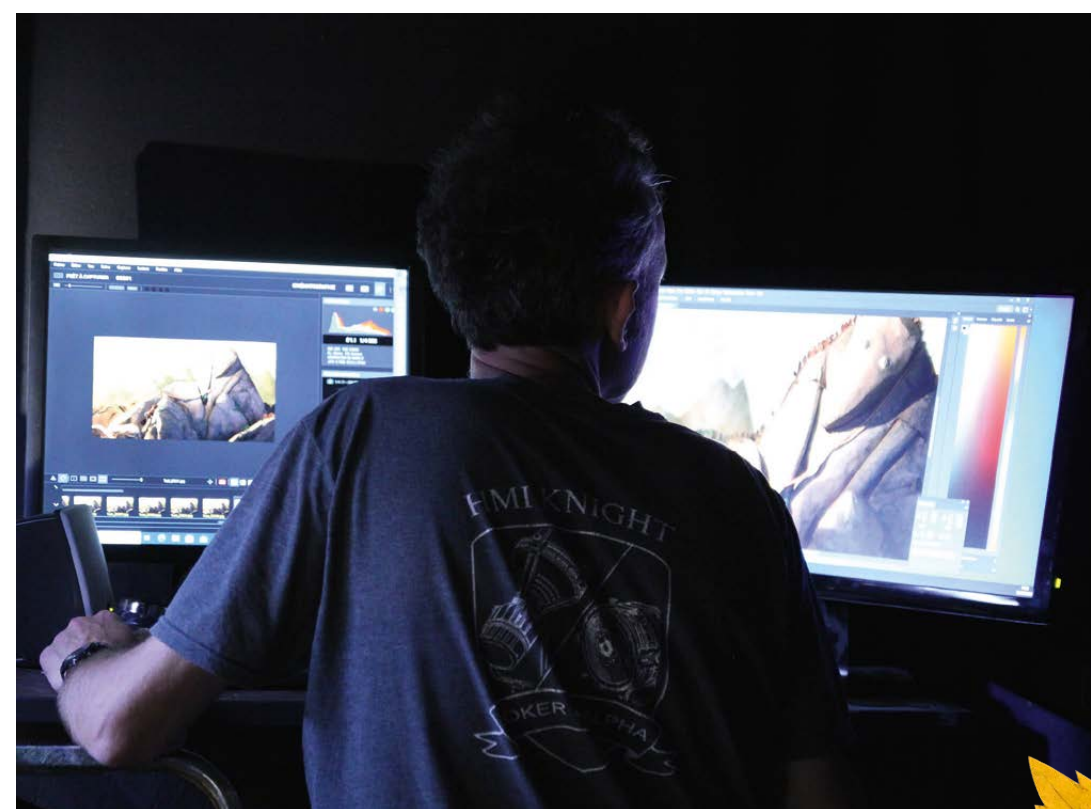
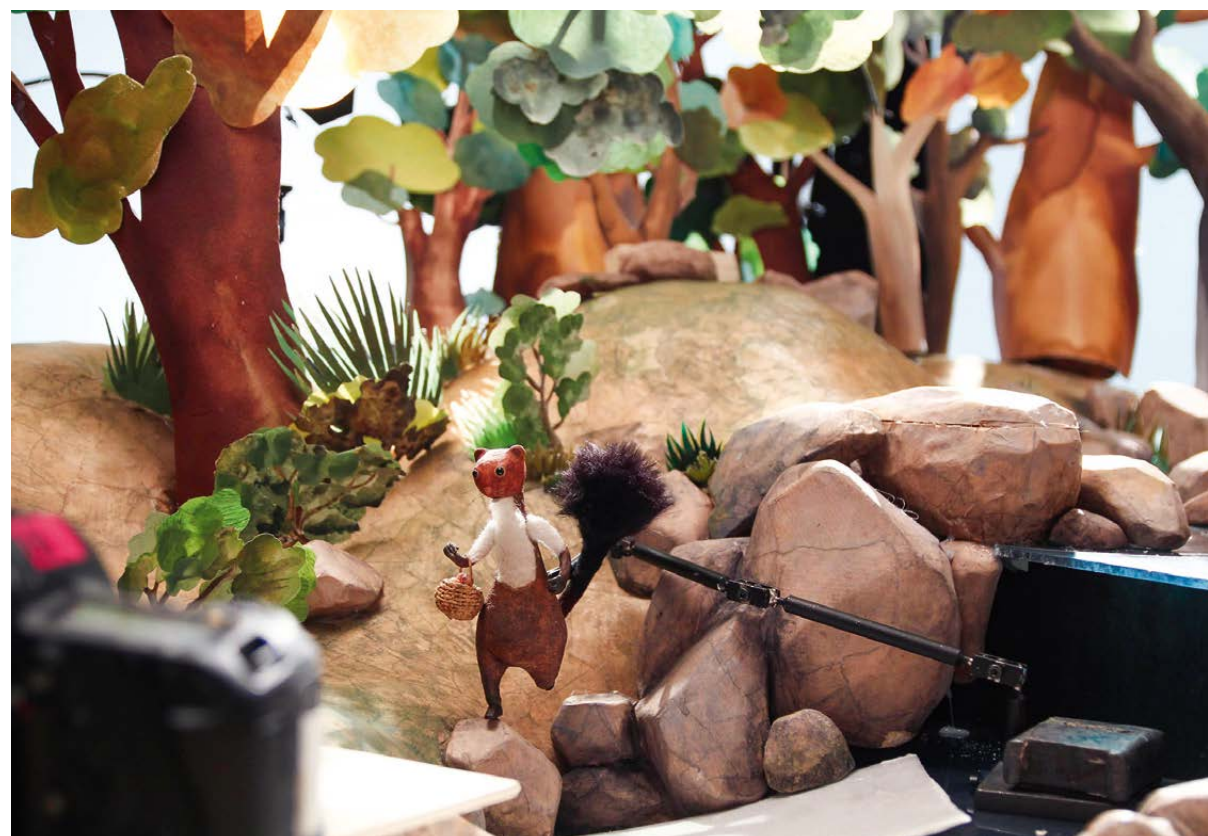


PLACE AU TOURNAGE

Les décors et les marionnettes passent à l'action !

Pour donner vie aux personnages, on déplace les marionnettes très progressivement : on ajuste leur position, leur expression et on décompose leurs gestes. Après chaque modification, une photo est prise. Ces images, assemblées les unes après les autres, créent l'illusion du mouvement. Cette technique s'appelle le stop motion.

Un film en stop motion est tourné à 12 ou 24 images par seconde, ce qui signifie qu'il faut animer et photographier 12 à 24 positions différentes... pour une seule seconde de film !



Les photographies prises pendant le tournage sont ensuite assemblées dans un logiciel de montage pour créer un mouvement fluide. On peut ensuite retoucher l'image, ajuster les couleurs ou la luminosité. Impressionnant, non ? Cette technique demande beaucoup de patience ! Et toi, connais-tu d'autres films réalisés avec des marionnettes ?



LITTLE KMBO PRÉSENTE

UNE GUITARE À LA MER



CAHIER D'ACTIVITÉS MANUELLES



LITTLE KMBO PRÉSENTE

UNE GUITARE À LA MER

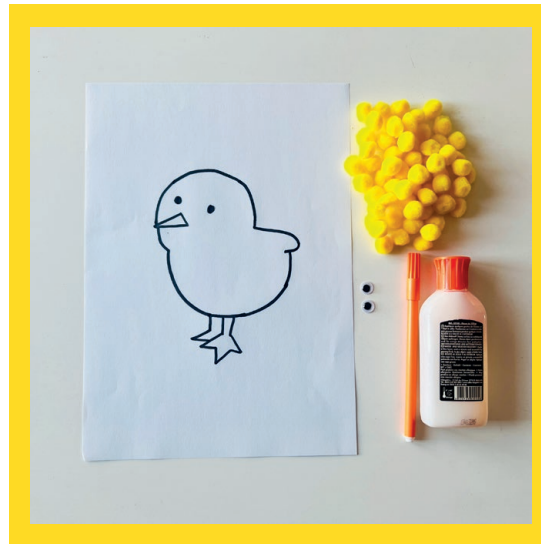
Un film de Sophie Roze,
précédé de *Carpinchos* de Alfredo Soderguit
et de *Les Bottes de la nuit* de Pierre-Luc Granjon

FRANCE - 2023 - 54 MIN - DÈS 4 ANS

**SORTIE NATIONALE
LE 5 FÉVRIER 2025**

Retrouvez-nous sur [Facebook](#) [Instagram](#) /littlekmbo
www.littlekmbo.com

LE POMPOUSSIN



Matériel

- le pdf du poussin téléchargeable sur le site littlekmbo.com
- des pompons jaunes
- 2 yeux en plastiques
- un feutre orange
- de la colle



ÉTAPE 1

Imprimez la silhouette du poussin sur une feuille A4.

ÉTAPE 2

Collez les pompons sur le corps.

ÉTAPE 3

Collez les yeux en plastique.

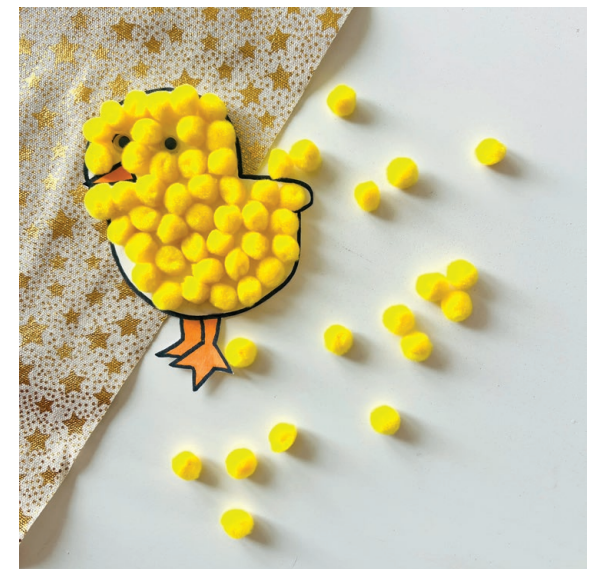
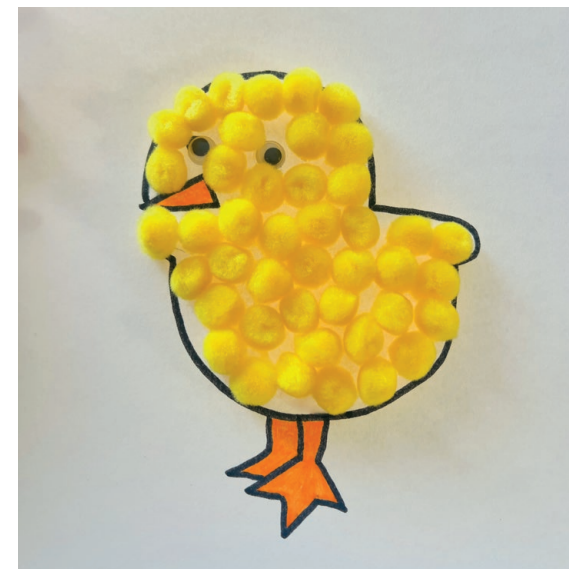
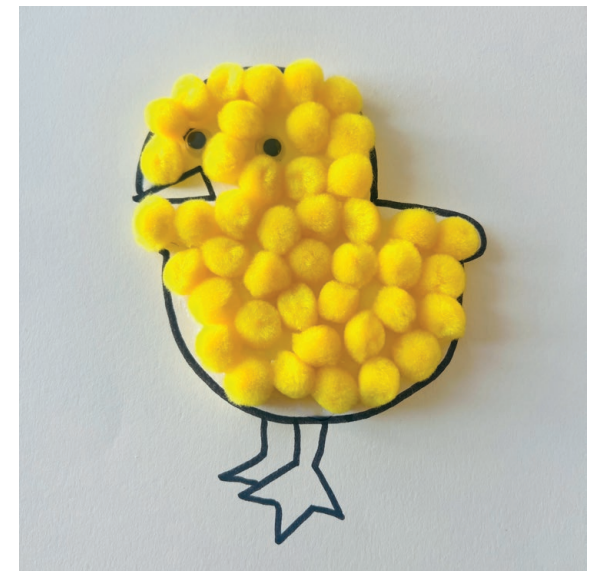
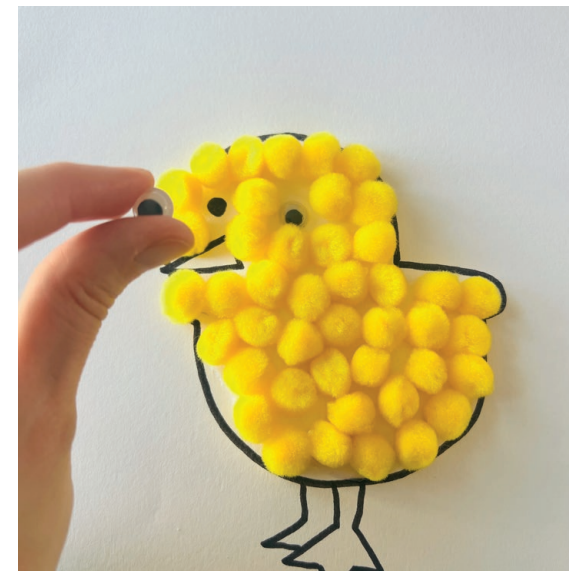
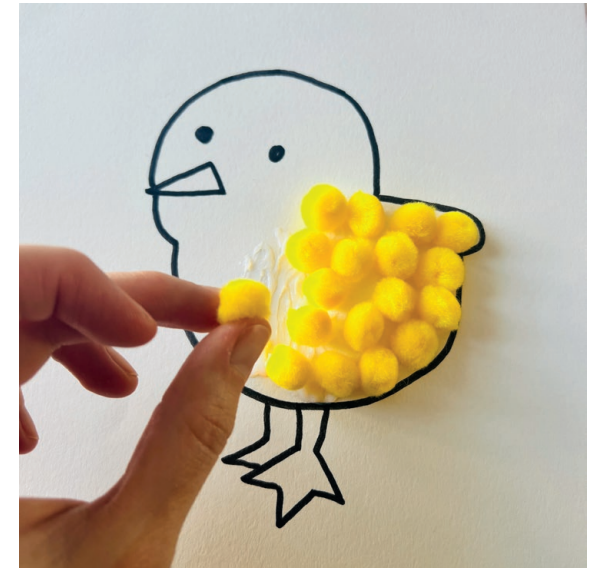
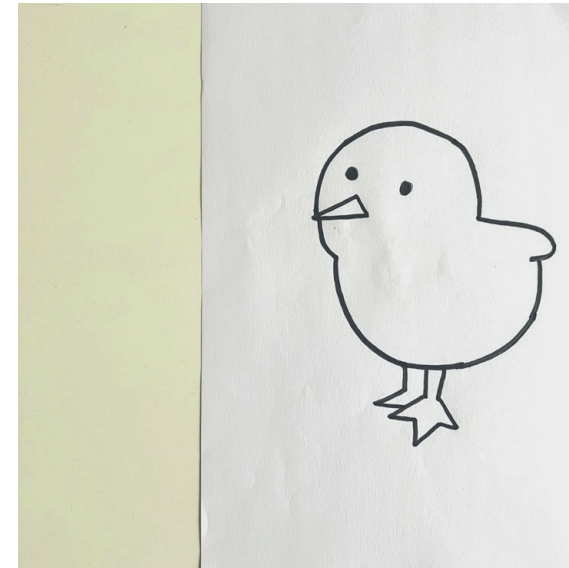
ÉTAPE 4

Coloriez le bec et les pattes en orange.

Et voilà, votre petit poussin prêt à partir à dos de capybara !



Vous pouvez bien sûr dessiner votre propre poussin !



LA FORÊT POINTILLISTE

Les Bottes de la nuit a été réalisé avec l'écran d'épingles.
Pour rappeler cette esthétique très particulière, réalisez un dessin pointilliste.

En amont, vous pouvez montrer aux élèves des œuvres de Georges Seurat pour leur faire découvrir le pointillisme.



Matériel

- des cotons-tiges
- de la peinture noire, grise et blanche
- une feuille de papier canson
- un crayon de papier

ÉTAPE 1

Dessinez des troncs d'arbres pour représenter la forêt avec le crayon de papier.
Pour les cycles 2, tracez un grand tronc d'arbre central et ses branches.
Pour les cycles 3, dessinez une forêt d'arbres avec des plus grands troncs au premier plan et des plus petits au second plan.

ÉTAPE 2

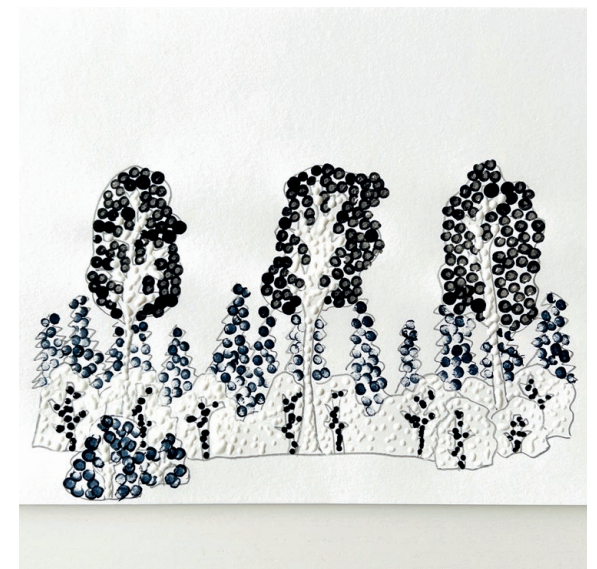
Préparez avec les enfants les trois couleurs qui vont servir à l'illustration.

ÉTAPE 3

Trempez le coton-tige dans la peinture, en commençant par les teintes les plus foncées. Faites des points pour remplir vos arbres.

ÉTAPE 4

Procédez de même pour chaque couleur, en jouant sur les dégradés de couleurs et complétez ainsi vos arbres !



LE CAPYBARA EN PAPIER DÉCOUPÉ



Matériel

- le pdf du capybara téléchargeable sur le site littlekmbo.com
- du papier cartonné marron clair et marron foncé
- un crayon de papier
- des ciseaux
- de la patafix
- un feutre noir



ÉTAPE 1

Imprimez et découpez chaque élément de la silhouette du capybara.

ÉTAPE 2

Laissez de côté le museau et utilisez les autres parties comme gabarit en les reportant sur le papier cartonné marron clair. Tracez les contours au crayon de papier. Découpez chaque morceau de la silhouette.

ÉTAPE 3

Assemblez les différentes parties du corps à l'aide de petits morceaux de patafix, en suivant le modèle.

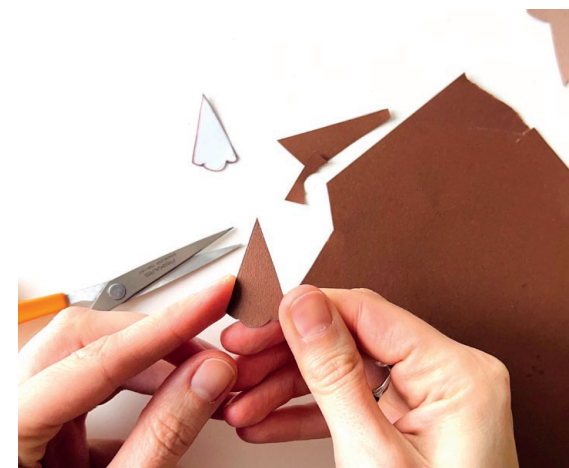
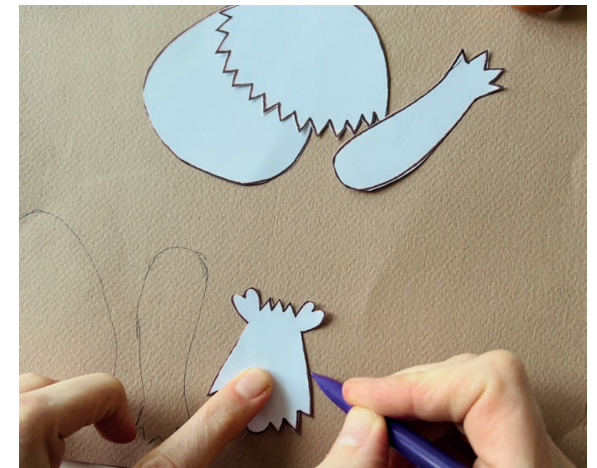
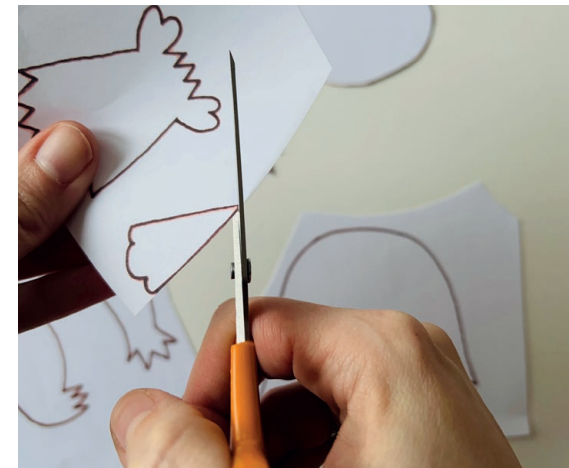
ÉTAPE 4

Reproduisez le museau sur le papier marron foncé. Découpez-le, puis dessinez les narines. Fixez-le sur la tête et dessinez deux ronds au feutre noir pour figurer les yeux.

ÉTAPE 5

Positionnez la tête, à l'aide de la patafix, sur le corps pour donner vie au capybara !

 Cette activité est également disponible en vidéo sur le site littlekmbo.com !



LE BANDONÉON DU CAPYBARA



Matériel

- 3 feuilles format A4 de papier jaune et bleu
- du papier cartonné fin coloré
- du ruban adhésif
- de la colle
- des ciseaux
- un feutre noir

ÉTAPE 1

Coupez les feuilles jaunes en deux, dans le sens de la longueur.

ÉTAPE 2

Collez-les ensuite les unes à la suite des autres avec le ruban adhésif pour obtenir de grandes bandes de papier. Faites de même avec le papier bleu.

ÉTAPE 3

Collez le bout de chacune des deux bandes perpendiculairement l'une à l'autre (comme pour former un L).

ÉTAPE 4

Pour donner forme à la guirlande, pliez successivement chaque bande : prenez la bande de papier qui se trouve en dessous et pliez-la sur celle du dessus pour obtenir le centre du bandonéon.

ÉTAPE 5

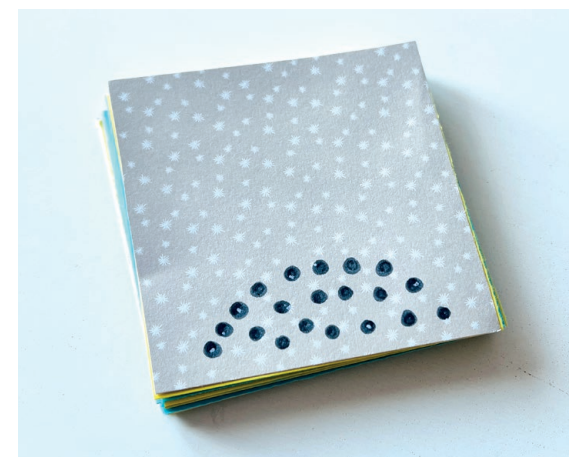
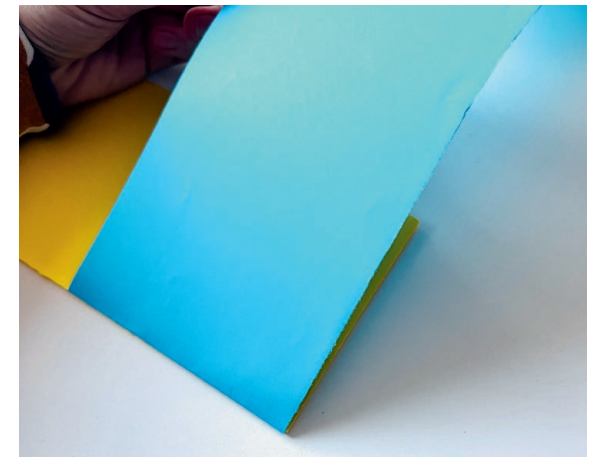
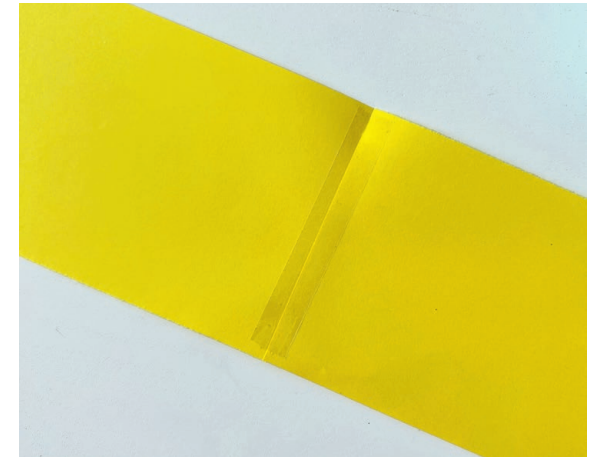
Collez les deux derniers carrés de papier ensemble pour maintenir le pliage.

ÉTAPE 6

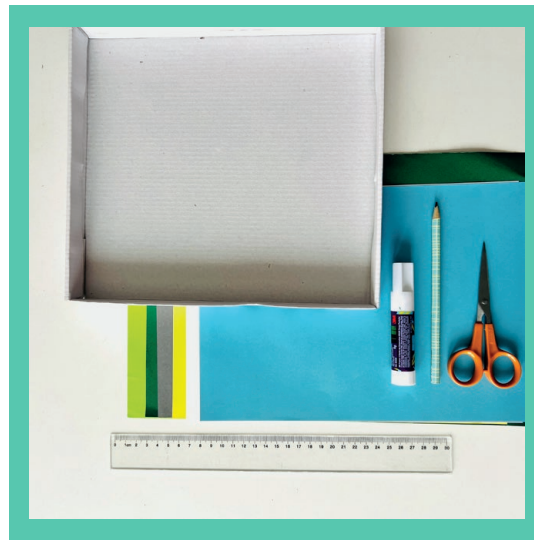
Découpez deux feuilles de papier cartonné de la taille des carrés de papier, et collez-les à chaque extrémité du bandonéon en papier.

ÉTAPE 7

Dessinez des touches avec le feutre noir.



LE PAYSAGE EN RELIEF



Matériel

- des papiers cartonnés de couleur : bleu, blanc, jaune, gris, vert foncé, vert clair
- de la colle
- des ciseaux
- une règle
- un crayon de papier
- un couvercle de boîte à chaussure rectangulaire

ÉTAPE 1

Découpez un rectangle de papier cartonné bleu de la taille du couvercle.

ÉTAPE 2

Collez-le au fond du couvercle.

ÉTAPE 3

Découpez des nuages dans le papier cartonné blanc et un soleil dans le papier cartonné jaune. Collez-les en haut de votre paysage.

ÉTAPE 4

Découpez deux grands triangles dans le papier gris, laissez en bas une marge de 1 cm pour faire une languette qui permettra, une fois collée, d'éloigner la montagne du fond pour créer du relief. Pliez la languette, mettez de la colle dessus et placez les montagnes au fond du couvercle, comme sur la photo.

ÉTAPE 5

Découpez de la neige dans le papier blanc en faisant de petits triangles, collez-les sur le haut des deux montagnes.

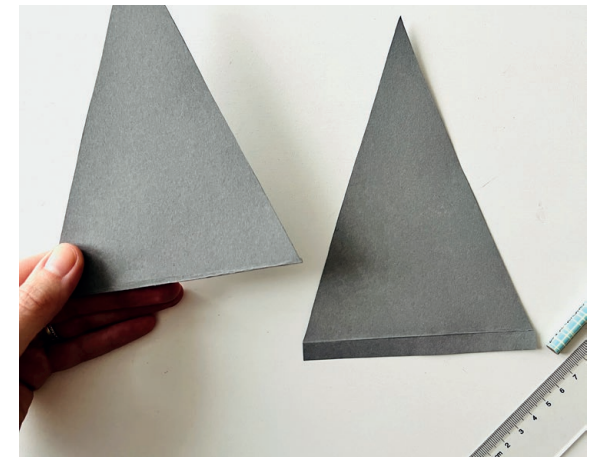
ÉTAPE 6

Découpez deux plus petits triangles gris en prévoyant la marge de 1 cm pour la languette. Pliez la languette et collez les triangles devant les deux premières montagnes en les faisant se chevaucher. Découpez deux plus petits triangles vert foncé, laissez une marge de 0,5 cm pour la languette. Collez-les devant les montagnes grises.

ÉTAPE 7

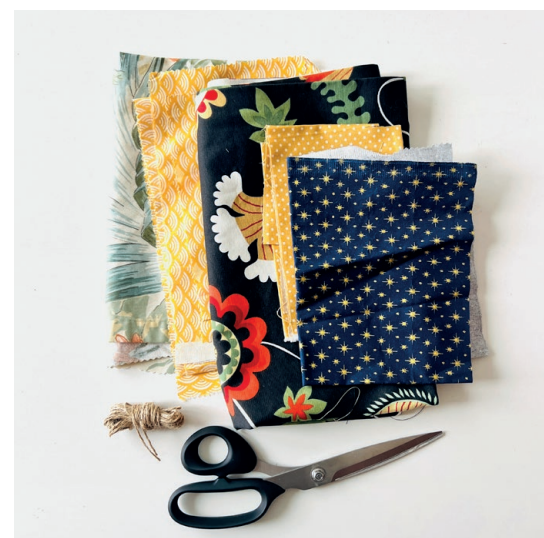
Découpez des demi-cercles dans le papier vert clair, en laissant une languette de 0,5 cm pour figurer les collines. Collez-les au premier plan, devant les montagnes vertes foncées.

En éloignant votre cadre vous observerez le relief du paysage !



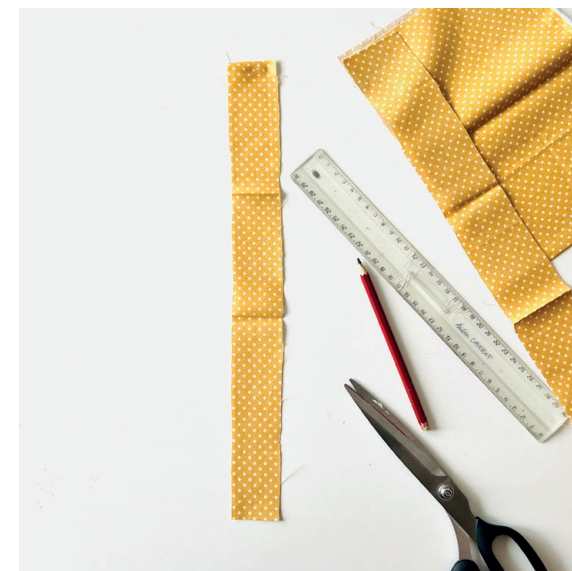


LA GUIRLANDE DE CRAVATES



Matériel

- des chutes de différents tissus
- un morceau de cordelette
- une paire de ciseaux



ÉTAPE 1

Découpez des lanières de tissu de 4 cm de largeur par 30 cm de hauteur.

ÉTAPE 2

Nouez-les avec un nœud simple sur la cordelette en les espaçant régulièrement.

ÉTAPE 3

Variez-les couleurs pour égayer votre guirlande !

ÉTAPE 4

Vous pouvez retailler le côté le plus long en pointe pour donner une forme de cravate !

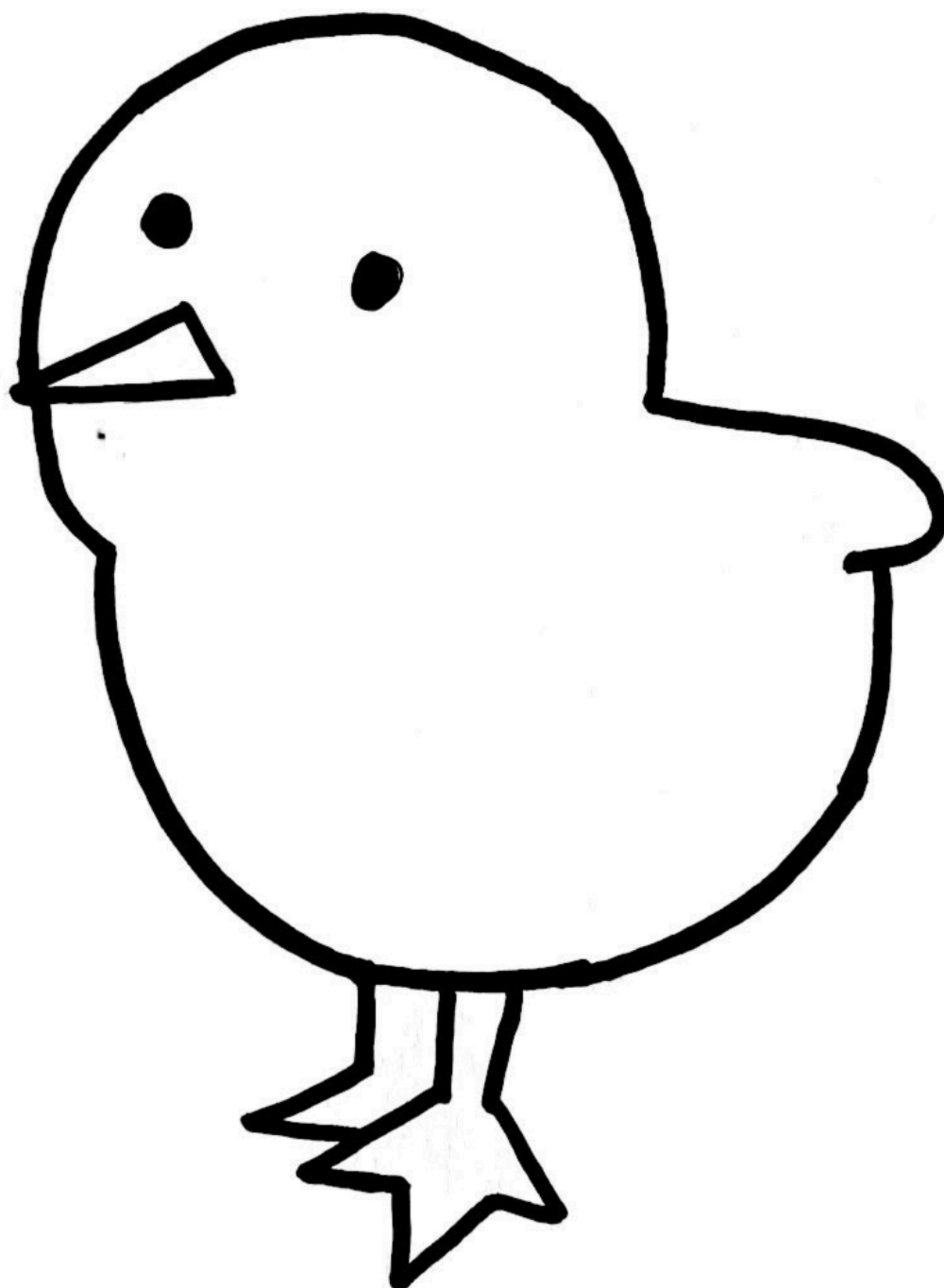




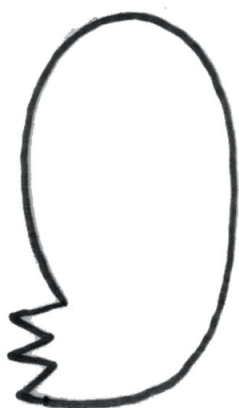
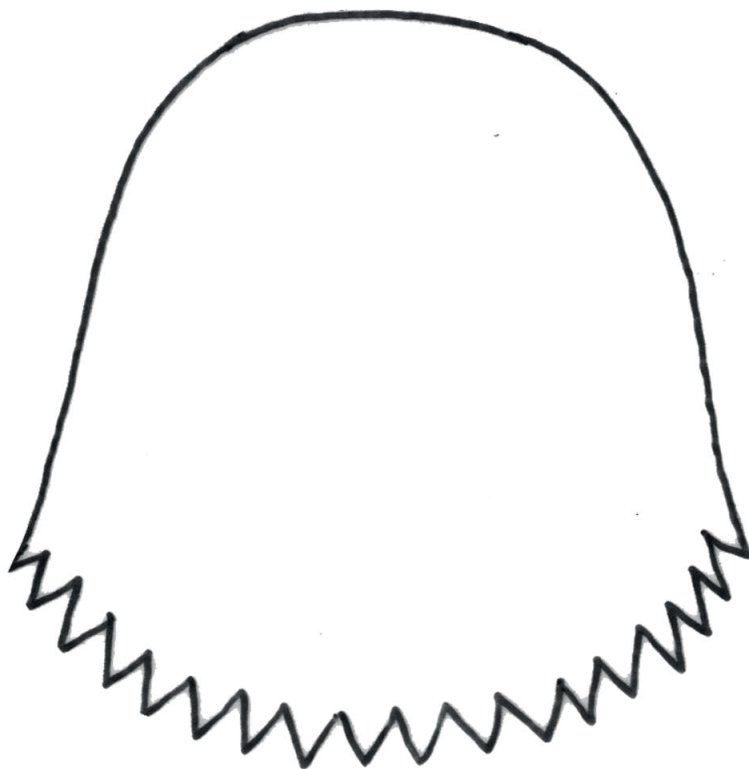
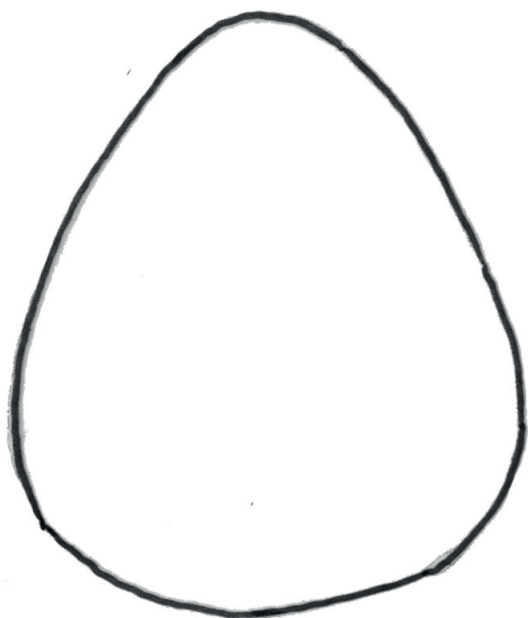
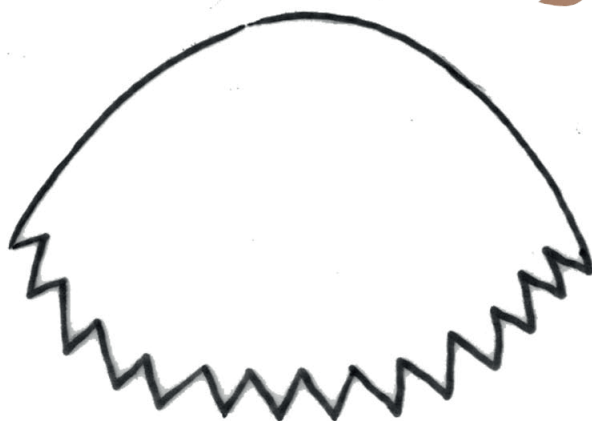

Little KMBO

Retrouvez nous sur   /littlekmbo
www.littlekmbo.com

UNE GUITARE À LA MER



LE CAPYBARA EN PAPIER DÉCOUPÉ



L'arrivée des capybaras

Alfredo Soderquit

Traduction : Michèle Moreau

Dossier pédagogique pour le cycle 2

Contenu du dossier :

- Un tableau récapitulatif des différentes **compétences** travaillées.
- Une proposition de **déroulement**.
- Le **matériel nécessaire** à la mise en œuvre des séances.



Enseignantes, enseignants, votre connaissance fine de votre classe vous permettra d'adapter au mieux les propositions qui vous sont faites dans ce dossier.



Dossier réalisé par

www.julienledoux.fr

Vue d'ensemble de la séquence

Domaines	Compétences	Séances
Lecture	Émettre des hypothèses de lecture Comprendre une histoire lue Lire pour apprendre (documentaires) Comprendre le lien texte/illustrations Rétablir la chronologie d'une histoire	Séance 1 Toutes les séances Séance 1 Séance 1 Séance 4
Littérature	Interpréter une histoire Comprendre le système des personnages	Séances 2, 3 Séance 5
Écriture	Produire des écrits variés	Séances 2, 6
Arts visuels	Produire, expérimenter, créer	Séance 6
EMC	Participer à un débat réglé	Séances 3, 4



Proposition de déroulement

Séance 1 :
Émettre des hypothèses de lecture
Comprendre une histoire lue
Lire pour apprendre
Comprendre le lien texte/illustrations

Séance 2 :
Comprendre une histoire lue
Produire des écrits variés
Interpréter une histoire

Séance 1 :



- Observation de la couverture.

Les élèves lisent le titre et observent la couverture. Ils émettent des **hypothèses** concernant l'histoire, les personnages... Les hypothèses sont notées sur une affiche ou au tableau et permettront une comparaison au fur et à mesure de l'étude de l'œuvre.

- Lecture du début de l'œuvre, jusqu'à « Et jamais rien à signaler ». L'enseignant s'assure que ses élèves ont bien compris :

Où se déroule l'histoire ?

Qui sont les personnages ?

Qu'est-ce que chacun a à faire ?



- Activité(s) :

Annexe 1 : les élèves lisent et complètent une fiche documentaire sur les capybaras.

Annexe 2 : grâce à ce document, les élèves réfléchiront au décalage entre le texte et l'illustration.

Séance 2 :



- Rappel de la séance précédente.

- Lecture de « Jusqu'à l'arrivée des capybaras. », jusqu'à « Il n'y avait pas de place pour eux. »

Compréhension :

Qui arrive près de l'endroit où vivent les poules ?

Comment les poules les accueillent-elles ?

- Activité(s) :



Annexe 3 : les élèves imaginent ce que pourraient se dire les poules suite à l'arrivée des capybaras. Cet exercice peut se faire à l'oral, à l'écrit ou en dictée à l'adulte.

Annexe 4 : les élèves essaient de se mettre à la place des poules en trouvant des arguments pour appuyer les reproches faits aux capybaras.



Proposition de déroulement

Séance 3 :
Comprendre une histoire lue
Participer à un débat réglé
Interpréter une histoire lue

Séance 4 :
Comprendre une histoire lue
Rétablir la chronologie d'une histoire
Participé à un débat réglé

Séance 3 :



- **Rappel** de la séance précédente.

- **Lecture**, de « Mais ils ne pouvaient pas revenir d'où ils venaient, car la saison de la chasse avait commencé. », jusqu'à « Et interdiction de discuter les règles. »

Compréhension :

Pourquoi les capybaras ne peuvent-ils pas retourner d'où ils viennent ?

Que décident les poules pour vivre à proximité des capybaras ?

Que pensez-vous de cette solution ?



- **Activité(s)** (les différentes activités peuvent faire l'objet de plusieurs séances) :

Annexe 5 : ce document permettra d'aider l'enseignant à organiser un temps de réflexion à visée philosophique, sur la différence.

Annexe 6 : les élèves reconstitueront les règles édictées par les poules, pour les capybaras.

Annexe 7 : ils émettent des hypothèses concernant le sens que donnent les poules aux règles qu'elles ont prévues pour les capybaras.

Séance 4 :



- **Rappel** de la séance précédente.

- **Lecture** de la page sur laquelle le poussin et le jeune capybara se font face, jusqu'à « Ils étaient sauvages. »

Compréhension :

Que font le poussin et le jeune capybara ?

Respectent-ils les règles des poules ? Pourquoi ?

Comment réagit la poule adulte ?



- **Activité(s)** :

Annexe 8 : les élèves essaient de remettre dans l'ordre les vignettes.

Annexe 9 : l'enseignant pourra maintenant animer un temps de réflexion à visée philosophique autour de la question : « Pourquoi a-t-on parfois peur de ce qui est différent ? »



Proposition de déroulement

Séance 5 :
Comprendre une histoire lue
Comprendre le système des personnages

Séance 6 :
Comprendre une histoire lue
Produire des écrits variés
Produire, expérimenter, créer

Séance 5 :



- **Rappel** de la séance précédente.

- **Lecture**, de la double-page sur laquelle on voit la scène du chien attaquant le poussin, jusqu'à « Tout fut différent ».

Compréhension :

Que se passe-t-il quand le poussin passe de l'autre côté du grillage ?

Les poules s'attendaient-elles à la réaction du chien ?

Que font les capybaras ?



- **Activité(s) :**

Annexe 10 : les élèves relient des éléments pour comprendre comment la confiance des poules envers les capybaras et le chien a changé au cours de l'histoire.

Séance 6 :



- **Rappel** de la séance précédente.

- **Lecture** de la suite de l'histoire, jusqu'à « Et jamais ils ne surent ce qui s'était passé. »

- **Activité(s) :**



Annexe 11 : les élèves imaginent la fin de l'histoire. Ensuite, ils l'illustrent. On leur lira alors la fin de l'histoire en les faisant réfléchir sur le caractère « sauvage », d'abord attribué aux capybaras.

Évaluation :

Voici les compétences évaluées :

Manifester sa compréhension d'une œuvre en la racontant (Exercice 1)

Réfléchir sur les différences (Exercice 2)

Interpréter une histoire lue (Exercice 3)

Annexe 1

Prénom :

Date :/...../.....



Lis le texte présentant le capybara en bas de la page. Dessine ensuite un animal qui pourrait se poser sur le dos du capybara ci-dessous et un de ses prédateurs à côté.

Prédateur du
capybara



Animal « ami » du
capybara



Connaissez-vous le capybara, le roi des rongeurs ?

Le capybara est un animal incroyable qui vit en Amérique du Sud, là où il fait chaud et où il y a beaucoup de rivières. C'est le plus gros rongeur du monde : il peut peser autant qu'un gros chien ! Mais ne vous inquiétez pas, le capybara est très gentil.

Avec son corps tout rond et ses petites pattes, il adore nager. Eh oui, le capybara est un excellent plongeur ! Il peut rester sous l'eau pendant plusieurs minutes. Cela l'aide à se cacher des animaux qui voudraient le croquer, comme les jaguars ou les crocodiles.

Le capybara vit en famille ou avec ses amis dans les marécages. Il mange beaucoup d'herbe et adore grignoter des plantes.

Et ce qui est drôle, c'est que les oiseaux, les singes, et même d'autres animaux viennent souvent se reposer sur son dos. Un vrai copain !

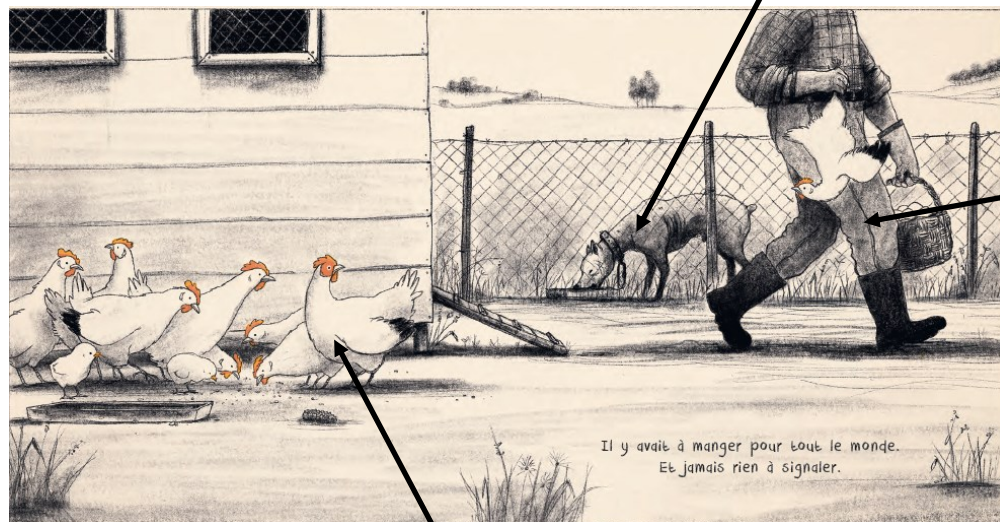
Annexe 2

Prénom :

Date :/...../.....



Observe la double-page ci-dessous et complète les phrases au bout des flèches pour déterminer ce que chacun mange. Réponds ensuite à la question en bas de page.



Le chien mange

L'homme mange

Les poules mangent

D'après toi, est-ce que certains personnages présents sur cette double-page auraient « quelque chose à signaler » ? Explique ta réponse.

Annexe 3

Prénom :

Date :/...../.....



Imagine ce que disent les poules à propos des capybaras qui viennent d'arriver.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

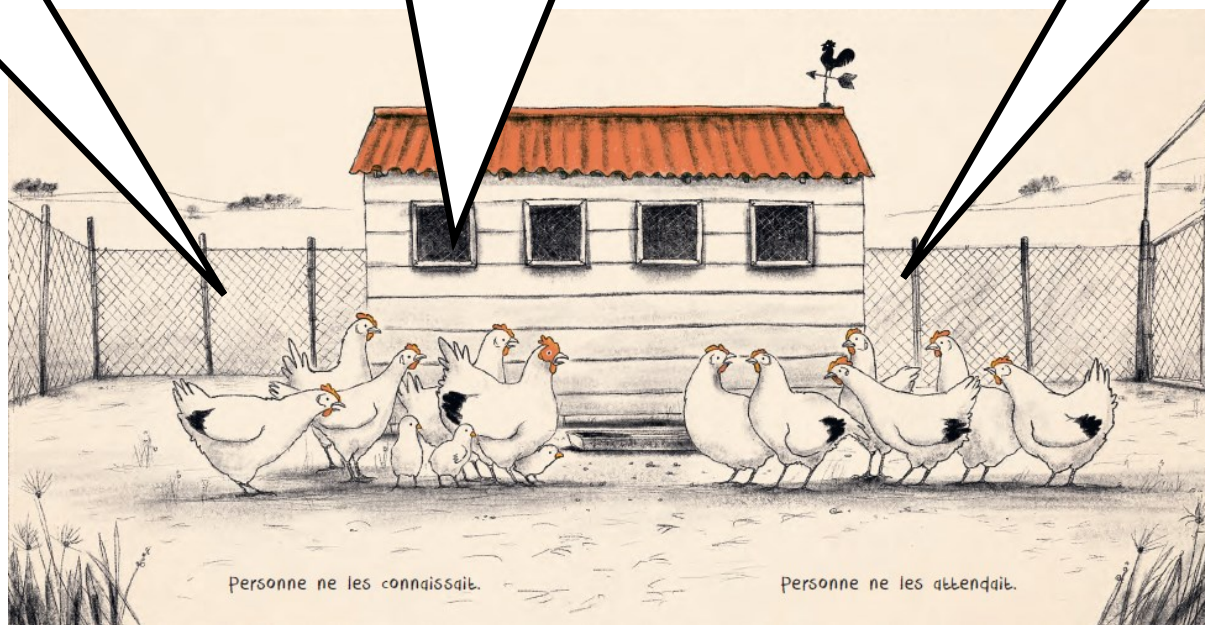
.....

.....

.....

.....

.....



Annexe 4

Prénom :

Date :/...../.....



Imagine ce qui pose problème aux poules en complétant les phrases à l'écrit ou à l'oral.

Pour les poules, cela pose problème que les capybaras soient nombreux, parce que

.....

.....

.....

Pour les poules, cela pose problème que les capybaras soient poilus, parce que

.....

.....

.....

Pour les poules, cela pose problème que les capybaras soient mouillés, parce que

.....

.....

.....

Pour les poules, cela pose problème que les capybaras soient trop gros, parce que

.....

.....





Consigne : en classe entière ou en petits groupes, on pourra organiser une discussion à visée philosophique. Voici les questions soulevées par l'œuvre ainsi que quelques conseils. On ne pourra pas tout aborder dans une séance.

Les questions soulevées par l'œuvre :

Questions de compréhension :

En quoi les poules et les capybaras sont différents ?

Pouvez-vous aussi leur trouver des points communs ?

Pourquoi les poules édictent-elles des règles pour les capybaras ?

De quoi ont-elles peur ?

Questions de réflexion :

Les êtres humains sont-ils pareils ou différents ?

On pourra proposer aux élèves de remplir un tableau à deux colonnes : « Pareils » et « différents ». Pour les plus grands, on pourra caractériser la nature de ces similitudes ou ces différences, par exemple : particularités physiques, nationalités, langues, religions, traits de caractères, goûts, cultures...

Quelques conseils, parce qu'on n'est pas tous philosophes...

La discussion à visée philosophique n'est pas une leçon de morale. Au contraire, elle consiste à essayer de traiter une question selon tous les points de vue possibles, toutes les perspectives et d'évaluer chacune par la discussion collective. Voici quelques outils pour vous guider :



Argumenter : on demandera toujours aux enfants d'argumenter lorsqu'ils avancent une idée.



Donner des exemples : pour rendre concrète l'idée avancée, on demandera à l'enfant d'illustrer son propos.



Contre-argumenter : on incitera l'enfant à *penser contre lui-même* par exemple en disant : *et si quelqu'un qui n'était pas d'accord avec toi entraînait dans la pièce, que dirait-il ?*



Synthétiser : on demandera aux enfants de résumer les idées évoquées jusque-là, de chercher des points communs entre plusieurs idées, de débusquer les paradoxes...



Imaginer un monde différent du nôtre : à chaque fois que ce sera possible, on présentera des situations hypothétiques pour les amener à réfléchir. Par exemple : *et si nous étions absolument tous identiques, à quoi ressemblerait le monde ?*

Annexe 6

Prénom :

Date :/...../.....



Remets les mots dans l'ordre pour reconstituer les règles édictées par les poules envers les capybaras.

eau dans l' Rester . →

les jamais ferme terre Ne la poser sur pattes . →

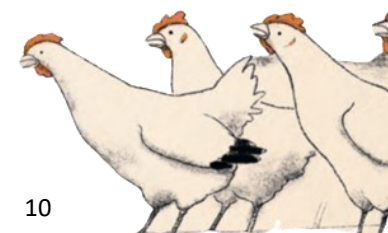
.....

jamais Ne s' la nourriture de approcher . →

.....

discuter Et de interdiction règles les . →

.....



Annexe 7

Prénom :

Date :/...../.....



À l'écrit ou oralement, imagine la suite des phrases suivantes.

Si on les autorise à sortir de l'eau, peut-être qu'ils vont

.....

S'ils s'approchent de la nourriture, peut-être qu'ils vont

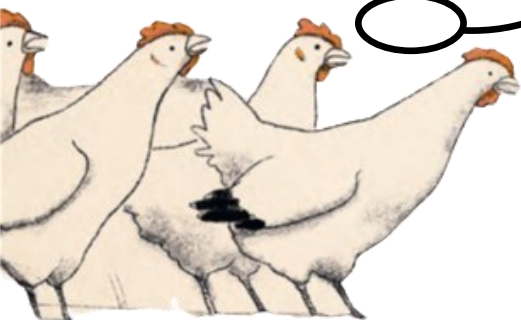
.....

S'ils posent les pattes sur la terre ferme, peut-être qu'ils vont

.....

S'ils discutent les règles, peut-être qu'ils vont

.....



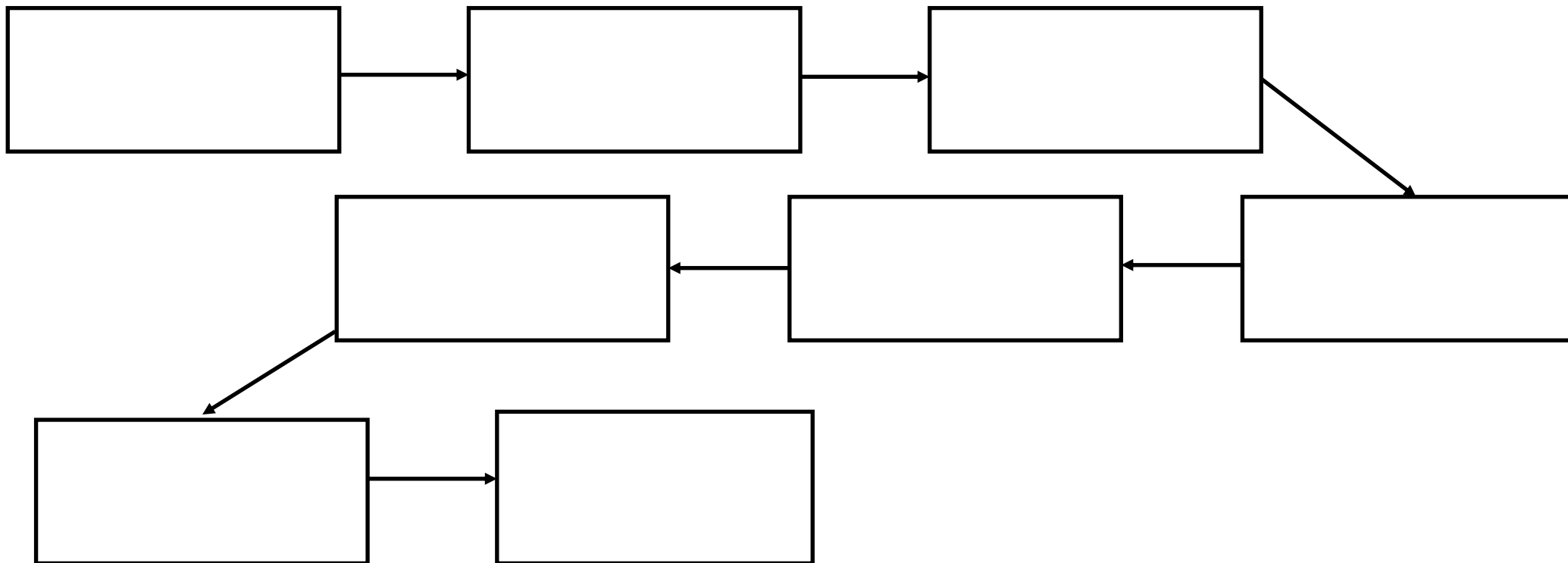
Annexe 8

Prénom :

Date :/...../.....



Découpe les images en bas de page et remets-les dans l'ordre pour que le passage soit cohérent.



Prénom :

Date :/...../.....

Consigne : en classe entière ou en petits groupes, on pourra organiser une discussion à visée philosophique. Voici les questions soulevées par l'œuvre ainsi que quelques conseils. On ne pourra pas tout aborder dans une séance.

Les questions soulevées par l'œuvre :

Questions de compréhension :

Est-ce que le poussin a peur du petit capybara ?

Que font-ils tous les deux ?

Quelle est la réaction de la poule adulte ? Pourquoi ?

Questions de réflexion :

Est-ce qu'on a plus peur des autres qui sont différents quand on est adulte ?

Pourquoi les différences font-elles parfois peur ?

Est-ce que le fait d'être pareil aux autres peut faire peur aussi ?

Quels arguments le poussin pourrait-il donner à la poule pour la faire réfléchir sur les règles édictées par les poules envers les capybaras ?

Quelques conseils, parce qu'on n'est pas tous philosophes...

La discussion à visée philosophique n'est pas une leçon de morale. Au contraire, elle consiste à essayer de traiter une question selon tous les points de vue possibles, toutes les perspectives et d'évaluer chacune par la discussion collective. Voici quelques outils pour vous guider :



Argumenter : on demandera toujours aux enfants d'argumenter lorsqu'ils avancent une idée.



Donner des exemples : pour rendre concrète l'idée avancée, on demandera à l'enfant d'illustrer son propos.



Contre-argumenter : on incitera l'enfant à *penser contre lui-même* par exemple en disant : *et si quelqu'un qui n'était pas d'accord avec toi entraînait dans la pièce, que dirait-il ?*



Synthétiser : on demandera aux enfants de résumer les idées évoquées jusque-là, de chercher des points communs entre plusieurs idées, de débusquer les paradoxes...



Imaginer un monde différent du nôtre : à chaque fois que ce sera possible, on présentera des situations hypothétiques pour les amener à réfléchir. Par exemple : *et si nous étions absolument tous identiques, à quoi ressemblerait le monde ?*

Annexe 10

Prénom :

Date :/...../.....



Relie les éléments à gauche à ceux de droites pour comprendre comment la confiance des poules a changé au cours de l'histoire.

Au début de l'histoire :

Les poules font confiance au(x) ●



Les poules ne font pas confiance au(x) ●



Après l'attaque du chien :

Les poules font confiance au(x) ●



Les poules ne font pas confiance au(x) ●



Annexe 11

Prénom :

Date :/...../.....



À l'écrit ou en dictée à l'adulte, imagine la fin de l'histoire et illustre-la.

.....

.....

.....

.....

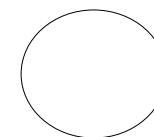
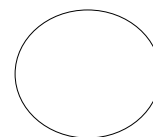
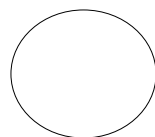
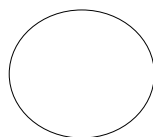
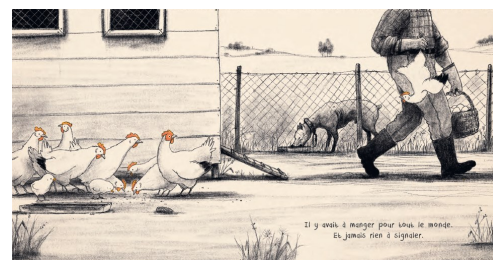
évaluation 1

Prénom :

Date :/...../.....

Compétences évaluées	Évaluation
Manifester sa compréhension d'une œuvre en la racontant (Exercice 1)	
Réfléchir sur les différences (Exercice 2)	
Interpréter une histoire lue (Exercice 3)	

Exercice 1 : numérote les illustrations suivantes pour rétablir la chronologie de l'histoire.



évaluation 2

Exercice 2 : observe l'illustration ci-dessous et trouve trois différences et trois similitudes entre les personnages.



Similitudes :

- 1)
- 2)
- 3)

Différences :

- 1)
- 2)
- 3)

Exercice 3 : Pour toi, qui est le plus « sauvage » dans l'histoire ? Explique pourquoi.

.....

.....

.....

.....

.....

Au ciné
comme
les grands

Numéro 29

Cahier d'activités

Une guitare à la mer
au cinéma !



Le cinéma pour les 3-8 ans

Le maté

Découvrez cette boisson venue d'Amérique du Sud.

C'est une infusion de feuilles.

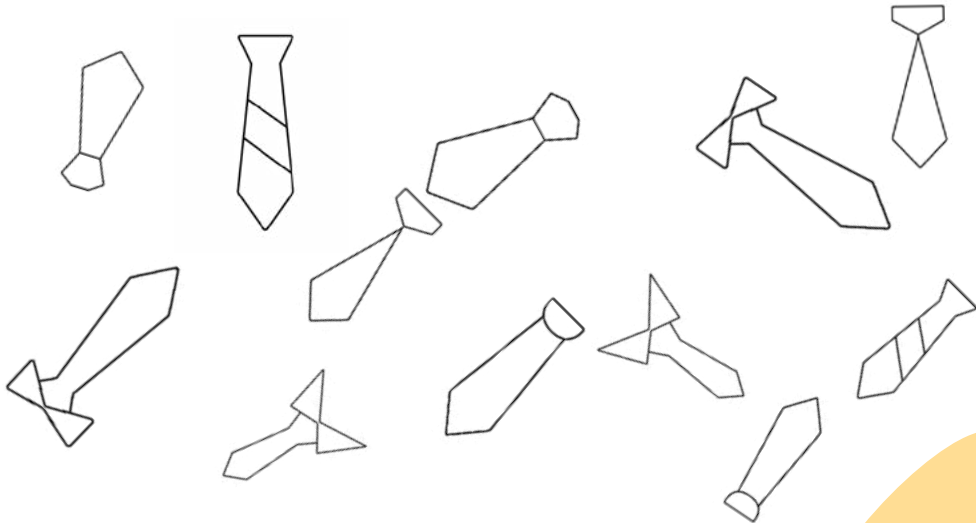
L'histoire de la yerba maté commence au cœur du peuple Guarani, une population Amérindienne qui vit sur les régions du Brésil, de l'Argentine, du Paraguay de l'Uruguay et de Bolivie.



Traditionnellement consommée avec une calebasse et une "bombilla" une paille avec un filtre au bout. Le goût est amer et c'est un stimulant comme le café.

À goûter quand vous serez plus grand !

Colorie les cravates identiques de la même couleur



Recette de frites de manioc

Le manioc est un tubercule aussi originaire d'Amérique du Sud.

Il peut se consommer seul ou en tant qu'accompagnement.

Liste des ingrédients

- 1,2 kg de manioc
- 6 cs d'huile d'olive
- env. 1 cc sel
- env. ½ cc de paprika doux
- 1 citron vert
- 1 gousse d'ail
- ½ bouquet de persil
- 2 brins de menthe
- 1 cc de moutarde mi-forte
- 1 cc de miel liquide
- 200 g de ricotta



Préparation

Étape 1 :

Préchauffer le four à 180 °C. Peler le manioc, le couper en deux dans la longueur et éliminer les parties foncées. Le couper d'abord en tranches d'env. 7 mm d'épaisseur puis en bâtonnets. Les mélanger à la moitié de l'huile avec du sel et le paprika. Répartir le tout sur une plaque chemisée de papier sulfurisé. Glisser au milieu du four et cuire env. 20 min.

Étape 2 :

Entre-temps, pour le dip, râper le zeste du citron vert et presser le jus. Presser l'ail et hacher les fines herbes. Mettre le tout dans un bol mélangeur avec la moutarde, le miel, la ricotta et le reste de l'huile puis bien mélanger. Assaisonner de sel et de poivre. Servir avec les bâtonnets de manioc.

Bon appétit !

Au ciné
comme
les grands

UNE GUITARE À LA MER

un film de
Sophie Roze



en avant-programme :

UN CAILLOU DANS LA CHAUSSURE de Eric Montchaud
et L'ARRIVÉE DES CAPYBARAS de Alfredo Soderguit

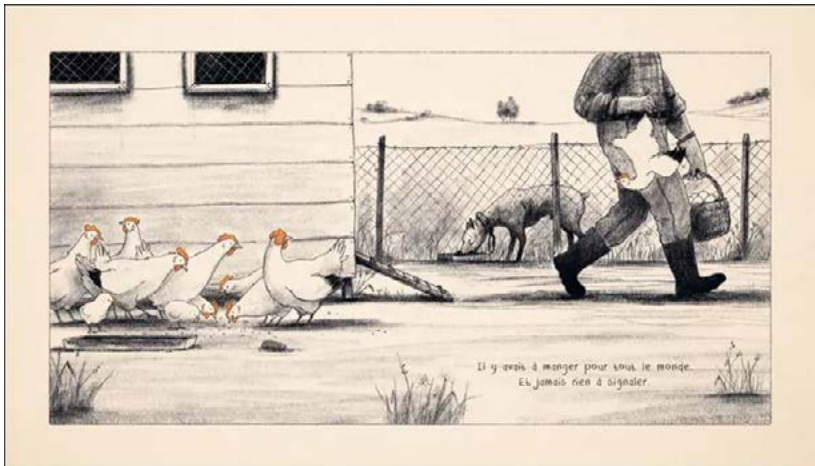
Scénario & Réalisation : SOPHIE ROZE Animation : SOUAD WEDELL, GILLES COIRIER, CÉCILE MILAZZO, ERIC MONTCHAUD, HÉLOÏSE PETEL, DAVID THOMASSE,
ANNA VINCENSINI, BILITIS LEVILLAIN, MARIE CATIAUT, MARION LE GUILLOU Dessin : MARION LE GUILLOU Photographie : MADINE BUSS Musique : NICOLAS BERNARD
Montage : ANTOINE RODET Son : LOÏC BURKHARDT Producteur : JEAN-FRANÇOIS BIGOT, CAMILLE RAULO, NICOLAS BURLET

Production : JBL FILMS, NADASDY FILM Distribution : OUTSIDE THE BOX



Le livre

Avant d'être un film "L'arrivée des Capybaras" était un livre illustré par Alfredo Soderguit.
Compare l'image du livre avec celle du film.



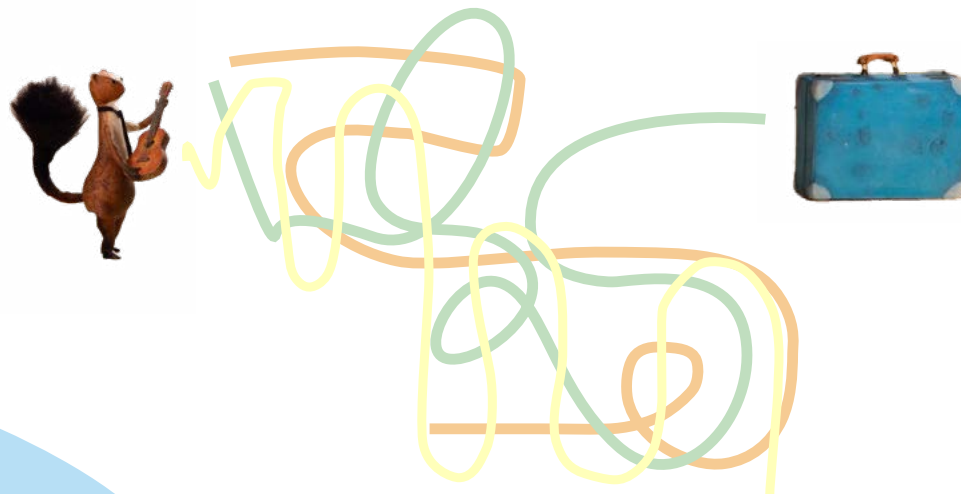
Jeu

À l'aide des couleurs , découvre comment dit-on cabybara en espagnol.



Labyrinthe

Aide la fouine à retrouver sa valise.



Écriture

Entraîne toi à écrire ces mots en t'aidant des lignes.



CRAVATE



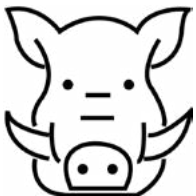
HÉRISSON



VALISE



CAPYBARA



SANGLIER

Observe

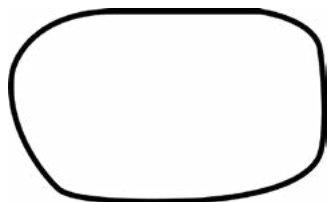
Trouve les 7 différences.



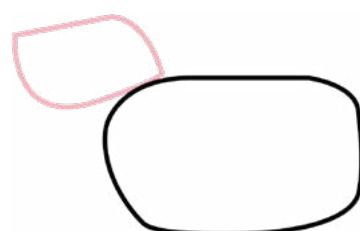
Dessin

Apprends à dessiner un capybara

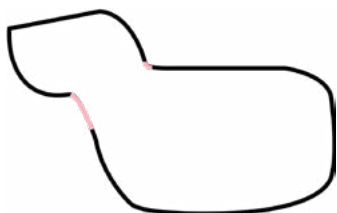
1



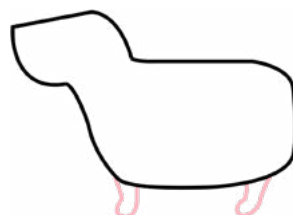
2



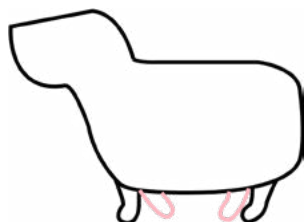
3



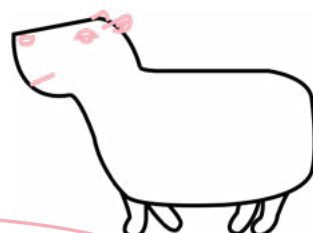
4



5



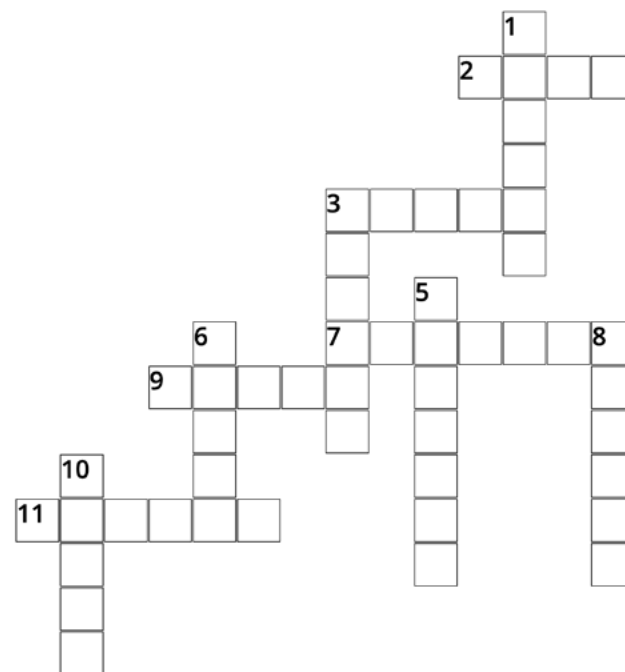
6



Jeu

Place les mots ci-dessous selon la définition.

Rythme, Musique, Jazz, Tourner, Pieds, Tango, Danse, Sauter, Ballet, Hip-Hop, Scène



Horizontal

- 2. Style de danse populaire et énergique.
- 3. Emplacement où les danseurs se produisent.
- 7. Action de tourner sur soi-même en dansant.
- 9. Activité où l'on bouge en suivant la musique.
- 11. Style de danse urbaine et dynamique.

Vertical

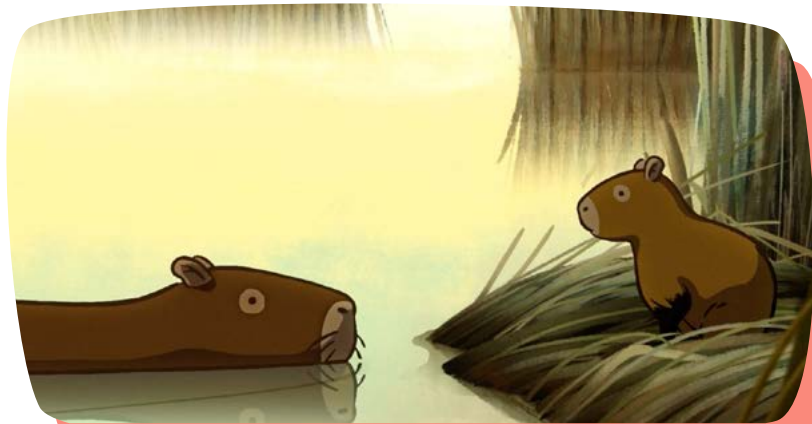
- 1. Style de danse classique avec des pointes et des tutus.
- 3. Action de bondir dans les airs en dansant.
- 5. Ce que l'on écoute pour danser.
- 6. Une danse de couple venant d'Argentine.
- 8. Ce que l'on suit en écoutant de la musique.
- 10. Partie du corps utilisée pour marcher et danser.

Expédition

Le domaine Bel-air dans le canton de Neuchâtel

Viens faire la connaissance des capybaras dans ce magnifique parc animalier. Accompagné·es des soigneurs·euses tu apprendras tout sur ce rongeur. Tu pourras peut-être même les nourrir et les caresser si ils sont d'accord.

Pour en savoir plus :



Stadtlandkind

The Swiss Family Concept Store

**BON DE
BIENVENUE**

10.00

DIX FRANCS SUISSES

CODE DE BON D'ACHAT
WELCOMESLK



PHOTOCREDIT: GRAY LABEL

**Au ciné
comme
les grands**

Au Ciné Comme les Grands !

te propose de savourer le cinéma sur grand écran pour rêver et t'amuser. Accompagné.e de tes parents, de ta famille ou de tes ami.es, tu découvriras chaque mois un nouveau film qui te fera grandir et t'aidera à mieux comprendre le monde qui t'entoure.

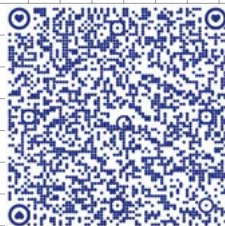
Nos cahiers d'activités ludiques te permettront de préparer ou prolonger ton expérience à la maison. Rejoins-nous vite !

Ton prochain film à découvrir au cinéma et en cahier d'activités le mois prochain :

LES TOUROUGES ET LES TOUBLEUS



Souhaitez-vous être tenu.e au courant des prochaines sorties ?



Envoyez-nous un mail à kids@outside-thebox.ch