

40
F

FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU FILM
DE FRIBOURG

20 – 29.03.2026

Planète Cinéma | Fiche pédagogique



TALES FROM THE MAGIC GARDEN

TALES FROM THE MAGIC GARDEN

Et si les histoires avaient le pouvoir de rassembler à nouveau ? Héritière du rôle de conteuse transmis par sa grand-mère, Suzanne aspire à réinsuffler la joie au sein de son foyer. Cette animation de marionnettes en stop motion enchâsse trois récits tchèques empreints de tendresse, dont l'envol de leur narration offre un réconfort à l'absence.

Au pied du pommier, trois petits-enfants et leur grand-père parcourent des mondes magiques peuplés de monstres, où l'imaginaire les rassemble pour apprivoiser le deuil.

Âge

Suggéré dès 6 ans (3H-4H)

Thèmes

Amour ; deuil ; famille ; humour ; imaginaire ; littérature

Réalisation

David Sūkup, Patrik Pašš, Leon Vidmar, Jean-Claude Roze

Année

2025

Pays

République tchèque, Slovaquie, Slovénie, France

Genre

Animation

Version originale

Tchèque ou français

Sous-titres allemands avec lecture simultanée

Durée

71 minutes



Impressum

Une collaboration FIFF – e-media



Planète Cinéma, le programme scolaire du FIFF, collabore avec la Conférence Intercantonale de l'Instruction Publique et de la Culture de la Suisse Romande et du Tessin (CIIP) et e-media.ch pour la réalisation de fiches pédagogiques.

Depuis plus de 40 ans, *Planète Cinéma*, propose aux élèves et étudiant-es de tout âge, du degré primaire aux écoles supérieures, d'assister à des projections de films spécialement sélectionnés pour elles et eux, rarement diffusés, dans le but de leur faire découvrir la diversité de la culture cinématographique internationale.

fiff.ch/scolaires

Rédaction

Fiche réalisée par **Cécile Desbois**, médiatrice culturelle.

Janvier 2026.



Objectifs pédagogiques

- Repérer les personnages et la suite des événements dans un récit
- Identifier diverses émotions (joie, tristesse, colère et peur) et sentiments (gaieté, satisfaction...)
- Repérer des différents éléments (texte, image fixe, image en mouvement, animation interactive, son...) entrant dans la composition d'un message médiatique
- S'exprimer sur une œuvre dans un langage adapté à son âge

Disciplines et thèmes concernés

Arts

Rencontrer divers domaines et cultures artistiques en découvrant des œuvres de différentes périodes et provenances

→ **Objectif A 14 AV du PER**

Explorer diverses techniques plastiques et artisanales en apprenant des gestes artisanaux spécifiques

→ **Objectif A 13 AC&M du PER**

Éducation numérique

S'initier à un regard sélectif et critique face aux médias en dégagant des critères qualitatifs simples pour distinguer et exprimer des différences entre les supports de communication

→ **Objectif EN 11 du PER**

Français

Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire en prenant en compte les caractéristiques de l'oralité (prononciation, volume, débit, gestes...)

→ **Objectif L1 13-14 du PER**

Santé et bien-être (Formation générale)

Reconnaître ses besoins fondamentaux en matière de santé et ses possibilités d'action pour y répondre en reconnaissant diverses situations d'amitié, de conflit, de fatigue, d'encouragement, de stress

→ **Objectif SHS 32 du PER**

Résumé

Suzanne, Tom et Derek viennent passer quelques jours chez leur grand-père. Malgré son accueil chaleureux, l'ambiance est à la tristesse suite au récent décès de leur grand-mère. Pendant le séjour, chacun manifeste son humeur à sa façon : si Tom, le plus jeune, semble ne pas vraiment comprendre la situation, Derek, lui, s'affaire à réparer la cabane perchée dans le pommier. Quant au grand-père, il se replie dans son atelier et travaille jour et nuit sur un mystérieux objet.

Pour combler l'absence et les silences, Suzanne s'empare de l'héritage de conteuse de sa grand-mère : trois ingrédients (trois mots) – « pas un de plus, pas un de moins ! » – et un chapeau lui suffisaient pour inventer des histoires. C'est désormais au tour de sa petite-fille d'imaginer des récits fantastiques. L'un pour endormir Tom, l'autre pour apaiser Derek, le dernier pour alléger le cœur de son grand-père...

Chaque conte participe au processus de deuil dans une catharsis commune qui permet, entre autres, au grand-père de terminer son œuvre. Sous les yeux ébahis de ses petits-enfants, la lanterne magique qu'il a fabriquée projette alors le souvenir heureux des moments partagés avec leur aïeule.

C'est ainsi que la maison et ses habitant-es retrouvent jeux, sourires, et joie de vivre.



Pourquoi *Tales from the Magic Garden* est à voir avec vos élèves

Tales from the Magic Garden est l'adaptation de nouvelles pour enfants écrites par l'écrivain tchèque Arnošt Goldflam (POUR EN SAVOIR PLUS¹). Dans *Of Unwanted Things and People* (*À propos de choses et de gens inutiles*), ce metteur en scène, comédien et dramaturge aborde des sujets graves comme le deuil ou l'absence, la vieillesse ou la solitude, dans un mélange d'humour et de fantastique. Rares sont les occasions d'évoquer ces sujets difficiles avec les élèves et ces ressorts seront dès lors très précieux.

Loin de tout pathos, les trois histoires livrent la conviction inébranlable que la fantaisie peut atténuer les peines. Pour ce faire, elles s'appuient sur un parti pris transgénérationnel : c'est bien souvent un couple « enfant - personne âgée » qui éprouve une situation et la dépasse, grâce à une confiance mutuelle et à...un peu de magie !

Narrés par le personnage de Suzanne, ces contes s'insèrent avec subtilité dans une trame imaginée pour le film : celle du décès d'une grand-mère vécu par ses petits-enfants. Dans un jeu de ping-pong, les histoires d'Arnošt Goldflam résonnent avec les états émotionnels de la famille de Suzanne. Analyser cet habile tissage permettra de montrer combien ces récits croisés, et consolateurs, clament la permanence des êtres aimés, promettent la possibilité de résoudre les conflits intérieurs et annoncent le retour de la joie.

Réalisé en pixilation (*stop motion*), *Tales from the Magic Garden* donne enfin à voir une technique artisanale, qui mêle l'art de la marionnette et du théâtre d'objets à celui l'animation. Image par image naissent des gestuelles et attitudes empreintes d'une véritable douceur. La découverte de ce choix artistique donnera certainement envie à la classe de s'y essayer à son tour !



Arnošt Goldflam (Prague, 2010, Wikipedia) mis en images dans *Tales from the Magic Garden*.

Pistes pédagogiques

Avant le film

A. INTRODUCTION

1. Indiquer la date, l'horaire et le lieu de la séance à laquelle la classe va se rendre.
2. Expliquer ce qu'est le Festival international du film de Fribourg (FIFF) : le Festival a pour but de promouvoir l'échange entre toutes les cultures par le moyen du film. On peut y découvrir des œuvres réalisées aux quatre coins du monde et rarement diffusées.

B. ANALYSE DE L’AFFICHE DU FILM

1. Répondre à l'oral et collectivement aux questions de l'**annexe 1**.
2. Quel film les élèves imaginent-ils et elles à partir de cette affiche ? Laisser les idées émerger.

C. CONTEXTE GEOGRAPHIQUE ET CULTUREL

1. Expliquer que le film est issu d'une collaboration entre des équipes de quatre pays différents : la Tchéquie, la Slovaquie, la Slovénie, et la France. Outre la France, les élèves ont-ils et elles déjà entendu parler de ces pays ?
2. Les situer sur une carte du continent européen. Ces pays sont-ils proches les uns des autres ? Discuter des contraintes posées pour un tel projet (des langues différentes, des lieux de travail éloignés) mais aussi ses atouts (croiser différentes cultures, d'autres techniques, voyager, etc.). Pour alimenter la discussion, on pourra s'appuyer sur le vécu des élèves (qui a déjà participé à une activité – cuisiner, pratiquer un sport, etc. – avec des personnes parlant d'autres langues ? Comment ? Qu'ont-ils et elles retenu de cette expérience ?).
3. Rappeler les objectifs du FIFF : faire se croiser les cultures.

Après le film

En préambule, ne pas hésiter à visionner le teaser du film afin de se replonger dans son ambiance (POUR EN SAVOIR PLUS²).

D. UN FIL CONDUCTEUR : LE CONTE DE SUZANNE

1. Proposer à la classe de remettre dans l'ordre les images de l'**annexe 2** (les projeter éventuellement).
2. Analyser le sens de l'histoire grâce aux questions proposées dans le même document.
3. Insister sur la relation des enfants avec leur papy. Et laisser les élèves témoigner de leur propre rapport à leurs grands-parents : type d'activités partagées avec eux, fréquence des visites/rencontres, rapport à la vieillesse, sentiments qui les lient, etc. Est-ce qu'ils et elles ont le sentiment de les aider parfois (en leur rendant un service ou en les distrayant) et/ou de recevoir un soutien de leur part (aide aux devoirs, encouragements, etc.) ?

On pourra aussi poser la question du rapport aux images et aux écrans : que regardent les grands-parents ? Y a-t-il des moments où enfants et seniors regardent la même chose ensemble ? Quoi ?

E. TROIS CONTES FANTASTIQUES

1. Montrer les images de l'**annexe 3** (les mélanger). À l'oral, les attribuer aux trois contes dont on donnera le titre et en rappeler les destinataires (*Les Orphelins* raconté à Tom ; *Les Vieux Trognons de Pommes* pour Derek ; *Le Journal de la Veille* pour le grand-père).
2. Par petits groupes et à l'aide de ces mêmes images, les élèves complètent les textes descriptifs. Restitution collective et à l'oral.
3. Faire surgir les points communs de ces trois contes :
 - Une épreuve à surmonter : la disparition ou la mort d'un être cher, mais aussi la peur, la solitude, ou encore le manque de confiance en soi.
 - L'importance de l'entraide (entre frères et sœurs, entre amis, entre générations), de la présence, de l'attention portée à l'autre.
 - Un événement magique / fantastique surprenant qui transforme le récit et permet un dénouement heureux.
4. Définir le rôle des histoires racontées par Suzanne : **rassurer, reconforter, etc.**

Montrer en quoi chacune d'elles répond à une émotion précise d'un personnage :

- Dans *Les Orphelins*, les parents ne sont pas morts, mais absents longtemps : c'est la façon dont Tom envisage la mort (il pense que sa grand-mère va revenir). Les enfants ne peuvent pas rester seuls, ils ont besoin de cette tante aimante comme Tom a besoin d'être accompagné par sa sœur.
 - *Les Vieux Trognons de Pommes* est l'histoire d'un garçon qui dépasse une émotion – ici, la peur. Grâce à lui, Tarek qui l'écoute attentivement, semble apprivoiser sa propre émotion – la colère (il commente : « il a réussi à dompter le monstre »).
 - *Le Journal de la Veille* met en scène un vieil homme qui réapprend la joie malgré l'absence. Ce conte apaise le grand-père de Suzanne (« Ton histoire m'a redonné des ailes. »).
5. Expliquer que ces histoires ont été écrites par l'auteur tchèque Arnošt Goldflam. Il les destinait à ses enfants qu'il voulait rassurer sur les moments difficiles de la vie. Selon les élèves, est-ce réussi ?

Montrer sa photo (p. 4). Quel personnage du film lui ressemble ? Qu'en penser (**clin d'œil / hommage des réalisateurs ; expliquer que l'auteur est vivant, qu'il a assisté à certaines étapes du montage**) ?

F. POUR DIRE LE DEUIL

Pour cette dernière séquence, il peut être utile d'avoir consulté quelques ressources (POUR EN SAVOIR PLUS^{3,4,5}). Elles rappellent notamment que, sur le plan rationnel, les enfants de moins de 8 ans savent que la mort existe mais l'imaginent de façon non permanente.

1. Tenter une définition du deuil (« **état de choc émotionnel provoqué par la perte d'un être cher** », **Larousse**) – en l'élargissant à la notion de perte. Quand on est enfant, que peut-on **perdre de façon irréversible et non choisie** (une maison lors d'un déménagement, un doudou qu'on égare sans le retrouver, une amitié rompue après une dispute, un animal domestique disparu, mais aussi une dent de lait, etc.) ?
2. En repensant à ces situations et aux réflexions précédentes autour du film, lister **les émotions qui accompagnent le deuil** (possibilité d'utiliser l'**annexe 5. a.**) : **la tristesse** (le grand-père de Suzanne ou le vieil homme dans *Le Journal de la Veille*), **la colère** (on peut se sentir abandonné, être en colère contre la personne qui est partie), **la peur** (celle des deux enfants dans *Les Orphelins* ou celle qui fait se demander : qui d'autre va mourir / disparaître ensuite ?), **la culpabilité** (Bogdan regrette de ne pas avoir voyagé avec sa femme), **la solitude**, **le manque**, etc.
3. Qu'est-ce qui aide à traverser ces émotions ? **Le souvenir et l'évocation de ce qui a disparu (par la photo, en racontant son histoire) ; le fait de continuer à vivre dans la joie de ce qui arrive.**
4. On pourra poursuivre par quelques lectures propices à évoquer ce thème (POUR EN SAVOIR PLUS⁶).

G. ANALYSE DES IMAGES

En amont, lire l'interview très instructive des collaborateur-trices de l'équipe française (POUR EN SAVOIR PLUS⁷).

1. Proposer l'activité de l'**annexe 4** en collectif ou par petits groupes pour comprendre ce qu'est la pixilation (ou technique du *stop motion*).
2. Discuter de certains choix artistiques avec l'**annexe 5**.
3. Inscrire le film dans la tradition de l'animation tchèque en montrant :
 - L'extrait d'un film en *stop motion* du réalisateur Jiri Trnka (1912-1969) et un mini-reportage sur son travail (POUR EN SAVOIR PLUS⁸).
 - Un extrait de *La Petite Taupe*, série télévisée de Zdenek Miler (diffusée entre 1957 et 2002). (POUR EN SAVOIR PLUS⁹). Faire la différence : il s'agit ici de dessins animés.

H. PROLONGEMENT POSSIBLES : DES INGRÉDIENTS...

1. **Pour une histoire ?** Rappeler comment la grand-mère, puis Suzanne, procèdent pour imaginer leurs histoires : 3 ingrédients (pas un de plus, pas un de moins), soit trois mots (par ex. : une forêt hantée, un monstre, des trognons de pommes). Proposer aux élèves d'écrire chacun un mot sur un morceau de papier. Les mélanger, en saisir trois et proposer d'imaginer / raconter par équipes une histoire.
2. **Pour une recette ?** Faire le lien entre le titre français *Les Contes du pommier* et l'arbre du jardin des grands-parents. Quelles recettes autour de la pomme les élèves connaissent-ils (tarte, cake, compote, etc.) ? Organiser un atelier cuisine en s'appuyant sur quelques recettes simples (POUR EN SAVOIR PLUS²).
3. **Pour un film ?** A l'aide des ressources suggérées (POUR EN SAVOIR PLUS¹⁰), proposer à la classe de réaliser un très court-métrage en pixilation (*stop motion*). Cela nécessitera de s'appuyer sur un décor, des personnages (marionnettes, pâte à modeler... ou bonhomme Playmobil ou Lego), et une intrigue (s'inspirer des histoires créées à l'oral). On peut aussi choisir d'explorer la technique du *flip-book* (POUR EN SAVOIR PLUS¹¹) pour comprendre comment animer des images, ou encore de la lanterne magique pour faire un lien avec l'objet fabriqué par le grand-père (POUR EN SAVOIR PLUS¹²).

Pour en savoir plus

1. Arnošt Goldflam, joyeux défaitiste : <https://francais.radio.cz/arnost-goldflam-joyeux-defaitiste-8539439>
2. Sur le site de GEBEKA Films un dossier, des images à télécharger, le **teaser** et un cahier de recettes ! <https://www.gebekafilms.com/fiches-films/les-contes-du-pommier/>
3. Des articles pour les enseignants sur le deuil par le Centre maladie, mort et deuil à l'école : <https://mort-deuil-ecole.ch/category/deuil/>. Une brochure très pédagogique : <https://mort-deuil-ecole.ch/brochure-parler-aux-enfants-de-la-perte-dun-etre-cher/>
4. Les éditions Plantyn développent et distribuent du matériel pédagogique pour les enseignants et les élèves. Un dossier est disponible sur le deuil : https://assets.ctfassets.net/1kqffs4iocas/1mFa4erNNXr4UOLhBUoeAo/d3030a9d67ca3f5eb893bc470937e31b/P00019274_Dela_Rouwen_2-3GR_FR_1_.pdf
5. *Mourir quelle histoire !* Un dossier pédagogique sur les constructions culturelles autour de la mort : https://eac-edd-bretagne.ac-rennes.fr/sites/eac-edd-bretagne.ac-rennes.fr/IMG/pdf/23_101208_lcl_dossier-pedagogiquev2-mourir_web_-_low.pdf
6. Quelques ouvrages en littérature jeunesse sur le thème de la mort et du deuil :
Susan Varley, *Au revoir Blaireau*
Claude Ponti, *L'Arbre sans Fin*
Élisabeth Brami, *J'aime pas qu'on meure et alors ?*
Wolf Erlbruch, *Le Canard, la Mort et la Tulipe*
Brigitte Labbé et Michel Puech, *La Vie et la Mort*, Milan jeunesse, coll. « Les goûters philo ».
7. Retour d'expériences de l'équipe française et images du tournage : <https://filmsenbretagne.org/retours-dexperiences-les-contes-du-pommier/>
8. La tradition tchèque de l'image animée avec Jiří Trnka (montrer des extraits) : <https://www.youtube.com/watch?v=C4KrQvO5OGA>
Dessin des marionnettes, réalisation, fabrication et tournage des scènes, plan par plan : <https://fresques.ina.fr/europe-des-cultures-fr/fiche-media/Europe00009/les-marionnettes-de-jiri-trnka.html>
9. *La Petite Taupe* de Zdenek Miler : <https://www.youtube.com/watch?v=xV6UZ25knBs>
10. Page dédiée à l'animation en volume : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation/seance-6-pate-modeler-et-marionnettes>
11. Le *flip-book* ou folioscope : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-4-le-folioscope>
12. La lanterne magique : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-8-la-lanterne-magique>

Annexe 1 – Analyse de l’affiche du film



Décrire les personnages du premier plan (combien sont-ils ? Quelles relations peuvent-ils et elles avoir) ?

Peut-on identifier l'arbre au deuxième plan ? Grâce à quels indices ?

Décrire la cabane installée dans l'arbre. Qu'a-t-elle de particulier ?

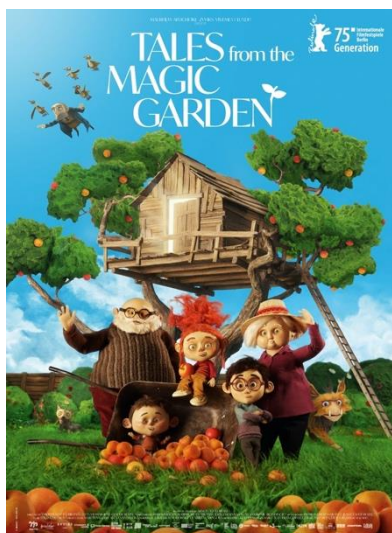
Quels autres personnages ou créatures sont présents sur l’affiche ? Peut-on comprendre leur rôle ?

Lire le titre, identifier sa langue et le traduire.

Décrire l'aspect des personnages et des décors (semblent-ils dessinés ou plutôt fabriqués comme des objets) ?

Quelle est l'ambiance générale de l’affiche ?

Annexe 1 – Analyse de l’affiche du film – Corrigé



Décrire les personnages du premier plan (combien sont-ils ? Quelles relations peuvent-ils et elles avoir) ?

Deux personnes âgées (cheveux blancs) entourent trois enfants. Les élèves évoqueront peut-être une fratrie (tenter de déterminer les âges des enfants) et la figure des grands-parents. Ils et elles semblent bien se connaître et être en confiance les un-es avec les autres.

Evoquer les moments où de telles photos de familles sont prises (lors de fêtes, par exemple, d’anniversaire).

Peut-on identifier l’arbre au deuxième plan ? Grâce à quels indices ?

Il s’agit d’un pommier car on voit ses fruits sur les branches et au premier plan.

Décrire la cabane installée dans l’arbre. Qu’a-t-elle de particulier ?

Elle a sûrement été construite par un membre de la famille ; on y accède par une échelle. Une étrange et intense lumière sort par sa porte sans que l’on comprenne pourquoi (émettre des hypothèses).

Quels autres personnages ou créatures sont présents sur l’affiche ? Peut-on comprendre leur rôle ?

Repérer le vieil homme qui vole dans le ciel, le chat à gauche du grand-père et le monstre à droite de la grand-mère. Il est difficile de saisir leur rôle, même s’ils paraissent en harmonie avec les personnes et le lieu.

Lire le titre, identifier sa langue et le traduire.

Le titre est en anglais. Sa traduction littérale serait : *Les Contes du Jardin magique* (faire le lien avec la lumière dans la cabane). Indiquer que le titre en français choisi est : *Les Contes du Pommier*. Faire le lien avec l’arbre.

Décrire l’aspect des personnages et des décors (semblent-ils dessinés ou plutôt fabriqués comme des objets) ?

Ils ne sont pas dessinés. Les personnages ressemblent à des marionnettes, les décors à des jouets (un peu comme dans une maison de poupées).

Quelle est l’ambiance générale de l’affiche ?

L’image est lumineuse, avec un beau ciel bleu en arrière-plan qui contraste avec l’orange des pommes. Les personnages sont accueillants. Ils et elles regardent en direction du spectateur et de la spectatrice, et lui font signe. L’affiche peut donner envie de les rejoindre.

Par ailleurs, l’aspect réaliste des personnages tranche avec les éléments fantastiques (le monstre, l’homme qui vole dans le ciel) et suscite la curiosité.

Annexe 2 – Le conte de Suzanne

Réalisateur : Jean-Claude Rozec

Producteur : Vivement lundi ! (France)

a. Retrouver l'histoire

1



2.



3.



4.



5.



6.



Ordre des images : 3, 5, 4, 6, 2, 1.

b. Le sens de l'histoire

- Identifier chacun des personnages présents sur l'image 5 : il y a Tom, le plus jeune frère, Derek le grand frère, Suzanne la sœur, leur mère, les deux grands-parents (parents de la maman).
- Qualifier leurs relations : complicité (le grand-père joue avec ses petits-enfants), goût du partage (la grand-mère transmet les histoires), confiance, attention à l'autre et entraide.
- Relever les indices du temps qui passe dans les images. Identifier les saisons en comparant les vêtements portés, les changements de la nature – pommes et feuilles tombées au sol, brume, etc. –, ou encore, évoquer la dent de Suzanne qui a repoussé. Finalement, situer l'histoire dans le temps : la première séquence (anniversaire) se déroule en été ; la seconde (retour chez le grand-père) a lieu en automne.
- Comment se comportent les personnages suite au décès de la grand-mère ? Que semblent-ils ressentir ?

Même si le grand-père accueille chaleureusement ses petits-enfants, il joue moins avec eux, a peu de patience, se replie dans son atelier.

Tom, le plus jeune enfant, semble ne pas comprendre que sa grand-mère ne reviendra plus. Il n'est pas tout à fait rassuré et réclame la présence de sa sœur pour ne pas rester seul.

Derek, lui, s'isole en haut du pommier ; il s'affaire à réparer la cabane. Il refuse beaucoup de choses (que Suzanne porte le chapeau de leur grand-mère, qu'elle raconte des histoires, etc.) et semble en colère.

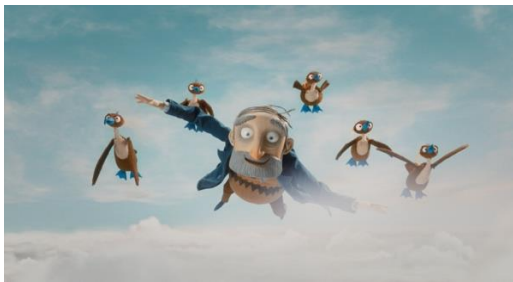
Suzanne s'empare du chapeau de sa grand-mère et perpétue ce que cette dernière faisait : raconter des histoires à partir de 3 ingrédients.

Par ces comportements (rester « dans sa bulle »), les personnages expriment, chacun à sa façon, une forme de tristesse (image 6).

- Qu'a construit le grand-père pour ses petits-enfants ? C'est un étrange objet qui projette des photos de leur famille sur les murs de la cabane. Expliquer que ce type d'objet existe réellement : il s'agit d'une « lanterne magique » qui projette des images peintes sur des plaques de verre à travers un objectif et grâce à une source de lumière, comme ici la bougie. Faire le lien avec la lumière de la cabane dans l'affiche. De quoi s'agit-il ? (La projection, mais peut-être aussi la joie ressentie à ce moment).
- Finalement, qu'est-ce qui a aidé les personnages ? Les histoires racontées par Suzanne, les photos et les souvenirs, le temps aussi laissé à chacun pour vivre ses propres émotions.
- Comparer les images 1 et 3 qui encadrent le film : les enfants et leur grand-père ont retrouvé leur joie de vivre et peuvent reprendre leurs activités et leurs jeux. Ce sont désormais les enfants qui poussent le grand-père dans la brouette, comme s'ils avaient un peu grandi.

Annexe 3 – Trois contes

a. Quelle image pour quel film ?



b. Des textes à compléter !

Les Orphelins

Réalisateur : David Sùkup

Producteur : Maurfilm (République Tchèque)

parapluie	théâtre	policiers	dame	tante
-----------	---------	-----------	------	-------

Un jour de pluie, Emilka et Stan trouvent un dans la rue. Ils le protègent avec un puis le ramènent chez eux.

Le soir, leurs parents vont au Sur le chemin, ils ont un terrible accident.

Deux viennent annoncer la nouvelle aux enfants. Qui va s'occuper d'eux pendant que leurs parents sont soignés à l'hôpital ?

C'est alors que la magie se produit : au petit matin, le chat se transforme. Des lunettes, deux chignons...

Et voilà une gentille qui va rester auprès des enfants.

Les Vieux Trognons de Pommes

Réalisateur : Patrick Pass

Producteur : Artichoke (Slovaquie)

dame	pommes	jardin	clé	monstre
------	--------	--------	-----	---------

Jonas entre dans un abandonné avec Will, un camarade de classe. Jonas n'est pas rassuré. Will se moque de lui.

Au fond du jardin, il y a une étrange Encore plus étrange : elle est remplie de trognons de !

Dans une pièce, une vieille dame est assise. Elle raconte son histoire à Jonas : il y a longtemps, son mari lui a offert un Ce monstre ne mange que des trognons de pommes. Son mari est mort et elle a du mal à nourrir la créature.

La dame demande à Jonas de l'aider et lui donne la du jardin.

En repartant, Jonas croise le monstre et lui donne un trognon de pomme. Ils deviennent amis.

Le Journal de la Veille

Réalisateur : Leon Vidmar

Producteur : Zvviks (Slovénie)

couronne	chaussons	vent	cimetière	oiseaux multicolores
----------	-----------	------	-----------	----------------------

Bogdan est un vieil homme. Il vit seul. Chaque matin, il se lève, enfle ses, se prépare un café. Puis, il va à l'épicerie et au sur la tombe de sa femme.

Un jour, le souffle si fort que le vieil homme s'envole dans les airs ! Il atterrit dans une forêt au milieu d'..... Les oiseaux le regardent longuement. Puis, ils lui offrent une et une grande fête est organisée.

Le vieil homme rentre ensuite chez lui. Cette aventure l'a rendu gai et heureux.

Éléments de corrigé

Les Orphelins

Un jour de pluie, Emilka et Stan trouvent un **chat** dans la rue. Ils le protègent avec un **parapluie** puis le ramènent chez eux.

Le soir, leurs parents vont au **théâtre**. Sur le chemin, ils ont un terrible accident.

Deux **policiers** viennent annoncer la nouvelle aux enfants. Qui va s'occuper d'eux pendant que leurs parents sont soignés à l'hôpital ?

C'est alors que la magie se produit : au petit matin, le chat se transforme. Des lunettes, deux chignons...

Et voilà une gentille **tante** qui va rester auprès des enfants.

Lors de la mise en commun, insister sur :

- **Les « trois ingrédients » de l'histoire** : « un petit chat », « un parapluie » et « deux policiers ».
- **La relation des deux enfants**. Évoquer leur complicité (ils sont inséparables), leur alliance pour convaincre les parents de garder le chat... En quoi cette relation est-elle importante (**traverser l'épreuve, se rassurer, se soutenir**) ?
- **Le rôle du chat** : qu'a-t-il de particulier dès le départ (**il sait jouer du piano, s'attire l'amitié des parents**) ? Quelle place occupe-t-il immédiatement dans la famille (**veiller sur les enfants**) ? Comment se transforme-t-il (**avec le soleil et dans une boule de lumière**) ? Les élèves s'attendaient-ils à cela ?

Les Vieux Trognons de Pommes

Jonas entre dans un **jardin** abandonné avec Will, un camarade de classe. Jonas n'est pas rassuré. Will se moque de lui.

Compléter : **assailli par la peur, Jonas confond un bout de bois avec un serpent, puis croit apercevoir un monstre, tandis que Will, sûr de lui et moqueur, avance.**

Au fond du jardin, il y a une étrange **maison**. Encore plus étrange : elle est remplie de trognons de **pommes** !

Dans une pièce, une vieille dame est assise. Elle raconte son histoire à Jonas : il y a longtemps, son mari lui a offert un **monstre**. Ce monstre ne mange que des trognons de pommes. Son mari est mort et elle a du mal à nourrir la créature.

Compléter : **son mari est mort mais elle pense toujours à lui grâce à un dessin peint sur le mur qui s'anime.**

La dame demande à Jonas de l'aider et lui donne la **clé** du jardin.

En repartant, Jonas croise le monstre et lui donne un trognon de pomme. Ils deviennent amis.

Compléter : **après avoir reçu la clé, Jonas est débarrassé de ses craintes. Quand il croise la créature, il la nourrit, l'apprivoise, et promet de revenir.**

Lors de la mise en commun, insister sur :

- **Les « trois ingrédients » de l'histoire** : « une forêt hantée », « un monstre », « des trognons de pommes ».
- **L'évolution de Jonas** : en quoi change-t-il entre le début et la fin de l'histoire ? Comparer les sentiments négatifs qui l'animent au début (peur dans le jardin, honte face à son camarade) à ceux plus positifs qu'il découvre (fierté, courage, confiance en lui...). Mettre en évidence l'inversion des rôles avec son camarade.
- **Le deuil vécu par la vieille dame** : évoquer sa solitude mais aussi l'amour qu'elle porte toujours à son mari, l'importance du souvenir.
- **L'aspect merveilleux du conte** : évoquer l'apparition mystérieuse de la dame, la peinture qui prend vie et retrace la vie de son mari ; le monstre (à quoi fait-il penser : une peluche, un lion ?).

Le Journal de la Veille

Bogdan est un vieil homme. Il vit seul. Chaque matin, il se lève, enfile ses **chaussons** se prépare un café. Puis, il va à l'épicerie et au **cimetière** sur la tombe de sa femme.

Compléter : **sa vie est routinière est maussade. Au cimetière, il parle à la photo de sa femme. Il lui dit qu'il regrette de ne pas avoir voyagé avec elle.**

Un jour, le **vent** souffle si fort que le vieil homme s'envole dans les airs !

Compléter : **c'est Zarja, la fille de l'épicière, qui l'encourage à sauter, plus haut, encore plus haut.**

Il atterrit dans une forêt au milieu d'**oiseaux multicolores**. Les oiseaux le regardent longuement. Puis, ils lui offrent une **couronne** et une grande fête est organisée.

Le vieil homme rentre ensuite chez lui. Cette aventure l'a rendu gai et heureux.

Lors de la mise en commun, insister sur :

- **Les « trois ingrédients » de l'histoire** : « **chaussons** », « **couronne** », « **des oiseaux multicolores** ».
- **L'extrême solitude et la tristesse** du personnage principal au début du film. Faire le lien avec les couleurs grises de son environnement qui disparaissent au profit des couleurs.
- **La relation de Bogdan et de Zarja** : la petite fille est attentive à lui (elle lui tend son journal, le suit au cimetière, l'encourage à voler) sans qu'il ne s'en aperçoive. Quand il revient de son voyage, Bogdan est capable d'échanger et de jouer avec elle.
- **L'aspect fantastique de l'histoire** : que se serait-il passé si Bogdan ne s'était pas envolé ? Comment aurait-il continué sa vie ? Les élèves ont-ils déjà imaginé voler ?

Annexe 4 – Un film en *stop motion*

- a. **Imprimer / découper les étiquettes de légendes.** Imprimer la photo et demander aux élèves de positionner les légendes au bon endroit.

Éclairages

Marionnettes

Fond bleu

Éléments de décor



- b. **Quel est cet objet ?**



Images issues du dossier de presse du producteur Gebaka Films.

Annexe 4 – Un film en *stop motion* - Corrigé



L'objet sur le deuxième visuel est un appareil photo.

Expliquer ce qu'est le procédé du *stop motion* : une technique d'animation image par image. À mi-chemin entre photo et vidéo, l'animation en volume permet de créer un mouvement à partir d'objets immobiles.

On place une marionnette dans un décor (ici le fond bleu est peint à l'aquarelle), on la déplace légèrement, puis on la prend à nouveau en photo. Lorsque les photographies sont montrées successivement et très rapidement, on obtient une animation fluide.

Annexe 5 – Des choix artistiques

a. Le plein d'émotions

Montrer de nouveau quelques images découvertes précédemment. Par exemple, celles-ci-dessous.



Quel est le point commun entre tous ces personnages ?

Leurs visages sont très expressifs, on peut y lire leurs émotions.

Demander aux élèves d'attribuer à chaque personnage la bonne émotion :

Joie / peur / tristesse

Discuter des réponses apportées. Sans doute : la joie de Bogdan (volant dans le ciel), l'état de choc (ou la sidération) des enfants, la tristesse de la mère et du grand-père de Suzanne.

Qu'est-ce qui participe de cette expressivité ?

Évoquer l'attitude des corps (en mouvement ou immobile), la justesse des regards (yeux écarquillés ou au contraire presque fermés), ou encore le cadrage : le plan large autour de Bogdan évoque l'ouverture qui se produit à ce moment de sa vie ; les plans plus serrés autour des enfants et des deux adultes accentuent notre relation aux personnages, permettent aux spectateurs et spectatrices de s'identifier à eux.

b. Des couleurs enveloppantes

Revenir aux images du récit de Suzanne. Qualifier les couleurs.

Les tons sont orange, violet, bleu, avec des ombres souvent teintées et des couleurs saturées.

Quelle ambiance amènent-elles ?

Les personnages semblent baigner dans cette atmosphère douce et forte. Elle peut renvoyer à l'amour qui les lie ou encore au souvenir de la grand-mère.

c. Les mouvements de caméra

Diffuser deux séquences très courtes du teaser : 0'08 à 0'11 et 0'16 à 0'18. Que remarque-t-on ? Il y a des « plans en mouvement ». Cela signifie qu'ici on a l'impression qu'une caméra s'approche des personnages et invite le spectateur ou la spectatrice à aller à leur rencontre, à entrer dans l'histoire.