

ÉCOLE ET CINÉMA

Dossier pédagogique



Shaun le mouton, le film

Titre original : *Shaun the Sheep Movie*

Film d'animation en volume de Richard Starzack et Mark Burton, Royaume-Uni et France, 2015.

Durée : 85 minutes.

Quelques pistes pour aborder le film avec les élèves

A propos du film

Synopsis

Ressources utiles

Avant la projection / l'anticipation

Le titre du film

L'affiche du film

La bande annonce

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Raconter le film

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Où ?

Comment ?

Quoi ?

Atelier de pratique / réaliser un film d'animation en stop motion

Carte mentale

Pour aller plus loin

La thématique *Y'a d'la joie*

Le burlesque

Le corps

Le carnet du spectateur

Filmographie

Sitographie

Contenu du dossier pédagogique

A propos du film

Synopsis : Tous les jours se ressemblent à la ferme. Shaun le mouton et ses congénères aimeraient bien un peu de fantaisie dans ce monde triste et ce quotidien qui n'en finit pas de se répéter. Germe alors dans l'esprit de Shaun une idée farfelue, mais peut-être à leur portée : se débarrasser du fermier et redevenir maîtres de leur destin.

Liens utiles :

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film
<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

Shaun le mouton

La Plate-forme Nanouk qui regroupe des extraits du film et des documents pédagogiques
www.nanouk-ec.com

Avant la projection/ l'anticipation

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de l'illustration, de la bande annonce pour connaître le sujet du film ou en prédire le contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film.
- Construire un « horizon d'attente » : en présentant des personnages, des images, en formulant des hypothèses.
- Construire un « univers de référence », en mobilisant les connaissances par l'évocation du vécu, des films déjà vus.

Le titre du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'analyse du titre à se servir d'indices textuels afin de connaître le sujet du film.

Pourquoi ?

Pour leur donner des outils afin qu'ils puissent faire des prédictions.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quel mot attire ton attention lorsque tu lis le titre ? Pourquoi ?

Exemples d'activités à proposer :

Sans montrer encore l'affiche du film, recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves qui seront validées ou invalidées avec la découverte de l'affiche. Prédications à partir du titre.

Écrire **Shaun le mouton** au tableau et demander aux élèves d'émettre oralement des hypothèses quant à l'histoire du film. Noter les idées sur une affiche.

Les élèves connaissent peut-être déjà le nom du personnage pour avoir vu d'autres films avec le même héros (*Shaun Le Mouton : la Ferme contre-attaque* en 2019 ou la série *Shaun Le Mouton* diffusée dès 2007 pendant 8 ans et qui comptera 150 épisodes), les laisser s'exprimer autour des histoires connues et du personnage, écrire sur une affiche les premières prédictions sur le film en fonction de ce qui est raconté par les élèves.

L'affiche du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'observation de l'affiche à se servir d'indices visuels afin de connaître le sujet du film ou d'en prédire le contenu.

Pourquoi ?

Pour activer leurs connaissances quant au contenu et au genre du film et pour leur donner les outils nécessaires pour qu'ils puissent faire des prédictions, qu'ils questionneront en cours du visionnage du film, les prédictions augmentent la motivation et l'engagement du spectateur, ce qui améliore la compréhension.

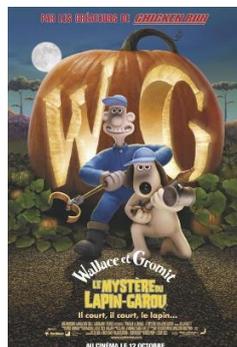
Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quels détails attirent ton attention lorsque tu regardes cette affiche ? Pourquoi ? Penses-tu que tu peux tirer profit de ces indices ? Quelles informations ces indices te révèlent-ils sur le sujet ou le contenu du film ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ?

Exemples d'activités à proposer :

Décrire l'affiche par groupe, faire la liste des éléments que l'on trouve sur l'affiche, indiquer où se trouvent les personnages, indiquer combien il y a de personnages et ce qu'ils font, comment ils sont représentés (dessin, volume...), dire quelles relations il peut y avoir entre les personnages, demander aux élèves si certains connaissent déjà les personnages, repérer le texte.

- Travailler sur le titre écrit et l'expression « Shaun qui peut ! » : Quel est le jeu de mot ? Quel lien avec l'image au-dessus ? Lire les autres écrits autour de *Wallace et Gromit* et *Chicken run*, ces films sont-ils connus des élèves ? En quoi ressemblent-ils au film qu'ils vont voir ? Comparer les 3 affiches des films entre elles. Nommer les créateurs de ces films Peter Lord et David Sproxton des studios Aardman, définir la manière de réaliser les films : référence mondiale du film en pâte à modeler.
- Décrire les personnages : Est-ce qu'on ne voit que des moutons ? Quels autres animaux sont présents ? Comment se déplacent-ils ? Qui les poursuit ? Que fait-il ? Qui peut être ce personnage ? Pourquoi ont-ils besoin de lui échapper ?



La bande annonce du film

Lien la bande annonce : <https://www.dailymotion.com/video/x2kghnq>

Exemples d'activités à proposer :

- Demander aux élèves d'expliquer leurs prédictions à l'oral, les justifications et la confirmation pendant et après le visionnage de la bande annonce.

Construire du sens par anticipation :

Réfléchir à ce que l'on connaît sur le genre du film.

Quoi ?

Amener les élèves à prendre conscience de leurs connaissances sur le film afin de les mettre à profit pendant le visionnage.

Pourquoi ?

Pour qu'ils réunissent un maximum d'informations sur le film (contenu, thème, structure, réalisateur, etc.) afin de disposer d'un cadre de référence auquel ils pourront ajouter les nouvelles informations pour rendre les connaissances disponibles dans sa mémoire avant de voir le film qui présente de nouvelles informations.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Où se déroule le film ? Quand se déroule-t-il ? Qui sont les personnages principaux ? Que savons-nous de l'histoire ? Quel autre film du même genre as-tu déjà vu ? Quelles sont les caractéristiques propres à ce genre ?



A la campagne



A la ville

Exemples de tâches à proposer : Utiliser les deux photogrammes ci-dessus après le visionnage de la bande annonce pour illustrer un des sujets du film : la vie à la ferme et la vie en ville.

Tableau à compléter : « Ce que je sais – Ce que j'aimerais apprendre – Ce que j'ai appris ». Remplir les deux premières colonnes avant la projection, revenir sur le tableau après le visionnage du film, en complétant la 3e colonne.

Ce que je sais	Ce que j'aimerais apprendre en regardant le film	Ce que j'ai appris en regardant le film

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le cinéma est un lieu d'expériences intimes et sensibles, il est important de faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue.

Comment ?

Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ? Quels détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ? Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ? L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi.

Pourquoi ?

Échanger autour des ressentis des élèves : une phase orale est nécessaire pour permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions pour prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait peur, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...).

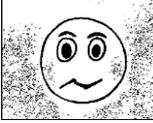
Apprendre à repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions.

Exemples de tâches à proposer

- Demander aux élèves d'exprimer leurs émotions par un dessin légendé puis à l'oral demander d'étayer leur analyse et les jugements qu'ils portent sur le film.
- Nommer les émotions : Mots travaillés : triste – joyeux - en colère – étonné – effrayé - inquiet - la tristesse - la joie – la colère - l'étonnement - la frayeur - l'inquiétude
- Dessiner un personnage : chaque élève peut choisir un personnage qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi. Proposer aux élèves de fabriquer des marionnettes à partir des dessins des personnages pour multiplier les opportunités de parler sur le film pas forcément en présence de l'enseignant, le langage entre pair est le moyen de convoquer à nouveau des émotions autour du film.
- Choisir une scène burlesque du film : chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce qu'elle raconte pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti. Revivre la scène avec les marionnettes
- Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.
- Identifier les émotions des différents personnages en fonction des scènes jouées, mettre des mots sur des scènes sans parole et imaginer ce que les personnages ont en tête : l'envie, la peur, le rejet, l'incompréhension, le mépris, la moquerie, l'inadaptation, la jalousie, la pitié, la culpabilité...

A partir de la ressource Eduscol *Vocabulaire : les émotions*

Présenter les six icônes aux élèves. Les faire décrire, nommer chacune des émotions représentées en justifiant.

	JOYEUX		INQUIET		EN COLERE
	EFFRAYE		ETONNE		TRISTE

Objectif : Identifier, nommer les émotions et apparier avec les icônes

Présenter ensuite les 6 scènes, les faire décrire en insistant sur ce que peut ressentir le personnage dans cette situation :

Faire verbaliser tout ce qui est contenu dans ces illustrations et demander aux élèves de mettre ensemble un visage et une situation illustrée.

Chacun procède à ses appariements. Puis, inviter les élèves à les commenter et les justifier. Les appariements peuvent être ensuite conservés sur une affiche.

Objectif : Mettre en situation les émotions et s'appropriier les nouveaux mots appris.

Reprendre chacune des icônes et demander à chaque élève dans quelle situation il peut ressentir cette émotion. Par exemple : « Quand es-tu en colère ? » « Quand es-tu triste ? » « Quand tu es joyeux ? » Veiller à faire passer tous les élèves du groupe.

Leur demander ensuite de mimer chacun au moins deux émotions et les prendre en photo.

Ces photos serviront à trier les différentes émotions et constituer *Le livre de nos émotions*.

Objectif : Réinvestir les mots appris et opérer des regroupements

Matériel : une boîte par émotion – les supports des dessins des enfants réalisés pour illustrer le film

Mots travaillés : triste – joyeux – en colère – étonné – effrayé – inquiet- la tristesse – la joie – la colère – l'étonnement – la frayeur – l'inquiétude



Poser sur la table les photos prises et les dessins des élèves. Demander de les classer en fonction de l'émotion représentée. Ils devront justifier leur classement.

Les photos sont ensuite rangées dans des boîtes sur lesquelles sont collées les petites icônes correspondantes.

Demander aux élèves de retrouver les situations évoquées lors de la séance précédente et d'en imaginer d'autres par exemple : « Pourquoi les personnages sont-ils tristes ? Et toi, quand t'arrive-t-il d'être triste ? »

Faire terminer chaque situation par la construction : « Quelle tristesse ! » « Quelle joie ! » « Quel étonnement ! ».
Pour employer tous les noms.

Les photos et les dessins des élèves servent de supports à la discussion qui a pour but de s'assurer que les enfants comprennent chacune des émotions.

Se remémorer le film pour reprendre les scènes évoquées par les élèves et les aider à préciser ce qui amène le personnage à ressentir l'émotion pointée en fonction de la situation.

Objectif : Diversifier l'activité par des prolongements possibles

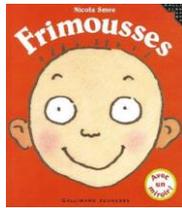
Demander aux élèves de s'inspirer des icônes pour mimer une émotion à faire découvrir aux camarades. Jeu de cartes-éclair. Montrer, par exemple, l'icône triste et dire : « Si je montre la carte de la petite bouille triste, c'est la tristesse. Si je montre la carte de la bouille joyeuse, c'est la joie... »

Montrer chacune des cartes. Les élèves doivent dire rapidement les réponses.

Variante du jeu : ce sont les élèves qui ont les cartes. L'enseignant demande de montrer la carte « inquiétude » ou « frayeur » ou « tristesse », etc.

Demander ensuite à un élève de jouer le rôle de meneur de jeu.

Prolongement (facultatif) pour poursuivre l'appropriation des noms liés aux émotions (éventuellement si l'album *Frimousses* se trouve dans la classe).



Lecture de l'album *Frimousses* de Nicola Smee, (Gallimard Jeunesse, 2006,) dans lequel un petit garçon éprouve toutes sortes d'émotions dont la joie, la tristesse, l'étonnement, la colère, l'inquiétude, la peur et qui les manifeste en faisant des « frimousses » expressives. Le travail sur cet album sera l'occasion de reconnaître les émotions, de rebrasser les termes, de les mimer.

Objectif : identifier les émotions ressenties par d'autres personnes, notamment des personnages de films connus des enfants (aide à la décentration).

Trouver dans des films connus des élèves, ou prendre appui sur des albums et des illustrations de personnages exprimant une des émotions vues au cours du module.

Donner la consigne suivante : « Vous chercher un personnage d'un film que vous connaissez bien ou vous allez chercher dans la bibliothèque de la classe un album que vous connaissez bien. Vous dessinez le personnage du film ou vous cherchez une illustration dans l'album et vous expliquez quelle émotion ressent le personnage à ce moment de l'histoire et pourquoi ? »

Objectif : Faire exprimer les sentiments, les émotions

Poser sur la table le dessin réalisé du personnage du film ou l'image choisie de l'album représentant une scène d'une histoire connue des élèves et dire : « Reconnaissez-vous ces personnages ? A quelle histoire appartiennent-ils ? Que se passe-t-il à ce moment-là de l'histoire ? ».

Chacun choisit une image, et répond à la question : « Que ressent le ou les personnage(s) ? Et pourquoi ? ».

Laisser l'élève s'exprimer et solliciter les autres pour que chacun puisse donner son avis. Une fois l'émotion et sa cause identifiées, l'enseignant anime une discussion en s'attachant à faire employer les mots de sens proche de la séance précédente.

Objectif : Réaliser l'imagier de nos émotions

Matériel : dessin des personnages de film ou personnages des albums et les 6 icônes

Mots travaillés : la tristesse - la joie - la colère - l'étonnement - la frayeur - l'inquiétude

Reprendre dans les boîtes, les photos, les illustrations d'album sélectionnées et les dessins réalisés au cours des séances précédentes. Les dessins auront été au préalable découpés de manière à les isoler les uns des autres.

Donner aux élèves une feuille format A3 (une par émotion) et leur demander de regrouper tous les supports utilisés lors du module (photos, illustrations et dessins légendés des élèves). Leur expliquer que chacune de ces feuilles constituera une page de l'imagier des émotions de la classe : une pour la joie, une pour la tristesse, une pour l'étonnement, une pour la frayeur, une pour l'inquiétude...

Il est possible également que chaque élève écrive une phrase en dictée à l'adulte, pour illustrer l'émotion.

Tout au long de l'année, continuer à collecter des images en rapport avec ses émotions.

Raconter le film

Quoi ?

Faire des flashes-back par la description du film.

Pourquoi ?

Cela permet de construire un état des lieux collectif.

Comment ?

Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu. Les élèves prennent la parole pour partager leur perception, sollicitant l'attention des autres sur des éléments concrets qui leur auraient peut-être échappé. Ce nouveau regard collectif participe à l'appropriation du film par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation nécessite un partage des sens. Elle suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis, à la syntaxe, ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour diriger l'attention de l'autre vers ce que l'on désigne.

Exemple d'activités à proposer :

Reconstruire collectivement la trame narrative du film en utilisant des images séquentielles, des phrases ou des mots clés...

RECONSTITUER LA TRAME NARRATIVE DU FILM :

Souvenirs de jeunesse Ancienne vidéo de la vie à la ferme Les animaux sont encore des bébés et le fermier un jeune adulte.

Début de vacances Un matin, lassé par sa vie à la ferme, Shaun rêve de prendre du repos. Avec le troupeau, ils exécutent un plan pour éloigner Bitzer et endormir le fermier. Les moutons vont ensuite profiter de leur journée de repos dans la maison.

Fin de vacances Bitzer entre dans la maison, mécontent du plan mis en place par le troupeau. Alors qu'ils tentent tous ensemble de réveiller le fermier endormi dans la caravane, cette dernière va dévaler la route et rouler jusqu'à la Grande Ville.

Le fermier arrive en ville Réveillé par l'alarme du train, le fermier, persuadé d'être le matin, se prépare dans la caravane comme à son habitude. Le véhicule finit sa course folle en plein milieu d'une rue à l'intérieur de la ville

La vie sans fermier A la ferme, les cochons monopolisent la maison. En essayant de trouver à manger pour le troupeau, Shaun sème la pagaille.

L'hôpital Bitzer n'a pas accès à l'hôpital dans lequel a été admis le fermier. Après un cout diagnostic, les médecins concluent que le patient a subi une « perte de mémoire ».

Les moutons arrivent en ville Pendant ce temps à la ferme, le fermier commence à manquer aux moutons. Shaun décide de partir seul à sa recherche en montant dans un autocar. Arrivé à la gare routière, il découvre stupéfait un agent de la fourrière en train de capturer une chienne. Un autre autocar se gare, avec comme passagers le reste du troupeau

Maître et chien à l'hôpital Bitzer parvient à pénétrer à l'intérieur de l'hôpital. Il entre par mégarde dans une salle d'opération. Déguisé en chirurgien, on lui demande d'opérer un patient. Le fermier quant à lui s'échappe de l'hôpital.

Des humains pas comme les autres Le troupeau tente désespérément de retrouver le fermier. Après s'être mis une partie de la ville à dos, les moutons se réfugient dans un restaurant gastronomique « Le Chou brûlé ».

Nouvelle vie, nouvelle profession Après avoir été décoiffée dans le restaurant, une célébrité de la ville se rend chez le coiffeur. Le fermier qui passait dans la rue aperçoit une tondeuse à l'intérieur du salon de coiffure et s'en empare pour tondre la chevelure blanche de la star

Arrivé à la fourrière Shaun est emmené à la fourrière où sont capturés toutes sortes d'animaux. Dans sa cellule il retrouve Bitzer.

Célébrité Le fermier (appelé « Mr. X ») devient populaire grâce à ses coupes de cheveux.

Évasion Le troupeau tente de libérer Shaun et Bitzer de la prison... sans succès. Finalement ils parviennent à s'évader en compagnie de Slip, la chienne capturée à la gare routière.

Retrouvaille Le troupeau découvre que le fermier est devenu coiffeur. Il part à sa recherche. Le fermier ne le reconnaît pas.

Sans-abris Désespéré, le troupeau erre en la ville dans un lieu abandonné. Pendant ce temps, à la fourrière, Trumper prépare sa vengeance.

Nouveau plan Le troupeau organise un plan pour ramener son maître à la ferme.

Retour à la maison Les animaux mettent leur plan à exécution. Ils parviennent à emmener le fermier sur leur véhiculecheval .

Affrontement final Arrivé chez lui, le troupeau s'enferme avec le fermier dans une grange alors que l'homme tente de les tuer. Le fermier retrouve la mémoire.

Nouveau matin Le lendemain matin la vie la la ferme reprend son cours normal. Seule différence ; le troupeau est heureux de retrouver son maître et vice-versa. Au lieu de travailler, tous s'accordent une journée de repos bien méritée.

-Numéroter les 6 photogrammes dans l'ordre chronologique des événements :

<p>N°</p>  <p>Un repos mouvementé.</p>	<p>N°</p>  <p>La vie à la ferme.</p>	<p>N°</p>  <p>Terreur à la ferme.</p>
<p>N°</p>  <p>Le fermier devient coiffeur.</p>	<p>N°</p>  <p>A l'hôpital.</p>	<p>N°</p>  <p>Un nouvelle vie.</p>

-Comparer la **situation initiale** du fermier et la **situation finale**, son visage est fermé au début du film et souriant à la fin, faire du lien avec des contes de fées ou d'autres films connus dans lesquels on retrouve également une fin heureuse. Le **happy end** est un terme d'origine anglaise couramment utilisé dans la langue française pour désigner la *fin heureuse* d'une histoire, notamment dans les films. Le *happy end* est généralement considéré comme une spécialité américaine, ce qui explique l'utilisation de ce terme anglais dans de nombreuses autres langues. La tendance d'Hollywood à préférer ce type de fin se manifeste dans de nombreux films, au point de modifier la fin originale d'œuvres adaptées au cinéma.

-Proposer aux élèves la situation problème suivante :

SITUATION PROBLEME :

Comment Shaun et Bitzer réussissent à s'évader de la prison ?



Amener les élèves à s'interroger en formulant des questions orales ou écrites sur ce photogramme.

Les élèves émettent des **hypothèses** à partir de leurs souvenirs et cherchent à les vérifier.

Réponse : Un dessin trompe l'œil réalisé par Shaun à la craie sur un des murs intrigue Trumper qui ouvre la cellule ce qui permet aux deux acolytes de s'échapper.



Ce constant besoin qu'ont les héros de résoudre leurs problèmes par la mise au point d'inventions créatives mais parfois tarabiscotées renvoie aussi à l'aspect fabriqué, artisanal du film. Ce n'est qu'une hypothèse, bien sûr, mais ne pourrait-on pas voir un parallèle entre le travail de l'équipe du film et les agissements de leurs héros ? Et si les animateurs voulaient nous dire par là qu'eux aussi arrivent à faire progresser le film à force de réflexion, de projets, de dessins, de plans, de bricolages longuement et courageusement élaborés, parfois de façon un peu disproportionnée ou hasardeuse ?

Ce faisant, toujours comme leurs personnages, ils nous donnent eux aussi l'illusion que leurs avatars de pâte à modeler sont bien vivants. Et la tromperie fonctionne donc à merveille chez le spectateur. Dominique Seutin

Compléter les bulles de pensées

Objectifs :

- S'identifier aux personnages du film pour les faire penser, le film étant sans parole chercher à mettre des mots sur certaines scènes pour s'assurer de la compréhension des élèves.
- Ecrire un court texte en utilisant les outils de la classe (porte-vues, affichages, imagiers, étiquettes mots...)

Etape 1 : **présentation de l'activité**

Présenter les 3 photogrammes ci-dessous. Laisser les élèves réagir. "A partir de ce que nous savons de l'histoire, nous allons imaginer ce que les personnages peuvent penser."

Laisser les élèves émettre des propositions. Noter les mots difficiles qui leur seront nécessaires pour écrire.

Etape 2 : **Théâtralisation**

Proposer à plusieurs élèves de jouer la scène. Cette phase est essentielle pour l'écriture du texte : écriture en « je » où l'élève doit s'identifier aux personnages. Elle permet également de s'assurer de la bonne compréhension de l'histoire.



Shaun explique au troupeau le plan imaginé qu'il a schématisé au tableau.

A quoi pense-t-il à ce moment précis ?



Le troupeau est caché sous l'autocar.

Trumper cherche à le capturer, ses jambes sont visibles d'où se trouvent les moutons.

A quoi peuvent-ils penser ?



Trumper observe ce qu'il a réussi à attraper pendant que les moutons lui échappent.

A quoi pense-t-il à ce moment précis ?

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Dans le film, identifier les personnages, leurs caractéristiques physiques et psychologiques, leurs émotions, leurs transformations au fil de l'histoire. Apprendre aux élèves à se faire un portrait général des personnages sous plusieurs angles.

Pourquoi ?

Comprendre les personnages demeure donc le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout. En effet, les motivations, les désirs, les pensées et les émotions des personnages forment le ciment de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Qui sont les personnages principaux et les personnages secondaires de l'histoire ? Comment sont-ils physiquement et psychologiquement ? Les animaux sont-ils vus de la même façon que les humains ? Lesquels paraissent les plus intelligents ?

La présence d'animaux anthropomorphes dans les films d'animation sont légion : que l'on pense par exemple à *Tom et Jerry*, que Starzak et Burton se plaisent souvent à citer en exemple, ou à *Madagascar*, scénarisé par le même Burton. Dans ces deux cas, les humains y ont des rôles secondaires.

L'ambiguïté des sentiments humains animaux est une constante, Il faut y voir une critique attendrie des faiblesses de la condition humaine et une source intarissable de situations cocasses.

Exemples d'activités à proposer

- Relever les personnages principaux du film et leurs caractéristiques, compléter le tableau ci-dessous en se souvenant de scènes marquantes du film.

Caractéristiques des personnages					
Nom					
Physiques					
Psychologiques					
Emotions					
Transformation au fil de l'histoire					

Discussion collective à propos de la manière dont les uns et les autres se représentent les personnages.

Selon Dominique Seutin chez Aardman, les animaux sont souvent :

- **Les plus intelligents** : comme le mouton déguisé qui séduit Trumper, ce dernier le prenant pour une femme ravissante et un peu timide, sans doute la femme de ses rêves.
- **Les plus riches d'expérience** : comme les cochons qui maîtrisent parfaitement les codes de la fête dans la maison, contrairement au fermier qui n'arrive plus à s'amuser.
- **Les plus courageux** : comme lorsque Shaun arrive à sauver la vie de son maître. Il y avait déjà un peu l'ébauche de cela dans la relation qu'entretiennent Tintin et Milou, et l'équipe Aardman est fan des bandes dessinées d'Hergé.
- **Les plus dupeurs** : Shaun est capable d'écrire et de dessiner, il peut carrément leurrer les humains avec des trompe-l'oeil comme le dessin sur le store de la caravane qui maintient le fermier endormi, ou celui du trou sur le mur de la prison qui lui permet de s'évader.
- **Les plus indulgents** : Shaun, comme Gromit ou Milou, ne tient pas rigueur à son maître de ses errements et est en quelque sorte son ange gardien, suffisamment malin pour rester philosophe et fidèle.

Cette inversion des rôles est prétexte à de nombreux gags, avec des renversements de sens poussés très loin, où les animaux sont parfois pris pour des humains, et les humains pour des animaux.

Où ?

L'action du film se déroule essentiellement à la **ville** alors que le fermier et le troupeau vivent à la **campagne**.

Dans le film, dégager les lieux de l'histoire.

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels l'histoire se déroule.

Pourquoi ?

Pour qu'ils arrivent à se représenter l'atmosphère et le contexte de l'histoire. Comparer les deux photogrammes, quelle attitude des personnages ? Pourquoi ?



Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion

Où l'histoire se déroule-t-elle ? la vie à la ville semble-t-elle plus paisible que la vie à la campagne ? Pourquoi ?



Le troupeau prend conscience que s'il veut survivre en ville, il va devoir passer inaperçu.

Quel contraste entre le premier plan de l'image et l'arrière-plan ?

Exemples d'activités à proposer

- Lister les différents lieux fréquentés par le troupeau et le fermier.
- Associer une émotion liée à un événement passé dans chaque lieu.
- Ranger ces lieux par ordre chronologique, se remémorer les séquences du film pour justifier de ses réponses.
- Trouver où chaque gag se déroule, établir un parallèle entre le film de Chaplin *La ruée vers l'or* et *Shaun le mouton* avec la scène de la cabane. L'image de l'abri en bois suspendu au-dessus du vide est une citation évidente, hommage au film de Chaplin.

Comparer les deux cabanes.



Shaun le mouton Richard Starzack et Mark Burton



La Ruée vers l'or Chaplin

Comment ?

Objectifs :

- Amener les élèves à comprendre comment le burlesque est construit à partir de l'observation de photogrammes de la séquence du bal.
- Comprendre l'intention des réalisateurs.

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/shaun-le-mouton%2C-le-film/cahier/analyse#analyse-commentaire> (regarder la séquence du Chou brûlé sur Nanouk si possible avec les élèves pour faciliter l'analyse)

Exemples de tâches à proposer :

Consigne : Observer les 4 photogrammes de la séquence du restaurant et analyser comment le burlesque est construit.

PHOTOGRAMMES	ANALYSE
	Sur la façade, une enseigne en français, Le Chou brûlé, indique le standing du restaurant gastronomique étoilé. De nombreuses personnes passent en courant devant cette façade, à la poursuite des moutons.
	Un plan d'ensemble nous montre ensuite la table d'à côté : un homme accompagné d'une jeune femme baisse ses lunettes de soleil pour mieux observer ces étranges personnages. Mais son attention est immédiatement détournée par une jeune fan qui le photographie à travers la fenêtre
	Commence alors une succession de plans montrant alternativement ce que fait la star et comment l'imitent les moutons. Ils font semblant de lire leurs menus détruits, renversent leur verre sur eux sous le regard désapprobateur du maître d'hôtel, copient très bruyamment un murmure discret, font tomber tous leurs couverts sous le regard consterné de Shaun et du maître d'hôtel, l'un d'eux, après un rot très discret de la star et malgré les craintes de Shaun, rote même bruyamment.
	Shaun s'aperçoit que Timmy est arrivé juste à côté des gâteaux. Il essaie de le rappeler à l'ordre, mais il est trop tard : Timmy plonge son visage dans les gâteaux et s'en régale. C'est là que tout bascule... La deuxième partie de cette séquence va dévoiler aux clients qui sont réellement ces intrus bizarres et la panique générale qui va suivre, aboutissant à la capture de Shaun.

Shaun le mouton cultive d'autres similitudes frappantes avec **La Ruée vers l'or** : la scène culte du restaurant où les héros ne sont clairement pas à leur place, les uns mangeant le cuir de leurs chaussures, les autres le cuir du menu une autre citation évidente en hommage au film de Chaplin.



Au restaurant « Le chou brûlé ».



Autre référence à **La ruée vers l'or** de Chaplin la scène des petits pains

Quoi ?

Comprendre ce qu'est un gag dans ce film d'animation, choisir une scène marquante (par exemple quand le fermier est sur le véhicule-cheval)

Objectifs :

- Définir ce qu'est un gag.
- Connaître les outils pour réussir un gag.

Exemples d'activités à proposer :

- Proposer aux élèves à partir du photogramme ci-dessous de se souvenir du gag qui correspond à la situation.
- **Mettre des mots sur la construction de chacun des gags** : se souvenir de la préparation, de la progression et de la chute.
- **Identifier les ingrédients** : un personnage (immédiatement identifiable : style, démarche, accessoire...), un objectif, un rapport au monde particulier (détournement des objets, marginalité, antagonisme, affrontement fortuit...), de l'absurde, des courses poursuites, des quiproquos...
- **Identifier les outils** : pantomime, précision extraordinaire du jeu, investissement physique de l'acteur, autonomie du corps, rythme, composition des déplacements, cadrage et montage en cohérence, connivence avec le spectateur...



Proposer aux élèves d'**inventer des gags** : définir un lieu, un thème (détournement d'objet, course-poursuite, comique de répétition, réactions en chaîne...), trouver une attitude corporelle (menace, danger, surprise, joie, satisfaction, souffrance...)

Ecrire des gags reproductibles en appliquant toujours la même **démarche de construction** : préparation, progression, chute. On pourra inviter les élèves à produire des événements où la situation de départ est accentuée, ou contrariée. Jouer la scène. Prendre en photo, filmer.

ATELIER DE PRATIQUE / Réaliser un film d'animation en stop motion

Objectifs :

- Découverte de techniques de cinéma d'animation
- Mise en pratique à travers la découverte du stop motion et la réalisation de films.
- Employer divers outils, dont ceux du numériques pour représenter en modelant.
- Explorer la représentation par le volume
- Réaliser des productions plastiques pour raconter
- Raconter des histoires par l'agencement d'images créées à l'aide des outils numériques

Matériel : caméra / enregistreur son / ordinateur pour montage (ou téléphone/tablette et application de montage) / pâte à modeler / accessoires de modelage

Déroulé pédagogique :

Le but est de rendre visible l'illusion, de jouer avec les codes et avec le côté magique des effets spéciaux les plus simples du cinéma. La démarche se résume à prendre une photo d'une scène, d'un décor, puis d'en faire bouger légèrement un élément avant de le prendre en photo, et de recommencer. À raison d'une dizaine de photographies par seconde de film, c'est la précision, la dextérité, la rigueur et la patience qui permettront d'aboutir à la réalisation du film. Privilégier la technique de la pâte à modeler pour créer des personnages en volume comme dans le film. Ecrire en groupe un scénario, il s'agira de savoir correctement mettre à profit les ressources proposées pour donner vie aux idées des élèves.

A partir d'une consigne simple « Créer la rencontre entre deux personnages qui sont heureux de se retrouver » et d'une contrainte, les élèves devront découvrir les différents principes du stop-motion durant toute la séquence :

- Le mouvement peut être décomposé à partir de plusieurs prises de vue.
- Le mouvement peut être recomposé en enchainant rapidement les prises de vue.
- Pour que le mouvement soit correctement recomposé, il doit y avoir un nombre important de photos.
- Pour que le mouvement soit correctement recomposé, l'appareil prenant les vues doit être stable.

Chaque séance se composera de la même manière et le nombre de séances pourra évoluer en fonction des productions des élèves.

Critères de réussite à énoncer avec le groupe :

- On ne doit pas voir ni d'élèves, ni d'éléments parasites...
- La tablette ou l'appareil photo doit rester stable et le plus possible au même endroit.
- Les personnages doivent se déplacer un tout petit peu à chaque photo pour donner l'impression de mouvement.
- On ne doit pas prendre de vidéo.
- Il faut avoir une bonne qualité de photos, faire attention à ne pas faire de photos floues.
- Trouver un fond qui ne bouge pas.

Déroulé artistique

Visionnage et explications techniques du film d'animation

Présentation du matériel et des ressources

Tournage – enregistrements son / montage

Projection

Carte mentale

Réalisateurs :

Richard
Starzack
et
Mark
Burton

Personnages :

Shaun
Le fermier
Trumper
Timmy
Slip
Blitzer

Lieux :

La ferme
La ville

Sources d'inspiration :

Les comédies
de muet,
Les films de
Jacques Tati,
La ruée vers
l'or Chaplin

**Genre : Film
d'animation en
volume stop
motion**



Trucages/ Décors :

En volume
Pâte à modeler
Sans paroles

Histoire :

Shaun en a assez
de la routine de
la vie à la ferme,
il élabore un
plan pour se
débarrasser
temporairement
du fermier et ils
se retrouvent à
la ville...

Séquences d'anthologie :

La scène du
restaurant
Le chou brûlé

Des sentiments forts pour le spectateur :

Joie
Rire

Pour aller plus loin

La thématique « Y'a d'la joie »

Le burlesque :

Les grands thèmes du film : la tendresse pour les personnages ordinaires, la cohabitation entre humains et animaux, la critique toute en finesse de nos travers contemporains. On retrouve le goût de l'aventure et des bricolages improbables, sans oublier la discrète touche *british* indissociable des productions des studios Aardman.

L'absence totale de dialogues et de paroles intelligibles, qui caractérise Shaun, place le personnage dans la grande filiation du burlesque à la Chaplin, Buster Keaton ou Tati.

Comme chez ces grands ancêtres qui n'ont pas pris une ride, le rire naît autant des catastrophes provoquées par Shaun et ses comparses que de la réussite, toujours improbable, de leurs initiatives : le **burlesque** offre un perpétuel balancement entre maladresse et virtuosité.

Il y a dans le burlesque, et particulièrement celui de Shaun, une dimension euphorisante, car elle touche la part d'enfance qui réside en chaque spectateur. Shaun est un personnage sans âge (comme tant d'autres animaux anthropomorphisés de la bande dessinée ou du cinéma : Milou, Tom et Jerry), ni tout à fait adulte ni complètement enfant. Il constitue une projection idéale pour les spectateurs de tous âges : il est celui qui transgresse les interdits et provoque les pires bêtises ; il est inventif, son audacieux et courageux.

Un film qui fait rire : *Shaun Le Mouton* est un film d'animation qui fait rire, on dit qu'il est « comique ».

Le sens du décalage.

Les personnages se mettent tout à coup à ne pas suivre le sens logique de la situation. C'est ce décalage qui nous fait rire.

Un procédé de jeu : le grommelot

On appelle « grommelot » un langage sans paroles (ou avec des mots incompréhensibles) mais dont on comprend quand même les intonations et le sens. Le grommelot est utilisé au théâtre depuis la Commedia dell'arte (XVI^{ème} siècle).

Activité théâtrale :

Qui mime le même personnage ?

Donner secrètement à chaque élève un personnage du film à mimer : plusieurs élèves miment le même personnage.

Retrouve les élèves qui miment le même animal que toi. Demander aux élèves de se regrouper en silence tout en mimant le personnage. Une fois les groupes formés, demander à chacun de s'immobiliser.

Chacun révèle son identité. Vérifier si tout le monde a bien réussi à se regrouper en imitant le même personnage.

Seul ou à plusieurs, mimer en grommelant les situations suivantes :

Les moutons profitent de l'absence du fermier pour boire un verre dans le salon

Assis autour d'une table, les moutons commandent à manger dans un restaurant

Les moutons achètent des légumes sur un marché et l'un deux mange un piment.

Entouré de deux médecins, le fermier se réveille d'un coma et ne se souvient de rien.

Paniqués par le retour du fermier, les cochons font le ménage.



Le corps

La scène de la danse des petits pains



La scène culte du restaurant où les héros ne sont clairement pas à leur place, les uns mangeant le cuir de leurs chaussures, les autres le cuir du menu est une citation évidente en hommage au film de Chaplin, *La ruée vers l'or*. Cette citation apporte une bonne dose d'humour et prête à sourire. Si l'on reconnaît le grand film de Chaplin, le détournement est tel qu'il ne peut que susciter un effet comique. Les studios Aardman ont pour habitude de se réapproprier joyeusement les grands classiques.

On peut inviter les élèves à découvrir et analyser la scène de la danse des petits pains de *La ruée vers l'or* et la comparer avec celle du restaurant pour voir quelles sont les similitudes.

Dans cette scène d'anthologie de *La ruée vers l'or*, l'interprétation de Chaplin est extraordinaire, il est intéressant d'analyser comment il joue avec toutes les parties de son corps et comment il utilise divers accessoires ou éléments du décor.

Exemple d'activités à proposer :

Analyser la scène de la danse petits pains et la comparer avec celle du restaurant de *Shaun le mouton* sur le site de Nanouk en analyse de séquence « Le chou brûlé de 30.35-33.17 »

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/shaun-le-mouton%2C-le-film/cahier/analyse#analyse-decoupage>

On peut trouver la séquence de la danse des petits pains sur le site de NUMERIDANSE.TV

<https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/la-ruee-vers-lor>

- **Suite au visionnage, poser oralement des questions aux élèves pour analyser les éléments scénographiques** : Où se déroule la scène ? Quand se déroule-t-elle ? Que se passe-t-il et pourquoi ? Qui assiste à la scène ? Ce passage est-il un rêve de Charlot ou la réalité ? Où sont les invités de Charlot ?
- **Décrire les deux scènes** : costume, décor, lumière, accessoires, place des spectateurs, effets de surprise (la table est débarrassée, la lumière est sur le visage blanc et fardé de Charlot. Le plan est serré sur le héros et sa danse, on ne voit pas ses convives. A la fin de sa prestation il se lève pour saluer sous les applaudissements.) Observer le cadrage de la caméra ainsi que l'emplacement du corps de Charlot qui rendent l'effet de la scène encore plus forte sur le spectateur.
- **Analyser et comparer les objets** : Il y a deux traitements différents des chaussures dans le film. D'une part les chaussures qui sont mangées et d'autre part celles qui, symboliquement interprétés par des petits pains, servent à danser. Les premières sont réellement prises pour de la nourriture et les secondes sont de la nourriture prise pour des chaussures. Dans le film de Shaun le mouton, ce sont les menus qui sont dans les assiettes.
- **Analyser et comparer le détournement des objets** : les fourchettes et les pains sont détournés de leur fonction initiale par l'animation de ces objets normalement inertes dans le film de Chaplin. Les menus sont détournés dans le film de *Shaun le mouton*.
- **Analyser et comparer le traitement du corps** : décrire les mimiques de l'acteur associées à chaque pas de danse, décrire comment Chaplin construit ses mouvements et comment cela devient une danse, décrire d'une part les pas des petits pains, décrire d'autre part le corps de Charlot. Mettre des mots sur l'association des deux gestuelles (celle des petits pains et celle de Charlot) qui permet d'aboutir à la chorégraphie.
- **Caractériser la chorégraphie** : mettre des mots sur l'effet que Chaplin a cherché à produire sur les spectateurs, mettre en évidence que la création de cette danse permet de communiquer par l'imaginaire et par les sens.
- **Développer les compétences des élèves comme spectateurs** : dire « ce qui a attiré son regard et a touché son cœur », mettre des mots sur les émotions ressentis en regardant cette scène.
- **Analyser les procédés de composition de la chorégraphie** :
 - o La dissociation : Il danse son module assis, seuls les mains et la tête sont mobiles, la lumière et le plan-serré accentuent cet effet il joue sur les ruptures de rythme / mobilité-immobilité,

- La répétition : il reprend les mêmes gestes plusieurs fois, les fourchettes-jambes se croisent, se lèvent à droite ou à gauche, glissent vers la droite ou la gauche, s'écartent pour ouvrir les pains-pieds en première ou en seconde, sa tête suit le mouvement à droite ou à gauche ou se penche en avant quand les fourchettes-jambes se croisent,
- L'inversion : il danse son module en jouant sur les contrastes : grand-petit, lourd-léger, mobile-immobile, lent-rapide,
- L'amplification : il joue sur l'énergie et la vitesse d'exécution de sa danse.

Créer une chorégraphie collective : utiliser cette scène comme inducteur, prendre appui sur les caractéristiques de la gestuelle et de la composition chorégraphique pour aider les élèves à entrer dans une démarche de création et devenir à leur tour danseurs, chorégraphes et spectateurs.

A PARTIR DE LA DANSE DES PETITS PAINS	
Inducteur	
	<ul style="list-style-type: none"> - Reprendre les procédés de composition de la chorégraphie : <ul style="list-style-type: none"> ○ La dissociation : danser son module assis avec les mains et la tête mobiles, jouer sur les ruptures de rythme / mobilité-immobilité, ○ La répétition : reprendre les mêmes gestes plusieurs fois, les fourchettes-jambes se croisent, se lèvent à droite ou à gauche, glissent vers la droite ou la gauche, s'écartent pour ouvrir les pains-pieds en première ou en seconde, sa tête suit le mouvement à droite ou à gauche ou se penche en avant quand les fourchettes-jambes se croisent, ○ L'inversion : danser son module en jouant sur les contrastes : grand-petit, lourd-léger, mobile-immobile, lent-rapide, ○ L'amplification : jouer sur l'énergie et la vitesse d'exécution de sa danse.
Situation	Chaque élève est assis sur sa chaise avec sa table devant lui. Il possède 2 stylos ou 2 crayons pour créer sa chorégraphie.
Exploration	Explorer les possibilités de son corps assis, utiliser les différentes parties du corps, isoler progressivement la tête et les bras puis la tête et les mains, travailler sur la qualité du mouvement et son amplitude. Trouver la manière d'exploiter les deux stylos pour détourner les objets, enrichir son vocabulaire gestuel.
Rechercher	Créer un solo en respectant les contraintes suivantes : danser son module assis en utilisant les deux stylos avec les mains et la tête mobiles, choisir trois gestes à répéter plusieurs fois, jouer sur les contrastes lent-rapide.
Fixer	
Mémoriser	Fixer l'enchaînement, jouer sur la durée, les moments d'immobilité et les expressions du visage. Mémoriser en s'entraînant régulièrement.
Relance	Enrichissement : Épurer sa danse faire simple, court et juste (limiter le nombre de gestes, être précis, isoler des parties du corps pour gagner en lisibilité).
Présenter la chorégraphie : choisir une musique pour interpréter la chorégraphie, inviter des spectateurs à venir en classe pour assister au spectacle. Filmer les élèves.	



Follow Your Dreams était l'une des premières œuvres de Banksy, située à Boston, aux États-Unis. Le street art a été achevé en 2010, situé dans le quartier chinois de Boston.



Girl with Balloon, pochoir fait sur le Waterloo Bridge à South Bank (Londres), datant de 2002 (photographié en 2004).

Images en ricochet

BANKSY est un artiste anonyme, c'est le pseudonyme d'un artiste de street art dont le véritable nom et l'identité restent incertains et font toujours l'objet de spéculations.

Apparemment britannique et actif depuis les années 1990, il utilise la **peinture au pochoir** pour faire passer ses messages, qui mêlent souvent politique, humour et poésie.

Le carnet du spectateur

Proposer aux élèves de créer un carnet de spectateur qui pourrait se présenter comme :

- Les « écrits de vie » qui, depuis Célestin Freinet, proposent une articulation entre pratique scolaire et écriture intime (personnelle ou extrascolaire) ou écrits de travail pour garder des notes plus ou moins formalisées pour garder une trace de la réflexion des jeunes spectateurs, ce carnet ne vise pas la perfection du texte et n'appelle pas la correction de l'enseignant, il garde une trace du parcours, la mémoire d'un apprentissage. Il sera conservé tout au long de l'année ou du parcours scolaire de l'élève

L'objectif du carnet de spectateur :

- Donner envie de voir des films, de stimuler l'expérience de spectateur en donnant des repères en invitant l'enfant et à s'exprimer par des réactions à vif, des interrogations, des identifications.
- Garder une trace de la mutualisation, des débats sur des impressions et des opinions subjectives

Exemple d'activités à proposer :

- Par la dictée à l'adulte écrire le passage du film préféré, écrire le passage qu'on aime le moins,
- Dessiner son gag préféré,
- Dessiner les personnages,
- Choisir une illustration qui aide à comprendre le film,
- Noter « ce que j'ai compris », « les questions que je me pose »
- Noter les sentiments relatifs à un événement particulier (par exemple quand Blitz est recueillie par la chauffeuse du bus)
- Indiquer ce à quoi tel ou tel passage fait penser,
- Affirmer ses accords ou ses désaccords avec le fermier,
- Inventer un rebondissement, une péripétie qui surviendrait au fermier.



Filmographie

Un second volet, *Shaun le mouton : La ferme contre-attaque* est sorti en 2019, réalisé par Mark Burton et Richard Starzack pour Aardman Animations.

Sitographie

Le cahier de notes du film La ruée vers l'or du site l'espace enseignant de Nanouk
www.nanouk-ec.com

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film <https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

Fiche eduscol Vocabulaire Ressources pédagogiques : *Les émotions*
https://cache.media.eduscol.education.fr/file/vocabulaire_maternelle/13/6/Module_4_les_emotions_301136.pdf

Le dossier pédagogique Ecole Et Cinéma- Shaun le mouton- K. RIFF CPC Toul
<https://docplayer.fr/87903051-Animation-cycle-2-animation-cycle-2-ecole-et-cinema-shaun-le-mouton-k-riff-cpc-toul.html>

Le dossier pédagogique Ciné jeunes dispositif d'éducation à l'image saison 2017-2018 *Shaun le mouton*
<https://cinejeunes.fr/films/shawn-le-mouton/>

Album *Frimousses* de Nicola Smee, (Gallimard Jeunesse, 2006)

BANKSY, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Banksy>

Réaliser un film d'animation en stop motion
<https://www.lerecit.fr/ateliers/ateliers-stop-motion/>