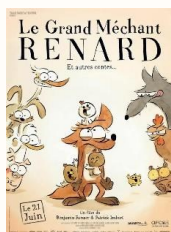




Trois films, trois écritures



Le Grand Méchant Renard et autres contes

Animation • France • 2017
1 h 20

FORME Trois contes réunis dans un même film.

IMAGE Dessin et aquarelle, proches de la bande dessinée.

ANIMAL Des personnages humanisés qui changent de rôle.

RÉCIT Détourner les contes, inverser, faire rire.

EN JEU Identité, famille, place de chacun.



Katia et le crocodile

Film • Tchécoslovaquie • 1966
1 h 10

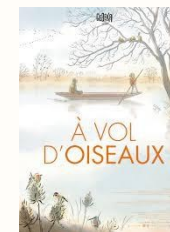
FORME Film à hauteur d'enfant, comédie et insolence.

IMAGE Prises de vue réelles en 1966 en noir et blanc.

ANIMAL Animaux domestiques et sauvages qui s'échappent dans la ville.

RÉCIT La ville, terrain de jeu pour enfants et adultes.

EN JEU Enfance, espièglerie, animaux, amitié, jeu, liberté.



À vol d'oiseaux

Focus court métrage
Drôle d'oiseaux

Animation • France • 2023
57 min

FORME Intrigue intimiste, quête initiatique.

IMAGE Dessins et aquarelles sensibles, esthétique en 2 D numérique.

ANIMAL Oiseaux sauvages : martin pêcheur, héron cendré, grand cormoran, balbuzard, canard colvert, mésange...

RÉCIT Parcours initiatique d'une jeune fille qui célèbre l'amour de la nature.

EN JEU Œuvre poétique, nature et biodiversité, rapport au vivant, confiance en soi, émancipation

À METTRE EN RÉSEAU Quatre fils rouges relient les trois films.

Animal et humain • Grandir et trouver sa place • Liberté et transgression • Humour et poésie



Quatre fils rouges relient les films

	LE GRAND MÉCHANT RENARD	KATIA ET LE CROCODILE	À VOL D'OISEAUX Focus : DRÔLES D'OISEAUX
L'ANIMAL ET L'HUMAIN	Des animaux anthropomorphes au cœur de trois aventures → Livrer un bébé, élever des poussins, sauver Noël.	Bien réels, les animaux s'échappent et déclenchent une poursuite à travers la ville → Ils mettent les enfants en action et bousculent les adultes.	Observés et sauvages, les oiseaux, passion d'Ellie, la conduisent vers Anna et deviennent pour elle un symbole de liberté.
GRANDIR ET TROUVER SA PLACE	Changer de rôle, devenir parent ou héros malgré soi → Les animaux apprennent à prendre soin des autres.	Assumer une responsabilité, agir ensemble, gagner en autonomie → Katia garde les animaux ; les enfants s'organisent pour les retrouver.	Persévérer, franchir les obstacles et prendre confiance → Timide et nouvelle au collège, Ellie prend l'initiative d'aller sur l'île.
LIBERTÉ ET TRANSGRESSION	Les personnages ne jouent pas les rôles que l'on attend d'eux → Le renard se découvre mère, le lapin et le canard remplacent le Père Noël.	Les animaux libérés et les enfants transforment la ville en terrain d'aventure.	La porte du CDI étant fermée, Ellie s'aventure hors du collège, vers l'île.
HUMOUR ET POÉSIE	Quiproquos, maladresses et rôles inversés.	La poursuite burlesque nourrit le comique.	Un récit et une esthétique sensibles et poétiques → Une attention au vivant.



Pistes pédagogiques

1 OBSERVER / COMPARER

Images Distinguer prises de vues réelles et animation ; noir et blanc, couleur, dessin et aquarelle. comparer avec la bande dessinée et des livres d'ornithologie, photographies, bestiaires

Animaux Classer leurs statuts : animal humanisé, réel ou symbole ? Connaître leurs caractéristiques : sauvages, de la basse-cour, domestiques...

Récits Repérer ce qui fait rire ou émeut : rôles inversés, répétitions, maladroits, poursuites, silences, cadrages ou musiques...

2 INTERPRÉTER / DÉBATTRE

Quel effet produit le traitement de l'animal sur le spectateur ? Quelles images vous ont marqués ? Par quoi avez-vous été émus ou surpris ?

Quelle est la place des animaux dans les films ? Personnages humanisés, source de désordre, êtres vivants à observer ? Quelles sont les conditions de vie des animaux en fonction de leur statut ?

Quelles règles ou rôles les personnages refusent-ils ou contournent-ils ? Qu'est-ce que cette liberté leur permet de faire, de découvrir ou de devenir ?

3 CRÉER / EXPÉRIMENTER

Fabriquer un « zootrope », mettre en œuvre l'atelier « oiseau vol », construire un nichoir pour l'observation et les prises de vue.

Dessiner un animal réel (dessin d'observation), puis l'humaniser (vers la bande dessinée). Choisir ensuite un animal, identique ou différent, pour représenter la liberté ou un autre thème des films (vers le symbole).
Varier les médiums : aquarelle, encres colorées, photographie, montage, collage...

Réaliser un carnet de voyage documentaire individuel ou collectif, un bestiaire commenté (lieu de vie, caractéristiques), un guide ornithologique.

Liens en écho :

Dossier pédagogique (Gébeka) : présentation des films, activités pratiques (création d'un nichoir ou d'un zootrope à l'aide d'une boîte de camembert).

Guide ornithologique (Gébeka) : 12 espèces des films à observer et découvrir.