



par Marie Lekane

un outil pédagogique
réalisé par le centre
culturel Les Grignoux

Médiation parentale au cinéma:

découvrir les films et prolonger
leur découverte avec des
enfants entre 3 et 6 ans

OUTIL PÉDAGOGIQUE

Sommaire

1. Introduction	3
1.1. Contexte de cet outil pédagogique	3
1.2. Objectifs de cet outil.....	3
1.3. Présentation de cet outil.....	4
1.4. Un moment de détente et de partage :	
chez soi ou au cinéma.....	5
Préparer sa sortie au cinéma.....	6
2. Propositions d'activités.....	7
2.1. Échanger les premières impressions.....	7
2.2. Les sens comme facteur de remémoration.....	8
2.2.1. L'odorat et le goût.....	8
Des recettes de cuisine en lien avec le film.....	9
Des associations olfactives	10
2.2.2. La vue.....	10
Les images pour se souvenir du récit.....	11
Partir des personnages	11
L'expression artistique.....	12
2.2.3. L'ouïe (et le mouvement du corps).....	13
La danse pour incarner les personnages	13
L'ambiance sonore	13
La rime comme rythme langagier.....	14
2.2.4. Le toucher.....	14
Recréer des textures	14
Questionner le toucher.....	14
Loto tactile.....	15
2.3. Les émotions suscitées	15
2.3.1. Jouons avec nos émotions.....	15
2.3.2. Se confronter à ses peurs (et les surmonter) par le rire!	16
2.3.3. La réglette des émotions	17
2.4. Le cinéma par ses différentes facettes	17
2.4.1. Essayons de réaliser un film d'animation.....	17
2.4.2. La création d'une bande-son	18
2.4.3. Un théâtre d'ombre.....	18
2.4.4. Réalise un plan cinéma.....	18
2.5. La découverte d'autres réalités	19
2.5.1. Atelier philo avec son enfant	19
2.5.2. Dessiner le parcours des personnages	19
2.5.3. Une carte mentale pour interroger.....	19
2.5.4. Les images pour réfléchir ensemble.....	20
2.6. Une ouverture vers des pratiques scientifiques	21
Liste des films.....	22
Liste des annexes.....	24

1. Introduction

1.1 Contexte de cet outil pédagogique

Fin octobre 2020, le gouvernement prend la décision, pour enrayer la seconde vague de la crise sanitaire, de fermer les lieux culturels. Quelques travailleur·euse·s des Grignoux, pour la plupart parents, déplorent les effets de la fermeture culturelle, qui permet des moments de partage, des parenthèses et des découvertes ; la rencontre avec des œuvres culturelles permet de créer, de nourrir l'imaginaire, de s'exprimer, etc. Pour toutes ces raisons, les Grignoux proposent une offre alternative et qualitative à l'utilisation des plateformes de cinéma grâce à un projet, « Cinépilou » :

Confinées à la maison de nouveau, pour une durée indéterminée, les familles doivent s'organiser et s'offrir des moments de détente. Les offres en matière de cinéma at home ont explosé depuis le début de l'épidémie, plaçant les différentes plateformes en rude concurrence. Ce projet crée une offre nouvelle, qui se démarque. Nous proposons aux familles un moment divertissant et récréatif. Pour se démarquer de la VOD et pour ne pas trahir nos racines « salle », il s'agit d'un moment choisi (un vendredi soir, début de la séance entre 18 et 20 heures) avec un film choisi et accompagné d'un contenu éducatif. Cette soirée cinéma en famille à la maison (dès le plus jeune âge) est introduite et conclue par une animatrice. Après la séance, les parents reçoivent des activités ludiques, créatives et de réflexion, sous forme de capsules vidéo et de support écrits et graphiques, prolongements dont les parents sont autant acteurs que les enfants.

Dans la note d'intention rédigée au départ du projet « Cinépilou », un des objectifs prioritaires était clair : cette **médiation accompagnée à destination des parents et des enfants permet aux parents de devenir acteurs d'une découverte cinéma et d'un accompagnement de leurs enfants. Le projet répond à notre action d'éducation permanente : donner accès aux outils qui permettent de développer une réflexion et une analyse critique des films. De nombreux parents ont pris du plaisir à faire les activités avec leurs enfants et ont pris le temps pour devenir des médiateurs du film auprès de leurs enfants – en témoignent les centaines d'échanges que nous avons eu avec les parents via l'adresse mail ou les réseaux sociaux, et qui faisaient partie de l'aventure.**

1.2 Objectifs de cet outil

Le présent outil, destiné principalement à des parents (ou grands-parents) – voire à des animateur·trice·s – d'enfants âgés de 3 à 6 ans¹ (environ), a pour objectif de donner des clés afin que l'adulte puisse de manière autonome accompagner l'enfant dans sa découverte du cinéma,

1. La Chouette en toque, Recette, « Des délicieux muffins à la framboise », dès 3 ans, annexe p. 24

lui donner des codes de lecture, faire du cinéma un outil de réflexion et initier à la pratique d'un média avec des outils adaptés à leur jeune âge.

Initier dès le plus jeune âge à l'échange et à la découverte partagée permet de donner des bases à l'enfant sur son approche de l'écran et du média. Ainsi, lorsqu'il aura une pratique autonome et individuelle d'un objet médiatique, il lui sera aisé d'en parler avec des adultes, d'exprimer des émotions, des craintes. Il pourra plus facilement réguler ses choix et juger de l'adéquation du programme à son âge. Le parent introduit la réflexion sur la pratique d'images médiatiques animées, mais également instaure une qualité d'écoute et d'échange face à ces outils médiatiques qui, de plus en plus, deviennent protéiformes.

Dans la tranche d'âge 3-6 ans, les adultes accompagnent les enfants. Ensuite, la balance va s'inverser peu à peu. Les enfants prendront la main sur les pratiques médiatiques nouvelles. Instaurer du respect, de l'échange, une responsabilisation face à l'usage médiatique et un esprit critique aux médias dès le plus jeune âge permet d'initier une même tendance lorsque le jeune sera plus âgé.

Faire d'un moment télévision (ou cinéma) une parenthèse privilégiée du lien (grands)-parents-enfants permet de mettre des balises et de ne pas considérer l'écran comme un moment occupationnel ou un obstacle à des discussions, mais au contraire d'utiliser le média et son contenu comme une base de réflexion, comme la base d'échanges. L'écran devient dès lors un vecteur de sociabilisation et de réflexion commune. Cette remarque est importante: définir un temps d'écran suivi d'un temps d'échanges permet de responsabiliser l'enfant (et l'adulte) en imposant une déconnexion.

1.3 Présentation de cet outil

Nous avons rassemblé dans cet outil pédagogique des pistes d'activités afin que vous puissiez vous en emparer et tester celles qui vous intéressent ou qui répondent aux intérêts de votre (vos) enfant(s). Elles sont classées suivant plusieurs critères. Vu l'âge des enfants auxquels sont adressées les animations, nous avons surtout développé des activités autour des 5 sens comme facteurs de remémoration et des émotions suscitées. Nous proposons des initiations aux différentes facettes du cinéma, à la découverte d'autres cultures ainsi qu'une ouverture à des pratiques scientifiques.

Les fiches auxquelles nous faisons allusion se trouvent en ligne (ce document contient les liens cliquables).¹

Les films dont nous parlons sont disponibles, pour la plupart, sur des plateformes mais aussi dans les *Points Culture* dans plusieurs villes en Fédération Wallonie Bruxelles (<https://www.pointculture.be/>) ou d'autres médiathèques.

1. Voir « Liste des annexes », p. 24

1.4 Un moment de détente et de partage : chez soi ou au cinéma

Quoi de plus agréable que de passer un moment, déconnecté du temps, avec son ou ses enfant(s). Que ce soit à la maison ou au cinéma, il est important de faire d'une séance un moment privilégié (et de le différencier d'un moment télévision ordinaire où l'enfant ne serait pas accompagné d'un adulte).

Par temps maussade, la salle de **cinéma est une activité familiale précieuse. Au contraire des écrans de télévision domestiques (télévision, tablette, ordinateur, smartphone, jeux vidéos), se déplacer pour découvrir un film sur grand écran, en même temps que d'autres personnes et hors du quotidien est une expérience partagée bénéfique. Qui plus est, c'est un moment défini, hors du temps. On prend le temps d'être ensemble et de découvrir un film.**

Si vous optez pour une sortie au cinéma, faites de cet événement un moment important. En effet, pour l'enfant, sortir de chez lui avec un parent et être confronté à une expérience nouvelle est à la fois exaltant et peut-être générateur de questionnements. Pour les petits, l'expérience de voir un film au cinéma peut être impressionnante. Le contexte d'une salle de cinéma est nouveau : voir un film sur un écran géant, être plongé dans le noir et entendre du son. Afin de préparer l'enfant et d'anticiper certaines craintes qu'il pourrait avoir, il est important de lui parler des conditions de projection du film :

On accède au cinéma par une porte située en haut, à l'arrière de la salle. La salle est éclairée. On choisit un fauteuil et on s'y installe. Tous les fauteuils font face à un grand écran blanc. Lorsque le film commence, l'image apparaît sur l'écran et la lumière de la salle diminue petit à petit. Elles sont éteintes tout au long de la séance. Pendant le film, on peut parler à voix basse. Une fois le film finit, on quitte la salle par les portes de sortie situées près de l'écran.

Une fois au cinéma, montrons-leur du doigt la fenêtre de projection, située à l'arrière de la salle de cinéma. Expliquons-leur que le projecteur envoie les images jusqu'à l'écran.

Ainsi, l'enfant pourra se projeter et être prêt à vivre une expérience nouvelle.

Plusieurs cinémas proposent des rehausseurs pour les sièges. Le parent peut prévoir un coussin si la salle de son choix n'en dispose pas. Autre accessoire qui peut s'avérer indispensable pour cette première expérience : le doudou, pour rassurer l'enfant en cas de besoin.

Préparer sa sortie au cinéma

Afin de préparer la séance, le parent peut proposer à l'enfant de visionner la **bande-annonce** ou l'**affiche du film**. Cette première activité permet à l'enfant de visualiser, une première fois, les personnages et d'avoir une idée du sujet principal du film. Elle ouvre également la voie à un premier échange avec l'enfant, avec quelques questions comme :

- Qui sont les personnages ? Comment sont-ils représentés ?
- Où se passe l'histoire ?
- De quoi parle le film à ton avis ?
- Est-ce que le film a l'air drôle ? triste ?

Pour les plus jeunes, le format d'un **programme** composé de plusieurs courts-métrages est conseillé pour plusieurs raisons :
les enfants ayant une attention limitée, il est plus facile pour eux de regarder une succession de petites histoires ;
ces programmes ont une durée limitée (de moins d'une heure) ;
la succession de petits films donne une dynamique à la vision ;
ces films sont généralement adaptés aux tout-petits.

Si votre choix se porte sur ce format, il n'est pas inutile d'expliquer à l'enfant que ce sont plusieurs films courts qu'il va voir et, éventuellement, que la bande-annonce ou l'affiche ne représente qu'un de ces films. Cette préparation permet à l'enfant de ne pas être dans l'attente exclusive du film principal.

2. Propositions d'activités

2.1 Échanger les premières impressions

Il s'agit d'un moment pour tester les représentations de l'enfant et sa compréhension qui sera certainement différente de celle que développe un adulte. Les enfants perçoivent les histoires différemment. Il ne s'agit pas ici de forcer les représentations mais de laisser une porte ouverte à la discussion. Ainsi, l'échange avec un enfant se fait sous forme de questions et a comme objectif, outre le plaisir de partager avec l'enfant, de susciter des questions et des réflexions sur le film vu. Ce moment doit être informel, sans enjeu (ce n'est pas important que l'enfant ne se souvienne pas ou n'ait pas compris) et convivial. L'enfant se souviendra de bribes de l'histoire, de quelques moments marquants pour lui (qui diffèrent certainement de ceux de l'adulte). Rien ne doit être forcé: la discussion pourrait ouvrir sur des souvenirs sur lesquels l'enfant reviendra quelques heures ou jours plus tard.

Voici des propositions de questions qui peuvent être posées à l'enfant. Évidemment, elles doivent être choisies et affinées en fonction du film vu et de l'âge de votre enfant. Il ne s'agit pas de lire les questions mais de s'emparer de ces propositions pour les intégrer dans un échange que l'on a naturellement avec son enfant. Il est important de respecter les réponses de l'enfant et de l'aider, si besoin, à formuler son idée en lui posant des questions.

- T'es-tu bien amusé ?
- Y avait-il une ou plusieurs histoire(s) ?
- De quel film te souviens-tu ?
- De quoi parlait le film ?
- As-tu aimé le film ?
- Quel moment as-tu préféré ?
- As-tu trouvé le film drôle ?
- Y a-t-il quelque chose que tu n'as pas compris ?
- Est-ce que tu aurais du plaisir à revoir ce genre de film ?

Ce premier échange peut permettre à l'enfant de **s'exprimer sur le film et de donner son point de vue**. Il est une première étape de remémoration – pour l'adulte et l'enfant – du film. Il apprend également à identifier et à exprimer ses émotions. Dans certains cas, le film peut servir de base de discussion sur des questions spécifiques (les peurs, les relations avec les autres, la différence, l'amour, etc.). Enfin, cet échange permettra au parent de mieux cerner les peurs, les envies et les goûts de l'enfant pour définir un « cahier des charges » pour le choix des films lors d'autres moments.

Re-jouer

Afin de mieux s'appropriier le film, s'en souvenir, ou simplement par jeu, certains enfants auront envie de « traduire » une séquence de plusieurs manières : rejouer une scène avec des figurines ou des poupées, rejouer des saynètes, se déguiser comme un des héros du film ou dessiner un moment du film. Le parent peut, à la demande de l'enfant, l'aider dans la construction de ce moment. Quoi qu'il en soit, l'enfant sera ravi de partager ce moment avec son parent !

2.2 Les sens comme facteurs de remémoration

Devant un écran, nous percevons, nous comprenons, nous ressentons des émotions. Ainsi, les écrans et les contenus qui y sont montrés sollicitent notre cerveau à des niveaux différents. Avec de jeunes enfants, passer par les sensations induites par l'image, le mouvement ou le son d'un film est un bon moyen de se souvenir, de reconstituer et de découvrir. L'utilisation des écrans mobilise et exploite des processus cognitifs, des stratégies d'apprentissages et des modes d'informations que d'autres supports n'impliquent pas ou peu (comme par exemple, le livre). Ainsi, la culture numérique favorise un certain type de mémoire et d'attention, modifie notre interaction avec les autres, nous permet de renouveler notre créativité et représente pour notre imagination un attrait inconnu jusqu'alors¹.

2.2.1 L'odorat et le goût

L'image est magique ! Au cinéma, les réalisateurs usent avec talent de différents subterfuges pour créer des sensations. Qui n'a pas eu les papilles en éveil à la vue de certains mets appétissants représentés à l'écran ou les narines qui frétilent à l'idée d'un fumet mis en images ? Ces images éveillent nos sens. À la vue d'un aliment appétissant à l'écran ou du rappel d'une odeur attirante, notre cerveau crée des représentations mentales et anticipe ce que nous allons sentir, voir, toucher ou goûter. Ainsi, lorsque nous voyons une image de chocolat ou de choux de Bruxelles, nous pouvons déduire le parfum et le goût et ainsi anticiper le plaisir ou le déplaisir, selon nos expériences passées.

1. Nous vous proposons ici quelques pistes pour exploiter la force des sensations afin de faire surgir des souvenirs, des réflexions et des discussions avec votre enfant !

Pour un jeune enfant, ces sensations suggérées, qui activent la mémoire sensorielle, peuvent être un point de départ puissant pour parler du film. Les enfants se souviennent en effet mieux des images qui ont été associées à des sensations.

Des recettes de cuisine en lien avec le film

Pour prolonger la vision du film, on peut cuisiner un repas dont il est question dans le film. Outre le côté récréatif, amusant et collectif de cette activité, c'est un bon point de départ pour se rappeler du film, des personnages ou du rôle du goût et de l'odorat dans l'image animée. Certains films se prêtent particulièrement bien à ce type d'activité. Vous trouverez en annexes 1 à 5 ainsi qu'en annexe 7, les fiches d'activités proposées autour de films gourmands et plein de saveurs : *La Chouette en toque* (annexes 1, 2 et 34), *Dounia et la Princesse d'Alep* (annexe 3), *Le Parfum de la Carotte* (annexe 4), ou bien encore *Maman pleut des cordes* (annexe 5) et *Un Conte peut en cacher un autre* (annexe 7)¹.

Le moment passé ensemble à cuisiner et à manger est une occasion de prolonger le plaisir vécu pendant la vision et de discuter du film.

Exemple 1 : Dans *La Chouette en toque*, les poussins récoltent les ingrédients pour cuisiner de délicieux muffins à la framboise avec leur maman. Afin de sensibiliser les plus jeunes à la provenance des ingrédients, nous proposons un jeu pour relier les matières brutes avec les instruments de transformation et l'ingrédient final (annexe 2). Ce jeu permet de se souvenir des différentes étapes du film et de préparer les ingrédients nécessaires à la recette de muffins à la framboise (annexe 1). Nous proposons également aux enfants de créer leur chouette gourmande (annexe 6).

Exemple 2 : Dans *Dounia et la Princesse d'Alep* (annexe 3), la grand-mère de Dounia, généreuse, prépare toutes sortes de recettes suaves ou épicées. Elle le rappelle à son mari, au moment de quitter Alep : on peut vivre sans musique, on ne peut pas vivre sans manger. Elle embarque donc avec elle du fromage et des mets cuisinés avec amour sur la route de l'exil. Au début de l'histoire, elle chante à Dounia la recette du mamounié - un plat traditionnel du petit-déjeuner syrien - pour fêter un jour spécial. Il se mange tiède, accompagné de pain, de fromage et d'olives. Nous avons proposé cette recette car si ce film est un délice pour les yeux et les oreilles, nous souhaitons également que les spectateurs puissent prolonger le plaisir de la vision en cuisinant à la maison ce repas simple et qui invite au voyage et à l'évasion...

Exemple 3 : Dans le programme *Grosse Colère et Fantaisies* (annexe 4), le court métrage « Les Biscuits de mamy » montre comment la force de l'imagination peut aider à surmonter la douleur d'un deuil. Il montre également la puissance des souvenirs. Les biscuits de sa mamy sont une madeleine de Proust pour Basile : l'odeur, les mains dans la pâte, les emporte-pièces soigneusement rangés. Ce film est l'occasion de

1. Liens des annexes en page 24

rappeler l'importance de partager avec nos proches de précieux moments. À chacune et chacun de s'emparer de la recette et de l'améliorer pour créer des biscuits uniques, propres à chaque famille, et embaumer la cuisine d'un délicieux parfum.

Des associations olfactives

À la suite de la vision d'un film, nous pouvons demander à l'enfant d'imaginer l'odeur que pourraient avoir certains personnages ou certains éléments du film. Certaines personnes ou certaines situations suggèrent plus facilement une ambiance olfactive dont les enfants se souviendront. Il n'est pas rare qu'ils se souviennent des détails ou des éléments qui n'ont pas attiré l'attention du parent.

Les figures de grand-mère des films *Les Biscuits de mamy* (annexe 4), *Un conte peut en cacher un autre* (annexe 7), *Maman pleut des cordes* (annexe 5) et *Dounia et la princesse d'Alep* (annexe 3) sont pleines de saveur. Ce n'est pas innocent que ce soient des figures de mamy qui dégagent des bonnes odeurs qui vont marquer l'enfant et sa relation à son grand-parent. Pour un enfant, les souvenirs s'établissent principalement à travers l'odorat. En outre, les souvenirs évoqués par des odeurs ont une composante émotionnelle importante. Ainsi, un enfant, à la vue d'une grand-mère qui ressemble à la sienne (ou à une personne qu'il y associe) va pouvoir associer l'image à l'odeur d'une personne aimée. De la même façon, les mauvaises odeurs peuvent être suggérées par ce qui est dit ou montré. Le personnage de *Chien pourri* – personnage tiré des livres éponymes – est moqué pour son odeur, est entouré systématiquement de mouches et raffole de vieux fromages à l'aspect douteux. L'enfant pourra associer ce personnage à des odeurs qui le dégoutent.

2.2.2 La vue

Pour les enfants de 3-6 ans, il n'est pas facile de raconter une histoire de bout en bout, en tenant compte de tous les rapports de temporalité et de causalité. De plus, ce exercice est assez artificiel : comme spectateurs adultes, il est en effet très rare que nous racontions toute l'histoire d'un film à l'issue de la projection.

Organiser de manière cohérente les souvenirs que l'on a gardés d'un film ou d'un livre est une compétence qui se construit progressivement. Par conséquent, il peut être intéressant de repartir d'images du film pour que les enfants les replacent dans leur contexte et les ordonnent chronologiquement. Cet exercice peut également être l'occasion pour l'enfant de verbaliser les émotions que les scènes ont suscitées chez lui ou les mécompréhensions (en lien avec le « Retour sur les émotions », p. 15).

Quoi qu'il en soit, utiliser l'observation d'images tirées du film ou revenir sur l'affiche du film pour les commenter permettra à l'enfant de mieux se l'approprier.

Avec de jeunes enfants, il est précieux d'observer et d'expérimenter des techniques artistiques. La mise en application pratique, sur la base d'observation de la manière dont sont rendus les personnages ou les décors, permettra à l'enfant de décoder et de discriminer les différentes façons de réaliser un film.

Les images pour se souvenir du récit

Pour accompagner la vision du court métrage « La Moufle » du programme *La Chouette entre veille et sommeil*, nous avons proposé de réaliser une planche de B.D. muette (annexe 8). L'enfant, avec le parent, est invité à se souvenir du déroulement de l'histoire et à mettre des mots sur les images. Ainsi, l'enfant peut raconter lui-même l'histoire de manière de plus en plus autonome. Pour les plus grands, nous avons proposé que les enfants – aidés éventuellement des parents – coupent les vignettes pour les remettre dans l'ordre chronologique. Cet exercice permet de s'exprimer mais attire également l'attention sur des détails visuels qui permettent de mieux comprendre l'histoire.

Dans le cas d'un programme qui reprend plusieurs films courts, il est parfois intéressant de revenir sur les différences entre les récits. À partir d'une image de chaque film, nous pouvons demander à l'enfant de mettre en lien un résumé (lu ou dit par l'adulte à voix haute) et une image du film, comme par exemple dans le programme *Superasticot* (annexe 9).

Partir des personnages

Les personnages sont attirants pour de jeunes enfants et peuvent marquer l'enfant par l'émotion que sa vue suscite. Ces personnages incarnent des traits de caractère, permettent de se souvenir de moments. L'évocation visuelle d'un personnage permet de reconstituer certains traits du récit. Ainsi, lorsque c'est possible, on peut interroger l'enfant sur ces personnages pour reconstituer l'histoire et les péripéties.

Quelques exemples

Le programme *Le Quatuor à cornes* raconte trois histoires avec les mêmes personnages, les quatre vaches : Rosine, Aglaé, Marguerite et Clarisse. Dans les 3 films, même si les vaches ne sont pas représentées de la même manière, on les distingue par leur « robe » (leur pelage) et par leur caractère. Avec un jeu de « famille », nous proposons de rassembler les vaches qui sont dessinées ou fabriquées de la même manière (autrement dit, les vaches provenant du même film) (annexe 10).

Dans un autre programme mettant en scène ces mêmes vaches, nous proposons de nous inspirer de la manière dont les vaches sont représentées pour créer un personnage à notre image (annexe 11).

L'expression artistique

Afin de s'appropriier le film ou la séquence, il peut être proposé à l'enfant de la traduire de manières variées : il peut dessiner certains personnages ou certaines scènes du film, ce qui développera sa mémoire et lui permettra une expression artistique partageable avec le parent. D'autres techniques artistiques permettent de prolonger le plaisir du film et de mettre en forme certains éléments de celui-ci. Avant de créer « à la manière de », le parent propose de se souvenir de la manière dont les dessins du film sont construits, avec l'aide d'images du film.

Exemple 1 : Le graphisme de *Pachamama* est particulièrement travaillé. Outre une utilisation originale des formes et de la couleur en lien avec les univers représentés, il se caractérise par une stylisation qui rappelle les motifs de l'art précolombien et que l'on retrouve aujourd'hui encore dans la culture andine. Nous avons proposé de réinterpréter, grâce à la technique de la « carte à gratter », le ciel d'une des plus belles scènes du film : lorsque Tepulpaï s'isole et s'endort au sommet d'une colline. À l'arrière-plan, on découvre un ciel magnifique et des étoiles scintillantes (annexe 12).

Exemple 2 : Le programme *L'Odyssée de Choum* propose trois films aux caractéristiques formelles très différentes (annexe 13). Par cette activité, les enfants sont invités à observer et expérimenter les différences entre la technique des papiers coupés et collés (avec un effet comparable au dessin animé *Le Nid*), de la gouache (que l'on peut rapprocher de *L'Oiseau et la Baleine*) et de l'aquarelle (qui se rapprocherait de l'effet des dessins dans *L'Odyssée de Choum*). Il ne s'agit pas de leur expliquer, mais plutôt de leur faire observer et ressentir ces différences ainsi que de laisser libre cours à leur (foisonnante) imagination ! Après l'observation par les enfants des reproductions des trois dessins animés, comme source d'inspiration, ils sont invités à imiter une ou plusieurs de ces techniques et à les observer sous toutes leurs formes une fois finalisée(s).

Exemple 3 : L'observation de l'esthétique d'un dessin animé peut commencer dès le plus jeune âge. À partir d'images des courts-métrages du programme *Le Parfum de la carotte*, nous pouvons inviter les enfants à observer certains détails visuels (annexe 14) :

- les contours des personnages, des animaux, des arbres, des maisons... : voit-on autour d'eux un trait noir ? un trait blanc ? un trait de couleur ? ou pas de contour du tout ?...

- les couleurs utilisées : sont-elles plutôt pâles ? vives ? foncées ? chatoyantes ? Est-ce que ce sont les couleurs « réelles » (que l'on voit « en vrai ») ?

- la forme des animaux et les traits des personnages : ressemblent-ils à ceux de la réalité ? Qu'a-t-elle (et qu'ont-ils) de particulier (des oreilles trop longues, des pattes trop courtes ou trop fines, un museau trop allongé et trop pointu, des yeux trop grands...) ?

On pourra prolonger ces observations dans les albums illustrés de l'enfant en comparant plusieurs manières de représenter les animaux par exemple. Ainsi, il développera une attention au graphisme et aux effets que peuvent avoir des esthétiques différentes.

2.2.3 L'ouïe (et le mouvement du corps)

Qui n'est pas sorti d'un film comme *La Petite Sirène*, *Le Livre de la jungle*, *Yuku et la fleur de l'Himalaya*, *Le Parfum de la carotte* ou *Ernest et Célestine* sans fredonner l'air que chantent les protagonistes tout au long du film ? Qui n'a pas dansé ou – pour les plus timides – tapé le rythme avec son pied pendant un film ?

Les chansons, comme d'autres éléments du film, provoquent des émotions chez les spectateur-trice-s et renseignent sur les émotions vécues par les personnages. Cet aspect de la musique sera traité au point suivant « Les émotions suscitées ».

La danse pour incarner les personnages

La musique imprègne tout le corps et le fait réagir. Après être resté assis et (presque) immobile dans une salle de cinéma ou un fauteuil, l'enfant aura besoin de bouger et de se défouler. Quelle meilleure proposition que de lui passer la musique d'un film et de le faire danser. Il y a fort à parier que l'enfant imite les personnages du film dans cette danse.

Exemple: Dans le film *Le bal des souris*, Célestine, Ernest et leurs amis vont aller danser ! Proposer à l'enfant de réécouter la gigue, c'est éveiller des souvenirs et susciter du plaisir à danser et bouger son corps. C'est aussi lui proposer de se mettre dans la peau des protagonistes et de revivre la scène (annexe 16). Le film, très musical, propose également une chanson qu'il est possible de chanter avec des enfants (annexe 17).

L'ambiance sonore

La musique est également importante pour construire une ambiance ou pour suggérer des éléments (la pluie, le tonnerre, un animal, etc.). Il peut être proposé à l'enfant de trouver des moyens de créer certains bruitages avec des objets présents à la maison.

Exemple: dans le programme plein de poésie et de tendresse *Maman pleut des cordes*, du morceau soutenu sur lequel dansent les Babouchkas au concert naturaliste offert par la forêt à Jeanne, la musique occupe une place centrale. Nous avons proposé de réaliser un bâton de pluie (annexe 18). Le bruit qu'il émet, qui évoque – évidemment – la pluie, mais aussi le vent, fait référence aux sons à la fois doux et étranges qui entourent les personnages de *Maman pleut des cordes* et de *Dalia* (le premier court métrage du programme).

La rime comme rythme langagier

Un nombre important de livres pour enfants utilisent la rime dans le récit. La rime favorise la mémorisation et offre un rythme attrayant pour les enfants. Les films des studios *Magic Light Pictures*, qui adaptent les albums jeunesse de Julia Donaldson et d'Axel Scheffler (*Le Gruffalo*, *La Sorcière dans les airs*, *Monsieur Bout-de-Bois*, *La Baleine et l'Escargote*, *Zébulon le Dragon*, etc.), proposent une narration en rimes. Cette technique narrative permet aux enfants de se rappeler plus facilement du récit et des péripéties racontées.

Exemple: Dans *Monsieur Bout-de-Bois*, on entend de nombreuses rimes dans le commentaire en voix off mais aussi quand Monsieur Bout-de-Bois essaye de faire comprendre qui il est et ce qu'il désire: et pourquoi pas essayer de faire pareil à la maison, en partant de son prénom et de son nom de famille? (annexe 19)

2.2.4 Le toucher

Comme c'est le cas pour le goût ou pour l'odorat, le toucher n'est pas directement stimulé lors d'une séance de cinéma mais est convoqué par la manière dont l'image représente les textures ou dont les personnages réagissent quand ils sont en contact avec des objets: ainsi, par exemple, ils sursautent ou crient quand ça pique, alors qu'ils expriment du plaisir en caressant un animal doux.

Recréer des textures

Pachamama, bijou d'animation, resplendit de ses formes géométriques et de ses chatoyantes couleurs. Les dessins du film suggèrent la texture des tissus typiques de la culture andine. Le tissage, qui permet de produire du tissu en entrelaçant deux fils différents, est l'art le plus ancien du Pérou. Nous avons ainsi proposé de créer des fleurs tissées, dans des couleurs chatoyantes, pour tester la technique et se plonger dans une pratique dont il est question dans le film (annexe 20).

Questionner le toucher

L'histoire « La Moufle » est un classique de la littérature et apparaît souvent dans les courts métrages pour enfants. Dans un des courts du programme *La Chouette entre veille et sommeil*, la moufle est l'abri des animaux. Nous avons proposé une activité pour travailler sur le toucher (annexe 21). Dans un gant de cuisine, le parent place des objets de petites tailles. Les objets seront variés, pour travailler sur le lexique. L'enfant, sans regarder, met sa main dans la manique et tente de deviner l'objet. Dans un échange, l'enfant devra décrire et classer ces objets. Ce jeu permet de différencier le sens du toucher de celui de la vue.

Loto tactile

À la suite de la vision d'un film, nous pouvons demander à l'enfant de citer les matières qui sont représentées ou utilisées dans le film et de les mettre en lien avec des objets réels. Par cet échange, on peut faire le lien entre une image retraçant une ambiance et les sensations réelles. Il conviendra pour ce faire de partir de choses connues et simples : cailloux, mousse, herbe, fourrure, bois, etc.

2.3 Les émotions suscitées

L'enfant vit, tous les jours, des émotions variées : d'abord la joie, la tristesse, la peur, la colère. Plus tard (vers 2 ans), le panel d'émotions vécues et rencontrées s'affine : la fierté, la honte, la culpabilité, la jalousie, etc. Il n'est pas facile pour lui de comprendre et de gérer ce qu'il ressent et apparaît souvent sous forme mêlée et explosive. Le rôle du parent est important pour l'aider à reconnaître ses émotions, à en parler et à les maîtriser.

Le cinéma permet un dialogue autour des émotions et des sentiments. Les créateur-trice-s de films d'animations utilisent différents moyens (images, sons et montage) pour nous montrer les émotions qui traversent les personnages mais également pour en déclencher en nous.

À partir d'images du film ou de souvenirs de l'enfant, il est possible de l'interroger sur les sentiments traversés par les personnages et sur ses propres ressentis.

Avant de commencer, vous pouvez jouer à mimer des émotions. Ce jeu permettra de montrer que, pour le faire, le visage, le corps et éventuellement des sons sont convoqués. Il est important de s'interroger sur tous les éléments qui permettent d'exprimer une émotion avec l'enfant.

Vous pouvez interroger les enfants sur l'intérêt d'exprimer des émotions : « à ton avis, à quoi peut servir d'exprimer des émotions ? Dans les échanges, l'idée pourra émerger que l'expression des émotions est une forme de communication avec les autres, une communication sans mots. Dans un film, l'expression des émotions par les traits du visage ou le corps permet de se passer d'un long discours. Elle peut aussi induire plus naturellement de l'empathie.

2.3.1 Jouons avec nos émotions

La musique et le cinéma sont deux médias qui permettent un dialogue autour des émotions et des sentiments. En parler en famille est important pour les identifier et les nommer.

Exemple : *Un conte peut en cacher un autre* est un film mêlant des moments de joie, de tristesse, de peur, d'amour et de colère. À partir de quelques images du film, nous invitons par un dialogue entre les enfants et leurs parents à mettre des mots sur les émotions qui se dégagent des images tirées du film et de chansons (annexe 22). Les membres de la famille peuvent également mimer l'effet d'une émotion sur le visage (un sourire, une grimace, etc.).

Avec ce jeu (qui peut être adapté à n'importe quel film, avec quelques images trouvées sur internet ou retirées de la bande-annonce), les différents composants d'un film sont évoqués : les images (avec les expressions du visage et du corps des personnages) mais aussi les musiques choisies pour exprimer les sentiments d'un personnage du film ou créer une émotion chez les spectateur-trice-s. Ce jeu permet de se rendre compte des différents composants utilisés par un-e réalisateur-trice pour susciter des émotions et transmettre celles de ces personnages.

2.3.2 Se confronter à ses peurs (et les surmonter) par le rire !

Il est important de parler avec l'enfant de ses peurs, sans les minimiser, et de répondre à ses interrogations. Avec un enfant, nous proposons d'utiliser la technique de la visualisation positive consistant à réduire la ou les peur(s) de l'enfant en lui faisant associer des images positives ou drôles pour réduire progressivement sa peur. Ainsi, l'objet de la peur devient ridicule voire burlesque, ce qui lui permettra de la surmonter.

Pour les parents et les grands frères et sœurs, c'est ce qui est proposé dans le volet 3 d'*Harry Potter*¹ lorsque les sorciers sont invités à transformer leur plus grande peur en un objet ridicule grâce au sort *Ridiculous*.

Exemple : Dans le film *Quand j'avais peur du noir*, l'imagination de Robert lui joue des tours : l'armoire devient menaçante, les lignes orange des rideaux se transforment en serpents, la chaise projette une ombre terrifiante ! Sa peur de la pénombre ne se calme que grâce à son doudou.

Appliquons cette technique aux peurs exprimées par les enfants (annexe 23). Proposons à l'enfant de dessiner sa plus grande peur (s'il s'agit d'un jeune enfant, nous pouvons l'aider à la dessiner en suivant ses instructions). Mettre en dessin sa peur est une première étape destinée à la surmonter.

Lors d'un échange avec lui, imaginons quelque chose de drôle à partir de cette peur (en ajoutant des accessoires comiques, en l'intégrant dans un univers décalé, etc.).

Dans le cadre du programme *Grosse Colère et Fantaisies*, nous avons également suggéré la réalisation d'un sac à colère, que les enfants pourraient utiliser, en cas de colère intense, pour souffler et sortir le trop-plein d'émotion (annexe 23).

1. *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Alfonso Cuarón, états-Unis/Royaume-Unis, 2004

2.3.3 La réglette des émotions

Chaque jour, l'enfant connaît des émotions variées : la joie, la tristesse, la colère, la peur, la frustration. Il lui est difficile de comprendre, d'exprimer et de gérer ce qu'il ressent. Assigner des couleurs, des mots, des images à ces émotions lui permet de les reconnaître, les apprivoiser et, peu à peu, les maîtriser.

Nous vous proposons de réaliser une réglette des émotions avec vos enfants (annexe 24). Cet outil peut être utilisé avec de jeunes enfants pour parler des émotions ressenties pendant un film ou un moment particulier du film dont l'enfant se souvient et souhaite parler.

Cet outil permet également à l'enfant de prendre un peu de recul par rapport à ce qu'il vit, ce qu'il ressent au moment même. La réglette rend aussi légitimes les émotions et les humeurs qui le traversent : on a le droit d'être triste, inquiet ou en colère.

La réglette permet de communiquer son humeur aux autres, en toute discrétion, sans utiliser la parole, sans dire pourquoi on est de cette humeur-là, parce qu'on n'a pas toujours envie de dire pourquoi on est triste ou en colère. La discrétion est donc de rigueur aussi dans les relations. Si un enfant signale qu'il est un peu triste, on ne va pas se précipiter pour lui demander ce qui ne va pas ! Simplement, l'on saura que l'enfant est un peu triste et on adaptera son comportement, on le respectera dans cet état d'esprit. Cet outil peut être utilisé en revenant de l'école, par exemple.

Cette activité était proposée après le programme *Grosse colère et fantaisies* réalisé par Célia Tisserant et Arnaud Demuyck.

2.4 Le cinéma par ses différentes facettes

Il est tout à fait possible, dès le plus jeune âge, de sensibiliser à la richesse du cinéma dans ses différentes dimensions : l'image, le mouvement, le son, le montage et la narration.

2.4.1 Essayons de réaliser un film d'animation

S'il n'est pas possible de réaliser un long film avec des tout-petits, pour des raisons pratiques mais aussi parce qu'un processus trop long détournerait l'attention et l'enthousiasme des jeunes enfants, nous pouvons cependant leur proposer une courte séance à réaliser en famille. Réaliser un film permet de faire un projet créatif, de construire un fil narratif, d'élaborer une histoire et de se familiariser avec une technique d'animation permettant de mieux comprendre comment sont construits les films. La technique du *Stop-motion* est une technique d'animation permettant de réaliser un film en faisant des prises de vue image par image. Cette technique demande de la patience et du temps mais a l'avantage de pouvoir être réalisée avec peu de matériel (annexe 25).

2.4.2 La création d'une bande-son

Les voix des personnages et les bruitages sont des éléments importants d'un film. Il n'est pas aisé pour un jeune enfant de se rendre compte de la manière dont les voix sont posées sur des images. Sur internet, à partir du titre du film, il est souvent possible de trouver la bande-son ou des extraits qui reprennent les chansons pour les chanter ou les danser avec les enfants.

Exemple : le beau programme musical *Le Parfum de la carotte* est de ces films dont la bande-son résonne dans nos oreilles encore longtemps après le générique de fin (annexe 15). Proposer aux enfants de réécouter une des chansons est l'occasion d'apprendre de nouveaux mots, de s'exercer à chanter un extrait, de découvrir et d'expérimenter le procédé de la rime... En outre, voir la vidéo de l'enregistrement des voix de Renard et Renarde par Jean-Baptiste Marcenac et Agnès Jaoui permet de montrer comment se passe le doublage des voix dans le dessin animé. Chanter la chanson, c'est également se souvenir du contexte dans lequel elle prend place et incarner les héros d'un film.

2.4.3 Un théâtre d'ombre

Autour de l'adaptation en cinéma d'animation du livre *Les Trois Brigands* de Tomi Ungerer, nous avons proposé de travailler sur le graphisme en ombres chinoises. Les personnages, représentés comme des silhouettes noires se détachent des fonds variés. Un petit théâtre d'ombre et de lumière permet de représenter de manière dynamique, ludique et facilement assimilable par les enfants une mise en mouvement des personnages. Les formes et les silhouettes se révèlent à la lumière d'une lampe torche (annexes 35 et annexe 37).

2.4.4 Réalise un plan cinéma

Plusieurs techniques permettent de réaliser un film d'animation. Pour sensibiliser à la technique d'un pur « dessin animé » fabriqué sur base de véritables dessins coloriés à la main, nous avons proposé que les enfants s'emparent de l'histoire et inventent les vignettes qui auraient suivi une scène en particulier (annexe 36).

2.5 La découverte d'autres réalités

Le cinéma, comme d'autres formes d'art, est une fenêtre ouverte et magique pour découvrir d'autres cultures, d'autres réalités. Les enfants sont généralement curieux de ce que vivent d'autres enfants, dans d'autres lieux, à des moments différents. Les personnages, attachants, suscitent l'empathie.

Après la vision d'un film, un enfant peut naturellement interroger sur les lieux où se passe l'intrigue, sur l'origine des personnages, sur leur histoire, sur les faits racontés. Ces questions peuvent être l'occasion d'interroger d'autres cultures ou des parcours de vie en particulier.

2.5.1 Atelier philo avec son enfant

Certains films, qui contiennent des histoires parfois difficiles, traitant de sujets épineux, peuvent faire l'objet d'une conversation de type philosophique avec son enfant. Pour animer le débat, il est intéressant de faire la distinction - en l'expliquant - entre des questions « explicatives » sur le film (pourquoi tel personnage fait ça à ce moment) et les questions « philosophiques », c'est-à-dire des questions que les humains peuvent se poser, de tout temps et en tous lieux, depuis toujours. Pour ces questions, plusieurs réponses sont possibles.

Par exemple :

- *Dounia et la Princesse d'Alep* : pourquoi des familles sont-elles obligées de quitter leur pays ? Si tu devais quitter précipitamment ta maison, qu'emporterais-tu ?
- *Même les souris vont au paradis* : que se passe-t-il après la mort ? Y a-t-il une vie après la mort ?

2.5.2 Dessiner le parcours des personnages

Pour s'imprégner d'un voyage, suivre le parcours du ou des personnage(s) (sur la base de la mémoire), le redessiner sur une carte (avec l'aide d'un adulte) et terminer par la recherche d'informations sur les lieux parcourus permettra de faire émerger la parole, les questions de l'enfant.

Après la vision du film *Gus. Petit oiseau, grand voyage*, invitons l'enfant (aidé par l'adulte) à suivre le parcours de migration du petit oiseau et continuons la découverte des lieux traversés (annexe 26). De même que *Chien Pourri à Paris* nous a plongé dans la capitale française, plongeons-nous dans ce voyage et découvrons les lieux rencontrés dans le film (annexe 27).

2.5.3 Une carte mentale pour interroger

Au retour de la séance, sur certains films, l'enfant se pose des questions: où se trouve le (ou les) lieu(x) principal(aux) du film? Dans quel contexte prend place l'histoire?

Vous pouvez utiliser la technique (fantastique!) de la carte mentale pour interroger ensemble le film avec des petits. Cette technique créative permet de visualiser le cheminement de la pensée sur un concept donné et permet une meilleure mémorisation. Utilisée à plusieurs, cette technique engage des échanges et nourrit les questionnements.

Proposition: au centre, vous pouvez coller (ou dessiner) une photo du film. De là, des « bras » partent avec les différentes questions que l'enfant a posées. Le parent fait des recherches dans un livre ou sur internet et invite l'enfant, par l'échange, à dessiner ou (pour des plus grands) à écrire des mots.

2.5.4 Les images pour réfléchir ensemble

Dans le film *Dounia et la Princesse d'Alep*, plusieurs épisodes magiques se produisent sur le chemin de Dounia lorsqu'elle est obligée de quitter Alep avec ses grands-parents. Mais malgré ces moments merveilleux qui font un peu penser à un conte, le film s'inscrit dans un contexte bien réel et l'histoire de la petite fille fait écho à l'expérience qu'ont vécue des millions de Syriens. À partir de 4 images, nous proposons d'interroger le sens de ces épisodes magiques et de comprendre leur rôle dans le récit de la fillette (annexe 28).

2.6 Une ouverture vers des pratiques scientifiques

Quoi de plus enthousiasmant que les milliers de questions qu'un enfant pose? Dès 3-4 ans, l'enfant s'ouvre au monde et fait de nombreuses découvertes. Il commence à se poser de nombreuses questions (souvent entamées par un « pourquoi ») sur ce qu'il observe. Les réponses obtenues permettent à l'enfant d'acquérir de nouvelles connaissances et de mieux comprendre le monde qui l'entoure. Vers 5 ans, les questions deviennent plus complexes. S'ajoutent des demandes quant à la manière (comment) et au temps (quand). Si vous ne connaissez pas la réponse, n'hésitez pas à le dire à l'enfant, tout en soulignant la pertinence de sa question. Il est intéressant de trouver la réponse ensemble. La "carte mentale" peut être un bon procédé (commun et partagé) pour fixer les questionnements.

Un film peut engendrer des questionnements scientifiques, comme par exemple:

- *Le Noël de Petit Lièvre Brun* permet de parler de l'hivernation des ours (annexe 29);
- *La Parfum de la carotte* ouvre une discussion sur la chaîne alimentaire (annexe 30);
- *Jardins enchantés* initie l'observation et les questionnements sur les fleurs (annexe 31);
- *Jean de la Lune* permet la création d'une horloge solaire (annexe 32);
- *La Baleine et l'Escargote* interroge les lieux de vie des différents animaux (annexe 33).

Liste des films

1. Voir annexes page 24

Voici une liste des différents films sur lesquels nous avons proposé des activités dans des fiches pédagogiques¹. Cette liste reprend également les âges conseillés pour la vision de ces films sur la base de plusieurs critères. Ces fiches ont été rédigées par les rédactrices d'Écran Large sur tableau noir, le service pédagogique des Grignoux (asbl).

Certains de ces films sont disponibles sur des plateformes, en VOD ou sur supports Dvd ou Blue-Ray, notamment dans les différents Pointculture.be, les médiathèques ou centres de ressources.

	Réalisateur-trice, année, durée du film	Âge conseillé	Annexe n°
<i>Dounia et la Princesse d'Alep</i>	Marya Zarif et André Kadi, 2022, 1:12	Dès 5-6 ans	3, 28
<i>Le Parfum de la Carotte (programme)</i>	Rémy Durin et Arnaud Demuynck, Anne Viel, Pascale Hecquet et Marjorie Caup, 2014, 0:45	Dès 3 ans	14, 15,
<i>La Chouette en toque (programme)</i>	Arnaud Demuynck, 2020, 0:52	3-5	1, 2, 6
<i>Maman pleut des cordes (programme)</i>	De Hugo de Faucompret, Javier Navarro Aviles, Dina Velikovskaya, Natalia Mirzoyan, 2021, 0:50	Dès 5-6 ans	5, 18,
<i>Ernest et Célestine en hiver (programme)</i>	Julien Chleng, Jean-Christophe Roger, 2017, 0:45	Dès 3 ans	16, 17
<i>Chien Pourri, la vie à Paris!</i>	Davy Durand et Vincent Patar, 2020, 0:59	Dès 4-5 ans	27
<i>Pachamama</i>	Juan Antin, 2019, 1:10	Dès 4 ans	12, 20,
<i>La Chouette entre veille et sommeil</i>	Samuel Guénolé, Clémentine Robach, Frits Standaert, Pascale Hecquet, Arnaud Demuynck, 2016, 0:40	Dès 3 ans	8, 21
<i>Le Quatuor à cornes</i>	Arnaud Demuynck, Benjamin Botella, Emmanuelle Gorgiard, Pascale Hecquet, 2018, 0:43	Dès 4 ans	10, 11, 35
<i>Superasticot</i>	Sarah Scrimgeour et Jack Hamman, 2021, 0:40	Dès 4 ans	9
<i>Grosse colère et fantaisies</i>	C. Tisserant & A. Demuynck & F. Standaert, 2022, 0:40	Dès 4 ans	4, 6, 23, 24
<i>L'Odyssée de Choum</i>	Julien Bisaro, 2019, 0:38	Dès 3 ans	13
<i>Monsieur Bout-de-Bois</i>	M. Donini, K. Rinaldi, D.Vysotskiy, J. Jaspert et D. Snaddon, 2013, 0:43	Dès 3 ans	19
<i>La Baleine et l'escargote</i>	Max Lang et Daniel Snaddon, 2021, 0:40	Dès 4 ans	33
<i>Un conte peut en cacher un autre</i>	Jakob Schuh et Jan Lachauer, 2016, 1:01	Dès 5 ans	7, 22

	Réalisateur-trice, année, durée du film	Âge conseillé	Annexe n°
<i>De la neige pour Noël</i>	Rasmus A. Sivertsen, 2013, 1:12	Dès 5 ans	25
<i>Jean de la Lune</i>	Stephan Schesch, 2012, 1:35	Dès 5 ans	32
<i>Le Noël de Petit Lièvre Brun</i>	Jo Boag et Samantha Leriche-Gionet, Sophie Martin, Isabelle Favez, 2020, 0:43	Dès 3 ans	29
<i>Jardins enchantés</i>	Déborah Cheyenne Cruchon, Nastia Voronina, Judit Orosz, Andrea Love, Phoebe Wahl, Lena Von Döhren & Galen Fott, 2022, 0:43	Dès 3 ans	31
<i>Gus. Petit oiseau, grand voyage</i>	Christian De Vita, 2014, 1:30	Dès 6 ans	26
<i>La sorcière dans les airs</i>	Max Lang et Jan Lachauer, 2012, 0:50	Dès 3 ans	35
<i>Les trois brigaands</i>	Hayo Freitag, 2007, 1:20	Dès 6 ans	36

Liste des annexes

ANNEXES
CONSULTABLES ICI



1. *La Chouette en toque*, **Recette**, « Des délicieux muffins à la framboise », dès 3 ans
2. *Chouette en toque*, **Apprendre**, « La cuisine est un jeu d'enfants », dès 3 ans
3. *Dounia et la Princesse d'Alep*, **Recette**, « Délice d'Alep: le mamounié », dès 5 ans
4. *Grosse colère et fantaisies*, **Recette**, « Les biscuits de mamy », dès 4 ans
5. *Maman pleut des cordes*, **Recette**, « La tarte de Mémé Oignon! », dès 5 ans
6. *La Chouette en toque*, **Bricolage**, « Une chouette gourmande », dès 3 ans
7. *Un conte peut en cacher un autre*, **Recette**, « Le délicieux riz au lait de mère-grand », dès 5 ans
8. *La Chouette entre veille et sommeil*, **Vocabulaire**, « Donnons nos mots à une histoire », dès 3 ans
9. *Superasticot*, **Observation**, « 4 films, 4 histoires »!
10. *Le Quatuor à cornes*, **Observation**, « Des vaches de caractère! », dès 5 ans
11. *Le Quatuor à cornes*, **Bricolage**, « Quelle vache es-tu? », dès 4 ans
12. *Pachamama*, **Dessin**, « Dessinons un beau ciel étoilé », dès 5 ans
13. *L'Odyssée de Choum*, **Bricolage**, « Des œuvres aux couleurs et aux techniques différentes », dès 3 ans
14. *Le Parfum de la carotte*, **Observation**, « Un paysage tout en couleurs! », dès 3 ans
15. *Parfum de la carotte*, **Musique**, « La chanson du renard et de la renarde », dès 3 ans
16. *Ernest et Célestine*, **Danse**, « Dansons la souricette! », dès 3 ans
17. *Ernest et Célestine*, **Musique**, « La chanson d'Ernest et Célestine », dès 3 ans
18. *Maman pleut des cordes*, **Musique**, « Bâton de pluie », dès 5 ans
19. *Monsieur Bout-de-Bois*, **Vocabulaire**, « Se présenter en rimes! », dès 4 ans
20. *Pachamama*, **Dextérité**, « Tissage andin », dès 6 ans
21. *La Chouette entre veille et sommeil*, **Les sens**, « Découvrir des objets par le toucher », dès 3 ans
22. *Un conte peut en cacher un autre*, **Jeu**, « La langue des émotions », dès 5 ans
23. *Grosse colère et Fantaisies*, **Découverte**, « Se confronter à ses peurs... par le rire » et « Réalise un sac à colère », dès 4 ans
24. *Grosse colère et Fantaisies*, **Bricolage**, « La réglotte des émotions », dès 4 ans
25. *De la neige pour Noël*, **Découverte**, « Projet famille: et si on réalisait un film de Noël? », dès 5 ans
26. *Gus - Petit oiseau, grand voyage*, **Découverte**, « Curieux d'en savoir plus sur la migration? », dès 8 ans [peut être adapté pour des enfants plus jeunes par les parents]
27. *Chien pourri à Paris*, **Découverte**, « La vie à Paris », dès 6 ans
28. *Dounia et la Princesse d'Alep*, **Observation**, « De la magie dans un contexte difficile », dès 8 ans [peut être adapté pour des enfants plus jeunes par les parents]
29. *Le Noël de Petit Lièvre Brun*, **Découverte**, « L'hiver arrive: au dodo », dès 3 ans
30. *Le Parfum de la carotte*, **Découverte**, « Qui mange quoi? », dès 4 ans
31. *Jardins enchantés*, **Observation**, « À la découverte de la nature », dès 3 ans, page 1 et page 2
32. *Jean de la lune*, **Découverte**, « Une invention lumineuse », dès 4 ans
33. *La Baleine et l'Escargote*, **Jeu de mémoire**, « Les animaux et leur environnement », dès 4 ans
34. *Le Quatuor à cornes*, **Découverte**, « Réalisons un spectacle! », dès 5 ans
36. *La Sorcière dans les airs*, **Dessin**, « Réalise un plan cinéma », dès 5 ans
37. *Les trois brigands*, **Découverte**, « A l'ombre des brigands », dès 5 ans