LITTLE KMBO PRÉSENTE

LES PETITS CONTES DE LA NUIT

UN PROGRAMME DE
6 COURTS-MÉTRAGES

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SOMMAIRE

INTRODUCTION À LA SÉANCE DE CINÉMA

INTÉRÊTS ET PISTES PÉDAGOGIQUES

OBSERVER ENSEMBLE L'AFFICHE DU PROGRAMME

EXPLOITER LES FILMS APRÈS LA PROJECTION

L'INCROYABLE JOURNÉE DE MONSIEUR PAPIER de Ben Tesseur et Steven de Beul
• Mon chapeau en papier

PETITE ÉTINCELLE de Nicolas Bianco-Levrin et Julie Rembauville
• Je construis ma longue-vue

LA TORTUE QUI VOULAIT DORMIR de Pascual Pérez Porcar
• Chacun sa chambre

LE POISSON-VEILLEUSE de Julia Ocker
• Je fabrique ma veilleuse

LE RATON LAVEUR ET LA LAMPE DE POCHE de Hanna Kim
• Maître des ombres

CONTE D'UNE GRAINE de Yawen Zheng
• Ça pousse !

LES THÉMATIQUES PRINCIPALES DU PROGRAMME

LES MYSTÈRES DE LA NUIT
• Pourquoi fait-il nuit ?
• Peindre la nuit
• Les petits tracas de la nuit - En partenariat avec le Réseau Morphée
• Exploration sensorielle
• Écouter la nuit
• Jeux de matière : la boîte à toucher
• Qui vit la nuit ?
• Le Qui est-ce ? des animaux

TOUT SAVOIR SUR LE SOMMEIL - En partenariat avec le Réseau Morphée
• Pourquoi dort-on ?
• Le train du sommeil et ses wagons
• Les rituels du coucher
• L'horloge des 24h
• Fiche conseil "Astuces pour bien dormir !"

LE CINÉMA, SALLE OBSCURE
• Dessine ton ombre
• Anime ton doudou !

TOUS LES PROGRAMMES LITTLE KMBO

INTRODUCTION À LA SÉANCE DE CINÉMA

INTÉRÊTS ET PISTES PÉDAGOGIQUES

Une histoire, un câlin, un bon lit, il en faut peu pour bien dormir ! Six contes-doudous pour aborder avec les tout-petits l'univers du sommeil et de la nuit.

Les petits contes de la nuit est un programme de six courts-métrages d'animation conçu par Little KMBO pour emmener les jeunes spectateurs dans un voyage à travers l'univers de la nuit. Ce programme a pour ambition de les émerveiller avec des œuvres artistiques éclectiques, mais également de leur offrir l'opportunité d'exprimer leurs émotions. Les récits ludiques qui composent le programme présentent une portée pédagogique et abordent la relation, parfois complexe, de l'enfant au sommeil, à l'obscurité, ainsi qu'au moment si précieux du coucher.

Ce dossier pédagogique, destiné aux enseignants, mais également à tout adulte accompagnateur de la séance de cinéma, vous est proposé comme un outil d'accompagnement pour exploiter le programme de courts-métrages avec des enfants à partir de trois ans.

Dans le cadre scolaire, ce programme fait écho à des enjeux pédagogiques fondamentaux. Il donnera aux enseignants l'opportunité de travailler sur les notions de temps et d'espace, sur le rythme biologique ainsi que sur l'expression artistique.

Dans un premier temps, nous reviendrons sur les films pour nous consacrer à leurs spécificités. Pour chaque court-métrage, nous vous proposons des ateliers ludiques et créatifs. La seconde partie, thématique, vous propose des axes et outils d'exploitation à la fois théoriques et pratiques pour aborder la nuit et le sommeil avec vos élèves.

Little KMBO vous propose également une analyse d'image clés en main, *Petite graine et grands amis,* en format vidéo à utiliser en classe. Cette proposition de cinq minutes est consacrée à la notion de taille et d'échelle dans l'image-cinéma.

Téléchargez gratuitement le matériel pédagogique du programme sur www.littlekmbo.com ou commandez-le en version papier en écrivant à doris@kmbofilms.com :

- L'affiche officielle et le pack photos
- La bande-annonce
- La lettre aux enseignants
- Le dossier pédagogique
- L'exposition sur les techniques d'animation
- Le coloriage géant (120x80 cm)
- La bibliographie
- L'analyse d'image en vidéo

L'affiche du programme, le dossier de presse et les images présentes dans ce dossier pédagogique sont disponibles en téléchargement gratuit sur le site Internet www.littlekmbo.com

OBSERVER L'AFFICHE DU FILM

Avant la projection, vous pouvez mettre en place une sorte de « charte du spectateur » qui rappelle les règles à respecter au cinéma : s'installer calmement, ne pas discuter pendant le film pour ne pas déranger les autres spectateurs et pour profiter du film, écouter les adultes qui nous accompagnent et qui nous accueillent… N'hésitez pas à rappeler aux enfants qu'une projection se déroule toujours dans le noir. En effet, c'est indispensable pour discerner les images sur l'écran, mais celles-ci illumineront la salle.

Afin de les préparer à la séance, vous pouvez demander aux élèves de décrire l'affiche et les aider à la décrypter :

- Que voit-on sur cette affiche ? Décrivez le personnage, les couleurs, la situation, le lieu représenté…
- Combien de films vont-ils voir ? Sans maîtriser la lecture, ils pourront reconnaître le chiffre 6. Vous pouvez à ce moment-là aborder avec eux la notion de court-métrage : il s'agit d'un film court, durant moins de 59 minutes. Ici chaque film dure entre 3 et 12 minutes environ.
- Vous pouvez leur demander d'émettre des hypothèses sur les histoires qu'ils vont découvrir et sur les sujets abordés, à partir du titre du programme.

À l'issue de la projection, vous pouvez demander aux enfants de reconnaître le film mis en avant sur l'affiche. Il s'agit du court-métrage *Conte d'une graine* de Yawen Zheng.

EXPLOITER LE FILM APRÈS LA PROJECTION

De retour en classe et après avoir recueilli les premières impressions des enfants, vous pouvez leur demander de raconter chaque histoire avec leurs propres mots. Cet exercice oral fait appel à diverses compétences : résumer et reformuler une histoire, se souvenir des personnages (personnalité, physique, attitude…), se repérer dans la chronologie des récits, etc. Cet exercice de mémoire est d'autant plus important que l'on travaille ici sur un programme qui présente six récits tout à fait distincts. Ce moment peut également être l'occasion pour les enfants de raconter leur scène préférée et d'exprimer leur ressenti sur la séance. Afin de vous guider, nous vous proposons de revenir sur les films un à un, avant d'aborder les thématiques générales du programme.

L'INCROYABLE JOURNÉE DE MONSIEUR PAPIER

DE BEN TESSEUR ET STEVEN DE BEUL, BELGIQUE, 2017, 8'34

Le soleil s'est levé et une belle journée s'annonce. Du matin au soir, Monsieur Papier vit des aventures ordinaires et pourtant palpitantes. Quand vient la nuit, il peut dormir sur ses deux oreilles : demain sera tout aussi formidable !

Pistes pédagogiques et thématiques :

- Quel son réveille monsieur Papier au début du court-métrage ? Quand est-ce que l'on retrouve ce son ?
- Quel son entend-t-on lorsque l'on voit les ciseaux à l'écran ? Quel effet procure ce bruitage ?
- Monsieur Papier décrit le soleil comme étant « jaune comme un citron ». Quelles autres couleurs prend parfois le soleil et à quels moments de la journée ?
- Pourquoi Monsieur Papier est-il gêné la première fois qu'il sort de sa maison ?
- Monsieur Papier façonne le papier selon ses besoins, il n'est limité que par son imagination. Vous pouvez questionner les enfants sur ce qu'ils feraient en premier s'ils avaient le même pouvoir.
- Avec Monsieur Papier, rien ne se perd, tout se transforme : c'est l'occasion de parler du recyclage du papier !
- Le soleil se couche et la lune apparaît. L'alternance jour/nuit est abordée dans la partie thématique « Les mystères de la nuit ».

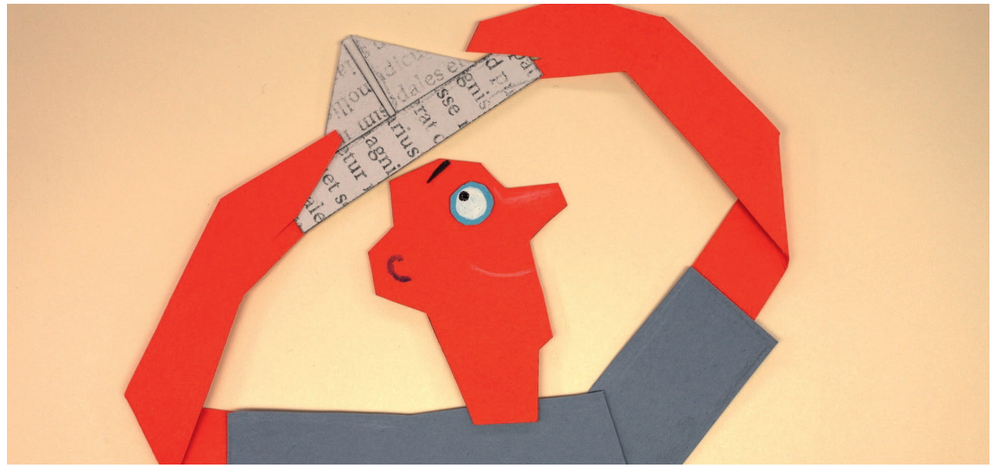
MON CHAPEAU EN PAPIER

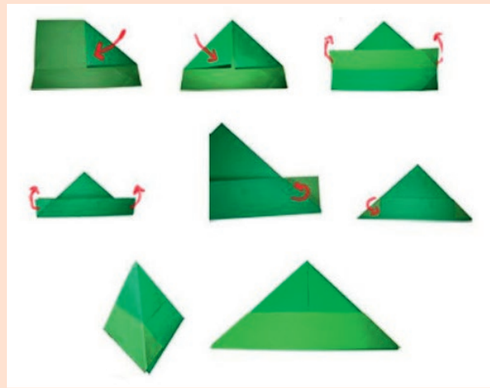
ATELIER JEUNE PUBLIC

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

Une double page de papier journal par élève





ÉTAPE 1

Prenez une double page de papier journal, pliée en deux.

ÉTAPE 2

Rabattez les deux coins supérieurs vers le centre.

ÉTAPE 3

Repliez le bord inférieur de la première page vers le haut.

ÉTAPE 4

Faites la même chose de l'autre côté. Votre chapeau est prêt

PETITE ÉTINCELLE

NICOLAS BIANCO-LEVRIN ET JULIE REMBAUVILLE, FRANCE, 2019, 3’06

De jour comme de nuit, une souris passe son temps cachée dans un grenier, à dévorer des livres à la lumière d’une bougie. Lorsque la flamme s’éteint, le petit rat de bibliothèque s’aventure hors de sa cachette et part à la recherche d’une petite étincelle.

Pistes pédagogiques et thématiques :

• Qu’est-ce qu’une étincelle ?

• Le film s’ouvre sur les images d’un canon et d’un bateau animés. Au plan suivant, nous constatons qu’il s’agit des images d’un livre que la petite souris est en train de lire. Vous pouvez ici aborder le thème de l’imagination qui est stimulée par les livres illustrés. Les enfants s’imaginent-ils aussi leurs héros préférés en mouvement au moment de l’histoire du soir ?

• La souris lit un récit historique. Pourquoi un simple déplacement dans la maison constitue pour elle une aventure digne des livres qu’elle dévore ? Aborder la question de la taille et des échelles.

• Où vivent les souris ?

• Expliquer l’expression « jouer au chat et à la souris ».

CONSTRUIS TA LONGUE-VUE

ATELIER JEUNE PUBLIC

La souris, pendue au bout de sa corde, observe de loin le chat pour s’assurer que la voie est libre. Chaque enfant peut construire sa longue-vue pour jouer à l’explorateur ou au pirate !

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

• 2 rouleaux de papier toilette • 1 paire de ciseaux • Ruban adhésif
• Peinture et feutres

ÉTAPE 1

Peindre les rouleaux et les laisser sécher.

ÉTAPE 2

Une fois que la peinture a séché, un adulte découpe et scotche l’un des deux rouleaux dans le sens de la longueur, de sorte à ce qu’il ait un diamètre juste inférieur à l’autre et que les deux rouleaux s’emboîtent et coulissent. N’hésitez pas à utiliser du masking tape pour que votre longue vue soit encore plus colorée.

ÉTAPE 3

Décorer les rouleaux à l’aide de feutres, de gommettes ou encore de papier cadeau.

ÉTAPE 4

Emboîter le rouleau de petit diamètre dans celui de grand diamètre.
La longue-vue est prête ! Si le cœur vous en dit, vous pouvez continuer avec un troisième rouleau !

LA TORTUE QUI VOULAIT DORMIR

PASCUAL PÉREZ PORCAR, ESPAGNE, 2008, 11’45

L’hibernation est venue pour Madame Tortue ! Ce soir, elle s’installe bien au chaud dans son lit pour y passer tout l’hiver ! C’est sans compter ses amis, qui lui ont préparé bien des surprises…

Pistes pédagogiques et thématiques :

• La tortue se prépare à dormir tout l’hiver. Vous pouvez ici aborder l’hibernation et les rythmes de sommeil des animaux. C.f. Qui vit la nuit ? p.22.

• Ce récit est basé sur une structure cyclique et sur le comique de répétition : la tortue tente de se mettre au lit en répétant chaque fois les mêmes gestes. Mais elle est sans cesse dérangée. Que fait-elle avant de se coucher ? Les rituels du coucher sont également abordés dans la partie thématique consacrée au sommeil, c.f. p.26.

• Qu’offrent l’alouette (une couverture), la marmotte (un gâteau à la poire) et l’araignée (un bonnet en laine) ?

• Qu’offre le lion ? Un cadeau immatériel : son aide. Il garde la porte de la tortue afin que la tortue puisse dormir sur ses deux oreilles. Vous pouvez travailler avec les enfants sur ce qu’on peut offrir sans pour autant donner un objet.

CHACUN SA CHAMBRE

ATELIER JEUNE PUBLIC

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

• 1 grande feuille A3 • Crayon à papier • Feutres, crayons de couleurs, peinture…

La chambre d’un enfant n’est pas simplement un lieu dédié au sommeil. Il s’agit d’un espace intime, un espace de jeu, où l’enfant peut exprimer librement sa créativité, ainsi qu’un espace où il se sent en sécurité. Nous vous proposons pour cette activité de procéder en deux temps.

ÉTAPE 1

Se représenter sa chambre :
Demandez tout d’abord aux enfants de nommer les objets de leur chambre.
Notez leurs réponses au tableau ou utilisez des images. Vous pouvez les organiser avec eux selon leur fonction (utile, pratique, réconfortante, imposé par les parents…).

ÉTAPE 2

Représenter sa chambre :
Observez ensuite avec eux des tableaux de peintres qui ont représenté cet espace si particulier.
Voici quelques références :

• *Chambre à coucher*, Vincent Van Gogh, 1888, Van Gogh Museum, Amsterdam, Pays-Bas.

• *Bedroom in Ainmillerstrasse*, Vassily Kandinsky, 1909, Lenbachhaus, Munich, Allemagne.

• *One bedroom*, J.M.W Turner British Museum, 1850, Londres, Royaume-Uni.

• *Schiele’s Room in Neulengbach*, Egon Schiele, 1911, Kunsthistorisches Museum, Vienne, Autriche.

• *La Chambre bleue*, Pablo Picasso, 1901, Phillips Collection, Washington, États-Unis.

ÉTAPE 3

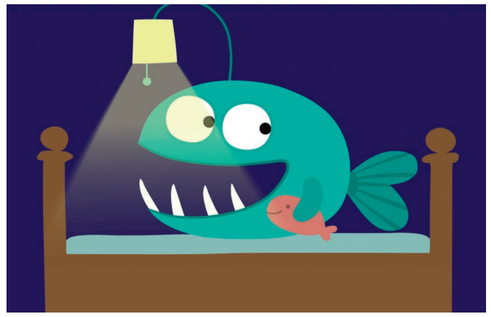
Place à la pratique !
Demandez aux enfants de représenter leur propre chambre à leur façon : petite ou grande, sombre ou claire, colorée ou en noir et blanc… C’est à l’artiste de s’exprimer !

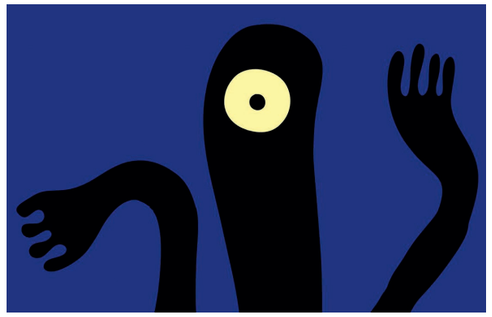
Chambre à Coucher, Vincent van Gogh, Octobre 1888, Van Gogh Museum, Amsterdam, Pays-Bas

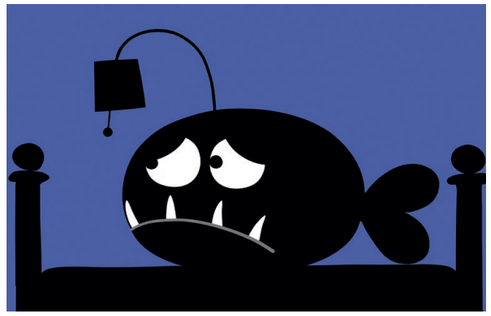
LE POISSON-VEILLEUSE

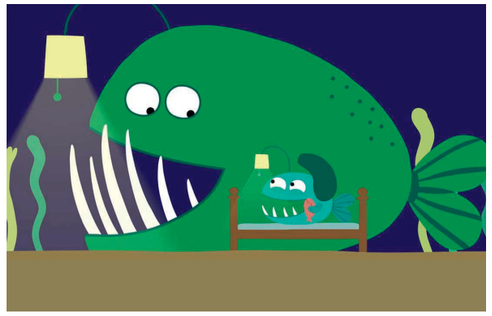
JULIA OCKER, ALLEMAGNE, 2018, 3’59

C’est l’heure d’aller au lit ! Un doudou, un câlin et on éteint la lumière. Voilà le petit poisson endormi. Endormi ? Pas tout à fait… Il fait trop noir au fond de l’océan pour dormir à poings fermés !









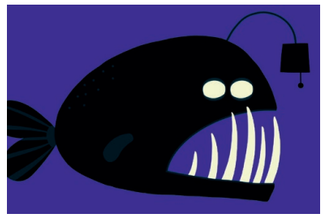
Pistes pédagogiques et thématiques :

• Les enfants ont-ils déjà vu un poisson qui produit de la lumière ? Pensent-ils que cela existe ?

• Le poisson mis en scène dans ce court-métrage appartient l’ordre des lophiiformes, souvent appelés poissons-pêcheurs. Il s’agit plus précisément d’une baudroie des abysses femelle, qui produit en effet de la lumière grâce à un organe qui se trouve au sommet de sa tête.

• Un poisson dort-il dans un lit ? A-t-il un doudou en forme de poisson ? Les jeunes spectateurs ne font pas toujours la différence entre la fiction et la réalité. Les éléments présents dans ce court-métrage peuvent faire l’objet d’une discussion sur le sujet.

• Qu’est-ce qui fait peur au poisson ? Il n’y a finalement jamais rien d’effrayant, si ?



JE FABRIQUE MA VEILLEUSE

ATELIER JEUNE PUBLIC

La veilleuse sert à accompagner et à guider les enfants. À défaut d’apporter un éclairage à la pièce, elle constitue un point de repère dans les cas où ils se réveillent en pleine nuit, désorientés.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE À MOYEN

Nous vous proposons plusieurs versions à réaliser facilement en classe, à la maison, ou encore en salle de cinéma.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

VERSION 1 : • Rouleau de papier toilette • Perforatrice • Peinture • Bougie Led, pour ne pas se brûler !

VERSION 2 : • Feuille de calque • Ruban adhésif • Peinture • Bougie Led

VERSION 3 : • Pot en verre • Peinture • Bougie Led

VERSION 1

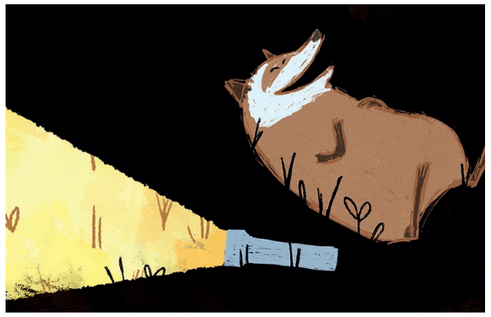
VERSION 2

VERSION 3

LE RATON LAVEUR ET LA LAMPE DE POCHE

HANNA KIM, ÉTATS-UNIS, 2018, 3’48

Une nuit, au coeur de la forêt, un raton laveur rencontre une drôle de créature. Un peu magique, un peu effrayante, mais de si bonne compagnie… Quelle belle nuit il va passer avec son amie la lampe torche !



Pistes pédagogiques et thématiques :

• Que trouve le raton laveur ? Comment se sert-il de la lampe ?

• Quels autres animaux rencontre-t-il durant la nuit (fourmis, chouette) ?

• Quels sons entend-on dans la forêt la nuit ?

• Le raton laveur vit la nuit. Vous pouvez réaliser avec les enfants la carte d’identité de cet animal qui doit son nom à son habitude de tremper ses aliments dans l’eau avant de les manger.

• Lors de sa découverte, le raton laveur porte la lampe à sa gueule, pour voir si elle est comestible. Ce geste innocent, qui ne manquera pas de faire rire les enfants, rappelle qu’il est important de ne rien abandonner en forêt lors de nos balades. En effet, certains objets peuvent être dangereux pour les animaux et l’environnement. Un sujet à aborder aussi souvent que possible avec les élèves !

• À la fin du film, le raton laveur fait un signe d’au revoir. Selon les enfants, est-ce un signe pour la lampe de poche ou pour le promeneur ?

MAÎTRE DES OMBRES

ATELIER JEUNE PUBLIC

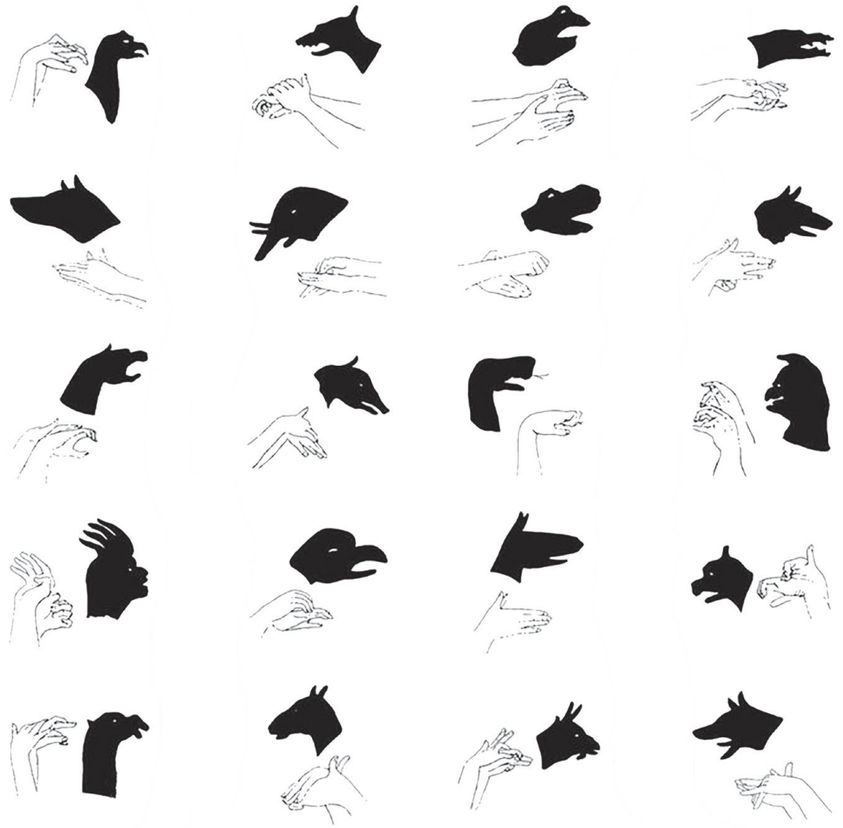
L’ombromanie est la pratique dite des ombres chinoises. Elle consiste à créer des ombres projetées sur un écran en plaçant ses mains dans un faisceau lumineux, ce qui plaît beaucoup au raton laveur ! Nous vous proposons une activité inspirée de cette technique, qui peut aider à apprivoiser l’obscurité.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE À DIFFICILE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

• Une lampe orientable ou de poche • une surface blanche verticale.

Voici quelques exemples d’ombres que vous pouvez reproduire avec les enfants :



CONTE D'UNE GRAINE

YAWEN ZHENG, ÉTATS-UNIS, 2017, 8'38

Où doit-on planter une graine quand elle est très précieuse ? La légende raconte qu'il faut lui trouver un endroit spécial ! Au coeur d'un paysage de lumière ? Ou dans le ventre sombre d'un monstre ? L'endroit idéal n'est peut-être pas si loin qu'on ne le pense…

Pistes pédagogiques et thématiques :

• Qu'est-ce qu'une légende ?

• Quels animaux sont amis avec le petit garçon ? Un cochon, un renard, un hérisson, une poule, une oie…

• Les graines d'or n'existent pas, mais ce métal est souvent utilisé dans les contes pour signifier que quelque chose est très précieux.

• Quel animal représente les dieux de la forêt ?

• À quel animal ressemble la créature qui se trouve dans le temple ? Avec ses longues griffes, sa langue fourchue, son allure de dragon chinois, il peut être effrayant pour les enfants. Afin de déconstruire son image menaçante, vous pouvez observer en classe différentes illustrations de ces créatures légendaires et fantastiques.

• Le petit garçon finit par comprendre, grâce au vieil homme, que pour choisir où planter sa graine, il lui suffit d'écouter son cœur.

OUVREZ GRAND VOS YEUX ET VOS OREILLES !

Rendez-vous sur notre site Littlekmbo.com pour découvrir et télécharger une analyse d'image à présenter en classe.
Cette vidéo est accessible même avec les plus jeunes spectateurs.
Ce module vous permet de faire découvrir à vos élèves comment *Conte d'une graine* met en scène les notions de taille et d'échelle et joue avec l'alternance petit / grand.
Retrouvez l'analyse d'image *La petite coccinelle regarde et écoute :* "Petite graine et grands amis" !

ÇA POUSSE !

ATELIER JEUNE PUBLIC

Le film se termine au moment où le petit garçon plante sa graine, ce qui offre une parfaite occasion de poursuivre l'aventure avec les élèves. L'axe "Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière", permet aux élèves des classes maternelles de reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal. Cette expérience permet également de prendre conscience du temps qui passe et du temps nécessaire à la nature pour croître. Alors, tous au jardin !

Dans un premier temps, revenez sur le fait que les graines germent et donnent des plantes. Il existe de très nombreuses graines, chaque graine donne une plante. Des graines différentes donnent des plantes différentes. Les plantes grandissent et produisent une tige, des feuilles et des racines.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

• Boîtes à œufs en carton dont on aura retiré le couvercle • Terreau • Semences d'herbes (ciboulette, menthe, persil, basilic, coriandre, lentilles…) • Eau • Cuillère

ÉTAPE 1

Déposez une couche de terreau (environ 1,5 cm d'épaisseur) au fond des compartiments.

ÉTAPE 2

Tassez avec le dos d'une cuillère et semez deux ou trois graines d'une même variété, pour faciliter la pousse, dans chaque case.

ÉTAPE 3

Vos jardiniers en herbe peuvent ajouter une couche de terreau (environ 2 cm d'épaisseur) sur les semences et tasser. Il ne leur manque plus qu'un peu d'eau (deux ou trois cuillères à café d'eau dans chaque compartiment suffisent).

ÉTAPE 4

Une fois les graines plantées, placez les boîtes à œufs sur un plateau ou une assiette pour éviter les fuites au moment de l'arrosage (le carton n'est pas étanche). Disposez votre mini-jardin dans un espace lumineux.

Il ne reste plus qu'à être patient ! Le matin, vous pouvez consacrer quelques minutes à l'observation du petit potager, en prenant par exemple des photos ou en le dessinant. Vous pouvez chaque jour confier la responsabilité à un enfant d'arroser la ou les graines : quelques cuillères d'eau suffisent pour ne pas les noyer.

LES THÉMATIQUES PRINCIPALES

LES MYSTÈRES DE LA NUIT

POURQUOI FAIT-IL NUIT ?

Les enfants constatent tous que le Soleil se lève le matin et se couche le soir et que celui-ci donne l'illusion de se déplacer dans le ciel. Vous pouvez réaliser avec eux une petite mise en scène pour leur faire comprendre pourquoi le Soleil ne nous éclaire pas continuellement et pourquoi il fait nuit.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

• 1 globe terrestre • 1 lampe de poche • 1 gommette pour identifier l'école sur le globe.

ÉTAPE 1
Éteindre la lumière et fermer les rideaux. La seule lumière provient de la lampe de poche qui doit rester fixe tout au long de l'expérience.

ÉTAPE 2
Placer le globe terrestre à environ un mètre de la source lumineuse, en plaçant l'école face à la lumière. Demander aux enfants si l'école est plongée dans la nuit ou s'il fait jour ? Est-ce que cela représente une journée ou une nuit ?

ÉTAPE 3
Faire tourner la Terre sur son axe (sans la déplacer transversalement) de façon à ce que la gommette se retrouve dans l'obscurité. C'est la nuit.

ÉTAPE 4
Continuer de faire tourner le globe, toujours dans le même sens, pour observer plusieurs cycles jour/nuit. Les enfants constatent par eux-mêmes que si l'école n'est pas éclairée par la lampe et qu'il fait nuit, c'est parce que la Terre tourne sur elle-même.

"Mais pourquoi fait-il noir la nuit, alors que la Lune et les étoiles brillent ?", demanderont peut-être les élèves. Le ciel est si grand, et les étoiles si lointaines qu'elles ne peuvent pas éclairer autant que le Soleil.

ACTIVITÉ : PEINDRE LA NUIT

ATELIER JEUNE PUBLIC

Les plus grands peintres ont exprimé leur fascination pour la beauté du Soleil qui se couche et qui se lève, les étoiles et le vaste ciel. Vous pouvez dans un premier temps observer quelques tableaux puis demander aux enfants de représenter leur nuit.

Voici quelques références :

• *La nuit étoilée,* Van Gogh, 1889, Museum of Modern Art, New York, États-Unis.
• *Sternbild* (Constellation), Gerhard Richter, 1969, Museum Frieder Burda, Baden-Baden, Allemagne.
• *À la lumière lunaire,* Man Ray, 1940, collection privée, Paris, France.
• *La plage de Calais à marée basse,* William Turner, vers 1830, Bury Art Gallery, Lancashire, Royaume-Uni.
• *Milky Way,* Peter Doig, 1989-90, Collection de l'artiste.

LES PETITS TRACAS DE LA NUIT - EN PARTENARIAT AVEC Réseau Morphée

La peur du noir est parfaitement normale, cela fait partie des peurs qu'éprouvent tous les enfants. Cette peur accompagne aussi les adultes. En fait, elle fait partie de notre fonctionnement. Les hommes préhistoriques étaient plus vulnérables durant la nuit et dans l'obscurité, ce sont nos ancêtres qui nous ont transmis notre réflexe de vigilance. Une partie de nous cherche toujours à se protéger et à se mettre en sécurité quand il fait noir. Mais nous disposons de quelques astuces pour apprivoiser l'obscurité : dormir avec son frère, sa soeur, avec une veilleuse, ou bien avoir une lampe de poche sur sa table de nuit, son doudou avec soi sous la couette…

Très souvent on croit distinguer des choses dans le noir qui peuvent être effrayantes, mais à y regarder de plus près, il n'y a pas de raisons d'en avoir peur ! La nuit, des éléments viennent renforcer cette peur du noir : le silence, la perte de repères, l'imagination, les monstres sous le lit…

Les cauchemars sont des rêves qui font peur. Ils mettent en scène des événements désagréables des jours précédents et les mélangent avec des souvenirs anciens. Ils nous révèlent ce qui nous angoisse et nous aident ainsi à avoir un peu moins peur. Faire un cauchemar nous permet de revivre dans le sommeil un moment difficile pour le trier et le ranger dans un coin de notre cerveau afin que ce moment difficile ne revienne plus nous inquiéter. Il arrive que l'on ne se souvienne même pas d'avoir fait un cauchemar ou un rêve. Par contre, s'il nous réveille, il ne faut pas hésiter à appeler un adulte pour être rassuré et se rendormir rapidement. On peut aussi dessiner son cauchemar, si on s'aperçoit qu'il nous fait encore peur.

Les insomnies peuvent survenir au début ou au milieu de la nuit quand on ouvre un œil entre deux trains du sommeil. Il arrive aux enfants comme aux adultes de ne pas trouver le sommeil, notamment dans les périodes où l'on rencontre des difficultés, qui paraissent toujours beaucoup plus effrayantes le soir quand on est fatigué. C'est pour cela qu'il faut essayer de tranquilliser son esprit avant de s'endormir. On peut parler à un adulte avant d'aller au lit, si l'on se sent inquiet par exemple.

Les accidents nocturnes ! On ne parle pas d'**énurésie** avant au moins six ans. En effet, avant cet âge, les enfants dorment si profondément que l'envie d'uriner ne les réveille pas. Dans ces cas-là il ne faut pas s'inquiéter et patienter !

EXPLORATION SENSORIELLE

Lorsqu'un enfant se réveille en pleine nuit ou qu'il se trouve dans le noir, il se trouve dans une situation déstabilisante et qui peut être véritablement angoissante : perte des repères visuels, peur de l'inconnu, peur de ce qui pourrait surgir, interprétation négative des ombres et des bruits, solitude, etc. Travailler sur les sons, sur le toucher et les odeurs familières permet d'affiner ses perceptions sensori-motrices et de construire une perception plus rationnelle et rassurante de l'obscurité. L'enfant peut en effet s'appuyer sur ses sens quand il est dans le noir.

ÉCOUTER LA NUIT !

ANALYSE DE LA BANDE-SON DU FILM LE RATON LAVEUR ET LA LAMPE DE POCHE

Vous pouvez tout d'abord écouter en classe des bruits de la forêt la nuit et prendre le temps d'identifier les différentes sources du son. L'idéal consiste à les écouter les yeux fermés, peut-être même allongés, durant un temps calme.

Nous vous proposons d'écouter en classe la bande-son du court-métrage. Voici la liste des différents sons et bruits que vous pouvez entendre, par ordre chronologique. Pour diffuser et ré-écouter en classe le fichier son, rendez-vous sur www.littlekmbo.com.

- Chant des grillons ;
- Bruit de feuilles : le raton laveur sort d'un buisson ;
- Bruit de reniflement : le raton laveur renifle le sol ;
- Bruit de pas sur des feuilles : le raton laveur avance, suivant une odeur ;
- Petit bruit d'animal. Le raton laveur émet plus de 200 cris pour communiquer. Il exprime l'excitation sous forme de cris, de gazouillis et de pépiements, alors qu'il émet des grognements et des grondements pour signaler le danger.
- Bruit de quelque chose que l'on secoue : le raton laveur remue la lampe torche qu'il vient de trouver et fait bouger les piles à l'intérieur ;
- Bruit de dents contre une surface dure : le raton laveur tente de croquer dans la lampe ;
- Bruit d'interrupteur : le raton laveur a trouvé comment allumer la lampe ;
- Petit cri d'animal et bruits de frottement : la lumière a ébloui le raton laveur, il a eu peur et se frotte les yeux ;
- Bruit de pas dans les feuilles et d'interrupteur plusieurs fois ;
- Petits bruits rapprochés : les fourmis marchent en file indienne ;
- Bruit de pas dans les feuilles, chant d'un oiseau, bruit du vent dans les feuilles d'arbres, chant d'un grillon ;
- Bruit d'ailes : les papillons de nuit sont attirés par la lumière de la lampe torche ;
- Bruit de l'eau qui coule : le raton laveur traverse un cours d'eau en marchant sur un tronc d'arbre ;
- Chouette qui hulule ;
- Cri d'un oiseau et bruit d'ailes ;
- Son d'une profonde respiration : le raton laveur s'est caché dans un tronc d'arbre, il est soulagé d'être à l'abri ;
- Bruit d'interrupteur et de frottements : le raton laveur a rallumé la lampe de poche et s'amuse à faire des ombres chinoises ;
- Cri d'un animal, hurlement de la chouette : le raton laveur a projeté une grande ombre sur l'arbre en criant. Il a fait peur à la chouette qui s'envole ;
- Rire du raton laveur ;
- Bruit électrique : la lampe torche s'éteint ;
- Bruit de quelque chose que l'on secoue puis d'interrupteur : le raton laveur tente de faire fonctionner la lampe ;
- Bruit de feuilles et de frottement : le raton laveur nettoie le sol pour s'allonger et se blottir avec la lampe torche ;
- Bruit de pas plus fort qu'au début : quelqu'un ou quelque chose de plus lourd et de plus gros que le raton laveur approche ;
- Bruit de feuille : le raton laveur court se cacher dans le buisson ;
- Bruit d'interrupteur : des mains humaines ont attrapé la lampe et tentent de la faire fonctionner :
- Bruit de pas de moins en moins fort : l'homme s'éloigne du raton laveur ;
- Bruit de frottements : le raton laveur lève la main et fait signe d'au revoir ;
- Chant des oiseaux qui devient de plus en plus fort : le jour se lève !

ÉCOUTER DES AMBIANCES FAMILIÈRES :

- Grande ville, la nuit
- Nuit, après la pluie
- Soirée en Gironde
- Vent depuis l'intérieur 1
- Vent depuis l'intérieur 2
- Appartement grande ville fenêtre fermée
- Intérieur maison de campagne

Les liens que nous vous suggérons renvoient tous vers le très riche site Lasonothèque.org.

JEUX DE MATIÈRES : LES BOÎTES À TOUCHER

ATELIER JEUNE PUBLIC

Les boîtes sensorielles sont particulièrement appréciées des tout-petits, qui s'amusent à découvrir, sentir, jouer. C'est leur manière à eux d'explorer le monde. Grâce à ce jeu, ils pourront mobiliser leurs capacités et leurs ressources afin de se rassurer quand vient l'obscurité !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

• Des boîtes de mouchoirs vides • des rectangles de différentes matières coupés à la dimension des boîtes • ciseaux • colle • ruban adhésif

ÉTAPE 1

Dans un premier temps, ouvrir délicatement les boites sur le côté et déposer les matières : tissu, bois, velours, papier bulle, carton ondulé, éponge, papier crépon, laine… toutes les matières peuvent fonctionner à condition de ne pas être coupantes, bien entendu.

ÉTAPE 2

Refermer les boîtes avec du scotch. Vous pouvez éventuellement les décorer, les peindre ou les recouvrir de papier cadeau, en prenant soin de ne pas boucher l'ouverture supérieure.

ÉTAPE 3

Rassembler les boîtes, ou bien les répartir dans l'espace, les accrocher au mur, etc. en fonction du lieu.

Vous pouvez également créer des boîtes à odeurs, en utilisant plutôt des bocaux opaques à la place des boîtes de mouchoirs. Les élèves pourront explorer l'odeur de la menthe, du gingembre, d'un bâton de cannelle, des grains de café, d'une gousse de vanille, des sachets de thé, de la lavande, d'un morceau de savon…

QUI VIT LA NUIT ?

Les animaux nocturnes sont des espèces actives durant la nuit. Tandis que notre comportement est diurne, eux dorment généralement durant la journée et commencent leur activité à la tombée du jour. Ils s'abritent ou se cachent la journée afin de se protéger de possibles prédateurs, mais également pour s'adapter à leur environnement. Dans le désert, il est par exemple commun que les animaux soient plus actifs durant la nuit. Les températures sont chaudes et l'eau rare en journée. En vivant la nuit, ils se protègent de la chaleur et de la déshydratation.

Chaque espèce possède ses particularités, mais certaines caractéristiques sont communes aux animaux nocturnes, car elles sont nécessaires pour survivre dans l'obscurité :

• LA VISION : les yeux des animaux nocturnes brillent dans la nuit. Ils peuvent ainsi voir dans l'obscurité, pour chasser, notamment.

• L'OUÏE : elle est fine et perçoit les moindres sons, ceux produits par des proies par exemple, qui essayent de bouger silencieusement pour pouvoir s'échapper.

• L'ODORAT : il s'agit du sens le plus développé chez les animaux nocturnes. Ils sont capables de percevoir les changements dans la direction du vent et les nouvelles odeurs que ce dernier apporte. Cela leur permet de fuir des prédateurs ou de détecter des proies, mais également de situer une source d'eau, parfois à grande distance.

Pour le jeu qui va suivre, nous vous proposons de passer en revue les animaux cités ci-dessous avec les enfants afin de découvrir leurs modes de vies et, surtout, leurs habitudes de sommeil. Les décrire physiquement permettra aussi aux enfants d'acquérir des compétences d'observation ainsi que du vocabulaire. Voici la liste avec quelques détails à partager avec eux :

ANIMAUX NOCTURNES :

Le hibou > bec crochu / serres / il hulule.

Le loup > le plus souvent gris / il vit en meute / il grogne, gronde et hurle.

Le chat > animal domestiqué / griffes / il miaule et ronronne.

Le renard roux > museau allongé / oreilles dressées / il glapit.

Le raton laveur > noir et blanc / tête large et museau pointu / il crie et gazouille.

ANIMAUX DIURNES :

L'alouette > c'est une lève-tôt ! Elle sonne le réveil de tous les animaux qui vivent au rythme du Soleil.

Le chien > animal domestiqué / il aboie.

ANIMAUX QUI HIBERNENT :

La chauve-souris > mammifère volant / ailes / elle dort le jour et durant tout l'hiver.

La tortue > carapace / elle peut vivre sur Terre ou dans l'eau selon l'espèce / elle s'enterre l'hiver.

La marmotte > membres courts mais longue queue / petites oreilles rondes / elle vit dans un terrier.

Le hérisson > poils durs, hérissés et piquants / se roule en boule quand il a peur.

L'ours > il peut être brun ou blanc dit polaire / il est aussi bon nageur, grimpeur que coureur / il peut peser jusqu'à 700 kilos !

"QUI EST-CE ?" DES ANIMAUX

ATELIER JEUNE PUBLIC

Les élèves peuvent désormais utiliser ces connaissances en s'amusant ! Nous vous proposons de recycler un "Qui est-ce ?" que vous devez avoir au fond de vos placards, pour le transformer en "Qui est-ce ?" des animaux.

Un code couleur permettra d'aider les élèves : les animaux nocturnes se trouvent sur des fiches bleues, les animaux diurnes sur des fiches oranges, et les animaux qui hibernent sur des fiches marrons.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : DIFFICILE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

Les cartes de jeu sont disponibles en téléchargement sur le site de Little KMBO • Ciseaux • un jeu de "Qui est-ce" qu'on utilisera comme support.

ÉTAPE 1

PRÉPARATION DU JEU

• Imprimez les cartes des animaux en trois exemplaires, de préférence sur du papier épais, et découpez les cartes.

• Les deux premiers jeux de cartes sont à positionner à la place des cartes personnages de votre "Qui est-ce" traditionnel.

• Le troisième jeu est à mettre de côté. Chaque joueur piochera une carte dans le paquet. Ce sera la carte que son adversaire devra deviner.

ÉTAPE 2

EXPLIQUER LES RÈGLES DU JEU :

• Ce jeu se joue à deux, mais vous pouvez également constituer des équipes.

• Chaque joueur ou équipe prend un plateau de jeu avec tous les animaux.

• Chaque joueur ou équipe pioche une carte animal au hasard. Il s'agit donc de l'animal que l'adversaire doit deviner !

• Chaque joueur ou équipe positionne cette carte devant son plateau, sans la montrer à l'autre joueur.

• Le joueur le plus jeune commence la partie ! Il commence alors à poser la première question. Les joueurs doivent poser une seule question à la fois, chacun leur tour. Lorsqu'un joueur pense avoir identifié l'animal de l'adversaire, il doit attendre que ce soit son tour. Si la réponse est fausse, il perd la partie !

Exemple : Le premier joueur pose la question « Hiberne-t-il ? ». Si la réponse est non, il pourra alors baisser les cartes suivantes : la tortue, la marmotte, l'ours, et le hérisson. Au fur à mesure des questions posées, il peut éliminer les cartes qui ne correspondent pas aux caractéristiques de l'animal.

TOUT SAVOIR SUR LE SOMMEIL

EN PARTENARIAT AVEC Réseau Morphée

Vous pouvez demander aux enfants ce que signifie pour eux le sommeil. Parmi les réponses les plus courantes se trouveront sans doute les suivantes : c'est quand on est couché, quand on rêve, quand il fait nuit, quand on dort…

Durant les premiers mois de leur vie, les bébés se réveillent pour manger à n'importe quelle heure, ils ne font pas encore la différence entre le jour et la nuit. Puis, ils grandissent, dorment la nuit et font des siestes durant la journée. En petite section de maternelle, nous pouvons encore faire la sieste à l'école. À mesure que l'on grandit, nous avons moins besoin de faire la sieste ! Ensuite, selon les cycles de notre vie, nous avons plus ou moins besoin de sommeil, et surtout nous prenons plus ou moins de temps pour dormir. Adolescents, nous avons tendance à nous coucher et à nous lever tard, ce qui engendre un manque de sommeil. Lorsque nous devenons adultes, les nuits se raccourcissent. Et à l'âge de nos grands-parents, nous dormons encore moins.

Mais petits ou gros dormeurs, nous avons tous quelque chose en commun : nous dormons naturellement la nuit et nous sommes actifs le jour. Avant l'invention de l'électricité, les hommes vivaient à l'heure du Soleil. En effet, nous avons besoin de lumière (et de chaleur) pour voir, nous déplacer, effectuer un travail… Grâce à la découverte du feu puis de l'électricité, nous pouvons voir malgré l'obscurité. Mais notre cerveau est toujours très attentif à la lumière du jour, c'est elle qui lui donne son rythme biologique.

Il n'y a pas que la lumière qui donne des indications à notre cerveau, l'activité physique aussi ! Si mon corps est actif, alors mon cerveau est en éveil. Au contraire, si mon corps est au repos, alors mon esprit se calme. Ainsi, pour passer d'une période de veille à un temps consacré au sommeil, il faut préparer l'arrivée du calme, du repos et ainsi du sommeil.
La bonne journée prépare la bonne nuit, c'est le cycle de la veille et du sommeil.

Tout d'abord, cela permet de reposer le cerveau. C'est le moment où les cellules et les circuits du cerveau sont nettoyés en profondeur. Le corps se repose aussi et les tensions, les émotions s'apaisent : on se reprogramme pour être en forme pour le lendemain.

Quand on dort profondément, on grandit : en effet, c'est pendant cette phase de sommeil que l'hormone de croissance est produite dans notre corps et envoie l'ordre de grandir à toutes les parties de notre corps. C'est aussi durant le sommeil que nous nous défendons contre les microbes qui nous ont attaqué le jour. C'est pour ça que lorsqu'on ne dort pas assez, on a plus de risque d'être malade.

Les rêves nous permettent de vivre des choses merveilleuses qui nous font du bien. Les cauchemars nous confrontent à des choses horribles que nous laissons partir une fois le cauchemar terminé. Pendant que l'on rêve, on améliore aussi sa mémoire. Le lendemain, on apprend plus facilement. On consolide aussi ce qu'on a appris avant de s'endormir.

LE TRAIN DU SOMMEIL ET SES WAGONS

Le sommeil est comme un petit train, avec une locomotive et des wagons. Il arrive et nous emmène dormir au pays des rêves. Pour bien dormir, il faut prendre le train quand il arrive. Généralement le train du sommeil passe à la même heure tous les soirs.

Il est important de se préparer à son arrivée en faisant des activités calmes et en étant attentif aux signaux de sommeil de la locomotive : bailler, être grognon, vouloir des câlins, frotter ses yeux…

1ER WAGON :

D'abord le sommeil est lent, léger, on sent que l'on s'endort doucement, parfois en écoutant les bruits de la maison, la voix des autres habitants de la maison, etc.

2ÈME WAGON :

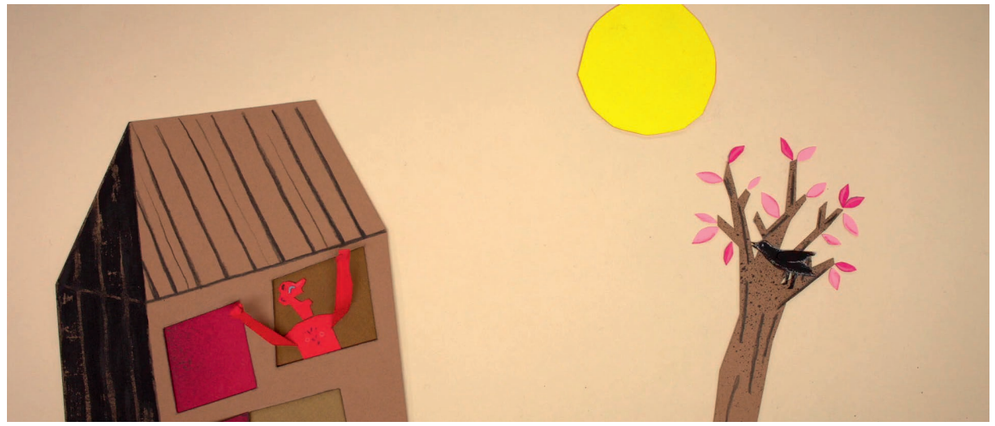
Puis le sommeil devient lent, profond, on ne sent plus rien du tout : on est couché et on ne bouge presque plus.

3ÈME WAGON :

Vient ensuite la phase des rêves et des cauchemars, au cours de laquelle on peut vivre des choses extraordinaires comme voler et réussir des exploits, ou rêver de choses très désagréables, par exemple être poursuivi, ou tomber pendant très longtemps…

Après ces trois wagons, on se réveille un tout petit peu. On ne s'en aperçoit souvent même pas. Mais il arrive aussi qu'on reste éveillé un peu plus longtemps, quand on a des soucis par exemple. On repart ensuite pour un autre petit train. Ce cycle de trois wagons revient environ cinq fois dans la nuit, avant le réveil du matin.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site dédié au sommeil des enfants : www.sommeil0-18.fr



LES RITUELS DU COUCHER

Pour bien se préparer à l'arrivée du sommeil, notre corps a donc besoin de se calmer, d'arrêter de bouger. Avant de se coucher, on passe un moment de détente avec sa famille, on baisse les lumières, on installe ses habitudes de coucher. On est à l'écoute des signaux du sommeil : les yeux qui piquent comme si on avait du sable dedans, ou qui se ferment tout seuls, on baille ou on frissonne… Il est important d'être dans un environnement favorable au sommeil. Il est toujours plus facile de dormir chez soi, bien à l'abri dans sa chambre, entouré de sa famille.

Chaque famille a sa propre routine quand vient le soir. Cette routine doit souvent être effectuée dans un certain ordre, afin de ne pas déstabiliser l'enfant, qui a besoin de suivre ses habitudes : brosser ses dents, mettre son pyjama préféré, allumer sa veilleuse… Cette routine du soir est suivie par le rituel du coucher.

Nous vous proposons de télécharger sur www.littlekmbo.com les vignettes des actions suivantes afin de les distribuer en classe. Chaque élève pourra alors les classer dans l'ordre qui lui correspond et les coller sur son horloge des 24 heures, proposée ci-dessous.

Se mettre en pyjama - Se laver les dents - Le câlin et le bisou du soir - L'histoire du soir - L'écoute de la musique - Allumer sa veilleuse - Aller aux toilettes

ROUTINE DU SOIR ET RITUEL DU COUCHER

Ces deux moments ne doivent pas être confondus !
La routine du soir, c'est l'organisation des tâches familiales qui précèdent le moment du coucher.
Le rituel du coucher, c'est le moment privilégié qui prépare l'enfant (et l'adulte !) à la séparation pour la nuit. Selon l'enfant et ses parents, il pourra s'agir d'un moment de tendresse, de lecture, etc. Ce moment est très important car il permet de rassurer l'enfant, avant une séparation qui peut être délicate d'un point de vue émotionnel.

L'HORLOGE DES 24 HEURES

ATELIER JEUNE PUBLIC

Nous vous proposons ici d'imprimer une horloge de 24 heures vierge par enfant pour que chacun la personnalise en fonction de son quotidien. Une partie pourra être complétée en classe, l'autre à la maison avec les parents. Chaque enfant ne se lève pas à la même heure, certains prennent le bain avant le dîner, certains se mettent en pyjama après s'être lavé les dents… Ainsi l'ordre pourra varier d'un élève à l'autre.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

Horloge des 24h à imprimer sur feuille A3 épaisse de préférence • colle • peinture, feutres, crayons de couleurs…

ÉTAPE 1
Distribuez aux enfants leur horloge imprimée qui ne comporte que les numéros de 1 à 24.

ÉTAPE 2
Assurez-vous que chacun a bien ses vignettes des rituels du coucher de l'activité précédente.

ÉTAPE 3
Distribuez-leur également les vignettes complémentaires qui couvrent la période de la journée : Se réveiller - Prendre le petit-déjeuner - Je retrouve mes copains à l'école - Le repas du midi - Le goûter - Le repas du soir - La sieste

ÉTAPE 4
Prenez une première vignette et montrez-la aux enfants. Idéalement celle du réveil pour couvrir la journée de manière chronologique. Bien sûr, les enfants de maternelle ne sauront pas vous dire exactement l'heure à laquelle ils se lèvent, et cela n'a pas d'importance : il n'est pas question ici d'être précis mais de mettre les tâches et activités dans un certain ordre, et surtout de se repérer entre les différents moments de la journée.

ÉTAPE 5
Après avoir procédé ainsi avec chaque vignette, les enfants peuvent utiliser des feutres, crayons, ou gommettes pour décorer et personnaliser davantage leur horloge.

FICHE CONSEIL : ASTUCES POUR BIEN DORMIR !

Vous pouvez tout d'abord la lire à voix haute puis l'accrocher dans la classe pour y revenir à des moments précis dans l'année :

• Passer une bonne journée, avec sa famille, à l'école, avec ses amis ou seul.

• S'intéresser à de nombreuses choses, se dépenser, faire du sport, dessiner, lire, se chamailler, se réconcilier, s'amuser, s'ennuyer un peu, travailler à l'école…

• Si on a des soucis, en parler à quelqu'un qu'on aime et qui nous rassure, un adulte, sa famille, ses amis, à l'école.

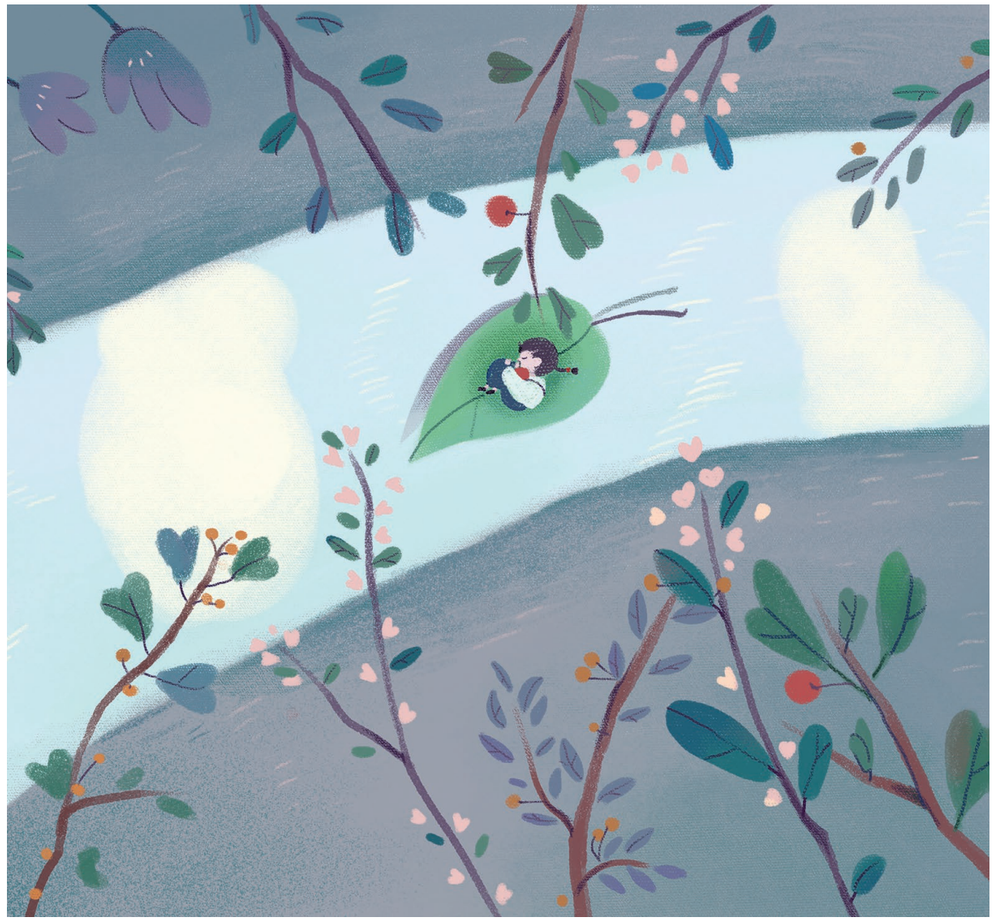
• Dormir dans une chambre propre et bien rangée, dans un lit confortable, avec ses petites affaires pour se rassurer.

• Se coucher dès qu'on sent arriver les signaux de sommeil.

• Avant de se coucher, on procède à son rituel du coucher : on passe en famille le moment qui prépare à la séparation pour le temps d'une nuit : on baisse les lumières, on écoute une histoire, de la musique, on lit, on prend son doudou, si on en a encore un (il n'y a pas d'âge pour les doudous), on allume la veilleuse si elle nous rassure, on fait un câlin et des bisous à ses parents.

• Ce n'est plus le moment de sauter sur le lit, de faire des batailles de polochons, de se disputer. Le moment du coucher, c'est important, il faut trouver son calme.

• Si vraiment je n'y arrive pas, si je suis malade, si j'ai un gros souci ou peur de faire un cauchemar, je peux appeler un adulte qui pourra me rassurer et m'aider à m'endormir.



LE CINÉMA, SALLE OBSCURE

Le cinéma est considéré comme une technique récente, et découle d'une longue série d'inventions et d'expériences. Avant de développer et de maîtriser son principe technique, on a imaginé de très nombreuses manières de raconter des histoires en images.

LE THÉÂTRE D'OMBRES

Le théâtre d'ombres est un art très ancien développé dans quasiment toutes les régions du monde. Il est si ancien que l'on ne saurait dater précisément son apparition. Son principe est simple : un écran semi-transparent est tendu face au public et des artistes, placés derrière cet écran, manipulent à l'aide de bâtons des figurines dont le spectateur ne voit alors que l'ombre, la silhouette.

LA LANTERNE MAGIQUE

La lanterne magique est quant à elle apparue au XVII[e] siècle. Cet appareil d'optique a été créé par Christiaan Huygens. Son principe est plus complexe : une source lumineuse (bougie, lampe à pétrole ou à huile) éclaire des plaques de verre sur lesquelles sont peints des paysages ou des personnages. À l'aide d'un jeu de lentilles (que l'on pourrait comparer aux verres de nos lunettes), cet éclairage permet de projeter les images des plaques sur un écran. En faisant bouger rapidement les plaques de verre à l'intérieur de la lanterne, on donne aux spectateurs l'illusion que les dessins bougent. Les projections d'images sur un écran sont donc nées bien avant l'invention de la photographie et du cinématographe.

DESSINE TON OMBRE

ATELIER JEUNE PUBLIC

Si l'on interroge des enfants sur ce qu'est l'ombre, que cela se fasse en extérieur ou à l'intérieur d'une classe, c'est tout d'abord leur ombre qu'ils évoqueront. Vous pourrez leur proposer de prendre la pause de manière ludique, pour travailler en équipe, mais surtout pour comprendre que leur ombre est changeante.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE PAR ÉLÈVE

Une lampe assez puissante • 1 feuille A3 par enfant • crayons de papier • ruban adhésif ou pâte adhésive

ÉTAPE 1

Les élèves doivent se mettre par deux.

ÉTAPE 2

Allumez la lampe devant un mur sur lequel vous fixez la feuille de papier.
Positionnez ensuite une chaise à environ un mètre du mur, entre la lampe et la feuille.

ÉTAPE 3

Un enfant va s'asseoir et prendre la pause, tandis que son coéquipier tracera au crayon le contour de l'ombre projetée sur la feuille.

Echangez ensuite les rôles afin que chacun "ait" son ombre.

ÉTAPE 4

Observez ! En regardant attentivement, les enfants vont constater que leur ombre est plus grande qu'eux.

ANIME TON DOUDOU !

ATELIER JEUNE PUBLIC

Si vous souhaitez prolonger la découverte du cinéma et de son principe d'animation image par image avec vos élèves, retrouvez la fiche atelier «Anime ton doudou !» sur www.littlekmbo.com.

À l'aide d'une application gratuite et de quelques doudous, vous pourrez réaliser en quelques clics un film d'animation avec vos élèves !

FAITES DE NOUVELLES DÉCOUVERTES AVEC LES FILMS LITTLE KMBO

Téléchargez gratuitement le matériel pédagogique : www.littlekmbo.com

Écrivez-nous pour recevoir l'affiche du programme et partager les créations de votre classe : programmation@kmbofilms.com

Suivez-nous sur Facebook pour découvrir notre actualité et participer à nos jeux-concours : Little KMBO

Plus qu'un simple divertissement, les programmes d'animation Little KMBO proposent une véritable initiation à la culture et aux arts pour les enfants à partir de trois ans.

Little KMBO se lance le défi de surprendre enfants, parents et enseignants à travers des esthétiques originales et innovantes. Les films sont développés aux quatre coins du globe par des studios qui mettent la poésie et la sensibilité au cœur de leurs œuvres. L'émerveillement visuel mène alors à la découverte du monde, à la tolérance et au partage.

Chaque programme d'animation est accompagné d'un matériel pédagogique créé sur mesure pour prolonger l'enchantement de la projection.

Grâce à ces supports créatifs et ludiques, les cinéphiles de demain partent à l'aventure !

LES PARTENAIRES

Ce dossier vous est proposé par Little KMBO
Rédaction du dossier pédagogique : Laetitia Scherier
Avec la participation du Réseau Morphée
Graphisme : M Studio, marion.dorel@gmail.com

Little KMBO