# Shaun Le Mouton : la Ferme contre-attaque

un film de Will Becher et Richard Phelan

Dossier pédagogique

zéro de conduite .net

**Mondialement reconnus pour leur maîtrise narrative et technique, les britanniques du studios Aardman (les créateurs des célèbres Wallace et Gromit) nous offrent un nouveau bijou d'animation image par image en pâte à modeler. Accessible dès le plus jeune âge grâce à ses héros enfantins et son burlesque sans paroles, *Shaun Le Mouton : la Ferme contre-attaque* offre de nombreux niveaux de lecture pour les plus grands, notamment par ses hommages goguenards aux chefs d'œuvre de la science-fiction.**

## À L'ORIGINE ÉTAIT AARDMAN

Le studio Aardman a été fondé en 1972 par deux passionnés de cinéma, Peter Lord et David Sproxton, à Bristol au sud-ouest du Royaume-Uni. Dès leurs débuts, Lord et Sproxton réalisent plusieurs courts-métrages, séries et publicités en animation en volume qui remportent un grand succès. Ils sont rejoints au milieu des années 80 par Nick Park, qui leur propose de l'aider à terminer son film de fin d'études *Une grande excursion* (*A Grand Day Out*, 23 minutes), où apparaissent pour la première fois deux personnages en pâte à modeler : Wallace et son chien Gromit. Le succès est immédiat et vaut au studio une nomination à l'Oscar du court-métrage d'animation. Il poussera le trio à produire plusieurs suites aux aventures de Wallace et Gromit, toutes sur le format de 26 minutes (format standard de la télévision anglaise) : *Un mauvais pantalon (The Wrong Trousers)* en 1991, qui remporte pour de bon la précieuse statuette, *Un sacré pétrin (A Matter of Loaf and Death)* en 2008, sans oublier bien sûr *Rasé de près (A Close Shave)* en 1995 (également Oscar du court-métrage), dans lequel apparaît pour la toute première fois le personnage de Shaun Le Mouton.

Le studio est peu à peu devenu une référence mondiale du film en pâte à modeler, perfectionnant encore sa maîtrise de l'écriture, de l'animation, des décors en passant au long-métrage : *Chicken Run* (2000) de Peter Lord et Nick Park, *Wallace et Gromit : Le Mystère du lapin-garou* (2005, Oscar du meilleur long-métrage d'animation) de Nick Park et Steve Box, *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* (2012) de Peter Lord et Jeff Newitt, *Shaun Le Mouton, le film* (2015) de Richard Starzak et Mark Burton, *Cro Man* (2018) de Nick Park…

**LE SAVIEZ-VOUS ?**

**C'est Wallace qui donne son nom à Shaun dans le court-métrage *Rasé de près* : en anglais Shaun se prononce « shorn » qui signifie…« tondu » !**

## L'ANIMATION EN VOLUME

Shaun Le Mouton appartient à la grande famille de l'animation en volume, qui comprend notamment les films de Tim Burton et Henry Sellick (*L'Etrange Noël de M. Jack, Coraline, Frankenweenie, Les Noces funèbres*), ceux de Wes Anderson (*Fantastic Mr Fox, L'Île aux chiens*), ou, en France, le magnifique *Ma vie de Courgette* de Claude Barras. À l'instar du dessin animé, le procédé consiste à recréer le mouvement (en anglais on parle de « stop motion ») en faisant défiler des images fixes, à raison de 24 par seconde. Mais ici ce sont des objets en trois dimensions que les animateurs déplacent et manipulent entre deux prises de vue. Construction de décors, costumes, éclairages, on retrouve une bonne partie des métiers du cinéma « en chair et en os », à l'échelle réduite des personnages…

Si on parle encore pour les films Aardman d'animation en « pâte à modeler », la technique a bien évolué depuis les premiers *Wallace et Gromit*. Les personnages sont maintenant réalisés dans une résine spéciale, tout aussi malléable mais qui a l'avantage de ne pas sécher, et assemblés sur des armatures métalliques articulées. La pâte à modeler n'est plus utilisée que pour certains éléments (oreilles, nez, paupières). L'utilisation des effets spéciaux, sans dénaturer le procédé d'animation en volume, permet des retouches ponctuelles en post-production (par exemple effacer les fils transparents permettant de maintenir les personnages en l'air), libérant l'imagination fertile des scénaristes du studio !

**LE SAVIEZ-VOUS ?**

**Regardez-bien les yeux des personnages sur les gros plans : ceux-ci sont constitués de petites perles blanches dont le centre a été peint en noir et percé d'un trou ; c'est à l'aide d'une épingle que l'animateur les bouge !**

## SHAUN, UNE VIEILLE CONNAISSANCE

Shaun Le Mouton a une longue histoire liée à celle du studio Aardman, puisqu'il apparaît dès 1995 dans un épisode des aventures de Wallace et Gromit, *Rasé de près (A Close Shave)*. La réussite du film et le charisme du personnage poussent les studios Aardman à lancer une série télévisée, sous la direction de Richard Starzack (le futur réalisateur du premier long-métrage *Shaun Le Mouton*). Celle-ci raconte la vie quotidienne de Shaun et du reste du troupeau dans une ferme tenue par un fermier débonnaire et un peu lunaire, secondé par son chien Bitzer. Lancée en 2007, la série *Shaun Le Mouton* sera diffusée pendant 8 ans, et comptera 150 épisodes. La brièveté des épisodes, l'absence de dialogues (qui a l'avantage d'épargner à la production la fastidieuse et coûteuse étape du « « lip synch », la synchronisation des mouvements des lèvres avec les dialogues) et l'univers de la ferme en font un programme universel et parfaitement adapté aux enfants. Les adultes et fans de Wallace et Gromit ont le plaisir d'y retrouver l'humour absurde et les multiples références culturelles qui font le sel des produc-

tions Aardman. Le studio tirera partie du riche univers ainsi constitué et du savoir-faire de ses équipes pour lancer le héros à poils sur grand écran avec le long-métrage *Shaun Le Mouton - le film* en 2015, puis avec *Shaun Le Mouton : la Ferme contre-attaque* en 2019. Si le premier opus entraînait les moutons dans une aventure échevelée, les immergeant dans l'univers hostile (et riche en gags potentiels !) de la grande ville, le deuxième volet des aventures de Shaun pousse le bouchon beaucoup plus loin puisqu'il envoie notre héros aux confins du cosmos…

## UN HOMMAGE AU CINÉMA DE SCIENCE-FICTION

Les films Aardman ont toujours été tissés de références et de clins d'œil à l'histoire du cinéma. Les courts-métrages *Un mauvais pantalon, Rasé de près* et *Un sacré pétrin* empruntaient au genre policier et au thriller, tandis que *Wallace et Gromit, le mystère du lapin-garou* était un hommage aux films d'horreur des années 50 et 60 (notamment ceux de la Hammer films, célèbre maison de productions britannique). *Chicken Run* reprenait les codes des films de guerre et d'évasion situés pendant la Deuxième Guerre Mondiale (*La grande évasion, Stalag 17, Le Pont de la rivière Kwaï*) et *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* portait la nostalgie goguenarde des grands films de pirates hollywoodiens.

Le scénario de *Shaun Le Mouton, la ferme contre-attaque* (en anglais *Shaun the sheep : Farmageddon* : la tradition des titres-jeux de mots ne se perd pas !) offre à Aardman un nouveau et vaste terrain de jeu : le genre de la science-fiction. Le film s'offre un festival de références narratives, visuelles ou musicales aux grands classiques du genre, des films américains des années 50 aux grandes séries du tournant du XXIe siècle ; des références qu'il serait cruel de déflorer ici, tant leur reconnaissance constitue un des plaisirs du film. À partir d'un point de départ canonique au genre (la rencontre avec un être venu d'ailleurs) et au fil d'une intrigue qui n'est pas sans rappeler *E.T.* de Steven Spielberg (Shaun et ses amis doivent aider la jeune Lu-La à retrouver sa planète d'origine), le film déploie les délices de la parodie : l'écart entre la dimension épique de leurs aventures et la nature triviale de nos héros (les animaux de la ferme) ou de leurs préoccupations (parmi lesquelles la nourriture occupe une place importante !) constitue une source inépuisable de gags…

**LE SAVIEZ-VOUS ?**

**Le nom de l'extraterrestre Lu-La cache un hommage à la conquête spatiale, plus précisément au premier alunissage (en anglais «LUnar LAnding») par la mission Apollo 11, dont on fête cette année le cinquantenaire !**

## DANS LA TRADITION DU BURLESQUE

On retrouve dans ce film la patte du studio Aardman : la perfection technique d'un artisanat qui ne se fait pourtant jamais oublier (on distingue sur certains gros plans les empreintes digitales des animateurs) ; un montage trépidant mis au service d'une intrigue ciselée ménageant une avalanche de gags. Le film reste fidèle aux thématiques chères au studio : la tendresse pour les personnages ordinaires, la cohabitation entre humains et animaux, la critique toute en finesse de nos travers contemporains (ici c'est la crédulité des « UFOlogues », l'emballement médiatique et sa récupération mercantile). On retrouve le goût de l'aventure et des bricolages improbables, sans oublier la discrète touche *british* indissociable des productions Aardman.
L'absence totale de dialogues et de paroles intelligibles, qui caractérise Shaun, place le personnage dans la grande filiation du burlesque à la Chaplin, Buster Keaton ou Tati. Comme chez ces grands ancêtres qui n'ont pas pris une ride, le rire naît autant des catastrophes provoquées par Shaun et ses comparses que de la réussite — toujours improbable — de leurs initiatives : le burlesque offre un perpétuel balancement entre maladresse et virtuosité.
Il y a dans le burlesque, et particulièrement celui de Shaun, une dimension euphorisante, car elle touche la part d'enfance qui réside en chaque spectateur. À cet égard on remarquera que Shaun est un personnage sans âge (comme tant d'autres animaux anthropomorphisés de la bande dessinée ou du cinéma : Milou, Tom et Jerry), ni tout à fait adulte ni complètement enfant. À ce titre il constitue une projection idéale pour les spectateurs de tous âges : il est celui qui transgresse les interdits (édictés dans le film par Bitzer, caricature du garde-chiourme) et provoque les pires bêtises ; il est aussi celui qui par son inventivité, son audace et son courage parvient à faire « comme les grands », et à damer le pion à des adultes qui bénéficient de ressources autrement conséquentes.

## SHAUN LE MOUTON : LA FERME CONTRE-ATTAQUE

Un film de Will Becher et Richard Phelan
Grande-Bretagne, 2019
Genre : Animation
Durée : 87 minutes

**Synopsis**

Shaun Le Mouton revient dans une aventure intergalactique. Un vaisseau spatial s'est écrasé près de la ferme de Shaun. A son bord, une adorable et malicieuse petite créature, prénommée Lu-La. Avec ses pouvoirs surnaturels, son goût pour l'aventure, et ses rots venus d'un autre monde, elle est immédiatement adoptée par le troupeau.
Mais lorsqu'une sombre organisation gouvernementale se lance à sa poursuite, bien décidée à capturer la petite alien, la ferme contre-attaque ! Shaun et le troupeau vont tout faire pour aider Lu-La à rentrer chez elle.

**Au cinéma le 16 octobre**

# Cadre Pédagogique

**Le film *Shaun Le Mouton : la Ferme contre-attaque* est adapté aux Cycles 2 et 3 de l'enseignement Primaire. La richesse du film permet de mettre en place des activités dans de nombreux domaines : lecture, production d'écrits, arts visuels, enseignement moral et civique, sciences...**

| **FRANÇAIS** | **> FICHES 1 - 2 - 3 - 15** |
|---|---|
| **Langage oral** | > Dire pour être entendu et compris<br>> Participer à des échanges dans des situations diversifiées<br>> Adopter une distance critique par rapport au langage produit [Cycle 2]<br>> Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées [Cycle 3] |
| **Lecture et compréhension de l'écrit** | > Identifier des mots de manière de plus en plus aisée [Cycle 2]<br>> Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter [Cycle 3] |
| **Ecriture** | > Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche [Cycle 2]<br>> Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture<br>> Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser [Cycle 3] |
| **Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)** | > Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit<br>> Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu<br>> Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris |
| **Culture littéraire et artistique** | > Héros / héroïnes et personnages / La morale en questions / Se confronter au merveilleux, à l'étrange / Vivre des aventures / Imaginer, dire et célébrer le monde / Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres |
| **ÉDUCATION À L'IMAGE** | **> FICHES 1 - 2 - 15** |
| **Cycle 3 - Histoire des arts** | > Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté<br>> Émettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, pour situer celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur<br>> Identifier la marque des arts du passé et du présent dans son environnement |
| **LA NOURRITURE / LA NUTRITION** | **> FICHE 14** |
| **Cycle 3 - Sciences et technologies** | Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent<br>> Expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain ; l'origine et les techniques mises en œuvre pour transformer et conserver les aliments<br>> Les fonctions de nutrition |
| **LE DROIT ET LA RÈGLE** | **> FICHE 11** |
| **Cycle 2 - Enseignement moral et civique** | Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres<br>> Comprendre que la règle commune peut interdire, obliger, mais aussi autoriser. |
| **LES DÉCHETS ET LE TRI SÉLECTIF** | **> FICHE 9** |
| **Cycle 2 - Enseignement moral et civique** | La sensibilité : soi et les autres<br>> Se sentir membre d'une collectivité.<br>Le soin du corps, de l'environnement immédiat et plus lointain<br>L'engagement : agir individuellement et collectivement<br>> S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.<br>> Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique |

| | |
|---|---|
| **Cycle 3 - Histoire-Géographie** | Thème 3 - Mieux habiter<br>> Recycler<br>Le domaine du tri et du recyclage des matériaux est un support d'activité à privilégier.<br>> La géographie amène également les élèves à comprendre l'impératif d'un développement durable de l'habitation humaine de la Terre |
| **Cycle 3 - Français** | La morale en questions<br>Découvrir des récits, des récits de vie, des fables, des albums, des pièces de théâtre qui interrogent certains fondements de la société comme la justice, le respect des différences, les droits et les devoirs, la préservation de l'environnement |
| **LES ÉMOTIONS** | **> FICHE 8** |
| **Cycle 2 - Enseignement moral et civique** | La sensibilité : soi et les autres<br>Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.<br>Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés : textes littéraires, œuvres d'art, la nature, débats portant sur la vie de la classe<br>> Connaissance et reconnaissance des émotions de base (peur, colère, tristesse, joie)<br>> Connaissance et structuration du vocabulaire des sentiments et des émotions<br>> Expérience de la diversité des expressions des émotions et des sentiments |
| **L'ALTÉRITÉ** | **> FICHES 5 - 6** |
| **Cycle 3 - Enseignement moral et civique** | La sensibilité : soi et les autres<br>> S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie<br>> Se sentir membre d'une collectivité |
| **CARTE ET PLAN, SE REPÉRER DANS L'ESPACE** | **> FICHES 12 - 13** |
| **Cycle 2 - Questionner le monde** | Se situer dans l'espace, se repérer dans l'espace et le représenter, se repérer dans son environnement proche / Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères<br>> Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest…)<br>> Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite / à gauche, monter, descendre…)<br>Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties)<br>> Quelques modes de représentation de l'espace<br>Lire des plans, se repérer sur des cartes<br>> Éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende |
| **LA POULIE** | **> FICHE 10** |
| **Cycle 3 - Sciences et technologie** | Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin<br>- Notion de contrainte<br>- Recherche d'idées (schémas, croquis…)<br>- Modélisation du réel (maquette, modèles géométrique et numérique) |

### Pour aller plus loin

Le film peut être mis en réseau avec des ouvrages de littérature jeunesse sur le thème des extraterrestres :

*On rentre à la maison* d'Oliver Jeffers
*3 histoires de Martiens* d'Ann Rocard
*L'écureuil et l'étrange visiteur* de Sebastian Meschenmoser
*Les exoterriens* de Pascale Chadenat
*Les aventures de Pinpin l'extraterrestre* de Colas Gutman et Véronique Deiss
*Les P'tites Poules, Tome 2 : Un poulailler dans les étoiles* de Christian Jolibois et Christian Heinrich
*Petit Poilu, Tome 12 : La planète coiff'tif* de Céline Fraipont et Pierre Bailly
*Barbapapa sur Mars* d'Annette Tison et Talus Taylor

Il peut également être mis en rapport avec les films suivants :
[Cycle 2] *ET* de Steven Spielberg (1982), *Clé à molette et Jo de Stéphane Piera* (court métrage, 2015)
[Cycle 3] *Le Jour où la Terre s'arrêta* de Robert Wise (1952)

# Avant le film : le synopsis et l'affiche

**Le synopsis.** Un vaisseau spatial s'écrase près de la ferme de Shaun Le Mouton. À son bord se trouve une créature extraterrestre prénommée Lu-La. Lu-La a des pouvoirs surnaturels, aime l'aventure et rote très fort. À la ferme, les moutons l'aiment beaucoup. Mais l'agent Red veut capturer la petite alien. Alors les animaux de la ferme contre-attaquent et s'organisent pour aider Lu-La à rentrer chez elle.

**LE SAVAIS-TU ?**

Le synopsis est un bref résumé de film visant à donner envie aux spectateur·rice·s de le voir.

**Désigne sur l'affiche les personnages nommés dans le synopsis.**

.....

.....

.....

**Quel personnage important sur l'affiche n'est pas cité dans le synopsis ?**

**À ton avis, quel est son rôle ?**

.....

.....

.....

# Avant le film : La bande-annonce

**Regarde la bande-annonce du film *Shaun Le Mouton : la Ferme contre-attaque* et remets les phrases du narrateur dans le bon ordre.**

1 **Shaun Le Mouton est de retour et il va faire une rencontre d'un autre monde.**

( ) ***Shaun Le Mouton, La Ferme contre-attaque !* Le 16 octobre au cinéma**

( ) **Préparez-vous pour un voyage décapant.**

( ) **Pour la ramener sur sa planète, Shaun et ses amis vont devoir être plus malins que les autres.**

( ) **Lu-La va découvrir que la Terre est pleine de saveurs.**

( ) **Alors, interdiction de se tourner les pouces ! Pas question de se faire repérer : il faudra rester soudés !**

( ) **Les créateurs de *Chicken Run* et *Wallace et Gromit* vous embarquent dans une aventure intergalactique et hors du commun.**

( ) **Mais Lu-La est loin de chez elle et elle est en danger.**

**LE SAVAIS-TU ?**

***Chicken Run* et *Wallace et Gromit* sont d'autres films produits par les studios Aardman, spécialistes de l'animation image par image (en anglais "stop-motion").**

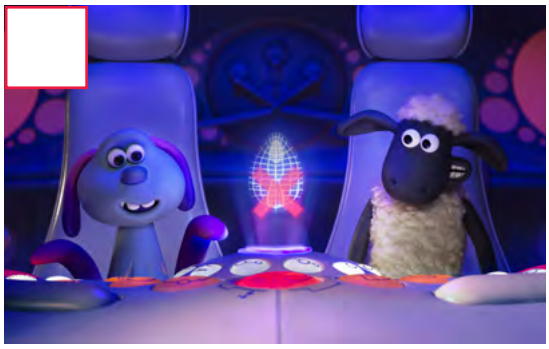
Aardman

# As-tu bien compris l'histoire ?

**1/ Relie chaque image à la phrase correspondante.**

**2/ Numérote les images du film dans l'ordre chronologique de 1 à 9.**

- ○ Lu-La et Shaun s'écrasent sur Terre.
- ○ L'Agent Red attaque Shaun et Lula dans sa machine.
- ○ Lu-La repart avec ses parents.
- ○ Lu-La atterrit sur Terre.
- ○ Shaun envoie un signal aux parents de Lu-La.
- ○ L'Agent Red et les hommes en jaune recherchent Lu-La.
- ○ Lu-La et Shaun s'échappent à bord du vaisseau.
- ○ Lu-La et Shaun se rencontrent.



# Les animaux du film

**Ce film met en scène des moutons... pas comme les autres !**
**Pour faire la différence entre ce que font Shaun et ses amis et ce que font les moutons dans la réalité :**
**- colorie en bleu les bulles correspondant à la réalité.**
**- colorie en jaune les bulles correspondant uniquement au film.**

bêle

mange des pizzas

rit

conduit

mange de l'herbe

se déplace à quatre pattes

tricote

joue au frisbee

produit de la laine

cuisine

## ACTIVITÉ THÉÂTRE

**Qui mime le même animal que moi ?**

**Votre enseignant·e donne secrètement à chacun·e un animal du film à mimer : la grenouille, le cochon, la vache, l'escargot, le coq, le hérisson, le lion, la gazelle, le pigeon, le chien...**
**Attention ! Plusieurs élèves miment le même animal.**
**Retrouve les élèves qui miment le même animal que toi.**
**Regroupez-vous en silence tout en mimant l'animal.**
**Une fois les groupes formés, l'enseignant·e frappe dans les mains.**
**Révèle ton identité et vérifie si tu as bien retrouvé les camarades qui imitent le même animal que toi.**

# Lu-La l'extraterrestre

## Comment reconnaît-on que Lu-La est une extraterrestre ?

Colorie en rose les caractéristiques communes à Lu-La et aux humains.

Colorie en vert les différences entre Lu-La et les humains.

lévite

brille

a une bouche

déplace les objets par la pensée

a deux yeux

rote

imite parfaitement tous les sons

rit

mange

a la peau bleue et rose

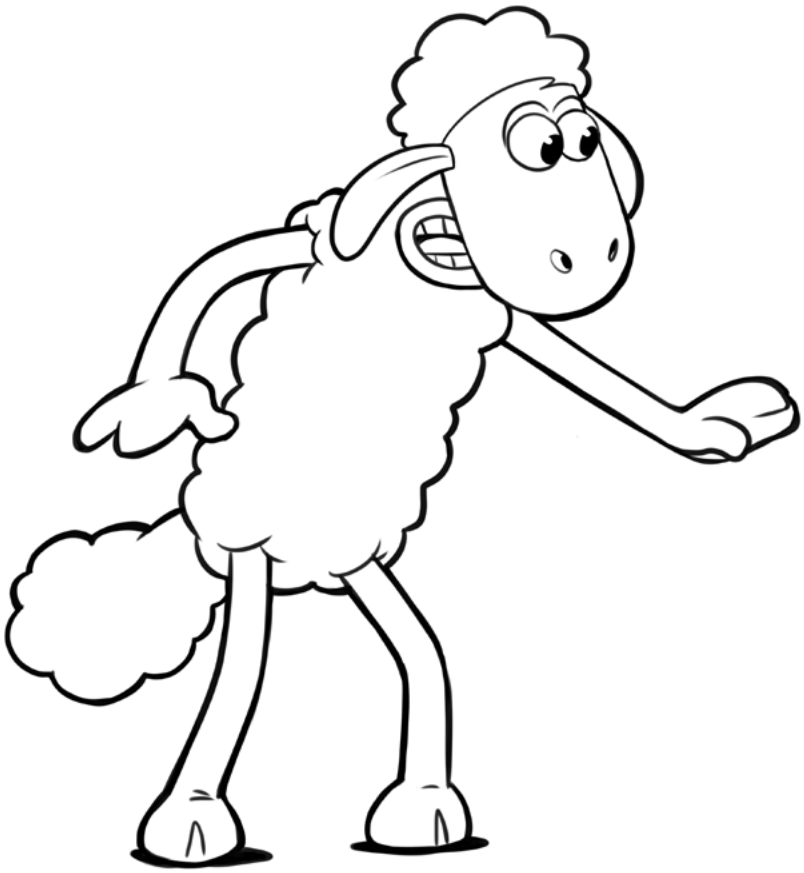
**LE SAVAIS-TU ?**

En donnant un nom à leur créature, les scénaristes du film ont voulu rendre hommage à la conquête spatiale. En effet, Lu-La est l'abbréviation de LUnar LAnding (en anglais = alunissage).
On fête justement cette année le 50ème anniversaire de la mission Apollo 11 !

# Rencontrer un·e extraterrestre

## La rencontre

Colorie Shaun et Lu-La et imagine ce qu'ils pourraient se dire s'ils savaient parler.



## ACTIVITÉ THÉÂTRE

Lu-La imite Shaun
Vous êtes deux, face à face.
L'un prend le rôle de Lu-La et l'autre de Shaun.
En restant sur place, Lu-La imite tout ce que fait Shaun.
Inversez les rôles.

## CRÉATION

Imagine que tu rencontres un·e extraterrestre.
Raconte cette rencontre en insistant sur ce que tu ressens.
Participe à notre concours !

# Théâtre : comme des moutons !

**En français, “suivre comme un mouton” signifie “faire comme tout le monde”.
Dans le film, Shaun et ses amis ne font rien comme tout le monde !
En revanche, les agents du gouvernement ont un comportement très… moutonnier !**

## ACTIVITÉ THÉÂTRE :
## OÙ EST L’EXTRATERRESTRE ?

**Vous êtes des hommes en jaune et votre classe est le hangar de l’Agent Red. Un élève joue l’Agent Red et sort du hangar. Parmi vous se cache un extraterrestre déguisé : désignez-le. Disposez-vous à différents endroits du hangar de manière à pouvoir tous vous voir. L’extraterrestre fait des gestes que les hommes en jaune imitent.
Faites entrer l’Agent Red qui doit retrouver l’extraterrestre.**

**SOUVIENS-TOI !**

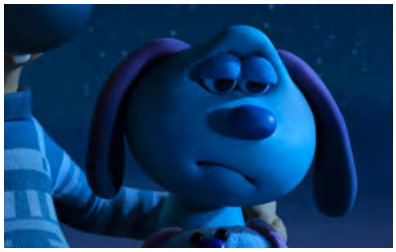
**Dans le film, c’est en fait Bitzer, le chien de la ferme, qui sort du vaisseau spatial après une longue sieste. Il ne sait pas où il se trouve et prend peur en voyant les hommes en jaune persuadés qu’il s’agit d’un extraterrestre.**

# Que d'émotions !

Les personnages du film passent par toutes sortes d'émotions.
Écris sous chaque image l'émotion que l'on peut lire sur le visage du personnage.

**LE BONHEUR - LA SURPRISE - LA TRISTESSE - LE DÉGOÛT - LA PEUR - LA COLÈRE**

.....



.....

.....

.....

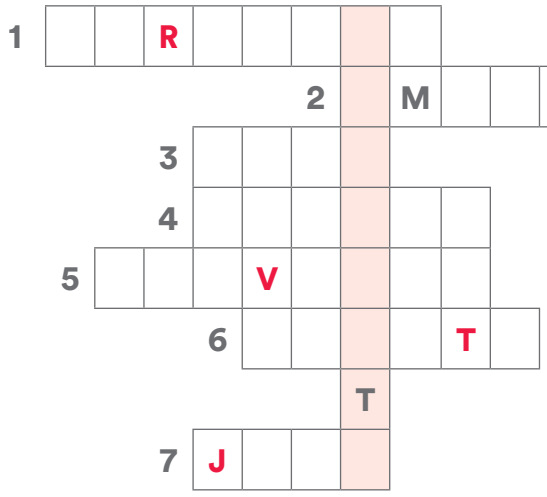
.....

.....

## L'AGENT RED, UN PERSONNAGE SANS ÉMOTION ?

Selon toi, peut-on dire que l'agent Red n'a pas d'émotion dans la première partie du film ? À partir de quel souvenir voit-on l'agent Red exprimer ses émotions ? Pourquoi tient-elle autant à retrouver l'extraterrestre ?

Quel sentiment s'empare de l'agent Red lorsque les parents de Lu-La la prennent dans leurs bras ? Trouve ce mot en remplissant la grille avec le vocabulaire des émotions.




1/ L'agent Red ne s'attendait pas à retrouver le dessin, elle est donc ...

2/ Ce souvenir l'amène à exprimer à nouveau ses ...

3/ Shaun et Lu-La ont ... de l'agent Red.

4/ Lorsqu'elle monte la tour de Farmageddon à bord de son robot, l'agent Red semble très en ...

5/ En voyant le dessin, l'agent Red se revoit enfant en classe : c'est un ... douloureux.

6/ Lorsqu'elle se souvient, les larmes lui montent aux yeux : elle est ...

7/ En voyant les parents de Lu-La, l'agent Red pleure de ...

# Les déchets et le tri sélectif

**Malgré tout le travail que lui donnent les moutons, Bitzer n'oublie pas l'écologie. Dans cet extrait, le chien participe au tri sélectif... à sa manière !**

> Pour recevoir le lien de visionnage de l'extrait, écrivez à Zérodeconduite !

## 1 Visionne l'extrait.

Bitzer utilise trois poubelles, une noire, une verte, et une marron.
D'après l'extrait, détermine à quels types de déchets chacune correspond !

**Type de déchets :** ..... ..... .....

## 2 Fais une recherche :

Quel est le code couleur des poubelles de ta commune ? Que met-on dans chacune des poubelles ? Et maintenant, toi aussi, participe au tri des déchets !

**LE SAVAIS-TU ?**

**Le tri des déchets est la première étape du recyclage : au lieu d'être incinérés avec le reste des ordures ménagères, les matériaux récupérables (verre, métal, papier, plastique) sont traités dans des usines spécialisées pour être réemployés. On gaspille moins, c'est mieux pour l'environnement !**

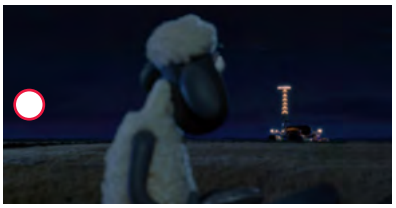
# La poulie

**Alors que Shaun a trouvé un appareil lui permettant d'entrer en contact avec les parents de Lu-La, il fait face à un problème inattendu. Observe comment Shaun et ses amis procèdent pour résoudre cette situation. À ton tour d'en faire autant ensuite !**

## 1 Les étapes pour résoudre un problème

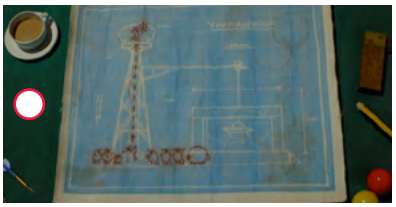
Relie les images du film avec les étapes mises en œuvre par les moutons pour monter en haut de la tour.

○ Shaun a une idée : il veut se rendre en haut de la tour Farmageddon.

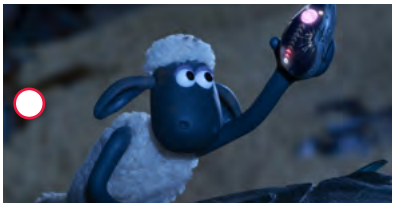


○ Le problème est résolu : l'appareil capte.

○ Shaun a un problème : l'appareil ne capte pas.



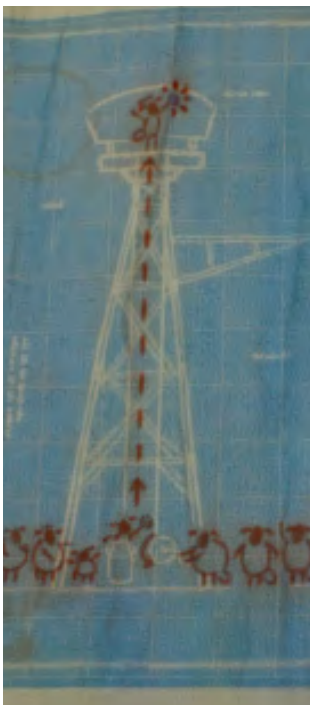
○ Shaun monte tout en haut de la tour.



○ Brainstorming : Shaun et ses amis se concertent.

○ Shaun et ses amis dessinent un schéma.

## 2 Étude du schéma



**1/** Sur le plan, repasse en vert la manivelle, en noir la corde et en bleu l'objet lourd qui doit être monté en haut de la tour.

**2/** La poulie n'est pas visible : dessine-la sous les pieds du personnage en haut de la tour.

**3/** Explique le fonctionnement de ce système.

**Travaux pratiques :** modélisez en classe le système mis en place par Shaun et ses amis à l'aide des objets et matériaux à votre portée.

**J'APPRENDS DES MOTS !**

- La **manivelle** est une pièce mécanique qui sert à faire tourner ou s'enrouler quelque chose.
- La **poulie** est une pièce mécanique en forme de roue qui sert à faire glisser une corde. Placée en hauteur, elle permet de soulever des choses lourdes, comme une grue.

**LE DÉTAIL RIGOLO**

**Pour monter dans la tour, Shaun s'installe dans un pot à lait.**

# Le droit et la règle : la signalisation

**Permis, pas permis ? Shaun, Lu-La et leurs amis font beaucoup de bêtises !**

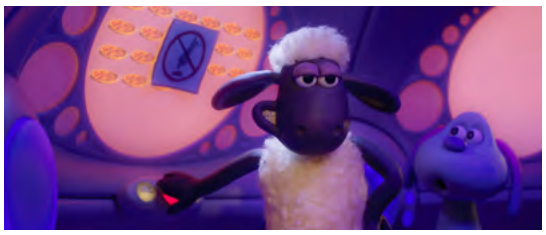
## 1 Les panneaux d'interdiction

Bitzer, le chien chargé de surveiller les moutons, dessine de nombreux panneaux afin de leur interdire différentes activités. Relie les panneaux aux phrases auxquelles ils correspondent.

- ○ Interdit de conduire la moissonneuse-batteuse
- ○ Interdit de jouer au frisbee
- ○ Interdit d'appuyer sur le bouton
- ○ Interdit de tirer des moutons avec un canon
- ○ Interdit de sauter par-dessus le mur
- ○ Interdit de tirer à l'arc
- ○ Interdit de partir en montgolfière
- ○ Interdit de sauter à vélo sur un tremplin

À ton avis, pourquoi les panneaux de Bitzer sont-ils drôles ?

## 2 Enfreindre la règle



*Shaun enfreint la règle instaurée par le panneau.*

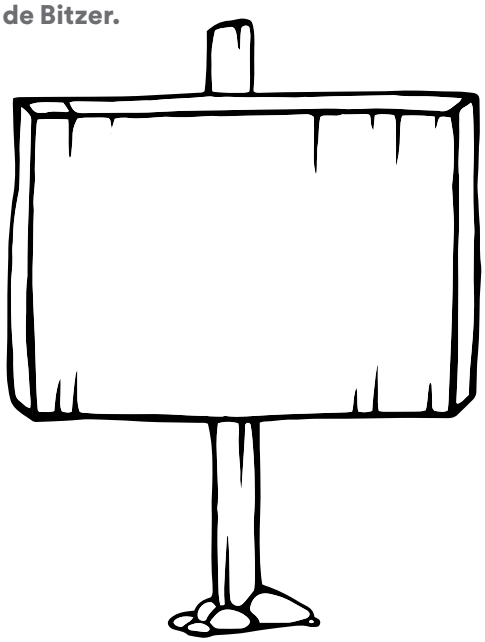
### Remplis les trous dans le texte suivant :

Shaun a très envie de manger une .....
Pour la préparer, il doit appuyer sur un .....
Bitzer le lui .....et dessine un .....
Shaun ..... sur le bouton de nombreuses fois alors qu'il n'en a pas le ..... . La machine se met alors à lancer..... des pizzas dans le vaisseau.
Shaun, Lu-La et Bitzer perdent le .....
du vaisseau. Une pizza active le .....sur Terre.
Quelle ..... !

CATASTROPHE | PANNEAU | RETOUR | BOUTON | DROIT | INTERDIT | APPUIE | CONTRÔLE | PIZZA | DANGEREUSEMENT

## 3 Je dessine mon panneau

**Lu-La est arrivée sur la Terre parce qu'elle a fait une bêtise en entrant dans le vaisseau spatial de ses parents alors que c'était interdit. Dessine un panneau d'interdiction à l'intention de Lu-La, à la manière de Bitzer.**



# Produire un plan

**Quand on est perdu, il est essentiel de savoir se repérer !**

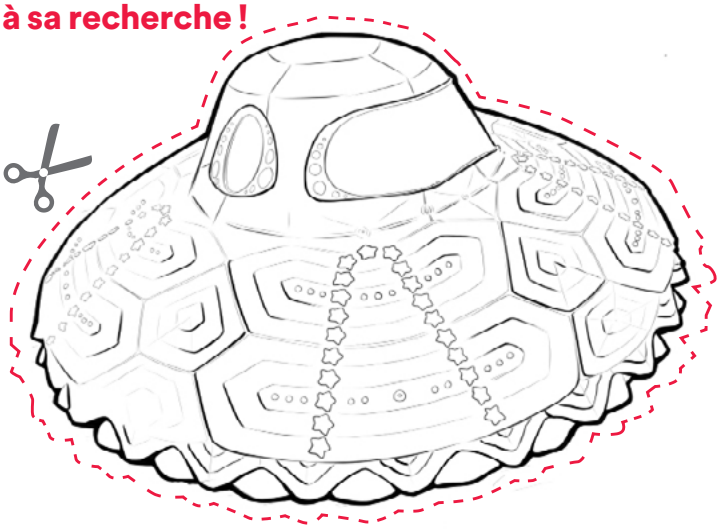
*Shaun utilise un plan de Mossingham pour se rendre de la ferme au vaisseau de Lu-La.*

## 1 Remplis les trous dans le texte suivant :

Shaun Le Mouton habite dans la ..... de Mossy Bottom, un ..... en périphérie de Mossingham, petite ..... d'Angleterre. L'Angleterre constitue un ..... qui, comme la ....., appartient à un ..... nommé Europe. L'Europe se trouve sur la ..... Terre qui, avec sept autres planètes, tourne autour du ..... Ces huit planètes et le Soleil constituent le ..... Le système solaire fait partie d'une ..... appelée Voie lactée.

| | | | |
|---|---|---|---|
| PAYS | VILLE | FERME | SOLEIL |
| GALAXIE | FRANCE | CONTINENT | |
| QUARTIER | PLANÈTE | SYSTÈME SOLAIRE | |

## 2 Un extraterrestre a perdu son vaisseau dans votre école. Partez à sa recherche !



**a/** Constituez des groupes.

**b/** Chaque groupe découpe un vaisseau spatial et le colorie.

**c/** Cachez le vaisseau spatial découpé dans un endroit choisi collectivement.

**d/** Dessinez un plan indiquant où se trouve le vaisseau.

**e/** Donnez le plan que vous avez dessiné à un autre groupe.

**f/** Prenez un plan dessiné par un autre groupe.

**g/** Muni d'un plan, chaque groupe part à la recherche du vaisseau spatial caché par un autre groupe.

# La galaxie de Lu-La

**Lu-La utilise des objets de la ferme pour montrer à Shaun où se trouve sa planète. À la manière de Lu-La, tu peux, toi aussi, représenter la planète Terre et sa galaxie. Mais avant cela, un peu d'entraînement !**

**LE SAVAIS-TU ?**

**En respectant les échelles, si on devait représenter le soleil par un ballon de basket (environ 25 cm de diamètre), la Terre serait une toute petite bille d'environ 2,3 mm située à plus de 25 mètres ! Ne parlons même pas de notre Lune, qui ne mesurerait pas plus d'un demi millimètre !**

## Notre système solaire

Les planètes qui composent le **système solaire** orbitent* autour du Soleil, notre étoile.

Les quatre petites planètes rocheuses du système solaire sont les plus proches du Soleil :

- **Vénus**, plus proche du Soleil par rapport à la Terre, mais plus éloignée, par rapport à Mercure
- **Mars**, qui est surnommée la planète rouge
- **Mercure**, la plus petite planète du système Solaire
- **la Terre**

Les quatre planètes qui suivent sont beaucoup plus grandes que les précédentes :

- **Saturne**, qui possède des anneaux composés de roches et de glace
- **Neptune**, la planète la plus éloignée du Soleil
- **Jupiter**, la plus grande du système solaire
- **Uranus** qui, comme Neptune, est une planète de glace géante

*Texte inspiré de la vidéo Paxi – Le système solaire, produite par l'European Space Agency (ESA)*

***J'APPRENDS UN MOT !**

**L'orbite est le trajet parcouru par un astre (par exemple, une planète) lorsqu'il tourne autour d'un autre (par exemple le Soleil). Orbiter signifie donc « tourner autour ».**

**1 À l'aide du texte,** place les noms des planètes du système solaire sur le schéma suivant.

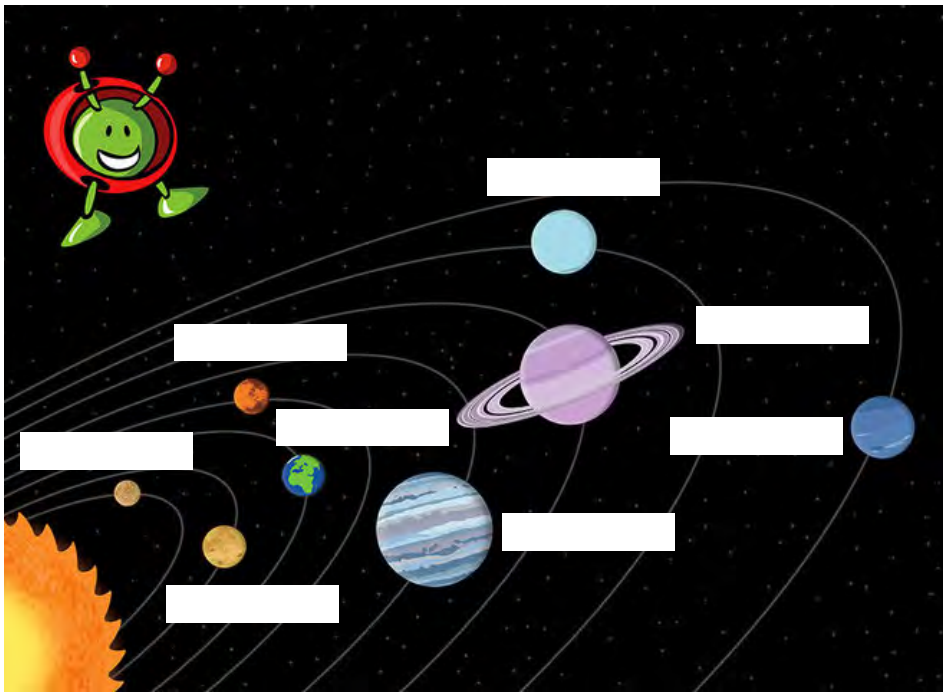


Photo: ESA

**2 Compare ce schéma avec les planètes de Lu-La.**
La planète de Lu-La fait-elle partie de notre système solaire ?

**3 Quels objets de la classe et de l'école pourrais-tu utiliser pour représenter chaque planète du système solaire et le Soleil ?**
Avec tes camarades, utilisez ces objets pour construire un système solaire à la manière de Lu-La.

# Mathématiques et nutrition

**Lu-La semble apprécier les aliments qu'on trouve sur la Terre... enfin pas n'importe lesquels !**

Pour un enfant âgé de 4 à 10 ans, il est conseillé de consommer entre **150 et 200 grammes de sucre (glucides)** par jour.

**En moins d'une journée,** Lu-La ingère trois pizzas, une banane, une baguette de pain, un biscuit sec, trente bonbons et trois sodas.

**Voici un tableau des apports moyens en glucides (sucres) de ces aliments :**

| Aliments mangés par Lu-La | Combien d'aliments ? | Apports moyens en glucides en grammes | Combien de glucides ? |
|---|---|---|---|
| Pizza | 3 | 38 | |
| Banane | | 20 | |
| Baguette de pain | | 56 | |
| Biscuit sec | | 70 | |
| Bonbon | | 99 | |
| Soda | | 106 | |
| | | TOTAL | |

Combien de glucides Lu-La a-t-elle ingéré en un jour ?

.....

.....

Quelle est la différence par rapport à la consommation de glucides conseillée ?

.....

.....

Quel est l'impact d'une trop grande consommation de sucre sur le comportement de Lu-La ?

.....

.....

.....

.....

.....

# Un film qui fait rire

***Shaun Le Mouton : la Ferme contre-attaque*, est un film d'animation qui fait rire : on dit qu'il est « comique ». Essayons de comprendre ce qui nous fait rire !**

## 1 Le sens du décalage.

Les personnages se mettent tout à coup à ne pas suivre le sens logique de la situation. C'est ce décalage qui nous fait rire. Sous chaque image, explique le décalage entre la situation attendue et ce qui se passe dans le film.

En t'inspirant des exemples ci-dessus et de l'univers du film, propose à ton tour des idées d'humour décalé !

## 2 Un procédé de jeu : le grommelot

**LE SAVAIS-TU ?**

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

## ACTIVITÉ THÉÂTRE :

**Seul·e ou à plusieurs, mime/z en grommelant les situations suivantes (inspirées du premier film *Shaun Le Mouton*, sorti en 2015) :**

*Les moutons profitent de l'absence du fermier pour boire un verre dans le salon / Assis autour d'une table, les moutons commandent à manger dans un restaurant / Les moutons achètent des légumes sur un marché et l'un deux mange un piment. / Entouré de deux médecins, le fermier se réveille d'un coma et ne se souvient de rien. / Paniqués par le retour du fermier, les cochons font le ménage.*

# CONCOURS « J'AI RENCONTRÉ UN·E EXTRATERRESTRE »

**Vous aussi, comme Shaun, vous avez rencontré un·e extraterrestre ! Racontez-nous cette incroyable aventure, les sentiments et réflexions qu'elle vous a inspirés, et gagnez de nombreux lots pour votre classe.**

## LES CONSIGNES

— **Concours ouvert à toutes les classes** d'**école élementaire** (du CP au CM2) de France métropolitaine et Corse
— Écrivez un texte **entre 100 et 500 mots**
— Illustrez votre texte avec un **dessin** (format A4)

Le **jury** composé par Zérodeconduite choisira les meilleures contributions selon les critères suivants :

— Les qualités d'écriture (vocabulaire, syntaxe, cohérence du récit…)
— L'inventivité et l'originalité du récit
— La qualité du dessin et son adéquation avec le texte

## LES LOTS

**1er prix :** **Invitation pour toute la classe à une projection du film en salle**
+ 1 kit pâte à modeler *Shaun Le Mouton* pour chaque élève
+ 1 planche de tatoos *Shaun* pour chaque élève
+ 1 affiche du film (40×60) pour la classe

**2ème prix :** 1 kit pâte à modeler *Shaun Le Mouton* pour chaque élève
+ 1 planche de tatoos *Shaun* pour chaque élève
+ 1 affiche du film (40×60) pour la classe

**3ème prix :** 1 planche de tatoos *Shaun* pour chaque élève
+ 1 affiche du film (40×60) pour la classe

**4e au 10 prix :** 1 affiche du film (40×60) pour la classe

## LE CALENDRIER

— Participation jusqu'au **samedi 19 octobre 2019**
— Annonce des gagnants et remise des lots à partir du **lundi 4 novembre**

## LES MODALITÉS DE PARTICIPATION

— Envoyez votre texte et une photo ou un scan de votre dessin (format jpg, png ou pdf, taille maximum : 2Mo) à l'adresse : contact@zerodeconduite.net en précisant : Nom et adresse complète de l'école, Niveau de la classe, Nombre d'élèves, Nom du professeur…
— Les noms des classes gagnantes ainsi que leurs contributions (textes + dessins) pourront être publiés sur le site www.zerodeconduite.net ainsi que sur sa page Facebook.

# Organiser une séance scolaire

**Pour organiser une séance de cinéma pour vos classes dans la salle de cinéma de votre choix, connectez-vous à Zérodeconduite et remplissez un formulaire de demande de séance.**

**www.zerodeconduite.net/seances-scolaires**

**Crédits du dossier**

Dossier réalisé par Anaïs Clerc-Bedouet, Josselin Louvet, Guillaume Ollivier (Activités pédagogiques) et Vital Philippot (introduction) pour Zérodeconduite.net en partenariat avec Studiocanal.

Crédits image du film : © 2019 Aardman Animations Ltd and Studiocanal SAS

zéro de conduite .net