

La Chouette



ENTRE VEILLE ET SOMMEIL

Note liminaire des rédactrices de ce dossier pédagogique

Ce dossier vous propose des pistes à explorer avec les enfants à partir du programme de courts métrages. Nous avons souhaité vous exposer des points de vue, des hypothèses, des éléments susceptibles d'ouvrir les jeunes spectateurs à des thématiques propres à chaque film présent dans ce programme.

Notre objectif repose sur le désir de faire découvrir le cinéma et ne comporte pas d'ambition didactique. Il s'agit de voir ensemble, de parler des films, de donner la parole... La plupart des images que nous avons choisies peuvent illustrer plusieurs thèmes que nous avons développés dans ce dossier.

Sommaire

Ce que nous dit l'affiche	p. 2
Ce qui nous est raconté	p. 4 à 18
<i>Compte les moutons</i>	p. 4 à 6
<i>Une autre paire de manches</i>	p. 7 à 9
<i>La Moufle</i>	p. 10 à 12
<i>La Soupe au caillou</i>	p. 13 à 15
<i>La Galette court toujours</i>	p. 16 à 18
Ce dont on peut discuter	p. 19 à 38
Se souvenir des personnages	p. 19 à 26
Jeu: Qui suis-je?	p. 27
Une drôle de tambouille	p. 28 à 30
Jeu de la soupe	p. 31
Entre veille et sommeil	p. 32 à 35
Appréhender le temps	p. 36 à 38
Fabriquer un loup	p. 39

Ce que nous dit l'affiche

L'affiche est le premier contact entre le spectateur et le film.

L'observer attentivement avant la séance est une source d'informations qui nous donne de nombreux indices concernant ce que l'on va voir à l'écran.

Pourtant, l'affiche du programme ne comporte aucune image issue des courts métrages qui le constituent.

C'est une question que l'on pourra discuter avec les enfants après la projection.

Le texte

Un certain nombre d'informations nous sont données par l'affiche.

On peut appréhender avec les enfants leur hiérarchisation : quels sont les mots que l'on perçoit immédiatement ?

– en gros, sous le visuel : le titre – *La Chouette*

– en sous-titre : *Entre veille et sommeil*

– en haut et en caractères moyens : le nom du producteur : Arnaud Demuynck, et la société de distribution du programme en France – Cinéma Public Films présente

– en petit et alternant deux couleurs différentes : le nom des réalisateurs et les titres des films

– en bas de l'affiche : les crédits, les collaborateurs à la réalisation des films

Le visuel

L'affiche est-elle en noir et blanc ou en couleurs ?

A-t-elle été réalisée à l'aide de photographies ou de dessins ?

Combien y a-t-il de personnages ? Qui est-ce ? Où est-il situé sur l'affiche ?

Quel moment de la journée est représenté ? Quel en est le décor ?

Que fait la chouette avec son aile gauche ? Que fait-elle avec son bec ?

Les couleurs de l'oiseau sont-elles réalistes ?

Le titre

Il nomme le personnage illustrant l'affiche : la chouette.

Il faudra certainement s'attarder avec les enfants sur le sous-titre *entre veille et sommeil* qui peut paraître difficile, expliquer les notions, notamment celle de veille.

Par ce titre, on peut imaginer que les histoires qui vont nous être racontées se situent à la tombée de la nuit, au moment du coucher ou durant le sommeil. Il induit la notion de rêverie, un état de somnolence propice au vagabondage de l'imagination.

La chouette n'est pas le personnage d'un des films.

Elle introduit le programme.

Elle relie les films les uns aux autres sous la forme d'intermèdes.

Elle explique ce que l'on va voir. Elle pose des questions sur ce qu'on a vu.

ARNAUD DEMUYNCK & CINÉMA PUBLIC FILMS PRÉSENTENT



La Chouette

ENTRE VEILLE ET SOMMEIL

PROGRAMME COMPOSÉ DE **COMPTE LES MOUTONS** DE FRITS STANDAERT, **UNE AUTRE-PAIRE DE MANCHES** DE SAMUEL GUÉNOLE,
LA MOUFLE DE CLÉMENTINE ROBACH, **LA SOUPE AU CAILLOU** DE CLÉMENTINE ROBACH, **LA GALETTE COURT TOUJOURS** DE PASCALE HECQUET

LA CHOUETTE DU CINÉMA - RÉALISATION : ARNAUD DEMUYNCK, CRÉATION GRAPHIQUE : JÉRÉMIE MAZUREK - ANIMATION, COULEUR, 10 MIN - © LES FILMS DU NORD, LA BOITE... PRODUCTIONS - AVEC LE SOUTIEN DE MEDIA EUROPE CRÉATIVE
LES FILMS ONT ÉTÉ PRODUITS AVEC LE SOUTIEN DE PICTANOV0 HAUTS-DE-FRANCE, DE LA RÉGION HAUTS-DE-FRANCE, DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE, DU FONDS D'AIDE À L'INNOVATION CNC,
DU VLAAMS AUDIOVISUEEL FONDS, DE LA PROCIREF SOCIÉTÉ DE PRODUCTEURS ET DE L'ANGO-A-GICOA, DE CICLIC RÉGION CENTRE - AVEC LA PARTICIPATION DE FRANCE TÉLÉVISIONS (POUR LA MOUFLE)
ET DU CENTRE DU CINÉMA ET DE L'AUDIOVISUEL DE LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES.



CNC



Paris MÔMES



CIRAINS DE SEL

Ce qui nous est raconté

Cette partie aborde les histoires qui nous sont racontées. Elle permet de se remémorer chaque court métrage. Certains éléments descriptifs sont mis en valeur dans le texte, des « mots clés » à faire surgir dans la parole des enfants ou à expliquer.

Compte les moutons de Fritz Standaert

C'est la nuit. Il y a de l'orage. Un père borde son petit garçon. Il quitte la chambre à pas feutrés, descend l'escalier, s'installe dans un fauteuil et prend son journal. Mais l'enfant surgit... il ne parvient pas à s'endormir. Le père lui demande de se recoucher et lui **suggère** de compter les **moutons**... conseil que le garçon suit **au pied de la lettre**... mais, subitement, il s'écrie : « Papa ! Il y a quatorze moutons dans ma chambre ». « Appelle le **loup** ! » lui **conseille** son père. Le garçon se lève, fouille dans son coffre à jouets, en sort un téléphone et compose un numéro. « Allô, le loup ? Tu dois venir ». On frappe à la porte. C'est le loup. Il court en tous sens. La laine des moutons volète. Le garçon observe, ébahi. « Il y en a deux cachés sous le lit »... C'est fini. Le loup se redresse. Il est repu. Il s'endort sur le lit. Le garçon interpelle à nouveau son père, qui somnole dans son fauteuil : « Le loup s'est endormi et il a pris toute la place. Et il ronfle en plus. **Qu'est-ce que je fais ?** » Le père, épuisé, lui propose d'appeler les **chasseurs**... qui arrivent sur le champ, s'emparent du loup endormi et l'emmènent. Mais ils reviennent dans la chambre et les voici qui réclament à boire... « Papa ! Les chasseurs ont soif... **qu'est-ce que je fais ?** » Son père ne répond pas, il s'est endormi. Les chasseurs se sont installés sur son lit pour jouer aux cartes. L'enfant s'inquiète et demande conseil à son ours. « **Qu'est-ce que je fais, maintenant, sans mon papa ?** » Il doit **se débrouiller** et cherche une **solution**. Il ouvre la fenêtre... Le vent et la pluie s'engouffrent dans la pièce. Les chasseurs s'enfuient. L'enfant peut se recoucher avec son ours en peluche. « *Quelle idée a eu papa de me faire appeler ces moutons ? Je sens qu'on va bien dormir...* » Durant le générique de fin, on entend la mère demander si tout s'est bien passé...

À l'origine du film...

Il y a l'**album illustré** *Compte les moutons* de Mireille d'Allancé qui met en valeur le fait qu'un enfant peut trouver lui-même la solution à son problème. Cette histoire repose également sur des questions et des remarques de l'enfance telles que « pourquoi dort-on ? », « Je n'ai pas sommeil », « j'ai peur du noir », etc. Le mouton, le loup, le chasseur sont des personnages issus de l'univers du conte. Le récit en emprunte également la forme narrative par les épreuves que doit traverser le petit garçon, des situations qui se répètent, l'incursion du fantastique et de l'insolite dans son monde réel. Comme dans un conte, tout se termine bien, l'enfant retourne à une condition tranquille et confortable, tout en ayant gagné en autonomie. Il a grandi.

On pourra acquérir ou emprunter l'album à la médiathèque et lire l'histoire avec les enfants. Ainsi, il sera possible de comparer le graphisme, les illustrations et la manière dont les personnages sont mis en scène. Après cette analyse purement visuelle, on pourra aborder la question de l'adaptation cinématographique : comment le réalisateur, Fritz Standaert, s'est approprié le livre pour en donner une vision personnelle et originale ? Quels sont les points communs et les différences dans le récit ?

L'apport du son revêt un intérêt particulier : le cinéma donne à voir et à entendre, il fait travailler nos sens. Le support écrit, quant à lui, donne à imaginer, à inventer l'ambiance sonore, le ton des voix... Pour un film avec des dialogues, le réalisateur attribue des voix aux personnages qui sont enregistrées dans un studio avec des comédiens. Il peut également ajouter une **voix off** pour une la narration de son film. Par la suite, le réalisateur finalise la construction de l'univers sonore avec des bruitages et de la musique.

De nombreux albums illustrés sont **adaptés** au cinéma pour les jeunes enfants. Ces histoires sont souvent reprises car elles abordent des thèmes universels. Elles sont toujours en lien avec le quotidien et les centres d'intérêts des enfants et mettent ainsi en lumière des préoccupations propres à leur âge. La fiction favorise l'adhésion de l'enfant à ce qui est raconté et son implication dans l'histoire. Elle permet d'aborder les interrogations des jeunes enfants : la vie, la mort, la famille, l'amitié, le passé, le futur... L'adaptation d'albums jeunesse illustrés au cinéma est une belle opportunité afin d'explorer les sens et les différents modes de narration. On pourra ainsi découvrir d'autres œuvres avec les enfants, les mettre en lien, les distinguer et contribuer à la constitution d'une culture littéraire et cinématographique.

Bibliographie

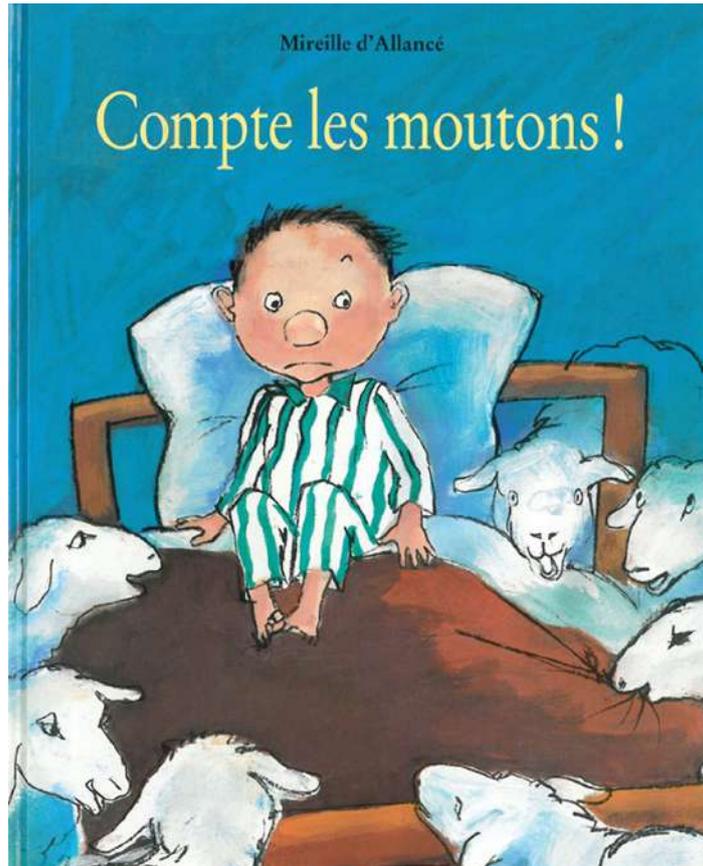
Compte les moutons, Mireille d'Allancé, École des loisirs, 1998

Ferme les yeux, Kate Banks, Gallimard Jeunesse, 2002

Le site Internet de Mireille d'Allancé : mireilledallance.com



Se souvenir des histoires
Compte les moutons



Se souvenir des histoires : prolongement en images...
Compte les moutons

Une autre paire de manches de Samuel Guénolé

Arthur, littéralement plongé dans un **livre**, est rappelé à la **réalité** par sa mère dont nous ne voyons que les doigts et n'entendons que la voix... «*Je te laisse cinq minutes pour enfiler tes vêtements*». Elle pose un grand **sablier** près du garçon qui sort la tête de son livre. «*Cinq minutes, c'est tout... cinq minutes, c'est vraiment pas beaucoup... cinq minutes, c'est pas du jeu! Et puis, ils sont où mes vêtements?*»... Mais cinq minutes sont amplement suffisantes pour laisser **vagabonder** son **imagination** à partir des objets du **quotidien**. Arthur semble évoluer dans un décor composé de morceaux de tissu assemblés les uns aux autres. La chaise sur laquelle ses vêtements sont posés se met à courir... Une chaussette se transforme en reptile. Son pantalon et sa chemise deviennent des terrains de jeu amusants. Enfiler son pull devient un véritable **cauchemar**. Des **créatures** apparaissent dans un paysage subaquatique. Elles sont constituées de vêtements assemblés : des algues faites d'écharpes, des méduses de slips et de chaussettes, une chemise plane comme une raie. Un **monstre**-chaussure surgit... Quand, enfin, la tête d'Arthur passe le col du pull, le garçon inspire une grande bouffée d'air. Le sablier s'est écoulé... il reste encore les chaussures à mettre, qui tentent de lui échapper... «*Arthur! Ton p'tit déj... vite!*» s'écrie la mère. Et la **fantaisie** reprend tandis qu'il tente d'avalier son bol de chocolat et de manger sa tartine...

À l'origine du film...

Il y a l'**observation des enfants** par le réalisateur Samuel Guénolé et le développement de son imaginaire. Dans sa note d'intention, on peut lire : «les enfants sont le plus inspirés dans les moments où les parents sont le plus pressés. Ils ont le talent de se plonger dans des univers incroyables, de s'amuser avec trois fois rien». Il a visiblement fait appel à ses propres souvenirs d'enfant et a déployé, à partir de situations tout à fait réalistes – se dépêcher le matin, se préparer pour aller à l'école, s'habiller et prendre son petit-déjeuner – une fantaisie enfantine que traduit remarquablement le graphisme singulier de son **dessin animé**. C'est le seul film du programme qui se déroule dans un décor «abstrait» – on ne reconnaît pas forcément immédiatement ce qui le constitue, on est amené à l'observer pour percevoir des morceaux de tissus cousus ensemble.

Au début du film, Arthur est absorbé par la lecture. Celle-ci contribue à exacerber son imagination, à extraire le garçon de la réalité et du temps qui passe.

Cette notion du temps est finalement abstraite dans la tête d'un enfant. Le réalisateur la symbolise par le sablier posé par la mère, une contrainte de la vie d'adulte dont le garçon s'échappe par l'imagination et le jeu.

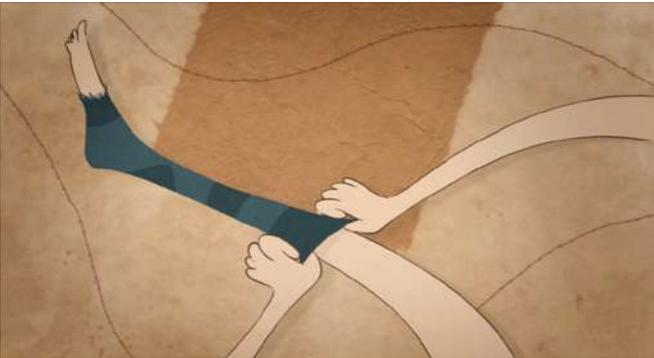
On pourra discuter avec les élèves de leur expérience personnelle face aux obligations quotidiennes. À quelle heure se lèvent-ils le matin? Combien de temps ont-ils pour se préparer? Le font-ils seul ou ont-ils besoin, comme Arthur, que leurs parents les relancent, les aident, les accompagnent par le jeu ou par des ordres? Le matin est-il un moment propice au développement de leur imaginaire? Au fait, sont-ils «du matin»? Est-ce facile de se réveiller et de se lever? Leur faut-il du temps pour émerger de leurs rêves? On pourra ainsi aborder les différences qui existent entre chacun d'entre nous, selon notre personnalité, notre caractère, mais également le mode de vie de nos parents, leur propre fonctionnement et la manière dont nous sommes éduqués.

Bibliographie

À fond la gomme, Christian Voltz, Éditions du Rouergue, 2009

J'suis pas à la mode, Père Castor Flammarion, 2002

Tout le monde s'habille, Greg Mac Gregor, Gallimard Jeunesse, 2004



Se souvenir des histoires
Une autre paire de manches



Se souvenir des histoires : prolongement en images...
Une autre paire de manches

La Moufle de Clémentine Robach

La petite Lily choisit une paire de moufles et un bonnet dans une armoire. Il neige. Elle suit son grand-père dehors pour installer un **nichoïr** sur une branche. Elle observe un rouge-gorge et un écureuil sur l'arbre. Lily laisse volontairement une moufle tomber sur le sol recouvert de neige et rejoint son grand-père pour s'amuser. A l'heure du coucher, elle jette un oeil par la fenêtre... Une souris s'approche de la moufle, y entre. Elle s'endort. L'écureuil arrive, la souris l'**accueille** au chaud. Un lapin, à son tour, s'invite dans cet **abri**, puis vient un renard. Les animaux **se lovent** les uns contre les autres. Un ours saisit la moufle et essaye d'y pénétrer à son tour. Mais une punaise grimpe le long de sa patte et le chatouille. Il remue alors sa patte pendant que la moufle s'étire petit à petit. Puis d'un seul coup, la moufle se déchire en mille morceaux... provoquant l'envol d'oiseaux... Il fait jour, Lily s'éveille. Les animaux retombent les uns après les autres dans la neige. Ils s'en vont... Lily se lève et regarde par la fenêtre. Sa moufle a disparu. Elle sort et la cherche... C'est lorsqu'elle retrouve ses grands-parents pour le petit-déjeuner qu'elle découvre sa grand-mère raccommoiant la moufle. Lily et son grand-père vont observer les oiseaux qui ont trouvé **refuge** dans le nichoïr.

À l'origine du film...

Il y a un **conte traditionnel d'hiver** slave raconté sous forme de ritournelle qui a été repris dans beaucoup de pays et existe dans de nombreuses versions.

En 1996, la réalisatrice ukrainienne Natalia Martchenkova l'a déjà porté à l'écran. On peut découvrir le film sur Internet à l'adresse suivante : www.jaime-lukraine.fr/aime/pour-enfants/moufle

Il peut être intéressant, après la vision du film de Clémentine Robach, de regarder cette autre version et d'en observer les différences et les similitudes. Dans l'histoire traditionnelle, c'est un vieil homme qui égare sa moufle. Clémentine Robach a choisi de donner un contexte enfantin lié au rêve. Elle souhaitait également mettre en avant la prise de conscience de la petite fille face aux besoins des animaux en hiver. La réalisatrice lui a donné un prénom, Lily, qui nous est annoncé par la chouette lors de sa présentation. Celui-ci n'est jamais prononcé puisque le film est sans paroles. Les animaux qui viennent se réchauffer dans la moufle sont plus nombreux dans le conte traditionnel. On retrouve la souris, le lapin, le renard et l'ours mais il y a aussi un loup et un sanglier. Il y a donc deux tailles intermédiaires entre le renard et l'ours. C'est une fourmi qui provoque le déchirement de la moufle.

La vision de Clémentine Robach nous permet d'aborder les notions de prise de conscience et d'empathie de l'enfant envers les animaux qui se révèlent à travers le rêve.

Pour traduire cet univers hivernal mais néanmoins chaleureux, elle a choisi de confectionner les personnages à partir de **papier découpé animé** que l'on articule comme des marionnettes, à plat. Cette technique offre de multiples possibilités et rappelle les découpages que les enfants aiment effectuer.

Bibliographie

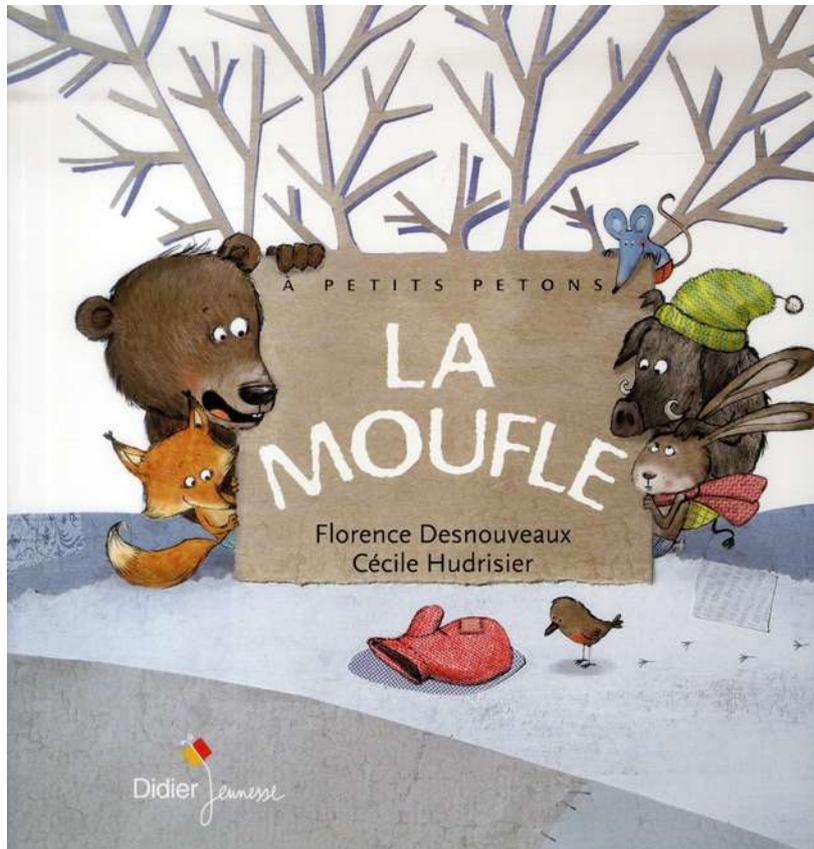
La Moufle, Florence Desnouveaux, cécile Hudrisier, Didier Jeunesse, À petits petons, 2009

Trois contes de Russie, Robert Giraud, Bernard Franquin, Père Castor Flammarion, 2003

La Moufle, Bernard Villiot, Antoine Guilloppée, L'Élan vert, 2012



Se souvenir des histoires
La Moufte



Se souvenir des histoires : prolongement en images...
La Moufle

La Soupe au caillou de Clémentine Robach

Un éléphant s'apprête à dîner devant son poste de télévision. On y présente la **recette** de la soupe au caillou. N'ayant plus de sel, il frappe aux portes de ses **voisins** qui, absorbés par l'émission, ne l'entendent pas. Mais voici qu'un éclair provoque une coupure d'électricité. Le quartier est plongé dans l'obscurité. Les habitants descendent et se retrouvent sur la place mais lorsque surgit l'ombre du loup, chacun rentre chez lui précipitamment. C'est alors que l'éléphant descend muni d'une marmite pleine d'eau, allume un feu dessous et **interpelle** ses voisins: «*Alors, on la fait cette soupe au caillou? On verra bien si ça a du goût...*» Il jette un caillou dans la marmite. La souris ajoute du sel, le chat du céleri, le chien une pomme de terre, le crocodile des aromates, la grenouille un oignon, les hérissons un radis, l'âne une blette, l'ours un panais, le papillon une pomme. La marmite s'anime, les légumes et le caillou **mijotent**. Les voisins **partagent** un moment de **convivialité** autour de ce repas **improvisé**. Lorsque l'éléphant se couche enfin, il ouvre sa fenêtre pour profiter de la lueur **chaleureuse** du feu qui brûle encore sur la place.

À l'origine du film...

Il y a une **soupe paysanne traditionnelle française**. La recette consiste à placer un caillou – souvent un galet – dans une marmite où mijotent des légumes. Le bouillonnement agite le caillou qui les écrase comme un pilon. Cette soupe est un **thème récurrent de la littérature populaire**. Il en existe de nombreuses variantes qui mettent généralement en scène une jeune fille qui quitte la maison familiale car ses parents sont de pauvres fermiers et n'ont plus les moyens de nourrir trois personnes. Durant son voyage, elle demande à des villageois de lui donner de quoi manger mais tous refusent, affirmant qu'ils n'ont pas assez pour eux-mêmes... Pour les inciter à partager, elle leur propose de faire une soupe de cailloux pour tout le village. Rusée, elle soutire des ingrédients aux villageois dont elle a aiguisé la curiosité pour cette étrange recette. Les habitants du village se retrouvent ensemble pour partager le repas de fête.

La réalisatrice a choisi la **fable**, mettant en scène des animaux qui parlent et agissent comme des humains, pour transmettre une discrète leçon de vie et **faire réfléchir** les spectateurs. Si chacun apporte sa contribution – aussi minime soit-elle – et apprend à partager avec les autres, personne ne se retrouvera jamais sans ressource.

On pourra discuter avec les enfants des notions de partage, du faire ensemble, d'échanges, de relations, d'altérité, de générosité ou encore de solidarité.

Comme dans une fable, les **dialogues** jouent un rôle important. Ils sont écrits en **vers** et **riment**.

Ici encore, le **papier découpé animé** se mêle au **dessin**, accentuant le graphisme enfantin qui rapproche les jeunes spectateurs de leurs propres pratiques.

Bibliographie

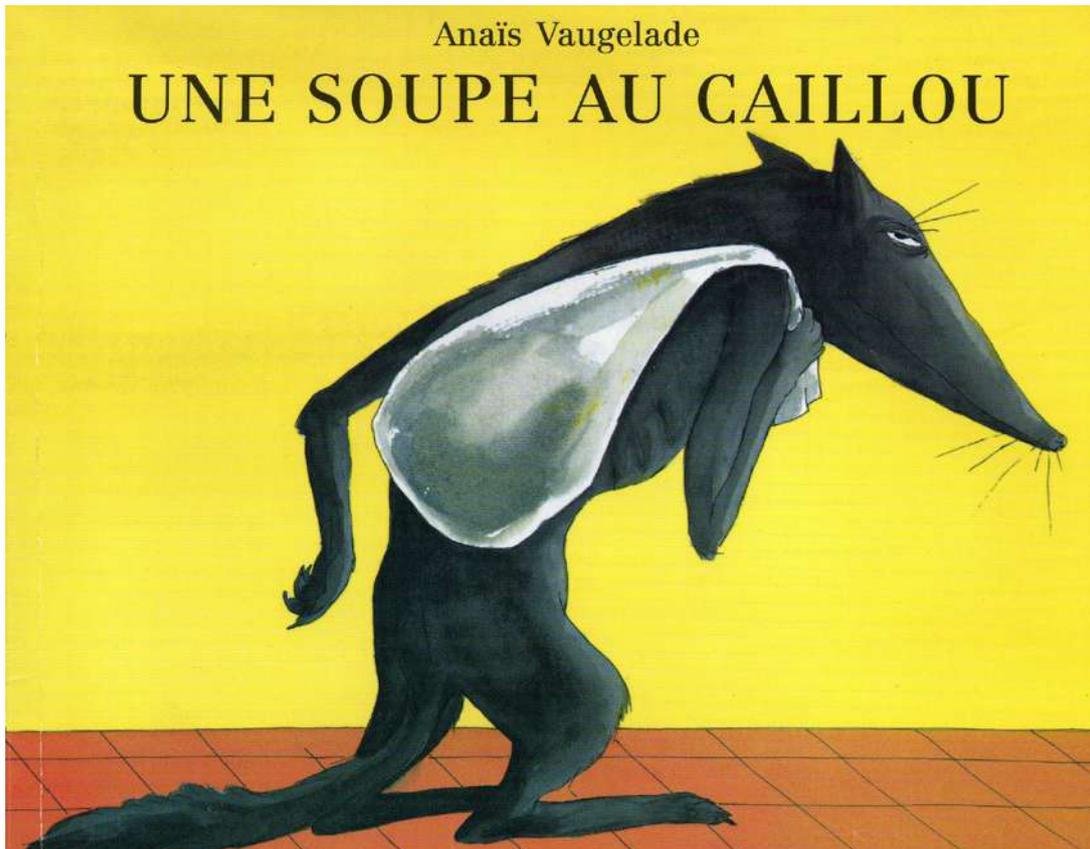
Une Soupe au caillou, Anaïs Vaugelade, École des loisirs, 2001

Skrounch!, Éphémère, Magnard Jeunesse, 2002

Voisins Zinzins et autres histoires de mon immeuble, Piret Raud, Jean-Pascal Ollivry, Éditions du Rouergue, 2015



Se souvenir des histoires
La Soupe au caillou



Se souvenir des histoires : prolongement en images...
La Soupe au caillou

La Galette court toujours de Pascale Hecquet

Un jeune lapin réclame une petite galette à sa maman. Mais comment la prépare-t-on ? Avec de la farine, du beurre, du sucre... et de la carotte. Elle doit être croustillante ! Pendant que la galette cuit au four, le petit lapin sort jouer. Sa maman lui a conseillé de prendre garde au renard qui rôde... Il chante : « *Ma maman m'a préparé une petite galette...* » La taupe, le hérisson, l'écureuil lui demandent : « *Avec du beurre ?* », « *Avec du sucre ?* », « *Avec de la noisette ?* ». « *Croustillante ?* » s'enquiert la souris. « *Et comment est-elle cette petite galette ?* » interroge la poule. Ça y est, la galette est prête ! Les animaux sont alléchés par son odeur. Mais voici qu'elle s'anime et court dans la forêt pour échapper à leur convoitise... Le petit lapin est bien triste mais sa maman lui en promet une autre : avec du beurre frais, du sucre mais pas trop, de la farine, de la noisette... elle sera en forme d'horloge parce qu'il est l'heure d'aller dormir. La nuit tombe, les animaux se couchent. Le petit lapin s'inquiète pour la galette. Pour le rassurer, sa maman lui raconte la fin de l'histoire. La petite galette rencontre le renard qui la confond avec un lapin. Il la prend dans sa gueule. Mais elle est « *rusée comme un renard* », lui dit-elle. Il en reste bouche bée de surprise. Et, pour écouter son explication, la lâche... la galette s'enfuit. Le petit lapin, craignant qu'une galette en forme d'horloge ne roule, demande à sa maman de la lui faire carrée... ainsi, elle ne pourra s'échapper !

À l'origine du film...

Il y a une **comptine** :

« <i>J'aime la galette</i>	<i>Tralalala lalala lalère</i>
<i>Savez-vous comment ?</i>	<i>Tralalala lalala lala</i>
<i>Quand elle est bien faite</i>	<i>Tralalala lalala lalère</i>
<i>Avec du beurre dedans</i>	<i>Tralalala lalala lala »</i>

La réalisatrice joue sur la **répétition** des questions posées concernant la fabrication de la galette qui pourrait se poursuivre sans fin. Le film est ainsi **rythmé** par les questions qui constituent la **chansonnette**, posées spontanément par chaque animal rencontré, précisant leur appartenance au monde de l'enfance. En ajoutant un dénouement à l'histoire, elle développe une forme de récit enchâssé – une histoire à l'intérieur d'une autre. La galette s'est enfuie, elle a dû rencontrer le renard... le petit lapin demande à sa maman de lui raconter la fin du conte et, d'une certaine manière, de le rassurer...

Une comptine est un poème ludique que **récitent** ou **chantent** les enfants pour désigner, par le décompte des syllabes, celui à qui un rôle sera dévolu dans leurs jeux. Les comptines semblent exister depuis la nuit des temps. Elles se transmettent par la tradition orale et s'accompagnent souvent de mouvements, de jeux avec les mains et les doigts. Elles fixent par la répétition des rituels et des connaissances de base, s'appuient sur les rythmes et les sonorités en créant ou associant des mots – « pic et pic et colégram » ; « la pluie mouille, carabouille », – par des onomatopées – « pif-paf ma pitafe, pif-pouf ma pantoufle » –, par la rime, l'assonances et la répétition de phonèmes : « À la salade, je suis malade » (rime) ; « Au pissenlit, je suis guéri » (assonance). Elles jouent sur l'anthropomorphisme, la personnification d'animaux, de plantes ou d'objets : « Pomme pomme, t'es-tu fait mal ? J'ai le menton en marmelade, Le nez fendu et l'œil poché » – et reposent souvent sur la drôlerie, l'illogisme, la cocasserie : « Il en fait une avec sa canne, Il l'habille en feuille de chou, Voilà la femme de Roudoudou ». Elles ont un rôle affectif, sécurisant, apaisant. Elles donnent l'occasion d'explorer comment agir avec des mots. Elles permettent de suivre des règles très peu modifiables et sont ainsi socialisantes. La présentation ritualisée permet d'agir sur un mode conventionnel, assure une adhésion du groupe, une participation réussie. C'est un support d'apprentissages, un moyen mnémotechnique. [source : Académie de Grenoble]

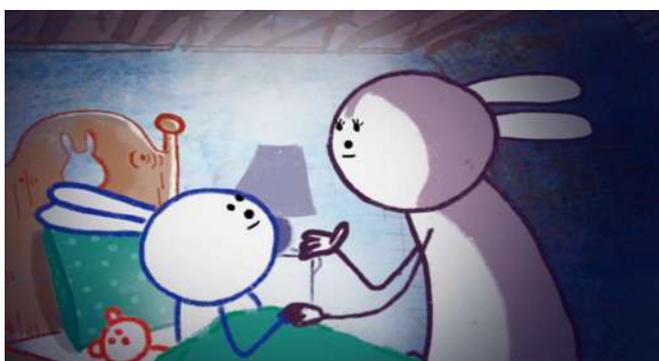
Pascale Hecquet a opté pour un **dessin** simple, aux contours clairs, offrant une reconnaissance aisée des différents protagonistes. La **mise en scène** et l'**animation** mettent en valeur ce récit dédié à l'univers enfantin.

Bibliographie

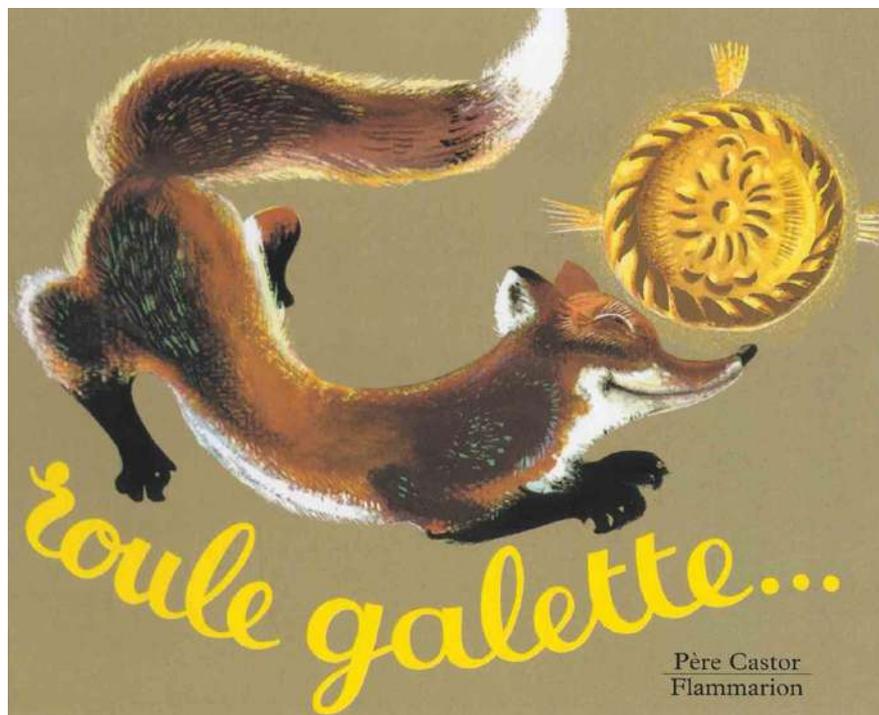
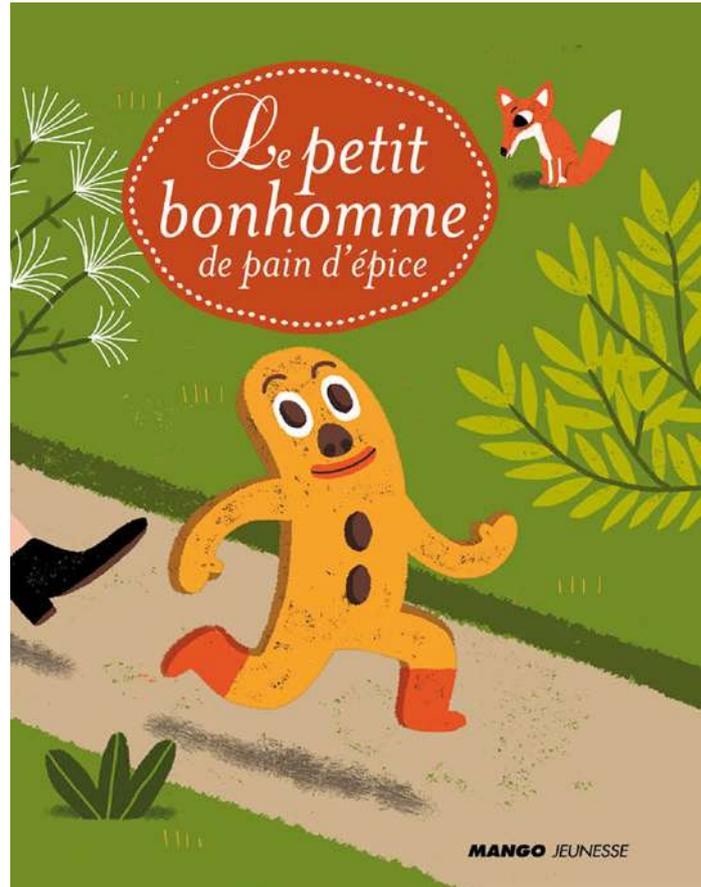
Le Petit Bonhomme de pain d'épice, Laure Du Fay, Mango Jeunesse, 2013

Roule galette, Natacha Caputo, Père Castor Flammarion, 1993

Et la galette dans tout ça, Christophe Alline, Philippe Lemancel, Didier Jeunesse, 2014



Se souvenir des histoires
La Galette court toujours



Se souvenir des histoires : prolongement en images...
La Galette court toujours

Ce dont on peut discuter...

Se souvenir des personnages

Le nombre de personnages présents dans l'ensemble du programme peut présenter une première difficulté pour les enfants à les mémoriser, c'est pourquoi nous avons choisi de les évoquer à travers quelques problématiques.

La Chouette du cinéma

Nous avons décrit la **Chouette** en abordant l'affiche du programme.

Ce personnage a été créé spécifiquement afin de présenter et de conclure le programme et de relier les **courts métrages** entre eux. Elle fait fonction de **présentatrice** des aventures qui nous sont racontées, durant les intermèdes.

Dans de nombreuses traditions, la chouette symbolise la sagesse, la connaissance d'un monde inconnu, **invisible** aux autres. Elle représente un moment de transition, entre le jour et la nuit. Étant un animal **nocturne**, elle peut observer ce qui se passe la nuit contrairement à l'être humain qui vit le jour (**diurne**). En volant la nuit, La Chouette peut récolter les histoires du soir qu'on raconte aux enfants avant le coucher.

Dans sa présentation, elle s'adresse directement aux spectateurs : « *Bonjour les enfants, vous me reconnaissez, je suis la **Chouette du cinéma**. Le soir, aux fenêtres des maisons, je **récolte** les histoires que les parents racontent à leurs enfants et je vais vous les présenter sous la forme de courts métrages, vous savez, ce sont de **petits films**... Ils vont vous faire vivre plein d'aventures en une seule **séance de cinéma** ».*

Elle parle sans distinction à l'ensemble des spectateurs – « vous » – ou à l'individu – « tu ».

Elle introduit et conclut chaque film, et pose des questions relatives à ce qui vient de nous être raconté : « *Crois-tu que des moutons sont vraiment apparus dans sa chambre ?* » ; « *Lily a-t-elle rêvé cette histoire de moufle ?* » ; « *Et toi, tu es gourmand aussi ?* ».

Elle commente et donne son avis sur les différentes situations rencontrées par les héros des films : « *Finalement, ce petit garçon s'est bien débrouillé sans son papa* » ; « *S'habiller le matin, c'est toute une affaire...* » ; « *Je connais une autre belle histoire d'une bande d'amis amateurs de galette au beurre* ».

Elle donne aussi des indications sur le contexte des histoires : « *Quand on s'endort, il se passe de drôles de choses... quand on se réveille aussi* » ; « *Il se passe décidément de drôles de choses la nuit* » ; « *Les contes, c'est quand même bien pour partager* » ; « *Il est l'heure de plonger dans le monde des rêves* ».

Elle opère un lien entre l'**obscurité** de la nuit et celle de la salle de cinéma, propice au développement de l'imaginaire, à se laisser porter par les histoires et la fantaisie.

La **projection** des films dans la salle de cinéma nous permet de voir, à notre tour, ce qu'elle a observé dans la nuit et ce qu'elle a sélectionné pour les spectateurs.



Ce dont on peut discuter
La Chouette

La famille

> Les enfants

Quatre des courts métrages du programme ont pour personnage principal un enfant – unique. Pour chacun, le réalisateur ou la réalisatrice a décidé de mettre en valeur une préoccupation ou une attitude précise, propre à l'enfance. L'aventure qu'ils vivent les amène à se construire, à acquérir de nouvelles connaissances, par l'apprentissage d'eux-mêmes mais également du monde qui les entoure. Nous avons choisi de développer une notion qui nous semble importante et caractéristique dans chacun des films.

• *Compte les moutons* : l'autonomie

L'aventure que le petit garçon vit à travers son rêve l'amène à devoir trouver une solution, seul, puisque son père s'est assoupi. Sans conseil, il doit prendre une décision pour se débarrasser des chasseurs encombrants. L'intrusion des moutons, du loup puis des chasseurs représente des épreuves successives qu'il doit surmonter, la dernière étant la plus difficile puisqu'il est obligé de faire preuve d'autonomie. Les étapes qui jalonnent son aventure sont marquées par l'interrogation répétée : « *Qu'est-ce que je fais ?* » Il est obligé de penser par lui-même et de faire un choix.

• *Une autre paire de manches* : la rêverie

Arthur se caractérise par sa capacité à s'extraire de la réalité pour s'imaginer un univers extraordinaire et vivre pleinement une aventure éveillée. Il transpose l'histoire de son livre, dans lequel il est plongé, avec son quotidien et en particulier ses vêtements. Il fait d'une contrainte un jeu mais on constate que sa fantaisie est également en lien avec la notion d'apprentissage. Comment mettre une chaussette ? Ce n'est pas facile mais il faut tenter chaque jour de mieux faire... S'il maîtrise à peu près l'enfilage des chaussettes et du pantalon, boutonner sa chemise lui pose encore problème, de même que mettre un pull...

• *La Moufle* : l'empathie

Au début du film, le grand-père et Lily accrochent un nichoir sur une branche. On peut s'interroger : est-ce la petite fille qui l'a demandé ou le grand-père l'avait-il prévu avant l'arrivée de Lily ? C'est en tout cas à partir du moment où elle en observe l'installation et repère l'écureuil – qui ne pourra pas y entrer – qu'elle abandonne sa moufle dans la neige. Lily a donc de l'affection pour les animaux, et s'inquiète de leur bien-être. Elle perçoit leurs sentiments et se met à leur place. Elle est également influencée par l'attitude de son grand-père qui l'incite naturellement à prendre soin des animaux.

• *La Galette court toujours* : l'obéissance

De tous les films, le petit lapin est peut-être le plus jeune héros. En effet c'est celui qui fait le moins preuve d'autonomie. Il suit les conseils de sa mère avec beaucoup de docilité. C'est la petite galette qui, dans cette histoire, prend sa place pour déroger à l'autorité maternelle... À l'image du petit lapin, elle incarne la désobéissance en prenant le risque de rencontrer le renard. Une liberté que ne peut prendre l'enfant pour l'instant mais qui caractérise pourtant l'émancipation dont il fera sûrement l'expérience ultérieurement...

La famille

> Les parents

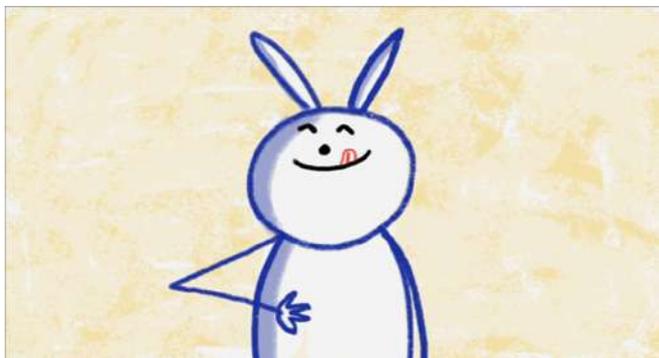
Ils représentent le monde de la connaissance, de l'autorité, de l'amour et de la raison. Ils sont là pour accompagner et conseiller leurs enfants.

• **Compte les moutons** : le père est à la fois une figure d'autorité et de connaissance. Il refuse toute négociation supplémentaire et impose l'heure d'aller au lit. C'est également un guide. Il conseille son fils et lui indique comment se débarrasser des moutons, puis du loup. Mais c'est aussi un père fatigué qui aimerait avoir un peu de tranquillité et de repos. C'est à partir du moment où il s'endort, et perd ainsi son rôle de conseiller, que l'enfant est obligé de résoudre seul les problèmes qui se posent à lui.

• **Une autre paire de manches** : de tous les parents de ce programme c'est la mère d'Arthur qui symbolise le plus l'autorité. Pour traduire cette domination le réalisateur a choisi de la représenter de manière parcellaire – une voix et une main – et gigantesque. En effet, le rapport d'échelle entre Arthur et sa mère est complètement disproportionné par rapport à la réalité. Sa voix dirige, commande, ordonne et parfois même crie. Sa main intervient pour remettre Arthur dans le droit chemin. Mais elle est également douée d'astuce et d'habileté. Pour amener son fils à mettre son pantalon, elle tente de s'intégrer au monde d'Arthur par le jeu.

• **La Moufle** : on comprend, par leur physique – cheveux blancs, posture courbée – que les adultes du film sont les grands-parents de Lily, seul couple du programme. Ils en présentent tous les comportements. Ils ne semblent pas autoritaires, paraissent disponibles pour la petite fille et désireux de lui faire avant tout plaisir. Leur relation est simple, tendre et reflète le plaisir d'être ensemble. La Chouette nous dit d'ailleurs que Lily est en vacances chez ses grands-parents ce qui ajoute une dimension de détente, loin des contraintes et des obligations quotidiennes.

• **La Galette court toujours** : maman lapin personnifie l'amour maternel, elle est très attentionnée. Elle confectionne une galette pour son petit, lui promulgue câlins et bisous, l'invite à jouer et lui raconte une histoire pour le rassurer. Cependant, elle n'est pas sans autorité puisqu'elle annonce l'heure du coucher et prévient des dangers extérieurs : «*Attention au renard!*»



Ce dont on peut discuter
La famille

D'étranges personnages

Les thématiques du rêve et du conte offrent aux réalisateurs la possibilité de détourner les personnages traditionnels, d'inventer des êtres, de laisser libre cours à leur esprit créatif et à l'humour qui l'accompagne souvent...

> Des personnages issus des contes

- Le loup et les chasseurs sont des stéréotypes directement issus des contes. Les histoires intégrant ces deux figures sont courantes dans la littérature pour la jeunesse (*Le Petit Chaperon rouge*; *Pierre et le loup*...). Le loup symbolise l'animal mauvais, cruel, caché dans les forêts sombres et dangereuses. À l'inverse le chasseur est une figure héroïque qui défend et protège. On pourra remarquer que cette interprétation est quelque peu malmenée dans *Compte les moutons*. Si le loup semble menaçant à son arrivée dans la chambre, il n'a plus rien d'effrayant une fois son estomac repu. Quant aux chasseurs, s'ils remplissent leurs rôles en emportant le loup, ils ne ressemblent guère à des héros de conte. Replets et grotesques, ils se révèlent être finalement des gêneurs, autant que le loup.

- Dans *La Soupe au caillou*, l'humour et le détournement sont également à l'œuvre dans la représentation du loup. Suite à la coupure de courant les habitants sortent sur la place avec des bougies et discutent de ce problème. Lorsque le loup fait de même afin de les rejoindre, son ombre effraie les autres animaux qui quittent rapidement la place. Pourtant, le loup semble bien vieux et tout à fait inoffensif...

> Des créatures imaginaires

Les animaux qui surgissent dans *Une autre paire de manches* sont de pures fantasmagories, issues de l'imagination d'Arthur: des chaussettes qui changent de forme comme de couleur, un lacet qui se métamorphose en libellule, ainsi qu'un bestiaire d'animaux subaquatiques (un pull pieuvre, un banc de chaussettes, un pantalon poulpe et un monstre-chaussure).

> Des animaux anthropomorphes

Dans *La Soupe au caillou* et *La Galette court toujours*, les animaux sont dotés de nombreux traits humains. Ils se tiennent debout, possèdent des mains, des expressions «du visage», et sont doués de parole. Les animaux de *La Soupe au caillou* ont également un accent étranger ou régional. Ils portent des vêtements et évoluent dans un environnement qui n'est pas le leur: la ville et des immeubles dans *La Soupe au caillou*; une maison pour la famille lapin de *La Galette court toujours*. Ils font la cuisine, mangent dans de la vaisselle, regardent la télévision, racontent des histoires. Leurs traits psychologiques sont également humanisés: ils peuvent être peureux, téméraires, tristes ou joyeux. Comme les humains, les animaux de *La Soupe au caillou*, sont confrontés à des questions sociales, d'isolement et de xénophobie. Il faut une coupure d'électricité pour former une communauté. Le film s'ouvre sur l'éléphant devant son téléviseur, qui représente sa seule ouverture au monde, tandis qu'à la fin, c'est sa fenêtre ouverte qui symbolise le chemin parcouru vers les autres et le plaisir de vivre ensemble.

> Des animaux proches de la réalité

- Les animaux présents dans *La Moufle* sont certainement les plus réalistes dans leur représentation. La souris, l'écureuil, le lapin, le renard, l'ours, la punaise ont une apparence vraisemblable. Leur comportement est presque animal. Ils évoluent dans la nature et se déplacent sur quatre pattes. Cependant, c'est le renversement de leur instinct qui peut nous permettre de les rapprocher de personnages de contes, notamment lorsque la recherche d'un abri entraîne une trêve entre prédateurs et proies.

- Si la famille lapin de *La galette court toujours* est totalement humanisée, les amis du petit et le renard oscillent dans un entre-deux humain-animal. Ils parlent. La petite taupe court. Mais ils vivent à l'extérieur et s'abritent dans un habitat conforme à leurs natures.

- Malgré sa forme et sa posture, la Chouette du cinéma nous semble peu crédible. A-t-on déjà vu un chouette au plumage bleu, vert rouge et jaune, qui pose des questions?

> Casting mystère

Mon nom est Monsieur Loup. J'ai été engagé comme acteur dans deux films. Lesquels?

Mon nom est Monsieur Renard. Moi, aussi je joue dans deux films. Lesquels?

Mon nom est Monsieur Ours. J'apparais également dans deux films. Lesquels?



Ce dont on peut discuter
D'étranges personnages



Ce dont on peut discuter
Vivre ensemble



Jeu
Qui suis-je ?

Une drôle de tambouille

La nourriture tient une place importante dans le programme. Thème central de La Soupe au caillou et de La Galette court toujours, le repas apparaît essentiel à la représentation du quotidien des enfants. Ce sujet est également abordé par le biais de la chaîne alimentaire. En effet, dans Compte les moutons, cette question est mise en avant avec les différents rapports prédateurs-proies.

> Qu'est-ce que tu manges ?

- Le loup mange les moutons. (*Compte les moutons*)
- Les chasseurs font de la saucisse de loup. (*Compte les moutons*)
- Arthur mange une tartine. (*Une autre paire de manches*)
- Lily mange son petit déjeuner. (*La Moufle*)
- Des animaux mangent de la soupe (*La Soupe au caillou*), d'autres aimeraient manger une galette... (*La Galette court toujours*)

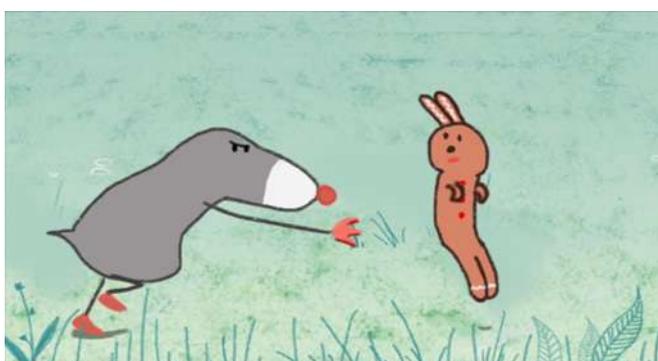
> Les recettes

• La recette de la soupe au caillou

Dans une grande marmite, demandez à un éléphant d'y placer un caillou, à une souris de saupoudrer du sel, à une chatte d'y plonger un céleri, à un chien une pomme de terre, à un crocodile des aromates, à une grenouille un oignon, à des hérissons un radis, à un âne des blettes, à un ours un panais et finalement à un papillon une pomme. Mais à quoi sert le caillou ? Ce n'est pas un ingrédient ordinaire. Il n'intervient pas dans la saveur de la soupe. Il joue un rôle mécanique : lorsque l'eau se met à bouillir, elle agite le caillou, qui en bougeant dans tous les sens écrase les légumes...

• La recette de la galette

Pour faire une bonne galette, il faut de la farine, du beurre, du sucre et des carottes ou des noisettes : il ne reste plus qu'à lui donner une forme ! Mais attention... le film ne nous dit pas quelles quantités de farine, de beurre et de sucre sont nécessaires à sa préparation pour qu'elle soit croustillante. On ne nous donne pas les proportions afin de réaliser la même recette !

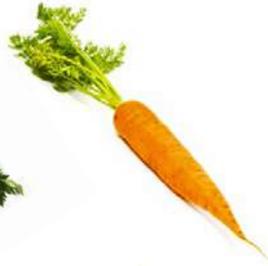
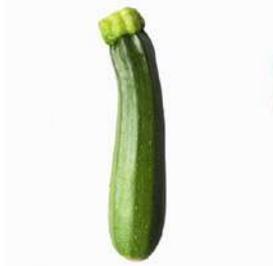


Ce dont on peut discuter
Qu'est-ce que tu manges ?



Ce dont on peut discuter
La recette de La Soupe au caillou

Le jeu de la soupe au caillou
*Saurais-tu retrouver les ingrédients de la soupe au caillou ?
Attention, il manque un élément essentiel !*



**Bravo! Tous les ingrédients sont dans la marmite, mais qui les y a mis ?
À l'aide des images de La Soupe au caillou, trouvez la réponse à ces questions.**

Entre veille et sommeil

De la réalité au rêve, de la conscience à l'inconscience, de l'endormissement au réveil... s'ils s'inscrivent dans la fantaisie, et quel que soit leur style, les films du programme partagent un même sens de l'observation de la vie terrestre: s'abriter, se protéger des intempéries, être au chaud, dormir...

Au lit

> Se protéger/se rassurer

Le jour, on peut être dehors. La nuit, on est plus sensible aux intempéries et à l'obscurité. C'est plus angoissant puisqu'on ne voit rien et les bruits de la nature sont accentués par le silence nocturne... Il faut se protéger...

- de l'orage. (*Compte les moutons*)
- de la nuit, du froid. (*La Moufle*)
- de l'obscurité, liée à une coupure d'électricité. (*La Soupe au caillou*)
- de la tombée de la nuit. (*La Galette court toujours*)

> Se mettre à l'abri, bien au chaud...

- dans un lit
- dans une moufle, dans un nichoir
- autour d'un feu
- dans un terrier, un poulailler...

> Dans les films, on ne voit que les pièces ou les habitats qui servent ce propos, qui ont trait au sommeil, à la chaleur, au bien-être...

- la maison, la chambre, le lit du petit garçon. (*Compte les moutons*)
- la maison, la chambre, le lit de Lily, le nichoir, la moufle. (*La Moufle*)
- les immeubles, les salons, la chambre de l'éléphant. (*La Soupe au caillou*)
- la maison, la chambre, les terriers, le poulailler. (*La Galette court toujours*)

> **Une exception dans le traitement graphique** : la chambre d'Arthur est représentée par un décor minimaliste qui ne comporte ni mobilier ni objets, à part le livre. Le réalisateur situe ainsi l'histoire spécifiquement dans l'univers de l'enfant plutôt que dans un lieu réaliste et clairement identifiable. (*Une autre paire de manches*)

Rêve et cauchemar

Quelle que soit leur forme et leur style, les films du programme décrivent des mondes de rêve dans lequel le cauchemar tient aussi sa place... qu'il soit éveillé ou non...

> Rêve

Que se passe-t-il la nuit, quand on dort ? On rêve...

- « *Le petit garçon rêve-t-il son aventure ?* » C'est la question posée par la chouette après le court métrage. En effet, le récit commence au moment où il est au lit, les yeux fermés. Il se termine par un plan de l'enfant profondément endormi. (*Compte les moutons*)
- Il en va de même dans *La Moufle*. L'aventure des animaux a lieu alors que Lily dort. « *Rêve-t-elle ce qui arrive ? Mais on peut également rêver éveillé !* »
- Arthur est littéralement plongé dans son livre au début du film. Il en est acteur. Cette immersion dans un univers fictionnel se poursuit quand sa mère le rappelle à l'ordre et qu'il doit se préparer pour partir à l'école. Il transforme l'obligation de s'habiller en jeu, la réalité devient une aventure fantastique. (*Une autre paire de manches*)

> Cauchemar

- Le véritable cauchemar clairement identifiable dans ce programme est celui d'Arthur lorsqu'il enfle son pull et que le noir, le milieu confiné, clos, provoque une sorte d'angoisse et le plonge dans un univers subaquatique. Mais pour Arthur, il semble que s'habiller est déjà une sorte de cauchemar qui se formalise par le passage d'épreuves dont celle de l'enfilage du pull paraît la plus dangereuse... tandis que mettre les autres vêtements s'assimilent plus à un jeu. (*Une autre paire de manches*)
- On peut s'interroger sur le rêve du petit garçon. Ne comporte-t-il pas des aspects que l'on peut relier au cauchemar ? Les moutons sont des intrus qui s'imposent dans sa chambre, le loup et les chasseurs s'y installent... De plus, le loup est une figure effrayante des contes traditionnels. (*Compte les moutons*)



Ce dont on peut discuter
Un abri

Qui dort dans la moufle ?



Dans quel ordre les animaux sont-ils rentrés ?



Ce dont on peut discuter
Le cauchemar d'Arthur

Le temps

Le rapport des enfants au temps diffère selon leur âge. Comprendre la succession, la durée, le cycle n'est pas évident. Ces notions, qui paraissent naturelles aux adultes, sont pourtant le fruit d'un long apprentissage. Les films du programme présentent chacun une relation au temps qui passe et/ou au temps qui dure que l'on pourra exploiter en classe.

Dans sa structure même, ce programme travaille la notion du temps. Les films sont des courts métrages. Leur durée permet de découvrir plusieurs histoires en une séance de cinéma. La chouette, qui l'introduit et la conclut, relie les films les uns aux autres mais permet également de les dissocier.

L'ordre et la succession

Le rapport au temps implique de comprendre qu'il y a un début, des étapes et une fin, un avant, un pendant et un après, dans lesquels s'organisent les différents événements et activités de la journée et qui permettent d'appréhender l'ordre chronologique.

- Dans un conte, les épreuves se succèdent l'une après l'autre. On peut en rapprocher l'histoire de *Compte les moutons* dans laquelle le petit garçon doit affronter l'invasion successive des moutons, du loup puis des chasseurs.
- Une comptine joue sur la répétition d'actions et/ou de propos que les enfants mémorisent. Il en va ainsi pour la litanie de *La Galette court toujours*. Dans ce film, on y trouve également un élément propre à la compréhension de la succession du temps : les animaux posent les questions les uns après les autres comme dans un jeu où chacun doit attendre son tour.
- Certains films proposent un changement de point de vue, par une forme de « récit enchâssé », c'est-à-dire une seconde histoire, à l'intérieur de la première.
- Dans *La Moufle*, Lily nous est présentée comme l'héroïne de l'histoire, alors que la nuit venue, le récit bascule pour s'intéresser à l'aventure des animaux.
- Dans *La Galette court toujours*, on quitte l'histoire principale au moment du coucher du petit lapin pour découvrir l'aventure de la galette avec le renard.

La durée

Certaines activités ont une durée délimitée. Elles comportent un début et une fin et exigent plus ou moins de temps pour les accomplir.

- Dans *Une autre paire de manches*, le sablier posé par la mère près d'Arthur permet le décompte du temps nécessaire pour se préparer. Il n'a que cinq minutes pour enfiler ses vêtements. Les injonctions de la mère sont rythmées par le temps prévu entre le lever et le départ de la maison : « T'as fini de t'habiller ? », « Vite ! » ; « Dépêche-toi »...
- Lorsque l'on suit une recette de cuisine, il faut respecter les étapes :
- Attendre que les légumes soient suffisamment cuits pour que le caillou les mixe en soupe. (*La Soupe au caillou*)
- Préparer une galette et la faire cuire... Il faut faire preuve de patience. (*La Galette court toujours*)
- Aller jouer le temps de la cuisson de la galette, puis de son refroidissement... Il vaut mieux s'occuper en attendant de pouvoir la manger. (*La Galette court toujours*)

Le bon moment : le cycle

Différentes actions et activités interviennent au cours de la journée et se répètent. Certaines sont ritualisées comme l'histoire au moment du coucher, d'autres répondent à des nécessités vitales – se laver, manger – d'autres encore s'inscrivent dans une tradition culturelle – se rendre à l'école. Le temps est donc structuré. Il y a le jour et la nuit, le matin, le midi, l'après-midi, le soir, les jours de la semaine, les mois, les saisons... Demain, la journée recommence !

Distinguer les activités du jour et celles de la nuit :

- Le jour :
 - S'habiller (*Une autre paire de manches*)
 - Prendre son petit-déjeuner (*La Moufle* ; *La Galette court toujours*)
 - Jouer (*La Moufle* ; *La Galette court toujours*)
- La nuit :
 - Souper (*La Soupe au caillou*)
 - Raconter une histoire (*Compte les moutons* ; *La Galette court toujours*)
 - Se coucher, dormir (*Compte les moutons* ; *La Moufle* ; *La Soupe au caillou* ; *La Galette court toujours*)

On pourra également demander aux enfants si toutes les histoires se déroulent à la même saison et de repérer les indices qui nous permettent de la déduire :

- La pluie battante, l'orage et les feuilles qui volent (*Compte les moutons*)
- La neige, le nichoir, les moufles, le bonnet, la recherche d'un abri (*La Moufle*)
- L'herbe, les fleurs, les animaux (*La Galette court toujours*)

Mesurer le temps

Dans les courts métrages, différents outils ou techniques sont utilisés pour mesurer le temps :

- Compter les moutons est une manière d'égrener le temps qui passe (*Compte les moutons*)
- Poser un sablier (*Une autre paire de manches*)
- Goûter la soupe afin de déterminer si sa cuisson est terminée (*La Soupe au caillou*)
- Lire l'heure sur sa montre (*La Galette court toujours*)

Des expressions du temps

> Prendre du temps pour soi...

Dans *Compte les moutons*, le père réclame du temps pour lire son journal tranquillement. « *C'est mes cinq minutes à moi maintenant. J'ai travaillé toute la journée, je t'ai fait à manger, donné le bain, fait la vaisselle...* » Il énumère à son fils les différentes obligations qui ont ponctué sa journée et exprime ainsi le désir de s'octroyer un moment de détente, du temps libre, qui font partie des besoins naturels des humains.

> « Perdre son temps »

Musarder, rêver, se dissiper, s'amuser... caractérisent particulièrement Arthur qui, au lieu de se dépêcher selon la volonté de sa mère, préfère laisser vagabonder son imagination... Cette expression fréquente en Français n'est pas la plus poétique qui soit... et d'ailleurs, est-ce grave de perdre cinq minutes à créer, inventer et laisser un peu de place à la fantaisie ?

> Cinq minutes...

Il semble cinq minutes représentent le laps de temps nécessaire à beaucoup de choses : faire patienter quelqu'un pour terminer une activité en cours, par exemple, ou...

- Au contraire, délimiter une action dans un temps donné, pour se dépêcher. « *Je te laisse cinq minutes pour enfiler tes vêtements* », dit sa mère à Arthur. (*Une autre paire de manches*)
- Tenter de différer le moment du coucher en réclamant une nouvelle histoire : « *Cinq minutes...* », insiste le petit garçon auprès de son père épuisé. (*Compte les moutons*)
- Prendre quelques minutes pour soi, comme nous l'avons évoqué ci-dessus. « *C'est mes cinq minutes* » répond le père au petit garçon. (*Compte les moutons*)

> Jeu du temps

À l'aide d'un minuteur ou d'un chronomètre, amusez-vous à mesurer le temps nécessaire à certaines activités quotidiennes :

Que fait-on en une minute ?

Un oeuf au plat / Un petit pipi / On se lave les mains / On lace ses chaussures

Que fait-on en trois minutes ?

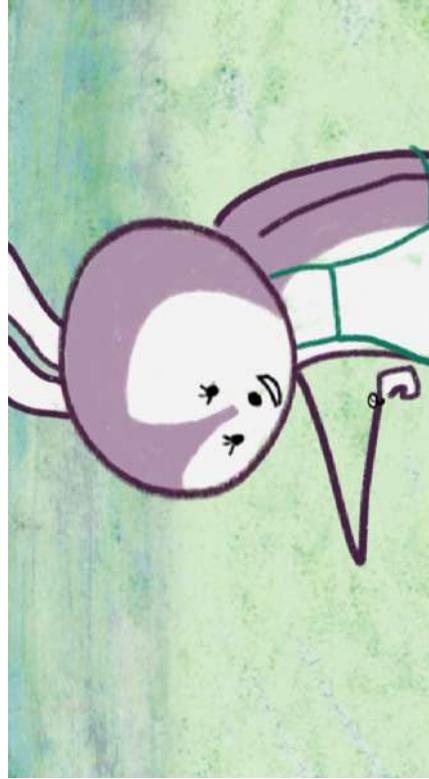
Un oeuf à la coque / On se brosse les dents / On écoute une chanson

Que fait-on en dix minutes ?

Un oeuf dur / On fait un dessin / On s'habille pour aller à l'école / On écoute une histoire

Que fait-on en dix minutes ?

On prend son repas / On fait une bonne sieste / On regarde un programme de courts métrages pour les enfants / On fait cuire un gâteau dans le four



Ce dont on peut discuter
Le temps



Fabriquer un loup