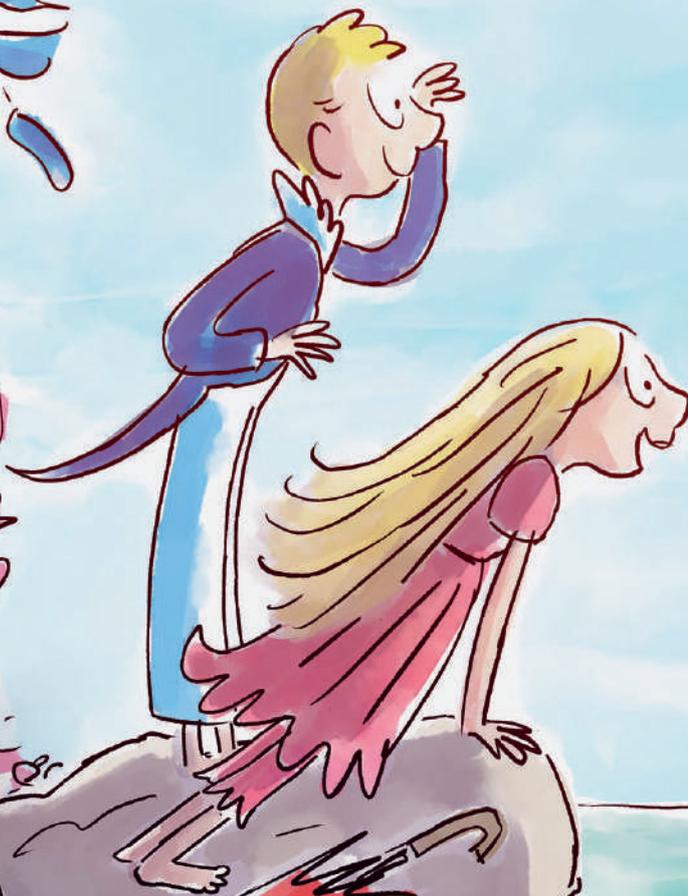


LITTLE KMBO PRÉSENTE

CYCLES
1 & 2

JACK ET NANCY

Les plus belles histoires
de Quentin Blake



AU CINÉMA LE 15 OCTOBRE

Cercle Gallimard
de l'enseignement

Little KMBO

LIVRET D'ACTIVITÉS

JACK ET NANCY

Les plus belles histoires
de Quentin Blake

AVEC LA VOIX D'ALEXANDRA LAMY
D'APRÈS LES ALBUMS ÉCRITS ET ILLUSTRÉS PAR QUENTIN BLAKE
JACK ET NANCY ET PETIT CHOU

UNE PRODUCTION EAGLE EYE DRAMA POUR BBC ET BBC IPLAYER EN COPRODUCTION AVEC CREATIVE CONSPIRACY EN COLLABORATION AVEC THACK, KING STUDIO AVEC LE SOUTIEN DE BELGIAN TAX SHELTER, SCREEN FLANDERS, VAF, CNC, BBC PHILHARMONIC ET LA PARTICIPATION DE FRANCE TÉLÉVISIONS, KETNET, VAF, SCREEN FLANDERS UNE ADAPTATION DE MARK EVANS
D'APRÈS LES LIVRES DE QUENTIN BLAKE SCÉNARIO ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR MASSIMO FENATI ÉPISODES RÉALISÉS PAR GERTY BEKERS DIRECTEURS DE LA PRODUCTION ISOBEL NICHOLSON PRODUCTEUR TESS CUMING, LUC VAN DRIESSCHE, PETER DEBRAENE, ADA CATTOIR, AXELLE VANDEPUTTE DIRECTEUR ARTISTIQUE JORIS BERGMANS CHEF ANIMATION KRIS VAN ALPHEN
MUSIQUE ORIGINAL STEFANO CABRERA POSTPRODUCTION HALO, TRANSPARENT MEDIA VENTES INTERNATIONALES AARDMAN DISTRIBUTION LITTLE KMBO
© EAGLE EYE DRAMA LIMITED 2020

Livret réalisé par **Isabelle Bily**, professeure des écoles au Lycée Français International
André-Malraux, à Rabat (Maroc), et **Carole Essermeant**, enseignante.

ORGANISER UNE SÉANCE AU CINÉMA

QUAND ?

Les salles de cinéma accueillent généralement les classes pour des séances privées le matin. Il suffit d'en faire la demande au cinéma, qui vous indiquera si cela est possible et quand. Même après sa sortie, en octobre 2025, le film reste disponible pour des séances scolaires.

COMBIEN ?

Le tarif scolaire varie en moyenne de 4 à 7 € par élève selon le cinéma. La gratuité est très souvent accordée à un certain nombre de personnes accompagnatrices en fonction du nombre d'enfants. Il est important de toujours demander un devis pour s'assurer du coût exact de la séance.

COMMENT ?

Si vous avez l'habitude de vous rendre dans un cinéma, vous pouvez le contacter directement. Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez remplir le formulaire en ligne de demande de séance: littlekmbo.com/seances-scolaires/. Nous vous mettrons en relation avec une salle proche de votre établissement.



SOMMAIRE

Présentation de Quentin Blake p. 4

Présentation de l'album de l'album, *Jack et Nancy* et du film p. 5



CYCLE 1 JACK ET NANCY

Activité n° 1 (MS-GS) : Le titre de l'album et du film p. 6

Activité n° 1 (GS) : Le titre de l'album et du film p. 7

Activité n° 2 (MS) : Mots à retrouver p. 8

Activité n° 2 (GS) : Mots croisés p. 9

Activité n° 3 (MS) : L'île de Jack et Nancy p. 10

Activité n° 3 (GS) : En ville ou sur l'île ? p. 11

PETIT CHOU

Activité n° 4 (MS-GS) : Se repérer dans le temps : chronologie de l'histoire p. 12

Activité n° 5 (MS) : Découvrir le monde du vivant p. 14

Activité n° 5 (GS) : Découvrir le monde du vivant p. 15

Activité n° 6 (MS) : Graphisme : dessiner Petit Chou p. 16

Activité n° 6 (GS) : Graphisme : dessiner Petit Chou p. 17

Solutions Cycle 1 p. 18

CYCLE 2 JACK ET NANCY

Activité n° 1 (CP/CE1-CE2) : Analyse de la couverture de l'album et de l'affiche du film p. 20

Activité n° 2 (CP) : Lexique : le port et la vie de marin p. 22

Activité n° 2 (CE1-CE2) : Les outils de navigation p. 23

Activité n° 3 (CE1-CE2) : Production d'écrit : le parapluie p. 25

Activité n° 4 (CP/CE1-CE2) : Questionner le monde : connaissance des différents milieux p. 26

Activité n° 5 (CE1-CE2) : Éducation artistique : les couleurs de la jungle et le cercle chromatique p. 27

PETIT CHOU

Activité n° 6 (CP) : Lexique : la cuisine p. 29

Activité n° 6 (CE1-CE2) : Production d'écrit : manipuler la double négation et les contraires p. 30

Activité n° 7 (CP/CE1-CE2) : Questionner le monde : le régime alimentaire des oiseaux p. 31

Annexes Cycle 2 p. 32

Solutions Cycle 2 p. 34

Pour aller plus loin p. 38

Le Prix Cinéma des Écoles p. 39

QUENTIN BLAKE

Auteur et illustrateur

Un artiste extraordinaire

Quentin Blake est né dans la banlieue de Londres en 1932. Il dessine depuis qu'il est tout petit et ses dessins sont publiés pour la première fois en 1948 dans *Punch*, un hebdomadaire satirique, alors qu'il n'a que seize ans. Après des études de littérature anglaise à Cambridge, il se forme aux arts plastiques au Chelsea College of Art and Design et à la pédagogie au London Institute of Education. Il devient illustrateur professionnel et signe en 1960 les illustrations de son premier livre pour enfants, *A Drink of Water* de John Yeoman.

Au cours de sa carrière, il illustre plus de trois cents livres et publie également, dès 1968, ses propres histoires, qu'il écrit et illustre. *Jack et Nancy* (1969) et *Petit Chou* (2002) comptent parmi ses œuvres personnelles. Elles se reconnaissent à leur ton espiègle, parfois moqueur, et à l'attention que Quentin Blake porte à ses personnages, qu'il décrit toujours avec précision et tendresse : leur psychologie, leurs motivations, leurs petites habitudes, leur place dans la société. Ses livres, ses illustrations et l'ensemble de son œuvre ont été récompensés à de multiples reprises.

C'est notamment grâce à sa collaboration avec Roald Dahl, qui débute en 1978 avec *L'énorme crocodile*, que ses dessins se révèlent iconiques. En donnant vie à des personnages aussi emblématiques que Matilda ou Maître Renard, il devient l'un des illustrateurs les plus connus au monde. Reconnaisables et singulières, ses illustrations, pleines d'énergie et de malice, sont indissociables des textes de Roald Dahl. Leur duo marque profondément la littérature jeunesse.

Quentin Blake a également conçu des œuvres monumentales, notamment des décorations et des fresques murales exposées dans des musées et des lieux publics. En France, on peut découvrir ses créations au CHU d'Angers ainsi qu'à l'hôpital Trousseau à Paris. L'artiste vit aujourd'hui à Londres, où il travaille encore chaque jour dans son atelier de West Kensington. Il se consacre à la création de nouvelles œuvres, mais aussi à l'animation du Quentin Blake Centre for Illustration, lieu dédié à l'art de l'illustration qu'il a imaginé comme un espace de transmission, de découverte et de création.

Des œuvres iconiques, inconnues ou farfelues !

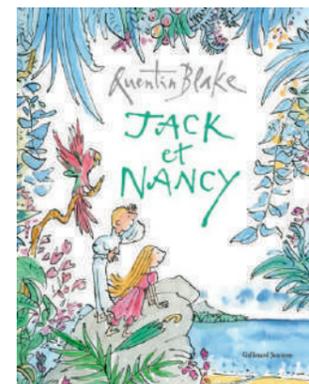
Quentin Blake est l'auteur d'un univers aussi vaste que surprenant, où cohabitent des classiques incontournables, des œuvres méconnues et des créations totalement décalées. Parmi ses réalisations iconiques figure bien sûr *Le Bon Gros Géant* (1982), écrit par Roald Dahl.

À l'inverse, *L'Ours et l'Ermite* (1984), un album délicat qu'il a illustré pour le poète britannique John Yeoman, reste largement méconnu. Quentin Blake a doté cette fable touchante sur la solitude, l'amitié et la transmission, d'une grande tendresse visuelle. Le livre est en cours d'adaptation cinématographique et sortira bientôt en salle.

Les cacatoès (1992), qu'il écrit et illustre lui-même, se distingue par un synopsis aussi simple que loufoque : un vieux monsieur perd ses dix cacatoès, qui se cachent dans la maison – l'occasion pour les lecteur-trices de s'amuser à les retrouver à chaque page dans des décors colorés et pleins de surprises.

Entre chef-d'œuvre mondial, bijou discret et fantaisies visuelles, l'œuvre de Quentin Blake célèbre toutes les formes d'imagination.

L'ALBUM

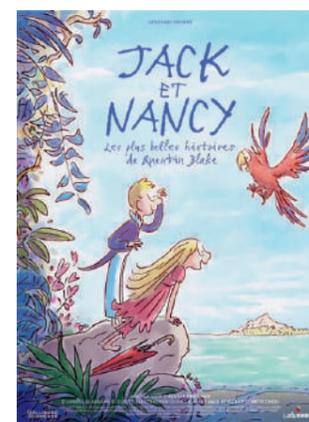


Jack et Nancy adorent écouter les marins raconter leurs voyages et rêvent d'explorer eux aussi la jungle, au-delà des mers...

Un jour de tempête, les voilà emportés malgré eux dans une grande aventure! Que vont-ils découvrir, et comment rentrer chez eux?

Une merveille d'album qui nous emmène très loin dans l'imaginaire, par le génial Quentin Blake.

LE FILM



Pays : Royaume-Uni

Durée : 52 minutes

Distribution : Little KMBO

Au cinéma le 15 octobre 2025

C'est quand le vent se lève que naissent les meilleures histoires! C'est ainsi que Jack et Nancy s'envolent, accrochés à un parapluie magique, et qu'Angèle rencontre un minuscule oisillon tombé du ciel lors d'une tempête. Deux contes pleins de charme et d'humour adaptés des albums de Quentin Blake, où l'on parle d'amitié, de découvertes et de départs... mais aussi du bonheur de rentrer chez soi.

À partir de 4 ans.

Un programme composé de :

Jack et Nancy (26 minutes)

Par un jour de grand vent, Jack et Nancy, suspendus à un parapluie magique, s'envolent vers une île lointaine. Ils avaient toujours rêvé de partir au bout du monde : les voilà plongés dans la plus extraordinaire des aventures. Mais bientôt, leur lit douillet, leurs parents et leur maison leur manquent... Et s'il était temps de rentrer ?

Petit Chou (26 minutes)

Par un autre jour de grand vent, Angèle, qui ne se passionnait jusqu'ici que pour le jardinage et la pâtisserie, trouve un minuscule oisillon tombé du ciel. Elle le recueille, lui fabrique un nid douillet, le dorlote beaucoup et le nourrit encore plus. Bientôt, son Petit Chou devient bien trop grand pour vivre dedans... Et s'il était temps de prendre son envol ?



LE TITRE DE L'ALBUM ET DU FILM

Objectifs d'apprentissage :

- Découvrir la fonction de l'écrit : pouvoir redire les mots du titre, du texte connu d'un livre.
- Découvrir le principe alphabétique : reconnaître les lettres de l'alphabet.

1. CONSIGNE : découpe et colle les lettres pour reconstituer le titre de l'album et du film.



A N K N C J C Y A

--	--	--	--

ET

--	--	--	--	--

2. CONSIGNE : relie chaque personnage à son nom.



JACK

NANCY

LE TITRE DE L'ALBUM ET DU FILM

Objectifs d'apprentissage :

- Découvrir la fonction de l'écrit : pouvoir redire les mots du titre, du texte connu d'un livre.
- Découvrir le principe alphabétique : reconnaître les lettres de l'alphabet.
- Pratiquer l'écriture cursive : s'entraîner à l'enchaînement de plusieurs lettres en écriture cursive.

1. CONSIGNE : découpe et colle les lettres pour reconstituer le titre de l'album et du film.



E N K T C J C Y A A N

--	--	--	--

--	--

--	--	--	--	--

2. CONSIGNE : recopie en écriture cursive.

JACK ET NANCY

L'ÎLE DE JACK ET NANCY

Objectifs d'apprentissage :

- Développer des compétences de raisonnement logique et d'observation : trier et classer des images selon un critère donné, retrouver un intrus.

CONSIGNE : Jack et Nancy sont sur l'île. Observe bien les images, trouve et barre les 4 intrus, ce que l'on ne peut pas voir sur l'île.



EN VILLE OU SUR L'ÎLE ?

Objectifs d'apprentissage :

- Développer des compétences de raisonnement logique et d'observation : trier et classer des images selon un critère donné, retrouver un intrus.
- Découvrir le principe alphabétique : reconnaître les lettres de l'alphabet, reconnaître des mots à partir d'un référentiel et les écrire.

1. CONSIGNE : découpe puis classe les images dans le tableau à deux colonnes : ce que Jack et Nancy peuvent trouver en ville et ce qu'ils découvrent sur l'île.



EN VILLE	SUR L'ÎLE

2. CONSIGNE : écris ensuite les mots sous chaque image. Aide-toi des modèles suivants.



MAISON



CASCADE



BROSSE



POISSONS



SINGE



PERROQUET



RÉVEIL



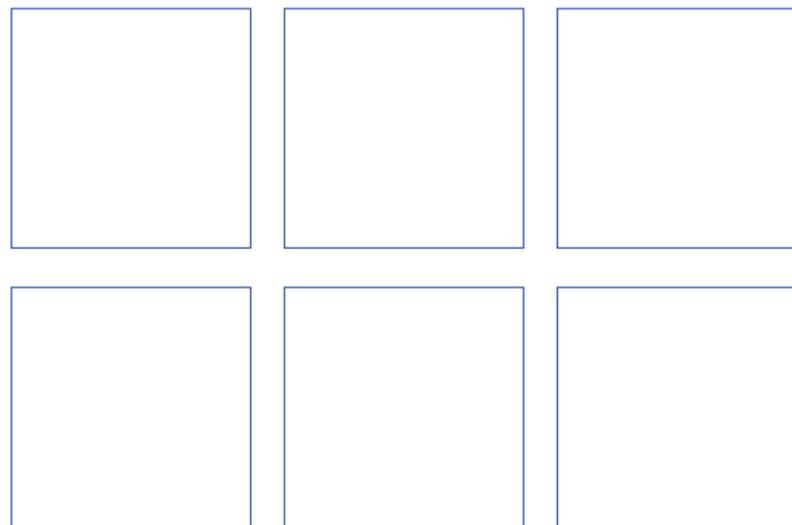
VAISSELLE

SE REPÉRER DANS LE TEMPS : CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE

Objectifs d'apprentissage :

- Stabiliser les premiers repères temporels : situer des événements vécus les uns par rapport aux autres (avant, après).
- Consolider la notion de chronologie : ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif entendu.

CONSIGNE : découpe et colle les images dans l'ordre de ce que fait Angèle quand elle se réveille. Décris ensuite ce qu'elle fait sur chaque image.

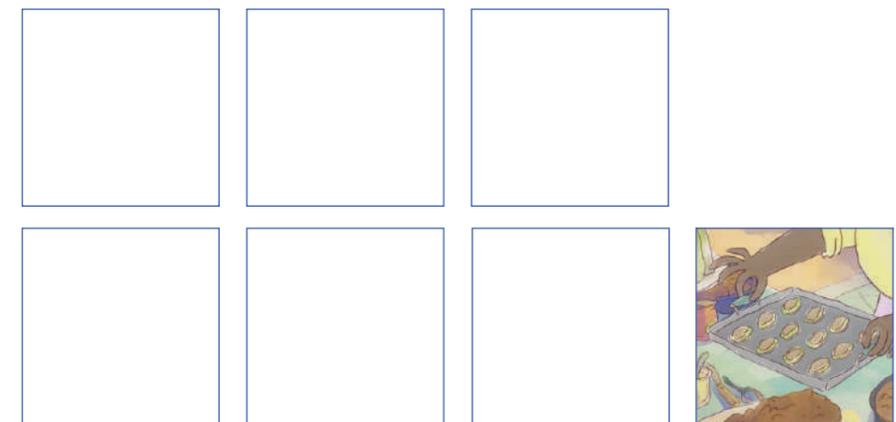


SE REPÉRER DANS LE TEMPS : CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE

Objectifs d'apprentissage :

- Stabiliser les premiers repères temporels : situer des événements vécus les uns par rapport aux autres (avant, après).
- Consolider la notion de chronologie : ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif entendu.

1. CONSIGNE : découpe et colle les images de la préparation de la recette d'Angèle, depuis la récolte des fruits jusqu'à la sortie du four de ses délicieux gâteaux.



2. CONSIGNE : demande à un-e adulte de lire les six verbes d'action. Décris ensuite les étapes de la recette d'Angèle en les utilisant : « Angèle récolte les fruits, puis... ».

RÉCOLTER

PELER

COUPER

VERSER

MÉLANGER

ENFOURNER

DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

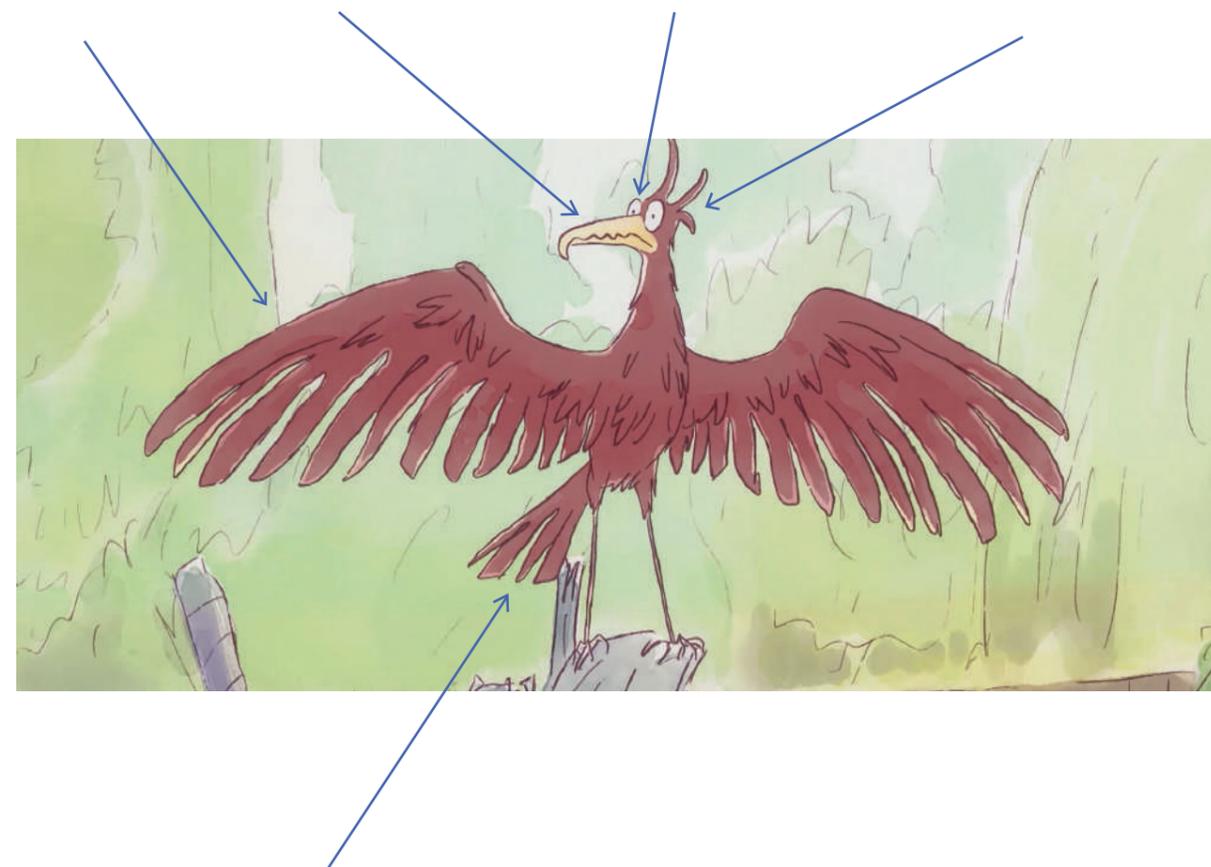
Objectif d'apprentissage :

- Découvrir le monde du vivant : observer, décrire, identifier un animal selon ses caractéristiques et son milieu de vie.
- Découvrir le principe alphabétique : reconnaître les lettres de l'alphabet pour retrouver, écrire un mot.

CONSIGNE : fais-toi aider d'un-e adulte pour lire les étiquettes des différentes parties du corps de Petit Chou, l'oiseau dont s'occupe Angèle. Ensuite, découpe-les et colle-les au bon endroit.



TÊTE BEC AILE QUEUE ŒIL



DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

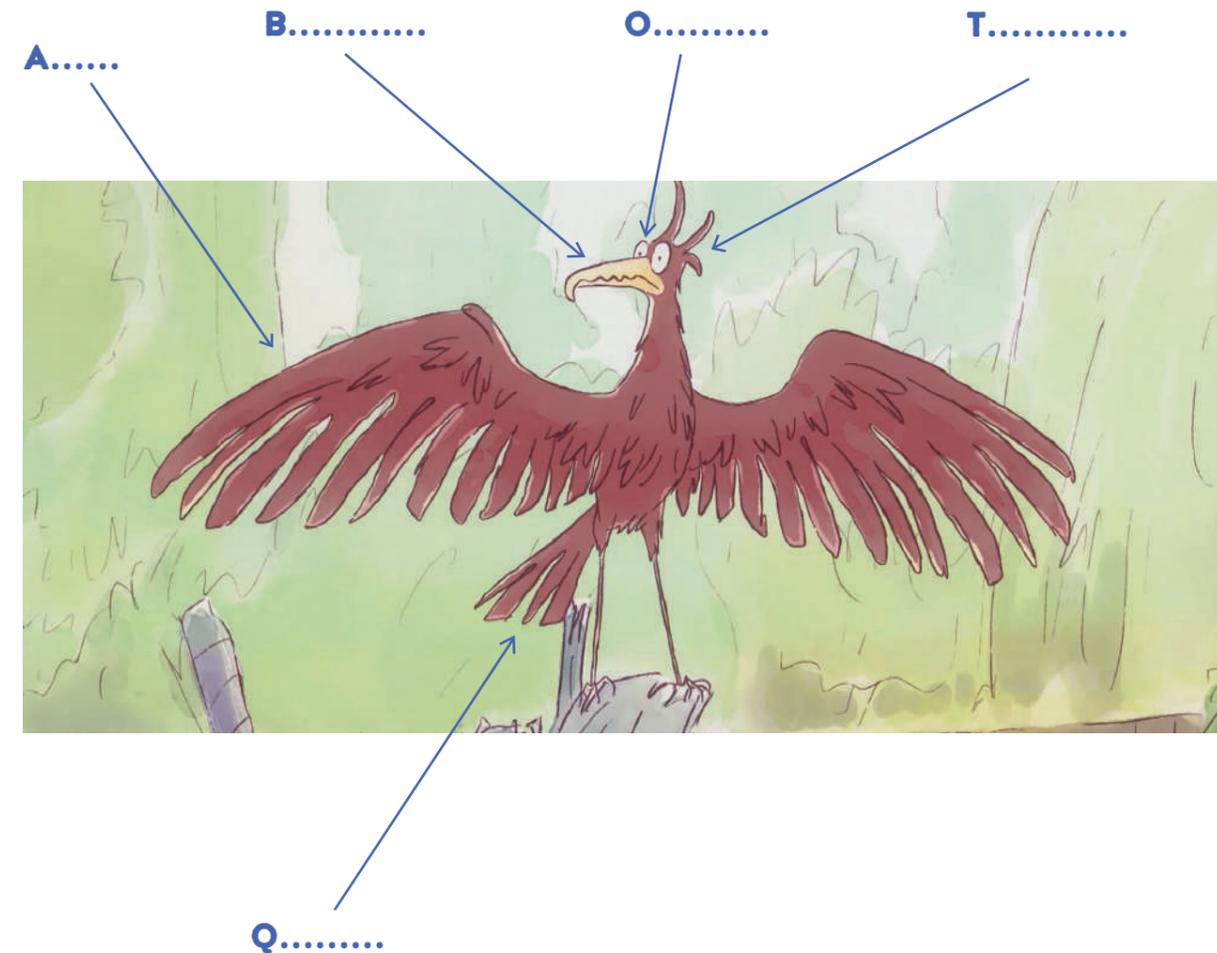
Objectif d'apprentissage :

- Découvrir le monde du vivant : observer, décrire, identifier un animal selon ses caractéristiques et son milieu de vie.
- Découvrir le principe alphabétique : reconnaître les lettres de l'alphabet pour retrouver, écrire un mot.

CONSIGNE : écris au bon endroit les noms des différentes parties du corps de Petit Chou, l'oiseau dont s'occupe Angèle. Repère la lettre initiale de chaque mot pour t'aider à trouver la bonne case.



TÊTE BEC AILE QUEUE ŒIL



DESSINER PETIT CHOU

Objectif d'apprentissage :

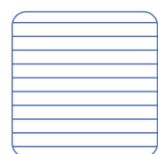
- Développer l'activité perceptive, la motricité fine et l'exploration d'organisations spatiales par la découverte puis la reproduction de lignes, de formes et de motifs graphiques.

CONSIGNE : regarde bien le modèle et complète le dessin de Petit Chou, en traçant ses yeux, son bec, ses pattes et les plumes de ses ailes. Tu peux ensuite colorier ton dessin.

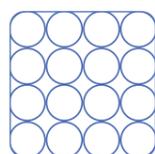


Voici quelques modèles de graphisme pour t'aider à dessiner.

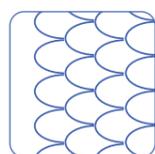
Traits verticaux



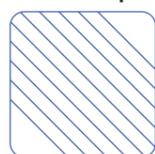
Cercle



Ponts à l'envers



Traits obliques

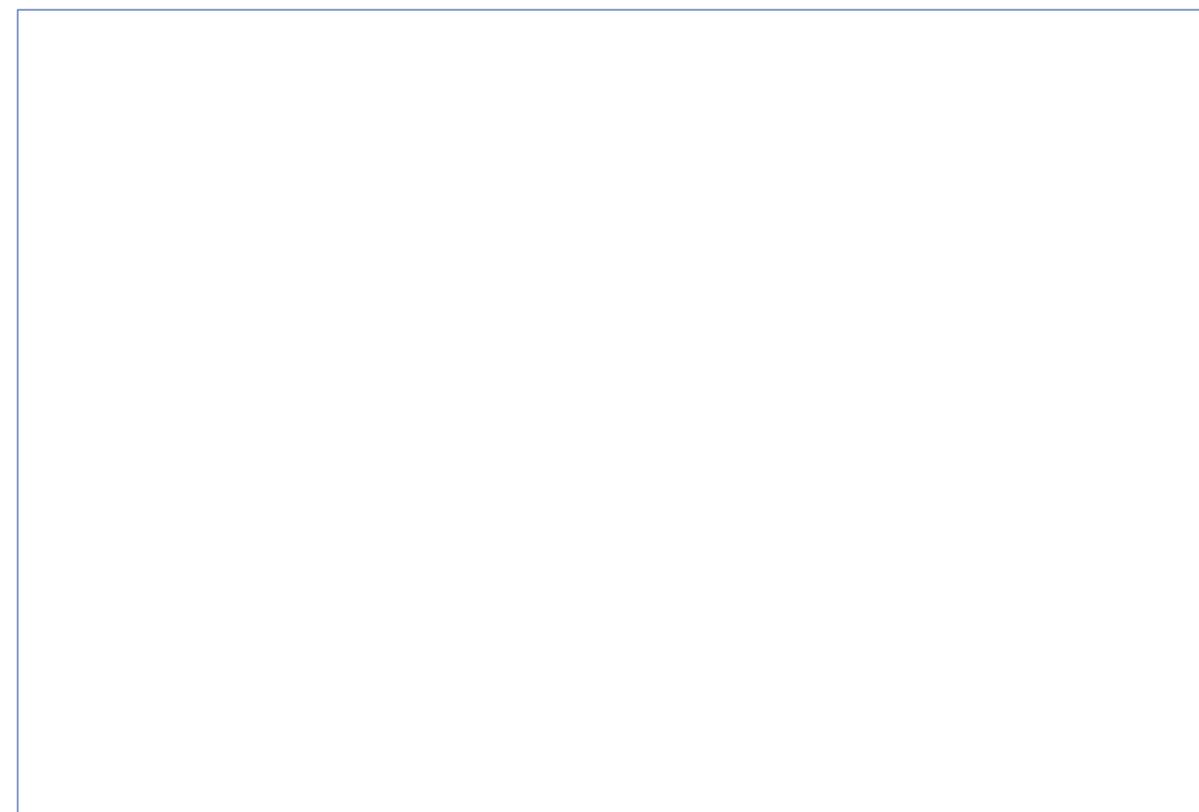


DESSINER PETIT CHOU

Objectif d'apprentissage :

- Développer l'activité perceptive, la motricité fine et l'exploration d'organisations spatiales par la découverte puis la reproduction de lignes, de formes et de motifs graphiques.

CONSIGNE : regarde bien cette image de Petit Chou. À ton tour, dessine dans le cadre l'oiseau adoré d'Angèle. Tu dois dessiner ses yeux, son bec, ses ailes, ses pattes, sa queue et son plumage. Ensuite, colorie-le.



ACTIVITÉ N°2 (GS)



ACTIVITÉ N°3 (MS)

Les intrus sont la brosse, les maisons, la vaisselle et le réveil.

ACTIVITÉ N°4 (MS)

1. Angèle est endormie.
2. Le réveil sonne.
3. Angèle fait de la gymnastique.
4. Angèle arrose son jardin.
5. Angèle récolte des fruits.
6. Angèle prépare des gâteaux.

ACTIVITÉ N°4 (GS)

1. Récolter
2. Peler
3. Couper
4. Verser
5. Mélanger
6. Enfourner

LEXIQUE : LE PORT ET LA VIE DE MARIN

1. **CONSIGNE** : légende l'illustration du port à l'aide des mots suivants :

- | | | | |
|------------|---------|------------|-------------------|
| 1. VAREUSE | 3. QUAI | 5. VOILIER | 7. FILET DE PÊCHE |
| 2. MOUETTE | 4. MÂT | 6. ANCRE | 8. AMARRES |



2. **CONSIGNE** : relie chaque expression à sa définition.

- | | |
|-------------------|---|
| CONDUIRE À QUAI ● | ● MONTER SUR UN BATEAU |
| MONTER À BORD ● | ● RAMENER LES PASSAGERS D'UN BATEAU AU PORT |
| JETER L'ANCRE ● | ● SE DÉPLACER SUR L'EAU |
| VOGUER ● | ● ARRÊTER UN BATEAU QUELQUE PART |

LES OUTILS DE NAVIGATION



Objectifs d'apprentissage :

- Se repérer dans l'espace et le représenter.
- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.

1. **CONSIGNE** : découpe les étiquettes en annexe et colle-les afin de compléter le tableau.

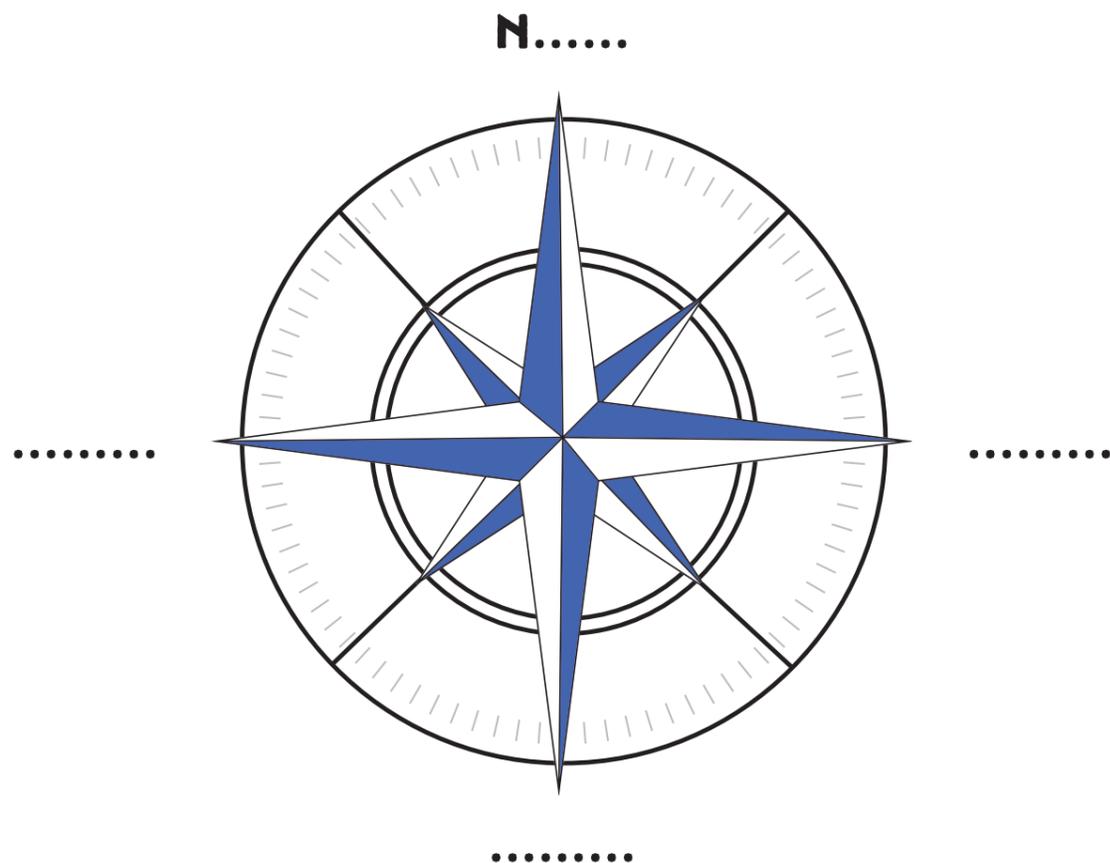
ILLUSTRATION À COLLER	OBJET	DÉFINITION À COLLER
	CARTE	
	GONIOMÈTRE	
	COMPAS	
	BOUSSOLE	
	LONGUE-VUE	

LA ROSE DES VENTS REPRÉSENTE LES 4 POINTS CARDINAUX.

2. CONSIGNE : à quelle direction correspond toujours le haut d'une carte ? Entoure la bonne réponse.

NORD **SUD** **EST** **OUEST**

3. CONSIGNE : complète la rose des vents.



PRODUCTION D'ÉCRIT : LE PARAPLUIE

1. CONSIGNE : complète la définition à l'aide des mots suivants : GÉNÉRATION, FAMILLE, TRANSMET.
Un héritage familial, c'est un objet qui se de en au sein d'une

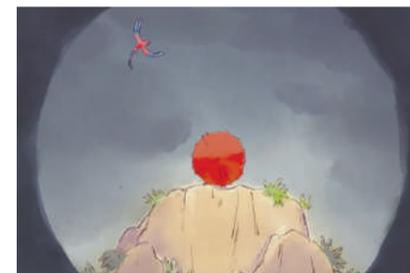
Quel est l'héritage familial que leur papa transmet à Jack et Nancy ?

CET OBJET EST « TRÈS SPÉCIAL », IL A DIFFÉRENTES UTILITÉS.

2. CONSIGNE : comme dans l'exemple, écris une phrase pour décrire chaque situation.



EXEMPLE : Il protège les grands-parents du soleil pendant la sécheresse.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

QUESTIONNER LE MONDE : CONNAISSANCE DES DIFFÉRENTS MILIEUX

Objectif d'apprentissage :

- Identifier des paysages.

CONSIGNE : découpe les étiquettes en annexe et colle-les afin d'associer chaque illustration à son milieu, puis complète le tableau comme dans l'exemple.

	ILLUSTRATION À COLLER	ANIMAUX	VÉGÉTAUX	PAYSAGE	CLIMAT
UNE ÎLE TROPICALE		Exemple : PERROQUET
UN VOLCAN	
LE DÉSERT	
L'ANTARCTIQUE	
L'OCÉAN	

COUP DE POUCE : Tu peux t'aider de la liste de mots suivants : pieuvre, hippocampe, plante carnivore, banane, mangue, crabe, singe, pyramide, lave, chaud, glacial, plage, dunes, manchot, neige, papillon, roche, fleurs, ananas, rocher, algues, grands arbres, banquise.

ÉDUCATION ARTISTIQUE : LES COULEURS DE LA JUNGLE ET LE CERCLE CHROMATIQUE

Objectif d'apprentissage :

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique.

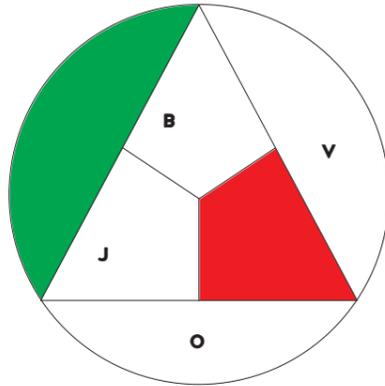
LA JUNGLE EST UN UNIVERS TRÈS COLORÉ.

1. CONSIGNE : nomme les couleurs de l'image et classe-les dans le tableau ci-dessous.



COULEURS PRIMAIRES	COULEURS SECONDAIRES
• ROUGE	• VERT

2. **CONSIGNE** : colorie le cercle chromatique ci-dessous.

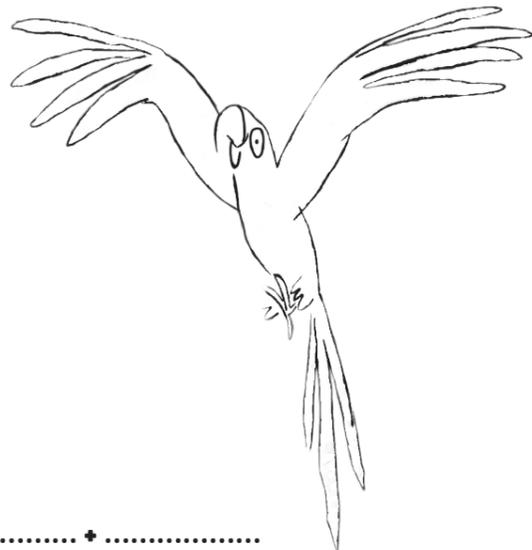


Les couleurs complémentaires sont des couleurs opposées dans le cercle chromatique. Si on met deux couleurs complémentaires côte à côte, on obtient un fort contraste.

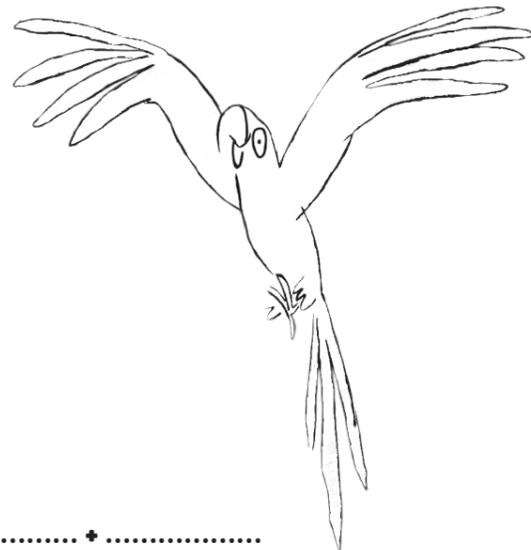
3. **CONSIGNE** : colorie les perroquets en utilisant le jeu des couleurs complémentaires. Écris le nom des couleurs choisies pour chaque coloriage.



VERT + ROUGE



..... +



..... +

LEXIQUE : LA CUISINE

1. **CONSIGNE** : numérote les images pour remettre les étapes de la recette dans l'ordre.



N°..... N°..... N°.....

.....



N°..... N°.....

.....

2. **CONSIGNE** : dans la liste de mots suivante, associe un verbe avec chaque image et recopie-le en-dessous : RÉCOLTER, PELER, COUPER EN DÉS, MÉLANGER, CUIRE.



PRODUCTION D'ÉCRIT : MANIPULER LA DOUBLE NÉGATION ET LES CONTRAIRES

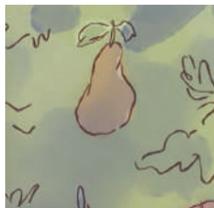
1. CONSIGNE : rédige une phrase pour chaque illustration en utilisant « ni... ni... » comme dans l'exemple :



C'est une maison **ni** petite **ni** grande mais entre les deux.

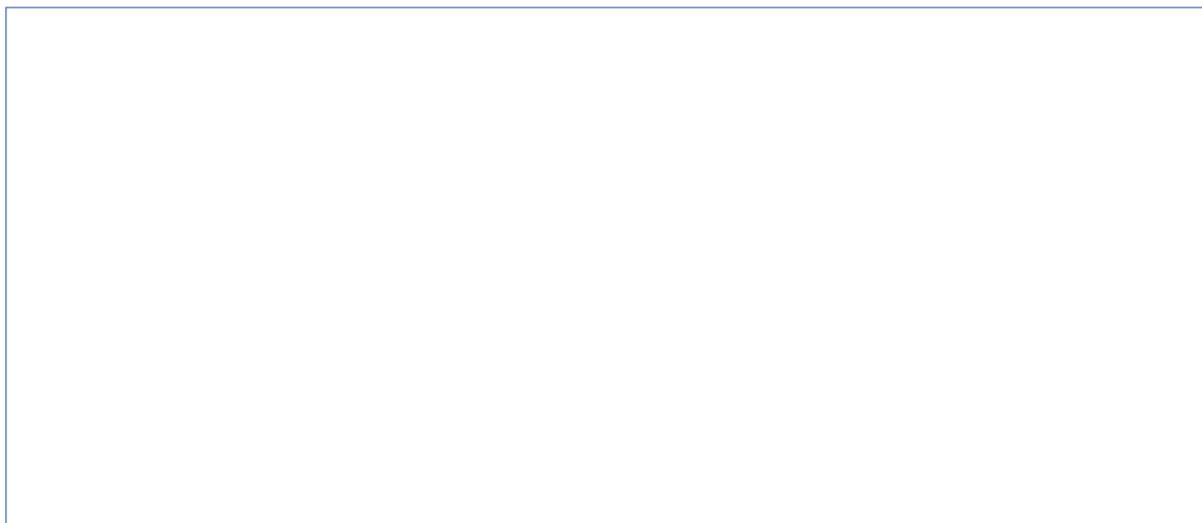


.....
.....



.....
.....

2. CONSIGNE : sur un thème de ton choix, imagine un objet ou un personnage, dessine-le et décris-le en utilisant « ni... ni... ».



.....
.....

QUESTIONNER LE MONDE : LE RÉGIME ALIMENTAIRE DES OISEAUX

Objectifs d'apprentissage :

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.
- Reconnaître des comportements favorables à sa santé.

1. CONSIGNE : découpe les étiquettes en annexe et colle-les pour compléter le tableau.

ALIMENTATION ADAPTÉE POUR LES OISEAUX	ALIMENTATION INADAPTÉE POUR LES OISEAUX

2. CONSIGNE : selon toi, quelles peuvent être les conséquences d'une alimentation inadaptée ?

.....
.....
.....

3. CONSIGNE : relie le noms des différents régimes alimentaires à leur définition.

- | | |
|---------------|---|
| OMNIVORE ● | ● QUI SE NOURRIT DE GRAINES |
| INSECTIVORE ● | ● QUI SE NOURRIT D'ALIMENTS D'ORIGINE ANIMALE OU VÉGÉTALE |
| GRANIVORE ● | ● QUI SE NOURRIT D'INSECTES |
| CARNIVORE ● | ● QUI SE NOURRIT ESSENTIELLEMENT DE VIANDE |

ACTIVITÉ N° 2 CE1-CE2



Permet d'observer quelque chose qui est loin.



Permet de reporter des longueurs.



Permet de mesurer des angles.



Indique le nord grâce à une aiguille aimantée.

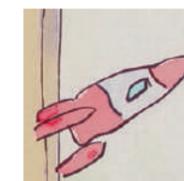


Représentation de la surface terrestre.

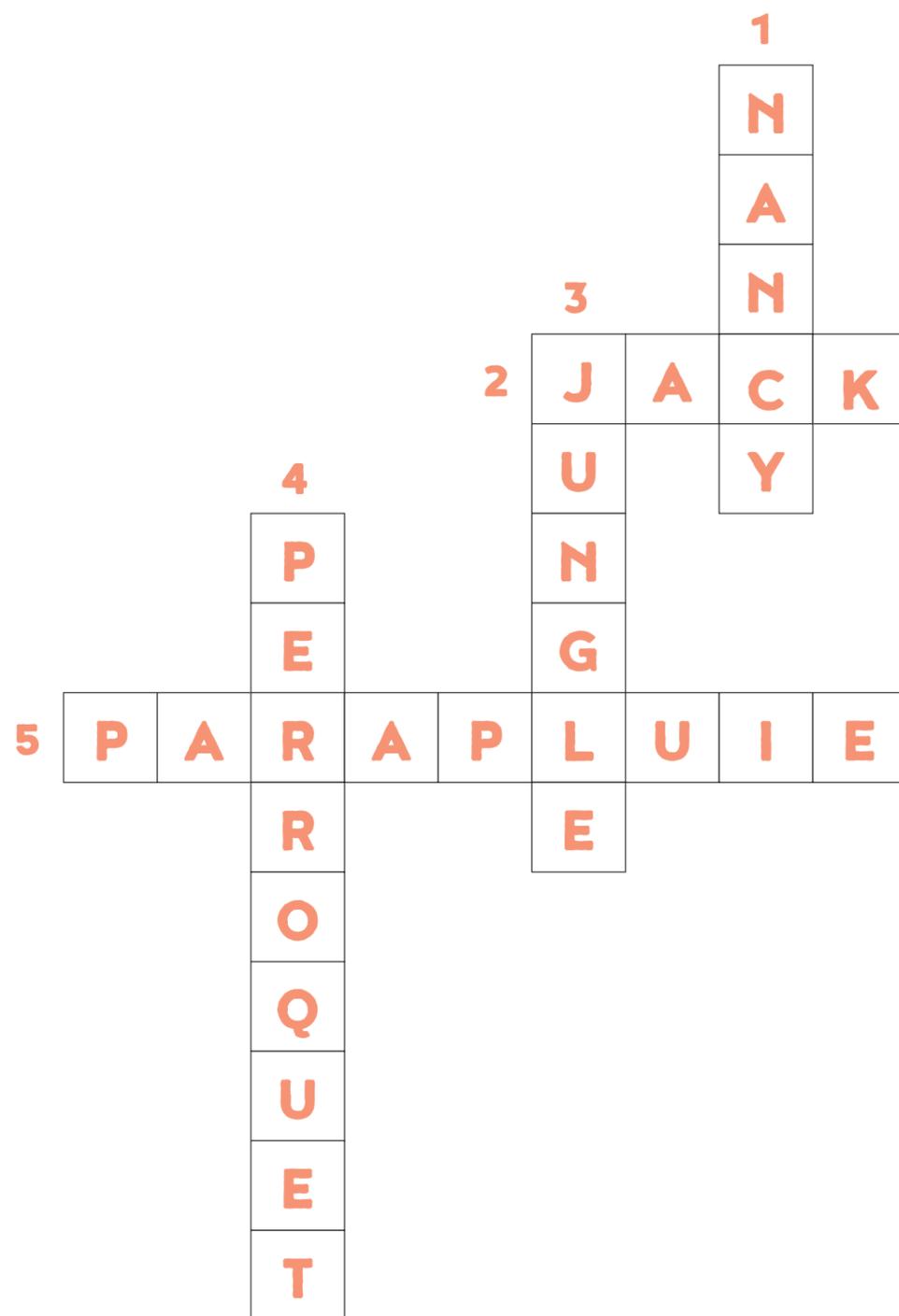
ACTIVITÉ N°4 CP/CE1-CE2



ACTIVITÉ N°7 CP/CE1-CE2



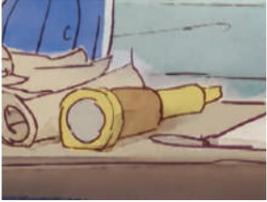
ACTIVITÉ N°1 (CE1-CE2)



ACTIVITÉ N° 2 (CP/CE1-CE2)

CONDUIRE À QUAI	RAMENER LES PASSAGERS D'UN BATEAU AU PORT
MONTER À BORD	MONTER SUR UN BATEAU
JETER L'ANCRE	ARRÊTER UN BATEAU QUELQUE PART
VOGUER	SE DÉPLACER SUR L'EAU

ACTIVITÉ N°2 (CE1-CE2)

ILLUSTRATION À COLLER	OBJET	DÉFINITION À COLLER
	CARTE	Représentation de la surface terrestre.
	GONIOMÈTRE	Permet de mesurer des angles.
	COMPAS	Permet de reporter des longueurs.
	BOUSSOLE	Indique le nord grâce à une aiguille aimantée.
	LONGUE-VUE	Permet d'observer quelque chose qui est loin.

ACTIVITÉ N°4 (CP/CE1-CE2)

	ILLUSTRATION À COLLER	ANIMAUX	VÉGÉTAUX	PAYSAGE	CLIMAT
UNE ÎLE TROPICALE		PERROQUET CRABE SINGE PAPILLONS	PLANTE CARNIVORE BANANE, MANGUE, FLEURS, ANANAS, GRANDS ARBRES	PLAGE ROCHER	CHAUD
UN VOLCAN				LAVE ROCHE	
LE DÉSERT				PYRAMIDE DUNES	CHAUD
L'ANTARCTIQUE		MANCHOT		NEIGE BANQUISE	GLACIAL
L'OCÉAN		PIEUVRE HIPPOCAMPE	ALGUES		

ACTIVITÉ N°5 (CE1-CE2)

1.

COULEURS PRIMAIRES	COULEURS SECONDAIRES
<ul style="list-style-type: none"> • ROUGE • BLEU • JAUNE 	<ul style="list-style-type: none"> • VERT • ORANGE • VIOLET

3.

Les couleurs complémentaires sont :

VERT+ROUGE

VIOLET+JAUNE

ORANGE+BLEU

ACTIVITÉ N°6 (CP)

N° 4	N° 2	N° 5	N° 3	N° 1
MÉLANGER	PELER	CUIRE	COUPER EN DÉS	RÉCOLTER

ACTIVITÉ N°7 (CP/CE1-CE2)

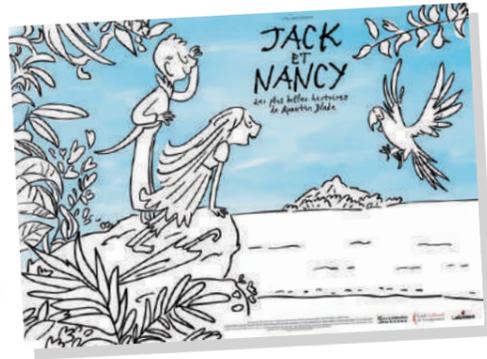
1.

ALIMENTATION ADAPTÉE POUR LES OISEAUX	ALIMENTATION INADAPTÉE POUR LES OISEAUX

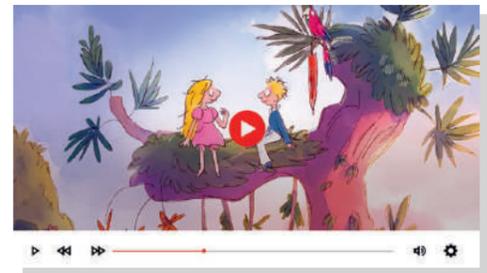
3.

OMNIVORE	QUI SE NOURRIT D'ALIMENTS D'ORIGINE ANIMALE OU VÉGÉTALE
INSECTIVORE	QUI SE NOURRIT D'INSECTES
GRANIVORE	QUI SE NOURRIT DE GRAINES
CARNIVORE	QUI SE NOURRIT ESSENTIELLEMENT DE VIANDE

POUR ALLER PLUS LOIN



Le **coloriage géant** permet de mettre en place une activité ludique en groupe-classe, accessible aux plus jeunes.



Le **module vidéo** *L'univers de Quentin Blake* s'adresse directement aux enfants pour les initier au style si particulier de Quentin Blake.



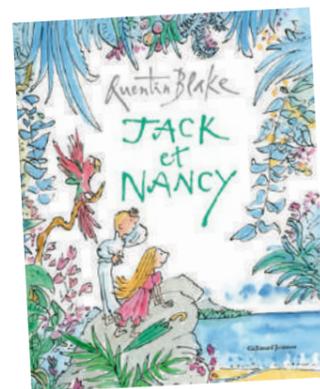
Retrouvez en ligne toutes ces ressources pédagogiques !



Le **cahier d'activités manuelles** vous propose quatre tutos pour réaliser pas à pas des créations inspirées du film.



Retrouvez *Jack et Nancy* dans **Séances Scolaires**, le magazine cinéma des écoles. Abonnez-vous pour le recevoir gratuitement chaque trimestre en écrivant à : info@seances-scolaires.com.



L'**album** est édité pour la première fois en français à l'occasion de la sortie au cinéma.

GALLIMARD JEUNESSE

3^e ÉDITION

Le Prix Cinéma des Écoles

DE SEPTEMBRE 2025 À JUIN 2026

Emmenez vos élèves au cinéma et faites-les voter pour leur affiche, leur film et leurs personnages préférés parmi une sélection de films d'actualité !

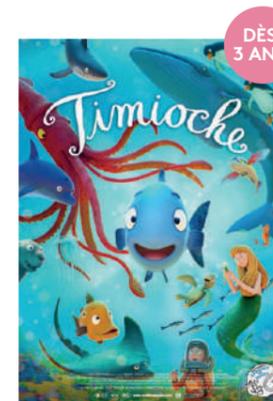
Inscriptions possibles jusqu'au 8 juin et à partir d'un seul film vu sur www.prixcinemadesecoles.com

LES FILMS EN COMPÉTITION 2025/2026

3-6 ANS : GRAINES DE CINÉPHILES



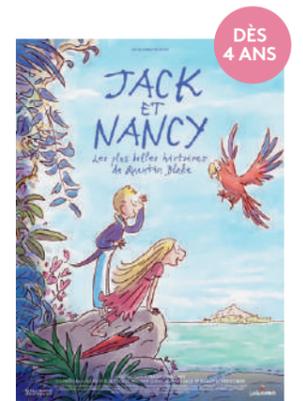
TOM LE CHAT - À LA RECHERCHE DU DOUDOU PERDU



TIMIOCHE



SENS DESSUS DESSOUS



JACK ET NANCY

6-10 ANS : CINÉPHILES EN HERBE



LE SECRET DES MÉSANGES



MARY ANNING



OLIVIA



MARCEL ET MONSIEUR PAGNOL



Chaque classe ou groupe inscrit recevra les affiches des films par courrier.



INSCRIVEZ VOTRE CLASSE !

Rendez-vous sur www.prixcinemadesecoles.com pour vous inscrire.

Des questions ?
Écrivez à info@prixcinemadesecoles.com.

JACK ET NANCY

Les plus belles histoires
de Quentin Blake

