

UN MOUTON OU UN SORT !

Par les créateurs de WALLACE & GROMIT et CHICKEN RUN

AARDMAN

Shaun le Mouton

LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN

**CYCLES
1/2/3**

LE 21 OCTOBRE AU CINÉMA

STUDIOCANAL

A CANAL+ COMPANY

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Organiser une séance scolaire

Le film **SHAUN LE MOUTON : LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN** est disponible pour des projections scolaires à la demande dans tous les cinémas et durant toute l'année scolaire 2026-2027.

Pour organiser une projection pour vos classes, n'hésitez pas à contacter votre salle de cinéma ou à vous adresser à Zérodeconduite pour être mis-e en relation : jdouhaire@zerodeconduite.net



SHAUN LE MOUTON LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN

Un film de **Steve Cox** et **Matthew Walker**
Durée : 81 mn

A Halloween, les habitants de la ferme de Mossy Bottom se réjouissent des festivités, jusqu'à ce que le Fermier maladroit saccage les citrouilles bien-aimées du troupeau.

Lorsque Shaun se transforme en scientifique fou pour résoudre le problème, les choses dérapent : le Fermier disparaît et une bête sauvage rôde dans les bois.

LE 21 OCTOBRE AU CINÉMA

Au sommaire du dossier

Présentation	p.3
Cadre pédagogique	p.4
Livret enseignant	p.5
Fiches élèves	p.17
Bonus : coloriages	p.32

Présentation du dossier

Avec **Shaun le Mouton : la Bêête d'Halloween**, les studios Aardman retrouvent Shaun et son troupeau pour une nouvelle aventure pleine d'humour et de fantaisie, à découvrir sur grand écran. Lorsque le fermier détruit par inadvertance les citrouilles que les moutons s'apprêtaient à décorer pour la fête d'Halloween, l'ingénieux Shaun, jamais à court d'un stratagème, se lance dans une expérimentation scientifique hasardeuse. Mais son invention va rapidement échapper à tout contrôle, faisant apparaître une mystérieuse bête poilue dans les environs de Mossingham.

Après avoir parodié les films de science-fiction dans *Shaun le mouton : la ferme contre-attaque* (2019), cette nouvelle aventure nous plonge dans l'univers d'Halloween, et détourne ses figures et clichés dans un grand éclat de rire.

Le talent des scénaristes et animateurs d'Aardman est de s'adresser au public le plus large, et *Shaun le Mouton : la Bêête d'Halloween* en offre une nouvelle illustration : les personnages adorables (peut-on faire plus mignon que Timmy, le bébé mouton ?), les aventures trépidantes et l'avalanche de gags raviront les plus petits, tandis que les plus grands apprécieront les multiples références et détournements qui ponctuent l'histoire.

C'est pourquoi les activités et fiches proposées dans ce dossier couvrent un éventail très large : accessible par son rythme, sa durée et ses thématiques dès le Cycle 1 (à partir de 4 ans), éventuellement pour une première séance de cinéma, le film réserve suffisamment de niveaux de lecture pour plaire également aux élèves de Cycle 2 et 3.

Le présent dossier est conçu pour être adapté à l'âge des élèves et aux objectifs de chaque cycle. Les activités peuvent être menées avant et après la projection, individuellement ou collectivement. L'enseignant pourra les sélectionner, les adapter ou les recomposer librement en fonction du profil de sa classe, du temps dont il dispose et de son projet pédagogique.

Bonne lecture, bon film... et bon Halloween !



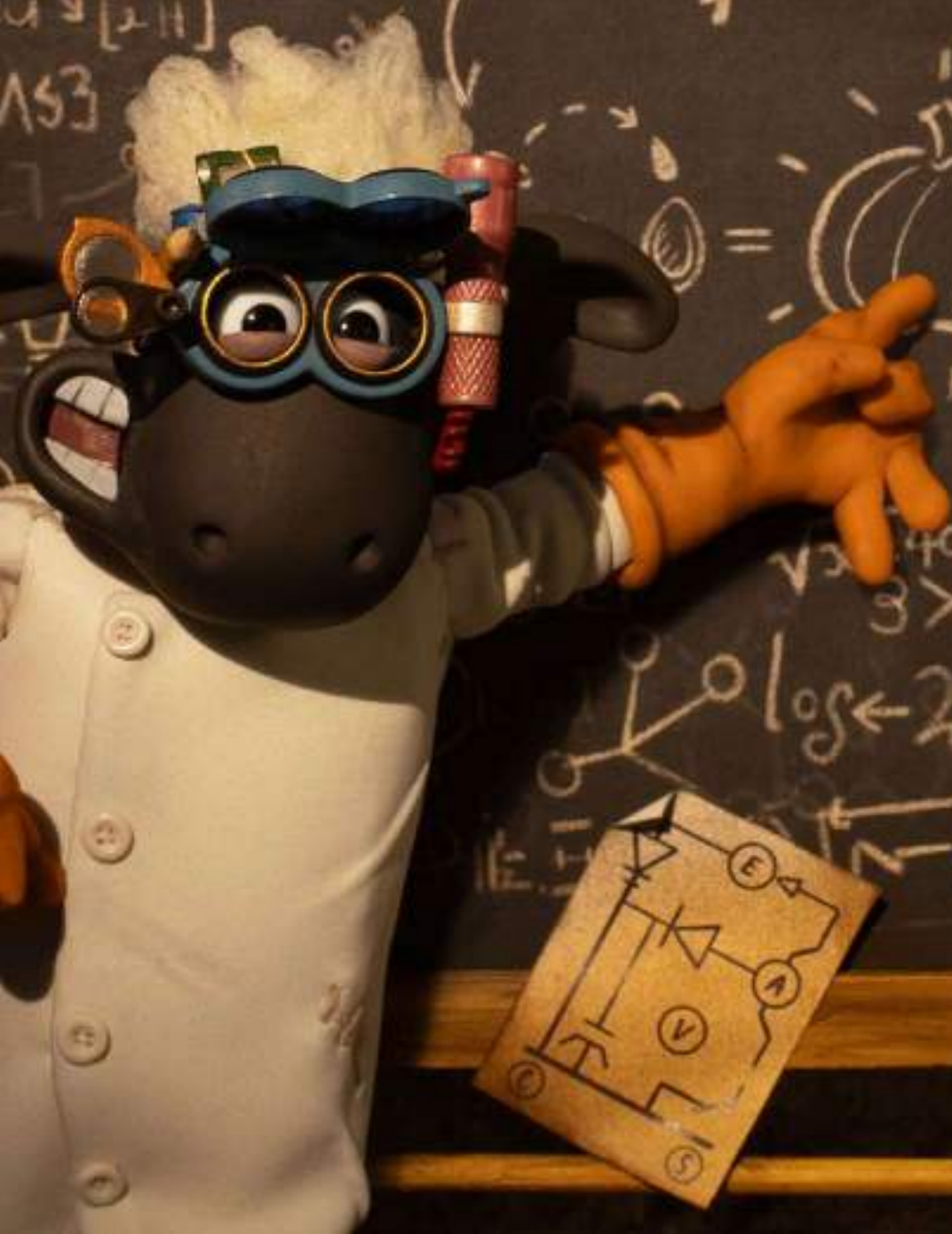


Cadre pédagogique

Les activités s'adressent à des élèves de **Cycles 1, 2 et 3**.

Français	
Lecture	› Apprentissage et automatisation du décodage [Cycle 2] › Lecture et compréhension de textes, documents et images pour apprendre dans toutes les disciplines [Cycle 3]
Ecriture	› Mémorisation orthographique et syntaxique [Cycles 2 et 3] › Production d'écrits variés [Cycle 3]
Oral	› Développement et structuration du langage oral [Cycle 1] › Compréhension et production de discours variés, adaptés et compréhensibles [Cycle 2] › Écouter pour comprendre [Cycle 3] › Dire pour être compris dans toutes les disciplines [Cycle 3]
Vocabulaire	› Enrichir son vocabulaire en catégorisant et en réemployant les mots [Cycle 1] › Rencontre avec de nouveaux mots dans tous les domaines [Cycle 2] › Enrichissement du vocabulaire dans toutes les disciplines [Cycle 3]
Culture littéraire et artistique	› Se confronter au merveilleux, à l'étrange [CM] › Rencontrer des monstres : expérience de l'autre, expérience de soi (récit, fiction) (Sixième)
Mathématiques	
Cycle 1	› L'acquisition des premiers outils mathématiques
Sciences	
Cycle 1	› Explorer le monde › Se repérer dans le temps et l'espace › Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière
Cycle 2	› Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
Enseignements artistiques	
Cycle 1	› Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Cycle 2	› L'expression des émotions › La narration et le témoignage par les images
Cycle 3	› La représentation plastique et les dispositifs de présentation › Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations › La narration visuelle et la mise en regard et en espace › La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché
Éducation à la vie affective et relationnelle	
Cycles 1, 2, 3	› Rencontrer les autres et construire des relations, s'y épanouir

LIVRET ENSEIGNANT



I/ AVANT LE FILM

ACTIVITÉ 1 - L’AFFICHE

L’affiche constitue un premier support pour entrer dans l’univers du film.

Son observation permet de construire un horizon d’attente avant la projection et d’amener les élèves à formuler leurs premières hypothèses sur le film.

On projettera ou on distribuera l’affiche proposée sur la **fiche élèves 1**.

Après un temps d’observation individuelle, on proposera une mise en commun en classe entière ou en petits groupes. On invitera les élèves à décrire précisément ce qu’ils voient, en les amenant notamment à distinguer le premier plan, le deuxième plan et l’arrière-plan.

On adaptera le questionnement au niveau des élèves (**Cycle 1, 2 ou 3**).

Pour guider leur observation, voici quelques questions :

L'image	Les textes
- Qui est le personnage principal (représenté au centre de l’affiche) ? - Que remarquez-vous au premier plan, au deuxième plan, à l’arrière-plan ? - Que fait la drôle de créature à l’arrière-plan ? - Comment les moutons réagissent-ils à sa présence ? - Regardez le chien à gauche de l’image. De quel couvre-chef incongru est-il coiffé ? Quel objet tient-il dans les mains ?	- Quel est le titre du film ? - Quelle fête est mise en avant dans le titre ? - Quelle onomatopée se cache derrière les trois « ê » de « bêête » ? - « Un mouton ou un sort ! » À quelle célèbre formule ce jeu de mots vous fait-il penser ?

À l’issue de cette phase d’observation, on invitera les élèves à formuler des hypothèses :

- À votre avis, de quoi parle le film ?
- À votre avis, quel effet le film cherche-t-il à produire : vous faire peur, vous émouvoir, vous surprendre, vous faire rire... ? Quels éléments de l’affiche vous le font penser ?
- Cette affiche vous donne-t-elle envie de voir le film ? Pourquoi ?

Au **Cycle 3**, on pourra prolonger ce travail par une réflexion sur les codes visuels du cinéma fantastique : la **fiche 2** propose 8 affiches de films, tous destinés au jeune public.

Les élèves seront invités à noter leurs observations dans le tableau à 4 entrées, en essayant de repérer les constantes : éléments de décors, personnages, atmosphère (nuit ou crépuscule, pluie, brouillard...), couleurs dominantes.

Puis on vérifiera dans quelle mesure l’affiche de *Shaun le mouton : la bêête d’Halloween* reprend bien ces codes graphiques.



ACTIVITÉ 2 - DÉCOUVRIR L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

Pour les élèves de **Cycle 1** et **2** on partira de l'observation des images proposées sur la **fiche 3a**, extraites d'un making-of du film.

Les élèves du **Cycle 3** liront le texte de la **fiche 3b** et répondront en autonomie au questionnaire.

ACTIVITÉ 3 - HALLOWEEN : UNE FÊTE PAS COMME LES AUTRES

Le film fait référence à la fête d'Halloween et sort au cinéma à cette période de l'année.

De nombreux enseignants souhaiteront le visionner dans ce contexte.

C'est l'occasion d'aborder cette fête, devenue aussi incontournable en France que dans les pays anglo-saxons.

Que savons-nous d'Halloween ?

Avant la projection, demandez aux élèves ce qu'ils connaissent d'Halloween.

Recueillez leurs réponses et classez-les au tableau : personnages et créatures (sorcières, fantômes, vampires et monstres...), objets et accessoires, activités (se déguiser, se raconter des histoires qui font peur, aller faire la tournée des bonbons...), etc.

Proposez ensuite une courte capsule documentaire sur l'histoire et les origines d'Halloween. L'objectif n'est pas d'entrer dans le détail historique, mais de comprendre comment cette fête s'est progressivement construite et transformée.

Nous vous conseillons plus particulièrement la vidéo explicative publiée sur le site "1 jour, 1 actu" : "C'est quoi, Halloween ?" <https://www.1jour1actu.com/monde/cest-quoi-halloween>.



III/ APRÈS LA PROJECTION

Avant de commencer les activités, nous vous invitons à prendre un temps pour recueillir les premières impressions des élèves : qu'ont-ils pensé du film ? Quelle(s) scène(s) les a/ont le plus marqués et pourquoi ?

Ce temps d'échange permettra d'aborder les émotions suscitées par le film, notamment les liens entre peur et rire, deux ressorts particulièrement présents dans cette aventure de Shaun.

On pourra ensuite revenir brièvement sur les hypothèses formulées avant la projection et les confronter à ce qu'ils ont finalement découvert dans le film.

ACTIVITÉ 4 - LA « BÊTE » - JOUER AVEC LES POINTS DE VUE

La naissance de la Bête constitue le cœur du mécanisme comique du film.

Une même situation est interprétée de manière complètement différente selon le point de vue adopté. Pour Shaun et les moutons, mais aussi pour les habitants du village, un monstre gigantesque et poilu rôde dans les environs. Le spectateur, lui, sait qu'il s'agit du fermier qui s'est appliqué la potion de Shaun. Paniqué et déboussolé, celui-ci cherche simplement à rentrer chez lui pour trouver une solution à son problème.

Cette activité permet de travailler l'implicite, les points de vue et la compréhension du récit.

Cycles 2 et 3

À partir des deux photogrammes proposés dans la **fiche 4**, les élèves sont invités à verbaliser cette différence de point de vue, en remplissant le tableau à deux entrées :

- Ce que croient les personnages,
- Ce que sait le spectateur.

Le travail peut être réalisé en binômes : les élèves observent les images, confrontent leur compréhension et identifient ce qui distingue les deux points de vue. Chacun rédige ensuite une phrase.

L'objectif de l'activité est de comprendre que le spectateur possède une information que certains personnages n'ont pas.

On pourra introduire la notion de **quiproquo**, ressort très ancien de la comédie : un personnage prend une personne, un objet ou une situation pour autre chose que ce qu'ils sont réellement. Le spectateur, lui, connaît la vérité. C'est ce décalage qui crée le comique : nous rions parce que nous savons quelque chose que le personnage ignore et nous voyons son erreur entraîner de nouvelles confusions.



Cycle 3

Au **Cycle 3**, cette situation se prête particulièrement à une production d'écrit. On demandera aux élèves de rédiger deux textes à partir du film.

Texte 1 : « Alerte à Mossy Bottom »	Texte 2 : Le journal du fermier
Une mystérieuse bête poilue a été aperçue dans les rues de Mossingham ! À toi de raconter l'événement comme un journaliste à sensation. Rédige un article court et percutant racontant ce qui s'est passé du point de vue des habitants (qui ignorent que la créature est en réalité le fermier). Ton article devra : - comporter un titre qui donne envie de lire ; - expliquer où, quand et comment la mystérieuse créature est apparue ; - décrire la bête telle que les habitants l'ont vue et raconter les réactions des témoins : surprise, peur, panique... - utiliser un vocabulaire qui rend l'événement inquiétant et spectaculaire ; - éventuellement faire parler un témoin : « Je n'avais jamais vu une chose pareille ! » <i>Rappel : le journaliste ne connaît pas la vérité. Pour lui et pour les habitants, la créature reste un mystère.</i>	Mets-toi dans la peau du fermier et raconte la même scène, mais de son point de vue : tu viens de te transformer en une énorme créature poilue, tu ne comprends pas pourquoi, et en plus les habitants te prennent pour un monstre ! Écris un récit à la première personne où tu racontes : - ce que tu vois et entends - ce que tu as ressenti lorsque tu as découvert ta transformation ; - comment tu as réagi et ce que tu essaies de faire pour leur montrer que tu n'es pas dangereux et comprendre ce qui t'arrive... Utilise le vocabulaire de la peur, de la surprise et de la confusion pour montrer que, derrière l'apparence terrifiante de la bête, le fermier est lui aussi paniqué. <i>Rappel : cette fois, nous savons ce que les habitants ignorent : le « monstre » est en réalité la victime de la situation !</i>

Réflexion philo : qu'est-ce qu'un monstre ?

La mésaventure du fermier, transformé malgré lui en bête hirsute, peut permettre de se poser la question : qu'est-ce qu'un monstre ?

Demandez aux élèves de citer des monstres qu'ils connaissent et de préciser ce qui les rend monstrueux : leur apparence, leur comportement, ce qu'ils font aux autres, ou encore la peur qu'ils provoquent.

Faites émerger une question : suffit-il de ressembler à un monstre pour en être un ?

Dans le film, le fermier a l'apparence d'un monstre, mais il est en réalité inoffensif. Il est en fait aussi apeuré que les villageois, surtout quand ceux-ci commencent à le pourchasser.

ACTIVITÉ 6 - D'ÉTRANGES ÉVÉNEMENTS À MOSSY BOTTOM

L'objectif ici est de s'assurer la bonne compréhension de la narration du film.

Cycles 1 et 2

Dans la **fiche 5a**, vous trouverez 6 photogrammes à remettre dans l'ordre : les élèves sont invités à les découper et les coller dans le bon ordre.

Invitez les élèves à raconter oralement ce qui se passe dans chaque image, à préciser où se déroule la scène, quels personnages sont présents et ce qui arrive.

Cycle 3

Dans la **fiche 5b**, vous trouverez 12 photogrammes à faire numéroté dans l'ordre par les élèves.

ACTIVITÉ 7 - PETITS EXERCICES AVEC SHAUN

Spécifiquement destinées au **Cycle 1**, les **fiches 6** et **7** proposent deux exercices classiques pour s'exercer en restant dans l'univers du film :

- un exercice de dénombrement (**fiche 6**)
- un exercice de discrimination visuelle (**fiche 7**).

ACTIVITÉ 8 - LA CITROUILLE

La citrouille est un élément incontournable d'Halloween.

Au-delà du folklore, c'est l'occasion de s'interroger sur ce drôle de fruit avec les **Cycles 1 et 2**.

Qu'est-ce qu'une citrouille ?

Présentez aux élèves différentes photographies de citrouilles et laissez-les les observer et les décrire : leur forme, leur couleur, leur taille, leur peau, leur queue...

Vous pouvez également apporter une citrouille en classe pour qu'ils puissent la toucher, la soupeser, la sentir.

Vous pourrez ensuite leur expliquer simplement qu'une citrouille est un fruit qui pousse sur une plante, et non directement dans la terre. La plante produit de longues tiges qui rampent sur le sol et sur lesquelles apparaissent les fruits.

Demandez aux élèves à quelle saison ils associent les citrouilles ? L'automne !

Faites le lien avec Halloween, qui a lieu le 31 octobre : c'est à cette période que les citrouilles arrivent à maturité et sont récoltées.

Comment pousse une citrouille ?

La **fiche 8** propose des cartes à découper qui permettent de reconstituer le cycle de vie d'une citrouille : *une graine* > *une pousse* > *une fleur* > *une citrouille verte (pas mûre)* > *une citrouille orange (mûre)*.

Expliquez que les graines sont généralement semées au printemps. La plante a besoin de soleil, d'eau et de chaleur pour pousser. Au fil des mois, les fruits grossissent et mûrissent jusqu'à leur récolte en automne.

Pourquoi Shaun veut-il faire pousser une citrouille en urgence ?

Dans le film, les citrouilles plantées par les moutons sont malencontreusement détruites par le fermier quelques jours seulement avant Halloween.

Or, dans la réalité, une citrouille ne peut évidemment pas repousser en quelques jours : les graines sont semées au printemps et les fruits arrivent à maturité en automne.

C'est pourquoi Shaun invente un produit magique capable d'accélérer la croissance des plantes. Mais son expérience dégénère : les citrouilles se mettent à pousser sans s'arrêter... sans compter l'effet du produit sur le fermier qui s'en est aspergé !

L'idée n'était donc finalement pas si bonne qu'elle en avait l'air.

On demandera aux élèves ce qu'ils auraient pu faire, s'ils avaient été à la place de Shaun et des moutons. L'occasion est de réfléchir à la manière de réagir face à un imprévu et à une déception. Dans la vraie vie, le mieux est souvent d'accepter que les choses n'aient pas lieu comme prévu, de trouver une autre idée et d'apprendre à gérer sa frustration.

Par exemple, Shaun et le troupeau auraient pu préparer une grande soupe à partager avec les restes de citrouilles détruites et fabriquer des citrouilles d'Halloween autrement, avec du papier, du carton ou d'autres matériaux.

On pourra également rappeler à ce propos que les citrouilles sont des fruits comestibles : lorsqu'on les transforme en décoration, on les détourne d'un autre usage peut-être plus utile. Cela permet d'ouvrir une discussion sur les différents usages d'un même objet ou aliment et sur le gaspillage alimentaire.

Dessine ta citrouille d'Halloween

Dans la partie « Coloriages » à la fin de ce dossier, vous trouverez une citrouille vide que les élèves devront transformer en citrouille d'Halloween.

Elle peut être effrayante, rigolote, triste, méchante, étonnée... Encouragez les élèves à jouer avec les formes des yeux, du nez et de la bouche.

Demandez-leur de présenter leur création à la classe et de lui donner un nom !



ACTIVITÉ 9 - DÉCORER MOSSY BOTTOM POUR HALLOWEEN

C'est bientôt Halloween. Proposez aux élèves (**Cycles 2 et 3**) d'aider les moutons à repeindre la ferme aux couleurs d'Halloween en utilisant le coloriage proposé en **fiche 9**.

Ils peuvent utiliser les couleurs de leur choix et ajouter les éléments de décor qu'ils souhaitent : citrouilles, fantômes, chauves-souris, toiles d'araignée, guirlandes, lumières, décorations...

Cette activité offre l'occasion de travailler sur les couleurs chaudes, particulièrement présentes dans les paysages d'automne et les décorations d'Halloween : orange, jaune, rouge, brun...

ACTIVITÉ 10 - JOUER AVEC LES OMBRES

Dans l'obscurité, notre imagination se met au travail : une branche peut ressembler à une main, un porte-manteau à un fantôme, un petit bruit à une créature qui approche...

Dans cette activité, les élèves sont invités à découvrir comment la lumière transforme l'apparence d'un objet et fait marcher l'imagination. Les élèves expérimentent les notions d'ombre portée, de changement d'échelle et de déformation.

Atelier ombres et lumières - Cycles 2 et 3

Faites l'obscurité dans la salle.

À l'aide d'une lampe, d'une lampe torche ou d'un rétroprojecteur, montrez aux élèves qu'en rapprochant ou éloignant un objet de la source lumineuse, son ombre projetée peut grandir ou diminuer, se déformer et changer d'apparence. L'imagination fait le reste !

Invitez ensuite les élèves à expérimenter par eux-mêmes en mettant différents objets à leur disposition :

- du matériel de classe,
- des ustensiles de cuisine, comme une passoire, une louche...
- des jouets : une petite figurine peut projeter l'ombre d'un géant !
- des branches ou des feuilles séchées...

Les élèves peuvent également utiliser leurs mains, comme dans le jeu des ombres chinoises.

Quand il a trouvé une ombre qui lui plaît, l'élève la présente à la classe.

Les élèves sont invités à décrire et interpréter ce qu'ils voient.

Les réponses peuvent être très différentes : l'imagination de chacun a pris le relais !



ACTIVITÉ 11 : JOUER AVEC LES SONS

Au cinéma, le son est aussi important que l'image !

Le son peut nous faire rire, nous émouvoir ou nous faire peur : un craquement dans le noir, des pas qui se rapprochent ou une musique inquiétante suffisent parfois à créer du suspense. Et même le silence peut être utilisé pour attirer notre attention et nous préparer à ce qui va arriver. Le son peut renforcer ce que l'on voit à l'image ou au contraire jouer sur ce qui est hors-champ.

Nous proposons de travailler cette dimension à partir d'un extrait du film, la scène dans laquelle les moutons se cachent dans la douche. Si les élèves ne saisisent pas la référence, destinée au spectateur adulte, à la scène iconique du film *Psychose* d'Alfred Hitchcock (1960), l'extrait n'en est pas moins d'une grande richesse.



Lien pour visionner l'extrait en ligne : <https://bit.ly/3TCjj7m>

A/ Écouter avant de voir

1/ Faites écouter aux élèves l'extrait, sans leur montrer l'image.

Invitez-les ainsi à se concentrer uniquement sur le son (au besoin en fermant les yeux).

- Les souvenirs de la scène pourront éventuellement refaire surface au cours de l'écoute, mais ils ne sont pas nécessaires pour mener l'activité.
- Plusieurs écoutes peuvent être nécessaires.
- Les élèves peuvent noter leurs impressions en guise d'aide-mémoire.

2/ Après l'écoute, recueillez les impressions :

- Quels sons avez-vous entendus ?
- Lesquels vous ont semblé inquiétants ? Certains sons vous ont-ils fait rire ou sourire ?
- Avez-vous entendu des sons dont vous ne pouviez pas identifier la source ?
- Qu'avez-vous imaginé en les entendant ?
- À quel moment avez-vous pensé qu'il allait se passer quelque chose ?

3/ Faites ensuite revoir l'extrait avec les images.

Demandez aux élèves de comparer ce qu'ils avaient imaginé et ce qui est effectivement montré. Le son renforce-t-il l'inquiétude créée par l'image, crée-t-il une attente, ou produit-il au contraire un effet comique ?

B/ Bruiter une scène

Le cinéma est une construction visuelle et sonore.

Ce que nous entendons à l'écran n'est pas nécessairement enregistré au moment où les images sont tournées : de nombreux sons sont ajoutés ou recréés après le tournage.

Dans le cas du cinéma d'animation, ce sont tous les sons (y compris les dialogues) qui sont enregistrés en studio.

Pour faire saisir cette dimension aux élèves, proposez-leur de créer eux-mêmes les bruitages d'une courte scène, sans aucune image.

Par petits groupes, choisissez une situation et imaginez tous les sons que l'on pourrait entendre.

Par exemple :

- une ferme la nuit,
- une promenade dans une forêt,
- une maison pendant un orage,
- un personnage qui avance dans un couloir,
- une fête d'Halloween.

Les élèves cherchent ensuite comment fabriquer ces sons avec les objets disponibles dans la classe, leur voix ou leur corps : souffler pour imiter le vent, froisser du papier pour faire entendre des feuilles, taper des doigts sur une table pour imiter des pas, secouer un objet pour créer un bruit mystérieux, etc...

Ils présentent leur création à la classe.



ACTIVITÉ 12 : SE FAIRE COMPRENDRE SANS PARLER

Comme tous les films qui mettent en scène le personnage de Shaun, *Shaun le Mouton : la bête d'Halloween* est une œuvre dépourvue de dialogues.

Comment comprenons-nous dès lors ce que pensent ou ressentent les personnages ?

Cette activité permet de comprendre que, dans un film comme *Shaun le Mouton*, l'expressivité des personnages est un véritable langage.

Comment se faire comprendre sans parler ?

Demandez aux élèves de chercher collectivement les différents moyens dont disposent les personnages pour se faire comprendre sans utiliser de paroles :

- les gestes et les mimes,
- les expressions du visage et mimiques,
- les sons et onomatopées...

Jeu de mime

Nous vous proposons un jeu de mime type « Time's Up ».

Sur la **fiche 11**, vous trouverez 4 types de cartes : Personnages, Objets, Actions, Décor.

Divisez la classe en plusieurs groupes.

Dans chaque groupe, un élève à tour de rôle tire une carte et, après avoir annoncé la catégorie de la carte, doit la faire deviner aux autres.

Consignes cycle 1

Utilisez uniquement les cartes avec des images (Personnages et Objets).

Vous pourrez proposer deux variantes de mimes :

- mime + bruitages : l'élève peut utiliser des sons et des onomatopées
- mime seul : aucun son n'est autorisé

Consignes cycle 2

En fonction du niveau de lecture des élèves, utilisez l'ensemble des cartes.

Vous pourrez proposer deux variantes de mimes :

- mime + bruitages : l'élève peut utiliser des sons et des onomatopées
- mime seul : aucun son n'est autorisé

Consignes cycle 3

Commencez par le mime accompagné de bruitages, puis complexifiez le jeu avec le mime seul.

Après chaque passage, demandez aux élèves quels indices leur ont permis de comprendre : geste, posture, expression, mouvement, bruit, etc.

Pour aller plus loin : découvrir le cinéma « muet »

C'est l'occasion de montrer aux élèves un extrait de film muet (on en trouve de nombreux sur les plateformes de partage de vidéo) : aux débuts du cinéma (de 1895 jusqu'à la fin des années 1920) le procédé permettant d'enregistrer le son en même temps que l'image n'avait pas encore été inventé.

Le cinéma était donc « muet » : cela obligeait les acteurs et actrices à adopter un jeu très expressif, à exagérer leurs gestes et leurs mimiques pour que le spectateur comprenne bien les sentiments traversés par leurs personnages.

ACTIVITÉ 13 : SHAUN LE SAVANT FOU

C'est un trait constitutif du personnage de Shaun : plus ingénieux et imaginatif que ses camarades, il est celui qui va toujours imaginer un stratagème ou un bricolage pour résoudre leurs problèmes. Mais ses inventions se transforment invariablement en catastrophes...

Shaun le mouton : la bête d'Halloween pousse ce principe un cran plus loin : ici c'est en véritable savant fou que va se transformer notre ingénieux mouton !

À partir des visuels proposés par la **fiche 12**, qui montrent les différentes étapes de la transformation de Shaun, on demandera aux élèves de comparer les versions successives du personnage.

On leur demandera de noter les signes de transformation du personnage :

- aux **cycles 1 et 2** on se concentrera sur la transformation physique (costumes et accessoires, cheveux, gestuelles et mimiques...)
- au **cycle 3** on abordera également l'évolution psychologique (la « folie » qui gagne peu à peu le personnage).

On prolongera l'exercice au **cycle 3** : on insistera sur le fait que ces éléments ne sont pas choisis au hasard : ils renvoient à un personnage-type du cinéma, celui du savant fou.

Les élèves ne disposent pas nécessairement des références cinématographiques permettant d'identifier cette figure. On pourra donc leur présenter quelques exemples de savants fous issus de films, de séries ou de dessins animés, en privilégiant des personnages et des représentations accessibles aux élèves.

On pourra ensuite demander aux élèves s'ils connaissent d'autres personnages qui correspondent à cette figure et les inviter à partager leurs références avec la classe.

Réflexion philo : pourquoi la science nous inquiète parfois ?

Le film offre également l'occasion d'élargir la réflexion en interrogeant ce que représente la figure du savant fou.

- Pourquoi la science et les expériences peuvent-elles parfois faire peur ?
- Que se passe-t-il lorsque l'on cherche à inventer ou à expérimenter sans se soucier des conséquences ?

On pourra distinguer l'invention ou la découverte scientifique, qui n'est pas bonne ou mauvaise en elle-même, de l'usage qui en est fait et des choix qui l'accompagnent.

Certaines découvertes peuvent avoir des effets bénéfiques ou être utilisées à des fins destructrices. L'histoire et l'actualité offrent plusieurs exemples dont on pourra discuter avec les élèves.

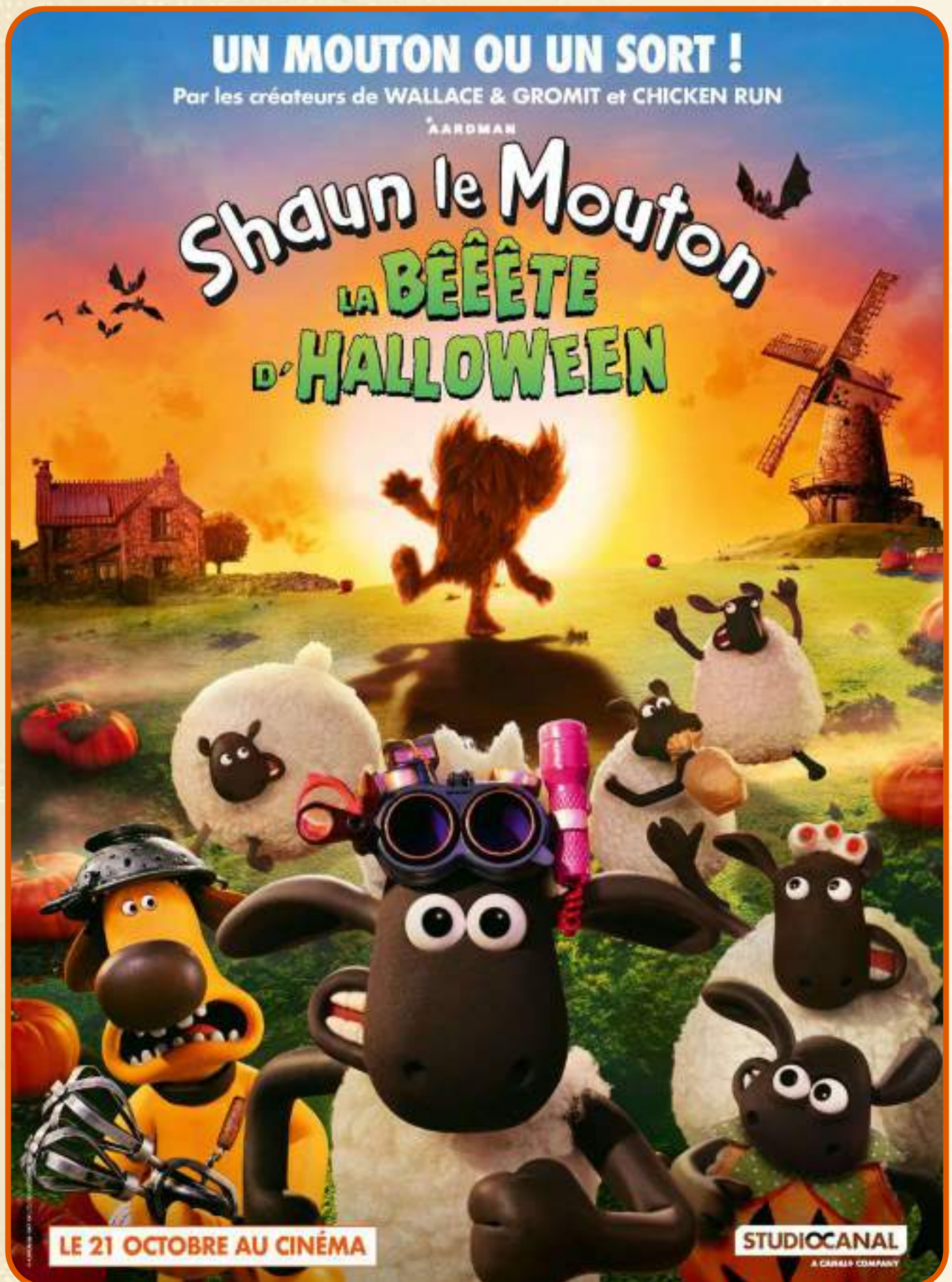
Cette réflexion permet de comprendre que le « savant fou » n'est pas seulement un personnage destiné à faire rire ou à faire peur : il incarne aussi une interrogation sur la science et les limites que l'être humain doit lui fixer.



A fluffy, light-colored dog stands on the crest of a sand dune, silhouetted against a bright, glowing sunset. The sky is filled with warm orange and yellow hues, and the sand dune is covered in sparse, low-lying vegetation.

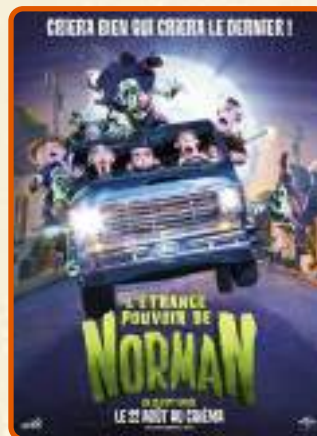
FICHES ÉLÈVES

- Fiche 1 -
L'AFFICHE



- Fiche 2 - DES FILMS POUR HALLOWEEN ?

Relève les points communs entre ces différentes affiches !



Éléments de décor	Atmosphère
Personnages	Couleurs dominantes

- Fiche 3a -

SHAUN, LES STUDIOS AARDMAN ET L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE



- Fiche 3b -

SHAUN, LES STUDIOS AARDMAN ET L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

Lis le texte et réponds aux questions !



Les studios Aardman, fondés en Angleterre dans les années 1970, sont célèbres dans le monde entier pour leurs films d'animation pleins d'humour et de fantaisie, comme *Wallace & Gromit*, *Chicken Run* ou *Shaun le mouton*.

Leur spécialité est la "stop motion", ou "animation image par image", une technique qui consiste à photographier des personnages et des décors image par image, en les déplaçant très légèrement entre chaque prise de vue. Lorsque les images défilent rapidement (il en faut au moins 12 par seconde), elles donnent l'impression du mouvement et les personnages semblent prendre vie.

Chez Aardman, les personnages sont fabriqués en pâte à modeler et animés à la main.

Le personnage de Shaun le mouton apparaît pour la première fois en 1995 dans une aventure de *Wallace & Gromit*. Malicieux, curieux et débrouillard, il devient ensuite le héros de sa propre série, puis de plusieurs films. Sans véritable dialogue, ses aventures reposent sur les gestes, les expressions, les bruitages et la musique : un langage visuel accessible à tous, qui rappelle le cinéma muet.

	Vrai ou Faux ?
Les studios Aardman sont américains.	
Ils ont produit le film <i>Chicken Run</i> .	
La technique des studios Aardman est l'animation image par image.	
Il faut au moins 12 images par seconde pour donner l'illusion du mouvement.	

	Vrai ou Faux ?
Les personnages d'Aardman sont en papier découpé.	
Shaun a d'abord été le personnage secondaire d'un autre film.	
Shaun est peureux et maladroit.	
Les films où apparaît Shaun sont toujours muets.	

- Fiche 4 -

CE QU'ILS CROIENT / CE QUE L'ON SAIT



Ce que les personnages croient

Ce que les personnages croient

Ce que le spectateur sait

Ce que le spectateur sait

- Fiche 5a -

AS-TU BIEN COMPRIS L'HISTOIRE ?

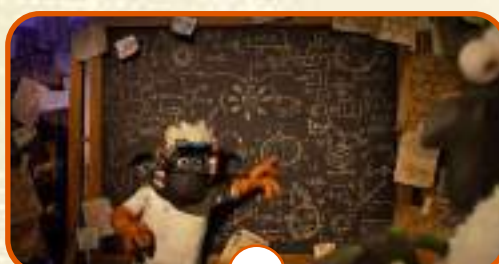
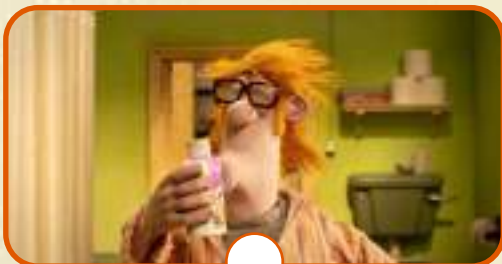
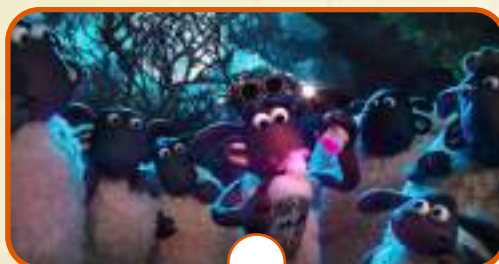
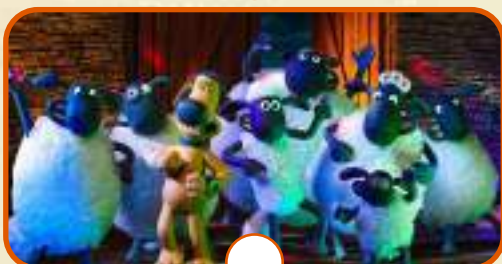
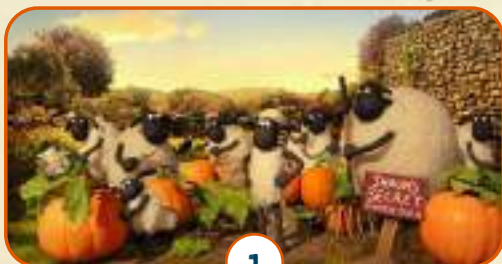
Découpe les images du film
et remets-les dans le bon ordre !



- Fiche 5b -

AS-TU BIEN COMPRIS L'HISTOIRE ?

Numérote les images dans le bon ordre !



- Fiche 6 -

COMPTE LES OBJETS













- Fiche 7 -
RENDS À CHAQUE SILHOUETTE SON OMBRE.



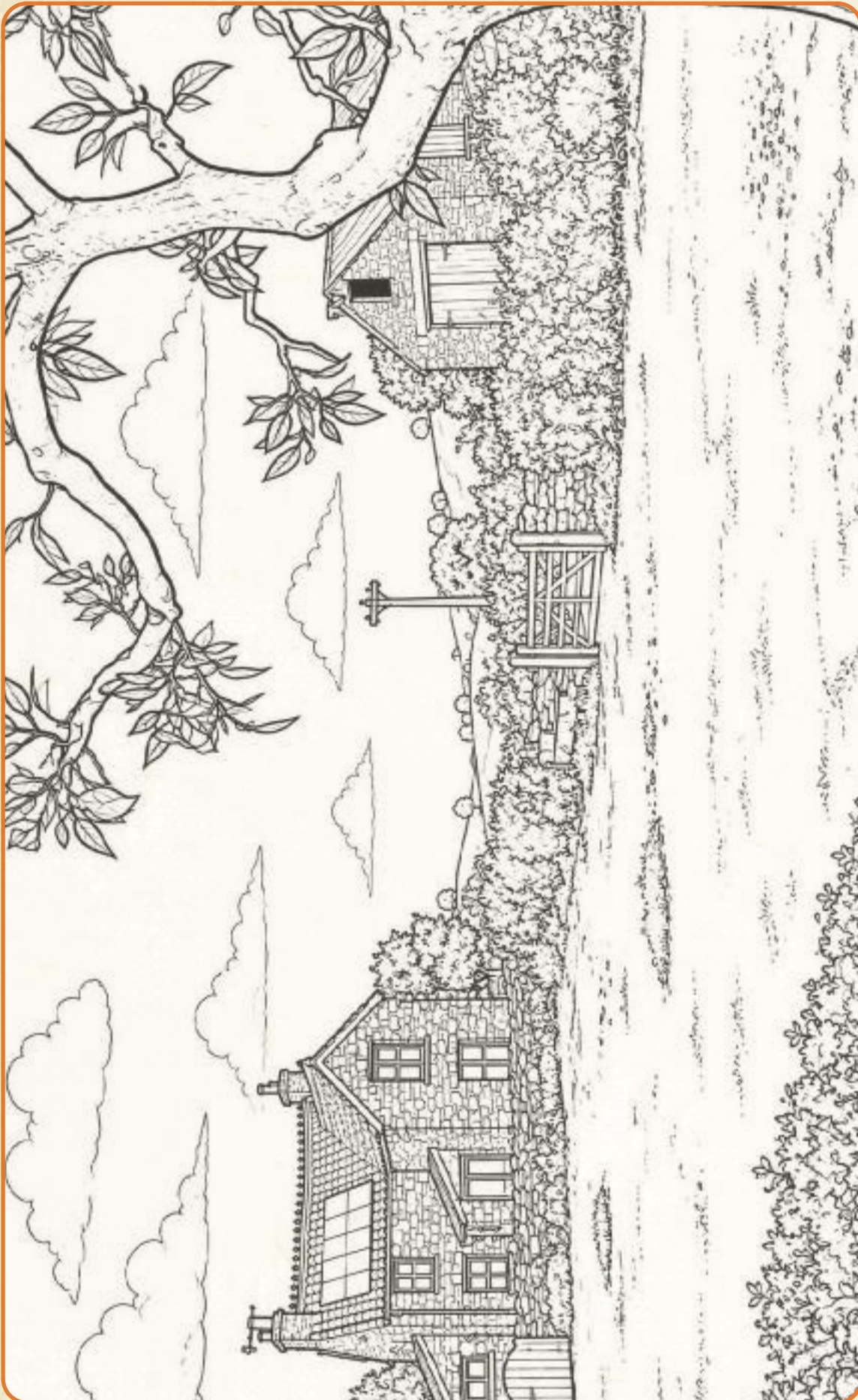
- Fiche 8 -

LE CYCLE DE VIE DE LA CITROUILLE

Découpe les illustrations
et remets-les dans le bon ordre !



- Fiche 9 -
REPEINS LA FERME AUX COULEURS D'HALLOWEEN !



Colorie la ferme avec les couleurs de ton choix et ajoute des éléments de décor effrayants.

- Fiche 10 -

LES CARTES À JOUER



LES VITAMINES POUR MOUTONS  OBJET	LES BONBONS  OBJET	LE PRODUIT À CHEVEUX  OBJET	LES LUNETTES DU SAVANT FOU  OBJET
UNE CITROUILLE D'HALLOWEEN  OBJET	UN TAS DE FEUILLES MORTES  OBJET	UNE CITROUILLE  OBJET	DES EMPREINTES  OBJET
SHAUN  PERSONNAGE	LA BÊTE  PERSONNAGE	BITZER LE CHIEN  PERSONNAGE	LE FERMIER  PERSONNAGE
SHAUN LE SAVANT FOU  PERSONNAGE	LES VILAGEOIS EN COLÈRE  PERSONNAGE	LA VÉTÉRINAIRE  PERSONNAGE	LE MARCHAND DE FARCES ET ATTRAPES  PERSONNAGE



- Fiche 10 -

LES CARTES À JOUER (SUITE)



PLANTER DES CITROUILLES ACTION	SE CACHER DU FERMIER ACTION	SOIGNER LES ANIMAUX ACTION	SE DÉGUISER POUR HALLOWEEN ACTION
SE CACHER DE LA BÊTE ACTION	FUIR EN VOITURE ACTION	POURSUIVRE LA BÊTE ACTION	FAIRE LA FÊTE ACTION
LA MAISON DU FERMIER LIEU	LE MOULIN LIEU	LE BATEAU LIEU	LE CABINET DE LA VÉTÉRINAIRE LIEU
LA GRANGE LIEU	LA FORÊT LIEU	LA GROTTE LIEU	LA PETITE VILLE DE MOSSINGHAM LIEU



- Fiche 11 -
SHAUN LE SAVANT FOU



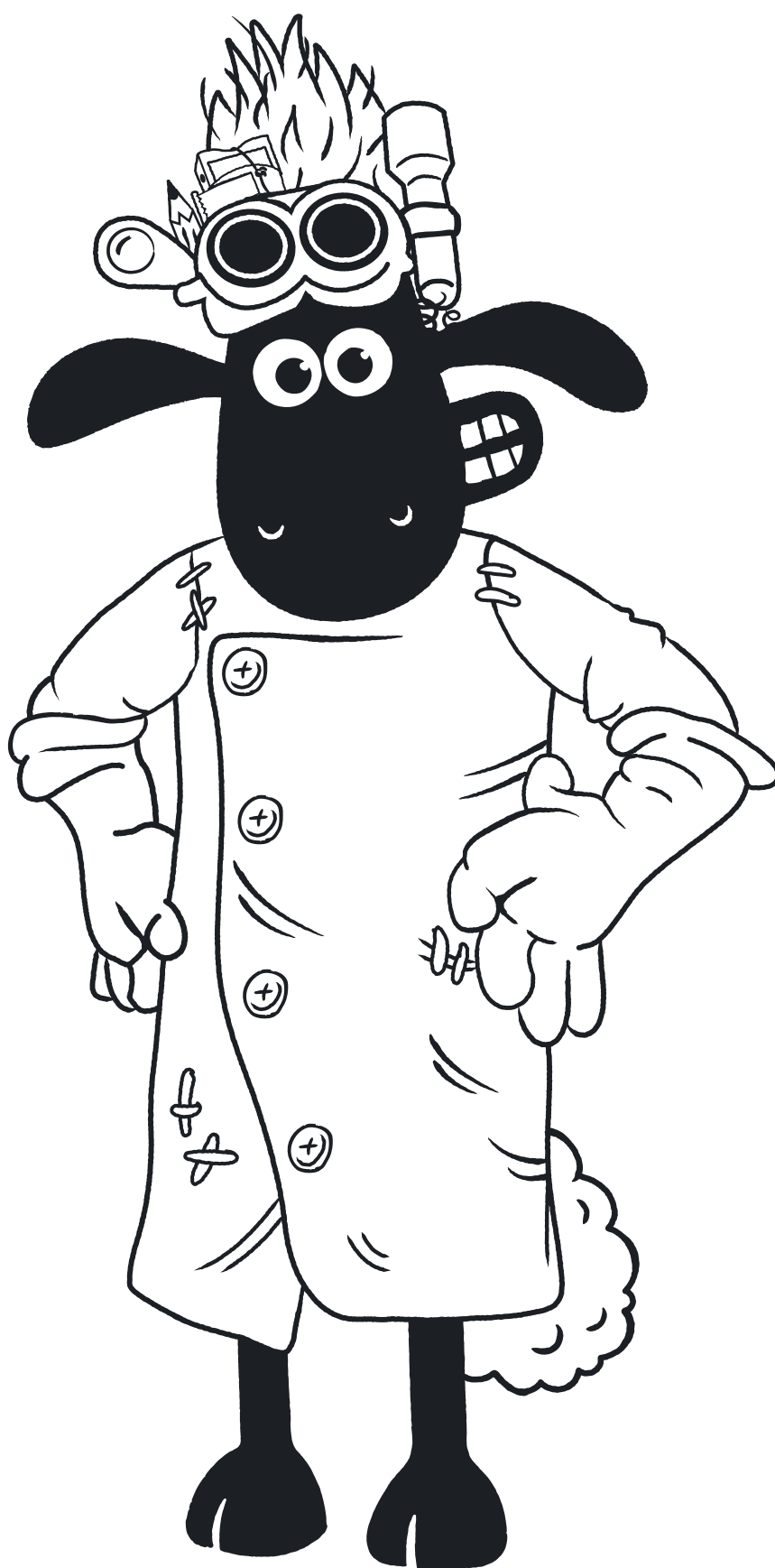
A group of eight cartoon hippos are looking out from a hole in the clouds. They are arranged in a circle, with one hippo at the top, one at the bottom, and six in between. The hippos are dark grey with large, white, oval eyes and small ears. The background is a bright blue sky with white, fluffy clouds. The word "COLORIAGES" is written in large, white, bold, sans-serif capital letters across the center of the image.

COLORIAGES

LA CITROUILLE



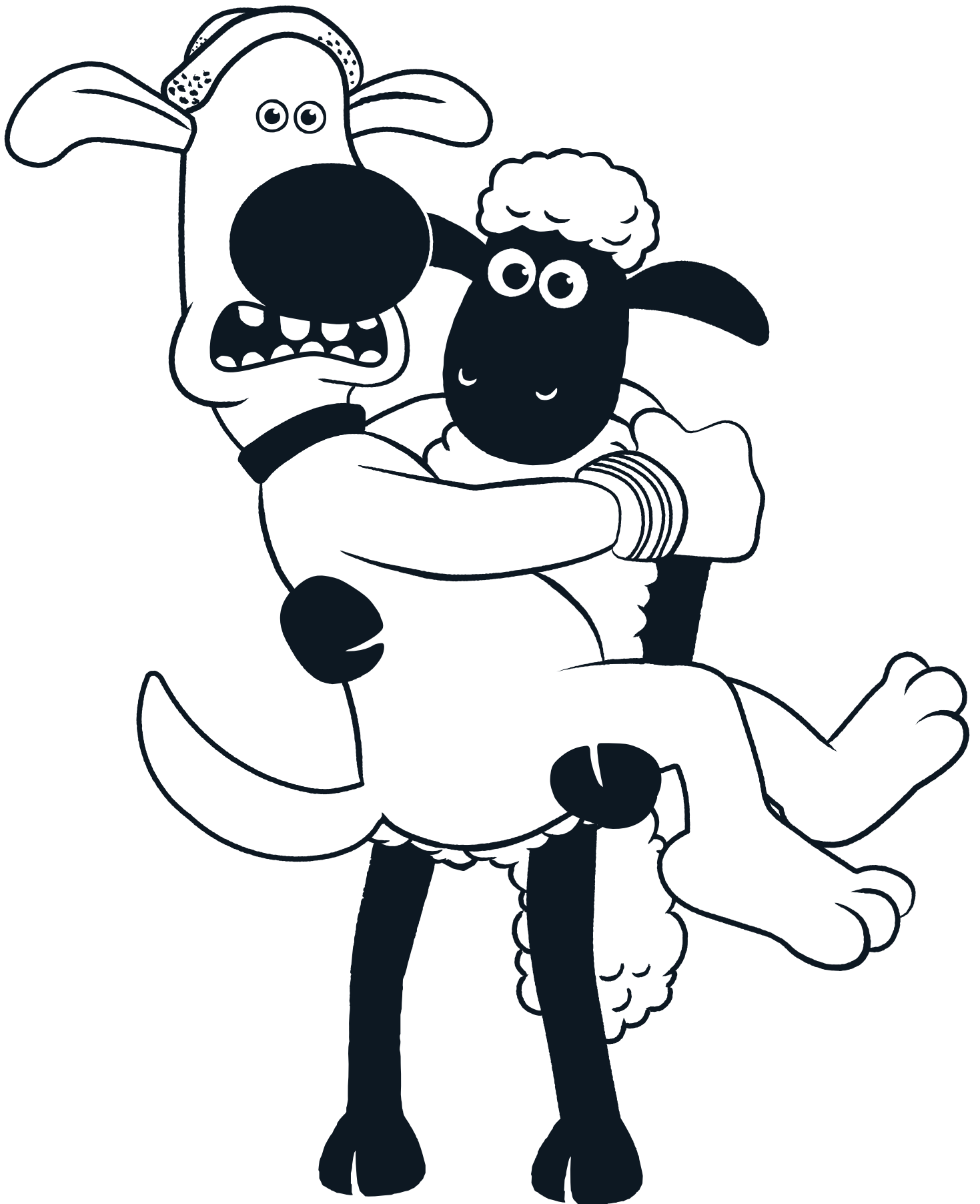
SHAUN LE SAVANT FOU



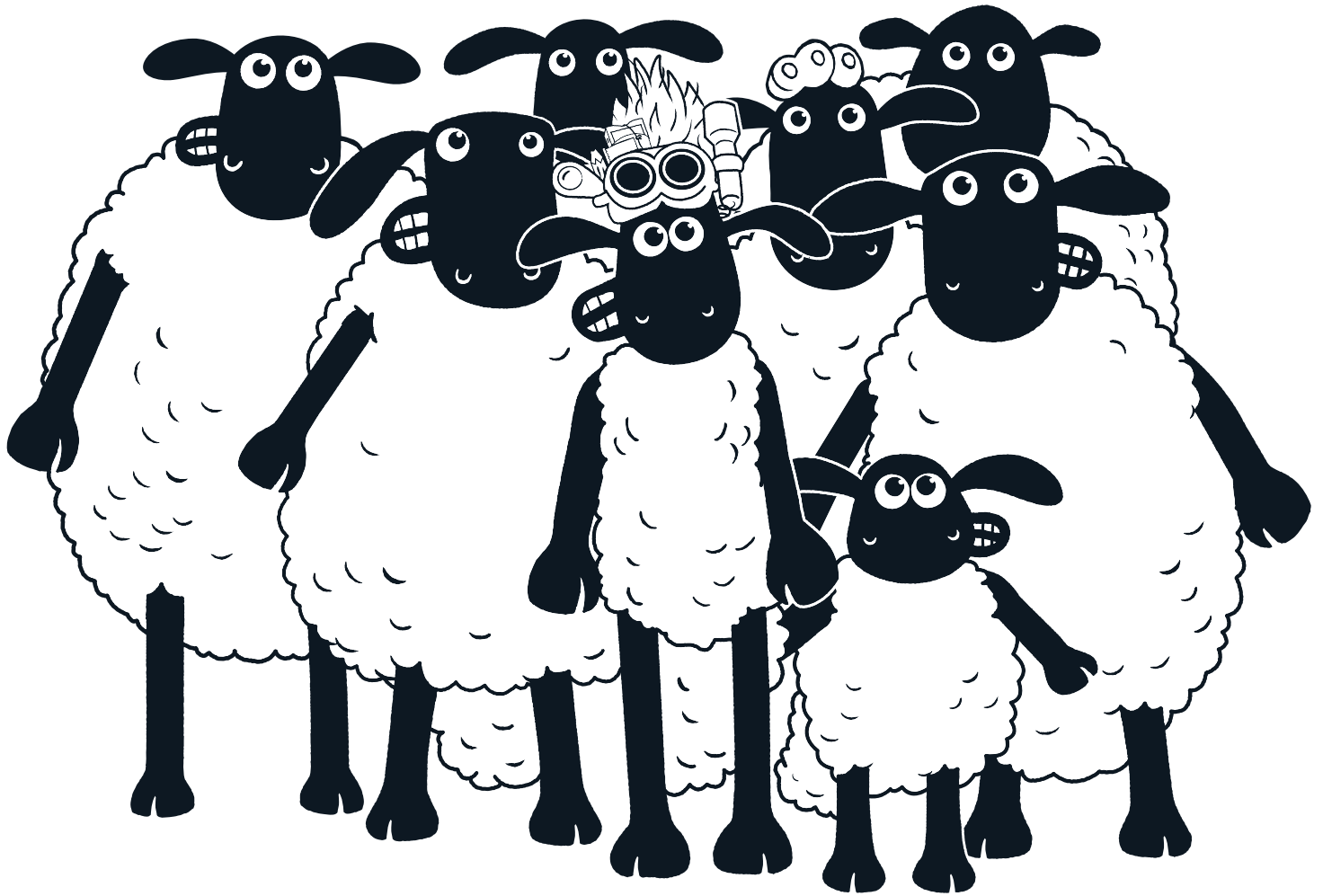
LA BÊTE



SHAUN ET BITZER



LES MOUTONS



CRÉDITS

Dossier rédigé par Marine Forgues, Nathalie Muzas et Anaïs Clerc-Bedouet,
sous la direction de Vital Philippot pour le site www.zerodeconduite.net,
en partenariat avec Studiocanal.

Crédits images : © 2026 Aardman Animations Limited