

FICHE PÉDAGOGIQUE



ENTRE DEUX SŒURS, Anne-Sophie Gousset, Clément Céard

FAIRE ÉQUIPE

Quand on dit équipe, on pense à l'équipe de foot, à l'équipe médicale, à la fine équipe... Mais au quotidien, pour tous, petits et grands, à tout moment, on peut « **faire équipe** ».

Ces cinq films courts nous emmènent dans ce **cheminement du moi au nous**. Une équipe, ça se construit au travers d'un objectif pour parvenir à une **solidarité** et une **confiance**. Les rôles sont distribués. À chacun est attribué une fonction. Et par le renversement de situation, le maillon faible peut s'avérer une force dans l'équipe.

Enfin, les couleurs de l'équipe ont toute leur importance et le mouvement est essentiel car **une équipe va toujours de l'avant** ! Les procédés graphiques et sonores nous aident eux aussi à comprendre qu'en équipe, on peut toujours compter sur quelqu'un !

ENTRE DEUX SŒURS

Anne-Sophie Gousset, Clément Céard
2022, 07'19

MIDO ET LES INSTRUMENTAUX

Roman Guillanton, 2020, 05'50

GRAND FRÈRE

Jesús Pérez, Elisabeth Hüttermann
2010, 06'13

THÉO LE CHÂTEAU D'EAU

Jaimeen Desai, 2021, 08'30

LES KIRIKI, ACROBATES JAPONAIS

Segundo de Chomón, 1907, 02'40

3 – 5
ans

ANALYSE

UNE ÉQUIPE, ÇA SE CONSTRUIT

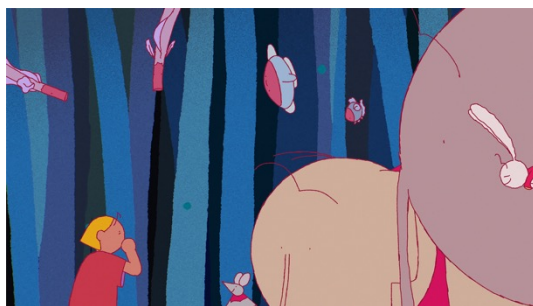
Chacun à leur façon, nos cinq films nous décrivent cette construction.

Chez **Les Kirikis, acrobates japonais**, l'ensemble est parfait et semble naturel. Même s'il s'agit en fait d'un trucage cinématographique à la Méliès, nous savons qu'il leur a fallu beaucoup d'entraînement, de coordination et surtout de confiance mutuelle pour que la magie opère à l'image.

Pour nos trois petits dessins du **Grand Frère**, la relation n'est guère harmonieuse. Le dernier dessiné sert de jouet aux deux autres tant qu'il est inachevé. La construction de l'équipe passe par la peur, le chagrin et la solidarité enfin. Pour **Mido**, il s'agit d'intégrer une équipe déjà bien établie : un orchestre d'animaux oniriques. C'est lui qui chemine et on lui donne confiance pour intégrer l'équipe.

Le schéma est plus complexe pour **Théo le château d'eau**. Il accepte d'être aidé par ses deux amis Robert et le chien Bartolomeo mais il est exclu de la communauté des bâtiments car il est trop différent. À la faveur d'un incendie, on fait appel à lui mais il a tant pleuré qu'il n'a plus d'eau. C'est alors qu'il fait équipe avec les petites flammes en leur proposant des jeux et invente le concept de château de feu. Il se retrouve alors le sauveur des bâtiments prétentieux et méprisants et leader de sa nouvelle équipe de petites flammes.

Pour **Entre deux sœurs**, la famille n'est pas nécessairement une équipe. D'abord indifférente, la plus grande tente maladroitement d'aider la petite pour être finalement celle qui lui fait découvrir le monde. Elle l'entraîne dans ses jeux au fil du temps. L'équipe est formée lorsqu'elles se prennent la main. Plus tard, lorsque la petite trouve une autonomie avec son fauteuil, la grande en est chagrinée, elle se sent seule. Mais l'équipe se reforme par le jeu et l'équilibre des rôles de chacune.



MIDO ET LES INSTRUMENTS
Roman Guillanton

FAIRE ÉQUIPE, C'EST SE FAIRE CONFIANCE

Dans la famille d'acrobates, chacun a un rôle spécifique à jouer : les plus forts soutiennent les autres jusqu'au tout petit qui se perche en haut de la pyramide. De même, chacun des personnages de nos films jouent leur rôle et leur fonction évolue au sein de l'équipe en construction.

De la cohésion à la solidarité

La cohésion d'une équipe désigne la force des liens qui unissent les membres d'un groupe pour atteindre leurs objectifs. C'est "l'esprit d'équipe". On la sent dans l'harmonie qui règne au sein de l'orchestre des instruments. Mais lorsqu'il s'agit d'intégrer Mido qui chante faux et dessert cette harmonie, alors on peut parler de solidarité. Il est soutenu, accompagné dans sa démarche musicale et intégré dans l'équipe.

C'est avec les deux sœurs que cette alchimie est la plus sensible. Le temps du récit est ici beaucoup plus long : au moins plusieurs années. L'attitude de la grande sœur évolue au fil du temps. Elles sont naturellement en cohésion par leur lien familial mais il faudra du temps pour que la grande protège la petite, la soutienne et partage réellement ses jeux. Du temps pour qu'elles soient réellement solidaires.

ANALYSE

DE LA SOLIDARITÉ À LA CONFIANCE RÉCIPROQUE

Pour que l'équipe soit réelle, il est nécessaire que personne ne soit dépendant d'un autre. C'est au moment où la petite entraîne sa sœur sur son fauteuil, au moment où pour la première fois les rôles s'inversent que l'on peut parler de confiance réciproque. Faire équipe c'est se faire confiance. L'image est forte car on découvre à la fin du film le handicap de la petite mais le scénario reste valable pour une petite sœur valide. Pas de maillon faible dans une équipe : seulement des différences reconnues et valorisées.

Dans **Grand frère**, les deux enfants persécuteurs prennent peur lorsque le dessin inachevé s'avère être beaucoup plus fort qu'eux. Pas de confiance envers ce grand frère qui va devenir trop grand et trop fort et cherchera peut-être à se venger d'eux. Alors, on ruse, on détourne l'attention du dessinateur. Et c'est finalement le grand costaud qui tendra la main aux autres pour que la confiance s'installe et que nos trois personnages fassent équipe.



HOT DOG

Flore Burban, Logan Cameron, Nicolas Diaz,
Chloé Raimondo, Hugues Valin

EN AVANT L'ÉQUIPE !

Pour se rassembler, il est bon de se donner un signal commun. C'est le rôle des drapeaux, des blasons, des maillots, des logos. Sélectionner une couleur pour son équipe, c'est impliquer ses membres. On retrouve dans nos films une importance donnée à la couleur blanche. On remarque des personnages tous blancs : tous les instruments ainsi que Théo lui-même. Celui-ci ne se colorera qu'à la fin, lorsqu'il deviendra un château de feu grâce à son équipe de flammes jaunes. Pour Mido, c'est l'inverse : il adoptera le blanc quand il fera équipe avec ses amis.

Deux des films se déroulent sur fond blanc ou presque. Cela donne de la profondeur aux personnages, de la lisibilité à leurs actions et de l'importance aux traits noirs du mouvement. Dans **Grand frère**, l'équipe des personnages ne se met en mouvement que lorsque le dessinateur disparaît. Pour les deux sœurs, il n'y a joie et partage que lorsque leurs jeux les emportent vite, très vite.

Le son est également un procédé cinématographique qui permet de renforcer le message. Les rires des enfants accompagnent toujours les mouvements rapides.

PISTES PÉDAGOGIQUES

MOBILISER LE LANGAGE POUR COMPRENDRE ET APPRENDRE

Objectif : mettre en mots les récits pour mieux les comprendre.

Nous l'avons vu : la constitution d'une équipe est un cheminement plus ou moins complexe. Comment aider les enfants à entrer dans la compréhension des récits pour que le message passe ?

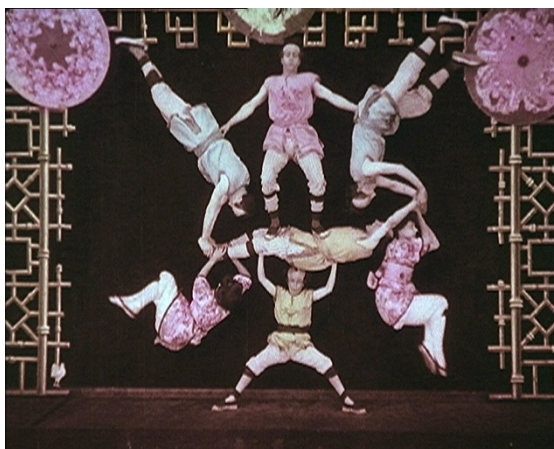
1. Faire dessiner à chacun un passage de leur film préféré. Les trier en fonction de leur appartenance à l'un des films. Pour les plus jeunes ou en fonction du temps dont on dispose, proposer des photogrammes. Après avoir choisi un film, resituer les images dans leur chronologie. Lister les personnages et répartir leur représentation.
2. Créer un panneau collectif qui pose le décor. Y installer les personnages et verbaliser leur aspect, leurs déplacements, leurs interactions. Transcrire l'essentiel de ces évocations.
3. S'appuyer sur cet écrit pour créer une mise en scène théâtrale. Répartir les rôles et reprendre le récit avec le panneau en décor de fond. Repérer les moments forts des équipes. Cette démarche sera plus aisée à mener avec Théo ou Mido au regard du nombre de personnages et à la trame du récit.

SE CONSTRUIRE

Objectif : grandir en confiance pour s'ouvrir au monde, exprimer verbalement ses émotions et sentiments, estime de soi, entraide, partage avec les autres.

Comment aider les enfants à appréhender les notions évoquées de cohésion, de solidarité et de confiance ?

1. Constituer des équipes pour un jeu par exemple puis réfléchir au rôle de chacun et à la construction de la cohésion.
2. Poser la question "quelle serait l'équipe idéale pour ce jeu ?" Lister des profils : celui qui court vite, celui qui attrape aisément la balle, celui qui nous fait rire... Les dessiner, les colorer, les découper et les installer sur un fond aménagé.
3. Par petit groupe ou individuellement, aider chacun à choisir le personnage qui lui ressemble le plus et/ou celui qu'il voudrait être.
4. Constituer de nouvelles équipes pour le même jeu. Observer avec les enfants si elles sont plus équilibrées, plus solidaires, si chacun y trouve plus facilement sa place.



LES KIRIKI, ACROBATES JAPONAIS
Segundo de Chomón

PISTES PÉDAGOGIQUES

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Objectif : interagir à travers des projets pour l'acquisition d'une culture artistique personnelle...

Nos équipes se démènent pour aller de l'avant. Mais comment le mouvement est-il rendu en art graphique ?

1.

Passer des extraits significatifs de quelques films pour amener les enfants à repérer les mouvements des personnages et en quoi ils participent au projet de l'équipe. Par exemple le voyage en train où Robert redonne le sourire à Théo car chacun le salue. Puis lorsque dansent les petites flammes sur un air de jazz et qu'elles se précipitent pour sauver les bâtiments. Tout simplement les acrobaties des Kiriki ou plus spécialement les jeux qui réunissent les deux sœurs. Attardons-nous sur ce film où le mouvement est primordial car il est lié à la cohésion des deux sœurs.

Repérer le premier jeu et le moment précis où il démarre : lorsque la petite attrape la voiture rouge et qu'elle est entraînée dans une course qui la fait rire. Puis tous les autres jusqu'à la plage où seul le retournement de la poussette permet d'offrir le monde coloré de la plage mais où leurs mains se nouent en une belle spirale qui nous amène à la scène suivante de l'escargot. Ce trait est essentiel. Il était déjà apparu pour signifier le temps des vacances, il va s'étoffer et permettre d'accélérer le mouvement des jeux et la force des liens entre les sœurs. C'est avec lui que nous allons travailler. Mais continuons à lister les nombreux objets de jeux qui vont de plus en plus vite : tricycle, caddie, luge, aspirateur, patins à roulettes... Il faut les lister et les concrétiser sous la forme de photogrammes pour les plus jeunes ou de dessins pour les plus grands.

2.

Recréer les scènes évoquées en salle de jeux avec des objets qui glissent, qui roulent, qui se déplacent. Faire évoluer les enfants par deux sur la musique de la bande-son ou sur une autre tout aussi légère. Stopper la musique et mimer le renversement des rôles. À la reprise de la musique, chaque paire prendra conscience de l'équilibre créé par l'échange des rôles. Ne pas oublier de verbaliser ce ressenti.

On peut transposer ce schéma avec Théo sur l'espace village-train-ville-square ou sur Mido avec forêt-champs-plante à clochettes-nuages.



THÉO LE CHÂTEAU D'EAU
Jaimeen Desai

PISTES PÉDAGOGIQUES

EXPLORER LE MONDE

Objectif : découvrir l'environnement.

C'est quoi un château d'eau ?

1. Proposer des expériences avec bouteilles et tuyaux pour comprendre le principe de stoker l'eau en hauteur.
2. Visiter un château d'eau.
3. Parcourir le monde à travers la forme des châteaux d'eau pour chercher la provenance du film *Théo*.

Le mouvement, comment le mettre en œuvre ?

1. Repérer la différence entre le trait "animé" comme dans *Entre deux sœurs* et le dessin filmé comme dans *Grand frère*.
2. Découvrir d'autres œuvres qui mettent ainsi le mouvement en œuvre. Par exemple : les flip-books.
3. Création de flip-books ou même d'un film d'animation type *Grand frère* en filmant avec un téléphone portable l'élaboration d'un dessin.

Comment ça tient ?

1. Vérifier la vraisemblance ou non des figures proposées par les acrobates. Pour ce faire, utiliser des jeux de construction type Kapla.
2. Garder trace des figures qui sont effectivement réalisables. On abordera ainsi la notion d'équilibre, la notion d'appuis nécessaires et la gravité.
3. Préparer un petit spectacle d'acrobates.

Pour aller plus loin

Des albums :

<https://www.babelio.com/liste/13316/Albums-Jeunesse-Le-pouvoir-du-Groupe-et-de-la-Col>

<https://www.ecoledesloisirs.fr/theme/entraide-solidarite>

https://carentan.circonscription.ac-normandie.fr/IMG/pdf/selection_1_-_albums_sur_l_entraide_la_cooperation.pdf

Des jeux coopératifs :

<https://leblog.wesco.fr/fr/7-jeux-de-cooperation-le-blog-wesco/>

<https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/apprentissage-jeux/jeu-cooperatif/>

Des réflexions :

<https://www.cahiers-pedagogiques.com/trop-jeunes-pour-cooperer/>

Rédaction : Thérèse-Anne Geffroy

Fiche pédagogique éditée avec le soutien du ministère de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et des Sports.