

<b>Ensemble</b>	<b>Lambs</b> Gottfried Mentor	Cycle 1 
-----------------	----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Domaines du socle</b>			
1.1 Comprendre pour, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	1.4 Comprendre s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	3 La formation de la personne et du citoyen	5 Les représentations du monde et l'activité humaine
<b>Piliers du PEAC</b>			
Agir, pratiquer (produire, interpréter, s'exprimer, créer)	Fréquenter, Rencontrer (découvrir, regarder, écouter, lire, exprimer)	S'approprier, connaître (identifier, caractériser, mémoriser, nommer)	
<b>Croisements entre disciplines :</b> le cinéma est à la croisée de différents champs artistiques disciplinaires avec lesquels il dialogue : la peinture, sculpture, la musique, la photographie, la littérature... Selon les films, on portera une attention plus particulière à chacun de ces champs artistiques et on amènera les élèves à dégager les liens possibles.			

Lien pour le visionnement : 4 minutes  
<https://vimeo.com/83666223>

Max Lang : conception des personnages

Gottfried Mentor : directeur artistique

### Synopsis

Matthias Klein : musique

Les parents agneaux sont choqués, parce que leur petit agneau ne sonne pas comme les autres moutons. Il fait « meuh » au lieu de « baa »...

### Avant la projection :

A partir du **titre du court métrage** « *Lambs* » à traduire en français par « *Agneaux* » demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur l'histoire et le sujet du court métrage.

Puis analyser le photogramme ci-dessous pour affiner les hypothèses, se servir des indices visuels pour connaître le sujet du film et en prédire le contenu. Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Que vois-tu ? Combien vois-tu d'animaux ? Où sont-ils ? Quels autres détails attirent ton attention ? Pourquoi ?



Décrire le photogramme :

- Décrire les animaux, décrire le paysage, imaginer où se trouvent les moutons et l'agneau
- Définir le genre cinématographique du film : film d'animation
- Définir et comparer la taille des personnages, les contrastes, les couleurs. Qui occupe la place centrale ? Sûrement le héros de l'histoire, l'agneau, qui est au centre.
- En arrière-plan on peut distinguer un paysage en relief, des montagnes, le ciel et des nuages.

### Projection

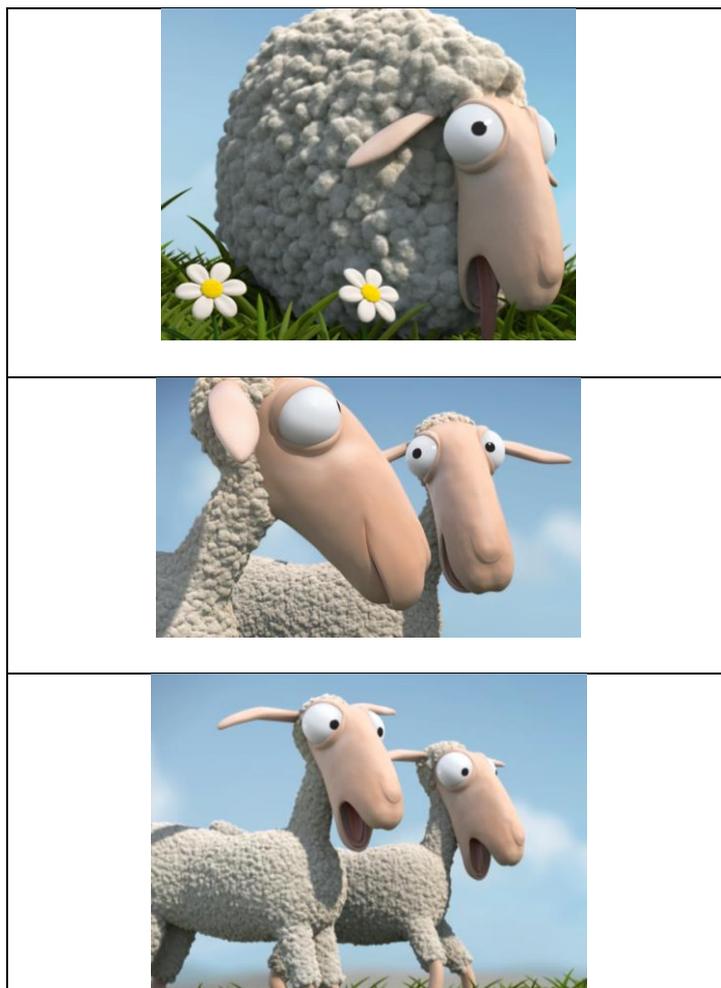
Regarder le court métrage une première fois sans le son

Regarder une deuxième fois le court métrage avec le son

### Après la projection :

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments. Aider les élèves à prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a étonné...). Demander aux élèves ce qu'ils ont compris à la première projection sans le son. Puis leur demander de comparer le visionnage avec le son. Analyser comment les animaux communiquent entre eux.

Apprendre à repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions (par exemple : le dégoût, la joie, la surprise)

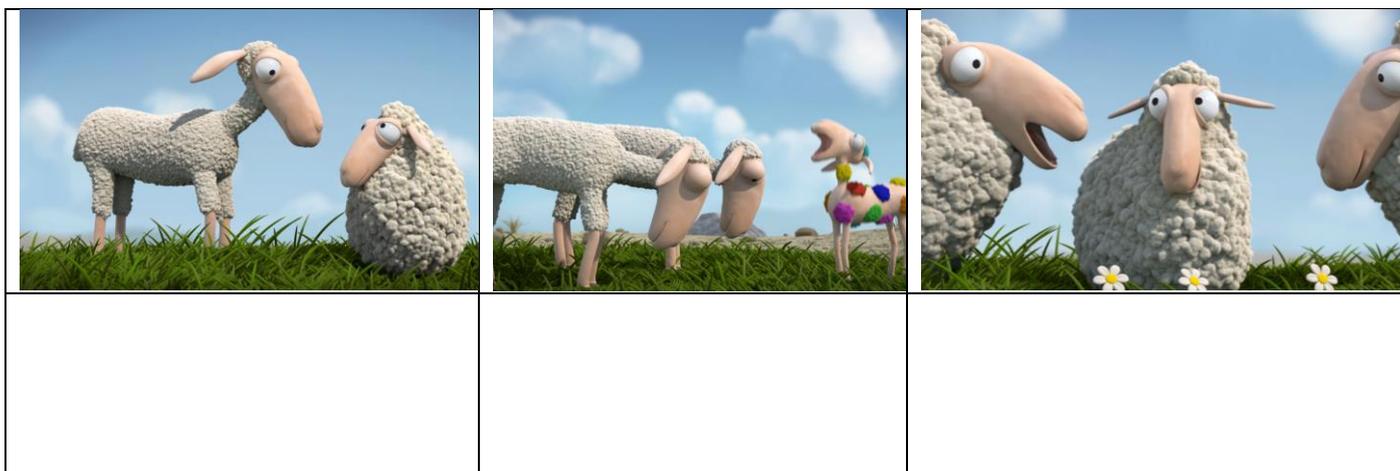


Choisir une scène du film : chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes par dictée à l'adulte ce qu'elle raconte pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti.

Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.

**Raconter le film** : pendant une phase individuelle: il s'agit de se souvenir des faits marquants en invitant les élèves à dessiner, écrire ou raconter l'histoire du court métrage ou d'un passage en particulier. Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu en collectif. Ils prennent la parole pour partager leur perception.

Numéroter les 3 photogrammes dans l'ordre chronologique des événements



### Pistes pour aborder le court métrage au regard de la thématique « Y'a d'la joie » :

**Objectifs** : Éduquer le regard, utiliser un vocabulaire spécifique.

**Problématique** : Comment représenter la joie en famille ?

**Notion abordée** : Le partage, la famille, le jeu, la transmission.

Pendant une phase collective : S'assurer de la compréhension de l'histoire en invitant les élèves à répondre à ces questions : Que nous raconte ce court métrage ? Quels sont les personnages principaux ? Où se déroule l'histoire ? Quel est le message du film ?



Le réalisateur parvient à figurer l'oppression que peuvent exercer les moutons sur les agneaux... Il prête à ses personnages des caractéristiques du comportement des humains, il s'inscrit dans la tradition séculaire de l'anthropomorphisme.

### 1- La famille :

Apprendre par l'imitation : La joie communicative à travers les cris des animaux, analyser le comique de situation dans la difficulté pour l'agneau de communiquer comme ses parents tente de lui apprendre à le faire.

#### Activités possibles à mener :

- Autour des cris des animaux : aider les élèves à les identifier correctement dans le film / sensibiliser aux différentes interprétations possibles des bruits et des cris d'animaux en fonction de la langue
- Question possible à poser : Pouvez-vous donner des exemples de cris d'animaux ? deviner à quel animal ils sont associés et dans quelle langue ils sont utilisés
- Nommer l'animal qui fait cock-a-doodle-doo. D'après vous, de quel animal s'agit-il ? Est-ce que les coqs font cock-a-doodle-doo ? Demander aux élèves d'imiter le plus fidèlement possible le cri du coq.
- Connaissez-vous d'autres façons d'imiter le cri du coq ? Recenser les cris d'animaux dans les langues parlées ou connues des élèves, recenser ceux du film. Créer un jeu d'association qui consiste à apparier chacun de ces cris à l'image de l'animal qui correspond.
- Faire écouter aux élèves des cris d'animaux sur le site ÉLODiL et leur demander d'essayer de trouver de quel animal et de quelle langue il s'agit.
- Accès aux fichiers audio : <http://www.elodil.com/activites/primaire/primaire.html#T1>
- Autre possibilité : *J'apprends le cri des animaux*  
<https://www.youtube.com/watch?v=GcVJFcqo3hc>
- Demander à l'enfant d'imiter le cri des animaux

### 2- Le jeu :

La joie communicative est perceptible à travers le jeu qui s'installe entre les parents bélier-brebis et l'enfant-agneau : analyser le comique de situation dans la manière dont l'agneau n'applique pas les règles du jeu des parents.

#### Activités possibles à mener :

- Les jeux d'exercices collectifs sont traditionnellement associés au monde de l'enfance mais ils sont transmis par les adultes : recenser avec les élèves les jeux qu'ils connaissent, recenser les jeux dans le film.
- Recenser des jeux qui se développent entre enfants, comme dans les cours d'école. Dans le jeu enfantin, on va retrouver du second degré (le « pour de faux »), mais aussi la nécessité de suivre des règles,
- La notion de « jeu libre » : ce type de jeu est caractérisé par la décision que prend l'enfant. Dans le film le jeu comporte un second degré, il parle d'autre chose que de lui-même. La prise de décision y est centrale, contrairement à la lecture ou à des activités où l'enfant est spectateur. L'intérêt pour l'enfant est d'être récepteur, créateur, joueur. Ce sont des postures qu'il ne faut pas confondre. Le jeu articule le fait de faire semblant et de prendre des décisions : l'enfant décide de faire, mais pour de faux, sans conséquences. S'il décide de voler par exemple, la décision est énorme mais sera sans effet.

- L'incertitude : dans le film, quand une situation débute, elle est proposée par les parents et on ne sait pas comment un jeu va se dérouler ni se terminer. C'est ce qui maintient la motivation à continuer de regarder la scène pour savoir ce que l'agneau va décider de faire...

Des liens avec le film joyeux *Shaun le mouton* :



**Les grands thèmes du film :**

La tendresse pour les personnages ordinaires, la cohabitation entre humains et animaux, la critique toute en finesse de nos travers contemporains. On retrouve le goût de l'aventure et des bricolages improbables, sans oublier la discrète touche *british* indissociable des productions des studios Aardman.

L'absence totale de dialogues et de paroles intelligibles, qui caractérise Shaun, place le personnage dans la grande filiation du burlesque à la Chaplin, Buster Keaton ou Tati.

Le rire naît autant des catastrophes provoquées par Shaun et ses comparses que de la réussite, toujours improbable, de leurs initiatives : le **burlesque** offre un perpétuel balancement entre maladresse et virtuosité.

Il y a dans le burlesque, et particulièrement celui de Shaun, une dimension euphorisante, car elle touche la part d'enfance qui réside en chaque spectateur. Shaun est un personnage sans âge (comme tant d'autres animaux anthropomorphisés de la bande dessinée ou du cinéma : Milou, Tom et Jerry), ni tout à fait adulte ni complètement enfant. Il constitue une projection idéale pour les spectateurs de tous âges : il est celui qui transgresse les interdits et provoque les pires bêtises ; il est inventif, son audacieux et courageux.

**Un film qui fait rire :** *Shaun Le Mouton* est un film d'animation qui fait rire, on dit qu'il est comique.

**Le sens du décalage.**

Les personnages se mettent tout à coup à ne pas suivre le sens logique de la situation. C'est ce décalage qui nous fait rire.

**Un procédé de jeu : le grommelot**

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