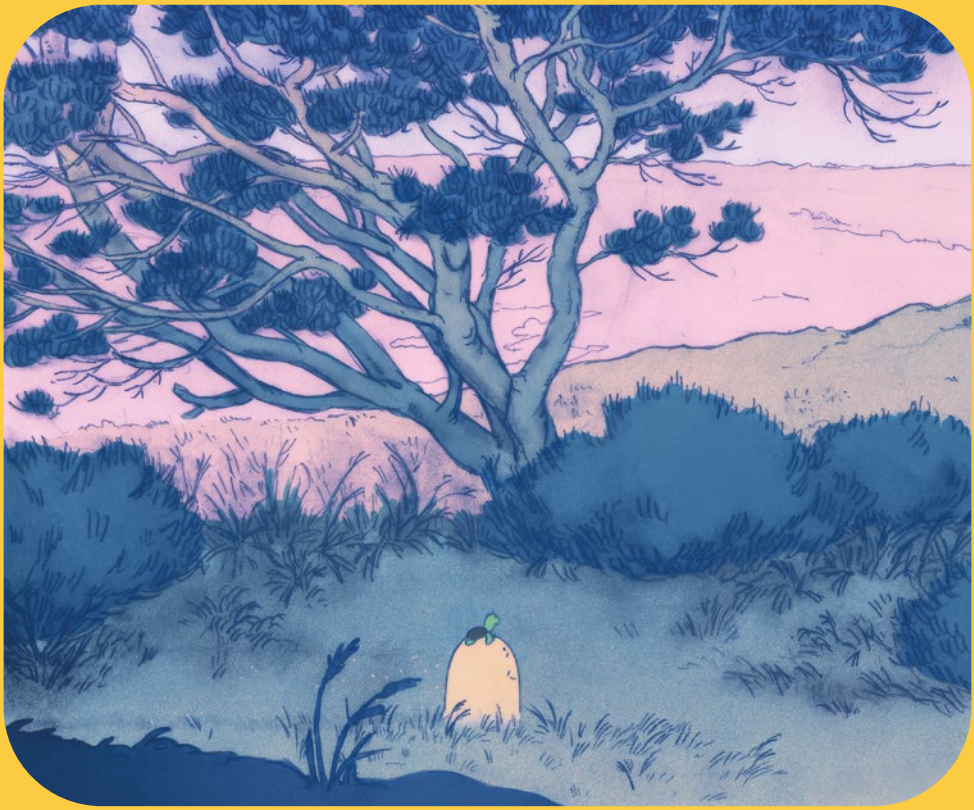


Jeune public

10 → 15 NOV 2025

FESTIVAL EUROPÉEN DU FILM COURT DE BREST

44e ÉDITION

# DES COURTS MÉTRAGES POUR LES ENFANTS DÈS 2 ANS

**Des fiches pédagogiques pour accompagner les courts métrages rédigés par Julia d'Artemare et Marianne Gaudillère.**

Soucieuse de vous aider lors du retour en classe pour parler des images en mouvement, l'association Côte Ouest propose quelques pistes pédagogiques qui vous permettront de décrypter simplement le travail des cinéastes dont les films composent les programmes.

● **DES CONTES ET DES COULEURS** DÈS 8 ANS

© Visuel créé du film When the Tide Comes de Fifi Not Bully / Graphisme © Ewen Prigent

Jeune Public

10 → 15 NOV 2026

FESTIVAL EUROPÉEN DU FILM COURT DE BREST

41e ÉDITION

# SOMMAIRE


P.3 LA COUR DES GRANDS

P.7 LA PETITE ÉCOLE

P.11 COSMONAUTE

P.15 ON THE MAT OUTSIDE MY DOOR

P.19 ANIMALIES

P.23 NONNA LUCIA

P.27 PETIT JULES



# LA COUR DES GRANDS

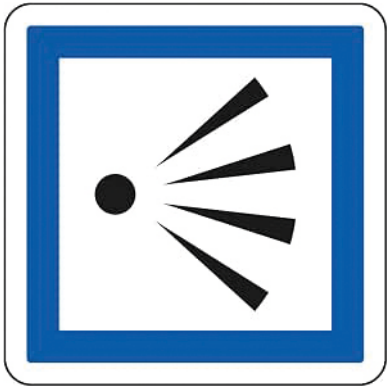
DE LILA MENDES, MARIE PAGNY, LÉA PERON, NABUCHODONOSOR TOQUET
FRANCE / 4'42 / 2025 / DOCUMENTAIRE ANIMÉ

## Synopsis

Des enfants parlent sans filtre de leur vision du monde des adultes.

## Biographie des réalisateur·ices

Lila Mendes, Marie Pagny, Léa Peron et Nabuchodonosor Toquet sont quatre étudiant·es de l'EMCA, l'École des Métiers du Cinéma d'Animation d'Angoulême. *La Cour des grands* est leur film de fin de troisième année, réalisé en 2025.



# THÉMATIQUES ABORDÉES

Comment voit-on le monde des adultes en tant qu'enfant ? Leurs habitudes, leurs règles et leurs contradictions. Le film questionne la notion de point de vue et montre comment la parole et l'imagination permettent de représenter le réel autrement. À travers les témoignages des enfants, le court métrage aborde aussi l'expression de soi, le fait de grandir et la projection dans l'avenir, en invitant chacun·e à imaginer son adulte en devenir.

# CE QUE RACONTE LE FILM

## REGARDER LES ADULTES COMME DES ÉTRANGERS

Les adultes qui ont l'habitude d'établir les règles deviennent pour une fois des spécimens que l'on observe, questionne et même critique.

Ce changement de perspective produit un décalage qui peut faire sourire, mais fait aussi réfléchir : ce qui nous paraît normal peut sembler étrange aux enfants. Le film donne une place à leur parole, que l'on a moins l'habitude d'entendre.

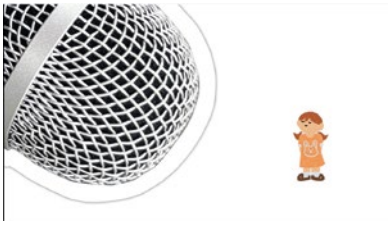
*Les adultes font-ils des choses qui vous paraissent parfois étrange ?*
*Y a-t-il des règles que vous trouvez difficiles à comprendre ?*
*Les enfants ont-ils des droits ?*

**> Fabriquer un panneau « Point de vue »**
Le positionner dans la cour de récréation. Un enfant se place à un endroit précis et décrit la vue. Puis on déplace le point d'observation et on recommence. Les descriptions de la cour sont-elles différentes ? Que change le déplacement ? Cette activité est décrite par Upopi / Ciclic dans le parcours consacré au point de vue au cinéma : voir, d'où l'on voit, mais aussi ce que l'on ressent ou pense.
https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-point-de-vue-au-cinema/seance-1-qu-est-ce-qu-un-point-de-vue

## PARLER « SANS FILTRE » : EST-CE POSSIBLE ?

On entend la parole d'enfants qui donnent leur opinion sur les adultes qui les entourent et imaginent leur propre avenir. Mais que signifie « parler sans filtre » ? Est-ce que l'on dit exactement la même chose lorsqu'on parle à un·e ami·e, à un parent, à un·e professeur·e ou devant un micro ? Dans la première séquence par exemple, le micro tient une grande place dans l'image et cela peut nous faire penser qu'il modifie la façon de parler des enfants, minuscles à côté.

Dans un documentaire, les personnes interrogées parlent réellement, mais les réalisateur·ices choisissent les questions et les réponses qui seront conservées ainsi que leur ordre au montage.



*Parlez-vous de la même manière avec tout le monde ?*
*Est-il plus facile de donner son avis à quelqu'un que l'on ne connaît pas?*
*Pourquoi modifie-t-on ce que l'on a envie de dire devant une caméra ou un micro ?*
*Est-ce qu'une personne qui donne son opinion dit forcément « la vérité » ?*
*Qu'est-ce qui permet de comprendre ce qu'une personne pense vraiment ?*

**> Faire l'expérience de l'interview** en divisant la classe en deux groupes : les interviewers et les interviewé·es. On pose alors des questions sur le même sujet, par exemple "les adultes", de trois façons différentes :

*Qu'est-ce que tu penses des adultes ?*
*Qu'est-ce qui t'énerve chez les adultes ?*
*Qu'est-ce que tu aimerais expliquer à un adulte ?*

Comparer les réponses : la formulation de la question a-t-elle changé ce que l'on raconte ?

Cette réflexion peut s'appuyer sur le travail du CLEMI à propos de la construction de l'information et l'importance des sources et des choix dans la fabrication d'un contenu médiatique.
https://www.clemi.fr/ressources/publications-du-clemi/les-essentiels-education-aux-medias-et-linformation/edition-2026-2027

## CE QUE L'ON PERÇOIT
### QUAND UNE VOIX DEVIENT UNE IMAGE

*La Cour des grands* est un documentaire animé : les paroles entendues viennent du réel, mais les images sont fabriquées en dessin animé. Cela permet de représenter des choses que l'on ne pourrait pas nécessairement filmer. Une idée, une sensation, un souvenir ou une opinion peuvent devenir un personnage, un décor, une transformation, une couleur ou une situation impossible.

On peut écouter une phrase et se demander : « Si je devais transformer cette idée en image, à quoi ressemblerait-elle ? »

*Quels sont les avantages et les inconvénients de créer les images pour un film d'animation ?*
*Une image doit-elle forcément montrer exactement ce que raconte la personne ?*
*Peut-on faire comprendre une idée sans utiliser de mots ?*
*Une image peut-elle rendre une parole plus drôle ? Plus inquiétante ? Plus absurde ?*

**> Dessiner c'est choisir :** chaque enfant écrit une phrase commençant par « Les adultes... »

Puis on pioche une phrase écrite par un autre enfant et tout le monde doit la représenter sans aucun mot. On compare ensuite les dessins. Une même phrase peut-elle produire des images complètement différentes ?

Ce jeu peut être prolongé par une réflexion sur la manière dont notre cerveau construit ce que nous percevons. L'exposition permanente *Incroyable Cerveau*, à l'Espace des sciences de Rennes, consacre notamment un espace à la perception, à l'attention et à la manière dont nous interprétons ce que nous voyons.
https://espace-sciences.org/nous-connaitre/espace-des-sciences/incroyable-cerveau-0



## CE QUE L'ON VOIT N'EST PAS TOUT CE QUE L'ON COMPREND

Un film ne nous montre jamais tout. Le cadrage sélectionne une partie du monde, le montage choisit certains moments, la bande sonore attire notre attention et les images peuvent modifier la manière dont nous interprétons une parole.
On peut donc faire la différence entre ce que l'on voit réellement et ce que l'on comprend ou imagine à partir de ce que l'on voit.

*Est-ce que deux personnes peuvent comprendre différemment la même image ?*
*Qu'est-ce qui nous fait penser qu'un personnage est drôle, triste, inquiet ou énervé ?*
*Que se passe-t-il si on change la musique d'une scène ?*
*Une même image peut-elle raconter deux histoires différentes ?*

**> L'image sans le son.** Choisir un très court extrait du film et le regarder sans le son. Les enfants écrivent ce qu'ils pensent comprendre. Puis écouter uniquement la bande sonore, sans regarder l'image. Que peut-on imaginer ? Enfin, réunir image et son. Qu'est-ce qui change ?
Le CLEMI propose des activités fondées sur cette séparation entre image et bande-son pour faire comprendre aux élèves que l'image audiovisuelle est une construction associant plusieurs éléments.
https://urls.fr/1hvM0x

# CE QUI RÉSONNE À TRAVERS LE FILM

## GRANDIR : DEVENIR ADULTE, MAIS QUI ?

Grandir signifie-t-il forcément devenir comme les adultes que l'on connaît ? Peut-on conserver certaines choses de l'enfance ? Peut-on devenir adulte tout en continuant à changer d'avis, à jouer, à laisser de la place aux enfants ? Le film ouvre un espace pour parler de l'avenir sans demander aux enfants de projeter exactement ce que l'avenir leur réserve.

*Qu'aimeriez-vous garder de votre enfance quand vous serez adulte ?*
*Est-ce qu'on peut être adulte et continuer à jouer ?*
*Qu'est-ce qu'un enfant peut apprendre à un·e adulte ?*
*Est-ce qu'on finit un jour de grandir ?*

**> « Mode d'emploi pour devenir grand·e » :** chaque enfant imagine ses cinq commandements de l'être adulte :
Pour devenir adulte, il faut…
- Il ne faut surtout pas oublier de…
- Il faudrait continuer à…
- Il faudrait apprendre à…
- Et surtout, ne jamais…

Les textes sont lus, phrase par phrase en mélangeant tous les textes.

## LES DROITS DES ENFANTS : EST-CE QU'ON ÉCOUTE LES ENFANTS ?

Les enfants ont des droits, notamment celui de pouvoir donner leur avis et d'être entendus sur les sujets qui les concernent. L'article 12 de la Convention internationale des droits de l'enfant affirme que leur opinion doit être prise en considération en fonction de leur âge et de leur maturité. Comme le questionne une petite fille « quel pouvoir ont les enfants ? » Et est-ce que les adultes les écoutent toujours ?

**> « Si je pouvais décider, dans ma cour… »**
Proposer aux enfants de changer leur cour d'école ou leur espace de jeu. Chacun·e choisit une chose à changer, ajouter ou supprimer : un endroit pour se cacher, plus d'arbres, un nouveau jeu, un coin calme… Chaque enfant dessine son idée puis l'explique au groupe. Ensemble, les enfants regroupent les propositions et votent pour leurs préférées. On peut ensuite fabriquer une grande affiche des idées des enfants. Le but est de leur faire expérimenter concrètement ce que signifie avoir une opinion, pouvoir l'exprimer et être pris au sérieux. On peut s'appuyer sur les ressources de l'UNICEF consacrées à la participation et à l'expression des enfants.
https://my.unicef.fr/article/le-livret-de-jeux-4-8-ans-sur-les-droits-de-lenfant/



# LA PETITE ÉCOLE

D'ALICE VOISIN
FRANCE / 20'48 / 2025 / DOCUMENTAIRE

## Synopsis

Au centre d'hébergement d'urgence pour migrant·es d'Ivry-sur-Seine, une petite école accueille des enfants de passage, en attente d'un transfert vers d'autres lieux. C'est une école singulière, aux règles assouplies, où iels trouvent un espace de répit et de bien-être. À travers leurs mots simples se dessine une enfance marquée par l'exil, dévoilant une réalité souvent invisible, où la joie côtoie l'instabilité du quotidien.

## Biographie de la réalisatrice

Alice Voisin (née le 11 juin 1987 à Paris) est une autrice et réalisatrice française. Elle étudie la sociologie et le cinéma à l'Université Paris VII, où elle obtient un master en cinéma en 2011, avant de se consacrer à l'écriture de projets cinématographiques personnels et de commande. Elle réalise plusieurs courts métrages, parmi lesquels *Le Départ* (2012), *La Vie c'est pourri* (2014), *Nessun cammino di fiori* (2016), *Novembre* (2018) et *Nino* (2021).
Parallèlement à son travail de fiction, elle anime depuis 2016 des ateliers de cinéma dans des établissements scolaires et des centres socioculturels.



# THÉMATIQUES ABORDÉES

*La petite école* aborde le sujet de l'accueil des enfants en parcours de migration et montre l'envie d'apprendre malgré l'instabilité de leur quotidien. Il interroge le rôle de l'école comme espace de rencontre et de prise en compte des besoins des enfants : se sentir en sécurité, apprendre, jouer et trouver sa place. Il évoque les droits des enfants et la solidarité.

# CE QUE RACONTE LE FILM

## UNE ÉCOLE (PAS) COMME LES AUTRES

Au cœur d'un centre d'hébergement d'urgence, une petite école accueille des enfants dont la vie est faite de changements et d'attente. Ici, les règles sont adaptées aux situations particulières des élèves : l'école est un lieu où l'on peut apprendre, jouer, parler, mais aussi simplement être accueilli·e.

*Qu'est-ce qui rend cette école différente de la vôtre ?*
*Pourquoi est-il important pour ces enfants d'avoir un endroit où trouver de la stabilité ?*
*Qu'est-ce qu'une école doit permettre de faire, en plus d'apprendre des choses ?*

**> Fabriquer ensemble un jeu de plateau coopératif : « *Bienvenue dans notre école !* ».** Sur un grand carton, la classe dessine un parcours représentant différents espaces de l'école : la classe, la cour, la cantine, la bibliothèque, un coin calme, la salle de sport… Les enfants fabriquent ensuite trois sortes de cartes :
« J'accueille » : Un nouvel élève arrive et ne connaît personne. Que peux-tu faire ?
« Je coopère » : Deux enfants veulent le même jeu. Comment trouver une solution ensemble ?
« Je découvre/partage » : Ton ou ta camarade connaît un jeu/un mot/un livre ou film que tu ne connais pas. Que peux-tu faire ?

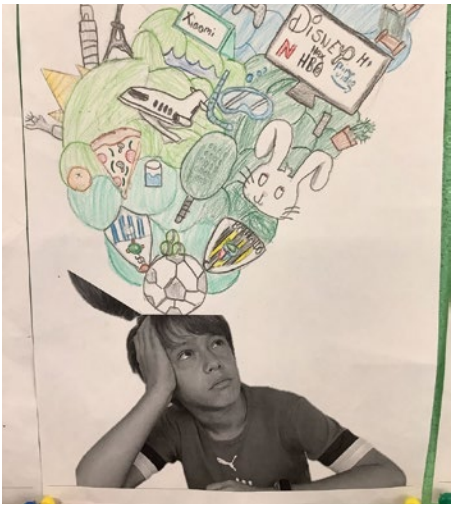
Chaque situation lance une discussion sur une situation vécue ou entendue. Pour faire avancer les pions, les enfants doivent échanger et proposer des solutions. La classe gagne uniquement si tout le monde arrive au bout du parcours.

On peut terminer par une question : « Qu'apprend-on à l'école sans que ce soit écrit dans un cahier ? »
Retrouver plein de conseils pour utiliser le jeu en classe sur le réseau Canopé.
https://www.reseau-canope.fr/academie-de-nantes/atelier-canope-44-nantes/actualites/article/3-conseils-pour-engager-les-eleves-a-creer-des-jeux-en-classe.html

## DES ENFANTS AVANT TOUT

Le film choisit de regarder les enfants dans leur quotidien plutôt que de raconter leur histoire uniquement à travers leur parcours d'exil. Ils jouent, discutent, dessinent, rient, s'ennuient parfois : des moments ordinaires qui permettent de découvrir des enfants avec leurs personnalités, leurs goûts et leurs rêves au-delà des situations difficiles.

*Qu'apprend-on des enfants en les regardant vivre ?*
*Leurs jeux ou leurs discussions vous rappellent-ils des choses que vous vivez vous aussi ?*
*Pourquoi peut-on dire qu'ils et elles sont à la fois dans une situation particulière et aussi des enfants comme les autres ?*
*Peut-on résumer quelqu'un·e en une seule phrase ?*
*Qu'aimeriez-vous que l'on remarque chez vous à la première rencontre ?*






**> Le portrait en dix indices.** Chaque enfant réalise le portrait d'un·e camarade, mais sans indiquer de détail physique. Il doit dessiner dix indices permettant de découvrir sa personnalité : une passion, un jeu préféré, une qualité, un détail, quelque chose qu'il sait faire, un rêve, un talent, une chanson, un objet important… Les portraits sont affichés anonymement et les enfants essaient de retrouver leur camarade, en y associant les prénoms.

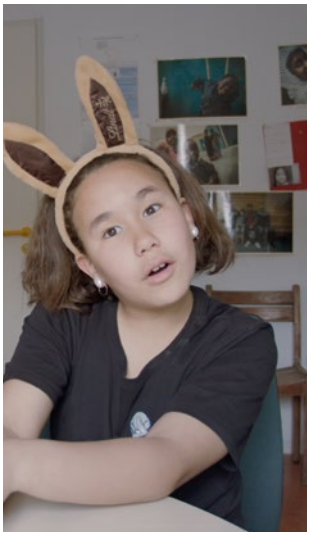
**> Aller voir une pièce de théâtre** pour prolonger très concrètement le thème de l'exil. À Brest, le spectacle *Traversée*, programmé le 18 décembre 2026 à la Maison du Théâtre, est accessible dès 9 ans. Il raconte le parcours de Nour, une enfant qui doit quitter son pays pour rejoindre sa mère. Le spectacle est inspiré de témoignages recueillis auprès d'adolescents ayant migré seuls.
https://brest.fr/spectacle-jeune-public-traversee

## CE QUE L'ON PERÇOIT
### L'ATTENTE ET L'INSTABILITÉ

Les enfants savent qu'ils ou elles ne resteront peut-être pas longtemps dans cette école. Leur quotidien est rythmé par l'attente d'un départ, d'un transfert ou d'un nouveau lieu où vivre. Cette incertitude contraste avec ce que représente habituellement l'école : un endroit où l'on revient chaque jour et où l'on retrouve les mêmes personnes.

*Comment ressent-on l'attente dans le film ?*
*Comment vous sentiriez-vous à l'école si vous ne saviez pas combien de temps vous pourriez y rester ?*
*En quoi avoir des habitudes et des lieux familiers peut-il être important ?*

**> La petite valise.** Chaque enfant dessine une petite valise et choisit 5 choses imaginaires ou réelles à emporter en cas de départ imminent pour vivre quelque temps dans un autre endroit : un objet, un jeu, une photo, un livre, une odeur, un souvenir, une chanson écrite sur un papier… Tour de table où chacun·e présente une ou deux choses de sa valise. On peut terminer par une réflexion collective : « Pourquoi certains objets nous permettent-ils de nous sentir chez nous ? » Les ressources UNICEF proposent des déroulés complets d'ateliers d'écriture pour aborder la migration avec les enfants sans réduire les parcours migratoires à une seule histoire.
https://my.unicef.fr/wp-content/uploads/2022/10/DP_Ateliers-Ecriture_compressed.pdf



## FILMER UNE RÉALITÉ PEU VISIBLE

La réalisatrice donne une place importante aux paroles et aux visages des enfants. Le documentaire nous fait découvrir une réalité que l'on peut ne jamais rencontrer directement : celle d'enfants qui vivent dans des centres d'hébergement et connaissent l'exil. Le film ne montre pourtant pas seulement les difficultés : les moments de joie, les jeux et les échanges occupent aussi une place essentielle.

*Avez-vous déjà rencontré un enfant qui ne parle pas français ?*
*Pourquoi la réalisatrice montre-t-elle aussi les moments de rire et de jeu ?*
*Est-ce qu'un film documentaire peut nous faire découvrir une réalité sans tout expliquer ?*

**> Filmer le quotidien autrement.** Par deux ou trois, les enfants choisissent un lieu familier, la cour de récréation, la cantine, la bibliothèque, un jardin, l'entrée de l'école… Leur mission : réaliser une très courte séquence documentaire de moins d'une minute qui permet de faire découvrir ce lieu à quelqu'un qui ne le connaît pas. Chaque groupe pioche une contrainte de tournage différente : filmer uniquement les mains et les gestes, les pieds et les déplacements, sans jamais montrer les visages, filmer en plan fixe, uniquement des détails ou des objets, ou n'utiliser que des plans larges… On regarde les séquences ensemble, et on discute de ce qui est montré / caché. Qu'est-ce que les images racontent des lieux ? Avec les ressources du parcours pédagogique UPOPI on découvre qu'un documentaire ne consiste pas seulement à enregistrer la réalité, mais qu'il y a toujours un point de vue derrière les images.
https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/diversite-des-formes-documentaires

## CE QUI RÉSONNE À TRAVERS LE FILM

### LE DROIT À L'ÉDUCATION

La petite école rappelle que tous les enfants ont droit à l'éducation, quelle que soit leur situation. La Convention internationale des droits de l'enfant reconnaît également à chaque enfant le droit à la protection, au repos, aux loisirs, au jeu et à une vie qui lui permettent de se développer. Le film invite ainsi à réfléchir à ce dont un enfant a besoin pour apprendre et grandir : un lieu où être accueilli·e, des adultes attentionné.es, mais aussi du temps pour jouer et être simplement un·e enfant.

*De quoi un enfant a-t-il besoin pour se sentir bien à l'école ?*
*Est-ce que tous les enfants dans le monde vont à l'école dans les mêmes conditions ?*
*Quels droits vous semblent particulièrement importants pour pouvoir bien grandir ?*

**> Inventons notre école idéale.** Par groupes, les enfants dessinent le plan d'une école qui permettrait à tous les enfants de se sentir accueilli·es. Leur proposer de faire apparaître différents espaces pour apprendre, jouer, se reposer, parler, créer, manger, être seul, rencontrer les autres… Chaque groupe présente ensuite son école et explique ses choix.
Cette activité peut être mise en relation avec le kit UNICEF consacré au droit à l'éducation et à l'égalité, qui propose des activités ludiques pour réfléchir aux droits de l'enfant.
https://my.unicef.fr/wp-content/uploads/2022/11/kit_periscolaire_8-11_ans_-_droits_education_egalite-bd.pdf

**> On peut proposer une discussion :** « Tout ce que nous avons imaginé existe-t-il dans notre école ? Que pourrait-on améliorer ? »




# COSMONAUTE

DE ZOLTÁN HORVÁTH
SUISSE / 8'03 / 2026 / FICTION ANIMÉE

## Synopsis

Dans sa chambre encombrée de jouets, sous le regard indifférent de son hamster qui tourne dans la petite roue de sa cage, un enfant s'affaire à un étrange bricolage. Son père passe ses soirées à contempler le ciel étoilé en fumant des cigarettes, sa mère est occupée à la cuisine et au jardin. Ni l'un ni l'autre n'ont remarqué que l'ouvrage de leur fils ressemble à une fusée.

## Biographie du réalisateur

Né à Genève en 1966, Zoltán Horváth développe son activité de réalisateur de films d'animation depuis une vingtaine d'années. Ses films sont marqués par une forte originalité graphique, une bonne dose de dérision et des détournements de mythes en cascade. Ils jouent également, chacun à sa manière, avec les codes et stéréotypes du cinéma classique.
Ses films ont été sélectionnés dans de nombreux festivals prestigieux et ont reçu plus d'une quarantaine de prix. Zoltán Horváth est aussi actif en tant que dessinateur de presse et vidéaste pour spectacles vivants.



## THÉMATIQUES ABORDÉES

À travers un enfant qui transforme complètement son quotidien par le seul pouvoir de son imagination, le film explore le désir d'aventure. Sont questionnés ainsi la place de l'enfant dans la famille et le besoin d'attention. En rêvant d'aller si loin, l'enfant nous fait sentir son décalage d'avec le monde des adultes.

## CE QUE LE FILM RACONTE

### PETIT BRICOLEUR, GRANDE IMAGINATION

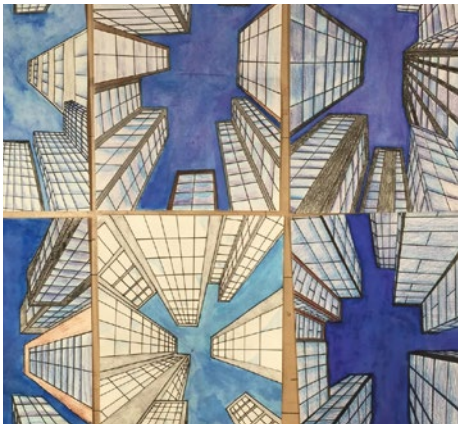
Dans sa chambre transformée en base spatiale, un enfant construit quelque chose qui l'absorbe complètement. Rien ne semble extraordinaire autour de lui et pourtant, son bricolage transforme peu à peu son quotidien en terrain d'aventure. Le film nous invite à regarder autrement les objets qui nous entourent : une boîte, un carton ou quelques morceaux assemblés peuvent devenir une machine à voyager.

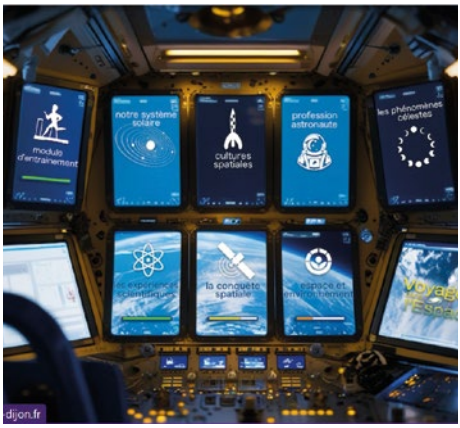
*Pensez-vous que l'enfant peut fabriquer une fusée ?*
*Est-ce qu'une invention doit être utile pour être intéressante ?*
*Peut-on inventer quelque chose sans avoir de plan précis au départ ?*

**> Le défi de la machine impossible.** Par petits groupes, les enfants ont accès à des objets de récupération : cartons, rouleaux, bouchons, ficelles, papier, pailles, attaches parisiennes... Leur défi : imaginer et fabriquer une machine qui permettrait de réaliser quelque chose d'impossible : une machine pour attraper les rêves, pour aller sur la Lune, pour ranger une chambre en une seconde, pour parler aux animaux... Avant de commencer, chaque groupe réalise un croquis de son invention et précise : son utilité, son fonctionnement, quels matériaux seront utilisés...

Puis vient la fabrication. À la fin, chaque équipe présente sa machine aux autres et explique ce qui a changé entre le premier dessin et l'objet fabriqué. L'intérêt est de faire apparaître que bricoler, ce n'est pas seulement fabriquer avec ses mains : c'est chercher, essayer, se tromper, modifier et trouver une solution.

Cette proposition s'appuie sur la séquence « L'emballage du jus de fruits » de La Fondation La main à la pâte, destinée au cycle 3.
https://fondation-lamap.org/sites/default/files/sequence_pdf/l-emballage-de-jus-de-fruits.pdf






## CE QUE L'ON PERÇOIT

### QUAND LES ADULTES NE REGARDENT PAS

Le garçon construit son projet sous le regard distrait des adultes. Son père regarde le ciel sans voir ce que fait son fils ; sa mère est occupée à ses activités. Cette situation peut faire réfléchir à la différence entre voir et regarder, mais aussi à ce que l'on peut ne pas remarquer chez les personnes qui nous entourent.

*Pourquoi les parents ne remarquent-ils pas immédiatement ce que fait l'enfant ?*
*Que pourraient voir les parents en prenant davantage de temps pour regarder ?*
*Peut-on être juste à côté de quelqu'un·e sans vraiment lui prêter attention ?*

**> L'enquêteur du quotidien.** Pendant quelques minutes, les enfants observent silencieusement un lieu familier de l'école : la cour, le couloir, la classe, la cantine… Leur mission: dessiner et / ou noter cinq choses jamais remarquées auparavant : un bruit, une trace, un objet, un geste, une lumière, une petite habitude d'un camarade…
Mettre les observations en commun : la classe découvre que le même endroit peut être très différent selon ce que l'on choisit d'observer.

**> Travailler la notion de cadre :** chaque enfant réalise la photographie ou le croquis d'une vue de la cour à partir d'un détail choisi, habituellement invisible ou ignoré.

Ciclic / Upopi met à disposition un dossier complet sur le point de vue au cinéma, où l'on apprend que modifier la place de la caméra, le cadre et l'échelle des plans change la réception.
https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-point-de-vue-au-cinema/seance-3-faire-varier-le-point-de-vue-1

### ET SI ON POUVAIT PARTIR ?

La fusée fabriquée par l'enfant est-elle un simple jouet ou permet-elle réellement de faire décoller son petit voyageur ? Le film entretient volontairement le doute et nous fait entrer dans son imaginaire. Construire une fusée, c'est aussi inventer la possibilité d'aller ailleurs.

*Où pensez-vous que l'enfant aimerait aller ?*
*Pourquoi rêve-t-il de partir ?*

**> Le carnet de bord du cosmonaute.** Chaque enfant en tant que cosmonaute d'une mission imaginaire, doit choisir une destination : la Lune, Mars, une planète inventée, une étoile très lointaine… Puis rédiger ou dessiner une page de son carnet de bord :
Jour 1 : je viens d'arriver…
Je vois…
J'entends…
Je découvre…
Je réalise que…

On peut demander de distinguer ce qui est scientifiquement possible et ce qui appartient à l'imagination.



Pour approfondir le sujet de l'espace, on peut faire le Rallye Internet Voyage dans l'espace de Primàbord, conçu pour le cycle 3 : il propose notamment des recherches sur le système solaire, le métier d'astronaute, les phénomènes célestes et la conquête spatiale.
https://primabord.eduscol.education.fr/rallye-internet-voyage-dans-l-espace

# CE QUI RÉSONNE À TRAVERS LE FILM

## CONSTRUIRE POUR COMPRENDRE

Le petit garçon bricole, il imagine, assemble, essaie et ajuste. Cette démarche ressemble à celle d'un scientifique : partir d'un problème ou d'une idée, proposer une solution, construire un prototype et vérifier s'il fonctionne.

*Dans la démarche scientifique, pourquoi est-il utile d'essayer plusieurs solutions ?*
*Est-ce qu'une invention réussie est forcément une invention parfaite du premier coup ?*

**> Lancer un débat "Faut-il forcément inventer quelque chose d'utile ? »** On peut partir de la fusée du petit garçon qui ne semble pas répondre à un besoin concret. On présente ensuite quelques objets aux enfants : le téléphone, un moulin à vent, une fusée, une œuvre d'art abstraite, un porte-clés avec une photo de famille encadrée... On peut ensuite réfléchir à cette question : une création doit-elle forcément servir à quelque chose ?

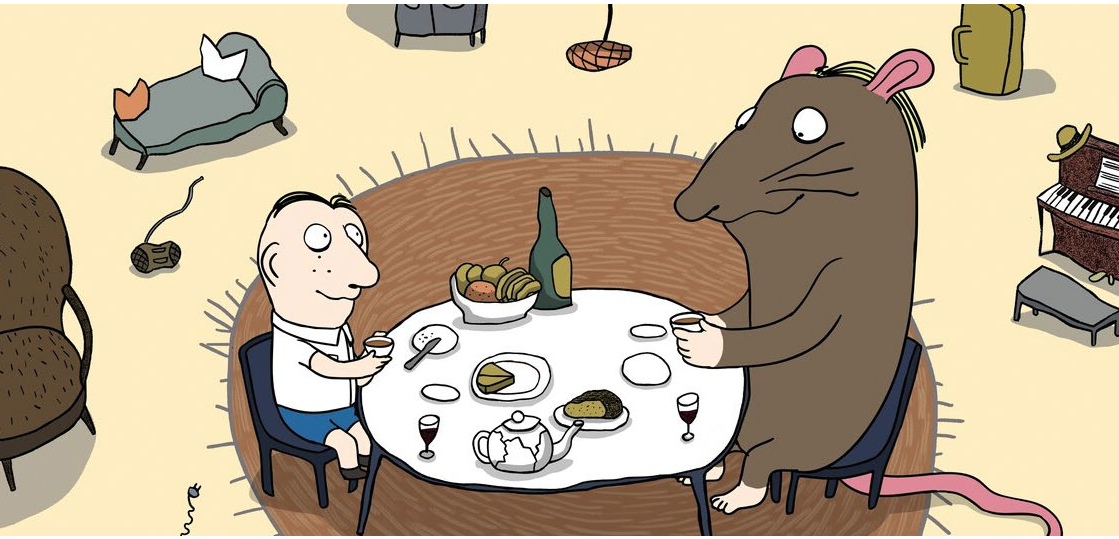
*Un objet peut-il être utile à une personne et inutile à une autre ?*
*Rêver peut-il conduire à une invention ?*
*Peut-on inventer quelque chose sans savoir à l'avance à quoi cela servira ?*
*Une invention peut-elle être réussie même si elle ne fonctionne pas ?*

## FAIRE BOUGER L'IMAGINAIRE

*Cosmonaute* est un film d'animation : les objets, les personnages et les décors sont fabriqués puis animés image après image. Cela permet de rendre visibles des situations qui ne pourraient pas être filmées dans la réalité.

*Comment fait-on pour animer un dessin ?*
*Quelles sont les scènes du film qui auraient été impossible à filmer avec une caméra ?*
*Qu'aimeriez-vous faire apparaître à l'écran ?*

**> La mini-fusée animée.** Par petits groupes, les enfants dessinent sur une grande feuille au-dessus de laquelle on place un appareil photo : la fusée décolle, disparaît derrière une planète, se pose sur une planète inconnue... On assemble 10 à 15 images par seconde, pour créer une courte animation de 10 à 30 secondes.
On peut ajouter des bruitages réalisés avec les objets de la classe : décollage, moteur, vent spatial, atterrissage...
S'aider de la démarche proposée par Ciclic / UPopi dans son atelier consacré au cinéma d'animation.
https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/aborder-le-cinema-avec-de-jeunes-enfants/atelier-8-le-cinema-d-animation



# ON THE MAT OUTSIDE MY DOOR
## (UN GROS RAT DANS MA MAISON)

D'ANTJE HEYN
ALLEMAGNE / 4'43 / 2025 / FICTION ANIMÉE

### Synopsis

Un rat aussi imposant qu'espiègle s'est installé chez notre protagoniste. Il siffle en rythme avec la radio, s'assoit dans le réfrigérateur, barbote dans la baignoire et est absolument partout : bruyant, envahissant, débordant de vie. Lorsqu'il disparaît soudainement, le protagoniste réalise une chose : jamais le silence n'a été aussi pesant, ni le vide aussi grand. Une adaptation de l'album illustré éponyme de Nadia Budde.

### Biographie de la réalisatrice

Antje Heyn est réalisatrice de films d'animation et directrice du studio Protoplanet à Berlin. Elle a étudié la communication visuelle à l'Université des Arts de Berlin-Weißensee, avec une spécialisation en animation et en illustration. En tant que responsable de projets éducatifs, elle aime également transmettre ses connaissances. Elle anime des ateliers pour les enfants et enseigne l'animation dans des écoles et académies d'art.



# THÉMATIQUES ABORDÉES

Le film explore la présence et l'absence, l'attachement, la solitude, les habitudes et la vie quotidienne. À travers la relation ambiguë entre le personnage et un rat envahissant, il invite à réfléchir à notre rapport aux autres et à notre propre solitude.

# CE QUE RACONTE LE FILM

## UN INTRUS ENVAHISSANT

Un rat s'impose dans le quotidien de notre personnage. Il squatte le réfrigérateur, la salle de bain, se met devant la radio... et entrave chacun de ses gestes. Sa présence est à la fois drôle, agaçante et très familière.

*Qu'est-ce que l'intimité ?*
*Pourquoi la présence du rat nous fait-elle rire ?*
*Comment mettre une limite pour faire respecter son espace ?*

**> Apprendre à poser ses limites.** On crée plusieurs espaces au sol avec des cerceaux ou du ruban adhésif : mon espace à moi / l'espace que je partage / l'espace de tout le monde. L'enseignant·e lit ensuite des situations : un·e camarade s'assoit très près de moi, quelqu'un prend mon crayon sans demander, ma sœur entre dans ma chambre, un ami veut me faire un câlin, mon père lit mon carnet sans me demander. Les élèves se placent dans la zone correspondante à leur réaction. On discute ensuite des différentes réponses : une même situation peut-elle provoquer différentes réactions ? Comment dire « stop » ou « j'ai besoin d'espace » sans être agressif ou agressive?
On peut prendre appui sur le kit pédagogique de l'Éducation nationale pour des séances d'empathie à l'école.
kit-pour-des-seances-d-empathie-destination-des-professeurs-vol-2-104676.pdf

**> Regarder une courte vidéo sur le consentement :** *Tu dis, tu stoppes*, sur Lumni à propos de l'intimité et la place de la parole de l'enfant
https://www.lumni.fr/video/l-intimite-2

## QUAND UNE PERSONNE DEVIENT UNE HABITUDE

Au début, le héros subit la présence du rat. Mais lorsqu'il disparaît, son absence devient douloureuse. Ce retournement de situation nous invite à ne pas considérer comme acquis tout ce qui nous entoure quotidiennement.



*À quel moment le personnage commence-t-il à avoir besoin du rat ?*
*Comment peut-il s'attacher à lui alors qu'il l'énerve ?*
*Pourquoi parfois, remarque-t-on quelque chose seulement quand on n'y a plus accès ?*

**> Proposer aux élèves de raconter ou dessiner une petite chose quotidienne** à laquelle ils ne pensent presque jamais, mais dont l'absence leur pèserait : un bruit, une couleur, un moment dans la journée, un objet, une personne, un animal, une habitude… (penser à des choses qui nous paraissent aller de soi comme une fourchette, un lever de soleil, des chaussures, un boulanger…)

## ÊTRE SEUL·E ET SE SENTIR SEUL

La disparition du rat transforme complètement l'espace. Le même intérieur, qui semblait débordant de vie, paraît maintenant vide. Le film joue ainsi sur un paradoxe : le personnage semble vouloir retrouver le calme, mais lorsque le calme arrive réellement, cela devient pesant.

*Le silence est-il toujours agréable ?*
*Peut-on se sentir seul même si on l'a voulu ?*
*Quelle différence y a-t-il entre être seul et se sentir seul ?*

**> Lancer un débat (é)mouvant :** « Pour être bien, a-t-on parfois besoin d'être seul·e ? » Les élèves se placent sur une ligne imaginaire entre « oui » et « non », puis peuvent expliquer leur position en citant des émotions ressenties. On peut changer de place après avoir entendu les arguments des autres.

**> Faire sentir le manque en photographie.** Proposer aux élèves de photographier ou de dessiner un lieu que quelqu'un vient de quitter, sans représenter cette personne : une chaise déplacée, deux tasses sur une table, une porte entrouverte, une ombre, un vêtement abandonné… comme des indices d'une présence passée.

**> Faire découvrir le travail d'Edward Hopper** et demander aux élèves d'écrire le dialogue intérieur de plusieurs personnages représentés. Comparer les textes et se poser la question : « Comment savoir si quelqu'un aime être seul·e » ?

# CE QUE L'ON PERÇOIT

## L'ABSURDE QUI DÉCALE LE QUOTIDIEN

Le film transforme des situations ordinaires en scènes comiques en introduisant un élément inattendu : un rat gigantesque qui sème la zizanie. C'est le décalage entre ce que l'on attend d'une situation et ce qui se produit






réellement qui crée l'humour. Les expressions humaines et les petits sourires en coin du rat renforcent encore cette impression de surprise.

*Qu'est-ce qui fait rire dans ces scènes ?*
*Est-ce le comportement du rat, la réaction du personnage ou le contraste entre les deux ?*
*À quel moment une situation ordinaire devient-elle absurde ?*
*Peut-on faire rire sans raconter de blagues ?*

**> Imaginer une situation banale perturbée par un élément inattendu :** prendre son petit-déjeuner sous la table, aller à l'école accompagné·e à dos de poulpe, prendre son bain avec un pingouin… Dessiner la scène en cherchant à rendre visible le décalage entre le quotidien et l'élément incongru.

**> Continuer le storyboard :** dresser la liste des lieux où apparaît le rat et imaginer un nouvel endroit improbable où il pourrait surgir dans la vie du personnage. Les élèves peuvent ensuite le dessiner en tendant vers le même style graphique épuré que le film.

**> Écrire de petites comptines en rimes** à la manière de Sarah Budde, l'autrice du livre dont le film est adapté, traduit en français par Elisabeth Willenz sous le titre *Un gros rat dans ma maison* (L'agrume, 2017).

## CE QUI RÉSONNE À TRAVERS LE FILM

### PEUT-ON AIMER QUELQU'UN À CENT POUR CENT ?

Il s'agit d'une expérience très quotidienne : vivre avec quelqu'un signifie aussi supporter ses habitudes et ses petites manies. Pourtant, ce qui nous dérange peut finir par devenir ce qui nous manque le plus.

*Est-ce possible de tout aimer chez quelqu'un·e?*
*Peut-on être très proche de quelqu'un et avoir besoin de moments seul·e ?*

**> Lancer un débat philosophique :** « Peut-on vivre avec quelqu'un sans avoir aucun différend ? » Les élèves peuvent donner des exemples tirés du film et distinguer désaccord, agacement, affection et rejet.

### LES OBJETS RACONTENT DES CHOSES

La première chose que fait le rat, c'est de glisser ses pattes griffues dans les pantoufles du héros. Symbole de la banalité à l'état pur. Comme si, en l'empêchant d'accéder à sa tranquillité, il épiçait tout de même un peu son quotidien.

**> Créer le portrait de quelqu'un à travers un objet.** Par duo, décrire l'objet choisi d'un point de vue esthétique et fonctionnel. Le mettre en texte de façon à ce que cela parle de la personne qu'il est censé représenter. On peut lire les textes à l'oral et deviner de qui il s'agit.

**> Collecter un certain nombre d'objets qui, ensemble, forment son autoportrait.** Soit en dessin, soit en vrai et rassemblés dans une boîte.



# ANIMALIES

## DE KATEŘINA KARHÁNKOVÁ ET MAREK NÁPRSTEK
## RÉPUBLIQUE TCHÈQUE / 15'/ 2026 / FICTION ANIMÉE

### Synopsis

Izzy, Chester, Zoe, Kyle, Jesse and Babs vivent dans une grande ville. Iels sont amis et se connaissent grâce au club de course de Richard, qui leur apprend aussi les rudiments du camping. C'est l'été et les enfants sont impatients de rejoindre le *Camp des Animalies*, enfin hors de la vue des parents. Cependant, le voyage s'annonce plus complexe que prévu. Non parce que ces jeunes sont porteurs de handicaps physiques, mais plutôt parce que ce sont de classiques préadolescent·es !

### Biographie des réalisateur.ices

Kateřina Karhánková est diplômée en animation de la FAMU et a fait un stage à la Bergen Academy of Art and Design, en Norvège. Ses films *A New Species* (2013) et *Fruits of the Clouds* (2017) ont été programmés à Brest et ont reçu de nombreux prix internationaux, dont le ECFA Short Film Award à la Berlinale en 2019. Elle a aussi co-créé la série d'animation *Hungry Bear Tales* (2020) et co-réalisé *The Bugaboo* (2025).

Marek Náprstek a étudié à l'Université Charles et à la FAMU, à Prague. Ses films *The More I Know* et *Ant Hill* ont été présentés dans de nombreux festivals internationaux. D'abord spécialisé dans l'animation 2D, il travaille aujourd'hui principalement en 3D comme animateur, directeur artistique et concepteur de cinématiques.



## THÉMATIQUES ABORDÉES

Ce court métrage traite du besoin d'aventures et d'émancipation de préadolescent·es et des frictions avec leurs parents liées à cette recherche d'autonomie. En ne prenant pas comme sujet principal le handicap porté par les jeunes héro·ïnes, le film offre un point de vue inclusif sur les peurs et l'excitation propres à l'aventure. Il permet toutefois d'aborder les questions de validisme portées par des personnages secondaires du film.

## CE QUE RACONTE LE FILM

### DES PRÉADOS PRESQUE COMME LES AUTRES

Dans un car, un petit groupe d'adolescent·es est surexcité à l'approche du départ. Le moteur est déjà en route quand soudain, Izzi toque à la porte du véhicule : « J'ai entendu l'appel de la nature ! »

*Quels sont les personnages de cette histoire ?*
*Dans quel environnement semblent-iels vivre ?*
*Où souhaite se rendre le groupe ?*
*Qui rejoint le car à la dernière minute ?*

## CE QUE L'ON PERÇOIT

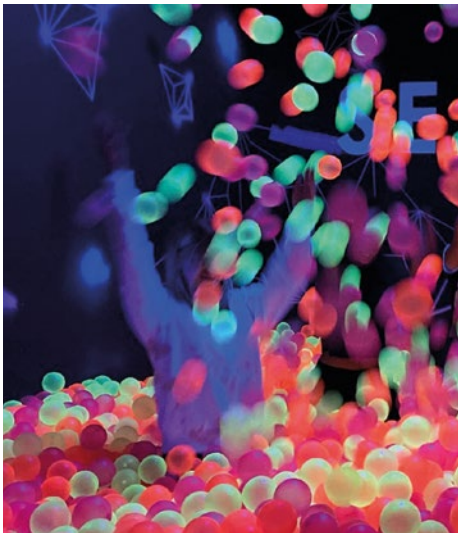
### DES EMBÛCHES POUR UN PARCOURS INITIATIQUE

À mesure que le car s'enfonce dans la forêt, le groupe chante à pleins poumons. Mais alors qu'une biche danse imprudemment sur la route, c'est l'accident. Pour rejoindre le camp, les Animalies devront faire preuve d'imagination, de persévérance et de courage.

*Qu'arrive-t-il sur la route ?*
*Que propose de faire Richard ?*
*Quels arguments les jeunes utilisent-ils pour le faire changer d'avis ?*
*Quelles difficultés vont se présenter ?*
*Quelles émotions ces différents événements créent-ils chez les spectateur·ices ?*

**> Adapter les paroles de la chanson du film en français**, sur le même air.

**> Travailler sur la prise de décision collective grâce au *Cartable des compétences psychosociales*.** *Le jeu de l'île déserte* permet, à partir de ce que les enfants ont exprimé, d'identifier les différents modes de décision dans une situation problématique : domination, démission, persuasion, accommodement, compromis ou coopération ont-ils été engagés ?
https://www.cartablecps.org/_docs/Fichier/2016/7-160701043422.pdf



## UNE DIRECTION ARTISTIQUE INCLUSIVE ET VITAMINÉE

*Comment décririez-vous les images de ce film ?*
*Quelle est la palette de couleurs utilisée ?*
*Quelles sensations cela provoque-t-il ?*
*Quelles sont les impressions qui vous restent le plus après le visionnage ?*

**> Étoffer le vocabulaire pour décrire les couleurs du film** grâce à une fiche pédagogique sur la description des arts plastiques : de quelles tonalités sont les couleurs du court métrage ? Peut-on les qualifier de vives, saturées, contrastées ?
https://urls.fr/5MvZyC

**> Fabriquer la sculpture d'un personnage du film en patarev,** la pâte autodurcissante qui sèche à l'air. En quoi s'identifie-t-on à ce personnage ? Quelle est sa particularité ? Les difficultés qu'il ou elle traverse ? Ses forces mises en avant ?

# CE QUI RÉSONNE À TRAVERS LE FILM

## UN FILM INCLUSIF...

La mise en scène fait le choix de transposer des problématiques humaines sur des animaux. Une distance qui, paradoxalement, crée une identification plus large et forte. Nos héro·ïnes sont montré·es comme capables des aventures les plus intrépides, et le cadrage n'insiste à aucun moment sur leur handicap. Le fauteuil roulant devient même un objet de prise de risque et de courage, puisqu'il permet de s'assurer que le pont est assez solide pour tout le groupe.

*Comment peut-on qualifier les personnages ?*
*Comment Richard perçoit-il les jeunes ?*
*Comment Babs, la biche, considère-t-elle les membres du groupe lorsqu'iels descendent du car ?*
*Quel autre personnage semble penser que le handicap est un problème ?*
*Leurs différences les empêchent-elles d'agir, comme semblent le suggérer certains personnages ?*

**> Organiser une sortie à SENSAS, un parc d'attractions sur les 5 sens à Brest :** relevez de multiples challenges ludiques et pédagogiques en étant plongé·es dans le noir le plus complet. Deux heures de parcours pour découvrir et redécouvrir le goût, le toucher, l'ouïe, l'odorat et la vue.

**> Jouer à *Vis ma vue*, un jeu de sensibilisation au handicap.** Il permet aux enseignant·es de cycle 3 d'aborder la question du handicap visuel avec les élèves en leur faisant prendre conscience des difficultés rencontrées par les élèves déficient·es visuels. Dans le contexte familier de la salle de classe, la cour de récréation ou encore la cantine, le jeu propose 8 missions de 3 minutes.
https://www.reseau-canope.fr/vis-ma-vue/

**> Des ressources pédagogiques sur le site de Handicap international**, avec un dossier très complet autour du film *We have a dream* (Pascal Plisson, 2023). L'intérêt du module est d'aborder et d'expérimenter l'inclusion par le biais d'activités interactives en petits groupes. Les animations ont pour but de faire comprendre les différents obstacles à l'inclusion, de se familiariser aux solutions existantes, d'accepter les différences de chacun·e et de parler de la richesse du vivre-ensemble.
https://www.handicap-international.fr/sn_uploads/Wehaveadream_dossierpedagogique_v08042024.pdf

## ...QUI PERMET D'ABORDER LE VALIDISME

« Un camp n'est pas une place appropriée pour un renard dans un fauteuil roulant ».
Le validisme, notion qui désigne une discrimination systémique qui consiste à faire des personnes valides la norme sociale, justifiant l'infériorisation et la marginalisation des personnes porteuses de handicap - est ici incarné par les personnages de la mère d'Izzie et de Babs, la biche impliquée dans l'accident.

Le film utilise même cette notion de validisme comme un ressort humoristique : après l'accident, la biche Babs se croit responsable des dommages physiques des animaux. « Qu'ai-je fait ? » « Je vous ai tous·tes brisé·es ». « Oh, vous êtes justes handicapé·es ! » s'exclame-t-elle, soulagée. « Mais c'est ok je peux être ami·e avec vous, même si... »
De même, Izzy choisit de s'extraire du regard limitant de sa mère sur son handicap, et participe au camp sans son aval. Lorsque la mère d'Izzie la retrouve, elle s'excuse auprès de tous·tes pour ce « désagrément », terme qui choque tout le groupe.

*Pourquoi Izzie n'a-t-elle pas prévenu sa mère de sa participation au camp ?*
*Comment réagit-elle lorsqu'elle le découvre ?*
*Quel mot utilise la mère d'Izzie, qui choque tout le groupe ?*
*À votre avis, pourquoi le camp se nomme-t-il Animalies ?*

**> Un jeu de mots : *Animalies*** permet d'associer les mots *animal* et *anomalies* qui selon la définition du Larousse signifie : « ce qui s'écarte de la norme, de la régularité, de la règle.
Synonymes : bizarrerie, déviation, étrangeté, irrégularité, monstruosité, particularité, singularité. Contraires : conformités, normalités, régularités. »
L'exploration peut se poursuivre sur la manière dont on nomme le handicap dans plusieurs langues étrangères.




**> Écouter *Cap, pas cap, Handicap, le podcast***
Quel rapport peut-on avoir avec le handicap quand on est enfant ? À l'aide de kits pédagogiques conçus par les journalistes de Radio France, des enfants de classe de CE1 posent des questions à leurs invité·es qui sont des personnes en situation de handicap. Iels les interrogent sur leur vie quotidienne, mais aussi sur leur métier, leurs passions ou encore leurs pensées.

**> Le Festival Handistars**, à Carantoir dans le Morbihan : depuis 24 ans, ce temps fort invite à découvrir les talents d'artistes en situation de handicap venu·es de toute la France au mois de juillet. Au programme : chant, danse, musique et théâtre pour une journée riche en émotions.

**> La première édition du Festival du film d'inclusion et d'aventures** s'est déroulée à Larmor-Plage en août 2026. L'association Yaka organise cet événement pour valoriser les histoires qui inspirent, rassemblent et montrent que l'aventure peut devenir un formidable terrain d'inclusion. Plus qu'une récompense artistique, cet événement souhaite distinguer des œuvres capables de faire évoluer les regards et de donner de la visibilité à des causes humaines. Une initiative si rare que l'on peut se réjouir doublement qu'elle se déroule en Bretagne.




# NONNA LUCIA

DE MARCEL BARELLI
SUISSE / 7'/ 2026 / DOCUMENTAIRE

## Synopsis

À travers le visionnage de l'ensemble des objets laissés par ma grand-mère après sa mort, on réfléchit au sens de ces objets et aux histoires qu'ils racontent.

## Biographie du réalisateur

Marcel Barelli (1985, Lodrino, Suisse) est réalisateur de films d'animation et auteur de livres pour la jeunesse. Passionné par les animaux et la nature, il développe tous ses projets autour de ces thèmes. Ses courts métrages ont été sélectionnés dans des centaines de festivals internationaux et ont gagné de nombreuses récompenses partout dans le monde. Il vit à Genève avec son épouse et ses deux enfants.

Son film *Dans la nature* a obtenu une mention spéciale pour le Prix des écoles du Festival de Brest en 2021 tandis que le court métrage *Extract* a été sélectionné en 2025. Son premier long métrage de fiction, *Mary Anning* est sorti en salles en 2025.




## THÉMATIQUES ABORDÉES

En constituant l'inventaire visuel des possessions d'une femme défunte, le court métrage dresse un portrait intime qui invite à la réflexion plus universelle sur le sens de la vie à travers le rapport aux objets.

## CE QUE RACONTE LE FILM

### UNE VIE RACONTÉE PAR DES OBJETS

Une photographie, un nécessaire à couture, un panier à tricot puis des couverts et ustensiles de cuisine aux formes bizarroïdes qui défilent dans un cliquetis métallique, s'écartent pour laisser apparaître le titre du film. Voici le début de l'inventaire des possessions de l'héroïne absente des images au présent de ce film : Nonna Lucia.

*Quel est le personnage principal de cette histoire ?*
*Quelles images composent ce film ?*
*Que racontent-elles ?*
*Quels objets vous ont le plus surpri·ses ?*
*De quels centres d'intérêts de Lucia témoignent-ils ?*

**> Se raconter par un objet mystère :** chaque élève apporte un objet avec lequel il ou elle entretient une histoire, mais prend soin de ne pas le montrer aux autres. L'enseignant·e dispose les objets au sol en cercle. Les participant·es s'arrêtent sur un des objets (qui n'est pas le leur) qui les interpellent. Puis, par binôme, on mène une enquête : quelle est l'utilité de cet objet ? Son histoire ? Celle de la personne à qui il appartient ? Chacun·e à son tour propose une hypothèse autour de l'objet de son supposé propriétaire. Le ou la véritable propriétaire finit par se dévoiler et raconte le lien à son objet.

**> Dresser un inventaire à la Prévert.** Les poètes surréalistes ont, à leur manière, utilisé l'inventaire comme forme poétique. L'inventaire le plus connu est celui de Jacques Prévert qui mêle délibérément des objets sans rapport apparent les uns avec les autres. On peut le composer de manière collective à partir d'observations dans la classe.
https://www.chrismarker.ch/inventaire-jacques-prevert.html

## CE QUE L'ON PERÇOIT

### ANIMER L'INERTE POUR REDONNER LA VIE

« Objet, nom masculin
Di latin objectum, chose placée devant.
Chose inerte, sans pensée, sans volonté et sans droits, par opposition à l'être humain.»

Dans ce film, Marcel Barelli fait mentir la définition du dictionnaire du Larousse : alors que Lucia est morte, ses objets prennent vie. Et tandis qu'ils s'animent, ils prolongent eux-mêmes ce pouvoir de donner vie à celle qui les possédait, le temps d'un portrait. C'est par le rythme du montage, la voix off, que le réalisateur crée le récit : les objets ne sont que la matière qu'il met en scène pour produire une histoire.

*Pouvez-vous décrire le processus d'animation choisi ?*
*Quelle bande sonore accompagne le film ?*
*Que se passe-t-il qui ne pourrait pas avoir lieu dans la réalité ?*
*Quelle spécificité du cinéma est mise en avant ?*
*Que cela provoque-t-il aux spectateur·ices ?*

**> Regarder *La belle et la bête* de Jean Cocteau** (1945) dans lequel les objets s'animent grâce à des effets spéciaux inspirés par les trucages de Georges Méliès.

**> Fabriquer un banc titre et photographier les objets de la classe :** en quoi ces clichés mis bout à bout racontent-ils la vie de la classe ?
Y a-t-il des objets drôles, incongrus, dont on peut se demander l'utilité ? Comment pourrait-on les catégoriser ? De quelle manière certains objets pourraient être animés ?

**> Créer une capsule temporelle pour l'envoyer à son ou sa futur·e soi :** avec du papier et un tube postal, il est possible de fabriquer une machine à remonter dans le temps à moindre coût ! Prendre le temps de réfléchir collectivement au questionnaire individuel : décrire précisément une journée type, les activités que l'on préfère, le dernier livre lu, la musique écoutée, les figures importantes qui nous entourent au quotidien, réelles ou fictives. De quelle manière on s'imagine dans un nombre défini d'années. Puis après avoir glissé des tickets ou petits objets, on scelle la capsule en inscrivant une date d'ouverture jusqu'à laquelle patienter. Le choix de la durée ainsi choisie est révélateur d'un rapport au temps différent pour chacun·e.

# CE QUI RÉSONNE À TRAVERS LE FILM

## UN OBJET CINÉMATOGRAPHIQUE ÉPHÉMÈRE

C'est le pouvoir du cinéma : réagencer le réel et capturer la vie, comme avec ces aller-retours aux images d'archives qui témoignent du souci constant au fil des ans de Marcel Barelli de documenter la vie de Lucia dans ses plus infimes gestes quotidiens. Mais le film lui-même fait tout autant partie des objets inscrits dans le caractère éphémère de la vie, en témoigne le reflet l'objectif de l'appareil photo dans le miroir, marquant une pause dans le défilé des objets.

## ACCUMULATION ET ABSTRACTION UNE HISTOIRE INTIME QUI RACONTE UNE ÉPOQUE

Par l'accumulation et le procédé par lequel il nous est montré, l'objet devient abstraction : cercles de casseroles en tout genre, couvercles, ampoules, verres, entonnoir : des motifs circulaires, des effets dignes d'une natation synchronisée. Le film montre également des objets qui sont usés, rayés, cassés. Le défilement continu accentue l'impression d'accumulation d'objets, même si le procédé les isole en les montrant un par un et non au milieu de pièces d'une maison remplie d'objets.

**> Travailler à l'écriture du portrait d'une personne disparue** en partant de la description d'un objet. Que raconte l'objet de l'histoire de cette personne mais également de la grande Histoire ?

**> Animer un atelier d'écriture en s'appuyant sur le procédé du recueil *Je me souviens* de Georges Perec** (1978) : chaque élève propose trois souvenirs à partir d'objets pour faire émerger une collection collective et universelle.

## L'HUMOUR : UNE CONSTANTE CHEZ MARCEL BARELLI

Ici, aucun pathos dans la mise en scène : le bruitage des objets animés donne un côté léger et amusant. Les couleurs et formes sont étonnantes. Les pelotes disparaissent, les napperons tournoient comme des vinyles, ce sont à présent les vêtements qui s'animent sur des cintres, comme autant de tenues portées par la défunte.

En exprimant son amour à sa grand-mère par ce travail cinématographique, Marcel Barelli pointe également l'humilité de son message face à l'absurdité de la vie. L'humour, comme dans tout son travail, reste son meilleur allié pour parler de la vie et de la mort.

*À quel(s) registre(s) appartient le film ?*
*Pouvez-vous relever en quoi la mise en scène est pleine d'humour ?*
*Quelles sont les questions existentielles soulevées par ce film ?*

**> Découvrir les autres films et les livres adressés à la jeunesse de Marcel Barelli :** un regard sur la vie à la fois engagé et plein d'humour.

## L'OBJET À TRAVERS L'ART

**Barbara Iweins** a relevé le défi fou de photographier chaque objet de sa maison. Pas un livre, pas un vêtement, pas un ustensile de cuisine, pas un Lego n'a échappé à son objectif et à cet inventaire obsessionnel. Soit un total de 12 795 produits de son quotidien.

L'exposition ***Mudlarking - Les trésors de la Tamise*** donne à voir les objets perdus sur les rives du fleuve le plus célèbre de Londres et s'intéresse à ce qu'ils racontent.

Le projet ***Archéologie du merveilleux*** a permis de lancer des fouilles et de retrouver la cabane utilisée par Jacques Demy dans le film *Peau d'âne* (1970).

On peut également citer **Sophie Calle, Agnès Varda, Christian Boltanski** comme autant d'artistes fascinés par l'objet à l'épreuve de la mort.



# PETIT JULES

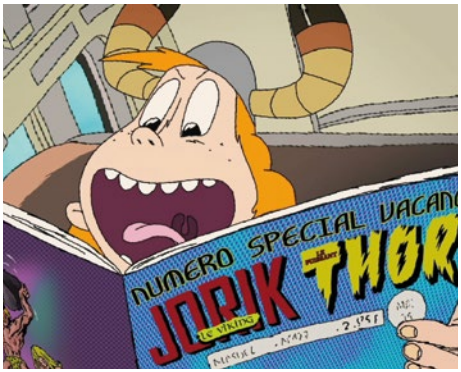
DE MATHIAS VARIN
FRANCE / 16'/ 2026 / FICTION ANIMÉE

## Synopsis

Petit Jules est en vacances chez ses grands-parents. Il apprend qu'on va construire une centrale nucléaire sur « sa » falaise. Son grand-père adoré, maire du village, ne lui a pas dit. Petit Jules est bien décidé à agir... sans oublier de rêver.

## Biographie du réalisateur

Issu de l'école de Beaux-arts de Caen, Mathias Varin a tout d'abord travaillé en tant que graphiste/web designer et directeur artistique dans des agences de conseil en Communication. Diplômé de la Poudrière en 2006, il travaille depuis très régulièrement au sein du studio Folimage. Il y a éprouvé de multiples postes sur de nombreuses productions, autant sur des longs et courts métrages que des séries. Après la réalisation (avec Riad Sattouf) de trois saisons des *Cahiers d'Esther* (Folimage), et des deux spéciaux 26 minutes d'*Ariol* (Folimage), il a réalisé le teaser du projet de long métrage *Cornebidouille* (Folimage), dont il a co-écrit le scénario avec Pierre Bertrand, et travaille actuellement sur la réalisation du développement de la série *Les Toutous* (Dandelooo).




## THÉMATIQUES ABORDÉES

Ce court métrage met en scène l'imagination comme exutoire indispensable à l'enfance, pour rêver, faire face aux désillusions, mais aussi reconstruire le réel pour mieux l'appréhender. C'est en se plongeant tout entier dans la fiction que Jules puise ses ressources pour inventer son futur, et des alternatives à l'énergie nucléaire. Le film permet d'ouvrir le débat sur la place des enfants dans la société et les décisions politiques, notamment sur les questions d'environnement.

## CE QUE RACONTE LE FILM

### UN CADRE MARITIME

Des falaises découpées au couteau, la lande qui la rehausse de vert, les goélands qui se déploient : Jules a pour cabine secrète un dolmen, tout près du sémaphore.

*Dans quel environnement se déroule le film ?*
*Au-delà des paysages, quels éléments précis renvoient à ce contexte maritime ?*
*D'après la carte des centrales nucléaires en France, où peut-on situer l'action, par déduction ?*
*Quels indices nous permettent de le deviner ?*

**> Une séquence pédagogique du réseau Canopé :** comprendre le littoral pour mieux le protéger met en avant l'incidence de l'activité humaine sur l'environnement.
https://www.reseau-canope.fr/entrez-dans-le-littoral/entrez-dans-les-sequences-pedagogiques/comprendre-le-littoral-et-mieux-le-proteger-cycle-3.html

## CE QUE L'ON PERÇOIT

### JULES ET JORIK : QUAND RÉEL ET FICTION S'EMMÊLENT

Coiffé d'un casque de viking, Jules veut qu'on l'appelle Jorik et son grand-père d'ailleurs, c'est Thor, dieu du tonnerre ! Dans l'imaginaire du petit garçon, les mouettes deviennent des ptérodactyles et c'est assis sur les épaules de son grand-père que Jules / Jorik réclame sans cesse les histoires de Gambali le dragon.
Dans la grotte, lorsque Jules crie, son visage se déforme, s'agrandit : l'animation amplifie son expression. Le bateau de Michel devient le Drakkar du bas des falaises. L'univers mi-fantastique, mi-viking du petit Jules prend vie. On entre dans son imaginaire débordant, fait de Crabix et de dragons.

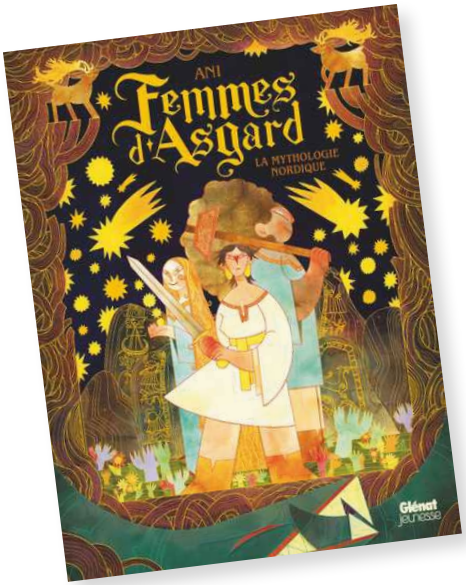
*Comment Jules souhaite-t-il qu'on l'appelle ?*
*Quel accessoire permet à Jules de se sentir pleinement Jorik ?*
*Quels passages du film font écho à un univers de bande dessinée ?*

**> Créer une couverture de magazine de super héro·ïnes** à l'image du numéro spécial vacances *Jorik le Viking* et *Thor* que feuillette Jules dans le car. Proposer aux élèves une sélection d'héro·ïnes d'époques différentes (de la mythologie à la culture pop) à découper et sur lesquel·les ils et elles peuvent coller une photo de leur visage. Ouvrir sur une discussion : quels super pouvoirs seraient en action ? À quoi cela pourrait-il servir ?

**> Créer un *crossover* :** proposer aux élèves d'inviter un personnage de la mythologie nordique, grecque ou latine, chez un de leurs personnages de livres préférés. Quels effets pourrait produire cette rencontre ?

### DES ALLERS-RETOURS DANS LE TEMPS

« Foi de Thor je suis très content de partir avec toi, grand Jorik ». Le grand-père répond favorablement au désir impérieux d'imaginaire du jeune garçon et l'animation du film nous retranscrit visuellement ses visions. Ainsi, un dragon fonce sur un paysage apocalyptique




avec des volcans qui émettent de la lave verte. Ou encore, Jorik se transforme en Viking moustachu plein de muscles et combat à mains nues Crabix, le crabe géant. Les cases de la bande dessinée prennent vie à l'instar des émotions provoquées sur le jeune lecteur.
Il n'en reste pas moins qu'à l'appel de la crème aux œufs de sa grand-mère, Jules reste un petit garçon. Mais c'est un double voyage spatio-temporel qui nous est donné ici : télévision ancienne, cigarette dans les bars, pour sûr, c'est un film d'époque ! Et le passé prend ici figure de légende, comme un enseignement pour le présent.

*Connaissez-vous le mot réaliste ?*
*Le film nous montre-t-il toujours des séquences réalistes ?*
*Quelles figures ont réellement existé ? Lesquelles relèvent purement de la fiction ?*
*Que provoque ce mélange entre réalisme et fiction à Jules ? Et aux spectateur·ices ?*
*Comment la colère et la peur de Jules s'expriment-elles à l'image ?*
*Quelle menace représente le dragon dans cette histoire ?*
*Comment se transforme le paysage lors de ces séquences ?*
*Que fait Jorik du dragon ?*

**> Regarder un extrait du film *Plogoff, des pierres contre vos fusils*** de Félix Le Garrec et Nicole Le Garrec (1980, 110') pour présenter l'exemple le plus célèbre de contestation citoyenne qui fit échouer un projet de centrale nucléaire en Bretagne.
https://reporterre.net/A-Plogoff-voici-40-ans-la-lutte-antinucleaire-faisait-reculer-l-Etat

**> Écouter *La saga viking d'Eric le rouge*, du podcast *Les Odyssées*** de Laure Grandbesançon (**France Inter, 15'**) qui raconte de manière humoristique et théâtralisée les aventures de la navigation viking.

**> Découvrir les héroïnes méconnues de la mythologie nordique avec le livre *Les femmes d'Asgar*** (Glénat jeunesse, 2025)
Qui supervise la course du soleil dans le ciel ? Qui gère les destinées des hommes aussi bien que celles des dieux ? D'où vient l'île de Seeland au Danemark ? D'Asgard, nous connaissons surtout Odin, Thor ou Loki... Il est plus que temps de s'attarder sur les femmes vikings. Un livre illustré pour découvrir les déesses Frigg et Freya à Sif et ses cheveux d'or, sans oublier les valeureuses Valkyries.

## CE QUI RÉSONNE À TRAVERS LE FILM
### LA CONFRONTATION AU RÉEL

Jules est préservé par ses grands-parents de l'actualité brûlante autour de la centrale nucléaire. C'est en allant acheter les journaux qu'il découvre l'implication de son grand-père, maire du village, dans le projet.

*Comment Jules apprend-il l'existence du projet de centrale nucléaire ?*
*Quelles émotions semblent accompagner cette découverte ?*
*De quelle manière cela se traduit-il dans le film ?*
*Doit-on toujours dire la vérité aux enfants ?*
*Pensez-vous que les enfants sont pris au sérieux ?*
*De quelles manières peut-on s'informer de l'actualité ?*
*Les informations diffusent-elles toujours la vérité ?*

**> Écouter *Salut l'info, le podcast des 7-11 ans.*** Ce rendez-vous d'actu est le fruit de l'association de France info et du magazine Astrapi. De manière hebdomadaire, le podcast revient sur l'actualité sans éviter aucun sujet, avec un vocabulaire adapté.

**> Plonger dans l'éducation aux médias à l'occasion de la Semaine de la presse et des médias dans l'École. France info et Bayard animent le programme *J'apprends l'info !*** avec deux webinaires gratuits et interactifs consacrés aux fausses informations. Les élèves seront invités à explorer les mécanismes de diffusion des fake news, à identifier les informations trompeuses et à échanger avec des professionnels de l'information.

## ENVIRONNEMENT : INVENTER DES RÉCITS ALTERNATIFS

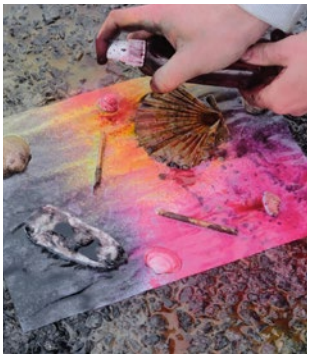
« Quand je serai grand, je serai électrologue. J'inventerai plein de moyens de faire de l'électricité gentille. Par exemple avec les vagues. Ou alors je serai sauveteur d'animaux en danger. Ou dépolluer de la mer. Ou chasseur de dragon. Capitaine de Drakar.... » Ainsi, le film se clôt avec un grand ciel bleu et l'immensité des idées de Jules.



**> Où l'on découvre qu'une idée de Jules est en cours de développement !** Énergie houlomotrice : l'Ifremer teste actuellement dans le Finistère un dispositif permettant de créer de l'électricité avec la force des vagues.
https://www.franceinfo.fr/replay-radio/le-billet-vert/energie-houlomotrice-l-ifremer-teste-actuellement-dans-le-finistere-un-dispositif-permettant-de-creer-de-l-electricite-avec-la-force-des-vagues_6154326.html

**> Suivre en classe les aventures du Tara Océans, un bateau pas comme les autres.** De nombreuses opérations pédagogiques et scientifiques participatives sont proposées afin d'impliquer les élèves sur des problématiques environnementales. Chaque semaine, à travers des vidéos ludiques, des activités clés en main et des échanges avec l'équipage, on peut échafauder une éducation au développement durable.
https://fondationtaraocean.org/partager/formation-des-enseignants/

**> Initium Maris-Civis : un projet interdisciplinaire fédérateur qui sensibilise concrètement au fragile équilibre des écosystèmes.**
Le projet invite les élèves du CM1 à la 6e à découvrir le milieu marin. Son originalité est de mener cette exploration sous deux angles à la fois : artistique et scientifique. L'objectif : enrichir les regards portés sur un même paysage et révéler sa double dimension écologique et esthétique. Le travail s'appuie sur l'approche et les images du photographe Nicolas Floc'h pour proposer un parcours éducatif autour de la biodiversité et des paysages sous-marins bretons face au changement global.
Ce kit pédagogique a été conçu par l'Ifremer, en partenariat avec Nicolas Floc'h, l'association Cap vers la nature, Passerelle Centre d'art contemporain, et avec le soutien du Fonds européen de développement régional (Feder), de la Région Bretagne et du Ministère de la Culture, Drac Bretagne. Il est gratuit, accessible en ligne et convient aux classes même les plus éloignées du littoral.
https://www.ifremer.fr/fr/la-mediation-scientifique-l-ifremer/nos-offres-pedagogiques/initiummariscivis



# PRIX DES ÉCOLES

Vous êtes inscrits pour une ou plusieurs séances scolaires au 41e Festival européen du film court de Brest sur les programmes Pour les Bambins, Pour les Pitchounes, Des Contes et des Couleurs, Mines de rien. Nous vous proposons à nouveau de voter pour le Prix des Écoles !

**AU PLUS TARD LE VENDREDI 20 NOVEMBRE**

Nous publierons les productions sur le film gagnant sur le site internet et les réseaux sociaux du festival. Alors à vos feutres, vos ciseaux et vos plus belles plumes !

Au plaisir de vous accueillir au festival.

## COMMENT ÇA SE PASSE ?

**→ ÉTAPE 1**

Vous venez avec votre classe au festival et vous profitez du programme en salle de cinéma.

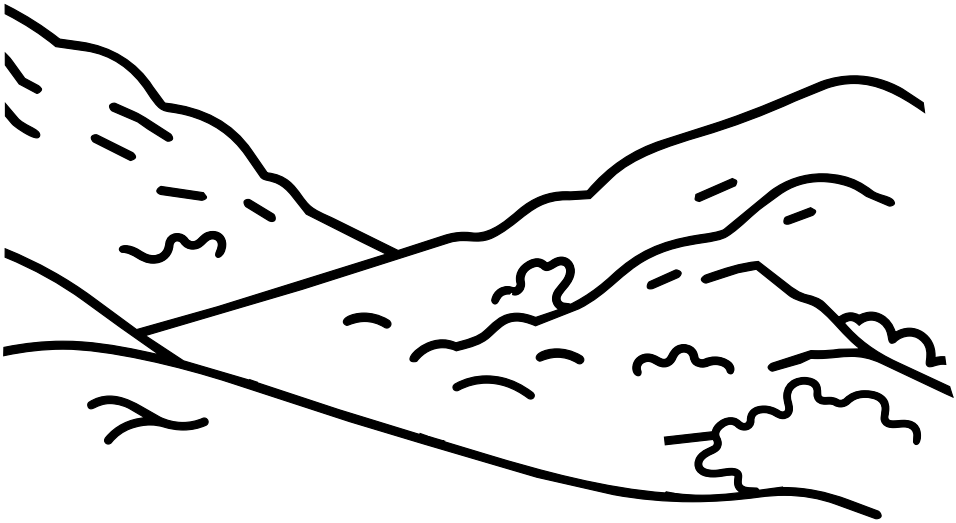
**→ ÉTAPE 2**

Une fois revenus en classe, vous votez pour votre film préféré, votre coup de cœur, celui qui fait l'unanimité auprès des enfants.

**→ ÉTAPE 3**

Vous nous envoyez votre choix à cette adresse anne.flageul@filmcourt.fr accompagné d'une production (un ou plusieurs dessins, collages, texte, poésie, ...)

BREST
EUROPEAN SHORT FILM FESTIVAL
PRIX DES ÉCOLES
2026



# Jeune public

10 → 15 NOV 2026

# FESTIVAL EUROPÉEN DU FILM COURT DE BREST

41e ÉDITION

CÔTE OUEST ASSOCIATION

L'association Côte Ouest développe tout au long de l'année différentes actions d'éducation à l'image.
Retrouvez toutes les informations sur **www.filmcourt.fr**

Rédaction **Julia d'Artemare et Marianne Gaudillère.**

PDF Les fiches pédagogiques sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet **www.filmcourt.fr**

## RENSEIGNEMENTS ASSOCIATION CÔTE OUEST

**Anne Flageul**
**Marine Cam**
3 rue Amiral Linois / BP 31 247
29212 Brest Cedex 1
Tél : 02 98 44 03 94
www.filmcourt.fr