

53^e festival la rochelle cinéma

27.06 — 05.07.2025

DOSSIER PÉDAGOGIQUE PROGRAMME ENFANTS



4 EDITO

5 ATELIER SORTIE AU CINÉMA

6 LES CINÉASTES À L'HONNEUR

8 INITIATION AU CINÉMA D'ANIMATION

- 8 La magie de l'animation commence au fond de nos yeux
- 8 Une technique qui existe depuis la préhistoire !
- 8 Les différentes techniques
- 9 Qu'est-ce que le stop-motion ?

10 DES ACTIVITÉS À PROPOSER AUX ENFANTS

- 10 Le thaumatrope
- 11 Le folioscope ou flipbook

12 INITIATION À LA TECHNIQUE DU PAPIER DÉCOUPÉ

13 PROGRAMMATION

- 13 La Princesse et le rossignol
- 16 Timioche
- 18 Joyeux Bazar !
- 20 Le Secret des mésanges
- 22 Olivia
- 24 Princes et Princesses
- 26 Kirikou et la Sorcière
- 28 Kirikou et les Hommes et les Femmes
- 31 Le Pharaon, le Sauvage et la Princesse
- 33 Dilili à Paris
- 35 Azur et Asmar
- 38 Peau d'âne
- 41 Les Demoiselles de Rochefort

44 AGENDA

LE FEMA DES ENFANTS

La 53^e édition du Festival La Rochelle Cinéma se déroulera du **vendredi 27 juin au samedi 5 juillet** 2025. Nous avons le plaisir de vous proposer une nouvelle programmation spécialement conçue pour le Jeune Public. Un festival dans le Festival, pensé pour les enfants de tout âge, à partir de 3 ans.

Pour cette édition 2025, nous vous proposons une riche programmation, avec notamment un hommage au cinéaste Michel Ocelot, créateur des aventures de Kirikou, ainsi qu'à Jacques Demy. Il y aura également de belles avant-premières pour petits et grands, et un programme haut en couleur de courts-métrages en papier découpé. Nouveauté cette année : des ateliers pour enfants permettant de découvrir et d'expérimenter des techniques de cinéma, comme le son au cinéma ou encore le cinéma d'animation. Consulter le **programme enfants** [ici](#).

Chaque jour, **du lundi 30 juin au vendredi 4 juillet**, deux à trois séances dédiées aux enfants seront proposées, dont certaines suivies d'animations menées par des intervenants professionnels passionnants. En fin de séance, un petit goûter composé de délicieux gâteaux bio Léa Nature sera offert, pour faire de cette sortie un vrai moment de convivialité !

Le Festival La Rochelle Cinéma s'engage à proposer au Jeune Public un cinéma libre et créatif, loin des standards formatés ou du simple divertissement. Nous souhaitons transmettre aux plus jeunes le goût du cinéma en leur faisant découvrir des œuvres de qualité, riches et variées, qui invitent à réfléchir et à s'ouvrir au monde.



ATELIER SORTIE AU CINÉMA



La salle de cinéma est le meilleur endroit pour être complètement immergé dans un film. La première sortie au cinéma est un vrai événement, une expérience impressionnante, et un pas de plus vers le monde des grands. Ainsi, il est important de bien préparer les enfants aux circonstances de la projection.

Pour leur faire comprendre qu'ils seront dans le noir, qu'il ne faut pas parler pendant les films pour ne pas déranger les autres spectateurs, et qu'ils doivent rester à leur place pendant la projection, il est préférable d'effectuer cette petite activité avec eux, dans une ambiance rassurante.

Dans la salle de classe, mettez en condition les enfants en les installant confortablement sur leurs chaises avec des coussins

- Expliquez qu'une personne viendra présenter les films
- Plongez la salle de classe dans le noir. Si certains ne sont pas rassurés, ils pourront apporter leurs doudous au cinéma
- Visionnez en silence une vidéo abordant par exemple [l'origine du cinéma](#)
- Rallumez les lumières et discutez avec les enfants de leur expérience
- Précisez qu'à la fin de la séance une animation pourra avoir lieu avec un intervenant qui se présentera face à eux dans la salle de cinéma
- Les enfants peuvent sortir dans le calme de la salle

Ensuite, vous pouvez expliquer aux tout-petits qu'un court-métrage est, comme son nom l'indique, un film de courte durée, et qu'ils en verront plusieurs à la suite. En effet, ils découvriront plusieurs petites histoires mettant en scène différents personnages. Ces histoires seront regroupées autour d'un même thème.

Il est aussi possible d'aborder ce thème avec les enfants avant la séance, en leur demandant ce que cela leur évoque. Puis, rapidement, vous pouvez leur présenter chaque court-métrage, en mentionnant par exemple les titres et les pays d'origine.

LES CINÉASTES À L'HONNEUR

QUI EST MICHEL OCELOT ?

Né sur la Côte d'Azur, Michel Ocelot a vécu son enfance en Guinée, son adolescence en Anjou, avant de s'établir à Paris. Autodidacte, il a consacré toute sa carrière au cinéma d'animation. Depuis le début, il écrit ses propres histoires, dessine lui-même les personnages de ses films et crée leur univers graphique.

C'est en 1998 que le grand public découvre Michel Ocelot, grâce au succès public et critique de son premier long métrage *Kirikou et la Sorcière*. Viennent ensuite *Princes et Princesses*, d'anciens contes en silhouette, *Kirikou et les Bêtes Sauvages* et *Azur & Asmar* sélectionné par le Festival de Cannes 2006 dans le cadre de la Quinzaine des Réalisateurs.

En 2012, de nouvelles aventures de Kirikou sont à l'affiche, *Kirikou et les Hommes et les Femmes*.

Dilili à Paris, une grande histoire se déroulant à la « Belle Epoque », remporte le César 2019 du meilleur film d'animation.

Son dernier long métrage, *Le Pharaon, le Sauvage et la Princesse*, formé de trois contes très différents, est sorti en octobre 2022.

Source : <https://www.michelocelot.fr/>



Princes et Princesses, Michel Ocelot, 2000, Gebeka

QUI EST JACQUES DEMY ?

Né le 5 juin 1931 à Pontchâteau (Loire-Atlantique), Jacques Demy a passé son enfance à Nantes, dans le garage de son père. En 1944, pendant le bombardement de Nantes, il est au collège technique et fait ses premiers essais de films d'animation. Il a alors 14 ans. Puis, en 1949, il suit les cours de l'École technique de photographie et cinématographie, rue de Vaugirard, à Paris, où il effectue ses premiers pas en réalisation et en prise de vue. Il assiste Paul Grimault pour des films publicitaires, et Georges Rouquier pour deux films. À 24 ans, il réalise son premier court-métrage, *Le Sabotier du Val-de-Loire* (1955).

Jacques Demy a également tourné un film aux États-Unis, *Model Shop* (1968), et en Angleterre : *The Pied Piper* (1972). *Lady Oscar* (1978), tourné en partie au château de Versailles et à Senlis, a mis en scène des acteurs britanniques. En 1982 sort *Une chambre en ville*, film lui aussi entièrement chanté ; la partition est composée par Michel Colombier.

Le dernier film de Jacques Demy, *Trois places pour le 26*, tourné en 1988, est un film musical sur une composition de Michel Legrand.

Source : <https://cine-tamaris.fr/la-bio-de-jacques/>



© Ciné-Tamaris

LA MAGIE DE L'ANIMATION COMMENCE AU FOND DE NOS YEUX

La persistance rétinienne est une particularité du fonctionnement de l'œil qui nous donne l'illusion du mouvement lorsque, par exemple, nous regardons un dessin animé. La rétine est le siège principal de la vision, elle tapisse le fond du globe oculaire et est principalement constituée de cellules spécialisées dans la réception de la lumière. Ces cellules gardent en mémoire une image pendant environ un dixième de seconde après son apparition. Ainsi, quand nous faisons défiler très rapidement une séquence d'images, au rythme de 24 par seconde, l'œil a en permanence en mémoire deux images successives, créant une illusion parfaite de mouvement.



Chevaux de la grotte Chauvet

UNE TECHNIQUE QUI EXISTE DEPUIS LA PRÉHISTOIRE !

L'animation désigne les techniques utilisées dans les films pour donner l'illusion du mouvement à une suite chronologique d'images. Elle prend source très tôt dans l'histoire de l'humanité, à la préhistoire. Les peintures rupestres vieilles de plus de 20 000 ans, que nous retrouvons sur des parois rocheuses, mettent en scène des animaux dont les mouvements sont décomposés.

LES DIFFÉRENTES TECHNIQUES

Pour créer de telles suites d'images, il existe différents procédés. « Cinéma d'animation » est le terme générique pour désigner ces techniques existantes. En effet le dessin animé est la technique la plus connue du grand public mais il en existe de nombreuses autres :

- Dessin animé : papier, pellicule...
- Manipulation d'objets en deux dimensions : sable, papier découpé, pâte à modeler (bas-relief), peinture...
- Animation en volume ou stop motion (objet 3D) : marionnettes, pâte à modeler, figurines, objets divers (poupée, jouets, fruits et légumes...), pixilation
- Images de synthèse : animation 2D numérique et 3D

QU'EST-CE QUE LE STOP-MOTION ?

Le stop-motion est une technique d'animation qui consiste à donner vie à des objets inanimés, comme des jouets, de la pâte à modeler ou des peluches, en les filmant image par image.

Cette méthode d'animation remonte à 1908, grâce au dessinateur français Émile Cohl, qui a ensuite contribué à son développement aux États-Unis. Aujourd'hui, l'animation en stop motion est plus populaire que jamais dans la production audiovisuelle car elle constitue une technique d'effets spéciaux rentable.

Venez découvrir et expérimenter le cinéma d'animation ! Apprenez les techniques de stop-motion avec Lise Rémon, cinéaste et illustratrice.

AU CARRÉ AMELOT : MER 02.07 10:00 • 6-9 ANS / SAM 05.07 14:30 • 10-13 ANS

En partenariat avec Benshi



Olivia, Irene Iborra, 2025, KMBO

DES ACTIVITÉS À PROPOSER AUX ENFANTS

Après avoir assisté aux projections, une discussion avec les enfants permettra de mieux cerner leurs connaissances : quelles différences entre une photographie et un film ? Quelles différences entre un film d'animation peint et un dessin animé ? Quelles sont les différentes techniques d'animation identifiées dans les films vus ?

À titre d'exemple, nous vous proposons deux ateliers autour des procédés à l'origine de la mise en mouvement des images fixes, qu'il est possible de réaliser avec les enfants : le thaumatrope et le folioscope (flip-book).

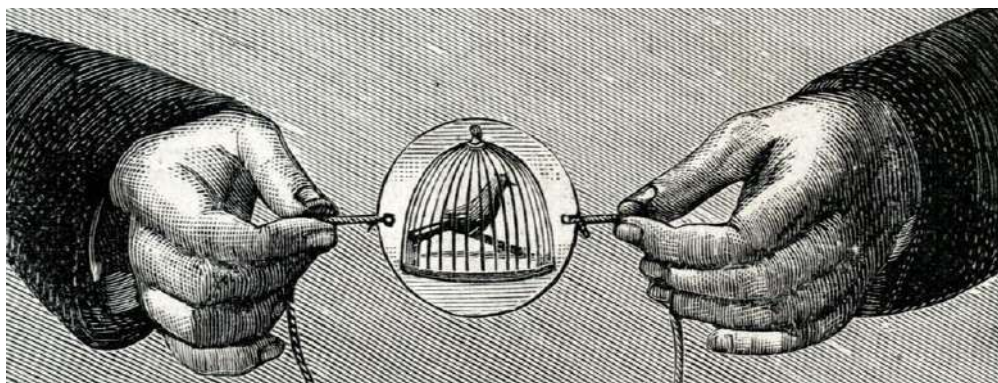
LE THAUMATROPE (1825)

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Feuilles de papier, carton rigide, compas, colle, règle, feutres, ficelle, perforatrice, ciseaux.

RÉALISATION

1. Dessiner, à l'aide du compas, 2 cercles de 4 cm de rayon sur la feuille de papier et 1 cercle de 4 cm de rayon sur le carton.
2. Faire deux dessins complémentaires sur chaque cercle de papier.
3. Colorier les dessins puis découper les deux cercles.
4. Coller les deux dessins sur chaque côté du disque en carton, en veillant bien à les inverser.
5. À l'aide d'une perforatrice pour classeur, percer un trou de chaque côté du disque.
6. Glisser un bout de ficelle dans chaque trou.
7. Faire tourner le disque entre les doigts à l'aide des bouts de ficelle. Les deux dessins se superposent et n'en forment plus qu'un.



Démonstration en vidéo [ici](#)

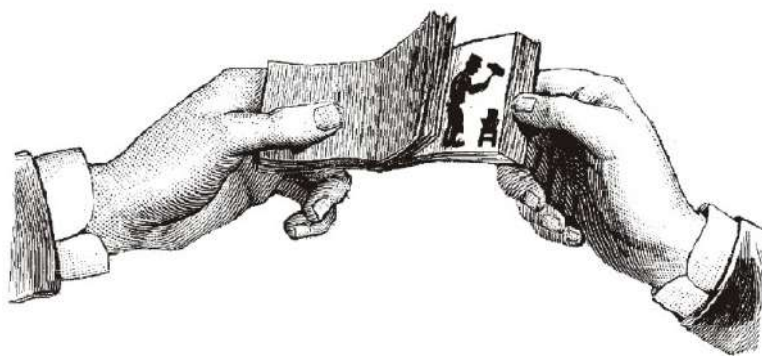
LE FOLIOSCOPE OU FLIP-BOOK (1825)

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Crayon, règle, ciseaux, feutre fin noir, carton rigide, agrafeuse ou trombones, et des feuilles blanches de format identique à assembler pour créer un petit carnet (environ 7,5 x 10,5 cm par exemple). 24 « pages » suffisent.

RÉALISATION

1. Imaginer un mouvement simple que pourrait effectuer un personnage, un objet, un animal, etc. (par exemple, un animal qui saute, court, marche, un objet qui tombe, roule, rebondit...). Les images utilisées peuvent être des photographies successives et chronologiques illustrant la décomposition d'un événement réel.
2. Décomposer le mouvement en concevant d'abord les grandes étapes : début, milieu, fin, puis les images intermédiaires.
3. Créer la sensation du mouvement en modifiant successivement quelques détails de l'image. Si l'image comporte une partie fixe, il est possible de la photocopier en autant d'exemplaires qu'il le faut. Le travail de dessin sera limité à produire le rendu du mouvement.



MANIPULATION

Maintenir fermement le flip-book d'une main, du côté de la reliure. De l'autre main, feuilleter les pages en les pliant légèrement avec le pouce. Les pages forment un ressort et se libèrent l'une après l'autre. L'œil perçoit chaque image très rapidement. La persistance rétinienne crée l'illusion du mouvement et les images prennent vie comme par magie !

À NOTER

1. Il est préférable de commencer par la dernière image de la dernière feuille, pour remonter jusqu'à la première. On peut ainsi comparer ce que l'on vient de dessiner avec la précédente image, par transparence, ou en feuilletant rapidement
2. Pour faciliter la manipulation du flip-book, les dessins sont à placer sur les pages de droite du carnet

Démonstration en vidéo [ici](#)

INITIATION À LA TECHNIQUE DU PAPIER DÉCOUPÉ

INITIATION

Le papier découpé, tout comme le dessin animé, fait partie des techniques d'animation en deux dimensions. Cette méthode consiste à fabriquer et/ou à assembler différents morceaux de papier (dessins, photographies, extraits de journaux, affiches, etc.) pour créer des personnages, des objets ou des décors. Les éléments en papier sont placés sur un plateau, sous une caméra fixe. On les déplace légèrement entre chaque photo pour donner l'illusion du mouvement.

L'animation en papier découpé trouve ses origines dans le théâtre d'ombres. Ce lien se remarque facilement quand certains animateurs choisissent d'animer des silhouettes en papier découpé rétro-éclairées. C'est le cas de la cinéaste allemande Lotte Reiniger, célèbre pour son film *Les Aventures du Prince Ahmed* (1928). Le réalisateur français Michel Ocelot, créateur des aventures de *Kirikou*, s'est inspiré de son travail pour son film *Princes et Princesses*.

ATELIERS



Les Aventures du Prince Ahmed, Lotte Reiniger, 1926, Carlotta Films

ACTIVITÉ PAPIER DÉCOUPÉ

Matériel à prévoir : des ciseaux, des papiers divers (dessins, photographies, journaux, affiches, papier peint...), pâte à fixer (attaches parisiennes, ficelle...), un appareil photo (avec un trépied)

PROGRAMMATION

RÉALISATION

1. On commence par inventer une histoire et à lister les éléments nécessaires. Puis on choisit les matériaux qui vont nous servir dans la conception des formes, des personnages, des accessoires et/ou du décor. Faites marcher votre folie créative !
2. On peut choisir de rendre son/ses personnage(s) articulable(s). Pour cela, il suffit de découper chaque partie du corps (tête, corps, bras, jambes...) et de les assembler. On peut les attacher ensemble grâce à la pâte à fixer, des attaches parisiennes, du fil... Tout dépend du rendu souhaité.
3. Il suffit de poser les éléments sur une surface plane comme une plaque de verre ou de plexiglas par exemple, et de positionner la caméra ou appareil photo au dessus. Il est possible de se servir de la pâte adhésive pour fixer les éléments sur le support qui sert de fond. Cela évite que les morceaux de papier ne s'envolent trop facilement.
4. Pour animer un personnage, on utilise l'image par image : on fait bouger certaines parties du corps, puis on prend une (ou deux) photos. On répète l'opération en modifiant légèrement sa position, et ainsi de suite.

AGENDA

Source : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation/seance-4-le-papier-decoupe>

LES FILMS DE LA PROGRAMMATION

LA PRINCESSE ET LE ROSSIGNOL

PROGRAMME DE 3 COURTS MÉTRAGES | EN AVANT-PREMIÈRE | 43 MIN

LUN 30.06 09:15 (CGR DRAGON) - JEU 03.07 11:00 (CGR DRAGON + LA COURSIVE)



PASCALE HECQUET, ARNAUD DEMUYNCK, PAUL JADOU, RÉMI DURIN

AVANT LA SÉANCE :

- Lecture aux enfants de fables connues avec une morale (exemple : *Le lièvre et la tortue*, *Le lion et le rat* de Jean de la Fontaine)
- Télécharger [les coloriages](#) des 3 courts-métrages qui composent le programme.
- Visiter le Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle, en particulier leur grande collection d'oiseaux.
- Visiter le Marais aux oiseaux sur l'île d'Oléron
- Visiter le marais de Tasdon

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA

APRÈS LA SÉANCE :

- **Atelier dessin/peinture** : dessinez ou peignez l'oiseau de votre choix, vous pouvez prendre des exemples dans les films (plutôt un moineau, un rossignol, un roitelet, un aigle ?)
- Dans le court-métrage *L'aigle et le roitelet*, on observe une grande diversité d'oiseaux. Relier le dessin de l'oiseau (issu du film) à son image dans la vraie vie et à son nom correspondant :



Le paon



La mésange



Le pic vert



La huppe

Le perroquet
bleu

- Dans le court-métrage *L'aigle et le roitelet*, lequel des deux oiseaux est le plus grand ? Lequel est le plus intelligent ? Pourquoi ?
- Observez les couleurs du court-métrage *La princesse et le rossignol*. De quels types de couleurs s'agit-il ? Quelles émotions suscitent ces couleurs ? À quoi vous font-elles penser ?



INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA

Crédits photos : Les Films Du Nord

TIMIOCHE

PROGRAMME DE 4 COURTS MÉTRAGES | EN AVANT-PREMIÈRE | 41 MIN

SAM 28.06 10:30 (CGR DRAGON) - JEU 03.07 09:15 (LA COURSIVE)

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA



ALEX BAIN, ANDY MARTIN, SERGEI RYABOV, JULIA OCKER, DANIELA OPP

AVANT LA SÉANCE :

- Conseil de lecture : lire l'album jeunesse *Timioche* de Julia Donaldson et Axel Scheffler, dont le film est l'adaptation.
- Lire la fable « [L'enfant qui criait au loup](#) » aux enfants. Que raconte cette histoire ?
- **Comprendre ce qu'est une rumeur** : Jouez au jeu du téléphone arabe. Les enfants se mettent en ligne. Le premier joueur pense à une phrase et la chuchote à l'oreille du joueur suivant. Chaque joueur répète à l'oreille ce qu'il a compris au joueur d'après. À la fin, le dernier joueur dit à voix haute la phrase qu'il a entendu. Le premier joueur révèle alors le message de départ pour voir à quel point il a changé.
- Visiter l'Aquarium de La Rochelle.

APRÈS LA SÉANCE :

- Quels animaux marins et poissons avez-vous reconnus dans ce film ? Citez-les.
- Faites travailler votre imagination, comme Timioche : imaginez une histoire rocambolesque à partir d'un objet croisé sur le chemin de l'école. Partagez-la ensuite avec les autres.
- Introduire aux enfants la différence entre fiction et réalité.
- **Atelier fabrique ton petit poisson** : Comme dans le film *Petit Poisson*, dessinez un poisson sur du papier cartonné, découpez-le et décorez-le !
- Le film *Petit poisson* est muet il n'y a pas de paroles, imaginez ce que les personnages auraient pu dire dans les situations suivantes :



- Dans le film *Le poisson ballon*, quelle impression donne le poisson-ballon quand il se gonfle ?
- Parlez aux enfants des autres techniques de défense des animaux pour se protéger des prédateurs :

Nom de l'animal

Photo de l'animal

Technique de défense

Le caméléon



Camouflage : il modifie la couleur de sa peau pour se fondre dans le décor

La mouffette



Éjecte un liquide malodorant

Le porc-épic



Se hérisse de piquants

Le tatou



Se met en boule

- Et vous comment vous protégez-vous quand quelqu'un veut vous embêter ?

JOYEUX BAZAR !

PROGRAMME DE 6 COURTS MÉTRAGES EN PAPIER DÉCOUPÉ | 47 MIN

MAR 01.07 09:15 (CGR DRAGON) - VEN 04.07 10:30 (LA COURSIVE)

INITIATION



ATELIERS

QUITA FELIX, ALINE QUERTAIN, SYLWIA SZKILADZ, UZI GEFFENBLAD, LOTTA GEFFENBLAD, JADWIGA KOWALSKA, ANA CHUBINIDZE, MARTIN SMATANA, VERONIKA ZACHAROVÀ

PROGRAMMATION

AVANT LA SÉANCE :

- Montrer aux enfants une [vidéo sur l'animation en papier découpé](#) pour découvrir comment cela fonctionne.
- Voir les coulisses du film *Claquettes*, vous pouvez montrer les photos qui sont sur le [site de la réalisatrice](#).
- Faites écouter aux enfants la chanson « [Douliou Douliou Saint-Tropez](#) » de Raymond Lefèvre. Est-ce que cette chanson vous met de bonne humeur ? Vous donne-t-elle envie de danser ? Vous fait-elle penser aux vacances ?
- Montrez aux enfants à quoi ressemblent des chaussures de claquettes. Puis montrez-leur une scène de danse au cinéma avec des claquettes (exemple : [Chantons sous la pluie](#))

APRÈS LA SÉANCE :

- Dans le film *Claquettes*, quel cadeau les habitants reçoivent-ils pour l'avoir aidé à retrouver sa chaussure ?
- **Construis ton personnage en papier** : dessine ton personnage sur du papier cartonné, découpe-le puis décore le en collant des accessoires. Tu peux utiliser plusieurs matières comme dans le film *Le renard minuscule* (ex : matière brillante, cotons, transparence...)
- **Atelier proportions** : dessiner des objets/personnages ayant des proportions différentes de d'habitude ou inverse (ex : une souris plus grande qu'une girafe)

AGENDA

- Dans le film *Les abricots*, le petit garçon se demande toujours « de quelle couleur est la mer ? ». Pourquoi croit-on qu'elle est bleue alors qu'elle est transparente ?
- Montrez aux enfants des [exemples d'illusions d'optique](#) et discutez de ce que vous croyiez voir et de ce qui est vrai.
- Dans le film *Tôt ou tard*, pourquoi l'écureuil et la chauve-souris au début ne se croisent jamais ?
- **Atelier fabrication d'instruments de musique** : Comme dans *Le petit bonhomme de poche*, fabrique des instruments de musique à partir d'objets de récupération : Par exemple, fabriquer des [Maracas](#) ; un [Bâton de pluie](#) ; un [Tambour](#) ; des [Castagnettes](#).
- Parfois, les vacances ne sont pas aussi idéales qu'on l'avait prévu. Il peut y avoir des problèmes. Quels problèmes la famille rencontre-t-elle pendant ses vacances ?
- **Atelier de dessin avec des objets du quotidien** : comme dans le film *Bonjour l'été*, dessinez en détournant des objets du quotidien. Vous pouvez vous inspirer des exemples de la collection « [Autour de l'objet](#) ».

LE SECRET DES MÉSANGES

EN AVANT-PREMIÈRE | EN PRÉSENCE DU CINÉASTE | SÉANCE ACCESSIBLE EN VERSION AUDIODÉCRITE

MAR 01.07 14:30 (CGR DRAGON)

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA



ANTOINE LANCIAUX

AVANT LA SÉANCE :

- Montrer aux enfants [le processus de création](#) du film ou des [photos de tournage](#) du film.
- Visiter la collection archéologique du Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle.
- Visiter le Parc animalier Charles-Édouard Beltrémieux à La Rochelle.
- Visiter le site archéologique de Saint-Saturnin-du-Bois (villa gallo-romaine) et participer à un atelier d'initiation à la fouille.

APRÈS LA SÉANCE :

- Citer les animaux de la ferme visibles dans le film.
- Comparer la vie à la campagne et la vie en ville : Quelles spécificités de la vie à la campagne avez-vous remarquées dans le film ? Comparez-les avec celles de la vie en ville.
- **Décrire l'évolution du personnage du grand-père** : Décrire le grand-père au début du film, puis à la fin. Comment a-t-il évolué ? Pourquoi est-il dans cet état ? Comment Lucie se comporte-t-elle avec lui ?
- Définir l'empathie et la marginalité avec les enfants.

- **Les objets de famille** : Le père de la mère de Lucie lui a donné un collier quand elle était petite. Vos parents ou grands-parents vous ont-ils déjà transmis des objets de famille (bijoux, meubles, prénom, etc.) ? Si oui, racontez-nous ! Quel sentiment ressentez-vous vis-à-vis de ces objets ? (fierté, désir d'en prendre soin, grande valeur sentimentale ?)
- Apprendre la chanson «[La mauvaise réputation](#)» de Georges Brassens : la chanson chantée par les personnages à la fin du film. Quels instruments entend-on ?
- **Atelier papier découpé** : Découpez dans du papier légèrement épais (de la couleur de votre choix) la forme d'un personnage ou d'un animal puis rajouter les détails par-dessus avec des feutres ou crayons.
- Les personnages comparent la grotte trouvée dans le film aux grottes de Lascaux. Montrer des images de ces grottes aux enfants et expliquer ce qu'est l'art pariétal.

OLIVIA

EN AVANT-PREMIÈRE | EN PRÉSENCE DE LA CINÉASTE

JEU 03.07 14:30 (CGR DRAGON)

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA



IRENE IBORRA

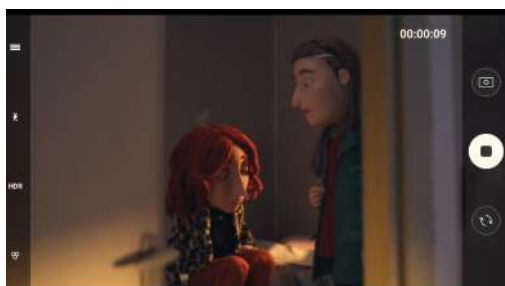
AVANT LA SÉANCE :

- **Conseil de lecture** : *La vie est un film* de Maite Carranza dont le film est l'adaptation.
- Montrer une vidéo aux enfants sur le principe du [stop-motion](#).
- **Atelier stop-motion** : Construisez votre personnage en pâte à modeler.
- Diffuser une [vidéo montrant les coulisses du film](#).

APRÈS LA SÉANCE :

- Quelles sont les conditions de vie de la famille d'Olivia dans leur logement ? Que leur manque-t-il ?
- Pourquoi Olivia dit à son frère que tout ça n'est qu'un film qui est en train de se tourner et qu'ils en sont les acteurs ?
- Comment s'appelle celui qui écrit les histoires des films et qui, par conséquent, sait ce qui va arriver ensuite ?
- **Construire la lampe d'Olivia** : Construis la même lampe qu'Olivia dans le film. Prends un carton, fais des petits trous dedans, puis pose le carton sur une ampoule. Il ne te reste plus qu'à éteindre la lumière pour voir un ciel étoilé.
- Quels sont les risques pour les enfants si la situation ne s'améliore pas ?
- Décrire le personnage de l'assistante sociale. Quel est son rôle ?

- Décrire le quartier dans lequel la famille d'Olivia est relogée.
- Que ressent Olivia à chaque fois que le tremblement de terre invisible revient ? Qu'est-ce qu'il symbolise ?
- Sur qui la famille d'Olivia peut-elle compter pour les aider ?
- **Construire le film** d'Olivia à partir des vidéos dans son téléphone : Tu as remarqué qu'Olivia filmait souvent des scènes de la vie quotidienne avec son téléphone. À partir de ces images, imagine le film qu'elle pourrait en faire. Tu peux numéroter les images pour former l'ordre des scènes, imaginer quelle musique correspond à chaque séquence.



Crédits photos : Irene Iborra

PRINCES ET PRINCESSES

LUN 30.06 14:30 (LA COURSIVE) - SAM 05.07 10:30 (CGR DRAGON)

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA



MICHEL OCELOT

AVANT LA SÉANCE :

- Qu'est-ce qu'un prince ? Qu'est-ce qu'une princesse ? À quoi les reconnaît-on ?
- Dessiner un prince et/ou une princesse.
- **Conseils de lecture** : lire des contes avec des princes et des princesses, disponibles en médiathèque. Exemples : *Cendrillon* de Charles Perrault, *Peau d'âne* de Charles Perrault, *La princesse au petit pois* de Hans Christian Andersen, *Le roi grenouille* ou *Henri de Fer* des frères Grimm.

APRÈS LA SÉANCE :

- Quelle est votre histoire préférée ? Pourquoi ? Partagez votre avis avec les autres.
- Imaginer un conte avec des princes et des princesses : vous pouvez choisir le lieu et l'époque de votre choix.
- **Atelier papier découpé** : Dans du papier un peu épais, dessinez votre prince ou princesse, puis découpez-le.
- **Atelier ombres chinoises** : Avec les personnages en papier que vous avez créés, ou simplement avec vos mains et vos corps, réalisez des ombres chinoises. Voici des [exemples d'ombres](#) faciles à reproduire.

- **L'histoire de la reine cruelle et du montreur de Fabulo** se passe dans le futur, en l'an 3000. Comment imaginez-vous le futur ? Qu'est-ce qu'on mangera, comment se déplacera-t-on, à quoi ressembleront nos maisons ? Vous pouvez le faire à l'oral et/ou en dessin.
- **Relier chaque photo à l'histoire correspondante** et essayer de résumer ce qui se passe dans chaque histoire.

Image du film

Titre du conte

Qu'est-ce qui se passe dans cette histoire ?



Princes et princesses



La reine cruelle et le montreur de Fabulo



La princesse des diamants



Le manteau de la vieille dame



Le garçon des Figues



La sorcière

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA

KIRIKOU ET LA SORCIÈRE

SAM 28.06 14:30 (CGR DRAGON) - MAR 01.07 11:00 (CGR DRAGON)

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

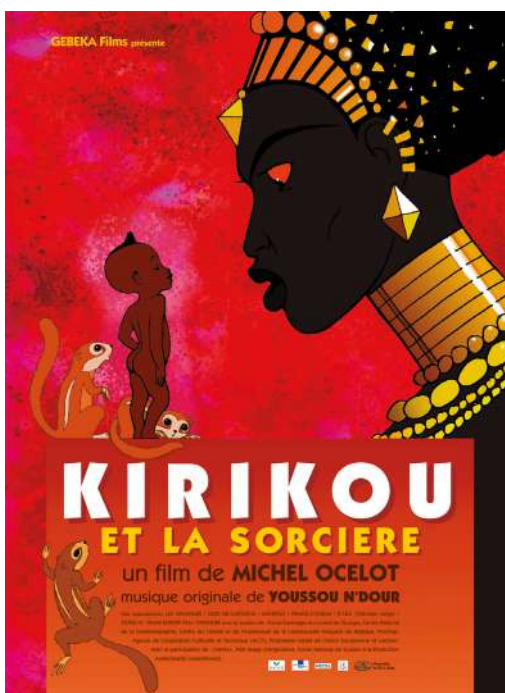
AGENDA



MICHEL OCELOT

AVANT LA SÉANCE :

- Qu'est-ce qu'une sorcière ? Quelles sont les caractéristiques d'une sorcière ? Rassembler les idées des enfants.
- **Conseils de lecture** : Connaissez-vous des contes avec des sorcières ? Lire aux enfants des contes avec des sorcières, par exemple *Hansel et Gretel* des frères Grimm, *Baba Yaga* conte traditionnel russe, *La Belle, la sorcière et l'ogresse* de Charles Perrault, *La vengeance de la fée Totorote* de Henry de Gorsse.
- Analyser l'affiche du film, la décrire



Décrire les personnages présents sur l'affiche

Les petits animaux se situent à côté de quel personnage ? Qu'est-ce que cela signifie ?

Citer les couleurs de l'affiche ? À quoi vous font penser ces couleurs ?

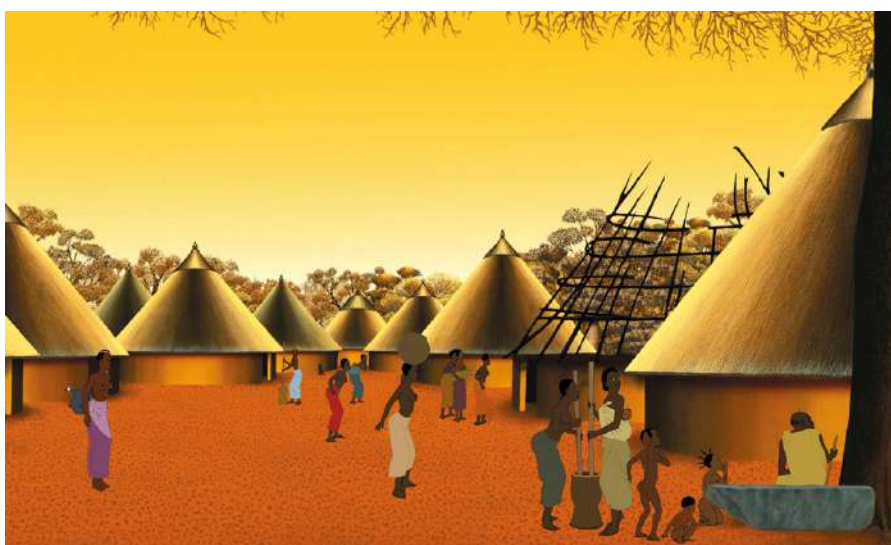
Lister les différences entre les deux principaux personnages

Comment se regardent les deux personnages ? Quelles émotions ?

- Visiter la Maison de l'Afrique et des Caraïbes, centre culturel à La Rochelle
- Visiter le Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle, en particulier leur collection ethnologique africaine

APRÈS LA SÉANCE :

- Invente une nouvelle aventure de Kirikou. Tu peux t'inspirer des personnages, des objets et des événements du film.
- La rumeur selon laquelle Karaba mange les hommes est-elle vraie ?
- Pourquoi Karaba est-elle méchante ?
- En quoi Kirikou est-il différent des autres habitants du village ?
- Compare le village à l'endroit où vit la sorcière Karaba : quelles sont les différences de couleur, d'ambiance, de climat et de personnages ? Que cela montre-t-il ?



KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES

LUN 30.06 11:00 (CGR DRAGON) - MER 02.07 10:30 (CGR DRAGON)



MICHEL OCELOT

AVANT LA SÉANCE :

- **Initiation au conte africain** : Mettez-vous en condition pour écouter un conte. Éteignez les lumières, mettez-vous en cercle et lisez un conte aux enfants. Vous pouvez piocher le conte que vous voulez leur raconter dans ce [catalogue de contes africains](#).
- Visiter la Maison de l'Afrique et des Caraïbes, centre culturel à La Rochelle
- Visiter le Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle, en particulier leur collection ethnologique africaine

APRÈS LA SÉANCE :

- Quelle est votre histoire préférée ? Pourquoi ? Partagez votre avis avec les autres.
- Dans l'histoire de la disparition de l'ancien, comment Kirikou arrive-t-il à savoir où celui-ci se trouve ?
- Comment réagissent les enfants quand ils découvrent le jeune Touareg tout habillé de bleu ? Est-ce que Kirikou partage leur avis ? Essayez de définir avec les enfants les notions de préjugés, de respect et d'égalité.
- Est-ce que conter une histoire, c'est juste raconter ?
- Pourquoi la mère de Kirikou a-t-elle arrêté de jouer de la flûte, alors qu'elle sait très bien en jouer ? Connaissez-vous d'autres situations où des femmes se privent de faire quelque chose parce que c'est mal vu, mais que pour autant cela ne leur est pas interdit ?

- **Atelier construis ton instrument de musique** : Comme Kirikou, construis ton instrument de musique avec trois fois rien ! Vous pouvez vous inspirer de ces différentes [idées d'instruments](#) faciles à faire.
- **Les différents types de plans** : Dans le film, il y a plusieurs échelles de plans. Reliez chaque image du film au plan correspondant.

Images du film

Types de plan



Le **gros plan** isole une partie du personnage (ex : visage) ou du décor. Il sert à exposer aux spectateurs les réactions, les sentiments des personnages face aux événements de l'intrigue. C'est le plan qui montre l'émotion.



Le **plan moyen** montre l'action. On se focalise sur les personnages et leurs actions au sein de l'espace, du lieu. Il s'agit de plan basique, le plus utilisé quand un personnage fait quelque chose.



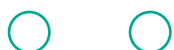
Le **plan large** permet de montrer les personnages dans leur environnement global. Il sert à comprendre où et quand l'histoire se passe. Il peut aussi être utilisé pour montrer qu'un personnage est perdu.

- **Vocabulaire** : Vous avez peut-être découvert de nouveaux mots avec ce film. Reliez chaque mot à sa définition :

Mots

Définitions

Un griot



Un lézard d'Afrique

Une case



Une personne qui raconte des histoires très anciennes et des contes

Un pagne



Habitation traditionnelle en Afrique

Un margouillat



Une pièce de tissu qui se porte autour des hanches

- Reliez chaque image à l'histoire correspondante :

INITIATION

Images du film

Histoires



La griotte



ATELIERS



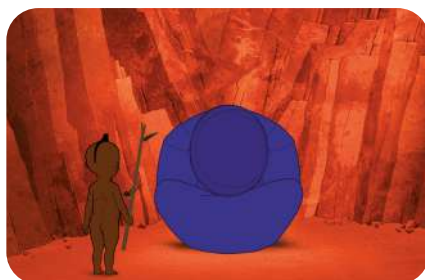
La femme forte



La flûte



PROGRAMMATION



Le vieux grincheux



AGENDA



Le monstre bleu



Crédits photos : Tamasa Distribution, Les Armateurs, StudioCanal, MacGuff Ligne, Studio O

LE PHARAON, LE SAUVAGE ET LA PRINCESSE

DIM 29.06 17:00 (CGR DRAGON) - VEN 04.07 17:00 (CGR DRAGON)



MICHEL OCELOT

AVANT LA SÉANCE :

- Montrer la [bande-annonce](#) du film aux enfants.
- Qu'est-ce qu'un conte ? Quelles sont les caractéristiques d'un conte ? Citez quelques exemples de contes.
- **Resituer les histoires dans l'espace** : Les trois contes se déroulent dans trois lieux très différents : en Égypte pour *Pharaon* ! ; en Auvergne pour *Le Beau Sauvage* ; et en Turquie pour *La princesse des roses et le garçon des beignets*. Localisez ces trois endroits sur une carte.
- **Resituer les histoires dans le temps** : Les trois contes se déroulent à trois époques différentes : dans l'Antiquité pour *Pharaon* ! ; au Moyen Âge pour *Le Beau Sauvage* ; et au XVIII^e siècle pour *La princesse des roses et le garçon des beignets*. Placez ces histoires sur une frise chronologique et déduisez laquelle est la plus ancienne et laquelle est la plus récente par rapport à notre époque.

APRÈS LA SÉANCE :

- Dans le film, les histoires sont créées en fonction des envies des spectateurs : ils décident des personnages, des actions, etc. À vous de faire pareil : chacun propose un élément et, une fois tous les éléments réunis, cela forme une histoire. Cette histoire pourra être enregistrée sous forme sonore ou dessinée, afin d'en garder une trace.
- **Inventer la suite** d'un des contes.
- **Sur le conte Pharaon** : L'histoire de *Pharaon* ! se déroule à l'époque de l'Égypte antique, où l'écriture était composée de hiéroglyphes. Activité : écrivez votre prénom en hiéroglyphes à l'aide de [l'alphabet des hiéroglyphes](#).

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA

- **Sur le conte *Le Beau Sauvage*** : As-tu remarqué les magnifiques vitraux du château ? Voici une [activité](#) simple pour fabriquer ton propre vitrail.
- **Sur le conte *La princesse des roses et le garçon des beignets*** : Réalise des beignets aussi délicieux que ceux du marchand de beignets grâce à cette [recette](#).
- **L'esthétique des trois histoires** : Vous avez remarqué que chaque histoire a une esthétique particulière. Décrivez le style de dessin de chaque histoire et expliquez, selon vous, pourquoi le réalisateur a choisi ce style pour chaque conte. (Pour aider les enfants, vous pouvez, par exemple, leur montrer des exemples de fresques égyptiennes pour *Pharaon* !).

Histoires

Description

Pourquoi ce choix esthétique ?



DILILI À PARIS

SAM 28.06 17:00 (CGR DRAGON)



MICHEL OCELOT

AVANT LA SÉANCE :

- **Connaissez-vous Paris ?** Y êtes-vous déjà allé ? Si oui, racontez-nous votre expérience ! Quels éléments vous viennent à l'esprit quand on parle de Paris ? (Monuments, gastronomie etc.) Faites une liste des éléments évoqués avec les enfants.
- **Resituer l'histoire dans le temps :** Le film se déroule à la Belle Époque. Expliquez aux enfants à quelles dates correspond cette période (vous pouvez la placer sur une frise chronologique pour une meilleure visualisation) et quelles sont ses caractéristiques. Pour les aider à mieux imaginer l'époque, vous pouvez leur montrer des tableaux représentant Paris pendant la Belle Époque.



Figure 1 : *L'arrivée des midinettes* de Jean Béraud (1901)



Figure 2 : *Le bal du moulin de la Galette*, Auguste Renoir (1876)



Figure 3 : *Une soirée au Pré Catelan*, Henri Gervex (1909)



Figure 4 : *Un bar aux Folies Bergère*, Edouard Manet (1882)

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA

APRÈS LA SÉANCE :

- D'où est originaire Dilili ? Montrez sur une carte où se trouve la Nouvelle-Calédonie, puis expliquez ce que signifie le terme « kanak ».
- Dans son enquête, Dilili croise des personnages célèbres de cette époque qui l'aident. Reliez les personnages du film aux figures réelles et expliquez aux enfants qui sont ces personnes et pourquoi elles ont été importantes.
- **Inégalités filles / garçons** : Séparez les enfants, les filles d'un côté et les garçons de l'autre, puis posez-leur la même question : Existe-t-il des objets ou des activités réservés aux filles et d'autres aux garçons ? Expliquez aux enfants les termes «stéréotypes» et «préjugés».
- Quel est le comportement des Mâles Maîtres envers les petites filles ? Comment les traitent-ils ? Essayez de définir avec les enfants ce qu'est la discrimination.
- En déduire l'opposé de la discrimination. Expliquez aux enfants la notion d'égalité et, dans le cas du rapport homme/femme, le féminisme.
- **Activité autour de la presse** : Vous avez remarqué dans le film qu'on apprend souvent les nouvelles en lisant le journal, avec des marchands de journaux dans la rue. Imaginez ce que dirait un article de journal sur l'enquête que Dilili a réussie à résoudre.
- Identifier les lieux du film :

Lieux du film

Nom



L'Opéra de Paris



La tour Eiffel



Les bords de Marne



Le Moulin Rouge

AZUR ET ASMAR

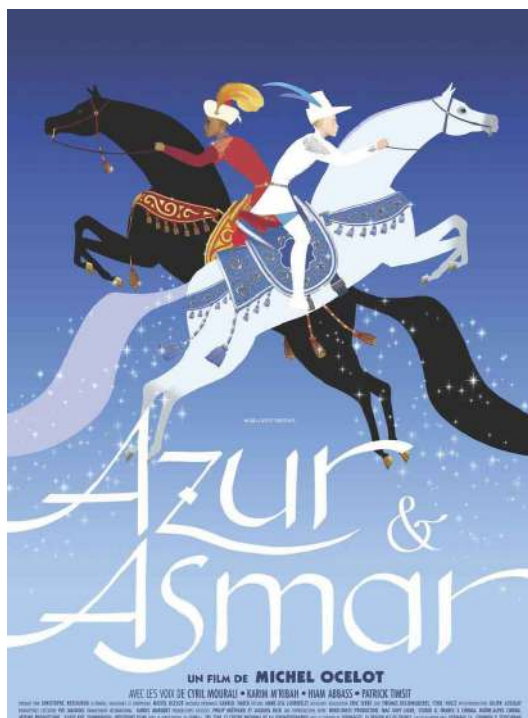
DIM 29.06 10:30 (CGR DRAGON) - VEN 04.07 14:30 (CGR DRAGON)



MICHEL OCELOT

AVANT LA SÉANCE :

- Analyser l'affiche du film



À votre avis, qui est Azur et qui est Asmar ? Pourquoi ?

À quoi vous fait penser l'écriture du titre ? Pourquoi ?

Décrire les personnages en petits groupes

Les personnages sont-ils plutôt figés ou en mouvement ? Qu'est-ce que

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA

APRÈS LA SÉANCE :

- **Importance de la symétrie dans le film** : En traçant une ligne perpendiculaire aux images, on remarque que l'image est symétrique, c'est-à-dire que si l'on plie la feuille en deux, les deux côtés de l'image se superposent parfaitement. Qu'est-ce que le réalisateur cherche à montrer ? (Pour montrer que Azur et Asmar sont égaux, avec des éléments de l'histoire qui le confirment. Par exemple, la nourrice leur donne la même taille de part de gâteau, l'un perd sa mère tandis que l'autre perd son père, l'un est riche au début, l'autre à la fin, et bien qu'ils aient chacun leur propre lit, ces lits sont identiques. De plus, la nourrice ne fait aucune différence entre eux.)



- **Construis ta porte** : Dans le film, des portes sont présentes tout au long de l'histoire. Fabrique ta propre porte en la découpant dans du papier un peu cartonné puis décore-la avec des pierres, des strass, des motifs, des bijoux, des couleurs...etc
- Relie chaque idée au personnage qui y croit :

Les chats noirs portent malheur ☐ ☐ Asmar

Les yeux bleus portent malheur ☐ ☐ Azur

Aller à gauche est un mauvais présage ☐ ☐ Crapoux

- Qu'est-ce qu'un préjugé ? Tenter avec les enfants d'en faire une définition.
- Quels sont les 3 objets magiques qui aident Azur et Asmar dans leur quête de la fée des Djinn ?

- Quels sont les 5 sens chez l'être humain ? Associer chaque sens à une partie du corps puis à un exemple dans le film. Exemple :

Sens		Partie du corps		Exemple dans le film
L'ouïe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Les oreilles	<input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> Azur et Asmar qui écoutent la chanson de leur nourrice Les bruits de ferraille devant la porte de fer La musique du film
L'odorat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Le nez	<input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> La clé parfumée Les odeurs du marché
Le goût	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> La bouche	<input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> Azur qui goûte le couscous Le repas chez Jenane
Le toucher	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Les mains / la peau	<input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> Azur touche les carreaux pour trouver la clé chaude La danse à la fin, on touche l'autre
La vue	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Les yeux	<input type="radio"/>	<ul style="list-style-type: none"> Les couleurs du marché Vous qui regardez le film !

- Quelle langue autre que le français peut-on entendre dans le film ? Est-ce que certains enfants parmi vous parlent cette langue ou l'ont déjà entendue ?
- Est-ce que vous avez compris ce que les personnages se disaient même s'il n'y avait pas la traduction ? Pourquoi ?
- Apprendre à chanter la [berceuse](#) de la nourrice d'Azur et Asmar.

PEAU D'ÂNE

DIM 29.06 14:00 (CGR DRAGON) - MER 02.07 14:00 (LA COURSIVE) -
SAM 05.07 14:00 (CGR DRAGON)

INITIATION

ATELIERS



JACQUES DEMY

AVANT LA SÉANCE :

- Regarder la [bande-annonce](#) du film et émettre des hypothèses sur l'intrigue. Faire des remarques sur les costumes, les décors.
- **Conseil de lecture** : Lire le conte [Peau d'âne](#) de Charles Perrault.
- Identifier avec les enfants les caractéristiques des contes (personnages, costumes, intrigues, animaux, éléments magiques).
- Analyser l'affiche du film

PROGRAMMATION



AGENDA

Quelles sont les couleurs de l'affiche ?

Au premier plan, que voyez-vous ?

À l'arrière-plan ?

À quoi vous fait penser l'écriture du titre ?

Dans quelles positions sont les personnages ?

Est-ce que vous retrouvez des éléments du conte dans cette affiche ?

APRÈS LA SÉANCE :

- Montrer aux enfants une [vidéo d'archive](#) du tournage du film.
- **Atelier pâtisserie** : Réaliser la [recette du cake d'amour](#).
- Présenter aux enfants les lieux de tournage du film, en particulier les châteaux : Le château bleu où vit la princesse est le château du Plessis-Bourré dans le Maine-et-Loire, et le château rouge où vit le prince est le château de Chambord dans le Loir-et-Cher. Vous pouvez leur montrer des photos de ces châteaux.
- Réécouter la [chanson](#) de la fée des lilas : Que conseille la fée des Lilas à la princesse ? Peut-on se marier avec son père ou sa mère ? Pourquoi ?
- **Autour du merveilleux** : Quels sont les éléments magiques ou surnaturels dans le film ? (ex : l'âne qui défèque de l'or, les pages du livre qui se tournent toutes seules, le miroir «télévision», la baguette magique de la fée, la dame qui crache des crapauds). Essayez de définir le merveilleux avec les enfants.
- **Les objets anachroniques** : Avez-vous remarqué des objets étonnants, de notre époque, dans le film ? Lesquels ?
- **Associer les robes à leur nom** et inventer une nouvelle robe. Vous pouvez la dessiner et lui donner un nom.



Robe couleur soleil



Robe couleur du temps



Robe couleur de lune



- Relier les images aux différents types de plans présents dans le film :

INITIATION

Images du film



Types de plan

Le **plan moyen** montre l'action. On se focalise sur les personnages et leurs actions au sein de l'espace, du lieu. Il s'agit de plan basique, les plus utilisés quand un personnage fait quelque chose.

ATELIERS



Le **gros plan** isole une partie du personnage (ex : visage) ou du décor. Il sert à exposer aux spectateurs les réactions, les sentiments des personnages face aux événements de l'intrigue. C'est le plan qui montre l'émotion.



Le **plan large** permet de montrer les personnages dans leur environnement global. Il sert à comprendre où et quand l'histoire se passe. Il peut aussi être utilisé pour montrer qu'un personnage est perdu.

PROGRAMMATION

AGENDA

Crédits photos : Ciné-Tamaris, Marianne Productions, Parc Film, FilmGrab

LES DEMOISELLES DE ROCHEFORT

FILM PRÉSENTÉ EN VERSION KARAOKÉ

SAM 05.07 20:00 (LA COURSIVE)



JACQUES DEMY

AVANT LA SÉANCE :

- Faire découvrir aux enfants le genre de la comédie musicale. Présenter des vidéos de [comédies musicales](#), et, avec les enfants essayer de repérer les principales caractéristiques de ce genre de films (chorégraphie, romantisme, type d'histoire, couleurs)
- Montrer les vidéos d'archives du tournage du film sur l'[INA](#).
- Savez-vous où se situe Rochefort ? Placer la ville sur une carte.
- **Proposition d'activité** : Visiter la ville de Rochefort en suivant un parcours qui fait découvrir les lieux du film, grâce à un [itinéraire](#) proposé par la ville de Rochefort.

APRÈS LA SÉANCE :

- Quel est votre personnage préféré ? Pourquoi ?
- Quelle est votre chanson préférée ? Pourquoi ?
- **Atelier poésie** : Avez-vous remarqué que certaines chansons ou dialogues se terminent par des rimes ? Par exemple :

« *Midi moins le quart ! Ça y est, je suis en retard.* »

« *Chanter la vie, chanter les fleurs,*

Chanter les rires et les pleurs,

Chanter le jour, chanter la nuit,

Chanter le soleil et la pluie. »

- Étudier avec les enfants la construction de ces rimes et leur proposer de créer leurs propres rimes.

INITIATION

ATELIERS

PROGRAMMATION

AGENDA

- **L'importance des chansons pour l'intrigue** : Dans le film, les chansons ne sont pas là que pour faire joli, elles apportent des informations sur les personnages et sur l'intrigue. Prouvez-le en reliant chaque extrait de chanson au personnage qui la chante.

INITIATION

Extrait chanson

Personnage

*« Je ne sais rien de lui, et pourtant je le vois
Son nom m'est familier, et je connais sa voix
Souvent dans mon sommeil, je croise son visage
Son regard et l'amour ne font plus qu'une image »*



Simon

ATELIERS

*« Ma fiancée trouvait mon nom très ridicule
Il la choquait, je crois, alors, sans préambule
Un soir, elle est partie, sans un mot, sans adieu
Mes yeux depuis dix ans n'ont plus croisé ses yeux »*



Solange

*« Pour une symphonie j'aurais vendu mon frère
Pour une mélodie j'aurais trahi mon père
Je n'étais que musique, et jusqu'à aujourd'hui
Par qui aurais-je pu être séduit? »*



Delphine

PROGRAMMATION

*« Nous voyageons de ville en ville
Nous représentons des motos, des bicyclettes et
des bateaux
La route est notre domicile »*



Maxence

*« Je pourrais vous parler de ses yeux, de ses mains
Je pourrais vous parler d'elle jusqu'à demain
Son amour, c'est ma vie mais à quoi bon rêver?
Je l'ai cherchée partout je ne l'ai pas trouvée »*



Andy

AGENDA

*« Me voilà à genoux cernée par les vélos
Recherchant les cahiers, les crayons, les stylos
Répandus ça et là lorsqu'une voix aimable
Me fait lever les yeux vers un type adorable! »*



Yvonne

*« Mon fiancé avait un nom fort détestable
Et ce nom m'agaçait plus qu'il n'est supportable
Alors, je l'ai quitté, sans un mot, sans adieu
Il y aura dix ans que j'ai brisé ce nœud »*



Etienne & Bill

- **Identifier les différents types d'amour** : tous les personnages du film sont à la recherche de leur âme-sœur mais, il n'y a pas qu'une façon d'envisager l'amour. Relier chaque personnage au type d'amour correspondant :

Personnages

Types d'amour

Delphine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	L'amour passager : rencontres amoureuses sans attaches, légères, ne durent généralement pas longtemps
Guillaume	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	L'amour coup de foudre : attraction immédiate entre deux personnes lors de leur première rencontre
Solange	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	L'amour égoïste : la personne veut être aimée et ne prend pas en compte les sentiments de l'autre personne
Bill / Etienne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	L'amour romantique : amour idéalisé, rêver, être amoureux·se d'une personne sans même l'avoir encore rencontré

AGENDA

SAM 28.06

10:30 TIMIOCHE **3+**
 14:30 KIRIKOU ET LA SORCIÈRE **5+**
 17:00 DILILI À PARIS **7+**

DIM 29.06

10:30 AZUR & ASMAR **5+**
 14:00 PEAU D'ÂNE **5+**
 17:00 LE PHARAON, LE SAUVAGE ET LA PRINCESSE **6+**

LUN 30.06

09:15 LA PRINCESSE ET LE ROSSIGNOL **4+**
 11:00 KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES **5+**
 14:30 PRINCES ET PRINCESSES **5+**

MAR 01.07

09:15 JOYEUX BAZAR! **3+**
 11:00 KIRIKOU ET LA SORCIÈRE **5+**
 14:30 LE SECRET DES MÉSANGES **6+**

MER 02.07

10:00 ATELIER ANIMATION **6+**
 10:30 KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES **5+**
 14:00 PEAU D'ÂNE **5+**

JEU 03.07

09:15 TIMIOCHE **3+**
 11:00 LA PRINCESSE ET LE ROSSIGNOL **4+**
 14:30 OLIVIA **8+**

VEN 04.07

10:30 JOYEUX BAZAR! **3+**
 14:30 AZUR & ASMAR **5+**
 17:00 LE PHARAON, LE SAUVAGE ET LA PRINCESSE **6+**

SAM 05.07

10:00 ATELIER MUSIQUE **6+**
 10:30 PRINCES ET PRINCESSES **5+**
 14:00 PEAU D'ÂNE **5+**
 14:30 ATELIER ANIMATION **10+**
 20:00 LES DEMOISELLES DE ROCHEFORT **7+**



Séance accompagnée d'une animation

Toute la programmation du Fema est à découvrir sur festival-larochelle.org



En partenariat avec

benshi:

La plateforme
 100 % jeunesse,
 100 % cinéma



À l'issue de chaque séance, des biscuits Jardin BIO étic sont offerts aux enfants par notre partenaire LÉA Nature

RÉSERVATIONS & ANIMATIONS

Margaux Cuyollaa
 Festival La Rochelle Cinéma
 10 quai Georges-Simenon
 17000 La Rochelle
 Tél.: 05 46 52 28 96
assistant@festival-larochelle.org
www.festival-larochelle.org

LIEUX, TARIFS & ACCÈS

CGR Dragon: 8 cours des Dames
 La Coursive: 4 rue St-Jean-du-Pérot
 Carré Amelot: 10 rue Amelot

Du lundi au vendredi, priorité aux groupes scolaires et centres de loisirs. Les groupes ayant réservé doivent se présenter 20 minutes avant le début de la séance.

Tarif - de 13 ans: 4 €

Gratuit pour les accompagnateurs de groupes

collèges: 2 adultes par groupe
 primaires: 1 adulte pour 6 enfants
 maternelles: 1 adulte pour 3 enfants
 crèches: 1 adulte pour 2 enfants

Tarif Pack Atelier Enfant: 10 €
 Valable pour 1 atelier + 1 film au choix de la programmation Enfants

REMERCIEMENTS:

Agence du court métrage, Bear With Me, Ciné-Tamaris, Cinéma Public Films, Diaphana, Les Films du Préau, Folimage, Gebeka Films, KMBO, NEF Animation, Tamasa, la Matmut pour les arts, l'Unadev et la Fondation MMA

Coordination éditoriale: Margaux Cuyollaa
Conception graphique: Romain Dupouy