

Livret pédagogique

POUR LES ENSEIGNANTS

Cycle
1



Ce livret accompagne les enseignants souhaitant travailler sur ce thème avant ou après la projection du film.

Cet outil est à destination des enseignants et plus généralement des adultes accompagnant des enfants spectateurs. Les activités proposées font référence aux programmes du cycle 1 de l'Education Nationale mais la plupart sont adaptables à des élèves un peu plus âgés.



Le langage dans toutes ses dimensions (communiquer, échanger, à l'oral, à l'écrit...).



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.



Premiers outils mathématiques (les nombres, les formes, les grandeurs...).



Explorer le monde (le temps, l'espace, le vivant...)

À télécharger sur www.gebekafilms.com : affiche, dossier de presse, bande-annonce, cahier d'activités...

animo rigolo

Foxtale

Bellysaurus

Zoobox

animo animés

Animo rigolo est un programme composé de trois films, trois histoires d'animaux. Rigolos ou ramollos, préhistoriques ou domestiques, minuscules ou noctambules, ces animaux-là font un sacré gala !

Voir ou revoir la bande annonce du film sur :

<https://www.gebekafilms.com/fiches-films/animo-rigolo/>



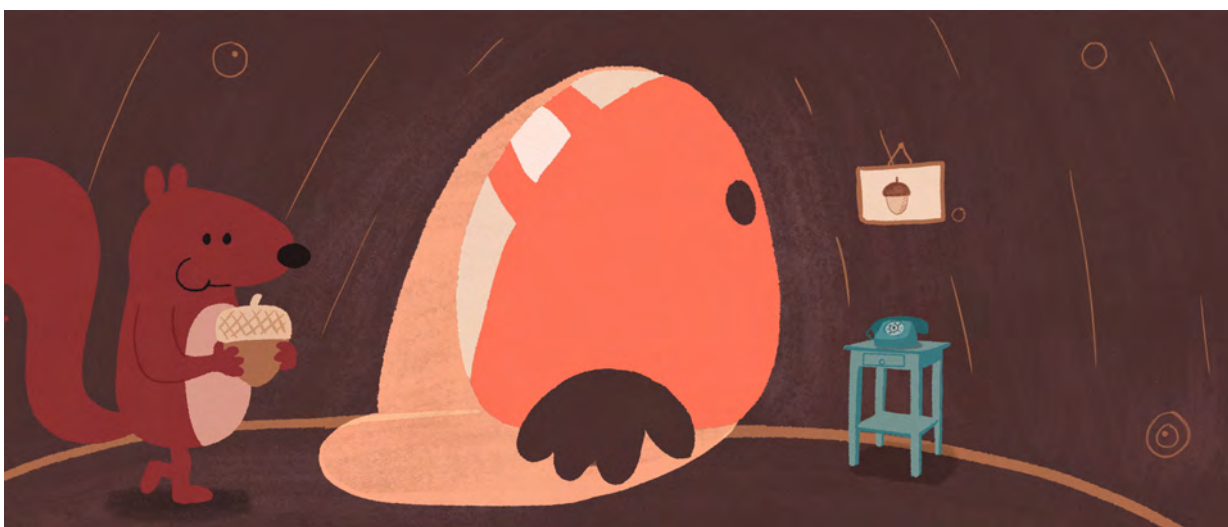


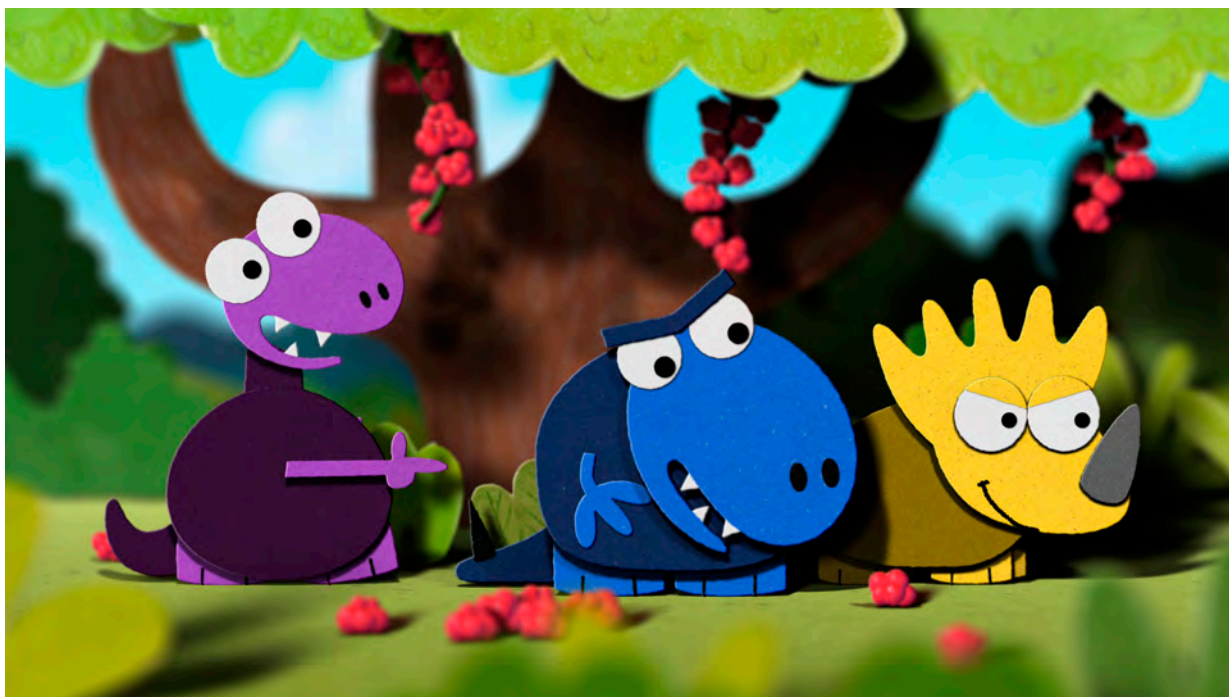
Foxtale

de Alexandra Allen
Portugal / 2024 / 6 min.

Les oiseaux n'ont laissé qu'une seule cerise sur l'arbre... Comment se rassasier quand on est un renard affamé ? Il faut compter sur l'aide d'un plus petit que soi, quitte à partager sa maigre pitance !

Personnages : Renard, Petit oiseau et Ecureuil
Technique : dessin animé





Bellysaurus

de Philip Watts
Australie / 2021 / 8 min.

Dans la forêt, petits et gros dinosaures se régalent de succulentes baies roses. Certains ne sont pas très partageurs et s'amuse à faire de mauvaises blagues au plus petit d'entre eux. Mais quand celui-ci se fait avaler par le plus gros, la solidarité se met en marche et tout ce petit monde finira par cohabiter joyeusement !

Personnages : plein de dinosaures, petits et gros

Technique : marionnettes de papiers découpés, dans des décors en trois dimensions.





Zoobox

de Myriam Schott et de Linda Yi
France / 2024 / 26 min.

Les eaux montent... il est temps pour toutes les espèces d'animaux d'embarquer sur de grands bateaux ! Kerala, une enfant kangourou impatiente et curieuse attend son tour.

Elle est très excitée à l'idée de découvrir ses compagnons de voyage. Mais une fois à bord, elle ne trouve plus ses parents... Elle est alors recueillie par une famille d'ornithorynques, ses anciens voisins. Malgré l'interdiction de quitter leur box, l'envie de retrouver ses parents est trop forte. Elle part à leur recherche et dans sa quête, rencontre de nouveaux amis. C'est avec l'aide de tous que la famille peut être enfin à nouveau réunie ! c'est tous ensemble aussi qu'ils trouveront une solution ingénieuse pour nourrir les nombreux passagers durant leur long voyage sur les eaux.



Personnages principaux

Technique
Marionnettes animées (stop motion)



Kerala la kangourou,
courageuse, altruiste, curieuse



Lina la crocodile,
timide, créative, agile



Burt le bison,
intelligent, paresseux, gourmand



Rodolphe le flamant rose,
serviable, espiègle, gaffeur



Alcazar l'albatros,
gentil, grognon, extravagant, bienveillant

Kia, Toki, Loni et Oria,
de la famille ornithorynque,
accueillants, joyeux, agités





Une Arche de Noé



Zoobox s'inspire du célèbre mythe de l'arche de Noé, l'une des histoires les plus connues de la Bible, écrite il y a environ 2500 à 3000 ans.

Noé, un homme sage et sa famille, rassemblent toutes les espèces d'animaux de son pays sur un grand navire en bois, pour les sauver d'un terrible déluge qui provoqua des inondations, engloutissant la terre sous les eaux.

Des histoires de crues, de personnes et d'animaux leur survivant existaient déjà bien avant ce récit biblique. On les retrouve par exemple gravées sur des tablettes babyloniennes datant de 3700 ans, décrivant la construction d'une arche ou composée voici 4500 ans dans l'Épopée de Gilgamesh, l'un des plus anciens héros de l'antique Sumer, cité prospère de la Mésopotamie. Il existe également des versions indiennes avec le sauvetage de Manu et de nombreux animaux par le dieu Matsya, devenu poisson pour les guider sur les rives émergées de l'Himalaya. En Amérique centrale, les Incas tenaient le Dieu Paricia responsable des inondations pour qui ne lui montrait pas du respect ; comme le Dieu de la Bible, voulant par le déluge, punir les humains s'étant mal comportés.

Ces différents récits, certainement inspirés d'inondations, de catastrophes naturelles réelles survenues dans ces différents pays, sont finalement davantage des allégories, des images pour transmettre des messages.

Dans de nombreuses civilisations, l'eau avec laquelle on se lave, on boit, est symbole de vie, de purification. Ces différents déluges pourraient être des épreuves « lavant » les humains de leurs erreurs pour les rendre meilleurs.

Zoobox, fable écologique, fait aussi écho à un réel défi d'aujourd'hui ; s'adapter à la montée des eaux, bien réelle, due au réchauffement climatique, comme le rappelle l'enfant narrateur au début du film :

« Le soleil s'est mis à chauffer tellement fort que toute la glace a fondu. C'est devenu de l'eau qui s'est mélangée à la mer et du coup la mer est montée, montée jusqu'à recouvrir presque toute la terre. Les animaux avaient les pieds dans l'eau. Alors des grands bateaux se sont mis en route. »

Une autre épreuve est de réunir tant d'animaux si différents sur un même bateau, herbivores et carnivores. Il faut apprendre à vivre ensemble et développer de la solidarité ! C'est le défi que vivent Kerala et ses amis. Ils doivent s'unir face à l'adversité, d'abord pour retrouver les parents de la jeune kangourou et parvenir à une solution durable, permettant à tous les passagers de se nourrir pendant ce long voyage.

Comme les récits antiques du Moyen-Orient, indiens ou incas à leur époque, **Zoobox**, une arche d'aujourd'hui, nous transmet un message fort :

Face à la montée des eaux, symbolique ou réelle, conscient d'être tous dans un même bateau, « chaque enfant, à l'image de Kerala, peut croire en sa capacité à construire un monde plus solidaire, juste et respectueux de l'environnement et comprendre que chaque petite action compte, à l'image du colibri qui fait sa part pour préserver l'équilibre de son environnement ». **Linda Yi**, co-réalisatrice

Tous à bord !



JEU COOPÉRATIF

Dans chacune des trois histoires d'*Animo rigolo*, des animaux découvrent qu'entraide et solidarité permettent toujours de résoudre une situation délicate.

C'est en s'associant avec le petit oiseau que le renard affamé, peut attraper la dernière cerise sur l'arbre, le petit dinosaure rouge coopère avec le grand « dino » vert pour échapper à encore plus grand qu'eux et partager les délicieuses baies roses.

C'est avec l'aide de tous ses amis que Kerala parvient à libérer ses parents enfermés dans la cale du navire.

Ces trois histoires peuvent être prétexte à un échange avec les enfants, pour évoquer avec eux des situations de leur quotidien où l'entraide a été bénéfique.

Apprendre la coopération est un apprentissage de la citoyenneté, du « faire ensemble » pour réussir.

Unir ses efforts pour un objectif commun demande :

- **l'entraide** où les membres du groupe communiquent en confiance.
- **l'acceptation** de chacun tel qu'il est. Personne n'est rejeté.
- **l'engagement** de chacun à la réussite de la mission commune. « Un pour tous, tous pour un ! »
- **le plaisir** de jouer ensemble.

Scénario du jeu

Avec la fonte des glaces, les eaux de la mer montent. Tous les animaux doivent embarquer sur des bateaux pour un long voyage à la recherche de nouvelles terres. Il faut se dépêcher de charger un maximum de provisions sur les navires avant le grand départ.

But du jeu

Remplir son bateau de vivres le plus rapidement possible.

Matériel pour chaque équipe

- Une caisse remplie d'objets (varier la nature des objets, plus ou moins lourds et encombrants)
- Un tapis

Mise en place

Répartir les enfants en plusieurs équipes. La caisse d'objets représente les victuailles à aller chercher. Le tapis représente le bateau placé à une certaine distance de la caisse.

Chaque enfant représente un animal différent de l'arche. Définir pour chacun une manière de se déplacer : à 4 pattes, à pieds joints, en rampant, sur le côté...

Déroulement

- Au signal, chaque équipe placée sur son bateau, s'organise pour aller chercher les objets dans la caisse et les rapporter sur l'embarcation.
- Chaque équipe doit remplir son bateau le plus vite possible sans faire tomber d'objets dans l'eau (à l'extérieur du tapis).

Règle du jeu

Les objets sont pris un par un.

C'est aux joueurs de décider ensemble d'une éventuelle répartition des rôles, de mise en place d'un relais, d'organisation en sous-groupes... mais chacun, à un moment ou un autre, doit faire le parcours entre la caisse de victuailles et le tapis-bateau.

Variantes

En fonction de l'âge des enfants, adapter la distance entre la caisse et le tapis, proposer des obstacles sur le parcours, ajuster le nombre d'objets dans la caisse.



Bébés animaux



Kerala est une enfant Kangourou, Burt un jeune bison, Lina une petite crocodile.

Ils rencontrent d'autres animaux sur le grand bateau. Connais-tu leurs différents noms, ceux des parents et de leurs petits ?

Retrouver papa, maman et bébé

Dans la liste de noms d'animaux du film proposés ci-dessous, les enfants essaient d'associer, pour chaque espèce, le nom du mâle avec celui de la femelle et de leur petit.

Astuces :

- Les enfants peuvent procéder par élimination. Effectivement, plusieurs animaux ont la même racine du mot entre le mâle, la femelle et le nouveau-né, ce qui les rend plus facilement identifiables. Pour d'autres, la tâche est plus délicate. Mais les noms les moins connus apparaîtront naturellement à la fin de l'exercice.

- Reproduire les noms sur des petits papiers découpés que les enfants peuvent rassembler par familles de 3 (mâle, femelle, petit).

Les papas (mâles)

un kangourou boomer	un bison	un crocodile	une girafe	un lion
un chameau	un renard	un bouc	un éléphant	un bélier

Les mamans (femelles)

une kangourou flyer	une bisonne	une crocodile	une girafe	une lionne
une chamelle	une renarde	une chèvre	une éléphante	une brebis

Les bébés (jeunes, nouveau-nés)

un joey	un bisonneau	un jeune crocodile	un girafeau	un lionceau
un chamelon	un renardeau	un chevreau	un éléphanteau	un agneau



Où es-tu ? Que fais-tu ?



Comme Kerala, la petite kangourou qui recherche ses parents, retrouvez d'autres animaux du film perdus dans le grand bateau.

A/ Identifier les caractéristiques de différents animaux de l'arche

Jeu de groupe.

À tour de rôle, les enfants décrivent un animal en quelques indices pour le faire deviner aux autres.

Avant la partie

- Reproduire et découper les images d'animaux (cf page 12), extraites des trois films du programme *Animo rigolo*.
- Identifier avec les enfants, différents critères qui caractérisent les animaux et les noter au tableau par exemple, pour qu'ils soient visible de tous :

L'aspect physique

Il a des poils, il a de la fourrure, il a la peau lisse, il a des plumes...

Il a deux pattes, il a quatre pattes, il n'a pas de pattes...

Il est marron, il est blanc, il est beige, il est rose, il est vert...

Le mode de vie

Il pond des œufs, il allaite son petit,

Il vit dans ou sur l'eau, il vit sur terre, il vole

Il mange de la viande, il mange de l'herbe...

- Distribuer une carte-animal à chaque joueur.



Pendant la partie

- Un premier joueur décrit son animal avec les différents critères sélectionnés précédemment mais sans citer son nom.

Exemple :

« Mon animal a 2 pattes, il a des ailes, il a des plumes, il est rose, il pond des œufs, il vit sur l'eau... »

Réponse : le flamant rose

- Le premier enfant qui découvre l'animal présenté, gagne le droit de décrire à son tour l'animal de sa carte.

Exemple :

« Mon animal à 4 pattes, il a des poils, il a un bec, il est marron, il pond des œufs ... »

Réponse : l'ornithorynque

Remarque :

Pour assurer une réelle expression orale, veiller à faire verbaliser par les enfants le nom des animaux ainsi que leurs caractéristiques en formant une phrase, à chaque tour de jeu.





B/ la classification des espèces

Individuellement ou par petits groupes.

À partir des mêmes cartes d'animaux extraites du film, proposer de regrouper les animaux par familles. Lesquels de ces différents animaux ont des caractéristiques communes ?

Leur taille / leur pelage ou plumage / leur nombre de pattes / leur régime alimentaire/ ceux qui pondent des œufs ou pas /... Laisser les enfants tenter leurs propres classifications en regroupant les cartes-animaux par petits paquets. Les différentes propositions seront base de discussion pour aborder les grandes classifications animales : mammifères, oiseaux, reptiles... carnivores, herbivores, omnivores, etc.

<https://fondation-lamap.org/dossier-prime-prix-lamap/collectionneur-de-vivant-classification-en-maternelle>

C/ L'évolution des espèces

Depuis des millions d'années, d'innombrables animaux existent sur la terre. Il y en a des gros, des tout petits, des poilus ou des tout nus ; certains volent, d'autre nagent, marchent ou rampent. Depuis les dinosaures, tous les animaux ont évolué, se sont transformés petit à petit pour s'adapter au mieux à leur milieu, c'est-à-dire l'endroit où ils vivent. Le corps de chaque espèce animale a développé des outils adaptés à ses besoins. Les canards ont des pattes palmées et les poissons des nageoires pour bien nager, l'aigle a des griffes et un bec crochu pour mieux attraper les souris, la girafe à un long coup pour atteindre les feuilles tout en haut des grands arbres...

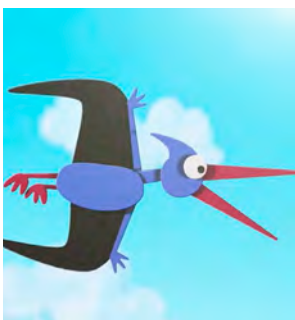
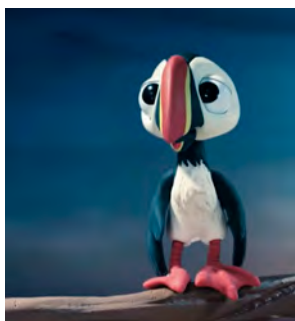
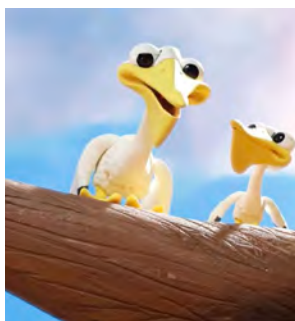
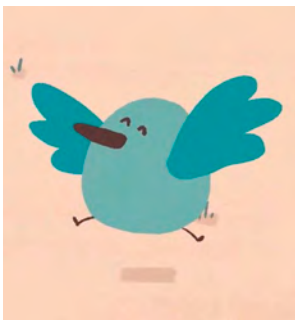
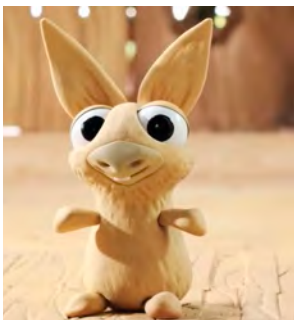
C'est la nature qui, progressivement, sélectionne les animaux les mieux adaptées au milieu dans lequel ils vivent. On nomme cela l'évolution par sélection naturelle.

Les girafes par exemple, naissaient avec un cou plus ou moins long. Au fil de plusieurs millions d'années, leur nourriture s'est trouvée de plus en plus haut car le climat a changé et donc la végétation aussi. Les forêts tropicales composées d'arbres assez bas ont été remplacées progressivement par de la savane avec des arbres de plus en plus hauts, au feuillage plus difficile à attraper. Ce sont les girafes au cou le plus long qui réussissaient à se nourrir sur ces arbres. Comme elles se nourrissaient bien, elles étaient en bonne santé et donc elles se reproduisaient mieux que celles au cou plus petit. Les enfants ressemblants très souvent à leurs parents, elles ont donné naissance à des girafons à plus grand cou, comme elles. Petit à petit, la transformation s'est généralisée à toute l'espèce dont le cou s'est allongé progressivement. Comme cela s'est reproduit sur de nombreuses générations, les girafes finissent aujourd'hui par être toutes dotées d'un très long cou.

Retrouver dans quel paysage peut vivre chacun de ces quatre animaux

Le diplodocus a un long cou comme la girafe, l'oiseau peut voler, le flamant rose a de longues pattes et un long bec, l'ours polaire a de la fourrure blanche. Le corps de chacun d'entre eux s'est adapté aux endroits où ils vivent pour attraper plus facilement leur nourriture, pour résister au climat chaud ou froid...

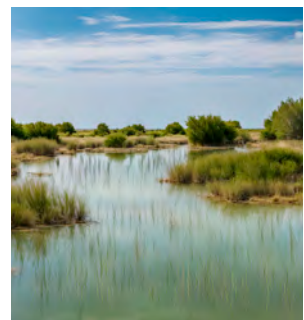
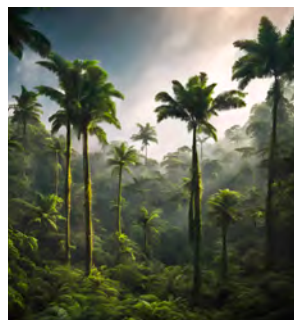
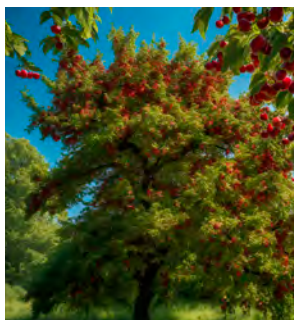
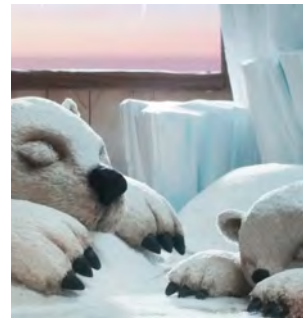
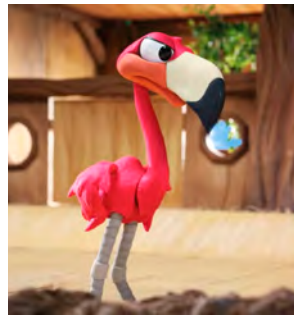
20 cartes-animaux à reproduire et découper



Dans quel milieu vit chacun de ces animaux ? un verger de cerisiers, la banquise, une forêt avec de hauts arbres, des étangs en bord de mer ?

Fiche jeu à reproduire pour chaque enfant :

Relier par un trait, chaque image d'animal du film à une image de paysage correspondante*.



* les 4 images de paysages ont été produites avec l'aide des générateurs d'IA Canva et Freepik (banquise). 01-2025.

A l'oral ou à l'écrit, chacun explique son choix.

Réponses

- Le diplodocus avait un long cou pour manger les feuilles des hauts arbres des forêts préhistoriques.
- Le flamant rose a de grandes pattes, pour marcher dans l'eau des étangs et y attraper les crevettes.
- L'oiseau vole pour attraper les fruits dans le cerisier (contrairement au renard !)
- L'ours polaire a de la fourrure épaisse pour résister au froid et blanche pour se camoufler dans la neige.

Pour aller plus loin sur l'évolution des espèces

<https://www.lumni.fr/video/comme-un-poisson-sur-terre>

<https://www.lumni.fr/video/la-baleine-a-quatre-pattes>

<https://captaindarwin.org/fr/project/levolution-des-especes/>

Atelier dioramasaurus



Aborder les notions de formes géométriques, de couleurs, de proportions, d'espace.

Apprendre à reconnaître, manipuler, assembler

Foxtale est réalisé en dessin animé (à plat), **Zoobox** en marionnettes animées (en volume).

Les dinosaures de **Bellysaurus** sont, eux, dessinés et découpés dans des papiers colorés, à plat mais évoluent ensuite dans le film, dans un espace en trois dimensions !

Créer un diorama

Une forêt préhistorique en volume où se cachent des dinosaures tout plats !

Chaque enfant réalise son propre dinosaure imaginaire à partir de formes géométriques découpées.

Les dinosaures sont ensuite disposés dans un décor commun en trois dimensions fait d'arbres, de buissons, de rochers en silhouettes découpées simples, sur le même principe que les dinosaures.

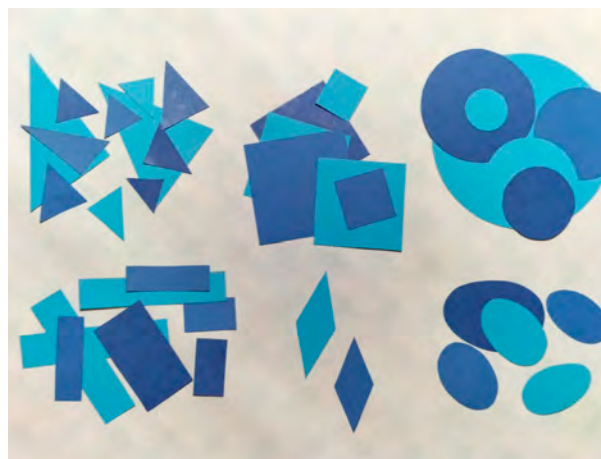
Matériel

- Variété de papiers colorés un peu rigides (180g à 200g)
- Gouaches blanches et colorées de formes géométriques variées.
- Ciseaux, tubes de colle en bâton,
- Boîtes peu profondes (pour permettre le tri des différentes formes géométriques par différents types de couleurs).
- Pâte adhésive.

1 - Découper des formes géométriques dans différentes feuilles de couleur.

Dans chaque variété de couleur, prévoir au minimum deux tailles pour chaque forme, cercle, carré, rectangle, triangle, ovale, losange.

Cette étape peut être réalisée par les enfants ou en amont par un adulte en fonction de l'âge et du temps imparti pour l'atelier.



© François Lignier

2 - Trier par couleurs. Les enfants rassemblent les différentes formes par gamme de couleurs. Ils les rangent dans des boîtes séparées. Toutes les formes aux différentes nuances de bleus ensemble, toutes les formes rouges ensemble et ainsi de suite.

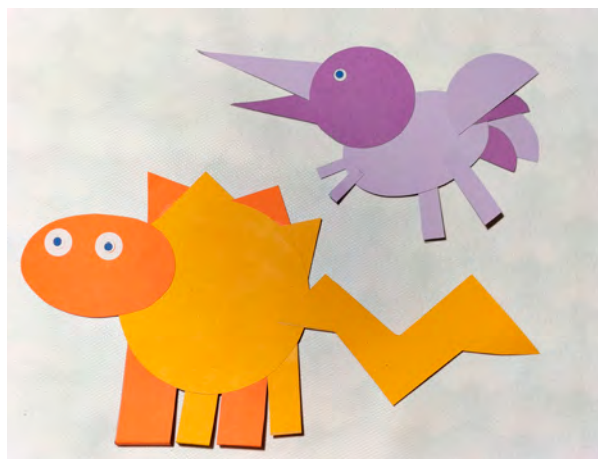
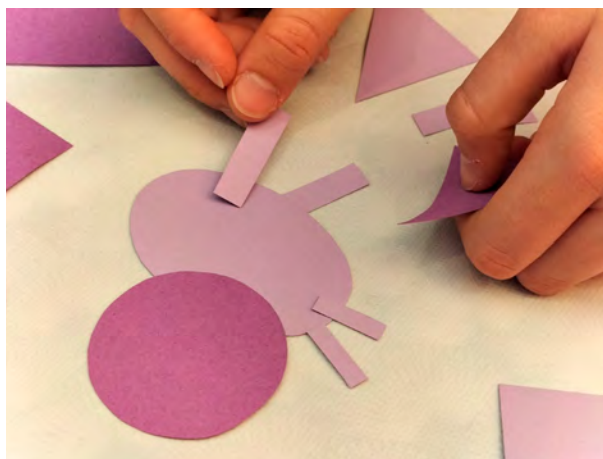
3 - Trier par formes. Dans chaque gamme colorée, comparer les différentes formes. Distinguer celles qui ont des bords droits de celles aux bords courbes par exemple. Reconnaître et nommer ces formes géométriques : rond (ou cercle), carré, rectangle, triangle, ovale, losange...

Vous pouvez placer les formes triées dans des petites boîtes : tous les triangles bleus ensemble, tous les carrés bleus ensemble et ainsi de suite.

3 bis – Pour les plus jeunes, s'entraîner à reconnaître les formes.

Sur des arbres déjà préparés, à forme géométrique unique pour le feuillage, les enfants collent des gommettes de la couleur et de la forme de l'arbre, comme des fruits au cœur du feuillage. (Gommettes rondes dans l'arbre rond, gommettes triangulaires dans l'arbre triangulaire, etc.)

4 - Sélectionner dans une même gamme de couleurs, les formes nécessaires à assembler pour créer un dinosaure. Définir les différentes parties du corps. Quelle forme choisir pour la tête, le cou, le ventre, les pattes, la queue...



© François Lignier

5 - Assembler les différentes formes pour créer l'animal en les superposant légèrement pour pouvoir ensuite les coller les unes aux autres et obtenir un véritable dinosaure !

Des gommettes rondes et blanches réhaussées d'un point noir au feutre feront de très beaux yeux. Quelques traits au feutre noir peuvent apporter d'autres précisions comme une bouche ou des griffes.

Variante : en fonction de l'âge des enfants et du temps imparti à l'atelier, renouveler éventuellement le même processus pour la réalisation d'un arbre, avec une forme simple pour le tronc et une seule ou plusieurs formes assemblées pour le feuillage.



6 - composer le décor Sur une grande table, disposer les différents arbres. Des formes complémentaires simples (demi-cercles, triangles...) peuvent compléter la composition en simulant des buissons, des rochers, etc. Ensuite, chacun peut placer son dinosaure dans le décor.

Astuce : pour faire tenir debout les arbres, buissons et autres dinosaures, plier la base des formes ou coller un triangle de papier à l'arrière de chaque élément. Fixer les éléments sur le plateau avec de la pâte adhésive.

Pour aller plus loin

Photographier la scène à hauteur des animaux en cadrant pour ne pas laisser apparaître la table, l'extérieur du décor. Réaliser différentes photos en cadrant différentes parties du décor, de près ou de plus loin. Appréhender ainsi la notion de cadrage et différentes échelles de plan.

Grâce à la « magie » du cadre en photographie comme au cinéma, la maquette en papiers découpés disparaît et le spectateur plonge dans l'univers créé en perdant toute notion d'échelle.



© François Lignier





© Florian Alzay

SORTIES EN GROUPE AU CINÉMA

Mode d'emploi facile !

DES SÉANCES PRIVÉES POUR TOUS LES GROUPES : DE LA MATERNELLE AU LYCÉE AINSI QUE LES CENTRES DE LOISIRS.

Au cours de l'année scolaire, **Gebeka Films accompagne tous vos projets pédagogiques !**
De la maternelle au lycée, des films d'hier à aujourd'hui et dans les salles de cinéma partout en France.

Vous avez déjà sélectionné un film  que vous souhaiteriez montrer à vos élèves ?

- Contactez le cinéma le plus proche de votre établissement, ensemble vous pourrez convenir des conditions de votre réservation (*date, heure, tarif etc.*).
- Le cinéma se mettra ensuite en relation avec Gebeka Films afin de finaliser la séance.

Besoin des coordonnées d'une salle ou envie d'un conseil personnalisé pour emmener vos élèves au cinéma ?

- Nous pouvons vous recommander des films adaptés au niveau de votre classe et à votre projet pédagogique.
Envoyez simplement un mail à info@gebekafilms.com, nous nous ferons un plaisir de vous apporter notre expertise.

GEBEKA FILMS, C'EST AUJOURD'HUI PLUS D'UNE CENTAINE DE TITRES AU CATALOGUE, AVEC UNE GRANDE MAJORITÉ DE FILMS D'ANIMATION.



Les ressources pédagogiques sont quant à elles systématiquement disponibles en libre accès sur gebekafilms.com !

GEBEKA
FILMS
A HUBCARE COMPANY



www.gebekafilms.com

Documents non-contractuels