



GRANDIR C'EST *Chouette!*

**Document
pédagogique**

conçu par Cinéma Public Films

Grandir, c'est chouette !

La Chouette du cinéma est venue te présenter trois nouvelles histoires, cette fois-ci autour de la thématique de l'enfance et de certaines de ses préoccupations.

Retrouve le nom de chaque court-métrage en associant les images aux titres correspondants :



A

Dame Saisons

B

Matilda

C

Les Bouteilles à la mer

Réponses : 1 = B, 2 = C, 3 = A

Dessine ton personnage préféré

Mâtilda, Théo, Gros Pouce ou Petit Doigt : lequel de ces héros as-tu le plus aimé ? Pour quelle(s) raison(s) ? Représente-le, dans cet espace.



Re-découvrons à présent ce que chacun des personnages traverse comme difficultés, et ce que celles-ci vont finalement leur apprendre.

Matilda... affronte sa peur !

Dans la première histoire, Matilda, qui joue dans son lit, se retrouve dans le noir. Les ombres qui se projettent sur le mur lui font peur. **Souviens-toi, elle voit notamment un monstre effrayant.**



Retrouve les 7 différences qui se sont glissées entre les deux photos.

Réponses: l'ombre du petit garçon, l'interrupteur, l'ombre du canard, l'œil droit, le bouton, le sourcil manquant, la bouche

D'après toi

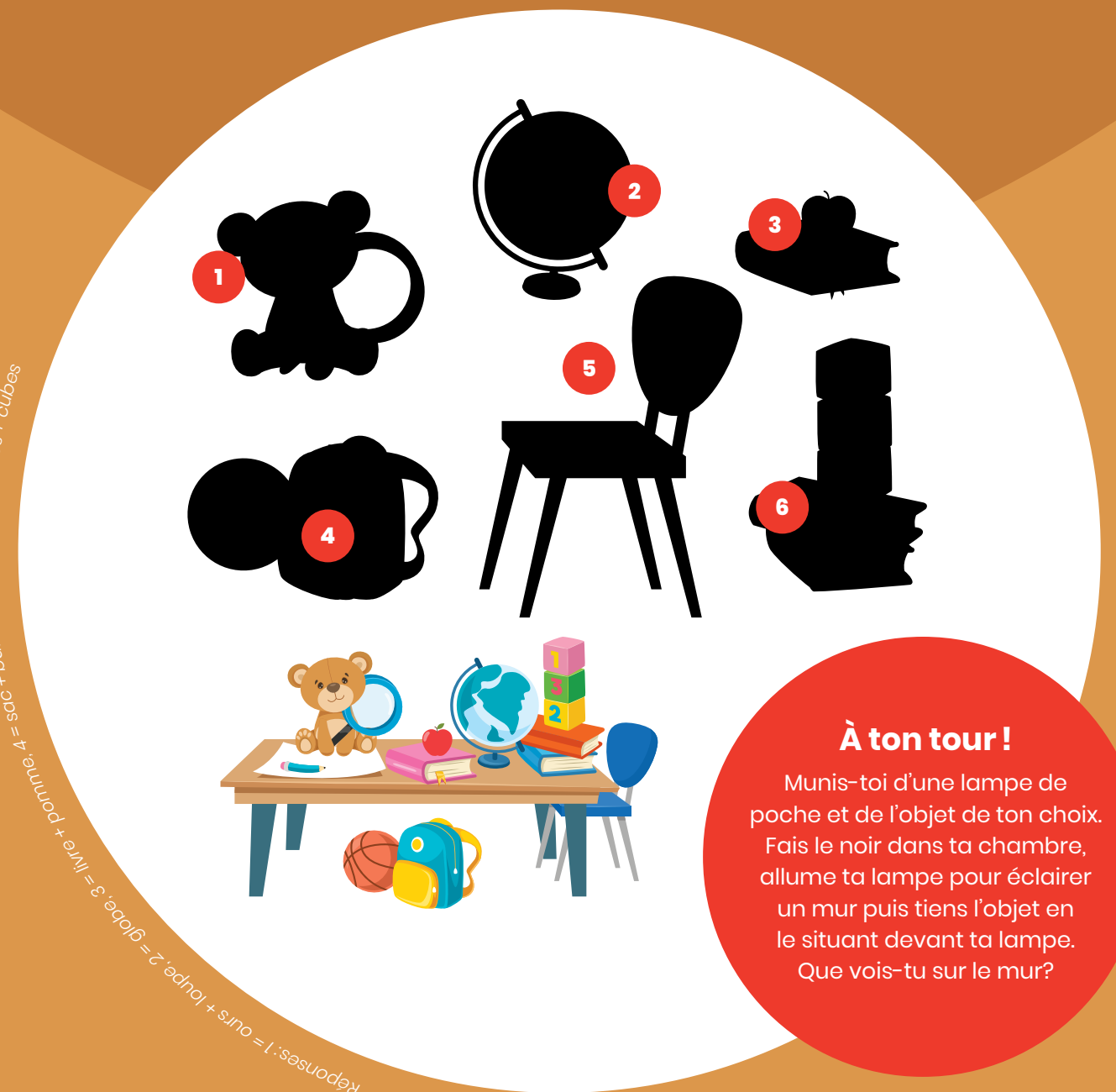
- Matilda voit-elle un vrai monstre?
- D'où vient cette ombre?

Et oui: Matilda a finalement compris que sa tête lui jouait des tours! Nos pensées nous racontent souvent des histoires en imaginant des tas de choses. Le calme et le courage ont permis à Matilda de voir la réalité telle qu'elle est vraiment. Sa peur s'est envolée.



Jeux d'ombres

Retrouve l'ombre correspondant à la projection de ces objets.



À ton tour!

Munis-toi d'une lampe de poche et de l'objet de ton choix. Fais le noir dans ta chambre, allume ta lampe pour éclairer un mur puis tiens l'objet en le situant devant ta lampe. Que vois-tu sur le mur?

Et toi...

- De quoi as-tu peur?
- Pourquoi penses-tu que c'est dangereux?

Comme Matilda, prends ton courage à deux mains et observe ou dessine ce qui t'effraie afin d'en percevoir tous les détails: la forme, la manière de bouger, la couleur... Comment et par qui cette chose, cet animal, cette personne a-t-elle été créée? Penses-tu que c'est toujours aussi dangereux maintenant?

Théo... apprend la patience !

Dans la deuxième histoire du film, Théo se sent terriblement seul. Il a l'idée de lancer une bouteille à la mer pour espérer ainsi trouver un compagnon de jeux. **Souviens-toi, il doit patienter de longs mois pour finalement recevoir une réponse à sa lettre.**

Complète cette image en dessinant les éléments manquants.



D'après toi

- Théo a-t-il bien fait d'attendre ?
- Où habite la personne qui lui a répondu ?

La patience de Théo a été récompensée: une fillette a reçu son message et lui a également écrit ! Finalement, nous ne sommes pas seuls à nous sentir isolés, et souvent, la solution à nos préoccupations n'est pas si loin.

Ton rébus

Retrouve le mot clé de cette histoire en résolvant le rébus suivant :



Mot mystère :

Réponse: Patience (pas + scie + anse)

ET TOI ?
As-tu déjà dû faire preuve de patience pour obtenir quelque chose ? Quelle était-ce ?

As-tu un nouveau rêve, une nouvelle envie que tu n'aurais pas encore assouvie ? Décris-la en quelques mots puis imagine la manière dont cela pourrait se réaliser.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Gros Pouce... découvre la générosité !

Dans cette dernière histoire, Gros Pouce est ronchon, peu serviable et mesquine : elle ne met aucune bonne volonté à participer aux tâches qu'on lui demande, contrairement à sa sœur qui les réalise avec générosité. **Souviens-toi, Petit Doigt repart de chez Dame Saisons avec un joli bonnet tout neuf alors que Gros Pouce se retrouve avec son vieux bonnet tout sale.**

Retrouve
Petit Doigt
et Gros Pouce
parmi tous les
personnages
suivants.



Réponses: Gros Pouce est le N°1, Petit Doigt est le N°2

D'après toi

- Que penses-tu de l'attitude de Gros Pouce tout au long de l'histoire ?
- Pourquoi Gros Pouce rentre-t-elle chez elle avec un bonnet tout sale ?

La rencontre avec Dame Saisons a fait prendre conscience à Gros Pouce qu'elle n'avait que le retour de ce qu'elle avait donné ; pour avoir des choses positives, il faut donner des choses positives. Et oui, plus on est bienveillant, plus le monde est généreux avec nous !

Un peu d'ordre !

Remets les étapes de l'histoire dans l'ordre chronologique, en numérotant les images de 1 à 6.



Petit Doigt aide volontiers sa maman alors que Gros Pouce rechigne à participer aux tâches.



Petit Doigt repart avec un bonnet tout neuf.



Gros Pouce décide finalement d'aider sa mère pour le bois.



Gros Pouce repart avec son bonnet tout sale, et comprend qu'elle doit changer son comportement.



Petit Doigt tombe dans le puits et aide Dame saisons.



Gros Pouce tombe dans le puits mais n'aide pas beaucoup Dame saisons.

Réponses: 1 = A, 2 = E, 3 = C, 4 = B, 5 = F, 6 = D

Zoom sur... Dame Saisons !

Cette histoire a été inspirée de *Dame Holle*, qui est un conte recueilli et publié par les célèbres frères Grimm (qui ont publié et ré-écrit des tas de contes et de légendes, comme *Cendrillon*, *Hansel et Gretel* ou encore *Tom Pouce* !).

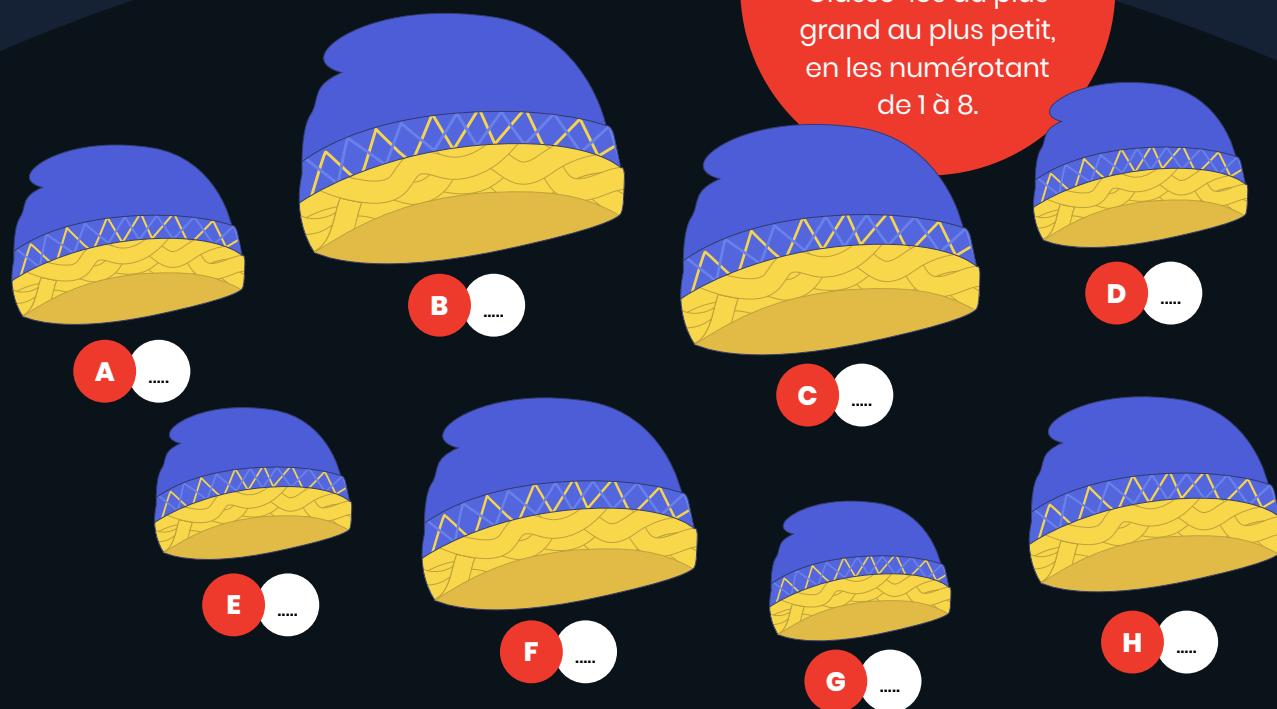
Dans le conte initial, la vieille fée aux dents longues, qui s'appelle Dame Holle, a la même préoccupation : garder sa maison propre.

Lorsqu'une jeune fille plonge au fond du puits pour récupérer un objet perdu par sa méchante belle-mère, elle y rencontre la vieille dame qui lui demande de l'aide pour ses tâches ménagères. La fillette lui rend tous les services demandés. En guise de récompense, Dame Holle la couvre d'or et lui rend l'objet perdu. Jalouse, sa

demie-sœur paresseuse plonge à son tour dans le puits, mais contrairement à sa sœur, refuse de participer aux tâches demandées. La vieille Dame la renvoie alors après l'avoir recouverte de poix, matière visqueuse végétale, qui lui collera à la peau toute sa vie.

Quelle est la différence principale entre Dame Saisons et Dame Holle ?

Voici tous les bonnets fabriqués par Dame Saisons. Classe-les du plus grand au plus petit, en les numérotant de 1 à 8.



Réponses : 1=B, 2=C, 3=F, 4=H, 5=A, 6=D, 7=E, 8=G

Dame Saisons fait son lit !

En secouant son édredon, des plumes volent et se transforment en neige. En regardant par sa fenêtre, Gros Pouce sait que Dame Saisons fait son lit !

Dessine la forêt puis les flocons de neige qui tombent depuis la maison de Dame Saisons et colorie le tout !



Combien de flocons as-tu dessiné ?



Cinéma Public Films

21 rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes

Conception et rédaction

Élodie Bois

Rejoignez-nous sur 

Partenaire

