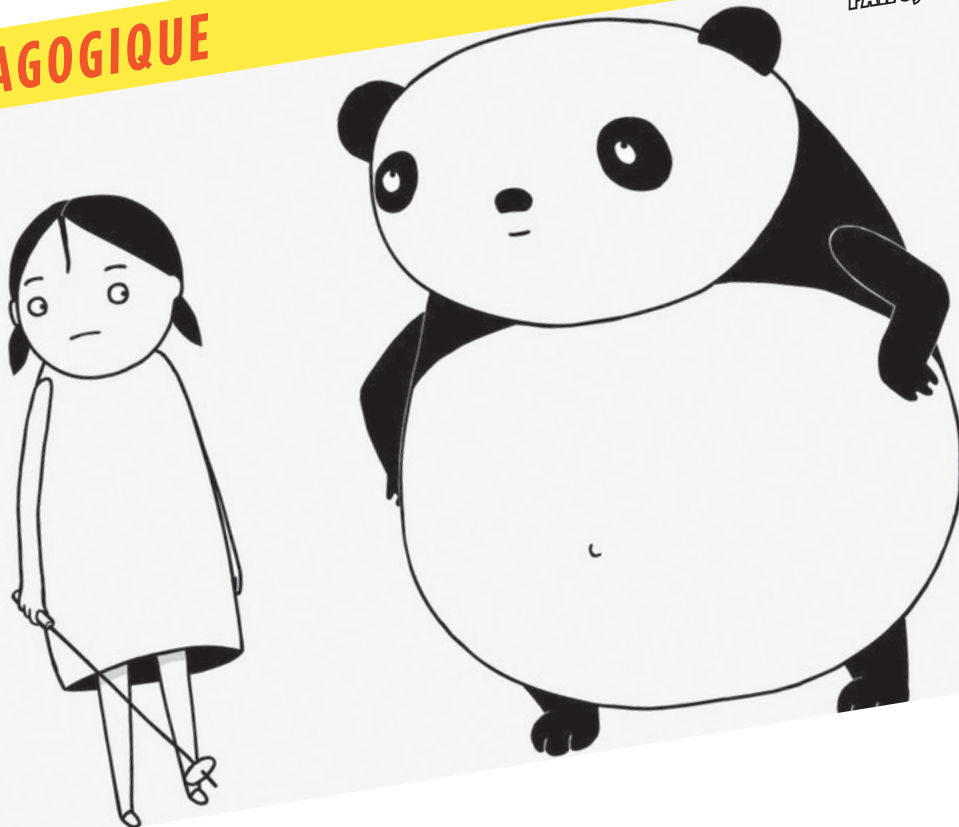


## FICHE PÉDAGOGIQUE

PAWO, Antje Heyn



# ABRACADABRA !

Face à la rugosité du monde, il y a toujours un espoir de s'en sortir, de dénicher un peu de fantaisie et retrouver la magie de vivre et d'aimer, pour se métamorphoser et parvenir à une nouvelle réalisation de soi-même.

Les films de ce programme explorent le thème de la transformation, des pouvoirs insoupçonnés de l'être et de l'amitié.

« Abracadabra ! », c'est la formule magique des contes qui surgit dans les moments difficiles : symbolique d'une foi enfantine qui donne le courage de croire que tout est possible.

« Abracadabra ! », c'est la rencontre avec les « forces du bien » qui donnent des ailes, qui exaucent les souhaits et qui sauvent les plus faibles et les déshérités.

**QUAND LE CHAT EST LÀ**  
Sarah Saidan, 2011, 04'00

**SYMPHONIE BIZARRE**  
Segundo De Chomon, 1909, 05'35

**PAWO**  
Antje Heyn, 2015, 07'40

**FRICTIONS**  
Steven Briand, 2011, 04'30

**DEUX AMIS**  
Natalia Chernysheva, 2014, 04'00

**JUSTE UN PETIT PEU**  
Alicja Jaworski Bjork, 2011, 09'00

**3-5  
ans**

# ANALYSE

## LE MONDE EST PARFOIS BIEN RUDE

Tous les films de ce programme explorent, chacun à sa manière, l'idée que la vie est un chemin semé d'embûches et de rencontres périlleuses ou néfastes : un chat est la proie d'un personnage qu'il croit cruel et maléfique, alors que celui-ci ne fait que « jouer » à faire peur aux autres ; dans *Juste un petit peu*, les figures d'étranges musiciens cacophoniques s'assimilent à des animaux bizarres et défigurés, les uns et les autres, avec leurs différences, leurs dissonances, subissant le rejet du groupe ; une chenille et un têtard illustrent la « loi de la jungle » et le cycle de prédation entre des animaux que rien ne réunit, si ce n'est l'acharnement à survivre ; face à un mur, un homme lutte avec lui-même pour échapper à des milliers de petits papiers multicolores et envahissants qui semblent naître de ses propres mouvements, métaphore de notre difficulté à vivre, esprit et corps en liberté ; quant à Pawo, elle use et abuse de son pouvoir sur les autres mais ne réussit pas à s'aimer elle-même et à lâcher prise.

Le point commun de ces univers poétiques et esthétiques très différents est sans aucun doute celui d'une dureté de l'existence pour tous les êtres, petits et grands, soumis aux lois de la nature et de la vie en société.



**JUSTE UN PETIT PEU**, Alicja Jaworski Bjork

## COMME PAR MAGIE

De cette noirceur initiale jaillit à chaque fois une étincelle qui transfigure le destin de chaque personnage : comme dans les contes, une baguette magique, une rencontre fantastique, des paroles aux pouvoirs extraordinaires, et le tour est joué ! Ainsi les personnes les plus banales, les rejetées, les mal aimées, les isolées... vont-elles se métamorphoser et trouver leur voie.

Le chat est sauvé par la lumière (« tel est pris qui croyait prendre »), et le vilain rat se trouve pris à son propre piège. Au retour de la maîtresse du gros matou, l'amour a vaincu les « forces du mal et de la nuit ». Les musiciens de la « symphonie bizarre » illustrent le bonheur du « vivre ensemble » : c'est par la magie de la musique et grâce à l'union du groupe que leur danse devient un hymne à la joie. Même démonstration pour la bande des animaux un peu spéciaux, « vilains petits canards » en déshérence qui finissent par se sauver les uns les autres grâce à la solidarité et à la fraternité : ils font la chaîne pour extirper le crapaud du fond du puits et gagnent ainsi le droit de faire un vœu capital qui va les amener, comme par magie, à s'accepter eux-mêmes pour réussir à aimer autrui, tel qu'il est. C'est encore l'amitié qui opère, entre la chenille et le têtard, à travers des pouvoirs surnaturels, chacun devenant le témoin de la métamorphose de l'autre. Et l'homme seul, en lutte permanente contre ses démons que sont tous ces petits papiers envahisseurs, finira par les apprivoiser, trouvant en lui-même un souffle magique, une respiration, qui lui offre un espace de paix et d'éternité. Enfin, la petite Pawo finit par lâcher sa baguette magique imaginaire et c'est un personnage pataud qui lui montre comment trouver la joie dans l'acceptation de soi et du moment présent.



**QUAND LE CHAT EST LÀ**, Sarah Saidan

## « ABACADABRA » ET CONTES DE FÉES

Les jeunes enfants sont imprégnés de l'univers des contes où la magie et les personnages aux pouvoirs extraordinaires transfigurent les choses à la lumière du Bien ou du Mal. Les films de ce programme sont traversés par des références à ce type de récit.

La joyeuse bande d'animaux de *Juste un petit peu* renvoie au conte en randonnée *Les Musiciens de Brême*, des frères Grimm. La figure du crapaud surgit dans de nombreux récits et le puits est un lieu symbolique où se jouent de multiples métamorphoses. *Quand le chat est là* : les ombres fantomatiques de la nuit dessinent une kyrielle de personnages effrayants, on dirait que la magie noire opère. Dans les contes, le rat porte souvent la marque de la Mort et des Ténèbres, comme dans *Le Joueur de flûte* de Hamelin. Le chat y est souvent associé, avec un versant plus solaire et des pouvoirs surnaturels.

Pawo possède une baguette magique étrange mais qui a le pouvoir de métamorphoser tous ceux qu'elle rencontre.

Malgré une esthétique plus moderne et une poésie liée à la musique et à la danse, *Symphonie bizarre* et *Frictions* ne sont pas sans évoquer ces héros maudits des mythes, fables et contes de tous les pays : sous des apparences diverses, ils sont perdus, aux marges de leur monde et ils doivent forcer leur destin pour y trouver une place. Les œuvres pour enfants comme *Le Merveilleux Voyage de Nils Holgersson à travers la Suède* (récit de Selma Lagerlöf, 1906) ou *Azur et Asmar* (film d'animation de Michel Ocelot, 2006) illustrent ce genre de parcours initiatique.



**FRICTIONS**, Steven Briand

# PISTES PÉDAGOGIQUES



**DEUX AMIS**, Natalia Chernysheva

## EMC – LES MOTS POUR LE DIRE

**Objectif : comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.**

Les films du programme mettent en exergue des valeurs qui font partie des fondamentaux de l'enseignement moral et civique : tolérance, refus de la discrimination, fraternité, solidarité... Avec les jeunes élèves de cycle 2, il est intéressant de travailler sur le lexique pour construire les notions en jeu. La séquence s'appuie sur ces points clés et s'articule selon plusieurs axes.

1. Visionnage des films et échange oral autour de la notion de valeur. Qu'est-ce qu'une valeur ? Comment se comportent les personnages ? Quels mots permettent de caractériser leurs actes ?
2. Pour chaque film, lister les mots et réaliser ensuite un « nuage de mots ».
3. Faire des recherches, visionner des vidéos pour apporter des connaissances (*Graine de citoyens*, par exemple), mettre en lien avec des situations vécues ou connues des élèves.
4. Construire un répertoire de « mots de la citoyenneté ».

## FRANÇAIS – « ABRACADABRA », POUR CHANGER LE COURS DES CHOSES

**Objectif : écrire, mettre en œuvre une démarche d'écriture de texte.**

En lien avec la dimension magique présente dans les films, mener un travail de réécriture narrative à partir d'un ou de plusieurs film(s) : « Si nous étions magiciens, que pourrions-nous faire ? »

1. Visionnage du film jusqu'au moment où les personnages se trouvent confrontés à la difficulté ; par exemple, lorsque les cinq animaux se retrouvent sur le chemin de l'exclusion.
2. Travail à l'oral sur les hypothèses de « résolution de conflit », mise en commun des idées et choix d'une procédure de dénouement.
3. Travail en dictée à l'adulte pour élaborer la trame narrative et rédiger le texte pas à pas.
4. Illustration de la nouvelle histoire dans la continuité des images filmiques (faire des captures d'écran).

## FRANÇAIS – ANIMER DES PERSONNAGES

**Objectif : rédiger un texte cohérent, organisé, ponctué et pertinent par rapport à la visée et à la dimension artistique.**

*Pawo* se prête bien, par le côté très simple du tracé, à la construction d'un récit animé. Il s'agit d'imaginer une histoire brève et de la mettre en mouvements, grâce à de simples captures d'écran projetées sous la forme d'un diaporama. La succession rapide des images donne l'illusion du « dessin animé ». L'objectif est l'écriture d'une trame narrative et le travail de production de textes autour du dialogue (vers la BD).

1. Visionner *Pawo*, observer et analyser la manière dont le film d'animation est construit, à travers la succession des dessins modifiés successivement par quelques traits évocateurs.
2. Imaginer et rédiger en dictée à l'adulte une courte histoire à deux personnages.
3. Dessiner l'histoire avec des dessins simples et faire parler les personnages dans des bulles.
4. Ordonner chronologiquement les images, les photographier et monter ces photos en diaporama pour une vidéoprojection.

## ARTS PLASTIQUES

**Objectif : créer une œuvre collective avec la technique du dessin.**

Réaliser une grande fresque collective pour illustrer les valeurs et les notions étudiées en activité 1 (EMC).

1. Choix d'un ensemble de mots clés, échange oral : comment les illustrer ? Que peut-on dessiner pour exprimer la fraternité, l'amitié, la solidarité, etc. ?
2. Sur un grand panneau ou une affiche collective, travail de composition en petits groupes.
3. Saisie et mise en forme des mots au clavier, puis ajout sur la fresque.

## Pour aller plus loin

### + LE CINÉMA D'ANIMATION

- <http://upopi.ciclic.fr/upopi>
- <http://nanouk-ec.com>
- <https://www.reseau-canope.fr/notice/films-danimation.html>

### + EN ARTS PLASTIQUES

L'ouvrage *Arts visuels & Contes et légendes (cycles 1, 2, 3 & collège)*, de Pascale Bertrand, Annie Borsotti, Béatrice Laurent (Réseau Canopé, 2009).

### + EN EMC

Les vidéos *Graines de citoyen*, coll. « Les Fondamentaux » : <https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/instruction-civique-histoire-geographie.html>