

ChENaPLANS 3+

5 PREMIERS COURTS MÉTRAGES EUROPÉENS JEUNESSE
SOU MIS AU VOTE EXCLUSIF DES ENFANTS



CAHIER PÉDAGOGIQUE 2026



Ce cahier pédagogique des Chenaplan 3+ est réalisé par le Festival Premiers Plans pour accompagner les enseignant·es et médiateur·ices dans leur exploitation de la séance avec des enfants à partir de 3 ans (PS – CP). Un autre cahier est également proposé pour le programme des Chenaplan 6+.

SOMMAIRE

PREMIERS PLANS, LE FESTIVAL DES PREMIERS FILMS EUROPÉENS.....	3
CHENAPLAN 3+ & 6+	3
PROPOSITION D'ACTIVITÉS EN CLASSE PRÉALABLES À LA SÉANCE EN SALLE :.....	4
Il était une fois à Dragonville	5
Quand la marée monte.....	11
The Rumble-Bumble Rally	12
Mû	22
De-sastre	28
PROGRAMME SOUMIS AU VOTE DES ENFANTS	31
BULLETIN DE VOTE	32





PREMIERS PLANS, LE FESTIVAL DES PREMIERS FILMS EUROPÉENS

Révéler les nouveaux talents du cinéma européen constitue la mission première du Festival, qui présente chaque année une sélection officielle d'une centaine de premières œuvres.

Depuis sa création en 1989, le projet artistique du Festival se développe en lien avec une politique volontaire d'initiation à l'image. Celle-ci s'attache à accompagner les publics, en particulier les jeunes, dans leur découverte du cinéma européen.

CHENAPLANS 3+ & 6+

Les Chenaplans sont les courts métrages jeunesse de la **compétition officielle** du Festival. Les films sont réalisés par de jeunes cinéastes européen·nes et sélectionnés pour les jeunes spectateur·ices. Inventifs, poétiques, émouvants ou drôles, ils sont autant d'univers artistiques à explorer, de personnages à rencontrer et d'histoires à partager. Ils sont validés par la DSDEN 49 dans le cadre d'une convention de partenariat qui la lie avec le Festival.

Le débat et le vote pour primer un court métrage sont au cœur de la démarche, puisqu'un film de chaque programme, CHENAPLANS 3+ et 6+, recevra le prix des enfants doté par Benshi.

Projetés pendant le Festival en janvier, les séances se déroulent ensuite dans des cinémas de Maine-et-Loire, aux cinémas Les 400 coups d'Angers et au CHU d'Angers entre le 2 et le 12 février.

Le Palmarès est annoncé le 13 février sur le site du Festival et communiqué à toutes les classes et aux partenaires.

En partenariat avec Benshi qui dote les deux prix remis aux lauréats.

benshi:

RAPPEL DU CODE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Ces ressources (photogrammes, courts métrages, ...) sont mises à disposition des enseignant-es uniquement pour un usage pédagogique en milieu scolaire, afin d'accompagner les apprentissages des élèves. Protégés par le droit d'auteur-ice, ces documents ne peuvent être, en dehors du cadre de l'exception pédagogique (accords sectoriels du BOEN du 4-2-2010 et du 29-9-2016), reproduits, diffusés ou représentés sans autorisation, conformément au Code de la propriété intellectuelle (article L122-4). Leur utilisation est donc limitée aux activités en classe et sur le temps scolaire. Toute diffusion extérieure ou publication en ligne est interdite sans accord préalable, sous peine de poursuites judiciaires.

Pour plus d'informations : <https://www.education.gouv.fr/bo/2010/05/menj0901120x.html>

ACTIVITÉS PRÉALABLES À LA PROJECTION DE L'ENSEMBLE DU PROGRAMME DE COURTS MÉTRAGE 3+ (ET COMMUNES À TOUS LES FILMS)

- Imprimer et mélanger les photogrammes de tous les films
- Demander aux élèves de les trier et d'expliquer leurs critères de tri. L'idée est de sensibiliser les élèves aux graphismes et univers variés des films tout en les préparant à être spectateur·ices de courts métrages.

Ensuite pour chacun des films :

- Lecture et observation de l'affiche (**à partir de la page 34**) : le titre et l'image.
- À partir des autres photogrammes : Description, anticipation et émission d'hypothèses sur le récit. Sensibilisation à la technique utilisée par le·a réalisateur·ice (graphisme, couleurs...).

Quand le film s'y prête :

- Écouter la première minute de la bande-son pour faire des hypothèses sur l'atmosphère du film (par exemple pour *Quand la marée monte*).



Il était une fois à Dragonville

Marika Herz

9 min | France | 2024

RÉSUMÉ

Samson, un dragon moqué des autres habitants de Dragonville, est contraint d'aller à Humainville. Il y rencontre Simon, un petit garçon qui l'aide à braver les difficultés. Samson va découvrir un nouveau monde mais surtout goûter à l'amitié.

LA RÉALISATRICE



Née en 1990, à Minsk en Biélorussie.

Marika Herz a commencé sa carrière par des études culturelles, animée par une passion pour la littérature mondiale, le Tanakh, la mythologie, l'histoire de l'art et la théorie de la culture. Cela a ouvert la voie à son parcours créatif, d'abord comme écrivaine pour enfants puis en découvrant un amour pour l'animation en stop-motion. Elle crée un univers texturé chaleureux en papier découpé dans son premier film d'animation, *Il était une fois à Dragonville...*

GÉNÉRIQUE

Réalisation, Scénario : Marika Herz

Storyboard : Matthieu Villon

Montage : Antoine Rodet

Création graphique : Ekaterina Klimova

Décors : Marie-Emilie Amsallem

Animation : Iulia Voitova, Marjolaine Parot, Chaïtane Conversat, Marika Herz

Compositing : Malek Bentroudi

Image : Nadine Buss

Musique : Lucas Mège

Design sonore : Flavien Van Haezevelde

Bruitages : Jean-Baptiste Cornier

Mixage : Olivier Roche

TECHNIQUE D'ANIMATION – LE PAPIER DÉCOUPÉ

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*.

Source : <https://festival-larochelle.org/wp-content/uploads/2025/06/FICHE-PEDAGO-PAPIER-DECOUPE.pdf>

Extrait sur la plateforme Nanouk du dispositif Ecole et cinéma : <https://elem.nanouk-ec.com/enseignants/les-films/les-aventures-du-prince-ahmed/etoilement/e94#film>

ANALYSE – LA MUSIQUE PORTEUSE D'ÉMOTIONS

Le court métrage se déroule sans dialogue. Et pourtant, la musique joue un rôle fondamental dans la transmission des émotions et la compréhension du ressenti des personnages. Par ce biais, elle intensifie profondément l'expérience émotionnelle du spectateur·ice.

Lorsque le dragon Samson est moqué pour son incapacité à voler, la musique souligne sa tristesse à travers l'utilisation de dissonances subtiles. Ce qui crée une tension émotionnelle, combinées à un tempo lent, favorisant une atmosphère mélancolique.

En revanche, plus loin dans le film. Lorsque le petit garçon Simon parvient à voler avec les ailes fabriquées par le dragon Samson, la musique adopte un caractère plus joyeux. Le rythme rapide de la guitare avec ses notes enchaînées, produit une sonorité vive et chaleureuse, évoquant légèreté et enthousiasme. Ce qui invite le·a spectateur·ice à partager la joie et l'émerveillement du personnage.

Lorsque le vent se lève et que Simon perd l'équilibre, la tonalité musicale devient plus grave, traduisant un retournement dramatique et une menace imminente. Cette modulation accentue le danger de la situation.

Toutefois lorsque Samson rattrape le petit garçon, la reprise des percussions avec une sonorité positive et stable, signale que le danger est écarté, apportant un sentiment de soulagement et de sécurité. Ici encore, le·a spectateur·ice partage la joie de cette belle rencontre entre Simon et Samson.

THÈMES DU FILM

1. Les préjugés liés à la mauvaise image des animaux imaginaires, souvent divisés entre gentils et méchants.
2. L'amitié et l'entraide

AVANT LA PROJECTION – Susciter la curiosité, imaginer

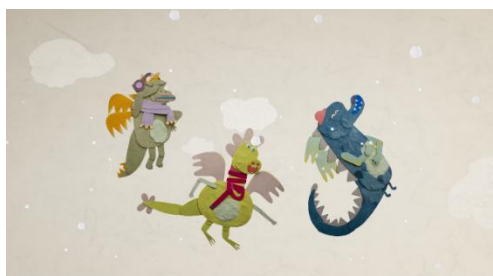
Une des particularités du film à approfondir est le son (musique et bruitages).

Pour cette activité, nous vous conseillons de diffuser le film sans montrer les images aux enfants. Vous pouvez, par exemple, éteindre le vidéoprojecteur ou orienter l'ordinateur autrement.

- Échanger avec les enfants sur ce qui compose la bande son du film :
 - La musique
 - Les bruitages
 - Les dialogues : ici il n'y en a pas
- Écouter tout le film sans les images :
 - **Avant la projection** : imaginer les personnages, les lieux et des éléments de l'histoire.
 - **Après la projection** : deviner les personnages et les lieux (dans l'ordre : les piailllements des oiseaux, les moqueries des dragons, le bruit des pas dans la neige, l'enfant qui joue, aboiements du chien, pas sur le pavé...)

APRÈS LA PROJECTION

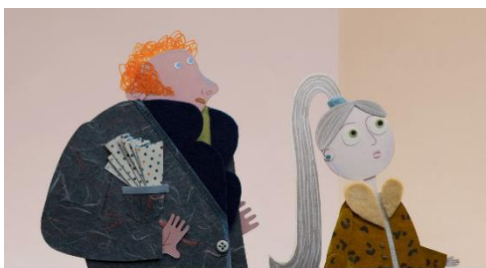
À partir de la bande-son du film : Essayer de refaire les bruitages que l'on entend dans le film et qui sont associés à ces images.



Lorsque les autres dragons se moquent de Samson (0:55)



Quand Samson sort son matériel pour se fabriquer des ailes (1:57)

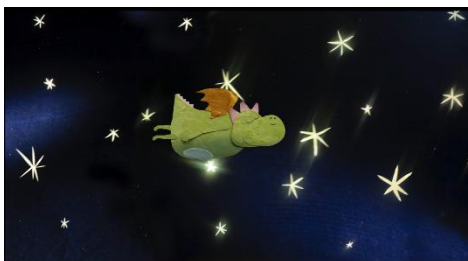


Quand le chien mord la queue du dragon, qu'il se prend dans le cerf-volant, les passants s'affolent et le chien vole dans le ciel avec le cerf-volant. (6:28)



Quand Samson se fait accepter par les habitant·es de Humainville (8:08)

- S'exprimer sur les points communs entre Simon et le dragon. Qui sont-ils et comment naît leur amitié ?
Tous les deux rêvent de voler



- Observer les photogrammes, quelle est la différence entre le début et la fin de l'histoire ? Noter les différences entre tous les panneaux.
En profiter pour remarquer que les mots ne sont pas en français car le film n'a pas été réalisé en France.





- À votre avis ?
 - Pourquoi les dragons sont interdits dans la ville des humains ?
 - Pourquoi ont-ils une mauvaise réputation à Humainville ? (Évoquer l'apparence physique)
 - Comment le dragon a-t-il gagné la confiance de Simon ? *Il permet à Simon de voler, il le rattrape lorsqu'il tombe.*
 - Puis comment se fait-il accepter par la population des humains ? *Il sauve le petit chien, grâce aux ailes qu'il s'est fabriquées.*
- Discuter du petit oiseau. Quel est son rôle ? *Il aide les personnages principaux.*
- À votre avis, pourquoi les dragons se moquent-ils du personnage principal ? Quelles réflexions tirer de cette histoire ? *La réputation des méchants n'est pas toujours fondée...*
- S'exprimer sur les émotions que traversent le dragon. Quand il est avec les autres dragons. Quand il rencontre Simon.

POUR ALLER PLUS LOIN

Activités pédagogiques :

- Inventer d'autres mots à associer avec « ville » (Lapinville, Cochonville, Humainville, etc...)
- Relever les onomatopées des personnages et ce qu'elles expriment, les imiter (jeu de rôle).
- En visionnant la première minute (jusqu'au titre) : imaginer collectivement les dialogues.
- Nommer d'autres animaux qui sont envisagés « méchants » comme les requins, les loups... Dans la bibliothèque de l'école, trouve des livres dont ces animaux sont des « gentils » dans l'histoire. Exemple : *Le Loup en slip*.

Activités plastiques :

- Fabriquer des dragons articulés avec des attaches parisiennes.

- Fabriquer une paire d'ailes à la taille des enfants avec du papier journal.

Ressources utilisables

- Lecture d'albums en réseau choisis dans la Littérature Jeunesse ou apportés par les enfants.

Exemples :

Charles à l'école des dragons de Alex Cousseau et Philippe-Henri Turin.

La petite dragonne qui ne savait pas cracher du feu de Gemma Mérino.

Le garçon qui rêvait de dragon de Cary Lewis.

La collection de *Georges le dragon* de Geoffroy de Pennart

- **Pour les plus grands** : Faire des recherches sur l'imaginaire autour des dragons.



Quand la marée monte

When The Tide Comes

Fêt-Nat Bailly

11 min | Royaume-Uni | 2024

RÉSUMÉ

Au cœur des dunes, une créature des sables et une petite tortue marine se rencontrent. Ensemble, ils entreprennent un voyage vers l'océan.

LA RÉALISATRICE



Fêt-Nat est une réalisatrice d'animation française ayant grandi entre le Royaume-Uni, la France et la Belgique. Récemment diplômée du National Film and Television School en Angleterre, elle y a réalisé et animé le court métrage d'animation 2D *When the Tide Comes* (*Quand la marée monte*).

Ses racines multiculturelles nourrissent son art narratif, souvent articulé autour des thèmes de l'appartenance à une communauté et au monde. Forte d'une expérience en animation, en conception artistique et en design, elle privilégie un langage visuel fort, tant dans son style graphique que dans l'animation expressive de ses personnages.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Tejas Ewing

Image : Cal-Ola Hagen

Animation : William Mansell, Daria Dikalo

Son : Anna Carpani

Montage : Benny Payne

Production et distribution : NFTS - National Film and Television School

TECHNIQUE D'ANIMATION - 2D ET AQUARELLE

Pour faire leur film, la réalisatrice utilise la technique de l'animation 2D. Elle dessine sur une tablette graphique à l'aide d'un stylet. Cette technique permet une variation de couleur et une netteté du dessin qui est moins réalisable avec la technique du dessin traditionnel. Le dessin s'inspire de l'aquarelle, qui nous rappelle la fragilité du dessin à la main et ses imperfections. Cela rappelle également un côté plus artisanal.

ANALYSE

Dans *Quand la marée monte*, la notion de petit et de grand est intéressante et évolue tout au long du film. Au moment de la rencontre entre nos deux personnages, la créature des sables paraît immense, tandis que la tortue tient dans une toute petite tasse.

Au fur et à mesure qu'ils avancent et apprennent à se connaître, la différence physique entre eux diminue. Leur relation se développe et ils se rapprochent de plus en plus, jusqu'à disparaître, tous les deux dans leur élément naturel.

Au fil de leur relation, l'entraide change de sens. En effet, au début, la créature des sables aide la tortue (la tortue se cache dans la créature des sables, la créature des sables la reconforte...). Puis, l'aide s'inverse : c'est la tortue qui aide la créature des sables, elle se met sur la carapace de la tortue car elle peine à avancer.

Le film nous montre des plans larges qui dévoilent de vastes paysages. Mais ce n'est pas tout: le montage lent et posé rend ces paysages apaisants, nous laissant le temps d'observer à la fois les étendues, les actions et émotions de chacun des personnages. Ce rythme permet aussi de découvrir en douceur l'amitié naissante entre la tortue et la créature des sables.

Le film évoque ainsi la beauté de l'éphémère, comme un château de sable bien connu par les enfants ou l'éphémère de la vie elle-même.

THÈMES DU FILM

1. La naissance d'une amitié
2. L'entraide et la solidarité
3. Le cycle de vie des tortues

AVANT LA PROJECTION

- Expliquer qui sont les tortues :
 - Les différencier (terrestres, aquatiques et marines)
 - Expliquer leur mode de vie : la reproduction avec ponte sur le sable, puis traversée des petites tortues en autonomie jusqu'à la mer.
 - Les menaces qui pèsent sur leur environnement (le rôle dangereux des mouettes ou des hérons.)

A l'aide de la vidéo "Les tortues sous toutes leurs formes..." du Zoo de Beauval.
<https://youtu.be/e1o6rpfoP-0?si=L9FoktAdSTW0fc4b>

Les différentes tortues : <https://www.lanaturemoi.com/2022/04/07/especes-de-tortues-en-france-et-reglementation/>

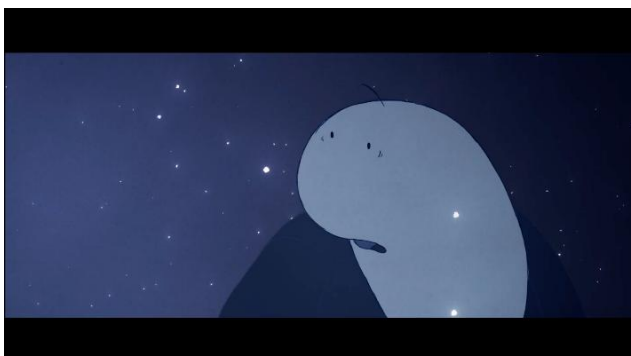
Ressources sur les types de tortues terrestres : <https://www.projetecolo.com/types-de-tortues-terrestres-et-caracteristiques-880.html>

Vidéo « L'éclosion des œufs de tortues luth » :
https://youtu.be/YGRllxXoo_s?si=g1cDTckFnWxHQphD

Vidéo « Bébé tortue : la course pour la survie – ZAPPING SAUVAGE »
https://youtu.be/cVidwAh8xlg?si=H_XEHMJqYaXeJK44

APRÈS LA PROJECTION

- S'exprimer sur la compréhension de l'histoire.
 - Décrire la créature des sables et de son attitude avant et juste après la rencontre avec la tortue.
 - Visionner le début (jusqu'à 1:30) : la créature des sables a-t-elle envie d'aider la tortue ? Pourquoi s'y résout-elle ?
- Visionner de 5:47 à 6:04 : la tempête va changer le comportement de la créature des sables à l'égard de la tortue. *Elle a perdu des grains de sable sous la pluie (représentés par des points brillants). Elle a maintenant besoin de la petite tortue pour monter la dune.*



- Décrire la solidarité qui s'installe entre les personnages durant ce trajet vers la mer. *Leur entraide va permettre à chacun de retrouver son élément.*
- Énumérer les autres animaux que vont rencontrer nos deux personnages pendant leur périple : *la toile d'araignée, le bernard l'ermite...*



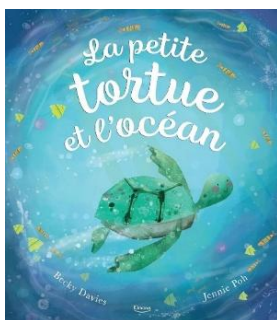
- Comprendre : qu'arrive-t-il à la créature des sables quand il met sa main dans l'eau ?

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Évoquer les jeux de sable des enfants au bord de la mer.
 - Fabriquer des créatures dans le bac à sable.
 - Faire une tour ou une forme en sable mouillé, puis verser de l'eau doucement dessus avec un arrosoir par exemple, constater que la forme en sable, s'écroule doucement pour se dissoudre dans l'eau.
- Réaliser des tortues et des bonshommes en pâte à sel ou pâte fimo.
- 6 idées de bricolage tortue à faire avec des maternelles.
<https://www.lacabaneajouerdecdiscount.com/6-idees-de-bricolage-tortue-a-faire-avec-des-maternelles/>

POUR ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES UTILISABLES

Album : *La petite tortue et l'océan*, illustrations de Jennie Poh, Becky Davies chez Kimane éditions



Résumer : L'histoire de cette petite tortue permet de sensibiliser les enfants à l'importance de protéger les océans.

La petite tortue vit dans l'océan, qu'elle aime de tout son cœur. Devenue grande, elle quitte chaque année son beau lagon turquoise pour rejoindre la plage où elle est née. Mais au fil de ses voyages, elle découvre que l'océan change. Il perd ses couleurs et d'étranges créatures apparaissent... La tortue pourra-t-elle continuer à vivre dans son bel univers ? Découvrez l'histoire de la petite tortue et, à travers elle, les conséquences de la pollution et du plastique qui envahissent les océans.

Source : <https://www.librairielabuissonniere.com/livre/23421364-la-petite-tortue-et-l-ocean-ne-jennie-poh-becky-davies-kimane-editions>



The Rumble-Bumble Rally

Annette Saugestad Helland, Johan Kaos
8 min | Norvège | 2024

RÉSUMÉ

Ranger ses jouets n'est pas la partie la plus amusante de la journée, mais avec ses petits amis imaginaires, Mathilde parvient à transformer cette tâche en une course effrénée. À vos marques, prêts, partez !

LES RÉALISATEUR·ICES



Annette Saugestad Helland est autrice, illustratrice, réalisatrice et animatrice de livres illustrés et de films d'animation pour enfants, un public qu'elle affectionne particulièrement. Elle a récemment illustré une exposition interactive au Musée national norvégien. *The Rumble-Bumble Rally* est son second court métrage produit.

Johan Kaos est réalisateur, scénariste et conteur. Diplômé en cinéma, il travaille sur des courts et longs métrages, des séries et des publicités. Il a dirigé une société de production, présenté des émissions télé et publié un livre pour enfants.



GÉNÉRIQUE

Scénario : Annette Saugestad Helland, Johan Kaos

Image : Trond Tønder

Son : Tim Engen

Montage : Zaklina Stojcevska

TECHNIQUE D'ANIMATION – ANIMATION 2D, IMAGES RÉELLES ET STOP MOTION

Ce film est réalisé à l'aide de l'animation en volume (stop motion en anglais). Cette technique consiste à animer des objets. Le principe est simple, la marionnette est placée dans une certaine position, une caméra enregistre cette position, puis dès lors que l'on bouge de quelques millimètres la marionnette, une autre photo est prise pour enregistrer cette variation. Une fois tous les images visionnées bout à bout de façon accélérée (entre 12 et 24 images par seconde), le·a spectateur·ice perçoit le mouvement du personnage et non plus juste des images successives.

En outre, les scènes avec le père et la petite fille sont filmées en prises de vue réelles. Des dessins sont ajoutés par-dessus les images afin de représenter des éléments du paysage.

ANALYSE

Au début de ce court métrage, nous sommes plongé·es dans des plans très rapprochés, créant une atmosphère intime entre le père et sa fille Mathilde. Nous faisons partie intégrante de leur échange.

La caméra adopte des gros plans et des inserts, se plaçant à la hauteur de Mathilde, car c'est avec elle que nous allons vivre cette histoire. Elle est le personnage principal, tandis que le père reste partiellement hors champ, ce qui renforce son mystère.

Cependant, quelques plans larges montrent le salon, permettant aux spectateur·ices de situer l'action dans l'espace, ici le cadre familial de Mathilde et de son père.

Lors de leur conversation, lorsque le père propose une course à sa fille, un champ-contrechamp est utilisé. Ces plans rapprochés facilitent la perception des émotions : l'attitude autoritaire du père contraste avec le côté espiègle et rêveur de Mathilde.

VOCABULAIRE ET ÉCHELLES DE PLANS

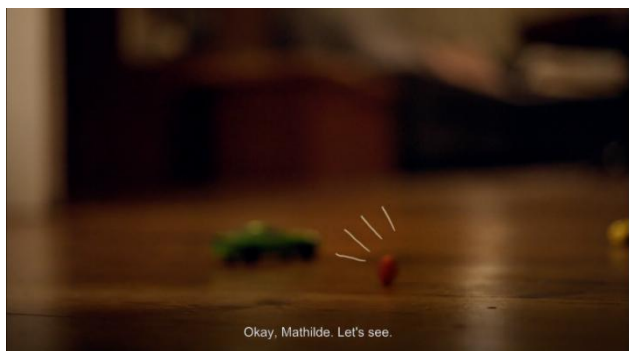
Les notions suivantes sont à l'attention des enseignant·es, pour nourrir au besoin les échanges avec les enfants. Il est possible d'accompagner ces notions par une petite activité avec les enfants de Grande-Section : découper un cadre noir aux dimensions réduite d'un écran de cinéma. Et essayer de reproduire 2 ou 3 images : un plan serré sur un jouet, un plan avec père et fille.



(0:45)

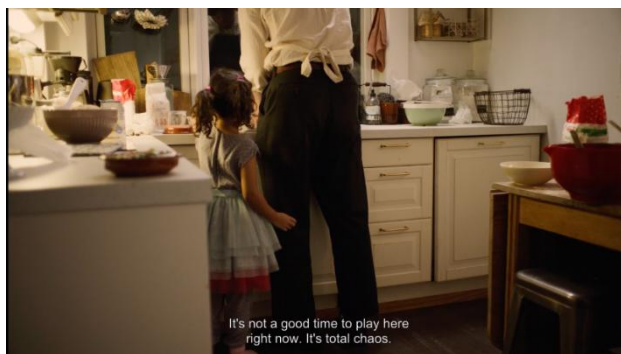
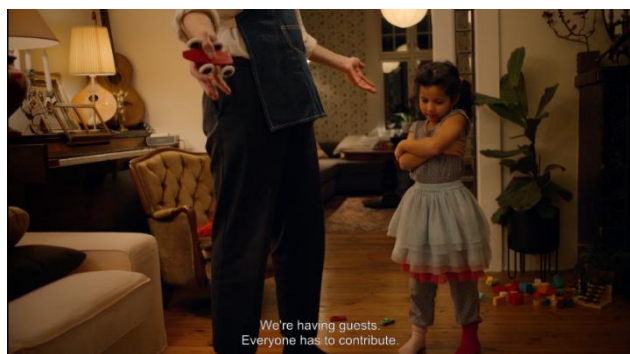
Le gros plan montre un visage ou un objet de très près pour bien faire ressortir les émotions ou les détails importants.

Le cadre serré est un plan où la caméra cadre très près du sujet, limitant ce qu'on voit autour, ce qui crée une sensation d'intimité.



(1:26)

L'insert est un gros plan sur un détail important, comme un objet ou une partie du corps, qui attire l'attention du spectateur·ice. Il sert à montrer quelque chose de précis pour mieux comprendre l'histoire ou les émotions.



Le buste et le visage du papa se trouvent en **hors-champ**. Le hors-champ est ce qui se passe en dehors de ce que la caméra montre à l'écran. Ne pas voir un personnage ou un élément crée du mystère, car cela laisse le·a spectateur·ice imaginer ce qui se cache hors de la vue. Cela rend la scène plus intrigante. Cela permet également d'affirmer par l'image que le film sera tourné à hauteur d'enfant. L'adulte est un personnage secondaire du film.



Le champ désigne tout ce qui est visible à l'écran dans un plan donné, souvent un personnage ou un élément de décor. C'est l'espace dans lequel se déroule l'action que la caméra montre au spectateur·ice.

L'amorce est un élément placé sur le bord du cadre, qui prépare le·a spectateur·ice à ce qui va apparaître dans le plan suivant, créant une continuité visuelle. Dans l'image ci-contre : le père



Le contrechamp est un plan qui montre ce que voit ou ce à quoi répond un personnage dans le champ précédent. Il est souvent utilisé dans les dialogues pour alterner entre les deux interlocuteur·ices, permettant au spectateur·ice de suivre les échanges et de ressentir les émotions de chacun. Cette

alternance crée un lien direct entre les personnages et renforce la dynamique de la scène.

THÈMES DU FILM

1. Jeu et imagination enfantine
2. L'espièglerie, la malice et la tendresse dans la relation père/fille
3. L'obéissance / la désobéissance
4. L'ordre / le désordre

AVANT LA PROJECTION

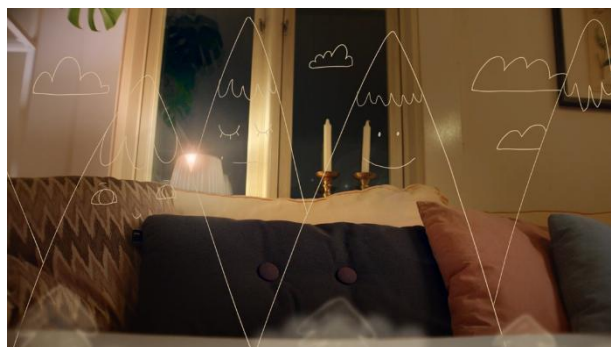
- S'exprimer sur le début de l'histoire.
 - Quel arrangement est trouvé entre le papa et sa fille ?
 - Que peut-il se passer ensuite ?
- S'exprimer sur la suite du film.
 - A votre avis, que va-t-il se passer ? Est-ce que la petite fille va ranger ses jouets ou va-t-elle continuer à jouer ?
 - Et vous qu'avez-vous tendance à faire ? Pourquoi parfois on a du mal à s'arrêter de jouer ?
 - Finalement, que fait cette petite fille au lieu de ranger ses jouets ? Et si c'était vous ?
- Discuter d'une langue qui n'est pas la sienne.
 - Après avoir regardé les premières minutes du court métrage (jusqu'à la fin des échanges avec le papa) : faire remarquer que le père ne parle pas en français et essayer d'imaginer ce qu'il est en train de dire à sa petite fille.

APRÈS LA PROJECTION

- Exprimer son ressenti, ses émotions sur le récit, l'attitude de la petite fille et la relation avec son papa.
- Après un re-visionnage, réaliser un dessin de son moment préféré et expliquer ce choix.
- Observer les photogrammes, poser les questions suivantes : quels sont les paysages traversés par les petites voitures ?



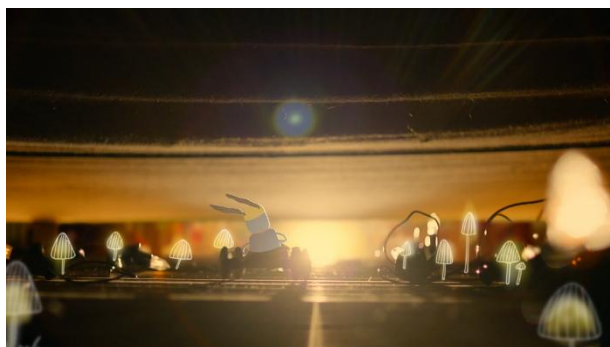
La forêt



La cime des montagnes



Le sous-bois



Le sous-bois



La ligne d'arrivée

- Discuter du passage dans la pénombre.
 - Est-ce que vous savez où les personnages sont arrivés ?
 - Quel est le paysage traversé ? *La forêt dans la nuit.*
 - Quelles sont les émotions ressenties par le personnage ?
 - Où se trouve cet endroit dans le salon ? *Sous le canapé.*
 - Et vous, avez-vous eu un petit peu peur ?
- Reprendre le déroulé de l'histoire collectivement.
 - En imaginant ce que le papa peut bien dire ... en interprétant les dialogues en norvégien du début mais qui ne font pas obstacle à la compréhension.
- Comment sait-on que l'on quitte la réalité et que l'on bascule dans l'imaginaire ? À 2:18, quand la caravane s'avance toute seule au milieu des arbres dessinés.
- Décrire et comparer :
 - Les personnages, leurs véhicules et leurs attitudes.
 - Et vous préféreriez vous avoir une voiture de course ou une voiture avec une caravane ?

Le chauffeur du petit bolide : un rapide et excité. Un autre longiligne et tranquille. L'un prend le temps de regarder la carte pour savoir où passer, il ramasse un petit bout de pain, il aime flâner, ramasser les champignons. L'autre, fait une course, il aime les sensations fortes.

- Évoquer l'entraide entre les deux personnages.
- Dans l'imaginaire la voiture brûle mais dans la réalité aussi.
 - Qu'en pensez-vous ?
 - Comment peut-on l'interpréter : est-ce la petite fille qui a mis sa voiture dans le feu ?
 - Volontairement ou accidentellement ?
- Discuter autour de la fin du film.
 - Est-ce que la petite fille a bien rangé ses jouets comme lui avait demandé son père ?
 - Et vous est-ce que vous avez déjà pris le goûter au milieu de vos jouets en utilisant les camions pour donner les parts de gâteaux aux invités ?

LES DIALOGUES EN ANGLAIS ET LEUR TRADUCTION EN FRANÇAIS

En anglais	En français
<p>Dad : Honk, honk! Coming through. Look out. Bit of a hurry. Mathilde. Sorry, but you're in the way. It's not a good time to play here right now. It's total chaos. No, no, no. This doesn't work. Let's figure something out. Okay, Mathilde. Let's see. In a household, everyone has to contribute. See here? It's a big mess. We're having guests. Everyone has to contribute. Tidy up your cars, would you do so?</p> <p>Mathilde : Okay.</p> <p>Dad : Let's make it a competition then. Okay? You tidy up your cars as fast as you can. I'll bake the cake as fast as I can. And the one who finishes first wins. If you manage to tidy up the cars before me, you'll get the spatula. Okay?</p> <p>Mathilde : Okay.</p> <p>Dad : Good. Okay.</p>	<p>Papa : Pouet, pouet ! J'arrive. Attention ! Je suis un peu pressé. Mathilde. Excuse-moi, mais tu me gênes. Ce n'est pas le moment de jouer ici. C'est le chaos total. Non, non, non. Ça ne marche pas. Trouvons une solution. D'accord, Mathilde. Voyons voir. Dans une maison, chacun doit participer. Tu vois ? C'est un vrai bazar. Nous avons des invités. Chacun doit participer. Peux-tu ranger tes voitures ?</p> <p>Mathilde : D'accord</p> <p>Papa : On fait une compétition, alors ? Range tes voitures le plus vite possible. Je fais cuire le gâteau le plus vite possible. Le premier qui finit gagne. Si tu ranges tes voitures avant moi, tu auras la spatule. D'accord ?</p> <p>Mathilde : D'accord.</p> <p>Papa : Ok, super.</p>

<p>Les dialogues de fin :</p> <p>Dad : All right, Mathilde. I'm finished with...</p> <p>Mathilde : I finished first !</p> <p>Dad : ...the cake. It's a total mess in here.</p> <p>Mathilde : I have tidied up the cars. Give me the spatula !</p> <p>Dad : Look.</p> <p>Mathilde : Being first is not the most important thing, dad.</p> <p>Dad : What is the most important thing then ?</p>	<p>Les dialogues de fin :</p> <p>Papa : Très bien, Mathilde. J'en ai fini avec...</p> <p>Mathilde : J'ai fini première !</p> <p>Papa : ...le gâteau. C'est le désordre total ici.</p> <p>Mathilde : J'ai rangé les voitures. Donnez-moi la spatule !</p> <p>Papa : Écoute.</p> <p>Mathilde : Être le premier, ce n'est pas le plus important, papa.</p> <p>Papa : Quelle est la chose la plus importante alors ?</p>
---	--

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Mettre en place un parcours de voitures après avoir élaboré un plan collectivement.



- À partir d'une photo imprimée, dessiner un paysage directement sur votre photo, comme dans le film.

POUR ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES

Lecture d'albums :

On range ! collection « Mes petites histoires Montessori »

Comment ranger sa chambre en sept jours seulement de Audrey Poussier



Mû

Malin Neumann

6 min | Allemagne | 2024

RÉSUMÉ

Alors qu'une source d'eau naturelle divine s'est asséchée, un enfant, accompagné d'une créature qui ressemble à une loutre, part en quête d'un remède à cette pénurie qui menace leur existence.

LA RÉALISATRICE



Malin Neumann est artiste pluridisciplinaire et réalisatrice. Elle a publié son premier album jeunesse en 2018, au début de ses études à la Münster School of Design. Elle a depuis travaillé en freelance en tant qu'illustratrice et animatrice pour des maisons d'éditions, diverses entreprises et agences de pub. En 2023, elle a complété son diplôme de Master en Illustration à la faculté HAW Hamburg avec son film de fin d'études, Mû.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Malin Neumann

Image : Malin Neumann

Son : Henning Großmann, David Stolz, Leon Sudahl

Montage : Malin Neumann

Musique : Henric Schleiner

TECHNIQUE D'ANIMATION – 2D NUMÉRIQUE

Pour faire son film, Malin Neumann a utilisé la technique de l'animation 2D par ordinateur. Bien que cette technique s'éloigne du dessin animé traditionnel, elle a tenu à avoir un rendu qui se rapproche du dessin à la main et notamment du dessin à la craie grasse. C'est ce qui donne cet aspect granuleux et cotonneux qui apporte une texture et une douceur au dessin.

ANALYSE

Ce film repose sur la relation profonde entre la loutre et la petite fille.

La loutre joue un rôle essentiel en apportant un soutien émotionnel à notre personnage principal. Elle l'accompagne et la réconforte. Dans ce film sans dialogue, leur lien se dévoile à travers des gestes pleins de tendresse et les nombreux cadres qu'ils partagent ensemble.

On y trouve aussi la notion d'empathie et d'entraide : elles tentent de sauver la forêt en cherchant de l'eau. Lorsque la petite fille est attristée par la sécheresse, la loutre partage sa tristesse, renforçant ainsi leur complicité.

La notion de cycle revient fréquemment dans le film : le cycle de l'eau (de l'état solide au liquide, puis à l'évaporation), le cycle des plantes et de la nature, ainsi que les motifs répétitifs de spirales présents, notamment sur le chapeau, dans la terre, et même sur le plan final du film.

Cette thématique du cycle peut aussi être élargie : ce film évoque-t-il le cycle de la vie ? Plusieurs éléments semblent y répondre, comme la dominance des couleurs froides tout au long du film, le manque d'eau et l'assèchement de la nature. Mais grâce au duo entre la loutre et la petite fille, la vie renaît.

THÈMES DU FILM

1. Cycle de l'eau : un élément vital pour les êtres vivants
2. Conte poétique autour du rôle de la source divine

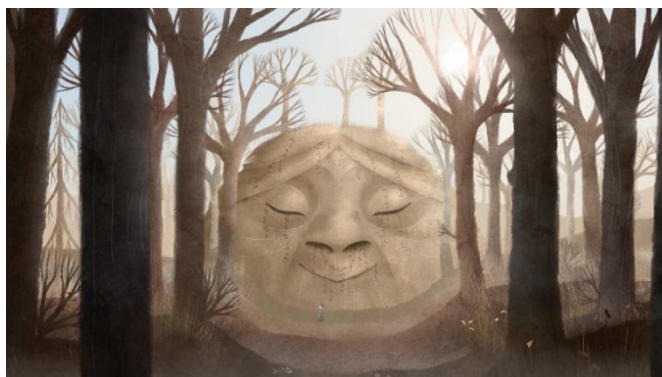
AVANT LA PROJECTION

- À partir de l'affiche : **en page 33**
 - Observation et lecture des indices sur l'affiche pour éveiller le questionnement des enfants : la situation géographique du lieu de l'action, le personnage, les animaux, le titre (lu ou décrypté), les couleurs...
 - Émissions et suggestions d'hypothèses.

APRÈS LA PROJECTION

- S'exprimer sur le récit et les émotions qu'il nous procure.
 - Relever les couleurs chaudes du décor, la musique très douce, presque zen, du son de la guitare.
- Raconter l'histoire en suivant sa chronologie pour une meilleure compréhension.
 - Histoire sous forme de conte dans lequel la quête de l'eau est vitale.

- À votre avis, quelle est la saison évoquée au début du film ? et à la fin ?
 - Quel est l'élément qui permet que la nature repousse ?
 - Sur ce qui fait revenir l'eau et le rôle magique de la source géante. *La petite fille a puisé en elle ce qui va faire renaître la vie.*
- Observes-tu des différences entre ces deux images ?
 - À ton avis, pourquoi la forêt redevient verte à la fin du film ?

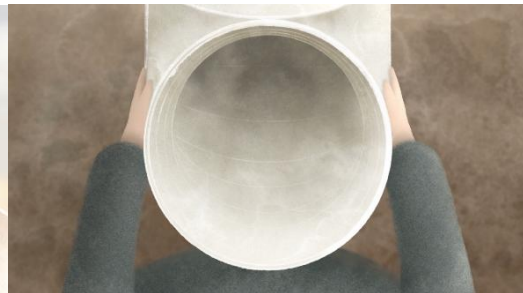


○

- Avez-vous remarqué une forme qui est dans tous les photogrammes suivants ? Il est possible de faire le lien avec la symbolique de la spirale qui représente les cycles des saisons, de la croissance et de la transformation.



- Observe les photogrammes.
 - Comprends-tu pourquoi à la fin du film il n'y a plus d'eau dans le coquillage ?
 - Saurais-tu expliquer ce qu'il se passe dans la coquille ?



À compléter avec la ressource le cycle de l'eau en maternelle :

<https://www.lumni.fr/video/le-cycle-de-l-eau>

- Discuter de la relation entre les deux personnages.
 - Peux-tu décrire le comportement de la loutre et de la petite fille ?
 - Arrives-tu à percevoir ce qu'elles ressentent grâce à ces photogrammes ?
 - Est-ce que cette relation te fait penser à une relation que tu connais ?

Évoquer l'importance de l'amitié, être présent quand on est heureux mais aussi pour rassurer quand on est triste.



POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- S'inspirer du décor et reproduire une image du film avec différentes techniques de peinture : aquarelle, brou de noix, pastels... Retrouver les couleurs de brun, de gris, de blanc ...

- Graphismes à partir de la spirale

POUR ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES

- La symbolique de la spirale : <https://www.symboliques.fr> › symbolique-escargot
- *La source tarie* de Karen Gouaida (pour les plus grands)
- Le cycle de l'eau en maternelle : <https://www.lumni.fr/video/le-cycle-de-l-eau>
- Une petite comparaison pourra être faite avec le film *Kirikou et la sorcière* de Michel Ocelot
- Vidéo *La Loutre*, Proposé par Muséum national d'Histoire naturelle
<https://enseignants.lumni.fr/fiche-media/00000004750/la-loutre.html>

BONUS – LE NOMBRE D'OR : LA BEAUTÉ EST-ELLE MATHÉMATIQUE ?



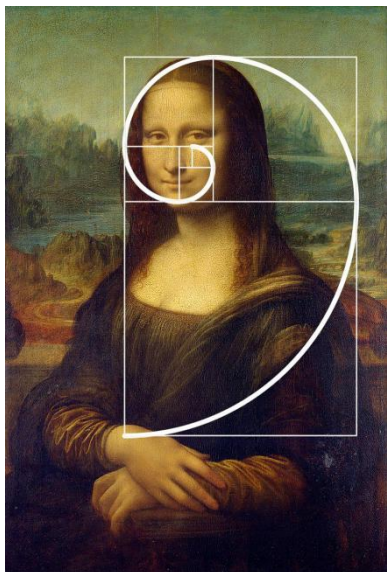
Définition du nombre d'or : C'est une proportion géométrique qui est utilisée comme marqueur universel de la beauté.

Depuis des siècles, des artistes et des architectes utilisent le nombre d'or pour créer des œuvres équilibrées. Par exemple :

La disposition des éléments dans un tableau ou une sculpture peut suivre ce rapport pour guider le regard de façon naturelle.

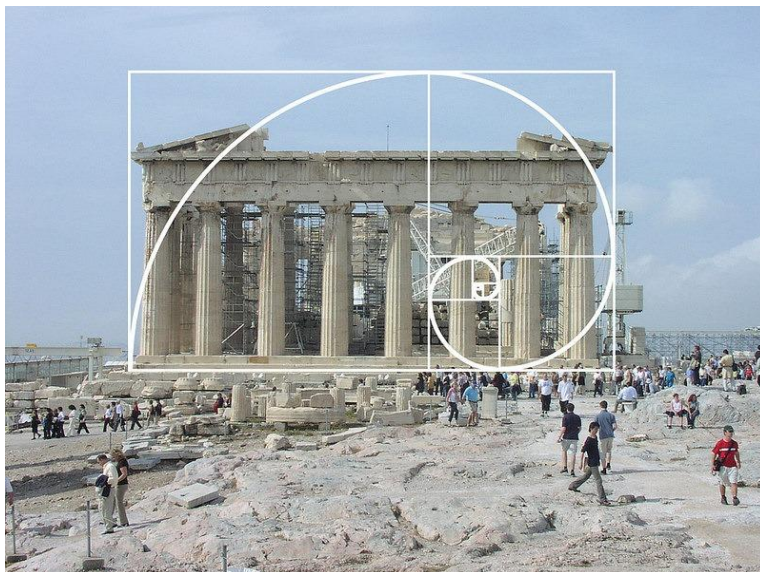
Des œuvres célèbres, comme *la Joconde* de Léonard de Vinci, ou des bâtiments comme le Parthénon en Grèce, montrent des proportions proches du nombre d'or.

Le nombre d'or est un peu comme une recette secrète pour que quelque chose soit beau sans que l'on sache exactement pourquoi, car notre cerveau trouve ces proportions naturellement harmonieuses.



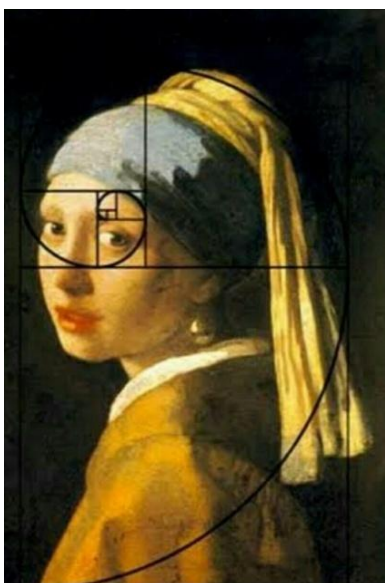
La Joconde de Léonard de Vinci (1509 - 1513)

XVI^e siècle, Musée du Louvre, Paris.



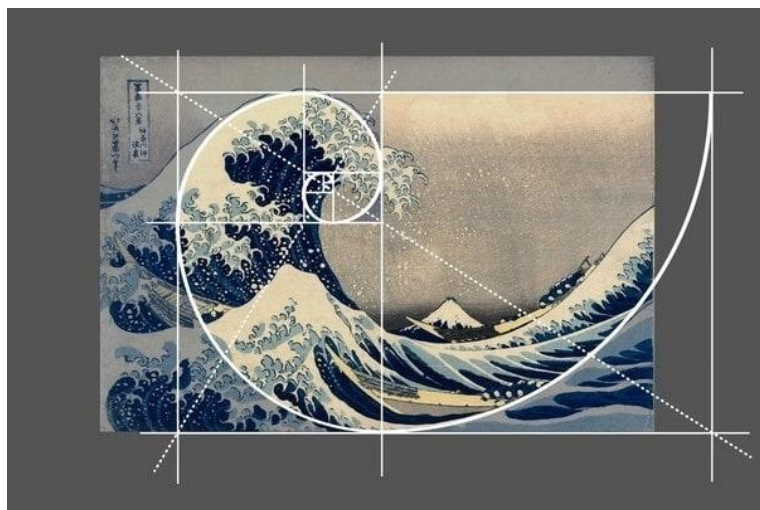
Le Parthénon (construit de 447 à 432 av. J.-C.)

le siècle av. JC, Athènes, Grèce.



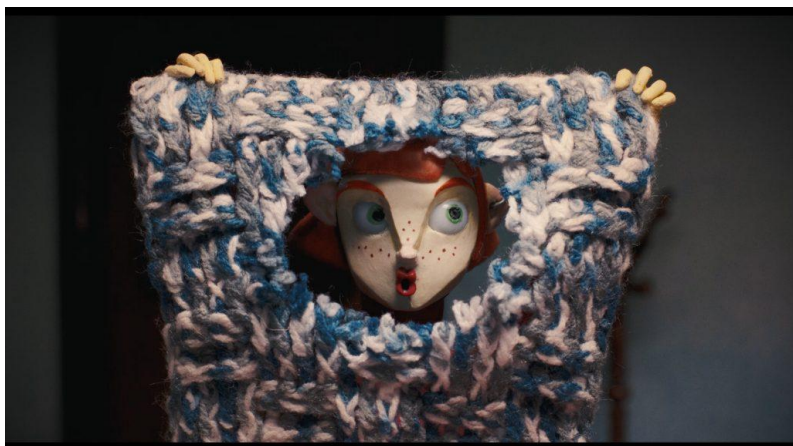
La Jeune Fille à la perle, tableau de Johannes Vermeer (1665)

XVII^e siècle, La Mauritshuis, La Haye, Pays-Bas.



La Grande Vague de Kanagawa, estampe de Hokusai, 1830

XIX^e siècle, Musée Sumida Hokusai, Tokyo, Japon.



De-sastre

Marolyn Ávila, Tommaso Mangiacotti,
Kuang Yi Lee, María Antonieta
Fernández, Constanza Melio

9 min | Espagne | 2023

RÉSUMÉ

Daniela arrive dans un nouvel appartement, impatiente de commencer un nouveau chapitre de sa vie. Mais bientôt, des trous apparaissent sur ses vêtements. Quel mystère se cache derrière tout cela ?

COLLECTIF DE RÉALISATION



Collectif d'étudiant·es du Master en Stop Motion à L'ECIB (Barcelona Film School). *De-Sastre* est leur premier court métrage.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Kuang Yi Lee, Maria Antonieta Fernández, Constanza Melio, Marolyn Ávila, Tommaso Mangiacotti, Karen Córdoba

Son : Santiago Nakakawa Bernal

Montage : María Antonieta Fernández, Marolyn Ávila

Musique : Yulia Protasova

Production : ECIB (Escola de Cinema de Barcelona) - Producciones Dosmentes S.L

TECHNIQUE D'ANIMATION – STOP MOTION

Ce film est réalisé à l'aide de l'animation en volume (stop motion en anglais). Cette technique consiste à animer des objets, ici des marionnettes. Le principe est simple, la marionnette est placée dans une certaine position, une caméra enregistre cette position, puis dès lors que l'on bouge de quelques millimètres la marionnette, une autre photo est

prise pour enregistrer cette variation. Une fois tous les images visionnées bout à bout de façon accélérée (entre 12 et 24 images par seconde), le·a spectateur·ice perçoit le mouvement du personnage et non plus juste des images successives.

ANALYSE

De·astre aborde la thématique du temps qui passe. L'heure, les cycles et les saisons y jouent un rôle central et récurrent tout au long du film. Le personnage principal est constamment en retard. Elle n'a pas l'occasion d'explorer davantage la raison des trous dans ses vêtements... Elle est en retard !

Cette urgence est particulièrement soulignée par de nombreux gros plans sur l'horloge et son tintement caractéristique : « Ding dong »... vite vite Daniela, il faut partir !

En tant que spectateur·rice, nous ne sommes jamais invités·es à voir l'extérieur de cet appartement. Toute l'intrigue se déroule dans un espace unique, un huis clos.

Un huis clos désigne une action se déroulant entièrement ou majoritairement dans un espace fermé et restreint, souvent un seul lieu, sans ouverture sur l'extérieur. Ce cadre confiné crée une atmosphère intense, concentrant l'attention sur les personnages, leurs interactions et leurs conflits, et amplifiant la tension dramatique.

Le changement des saisons et le monde extérieur nous sont néanmoins révélés à travers la fenêtre donnant sur l'extérieur. On le perçoit aussi par la solidarité qui s'instaure entre les animaux : avec l'arrivée de l'hiver, ils doivent tous se protéger du froid.

Lorsque le personnage principal comprend cela, elle salue ses amis oiseaux et quitte son appartement calmement. Cette fois, elle est apaisée et surtout elle n'est plus en retard.

Remarque : Sastre veut dire "tailleur" en espagnol. Le titre est un jeu de mot avec le "désastre" dans la maison et le mot "tailleur"

THÈMES DU FILM

1. La cohabitation bienveillante et le partage
2. L'entraide et la gratitude

APRÈS LA PROJECTION

- Expression libre sur le film :
 - Récit, émotions, interprétations.
 - Raconter l'histoire.
 - Interpréter les onomatopées, les expressions visuelles et sonores de Daniela et des petits animaux.

- Description des petits animaux et de leurs couleurs chatoyantes qui créent une ambiance chaleureuse.
 - Évoquer les oiseaux de Cendrillon qui confectionnent joyeusement des habits.
- Compréhension des éléments de l'histoire :
 - À quel moment comprend-on ce que deviennent les trous dans les vêtements de Daniela ?



- Comment réagit le couturier quand il est découvert ? *Il demande pardon et souhaite faire plaisir à Daniela.*
 - Et Daniela ? *Ses réactions sont pleines de compassion et de tendresse alors qu'elle pourrait être très fâchée. Finalement, tout le monde est habillé pour faire face au froid !*
- S'exprimer sur les personnages et leur confection.
 - Énumération des différents matériaux utilisés dans la confection des personnages et animaux (laine, tulle, perles, raphia...).

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Activités plastiques :

- Inviter les élèves à reproduire les expressions de surprise, de honte, de tristesse, de pardon : s'observer mutuellement.
- Fabriquer son personnage préféré à l'aide de chutes de tissus
- Réaliser sa propre affiche à partir de ce photogramme : Insérer son propre portrait très expressif



PROGRAMME SOUMIS AU VOTE DES ENFANTS

LES CHENAPLANS sont soumis au vote des enfants en sortie de séance. Benshi, partenaire du Festival Premiers Plans, dote les trois prix d'un montant de 500€ qui seront remis aux réalisateur·ices lauréats (un par programme). Les lauréats seront annoncés le vendredi 13 février 2026.

COMMENT METTRE EN PLACE UN VOTE DES ÉLÈVES ?

André GIDE : « Choisir, c'est renoncer... »

Dans un premier temps, il est nécessaire de distinguer le vote individuel du vote collectif :

- **Le vote individuel** est un vote personnel, de l'émotion, de l'instant, de la passion. C'est le vote de la préférence qui se fait à l'issue de la projection. Pour les élèves, c'est choisir le court métrage que chacun préfère.
- **Le vote collectif** est un vote plus distancié. C'est un vote de raison qui s'établit à partir de critères préalablement posés. Ce n'est plus choisir le court métrage que l'on préfère mais c'est choisir le « meilleur » court métrage pour le groupe.

DÉMARCHE PROPOSÉE

1. En classe, préparer éventuellement les élèves à la notion de vote : Qu'est-ce que voter ? Dans quelle circonstance est-on amené à voter ? Pourquoi voter ? Qu'est-ce qu'un bulletin de vote ? etc.
2. Au Festival, projection du programme de courts métrages.
3. Dans la salle, les enfants entourent sur les bulletins de vote, les 2 films qu'ils ont préférés.

De ces votes individuels émergera le prix des enfants.

Pour aller plus loin :

4. En classe, lister avec les élèves, tous les critères possibles sur lesquels s'appuyer pour voter pour un film : émotion, esthétique, narration (histoire), bande-son, technique, rythme, etc.
5. *Alternative* : possibilité d'échanger avec les enfants et de décerner des mentions spéciales sur certaines catégories (meilleure musique, meilleure histoire, meilleures émotions, etc.)

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME DU M.E.N (B.O. du 30/07/2020)

- Enseignement Moral et Civique :
 - Se sentir membre d'une collectivité
 - Être capable d'écoute et d'empathie
 - Développer des aptitudes à la réflexion critique
 - Confronter ses jugements à ceux d'autrui
- Arts-Plastiques :
 - Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art
 - S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques

Rédigé par Xavier THIBAUD, Conseiller Pédagogique Départemental en Arts Visuels
Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de Maine-et-Loire

BULLETIN DE VOTE

PRIX DES ENFANTS 2026



BULLETIN DE VOTE PRIX DES ENFANTS 2026 COMPÉTITION CHENAPLANS 3+

Pour voter, entoure
tes 2 films préférés !



Il était une fois à Dragonville
Marika Herz

Quand la marée monte
Fêt-Nat Bailly



The Rumble-Bumble Rally
Annette Saugestad Helland,
Johan Kaos

De-sastre

M. Ávila, T. Mangiacotti,
K. Yi Lee, M. A. Fernández,
C. Melio



Mû
Malin Neumann

CAHIER PÉDAGOGIQUE LES CHENAPLANS 3+

CONCEPTION ET RÉDACTION

Evelyne DANIEL, Odile SALMON et Luc DANIEL du comité pédagogique du Festival Premiers Plans.

Violaine D'ABOVILLE, responsable jeune public du Festival Premiers Plans.

Clotilde HAMELIN, chargée de projets jeune public du Festival Premiers Plans.

Maëlle BOSSÉ, assistante jeune public du Festival Premiers Plans.

REMERCIEMENTS

Aux réalisateur·ices, producteur·ices, distributeur·ices et écoles de cinéma qui nous accordent leur confiance pour présenter leurs œuvres au jeune public.

Xavier THIBAUD, Conseiller Pédagogique Départemental en Arts Visuels pour son accompagnement sur ce cahier.

© Premiers Plans - 2026

RESSOURCES – LES AFFICHES







A short film written, directed & animated by: Malin Neumann

NU



Music by: Henrie Schleiner. Sound by: David Stolz, Leon Sudahl
Sound & Mix by: Henning Großmann