

Les aventuriers de l'arche perdue !

vrais



OUPS!

J'AI RATÉ L'ARCHE...

un film de
Toby Genkel et Sean McCormack

LE 9 DÉCEMBRE AU CINÉMA

Orange
Studio

PARADIS
FILMS

Un film jeune public sur l'amitié et la solidarité



La fin du monde est proche : le Grand Déluge arrive. Heureusement, Noé a construit une Arche pour y accueillir tous les animaux. Tous... sauf Dave et son fils Finny, qui appartiennent à la race des *Nestriens*, une curieuse et adorable créature que personne n'a jugé utile d'inviter à bord de l'Arche. Grâce à l'aide involontaire de deux farouches *Grymps*, Hazel et sa fille Leah, les *Nestriens* parviennent à embarquer discrètement. Mais, au moment du départ, Finny et Leah tombent accidentellement du bateau... ils vont dès lors devoir s'unir pour échapper au Déluge et survivre dans un monde hostile et peuplé de prédateurs sauvages.



**AU CINÉMA
LE 9 DÉCEMBRE 2015**



**PARTICIPEZ AU
GRAND CONCOURS**



**OUPS!
J'AI RATÉ L'ARCHE...**

Proposez à vos élèves de faire un dessin collectif sur le thème
« **NOTRE ARCHE DE NOÉ** »

Un concours exceptionnel, ouvert de la petite section de maternelle au CM2
(Toutes les informations sur le concours en dernière page)

Les personnages



FINNY

Finny est comme un petit garçon mais c'est un *Nestrian*. Plein de bonnes intentions, il est très ouvert et confiant, peut-être un peu trop confiant. Il prend facilement peur, mais fait preuve d'un courage extraordinaire dès lors qu'un ami est en danger. Il est impressionné par les animaux plus âgés, il aspire à leur ressembler, d'où sa fascination pour Leah. Mais son père l'entraînant dans des déménagements incessants, il ne reste jamais assez longtemps au même endroit pour se faire des amis.

LEAH



Leah est une *Grymp* presque adolescente qui, tout naturellement, aspire à se faire des amis et à s'amuser alors même que sa mère lui répète qu'elle doit vivre en solitaire et ne compter que sur elle-même. Elle fait de son mieux pour suivre les conseils de sa maman Hazel, mais, au fond, elle est aussi fragile que n'importe quel enfant. Mais elle saura très bien se débrouiller face des éventuels agresseurs. Sa mère l'a parfaitement formée.



DAVE

Dave est très gentil...sans doute trop. Ses débordements de bonne volonté le rendent quelquefois insupportable. Mais il sait agir efficacement quand il le faut ; il osera même affronter un lion. Caractéristique à la fois merveilleuse et irritante : Dave a un sens inné pour l'aménagement intérieur et ne veut pas se priver de confort, en effet tous les *Nestrians*, construisent une maison là où ils doivent passer plus de deux heures.

HAZEL

En tant que *Grymp*, Hazel a tout du prédateur impulsif. Chez elle, l'action précède souvent la réflexion. Elle élève sa fille Leah à la dure, afin de la préparer à la vie sauvage. Elle n'en est pas moins une mère aimante. Comme tous les prédateurs, elle privilégie la vie au sein du «clan». Son «clan» se limite à elle et sa fille Leah, c'est une situation qui présente beaucoup d'avantages. Par exemple, s'il y a dispute, et il y en a tous les jours, c'est elle qui a le dernier mot. Mais malgré ses crocs acérés et comme tous les *Grymps* elle a bon cœur.



PODCOL

Podcol est un parasite impertinent, il parle fort, il est souvent déplaisant et parfois même exaspérant, il trouve toujours quelqu'un derrière qui se cacher ou sur le dos de qui se hisser. Mais celui qu'il aura choisi pour hôte trouvera en lui un ami dévoué et d'une fidélité à toute épreuve.



MASTOC

Énorme, lent et bon comme le bon pain. On fait tout de suite confiance à Mastoc, car comment peut-on imaginer une limace géante vous faire du mal ? Mastoc aspire à trouver sa place dans une communauté, mais il traîne le poids de son passé de paria. S'il a un peu tendance à s'apitoyer sur son sort, on aurait tort de s'arrêter à cela : ce grand sentimental est assurément un ami en or.

LES GRIFFONS

Sournois et retors, ce sont de vraies machines à englober. Monsieur et madame vivent et chassent en couple. Aussi impitoyables que fourbes, une fois qu'ils vous ont dans le collimateur, ils n'ont qu'un seul but : vous avaler.



Des activités éducatives et ludiques proposées aux élèves et guidées par les enseignants

Activité 1 : Tous les climats du Monde

- Entourer les bonnes réponses :

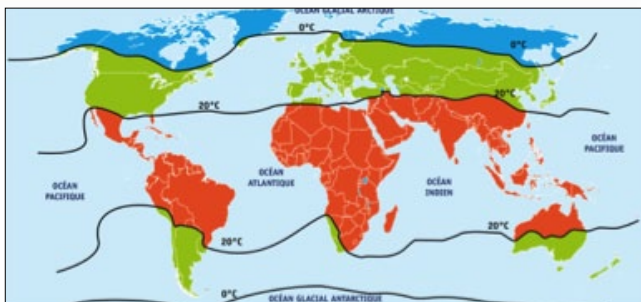
Grâce à la pluie, nous avons sur terre :



- Se repérer sur des cartes :

Proposer aux élèves des actions très concrètes face aux cartes :

Les zones où il fait chaud ? Les zones où il fait froid ? Les zones où il pleut le plus ? Les zones où il pleut le moins ? Identifier les continents ? Nommer les continents ?



Cartes des climats dans le monde



Précipitations moyennes annuelles (en mm)



- Classer par ordre de préférence ce que les enfants aiment faire quand il pleut :

- Aller chercher des escargots
 - Prendre sa douche à l'extérieur
 - Ouvrir les fenêtres pour aérer la maison
 - Jouer aux cartes avec ses amis
 - Faire la sieste en attendant qu'il fasse beau
 - Rêver en regardant les gouttes de pluie
- Et beaucoup d'autres choses ...



Activité 2 : Les animaux - Le réel et l'imaginaire

D'après l'affiche

- Recenser les animaux du film :

- Girafe
- Lion
- Éléphant
- Tigre
- Crocodile
- Zèbre
- Gorille
- Bison...

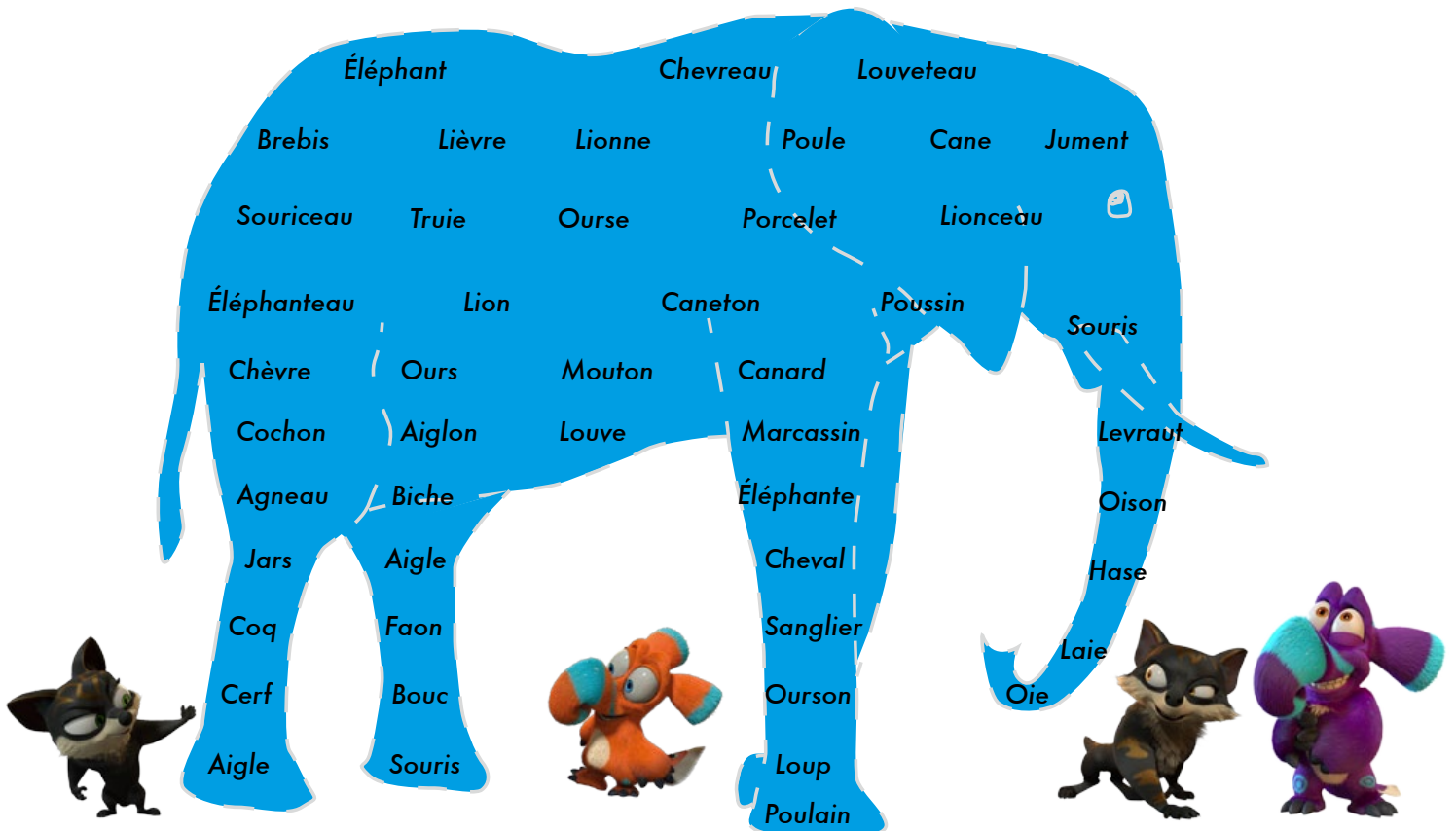


- Retrouver les noms des animaux inventés par le réalisateur :

- Nestrians
- Grymp
- Nestrians
- La licorne
- La petite sirène
- Jabba...

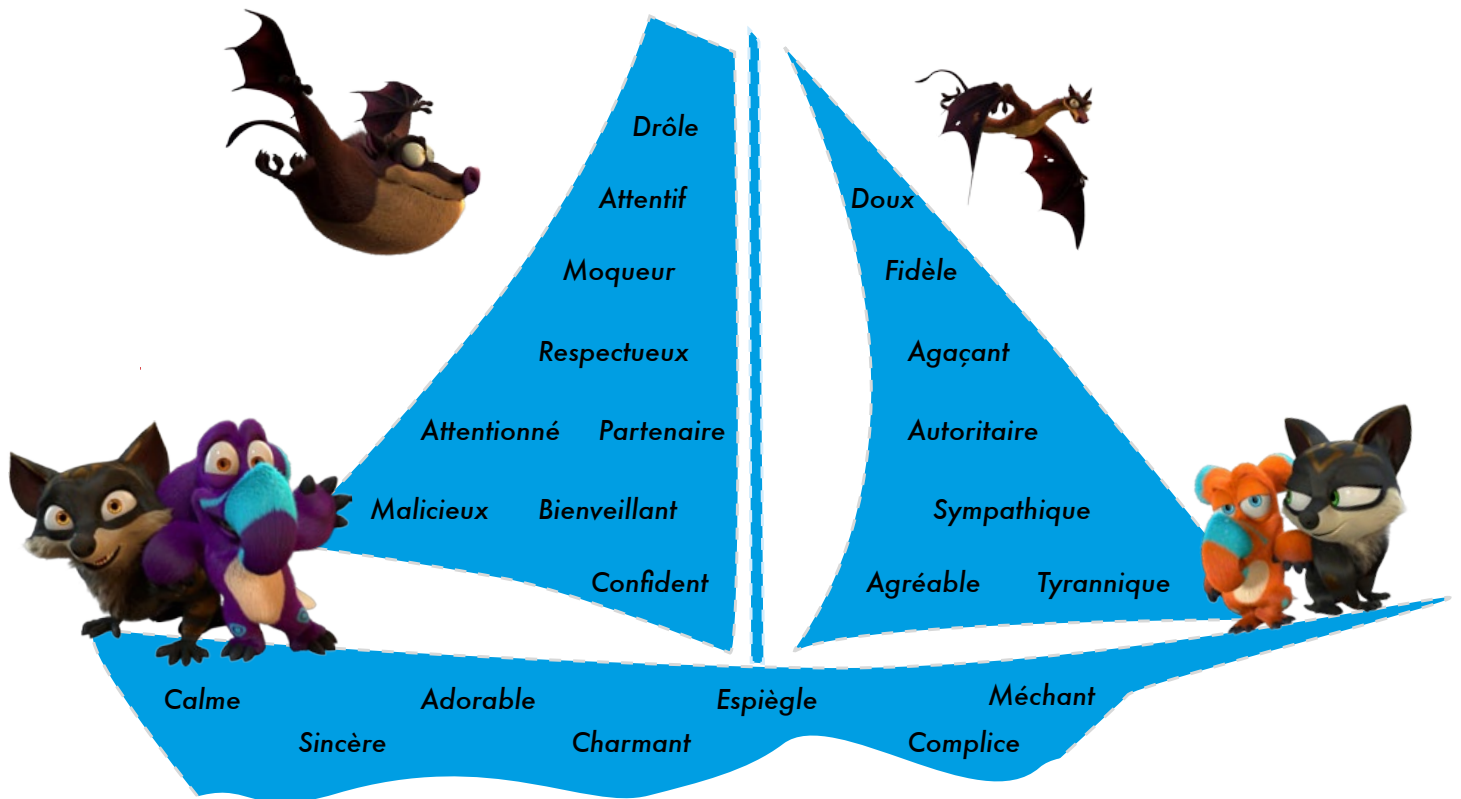


- Relier les noms du mâle, de la femelle et du petit :



Activité 3 : L'Amitié - Une réflexion sur l'amitié et son vocabulaire

- Demander aux élèves de qualifier leur meilleur ami grâce à la liste de mots :



- Reconstituer avec les élèves les grands couples d'amis au cinéma - Chercher le caractère unique de leur relation amicale

Quelques idées : Tom / Willy / Laurel / Gros minet / Arnold / Hardy / Asterix / Vil Coyote / Belle / Rouky / Idéfix / Sébastien / Le Petit Prince / Le renard / Titi / Jerry / Rox / Bipbip

Activité 4 : Parler et échanger autour du film

- Après vision du film travailler en groupe sur la mémoire et sur le sens critique :

- Demander aux enfants de décrire chacun des personnages en insistant sur certains éléments fondamentaux de leur personnalité.

Finny : courageux / solidaire / sensible

Leah : débrouillarde / indépendante / sociable

Dave : bâtisseur / entreprenant / baroudeur

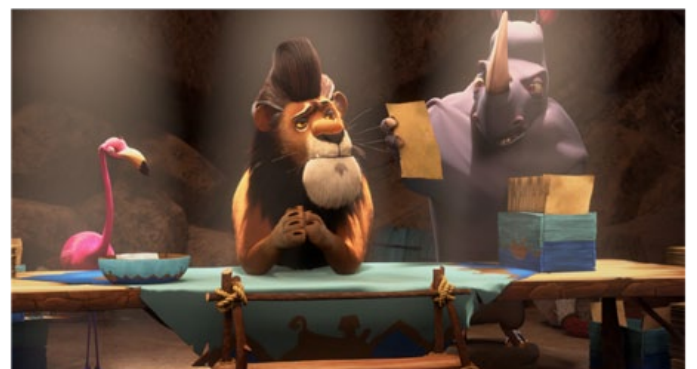
Hazel : autoritaire / protectrice / impétueuse

- Donner et justifier son avis sur le film

Leur scène préférée

Leur personnage préféré

Leur illustration préférée dans ce dossier pédagogique



Activité 5 : Comment voyager sur l'eau ?

CE TRAVAIL D'OBSERVATION PEUT PRÉPARER LA CLASSE AU CONCOURS DE DESSIN

Un voilier Monocoque pour voyager



Un voilier multicoque : trimaran pour participer à une course

Un chalutier pour pêcher



Le paquebot France pour traverser les océans

Une goélette pour hisser des voiles



Un porte-conteneurs pour transporter des marchandises

L'Hermione pour libérer l'Amérique avec Le Général de Lafayette



Un immense bateau à voile pour affronter les vents !



Un radeau en bambou pour s'échapper !

Une jonque sur la baie d'Along



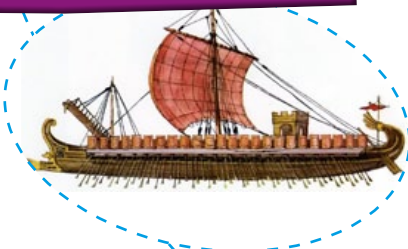
La Santa Maria, La Pinta et la Nina de Christophe Colomb pour découvrir les Amériques

Un bateau pirate pour naviguer dans les Antilles

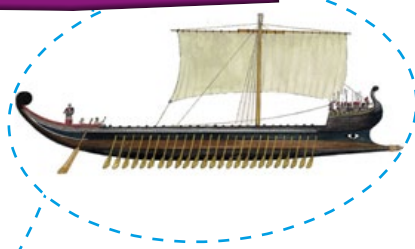


Un drôle de bateau qui pourrait ressembler à l'Arche de Noé

Une galère comme du temps des romains...



...Ou du temps des grecs !!



Et simplement une barque...



Activité 6 : À imprimer ou recréer selon l'inspiration des enfants et à distribuer à tous : LE CERTIFICAT D'AMITIÉ !

CERTIFICAT D'AMITIÉ

Je soussigné _____
certifie que _____
porteur de ce certificat est mon ami(e)
AVEC TOUTE MON AMITIÉ

Signature obligatoire



OUPS!

J'AI RATÉ L'ARCHE...

GRAND CONCOURS DE DESSIN

« **NOTRE ARCHE DE NOÛ** »

THÈME :

Proposer aux élèves de la petite section au CM2 de réaliser un dessin collectif autour des notions du voyage, des bateaux et des animaux...

À GAGNER :

1^{er} prix :

UNE JOURNÉE AU ZOO POUR TOUTE LA CLASSE

Du 2^{ème} au 25^{ème} prix :

Le coloriage géant de l'affiche à réaliser avec toute la classe et des magnets aux couleurs du film pour toute la classe

Du 26^{ème} au 60^{ème} prix :

Des affichettes du film et des magnets aux couleurs du film pour toute la classe



SUR QUELS SUPPORTS ?

Le format conseillé du dessin est un format A3 (29,7cm x 42cm)

Collage, peinture, fusain, feutres, pastels, tissus, matières...

Tout est possible.

Faites travailler votre imagination et votre créativité !

COMMENT PARTICIPER AU CONCOURS

Envoyez vos dessins, avant le 10 février 2016, en précisant les coordonnées complètes de votre classe (dont le numéro de téléphone) et le nombre d'élèves participants :

Parenthèse Cinéma - 29 rue Saint Lazare 75009 Paris

Pour toute information et demande de documentation supplémentaire, contacter : scolaires@parenthesecinema.com

Extrait du règlement :

Concours gratuit, ouvert de la petite section de maternelle au CM2.

Valable en France Métropolitaine, du 09 décembre 2015 au 09 février 2016. Une seule participation par classe, même école, même adresse. Les gagnants seront désignés par un jury qui choisira les meilleures créations, sur des critères d'originalité et de créativité. Les lots sont : 1^{er} prix une journée au zoo pour la classe gagnante, du 2^{ème} au 25^{ème} prix : le coloriage géant de l'affiche à réaliser avec toute la classe et des magnets aux couleurs du film pour toute la classe et du 26^{ème} au 60^{ème} prix : des affichettes du film et des magnets aux couleurs du film pour toute la classe. Envoi du règlement complet (déposé chez Maître Petey, huissier de justice à Paris 8ème) et remboursements des frais d'affranchissement pour cette demande au tarif lent en vigueur sur simple demande écrite à l'adresse du jeu (Jeu OUPS ! J'AI RATÉ L'ARCHE Parenthèse Cinéma 29, rue Saint Lazare 75009 Paris). Conformément à la loi du 10/01/78, les participants peuvent accéder aux informations les concernant en écrivant à l'adresse ci-dessus.