

Little KMBO

LA GRANDE COURSE AU FROMAGE

Berlinale
66^e Internationale
Filmfestspiele
Berlin
Generation

UN FILM DE
RASMUS A. SIVERTSEN



DOSSIER
PÉDAGOGIQUE

INTÉRÊTS ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Ce dossier vous est proposé afin d'exploiter le film après la projection. Il est non exhaustif et présente des pistes de travail et de discussions qui ont pour objectif l'expression des enfants, la bonne compréhension du récit et la sensibilisation à certains aspects particuliers du film. Outre ses qualités artistiques et esthétiques, un film est en effet un support de travail qui offre, à travers les thèmes qu'il aborde et les choix artistiques qui les servent, une multitude de pistes à exploiter avec le jeune public. Prolonger le travail avec les enfants après la projection de *La Grande Course au fromage* est l'occasion pour eux de développer leurs connaissances et leur imagination, de formuler leurs pensées et d'interagir dans un débat.

Nous vous proposons ici dans un premier temps de nous attacher aux thématiques principales que sont la représentation de l'enfance, la créativité, l'esprit de compétition et la solidarité. Puis, nous poursuivrons avec l'animation en image par image pour en comprendre les secrets.

Vous avez également à disposition plusieurs jeux et activités à proposer aux élèves, seuls ou en groupe afin d'approfondir certaines thématiques et de permettre aux enfants de jouer ensemble tout en apprenant.



L'affiche du programme, le dossier de presse et les images présentes dans ce dossier pédagogique sont disponibles en téléchargement gratuit sur le site internet www.littlekmb.com

SOMMAIRE

AVANT LA PROJECTION

INTRODUCTION À LA SÉANCE DE CINÉMA

- Le titre : La Grande Course au fromage
 - Observer l'affiche du film
 - Le début d'une grande aventure
 - Présentation du film
- le réalisateur, l'histoire, le pays d'origine du film

EXPLOITER LE FILM APRÈS LA PROJECTION

SE SOUVENIR DU FILM ET LE CARACTÉRISER

- Se souvenir des personnages principaux
 - Se souvenir des lieux

LA GRANDE COURSE AU FROMAGE

- Les origines de la course
- Les règles et les enjeux de la course
 - Le parcours

LES THÉMATIQUES

LES PROCÉDÉS CINÉMATOGRAPHIQUES

PRÉ-CINÉMA ET JOUETS OPTIQUES : LES ORIGINES DE L'IMAGE ANIMÉE

- Mon premier folioscope
- Mon premier thaumatrope

LE CINÉMA D'ANIMATION

- Les étapes de réalisation
- L'animation en volume
- La réalisation de *La Grande Course au fromage* en images

JEUX ET ACTIVITÉS AUTOUR DU FILM

LES ANIMAUX LAITIERS

FABRIQUER DU FROMAGE AVEC LES ENFANTS

UN MÉMORY POUR SE REMÉMORER LES PERSONNAGES

AVANT LA PROJECTION

INTRODUCTION À LA SÉANCE DE CINÉMA

On peut mettre en place avec les enfants une sorte de « charte du spectateur » rappelant toutes les grandes règles à respecter au cinéma : s'installer calmement, ne pas discuter pendant le film pour ne pas déranger les autres spectateurs et profiter du film, écouter les adultes qui nous accompagnent et qui nous accueillent...

Rappeler aux enfants qu'une projection se déroule toujours dans le noir car c'est indispensable pour discerner les images sur l'écran, mais que celles-ci illumineront la salle.

LE TITRE : LA GRANDE COURSE AU FROMAGE

Que nous apprend-il ? - Quel genre de film va-t-on voir ? - De quoi peut-il bien parler ?

Qu'est-ce qu'une course ? - L'important dans une course est-il de gagner ?

OBSERVER L'AFFICHE DU FILM

Demander aux enfants de décrire l'affiche :

• Que voit-on sur cette affiche ? Décrire les personnages, les couleurs, la situation, le lieu représenté...

• **Demander aux enfants à quel genre de film l'affiche leur fait-elle penser ?**

C'est ici l'occasion d'aborder simplement les genres cinématographiques. Le genre d'un film se définit par son thème principal, même s'il est fréquent qu'une œuvre corresponde à plusieurs genres. Il suffit pour classer un film dans une catégorie d'observer ce que l'on voit, et de penser au sentiment qu'il nous procure. Est-ce qu'il nous fait rire ? Pleurer ? Peur ? ...

En voici quelques exemples : action/aventure, comédie, drame, fantastique, science-fiction, western...

Ainsi assurément, *La Grande Course au fromage* est une comédie et un film d'aventure. Mais il pourrait également être considéré comme un film de science-fiction, considérant que deux des personnages principaux sont des animaux doués de la parole !



• En atelier d'arts plastiques, et après avoir vu le film, les enfants peuvent dessiner leur propre affiche en justifiant le choix des personnages et les lieux représentés.

À l'issue de la projection, vous pouvez revenir sur l'affiche et demander aux enfants de reconnaître les personnages :

- Féodor
- Ludvig
- Desperado
- Solan
- Cyprien
- Monsieur Grigoux

LE DÉBUT D'UNE GRANDE AVENTURE

Le véritable créateur du village de Pinchcliffe et de ses habitants est l'auteur, poète, dessinateur et peintre norvégien Kjell Aukrust. Né en 1920 - et décédé en 2002 - cet artiste polyvalent commence par étudier le dessin à l'Académie nationale norvégienne d'art et de design dès l'âge de 16 ans. Il fait ensuite ses débuts en tant qu'illustrateur pour le quotidien *Vårt Land*. Son talent est rapidement reconnu dans la profession et il travaille ensuite pour plusieurs journaux. Les personnages du village de Pinchcliffe, dessinés et mis en scène par Aukrust, apparaissent pour la première fois en 1954 dans un journal nommé *Mannskapsavisa*. Leurs aventures trouvent leur place dans le cœur des lecteurs, et Kjell Aukrust crée alors en 1967 un journal fictif entièrement consacré à nos héros que vous allez découvrir.

En 1975, le public norvégien découvre le film d'animation *Flåklypa Grand Prix* - *Flåklypa* étant le nom du village de Pinchcliffe dans la version originale - réalisé par Ivo Caprino en image par image, tout comme *La Grande Course au fromage*. Le projet du film commence en 1970, avec au départ une volonté d'adapter les histoires de Kjell Aukrust en un épisode spécial de 25 minutes pour la télévision, constitué de sketches. Mais après presque deux ans de réflexion et des difficultés de développement, l'équipe décide d'écrire un scénario original mettant en scène les personnages d'Aukrust, fortement inspiré de son univers.

Les personnages étant déjà très connus en Norvège, ce premier long-métrage d'animation norvégien rencontra un grand succès, avec près d'un million d'entrées l'année de sa sortie. Le film a ensuite séduit le public international et a été programmé dans des salles du monde entier de 1975 à 2003. Il est à ce jour le plus grand succès cinématographique du pays !

Le film n'est malheureusement sorti en France qu'en DVD sous le titre *Grand Prix Pignon-sur-Roc* en 2006. Mais vous pourrez facilement trouver des vidéos des premières aventures de Solan et Ludvig sur internet pour observer l'évolution de l'esthétique des personnages entre 1975 et 2016.



PRÉSENTATION DU FILM



LE RÉALISATEUR

Rasmus Andre Sivertsen est un réalisateur norvégien né en 1972. Avec un père dessinateur-animateur, il baigne dans l'animation depuis son plus jeune âge, et choisi naturellement d'étudier la production de film d'animation au *Volda University College*. Parallèlement à son activité de réalisateur, il est copropriétaire de la société *Qvisten Animation*, qui co-produira notamment ses deux longs métrages : *De la neige pour Noël* et *La Grande course au Fromage*.

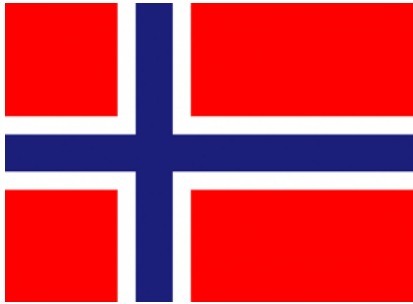
De la neige pour Noël, qui rencontra un grand succès fin 2013 en Norvège, sorti en 2014 sur nos écrans, est le long-métrage qui marque le premier grand retour des aventures de Solan et Ludvig au cinéma.

Le scénario est adapté du livre intitulé *Solan et Ludvig célèbrent Noël* écrit en 2008 par Harald Sommerin Simmonaas. Comme Ivo Caprino avait choisi de le faire en 1975, Rasmus A. Sivertsen opta pour l'animation de marionnettes en image par image.

Le réalisateur a commencé à travailler sur *La Grande Course au fromage* dès la fin du film précédent. Ils ont chacun nécessité trois ans de travail.

L'HISTOIRE

Depuis toujours, les villes de Pinchcliffe et Pinchtown sont en compétition. Quand Solan et Monsieur Grigoux découvrent l'ancienne tradition de course au fromage qui opposait leurs villes, ils voient là l'occasion de montrer une bonne fois pour toute qui est le meilleur. Emporté par son enthousiasme, Solan n'hésite pas à parier sur la victoire de son équipe et à mettre en jeu tout ce qu'il possède. Avec ses amis Ludvig et Féodor dans son équipe, Solan est sûr de remporter la course ! Pourtant sa confiance vacille quand Monsieur Grigoux présente ses partenaires : un gorille géant et un comédien farfelu...



LE PAYS D'ORIGINE DU FILM : LA NORVÈGE

Demandez aux enfants de situer la France sur un planisphère. Vous pourrez ensuite comparer avec eux nos deux pays. Vous pourrez, par exemple, évoquer leurs situations géographiques, leurs drapeaux, leurs hymnes, leurs climats, leurs démographies, leurs architectures, leurs alimentations etc... N'hésitez pas à leur montrer des images de ce pays afin qu'ils puissent le visualiser.

- **Capitale** : Oslo, qui est également la plus grande ville du pays.
- **Climat** : tempéré sur le littoral, mais le nord du pays connaît quant à lui un climat subarctique. Une partie du pays se trouve au nord du cercle polaire arctique, où le soleil ne se couche jamais en été et ne se lève jamais en hiver.
- **Langue** : le norvégien (norsk), qui comporte de nombreux dialectes.
- **Superficie** : 385 199 km².
- Population (chiffre 2015) : 5 205 434 habitants
- **Monnaie** : Couronne norvégienne.



Lors de la traduction en français, certains noms ont été changés pour notamment simplifier la prononciation. En version originale, le titre du film est *Solan og Ludvig - Herfra til Flåklypa*. Vous pouvez d'ailleurs montrer aux enfants l'affiche originale du film pour la comparer (ci-contre, que vous pourrez trouver facilement sur internet). Voici les principaux noms qui ont subi des changements plus ou moins importants lors du passage à la langue française :

- Flåklypa > Pinchcliffe
- Slidre > Pinchtown
- Reodor > Féodor
- Olvar O. Kleppvold > Monsieur Grigoux
- Olram Slåpen > Cyprien

Cela peut être l'occasion d'observer l'alphabet norvégien et de noter les quelques différences avec le nôtre.

Vous pouvez également comparer avec eux les différences entre une journée d'école en Norvège et en France. Voici quelques exemples :

Comme en France, l'école est obligatoire de 6 à 16 ans en Norvège. En revanche, l'école primaire accueille les enfants jusqu'à 13 ans, contre 11 ans en France. Pour les jeunes norvégiens, les cours débutent à 8h et s'achèvent à 15h, du lundi au vendredi. La pause déjeuner a lieu entre 11h et 11h45... et il n'existe pas de cantine. Que ce soit à la maternelle ou au lycée, chacun apporte son « matpakke », le déjeuner traditionnel des écoliers. Il s'agit en fait d'un repas léger composé de tranches de pain avec de la charcuterie, du fromage, des concombres et des poivrons. Ils sont ensuite en grandes vacances de la mi-juin à la mi-août.

EXPLOITER LE FILM APRÈS LA PROJECTION

SE SOUVENIR DU FILM ET LE CARACTÉRISER

De retour en classe et après avoir recueilli leurs impressions, demander aux élèves de raconter l'histoire. Ce petit exercice, que l'on peut effectuer à l'oral - ou à l'écrit pour les plus grands - fait appel à diverses compétences : se souvenir des personnages (leurs personnalités, leurs physiques, leurs attitudes...), se repérer dans la chronologie du récit, réussir à résumer et à formuler l'histoire, raconter sa scène préférée...

SE SOUVENIR DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Il est important de se remémorer les personnages principaux du film et de s'attarder sur une description du physique et du comportement de ces derniers pour mieux comprendre l'histoire. Cette étape permet également aux enfants d'acquérir du vocabulaire dans le cadre de la description des personnages, ainsi que de leurs relations.

À l'oral, vous pouvez demander aux enfants de décrire les personnages : *à quoi ressemblent-ils ? Quels sont leurs traits de caractère ? Quel rôle ont-ils dans l'histoire ?*



FÉODOR FELGEN

Sans pour autant être le père de Solan et Ludvig, Féodor représente la figure parentale. Il s'occupe des repas et de la maison, et tempère les caractères de ses deux amis. Il tente de canaliser l'énergie débordante de Solan, tout en étant attentif et rassurant vis-à-vis de Ludvig et ses craintes. Féodor est un bricoleur et inventeur d'objets en tous genres, doté d'une créativité débordante. Il voit dans la grande course l'occasion de prouver à Monsieur Grigoux de quoi il est capable, alors que celui-ci s'est moqué des années auparavant de sa machine à fabriquer du fromage. Féodor est calme, patient et raisonnable, et apporte un parfait équilibre au sein de ce trio pas comme les autres.



SOLAN GUNDERSEN

Solan est un oiseau – une pie bavarde – optimiste. Il voit toujours le verre à moitié plein, comme il l'explique à Ludvig au début du film. Préférant s'amuser plutôt que travailler, c'est un véritable casse-cou. Son arrogance et sa trop grande confiance en lui le rendent souvent imprudent. Il a pourtant un grand cœur et fait toujours preuve de courage.



LUDVIG

Ludvig le hérisson est pessimiste, prudent et très peureux. Il est sensible et n'aime pas le changement. L'enjeu du pari passé par Solan est pour lui une grande source d'angoisse, mais il a une confiance aveugle en son ami et il n'hésite pas à surmonter ses appréhensions lorsqu'il s'agit d'aider ses proches. Il est également très généreux et empathique, ce qui le met d'ailleurs dans des situations inconfortables.



MR GRIGOUX

Propriétaire et directeur de la grande laiterie de Pinchtown, il est agressif, il veut gagner par tous les moyens. Il rivalise d'inventivité pour ralentir ses adversaires, se montre sans pitié et serait presque tricheur parfois. Comme Féodor, c'est un adulte et pourtant son tempérament est parfois aussi enfantin que celui de Solan...



PLOSEN

Plosen dirige le journal local. C'est un personnage résolument excentrique. Véritable touche à tout, il ne fait pourtant rien correctement. De son rôle de présentateur à celui de créateur de fausses publicités, il met cependant toute son énergie dans ce qu'il entreprend.



MELVIN

Melvin est le seul journaliste du quotidien local, il se distingue surtout par son incompetence. Chargé de couvrir la course avec son robot journaliste, il passe plus de temps à manger et à dormir qu'à surveiller les participants.



EMANUEL DESPERADO

Desperado est la botte secrète de Monsieur Grigoux. Gorille géant à la force herculéenne, il est employé de la grande laiterie. Il est présenté comme « le seul être au monde que l'on peut mesurer sur l'échelle de Richter lorsqu'il se déplace ». Le bruit court qu'il aurait lancé un seau de lait si haut dans les airs, que le lait aurait eu le temps de tourner avant même que le seau ne retouche le sol ! Il constitue une vraie menace pour nos amis de Pinchcliffe.



CYPRIEN

Comédien et chanteur à la voix la plus basse du monde, si Cyprien participe à la course c'est parce qu'il faut à l'équipe de Pinchtown un troisième membre. Doté d'un grand sens de l'humour, il ponctue l'aventure de nombreuses blagues. Celles-ci ne sont pas du goût de Desperado qui n'hésite pas à manifester son mécontentement par des grognements.



LES HABITANTS DE PINCHCLIFFE ET DE PINCHTOWN

Chaque équipe a son groupe de supporters, qui encouragent sans faille ses représentants. On peut noter une différence intéressante entre les deux villes : alors que les habitants de Pinchtown suivent la course sur un grand écran plat, dernier cri, ceux de Pinchcliffe ne sont équipés que d'une vieille télévision noir et blanc installée dans un caisson en bois.



LES « POOKIE DEL DIABLO »

Décrits comme des créatures affamées, ils pourraient effrayer les plus jeunes spectateurs. Dans un cauchemar, Ludvig les imagine sortant du feu de camp pour dévorer leur fromage. Mais ces diabolins sont d'adorables petits animaux des bois qui ne méritent pas leur réputation. Friands de fromage, ils suivent la course et espèrent avoir leur part du gâteau. Lorsque l'un d'entre eux se risque à sortir de l'ombre, il est aussi intimidé que Ludvig. Ce dernier lui offre un bout de son fromage, alors qu'il est la clef de la victoire ! Pour cette générosité, les petites créatures le mèneront au campement des adversaires, et engloutiront tout leur fromage.

SE SOUVENIR DES LIEUX



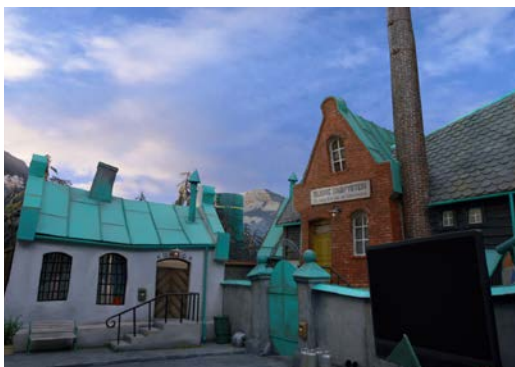
LE VILLAGE DE PINCHCLIFFE

Pinchcliffe est un petit village insolite à l'écart du monde, enclavé par une forêt, une montagne et un grand point d'eau. Les constructions sont bancales. Le village est célèbre pour les inventions de Féodor, mais ses habitants ne recherchent pas la richesse.



LA MAISON DE FÉODOR

La maison où vivent Féodor, Ludvig et Solan se trouve à l'écart du village, au sommet d'une colline et au bord d'une falaise. Il s'agit d'une maison de bois penchée. À côté se trouve l'atelier de Féodor, aux formes tout aussi improbables. Cette esthétique asymétrique crée une ambiance chaleureuse et tranquille. On trouve chez Féodor tout un tas d'inventions dont une machine à café alimentée par une éolienne ou encore un marteau automatique.



LA VILLE DE PINCHTOWN

Pinchtown est une petite ville principalement connue pour son usine de fromage ultramoderne qui fabrique un fromage d'une qualité « tout à fait exceptionnelle ».

Monsieur Grigoux prétend que sa ville a organisé la parade la plus longue du 17 mai - fête Nationale norvégienne - alors qu'en réalité ses habitants ont simplement défilé en file indienne !

LA GRANDE COURSE AU FROMAGE

LES ORIGINES DE LA GRANDE COURSE

La grande course au fromage est une ancienne tradition qui opposait les villes de Pinchcliffe et Pinchtown. Plosen retrouve dans les archives du journal des illustrations de la légende à l'origine de la rivalité entre les deux villes. Vous pourrez noter que les trois protagonistes formant la délégation ressemblent comme deux gouttes d'eau à Féodor, Ludvig et Solan, comme pour suggérer qu'il s'agirait de leurs ancêtres. Afin de poser quelques questions de mémoire aux enfants, voici le récit de Plosen, extrait du film :



« La course au fromage est une compétition qui remonte au 12^e siècle et qui a été créée en l'honneur du roi Haakon Haakonson également appelé Haakon l'ancien. Le roi Haakon lors de sa croisade est passé par Pinchcliffe en 1245. Le roi raffolait de bon fromage, et pour lui faire plaisir, une délégation fut envoyée à Pinchtown pour acheter une de leurs célèbres roue de fromage. Quand les habitants de Pinchcliffe surent que le fromage était destiné au roi, ils décidèrent de lui offrir eux-mêmes leur propre fromage. Une course sans merci commença alors entre les deux délégations. Une course semée

d'embûches : ils traversèrent des ravins, affrontèrent des ours...et pendant la nuit, dans cette nature sauvage et hostile, ils durent monter la garde pour empêcher des créatures affamées de dévorer leur fromage. Ces bêtes sont les ancêtres des furets. On les nomme « pookie del diablo ». (...) Tous les ans, les deux villes organisaient alors cette course en souvenir de la légende. Chaque équipe concourait en transportant un fromage. »

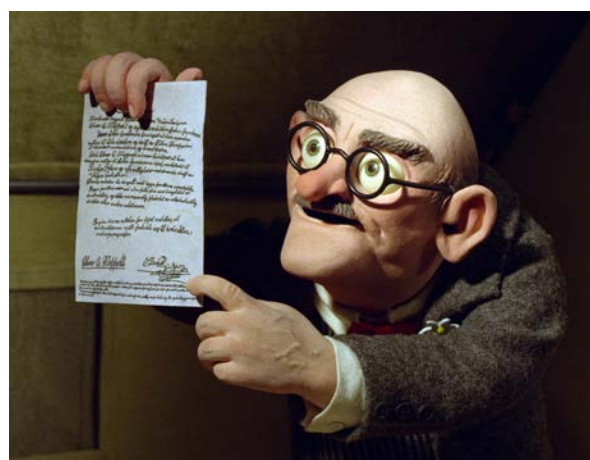


LES RÈGLES ET LES ENJEUX DE LA COURSE

La dernière course au fromage a eu lieu il y a 68 ans, et les deux villes étaient à égalité. Alors que Solan et Monsieur Grigoux sont persuadés d'être l'un supérieur à l'autre, comment décider qui est le meilleur ? D'après eux, seule une compétition officielle pourra les départager et désigner une bonne fois pour toute quelle ville est la grande championne !

Monsieur Grigoux est tellement sûr de gagner qu'il promet de manger son chapeau s'il perd ! Solan surenchérit en promettant de s'acheter un chapeau et un manteau, et de les manger tous les deux !

Le contrat, rédigé sur le champ, stipule que Monsieur Grigoux met en jeu sa laiterie et Solan parie la maison de Féodor, son atelier, et toutes ses inventions ! Nous apprenons un peu plus tard dans le film que Monsieur Grigoux a noté en petits caractères une clause de compensation : si l'équipe de Solan venait à abandonner le pari, ce dernier serait obligé de venir travailler à la laiterie bénévolement pour une durée indéfinie...et devenir le masseur de pieds de Desperado.



Les règles de la course sont strictes ! Vous pouvez dans un premier temps demander aux enfants s'ils s'en souviennent :

- Une équipe doit être composée de trois personnes.
- Chaque équipe doit poinçonner sa carte de contrôle à chaque fois qu'elle a atteint une étape.
- Les candidats sont équipés de transmetteurs radio, conçus à l'origine pour surveiller les troupeaux. Cela permet de toujours savoir où ils se trouvent, et ainsi de contrôler les éventuelles tricheries !
- Les transports avec des véhicules motorisés sont interdits.
- Les candidats ne peuvent avancer que lorsqu'il fait jour et qu'ils sont touchés par les rayons du soleil.
- Et gare au fromage : sans fromage à l'arrivée, pas de victoire !

LE PARCOURS



1
La forêt de l'ombre

2
La gorge du diable

3
La montagne touffue,
ou le labyrinthe de
végétation ou le lac gelé

4
Le maquis et
la montagne des ours

L'équipe de Pinchtown ne se déplace que dans une charrette poussée ou tirée par Desperado, jusqu'à ce que celui-ci se rebelle et les oblige à inverser les rôles.



L'équipe de Pinchcliffe quant à elle fait preuve d'inventivité !

Les enfants se souviennent-ils des astuces de Féodor le long du chemin ?

Débutant la course avec un **tricycle amélioré**, l'équipe de Pinchcliffe doit rapidement trouver une solution après le sabotage de Monsieur Grigoux. Heureusement Féodor a emmené avec lui deux paires de chaussures à ressort baptisées les « **bottines de sept lieux** ». Au pied du précipice de La Gorge du Diable, Féodor entreprend la **construction d'un pont** avec des arbres alentours. Pour rattraper leurs concurrents, il construit encore, avec l'aide de Solan, un **tricycle 'bimoteur'** : une personne pédale à l'arrière tandis que l'autre court devant. La dernière invention du parcours, et pas des moindres, est une **machine volante** proche d'un deltaplane, qui n'est pas sans rappeler les inventions de Leonard de Vinci, qui permet à l'équipe de Pinchcliffe d'arriver à temps !

ACTIVITÉ

Vous pouvez imprimer un exemplaire par élève ou former des groupes d'élèves.

Après avoir découpé les images ci-dessous ainsi que celles de la page suivante, les enfants peuvent les coller sur une grande feuille de papier pour créer la carte de la course. Il est conseillé de commencer par placer les lieux principaux, puis de poursuivre en associant à chaque lieu les modes de déplacement de l'équipe de Pinchtown ! Cet exercice permettra de se repérer à la fois dans l'espace ainsi que dans la chronologie du récit.





LES THÉMATIQUES

LA REPRÉSENTATION DE L'ENFANCE



La forme animale choisie pour les personnages de Ludvig et Solan n'est pas un hasard, et s'accorde parfaitement à leurs caractères emblématiques. Ils représentent à eux seuls un large spectre de comportements de l'enfance et ces comportements sont répartis entre les deux personnages de façon diamétralement opposés.

Ludvig représente la naïveté et la prudence, mais aussi l'angoisse, l'introversion et la timidité. Il s'exprime le plus souvent avec une petite voix douce et tremblotante. Il culpabilise beaucoup d'être lent et pense être un poids pour ses amis.

On pourra aussi faire remarquer aux enfants qu'il a l'air enrhumé et que son petit nez est toujours rouge. Cette particularité est directement adaptée de l'œuvre originale dans laquelle le personnage souffre d'un rhume des foins permanent.

Voici la « carte d'identité » du hérisson. Vous pourrez ensuite sur le même modèle, avec les enfants, créer celle de la pie bavarde pour en apprendre plus sur cet animal et ses similitudes avec Solan.

LE HÉRISSEON

Il est le seul mammifère à être recouvert de piquants. C'est un animal nocturne qui a pour particularité de se rouler en boule lorsqu'il se sent menacé. Un hérisson possède en moyenne 6000 piquants. Il vit en moyenne 3 ans, mais peut vivre jusqu'à 10 ans.

SA TAILLE ET SON POIDS : À leur naissance, les hérissons sont aveugles, sans piquants - qui poussent quelques heures plus tard - et mesurent environ 6 cm pour seulement 10 à 25 grammes. Le hérisson adulte mesure entre 20 et 30 cm de longueur. Il pèse entre 450 et 700 grammes. Ils sont plus gros en automne car ils font des provisions pour l'hiver, et reperdent leur poids durant l'hibernation.

OÙ HABITE-T-IL ? Il habite partout où l'on trouve des feuilles mortes, qu'il utilise pour construire son nid. Avant, il vivait dans les clairières et en lisières des forêts, mais à cause de l'activité de l'homme - notamment l'agriculture et les pesticides - il préfère se rapprocher des villes et des villages.

QUE MANGE-T-IL ? Il mange principalement des insectes tels que des chenilles, des araignées et des limaces, mais également des fruits et des champignons.

QUI SONT SES PRÉDATEURS ? Les blaireaux, le renard roux, l'aigle, la martre et le hibou grand-duc. Mais le danger le plus important pour cette adorable créature est la voiture...



À l'inverse de Ludvig, Solan est bavard, intrépide et ne se préoccupe pas du danger. Il est également tire-au-flanc, impatient et veut des solutions rapide à tout. Alors qu'il est à l'initiative de cette grande aventure, il n'hésite pas à abandonner ses coéquipiers, pour aller jouer une partie de poker avec des inconnus tandis que ses amis fabriquent un pont pour traverser la gorge du diable. Ce comportement n'est pas sans rappeler celui d'un enfant qui insiste pour jouer à un jeu, en éparpille les pièces et décide soudain, de s'arrêter en plein milieu.

Mais c'est aussi un personnage courageux, il sauve la vie de Ludvig lorsque celui-ci manque de tomber dans le lac gelé à cause de Desperado. Tellement fier de lui, il pavane sur la glace avec ses patins improvisés et finit par tomber lui-même dans le trou !

Comme un enfant, il se fait ensuite gronder par Féodor lorsque celui-ci apprend que Solan a parié la maison et l'atelier.

ESPRIT DE COMPÉTITION ET SOLIDARITÉ

Le film touchera particulièrement les enfants avec les thématiques du sport, du jeu, de l'engagement de l'équipe, du comportement fair-play ou tricheur. Il sera intéressant de solliciter l'avis des enfants et d'installer un débat sur ce qui est juste et injuste, moral ou pas dans l'attitude sportive des participants.

Ce qui semble au départ une course pour départager deux villes, est en réalité un bras de fer entre Solan et Monsieur Grigoux.

Si l'esprit de compétition est stimulant, et s'il est important de l'encourager chez les enfants, la loyauté, le respect des autres et la solidarité sont des valeurs qui prévalent. La compétition peut développer et entretenir le plaisir de jouer dans la confrontation, mais le plaisir du jeu doit toujours l'emporter sur l'enjeu de victoire. Le mauvais esprit de compétition est celui qui ne nous donne pas envie de gagner, mais de vaincre l'autre, comme on peut le voir dans le film.

Dès le départ de la course, Monsieur Grigoux donne le ton : tous les coups sont permis !

- *Les enfants se rappellent-ils comment Monsieur Grigoux agit au début de la course ?*
- *Pensent-ils qu'une victoire en trichant est une vraie victoire ?*



LA CRÉATIVITÉ

Le film regorge d'inventions en tous genres, et fait du bricolage une activité noble et ludique. On pourra demander aux enfants s'ils se souviennent des inventions que l'on voit dans le film, il faudra peut-être les mettre sur la piste. Vous pouvez imprimer les images ci-dessous pour les aider à se souvenir de :

- Un marteau automatique.
- Un harnais pour se faire coiffer totalement automatique (on ne sent presque rien !)
- Un tire bouchon à ressort : plus de morceaux de liège dans le verre...mais du verre !
- Une machine à fabriquer du fromage, inventée par Féodor dans sa jeunesse, et jamais réalisée !
- Des bottines de 7 lieux.
- Un tricycle 'bimoteur'.
- Une machine volante.



ACTIVITÉ

Vous pouvez demander aux enfants de dessiner leur propre invention, ou leur donner une consigne plus spécifique, comme dessiner leur machine volante idéale.



UN RÉCIT QUI NE MANQUE PAS D'HUMOUR

Le ton humoristique et parfois absurde du film est donné dès les premières minutes, lorsque l'on assiste à une compétition de lancer de poids... à l'intérieur du bureau de Plosen ! Les poids atterrissent très naturellement dans le mur, sans que cela ne choque personne.

L'humour marque ensuite tout le récit et apporte de la légèreté, et une touche burlesque. Le comique de situation est aussi un ressort comique du film.

En voici quelques exemples pour en discuter avec les enfants :

Lorsque Solan tente d'entraîner Ludvig à la course et qu'il le chronomètre, Ludvig s'arrête pour cueillir une fleur. Solan s'exerce ensuite à la corde à sauter. Une fois le tour de Ludvig venu, celui-ci trouve le moyen de s'emperlifocoter dans la corde et dégringole.





Nos deux amis choisissent enfin une activité adaptée à Ludvig : la méditation. Malheureusement, son caractère docile lui joue des tours, et sans les directives de Solan, il s'arrête de respirer.

Les fausses coupures publicitaires de Plosen ne manqueront également pas de faire rire les jeunes spectateurs, du taille pic à brochette à l'intermède aquatique. Mais il s'agit aussi de références humoristiques destinées à un public plus mature.



LES PROCÉDÉS CINÉMATOGRAPHIQUES

PRÉ-CINÉMA ET JOUETS OPTIQUES : LES ORIGINES DE L'IMAGE ANIMÉE

Le cinéma est considéré comme un art encore récent, et découle d'une longue série d'inventions et d'expériences. Avant de développer et maîtriser cet outil, des hommes ont imaginé de très nombreuses manières de raconter des histoires en images et de représenter leur quotidien.

Au XIX^e siècle, en parallèle de l'invention de la photographie (la première photographie est attribuée à l'inventeur français Nicéphore Niepce et date de 1826), on ne cesse de chercher de nouvelles manières de créer un mouvement à partir d'une succession d'images fixes. Naissent alors les jouets optiques, dans une période qualifiée de « pré-cinéma ». Le fonctionnement de ces objets repose sur le principe de la persistance rétinienne : l'œil conserve en mémoire pendant un court instant l'image qu'on lui soumet. Ainsi, lorsque nous voyons une seconde image à la suite de la première, les deux se confondent et notre cerveau ne discerne pas qu'il s'agit de deux images différentes.

Les principaux jouets optiques qui ont marqué cette période sont le **thaumatrope** (1831), le **phénakistiscope** (1831), le **zootrope** (1834) et le toujours célèbre **folioscope** plus connu sous le nom de flipbook (1868). Vous pourrez aisément trouver de nombreuses images et variations sur internet afin d'en montrer plusieurs exemples aux enfants si vous le souhaitez.

ACTIVITÉ

Dans les pages suivantes nous vous proposons de faire fabriquer à chaque enfant un folioscope et un thaumatrope avec des images extraites du film *La Grande Course au fromage*, qu'il pourra ramener chez lui ensuite.

MON PREMIER FOLIOSCOPE

Un **folioscope** est une réunion d'images sous forme de livret. Des images, dessins ou photographies, représentent des personnages en mouvement dont les gestes sont décomposés. Ainsi, lorsqu'on feuillette rapidement le livret, les personnages prennent vie devant nos yeux.

Pour cela il vous suffit d'imprimer – de préférence sur du papier épais - et de distribuer à chaque enfant les 24 images pour qu'il les découpe et les classe ensuite dans l'ordre (la première image sur le dessus). Vous pouvez ensuite choisir d'agrafer le livret sur le côté (sur le numéro), ou bien de le relier avec une petite pince à dessin.

Le fonctionnement du flip book est ensuite très simple : il suffit de tenir le livret entre ses doigts de la main gauche, et feuilletter les pages avec le pouce de la main droite.



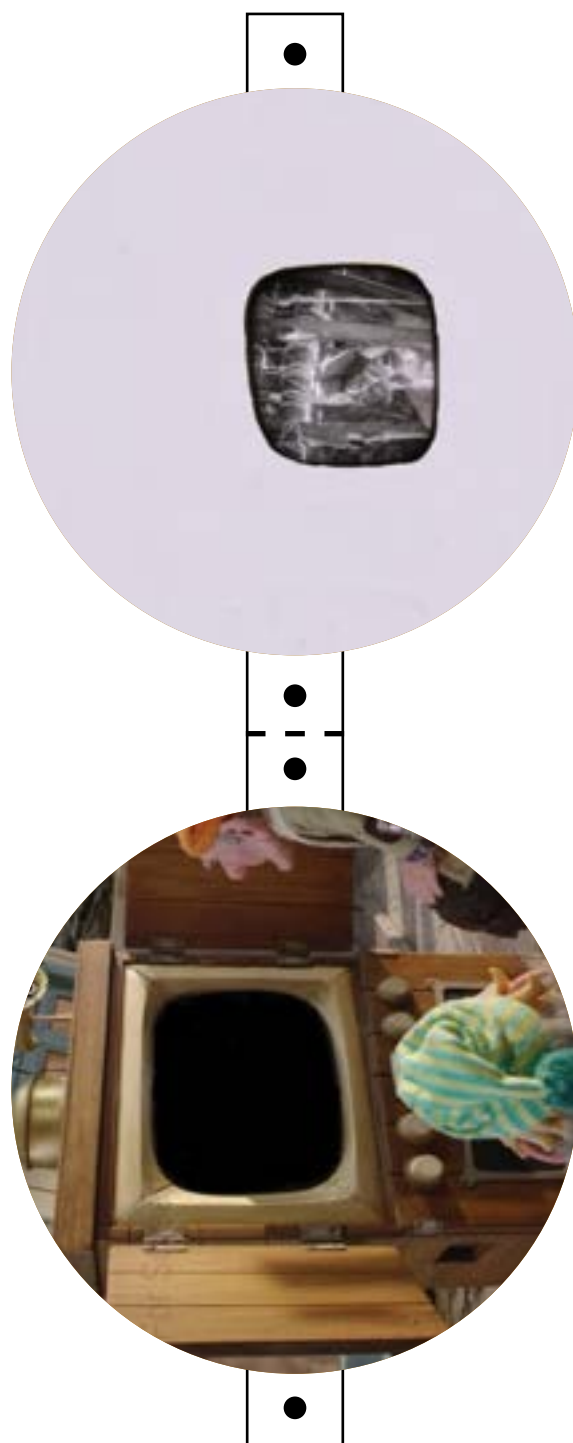




MON PREMIER THAUMATROPE

Le **thaumatrope** est un mot d'origine grec qui signifie la « roue à miracle ». Et les enfants vont vite comprendre pourquoi ! Une fois le modèle découpé, pliez au niveau des pointillés et collez les deux ronds dos à dos. Glissez les bouts de ficelles dans les perforations en faisant un nœud. Placez ensuite le thaumatrope à hauteur des yeux et faites rouler les bouts de ficelles entre vos doigts : cela fait tourner rapidement le disque et les deux dessins se superposent pour créer une illusion d'optique.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : une feuille de papier épais par enfant pour imprimer les images ci-dessous, des ciseaux à bouts ronds, de la colle, une perforatrice papier dans l'idéal pour faire les deux trous, deux élastiques ou bouts de ficelles par élève.



L'invention du cinéma est en fait le fruit d'un incroyable hasard... En 1872, le français Etienne-Jules Marey a affirmé que les quatre jambes d'un cheval au galop se décollent en même temps du sol lorsqu'il galope, mais sa théorie fut vivement dénigrée par les savants de l'époque. Un prix fut alors promis à celui qui parviendrait à trancher. Le 18 juin 1878, devant la presse, un photographe nommé Muybridge releva le défi. Le long d'une piste de course équestre, il disposa 12 appareils photos à égale distance les uns des autres. Au passage des chevaux, les appareils se déclenchèrent, donnant à voir la décomposition exacte du mouvement du cheval au galop.

Cette expérience, a priori anodine, a permis de découvrir deux choses :

- Les jambes d'un cheval au galop se décollent bel et bien du sol à un moment précis de son mouvement.
- La photographie peut permettre de décomposer un mouvement. À l'inverse, si l'on fait défiler des photographies assez rapidement, il sera alors possible de recréer le mouvement.

Il ne restait plus qu'à inventer la première caméra, un appareil capable d'enregistrer les **16 images par seconde nécessaires pour donner l'illusion parfaite du mouvement**. C'est à partir de cette cadence que notre œil ne perçoit pas les images individuellement mais comme un film. Les bases du cinéma d'animation, et plus largement du cinéma, sont ainsi fondées.

Le cinéma - dont la naissance date de 1895 et dont l'invention a été attribuée aux frères Lumière - est une grande famille qui regroupe le **cinéma en prise de vue continue** - lorsque l'on filme des personnages ou animaux vivants en direct avec une caméra - et le **cinéma d'animation**.

LE CINÉMA D'ANIMATION

L'animation regroupe l'ensemble des techniques cinématographiques utilisant la prise de vues image par image, pour créer artificiellement le mouvement et donner vie à des objets inanimés. Ainsi, ses possibilités sont sans limite. Parmi ses techniques, la plus connue des enfants est le dessin animé, mais il en existe de nombreuses : le papier découpé, l'animation en volume (marionnettes, pâte à modeler...), l'animation 2D par ordinateur, ou encore plus récemment la 3D.

Le principe de l'**image par image** - le terme anglais *stop-motion* est très souvent utilisé - consiste à prendre en photo une scène fixe - un décor et des personnages - avant d'en modifier légèrement le contenu, avant de reprendre une nouvelle photo. Pour que l'illusion soit parfaite et le mouvement fluide, il ne faut bouger les différents éléments que de quelques millimètres. Cette opération doit être renouvelée un grand nombre de fois, compte tenu que le cinéma moderne nécessite une cadence de 24 images par seconde. Il a cependant été rapidement remarqué qu'en animation, à l'exception des mouvements très rapides, il était possible de ne produire que 12 images puis de les doubler pour atteindre la cadence de 24 images par seconde.

Le premier film d'animation fixé sur pellicule a été réalisé en 1906 par James Stuart Blackton : le dessin animé *Humorous Phases of funny faces* et ne dure que 3 minutes. Le premier film d'animation français, *Fantasmagorie*, a été réalisé par Emile Cohl et a été projeté à Paris le 17 août 1908.

LES ÉTAPES DE RÉALISATION

Un film d'animation se réalise toujours en plusieurs étapes successives : **l'écriture du scénario** où l'on met par écrit l'histoire que l'on va raconter dans le film ; la **conception graphique** où l'on imagine les décors et les personnages dans plusieurs attitudes et avec des expressions différentes ; la **création des décors et personnages** ; le **découpage** du scénario plan par plan prend alors la forme d'une sorte de bande dessinée appelée **storyboard** et qui va contenir toutes les informations de cadrage, de durée de plan, de dialogues et de bruitages. Cette étape peut être complétée par la création d'une animation 2D par ordinateur, qui servira de modèle aux animateurs ; **l'animation** est ensuite l'étape la plus longue qui consiste à décomposer toutes les actions des personnages, en fonction de la technique d'animation choisie. **Le tournage du film** se fait en utilisant une caméra image par image, spécialement conçue pour l'animation. Une fois le film réalisé, vient l'étape de la post-production où il faut assembler les images avec la bande son pour obtenir le film final.

La bande son d'un film contient différents éléments.

- Les **dialogues** : ce que disent les personnages
- La **voix off** : ce que dit le narrateur ou l'un des personnages sans qu'il n'apparaisse à l'écran
- Les **bruitages** : bruits que l'on fabrique pour accompagner les actions
- La **musique** : qui peut être originale ou préexistante au film. Dans *La Grande Course au fromage* celle-ci a été composée spécialement pour le film.

Demandez aux enfants s'ils ont des idées de bruitages. Avec quels objets pourrait-on reproduire certains sons de la nature comme la pluie, le feu ou encore le vent ?

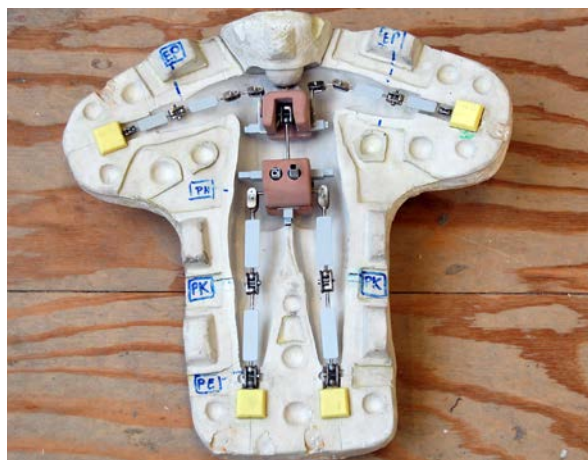
Il est également possible d'imaginer avec quels objets il serait possible d'imiter le bruit de pas d'un cheval, ou les sons que font les animaux en mangeant.

L'ANIMATION EN VOLUME

Alors que la majorité des films d'animation que l'on peut voir sur les écrans sont réalisés par ordinateur, l'une des particularités les plus importantes de *La Grande Course au fromage* est sa réalisation image par image et en volume. Les personnages et les décors ont été construits en trois dimensions et entièrement réalisés à la main. Seules certaines séquences ont été assistées par ordinateur pour rajouter des fonds, animer le feu et la séquence du cauchemar de Ludvig.

Les personnages de *La Grande Course au fromage* sont des figurines en latex, de 25 centimètres à peine. Celles-ci sont constituées d'un squelette métallique articulé recouvert de latex, puis peintes et décorées. Sur certaines marionnettes, les yeux, les bouches et parfois le visage entier, sont interchangeables. L'animateur peut donc choisir le plus adapté en fonction de l'expression souhaitée. Des costumes et accessoires sont également confectionnés à la taille des personnages.

Le tournage s'effectue ensuite sur un vrai plateau de cinéma, avec des éclairages ainsi qu'une caméra permettant de filmer image par image, à la manière d'un appareil photo. Les personnages réalisés sont disposés sur un fond d'ensemble fixe et photographiés. Après chaque photo prise, les figurines sont modifiées ou déplacées de quelques millimètres puis de nouveau photographiées. Si l'écart de mouvement entre chaque photographie est trop important, le résultat ne sera pas fluide et donc pas réaliste. Rappelons que si dans le film un personnage doit par exemple lever le bras en une seconde, il faudra alors faire 12 pauses intermédiaires entre son bras baissé et son bras levé, 12 photographies que l'on doublera ensuite, pour que l'illusion du mouvement soit parfaite. L'animation de marionnettes nécessite donc beaucoup de patience et de minutie.

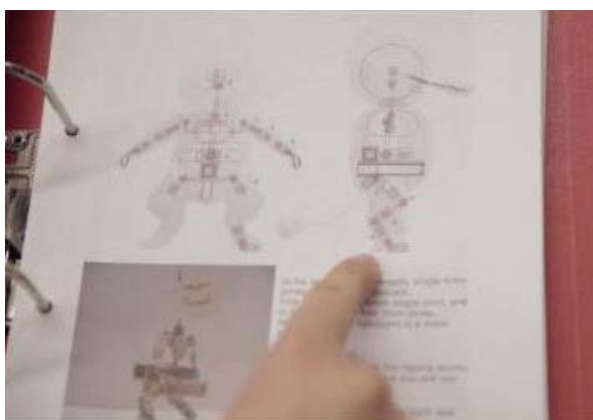


LA RÉALISATION DE LA GRANDE COURSE AU FROMAGE EN IMAGES



ANIMATION 2D PAR ORDINATEUR POUR PRÉPARER LES PLANS

Avant de passer au tournage, l'équipe réalise un film par ordinateur avec uniquement les mouvements et les expressions des personnages. De cette manière, les animateurs peuvent travailler plusieurs scènes en même temps en étant sûrs d'être cohérents.



CRÉATION DES PERSONNAGES

Les personnages sont fabriqués minutieusement à la main selon des indications précises.





CRÉATION DES DÉCORS

Les décors sont fabriqués et installés dans des studios de tournage. Ils sont surélevés sur des grandes tables en bois pour faciliter le travail des animateurs.

L'ANIMATION: LE TOURNAGE DU FILM

Le tournage du film peut alors commencer. Cette étape est longue et minutieuse, car le moindre faux raccord pourrait faire perdre sa crédibilité à une ou plusieurs scènes.





L'ENREGISTREMENT DES VOIX DES PERSONNAGES ET DE LA MUSIQUE DU FILM

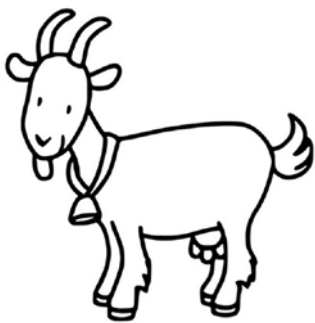
Une fois le tournage terminé, des acteurs enregistrent les voix des personnages. Il est important que les paroles correspondent parfaitement aux mouvements des lèvres ou du corps des personnages pour que le film soit réaliste. La musique du film, spécialement composée pour l'occasion, est ensuite enregistrée par un orchestre.



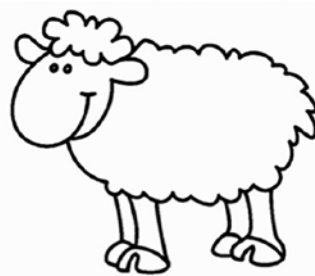
JEUX ET ACTIVITÉS AUTOUR DU FILM

RECONNAÎTRE LES ANIMAUX AVEC LESQUELS ON PEUT FAIRE DU FROMAGE

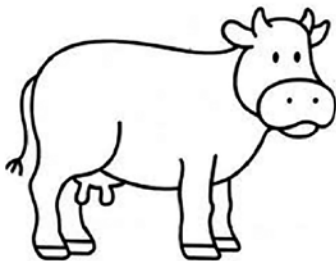
Imprimez cette page et demandez aux enfants d'entourer les animaux dont le lait nous permet de fabriquer du fromage :



LA CHÈVRE



LA BREBIS



LA VACHE



LA POULE



LE LAPIN



LE CHAT

FABRIQUER DU FROMAGE AVEC LES ENFANTS



Comme le dit Féodor, la première chose importante, c'est le lait !

Voici une recette simple qui vous permettra de fabriquer simplement du fromage avec des enfants. Un fromage traditionnel comme on en trouve dans le commerce demande évidemment du matériel plus sophistiqué, mais vous pourrez avec cette recette fabriquer un fromage crémeux à goûter tous ensemble. Vous pouvez en fabriquer plusieurs pour que chacun puisse participer.

MATÉRIEL ET INGRÉDIENTS :

4 tasses de lait, une casserole, du sel, du vinaigre, une cuillère à soupe et une cuillère à café, une spatule, et un coton-fromage (un morceau de tissu à mailles assez grossières utilisé en cuisine comme un tamis)

- Amener à ébullition 4 tasses de lait. Retirer du feu.
- Ajouter 1cc de sel.
- Ajouter 5 cs de vinaigre, l'une à la suite de l'autre.
- Brasser délicatement pendant 5 minutes. Le fromage devrait prendre forme.
- Laisser reposer 20-30 minutes.
- Égoutter le plus possible. Placer dans un coton-fromage et écraser le liquide.
- Mettre au frigo.
- Goûter lorsque le fromage est froid !

LE SAVIEZ-VOUS ?

L'expression « Pas la peine d'en faire tout un fromage ! » date du XX^e siècle et signifie grossir démesurément l'importance d'un problème alors que celui-ci n'est en fait pas très grave. Le fromage est en effet un produit très simple mais fabriqué selon un procédé complexe !

UN MEMORY INSPIRÉ DU FILM, POUR SE REMÉMORER LES PERSONNAGES

Le jeu de Memory est un jeu de cartes qui fait appel à la mémoire. On peut y jouer à deux ou plus. Pour commencer une partie, il faut déposer toutes les cartes face cachée sur une table. Le but est de retrouver les paires en ne retournant que deux cartes à la fois. Chaque joueur tour à tour retourne deux cartes de son choix. S'il obtient les mêmes motifs il remporte les deux cartes puis rejoue. S'il se trompe il retourne les cartes face cachée exactement au même endroit, et c'est au tour du joueur suivant. Le gagnant de la partie est celui qui a remporté le plus de cartes.

Vous trouverez ci-dessous et dans les pages suivantes les cartes à découper. Il faut ensuite pour chaque carte la plier en deux et coller les deux faces l'une sur l'autre, pour que l'envers des cartes soit bien le même à chaque fois pour ne pas tricher ! Attention, il faut bien imprimer chaque page deux fois pour avoir une paire de chaque carte.



Little  KMBO



Little  KMBO



Little  KMBO



Little  KMBO



Little  KMBO



Little  KMBO



Little  KMBO



Little  KMBO