

Dossier
PÉDAGOGIQUE

LE CHAMEAU ET LE MEUNIER

à découvrir dès 5 ans

Un triptyque
poétique et écologique
produit par
l'Institut KANOON

*Le Robot et le Fermier
Les Oiseaux Blancs
Le Chameau et le Meunier*



Ce dossier
pédagogique
appartient à

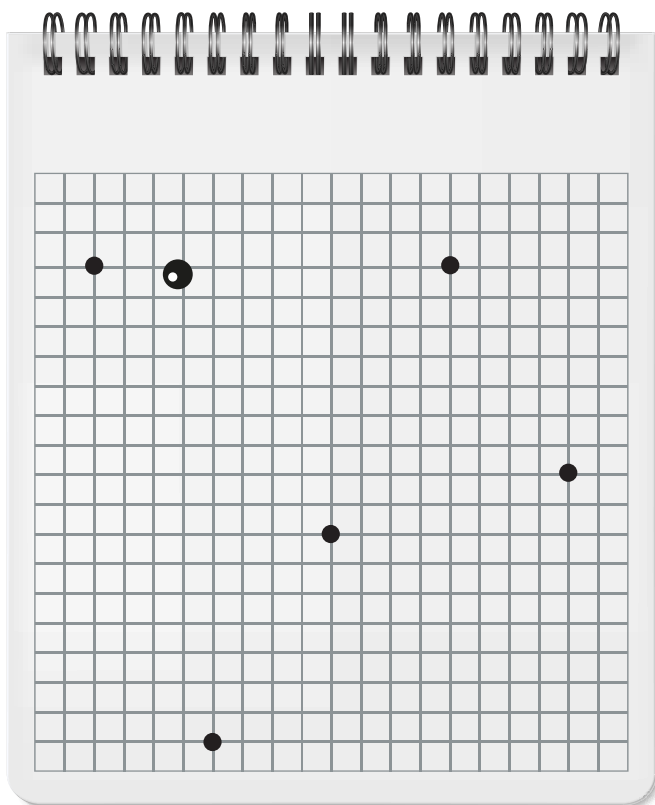
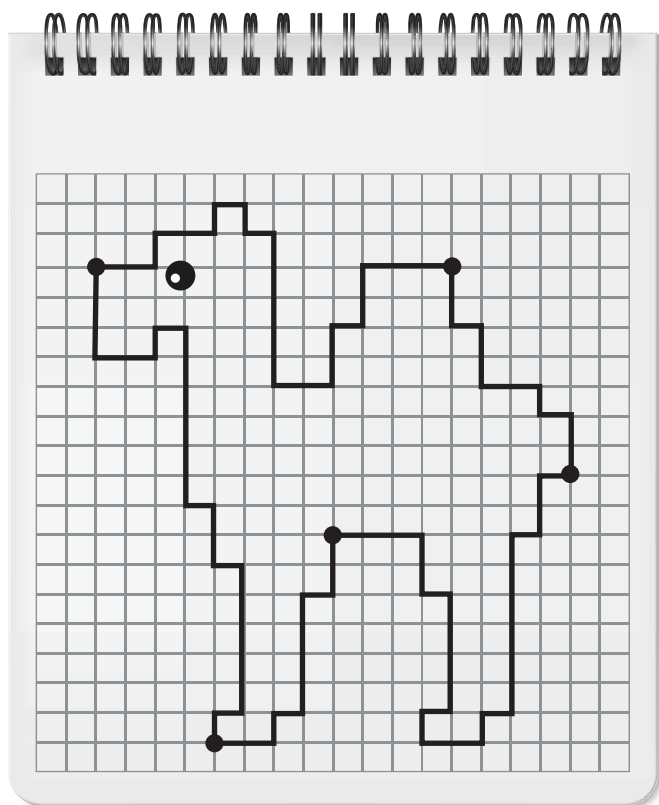
.....

.....

DESSIN SUR QUADRILLAGE

Dessine le chameau

À partir du quadrillage de gauche, reproduis le dessin du chameau sur le quadrillage de droite.



LE SAIS-TU ?

Quelle est la différence entre un chameau et un dromadaire ?

Le chameau a deux bosses alors que le dromadaire en a qu'une ! Mais c'est presque le même animal et on les appelle tous «chameau».

Pour s'en souvenir, c'est très simple : compte le nombre de syllabes du mot «chameau» et tu trouveras le nombre de bosses qu'il a : deux ! Dans le mot «dromadaire», il y a trois syllabes, mais tu sais qu'il ne peut pas avoir trois bosses.

Par contre, le dromadaire et le chameau ont un point commun : ils vivent tous les deux dans le désert, mais pas sur les mêmes continents. Ils peuvent ainsi parcourir de longues distances sans boire, ni manger, car l'eau et la nourriture sont rares dans les lieux où ils vivent. Pour survivre, ils puisent dans leurs bosses qui sont des réserves d'énergie.



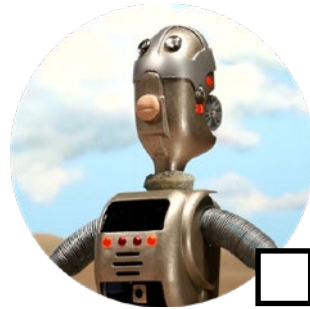
TROUVER L'INTRUS

Vivant ou non-vivant ?

Il y a trois catégories d'êtres vivants : les êtres humains, les végétaux, les animaux. Tous les êtres vivants naissent, grandissent, se reproduisent et meurent. Un intrus se cache parmi les personnages du film, retrouve-le et coche-le !











LABYRINTHE DE NOMBRES

La chameau est malade ! Sur sa mobylette, le Meunier doit conduire le vétérinaire auprès de lui pour qu'il puisse le soigner.

Aide-le à trouver le chemin en coloriant les cases dans l'ordre des numéros.

1	3	4	5	5	6
7	2	9	6	11	12
13	1	15	7	8	18
	21	22	9	24	
	27	28	10	11	
31	32	33	34	35	12
37	38	39	40	41	13
43	44		47	14	
49	50		16	15	

LE SAIS-TU ?

Qu'est-ce qu'un meunier ?

Un meunier est la personne qui moud les grains avec une meule (ou un moulin) pour faire de la farine.



Dans le film, le meunier utilise une meule avec une roue très lourde pour moudre le grain.



Moudre, c'est écraser les grains de blé pour les réduire en poudre : la farine.



LA POLLUTION

Sais-tu reconnaître ce qui pollue la nature ?

La pollution est une des thématiques abordée dans les courts métrages du film.
Parmi les images suivantes, coche celles qui représentent un polluant.



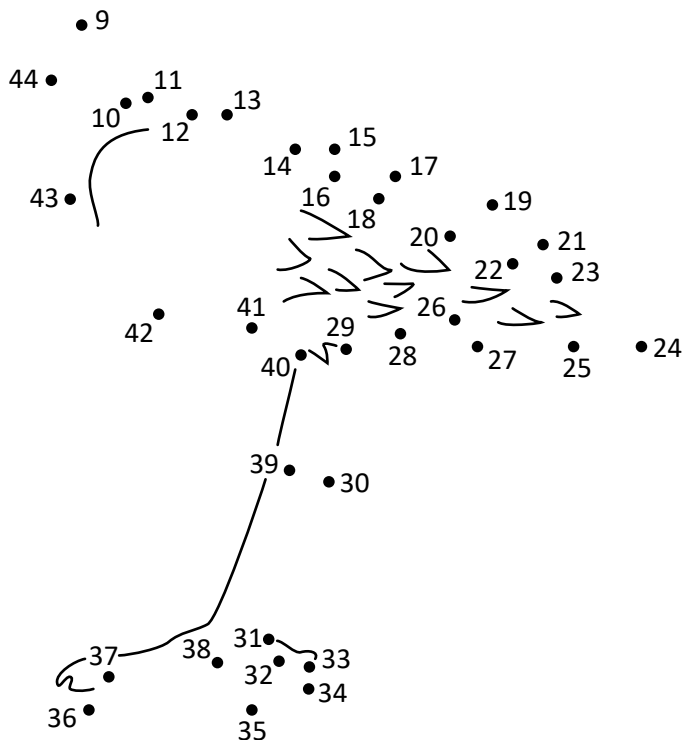
NOMBRES À RELIER

Apprendre à compter en t'amusant

Relie les nombres et découvre l'animal qui se cache dans ce dessin.

4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47

Dans le court métrage «Les oiseaux blancs»,
as-tu remarqué que les oiseaux qui se
nourrissent dans l'étang pollué sont malades ?



BESOIN D'AIDE ?

La numération

Voici la liste des nombre dans
l'ordre où tu dois les retrouver
dans le dessin :

	10	20	30	40
1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49

LE SAIS-TU ?

Il existe des produits dangereux que les enfants ne doivent pas toucher !

Chaque années, de nombreux accidents domestiques sont provoqués par des produits dangereux. Pour éviter cela, les enfants doivent savoir reconnaître les symboles que l'on trouve sur ces produits afin de ne jamais y toucher.



LE TRI DES DÉCHETS

Il est important jeter ses déchets à la poubelle pour ne pas qu'ils se retrouvent dans la nature ?

Mais c'est encore mieux de les trier, car certains sont recyclable, c'est-à-dire qu'ils peuvent servir à autre chose. Sais-tu dans quelle poubelle il faut jeter les déchets suivants ?

Relie chaque déchet à la bonne poubelle.



Papier
Plastique
Métal

Verre

Restes alimentaires
Déchets organiques

Matériels
électroniques
(non réparable)

Autres

LE SAIS-TU ?

Il y a un squelette dans les marionnettes animées dans les films d'animation

Pour faire un film d'animation, il faut des décors, des lumières et des marionnettes. Ces marionnettes sont réalisées à partir d'un squelette fabriqué avec du fil de fer torsadé ou à partir de petites pièces métalliques reliées ensemble pour constituer une armature. Selon les films, ce squelette est ensuite recouvert de pâte à modeler, de petits habits, de mousse...

Pour animer les marionnettes, il faut les installer dans le décor et les prendre en photo dans plein de positions différentes. Ce squelette à l'intérieur des marionnettes permet de leur donner toutes les positions que l'on souhaite, mais il sert surtout à ce qu'une position reste en place.

ATELIER PRATIQUE

Avec l'aide d'un adulte, fabrique un squelette de marionnette comme dans les films d'animation

Pour cela, il te faut 1 mètre de fil de fer (ou autre fil rigide que l'on peut torsader).



Ensuite :

1. Plie-le en deux et torsade-le plusieurs fois pour faire le cou en laissant une petite boucle qui servira de tête.
2. De chaque côté en dessous du cou, rabat le fil sur lui-même à hauteur de 8 cm pour créer deux bras. Comme pour la tête, laisse une petite boucle qui formera les mains, et torsade le reste.
3. Les deux morceaux de fil situés sous la base des bras formeront le torse qu'il faut torsader sur 5 cm.
4. Les deux morceaux de fil restant sous le torse formeront les jambes
5. Sur chaque extrémités, fait un petite boucle et torsade plusieurs fois pour former les pieds
6. Coupe ce qui dépasse

Lorsque ton squelette est prêt, recouvre le avec de la pâte à modeler ou des petits habits de poupée pour terminer ta marionnette. Tu peux alors lui donner la position que tu veux !

Dans le film «Les Oiseaux Blancs», le corps des oiseaux est articulé grâce à un squelette métallique. Leurs pattes sont vissées sous le décor.



Les décors sont des plans larges aux perspectives profondes obtenues grâce à sept tailles d'arbres différentes.

Pour le décor du marécage, la parois a été fabriquée avec une mousse qui gonfle et durcit à l'air qui a ensuite été peinte. Pour rendre la couleur de l'eau du marécage, un miroir a été enduit d'huiles colorées.





LE SAIS-TU ?

Il faut 24 images pour faire une seconde de film d'animation !

L'animation de marionnette est aussi appelé « Stop Motion » et cela consiste à leur donner vie, image par image en deux étapes :

1. On décompose un mouvement en plusieurs positions que l'on prend en photo. Pour cela, il faut déplacer le/les personnage(s) un tout petit peu, et à chaque nouvelle position, on prend une photo. Ce travail est très long et il faut être très méticuleux.
2. La restitution du mouvement à vitesse normale s'obtient en faisant défiler très rapidement ces photos différentes devant nos yeux. Au cinéma, la vitesse de projection est de 24 images par seconde.

Lorsque l'on anime des marionnettes, on ne peut réaliser que quelques secondes de mouvement par jour. Il faut donc parfois plusieurs mois, voire plusieurs années, pour faire un film en stop motion.

ATELIER PRATIQUE

Avec l'aide d'un adulte, anime la marionnette que tu as fabriqué

De nos jours, il devient possible de s'amuser à faire du stop motion car il existe des applications pour cela, que l'on peut installer sur tablette ou smartphone.



Il en existe beaucoup, mais on te conseille d'utiliser « Stop Motion Studio » qui propose une version gratuite suffisante pour s'amuser.

Attention : Il va être difficile de faire tenir ta marionnette debout mais elle pourra très facilement être animée à plat, le dos posé sur une surface plate.



Voici les étapes pour animer ta marionnette en stop motion :

1. Installe un décor
2. Positionne ton personnage à plat, dos sur une table
3. Fixe la caméra (un peu au dessus de la marionnette si possible)
4. Démarre l'application depuis ton smartphone ou ta tablette
5. Prend autant de photos que nécessaire en décomposant le mouvement que tu souhaites réaliser image par image en bougeant un peu la marionnette entre chaque photo
6. Lance la lecture de la vidéo

Et voilà, tu as réalisé ton premier film !

JEU DE L'OIE

Liste du matériel nécessaire :

Un pion ou un petit objet par personne, un dé (6 faces)

Les règles du jeu :

1. Le plus jeune lance le dé et avance du nombre de case indiqué sur le dé.
2. Il répond à la question, ou effectue l'action correspondant au numéro de la case.
3. Les participants jouent ensuite chacun à leur tour.

Quand tout le monde arrive au bout, tout le monde en sait plus sur les films du programme «Le Chameau et le Meunier» et sur les thématiques abordées dans les courts métrages.

1. Quel est le nom de l'animal qui aide le meunier ?
2. Dans quel endroit un des oiseaux s'empoisonne ?
3. Que ramasse le fermier dans son potager ?
4. Tu as gardé l'eau que tu n'as pas consommée pour arroser les plantes. Avance jusqu'à la case 10 !
5. Passe ton tour, pendant ce temps, tu peux toujours cuisiner du pain perdu avec du pain rassis.
6. Quel véhicule tombe dans le potager du fermier ?
7. Quel véhicule le meunier utilise-t'il pour remplacer le chameau malade ?
8. Le robot est-il gentil ou méchant ?
9. Que mange un des oiseaux pour se retrouver malade ?
10. Tu as laissé l'eau couler au robinet en te lavant les dents. Reviens à la case 4 !
11. Passe ton tour, profite-en pour rapporter tes piles usagers dans le bac de recyclage d'un supermarché
12. Tu as conservé les épluchures pour faire du compost. Avance jusqu'à la case 16 !
13. Comment s'appelle la personne qui soigne le chameau
14. Te rappelles-tu le nom de l'outil avec lequel le meunier moule le grain ?
15. Te rappelles-tu la différence entre un chameau et un dromadaire ?
16. Tu as jeté une bouteille en plastique dans la poubelle pour les déchets ménagers. Reviens à la case 12 !
17. Le robot est-il un être vivant ou non-vivant ?
18. Passe ton tour, et profite-en pour trier les vêtements que tu ne mets plus et les donner à une association
19. Que fabrique le meunier lorsqu'il moule le grain ?
20. Te rappelles-tu ce qu'est un meunier ?

