

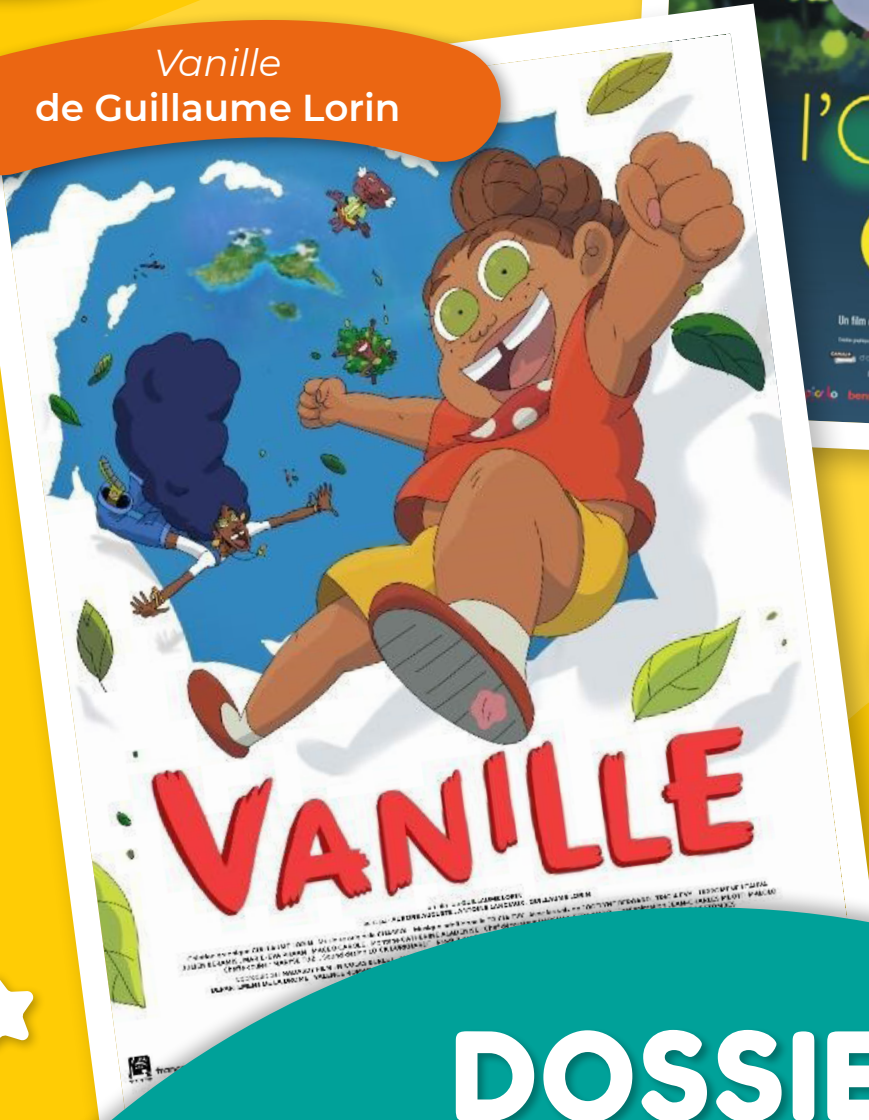
FESTINEMA  
Junior



L'Odyssée de Choum  
de Julien Bisaro



Vanille  
de Guillaume Lorin



# DOSSIER PÉDAGOGIQUE 4-6 ans

réalisé par Soria Dworjack et Agathe Bouisset

af

Alliance Française  
PARIS  
- 140 ANS -

140 ans  
Alliance Française



## Présentation des films

TITRE	L'Odyssée de Choum	Vanille
<b>FICHE TECHNIQUE</b>	<p><b>Réalisateur :</b> Julien Bisaro  <b>Autrice :</b> Claire Paoletti  <b>Date de sortie :</b> 2019  <b>Durée :</b> 26 minutes  <b>Genre :</b> Film d'animation  <b>Musique :</b> David Reyes            Inspiré des paysages de Louisiane</p> <p>À partir de 3 ans</p>	<p><b>Réalisateur :</b> Guillaume Lorin  <b>Scénario :</b> Guillaume Lorin, Aurore Auguste, Antoine Lanciaux  <b>Date de sortie :</b> 2020  <b>Durée :</b> 31 minutes  <b>Genre :</b> Film d'animation  <b>Pays de tournage :</b> Guadeloupe</p> <p>À partir de 5 ans</p>
<b>RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE</b>	<p>Choum, la petite chouette, éclot alors qu'une tempête met sens dessus dessous le bayou où est planté son arbre. À peine tombée du nid, la voilà qui s'élance cahin-caha dans la mangrove en poussant le second œuf de la nichée. Contre vents et marées, elle est bien décidée à trouver une maman. Serait-ce un alligator ou un raton laveur !</p>	<p>Vanille, petite parisienne fraîchement débarquée en Guadeloupe, plonge dans une aventure teintée de mystère, à la rencontre de personnages pittoresques et d'une fleur magique. Voilà des vacances qui promettent d'être riches en rebondissements !</p>
<b>THÉMATIQUES ABORDÉES</b>	<p>Famille            Entraide            Amitié            Différence            Quête            Parcours initiatique</p>	<p>Antilles            Identité            Nature            Amitié            Quête</p>
<b>ESTHÉTIQUE DU FILM</b>	<p>Faune et flore très riches, inspiré des paysages de Louisiane. Le réalisateur a choisi des images qui racontent les événements sans provoquer de peur. Un film en musique qui se veut léger. L'histoire est racontée du point de vue de Choum. Le réalisateur a choisi des couleurs vives et gaies pour accompagner son film en s'appuyant sur des traits marqués par la rondeur, reflet de la physionomie de la chouette.</p>	<p>Technique d'animation hybride. Mélange de prises de vues réelles et d'animation 2D intégrés sur les photographies de Sara Sponga. Un univers sonore qui est imprégné des sons et couleurs des Antilles, c'est d'ailleurs Chassol, un martiniquais d'origine qui signe la musique. Toute l'esthétique du film vise à créer une immersion dans la découverte de la Guadeloupe.</p>

Les activités proposées correspondent à différents niveaux, identifiables par le nombre d'étoiles proposées : ★ / ★★ / ★★★.  
**ATTENTION, ★★★** s'adresse plutôt à des enfants ayant débuté l'apprentissage de la lecture.

Nous recommandons une durée de 45 minutes à 1h pour les activités «Avant la séance» et la même durée pour les activités «Après la séance». Les activités proposées sont complémentaires, et peuvent être sélectionnées en fonction de la durée que vous souhaitez consacrer à chaque séance.

## Table des matières

### L'odyssée de Choum

Fiche enseignant – Avant la séance, l'affiche .....	4
Fiche élève – Avant la séance, l'affiche .....	5
Fiche enseignant – Avant la séance, la bande-annonce .....	6
Fiche élève – Avant la séance, la bande-annonce .....	8
Fiche enseignant – Après la séance .....	12
Fiche élève – Après la séance .....	14

### Vanille

Fiche enseignant – Avant la séance, l'affiche .....	18
Fiche élève – Avant la séance, l'affiche .....	19
Fiche enseignant – Avant la séance, la bande-annonce .....	22
Fiche élève – Avant la séance, la bande-annonce .....	23
Fiche enseignant – Après la séance .....	24
Fiche élève – Après la séance .....	26
Fiche enseignant – Les émotions .....	31
Fiche élève – Les émotions .....	32
Activités croisées .....	33
Activités créatives .....	35
Annexes .....	36



**AVANT**  
la séance

## L'affiche

### POUR RAPPEL :

Les activités proposées correspondent à différents niveaux, identifiables par le nombre d'étoiles proposées : ★ / ★★ / ★★★.

**ATTENTION,** ★★★ s'adresse plutôt à des enfants ayant débuté l'apprentissage de la lecture.

Nous recommandons une durée de 45 minutes à 1h pour les activités «Avant la séance» et la même durée pour les activités «Après la séance». Les activités proposées sont complémentaires, et peuvent être sélectionnées en fonction de la durée que vous souhaitez consacrer à chaque séance.



### Activité 1 ★

Pour découvrir l'affiche tout en proposant une activité ludique, les enfants sont invités à recréer l'affiche sous forme de puzzle simple. Cette activité permet de stimuler les capacités d'observation et de réflexion des enfants, ainsi que leur sens logique (cf. Annexe 1).

### Activité 2 ★★

Les enfants sont invités à observer et à décrire ce qu'ils voient sur l'affiche projetée au tableau. L'enseignant peut poser différentes questions pour délier la parole si nécessaire ou signaler des éléments constitutifs de l'affiche, en fonction de l'âge et des objectifs fixés par l'enseignant.

Exemples :

*Qui est représenté sur l'affiche ? / Qui sont les personnages ?*

*Où se trouvent-ils ?*

*Quelles couleurs voit-on ?*

*Que semble ressentir le personnage de gauche ?*

*Quelle particularité observe-t-on pour le personnage de droite ?*

*Que représentent les points jaunes ?*

*Quel est le titre du film ?*

### Activité 3 ★★/★★★

Cette activité a pour but de stimuler l'imagination des enfants. À partir de l'image de l'affiche, ou en proposant quelques images supports dans la fiche apprenant, l'enseignant demande aux enfants d'imaginer l'histoire du film.



**AVANT**  
la séance

## L'affiche



### Activité 1

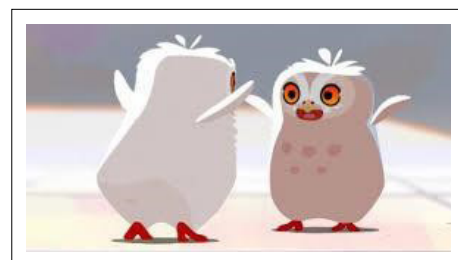
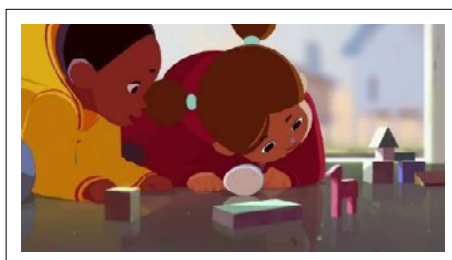
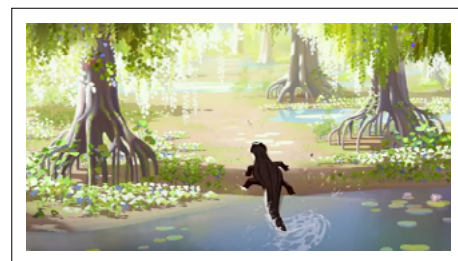
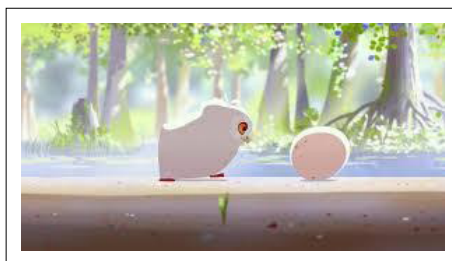
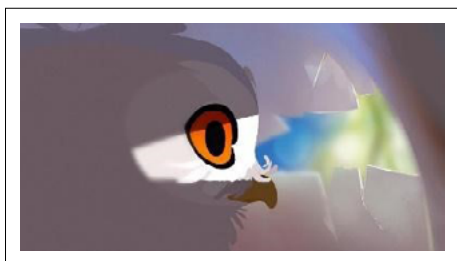
▶ Reconstitue l'affiche du film en collant les parties du puzzle sur l'image.

### Activité 2

▶ Observe et décris l'affiche à l'oral.

### Activité 3

▶ Imagine l'histoire du film à l'aide des images.





AVANT  
la séance

## La bande-annonce

### Activité 1

Les enfants visionnent une première fois la bande-annonce pour répondre à la question suivante :

★/★★/★★★ **Qui est le personnage principal ?**

Réponses possibles : *une chouette / un bébé chouette / Un bébé chouette qui s'appelle Choum / Choum*

L'enseignant leur demande alors de compléter l'activité 1. Les enfants peuvent colorier et/ou dessiner Choum avant de remettre les lettres de son nom dans l'ordre.

L'enseignant peut en complément introduire les éléments de vocabulaire suivants : personnage principal, personnage secondaire, décor, histoire du film...

### Activité 2

Quelle est l'histoire ?

★/★★ À l'aide des images proposées, les enfants sont amenés à raconter l'histoire :

*La tempête initiale entraîne la naissance de Choum qui part à la recherche d'une famille en emmenant son œuf (frère ou sœur nommé plus tard Spouik) il rencontre de nombreux animaux (amis ou ennemis) avant de se retrouver face aux enfants. Il retrouve alors Spouik et ensemble, en retournant dans la nature, ils trouvent une mère adoptive.*

★/★★ À l'aide des images proposées, les enfants doivent compléter le tableau en remettant les éléments dans leur ordre d'apparition. Pour les plus petits, seuls les numéros comptent mais pour les plus grands, l'enseignant peut introduire les notions de situation initiale, élément déclencheur, péripéties/aventures et dénouement.

Possibilité de découper les images pour faire une activité de groupe : chaque groupe doit remettre les images dans l'ordre qui lui semble logique. Pour les plus petits, utiliser une planche de storyboard (au tableau ou sur une feuille A3) (cf. Annexe 2).

Éléments de correction : *Situation initiale / Élément déclencheur : la tempête, Situation initiale 2 : naissance de Choum, péripéties, Dénouement : Choum est adopté par la maman raton-laveur.*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
d	f	c	b	i	k	g	l	h	a	e	j

★★★ L'enseignant peut les inviter à expliquer/raconter l'histoire avec leurs propres mots ou, pour les plus grands, comparer avec leurs hypothèses émises lors de l'activité 3 de la séance proposée avec l'affiche.



**AVANT**  
la séance

## La bande-annonce

### Activité 3

#### Les animaux du film

★/★★/★★★★ Associer les noms des animaux avec les cartes-images tirées du film. Pour les plus petits, cette activité peut être réalisée à l'oral en montrant des images de la bande-annonce en arrêt sur image pour qu'ils nomment les animaux ou avec des cartes-images.

Dans la même activité, les élèves sont amenés à réfléchir à l'habitat naturel de chaque animal.

	L'écureuil	L'arbre
	La chouette	Les airs
	La loutre	Le lac
	Le raton-laveur	L'arbre creux
	La laie	Le marais
	La cane	L'étang
	Le crocodile	La mangrove
	Le renard	La forêt

★★/★★★★ Cette activité est l'occasion de travailler sur les noms des animaux. L'enseignant demande aux enfants quels autres animaux ils connaissent. Il propose alors un Pictionary. Il aura préparé des cartes-mots avec des noms d'animaux. L'enseignant regroupe les enfants en équipes de 3 à 6 enfants. Un représentant de chaque équipe va alors tirer une carte qu'il doit alors faire deviner à son équipe en la dessinant.

L'enseignant peut également demander aux enfants de représenter leur animal préféré selon les habitats naturels proposés dans la fiche.



**AVANT**  
la séance

## La bande-annonce

### Activité 1

▶ Qui est le personnage principal?

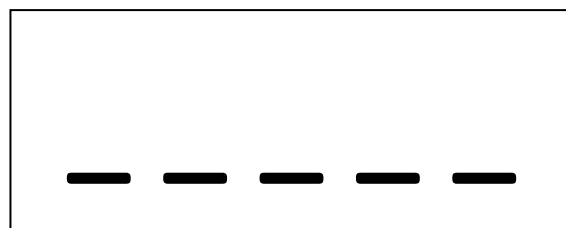
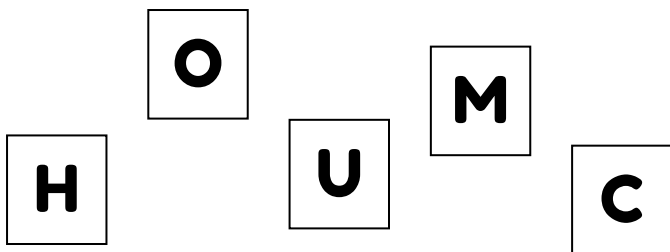


▶ Colorie le personnage.



▶ Dessine le personnage.

▶ Remets les lettres dans l'ordre.



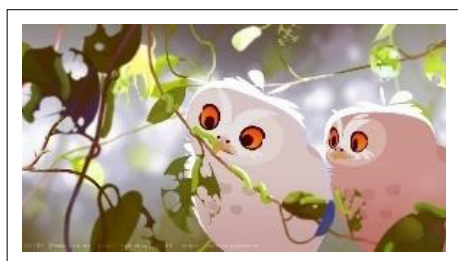
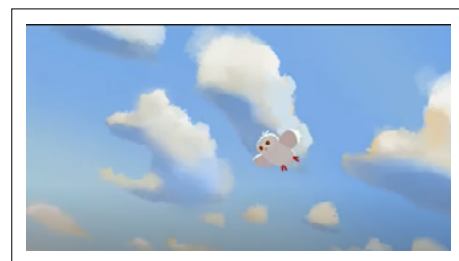
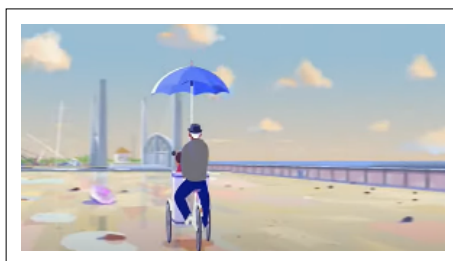
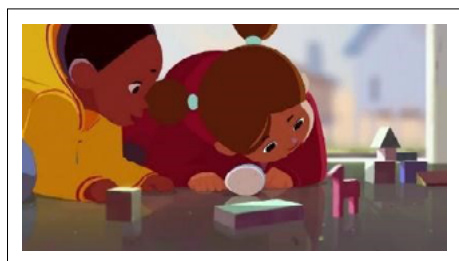
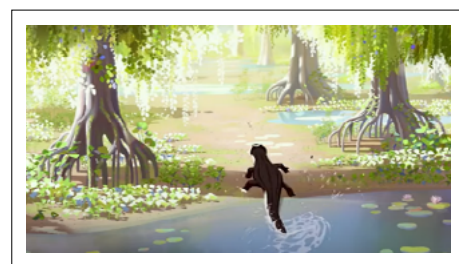
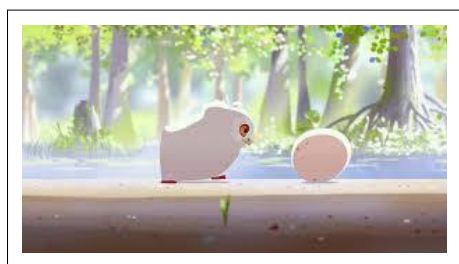
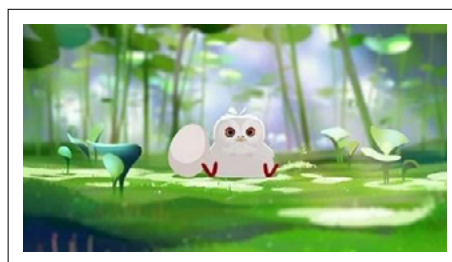


AVANT  
la séance

## La bande-annonce

### Activité 2

▶ Quelle est l'histoire? Fais des hypothèses.

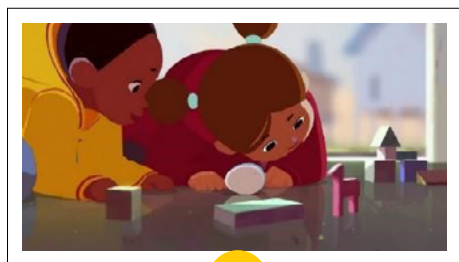




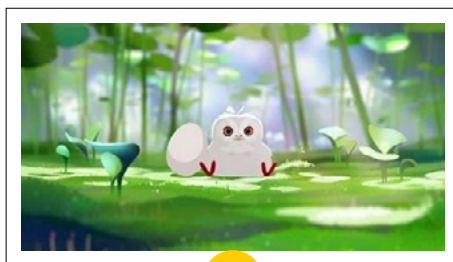
**AVANT**  
la séance

## La bande-annonce

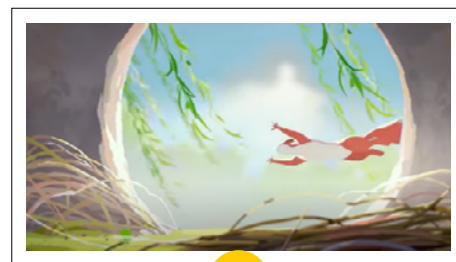
▶ Remets les images dans l'ordre.



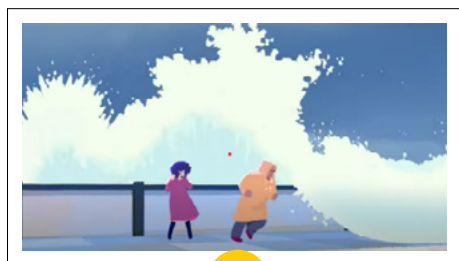
**a**



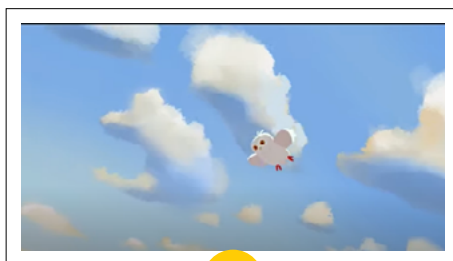
**b**



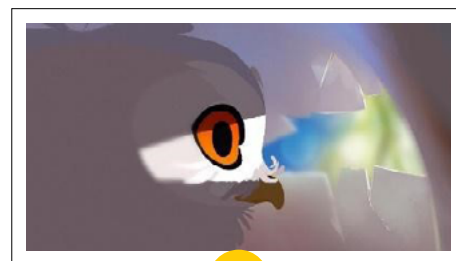
**c**



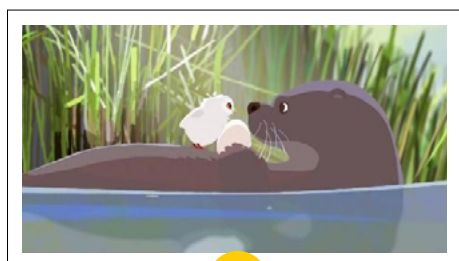
**d**



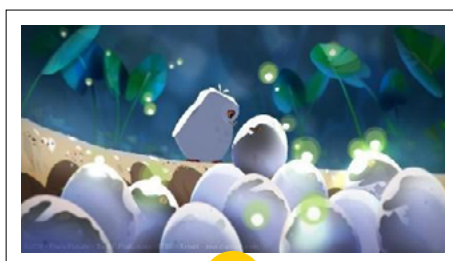
**e**



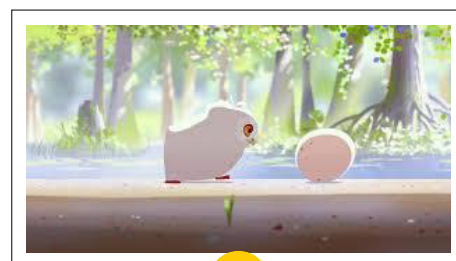
**f**



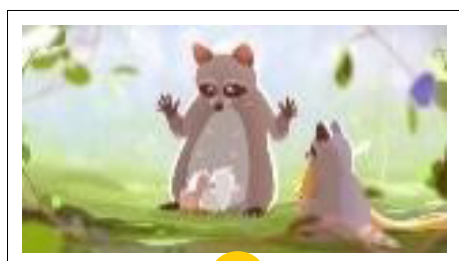
**g**



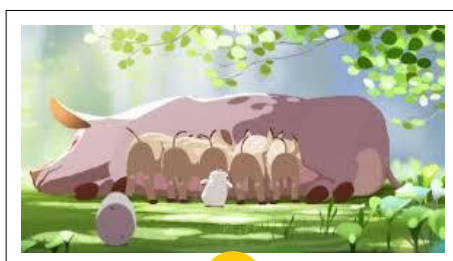
**h**



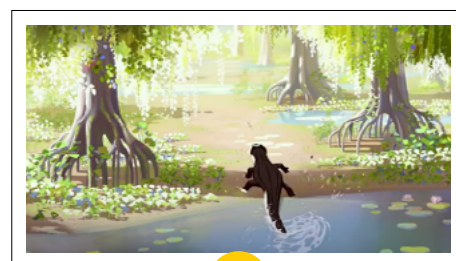
**i**



**j**



**k**



**l**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12



**AVANT**  
la séance

## La bande-annonce

### Activité 3

▶ Relie les animaux avec leur nom puis leur habitat.

## Qui est qui et vit où ?

Associe les animaux à leur nom et à leur habitat

Le crocodile	•	•		•	•	Les airs
Le renard	•	•		•	•	L'arbre creux
L'écureuil	•	•		•	•	L'eau
La canne	•	•		•	•	L'arbre
La chouette	•	•		•	•	L'étang
La loutre	•	•		•	•	La forêt
Le raton-laveur	•	•		•	•	La mangrove
La laie	•	•		•	•	Le marais



**AVANT**  
la séance

## La bande-annonce

▶ Dessine maintenant ton animal préféré selon chaque habitat.

**La forêt**

**L'eau**

**L'air**



APRÈS  
la séance

## Les personnages

### Activité 1

DIY

★/★★/★★★★ L'enseignant peut proposer à ses élèves de recréer l'environnement de Choum en représentant les personnages en pâte à modeler. Chaque groupe devra créer un personnage en pâte à modeler après distribution des personnages par le professeur. Possibilité d'adapter cette activité en dessinant les personnages sur du carton avant de découper la silhouette pour la coller sur une baguette en bois.

### Activité 2

★★★ L'enseignant distribue la fiche d'images ou de mots à découper pour que les enfants puissent ensuite les coller dans le tableau en classant les personnages en fonction de leur action sur le parcours de Choum (ceux qui aident Choum et ceux qui ne l'aident pas) (cf. Annexe 3).



## L'histoire

### Activité 3

★/★★/★★★ L'enseignant pose des questions de compréhension à l'oral.

Que cherche Choum ? *Une maman.*

Comment Choum et son œuf communiquent ? *En piaillant.*

Que ressent Choum quand son nid est détruit ? *Il a peur et se sent seul.*

Tous les animaux que Choum rencontre le rejettent. *Faux.*

L'œuf est perdu dans le nid des bébés crocodiles : comment Choum reconnaît-il son œuf ? *La lumière des lucioles l'aide à voir l'intérieur de l'œuf.*

Le grand-père propose : *De l'emmener au refuge.*

Grâce au vent quand ils sont à vélo, Choum réussit à : *S'envoler pour la première fois.*

Quand on trouve un animal sauvage, il est important de : *Le laisser faire sa vie.*

### Activité 4

★ Les élèves doivent trouver la sortie du labyrinthe pour aider Choum à rejoindre son objectif.

### Activité 5

★★★ L'enseignant peut proposer cette activité à l'oral. Les enfants doivent alors lever la main quand ils reconnaissent la définition d'un animal. Pour les lecteurs, ils doivent alors, après la lecture par l'enseignant, associer les noms des animaux et leur définition.

### Activité 6

★/★★/★★★ Les différentes péripéties : dans cette activité il s'agit de travailler sur la résolution des situations problématiques. L'enseignant peut demander aux élèves de formuler le problème présenté sur chaque image. Il leur demande ensuite de proposer des solutions en réfléchissant ensemble, par petits groupes, à la façon de gérer telle ou telle situation.

### Activité 7

★★★ Pour cette activité, on propose de travailler sur une expression transmettant un message d'optimisme «Retomber toujours sur ses pattes», ou équivalent en langue maternelle. Nous avons choisi une expression qui nous semble représenter le voyage de Choum et l'un des messages d'optimisme transmis. L'enseignant peut utiliser le format carte mentale mais il peut aussi demander aux élèves de lister les messages optimistes transmis par ce film.

*Rien n'est insurmontable, la notion d'entraide, le respect de l'autre, l'acceptation de la différence, l'apprentissage, le respect de la nature, la quête initiatique...*



**APRÈS**  
la séance

## Les personnages

### Activité 2

▶ Colle les images ou les noms des animaux dans la colonne correcte.

Les animaux qui aident Choum ✓	Les animaux qui n'aident pas Choum ✗



**APRÈS**  
la séance

## L'histoire

### Activité 3

▶ Réponds aux questions.

● **Que cherche Choum ?**

- De l'amour                                       Une maison                                       Une maman

● **Comment Choum et son œuf communiquent ?**

- En parlant                                       En chantant                                       En piaillant

● **Que ressent Choum quand son nid est détruit ?**

- Il a peur et se sent seul                       Il est heureux                                       Il est soulagé

● **Tous les animaux que Choum rencontre le rejettent.**

- Vrai     Faux

● **L'œuf est perdu dans le nid des bébés crocodiles : comment Choum reconnaît-il son œuf ?**

- Il parle avec lui                                       La lumière des lucioles                                       Il le reconnaît à sa forme  
l'aide à voir l'intérieur de l'œuf

● **Le grand-père propose :**

- De lui donner à manger                       De l'emmener au refuge                                       De l'abandonner

● **Grâce au vent quand ils sont à vélo, Choum réussit à :**

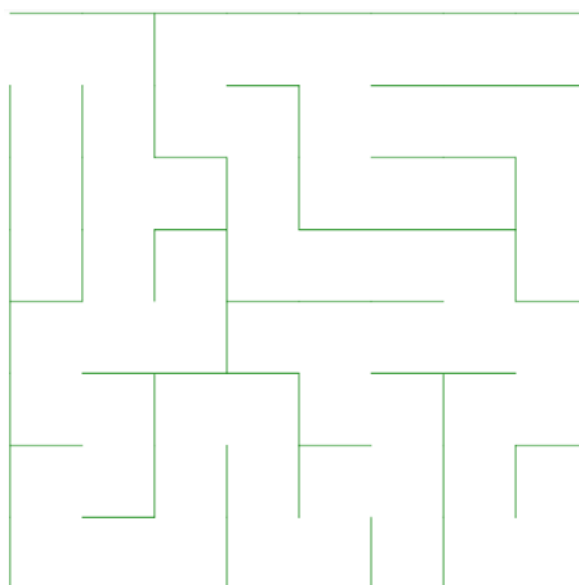
- Apprendre à nager                                       S'envoler pour la première fois                                       Retrouver Spouik

● **Quand on trouve un animal sauvage, il est important de :**

- Le sauver     Le garder     Le laisser faire sa vie

### Activité 4

▶ Aide Choum à retrouver sa famille adoptive.





## L'histoire

### Activité 5

▶ Associe les définitions avec les noms des animaux.

**A.** Il s'agit d'un animal qui habite dans une rivière ou un étang. Il vit immergé mais peut également se déplacer sur terre. Il est gris ou marron.

**B.** C'est un petit animal qui habite souvent dans la forêt. Il grimpe très vite aux arbres et se nourrit de noix.

**C.** C'est un animal qui habite dans l'eau, mais il court très vite sur terre. Il pond des œufs, il mange les autres animaux.

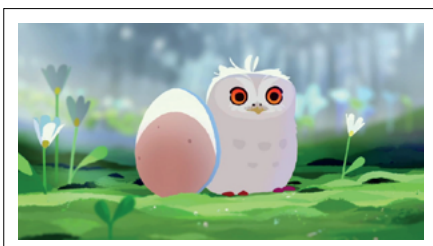
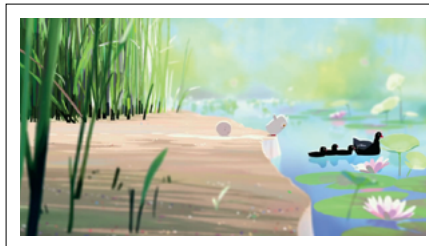
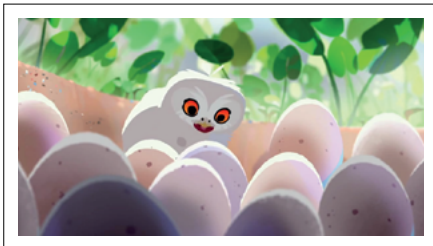
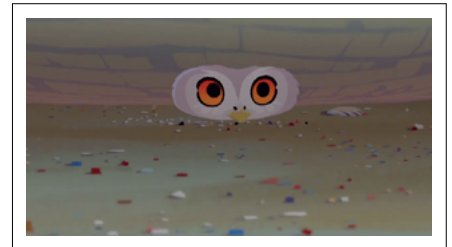
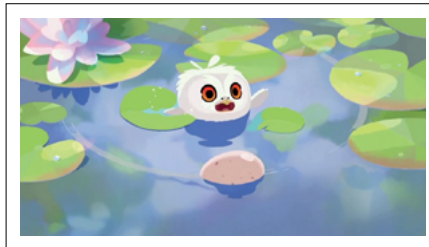
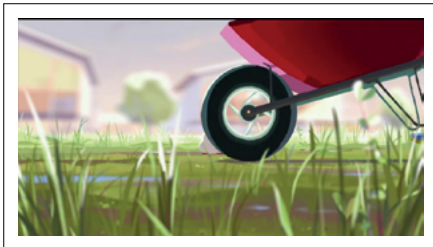
**D.** C'est un insecte qui vole et qui produit de la lumière.

**E.** C'est un animal noir et gris qui est réputé pour être très propre. Il est très intelligent et il peut habiter dans différents endroits (froid, chaud, tempéré).

Le raton-laveur	La loutre	La luciole	Le crocodile	L'écureuil

### Activité 6

▶ Identifie le problème et propose des solutions pour Choum.



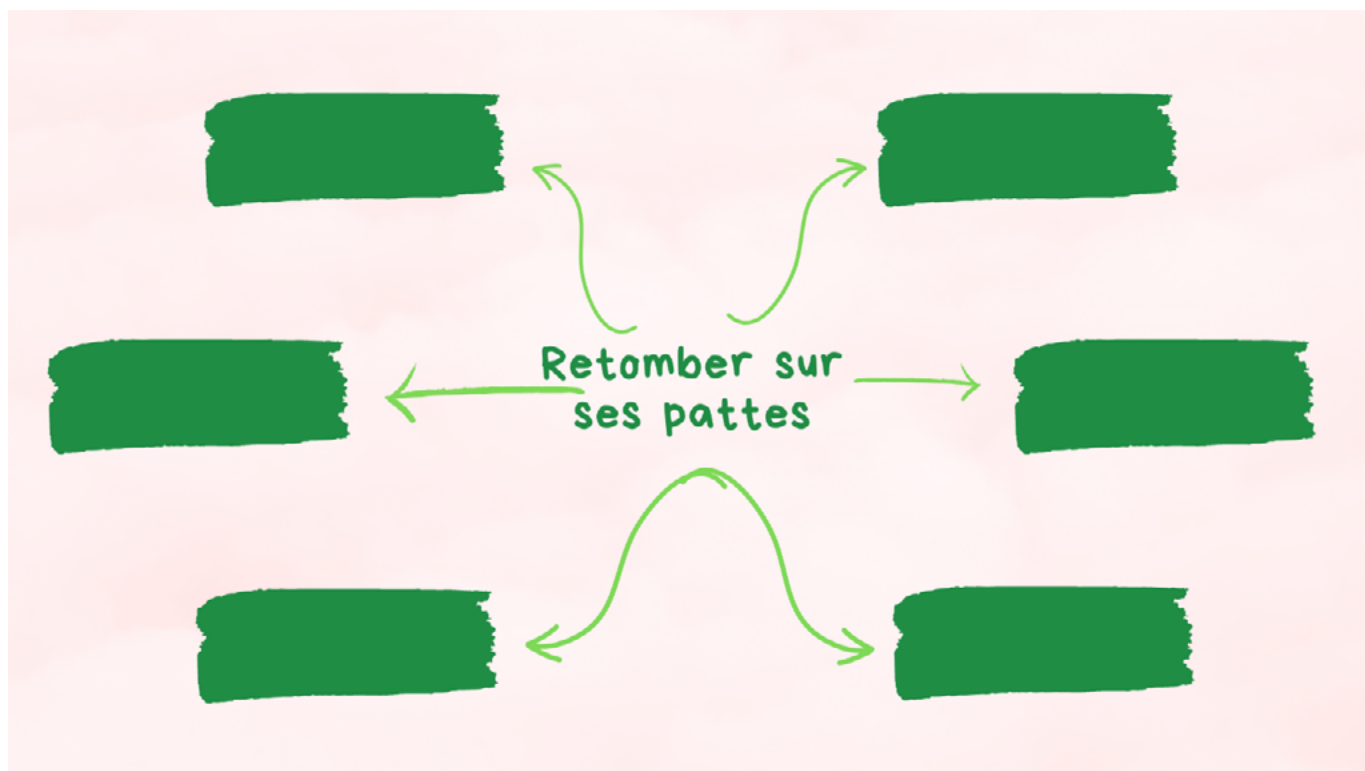


APRÈS  
la séance

## L'histoire

### Activité 7

▶ Que t'inspire cette expression ?





**AVANT**  
la séance

## L'affiche

### Activité 1

★/★★/★★★ Avant de montrer l'affiche, demander aux élèves ce que leur évoque le mot «vanille» en utilisant la carte mentale proposée. Cette activité peut également être reproduite à l'oral et l'enseignant écrit au tableau les réponses des enfants. On peut leur demander de dessiner ce que le mot leur évoque.

### Activité 2

★/★★/★★★ Les enfants sont invités à observer et à décrire ce qu'ils voient sur l'affiche.

### Activité 3 et 4

★ Activité de calligraphie et de diction : Les enfants sont invités à recopier le mot Vanille, compléter les lettres manquantes puis à répéter les lettres dictées par le professeur.

**V.A.N.I.L.L.E.**



### Activité 5

Les enfants recréent l'affiche sous forme de puzzle. Cette activité permet de stimuler l'appropriation de l'image et d'observer l'affiche sous un autre angle (cf. Annexe 1).

### Activité 6

★★/★★★ Comparer les 2 affiches de Vanille : dire quels sont les points communs et les ressemblances.

### Activité 7

★★/★★★ À l'aide des images, proposer aux enfants d'imaginer l'histoire du film qu'ils vont voir.



AVANT  
la séance

## L'affiche

### Activité 1

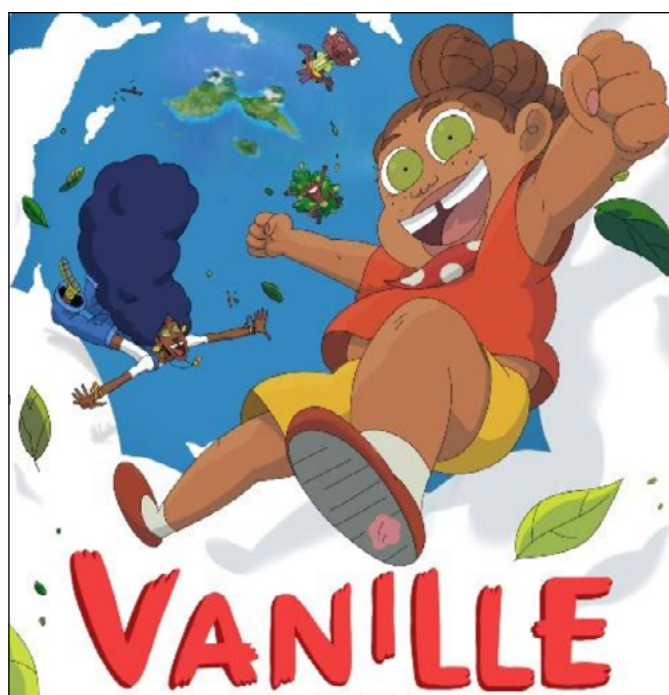
▶ Que t'évoque le mot «Vanille» ?

Tu peux faire des dessins ci-dessous, ou expliquer à l'oral à quoi cela te fait penser.



### Activité 2

▶ Décris l'affiche ci-contre. Que vois-tu ?





AVANT  
la séance

## L'affiche

### Activité 3

▶ Calligraphie le mot «Vanille».

# VANILLE

Recopie le mot ci-dessous:

\_\_\_\_\_

Ecris les lettres manquantes

V \_ N \_ L \_ E

### Activité 4

Letters in boxes: V, A, L, I, N, L, E

\_\_\_\_\_

### Activité 5

▶ Découpe les pièces et reconstitue le puzzle.



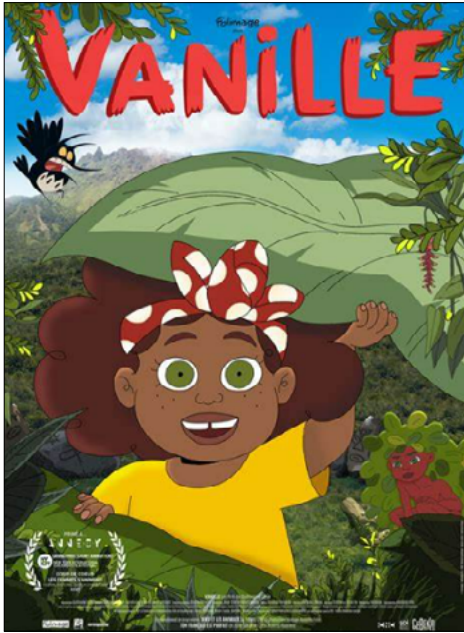


AVANT  
la séance

## L'affiche

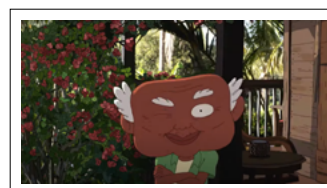
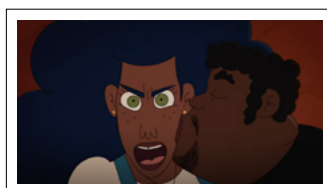
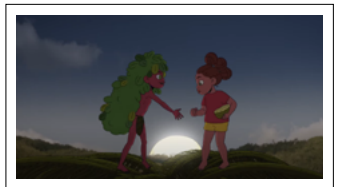
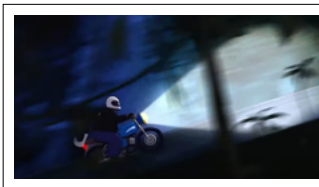
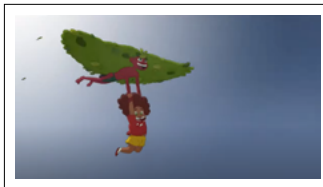
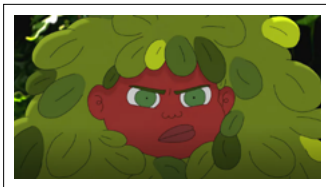
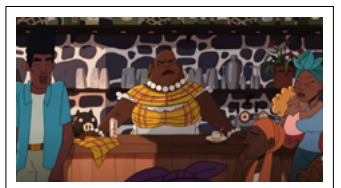
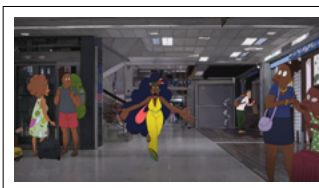
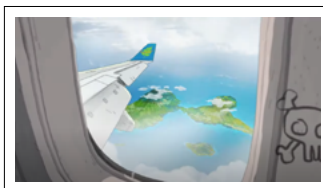
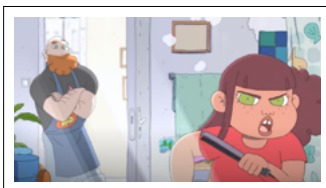
### Activité 6

▶ Compare ces 2 affiches. Quels sont les points communs? Quelles sont les différences?



### Activité 7

▶ À partir de ces images, imagine l'histoire du film.





AVANT  
la séance

## La bande-annonce

### Activité 1

★/★★/★★★ Questions de compréhension

- Qui est le personnage principal? Réponse : *Image C.*
- Avec quel moyen de transport Vanille va-t-elle en Guadeloupe? *En avion.*
- Comment Vanille vole-t-elle dans les airs pour accomplir sa mission? *Grâce à un petit garçon avec des feuilles à la place des cheveux.*



d. Que fait le grand-père sur cette image? *Un clin d'œil.*

Dans quelle situation fait-on généralement ce mouvement avec les yeux? *Le clin d'œil est un mouvement rapide de la paupière que l'on fait en signe de complicité avec une autre personne ou comme un appel discret.*

Et dans le film, qui le fait? *Louloute, le grand-père et Oba.*

### Activité 2

★/★★ Les enfants sont invités à découvrir les thématiques du film à travers une série de mots clefs qu'ils doivent colorier. Il faudra peut-être modifier cette activité pour les non-lecteurs afin de la transformer en jeu à l'oral.

Réponses : *aventure, tante, forêt, cheveux, amitié, aéroport.*



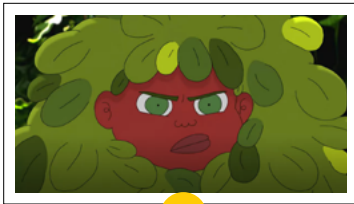
AVANT  
la séance

## La bande-annonce

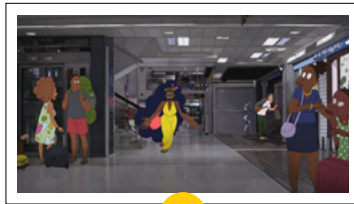
### Activité 1

▶ Réponds aux questions.

● a. Qui est le personnage principal ?



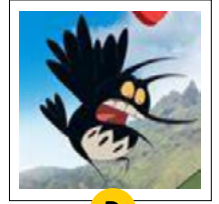
A



B



C



D

● b. Avec quel moyen de transport Vanille va-t-elle en Guadeloupe ?

en avion

en moto

en voiture

● c. Comment Vanille vole-t-elle dans les airs pour accomplir sa mission ?

en avion

avec l'enfant-buisson

avec le *soukounyan*

● d. Que fait le grand-père sur cette image ? .....



Dans quelle situation fait-on généralement ce mouvement avec les yeux ?

.....

.....

Et dans le film, qui le fait ?

.....

### Activité 2

▶ Colorie les mots du film.

aventure

désert

tante

oncle

train

forêt

gare

cheveux

amitié

éléphant

aéroport

kangourou



## Les personnages

### Activité 1

★/★★/★★★★ Les élèves doivent retrouver le nom des personnages et les numéroter dans leur ordre d'apparition dans le film. L'enseignant peut également écrire au tableau le nom des personnages si nécessaire.

★★/★★★★ L'enseignant peut également faire la description à l'oral des personnages comme un jeu de devinette pour que les enfants reconnaissent de quel personnage il s'agit. L'enseignant peut alors orienter sa description sur un aspect spécifique (description physique, personnalité, rôle dans le film...).

### Activité 2

★/★★/★★★★ Dessiner/colorier/représenter en pâte à modeler un ou plusieurs personnage (recommandation : le personnage principal).

L'enseignant peut également proposer la même activité en pâte à modeler ou sur des feuilles de carton à coller ensuite sur des bâtonnets fins.

## Les lieux

### Activité 3

★/★★/★★★★ Les enfants sont amenés à associer les images des lieux identiques. L'enseignant peut demander aux enfants scripteurs d'écrire ou de recopier le nom des lieux.

★★/★★★★ Pour compléter cette activité, l'enseignant peut réaliser la même activité sous forme de Memory en utilisant les mêmes cartes images (cf. Annexe 2).

### Activité 4

★/★★/★★★★ Sur une carte affichée ou projetée au tableau, l'enseignant révisé ou introduit avec les enfants les continents. Il peut également leur demander de montrer les pays qu'ils connaissent sur la carte.

Avec les enfants lecteurs, l'enseignant peut transformer le jeu : donner aux enfants un lieu spécifique (continent, pays ou ville) à retrouver sur la carte.

Il demande ensuite, lors d'une correction en grand groupe, d'identifier l'emplacement de la Guadeloupe sur la carte avant de demander aux enfants de compléter l'activité 4, en traçant l'itinéraire.



## L'histoire

### Activité 5

★/★★/★★★★ Les réponses aux questions de compréhension sont les suivantes : *1.B 2.D 3.B*

Pour la question 2, les enfants peuvent ensuite faire les descriptions à l'oral.

### Activité 6

★/★★/★★★★ Les enfants sont amenés à identifier les différentes étapes du récit. Pour réaliser cette activité, il faut au préalable faire découvrir aux enfants ces trois concepts. L'enseignant peut utiliser des flashcards et demander aux enfants de remettre les trois éléments dans leur ordre d'apparition dans le récit (cf. Annexe 3).

SITUATION INITIALE

AVENTURE

DÉNOUEMENT

### Activité 7

★/★★/★★★★ Les enfants sont amenés à se réapproprier l'histoire en racontant, à travers des dessins, leur compréhension du film. Ils doivent ensuite présenter à la classe leur version.

L'enseignant peut ici leur demander d'être créatifs et de changer la fin, ou un autre élément de l'histoire en ajoutant un «élément surprise» afin de dynamiser l'exercice et de le rendre plus intéressant pour la partie orale.

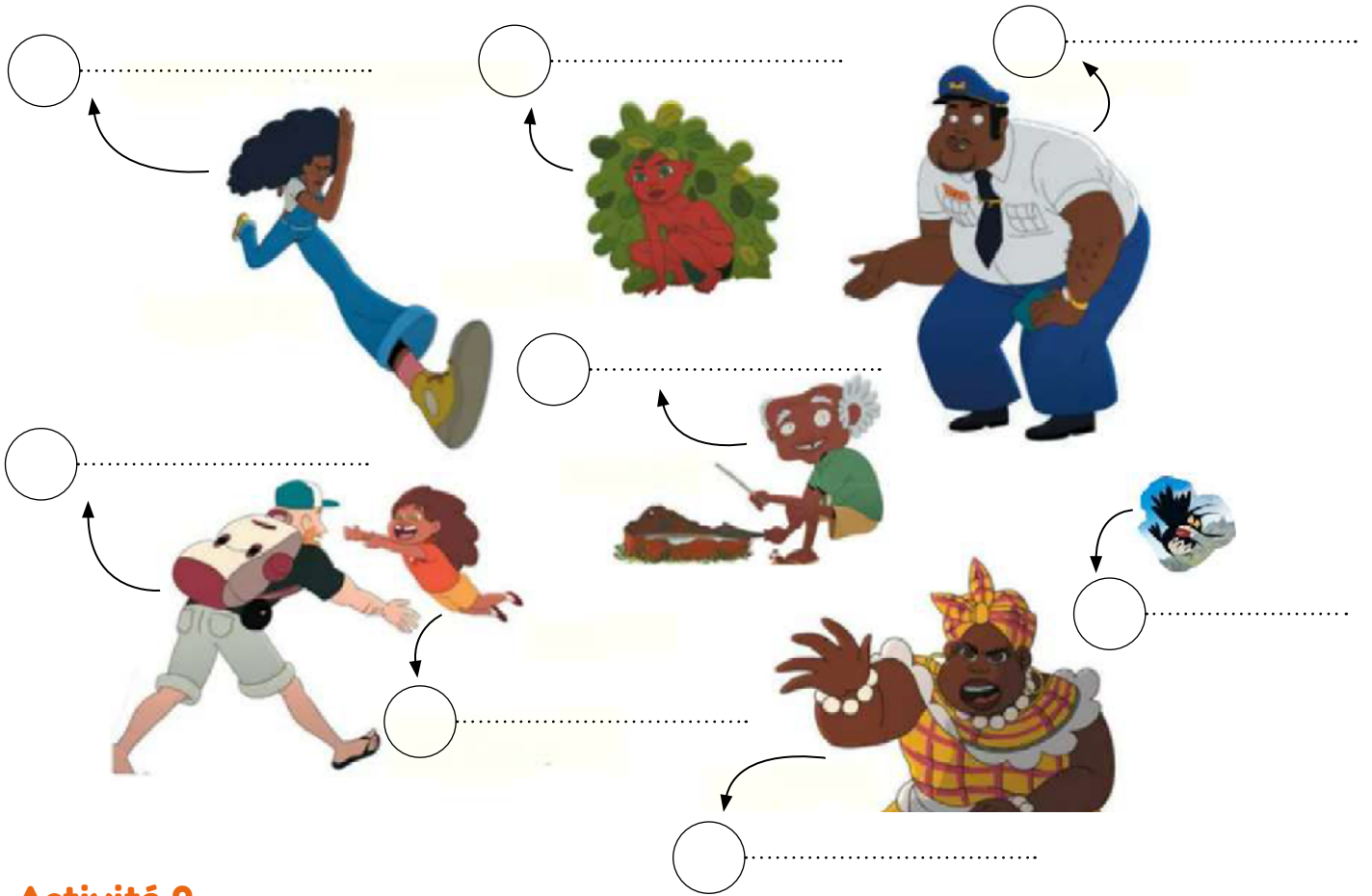


APRÈS  
la séance

## Les personnages

### Activité 1

▶ Retrouve le nom des personnages et numérote-les dans leur ordre d'apparition dans le film.



### Activité 2

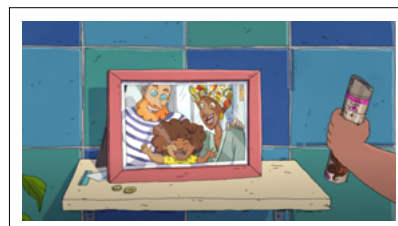
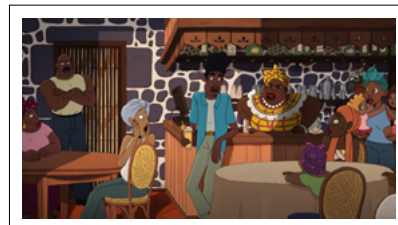
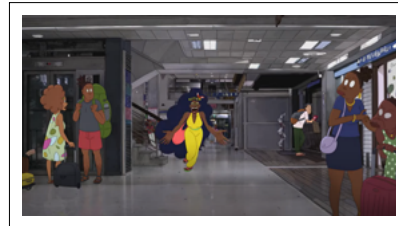
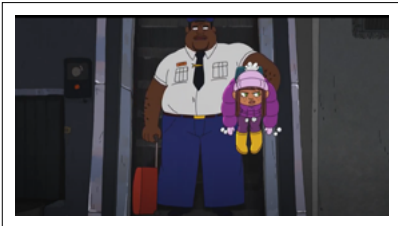
▶ Choisis un personnage et dessine-le.



## Les lieux

### Activité 3

▶ Associer 2X2 les images correspondant aux mêmes lieux. Nommez ces lieux.



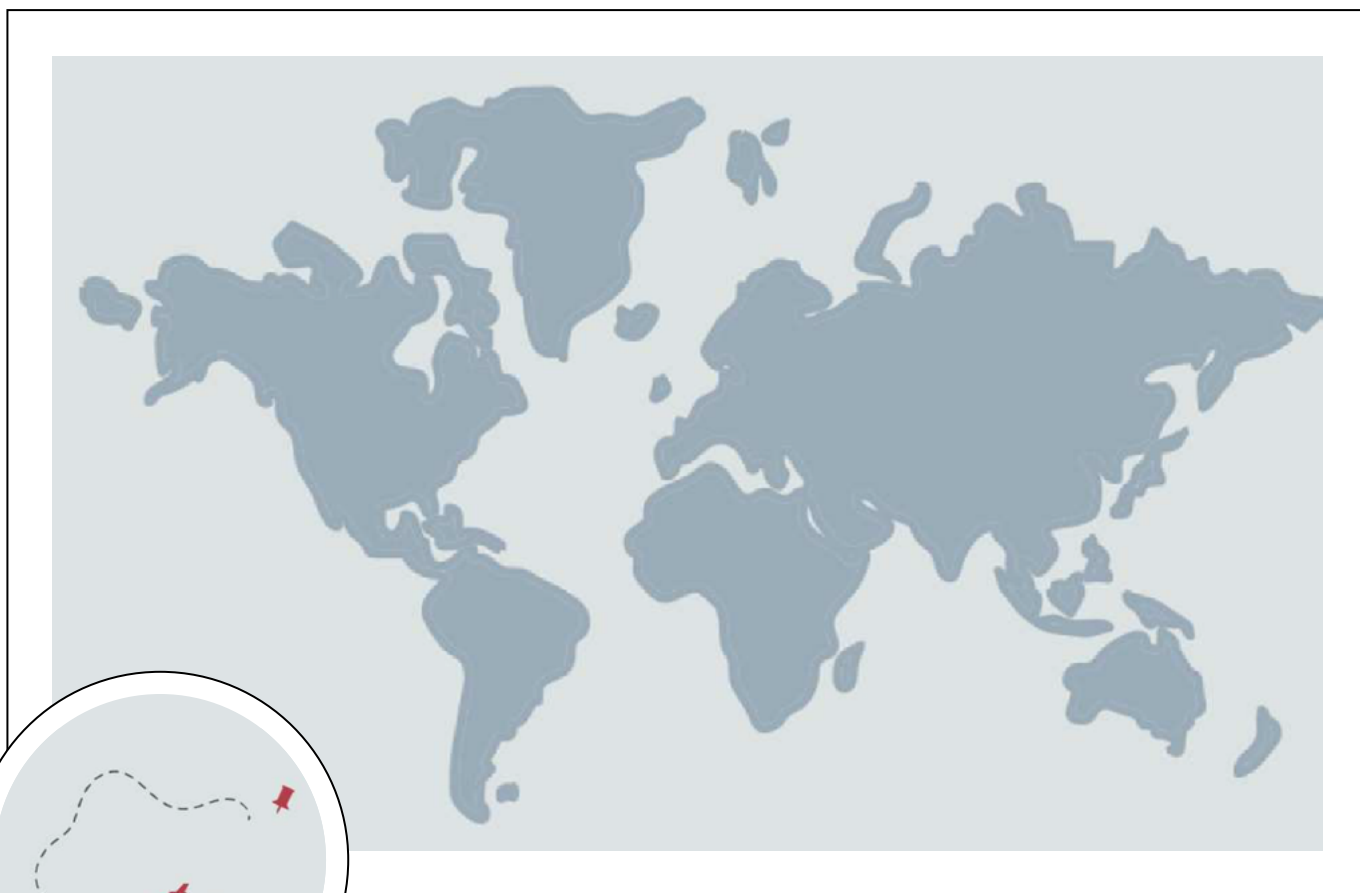


APRÈS  
la séance

## Les lieux

### Activité 4

► Trace l'itinéraire réalisé par Vanille quand elle part en Guadeloupe. Montre les pays que tu connais sur la carte.





## L'histoire

### Activité 5

▶ Réponds aux questions.

● **Quel est le défi de Vanille? Entoure la lettre correspondant à la bonne réponse.**

A. Vanille part dans les îles pour se laisser pousser les cheveux.

B. Vanille part à l'aventure pour trouver une fleur qui a des pouvoirs magiques.

C. Vanille décide de rester vivre en Guadeloupe pour se promener dans la forêt.

● **Quelle est l'apparence des cheveux naturels de Vanille. Entoure l'illustration correcte.**



A



B



C



D

Peux-tu décrire les différents types de cheveux illustrés?

.....

.....

● **L'histoire du *soukounyan* est :**

A. Une conte que l'on raconte aux enfants pour dormir.

B. Une légende guadeloupéenne dont on découvre finalement qu'elle existe.

C. Une histoire de la mythologie grecque qui s'est passée il y a longtemps.

### Activité 6

▶ Trace à la règle ou à main levée le lien unissant la situation avec sa position dans le récit.






APRÈS  
la séance

## L'histoire

### Activité 7

▶ Grâce à des dessins, raconte l'histoire du film. Tu peux faire cette activité avec un autre camarade.

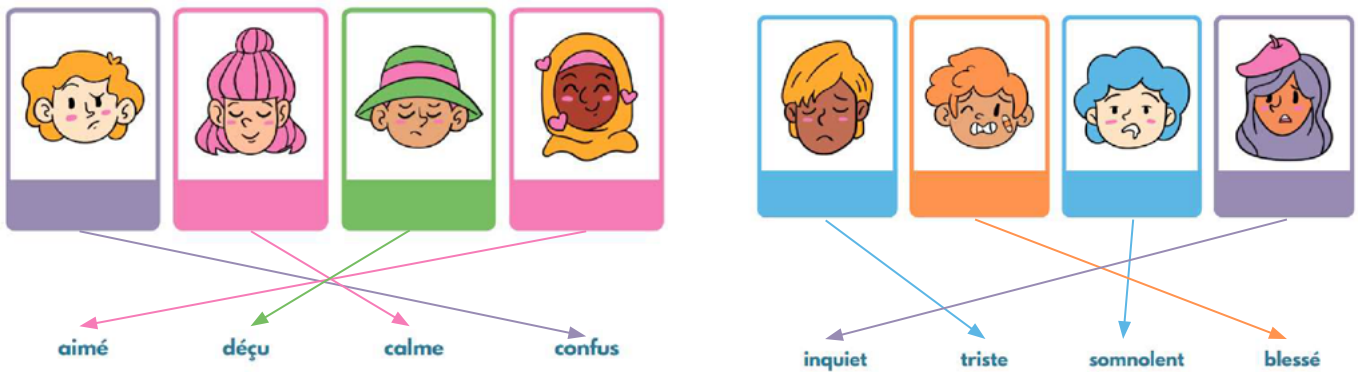
 **Storyboard**  
**Vanille**




## Les émotions

### Activité 1

★/★★ Les enfants découvrent le vocabulaire des émotions à partir d'un jeu d'association d'images et de mots. L'objectif est de pouvoir nuancer et donner aux enfants une palette d'expressions de l'émotion.



### Activité 2

★/★★/★★★ Ces émotions sont ensuite associées à des situations pour amener les enfants à réfléchir aux types d'émotions ressenties en fonction des situations.

### Activité 3 ★/★★/★★★

#### Étape 1 : Mimes

Les enfants miment les émotions proposées dans les activités 1, 2 et 3 de la fiche élève.

#### Étape 2 :

L'enseignant propose ensuite aux enfants de former un cercle. Il leur demande quand ils ont ressenti ces émotions, à quelles occasions. On peut utiliser la pelote de laine pour former une toile d'araignée qui les unit (la pelote est donnée à un enfant, le premier à s'exprimer, qui la lance ensuite, tout en conservant dans la main le bout de laine, à un camarade de son choix qui prendra à son tour la parole). Il est important d'expliquer que toutes les émotions ont le droit d'exister, même la colère, la tristesse, la peur...



La phrase « Bienvenue l'émotion » peut être utilisée après chaque intervention des enfants pour exprimer cette attitude d'accueil. L'enfant qui s'exprime sur son émotion peut également demander à un autre enfant quand est-ce qu'il a senti la même émotion, ou bien on peut laisser les enfants s'exprimer spontanément. L'enseignant encourage les enfants à manifester leur empathie et leur

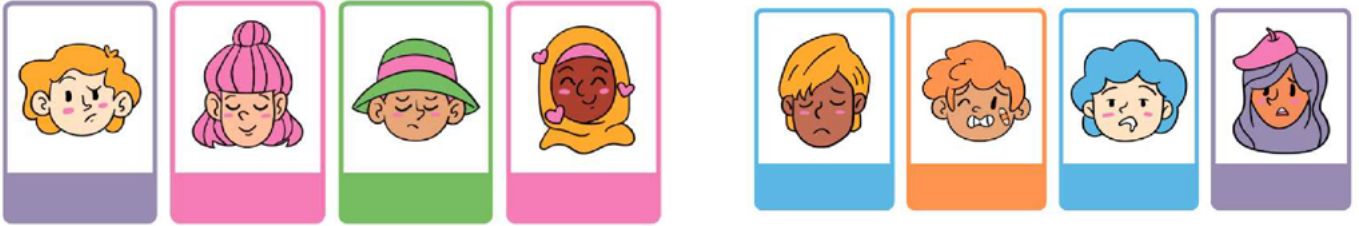
soutien, en utilisant des expressions comme « Je te comprends » ou « C'est normal ». Ils peuvent aussi utiliser des gestes : mettre la main sur l'épaule ou faire un clin d'œil.



## Les émotions

### Activité 1

▶ Relie les mots aux illustrations correspondantes.



aimé

déçu

calme

confus

inquiet

triste

somnolent

blessé

### Activité 2

▶ Parler des émotions, dans le film et dans sa propre vie.  
À ton avis, quelles émotions Vanille ressent-elle...

... quand elle apprend  
qu'elle va partir en  
Guadeloupe?

**réticente**  
**émerveillée**  
**détendue**  
**déterminée**  
**furieuse**

... quand sa tante l'emmène  
au concert dans le bar?

**réticente**  
**émerveillée**  
**détendue**  
**déterminée**  
**furieuse**

... quand elle réalise  
que sa tante se fait attaquer par  
le *soukounyan*?

**réticente**  
**émerveillée**  
**détendue**  
**déterminée**  
**furieuse**

... quand elle s'envole avec Oba,  
le jeune garçon qui lui vient en  
aide?

**réticente**  
**émerveillée**  
**détendue**  
**déterminée**  
**furieuse**

... quand elle a son père  
au téléphone?

**réticente**  
**émerveillée**  
**détendue**  
**déterminée**  
**furieuse**

... quand elle trouve la fleur  
qui contient le pollen  
magique?

**réticente**  
**émerveillée**  
**détendue**  
**déterminée**  
**furieuse**

### Activité 3

▶ Et toi, à quelles occasions te sens-tu?

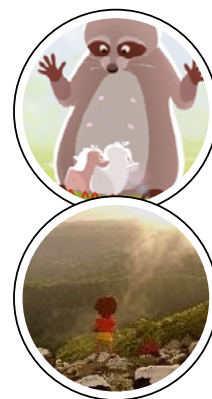
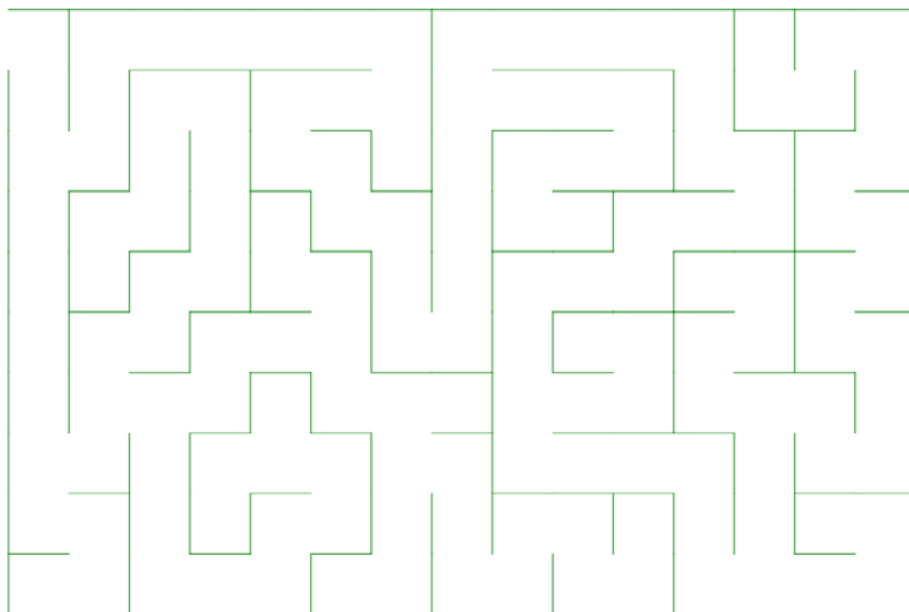
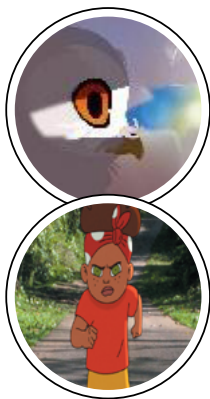
En colère? Calme? Triste? Impatient? Déçu? Joyeux?



## Activités croisées

### Activité 1

▶ Aide Vanille et Choum à parvenir à leur objectif !



### Activité 2

▶ Associe les noms des milieux naturels avec leur photo.



•

• le marécage



•

• la forêt



•

• le volcan




## Activités croisées

### Activité 3

▶ Écris les numéros dans les colonnes correspondant à leur milieu naturel de référence.

 1 le hibou	 2 la fumée	 3 le cratère	 4 les sables mouvants
 5 les roseaux	 6 le crocodile	 7 les lianes	
 8 le cerf		 9 la lave	

 le volcan	 le marécage	 la forêt
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



## Activités créatives

Après avoir travaillé sur l'un ou l'autre, voire les deux, films, voici quelques activités que vous pouvez proposer aux enfants.

### LE PORTRAIT CHINOIS

- ▶ Portrait chinois : « Si j'étais un animal, je serais... Parce que... »
- ▶ Animal totem : Demander aux enfants de choisir un animal totem, en proposant éventuellement une liste. Leur demander ce que cet animal représente pour eux. Une extension possible de cette activité est de travailler sur la symbolique des animaux (ex : le hibou est souvent symbole de sagesse).
- ▶ Production orale, production écrite et/ou illustrations possibles.

### PERSONNAGE EN ORIGAMI

- ▶ **DIY** : fabriquer une chouette en carton et papier collés ou avec une pomme de pin, des feuilles, des glands, ou même un rouleau de papier toilette, des plumes et des yeux... ou en origami (cf. tuto)

### MARIONNETTES

- ▶ Dans les deux films, une des activités propose de créer l'un des personnages en pâte à modeler ou en carton à coller sur un bâtonnet. Ici plusieurs options sont possibles :
  - demander aux enfants de créer une histoire à partir de personnages mélangés du film et de le présenter sous la forme de scénettes.
  - présenter les personnages à la classe
  - comparer deux personnages...

### ATELIER SAVEUR, TEXTURE ET ODEUR

- ▶ **Objectifs** : Cette activité est une sorte de « blind test » sur des arômes, odeurs, textures, saveurs permettant de réinvestir différents éléments vus pendant les films.
- ▶ **Instructions** : Sélectionner 10 éléments : odeurs (lavande, cannelle, romarin...) / textures (bois, velours, feuilles, eau, oeuf...) / saveurs (vanille, chocolat, clémentine...). Leur faire deviner à la fin.

### LE LÂCHER D'ŒUFS

- ▶ **Objectif** : collaboration et prise de décision en groupe

Matériel : une boîte d'œufs, des matériaux de construction basiques tels que des journaux, des pailles, du ruban adhésif, du film alimentaire, des ballons, des élastiques, des bâtonnets de sucettes, etc., une bâche ou un chiffon, un parking (ou tout autre endroit pouvant être sali).

- ▶ **Instructions** : chaque équipe reçoit un œuf et choisit des matériaux de construction parmi ceux à disposition. Donnez 20-30 minutes aux équipes pour construire un dispositif à base des matériaux fournis afin de protéger l'œuf. Puis, lâchez chaque œuf depuis un rebord (une table ou un autre étage) afin de voir quel œuf est toujours intact après la chute. Si plusieurs œufs sont intacts, augmentez la hauteur depuis laquelle vous les lâchez, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul œuf.

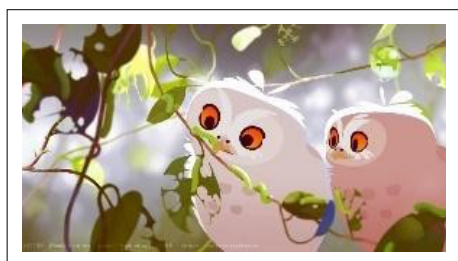
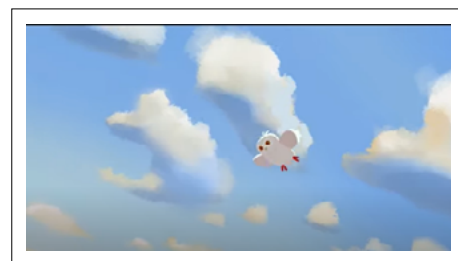
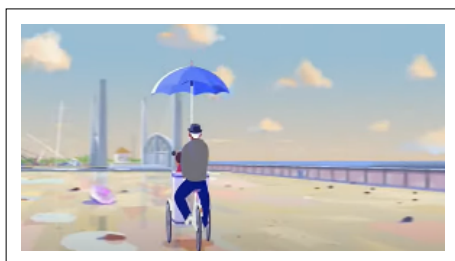
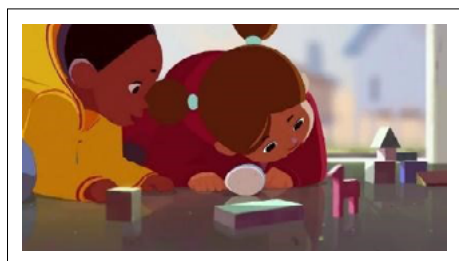
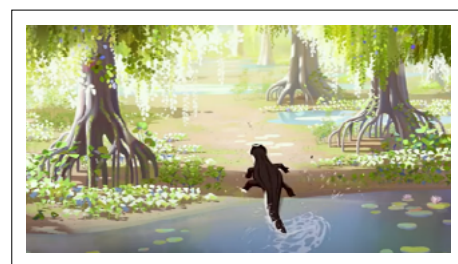
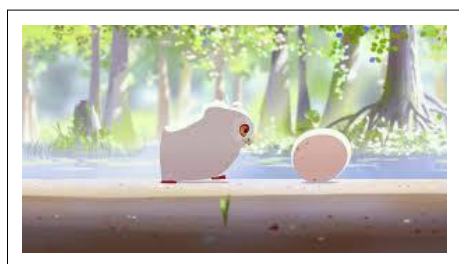
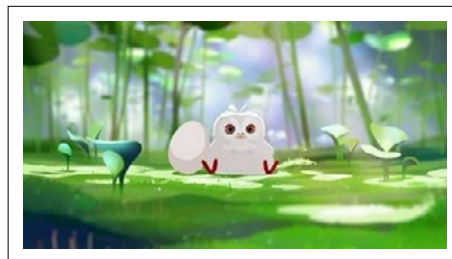


## Annexe 1






## Annexe 2





## Annexe 2

 **Storyboard**  
**L'Odyssée de Choum**




## Annexe 3

Le crocodile

Le cochon

L'écureuil

La loutre

La luciole

Le raton-laveur

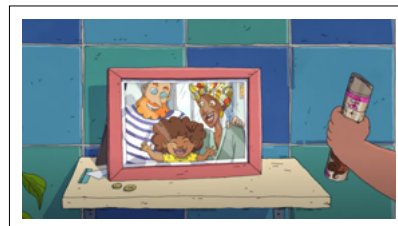
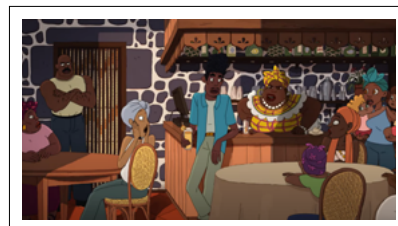
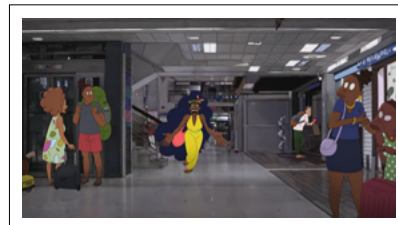
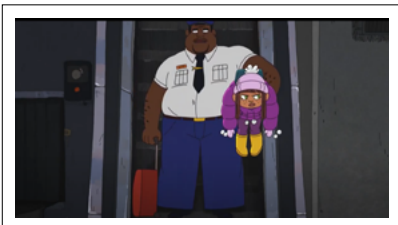
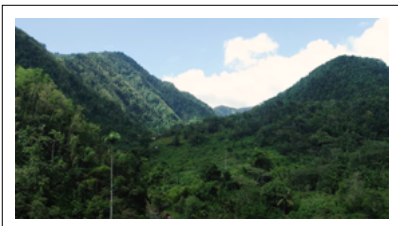
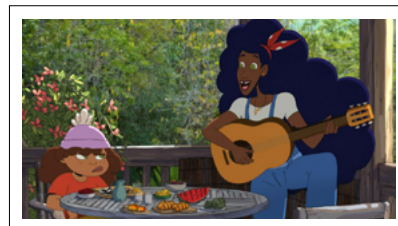
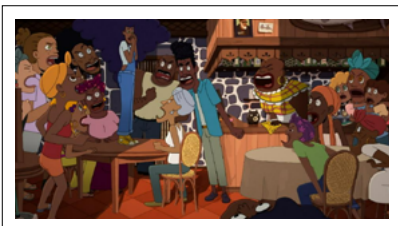
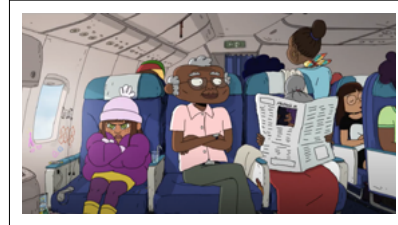
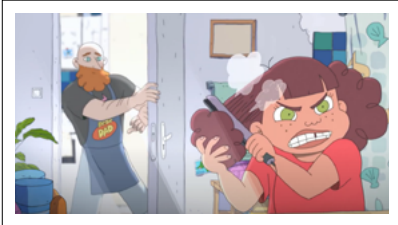


## Annexe 1





## Annexe 2





## Annexe 3

**SITUATION INITIALE**

**AVENTURE**

**DÉNOUEMENT**



Conception graphique Johanna Communication - 2023

