

Livret pédagogique

POUR LES ENSEIGNANTS

Cycles
1 et 2





Cet outil est à destination des enseignants et plus généralement des adultes accompagnant des enfants spectateurs.

Les activités proposées font référence aux programmes de cycle 2 de l'Education Nationale mais la plupart sont adaptables à des élèves un peu plus jeunes ou plus âgés.



Les langages pour penser et communiquer



Les représentations du monde et l'activité humaine



Questionner le monde. Les systèmes naturels et les systèmes techniques



Les méthodes et outils pour apprendre



La formation de la personne et du citoyen



aussi en maternelle !



Sur le site www.gebekafilms.com sont téléchargeables les informations complémentaires : affiche, dossier de presse, carnet de jeux, bande-annonce, visuels...



L'histoire

Poil est une petite fille élevée par un puissant dragon. Mais lorsque ce terrible père doit payer la Sorcenouille de son deuxième bien le plus précieux, c'est Poil qu'il offre, l'obligeant à fuir la grotte familiale. Poil, la chevelure hirsute, crachant du feu, vole à la découverte du monde des humains. Elle y fait la rencontre de Princesse, jeune fille intrépide tentant d'échapper à la rudesse de son père le Roi. Leur amitié et leur solidarité les aideront à lutter contre la cupidité et le besoin de pouvoir qui rongent le cœur des humains comme des dragons.

Quelques personnages

Poil

Poil n'est pas une petite fille comme les autres... c'est la fille d'un dragon ! elle vole, sait cracher du feu et elle adore ça. Elle est élevée par son père au cœur d'un volcan, dans une immense forêt où elle sait communiquer, par la pensée, avec les animaux.



Princesse

Princesse est une princesse. Elle vit dans l'immense château de son Roi de père. Son besoin d'échapper aux convenances et de découvrir le monde qui l'entoure désespère ses parents. Elle ne manque aucune occasion de s'échapper pour s'aventurer en forêt. Princesse y rencontre Poil. Délaissées par leurs pères, les deux fillettes ne se quitteront plus.



Dragon

Dragon a accumulé un trésor énorme mais il lui manque la plus grande des richesses : avoir des enfants. Il passe un pacte avec la Sorcenouille qui lui permet d'obtenir trois œufs. Des deux premiers naissent des dragonnets mais du troisième apparaît une petite fille. Dragon qui déteste les humains est en colère contre cette petite boule de poils.



Sorcenouille

La Sorcenouille est une étrange créature, avec une tête de grenouille sur le corps d'une vieille femme. Elle aime passer des pactes et semer le doute dans l'esprit de ses « victimes ». D'abord inquiétante, elle tente de rendre un peu de justice dans ce monde en donnant des leçons à ceux qui pactent avec elle.

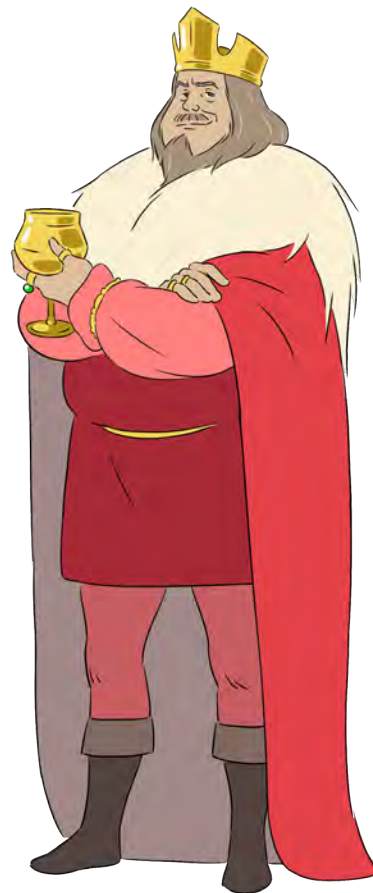


Le Prince Albert

Le jeune comte Albert est prétentieux, arrogant. La main de Princesse lui est promise, ce qui le réjouit. Mais Princesse ne partage pas du tout cet engouement. Amateur de chasse, il ne manque pas une opportunité de fanfaronner auprès du Roi pour s'attirer ses faveurs et légitimer sa position de prétendant au trône.

Roi

Roi est le roi. Il aime l'or et les pierres précieuses bien plus que sa femme et sa fille. Comme Dragon, il dort dans sa salle aux trésors où personne n'a le droit d'entrer. Ayant pillé tout le royaume, ses sujets le prennent pour un tyran. Lorsqu'il apprend où se cache Dragon et son fabuleux trésor, Roi se lance dans cette nouvelle quête de richesses.



Dans la tradition des contes



On retrouve dans *Princesse Dragon* des éléments récurrents des contes comme la forêt, un château, un trésor, une sorcière... L'intrigue est un chemin initiatique pour les héroïnes, Poil et Princesse, les accompagnant de l'enfance vers le monde adulte. Elles vivent et surmontent les grandes peurs ressenties par tous les enfants :

- « Est ce que nos parents nous aiment ?! », question que se pose **le Petit Poucet** avec ses frères abandonnés.
- Les personnages des pères, Roi et Dragon..., impressionnants, riches et puissants comme l'ogre du **Chat botté** ou du Petit Poucet, renvoient à la toute-puissance des adultes qu'il faut surmonter.
- La forêt est très présente, territoire inconnu et pourtant attirant. Elle est la tentation de quitter le giron familial comme **Boucle d'Or** ou **le Petit Chaperon rouge**.
- La peur ultime, le prédateur qui peut surgir à tout moment est incarné par l'ours. Il est l'autre animal de la forêt des contes, avec le Grand Méchant Loup.
- La Sorcenouille, sous les traits d'une femme étrange à tête de grenouille, est l'archétype de la sorcière. Ce très ancien personnage énigmatique, tel un chamane, est intermédiaire entre l'homme et la nature. Guérisseuse, on lui prête de nombreux pouvoirs magiques. Elle prend l'identité de la fée Carabosse dans **La Belle au bois dormant** de Perrault ou de **Babayaga** dans des contes russes. **Blanche Neige**, **Cendrillon**, **Raiponce**, **La Petite sirène** rencontrent toutes des sorcières et leurs sortilèges.



Un monde médiéval fantastique



L'histoire de *Princesse Dragon* se déroule dans un cadre « médiéval fantastique ».

Ce sont des récits héroïques développés en romans, films ou jeux vidéo, se déroulant dans des mondes imaginaires, merveilleux, surnaturels, inspirés du moyen-âge. *Le Seigneur des anneaux* de John Ronald Reuel (JRR) Tolkien est une référence du genre.

Quel moyen-âge ?

Le moyen âge a longtemps été mal connu et associé à tort à une période obscure et réfractaire à la science et à la raison, en opposition à La Renaissance qui suit, avec ses grands savants et artistes prolifiques.

Cette part d'inconnu, de mystère et d'ombre offre une liberté aujourd'hui pour développer des mondes extraordinaires à partir des éléments que le moyen-âge nous a transmis. Tout l'imaginaire visible dans les cathédrales, les ruines des châteaux forts, ou autres traces écrites, est réinvesti.

Le bestiaire symbolique de cette époque est une vraie source d'inspiration pour créer des histoires fantastiques peuplées de dragon, de sorcières, d'elfes, d'alchimistes où la magie et le surnaturel prennent toute leur place. Cet univers laisse une grande place au rêve dans notre société trop technologique avec une perception très scientifique du monde.

L'univers de *Princesse Dragon* est donc un moyen-âge imaginaire. Les éléments médiévaux réalistes (château fort, soldats en armures, vêtements, outils d'époques...) offrent une certaine vraisemblance avec la période historique réelle et permettent ainsi plus facilement de créer autour un univers fantastique et magique qui paraît crédible.

Ankama, jeu vidéo et cinéma



Ankama est une société française spécialisée dans le domaine de la création numérique et artistique. Elle est principalement connue pour les jeux vidéo Dofus et Wakfu qu'elle développe dans un univers transmédia (le Krosmoz), ainsi que la série d'animation Wakfu.



Un film à deux

Jean-Jacques Denis et Anthony Roux ont coréalisé *Princesse Dragon*. Comme pour *Dofus*, leur film précédent, Anthony est à la fois producteur et auteur de l'histoire et Jean-Jacques en charge de développer le style graphique du projet.

Jean-Jacques Denis, réalisateur, a commencé en tant que storyboarder sur différentes séries d'animation et collabore régulièrement avec le studio Ankama à Roubaix.

Anthony Roux, (appelé aussi Tot), est scénariste, réalisateur, concepteur de jeux vidéo et auteur de jeux de société. Il dirige le studio Ankama.

La relation entre les jeux vidéo et le cinéma d'animation est ancienne, avec des films qui inspirent des jeux et inversement. Les techniques de fabrication souvent proches, principalement pour la création du mouvement, facilitent ces ponts.

Chez Ankama, *Wakfu* et *Dofus* sont deux célèbres jeux vidéo ayant été adaptés en film ou série d'animation.

Comme pour *Princesse Dragon*, l'univers du médiéval fantastique a été source d'inspiration.

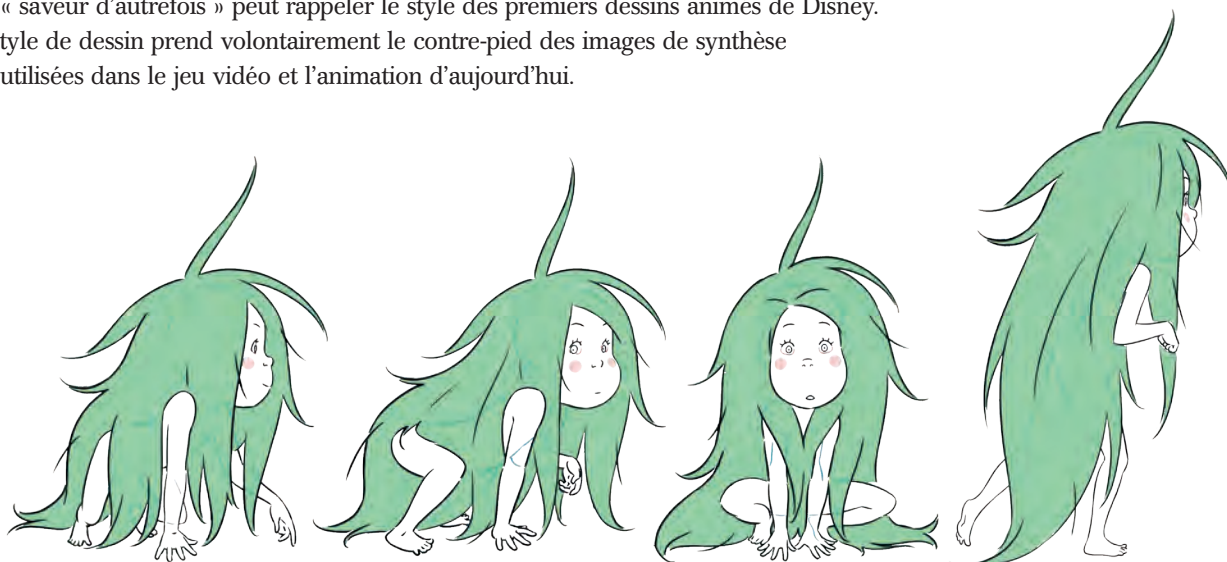
La période du moyen-âge offre une structuration propice à développer un jeu.

La ville entourée de ses remparts est en général le lieu où commence la quête, elle permet la mise en route d'une intrigue.

Les personnages peuvent se fournir en matériel dans les commerces. Espace de pouvoir, la ville est aussi souvent au cœur d'intrigues basées sur le complot, la diplomatie. À l'inverse, l'extérieur de la ville est le lieu de la quête elle-même : des espaces sauvages empreints de mystère, où rôdent les monstres divers. C'est le lieu du combat où les personnages vont pouvoir s'affronter, montrer leur puissance. Les lieux désolés ou dangereux, forêt, grotte, ruines... sont souvent privilégiés.

Princesse Dragon n'est pas adapté cette fois d'un jeu vidéo : ses réalisateurs ont créé un univers original. Les thèmes de l'histoire ont une morale plus simple mais toujours avec beaucoup de merveilleux. L'univers graphique, à la « saveur d'autrefois » peut rappeler le style des premiers dessins animés de Disney.

Ce style de dessin prend volontairement le contre-pied des images de synthèse très utilisées dans le jeu vidéo et l'animation d'aujourd'hui.



Les filles, ces vrais héros



Princesse et Poil ont des caractères aventureux et veulent découvrir le monde qui les entoure. Les deux fillettes devenues les meilleures amies, décident de lutter ensemble contre l'obscurantisme de leurs pères respectifs.

Il est de plus en plus fréquent de découvrir des films d'animation où les filles prouvent qu'elles sont bien plus que des princesses. Aventurières, elles veulent sauver leur famille, leur monde, choisir leur propre destinée sans attendre de prince charmant.

Le réalisateur japonais Hayao Miyazaki ouvre la voie en offrant à des personnages féminins une place centrale d'héroïne. En 1984, il signe **Nausicaä, la vallée du vent**, dont le personnage principal est une princesse combattante, débrouillarde et indépendante. Suit **Princesse Mononoké** et la lutte écologique d'une reine de la forêt.

Disney suit cette voie en adaptant en 1998, la légende de **Mulan**, guerrière déguisée en homme pour remplacer son père sur le champ de bataille. Puis arrive la princesse Mérida, dans **Rebelle**, qui préfère tenir un arc que la main d'un garçon. Plus récemment, dans le grand nord ou dans les îles du pacifique, **La Reine des neiges** ou **Vaiana**, deux princesses féministes, luttent pour sauver leur peuple.

Les réalisateurs européens ne sont pas en reste. Des films portent des héroïnes inspirées aussi de faits historiques ou d'actualité comme Calamity de Rémi Chayé où la jeune (future) **Calamity Jane**, courageuse et effrontée, part avec sa famille s'installer dans le grand ouest américain. Martha Jane doit remplacer son père blessé pour des missions réservées aux hommes. Elle découvre un monde en construction où sa personnalité unique va s'affirmer. **Parvana** de Nora Twomey (Collège au cinéma) est une aventure inspirée d'une triste réalité afghane. Parvana, 12 ans, grandit à Kaboul lorsque son père est emmené par les Talibans. Elle doit se faire passer pour un garçon, seul moyen de prendre soin de sa famille et sauver son père.

Pour Miyazaki, ce sont autant de filles qui «ont peut-être besoin d'un ami ou d'un soutien, mais en aucun cas d'un sauveur. Les femmes sont capables d'être de vrais héros, tout autant que les hommes.»

SELECTION D'OUVRAGES

Histoires du soir pour filles rebelles d'Elena Favilli et Francesca Cavallo, ed. Les Arènes

100 destins de femmes extraordinaires du monde entier, d'hier et d'aujourd'hui. Des femmes qui brisent les stéréotypes et encouragent filles et garçons à suivre leurs rêves.

La Venture d'Isée (album jeunesse) Claude Ponti, ed. L'école des loisirs

Isée veut vivre des choses extraordinaires plutôt que de les subir. Merveille d'inventivité pour une héroïne née !



IMAGINE UNE CHIMÈRE

Les chimères, personnages de légendes



La Sorcenouille et Dragon le dragon sont deux personnages imaginaires et fantastiques.

Sorcenouille a une tête de grenouille sur un corps de femme.

Dragon est un lézard géant avec une queue de serpent, des pattes d'aigle et des ailes.

On appelle ces personnages composés à partir de différentes parties animales ou humaines, des **chimères**.

Les animaux fantastiques ont toujours été importants dans l'imaginaire des hommes.

Ils pouvaient représenter des phénomènes naturels inexplicables, effrayants : orages, volcans, inondations, incendies... et symboliser nos peurs.

Le dragon serait apparu dès la préhistoire ! Présent dans de nombreuses civilisations, il était plutôt maléfique dans l'occident du moyen âge ou alors symbole de vie, de puissance, voire protecteur en Asie.

La période médiévale qui a inspiré le film offre un riche bestiaire fantastique dont :

- **Le Basilic**, coq quadrupède et couronné, avec de grandes ailes épineuses et une queue de serpent.
- **Le Griffon**, au corps de lion avec une tête et des ailes d'aigle.
- **La Licorne**, cheval doté d'une barbiche de bouc et d'une longue corne de narval au milieu du front.

Les chimères sont nombreuses dans l'Égypte antique et bien sûr dans la mythologie grecque avec par exemple :

- **Le Minotaure**, au corps d'homme et à tête de taureau
- **Pégase**, le cheval ailé
- **Cerbère**, chien de garde de l'Enfer à trois têtes et à queue de serpent
- **Les sirènes**, créatures mi-femmes, mi-poissons

Le terme chimère vient du grec Chimera, la chèvre.

Sa première mention écrite est dans *l'Iliade* d'Homère :

« Elle avait la tête d'un lion, la queue d'un dragon, et le milieu de son corps était d'une chèvre sauvage ; elle exhalait avec violence des flammes dévorantes. »

D'abord animal mythologique, le mot chimère qualifie maintenant des créatures animales hybrides.

On crée encore aujourd'hui de nombreuses chimères. L'écrivaine Joanne K. Rowling, par exemple, a peuplé ses romans d'Harry Potter de ces monstres magiques hybrides.



Chimère d'Arezzo, arts étrusque, Ve siècle av JC - Musée archéologique national de Florence.



ATELIER IMAGINE UNE CHIMÈRE



La chimère peut devenir un vrai procédé de création, à la manière du mouvement surréaliste (André Breton, Jacques Prévert...). En associant des éléments disparates, la surprise, l'incongruité qui en découlent ouvre le champ de l'imaginaire. Et l'effet produit est souvent très drôle.

1 / Arts plastiques

En s'inspirant des personnages de Sorcenouille et de Dragon, complétés éventuellement d'autres images de chimères médiévales ou de l'antiquité préalablement sélectionnées, proposer aux enfants de composer leur propre animal fantastique.

- 1- sélectionner des photographies, des dessins d'animaux les plus variés possible dans des magazines ou de vieux livres...
- 2- répartir les enfants par petits groupes, leur distribuer un jeu d'images qu'ils découpent en suivant le contour des animaux. Ils découpent ensuite chaque animal en trois ou quatre, séparant la tête, le corps, la queue, voire les ailes. Tous les morceaux sont ensuite mélangés au milieu de la table.
- 3- Chaque enfant choisit quelques éléments et les assemble en les collant sur une feuille pour recréer un animal unique. Il peut enrichir son collage d'ajouts dessinés ou de rehaussements de couleurs.



2 / Écriture

1- Imaginer un nom à l'animal fantastique créé dans l'atelier précédent.

Créer des mots valises, formés par la fusion des noms des animaux qui composent la chimère, en supprimant au moins une syllabe par mot.

Sorcenouille est née de sorcière + grenouille.

Autres exemples : alligator + girafe = alligarafe, lapin + Rhinocéros = lapocéros

Le mouvement surréaliste est là encore une source d'inspiration.



2- Pour les plus grands, on peut ensuite proposer d'imaginer l'histoire de son animal fantastique.

Où habite-t-il ? de quoi se nourrit-il ? Quels sont ses pouvoirs particuliers ? etc.

Pour se rapprocher de l'univers du jeu vidéo, jeu de rôle médiéval fantastique, les enfants peuvent mettre en page leur travail plastique et d'écriture sous la forme de cartes-personnage (sur le principe des célèbres cartes Donjon & Dragon, Pokémon ou Harry Potter)



SELECTION D'OUVRAGES, drôles et poétiques, pour poursuivre l'atelier et jouer autant avec les mots qu'avec les images :

Les Animaux magiques, de Florence Vidal, éd. Didier Jeunesse

Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, de Javier Saez Castan et Miguel Murugareg, éd. Casterman

Mélange-moi, de Michio Watanabe, éd. Hélicon

Bestiaire imaginaire, de Julie Delfour, éd. Seuil

ZOOillogique, de Marie-Fred Dupré et Bruno Gibert, éd. Palette

Le Bestiaire fabuleux de Maxime Derouen et Régis Lejonc, éd. Gauthier Languereau



ARBRE GÉNÉALOGIQUE

Qui est ma famille ?



Princesse Dragon pose des questions importantes sur la place de l'enfant dans la famille.

- Les rapports parents/enfants

Que se passe-t-il si un enfant n'est pas tout à fait conforme aux attentes de ses parents ?

Quelle valeur a cette relation face à l'ambition, au besoin inassouvi de richesses ?

Poil ne correspond pas aux attentes de Dragon, son père, parce qu'elle ressemble plus à un humain qu'à un dragon. Il n'accepte pas sa différence et préfère offrir sa fille à Sorcenouille plutôt que son trésor !

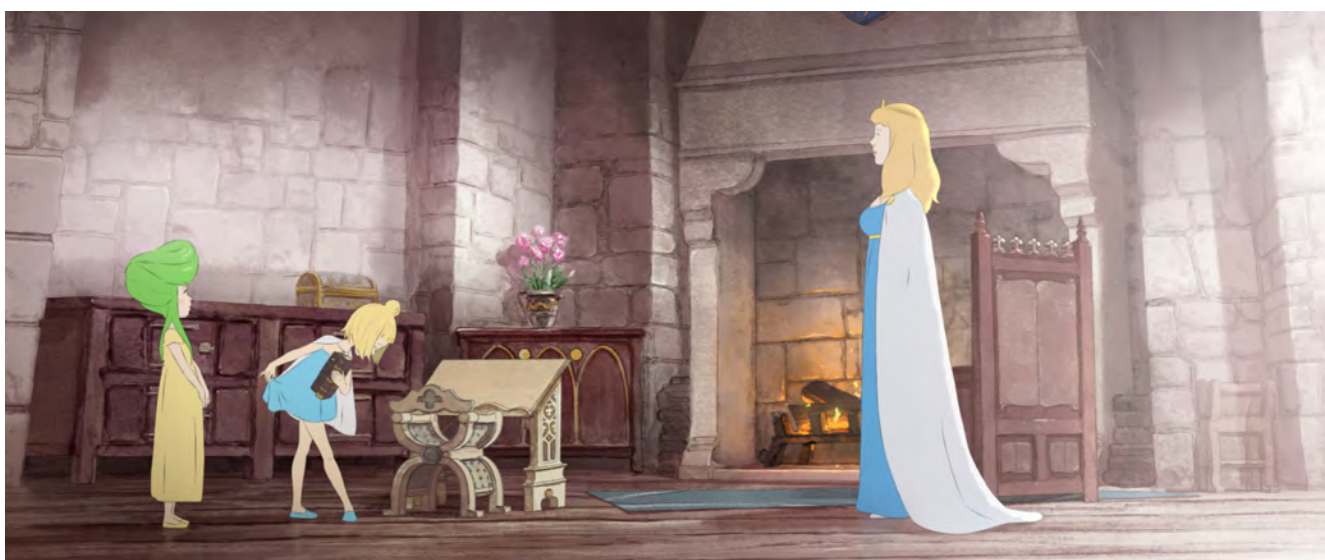
Princesse est née fille alors que son père attendait un héritier mâle. Dans sa tradition, le trône ne se transmet que de père en fils. Pour Roi aussi, le pouvoir et les biens accumulés semblent plus importants que l'amour filial.

- Nos origines, la filiation

Les enfants ont besoin de savoir d'où ils viennent, qui sont leurs ancêtres et comment eux-mêmes se positionnent dans leur famille pour bien grandir et construire leur identité.

- Princesse a un papa et une maman clairement définis, le roi et la reine. Elle doit se marier selon la tradition, à un garçon noble pour devenir la femme du futur roi, ce qui ne l'enchanté pas.

- Poil a un papa mais ne connaît pas sa maman. Elle naît mystérieusement d'un pacte entre Dragon et Sorcenouille. Elle est métisse, mi-dragon, mi-humaine, ce qui lui donne des caractéristiques et des pouvoirs uniques qu'elle découvre progressivement.



ATELIER ARBRE GÉNÉALOGIQUE



L'arbre généalogique constitue un support idéal pour visualiser la composition d'une famille et les liens entre ses membres. Il permet de développer les notions de temps en évoquant des époques où l'on vivait différemment d'aujourd'hui. Il facilite des réflexions, des partages d'ordre philosophique, biologique et éthique... en se posant des questions clés comme "Est-ce que tout le monde a forcément un père et une mère ?" "Mes voisins sont deux hommes en couple et pourtant ils ont un bébé..." qui est sa maman ?

1 / Créer les arbres généalogiques de Poil et de Princesse

Cette première étape permet de se poser les questions tous ensemble de manière neutre.

Noter pour chacune des deux héroïnes, le nom de leurs parents, de leurs frères et sœurs éventuels, Imaginer la suite de la filiation. Qui pourraient être les grands parents, les oncle et tantes... ?

Vocabulaire familial

- Les liens directs : enfants, parents, grands-parents, arrière- grands -parents
 - Les liens transversaux : les frères et sœurs (pour les enfants) qui deviennent oncles et tantes (au niveau des parents) ...
- Développer plus ou moins l'arbre en fonction du niveau des élèves.

Chaque enfant prépare son arbre :

Découper le tronc et les branches nus, puis des feuilles séparées. Sur chacune des feuilles sera inscrit ou dessiné un membre de la famille.

Note : Plusieurs sites proposent des modèles d'arbres généalogiques très simples à imprimer gratuitement.

Exemple : <https://www.teteamodeler.com/vip2/nouveaux/decouverte/fiche176.asp>

Pour pouvoir placer chaque feuille sur la bonne branche, amener les termes de la famille par un jeu de questions : Poil est la fille de Dragon donc Dragon est le père de Poil. Roc et Zéphyr sont les fils de Dragon donc ils sont les frères de Poil, etc.

2 / L'enfant fabrique son propre arbre

L'enfant pourra se repérer dans la filiation, mieux trouver sa place dans la famille, comprendre l'organisation des liens dont la complexité peut être renforcée, parfois, par la recomposition familiale.

Note : Informer les familles avant de commencer afin d'éviter toute situation délicate ou qui pourrait les mettre mal à l'aise. Ça permet de savoir si d'éventuelles précautions sont à prendre avec l'enfant. En règle générale, les parents se prêtent bien au jeu. C'est pour eux aussi l'occasion d'évoquer des souvenirs, de regarder les albums de famille, de parler de leur propre enfance.

Vous trouverez par les deux liens ci-dessous des propositions pour mettre en pratique l'atelier ainsi que le rappel des nombreux intérêts pédagogiques de cette activité :

<https://sinstruireautrement.fr/faire-son-arbre-genealogique/>

<https://www.fichespedagogiques.com/fiche/larbre-genealogique>

