

ROSA AN DE STEENTROLL ROSE, PETITE FÉE DES FLEURS

Karla Nor Holmbäck | DK, 2023 | 75' | Originalversioun op lëtzebuergesch ageschwat oder/ou version française | Animatioun / animation



© Dansk Tegnefilm

SCHLËSSELWIERDER | MOTS CLÉS

- Frëndschaft / Amitié
- Bezéiungen / Relations
- Einsamkeet / Solitude
- Ënnerscheeder / Différences
- Mut / Courage
- Ängschten iwwerwannen / Affronter ses peurs
- Aventuren / Aventures
- Natur / Nature
- Adaptation / Adaptation
- Animatioun / Animation

D'Rosa ass eng kleng Fee déi hiert ganzt Liewen an engem Rousestack verbruecht huet. Si dreemt dovunner e Kolleeg ze hunn, mee si fäert ze vill an traut sech net hiert Doheem ze verloossen. Enges Dag, begéint de Satin, e Päiperlek, op der Sich no Aventuren, dem Rosa.

Rose est une petite fée qui a toujours vécu seule dans son rosier. Elle rêve passionnément d'avoir un ou un·e ami·e, mais a trop peur de l'inconnu pour s'éloigner de son repaire. Un jour, Satin, un papillon à la recherche d'aventures, croise le chemin de Rose.

Mat der Ennerstetzung vun der Œuvre Nationale de Secours Grande-Duchesse Charlotte.

SCHOULVIRSTELLUNGEN | SÉANCES SCOLAIRES

Séance en français – 29/02 – 8h45 – Cinémathèque (fin de séance – 10h10) Virstellung op Lëtzebuergesch ageschwat – 06/03 – 8:45 Auer – Cinémathèque (Schluss – 9:35 Auer)

SÉANCE PUBLIQUE en français

03/03 – 14h30 – Cinémathèque (fin de séance – 16h00)

PEDAGOGESCH USÄTZ

- Feeën, Trollen a Personnagen aus de Märercher
- D'Angscht, déi ee verspiere kann, wann ee Loscht op Entdeckungen an Aventuren huet.
- D'Frëndschaft an sech selwer schätze léieren

AKTIVITÉITEN

- D'Personnagen aus dem Film inspiréieren sech un de Märercher vun der dänescher Schröftstellerin Josefine Ottesen. Wéi eng Personnagö begéint een oft a Märercher?
 - O Verbann déi verschidde Biller vun de Fabelwiesen aus dem Film mat de richtege Begröffer: en Troll, eng Fee, eng Elfin an en Steentroll.









Illustrations 2.

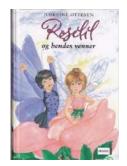


Illustration 1.

ROSELIL OG HENDES VENNER, Josefine Ottesen, 1995

- o Wou liewen déi Fabelwiesen normalerweis?
- o Denks du, datt et déi am Bësch niewent dengem Haus ginn?
- D'Personnagë liewen op ganz verschiddene Plazen. Beschreif d'Haus vun der Fee an d'Haus vun der Maus mat Hëllef vun de Biller aus dem Film, an erklär d'Ennerscheeder!







Illustrations 3.

o Der Maus hiert Haus wierkt net onbekannt. U wat erënnert et dech?

- An de Geschichten déi's du kenns, ass d'Maus dat eenzegt Déier dat en ähnlecht Haus huet wéi d'Mënschen? Wisou ass dat esou, wat mengs du?
- o Wéi gesäit däin Dramhaus aus? Mol däin Dramhaus a maach e puer fantastesch Detailer derbäi!
- Am Film D'ROSA AN DE STEENTROLL fillt sech den Haaptpersonnage eleng. Wisou wëllt et, denger Meenung no, net méi eleng sinn?
 - o Hues du dech och schonn eng Kéier eleng gefillt?
 - o Wisou befrënnt een sech, denger Meenung no, méi schnell mat denen engen Leit wéi mat deenen aneren?
- D'Rosa begéint engem Päiperlek, dem Satin, mat deem et sech befrennt. Mengs du datt de Satin éischter e Päiperlek oder eng Mott ass?

Déi zwee Déieren si ganz verschidden. Wat weess du iwwert déi Déieren? Äntwer mat Richteg oder Falsch op d'Froen aus

dem Quiz!





Illustration 5.

• Bastel däin eegene Päiperlek! Schneit de Modell hei ënnen aus a wiel verschidde faarwege Pabeier aus! Schneit d'Formen aus a pech se op de Päiperlek. Soubal all d'Forme gepecht sinn, mol nach e puer Detailer mat Filzstëfter ewéi z.B. Punkten

Illustration 6.

D'Versioun fir auszeprinten ass op de Link zum Schluss vun dëser pedagogescher Fiche ze fannen.

La version imprimable est disponible via le lien à la fin de cette fiche pédagogique.

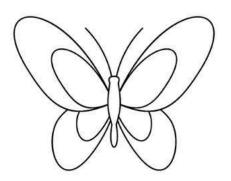




Illustration 7.

• Kuck dir d'Biller aus dem Kuerzfilm un. Wéi eng Bezéiung hunn d'Rosa an de Gustav?







- o Wéi eng Bezéiung wënschen sech dem Gustav seng Eltre fir hire Bouf an d'Fee?
- o Weess du wéi een dës Aart vun Hochzäit nennt? Wéi fënns du d'Behueln vum Gustav sengen Elteren?

Beispill: Dem Gustav seng Eltere wëllen eng Zwangshochzäit organiséieren. Eng Zwangshochzäit ass wann een zwou Persounen zwéngt sech ze bestueden, obwuel se net onbedéngt verléift sinn oder sech souguer net kennen. Zwangshochzäiten sinn a Lëtzebuerg an a ganz ville Länner verbueden. D'Leit solle selwer entscheede kënne mat wiem se sech bestuede wëllen.

- O Déi zwee Personnagë setzen hire Wëllen duerch a bestueden sech net. An der Mët tvum Film seet de Gustav souguer datt e glécklech doriwwer ass eleng z eliewen. Wat denks du iwwert seng Entscheedung eleng ze liewen? Firwat?
- o D'Rosa seet dem Gustav datt en sech net onbedéngt bestuede muss. Wat denks du doriwwer? Wisou, mengs du, wëllen sech verschidde Leit net bestueden?
- o D'Satin wäert dem Rosa kloer maachen, datt et sech net bestuede soll, well et dat net wëll. D'Satin wäert iwwert de ganze Film weise wéi selbststänneg et ass a wéi et seng Iddie gär duerchsetzt. Erënnert dech d'Satin u Fraen aus dengem Entourage?

Kuck dir d'Biller aus dem Film un. Erënnert dech d'Satin un d'Fraefiguren aus der Geschicht? Fann deng Äntwert mat Hëllef vun de Biller.



Beispill: Dem Satin säi Styling erënnert un d'Suffragettns, e Grupp vu weiblechen Aktivistinnen aus den 1920er Joren, déi protestéiert hu fir dat d'Frae wiele kënnen an enger Zäit wou just d'Männer gewielt hunn.

• Am Ufank vum Film huet d'Rosa Angscht viru ville Saachen. Mat Hëllef vun de Biller aus dem Film, beschreif all d'Momenter am Film wou hat seng Ängschten iwwerwënnt.



Beispill: Hat leeft vu Summerland fort a geet d'Mier kucken, hat befreit sech vum Spannennetz, hat geet an d'däischtere Bierger vu Summerland fir d'Hex ze bekämpfen, rett seng Frenn an deem et de Steentroll bekämpft.

- o D'Satin iwwerriet d'Rosa sech z'iwwerwannen. Wéi fënns du dat? Nenn e Virdeel an en Nodeel vun sou engem Behuelen.
- Hues du schonn eng Kéier eppes net gemaach well s du Angscht haass?

- o Wat mëss du fir deng Ängschten z'iwwerwannen?
- Wou dem Rosa seng Frënn sech a Steen verwandelen, entscheet hat sech se ze retten. Mat Hëllef vun de Biller aus dem Film, erklär wéi hat se virum Steentroll rett.







Illustrations 12.

- Wisou verwandelt de Steentroll d'Personnagen a Steen? Mengs du dat de Troll sech och eleng fillt?
- Verwandel dech och a Stee mat d\u00e4sem Spill: De Steentroll (eng aner Versioun vun 1,2,3 Piano)

An engem wäite Land huet e Steentroll eng béiss Muecht: soubal eppes sech beweegt, verwandelt hien et a Steen. D'Awunner vum Duerf wëllen dëse Fluch behuewen an hunn och eng Superkraaft: soubal si dem Troll säin Haus upaken, verléiert hien seng Muecht.

D'Zill vum Spill: dem Troll säin Haus upaken.

Fir d'éischt gëtt eng Linn definéiert déi d'Duerf verkierpert. Jiddereen stellt sech op dës Linn – si sinn d'Awunner vum Duerf - ausser ee Kand deen den Troll spillt. Den Troll stellt sech op déi aner Säit géint enger Mauer – dem Troll säin Haus. Soubal den Troll ëmgedréit ass, kënnen d'Awunner vum Duerf no vir goen. Den Troll muss dann "De Steentroll kënnt!" ruffen an d'Awunner musse stoe bleiwen an sech net méi beweegen. Wann een sech beweegt, da gëtt en a Steen verwandelt a muss zeréck an d'Duerf (op d'Linn). Den éischten deen d'Mauer upéckt huet d'Duerf gerett a kann als Nächsten den Troll spillen.

D'Biller aus desem Dossier, kennt dir ennert desem Link eroflueden:

 $https://www.luxfilmfest.lu/wp-content/uploads/2024/01/Rosa-an-de-Steentroll_Rose-petite-fee-des-fleurs.zip$

PISTES DE TRAVAIL

- Les fées, les trolls et les personnages des contes
- La peur qui peut interférer avec l'envie de découvertes et d'aventures
- L'amitié et la compréhension de soi-même

ACTIVITÉS

- Les personnages du film sont inspirés des livres de contes de l'auteure danoise Josefine Ottesen. Quels protagonistes retrouve-t-on souvent dans ce type d'histoire ? (Voir illustration 1. ci-dessus, page 51)
 - O Associe les noms de chaque personnage fantastique que l'on trouve dans le film à une image : troll, fée, elfe, troll de pierre. (Voir illustrations 2. ci-dessus, page 51)
 - Où vivent ces types de personnages en général?
 - o Penses-tu qu'il y en a dans les forêts près de chez toi?

- Les personnages vivent dans des endroits très différents les uns des autres. À partir des images du film ci-dessous, décris les maisons de la fée et des souris et trouve des différences. (Voir illustrations 3. ci-dessus, page 51)
 - o La maison de la souris paraît très familière. À quoi te fait-t-elle penser?
 - O Dans les histoires fantastiques que tu connais, la souris est-elle le seul animal qui a souvent une maison très ressemblante à celle des humains ? Pourquoi ?
 - o À quoi ressemblerait la maison de tes rêves ? Dessine-la et ajoute tous les éléments merveilleux que tu souhaites.
- Dans le film ROSE, PETITE FÉE DES FLEURS, notre personnage principal se sent seul. À ton avis, pourquoi souhaite-t-elle être entourée ?
 - o As-tu déjà ressenti de la solitude ?
 - o Selon toi, pourquoi se lie-t-on plus d'amitié avec certaines personnes qu'avec d'autres ?
- Rose rencontre un papillon, Satin, avec qui elle se lie immédiatement d'amitié. Selon toi, Satin est-il un papillon de jour ou de nuit ?
 - o Les deux types de papillons possèdent des caractéristiques bien précises. Que sais-tu de ces animaux ? Réponds en encerclant « vrai » ou « faux » aux questions posées dans le quiz.





Il vit la nuit

Vrai Faux

Il est généralement de couleur vive.

Vrai Faux

Il possède des écailles.

Vrai Faux

Ses ailes bougent indépendamment

Vrai Faux

Papillon de nuit



Il vit le jour

Vrai Faux

Il est généralement de couleur terne et monochrome.

Vrai Faux

Il possède des écailles.

Vrai Faux

Les ailes sont liées entre elles et permettent d'emprisonner de l'air pour voler.

Vrai Faux

- Crée ton propre papillon. Découpe le modèle et choisis des feuilles de couleurs. Découpe des formes pour les coller sur chaque partie de ton papillon. Une fois toutes les formes collées, tu peux ajouter des dessins et symboles au feutre. (Voir illustrations 6. & 7. ci-dessus, page 52)
- Observe les images extraites du film. Quelle est la relation entre Rose et Gustave ? (Voir illustrations 8. ci-dessus, page 52)
 - o Pourtant, quelle relation souhaite établir Monsieur et Madame Souris (les parents de Gustave) entre leur fils et la fée ?
 - o Sais-tu comment on appelle ce type de pratique ? Ce type de comportement de la part des parents te paraît-il adapté ?

Exemple: Les parents de Gustave souhaitent mettre en place un mariage arrangé, c'est-à-dire forcer deux personnes qui ne s'apprécient pas forcément, ou parfois ne se connaissent pas, à s'unir. Cette pratique est interdite au Luxembourg et dans de nombreux autres pays, où les personnes souhaitant se marier doivent pouvoir choisir avec qui elles désirent s'unir.

- o Les deux personnages vont finalement affronter les parents de Gustave. Celui-ci explique même au milieu du film qu'il est heureux de vivre tout seul. Que penses-tu de son choix ? Pourquoi ?
- o Rose suggère également à Gustave de ne pas se marier pas du tout. Que penses-tu de cette option ? Selon toi, pourquoi certaines personnes ne souhaitent-elles pas se marier ?
- o Satin va intervenir et parler à Rose pour qu'elle ne se marie pas, lui montrant que ce n'est pas ce qu'elle souhaite réellement. Tout au long du film, Satin est également très indépendante et souhaite toujours aller au bout de ses idées. Satin te rappelle-t-elle des figures féminines de ton entourage ?
- Observe la photo de Satin, extraite de l'œuvre. Sa coupe de cheveux te rappelle-t-elle des figures féminines historiques ? Aide-toi des images pour trouver la réponse. (Voir illustrations 9. & 10. ci-dessus, page 53)
 - Exemple : Sa coupe de cheveux fait effectivement penser aux suffragettes, groupe militant féministe des années 1920, qui s'est battu pour que les femmes obtiennent le droit de vote à une époque où uniquement les hommes pouvaient voter.
- Rose a peur de beaucoup de choses au début du film. À l'aide des images extraites du film, cite toutes les fois où la fée va affronter ses peurs. (Voir illustrations 11. ci-dessus, page 53)

Exemple : Elle part de Summerland et va voir la mer, s'échappe de la toile d'araignée, se rend dans les montagnes sombres de Summerland pour affronter la sorcière, sauve ses ami·e·s en combattant la troll de pierre.

- O Satin pousse toujours Rose à faire plus que ce qu'elle ne souhaite. Que penses-tu de son comportement ? Cite un avantage et un inconvénient de ce type d'attitude.
- o Par peur, t'es-tu déjà empêché∙e de faire quelque chose ?
- o Comment t'y prends--tu pour affronter tes peurs?
- Lorsque ses ami·e·s sont transformé·e·s en pierre, Rose décide de les sauver. À l'aide des images provenant de l'œuvre, retrouve comment elle les délivre de la troll de pierre. (Voir illustrations 12. ci-dessus, page 54)
 - o Pourquoi la troll transforme-t-elle les personnages en pierre dans le film? Penses-tu qu'elle se sent, elle aussi, seule?
 - o Expérimente l'immobilisation à travers ce jeu : Troll de Pierre (Version revisitée du jeu « Un, deux, trois, soleil ! »)

Dans une contrée très lointaine, un·e Troll de Pierre a un pouvoir maléfique : dès qu'iel voit un objet bouger, iel le transforme en pierre. Les habitant·e·s du village d'à côté souhaitent contrer cette malédiction et par chance iels sont tous doté·e·s d'un pouvoir : s'iels arrivent à toucher la maison du Troll, son pouvoir disparaît.

But du jeu : Toucher la maison du Troll.

Au préalable, nous définissons une ligne de départ qui sera considérée comme le village. Tout le monde part du village, sauf une personne qui sera le ou la Troll de Pierre. Elle se positionne de l'autre côté de la pièce, face à un mur, qui représente sa maison. Dès qu'il ou elle a le dos tourné, les habitant·e·s du village peuvent avancer. Le ou la Troll doit dire « *Villageois·e·s, me voilà !* » bien fort, avant de se retourner face au village. Lorsque le ou la troll est retourné·e, les villageois·e·s doivent s'arrêter et rester immobiles. Si l'un·e d'entre elles ou eux bouge, il ou elle est immédiatement transformé·e en pierre et doit repartir au village pour se faire soigner. Le premier qui arrive à toucher le mur libère le village et peut devenir le ou la prochain·e troll pour la partie suivante.