



Une version avec sous-titres SME de ce film est disponible sur demande

LES CONTES DU POMMIER

7-11 ans

Jean-Claude Rozec, David Súpup, Patrik Pašš, Leon Vidmar | FR, CZ, SK, SI, 2025 | 70' | Version française | Animation stop motion



© Gebeka Films

MOTS CLÉS

- Famille
- Entraide
- Histoires
- Deuil
- Souvenirs
- Chagrin
- Imagination
- Courage
- Humour
- Musique
- Magie
- Aventure
- Poésie
- Animation

Trois jolies histoires pour mieux appréhender le chagrin

Alors que Suzanne, Derek et Tom séjournent chez leur grand-père et que celui-ci n'a plus le cœur à leur lire des histoires, Suzanne s'improvise conteuse et les invite un temps à s'évader. Au gré des trois récits qu'elle partage à sa famille, la petite fille fait émerger la joie et le partage là où tous étaient repliés dans leur chagrin.

Adaptation de nouvelles pour enfants du célèbre écrivain tchèque Arnošt Goldflam, Les Contes du pommier aborde avec beaucoup de cœur des sujets peu traités car relativement tabous, comme la mort, la vieillesse ou le deuil. Trois jolies histoires animées, traversées d'un récit central qui réinsufflé de la magie et de la joie en plein grand chagrin.



Séances **en présence de Patrik Pašš, réalisateur** du 2^{ème} conte, *Les vieux trognons de pommes*.



Aux premières classes inscrites à cette séance, nous offrons la possibilité d'une intervention en amont du Festival dans votre classe, sous forme de préparation à la séance.

SÉANCES SCOLAIRES

09/03 – 9h – Cinémathèque @Théâtre des Capucins (*fin de séance – 10h50*)
10/03 – 9h15 – Ciné Utopia (*fin de séance – 11h*)

SÉANCE PUBLIQUE

08/03 – 14h30 – Cinémathèque @Théâtre des Capucins (*fin de séance – 16h20*)

Avec le soutien de l'Œuvre Nationale de Secours Grande-Duchesse Charlotte.

PISTES PÉDAGOGIQUES

- Le souvenir d'un être cher.
- Les liens entre rêve et réalité.
- Les souvenirs et la transmission.
- Identifier les émotions.
- LES CONTES DU POMMIER est inspiré du livre de contes pour enfants de l'auteur tchèque Arnošt Goldflam, intitulé *O nepotřebných věcech a lidech* et paru en 2014. Il n'a pas été traduit en français.

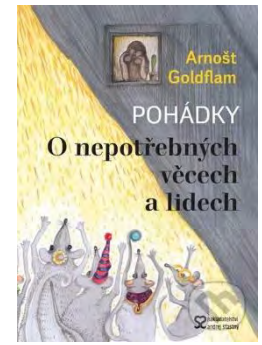


Illustration 1.

ACTIVITÉS

- Le film LES CONTES DU POMMIER a été réalisé en stop motion. Connais-tu cette technique ? As-tu déjà vu des films en stop motion ?

Exemple : aussi appelé en français "animation image par image" ou "animation en volume", il s'agit d'une technique d'animation qui permet de créer un mouvement à partir d'objets immobiles. Elle consiste à prendre une photo après avoir légèrement fait bouger des objets/personnages et à assembler ces photos pour en faire un film. Tu connais peut-être : Cro Man, les films de la saga Wallace et Gromit, Chicken Run...

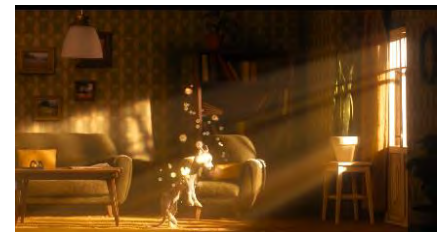
- As-tu remarqué la façon dont le film est fabriqué ? Avec quels matériaux sont faits les personnages, selon toi ?
- Combien y a-t-il d'histoires dans ce film ?



LA MAGIE DE LA STOP MOTION !



Illustrations 2.



Illustrations 3.

- Pourquoi les enfants vont-ils et elle chez leur grand-père ? Comment se sentent-ils et elle au début du film ?
- Comment la grand-mère crée-t-elle ses histoires ?
- Pourquoi se racontent-ils et elle des histoires ? Ces histoires les font-ils et elle aller mieux ?
- Comment le grand père se sent-il ? Montre-t-il ses émotions, selon toi ?
- Si tu pouvais choisir trois objets pour créer une histoire, comme dans le film, lesquels seraient-ce ?
- Le pommier est très présent dans le film. Que représente-t-il pour toi ?

Exemple : il peut représenter la famille, les racines, les saisons, les souvenirs...

- Si ton arbre pouvait parler, quelles histoires raconterait-il ?
- Aimes-tu inventer des histoires ?

- Quelle scène imaginaire t'a le plus marqué-e dans ce film ? Pourquoi ?
- À certains moments du film, la musique change. Qu'est-ce que ça signifie dans l'histoire pour toi ?

1^{ER} CONTE : LES ORPHELINS

- Que trouvent le frère et sa sœur dans la rue ? Que décident-il et elle de faire ?
- Où les parents sortent-ils ? Es-tu déjà allé-e au théâtre ?
- Que se passe-t-il en pleine nuit ? Qui vient sonner à la porte et pourquoi ?
- Que veut dire le mot orphelin ? Explique avec tes mots.
- Comment les enfants se sentent-ils et elle ?
- Que va-t-il se passer lorsque le soleil se lève ? As-tu remarqué le changement de météo ?
- Qui est cette dame qui s'occupe des enfants ?

2^{ÈME} CONTE : LES VIEUX TROGNONS DE POMMES

- Arrives-tu à voir où les trois objets choisis pour l'histoire se trouvent et à quoi ils servent ?



Illustrations 4.

- Que trouvent les garçons au fond de la forêt ? Qui s'y trouve ?
- Que se passe-t-il lorsque Jonas mange une pomme que la vieille dame lui offre ? Que va-t-elle lui raconter ?
- Es-tu aventureux-euse ?
- Comment décrirais-tu l'animal de la vieille dame ? Que mange-t-il ?
- Si tu pouvais avoir un animal imaginaire, à quoi ressemblerait-il ?
- Pourquoi la vieille dame offre-t-elle une clé à Jonas ?
- Que veut dire « apprivoiser » ? Connais-tu un autre conte où un petit garçon apprivoise un renard ?

Exemple : Le Petit Prince, d'Antoine de Saint-Exupéry.



Illustration 5.

3ÈME CONTE : LE JOURNAL DE LA VEILLE

- Que le vieux monsieur va-t-il faire après avoir pris son journal ?
- Que se passe-t-il lorsque le monsieur commence à parler des voyages qu'il aurait aimé faire avec sa femme ?
- Aimerais-tu pouvoir voler ? Où irais-tu si tu pouvais le faire ?
- Où atterrit-le vieux monsieur lorsqu'il veut faire une pause parce qu'il se sent fatigué ?
- Connais-tu des espèces d'oiseaux ? Si oui, lesquelles ?
- Comment communiquent-ils avec le vieux monsieur ?
- Pourquoi les oiseaux crachent-ils sur le vieux monsieur ? Qu'as-tu pensé de cette scène ?
- Que se passe-t-il à la fin du conte ? Comment trouves-tu le vieux monsieur par rapport au début de l'histoire ?

Exemple : le vieux monsieur devient ami avec les oiseaux de l'île. Puis il reviendra dans sa ville, dans son quotidien et semblera plus apaisé et gentil qu'au début du conte.

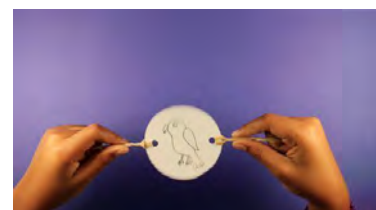
- Pourquoi le grand-père de Suzanne lui dit-il merci à la fin de cette histoire ?
- Qu'est-ce que le grand-père des trois enfants a voulu construire pour eux ? À quoi cette lampe sert-elle ?
- Crée ton propre Thaumatrope !

Pour cela, tu as besoin de :

- 1 feuille cartonnée (ou du papier épais)
- 1 crayon à papier
- Des feutres ou crayons de couleur
- 1 paire de ciseaux
- 1 bâtonnet en bois, type bâton de glace ou 2 morceaux de ficelle d'environ 20 cm chacun
- 1 bâton de colle ou du ruban adhésif
- (Optionnel) Un gabarit de cercle (ou un verre pour tracer un rond)



Illustrations 6.



Création des dessins

1. Trace deux cercles identiques d'environ 8 cm de diamètre sur la feuille cartonnée.
2. Sur le premier cercle, dessine une première image (par exemple : une cage vide).
3. Sur le deuxième cercle, dessine l'image complémentaire (l'oiseau).
Conseil : veille à ce que les deux images se complètent bien une fois superposées.

Assemblage

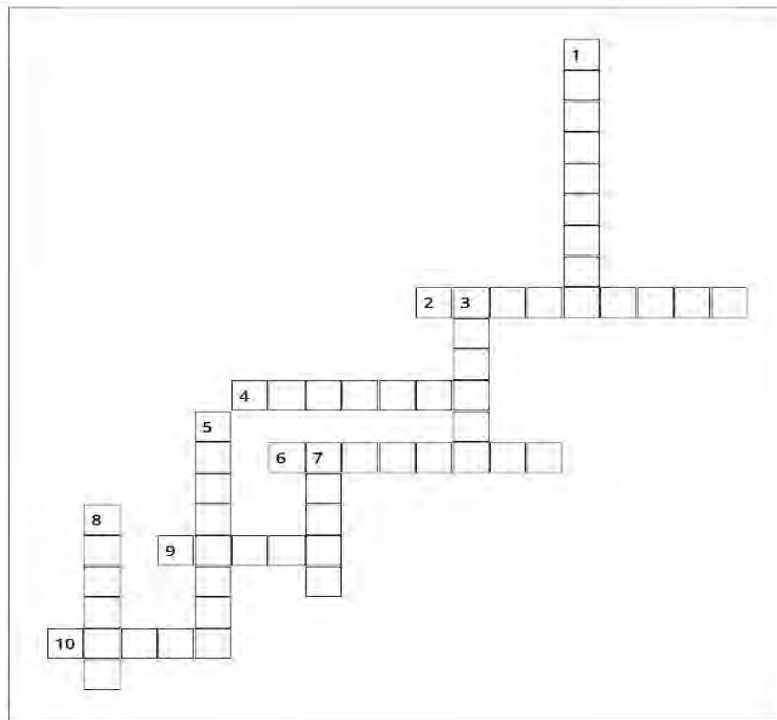
4. Découpe les deux cercles.
5. Colle-les dos à dos, en plaçant le bâtonnet entre les deux (ou en fixant une ficelle de chaque côté si tu préfères la version à ficelles).
6. Laisse sécher quelques minutes.

- Quels souvenirs de famille sont importants à tes yeux ?

- Après avoir vu ce film, pourrais-tu remplir ces mots fléchés comme le fait Monsieur Bogdan dans la dernière histoire ? Aide-toi des définitions ci-dessous pour remplir les cases !

Illustrations 7.

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



Horizontal

2. Quelque chose qu'on garde pour se rappeler un moment
4. Groupe de personne avec qui on vit et qu'on aime
6. Histoire pleine d'actions et de découvertes
9. Fruit du pommier
10. Un conte est une histoire qui se transmet de bouche à oreille

Vertical

1. Le père de ta mère
3. Animal qui vole et qui a des plumes
5. Récit d'évènements réels ou imaginaire
7. Se déplacer dans l'air comme un oiseau
8. Ce qu'un pirate cherche à trouver