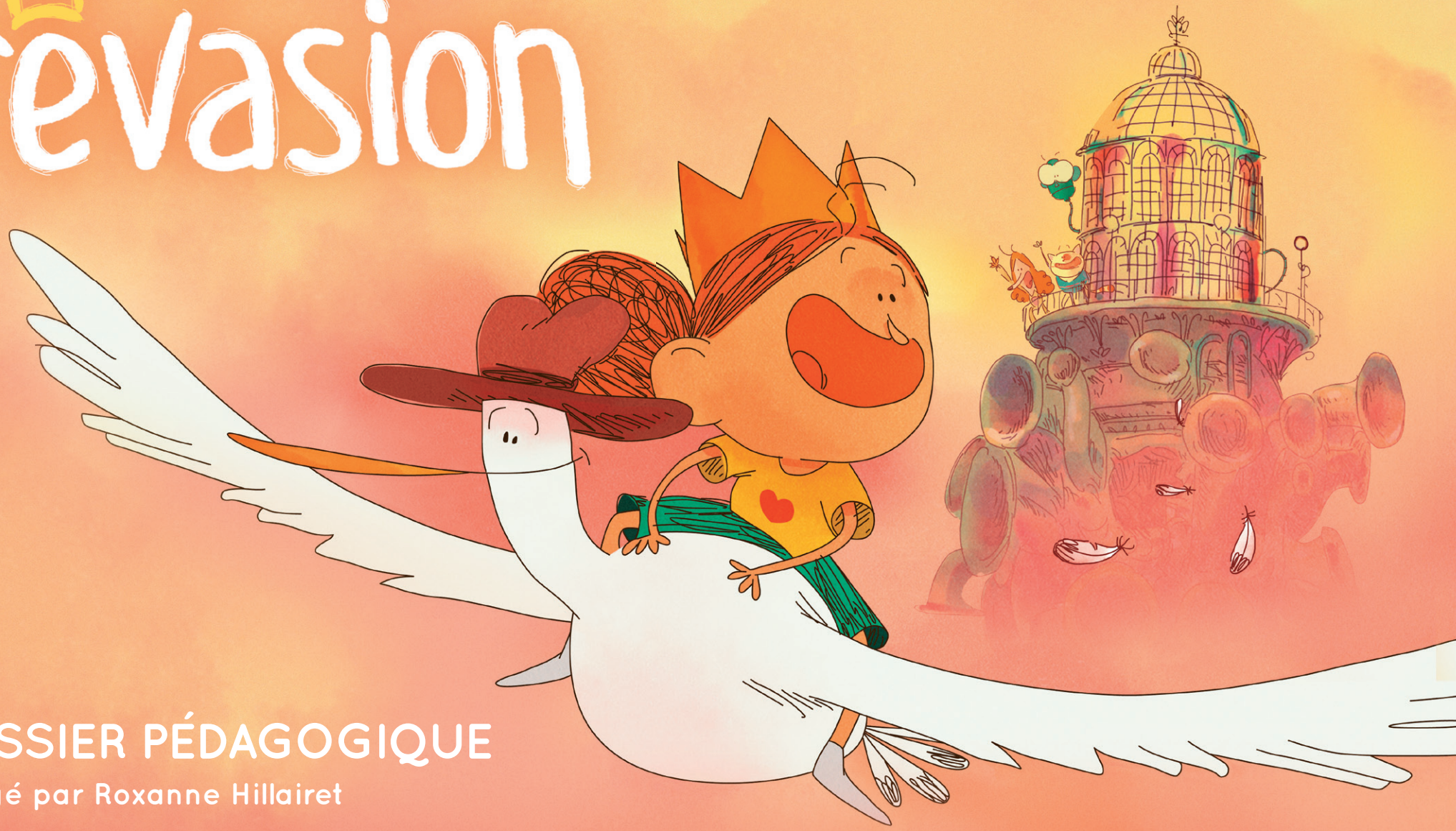
la grande rêvasion



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Rédigé par Roxanne Hillairet

AUTOUR DE MINUIT · KWASSA Films · Films Pneau · ANIMAL_TANK · Sacrebleu Productions

TABLE DES MATIÈRES

Introduction

- Fiche technique et synopsis.
- Lettre aux enseignants.
- Découverte du cinéma d'animation.
- Analyse de l'affiche.
- Livres à recommander.

Enjeux pédagogiques

- Comprendre et apprivoiser la peur : quand « oser » donne des ailes.
- Du réel à l'imaginaire : construire son monde intérieur.
- Des liens qui rassurent : l'entraide comme moteur de l'histoire.

Activités

- Reconnaître les émotions.
- Connaissez-vous ces expressions ?
- Remets en ordre l'histoire.
- La grande boîte à rêves.
- Fabriquer une couronne.
- Qui se cache dans la boîte ?
- Qui est le plus lourd ?
- Fabrique ton pantin !
- Le jeu des 7 différences.
- Découvrir l'univers du théâtre.
- Coloriages.

INTRODUCTION

Fiche technique et synopsis

Titre : ***La Grande Rêvasion***
Sortie : **le 28 janvier 2026**
À partir de : **4 ans**
Durée du programme : **45 min**

Un programme où l'imagination donne des ailes !

Qui n'a jamais ressenti le trac avant une représentation ? Le coeur qui tambourine, les mains un peu moites, les jambes flageolantes... Une émotion universelle, qui nous surprend et parfois nous bloque. Comment s'en échapper ? Ou mieux encore, comment l'apprivoiser ? Avec une bonne dose d'imagination, un brin d'audace et un soupçon de confiance en soi, il devient possible de prendre son envol et de dépasser ces petites peurs. Entre mondes intérieurs qui s'ouvrent comme des portes secrètes, la découverte d'un objet bien mystérieux ou une grande boîte pleine de surprises, ces trois court-métrages éveilleront l'imaginaire et aideront les jeunes spectateurs à trouver la confiance en eux, à rêver, à explorer et à se sentir plus forts.

Lettre aux enseignants

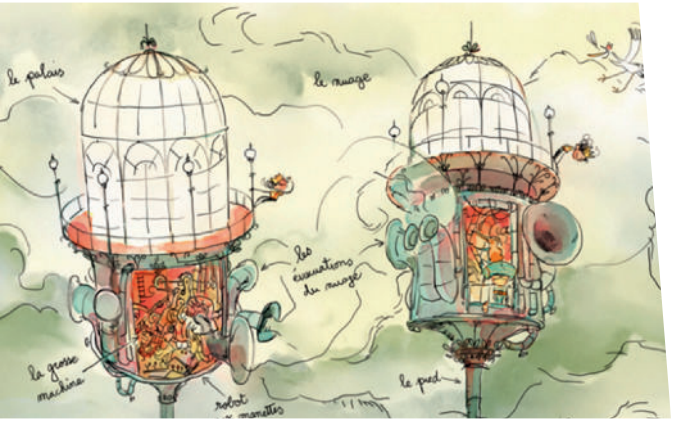
Chères enseignantes, chers enseignants,

Ce dossier pédagogique est conçu comme un outil d'accompagnement pour préparer et prolonger la découverte de *La Grande Rêvasion*. Certaines propositions peuvent être utilisées en amont de la séance, pour préparer la rencontre avec les films, ou après la projection, pour engager un dialogue, se remémorer ou encourager une expression créative.

Les courts-métrages réunis dans ce programme abordent chacun, à leur manière, différentes formes d'évasion pour les personnages comme pour les spectateurs. Dans les deux premiers films, ce sont des objets qui s'évadent, qui circulent de main en main, voyagent de paysages en paysages. Le troisième film offre un voyage plus intérieur en plongeant au cœur de l'imaginaire d'une petite fille : ici, l'évasion se fait dans sa tête puisqu'il s'agit ici de se réfugier dans son propre monde intérieur.

Au-delà du rêve et de l'imaginaire, les films explorent également le rapport aux autres. Les objets qui circulent deviennent des passerelles entre les personnages, révélant la manière dont un geste ou une intention peuvent créer du lien. Les films mettent ainsi en lumière la solidarité, la curiosité, mais aussi les maladresses qui font partie des premières expériences sociales. Ils ouvrent un espace de réflexion sur l'empathie, la coopération et la manière dont l'imaginaire peut devenir un terrain commun où chacun trouve sa place.

Nous espérons que ces films constitueront pour vous et pour les plus jeunes une invitation à rêver, à ressentir et à dialoguer, et qu'ils ouvriront la voie à de riches moments d'échanges.



Découverte du cinéma d'animation

Le cinéma d'animation est un art qui consiste à animer des dessins image par image. Pour créer une seule seconde de film, il faut généralement prendre 24 photos, ce qui montre à quel point c'est un travail long et minutieux qui demande beaucoup de patience. Le cinéma d'animation regroupe une grande diversité de techniques : on trouve la stop-motion avec de la pâte à modeler, du sable, des marionnettes, du papier découpé ou même de la laine, mais aussi des techniques 2D et 3D sur ordinateur.

Avant même de commencer l'animation, une grande partie du travail consiste à réaliser des recherches graphiques, du story-board, des croquis des personnages, des tests de couleurs et des décors, souvent peints à la main, afin de donner au film son univers et son style unique.

Dans ce programme de courts métrages, on retrouve deux techniques principales :

- La 2D, avec notamment l'usage de l'aquarelle, qui permet d'adoucir les dessins, de créer des nuances, des transparences et une atmosphère poétique.
- Le papier découpé, où les personnages sont constitués de parties mobiles (bras, jambes, tête, tronc) dessinées et découpées séparément, puis reconstituées comme des marionnettes sur une vitre pour être animées image par image. Cette technique donne un rendu très graphique et permet de conserver la spontanéité et le charme des illustrations comme dans le court-métrage, *J'ai trouvé une boite*.

Grâce à ces techniques, chaque film devient un univers vivant et artistique, résultat d'un travail collectif, minutieux et passionné.

Analyse de l'affiche

L'affiche du film est une première porte d'entrée vers l'univers du programme. Elle donne des indices sur ce que les enfants vont découvrir et permet de susciter leur curiosité. En groupe ou en classe entière, proposez aux élèves d'observer attentivement l'image et de répondre collectivement aux questions.

Que voit-on sur l'affiche ?

Décrivez les personnages.

Que porte la petite fille sur la tête ? Que cela peut-il signifier ?

Quelle est son expression ?

Qui chevauche-t-elle ?

Que voit-on dans le décor au second plan ?

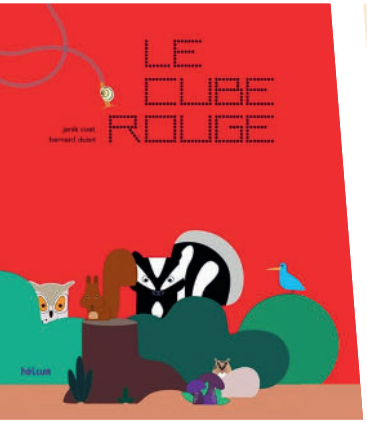
Quelles sont les couleurs de l'affiche ?
Que suggèrent-elles ?

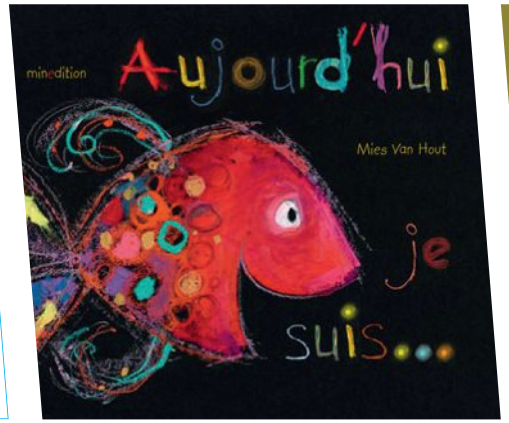
Qu'évoque le jeu de mots "Rêvasion" ?

Livres à recommander

Afin de préparer les enfants à la découverte du programme *La Grande Rêvasion*, nous vous proposons une sélection d'albums jeunesse qui invitent à explorer l'imaginaire, les émotions et la découverte de soi. Ces histoires permettent d'ouvrir un espace de discussion autour de thèmes que l'on retrouve dans les trois courts-métrages du programme : la curiosité, l'amitié, les émotions et la capacité à s'émerveiller.

Ces livres constituent autant de portes d'entrée pour aborder ces notions avec les jeunes spectateurs et les feuilleter avant la séance est l'occasion de préparer les enfants à la réception des films.





Le Cube rouge, de Sophie Strady et Janik Coat - Éditions Hélium

Le Machin, de Stéphane Servant et Cécile Bonbon - Éditions Didier Jeunesse

La Couleur des émotions, de Annallenas - Éditions Glénat Jeunesse

Aujourd'hui je suis, de Mies Van Hout - Éditions Minedition

Un peu perdu, de Chris Haugton - Éditions Thierry Magnier

ENJEUX PÉDAGOGIQUES

Comprendre et apprivoiser la peur : quand « oser » donne des ailes

Dans le court-métrage *La Grande Rêvasion*, la peur occupe une place centrale, et c'est précisément ce qui en fait un film particulièrement précieux pour les jeunes spectateurs. Le trac, cette appréhension vive, diffuse, parfois envahissante est une émotion universelle : chacun la traverse, enfants comme adultes. Elle apparaît lorsque l'on s'apprête à se montrer, à se lancer, à affronter le regard des autres ou à affronter l'inconnu. Andréa découvre ainsi des sensations nouvelles qu'elle ne parvient pas encore à nommer : la nervosité, l'hésitation, l'envie sincère d'y aller mêlée à un irrépressible besoin de se cacher. Comme beaucoup d'enfants, elle oscille entre enthousiasme et inquiétude, entre la joie de participer et la peur de ne pas être à la hauteur ou d'avoir honte.

Le film montre avec finesse que la peur n'est ni un défaut ni une faiblesse : c'est un signal, une émotion protectrice qui surgit lorsque l'on s'éloigne de sa zone de confort. Mais cette peur peut aussi se teinter d'une autre émotion tout aussi forte : la honte. La honte d'échouer, la honte d'être vue au moment où l'on se trompe, la honte de décevoir. C'est une émotion très présente chez les enfants, souvent difficile à identifier et encore plus à exprimer. Elle peut paralyser et empêcher d'essayer. C'est cette honte qui menace de retenir Andréa dans le palais, une honte silencieuse, que l'imaginaire transforme en cage dorée. Dans *La Grande Rêvasion*, les émotions d'Andréa sont matérialisées par un « palais-cage » perché dans un nuage : un espace séduisant, confortable, presque parfait, où "rien ne peut arriver". Ce royaume devient un refuge délicieusement rassurant mais qui finit par isoler ses habitants. Ensemble, ils construisent une forteresse imaginaire où il est impossible d'échouer... mais où l'on n'avance plus. Ce palais, aussi doux soit-il, se referme peu à peu sur Andréa : la peur prend alors la forme d'une cage qui, sous prétexte de protéger, la retient captive.

Mais pour affronter ses peurs, elle doit apprendre à regarder dehors et c'est là qu'intervient l'Oiseau, figure essentielle du film. Symbole de liberté, de mouvement et d'audace, il la pousse doucement vers l'extérieur et lui murmure un conseil décisif : « Improvise. Et fais toi confiance ». Grâce à lui, Andréa

découvre que la confiance n'est pas l'assurance de réussir, mais la permission que l'on se donne d'essayer. Un moment clé du film réside dans cette phrase qu'elle ose prononcer : « Moi, j'ai peur. Et j'ai pas peur de le dire ». En assumant sa peur, elle cesse d'en être prisonnière. La verbalisation devient un premier acte de courage. Elle reconnaît ce qu'elle ressent. Emplie d'un nouveau courage, Andréa s'élance enfin dans l'inconnu. Car oser, même un tout petit pas, constitue déjà une victoire. Sortir de sa zone de confort et affronter l'inconnu, voilà ce qui façonne le courage. Et plus on tente ces gestes audacieux, plus la confiance grandit.
À force d'avoir peur, on ne fait plus rien ; mais à force d'essayer, on découvre qu'on peut beaucoup. L'Oiseau joue le rôle d'un guide : c'est lui qui encourage Andréa à prendre son envol, à regarder au-delà des murs rassurants de son palais intérieur, à découvrir que le monde extérieur n'est pas si menaçant qu'elle le croit.

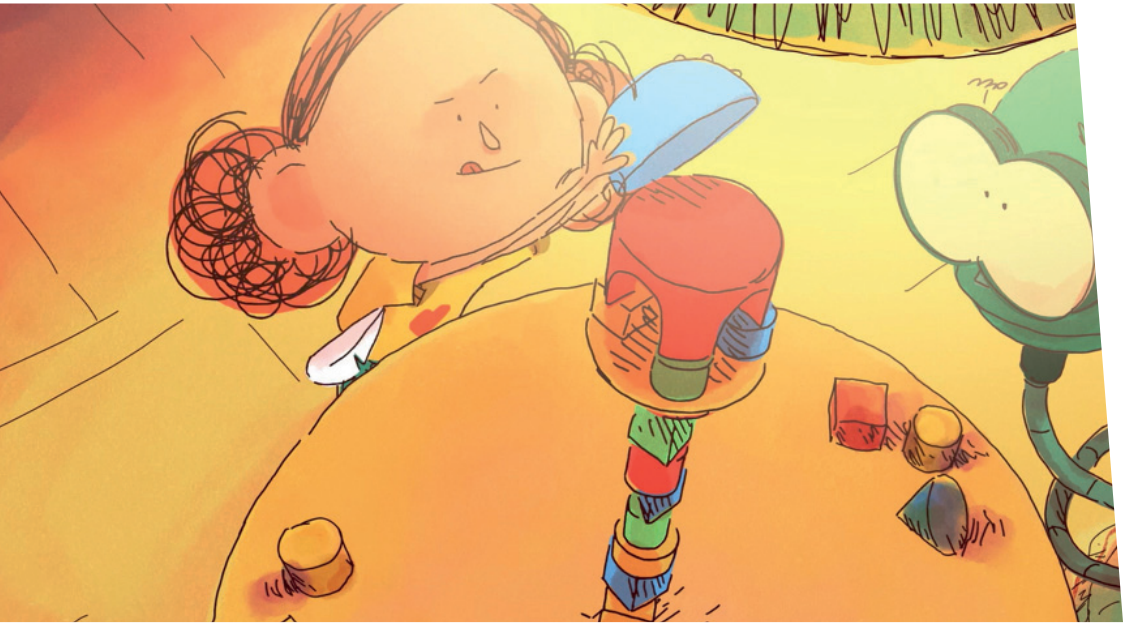
La Grande Rêvasion offre ainsi aux jeunes spectateurs un miroir sensible dans lequel ils peuvent reconnaître leurs propres peurs, leurs hésitations, leurs élans contrariés. Le film leur montre que ces émotions sont normales, partagées, humaines et qu'il est non seulement possible, mais essentiel, de les apprivoiser.

Du réel à l'imaginaire : construire son monde intérieur

Dans *La Grande Rêvasion*, l'imaginaire prend d'abord l'apparence d'une fuite. Nous découvrons, au début du film, la petite Andréa cachée derrière un pupitre dans la salle de classe, submergée par ses émotions. Rattrapée par sa maîtresse et le spectacle de fin d'année, c'est dans les coulisses du théâtre que les émotions se feront de plus en plus intenses, et le besoin de s'évader une nécessité.

Une brèche vers un ailleurs s'ouvre alors : en s'enroulant dans un grand rideau de théâtre qui prend l'apparence d'une cape, Andréa bascule dans un nouvel univers et se retrouve dans un palais perché dans les nuages. L'épisode du palais est significatif pour aborder l'imagination comme espace de transformation intérieure. En quittant la salle de classe et le spectacle (lieux de l'attente, des règles) elle entre dans un univers bâti par son esprit, comme un paysage mental. Le décor change au fur et à mesure de l'évolution d'Andréa et chaque élément devient une manière d'exprimer les émotions qui la traversent :

- Au départ, le palais est entouré de nuages gris et de pluie. Andréa arrive et découvre le lieu et les habitants, encore inquiète et sous le poids de ses émotions.
- Puis, le palais devient ce lieu joyeux, hors du temps ; c'est le moment où Andréa se mue dans cet espace confortable et rassurant où les pantoufles moelleuses balayent les mauvais souvenirs. Andréa devient la "Petite Majesté", prend un nouveau rôle. Le ciel change lui aussi, devient doux, coloré et les nuages ont laissé place au beau temps.
- Enfin, le palais se délite, pièce par pièce, et l'on se rend compte de ses artifices. On y découvre la salle des machines : cachée sous le palais, c'est un vaste espace où les engrenages sont émotionnels plus que mécaniques. C'est le moment de la confrontation. Andréa change, elle n'est plus nourrie par la peur mais par la détermination, le courage, la volonté.



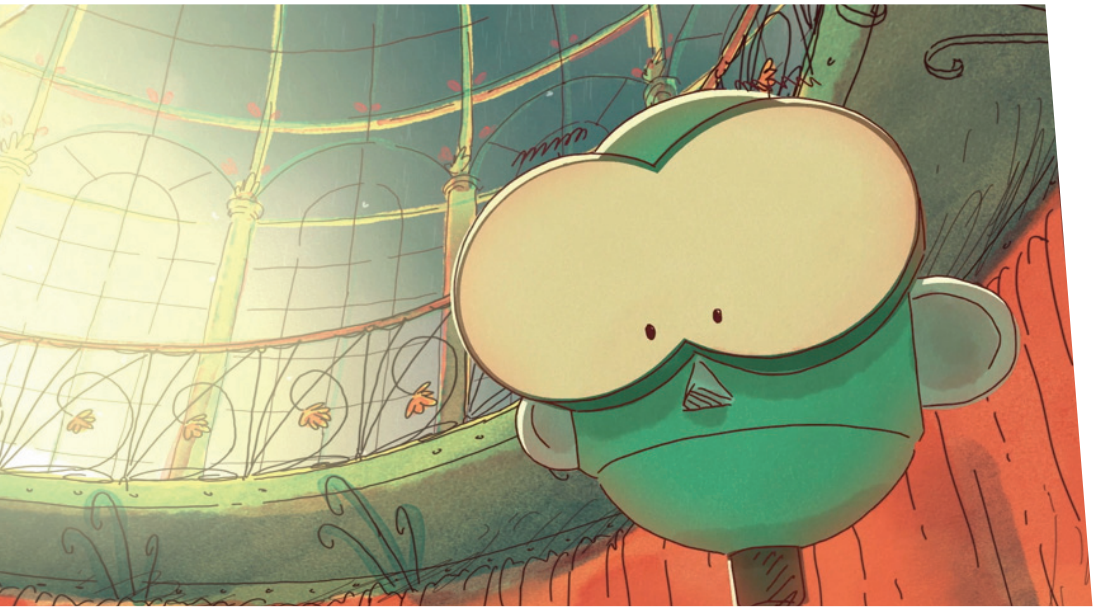
Cette bascule vers l'imaginaire devient, pour les jeunes spectateurs, une manière de comprendre que chacun possède en soi un espace imaginaire dans lequel ils peuvent s'octroyer un moment lorsque les émotions débordent.
La Grande Rêvasion aborde la notion de "pause" en montrant qu'il est parfois nécessaire de suspendre l'action pour mieux se recentrer en s'évadant et en transformant ce que l'on ressent en images ou en jeux. Un message important pour accompagner les plus jeunes dans leur rapport au monde et à leurs émotions. À travers ces films, les enfants sont invités à ouvrir grand les portes de leur imaginaire, à s'évader dans des mondes intérieurs pour explorer la richesse des émotions qui les traversent.

L'imagination devient alors une façon de questionner ou de transformer les émotions, un outil d'exploration personnel essentiel pour comprendre ce que l'on ne parvient pas encore à dire. Après la pause, cet imaginaire vient nourrir le retour au réel et permet de l'enrichir, de le comprendre autrement. À ce titre, Andréa revient sur scène, déterminée et enjouée, et entraîne ses camarades dans une scène festive qui clôture le programme.

Des liens qui rassurent : l'entraide comme moteur de l'histoire

Dans *La Grande Rêvasion*, les enfants sont invités à reconnaître leurs propres émotions et à observer celles des autres. À son arrivée dans le palais, Andréa devient "La Petite Majesté" et occupe le centre de ce monde. Elle représente l'enfant dans toute sa vulnérabilité, au moment où elle est exposée aux regards des autres. En prenant le statut de Petite Majesté, Andréa peut prendre de la distance avec ses angoisses, se perçoit autrement et finit par se dépasser. Mais la Petite Majesté n'est jamais seule : autour d'elle gravitent des personnages qui symbolisent autant de manières d'agir face à ses émotions.

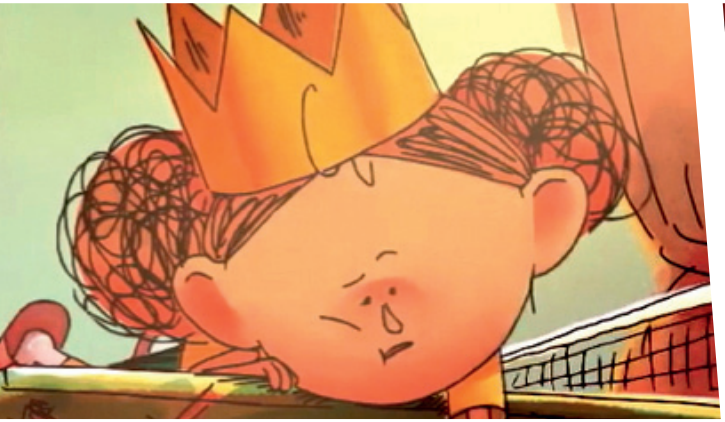
Pantoufle est sans doute la figure la plus douce et la plus rassurante. Il incarne le besoin de réconfort (être bien dans ses pantoufles). Sa simple présence apaise, comme un objet familier que l'on garde près de soi pour se sentir en sécurité. À travers Pantoufle, le film rappelle que le premier geste pour affronter ses peurs est d'avoir un espace ou un objet apaisant auquel se raccrocher. Pour les enfants, ce personnage peut être un support pour réfléchir à ce qui les apaise dans les moments difficiles : un objet, une habitude, un endroit ou une personne.

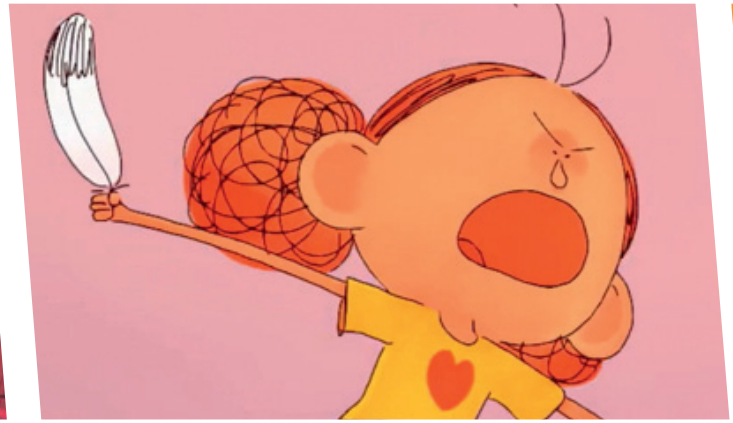


Pacha incarne la peur, la crainte : elle sursaute au moindre bruit, se cache et évite les situations nouvelles. Peu sûre d'elle, elle a tendance à imaginer le pire et à transmettre ses peurs. Pacha représente la part de l'enfant qui doute, redoute l'échec et le regard des autres. En voyant la petite Pacha hésiter, les jeunes spectateurs reconnaissent une émotion qu'ils peuvent vivre : la peur d'affronter une situation qui les dépasse. Au fil du récit, Pacha évolue et montre que le courage ne consiste pas à ne jamais avoir peur mais à avancer, malgré la peur, pas à pas.

Face à ces deux personnages, Lumière représente la logique et l'organisation : c'est le personnage qui orchestre ce palais grâce à la salle des machines. Lumière vient remettre de l'ordre tout en se barricadant dans ce palais-forteresse qu'il ne souhaite pas quitter. L'oiseau, lui, va venir perturber cet ordre bien établi : en incarnant l'audace et la liberté, il vient proposer un autre modèle à Andréa et aux spectateurs pour voler de leurs propres ailes. C'est aussi le rôle complémentaire joué par la maîtresse d'Andréa qui va pousser la jeune héroïne à oser. Elle vient rassurer tout en donnant le coup de pouce nécessaire pour entrer en scène face au public.

L'amitié entre ces personnages est donc la représentation d'une véritable équipe dans laquelle chacun a sa place et sa fonction pour rassurer et regagner en confiance. La Grande Rêvasion offre ainsi un modèle d'entraide par ces personnages et peut devenir un outil précieux pour les enfants : la coopération devient un enjeu indispensable pour apprendre à se soutenir dans un moment difficile.





RECONNAÎTRE LES ÉMOTIONS

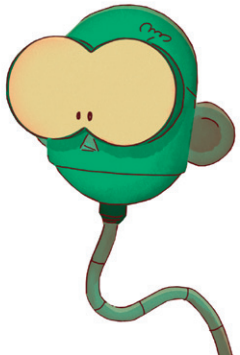
La Grande Rêvasion a pour personnage principal Andréa, une petite fille dont les émotions sont au centre du récit et évoluent.

Faites deviner aux enfants les émotions qui traversent Andréa

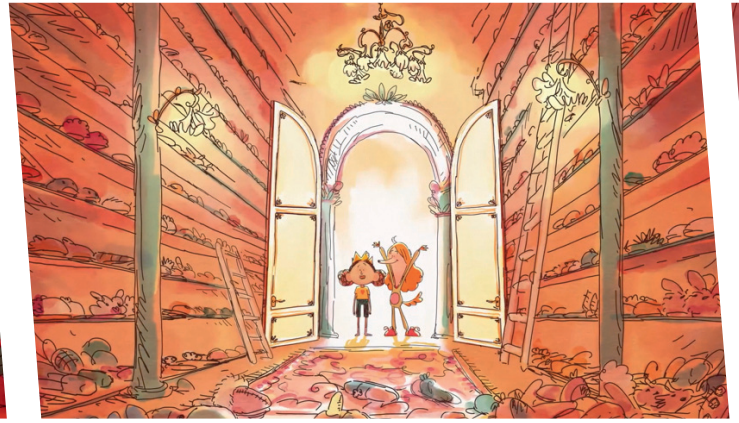
CONNAISSEZ-VOUS CES EXPRESSIONS ?

Dans *La Grande Rêvasion*, plusieurs expressions imagées sont utilisées et certaines peuvent être encore inconnues par les enfants. Vous pouvez essayer de leur faire deviner le sens de chacune d'entre elles :

- **AVOIR LE TRAC**
- **PERDRE DES PLUMES**
- **PRENDRE SON ENVOL**
- **OUVRIR SES AILES**
- **ÊTRE LÉGER COMME UNE PLUME**



1

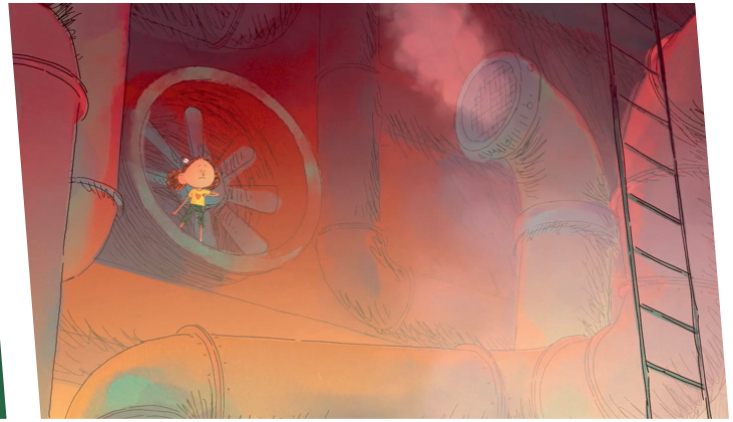


2

3

4

5



6

REMETS EN ORDRE L'HISTOIRE

Pour aider les enfants à se remémorer l'histoire de *La Grande Rêvasion*, vous pouvez leur proposer de remettre dans l'ordre les photogrammes en les numérotant de 1 à 6.

LA GRANDE BOÎTE À RÊVES

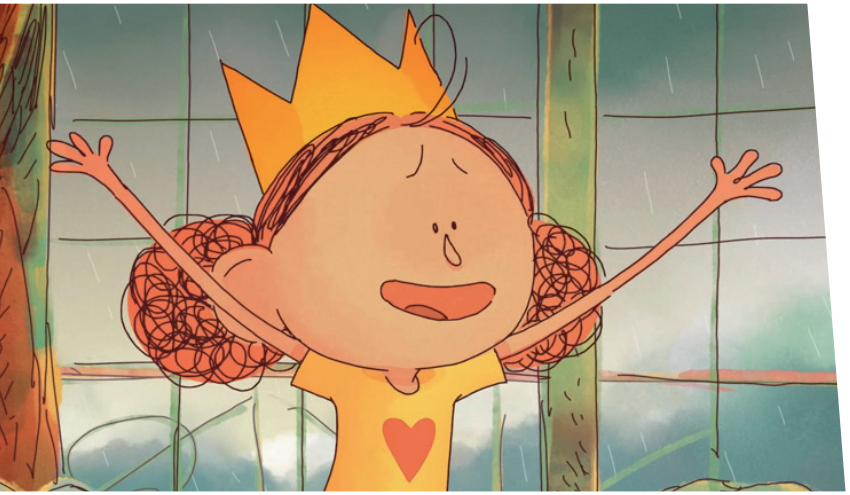
Dans *J'ai trouvé une boîte*, un personnage découvre une boîte qui devient le point de départ d'une aventure poétique. Cet atelier propose de prolonger cette idée en invitant les enfants à créer une boîte commune à partager en classe,

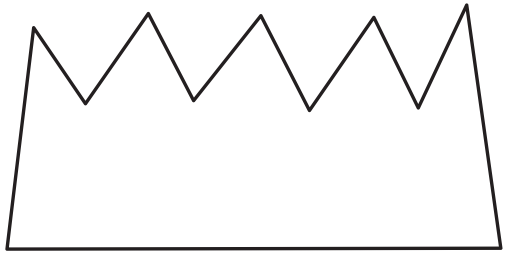
MATÉRIEL

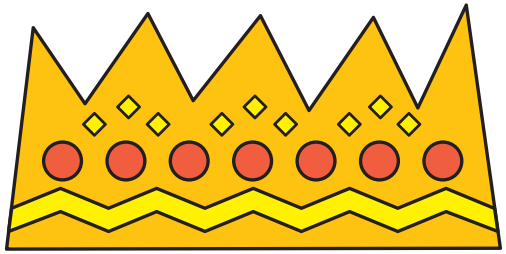
- Une grande boîte en carton.
- Des ciseaux, de la colle.
- De quoi la décorer : peinture, paillettes, feuilles colorées...

Fabriquer une boîte (ou en trouver une déjà faite) et la décorer en classe. Ensuite, chaque enfant peut dessiner son rêve, une chose qui lui fait envie, un endroit où il souhaite aller, un pouvoir qu'il aimerait avoir. Il glisse ensuite son dessin dans la boîte à rêves.

La boîte à rêves reste à disposition dans la salle de classe et peut être ouverte dans l'année pour y déplier un rêve et le partager collectivement aux autres. A chaque fois qu'un dessin est déplié, il peut rester affiché dans la salle de classe pour créer un grand mur des rêves.







UNE BELLE COURONNE POUR SON ROYAUME

MATÉRIEL

- Feuilles A4 ou papier légèrement cartonné.
- Crayons, feutres, peinture.
- Gommettes, paillettes, rubans, plumes...
- Ciseaux.
- Agrafeuse.

DÉROULÉ

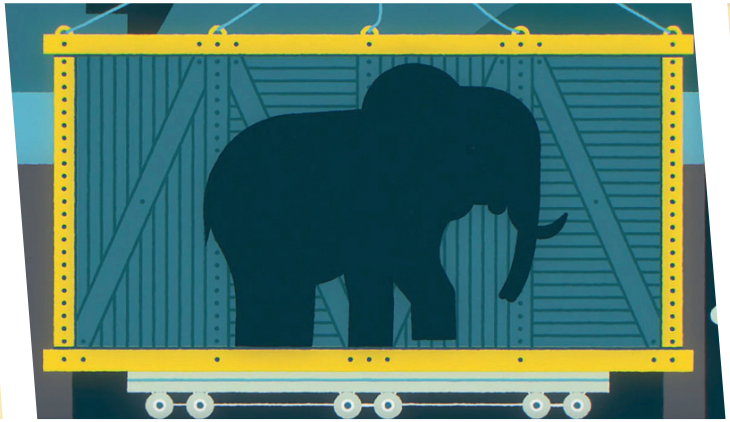
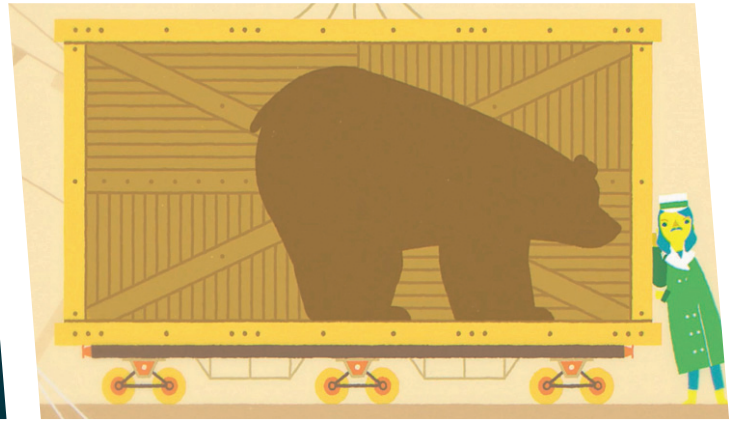
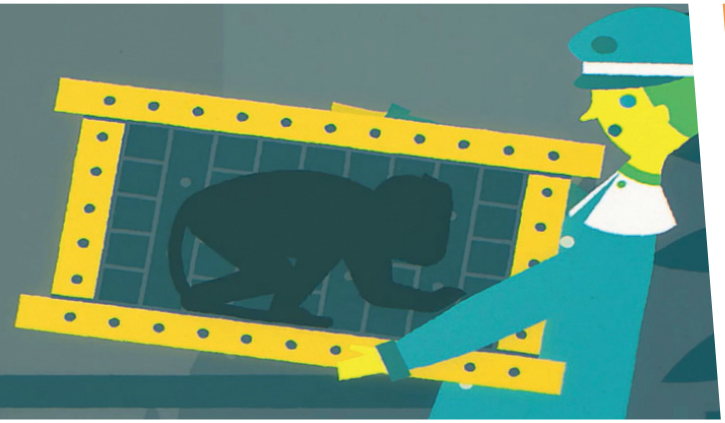
1. Dessiner la couronne
Munissez-vous d'une feuille A4 et dessinez une couronne (ou proposez un gabarit à repasser pour les plus jeunes).

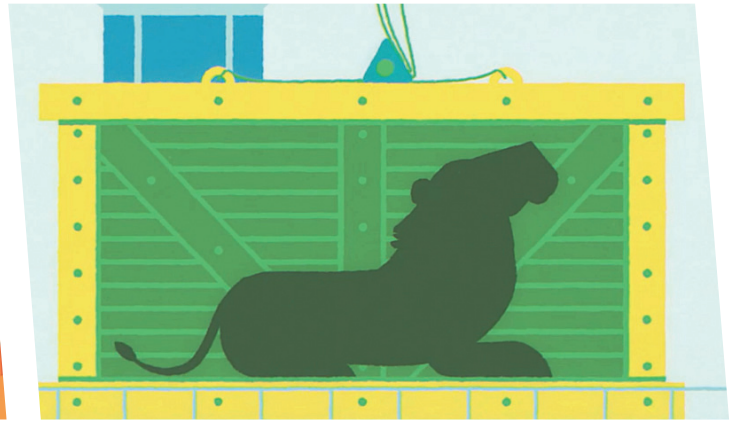
2. Découper
Découpez la couronne à l'aide de ciseaux

3. Décorer
Place à la créativité ! Les enfants peuvent peindre, colorier ou décorer la couronne avec leurs plus belles couleurs. Invitez-les à ajouter paillettes, gommettes, plumes ou tout autre élément fantaisiste pour décorer la couronne.

4. Former la couronne
Une fois sèche, ajustez la couronne à la taille de la tête de l'enfant. Fermez-la à l'aide d'une agrafeuse (ou avec de l'adhésif double face si vous préférez éviter les agrafes).

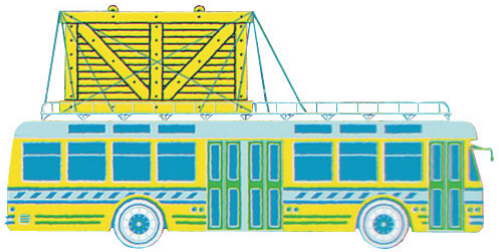
L'enfant peut maintenant porter sa couronne comme Andréa dans *La Grande Rêvasion* : c'est le moment de jouer, d'imaginer, d'inventer son propre royaume !

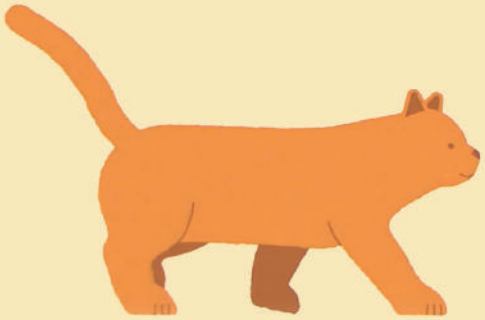






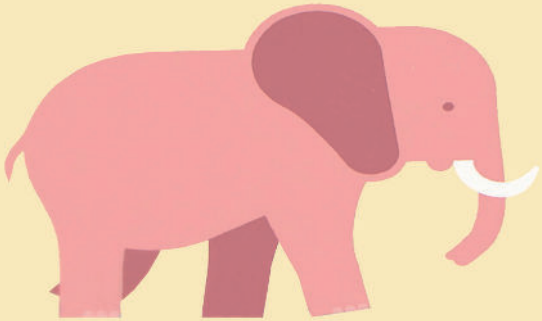
QUI SE CACHE DANS LA BOÎTE ?

Montrer les photogrammes aux enfants puis leur faire deviner les animaux grâce à leurs formes : chat, éléphant, lion, ours, rhinocéros, singe.

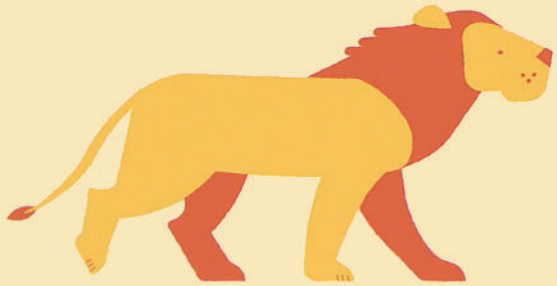




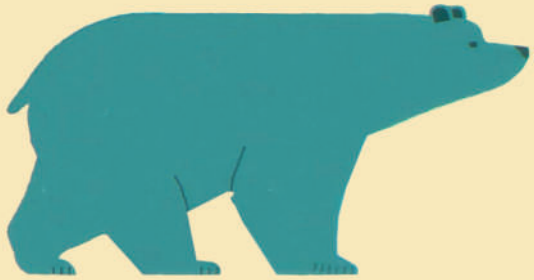
CHAT : 4 KG



ÉLÉPHANT : 5000 KG



LION : 250 KG



OURS : 450 KG

RHINOCÉROS : 3000 KG

SINGE : 2 KG

QUI EST LE PLUS LOURD ?

Découpez chaque vignette et classez les animaux
du plus léger au plus lourd en fonction du poids moyen indiqué.

LE JEU DES 7 DIFFÉRENCES

Ces deux images semblent identiques... et pourtant ! 7 différences se sont cachées.
Pourras-tu les retrouver ?

FABRIQUE TON PANTIN !

Le film *J'ai trouvé une boîte* est réalisé en papier découpé. Les marionnettes des personnages sont des pantins articulés constitués de blocs. Pour cette technique il faut préparer séparément chaque élément des personnages et des décors. Les bras, les têtes, le tronc, les jambes, etc... sont dessinés, découpés et reconstitués. Cette technique donne au film son aspect délicat et artisanal.

MATÉRIEL

- Une paire de ciseaux.
- Des attaches parisiennes.
- Un bâtonnet en bois.
- Des crayons, feutres, peinture, plumes, paillettes pour décorer le pantin

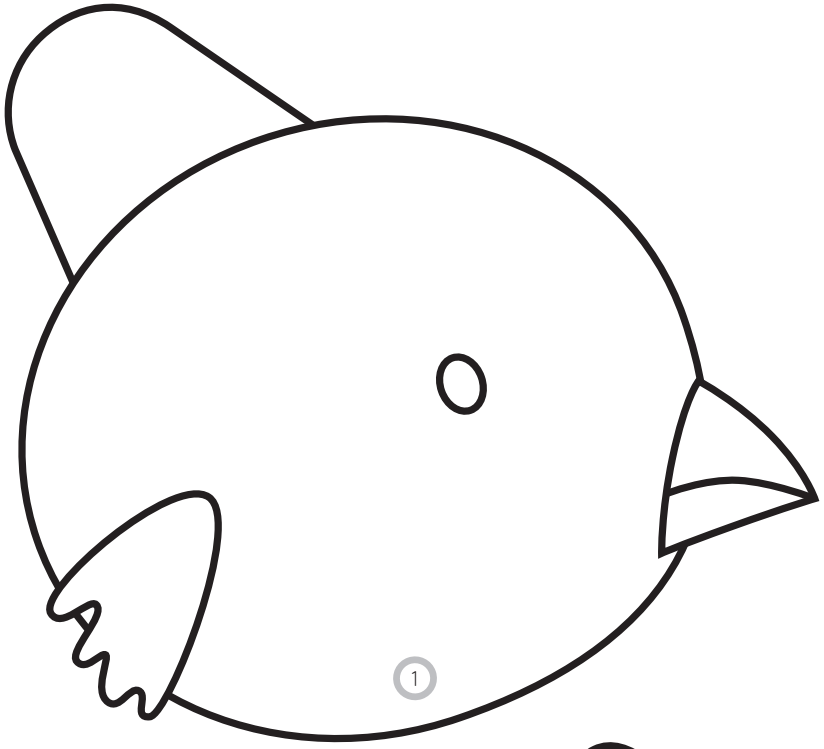
INSTRUCTIONS

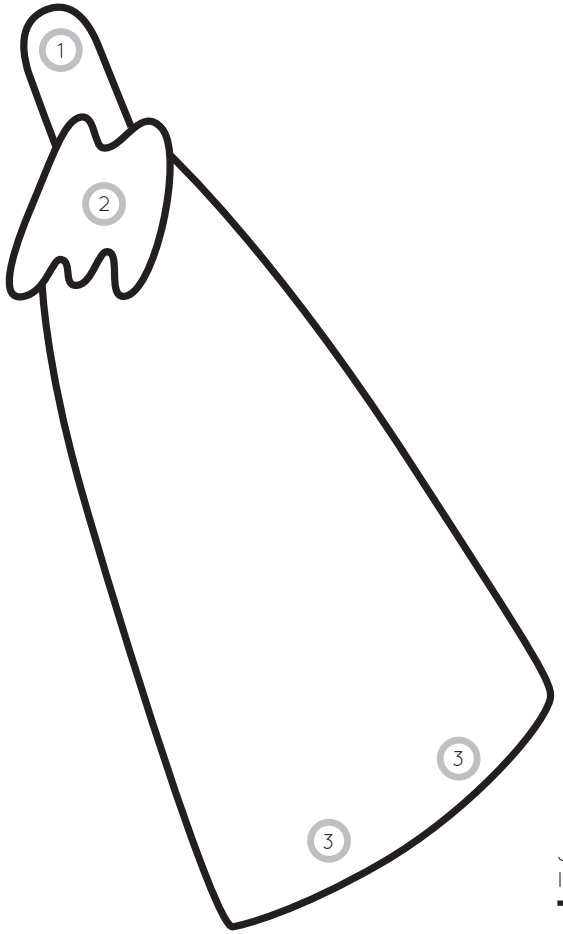
1. Découpe les éléments un par un, avec l'aide d'un adulte si besoin.
2. Fais des trous sur les points marqués d'un chiffre, à l'aide d'un adulte.
3. Assemble les différentes parties du personnage en les reliant sur les croix avec les attaches parisiennes.
4. Colle un bâton à l'arrière pour tenir le pantin.
5. Décore-le : couleurs, plumes, paillettes...

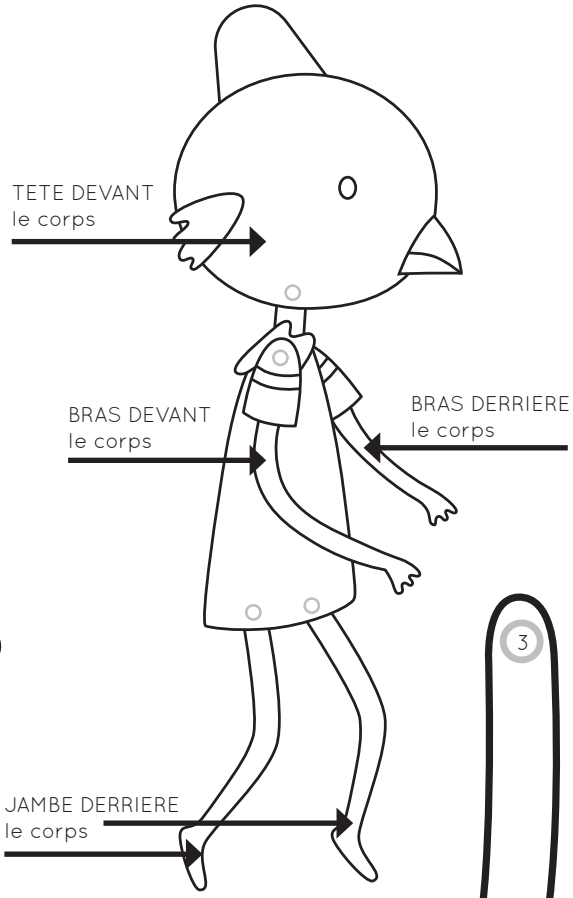
Ton pantin est maintenant prêt ! Laisse parler ton imagination et mets en scène ton oiseau pour raconter toutes sortes d'histoires.

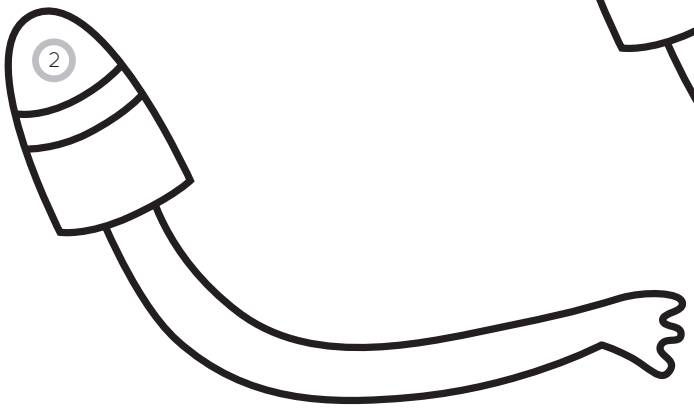
ASTUCE : à l'aide d'une lampe torche, donne vie à ton pantin !

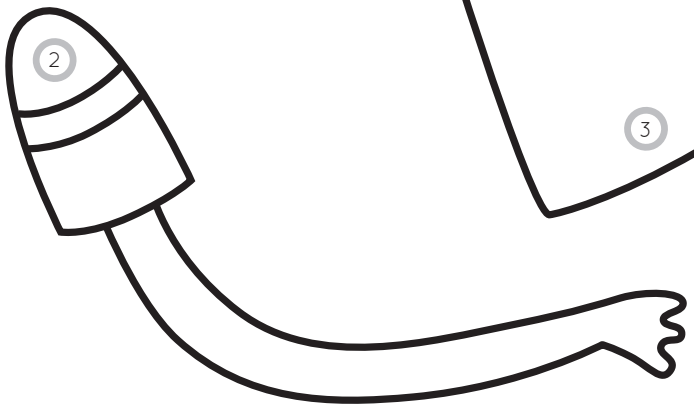
- Placer le pantin devant un mur (sans être trop proche) dans une pièce peu éclairée • Orienter la lampe torche devant le pantin
- Observer comment l'ombre du pantin se forme sur le mur en rapprochant et en éloignant la lampe.


1

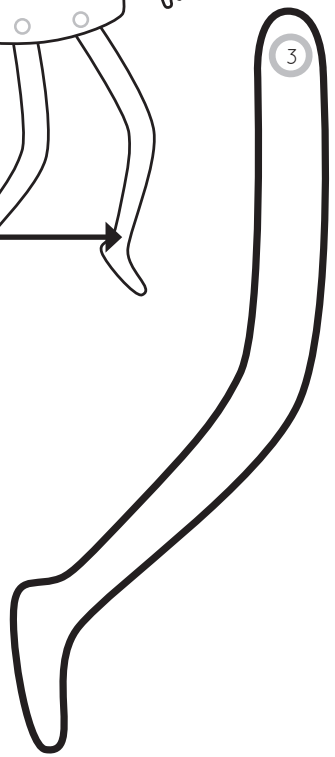

1
2
3
3

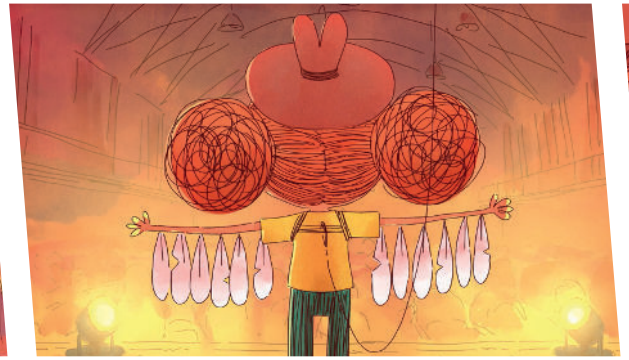

TETE DEVANT
le corps
BRAS DEVANT
le corps
BRAS DERRIERE
le corps
JAMBE DERRIERE
le corps


2


2

3


3



DÉCOUVRIR L'UNIVERS DU THÉÂTRE

L'univers de *La Grande Rêvasion*, c'est aussi celui du théâtre. Le film s'ouvre sur les coulisses du spectacle de fin d'année et se clôt lorsque les enfants sont sur scène.

Faites observer aux enfants les photogrammes. À partir des définitions, demandez aux enfants de retrouver dans les images :

- Les coulisses : parties du théâtre situées sur les côtés et derrière les décors, et qui sont cachées aux spectateurs.
- La scène : partie où jouent les acteurs.
- Les projecteurs : permettent d'illuminer la scène, les acteurs et les décors.
- Le rideau de théâtre : il est fermé avant le début de la pièce, puis il s'ouvre lorsque celle-ci commence.

LE SAVIEZ-VOUS ?

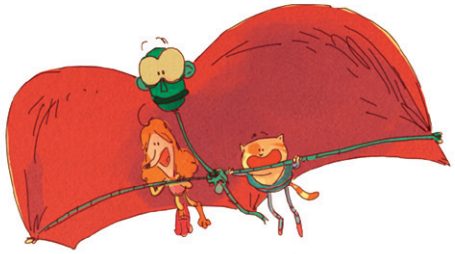
Avant qu'une pièce de théâtre commence et que le rideau se lève, on frappe souvent 3 coups sur la scène avec un bâton appelé brigadier. C'est une ancienne tradition au théâtre qui sert à vérifier que toutes les personnes sont présentes à leur poste et prévenir les acteurs et le public que la pièce va commencer.

DANS TA BOÎTE...

Demander aux enfants d'imaginer et de dessiner ce qu'ils aimeraient voir dans cette boite.

ACTIVITÉ

ACTIVITÉ



POUR ALLER PLUS LOIN

Vous pouvez retrouver d'autres infos sur notre site
www.lesfilmsdupreau.com

- Le dossier de presse
- Le Ciné-discussion « Qu'est-ce-que la confiance en soi ? » à faire en classe ou en salle de cinéma

Merci à tous les réalisateurs pour les précieux documents fournis.