



LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

DU 29 FÉVRIER AU 10 MARS 2024

# les petits singuliers



**LES PETITS SINGULIERS**

**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**

6-8 ans

un programme de 4 courts métrages

<b>OBJECTIF DU DOSSIER</b>	<b>3</b>
<b>L'EXPÉRIENCE CINÉMATOGRAPHIQUE</b>	<b>4</b>
<i>Avant la projection</i> .....	4
<i>Après la projection</i> .....	6
<b>PRÉSENTATION DES COURTS-MÉTRAGES</b>	<b>7</b>
<b>LE CINÉMA D'ANIMATION</b>	<b>8</b>
<i>Les différentes techniques d'animation</i> .....	8
<b>À LA DÉCOUVERTE DE PERSONNAGES SINGULIERS</b>	<b>9</b>
<i>Être soi-même et accepter l'autre</i> .....	9
<i>Développer son empathie</i> .....	10
<b>LAÏKA ET NEMO</b>	<b>11</b>
<b>LE GARÇON ET L'ÉLÉPHANT</b>	<b>13</b>
<b>À LA BONNE PLACE</b>	<b>15</b>
<b>AU BONHEUR DE PAOLO</b>	<b>17</b>

# OBJECTIF DU DOSSIER

---

Ce dossier pédagogique fournit des pistes de travail afin d'analyser les différents courts-métrages sur les plans thématique et cinématographique. Une première partie traite le programme de manière générale et permet d'engager une première réflexion sur sa propre expérience au cinéma, puis d'aborder plus précisément les films. Une seconde partie propose de travailler de façon plus détaillée sur chaque court-métrage.

Les activités abordent les thèmes traités dans les films. Elles peuvent être travaillées individuellement ou en groupe, puis partagées en classe pour confronter les idées de chaque enfant. De plus, elles se veulent ludiques afin de créer des exercices dynamiques et variés. Le but est d'amener tout le monde à réfléchir sur les images, à les analyser et à développer une réflexion.

Le dossier ne doit pas nécessairement être traité dans son intégralité ou de manière chronologique. Les activités peuvent être sélectionnées et adaptées en fonction des besoins des cours et des enchaînements induits par les réflexions qui en ressortiront.

# L'EXPÉRIENCE CINÉMATOGRAPHIQUE

## AVANT LA PROJECTION

### PARLER DE SON EXPÉRIENCE AU CINÉMA

Tout le monde entretient un rapport différent au cinéma. Il est intéressant d'ouvrir une discussion sur cette expérience.

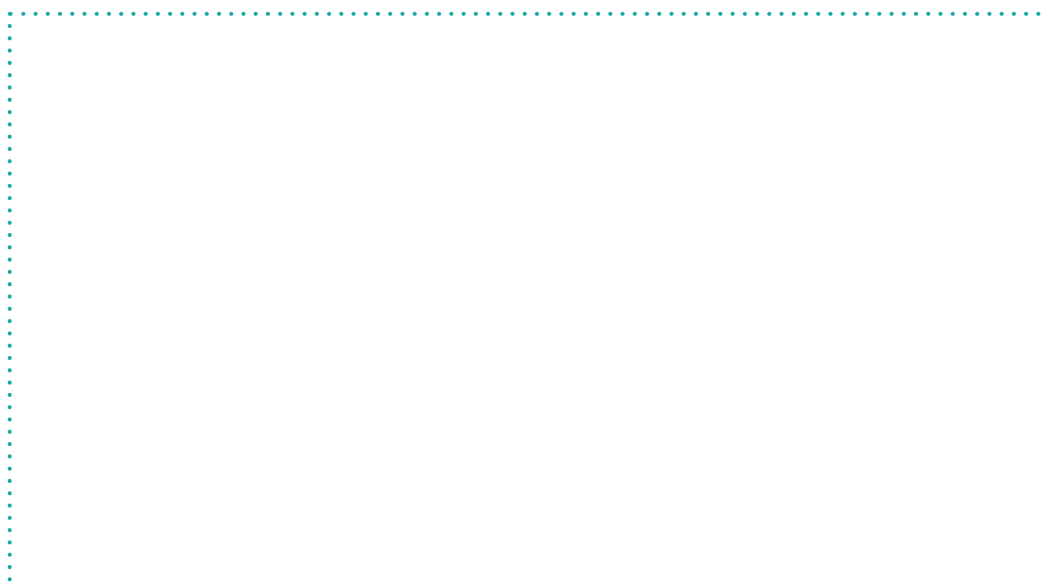
- *Es-tu déjà allé-e au cinéma ?*
- *Que penses-tu de cette activité ?*
- *Est-ce que tu préfères découvrir un film au cinéma ou chez toi ? Quelles sont les différences d'après toi ? Explique.*
- *Qu'est-ce qui te plaît en particulier au cinéma ?*
- *Quel est le dernier film que tu as vu au cinéma ? Et qu'en as-tu pensé ?*
- *Y a-t-il un nouveau film que tu as envie de découvrir au cinéma ?*

### DÉCOUVRIR LES FILMS ET LEUR AFFICHE

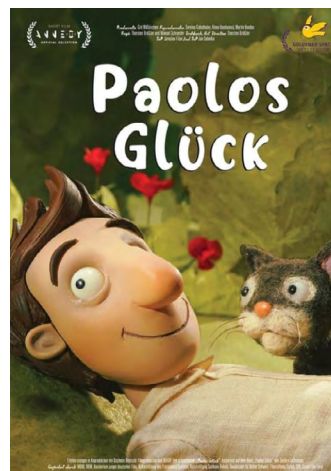
*Laïka et Nemo / Le Garçon et l'éléphant / À la bonne place / Au bonheur de Paolo*

Découvre ci-dessus les titres des courts-métrages sur lesquels tu vas travailler.

- *Y a-t-il un titre que tu préfères ? Si oui, nous t'invitons à dessiner l'image qui te vient à l'esprit en le lisant, voire même d'imaginer une histoire. Lorsque tu as terminé, et si tu le souhaites, tu peux montrer ton dessin à tes camarades de classe pour leur faire deviner le titre que tu as choisi.*



Suite à cette activité, nous t'invitons à observer attentivement les affiches des films ci-dessous. Apprendre à décrypter des affiches de cinéma permet d'apprendre à observer et à comprendre les images dont nous sommes entouré-e-s.



- **Que vois-tu sur ces affiches ?**
- **À ton avis, que racontent ces histoires ?**
- **As-tu envie de voir les films ? Justifie ta réponse.**
- **Quelle histoire as-tu le plus envie de découvrir ?**
- **Quels éléments attirent ton attention ?**
- **Quels effets produisent les affiches sur toi : les trouves-tu drôles, par exemple ?**

**Le savais-tu ?** Les affiches de films existent depuis le début de l'histoire du cinéma. D'abord dessinées à la main puis conçues numériquement sur ordinateur, elles servent à promouvoir les films : tout comme une couverture de livre, l'affiche de cinéma est un visuel qui cherche à te séduire mais surtout à te donner envie de découvrir le film.



Découvre chaque mois une ancienne affiche de cinéma à la fin de la brochure de la Cinémathèque de la Ville de Luxembourg : <https://www.vdl.lu/fr/visiter/art-et-culture/lieux-culturels/cinema/cinema-theque>

## APRÈS LA PROJECTION

De retour en classe, il est important d'échanger avec tes camarades sur les films avant de se plonger directement dans le vif du sujet.

*Dans cette partie, les élèves font part de leurs impressions sur les films. Nous vous proposons une liste de questions pour guider les enfants à développer une opinion sur les films et à l'argumenter.*

### ÉCHANGER AUTOUR DES FILMS : PREMIÈRES IMPRESSIONS

- *As-tu aimé voir les films dans une salle de cinéma ?*
- *Est-ce que tu aimes les courts-métrages ? Qu'est-ce qui te plaît le plus quand tu regardes des courts-métrages ? Préfères-tu les films plus longs ?*
- *Dans ce programme de courts-métrages, quel film as-tu préféré ? Pour quelle(s) raison(s) ?*
- *Au contraire, quel film as-tu le moins aimé ? Pourquoi ?*
- *As-tu un personnage de préférence parmi tous ceux qui apparaissent dans ces films ? Ou un personnage que tu aimes moins ?*
- *Est-ce que les films sont drôles ? As-tu ri pendant l'un des films ? Te souviens-tu de la scène en question ?*
- *À l'inverse, est-ce qu'une scène t'a rendu-e triste ? Ou en colère ? Souhaites-tu en parler ?*
- *Aimerais-tu revoir l'un de ces films ? Lequel ?*

### COMPRENDRE LES FILMS

- *As-tu compris toutes les histoires ?*
- *Peux-tu expliquer en quelques mots les différents films ?*
- *À ton avis, est-ce qu'il y a des points communs entre toutes ces histoires ? Lesquels ?*
- *Quels sont les thèmes principaux ?*
- *Aimerais-tu parler d'un thème en particulier ?*
- *As-tu appris de nouvelles choses ? Lesquelles ?*

# PRÉSENTATION DES COURTS-MÉTRAGES

Qui sont ces personnages différents, moqués et incompris ? En quatre petites histoires, ils apparaissent dans toute leur singularité. Il y a Nemo, enfermé dans le scaphandre qu'il ne quitte jamais, qui mange, dort et va à l'école dans cet équipement étrange. Il y a Paolo, dont chacune des larmes d'émotion fait naître de magnifiques fleurs rouges. Il y a ce nouvel élève, à tête d'éléphant, rejeté à cause de sa drôle de figure, ou encore cet orphelin qui dessine dans ses cahiers la beauté des oiseaux avec lesquels il s'envole dans son imaginaire.

## LAÏKA ET NEMO

**De Jan Gardermann, Allemagne, 2022, 15'**

Nemo est différent. Il habite dans le phare d'une ville de bord de mer et est le seul à porter un scaphandre. Un jour, il rencontre Laïka, une astronaute qui lui ressemble...

**Thèmes :** isolement, souvenir, rencontre, mer, espace

## LE GARÇON ET L'ÉLÉPHANT

**De Sonia Gerbeaud, France, 2022, 7'**

Dans une classe, l'arrivée d'un nouveau à tête d'éléphant déclenche moqueries et sarcasmes. Pourtant, un des élèves semble captivé et troublé par ce nouveau camarade.

**Thèmes :** école, amitié, moquerie, exclusion, imagination

## À LA BONNE PLACE

**De Meinardas Valkevičius, Lituanie, 2021, 11'**

Patrick vit dans un foyer. Il espère qu'un jour une famille le prendra sous son aile. Un à un, les autres enfants finissent par être adoptés par des gens qui leur ressemblent, sauf lui. Alors Patrick attend et rêve de prendre son envol...

**Thèmes :** magie, adoption, famille, ressemblance, rêve

## AU BONHEUR DE PAOLO

**De Thorsten Drössler, Manuel Schroeder, Allemagne, République tchèque, Suisse, 2021, 14'**

Paolo est heureux - parce qu'il peut pleurer et de ses larmes naissent de magnifiques fleurs. Lorsque les habitants de la ville découvrent cet étrange pouvoir, ils veulent cueillir le bonheur de Paolo...

**Thèmes :** émerveillement, magie, fleur, harcèlement

# LE CINÉMA D'ANIMATION

## LES DIFFÉRENTES TECHNIQUES D'ANIMATION

Avant d'aborder les explications, il est intéressant de mener d'abord une réflexion commune avec les élèves sur les notions de court-métrage et de cinéma d'animation, afin d'avoir un aperçu des concepts déjà connus.

<b>LE DESSIN ANIMÉ</b>	Les mouvements sont décomposés en un enchaînement de dessins. Projetés rapidement, ils donnent l'illusion d'un mouvement continu. Il est aussi possible d'utiliser des feuilles de plastique transparentes, du cellulo, qui permettent de ne redessiner que certaines parties du dessin.
<b>L'ANIMATION EN PAPIER DÉCOUPÉ</b>	Des morceaux de papier (dessins, photographies, journaux...) sont rassemblés pour créer des personnages et des décors. Ils sont disposés sur un plateau en-dessous d'une caméra fixe qui photographie chaque mouvement. <b>Exemple : Princes et princesses, Le hérisson dans le brouillard</b>
<b>STOP-MOTION</b>	Animation en volume, image par image. On prend en photo chaque mouvement d'un objet immobile. Montrées successivement de manière rapide, les photos donnent l'illusion du mouvement. <b>Exemple : Frankenweenie, Fantastic Mr Fox</b>
<b>ANIMATION EN IMAGES DE SYNTHÈSE</b>	L'animation est créée numériquement par ordinateur. Il existe trois types d'animation en image de synthèse : l'animation en 2D, l'animation en 3D et la motion capture. <b>Exemple : La Reine des Neiges, Le Pôle Express</b>
<b>LA ROTOSCOPIE</b>	Cette technique consiste à travailler avec de vrais acteurs dont on dessine les contours image par image. Ceci permet de donner plus de réalisme aux mouvements des personnages et des traits du visage. <b>Exemple : Betty Boop, Blanche Neige et les sept nains</b>
<b>ANIMATION SANS CAMÉRA</b>	Technique notamment utilisée au début du cinéma d'animation. On n'utilise pas de caméra, mais on intervient directement sur la pellicule (vierge ou impressionnée). <b>Exemple : Synchronie (Norman McLaren)</b>

©Marie Blazyk

*Dans le programme de courts-métrages que tu as visionné, quelles techniques d'animation as-tu vues ? Observe les visuels de chaque film dans les pages qui suivent et décris les différences et particularités.*

<b>LAÏKA ET NEMO</b>	
<b>LE GARÇON ET L'ÉLÉPHANT</b>	
<b>À LA BONNE PLACE</b>	
<b>AU BONHEUR DE PAOLO</b>	



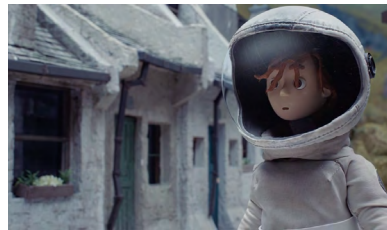
# À LA DÉCOUVERTE DE PERSONNAGES SINGULIERS

## ÊTRE SOI-MÊME ET ACCEPTER L'AUTRE

- *Quelles sont les particularités de nos héros et héroïnes ?*



.....



.....



.....



.....



.....

Dans ce programme de courts-métrages, nous rencontrons des héros et des héroïnes uniques. Cependant, il semble parfois difficile pour ces personnages d'être respectés par leur entourage pour ce qu'ils sont. En effet, ces histoires nous rappellent qu'il est important d'accepter autrui avec un esprit ouvert tel-le qu'il est, et ce quelles que soient ses différences. Celles-ci peuvent être de nature différente, comme par exemple les goûts (vestimentaires, musicaux, artistiques, etc.), l'apparence, ou encore la religion, l'appartenance ethnique, les capacités intellectuelles et physiques, pour n'en citer que quelques-unes. Le **respect**, l'**acceptation** et la **compréhension** sont trois valeurs importantes pour créer de bonnes relations avec les autres.

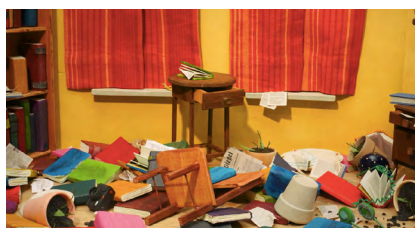
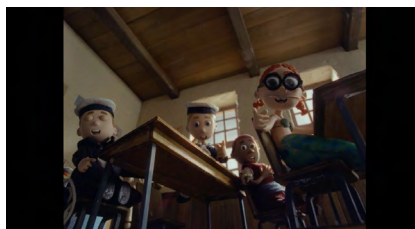
- *Comment réagissent les autres personnages face aux héros et héroïnes des courts-métrages ?*
- *Te souviens-tu d'une situation qui t'a choqué-e ou marqué-e dans les films vus ? Explique.*
- *Complète la phrase suivante :*

*Pour moi, la singularité d'une personne signifie .....*

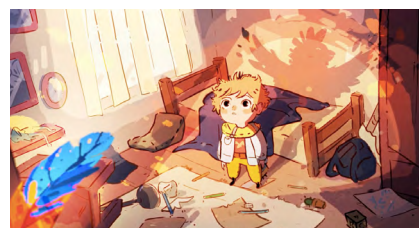
## DÉVELOPPER SON EMPATHIE

Maintenant que nous nous souvenons des personnages de chaque court-métrage, regardons de plus près les situations ainsi que les comportements que subissent les héros et les héroïnes. C'est par la compréhension des émotions que nous développons de l'empathie. L'empathie, c'est ce qui nous permet de nous mettre à la place d'une autre personne et d'imaginer ce qu'elle peut ressentir.

- **Dans les images ci-dessous, identifie les personnages et leur relation les uns avec les autres : dans cette situation, y a-t-il une victime, une personne qui souffre ? Qui provoque cette situation ?**



- **Te souviens-tu de ces situations ? Raconte ce qu'il se passe.**
- **Quelles sont les émotions présentes ?**
- **Comment réagit le héros ou l'héroïne ? À ton avis, quelles sont leurs émotions ?**
- **À ton avis, pourquoi les autres personnages se moquent-ils ou manquent-ils de respect aux héroïne-s ?**
- **Comment te sens-tu face à ces situations ?**



- **Dans chaque histoire, le héros ou l'héroïne trouve une personne qui lui ressemble et/ou qui la reconforte. Te souviens-tu de chaque rencontre ?**
- **Dans quel court-métrage cette émotion et ce besoin d'appartenance à une personne ou à un groupe de personnes sont-ils le plus représentés ?**

# LAÏKA ET NEMO

## CROISEMENT ENTRE L'ESPACE ET LA MER

Dans ce film, nous partons à la rencontre d'un garçon qui s'appelle Nemo et qui porte un **scaphandre**, une combinaison spécialisée pour plonger dans l'eau et profiter des fonds marins. Alors qu'il vit isolé des autres habitant-e-s, il tombe nez-à-nez avec un personnage qui lui ressemble, Laïka, une **astronaute**.



- **Quels sont les points communs entre Nemo et Laïka ?**
- **Cite les caractéristiques des univers de chaque personnage : observe attentivement leur entourage, l'habitation et le moyen de transport...**

NEMO	LAÏKA



- **Comment s'appelle l'endroit où vit notre héros ? Quelle est la fonction d'un tel lieu ?**
- **Par quel moyen Laïka est-elle arrivée sur terre ? Parvient-elle à repartir ?**

## CLIN D'ŒIL

- **As-tu déjà entendu les noms « Laïka » et « Nemo » ?**

L'utilisation des prénoms de « Nemo » et de « Laïka » n'est pas un hasard. « Nemo » renvoie au roman d'aventure de Jules Verne, *Vingt Mille Lieues sous les mers*, dans lequel le capitaine du sous-marin Nautilus porte le même prénom que le personnage du film. « Laïka » rappelle la chienne envoyée dans l'espace par l'URSS : il s'agit du premier être vivant à être en orbite autour de la Terre. « Laïka » signifie d'ailleurs « petit aboyeur » en russe. Dans les deux cas, c'est ce qu'on appelle une « référence » : il s'agit d'un élément qui rappelle autre chose, que ce soit un personnage, un livre, un film, un titre de musique, etc.

- **Cherche sur Internet pour découvrir l'histoire de ce livre ou encore l'aventure de Laïka.**
- **Connais-tu d'autres références en lien avec le titre, Laïka et Nemo ?**

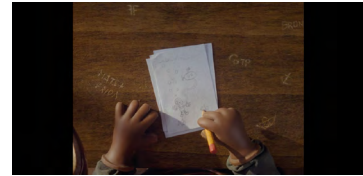




## SOUVENIRS D'ENFANCE

En marchant dans la rue, Nemo est confronté aux regards moqueurs du capitaine et du marin. Lorsqu'il entre dans le magasin, les rires de ces personnages le plongent dans le passé, en particulier dans son enfance : les images que nous voyons proviennent donc de ses souvenirs. Il s'agit d'un **flash-back**, c'est-à-dire un procédé qui consiste à retourner en arrière dans un récit. Plus tard dans l'histoire, nous découvrons aussi les souvenirs de Laïka. Rappelons-nous de ces moments.

### 1. Souvenirs de Nemo



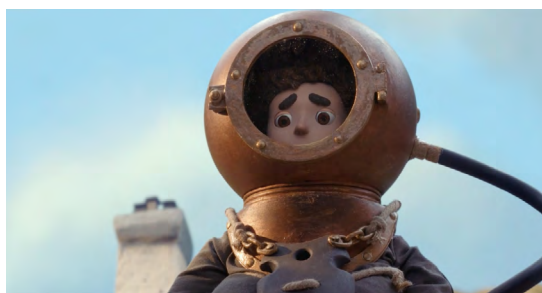
### 2. Souvenirs de Laïka



- Remarques-tu des différences entre les images du présent et celles des souvenirs ?
- Que nous racontent ces souvenirs ?
- À ton avis, quel élément déclenche ces souvenirs ? Aide-toi des images.
- Quels sont les points communs entre les souvenirs de Nemo et ceux de Laïka ?

## DANS LA PEAU DE NEMO

Dans le film, Nemo doit plonger dans l'eau à la recherche de la clé qui y est tombée. Avant de plonger, il regarde quelques instants le mouvement des vagues et se rappelle les moqueries de ses anciens camarades de classe. Pour comprendre ses pensées, on voit à travers les yeux de Nemo, comme si nous étions lui : c'est ce qu'on appelle le **point de vue subjectif**. Nous comprenons que ce que l'on nous montre à l'écran est ce que voit Nemo grâce au **jeu du champ contre-champ** : d'abord, nous voyons le visage de Nemo, suivi de ce qu'il voit devant lui.

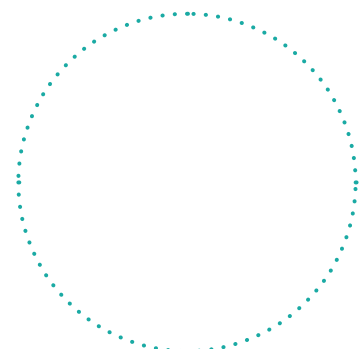


1. Le champ



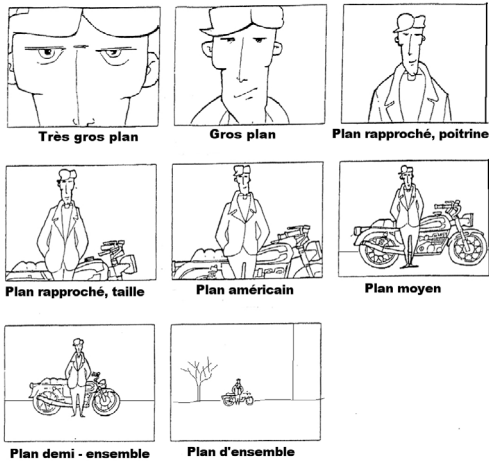
2. Le contre-champ

- À ton avis, que ressent Nemo ?
- Retrouve-t-il la clé ? Que se passe-t-il ?
- As-tu déjà fait de la plongée sous-marine ?
- Si non, aimerais-tu essayer ?
- Imagine ce que Nemo peut voir d'autre sous l'eau.



# LE GARÇON ET L'ÉLÉPHANT

## LA MISE EN SCÈNE AU SERVICE DES ÉMOTIONS



Lorsqu'on tourne un film, le-la réalisateur-riche doit choisir la place qu'auront les personnages, les objets et les autres éléments du décor dans l'image. C'est le début de la mise en scène au cinéma. Ce choix est très important car l'histoire est différente selon ce que l'on montre. Par exemple, le (très) gros plan nous renseigne sur les émotions du personnage, à l'inverse du plan d'ensemble qui permet de situer l'action dans un lieu. Au cinéma, nous parlons de **l'échelle des plans**. Ci-contre, les différents noms de plan.

*Ci-dessous des images tirées du film : note de quelle échelle de plan il s'agit pour chaque image.*

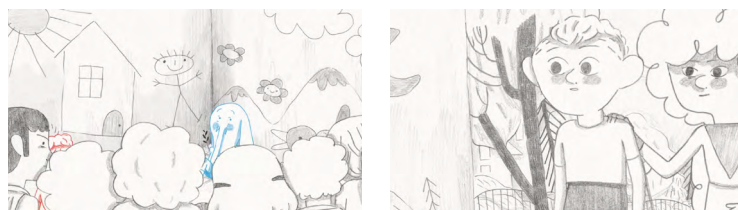


## UN PEU DE COULEURS...

Alors que la vie à l'école semble en noir et blanc, des touches de couleurs apparaissent au fur et à mesure de l'histoire. Dès le début du film, l'éléphant est représenté en bleu. Le garçon est quant à lui en noir et blanc, comme le reste des enfants, jusqu'à l'arrivée de l'éléphant dans la classe qui le transforme, ce qui se remarque dans les images.



- Compare les images ci-dessus. Quelles différences remarques-tu d'une image à l'autre ?
- À ton avis, pourquoi avoir fait ce choix de couleurs ?



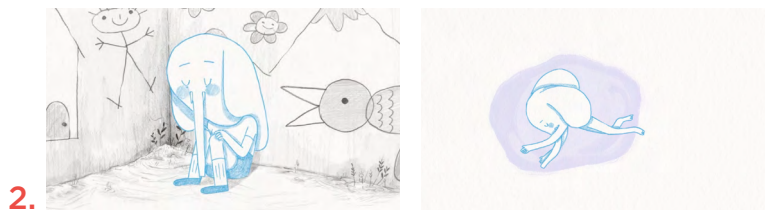
- Pourquoi le garçon change-t-il de couleurs selon les situations ? Que se passe-t-il ?
- As-tu déjà vécu ou vu des situations comme celles du film ?

## ÊTRE DANS SA BULLE

Quand l'éléphant essaie de se joindre aux autres enfants pour jouer, il se retrouve à chaque fois seul. Les autres enfants l'excluent et se moquent de lui. Tout d'un coup, un garçon l'interrompt et lui propose un jeu. Ensemble, ils se retrouvent plongés dans un nouvel environnement plus réconfortant et paisible, loin des autres enfants et de leurs moqueries.



- **Où se trouvent les personnages ? Comment décrirais-tu cet endroit ?**

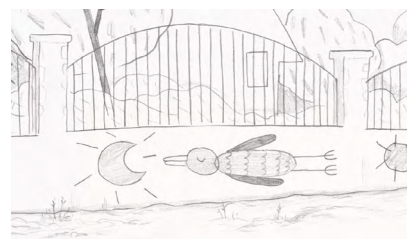


- **Que se passe-t-il à la fin de l'histoire ? Aide-toi des images ci-dessus.**
- **Compare les deux situations : quelles sont les émotions des personnages ?**
- **D'après toi, pourquoi a-t-on parfois besoin d'« être dans sa bulle » ?**
- **T'arrive-t-il d'être dans « ta bulle » ?**
- **À ton tour, dessine une représentation de ton monde imaginaire :**

A large rectangular area enclosed by a dotted line, intended for drawing a representation of one's imaginary world.

## DU JOUET OPTIQUE AU DESSIN ANIMÉ

Installé sur le tourniquet, l'éléphant observe les dessins sur les murs prendre vie grâce au mouvement. Cela nous rappelle la base du dessin animé qui consiste à donner l'illusion du mouvement par le défilement d'une série de dessins sous nos yeux. Ce mouvement circulaire renvoie aussi à des **jouets optiques qui ont été inventés au 19<sup>ème</sup> siècle pour étudier cette illusion**, comme le « zootrope » ou encore le « praxinoscope ».



- **Recherche sur Internet à quoi ressemblent ces instruments optiques et quelles sont leurs particularités.**
- **Quelle histoire racontent les dessins que voit l'éléphant sur le muret de l'école ?**



# À LA BONNE PLACE

## TROUVER SA FAMILLE

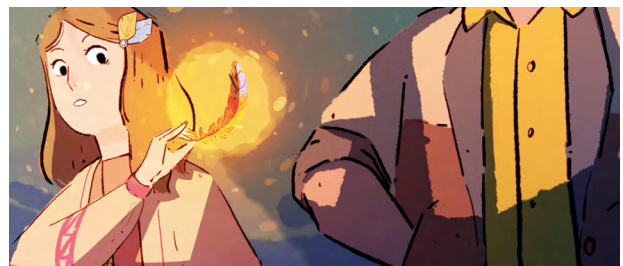
Au début de l'histoire, nous rencontrons le personnage principal qui se balade dans un zoo. D'enclos en enclos, le garçon s'émerveille devant la beauté des animaux.

- **Te souviens-tu des animaux que notre héros rencontre ?**
- **Écris le nom de l'espèce dans l'encadrement en-dessous de chaque image.**
- **Décris les caractéristiques de chaque espèce animale grâce aux images.**



Au zoo, le garçon fait la découverte d'un animal qui le touche énormément et avec lequel un lien très fort se crée. La rencontre avec cet animal influence l'enfant pour la suite de l'histoire. On peut appeler cela un animal « totem », c'est-à-dire un animal avec lequel nous ressentons une forte connexion.

- **À quel animal notre héros s'identifie-t-il ?**
- **Une trace de cet animal joue un rôle important et traverse tout le film. Regarde attentivement ces images pour te souvenir de quel élément il s'agit.**
- **Et toi, as-tu un animal totem ? Explique.**



## LE TEMPS QUI PASSE...

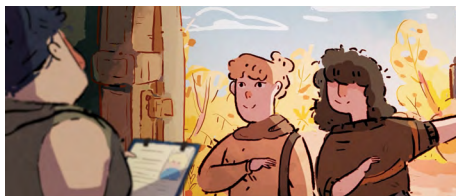
De retour du zoo, le garçon retrouve ses camarades dans leur maison : il s'agit d'un orphelinat, c'est-à-dire, un lieu d'accueil pour les enfants où ces derniers attendent de trouver une famille où grandir.



- **Que se passe-t-il lorsque le garçon revient à l'orphelinat ? Comment imagine-t-il les autres personnages ?**

Chaque jour, des couples viennent chercher leur futur enfant. Nous voyons au fur et à mesure des enfants quitter l'orphelinat. Plusieurs jours s'écoulent en quelques secondes à l'écran : il s'agit d'un procédé très connu dans le cinéma, une ellipse temporelle. Dans ce cas, on ne connaît pas exactement la durée de l'**ellipse temporelle**.

- **Observe attentivement les images ci-dessous et trouve les éléments qui indiquent que le temps passe.**
- **Que remarques-tu de particulier chez ces couples ?**
- **Le héros de l'histoire trouvera-t-il une famille ? Te souviens-tu de la fin ?**



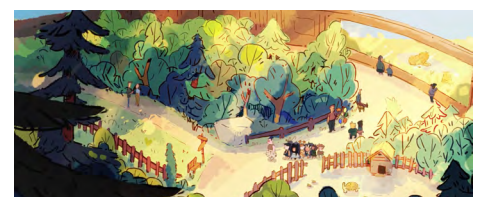
## LES ANGLES DE PRISE DE VUE AU CINÉMA



©Marie Blazyk

Lorsqu'on tourne un film, la place de la caméra est un choix important. Elle varie en fonction de comment on veut raconter l'action et comment on veut la montrer. On appelle cela « un angle de prise de vue ». Il existe plusieurs angles de prise de vue car, selon l'emplacement de la caméra, l'effet produit sera différent. Ci-contre le nom de différents angles de prises de vue.

- **Ci-dessous des images tirées du film. Pour chacune d'entre elles, indique de quel angle il s'agit. Réfléchis aux impressions que les choix de ces angles te donnent à chaque fois.**



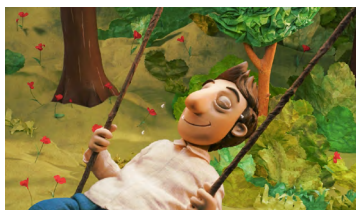


# AU BONHEUR DE PAOLO

## DES LARMES FLEURIES

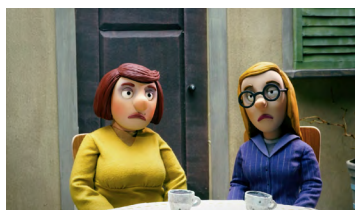
Dans ce film, nous suivons le quotidien de Paolo, le personnage principal de l'histoire. Rapidement, nous découvrons la singularité de ce héros : en s'émerveillant devant les choses simples de la vie, Paolo verse quelques larmes qui ne laissent personne indifférent autour de lui.

- **Quelles sont les activités qui rendent Paolo heureux ? Ci-dessous, tu trouveras des images tirées du film pour t'aider à répondre.**



1. ....
2. ....
3. ....

- **Que produisent les larmes de Paolo ? Comment réagissent les autres personnes ?**
- **Et toi, t'arrive-t-il de pleurer « de joie » ? Qu'est-ce qui t'apporte du bonheur ?**



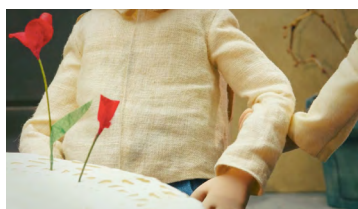
- **Que sais-tu sur la fleur de Paolo ? En as-tu déjà vue ?**

Les larmes de Paolo donnent naissance à une fleur qui porte le nom de **coquelicot**. Il s'agit d'une fleur sauvage des champs. C'est à l'arrivée du printemps que nous pouvons admirer les coquelicots rouges au bord des routes, dans les prairies, les terrains en friche, les talus, etc. Il est déconseillé de cueillir un coquelicot dont les pétales sont très fragiles, au risque que la fleur fane rapidement : en effet, **cette fleur symbolise la beauté éphémère** (qui ne dure pas longtemps).

## « PROFITER »

Paolo profite des moments que la vie lui offre tandis que les autres personnages ont plutôt tendance à profiter de lui. Notre héros prend plaisir à partager ses émotions avec les gens qui l'entourent mais ils ne cessent de le solliciter jusqu'à pousser Paolo à se cacher pour les éviter...

- **Comment réagissent les habitant-e-s après avoir découvert le pouvoir de Paolo ? Te souviens-tu des scènes ci-dessous ? Que se passe-t-il ? Et toi, qu'as-tu ressenti ?**
- **Que décide Paolo à la fin de l'histoire ?**
- **À la suite du départ de Paolo, quelle révélation ont les autres personnages ?**
- **Quel est le message du film ? Explique avec tes mots et parle-en avec tes camarades.**



## CRÉDITS

### AUTEURE

Jillian Camarda

### GRAPHISME

Les M Studio

## AVEC LE SOUTIEN DE



### ŒUVRE

Nationale de Secours  
Grande-Duchesse Charlotte

## LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de la Culture



LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL  
[www.luxfilmfest.lu](http://www.luxfilmfest.lu)