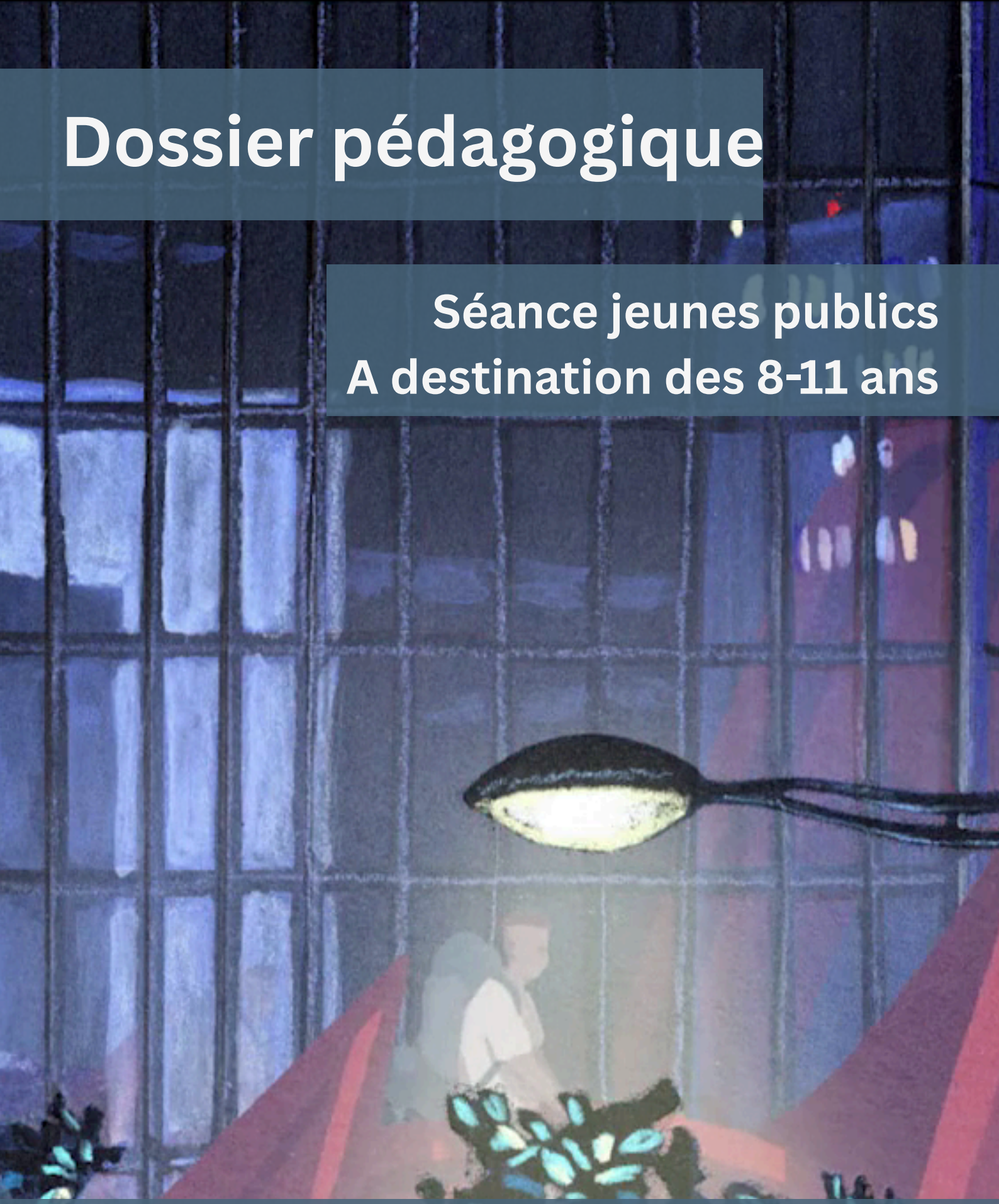
Dossier pédagogique

Séance jeunes publics
A destination des 8-11 ans



36e édition du festival de cinéma documentaire

TRACES DE VIES

Du 29 novembre au 5 décembre 2026 à Clermont-Ferrrand, maison de la Culture
Contact : 04 73 20 04 64 / coordination@tracesdevies.org

FESTIVAL TRACES DE VIES

contact : coordination@tracesdevies.org

FESTIVAL TRACES DE VIES

Séance jeune public 2026 | 4 murs et *un monde*

8-11 ans

A travers 7 courts métrages de documentaire, d'animation et de fiction qui dessinent la figure du foyer, nous appréhenderons comment les êtres humains façonnent leur environnement et s'y adaptent au quotidien. Comment « habiter » c'est partager un lieu avec d'autres êtres vivants, dépendre d'écosystèmes fragiles et participer à la construction d'un monde commun.



Le refuge de l'écureuil | Chaïtane Conversat | animation | 13' | 2018

Tous les jours, cette grand-mère part à la chasse aux trésors. Les coquillages, feuilles, cailloux et plumes qu'elle trouve dans la forêt deviennent les décors et personnages des histoires qu'elle conte à sa petite fille. Mais les cartons s'accumulent dans la petite maison, jusqu'au jour où elle ne parvient même plus à sortir de chez elle.



Gagarine | Fanny Liatard & Jérémy Trouilh | fiction | 16' | 2020

Youri, vingt ans, rêve d'être astronaute. Pour lutter contre la démolition de la cité Gagarine d'Ivry où il a grandi, il remplace les ampoules et colmate les fuites inévitables du bâtiment défraîchi. Peu à peu, la bâtisse se transforme, devenant à ses yeux un vaisseau spatial dont il répare les pannes.



Pieds verts | Elsa Duhamel | doc. animé | 5' | 2024

Jeanine et Alain ont quitté leur Algérie natale et vivent dans le nord de la France où ils ont créé un beau jardin méditerranéen. Pourtant, ils ne parviennent toujours pas à se sentir pleinement chez eux...



Le portail magique | école de My-Ferrière | animation | 10' | 2024

Dans la forêt où Jacassine et sa famille cohabitent et travaillent en harmonie, un mystérieux portail apparaît, exauçant sans limite les souhaits de chacun. Mais à mesure que les désirs se réalisent, des conséquences inattendues surgissent, menaçant l'équilibre de leur environnement.



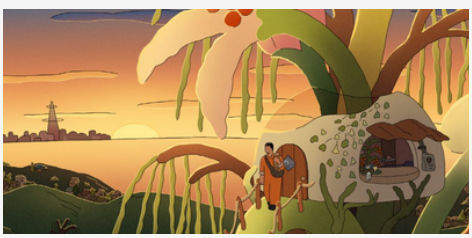
La grande arche | Camille Authouart | doc. animé | 12' | 2023

Paris, place de la Défense. Dans l'ombre de ce quartier austère, la réalisatrice documente la vie d'un sans-abri habitant au milieu des œuvres monumentales et des travailleurs affairés. Mais la nuit, quand tout semble désert et que les étoiles se confondent avec les fenêtres des plus hautes tours, le quartier se métamorphose...



Thermostat 6 | M. Coudert, Maya Av-Ron, M.Cominotti, S. Dano | animation | 5' | 2018

Diane ne peut plus faire semblant de ne pas voir la fuite qui coule au-dessus de la table du repas, et qui ne semble pas inquiéter les autres membres de famille. A mesure qu'elle tente de la réparer, l'inondation prend de l'ampleur...



A small garden by the window | Jonghoon Lee | animation | 5' | 2024

Un étrange architecte, à la fenêtre de sa maison-plante, cueille les tomates qu'il cultive dans sa jardinière. De ces pousses émanent des particules d'énergie vivantes qui l'aident à restaurer les environnements abîmés et à alimenter la ville proche. Dans cette utopie verte, tout le monde prend soin de son habitat.



L'inventaire de l'écureuil

Lire, comprendre et s'approprier un texte littéraire, rédiger un texte libre, observer, se représenter et représenter l'espace…

George Perec et le syndrome de l'écureuil

Dans ***Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*** (1975), l'écrivain George Perec décrit un quartier de Paris en faisant une simple liste de toutes les choses qu'il observe. Comme la grand-mère du film ***Le refuge de l'écureuil*** qui collectionne les objets avec lesquels elle raconte des histoires, Perec raconte un **endroit** avec des **choses**.

« Esquisse d'un inventaire de quelques-unes des choses strictement visibles :
— Des lettres de l'alphabet, des mots "KLM" (sur la pochette d'un promeneur), un "P" majuscule qui signifie "parking", "Hôtel Récamier", "St-Raphaël", "l'épargne à la dérive", "Taxis tête de station", "Rue du Vieux-Colombier", "Brasserie-bar La Fontaine Saint-Sulpice", "P ELF", "Parc SaintSulpice".
— Des symboles conventionnels : des flèches , sous le "P" des parkings, l'une légèrement pointée vers le sol, l'autre orientée en direction de la rue Bonaparte (côté Luxembourg), au moins quatre panneaux de sens interdit (un cinquième en reflet dans une des glaces du café).
— Des chiffres : 86 (au sommet d'un autobus de la ligne no 86, surmontant l'indication du lieu où il se rend : Saint-Germain-desPrés) , 1 (plaque du numéro 1 de la rue du Vieux-Colombier), 6 (sur la place indiquant que nous nous trouvons dans le 6e arrondissement de Paris).
— Des slogans fugitifs : "De l' autobus , je regarde Paris"
— De la terre : du gravier tassé et du sable.
— De la pierre : la bordure des trottoirs, une fontaine , une église , des maisons…
— De l'asphalte
— Des arbres (feuilles, souvent jaunissants)
— Un morceau assez grand de ciel (peut-être 1/6e de mon champ visuel)
— Une nuée de pigeons qui s'abat soudain sur le terre-plein central, entre l'église et la fontaine
— Des véhicules (leur inventaire reste à faire)
— Des êtres humains
— Une espèce de basset
— Un pain (baguette)
— Une salade (frisée ?) débordant partiellement d'un cabas »

Extrait de ***Tentative d'épuisement d'un lieu parisien***, George Perec



Consigne

Observe attentivement le lieu où tu te trouves. En t'inspirant de George Perec ou de la grand-mère du film, décris cet endroit le plus précisément possible. Ton texte peut prendre une forme libre (liste, poème, prose...).

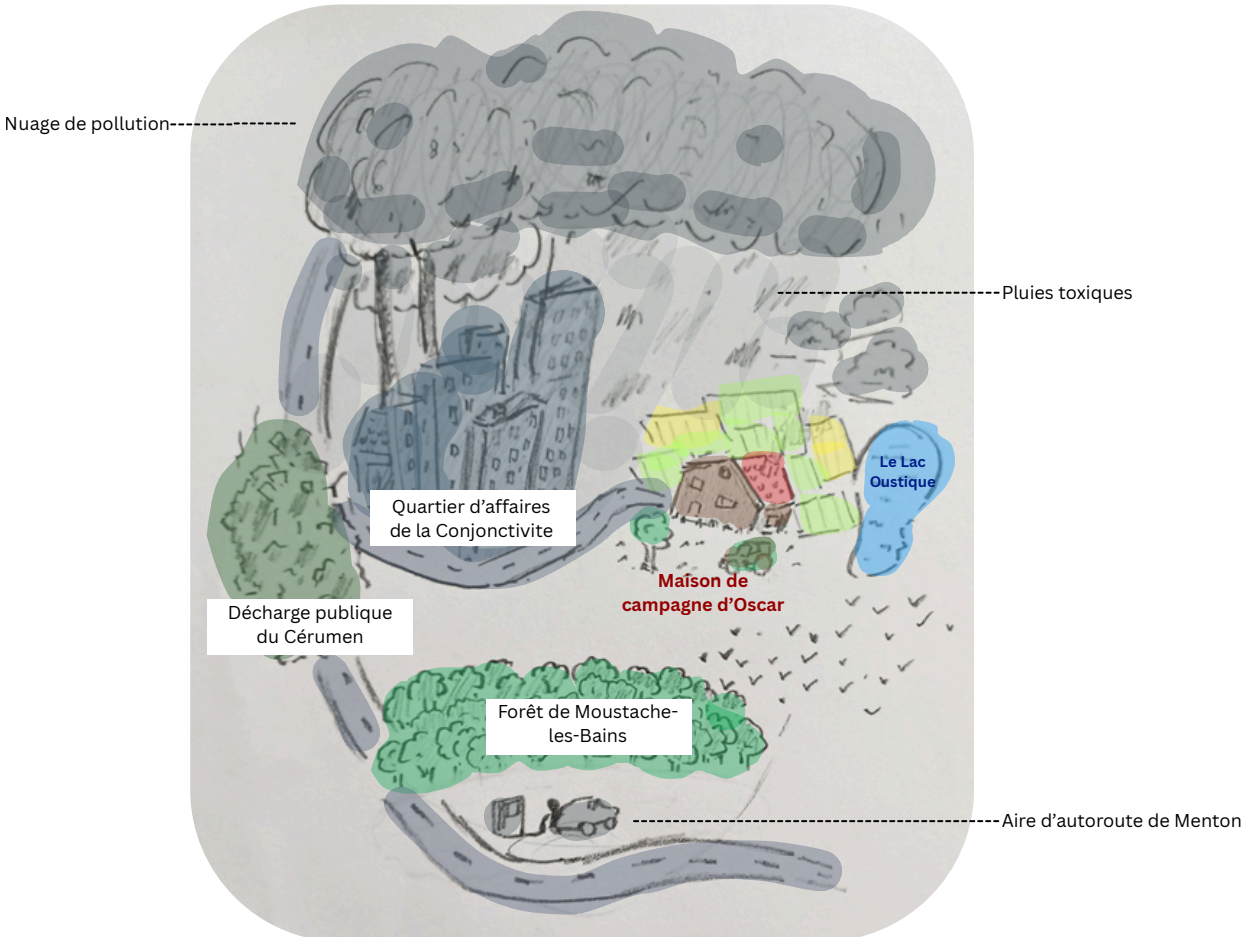


La carte d'identité *géographique*

Réaliser une production graphique codifiée, représenter l'espace, raconter une histoire par l'image, expliquer des choix de création…

La carte anthropomorphe

Dans ***Pieds verts***, le couple essaie de façonner son jardin à l'image de son Algérie natale. Dans ***Gagarine***, Youri s'imagine en astronaute réparant son vaisseau-cité. À chaque fois, l'habitat est en lien avec l'identité des habitants, comment ils ressemblent à leur habitat et leur habitat leur ressemble.



Carte de la région d'Oscar Tographie

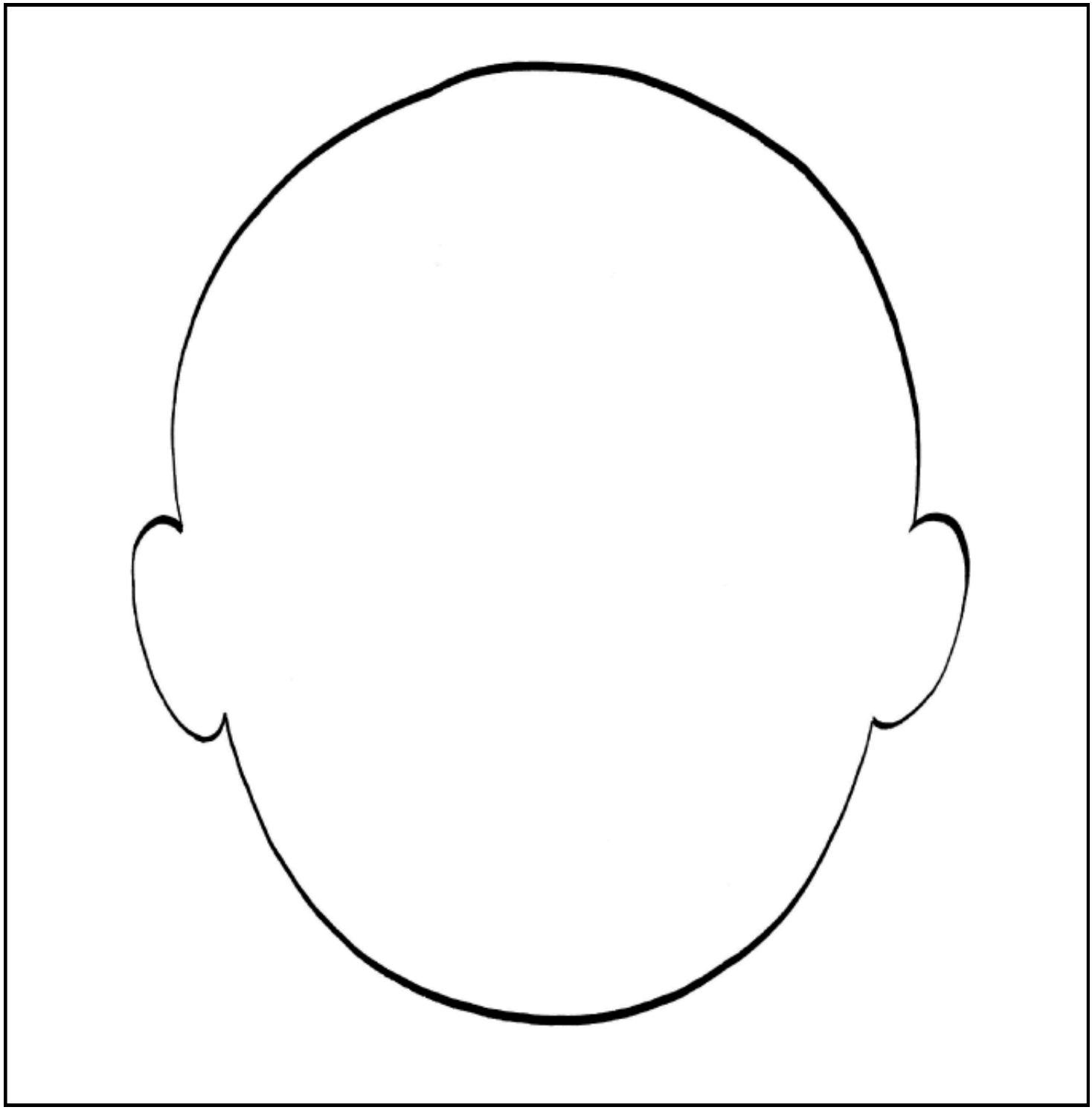
Cette carte représente la région dans laquelle vit Oscar Tographie, qui, fatigué d'avoir travaillé toute sa vie au quartier d'affaires de la Conjonctivite, est parti s'installer à la campagne près du Lac Oustique. Mais les fumées polluées l'ont suivi… peut-être aurait-il dû prendre l'autoroute et partir à Menton pour s'éloigner encore plus…



Consigne

- Commence par lister entre 5 et 7 choses que tu aimes ou que tu aimes faire
- Imagine maintenant un lieu pour chacune de tes passion et dessine-les (par exemple, si tu es musicien.ne, tu peux dessiner une école de musique imaginaire). Fais en sorte que chaque lieu rappelle un élément du visage.
- Découpe chaque dessin soignement et viens les coller à ta guise sur la tête pour créer un visage
- Donne un nom aux lieux que tu as inventés. Tu peux écrire les noms sous les dessins ou à côté, comme une légende.
- Donne maintenant un titre à ta carte d'identité géographique.

Félicitations, tu as créé une carte **anthropomorphe** (qui a la forme d'un corps ou d'un visage humain) !





Le conseil des *colocataires*

Prendre la parole à l'oral et écouter les autres, développer son imagination et sa capacité à argumenter, réfléchir aux enjeux de la vie en collectivité, réfléchir et débattre en groupe...

La patte de singe



Dans ***Le portail magique***, les colocataires de la forêt profitent du pouvoir du portail qui exauce tous leurs voeux. Jusqu'au moment où ils vont trop loin et où leurs souhaits se retournent contre eux. En voulant améliorer leur propre situation, ils finissent par dégrader les conditions de vie de toute la collectivité. Cette idée s'inspire de la nouvelle « The monkey's paw » où un artefact exauce les voeux de manière déformée.

Déroulement

À tour de rôle :

1. L'un ou l'une d'entre vous formule un vœu pour l'adresser au portail magique.
2. Puis quelqu'un d'autre imagine comment ce souhait pourrait se retourner contre un ou une camarade, ou **provoquer un problème pour toute la communauté**.
3. Toute la classe joue ensuite le rôle du **Conseil des colocataires** : ensemble, discutez des conséquences du vœu et décidez s'il serait acceptable dans la forêt. Le conseil peut :
   - **accepter le vœu**, si ses conséquences restent limitées ;
   - **le reformuler**, afin qu'il profite à tous et toutes, ou pour éviter les effets indésirables ;
   - **refuser le vœu**, s'il met en danger la vie collective.
4. Puis le deuxième enfant formule son propre vœu, auquel un troisième répond, et ainsi de suite...

Exemple :

« Je voudrais avoir un million d'euros ! »
« D'accord... mais le portail te les donne en pièces de 5 centimes. Il y en a vingt millions ! Elles remplissent toute ta maison et débordent dans la rue. Les voisins ne peuvent plus passer et tout le quartier doit déménager ».

« Après délibération, le Conseil considère qu'il ne pourra pas prendre en charge le ramassage de toutes ces pièces, et la banque sera surchargée pour tout compter. Le voeu est refusé ».

Vous pouvez envisager des conséquences inattendues comme des effets comiques, pratiques (trop lourd, trop encombrant), l'impact sur les autres habitants et habitantes, l'impact sur la nature ou l'environnement etc...



Compte rendu du Conseil des colocataires : liste des voeux / conséquences inattendues / décisions du Conseil :

Après les voeux : le quartier a-t-il évolué ? Comment le portail magique a-t-il amélioré ou dégradé les conditions de vie du collectif ?



Le puzzle *à histoires*

Comprendre et s'approprier la logique narrative d'un récit, raconter une histoire par l'image, expliquer des choix créatifs à un auditoire, écouter les autres et s'exprimer à l'oral…

Un peu de narratologie…

La structure narrative classique d'un récit s'organise ainsi : une **situation initiale**, un **élément perturbateur**, des **péripéties**, et se conclut par une **situation finale**. Au cinéma, on raconte les histoires grâce aux **images**.

L'histoire de ***La grande arche*** peut être décrite et organisée comme ceci :

- **Situation initiale :** la réalisatrice se rend au quartier de la Défense pour dessiner l'endroit.
- **Elément perturbateur :** elle remarque le monsieur sans-abri et s'intéresse à lui.
- **Péripéties :** la nuit, la place se transforme, les oeuvres d'art prennent vie et le monsieur chevauche l'Araignée rouge à travers la ville.
- **Situation finale :** au matin, le monsieur n'est plus là et la réalisatrice s'en va.

Consigne

Parmi ces **10 photogrammes** (images du film) de *La grande arche*, choisis-en 4, et organise-les dans l'ordre que tu veux pour raconter une **histoire inventée** qui n'a rien n'à voir avec celle du film. Tu es libre de **raconter ce que tu veux** : tu peux inventer un personnage, un groupe de personnage, une ville…

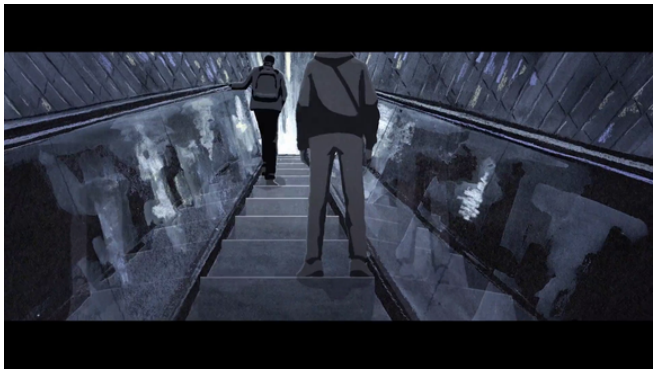
La première image doit correspondre à la **situation initiale**, la deuxième à **l'élément perturbateur**, la troisième aux **péripéties**, et la quatrième à la **situation finale**.

Présente ensuite à ta classe **tes 4 images dans l'ordre** et **explique l'histoire que tu as inventée**. Les camarades posent des **questions** pour en savoir plus sur les personnages, les péripéties, les détails de l'histoire… Il faut répondre aussi précisément que possible, et si tu n'avais pas pensé à une question… Improvise !

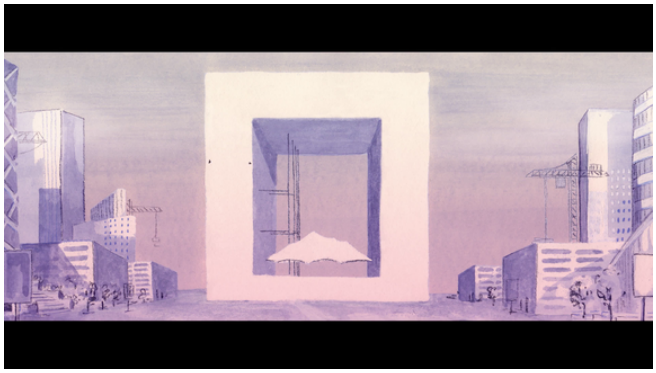
1



2



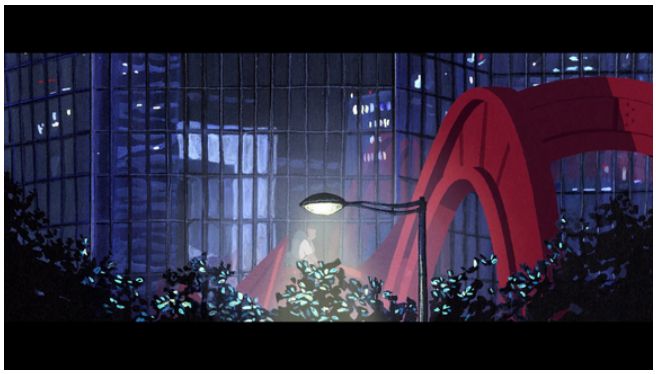
3



4



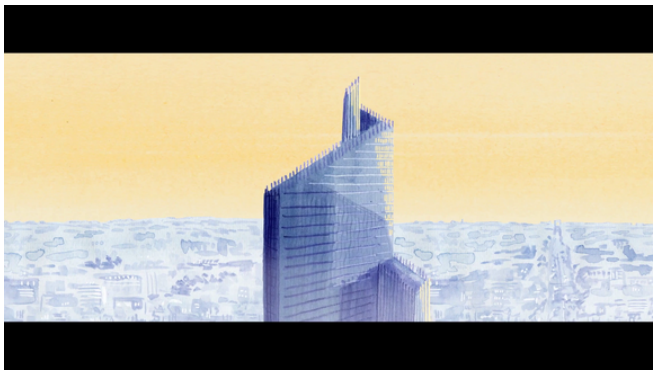
5



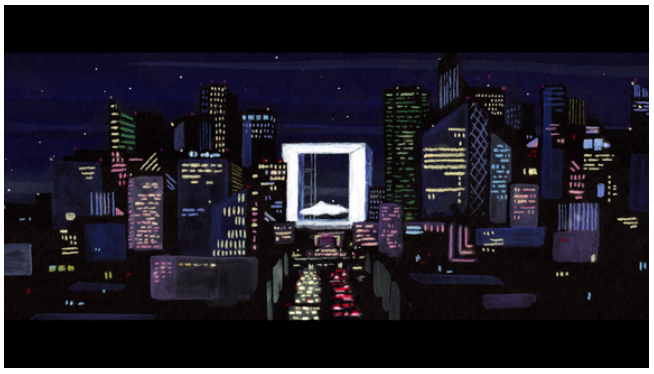
6



7



8



9



10



10 **photogrammes** (des images du film) de ***La grande arche***



Demain, *ma maison*

Réaliser une production graphique codifiée, représenter l'espace, raconter une histoire par l'image, expliquer des choix de création, s'initier aux enjeux environnementaux, de recyclage, de développement durable...

Le solar punk



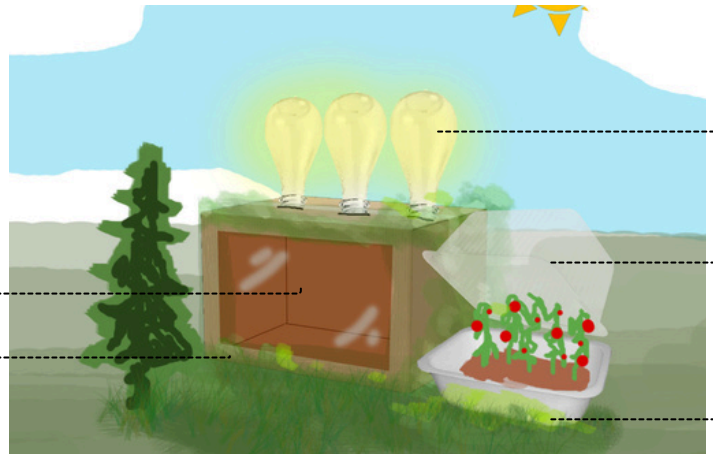
Dans le film ***A small garden by the window,*** le personnage principal conçoit une maison adaptée aux besoins futurs. Par exemple, elle est en forme de bulle, ce qui répartit mieux la chaleur, possède une serre naturelle avec une verrière, ou encore, elle est construite autour d'une plante pour intégrer de la végétation et de la fraicheur etc.
Ce film s'inspire d'un sous-genre de la science-fiction, le **Solar Punk**, qui envisage l'avenir sous un prisme utopique plutôt que fataliste pour l'humanité. Il met en avant les moyens de réduire l'impact écologique (**énergies renouvelables**, **écomobilité, recyclage, jardinage,** etc.). La technologie y est utilisé de manière modérée et toujours de façon à respecter l'environnement.

Consigne

A ton tour, deviens **l'architecte de ta propre maison du futur** en utilisant le principe du **recyclage :**

1. ramène de chez toi des **emballages propres**, normalement destinés à la poubelle ;
2. avec ta classe, **mettez toutes vos trouvailles en commun** puis **piochez** dans le tas quelques emballages ;
3. à partir des éléments récupérés, **dessine un croquis** de ta maquette. Tu peux imaginer ce que tu veux, en t'inspirant de la maison du film. Ta maison doit simplement répondre à **un enjeu climatique** (protection contre la chaleur, végétalisation, éco-mobilité...) ;
4. Maintenant que ton dessin est prêt, **construis ta maquette** ! Tu peux ajouter autant d'éléments que tu le souhaites, et n'hésite pas à peindre ou dessiner dessus !

Exemple





Les mécanos du *vaisseau-école*

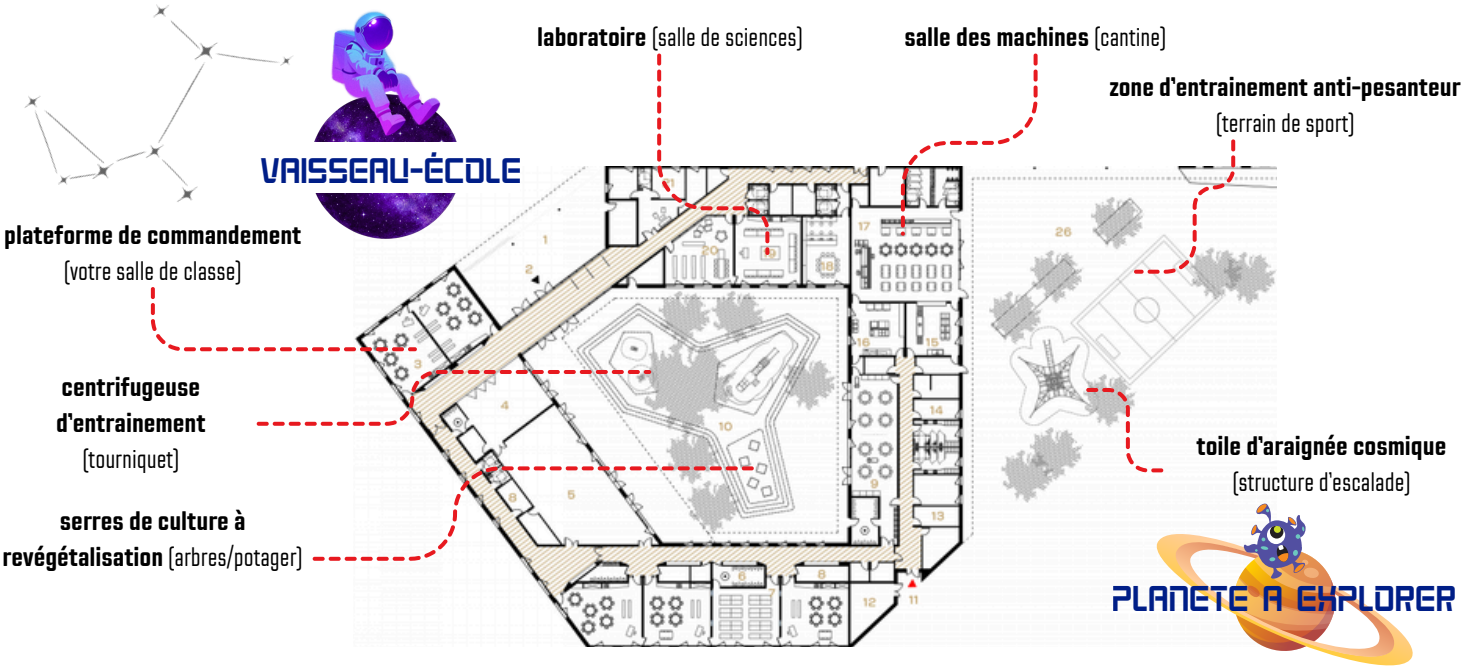
Réaliser une production graphique codifiée, représenter l'espace, raconter une histoire par l'image, expliquer des choix de création…

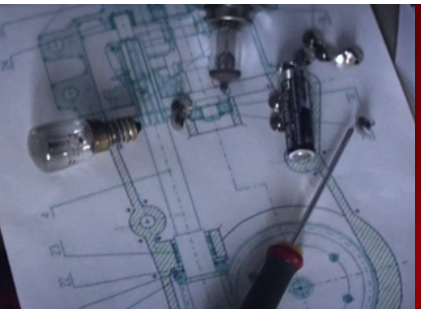
La carte de l'imaginaire

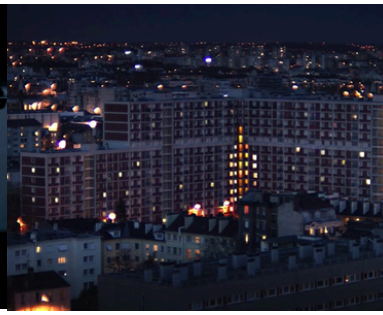


Dans ***Gagarine***, Youri transforme son immeuble en vaisseau spatial. Il part du réel pour déployer tout son imaginaire, rendant ainsi son quotidien et tout ce qu'il a autour lui, à l'image de ce qu'il aime et le passionne : l'espace. Il fait même de petites réparations, devenant ainsi le « mécano » de l'immeuble (comme dans un vaisseau).

Nombreux sont les auteurs ou autrices qui sont partis de la création d'une carte pour déployer toute l'histoire qu'ils avaient envie de raconter. La carte sert ainsi parfois de point de départ, de rampe de lancement pour le déploiement d'une narration. ***Dans La loi du Préau***, ZEP transforme ainsi la cour de récréation de Titeuf en carte d'aventures.







Consigne

À votre tour de **métamorphoser votre école en vaisseau spatial !** À partir d'un **plan de l'école** que vous aurez dessiné ensemble, **transformez chaque endroit** et chaque pièce en **parties du vaisseau** que vous souhaitez créer. Donnez un nom à votre vaisseau-école !

Exemple : votre salle de classe pourrait devenir la salle des commandes, la cantine la salle des machines, la cour l'espace d'entrainement aux conditions de vie dans l'espace...