

LITTLE KMBO PRÉSENTE

Shaun le Mouton *La* **FERME EN FOLIE**

DÈS
3 ANS



*AARDMAN

Little KMBO

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

EN PRATIQUE

Comment organiser une sortie au cinéma avec votre classe ?

Si vous avez l'habitude de vous rendre dans un cinéma, vous pouvez le contacter directement. Si vous avez besoin d'aide, remplissez le formulaire de demande de séance en ligne : littlekmbo.com/seances-scolaires/. Nous vous mettrons en relation avec un cinéma proche de votre établissement.

Quand aller voir *Shaun le mouton : La ferme en folie* au cinéma ?

Les salles de cinéma accueillent généralement les classes pour des séances privées le matin. Il suffit d'en faire la demande au cinéma, qui vous indiquera si cela est possible et quand. Même après sa sortie, en septembre 2025, le film reste disponible pour des séances scolaires.

Quel budget ?

Le tarif scolaire varie généralement entre 4 et 7 € par élève, selon le cinéma. La gratuité est souvent accordée aux personnes accompagnatrices, en fonction du nombre d'enfants. Il est important de toujours demander un devis au cinéma pour s'assurer du coût exact de la séance.

Téléchargez gratuitement le matériel pédagogique du programme sur www.littlekmbo.com :

- L'affiche officielle et les photos
- Le dossier pédagogique
- La bande-annonce
- Le coloriage géant
- Le cahier d'activités

Commandez la version imprimée du coloriage et du dossier pédagogique en écrivant à scolaires@kmbofilms.com en indiquant votre séance de cinéma et vos effectifs.



SOMMAIRE

INTRODUCTION À LA SÉANCE DE CINÉMA P. 4

• INTÉRÊTS ET PISTES PÉDAGOGIQUES

• PRÉPARER LA SORTIE AU CINÉMA

La salle de cinéma : un lieu à part, ouvert à toutes et tous
Shaun le mouton, une grande aventure !
Découvrir l'affiche de cinéma et la bande-annonce
Présentation des courts métrages

EXPLOITER LE PROGRAMME APRÈS LA PROJECTION P. 10

• SE SOUVENIR DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

• DÉCOUVRIR ET EXPLORER L'UNIVERS DE LA FERME

La ferme de Mossy Bottom
Les animaux de la ferme

Les fermes pédagogiques et l'activité rurale

• À LA DÉCOUVERTE DE L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

Les secrets de fabrication de *Shaun le mouton : La ferme en folie*
Faites votre cinéma !
Le grand concours des écoles

• À LA DÉCOUVERTE DU CINÉMA BURLESQUE

Shaun le mouton : du cinéma muet
Des animaux très (trop) malins
Mime et pantomime : raconter avec son corps
La pyramide de moutons

LES FILMS LITTLE KMBO P. 30 SÉANCES SCOLAIRES MAGAZINE P. 31



L'équipe de Little KMBO a choisi de rédiger ce dossier pédagogique selon des pratiques d'écriture inclusive. Nous utilisons ici le point médian pour les noms, les adjectifs et les participes passés dont les formes varient selon le genre grammatical. Nous souhaitons que cette démarche contribue à l'égalité entre les filles et les garçons au sein des classes et qu'elle préfigure une société plus égalitaire entre les genres. Nous espérons que ce dossier vous offrira des contenus suffisamment riches et enthousiasmants pour que la question du choix de l'écriture inclusive ne constitue qu'un détail dans votre lecture et votre pratique pédagogique.

INTRODUCTION À LA SÉANCE DE CINÉMA

INTÉRÊTS ET PISTES PÉDAGOGIQUES



Ce dossier pédagogique destiné aux enseignant-es, mais également à tout-e adulte accompagnateur-trice de la séance de cinéma, vous est proposé comme un outil d'accompagnement et de réflexion pour exploiter le programme *Shaun le mouton : La ferme en folie*. Il comporte des pistes de travail et de prolongements possibles, avec pour objectifs d'aider à la compréhension des récits, de sensibiliser le jeune public aux aspects spécifiques du programme et d'inciter les enfants à formuler leurs pensées et à interagir avec leurs camarades. Le programme et le dossier sont accessibles pour un public dès 3 ans.

Avec ces quatre courts métrages, Little KMBO invite les enfants à découvrir l'univers burlesque et plein de vie de Shaun le mouton.

Les histoires nous plongent dans la vie de la ferme, avec ses animaux, son environnement et les défis du quotidien. Les histoires présentent des valeurs éducatives, sociales et écologiques. Chaque film transmet des valeurs importantes : prendre soin des animaux, respecter les autres espèces et comprendre les besoins de chacun.

De façon plus large, *Shaun le mouton : La ferme en folie* permet de parler avec les enfants du respect du vivant et des liens entre les êtres vivants ainsi que de les initier à la notion d'écosystème. C'est aussi l'occasion de stimuler leurs sens grâce aux textures et aux sons présents dans les films, essentiels pour leur développement. Enfin, travailler autour de l'animation et du cinéma burlesque les aidera à développer leur imagination, leur expression orale et leur langage corporel.

PRÉPARER LA SORTIE AU CINÉMA

Les élèves fréquentent déjà sans doute le cinéma, mais il est toujours bon de leur rappeler les règles à respecter dans ce lieu : s'installer calmement, ne pas discuter pendant le film pour ne pas déranger ses camarades et, bien sûr, écouter les adultes qui accompagnent et accueillent. Avant de vous rendre au cinéma, vous pouvez établir avec elles-eux une « charte du public », tout en précisant que si le respect des autres spectateur-trices est essentiel, un silence total en salle n'est pas pour autant requis ! La salle de cinéma est le lieu de réception et d'expression des émotions et les rires ne doivent donc bien évidemment pas être réfrénés. La découverte de *Shaun le mouton : La ferme en folie* sur grand écran sera peut-être la première sortie au cinéma pour certain-es élèves. Pour faire de cette séance un évènement et un souvenir aussi agréable que durable, nous vous proposons de discuter du déroulé de la séance en amont et de leur parler du lieu qu'ils-elles découvriront.

LA SALLE DE CINÉMA : UN LIEU À PART, OUVERT À TOUTES ET TOUS

Le court métrage est un format idéal pour familiariser les très jeunes spectateur-trices à l'art cinématographique, car son format est plus adapté à leurs capacités d'attention. Se rendre au cinéma leur permet également de découvrir un lieu culturel majeur. Accompagner vos élèves au cinéma, c'est aussi participer activement à faire d'elles-eux de futur-es citoyen-nes sensibles, curieux-ses et ouverts-es.

Vous pouvez présenter, décrire et expliquer aux élèves les particularités d'une salle de cinéma. Par exemple, appuyez-vous sur des photographies de la salle de cinéma où vous allez vous rendre (observez l'intérieur, l'extérieur, décrivez le trajet, etc.).

Pourquoi ce n'est pas comme à la maison ?

Le cinéma permet d'expérimenter ensemble : les émotions sont partagées par tous-tes les spectateur-trices et c'est une vraie joie de sentir qu'on est entouré-es de personnes qui ressentent la même chose, au même moment – nous rions, nous pleurons, parfois nous avons peur ensemble ! On vit ainsi une expérience collective forte. Au cinéma, tout est grand : l'écran est immense et le public assiste à un véritable spectacle. Il y a également de grands fauteuils moelleux, dans lesquels chacun-e s'installe confortablement et se blottit. Même si la découverte d'œuvres peut bien sûr se prolonger à la maison, celle d'un film en salle est donc une expérience unique.

Qui rencontre-t-on au cinéma ?

Vous serez accueilli-es par le personnel du cinéma qui peut varier selon la salle où vous vous rendez. Sans insister sur le nom précis des métiers, vous pouvez tout de même les évoquer : quelqu'un leur donnera leur ticket de cinéma (l'agent-e d'accueil), quelqu'un leur présentera le film (les médiateur-trices) et quelqu'un lancera le film quand le public sera installé (les projectionnistes). Cependant, dans de nombreuses salles en France, les équipes sont progressivement réduites et ces missions pourraient malheureusement être assurées de plus en plus souvent par une seule et même personne.

Comment sait-on que le film va commencer ou qu'il est terminé ?

Il est important d'aborder la question de l'obscurité avant la séance. Prévenez et rassurez les enfants qui ne sont pas à l'aise avec l'obscurité en leur précisant que des balises au sol restent toujours allumées pendant la projection – dans certaines salles, il est également possible de demander à laisser une rangée de lumière allumée pendant quelques instants afin que les élèves puissent s'habituer. Mais, surtout, les images vont très vite illuminer la salle et il ne fera jamais totalement noir. À la fin du quatrième film, les lumières de la salle se rallumeront.

SHAUN LE MOUTON, UNE GRANDE AVENTURE !



La création du studio Aardman Animations :

Le studio Aardman a été fondé par Peter Lord et David Sproxton. Leur collaboration a commencé pendant leurs études et ils ont déposé le nom Aardman Animations en 1972. Après avoir obtenu leur diplôme, ils s’installent à Bristol en 1976, où ils réalisent leur première production professionnelle en stop motion pour enfants : *Morph*, pour l’émission *Take Hart*.



Les premières stars : Wallace et Gromit

Nick Park, le créateur du célèbre duo Wallace et Gromit, rejoint le studio Aardman en 1985. Il y réalise un premier court métrage mettant en scène les deux compères dans *Une grande excursion*. En 1993, Aardman franchit une nouvelle étape artistique avec la production d’*Un mauvais pantalon* de Nick Park, récompensé par un Oscar. En 1995, Aardman produit le troisième film de Nick Park, *Rasé de près* qui remporte l’Oscar du meilleur court métrage. Ce succès confirme la réputation du studio et fait de Wallace et Gromit des personnages incontournables.



C’est dans *Rasé de près* que Shaun fait sa première apparition ! Son personnage et le développement d’un univers singulier sont alors confiés à Richard Starzak, un réalisateur chevronné d’Aardman. L’idée est de créer une série télévisée entièrement consacrée à ce personnage. Il devient le jeune mouton espiègle que l’on connaît. Depuis son lancement, au printemps 2007, Shaun est devenu une véritable star. Et la série, qui comporte à ce jour six saisons et cent soixante-dix épisodes, a été diffusée dans plus de cent pays.

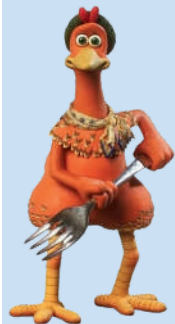
Au fil des saisons, broutant la vie à pleines dents, Shaun s’est fait des amis inattendus,

a relevé les défis les plus cocasses et s’est heurté à tout un tas de problèmes qui menacent toujours de bousculer son monde paisible et qu’il a bien entendu, presque toujours, provoqués. Shaun n’est pas un mouton comme les autres : il ne suit pas le troupeau et préfère faire les choses à sa façon. Heureusement, il est débrouillard et peut compter sur l’aide de ses amis pour réparer ses bêtises. Pendant que les autres moutons préfèrent se reposer, Shaun, lui, veut explorer et s’amuser. Dans la plupart des cas, ses idées se révèlent être des bêtises et, bien souvent, il a besoin de l’aide du troupeau pour rétablir l’ordre à Mossy Bottom, leur ferme. Au fil des épisodes, nous voyons les personnages grandir, devenir plus conscients du monde qui les entoure et chaque mouton acquiert des caractéristiques distinctes.

En dehors de la série, Shaun est apparu dans des publicités, des spectacles ou encore des jeux vidéo. Une réplique grandeur nature de la ferme de Mossy Bottom se trouve dans le jardin Rosa & Berry à Tawada, au Japon. Deux longs métrages sont également sortis en France – *Shaun le mouton, le film* (2014, dès 5 ans) et *Shaun le mouton : La ferme contre-attaque* (2019, dès 6 ans) – ainsi qu’un programme de courts métrages, *L’Incroyable Noël de Shaun le mouton* (2023, dès 4 ans). Un troisième film de Shaun le mouton est en cours de production ! *Shaun le mouton : La bête de Mossy Bottom* sortira en 2026.



POUR ALLER PLUS LOIN : LES PRODUCTIONS AARDMAN



Pour les plus jeunes spectateur·trices (dès 3 ans), deux programmes de courts métrages sont sortis au cinéma : *Les Toutes Petites Créatures* (2024) et *Les Extraordinaires aventures de Morph* (2025) .

Les plus grands pourront également découvrir les autres films du studio Aardman : *Chicken Run* de Nick Park et Peter Lord (2000, dès 6 ans), *Wallace & Gromit : Le Mystère du lapin-garou* de Nick Park et Steve Box (2005, dès 5 ans) ou encore *Cro Man* de Nick Park (2018, dès 6 ans).

Si vous souhaitez en savoir plus sur les productions Aardman, vous trouverez de nombreuses informations sur le site du studio : www.aardman.com.

DÉCOUVRIR L’AFFICHE DE CINÉMA ET LA BANDE-ANNONCE

Les éléments de communication du film constituent un bon support pour préparer la séance avec vos élèves.

Observer ensemble l’affiche du programme

Que voit-on sur cette affiche foisonnante et colorée ? Demandez aux élèves de décrire les personnages, les lieux et les éléments représentés.

Voici quelques pistes :

- **Au premier plan à droite :** trois moutons très affolés sont regroupés. Deux d’entre eux lèvent les bras, comme s’ils réagissaient à une surprise ou à l’arrivée inattendue de quelqu’un. Leurs regards sont aussi très expressifs : comment les décrire ?
- **Au premier plan à gauche :** trois animaux sont sur un quad. Les élèves savent-ils de quels animaux il s’agit ? Ont-ils l’air de s’amuser ?
- **Au second plan, au centre de l’image :** deux personnages observent la scène calmement mais avec amusement. Il s’agit d’un mouton assis sur une barrière et d’un chien. Le mouton a une patte posée sur l’épaule du chien, qu’est-ce que cela indique sur leur relation ?
- En regardant attentivement l’ensemble de l’image, les élèves peuvent-ils imaginer où l’action se situe ? Est-ce qu’il n’y aura que des animaux dans le film selon elles-eux ?



- Le titre est écrit en grandes lettres blanches et jaunes, contrastant avec le vaste ciel bleu. À partir de l’observation de l’affiche, devinez qui peut être Shaun ? Pourquoi utiliser l’expression « en folie » ? Quel genre de film vont-ils-elles voir ? Incitez les élèves à formuler des hypothèses sur ce qu’ils-elles vont découvrir.

L’information n’est pas mentionnée sur l’affiche, mais vous pouvez prévenir les élèves qu’il s’agit d’un programme de quatre courts métrages. Les élèves savent-ils-elles ce qu’est un court métrage ? C’est un film court ; ici, ce sont donc quatre histoires différentes réunies, dans lesquelles les personnages principaux sont les mêmes.

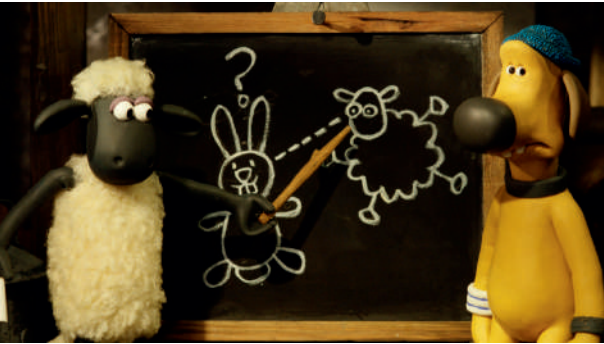
- Vous pouvez également leur lire le synopsis du programme pour prolonger ce travail de mise en place d’hypothèses. Dans ce synopsis, quels mots peuvent donner des indices importants sur le film ?

Pas une journée ne se passe comme prévu pour Shaun, les moutons et Bitzer le chien de berger : leurs idées farfelues finissent toujours par semer la zizanie ! Heureusement, notre joyeuse troupe s’en sort à tous les coups et la ferme coule des jours heureux. Enfin, ça, c’était avant l’arrivée des lamas... Cette fois-ci, ce ne sont plus des petites bêtises, c’est carrément la cata !



Vous pouvez aussi projeter en classe la bande-annonce du film disponible sur le site : www.littlekmbo.com/distribution/shaun-le-mouton-la-ferme-en-folie/

PRÉSENTATION DES COURTS MÉTRAGES



LE LAPIN (7 minutes)

La nièce du fermier rend visite à son oncle et amène son précieux lapin domestique. Mais à la ferme, les animaux, c’est dehors et pas dans la maison ! Le fermier charge Bitzer de surveiller le lapin, qui disparaît immédiatement. Bitzer est catastrophé, mais Shaun a un plan pour le retrouver.



ALERTE AUX CANARDS ! (7 minutes)

Cette nuit, Shaun et le troupeau se sont fait voler leurs couchages par un couple de canards qui s’est installé sur la niche de Bitzer. Comment récupérer ce qui leur appartient, alors que les canards ne sont pas disposés à coopérer, et encore moins à rendre ce qu’ils ont pris ? La bagarre s’annonce serrée...



UN PROBLÈME ÉPINEUX (7 minutes)

Tout le monde dort dans la bergerie. Tous, sauf Timmy, qui entend de drôles de petits bruits : ce sont des hérissons qui couinent, grattent et farfouillent ! Les pauvres n’ont pas déniché de coin douillet pour dormir. Timmy décide de les aider à trouver un abri pour la nuit. Ses tentatives vont toutefois réveiller toute la ferme, alors que chacun-e rêve d’une bonne nuit de sommeil...



LES LAMAS DU FERMIER (26 minutes)

Quand Shaun aperçoit trois lamas à la foire agricole du comté, il décide que ce trio zinzin doit immédiatement intégrer la ferme pour plus de fun ! Mais, une fois de retour à la ferme de Mossy Bottom, les lamas sèment le chaos. La situation devient vite incontrôlable et Shaun est forcé de reconnaître qu’il a vraiment commis une énorme erreur, bien plus grave que ses bêtises habituelles. Pas le choix : il faut passer à l’action et sauver la ferme des lamas infernaux !

EXPLOITER LES FILMS APRÈS LA PROJECTION



MOBILISER LE LANGAGE : enrichir son vocabulaire, structurer sa pensée et apprendre à s'exprimer clairement.

De retour en classe et après avoir recueilli les premières impressions des élèves sur la projection, vous pouvez leur demander de raconter chaque histoire avec leurs propres mots. Cet exercice oral fait appel à de nombreuses compétences : la mémorisation (se souvenir des histoires, des personnages), l'acquisition et la mobilisation du vocabulaire dans la description des personnages (de leurs personnalités, leurs attributs physiques, leur attitude, etc.). Ces compétences narratives leur permettent de se repérer dans la chronologie du récit et de résumer l'histoire.

Cet exercice est d'autant plus important avec les plus jeunes spectateur-trices que l'on travaille ici sur un programme qui présente quatre récits. Ce moment peut également être l'occasion pour les enfants de raconter leur scène préférée, de verbaliser un instant déplaisant et, de manière plus générale, d'exprimer leur ressenti sur la projection. Vous pouvez utiliser le lexique des émotions pour faciliter cette étape ou un code couleur pour aider les plus jeunes.

SE SOUVENIR DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

À l'oral, demandez aux enfants de décrire les personnages : à quoi ressemblent-ils ? Quels sont leurs traits de caractère ? Quel rôle ont-ils dans les histoires ?



Shaun est un mouton espiègle, plein d'entrain, et c'est le meneur du troupeau. Sa curiosité et son goût de l'aventure l'entraînent dans toutes sortes de situations compliquées. Malheureusement, il ne pense pas toujours aux conséquences de ses actes.

Cependant, Shaun est malin et débrouillard : quand les choses ne se passent pas comme prévu, il trouve forcément une solution. Shaun adore faire des bêtises, mais il a bon cœur et veille toujours sur ses amis.



Le fidèle chien du fermier, **Bitzer**, a la lourde tâche de surveiller Shaun et le troupeau et de maintenir l'ordre à la ferme – ce qui est souvent une tâche fort compliquée ! Organisé et méticuleux, Bitzer pense que les règles existent pour une bonne raison... ce qui n'est pas vraiment l'avis de Shaun. Ces deux personnages sont diamétralement opposés. Mais, malgré leurs différences, Bitzer est un ami loyal et digne de confiance. Il est toujours présent pour aider Shaun quand ce dernier se met dans le pétrin.



Le fermier est un homme simple, qui ne se rend jamais compte des bêtises qui se déroulent juste sous ses yeux ! Tandis que le chaos menace la ferme, le fermier passe son temps à bricoler, à naviguer sur Internet ou à regarder la télévision. Tout ce qu'il souhaite, c'est une vie tranquille, et il a chargé Bitzer de maintenir la ferme de Mossy Bottom aussi calme et paisible que possible... mais elle ne l'est pas du tout ! Il lui arrive également d'avoir des idées aussi mauvaises que celles de Shaun, capables de bouleverser l'équilibre de la ferme (comme lorsqu'il relâche le lapin de sa nièce). Dans ces cas-là, tous les animaux de Mossy Bottom font leur possible pour éviter une catastrophe.



DÉCOUVRIR ET EXPLORER L'UNIVERS DE LA FERME



EXPLORER LE MONDE ET MOBILISER LE LANGAGE : découvrir une ferme, son organisation, sa fonction. Reconnaître les animaux, leurs cris, comprendre leurs besoins, leur habitat et leur rôle.

LA FERME DE MOSSY BOTTOM

Shaun et le troupeau vivent paisiblement dans la petite exploitation de Mossy Bottom, située en pleine campagne anglaise. Les aventures de Shaun se déroulent dans un univers rural contemporain, où des éléments modernes, tels que les téléphones portables, font parfois irruption. Mais, comme dans beaucoup de zones rurales, certains aspects n'ont pas changé depuis des générations.



La ferme est un ensemble, composé de plusieurs lieux distincts :



Le troupeau de moutons passe la nuit dans une **bergerie**. Tous les matins, le fermier ou Bitzer, le chien de berger, viennent chercher les moutons pour les emmener au champ.



Le fermier ne vit bien entendu pas dans la **grange**, mais dans une **maison**. C'est un territoire interdit pour les moutons, même s'il leur arrive de jeter un regard envieux par les fenêtres ou de s'y introduire en cachette.



Le troupeau coule des journées heureuses dans le **pré** où il broute (ou joue !) sous l'œil attentif de Bitzer. Il s'agit du lieu principal des courts métrages : la plupart des aventures de Shaun et de ses camarades s'y déroulent.



Bitzer dort dans une **niche** à l'extérieur de la maison. Les canards y élisent domicile dans deuxième court métrage du programme.



Dans le jardin, non loin de la niche de Bitzer, se trouve un **poulailler**.



À l'extérieur de la maison se trouve le **potager** où poussent les légumes qui nourrissent le fermier et où se cache le lapin dans le premier court métrage du programme.



Derrière un **muret** vivent les trois cochons, qui observent les aventures de Shaun avec moquerie.



Ce n'est pas exactement un équipement qu'on s'attend à voir dans une ferme, mais à Mossy Bottom, il y a une **piscine**! Les moutons s'y baignent paisiblement (ce qui n'est pas le cas des lamas...).

BACS SENSORIELS «VISITE À LA FERME»

Pour aiguïser les sens des enfants, vous pouvez préparer des bacs sensoriels remplis de paille, de foin, de grains de maïs, de laine, de plumes, d'herbes aromatiques (branches de romarin, de thym...), de terre, etc. Les élèves n'ont plus qu'à plonger leurs mains dedans et à explorer les textures en autonomie. Invitez-les également à sentir chaque bac. Faites ensuite une restitution en groupe des sensations du toucher de chacun-e et comparez les impressions.

ACTIVITÉ

LES ANIMAUX DE LA FERME

Chaque court métrage est l'occasion d'introduire de nouveaux personnages dans l'univers de Mossy Bottom. Pour chaque animal, vous pouvez vous attarder sur son nom, sa description physique (sa taille, sa couleur, etc.), son cri, son lieu de vie et son alimentation. Cet exercice permettra aux élèves de remarquer les régularités et de se repérer dans la journée : le coq chante tous les matins, la vache donne du lait tous les jours, la poule pond des œufs, etc. Vous pourrez aussi les amener à établir elles-eux-mêmes des distinctions entre les animaux d'élevage, domestiques ou sauvages.



Le **coq** est un oiseau de basse-cour qu'on trouve dans presque toutes les fermes. Il se distingue de la poule par sa taille plus importante, sa crête rouge vif et son plumage plus coloré. S'il chante fort dès son réveil, c'est pour marquer son territoire. Il mange des vers de terre, des graines, des fruits ou encore des insectes. Comme les poules, il se déplace majoritairement en marchant, mais peut aussi voler sur quelques mètres.



Les **poules** sont élevées à la ferme pour leurs œufs. Elles vivent dans un poulailler. Dans le film, elles aident Bitzer et les moutons à retrouver le lapin perdu mais, malgré leur bonne volonté, elles ne brillent pas par leur efficacité.



Les **moutons** vivent en troupeau dans une bergerie. Ils sont herbivores et mangent principalement de l'herbe, et du foin en hiver. La brebis, la femelle du mouton, est élevée pour son lait et pour la fabrication de yaourt et de fromage. Le mouton, lui, produit de la laine, utilisée pour la fabrication de vêtements. Dans le programme, les moutons sont solidaires entre eux et n'hésitent pas à aider Bitzer pour retrouver le lapin, récupérer sa niche prise par les canards, trouver un refuge pour les hérissons ou encore venir à bout des lamas. Le plus jeune d'entre eux, Timmy, est présent dans de nombreux courts métrages de la série.



Le **lapin** domestique de la nièce du fermier disparaît, malgré la surveillance de Bitzer, qui demande de l'aide aux autres animaux pour retrouver le fugueur. Pendant son escapade, le lapin mange une bonne partie des carottes du potager et creuse un terrier dans le jardin. Dans une ferme, les lapins vivent dans des **clapiers** et mangent du foin et de l'herbe; ils sont élevés pour être mangés. Mais celui de la nièce est un animal domestique qui vit d'habitude dans une maison et ne sera pas mangé.



Les **canards** ont décidé d'établir leur nid sur la niche de Bitzer. Pas très amicaux, ils finiront par partir après la naissance de leurs canetons. Les canards font partie de la basse-cour, mais passent aussi du temps dans une mare. Ils marchent mais peuvent également voler (bien mieux que les poules!), et se sont par ailleurs d'excellents nageurs.



On aperçoit une **chèvre** dans le film. Herbivores, les chèvres mangent majoritairement de l'herbe. Leur lait nous permet de fabriquer des produits laitiers, tels que le fromage ou les yaourts.



Les trois **cochons** sont des personnages moqueurs qui font rarement équipe avec le troupeau. Mais lorsque survient le problème des canards envahissants, ils acceptent de participer et d'aider en échange de pommes dont ils raffolent. Les vrais cochons aiment se prélasser dans des « piscines » de boue qui s'appellent des **bauges**. Elles sont essentielles à leur confort : la boue protège leur peau du soleil et des parasites. C'est aussi leur seul moyen de se rafraîchir.



Les **hérissons** sont des animaux sauvages. Ils ont des poils et des piquants sur le dos. Lorsqu'ils se sentent en danger, ils se mettent en boule. Ils vivent dans les forêts ou les jardins, ils peuvent bien entendu élire domicile dans une ferme. Ils dorment la journée et vivent la nuit, partant à la recherche d'insectes, d'escargots, de fruits ou encore de champignons. Pour hiberner d'octobre à avril, ils se confectionnent un nid de feuilles mortes et d'herbes sèches. En été, ils se déplacent souvent, changeant régulièrement d'abri.



Les **lamas** sont originaires des Andes en Amérique du Sud. En France, ils peuvent être utiles pour l'entretien de parc et le débroussaillage, mais surtout pour leur laine chaude. Lorsqu'ils sont en colère, ils font claquer leur langue, ce qui produit une grande quantité de salive qu'ils stockent dans leurs joues et crachent : c'est leur manière d'exprimer leur irritation.

Les lamas sont les nouvelles recrues de Mossy Bottom et ils sont pleins de surprises : le trio farceur débarque après un malentendu lors d'une vente aux enchères. Hector est le chef du groupe, Fernando reste bien au chaud sous son bonnet péruvien et Raul se reconnaît grâce à sa frange *trop* longue. Shaun a l'intuition qu'ils vont mettre un peu d'ambiance à la ferme. Mais il ne tarde pas à comprendre qu'ils vont trop en mettre : impossible de canaliser ces créatures surexcitées! Il faut alors trouver une solution pour rétablir l'ordre avant que la ferme ne plonge dans le chaos.

Avec les plus grand-es, vous pouvez mettre en place un tableau pour travailler sur les comparaisons entre les animaux. Voici un exemple :

FEMELLE	MÂLE	PETIT	CRI	HABITAT À LA FERME	ALIMENTATION
Poule	Coq	Poussin	Caquette ou chante	Poulailler	Graine, pain, vers, herbe
Lapine	Lapin	Lapereau	Glapit	Clapier	Carotte, herbe, foin
Truie	Cochon	Porcelet	Grogne	Porcherie	Légumes, fruits, pain
Cane	Canard	Caneton	Cancane	Mare	Grains, vers, salade, pain
Brebis	Mouton	Agneau	Bêle	Bergerie	Foin, herbe
Chèvre	Bouc	Chevreau, cabri	Bêle	Chèvrerie	Foin, herbe
Vache	Taureau	Veau	Meugle	Etable	Foin, herbe
Ânesse	Âne	Ânon	Braie	Ecurie	Foin, herbe, fruits

MEMORY DU FILM POUR SE REMÉMORER LES PERSONNAGES

Le memory est un jeu de cartes qui fait appel à la mémoire. On peut y jouer à deux ou à plusieurs. Pour commencer une partie, il faut déposer toutes les cartes face cachée sur une table. Le but est de retrouver les paires en ne retournant que deux cartes à la fois. Tour à tour, chaque enfant retourne deux cartes de son choix. Si ce sont les mêmes personnages, il-elle remporte les deux cartes puis rejoue. Si ce n'est pas le cas, il-elle retourne les cartes faces cachées exactement au même endroit, et c'est au tour du-de la suivant-e. Le-la gagnant-e de la partie est celui ou celle qui a remporté le plus de cartes.

Vous trouverez sur le site de [Little KMBO](#) les cartes à télécharger et à imprimer en recto verso, idéalement sur du papier épais, avant de les découper.



LES FERMES PÉDAGOGIQUES ET L'ACTIVITÉ RURALE

Les fermes pédagogiques sont des lieux de découverte et d'apprentissage qui proposent des approches éducatives variées, à la fois sensibles, scientifiques et ludiques. Cela ancre l'enseignement dans des situations concrètes. Ces fermes initient les élèves à l'univers agricole et les sensibilisent à la provenance des produits et à leur qualité. Elles permettent d'aborder la question de l'alimentation et participent ainsi à une certaine éducation du goût. Leur visite est aussi l'occasion d'appréhender les relations entre la ville et la campagne, et un moyen de construire une culture civique chez les élèves, notamment autour du respect du vivant. Plus généralement, les fermes pédagogiques permettent d'aborder la question du soin et des responsabilités, envers les animaux en particulier.

À l'école maternelle, une visite à la ferme est une belle occasion d'apprendre. Elle permet aux élèves de développer leur vocabulaire et de mieux s'exprimer. C'est par ailleurs une façon concrète d'explorer le monde vivant : les enfants observent et nomment les plantes et les animaux, découvrent et décrivent les caractéristiques de ces derniers (poils, plumes, etc.), leurs façons de se déplacer (marcher, voler, nager) et les milieux où ils vivent (pré, mare, etc.). Entre 3 et 5 ans, la visite offre la possibilité de découvrir comment on élève des animaux, comment on produit du lait et ce qu'on cultive dans un verger ou un potager. La visite d'une ferme pédagogique constitue une expérience forte : ils-elles peuvent voir, toucher, entendre les animaux, poser des questions et mieux comprendre ce qu' ils-elles auront pu apprendre en classe.

ACTIVITÉ

FERMIER-ÈRES EN HERBE

Si les infrastructures de votre école vous le permettent, vous pouvez mettre en place des carrés potagers avec vos élèves, ou encore adopter des animaux. Cela implique une responsabilité importante pour les enseignant-es, mais présente aussi de nombreux avantages :

- Sensibiliser les élèves à la question du bien-être animal en accueillant un animal en classe, par exemple un lapin, ou quelques poules dans l'école.
- Sensibiliser les élèves au milieu naturel dans lequel vivent les animaux qui les entourent. Faire la différence entre ce que l'on pense être bon pour l'animal et ce qui l'est réellement.
- Développer l'autonomie, le sens des responsabilités et la curiosité des élèves.
- Réduire le stress et améliorer la concentration des élèves dans l'environnement scolaire par la zoothérapie. En introduisant un animal dans le milieu scolaire, il s'agit d'utiliser le pouvoir apaisant et sécurisant de certains animaux ainsi que les bienfaits des interactions entre les animaux et les humains.



À LA DÉCOUVERTE DE L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE



AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

L'animation, souvent considérée à tort comme un genre cinématographique (au même titre que la comédie, le drame ou encore le fantastique), est en réalité une technique de réalisation qui désigne l'ensemble des films réalisés image par image. Elle consiste à associer une série d'images fixes pour créer des images en mouvement et donner vie à des objets inanimés. Le terme d'animation regroupe l'ensemble des techniques cinématographiques utilisant la prise de vues image par image. La plus connue des enfants est le dessin animé, mais il en existe de nombreuses autres : le papier découpé, l'animation en volume (marionnettes, pâte à modeler, etc.), l'animation 2D par ordinateur ou encore l'animation 3D.

Le principe de l'image par image – le terme anglais stop motion est très souvent employé – consiste à prendre en photo une scène fixe (un décor et des personnages) avant d'en modifier légèrement le contenu (dans la plupart des cas, la position ou l'expression d'un ou des personnages), puis de prendre une nouvelle photo. Pour que le mouvement soit fluide et l'illusion parfaite, il ne faut bouger les différents éléments que de quelques millimètres. Cette opération doit être renouvelée un grand nombre de fois : le cinéma moderne nécessite une cadence de 24 images par seconde. Il a cependant été rapidement remarqué qu'en animation, à l'exception de certains mouvements très rapides, il était possible de ne produire que 12 images pour une seconde de film puis de les doubler pour atteindre la cadence de 24 images par seconde.

La fabrication d'un film d'animation suit plusieurs étapes. Elle commence par l'écriture du scénario, où l'on met par écrit l'histoire que l'on souhaite raconter. Vient alors la conception graphique : on imagine les décors et les personnages. Puis on passe à la fabrication de ces éléments. Le scénario est ensuite mis en images sous la forme d'un story-board, une sorte de bande dessinée qui présente les images plan par plan. Cette étape peut être complétée par la réalisation d'une vidéo appelée animatique, qui servira de modèle aux animateur-trices. Enfin, l'animation – étape la plus longue – consiste à dessiner (ou animer) toutes les actions des personnages.

Le tournage du film se fait en utilisant un appareil photo qui prend donc des clichés fixes. Une fois le film réalisé viennent les étapes de montage et de postproduction : elles permettent d'assembler les images entre elles et de les synchroniser avec la bande-son pour obtenir le film final.

La bande-son d'un film contient différents éléments. Les dialogues correspondent à ce que disent les personnages, ou parfois une voix off – qui permet d'entendre ce que dit le-la narrateur-trice ou l'un des personnages sans qu'il apparaisse à l'écran. Les bruitages sont les sons fabriqués pour accompagner les actions des personnages ou évoquer leur environnement sonore. Enfin, la musique peut être originale, c'est-à-dire écrite par un-e compositeur-trice, ou préexistante au film.

Demandez aux élèves s'ils-elles ont des idées de sons qui ont nécessairement été bruités pour *Shaun le mouton : La ferme en folie*. Il s'agit des bêlements, du vacarme causé par les lamas, des grommellements du fermier, etc. Interrogez-les sur les objets avec lesquels on pourrait reproduire certains sons de la nature, comme la pluie, le feu ou encore le vent.

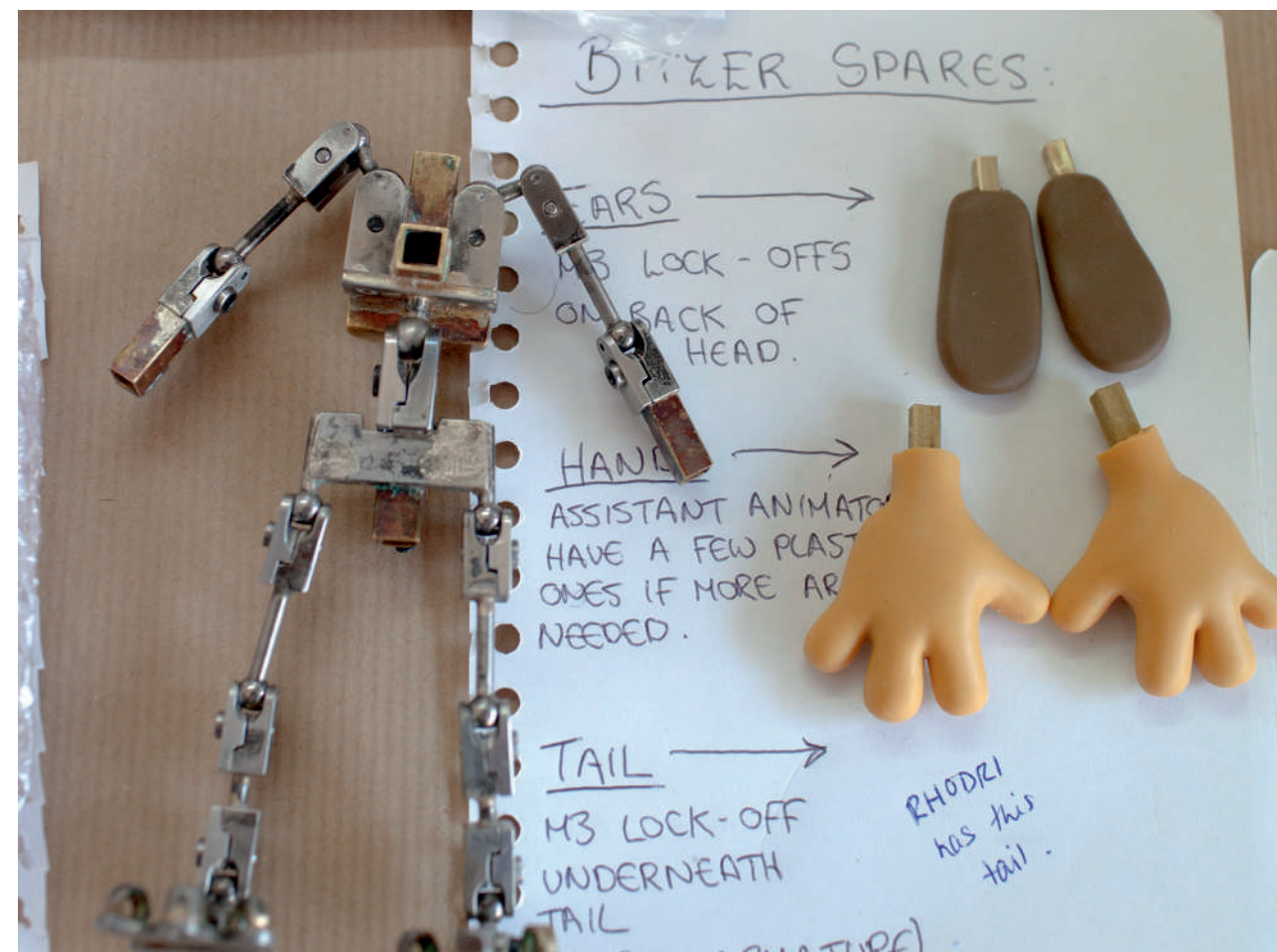
LES SECRETS DE FABRICATION DU FILM

Alors que la majorité des films d'animation que l'on peut voir sur les écrans sont réalisés par ordinateur, l'une des particularités les plus importantes de *Shaun le mouton : La ferme en folie* – et plus largement des productions Aardman – est sa réalisation image par image et en volume.

Aardman fabrique ses propres marionnettes, utilisées dans les productions du studio. Les marionnettes sont confectionnées à partir de matériaux variés et notamment de la pâte à modeler, l'un des matériaux essentiels du studio. Les personnages sont fabriqués à la main, si bien qu'il arrive souvent que l'on distingue les empreintes digitales des modeler-ses sur les personnages. C'est presque une signature du style Aardman !

DES SQUELETTES DE MARIONNETTES !

À l'intérieur de chaque modèle de pâte à modeler se cache un petit «squelette» métallique, aussi appelé armature. Cette armature articule le personnage, le rend mobile et permet aux animateur-trices de lui donner toutes sortes de positions et de le déplacer avec précision.



LES DOUBLURES



Les marionnettes peuvent se casser, s'abîmer ou bien servir sur plusieurs plateaux en même temps. Ainsi, elles sont produites en plusieurs exemplaires afin d'être toujours disponibles.

Si le corps des marionnettes est articulé, la tête, en revanche, est fixe : pour modifier l'expression du visage, il faut remplacer la tête ou certains de ses éléments, comme les yeux ou la bouche, qui sont amovibles !

Des boîtes remplies de têtes, d'yeux, de bras et d'autres parties du corps sont toujours à portée de main pour un remplacement ou un échange si besoin. Plusieurs versions de Shaun sont utilisées dans chaque production.

Les personnages ne parlant pas, il est primordial que leurs visages soient les plus expressifs possibles. À chaque émotion de Shaun, il existe une bouche correspondante, permettant d'exprimer le rire, la peur ou l'étonnement par une mimique.

LA CONSTRUCTION DES DÉCORS : UN MONDE EN MINIATURE !



En plus des animateur·trices et des créateur·trices de marionnettes, une équipe de constructeur·trices de décors et d'accessoires est indispensable pour donner vie à l'univers de Shaun.

Les décors sont fabriqués à partir de matériaux très variés et sont réutilisés autant que possible. Ils sont placés sur des plateformes à hauteur de taille, divisées en blocs mobiles que l'on peut retirer pour permettre aux animateur·trices d'accéder aux scènes et de manipuler les personnages. Grâce à des écrans, ils-elles vérifient le rendu de chaque photographie, de chaque plan, et consultent le story-board de la scène en cours d'animation.



FAITES VOTRE CINÉMA !

Lancez-vous dans l'aventure de la réalisation d'un film en stop motion avec vos élèves, en mettant en scène des animaux de la ferme.

ÉTAPE 1 : LES DÉCORS

Vous pouvez simplement utiliser une feuille A3, ou du tissu, fixée au mur avec de la pâte adhésive et sur laquelle vous aurez préalablement peint un ciel bleu et des arbres. Le sol peut être également un tissu ou une grande feuille verte pour symboliser le champ.

ÉTAPE 2 : LES PERSONNAGES

Fabriquez vos personnages avec de la pâte à modeler ou bien utilisez des figurines.

ÉTAPE 2 : L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE EN PRATIQUE !

Vous avez besoin d'un appareil photo numérique, d'un téléphone portable ou bien d'une tablette. Il existe de nombreuses applications de stop motion, notamment des applications gratuites et faciles à prendre en main. Le plus important est de conserver la même position de prise de vues tout au long de la réalisation du film : l'appareil qui prend les photos ne doit pas bouger. N'hésitez pas à recourir à un trépied et à un marquage au sol pour positionner votre appareil.

Si vous utilisez un appareil photo :

Pour animer vos personnages en image par image : prenez un premier cliché des personnages, puis déplacez-les d'un demi-centimètre. Prenez un nouveau cliché, déplacez à nouveau les personnages, faites une troisième photo et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils arrivent de l'autre côté du décor si vous aviez pour projet de les faire traverser l'écran par exemple. Pour visionner le résultat, vous pouvez charger les photos sur un ordinateur et les faire défiler rapidement. Déjà vous verrez vos personnages s'animer, bien qu'il soit préférable d'utiliser un logiciel d'animation gratuit et très simple comme MovieMaker pour rendre l'animation fluide et automatique.

Si vous utilisez une tablette ou un téléphone portable avec une application gratuite :

La première chose à faire est d'installer l'application d'animation. Il en existe de nombreuses qui sont gratuites et simples d'utilisation. Ensuite, le principe est le même : il faut modifier très progressivement la position des objets entre chaque cliché afin d'obtenir un mouvement fluide. L'application vous permettra ensuite de découvrir le rendu vidéo sans utiliser de logiciel de montage.



L'application **Stop Motion Studio** est disponible sur Android et iOS. Elle est gratuite pour les fonctionnalités de base et facile d'accès ; la prise en main est très intuitive et il existe de nombreux tutoriels en ligne.



LE GRAND CONCOURS DES ÉCOLES

Pour celles et ceux qui se seraient lancé-es dans la réalisation d'un film d'animation en classe, nous vous proposons de mettre en avant votre créativité !

Envoyez votre court métrage à scolaires@kmbofilms.com en précisant votre ville, le nom de votre école, le niveau de votre classe ainsi que votre nom. Les vidéos seront publiées sur les réseaux sociaux de **Little KMBO**.

Un jury de professionnel·les du cinéma regardera tous les films reçus et remettra, en mai 2026, un prix spécial à huit classes : une peluche Shaun le mouton !

ACTIVITÉ

À LA DÉCOUVERTE DU CINÉMA BURLESQUE



AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES :
stimuler la pensée créative et l'imagination grâce au langage et à l'humour non verbal.

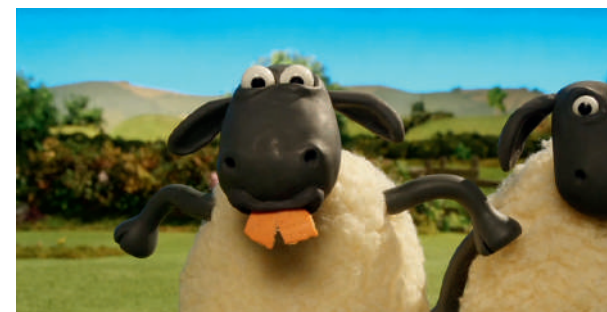


Le cinéma burlesque est un genre cinématographique comique dont l'humour repose sur des gags visuels et sur la gestuelle des personnages, les situations et les événements inattendus ou absurdes qui les mettent en difficulté. Il s'agit d'un registre comique qui regorge de performances physiques, de bagarres, de projections de tarte à la crème, de courses-poursuites, de chutes extraordinaires ou répétées. Shaun le mouton s'inscrit pleinement dans cette tradition de la comédie muette, dans la lignée de Charlie Chaplin, Laurel et Hardy ou encore Buster Keaton : les personnages voient souvent leurs capacités physiques mises à rude épreuve. On rit de la maladresse dont ils font preuve ou, au contraire, on apprécie leur agilité et leur faculté de se mettre en danger.

SHAUN LE MOUTON : DU CINÉMA MUET

Les personnages ne communiquent pas verbalement, il n'y a pas de dialogues dans *Shaun le mouton : La ferme en folie*. Cependant, vous pouvez interroger les élèves : est-ce que les dialogues leur ont manqué ? Comment les personnages « se parlent », s'expriment et, finalement, se comprennent ?

Le jeu d'acteur – ici, les expressions faciales et corporelles données aux marionnettes – permet de transmettre des émotions et des intentions. Parfois, on comprend même une explication ou une situation complexe : quand Shaun et Bitzer élaborent un plan d'attaque contre les canards et qu'ils s'organisent sans parler ; ou encore quand les moutons et les poules tentent de se faire passer pour le lapin dans l'idée de faire plaisir à Bitzer, qui est désespéré de ne pas retrouver l'animal qu'on lui a confié.



DES ANIMAUX TRÈS (TROP) MALINS !

Dans le cinéma burlesque, une partie de l'humour repose également sur le décalage entre le sujet traité (ici, la vie quotidienne d'une petite ferme) et l'absence totale de réalisme (un mouton ne peut pas jouer au foot ou faire des acrobaties). Ce qui est ainsi montré est très exagéré, voire complètement impossible, et donc inattendu. Le comique est ainsi produit par l'effet de surprise et des scènes totalement irréalistes.

L'un des autres effets comiques repose sur la naïveté ou la candeur d'un personnage, qui ne se rend pas compte qu'il est l'objet d'une moquerie, d'une machination, ou qu'il est très différent des autres personnages. Ici, ce personnage est incarné par le fermier ! Le troupeau et Bitzer ne souhaitent surtout pas que le fermier découvre leurs véritables capacités, car ce serait la fin de leurs jeux et de leur liberté. La plupart du temps, le fermier les surprend dans des situations ou des lieux inattendus, mais sans jamais comprendre qu'ils sont en train de faire une terrible bêtise ou d'effectuer une action complètement impossible pour un mouton. Il existe parfois une ligne très fine entre le crédible et l'incroyable... *Shaun le mouton : La ferme en folie* joue ainsi sur l'écart entre ce que sait le fermier et ce que l'on sait, nous, spectateur-trices.



Le troupeau et Bitzer se figent au moment où le fermier se retourne afin de ne pas être démasqués.



Shaun sort une canne à pêche de la toison d'un mouton : aussi improbable qu'imaginatif !



Les canards utilisent des sèche-cheveux pour faire s'envoler Bitzer accroché à un parapluie...

ACTIVITÉ

MIME ET PANTOMIME : RACONTER AVEC SON CORPS

Tout d'abord, demandez aux élèves s'ils-elles pensent pouvoir faire rire leurs camarades sans parler.

Objectifs :

- Découvrir les bases du cinéma burlesque à travers le jeu corporel, le mime et l'humour.
- Exprimer des émotions et des actions sans paroles.
- Nommer les gestes, les objets et les situations.
- Développer la coordination, l'équilibre, les gestes fins et larges.
- Imiter des situations simples et expressives.

ÉTAPE 1 : DÉCOUVERTE DE GAGS BURLESQUES

Montrez un extrait très court d'un film burlesque muet. Demandez aux élèves pourquoi la scène est drôle. Que font les personnages avec leurs corps ?

Voici quelques extraits. Les films, dans leur intégralité, sont recommandés à partir de 6 ans, mais vous pouvez montrer des extraits choisis à vos élèves pour illustrer le potentiel comique du corps mis en scène de manière burlesque :

- **Les Temps modernes de Charlie Chaplin**, extraits : https://www.youtube.com/watch?v=Zqd1ar5_7qw ou <https://www.youtube.com/watch?v=UwahG1s4dql>
- **Le Kid de Charlie Chaplin**, extrait : <https://www.youtube.com/watch?v=Z7-QdoofMq8>
- **Le Dictateur de Charlie Chaplin**, extrait : <https://www.youtube.com/watch?v=H19jByxrqlw>
- **Les Lumières de la ville de Charlie Chaplin**, extrait : <https://www.youtube.com/watch?v=o9NfXIXzgnA>
- **Laurel et Hardy au Far West de Laurel et Hardy**, extrait : <https://www.youtube.com/watch?v=LXCwlO2jnYU>

ÉTAPE 2 : EXERCICES D'ÉCHAUFFEMENT

Demandez aux élèves, par groupes de deux ou quatre, de se mettre debout et de réaliser différents exercices inspirés du jeu des acteur-trices burlesques :

- Marcher très vite puis tout à coup très lentement.
- Faire semblant de tomber, comme s'ils-elles venaient de glisser sur une peau de banane ou une flaque d'eau.
- Être tout à coup très surpris-se, puis très fâché-e.

ÉTAPE 3 : JEU DE RÔLE COLLECTIF

Pour cette étape, n'hésitez pas à utiliser des accessoires : chapeaux, assiettes en carton, balais, gobelets en plastique, déguisements, etc.

Demandez aux élèves de se mettre par groupes de deux. Chaque groupe présentera son numéro.

Répartissez les rôles et dirigez les acteur-trices en leur indiquant la scène à jouer.

Voici quelques propositions :

- Deux ami-es sont en train de faire un pique-nique. Soudain, un énorme vent souffle : il faut s'accrocher – mais à quoi ? –, bien tenir son chapeau, tout comme ce qui se trouve sur la nappe de pique-nique pour éviter que tout ne s'envole...
- Deux inconnu-es se croisent dans la rue : l'un-e des deux vole le chapeau de l'autre et se met à marcher rapidement. Le-La second-e tente de lui courir après, mais trébuche et tombe. Il-Elle essaie de se relever plusieurs fois, mais ne semble plus tenir sur ses jambes.
- Deux ami-es tentent de débarrasser la table, mais au moment de soulever assiettes et verres, tout semble collé à la table ! Impossible de les enlever.

Vous pouvez aussi, en fonction de l'âge des élèves, leur proposer d'imiter l'un des animaux du programme de *Shaun le mouton : La ferme en folie*... mais sans parler ! Les camarades devront deviner de quel animal il s'agit.

LA PYRAMIDE DE MOUTONS



MATÉRIEL :

- des feuilles cartonnées A4 qui passent à l'imprimante
- du gros scotch transparent
- les silhouettes de Shaun et des moutons à télécharger sur littlekmbo.com
- des ciseaux
- des boules de coton blanc ou toute autre matière duveteuse (laine, plumes, etc.)

ÉTAPE 1

Imprimez les silhouettes sur les feuilles cartonnées.

ÉTAPE 2

Retirez le pelage des moutons en découpant l'intérieur des silhouettes.

ÉTAPE 3

Placez du gros scotch transparent à l'intérieur de la silhouette découpée, face collante au recto.

ÉTAPE 4

Collez les boules de coton sur la face collante du scotch pour créer un pelage en relief.

ÉTAPE 5

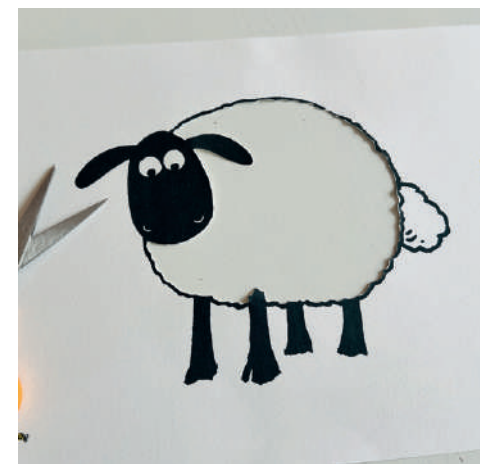
Renouvelez l'opération pour chaque mouton. Vous pouvez varier les matières afin de créer un troupeau unique !

ÉTAPE 6

Découpez vos moutons customisés et formez votre pyramide.

ET C'EST PARTI POUR LE SHAUN-SHOW !

Découvrez quatre autres activités manuelles dans le cahier à télécharger sur www.littlekmbo.com.



FAITES DE NOUVELLES DÉCOUVERTES AVEC LES FILMS LITTLE KMBO

Téléchargez gratuitement le matériel pédagogique : www.littlekmbo.com

Écrivez-nous pour recevoir du matériel pédagogique, partager les créations de votre classe ou organiser une séance du film de votre choix : scolaires@kmbofilms.com

Suivez-nous sur Facebook et Instagram pour découvrir notre actualité et participer à nos jeux-concours : [@littlekmbo](https://www.instagram.com/littlekmbo)

Plus qu'un simple divertissement, les programmes d'animation Little KMBO proposent une véritable initiation à la culture et aux arts pour les enfants dès l'âge de trois ans.

Little KMBO se lance le défi de surprendre enfants, parents et enseignant-es à travers des esthétiques originales et innovantes. Les films sont développés aux quatre coins du globe par des studios qui mettent la poésie et la sensibilité au cœur de leurs œuvres. L'émerveillement visuel mène à la découverte du monde, à la tolérance et au partage.

Chaque programme d'animation est accompagné d'un matériel pédagogique créé sur mesure pour prolonger l'enchantement de la projection.

Grâce à ces supports créatifs et ludiques, les cinéphiles de demain partent à l'aventure !



Retrouvez notre actualité et nos contenus pédagogiques sur :

[f](https://www.facebook.com/littlekmbo) [i](https://www.instagram.com/littlekmbo) [y](https://www.youtube.com/littlekmbo) • littlekmbo.com

SÉANCES SCOLAIRES

ABONNEZ-VOUS À NOTRE MAGAZINE CINÉMA POUR LES ÉCOLES !

Découvrez **Séances Scolaires**, le premier magazine pour les écoles consacré au cinéma et à l'éducation à l'image.

Chaque trimestre, retrouvez l'actualité du cinéma jeune public, des témoignages d'école et de cinéma, des sélections thématiques de films, des activités pédagogiques et bien plus encore !

Abonnez-vous gratuitement en écrivant à : info@seances-scolaires.com



Retrouvez tous les numéros et les articles du magazine sur :

[f](https://www.facebook.com/seances-scolaires) [i](https://www.instagram.com/seances-scolaires) • seances-scolaires.com

Shaun le Mouton *La* **FERME EN FOLIE**



© Aardman Animations Ltd

 **AARDMAN**

 **littleKMBO**

Retrouvez-nous sur   @littlekmbo
www.littlekmbo.com