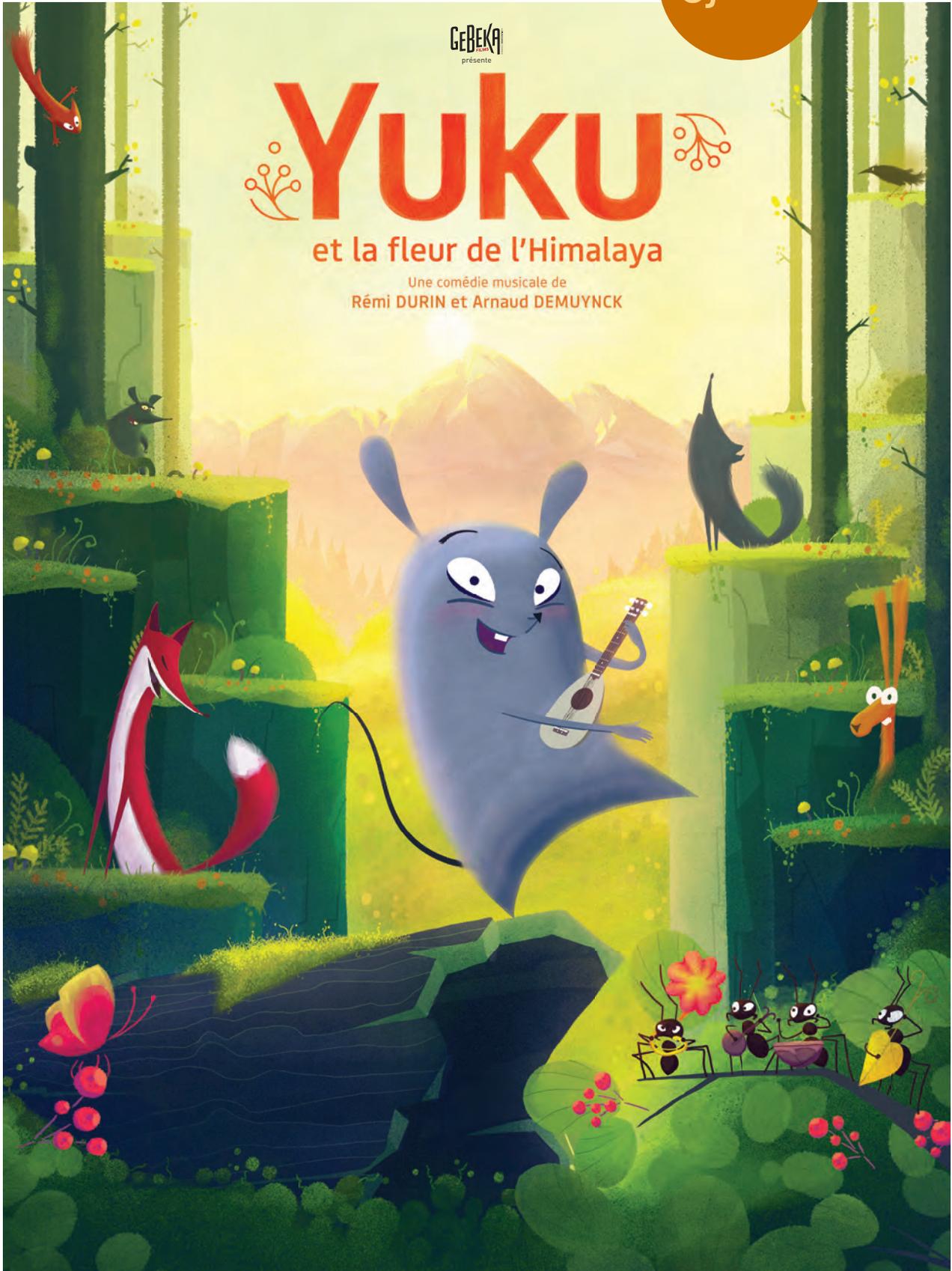


Livret pédagogique

POUR LES ENSEIGNANTS

Cycle 1



YUKU

et la fleur de l'Himalaya

Cet outil est à destination des enseignants et plus généralement des adultes accompagnant des enfants spectateurs.

Les activités proposées font référence aux programmes du cycle 1 de l'Éducation Nationale mais la plupart sont adaptables à des élèves un peu plus âgés.



Le langage dans toutes ses dimensions
(à l'oral, communiquer, échanger, à l'écrit...)



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques



Premiers outils mathématiques
(les nombres, les formes,
les grandeurs...)



**Explorer le monde (le temps,
l'espace, la matière, le vivant...)**



Sur le site Gebeka Films

<https://www.gebekafilms.com/fiches-films/yuku-et-la-fleur-de-lhimalaya/>

sont téléchargeables les documents

complémentaires : affiche,

dossier de presse,

cahier d'activités,

bande-annonce,

jeu de l'oie...



L'histoire

Yuku, une petite souris, vit dans les sous-sols d'un château. Elle accompagne au ukulélé sa grand-mère qui raconte, chaque soir, des histoires à tous les enfants de la famille. Mais la grand-mère vieillissante souhaite transmettre à sa petite fille musicienne son flambeau de conteuse. Pour cela, Yuku doit partir à la recherche de la légendaire fleur de l'Himalaya.

Les personnages principaux



Le rat d'égouts

Ce rongeur s'avère plus mélancolique que dangereux.



Le lapin

Allié précieux de Yuku, il la guide dans ses galeries souterraines en direction de la forêt.



La renarde

Cette prédatrice plus poétesse que chasseresse, se promène en chantant entre les arbres à la recherche de champignons.



Le corbeau

Il veille sur une prairie entre le château et la forêt.



Le loup

Sa mission depuis la nuit des temps est de faire peur... Yuku réussira aussi à se jouer de ce méchant-là.



L'écureuil

Il partage avec Yuku son repas et lui propose un abri pour la nuit.



Yuku

Yuku est une jeune souris qui quitte sa famille pour partir à la recherche de la fleur de l'Himalaya et l'offrir à sa grand-mère. Mais pour réussir, il y a un long voyage à parcourir, semé d'obstacles.

Atelier : Raconter une histoire

« Ce sont les histoires qui nous font vivre ensemble pour toujours » dit la grand-mère de Yuku.

« Mamie dit que le conte fait grandir » réplique Yuku.

Si raconter une histoire le soir est un moment privilégié et rassurant, important pour le développement des enfants, ces derniers aiment aussi se prendre au jeu d'en raconter eux-mêmes aux autres. Mais certaines règles de construction d'une histoire sont incontournables pour structurer sa pensée et arriver à se faire comprendre de son auditoire.

Activité à partir du scénario de Yuku et la fleur de l'Himalaya

Cette activité permet aux jeunes enfants de se remémorer le film et d'appréhender la construction d'une histoire simple avec son point de départ, son but et une suite d'épreuves intermédiaires pour y arriver.

Tout au long du chemin, du départ (à la bibliothèque dans les caves du château), au but (la fleur de l'Himalaya) et sur le chemin de retour vers sa famille, Yuku rencontre toute une ribambelle de personnages dans des lieux souvent intrigants.

Les enfants essaient de reconstituer l'aventure de Yuku à partir d'un jeu d'images représentant les principaux lieux traversés par Yuku, et les personnages qu'elle y rencontre.

1

16 cartes à imprimer et découper pour chaque enfant :

7 cartes animaux

Le chat, le rat, le corbeau, le lapin, l'écureuil, la renarde, le loup

7 cartes lieux

La bibliothèque, les souterrains, la prairie, le terrier, le grand arbre, la forêt, le petit pont de la peur

1 carte Départ

1 carte Arrivée (la fleur de l'Himalaya)

Voir pages 15 et 16 en annexe : cartes à imprimer et à découper

2

Les enfants rassemblent, par paires, chaque animal avec le lieu qui lui correspond. Ils proposent ensuite un classement de ces paires dans l'ordre chronologique du film. La carte **Départ** et la carte **Arrivée** encadrent la frise de paires posée devant eux. (Cet exercice peut se faire par petits groupes)

3

Les enfants tentent de décrire l'histoire (ou une séquence à tour de rôle) à leurs camarades.

En s'appuyant sur la suite d'images qu'ils viennent de construire, ils structurent ainsi leur propos, tentent de hiérarchiser leur narration en favorisant les éléments clés plutôt que les détails.



Atelier d'écriture : Les devinettes

Atelier d'écriture : Les devinettes

(à partir des niveaux GS, CP)



Dans le film, de nombreuses devinettes sont posées à ou par Yuku. Elles sont en quelque sorte des métaphores de l'aventure vécue par l'héroïne. L'allure bizarre, au sens caché, de la question est déjà un jeu de piste, avec des pièges pour mieux nous perdre. Si l'énoncé de la devinette paraît compliqué, la réponse est, en contraste, souvent très simple. Cet aspect obscur de la formule est plus intéressant que la réponse. Tout comme la quête de Yuku : si son but, aller ramasser une fleur, est simple, le chemin pour y arriver est plus compliqué. Et tout ce chemin parcouru ; les épreuves affrontées, sont certainement les expériences les plus intéressantes à vivre, pour grandir, avant d'avoir la fleur en main.

Au cours de son cheminement, Yuku, en héritière de sa grand-mère, pose avec malice une devinette au lapin. Elle joue sur des oppositions, pour troubler son auditeur : « *Tu ne sais plus où tu es quand tu y es. Il n'est fait que d'eau mais peut devenir un impénétrable rideau. Qui est-il ?* ». Le mot à trouver est le brouillard, qui les entoure dans cette séquence du film.

Elle complète cette énigme d'un indice qui révèle aussi sa personnalité : « *Quand tu t'arrêtes de marcher tu ne vois plus rien, mais si tu oses avancer, le chemin s'ouvre devant toi...* ». Elle avance dans le conte comme dans du brouillard, pour que s'ouvre le chemin devant elle ! Elle fait le choix d'avancer « *pour voir* », pour découvrir le monde.

Le loup, dans son énigme posée à Yuku, joue aussi très bien sur les contradictions, sur le double sens de certains mots : « *Je coule mais ne me noie pas, j'ai une gorge mais ne parle pas, je vis dans un lit mais ne dors jamais, qui suis-je ?* » La rivière.

Avec les enfants

Les devinettes sont une aide pour faire progresser les enfants en vocabulaire. Elles permettent de travailler le sens, la compréhension de phrases simples. Rédacteurs de devinettes, ils doivent se faire comprendre, expliquer, définir un objet clairement.

A partir des cartes animaux et lieux proposées au chapitre précédent, (7 cartes animaux : le chat, le rat, le corbeau, le lapin, l'écureuil, la renarde, le loup et 7 cartes lieux : la bibliothèque, le souterrain, la prairie, le terrier, l'arbre, la forêt, le pont), les élèves créent à leur tour des devinettes simples pour aider leurs camarades à retrouver les personnages et lieux du film.

A leur niveau, il ne s'agit pas, comme dans le film, de trouver des doubles sens aux mots mais simplement de décrire par trois ou quatre indices (la première lettre du mot, une particularité physique...) l'animal ou le lieu représenté sur la carte en leur possession.

Exemples

- Ma première lettre est un L, j'ai de grandes oreilles, j'aime les carottes. (Lapin)
- J'ai une fourrure douce, j'attaque les souris, je miaule. (Chat)
- Ma première lettre est un R, plus gros qu'une souris, j'habite dans le souterrain du château. (Rat)
- Ma première lettre est un T, je suis sous la terre, je suis la maison du lapin. (Terrier)
- Je suis grand, j'habite dans la forêt, je suis recouvert de feuilles et suis la maison de l'écureuil. (Arbre)

Cet atelier peut se réaliser à l'écrit dès le CP, voire en grande section en leur faisant simplement écrire des mots clé. Dessiner ces éléments clés peut être aussi un appui, pour les plus jeunes, pour exprimer la devinette à l'oral.

Un film musical

Avec Yuku, la souris musicienne

Yuku joue du ukulélé* pour accompagner sa grand-mère conteuse. Mais sa musique festive et envoûtante va aussi permettre à Yuku de se sortir de mauvaises passes lors de certaines rencontres. En écoutant le son particulier de cet instrument, aucun animal ne peut se retenir de danser !

*Le ukulélé est une toute petite guitare à quatre cordes, facile à transporter, typique des îles Hawaï, dans l'océan Pacifique. Elle a été adaptée d'un instrument portugais par des émigrants venus ramasser la canne à sucre au XIXe siècle. Son nom aurait été formé de deux mots Hawaïens, «uke» et «lele», qui signifieraient respectivement «gratter» et «frapper» ou la puce qui gratte et qui saute ; dans les deux cas, représentant les gestes du joueur de ukulélé. Cet instrument a aussi beaucoup été utilisé dans la musique folk américaine ou le jazz.



Écouter et regarder des musiques jouées au ukulélé

Songs of Hawaii for the Ukulele

<https://www.youtube.com/watch?v=kEjgEV2EYxs>

Les virtuoses locaux du Ukulele (France Télévision, Polynésie la 1ere)

<https://www.youtube.com/watch?v=NuUFrj7Dvmw>

« Yukulélé » de Thomas Fersen

<https://www.youtube.com/watch?v=X6-NSjNUUBg>

Une comédie musicale

Une comédie musicale

L'aventure de Yuku est ponctuée par des moments musicaux et des chants ou de la danse interprétés par les personnages du film. Ce type de mise en scène est devenu un genre cinématographique à part entière.

Voici quatre grands classiques du film de comédie musicale à voir et revoir, en écho à *Yuku et la fleur de l'Himalaya*.

- **Le Retour de Mary Poppins** de Rob Marshall (2018)
- **Tous en scène** de Garth Jennings (2017)
- **Peau d'âne** de Jacques Demy (1970)
- **Le Livre de la jungle** de Wolfgang Reitherman, Studios Disney (1967)
- **Mary Poppins** de Robert Stevenson (1964)
- **Le Magicien d'Oz** de Victor Fleming (1939)

Ecoute

Les activités d'écoute visent prioritairement à développer la sensibilité, la différenciation, la mémoire auditive. Elles posent aussi les bases de premières références culturelles et favorisent le développement de l'imaginaire.

Les chansons interprétées par Yuku sont inspirées de différents styles musicaux : Jazz, Rock, Reggae, Ska... Prendre le temps d'écouter ces différents morceaux avec les enfants les amènera à les apprécier et les différencier.

Les enfants peuvent découvrir aussi des environnements sonores et des extraits d'œuvres musicales appartenant à différents styles, cultures et époques, choisies par l'enseignant. Privilégier dans un premier temps des extraits caractérisés par des contrastes forts (intensité sonore forte ou faible, tempo lent/rapide, sons graves/aigus, timbres de voix ou d'instruments...)

Pour faciliter l'échange autour d'un extrait musical et exprimer leur ressenti ou sa compréhension, les enfants peuvent utiliser des émoticônes mis à leur disposition (peur, joie, énervement, tristesse, surprise...).

Retrouvez des éléments détaillés dans cette séquence de pratiques musicales instrumentales en maternelle (Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de La manche) :

https://www.ac-caen.fr/dsden50/discip/maternelle/IMG/pdf/sequence_pratiques_musicales_instrumentales_1_pdf



Atelier chant

Atelier chant

Chanter en cœur

Le chant est l'objet musical le plus « évident », autour duquel peuvent s'articuler l'ensemble des apprentissages en lien avec la musique.

Un bon prétexte d'engager un atelier chant choral avec la classe.

« Cueille le jour, qui rit qui chante, sans te soucier du lendemain ! ».



Bien respirer pour bien chanter

Avant de chanter, il faut se préparer en travaillant la respiration.

Pour faciliter une bonne attention des enfants, proposer pour commencer un temps calme de relaxation et d'écoute (musique douce). Ne pas hésiter à les faire bailler, s'étirer.

De nombreux exercices d'échauffements peuvent ensuite être proposés aux enfants. En voici quatre très simples :
Le jeu du miroir

« Vous allez faire les mêmes gestes que moi. Si je vous regarde, c'est comme si je me voyais dans un miroir. »

(Mettre en mouvement chaque segment du corps : lever les bras en l'air, toucher le sol avec ses mains, rotation des poignets, des chevilles, du bassin...) Pour les grandes sections, CP, il est possible d'effectuer le jeu en mettant les enfants par deux, l'un en face de l'autre.

Pour télécharger les paroles et partitions de chansons issues du film, cliquez ici :

<https://www.gebekafilms.com/fiches-films/yuku-et-la-fleur-de-lhimalaya/>

Atelier chant

Atelier chant

La poupée de chiffon

« Vous êtes des poupées de chiffon. Secouez vos mains, vos avant-bras, vos bras, vos épaules, le tronc, une jambe, l'autre jambe... ». On peut compléter ce jeu par des jeux d'équilibre sur l'un, puis l'autre pied, faire des mouvements lents de la tête, monter et baisser chaque épaule, puis les deux ensemble, faire des grimaces sans s'aider des mains...

Jeux de respiration

« Allongez-vous, mettez une main sur le ventre et sentez ce qui se passe. Mettez-vous debout, inspirez par le nez en gonflant le ventre comme un ballon. Soufflez tout doucement par la bouche en dégonflant le ballon. Imaginez que vous avez un verre d'eau entre les mains. Vous buvez lentement la boisson avec une paille, puis vous soufflez doucement dans le verre avec la paille pour faire des petites bulles. »

Petits jeux vocaux

Avec le souffle de votre voix, vous pouvez imiter le vent et la mer : le vent souffle ("ffff"), les vagues sont énormes ("schhh"). Dans la forêt, vous entendez les petits animaux et les insectes : l'abeille ("bzzz"), le serpent ("sss"), le grillon ("ksss"), une petite souris ("fttt"), le loup qui grogne ("grrr"), etc.

Pour aller plus loin

Retrouvez ces exercices et d'autres clés pour la pratique du chant choral, entre autres, dans **80 fiches pour l'éducation musicale**, Collectif (Auteur), Edition Rue des écoles, mai 2022

Des séquences complètes pour la classe, du matériel photocopiable et des QR codes pour écouter des extraits musicaux.

Liens internet

Education musicale en maternelle (Cycle 1)

https://prim61.discip.ac-caen.fr/IMG/pdf/after_work_univers_sonores.pdf

<https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/maternelle33/2022/03/13/education-musicale/>

<http://web17.ac-poitiers.fr/Jonzac/IMG/pdf/programmes.pdf>

Education musicale aux cycles 2 et 3

<https://eduscol.education.fr/147/education-musicale-cycles-2-et-3>

<https://www.i-profs.fr/c2-education-musicale-musique.php>

et aussi...

• Contactez un Conseiller Pédagogique en Education Musicale de votre académie, une école de musique ou le service culturel de la commune.





Atelier science :

semer des graines

Atelier science : semer des graines

Yuku part à l'autre bout du monde à la recherche de la fleur de l'Himalaya, qui doit apporter la lumière dans l'univers sombre des souterrains du château. Yuku ne parvient à rapporter qu'une seule petite graine, cachée dans son ukulélé. Elle la sème, l'arrose et une magnifique fleur magique pousse sous les yeux éberlués de toute la famille souris, les éclairant de mille feux.

Des connaissances à construire

Aux enfants de la classe de vivre aussi cette expérience magique ! Si ce n'est avec de la fleur de l'Himalaya, tournesols, haricots ou lentilles produisent des résultats saisissants. Cette activité d'investigation, d'observation, est une première démarche scientifique qui s'inscrit pleinement dans le programme de découverte du monde, en maternelle et début d'élémentaire.

Toute la classe observe, compare, donne son avis et découvre les secrets de la naissance des plantes. Les enfants découvriront notamment que :

- Il existe de très nombreuses graines différentes.
- Chaque graine germée donne naissance à une plante.
- Les plantes grandissent et produisent des racines, une tige, des feuilles.
- La croissance des plantes demande du temps.

Matériel

- Des petits pots de verre transparents
- Coton ou terreau végétal ou fibre de bois
- Graines :

Lentilles ou haricots sont des valeurs sûres. Ils apportent des résultats satisfaisants et relativement rapides.

Vous pouvez aussi faire ramasser des graines variées aux enfants, et des petits objets qu'ils pensent être des graines. Les semer, par catégories, dans des pots différents. Observer celles qui poussent ou pas, les rythmes de germination, les types de plantes qui apparaîtront. Les enfants peuvent ainsi faire des comparaisons, des classements...

Atelier science : Plantation semer des graines

1

Chaque enfant prend quelques graines (de lentilles ou de haricots dans la version la plus simple) qu'il dépose sur du coton, dans un petit pot.

2

Bien arroser sans noyer les graines.

3

Les enfants dessinent sur une feuille blanche leur pot et ce qu'ils y ont déposé. Ce dessin constituera une trace écrite pour le cahier d'expériences.

4

Tous les jours, chacun peut aller observer son petit pot afin de voir si la plantation a besoin d'eau et si quelque chose s'est produit.

5

Réaliser un nouveau dessin dès qu'on remarque que quelque chose de nouveau apparaît. Bien noter la date sur le document pour pouvoir remettre dans l'ordre chronologique l'évolution de la graine.

Il est possible de prendre des photos aux différentes étapes de la germination. Cela permettra de faire un retour sur cette activité jardinage en classe et de mettre à jour les différentes étapes de la germination en complément des dessins produits par les élèves.

De nombreux liens existent vers des documents qui détaillent le déroulement de cette activité très enrichissante. Voici une petite sélection, détaillant différentes démarches pédagogiques, bien illustrées :

<https://www.youtube.com/watch?v=K1MpIjlpUy0>

<https://fondation-lamap.org/sequence-d-activites/decouvrir-la-vie-vegetale-a-l-ecole-maternelle>

<https://maternelle27.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article294>

<http://culturescientifique89.ac-dijon.fr/?Toujours-rien-Graines-et-germination-maternelle>



Réponses aux devinettes

Réponses aux devinettes



Découvrez, avec les élèves les plus grands,
la démarche d'écriture expliquée
par Arnaud Demuynck

Le réalisateur du film détaille les différentes devinettes qui structurent son scénario et y apportent de la symbolique. Il a placé ces énigmes comme de petites histoires dans la grande, des sortes de jeux de pistes supplémentaires sur chemin de Yuku.

L'origine des énigmes date d'avant l'antiquité. L'une des plus célèbres vient de la mythologie grecque. Elle est posée par le Sphinx, créature fantastique ailée, protégeant la ville de Thèbes. Il dévorait quiconque s'approchait, à moins de répondre à sa question étrange : « *Quel être a quatre pattes le matin, deux le midi et trois le soir ?* » Seul Œdipe, doté de raison, y parviendra en répondant « l'Homme ».

Il fallait comprendre que matin, midi et soir désignent non pas des moments de la journée mais des étapes de la vie, l'enfant à quatre pattes et le vieillard s'aidant d'une canne.

Dans ces cultures anciennes, polythéistes, les poseurs d'énigmes symbolisaient la difficile démarche de sagesse nécessaire pour comprendre le monde. L'énigme était le symbole même du secret du divin, du mystère, du religieux. Aujourd'hui, ces jeux d'esprit mettent toujours à l'épreuve notre réflexion. Ils exercent notre esprit, qui doit trouver la réponse à une question dont le sens est caché sous une métaphore.

Qu'est-ce qu'une énigme ?

C'est une devinette, bien sûr. Mais au-delà de la simple devinette, il y a aussi sa formulation, alambiquée, qui fait son charme. L'allure contournée, bizarre, sibylline, de la question, est déjà une sorte de jeu de piste, avec ses pièges, qui propose des détours langagiers pour mieux perdre le chercheur. Alors que la réponse est souvent « simple », au contraire de l'énonciation de l'énigme. A la réponse non trouvée et révélée suit toujours un « Ah, mais évidemment ! » Une sorte d'évidence apparaît quand on reçoit le mot de la fin, la « clé » de l'énigme. L'obscurité de la formule est probablement plus intéressante que la réponse. Dans les cultures orientales, certains sages enseignent par ces voies incompréhensibles à la première écoute pour engendrer une quête qui est plus captivante que l'arrivée. L'énoncé bizarre doit trouver son chemin, être digéré lentement, par ressassement, jusqu'à ce que le travail soit accompli.

C'est ainsi que le sens des mots profite le mieux.

La première énigme de la grand-mère est exemplaire. Elle joue sur l'opposition « Au plus je suis grande, au moins on me voit. » Cette contradiction trouble, et inquiète. Elle évoque secrètement l'obscurité, où le regard se perd d'autant plus qu'elle est profonde. Tout en donnant un indice : « La réponse se trouve les yeux fermés. » Bien sûr, quand les paupières se baissent, c'est le noir... Le noir, c'est déjà un peu la nuit, quand nous fermons les paupières. La réponse est si près de nous. Mais après l'indice, l'espiègle grand-mère égare les enfants. « Après mon conte, vous aurez trouvé. » Elle les dévie de la recherche de la réponse vers une autre quête, par une autre invitation, celle du conte, qui prolonge le temps du cheminement. Voilà le rôle de l'énigme, il fait « Rentrer dans le temps du conte ». Car le conte, voyage onirique, est aussi traversée nocturne, mais d'une autre nuit, vers un sens plus secret. Est-ce un mot que l'on cherche, ou est-ce le pas invisible dans la nuit, le voyage inconscient ?

La deuxième énigme de la grand-mère est une sorte d'écho à la première. Ce qui « te paraît loin, est tout près de toi ». C'était déjà vrai pour l'obscurité, c'est encore plus vrai pour la lumière. Car cette fleur, c'est la lumière. Celle qui s'ouvre quand on écoute la musique de son cœur. C'est le « Je t'aime » de Yuku offert à sa Mamy, dans le noir, qui fait éclore les fleurs.

Réponses aux devinettes

Yuku est l'héritière de sa grand-mère. La première devinette qu'elle pose, au lapin, est une sorte de « double » de celle posée par sa mamy, mais avec sa propre malice. « Tu ne sais plus où tu es quand tu y es. » Cela pourrait aussi être la nuit... Elle joue également sur une opposition, pour troubler son auditeur : « Il n'est fait que d'eau mais peut devenir un impénétrable rideau. » Son dernier indice est très savoureux, car c'est en disant au lapin qu'il ne le voit pas, qu'elle lui donne à voir : « Tu l'as sous les yeux, mais tu ne le vois pas. ». Yuku se montre là un bon disciple de sa grand-mère, mais elle y révèle aussi sa personnalité : « Quand tu t'arrêtes de marcher tu ne vois plus rien, mais si tu oses avancer, le chemin s'ouvre devant toi... ». N'est-ce pas là tout le sens de sa décision dans le film ? Elle avance dans le conte pour que s'ouvre le chemin devant elle ! Si elle s'arrête, elle devient aveugle, alors elle fait le choix d'avancer « pour voir ». Dans cette première énigme de YUKU résonne secrètement toute l'action de notre histoire.

La deuxième énigme que pose Yuku, cette fois à la renarde, résonne avec la chanson de celle-là : « J'étais déjà hier et je serai encore demain. Qui suis-je ? » Et Yuku paraphrase une formule de sa grand-mère : « Le temps que je revienne avec la fleur, tu auras trouvé la réponse à ma devinette ! » Qui remplace « Mon conte terminé, vous aurez trouvé ! ». La quête de la fleur de L'Himalaya est en effet le sujet du conte, l'invitation, de la grand-mère.

La réponse à cette quatrième énigme (« Pas facile », dit la renarde), est toujours « Sous nos yeux », comme la nuit, comme le brouillard, « Tout près de toi », comme la fleur. Elle est en effet au plus près de nous, puisque c'est « Aujourd'hui ! »

Quatrième énigme du film, et... quatrième invitation identique ! **Et si les réponses à ces quatre questions étaient toujours les mêmes ?** Un appel au présent, à voir le bonheur qui est là, le « Carpe diem » de la chanson de la renarde, et qui revient à la fin du film, entonnée par Yuku puis en refrain par toutes ses petites sœurs, quand leur grand-mère les quitte. Car celle-ci se retourne dès les premières paroles de Yuku, et sourit. Car elle entend qu'elles ont compris, le « message » est passé, la transmission est assurée, le conte peut recommencer.

Voyager jusqu'en haut de l'Himalaya pour comprendre que le bonheur est sous nos yeux. Voilà quatre fois la même réponse à toutes ces énigmes, d'apparences si différentes. Les formulations jouent avec les mots, avec les sens, avec l'esprit, pour faire prendre le chemin. Celui qui, à chaque fois, mène à soi.

Et la cinquième devinette alors ? Haha, mais elle est posée par le loup, celle-là !

« Je coule mais ne me noie jamais. J'ai une gorge mais ne parle pas. Je vis dans un lit mais ne dort jamais. Qui suis-je ? » Le loup joue aussi très bien sur les contradictions qui troublent. (Il en est une à lui tout seul, de contradiction, lui qui préférerait être un vrai loup dans la nature, mais accepte de « jouer » au loup des contes d'enfants...) Et à sa manière, il joue également avec le même code : ce que tu ne vois pas, la réponse à mon énigme, est tout près de toi, même « sous tes pieds ». Yuku, apeurée, recule, glisse, et trouve la réponse en se voyant tomber dans... la rivière ! Était-ce un cri, bien malgré elle ? Ou a-t-elle vraiment trouvé la réponse à l'énigme ? Mystère...

Le loup en est le premier étonné ! Mais il doit admettre que Yuku a prononcé la « bonne réponse ». Qu'a-t-elle gagné au change ? « Dix petites secondes », lui répond le loup. La juste réponse lui a donc juste permis de « gagner un peu de temps ». Le temps, grande question également du film, puisque c'est à l'aune du temps que le Carpe Diem trouve tout son sens. Le temps qui passe, celui qui nous mène un jour à devoir suivre la petite taupe.

Mais le loup ne se rend pas compte qu'il a donné à Yuku beaucoup plus que dix secondes... Car il lui a donné la clé de sa prochaine énigme ! Le temps. « Quand tu me gagnes, tu me perds. Tu me retrouves quand tu arrêtes de me chercher. Qui suis-je ? » Et c'est avec cette question posée au loup que Yuku gagne le temps de... monter en haut de l'Himalaya.

Le temps que le loup découvre, presque malgré lui, la solution à la devinette, Yuku a accompli sa quête, elle a trouvé la fleur de l'Himalaya. Elle peut retourner chez sa grand-mère pour la lui donner. Mais sonne alors aussi, dans la voix du loup, « l'heure du conte » : « Le décompte a commencé, petite souris ! » Hé oui, le « décompte ». Il faut maintenant revenir en arrière, retourner au château ! Heureusement, Yuku s'est fait des amis.

Septième et dernière énigme du film... Là où tout recommence. Yuku, à la place de sa grand-mère au début du film, s'adresse aux petites souris : « Il suffit d'un oui ou d'un non pour qu'elles se séparent et que commence le conte ? Qui sont-elles ? » Les lèvres, par lesquelles passent les mots, la parole, les énigmes, les secrets, les baisers, l'amour... du conte.

Arnaud Demuyneck, scénariste et réalisateur

Réponses aux devinettes

Réponses aux devinettes

Première énigme

Grand-mère (aux enfants)

Les enfants, pour entrer dans le temps du conte, voici l'énigme : « Au plus je suis grande, au moins on me voit, mais... au plus on écoute mon bruissement ! Qui suis-je ? »

La réponse se trouve les yeux fermés.

Mon conte terminé, vous aurez trouvé !

Réponse : la nuit

Deuxième énigme

Grand-mère « rocher » à Yuku

« Ecoute la musique de ton cœur. La fleur qui te paraît loin est tout près de toi ! Où est-elle ? »

Réponse : l'amour

Troisième énigme

Yuku (au lapin)

Tu ne sais plus où tu es quand tu y es. Il n'est fait que d'eau mais peut devenir un impénétrable rideau. Qui est-il ?

Deuxième indice : Quand tu t'arrêtes de marcher tu ne vois plus rien, mais si tu oses avancer, le chemin s'ouvre devant toi...

Dernier indice : tu l'as sous les yeux, mais tu ne le vois pas...

Réponse : le brouillard

Quatrième énigme

Yuku (à la renarde)

J'étais déjà hier et je serai encore demain. Qui suis-je ?

Le temps que je revienne avec la fleur, tu auras trouvé la réponse à ma devinette !

Réponse : aujourd'hui

Cinquième devinette

Le loup (à Yuku)

Je coule mais ne me noie jamais. J'ai une gorge mais ne parle pas.

Je vis dans un lit mais ne dort jamais. Qui suis-je ?

Réponse : la rivière

Sixième devinette

Yuku (au loup)

Quand tu me gagnes, tu me perds. Tu me retrouves quand tu arrêtes de me chercher. Qui suis-je ?

Réponse : le temps

Septième et dernière énigme

Yuku (à ses petites sœurs)

Il suffit d'un oui ou d'un non pour qu'elles se séparent et que commence le conte. Qui sont-elles ?

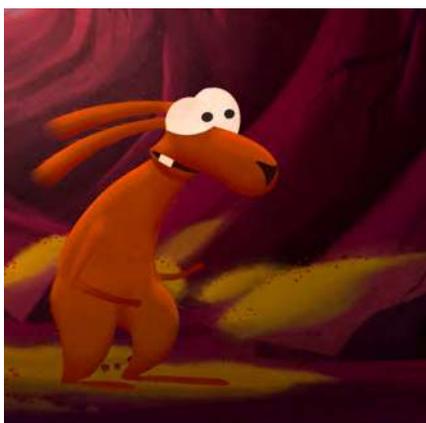
Réponse : les lèvres

Atelier : Raconter une histoire

Annexe Atelier : Raconter une histoire

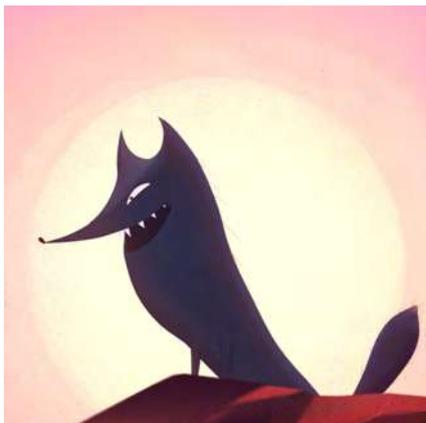


Cartes
à imprimer
et à découper



Atelier : Raconter une histoire

Annexe Atelier : Raconter une histoire



Cartes à imprimer
et à découper

