

## « LA FLÛTE ET LE GRELOT »

Programme de 2 films – CHINE- 1963-1982– 42 min – animation couleurs sans parole



**La flûte du bouvier** - TE Wei et QIAN Jiajun - 1963 - 22 min. lavis animé d'après peinture

Juché sur son buffle, un enfant joue de la flûte. Il s'endort et rêve que son buffle s'est échappé.

Parti à sa recherche, il traverse montagnes et vallées. Lorsqu'il retrouve son ami, sa joie est si grande qu'il se réveille. Saisissant alors sa flûte, il reprend le morceau de musique interrompu.

[Site chine et cinéma : la flûte du Bouvier](#) vidéo complète en deux parties téléchargeables



**Le grelot du faon** - TANG Chen et WU Qiang - 1982 - 20 min. - lavis animé d'après peinture

Un faon, recueilli par une petite fille, partage sa vie et ses jeux jusqu'au jour où, ayant grandi, il doit la quitter pour retourner à la vie sauvage...



## AVANT la projection, préparation du spectateur :

### Préparation du spectateur : lever quelques évidences (d'adultes)

- Aller au cinéma : qui n'est jamais allé au cinéma ? (envoyer le nombre d'enfants par école n'y étant jamais allés au coordinateur)
- Sortir de l'école, se déplacer, prendre le car éventuellement...
- Entrer dans le cinéma dans le calme / S'installer confortablement
- Prévoir les toilettes (à l'école avant de partir)
- Observer l'écran.
- La lumière dans la salle va s'éteindre ; elle sera alors remplacée par les images sur l'écran.
- On parlera du film après la projection.

## AVANT, préparation du film :

Principe : placer les enfants en curiosité, en appétit de cinéma...

Support pdf en ligne projection TBI ou impression papier :

Page 1 l'affiche / Page 2 : 2 photogrammes, 1 pour chaque court-métrage

- **AFFICHE** : Les personnages de l'affiche : le buffle et le jeune bouvier
  - Où sont-ils ? Où cela se passe-t-il ? notion d'extérieur, de nature, curiosité du faon...
  - Le fond : animaux / arbre / vert coloré non terminé qui sépare les deux personnages → 2 histoires différentes.
- **LES TEXTES** : 2 types de textes : écriture française et calligrammes chinois.
  - Un pays différent du nôtre
  - Il n'y a pas de parole, l'histoire est racontée en images.
- **2 PHOTOGRAMMES** :
  - pour découvrir 2 histoires différentes. Identifier les différents personnages, les lieux...
  - Se poser des questions sans en avoir les réponses... La projection au cinéma apportera les réponses, pas la maîtresse
  - Noter les hypothèses pour y revenir au retour de la projection.
- **2 EXTRAITS SONORES** :
  - Extrait 1 la flûte du bouvier :



- Extrait situé au début du film après le générique
- différents éléments sonores
- Bruits de nature –grillons
- Flûte (indiquer ce point de repère dans le film)
- Musique symphonique qui vient accompagner la flûte.
- A quoi peut faire penser ce son ? → hypothèses

- Extrait 2 : Le grelot du faon



- Différents éléments sonores :
  - Musique symphonique (lente ou rapide ?)
  - Le grelot → Pourquoi ce son ? qui peut le faire ? Indiquer ce point de repère dans le film ?
  - Chant d'oiseau → Où cela peut-il se passer ?
  - Quelle histoire se cache derrière ce son ?
- Hypothèses que le film dévoilera !

## APRES le film

### Récolter le ressenti des élèves spectateurs :

Autour de la salle de cinéma  
Sur chacune des histoires du programme

A loisir, on pourra dessiner un personnage ou un moment du film.  
Dicter à l'adulte les moments préférés, les personnages, les lieux...

### La flûte du Bouvier :

Revenir sur les hypothèses générées en préparation par le son de la flûte.  
A quoi sert cette flûte dans le film ? Qui en joue ? Pour qui ?

### Les personnages :

A partir d'une série de photogrammes identifier les personnages, les lieux et le moment de rêve.  
L'enfant appelé le bouvier, celui qui garde le buffle, sa flûte  
Le buffle  
D'autres personnages plus secondaires qui l'aident dans sa recherche du buffle égaré :  
L'homme sur sa pirogue et les enfants qui le renseignent  
Les animaux différents attirés par la flûte : chevreuil, vautour, grue, pigeon, corbeaux, aigrettes...

### Les différents lieux :

Le marais, la forêt, la montagne, les cascades, les rizières

On peut utiliser les photogrammes pour raconter un moment fort du film « c'est le moment où... »  
Se remémorer le film, remettre en ordre une petite partie de l'histoire...

### Le rêve :



Identifier le rêve du bouvier marqué par le dédoublement du personnage endormi sur l'arbre.

Voir la série de photogrammes pour comprendre le « voyage » rêvé de l'enfant.  
Rechercher les différentes aides dont l'enfant va bénéficier pour retrouver son buffle qui s'est enfui.

Creuser l'idée de l'attirance et de la fascination qu'offre la flûte sur les animaux.

**Un album en réseau :** le joueur de flûte de Hamelin, notamment pour le passage où les animaux de la montagne et de la forêt sont attirés par le son de la flûte.

**La nature** est prégnante dans le film. On ne voit pas de village. Comme si cette nature avait quelque chose à nous raconter. Cela laisse des pistes pour les arts plastiques à la suite.

Certains passages sont représentés sous forme de silhouettes en noir et blanc : le buffle noir dans un étang tout blanc...

## Le grelot du faon :

Revenir sur les hypothèses générées en préparation par le son du grelot.  
A quoi sert ce grelot dans le film ? Qui l'utilise ? Pour qui ?

Séries au choix de photogrammes pour parler du film :

- Série narration pour revenir sur les éléments principaux du film : images séquentielles
  - La famille chevreuil en paix au début du film
  - L'attaque de l'aigle
  - La fuite du faon
  - Le faon recueilli par la petite fille
  - Les activités quotidiennes de l'enfant et du faon
  - Le grelot
  - Le faon reconnaît le grelot
  - Le faon a grandi
  - Le faon retrouve ses parents chevreuil
  - La petite fille très triste
  - Le faon choisit sa famille
  - La petite fille et son père accepte ce choix.
  
- Série émotions :
  - L'inquiétude de la famille chevreuil
  - La peur de l'attaque de l'aigle
  - La maman chevreuil appelle son petit
  - Le faon pense à sa maman
  - La joie de la petite fille qui offre un grelot au faon
  - L'amitié des deux
  - La joie des jeux partagés
  - Le faon fou de joie quand il retrouve ses parents
  - La petite fille partage son bonheur
  - La petite fille triste de voir partir le faon
  - Les adieux
  - La petite fille accepte le choix du faon.

Une sélection plus serrée en page série narration 2 permet avec 4 photogrammes de débattre du fait de grandir et de quitter un jour sa maison :



FG\_grelot\_34.jpg



FG\_grelot\_56.jpg

Image de droite : Le faon a des bois sur la tête  
Il a donc grandi,  
du temps s'est passé entre les deux images.



FG\_grelot\_71.jpg



FG\_grelot\_72.jpg

Fin du film :  
Le faon retrouve sa famille  
La petite fille, triste, l'accepte.  
C'est la leçon de la nature !

Vie sauvage et vie domestique...

### En point commun des deux films :

La présence de la nature, peu de village.

Le temps qui passe.

Un travail chorégraphique pour s'emparer des différents personnages, lent et rapide...

**Pistes en arts visuels :**

**Le lavis une technique de peinture chinoise à l'encre :**

Explorer l'eau et l'encre sur le papier, sous forme de tâches , de silhouettes...  
 Représenter la nature, l'eau, ses cascades et ses tourbillons, les personnages.  
 Pistes importantes en noir et blanc de silhouettes : buffle noir sur fond blanc...

Peindre des calligrammes chinois comme dans le générique : explorer le geste large au pinceau .

On peut également peindre avec des encres des fonds pour servir de décor et découper ensuite les personnages obtenus à partir des photogrammes imprimés.

Un extrait du document « ma petite cinémathèque » de l'AFCAE qui soutient ce film

EAU, ENCRE, GROS SEL ET FEUTRE

**ATELIER CRÉATIF**

**LA MAGIE DE L'ENCRE**  
 Avec des encres de couleur, de l'eau, un pinceau et du sel, tu peux obtenir des effets magiques et surprenants. À toi d'être un artiste !

**Étape 1 : l'eau**  
 Avec ton pinceau bien imbibé d'eau, dessine une forme sur ton papier à dessin, comme une petite flaque d'eau.

**Étape 2 : l'encre**  
 Dépose ensuite délicatement de l'encre dans la forme créée par l'eau. L'encre va se diffuser dans toute la petite flaque, à toi de jouer avec elle en rajoutant plus ou moins d'encre par endroit.

**Étape 3 : le sel**  
 Avant que l'encre ne sèche, saupoudre les taches de couleur avec du gros sel. Puis laisse bien sécher ! Le sel va absorber un peu l'encre et créer un effet étoilé.

**Étape 4 : le feutre**  
 Amuse-toi maintenant avec un feutre à détourner ces taches. Tu pourras ainsi inventer de terribles animaux, de jolis petits oiseaux, des éléphants, papillons... À toi d'être inventif !

Document n°90 de la collection Ma p'tite cinémathèque

AFCAE  
 Association Française  
 de Cinéma d'Animation

## Dossier pédagogique :

### [Fiche : présentation et prolongements du film](#)

#### Documents annexes :

##### AVANT le film :

 [Affiche + 2 photogrammes](#) pour identifier les 2 histoires.

##### 2 Extraits sonores :

 <a href="#">extrait 1 (30s)</a>	 <a href="#">extrait 2 (23s)</a>
---	---

##### APRES le film :

 [séries de photogrammes pour parler des films](#)

[Photogrammes du film](#) (en accès aux enseignants du dispositif)

**Pistes de débat ou en arts visuels (voir fiche présentation et prolongement)**

### [Documents sur le site du distributeur du film GEBAKA](#)

Cliquer sur "catalogue" en haut à droite de l'écran puis chercher la flute et le grelot dans la liste.

Liens directs :

[l'affiche du film - pdf](#)

[dossier de presse](#)