
PISTES PEDAGOGIQUES



« Chez Nick Park, difficile de dire si c'est l'homme qui fait la bête ou la bête qui fait l'homme. »
[Vincent Rémy, *Télérama* du 21 décembre 1994]

Contenu du programme : les 2 premières aventures de Wallace & Gromit, soit :

1. *Une grande excursion* (23 min), 1989
2. *Un mauvais pantalon* (30 min), 1993

Avec, en complément de programme : *Morph : Selfie* (1'32), 2014 – voir [Morph – pistes pédagogiques](#)

Avant la projection

Les genres au cinéma

A partir d'extraits de films, dresser un catalogue des différents genres au cinéma

. Demander aux élèves de lister les principaux genres de films : burlesque, western, cape et d'épée, péplum, aventure, film noir, drame, comédie, romantique, science-fiction, fantastique, horreur, héroïc fantasy, comédie musicale, film historique, documentaire...

. Faire saisir aux élèves le fait que les films de genre sont très **codifiés**, découvrir quelques règles formelles relatives aux différents genres.

. Exercice : trier des extraits de films selon les genres auxquels ils appartiennent. Annoter chacun des principaux mots référents relatifs à ces genres (ex. : western → cow-boy, indien, arme à feu...) Voir [Le genre](#)

Petite chronologie du film d'animation

Dès septembre, on pourra se pencher en classe sur une chronologie historique depuis les débuts du cinéma à l'aide de nombreux extraits. Prévoir par exemple une séance hebdomadaire de 15 à 20 minutes en septembre et octobre. Voir [Petite chronologie du cinéma d'animation](#)

A propos de

Informations autour du film à l'usage de l'enseignant. Voir [A propos de](#)

Pistes sonores

Émettre des hypothèses sur le film et l'histoire à partir d'extraits **sonores**. Voir [Séquences sonores](#).

Lecture de l'affiche

Présentation de l'affiche française. Voir [L'affiche](#).

Des jeux d'affichettes sont disponibles ici : voir [Affichettes](#)

Photogrammes

• **Cycle 3** : présenter une collection de photogrammes du film à la classe entière. Chaque élève en choisit un et se place dans une situation d'écriture à partir du photogramme choisi.

• **Jeu de cartes** pour le **cycle 2** : inventer une petite histoire à partir de cartes correspondant à chaque court métrage. Le travail peut se faire par groupes, chaque groupe se focalisant sur un seul court métrage dont il présentera son histoire inventée au reste de la classe. Voir [Jeu de cartes](#)

Après la projection

Discussion d'après la séance

- **Les impressions de chacun** : quels sont les sentiments des élèves ? Ces sentiments ont-ils évolué au cours de la projection ?



Fiche technique du film

- Remplir la **fiche-technique** du programme en s'aidant de la carte postale : titre, réalisateurs, durée des film, pays et année de production, animation, muet, synopsis...

Voir [Fiche film Cycle 2](#)

Voir [Fiche film Cycle 3](#)

La frise du film

Partager la classe en 2. Un groupe s'attèlera à la frise d'*Une grande excursion*, l'autre à celle d'*Un mauvais pantalon*.

- Dessiner la première image dont on se souvient.
- Recueillir l'ensemble des productions.
- Classer collectivement les dessins dans l'ordre chronologique en formant une frise.
- Repérer toutes les scènes manquantes qu'il faudrait rajouter.
- Dessiner les scènes manquantes ou les chercher dans les photogrammes disponibles sur www.mediartarn.org. Les insérer dans la frise du film.

● *Une grande excursion*

Quel est l'élément déclencheur de l'histoire ? (Il n'y a plus de fromage dans le frigo !)

1. *Un thé sans cheddar*

Consternation : il n'y a plus de fromage pour accompagner son thé. Plutôt que d'aller en chercher à l'épicerie du coin car il n'y aurait pas eu d'aventure, quoi de mieux que de vouloir se rendre sur la lune, qui comme chacun le sait est un fromage !

2. *Objectif Lune*

Construction de la fusée à la maison...

3. *On a marché sur la Lune*

Atterrissage et exploration de la surface de la lune, qui est effectivement un fromage.

4. *Le robot qui rêvait*

Réactivé par Wallace, un robot en forme de gazinière tente de maintenir l'ordre derrière Wallace, personnage entropique s'il en est... Cela précipite le retour sur Terre de Wallace & Gromit, laissant le robot pouvant réaliser son rêve : faire du ski sur la lune grâce aux éléments métalliques abandonnés par les Terriens.

● *Un mauvais pantalon*

Quels sont les 2 éléments déclencheurs de l'histoire ? (le collier, la laisse et le techno-pantalon en cadeau, l'arrivée du nouveau locataire)

Le film est construit en 5 parties d'environ 5 minutes chacune (voir étude dans le dossier « Collège au cinéma » n°77, p. 8-9).

1. *Un cadeau d'anniversaire empoisonné*

Le cadeau dévoile un collier et une laisse, le techno-pantalon est livré : tout cela renvoie Gromit à sa condition de chien de compagnie...

2. *Un nouveau locataire*

Prise de possession des lieux (et pire encore, de la place du chien) par le manchot au détriment de Gromit, qui n'a selon lui d'autre choix que de s'enfuir du foyer et de devenir un chien errant.

3. *Conspiration*

Où l'on voit les intentions néfastes du volatile – entrée dans le thriller (type **film noir, thriller**).

4. Vol au musée

Instauration du suspense (type films de **hold-up** ou d'**espionnage**).

5. La poursuite infernale

Où tout rentre dans l'ordre après une scène d'action paroxystique (type **western**).

On notera la variété des **genres** abordés, le tout étant traité sur le mode de la **comédie**.



Personnages

Brosser le portrait des personnages (physique, psychologique).

● **Wallace** : relever ses qualités et ses défauts.

Vieux garçon, plutôt égoïste, avec ses habitudes du quotidien. D'un autre côté, il est ouvert à la technologie, bricoleur et même plus : inventeur. Des critiques l'affublent parfois des termes « aventurier immobile ».

Dans *Une grande excursion*, il veut voyager, ce qui dénote un certain esprit d'ouverture, mais sitôt sur la lune, il fait comme à la maison (pique-nique avec du thé, intérieur de la fusée comme chez soi...) : on songe aux touristes qui, une fois à l'étranger, veulent tout faire et manger comme chez eux. Comme dans l'histoire de l'humanité, il exploite le sol et pollue (se nourrit des stalagmites, laisse des restes de pique-nique sur place, fuite de l'huile de la fusée...).

● **Gromit** : il est muet mais reste très expressif grâce à son regard et par ses mouvements d'oreilles. Il est patient, a l'esprit vif. Au contraire de Wallace, il analyse les situations (souvent en passe de devenir catastrophiques) avec un temps d'avance. Il répare régulièrement les bêtises de son maître. Il est à la fois véritable chien (ne parle pas, apporte le courrier dans sa gueule en se déplaçant à quatre pattes...) et humain dans l'âme (aime prendre du bon temps pour lui en lisant Platon, en prenant le thé, en écoutant du Bach...). Au final d'ailleurs, d'un point de vue émotionnel, il est même plus humain que Wallace.

● **Lister des activités caractéristiques de Wallace et de Gromit** :

. Wallace : s'habiller, prendre son petit déjeuner, lire son journal, chausser ses pantoufles, manger des toasts au fromage, bricoler, parler tout haut pour lui-même ou pour Gromit...

. Gromit : lire, tricoter, bricoler, observer les autres (il passe beaucoup de temps à observer Wallace, mais aussi le manchot).

● **Rejouer / Mimer** une posture type de Wallace ou de Gromit à faire deviner au reste de la classe.

Exemples de postures :

. Wallace qui réfléchit (fronce les sourcils, regarde ailleurs, main sur la bouche, l'index tapotant sa joue)

. Wallace qui mange (réflexe de déglutition)

. Wallace qui siffle Gromit (2 doigts de chaque main dans la bouche)

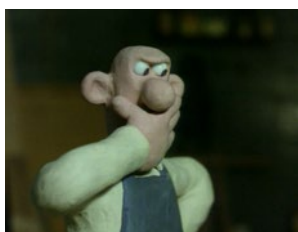
. Gromit qui l'entend (une oreille se dresse, puis il regarde la caméra)

. Gromit qui ne veut pas voir quelque chose (il se cache les yeux et attend, tout en regardant d'un œil)

. Gromit qui lit (attitude décontractée)

. Gromit qui réfléchit (se tient le menton d'une main avec le regard fixe, un peu comme s'il imitait Wallace)

...



Le rire

Chez Nick Park, le comique se saupoudre par touches humoristiques toujours légères et furtives. Il cultive le *nonsense*, un humour très anglais pétri d'auto-dérision, d'absurde et d'inventivité. L'irruption de situations surréalistes dans le quotidien banal des 2 héros est également source de comique.

(ex : le rapport homme / machine avec le techno-pantalon)

Déterminer la **mécanique du rire** en analysant quelques gags pour comprendre ce qui fait rire. Voir [La mécanique du rire](#).

Raconter un autre gag dont on se souvient et expliquer l'élément déclencheur du rire.

Les inventions

Dans le mot valise « inventurier », il y a bien sûr invention.

• Listing des inventions

Décrire les différentes inventions. Déterminer leur rôle et leur utilité.

Nous verrons que ces inventions restent assez extravagantes et, bien que destinées à améliorer le quotidien de Wallace et Gromit, ont une certaine tendance à s'enrayer : la machine à s'habiller est plutôt violente au réveil, le lance-tartine connaît des ratés, sans parler du techno-pantalon... La fusée, bien que sommairement bricolée, parvient toutefois à transporter les protagonistes sur la lune.

• **Création** : décrire dans un texte sa propre invention, souligner son rôle et vanter son intérêt. (Pour les plus petits niveaux, on pourra se contenter de dessiner son invention et de décrire son rôle oralement / ou de le faire deviner).



Vocabulaire du cinéma

• **Échelle des plans** : l'élève peut classer une série de photogrammes selon l'échelle des plans, du plan général au gros plan et même à l'insert : Voir [L'échelle des plans](#).

• **Champ / Contrechamp** : mettre en regard des photogrammes présentant des contrechamps avec les champs correspondants. Voir [Champ / Contrechamp](#) (fiche niveaux GS / CP)

Analyse de séquences

• La poursuite en mode western

L'efficacité de cette scène assez folle aux allures de western (poursuite, train, pistolet...) provient d'un **montage nerveux** (les séquences s'enchaînent rapidement, se bousculent, se télescopent...) qui mélange plans fixes et plans en mouvements, ce qui renforce la sensation de vitesse. Les **travellings** rapides permettent au spectateur de suivre chaque personnage tout en éprouvant les effets de la vitesse grâce au défilement accéléré du décor. Plus encore, les séquences de **caméra subjective** lui donnent l'impression momentanée d'être sur le train à la place d'un des personnages. Tout cela se déroule sur un rythme endiablé, ponctué de gags incessants et de trouvailles géniales (Gromit tricotant une nouvelle voie de chemin de fer en temps réel !). Parfois, un **montage alterné** permet de suivre plusieurs personnages, puisqu'ils sont tantôt dans un même plan pour s'affronter, tantôt sur des chemins différents. Le final débouche sur un climax en suspension (dans l'air : où va donc atterrir ce fichu volatile ?) puis sur un plan fixe qui permet de respirer (plus de musique non plus), au dénouement aussi absurde que positif : Gromit, qu'on croyait mis hors course, renverse malgré lui la situation avec ce méchant manchot venant par miracle s'échouer dans la bouteille vide tenue par le chien.

. Voir vidéo (2'13) : « [Nanouk](#) ».

Littérature

• **Rédiger** le résumé de l'histoire.

• Avis sur le film : inscrire dans un tableau les **points positifs** et les **points négatifs** du film.

• En s'appuyant sur la **fiche-technique** du film, le **résumé** et le **tableau des avis** (positifs et négatifs) rédiger **sa propre critique du film** (lire au préalable d'autres critiques de films pour bien en saisir les procédés : fiche technique / synopsis / avis argumenté).

- Ecrire sa propre « **inventure** » de Wallace & Gromit : on y retrouvera les 2 personnages, une invention, un personnage malintentionné.
- Inventer des **dialogues** pour une scène qui s'y prête.
- Travailler par groupes sur le **dossier pédagogique** (pour différents niveaux de classes) : voir [Dossier pédagogique GEBEKA](#)
- Travailler par groupes sur le **dossier de presse** en se partageant les thématiques : voir [Dossier de presse GEBEKA](#)

Anglais

- Se balader sur le **site officiel** de [Wallace & Gromit](#), avec des activités à télécharger (ou à imprimer pour les élèves) – tout en anglais.
- .Trailer ([Une grande excursion](#)) (VO)
- .Trailer ([Un mauvais pantalon](#)) (VO)
- [La chaîne YouTube Aardman](#) (en anglais non sous-titré) pour y retrouver d'autres aventures de Morph, Wallace & Gromit ou Shaun le mouton.

L'animation

Rôle des animateurs : **donner vie aux personnages**.

- **Tournage** : il est réalisé selon une technique « image par image » appelée *stop motion*. La réalisation est donc très longue puisque le tournage produit environ 2 secondes de film par jour... soit un total de 65000 heures pour obtenir 35 minutes de film !

Musique

- Visionner une scène sans le son d'origine et **recréer la bande-son** : bruitages, dialogues, musique.
- Exprimer des émotions avec sa bouche sans parler.

Histoire des arts

Rebondir sur les clins d'œil culturels qui sont semés dans le film.

- **Références cinématographiques** : mettre en perspective la scène du techno-pantalon non maîtrisé ou celle du grille-pain qui se détraque avec la machine à manger automatique Beloved dans *Les Temps modernes* (Charlie Chaplin, 1936)... Voir extrait vidéo (4'31) : [Les Temps modernes](#)



- **Objectif Lune** : *chercher, en littérature, au cinéma ou dans la réalité, des aventures qui se sont passées sur la lune.*

Dans le domaine de la BD, les élèves citeront pour certains les aventures de Tintin et Milou, les célèbres héros d'Hergé, avec *Objectif Lune* (1953) et *On a marché sur la Lune* (1954). Dans *Le Cosmoschtroumpf* (Peyo, 1970), des Schtroumpfs font croire à l'un d'eux qui rêve de partir dans les étoiles que sa fusée a atterri sur une autre planète alors qu'ils l'ont placée dans un volcan éteint tandis qu'eux-mêmes se sont déguisés en extra-terrestres. Sans remonter à 1650, lorsque Cyrano de Bergerac rédige son *Histoire comique des états et des empires de la Lune*, nous retrouvons au XIX^{ème} l'inévitable Jules Verne qui s'en donne à cœur joie avec *De la Terre à la Lune* (1865). Ne pourrait-on d'ailleurs pas qualifier Jules Verne de faiseur d'*inventures* ? Le premier magicien du cinéma, Georges Méliès, réalise son célèbre *Voyage dans la Lune* en 1902.

Dans la réalité, les Soviétiques ont envoyé la chienne Laïka dans l'espace (1957) et Neil Armstrong sera le premier homme à marcher sur la lune, aussitôt suivi par Buzz Aldrin qu'il prendra en photo (le 21 juillet 1969, mission Apollo 11) : car c'est bien Armstrong qui tenait l'appareil photo, il n'existe donc pas de photo de lui sur la lune (sauf dans le reflet du casque d'Aldrin !). En 2025, l'équipage d'Artemis 3 devrait être le prochain à fouler le sol de l'astre lunaire.

Voir [Voyages sur la Lune, réels ou imaginaires](#)



● **Studio Aardman** : aller plus loin en visionnant le long métrage *Wallace & Gromit : le mystère du lapin-garou* (2005) ou *Shaun le mouton* (2015). A noter qu'on peut apercevoir Shaun en photo dans un cadre du salon.



Arts plastiques

- Partir d'un **photogramme du film** et dessiner la scène qui vient après.
- Apprendre à **dessiner Wallace & Gromit** : voir [Comment dessiner Wallace & Gromit GEBEKA](#)
- Fabriquer **une fusée** : voir [Fabrique ta fusée GEBEKA](#)
- Quelques **coloriages** (niveau GS) : voir [Coloriages GEBEKA](#)
- **Jeu des différences** (cycle 2) : voir [Jeu des différences GEBEKA](#)
- **Réaliser une maquette** : créer un décor et des personnages.

Sitographie

- Le site officiel de [Wallace & Gromit](#) (en anglais)
- La plateforme « [Nanouk](#) »
- Le site « [Transmettre le cinéma](#) »
- Le site « [Gebeka Films](#) » (riche documentation pédagogique)

Bibliographie

(Les références suivies de * sont disponibles en prêt ou en consultation à Média-Tarn)

Autour du cinéma d'animation :

« *Le cinéma d'animation en 100 films* », X. Kawa-Topor et P. Mons, Capricci, 2016 (excellent précis qui propose un panorama de 100 films d'animation essentiels dans l'histoire du cinéma)

« *Le cinéma d'animation* »*, de Gabriele Lucci, Éditions Hazan, 2006 (sympathique dictionnaire chronologique qui compile les créateurs et les films).

« *Le cinéma d'animation* »*, de Sébastien Denis, Éditions Armand Colin, 2007.

DVD

« *Les incroyables aventures de Wallace & Gromit (Une grande excursion, Un mauvais pantalon, Rasé de près)* », de Nick Park, DVD, DreamWorks (2001)

« *Wallace & Gromit : Le mystère du lapin-garou* », de Nick Park, DVD, DreamWorks (2018)

« *Shaun le mouton – Le film* »*, de M. Burton & Richard Starzack, DVD, StudioCanal (2015)