

Dossier pédagogique



Mr Chat et les Shammies



Quelques infos pratiques...

- Où télécharger ce dossier pédagogique ?

⇒ www.cineparc.fr (rubrique Education à l'image/ Cinématernelle)

⇒ canope-web3.ac-clermont.fr/agora/art-et-culture/ (dossier Arts visuels/ Cinématernelle)

Cette plateforme Agora du bureau Art et Culture vous donne accès à de nombreux dossiers. Pour y accéder, entrer **le code RNE de l'école** et le mot de passe : **ecole63**

⇒ www.clermont-filmfest.com (rubrique Pôle régional d'éducation à l'image/Maternelle au cinéma Puy-de-Dôme)

- Où trouver les extraits vidéos cités dans ce dossier pédagogique ?

⇒ <https://vimeo.com/> : Cliquez sur «Se connecter» (en haut à gauche) puis deux rectangles blancs apparaissent. Dans le premier bloc, inscrivez l'adresse suivante : **cinematernelle.livradois@gmail.com** et dans le second le mot de passe : **grandecran**. Sur la page vimeo Cinématernelle, aller à la rubrique «mes vidéos» (ou «my vidéos»). Si vous cliquez sur le titre de la vidéo, vous aurez la possibilité de la télécharger (bloc «télécharger» en dessous de la vidéo).

⇒ canope-web3.ac-clermont.fr/agora/art-et-culture/ (Cf. conditions d'accès ci-dessus)

- Où trouver la page consacrée au film *Mr Chat et les Shammies* (avec photos, extraits, photos, dossier pédagogique, dossier musical, etc.)?

⇒ www.lesfilmsdupreau.com (rubrique «En salles» puis «Mr Chat et les Shammies»)

- Où trouver d'autres informations sur le film et sur le cinéma jeune public en général?

⇒ http://www.enfants-de-cinema.com/maternelle/Maternelle_et_cinema/Page_accueil.html

Un dispositif national expérimental Ecole et Cinéma Maternelle a été mis en place par Les Enfants de Cinéma (coordinateur national d'Ecole & Cinéma) dans 26 départements. Sur le site consacré à ce dispositif, vous trouverez une banque de vidéos à la rubrique «Formation» puis «Voir des courts métrages jeune public en ligne».

⇒ benshi.fr : guide du cinéma pour les enfants (films répertoriés par âge, par thème etc.)

Demandez le programme !

Mr Chat et les shammies est un programme de six courts métrages d'animation avec les mêmes personnages. La durée totale de ce programme est de **34 mn**. Il est composé des histoires suivantes :



Comment les Shammies prennent le bain

Monsieur Chat se lèche pour faire sa toilette. Soquette décide alors que les Shammies doivent eux aussi se laver ! Coussinou retrouve son canard, sa bouée et ses lunettes de plongée pour prendre un bain, mais remplir la baignoire s'avère plus compliqué qu'il n'y paraît...



Comment les Shammies se marient

Au beau milieu d'une partie, Soquette, mauvaise joueuse, décide d'arrêter et de jouer maintenant au jeu du mariage ! Mais quel prétendant va-t-elle choisir ? Coussinou dont elle pourrait s'occuper, Mouffi avec qui elle pourrait jouer à la bagarre ou Tricot qui l'emmènerait dans un château imaginaire ?



Comment les Shammies se soignent

Les Shammies sont réunis autour de leur collection de papiers bonbons lorsque Mouffi commence à éternuer. Il a mal à la gorge et est un peu fiévreux. Soquette le met au lit et lui propose une tisane et un bonbon en guise de médicament. Du coup, Tricot et Coussinou se mettent eux aussi à se sentir fébriles...



Comment les Shammies rangent leur chambre

La chambre des Shammies est dans un tel état que Mouffi et Soquette sont incapables de retrouver leurs affaires. Comme ils n'ont pas très envie de ranger, Monsieur Chat leur propose un nouveau jeu : trouver à quel endroit vivent les choses et les remettre à leur place...



Comment les Shammies jouent à cache-cache

Tricot se réfugie à la cave pour lire tranquillement car les autres Shammies s'agitent beaucoup trop. Ils démarrent un cache-cache avec Monsieur Chat qui ne tarde pas à tous les trouver. Tous, sauf Tricot... Mais où est-il passé ?



Comment les Shammies construisent une maison

Les Shammies aimeraient avoir un animal de compagnie ! Monsieur Chat leur rappelle qu'un animal de compagnie a besoin d'attention et d'une maison rien que pour lui. Les Shammies se mettent alors à lui en construire une, chacun à sa façon...

Information importante

Tout au long de ce dossier, nous allons **faire référence et vous proposer de consulter le dossier pédagogique du film proposé par le distributeur Les Films du Préau et rédigé par Mathilde Trichet**. Ce dossier de très bonne qualité est riche mais également dense. Notre dossier vous propose d'être complémentaire de ce document et de vous guider à travers ses nombreuses propositions. **Nous vous conseillons donc de télécharger ce dossier à la page suivante :**

<http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=sha>

Avant la séance... Petite mise en appétit

* **C'est quoi une projection de cinéma ?**

« Une séance de cinéma pour les enfants à partir de 3 ans, donc à partir de la petite section de maternelle est un événement un peu particulier puisque pour certains des enfants, ce sera leur première séance en salle de cinéma. »

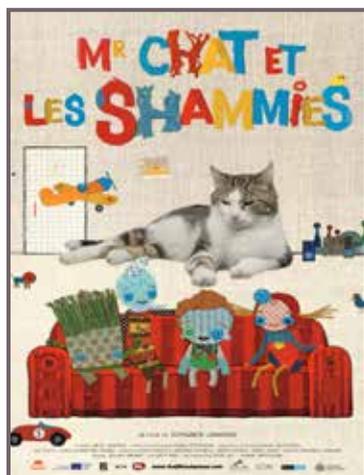
Pour que la projection puisse se passer dans les meilleures conditions, nous vous conseillons vivement de présenter, expliquer le déroulement de la séance (le déplacement hors de la classe, la composition de la salle de cinéma, etc.)

« Dire quelques phrases sur la salle de cinéma : la lumière s'éteint mais il n'y a pas de raisons d'avoir peur, d'abord car nous sommes tous ensemble, ensuite car nous ne sommes jamais dans l'obscurité complète puisque les images de cinéma sont des images faites de lumière. »

Extrait de **La charte de l'accueil en salle des très jeunes spectateurs** rédigée dans le cadre d'Ecole & Cinéma Maternelle

http://www.enfants-de-cinema.com/maternelle/Maternelle_et_cinema/Page_accueil.html (rubrique Ecole & Cinéma Maternelle)

* **Observer l'affiche** (Cf. PDF Affiche)



Extrait du dossier pédagogique **Les Films du Préau pages 4 et 5** :

- On observe l'affiche et on demande tout simplement aux enfants ce qu'ils voient. Parmi les réponses prévisibles, on trouvera sans doute : «des lettres», un canapé, des boutons, un avion, des personnages, un «vrai» chat...

- On invitera les enfants à décrire ces personnages, en s'attachant à leur caractéristique générale : « En quoi sont-ils fabriqués ? » : boutons, fils, rayures, ronds, carrés seront sûrement proposés.

- On rebondira ensuite sur « les lettres » que les enfants auront sans doute notées au moment de la première « lecture visuelle » de l'affiche pour se demander en quoi elles sont faites, elles aussi. « En fils, en tissus, en chaussette (le « L » ressemble terriblement à une chaussette !) ».

On annoncera alors qu'il s'agit du titre du film, qui sera lu : « Monsieur Chat et les Shammies ». « Monsieur Chat », c'est clair. Il s'agit d'un chat. Mais pas n'importe lequel : son nom est précédé de « Monsieur ». C'est un chat important, distingué ! Si « Monsieur Chat » ne pose pas de problème a priori le mot « Shammies » est plus compliqué ! Le mot « Shammies » est plus corsé ! On demandera donc aux enfants ce que sont des « Shammies », d'après eux. Ils feront sûrement le lien avec les quatre autres personnages, ce qu'on confirmera. S'ils sont appelés ainsi, c'est parce qu'ils sont fabriqués en tissus et que « Shammies » en anglais, signifie justement un tissu particulier, la peau de chamois.

- Il a été conservé pour la version française en raison de sa puissance phonétique impromptue : « Shammies », c'est à la fois « chat » et « amis ». On peut poser aux enfants la question suivante : « Qu'entendez-vous dans le mot « chaaaaaamis » ? ». En insistant sur le « a », certains percevront peut-être « chat » et « amis », dans ce mot-valise. Sinon on leur soufflera !

* **Observer la bande annonce** (Cf. Bande annonce - page vidéo Cinématernelle)

La bande annonce viendra compléter les premières hypothèses faites avec l'affiche. Ici les images vont s'animer et être accompagné de sons. D'autres éléments vont donc apparaître.

- Après le premier visionnage, « en vrac », demander aux enfants ce qu'ils ont vu (personnages, situations, lieux, etc.)

- Lors du second visionnage, demander aux élèves de bien ouvrir leurs yeux et leurs oreilles et de faire attention aux lieux mais également à ce que font les Shammies et le chat. Puis, demander où se passent les histoires du Chat et des Shammies ? Une maison ? Dans quelles pièces ? Ont-ils pu les reconnaître ? Grâce à quels éléments ?



- Interroger ensuite les enfants sur les actions des Shammies et du Chat. Que font-ils ? Ils courent, dansent, se baignent, jouent à cache-cache, font tomber des choses, éternuent, font de la luge dans l'escalier...

- Se questionner également sur le rapport entre les personnages : du jeu, de l'entraide, de l'amitié. Que fait Mr Chat ? Il parle ? Que dit-il ? Comment est sa voix (Il parle fort ? Doucement ?) ? Pourquoi ?

- S'interroger aussi sur l'univers proposé. Quelle est l'ambiance qui ressort de ces images ? Triste ? Joyeuse ? Pourquoi ? On retrouve bien l'esthétique de l'affiche (les tissus, chat réel) mais peut-être d'autres éléments auront attiré leur attention (un tissu particulier pour tel objet par exemple).



- Des mots apparaissent durant la bande annonce notamment **JOUERS**, **CURIEUX**, **PEUREUX**, **MALADROITS**. Ces mots soulignent quelques facettes des Shammies. Après avoir défini ensemble la signification de ces mots, essayer de les associer à des situations vues dans la bande annonce (peut-être grâce à des arrêts sur image)

Cette mise en appétit (affiche et/ou bande annonce) permettra de construire un univers d'attente pour les élèves avant la projection, de faire des hypothèses sur ce qu'ils vont découvrir. Il sera peut-être intéressant de finir cette préparation en résumant les informations collectées et en informant que Mr Chat et les Shammies vont vivre au cinéma 6 histoires : *Comment les Shammies prennent le bain/ Comment les Shammies se marient/ Comment les Shammies se soignent/ Comment les Shammies rangent leur chambre/ Comment les Shammies jouent à cache-cache/ Comment les Shammies construisent une maison.*

Avant d'aller plus loin... Quelques informations pratiques

Avant de consulter les rubriques « Se souvenir des histoires » dans les pages qui vont suivre, quelques informations. Ces pages seront seulement composées d'un résumé complet de chaque histoire ainsi que d'images pour retrouver le fil du récit avec les élèves.



Ensuite, vous pourrez consulter le dossier pédagogique des Films du Préau (les pages correspondantes seront indiquées) qui proposent pour chaque histoire :

- * des pistes pour une discussion collective avec retour sur certains dialogues
- * des activités en lien avec chaque récit
- * des références d'albums de littérature jeunesse

D'autre part, sur le même principe, le dossier propose des éléments de travail sur les personnages, les pièces de la maison, les objets, la technique d'animation.

Comment les Shammies prennent un bain... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque film : un petit résumé et des photos. Essayer de décrire ces dernières, de se rappeler ce qui s'est passé entre chaque image, quelle est la relation entre les personnages, etc.

Les Shammies observent Mr Chat faire sa toilette. Soquette dit qu'ils devraient également aller se laver. Soquette est toute sale, Tricot est plein de poussière et Mouffi plein de taches. Coussinou part le premier à la salle de bain car il adore prendre des bains. Mais avant il cherche ses lunettes de plongée qui se trouvent sous son lit et sa bouée, son petit bateau et son canard qu'il trouve dans le placard.

Les bras chargés, Coussinou descend prudemment les escaliers qui mènent à la salle de bain. Il entre et ferme la porte derrière lui. A son tour Tricot descend les escaliers. Mais, une fois arrivé devant la porte de la salle de bain il entend un drôle de bruit : « Poc, poc, poc ». Tricot imagine que c'est le son d'une grosse pieuvre et n'ose pas entrer. Arrive ensuite Soquette qui descend joyeusement les escaliers. Devant la porte, Tricot l'interpelle : Qui peut faire « Flic flac floc » de l'autre côté? Elle ne sait pas et n'ose pas entrer non plus dans la salle de bain. Arrive enfin Mouffi, sûr de lui. Il ne sait pas qui fait « flic flac floc » mais entre dans la salle de bain pour connaître la réponse ! Il ouvre la porte à nouveau avec le sourire et invite ses amis à entrer.

Dans la salle de bain, Coussinou compte les gouttes d'eau qui tombent très doucement une par une dans la baignoire. Soquette s'écrit : « C'est l'eau qui fait fic flac floc! ». Mouffi demande : « Quand est-ce que la baignoire sera remplie? ». « L'année prochaine peut-être » répond Coussinou fatigué. Mr Chat entre dans la salle de bain et leur apporte des serviettes. Il s'étonne que les shammies ne soient pas encore dans le bain. Les shammies expliquent que l'eau coule gouttes à gouttes. Mr Chat leur dit : « Vous êtes un peu bêtas parfois, il suffit d'ouvrir le robinet! ».

Enfin la baignoire se remplit. Joyeux, les shammies se déshabillent et entrent chacun leur tour dans la baignoire. Après s'être bien amusés, les shammies sortent de la baignoire, se sèchent et se glissent dans leur serviette. Ils montent ensuite sur le dos de Mr Chat qui les emmène vers leur chambre. Tout le monde se souhaite « bonne nuit ».

Retrouvez des éléments pour une discussion collective, des activités sur **Comment les Shammies prennent un bain aux pages 17 à 20 du dossier pédagogique Mr Chat et les Shammies des Films du Préau.**







Comment les Shammies se marient... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque film : un petit résumé et des photos. Essayer de décrire ces dernières, de se rappeler ce qui s'est passé entre chaque image, quelle est la relation entre les personnages, etc.

Les Shammies jouent avec des dés au jeu «Serpents et échelles». Soquette est en train de gagner faisant le désarroi de Mouffi et Tricot. Tout à coup la chance tourne. Soquette perd et elle veut arrêter ce jeu, elle ne veut plus jouer. Mouffi lui demande : « Qu'est-ce que tu as envie de faire alors? ». Soquette répond après avoir réfléchi rapidement : « J'ai envie de me marier ! ».

Coussinou lui dit qu'elle peut se marier avec lui comme cela elle pourra lui donner à manger. Soquette refuse car ce mariage serait trop ennuyeux. Mouffi propose alors que Soquette se marie avec lui comme cela ils pourraient se bagarrer. Mais Soquette n'a pas envie de se bagarrer. Mouffi dit alors qu'il va se marier avec Coussinou. Tricot arrive ensuite pour se marier avec Soquette. Cette dernière n'est pas sûre. Que feront-ils ensemble ? Tricot lui répond que ce sera une belle histoire qu'il va lui raconter. Soquette accepte de l'écouter. Mais l'histoire de Tricot est ennuyeuse à mourir. Soquette préfère s'en aller et laisser Tricot finir son histoire tout seul !

Bientôt Tricot, Mouffi et Coussinou retrouvent Soquette en train de faire de la corde à sauter au-dessus de la queue de Mr Chat. Elle s'écrie : « C'est avec Mr Chat que je vais me marier ! Je ne veux rien faire d'autre que sauter à la corde ! » Les Shammies se mettent tous à sauter au-dessus de la queue de Mr Chat et s'écrient « On a qu'à tous se marier avec Mr Chat! ». Mr Chat leur dit : «Ce que vous pouvez être bêtas parfois ! ». L'histoire se termine sur la chanson *Ensemble* sur laquelle les Shammies font une farandole.

Retrouvez des éléments pour une discussion collective, des activités sur **Comment les Shammies se marient** aux pages 21 à 24 du dossier pédagogique **Mr Chat et les Shammies des Films du Préau**.

La chanson *Ensemble* (paroles et musique) est disponible sur le document **Le Karaoké De Mr Chat et les Shammies** aux pages 10-11. (Document téléchargeable sur le site <http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=sha>)







Comment les Shammies se soignent... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque film : un petit résumé et des photos. Essayer de décrire ces dernières, de se rappeler ce qui s'est passé entre chaque image, quelle est la relation entre les personnages, etc.

Les Shammies regardent un livre. Mouffi n'arrête pas d'éternuer. Il dit également à ses amis qu'il a mal à la gorge. Soquette pense qu'il faut regarder si son front est chaud. Chacun leur tour Soquette, Coussinou et Tricot mettent leur main sur le front de Mouffi. C'est sûr, Mouffi a de la fièvre. En entendant Mouffi éternuer, Mr Chat vient voir ce qu'il se passe. Soquette dit à Mr Chat que Mouffi a un rhume et de la fièvre. Mr Chat demande à Mouffi d'ouvrir la bouche pour voir si sa gorge est rouge.

Le diagnostic est le même : Mouffi est malade et doit rester au lit pour guérir vite. Mr Chat part préparer une tisane à Mouffi. La chanson *Une tisane de joie* commence alors.

Soquette apporte la tisane à Mouffi mais également un bonbon car « cela aussi peut aider à soigner le mal de gorge. » Mais Mouffi éternue et le bonbon se retrouve par terre. Soquette rassure Mouffi : elle va s'occuper de lui tant qu'il est malade et elle part chercher un autre bonbon. Sur son chemin elle croise Tricot qui lui dit qu'il est malade également, pourtant sa gorge n'est pas rouge. Tricot dit qu'il a mal à ses petits pois et ses losanges. Soquette ne l'écoute pas mais quand elle arrive au chevet de Mouffi, Tricot est également dans le lit. Tous les deux ont besoin de bonbons qui guérissent ! Soquette part alors en chercher plein auprès de Mr Chat. Quand elle revient c'est au tour de Coussinou d'être « malade ». Lui aussi a besoin de bonbons qui soignent! Soquette part à nouveau en chercher. Arrivée près du lit, c'est elle qui se met à éternuer. Mr Chat demande alors : « Mais qui va donc s'occuper de soigner Soquette? » « Moi » dit Mouffi qui va bien mieux grâce aux soins de Soquette. Tricot et Coussinou quittent aussi le lit. Mouffi apporte une tisane à Soquette et surtout plein de bonbons pour tout le monde !

Retrouvez des éléments pour une discussion collective, des activités sur **Comment les Shammies se soignent** aux pages 25 à 27 du dossier pédagogique **Mr Chat et les Shammies des Films du Préau**.

La chanson *Une tisane de joie* (paroles et musique) est disponible sur le document **Le Karaoké De Mr Chat et les Shammies** aux pages 5 à 7. (Document téléchargeable sur le site <http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=sha>)







Comment les Shammies rangent leur chambre... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque film : un petit résumé et des photos. Essayer de décrire ces dernières, de se rappeler ce qui s'est passé entre chaque image, quelle est la relation entre les personnages, etc.

Mouffi cherche quelque chose. Il regarde dans le coffre à jouets, dans l'armoire et trouve des lunettes de soleil en forme d'étoiles. Elles appartiennent à Soquette. Elle les avait perdues depuis longtemps. Mouffi les a trouvés par hasard en cherchant sa corde à sauter. Du coup, Soquette propose à Mouffi de l'aider dans ses recherches. Et Soquette fait rapidement une découverte : la corde à sauter est coincée dans les étagères. Soquette et Mouffi tirent dessus pour la récupérer mais en vain. Avec l'aide de Tricot et Coussinou, la corde à sauter se détache de l'étagère non sans faire tomber de nombreux jouets par terre. Il y en a partout.

Mr Chat dit aux Shammies : « C'est impossible de rentrer dans votre chambre. Il n'y a plus un espace libre pour poser les pattes. » Mr Chat conseille aux Shammies de ranger et de faire un nettoyage de printemps. Mais, Coussinou et ses amis n'ont pas envie de ranger, ils ont envie de jouer. Alors Mr chat leur propose le jeu suivant : deviner à quel endroit vivent les choses.

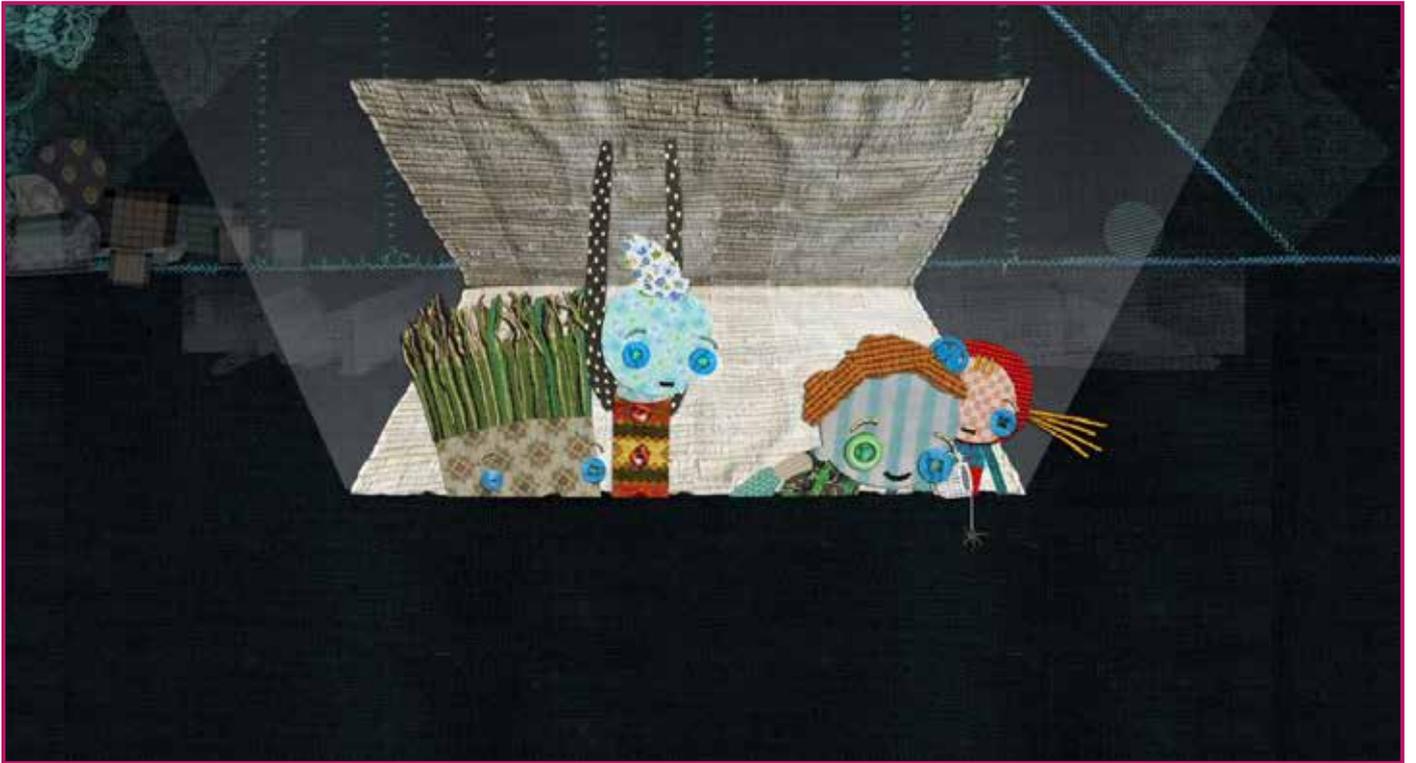
La chanson « La juste place pour chacun » commence. Coussinou débute le jeu avec la pêle qui vit dans la cuisine. Les Shammies s'activent et sont doués à ce jeu. Mais tout à coup Mouffi se demande où vit l'araignée ? Dans le grenier bien sûr ! La chambre commence à être rangée et Mouffi arrive déjà à trouver assez de place pour faire de la corde à sauter. Coussinou dit : « La luge vit en hiver. Mais où vit l'hiver ? » Mouffi répond dans la cave. Les joyeux amis montent tous sur la luge et dévalent les escaliers jusqu'à la cave !

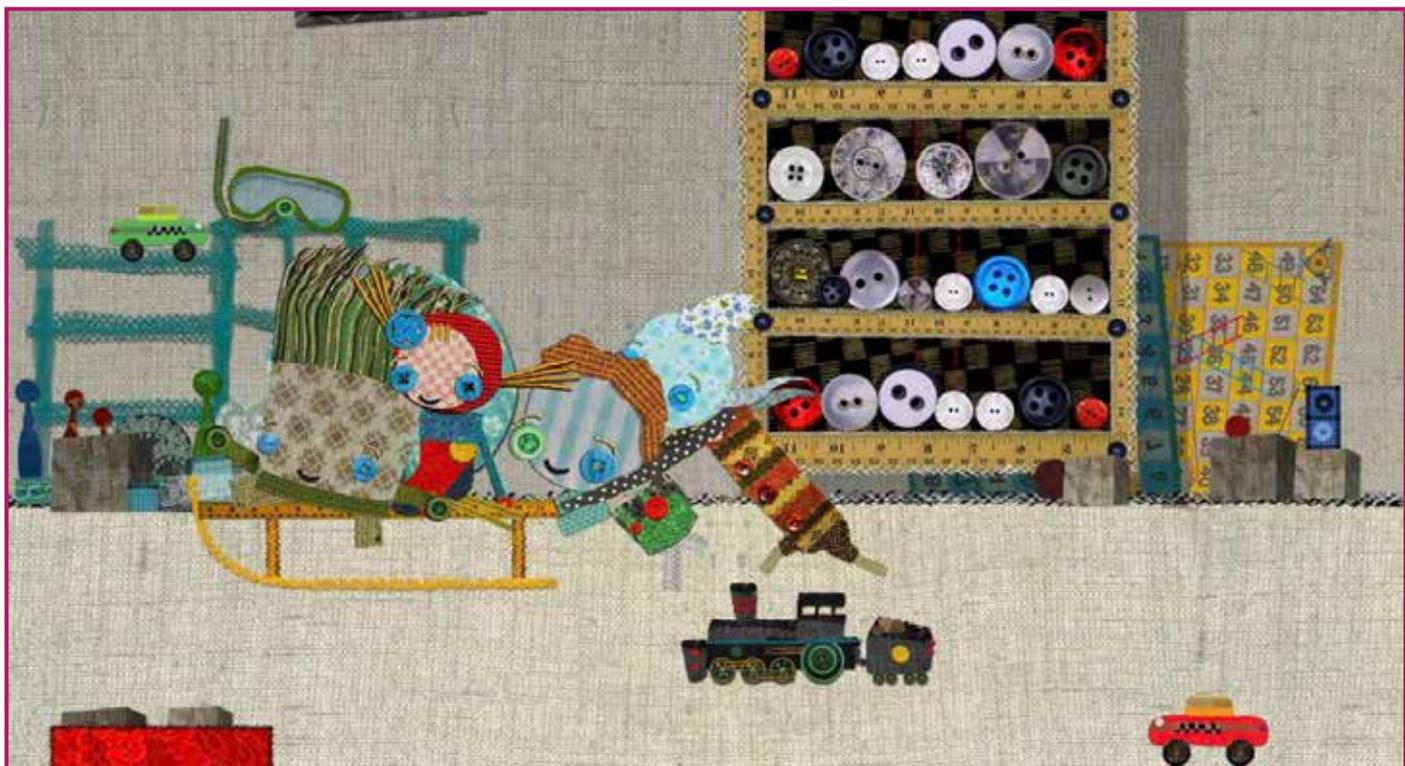
A la fin de cette histoire, le jeu proposé par Mr Chat a si bien fonctionné que la chambre est tout à fait rangée.

Retrouvez des éléments pour une discussion collective, des activités sur **Comment les Shammies rangent leur chambre** aux pages 28 à 31 du dossier pédagogique **Mr Chat et les Shammies des Films du Préau**.

La chanson **La juste place pour chacun** (paroles et musique) est disponible sur le document **Le Karoké De Mr Chat et les Shammies** aux pages 8 et 9. (Document téléchargeable sur le site <http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=sha>)







Comment les Shammies jouent à cache-cache... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque film : un petit résumé et des photos. Essayer de décrire ces dernières, de se rappeler ce qui s'est passé entre chaque image, quelle est la relation entre les personnages, etc.

Tricot lit un livre. Enfin, il essaie de lire un livre car autour de lui Soquette, Coussinou et Mouffi jouent et se courent après en faisant beaucoup de bruit. Tricot n'arrive pas à se concentrer. Sans que personne ne s'en aperçoive, Tricot entre dans le placard pour lire tranquillement.

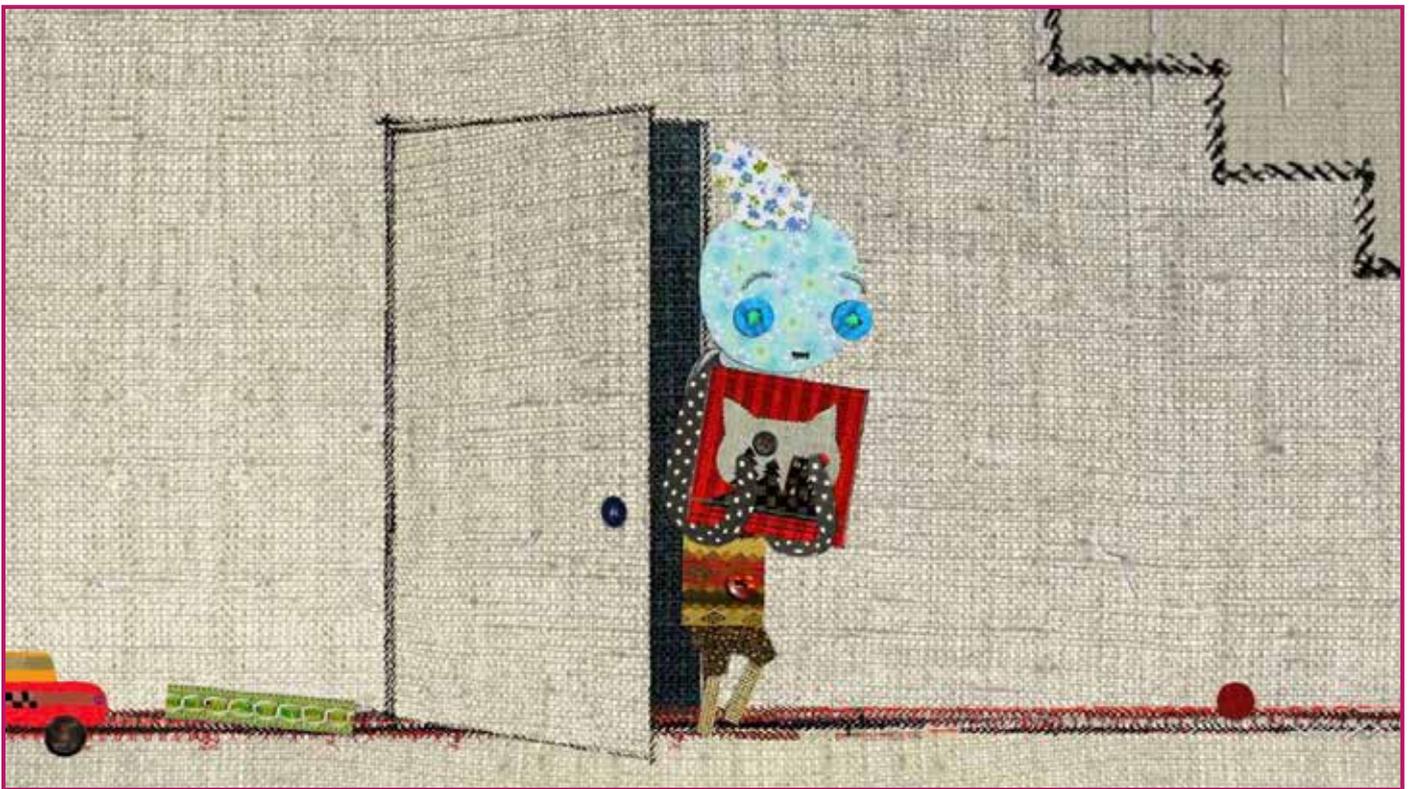
Coussinou propose de jouer à cache-cache mais personne ne veut être « celui qui cherche ». Tout le monde veut se cacher. Soquette, Coussinou et Mouffi proposent donc à Mr Chat de les chercher ! Mr Chat rappelle qu'avant de se cacher il faut chanter la comptine pour désigner qui va chercher. Soquette chante alors : « Dans une maison, dans une grotte, un souterrain ou une île magique. L'un court se cacher, l'autre va chercher et bientôt va le retrouver ! » C'est Mr Chat qui est désigné comme « chercheur ».

Soquette, Coussinou et Mouffi courent se cacher. Bientôt Mr Chat annonce : « Prêts ou pas me voilà ! ». Il trouve Coussinou en premier qui ressort du placard après avoir eu peur. Puis Mr Chat trouve Soquette cachée sous la table et enfin Mouffi sous le lit. Ce dernier croit avoir gagné la partie, mais où est Tricot ? Mr Chat abandonne et les Shammies crient à Tricot qu'il a gagné et qu'il peut sortir de sa cachette. A ces mots, Tricot sort du placard. Il explique à ses amis qu'il n'était pas caché mais seulement plongé dans son livre. Et Coussinou de dire : « Ca alors Tricot était caché dans son livre ! ». A la fin de cet épisode, Tricot montre son livre à ses amis et tous lisent l'histoire ensemble.

Retrouvez des éléments pour une discussion collective, des activités sur **Comment les Shammies jouent à cache-cache** aux pages 32 à 35 du dossier pédagogique **Mr Chat et les Shammies des Films du Préau**.







Comment les Shammies construisent une maison... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque film : un petit résumé et des photos. Essayer de décrire ces dernières, de se rappeler ce qui s'est passé entre chaque image, quelle est la relation entre les personnages, etc.

Alors que Mr Chat s'est assoupi en lisant un livre, les Shammies l'interpellent : ils souhaiteraient avoir un animal de compagnie. Mr Chat leur dit qu'un animal de compagnie demande beaucoup d'attention. Il faut par exemple le nourrir et lui trouver un abri. « Où va-t-il vivre ? » demande Mr Chat. Mouffi répond que les Shammies vont chacun lui construire une maison. La chanson « Un animal de compagnie » commence alors.

Les shammies s'activent : Mouffi construit une maison avec des morceaux de bois ; Soquette, elle, retourne une chaise dans la cuisine ; Tricot empile des cubes ; Coussinou fait des aller-retour à la salle de bain pour remplir des tasses d'eau qu'il déverse ensuite dans un bac.

Mouffi construit une autre maison avec un escalier et un toboggan. Mr Chat lui dit que sa maison est aussi grande qu'un stade de foot ! Mouffi lui répond que leur animal de compagnie aura ainsi de la place pour courir. Soquette a mis du tissu sur la chaise. Elle dit qu'elle a construit une petite maison toute chaude comme ça leur bébé aux poils gris n'aura jamais froid. Coussinou, lui construit une grande piscine. Tricot a fait une tour très haute pour que leur oiseau puisse se percher tout en haut.

Un oiseau ? Soquette et Coussinou regardent Tricot d'un air interrogateur. Soquette répond qu'ils ne vont pas avoir un oiseau mais une souris. Coussinou répond à Soquette qu'elle se trompe et qu'ils vont avoir un poisson ! Mouffi explique à Coussinou qu'il se trompe et qu'ils vont avoir un chien ! En courant comme s'il s'amusait avec un chien, Mouffi percute la tour de Tricot qui se casse et par la même occasion met à mal les autres maisons.

Soquette demande alors : « Mais de qui va-t-on s'occuper alors ? ». Mr Chat leur répond : « Ce que vous pouvez être bêtas parfois ! Regardez, je suis là moi ! ». Les Shammies s'écrient alors : « On a un chat, c'est Mr Chat ! »

Retrouvez des éléments pour une discussion collective, des activités sur **Comment les Shammies construisent une maison** aux pages 36 à 42 du dossier pédagogique **Mr Chat et les Shammies des Films du Préau**.

La chanson **un animal de compagnie** (paroles et musique) est disponible sur le document **Le Karaoké De Mr Chat et les Shammies** aux pages 3 et 4. (Document téléchargeable sur le site <http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=sha>)







Mr Chat & les Shammies... Se souvenir des personnages

Ci-dessous des cartes personnages pour se remémorer *Mr Chat et les Shammies*, les particularités de chacun, leurs personnalités. Vous trouverez d'autres propositions en lien avec les personnages (activités en arts plastiques, bibliographie) dans le dossier pédagogique des Films du Préau pages 8 à 10.



SOQUETTE

Soquette est le seul personnage féminin des Shammies. Elle porte une robe en forme de petite chaussette et elle a de grandes couettes. Elle est bavarde, pose beaucoup de questions, commente souvent ce qui arrive et se montre un peu directive. Joyeuse et dynamique, courageuse, elle se comporte un peu comme la grande, la « cheffe » : c'est la première à proposer des activités, des jeux même si elle est mauvaise perdante.



TRICOT

Tricot se reconnaît à sa silhouette longiligne, son pull-short sans manche tricoté à la main et son petit foulard fleuri posé sur sa tête. Il adore lire et raconter des histoires dont il aime être le héros! Son imagination le conduit même à voir des monstres et des dragons un peu partout. Personnage plutôt lunaire, il s'isole parfois du groupe pour trouver un peu de tranquillité.



MOUFFI

Mouffi porte des moufles en toutes circonstances (sauf quand il prend son bain!). C'est le plus courageux des Shammies : il ose aller à la rencontre du monstre de la salle de bains ou ramener l'araignée au grenier. Il aime bien épater les autres et adore « jouer » à la bagarre.



COUSSINOU

Coussinou a la forme d'un oreiller (ou d'un coussin à franges). Il est patient, tranquille, observateur. Il peut même compter des gouttes d'eau tomber pendant des heures sans s'impatiser. Discret et un tantinet peureux, très intéressé par les bonbons et la nourriture en général, il ne s'aventure pas dans les situations à risque...

MR CHAT

Mr Chat est un chat qui parle ! Sa voix est douce et sereine. Il intervient dans la vie des Shammies à leur demande, pour les aider, leur faire prendre conscience de certaines choses... Il prend soin d'eux, il est bienveillant et les accompagne dans leur découverte du monde. Gentiment moqueur, il appelle parfois les Shammies «bêtas».





Mr Chat et les Shammies... Créer son Shammie

« *Mr Chat & Les Shammies* n'ont pas été réalisés en « stop motion » classique (animation image par image), comme on pourrait le croire de prime abord. Sa fabrication, composite, mêle différentes techniques.

Première étape : de nombreux tissus de matières et de couleurs différentes, des boutons, des fils, des rubans, des dentelles et beaucoup d'autres objets sont photographiés – l'utilisation de ces matériaux doux et très colorés permettant aux jeunes spectateurs de se plonger dans un univers rassurant, à l'image d'une maison de poupées.

Ensuite, les animateurs utilisent la même technique que celle employée pour l'animation d'éléments découpés, en recourant toutefois ici à l'ordinateur : ils pratiquent donc le « digital cut-out », combinant et travaillant toutes ces photos numérisées pour créer les personnages des Shammies ainsi que tous les décors et tous les accessoires. *Mr Chat et les Shammies* est donc fabriqué à partir de juxtaposition d'aplats de photographies, autrement dit en deux dimensions.

L'autre originalité de ce film d'animation est de faire apparaître, au milieu de ces personnages fabriqués en tissu, un VRAI chat en chair, en poils et, lui en trois dimensions. Il a été filmé en prises de vues réelles puis incrusté à l'image. Ce gros matou à la fourrure épaisse, qui ressemble un peu à une grosse peluche, est l'animal de compagnie rêvé que les enfants ont envie de caresser – il leur apporte d'ailleurs beaucoup de douceur. »

Extrait du dossier pédagogique Les Films du Préau pages 15-16.



CREER SON SHAMMIE

Comme les animateurs-réalisateurs du film, nous proposons que les élèves créent leur Shammie.

1/ A partir de l'affiche, au cours d'une discussion, essayer de lister les éléments qui servent à construire les Shammies :

- leur corps : laine, fils, tissus (couleurs, textures, etc.), dentelles, papiers, feutrine, objet (chaussette, etc.), ...

- leur visage : boutons, fils, ...

2/ Collecter divers tissus, boutons, laines, fils, papiers (couleur, soie, etc.)... Varier les couleurs, les textures.

Les enfants peuvent amener des éléments de chez eux pour compléter la proposition.

3/ Après avoir choisi divers éléments pour les différentes parties du corps de leur Shammie (tête, corps, bras, jambes, mains, cheveux, etc.), les élèves peuvent les découper, les assembler et les coller.

Si les éléments sont assez grands et épais, possibilité d'attacher les différentes parties du corps avec des attaches parisiennes afin d'en faire des pantins articulés.

4/ Possibilité de valoriser individuellement ou en créant une fresque de Shammies.

Aux pages 15-16 du dossier pédagogique Les Films du Préau, vous trouverez des propositions pour créer des décors, des pièces de la maison des Shammies.

Mr Chat et les Shammies... Ecouter les chansons

Parmi les nombreux documents proposés par Les Films du Préau, *Le Karoké des Mr Chat et les Shammies* permet de consulter les paroles, d'écouter les chansons, de proposer des activités à partir des paroles.



1 - LA CHANSON « UN ANIMAL DE COMPAGNIE » DE L'ÉPISODE COMMENT LES SHAMMIES CONSTRUISENT UNE MAISON

Ecouter "Un animal de compagnie"

Que vous regardiez le document en ligne ou que vous l'ayez téléchargé, en cliquant ici un lien s'ouvre sur la bande son de la chanson.

LES PAROLES DE LA CHANSON :

Un animal de compagnie,
Un chat, un chien, une p'tite souris !
Ils font la joie de chaque maison,
Le bonheur des filles, des garçons.

Certains gazouillent, d'autres aboient,
Volent ou courent très vite parfois
Ils sont nos meilleurs amis
Nos animaux de compagnie.

Qu'ils aient des pattes ou des ailes,
Un bec comme la tourterelle,
Des nageoires ou le poil doux,
Donnons-leur de l'amour, surtout !

Certains gazouillent, d'autres aboient,
Volent ou courent très vite parfois
Ils sont nos meilleurs amis
Nos animaux de compagnie.

EN COLLECTIF

On écoutera la chanson une première fois.
On demandera ensuite aux enfants : « Quels mots avez-vous entendus ? De quoi parle cette chanson ? »

Les enfants auront à coup sûr retenu « chiens, chat, petite souris, fille, garçon, maison, amis... », qui font partie des premiers mots connus, même chez les plus jeunes.
On réécouterà la chanson en ayant en tête l'idée de retenir les mots entendus et de comprendre ce qu'elle raconte.

Il y est question d'animaux : lesquels ?
A un moment, on nous dit qu'ils ont « des pattes ». Qui a des pattes ?
Et l'oiseau, lui... a-t-il des pattes ?

Exemple de page consacrée à la chanson *Un animal de compagnie*.

Un document pour travailler le film en anglais *Mr Cat and the shammies* est également disponible sur le site des Films du Préau.