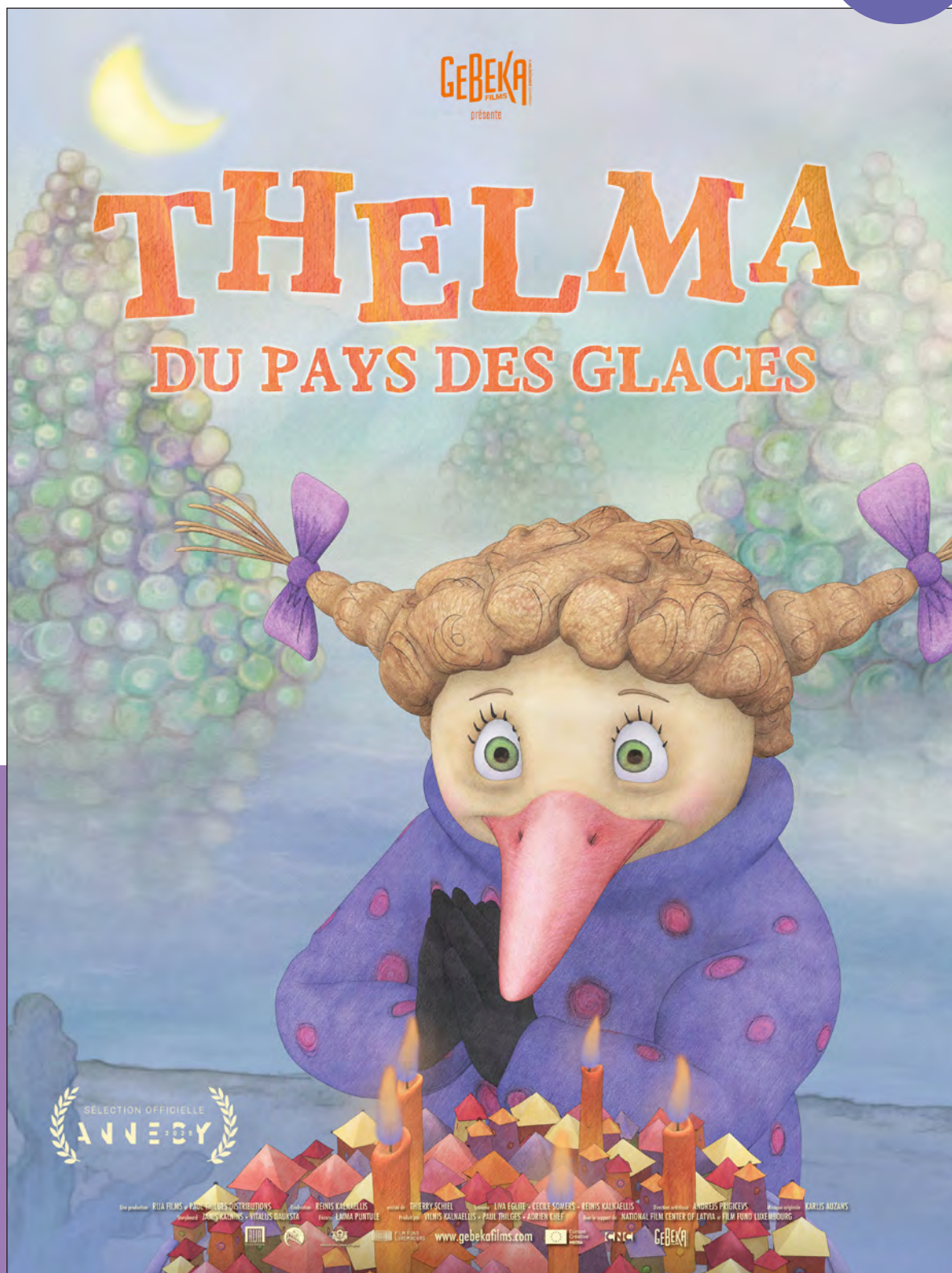


Livret pédagogique

POUR LES ENSEIGNANTS

cycle 1



Cet outil est à destination des enseignants et plus généralement des adultes accompagnant des enfants spectateurs. Les activités proposées font référence aux programmes de cycle 1 de l'Education Nationale mais la plupart sont adaptables à des élèves un peu plus jeunes ou plus âgés.



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



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



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



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

L'histoire

Thelma, la jeune pingouin invite ses lointains amis à son anniversaire. En postant sa lettre, la voilà soudainement embarquée dans un voyage fantastique.

Wilhelm le chat volant et Sofia la souris l'aident à retourner au pays des glaces. Une pieuvre moustachue extravagante ou des hippocampes musiciens les guident jusqu'à un énorme bateau escargot pour retrouver le chemin du pays des glaces. Cette aventure quelque peu surréaliste, aide Thelma à se découvrir, à prendre confiance en elle, à trouver sa place dans le monde. *Thelma du pays des glaces* est une incitation au rêve, une ode à la liberté.

Le réalisateur

Thelma du pays des glaces est le premier long métrage de Reinis Kalnaellis, déjà réalisateur de courts métrages et ayant travaillé pour de nombreux autres films d'animation. Reinis Kalnaellis a réalisé ce film dans son pays d'origine, la Lettonie, au nord de l'Europe. L'hiver y dure environ huit mois. La neige et la glace présentes une grande partie de l'année, ont certainement été une grande source d'inspiration pour lui.



À télécharger sur www.gebekafilms.com : affiche, dossier de presse, bande-annonce, cahier d'activités...



Les personnages

Thelma

Jeune fille solitaire, pleine de naïveté, elle est aussi intrépide et déterminée. Elle est prête à tout pour retrouver ses amis et fêter son anniversaire quitte à défier ses parents. Ouverte au monde qui l'entoure, elle s'émerveille de toutes ses découvertes.



Wilhem le chat & Sofia la souris

Ce sont les plus grands amis de Thelma, un peu comme des parents adoptifs, ils sont réconfortants. Maternelle avec Thelma, Sofia est maline et très joueuse. Wilhem, fort et intrépide, est prêt à prendre des risques pour guider la petite bande durant un voyage aux multiples péripéties.

Découvrez l'enfance de Thelma dans le court métrage

« When apples roll » disponible sur Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=cLRh7Q0J3v4&t=240s>

La pieuvre moustachue

Capitaine heureux du vaisseau escargot, exubérant et bienveillant, il y accueille Thelma et ses amis pour une grande traversée entre rêves et réalité.

Hugo le bouc

Solitaire optimiste à la jambe en instrument à vent, il vit dans la rue et joue de la musique. Un brin philosophe, il rassure toujours Thelma, lui prescrit quelques conseils précieux.

Les parents de Thelma

Ils aiment leur fille mais trop préoccupés par leur quotidien, ils ne sont pas attentifs à elle. Faire les courses, regarder la télévision, l'ordinateur ou suivre les directives de l'empereur sont des tâches plus importantes.



Les animaux humains

Pingouin, chat, souris, pieuvre ou escargot

Thelma du pays des glaces reprend les codes de nombreux contes et fables, mettant en scène des animaux humanisés, doués de parole.

Les enfants, par curiosité et empathie, sont naturellement fascinés par les petites bêtes comme par les grosses. Ils éprouvent beaucoup d'intérêt pour toutes les histoires où elles sont présentes.

Ils s'identifient naturellement à Thelma, jeune pingouin qui veut grandir et prendre de l'autonomie.

Exploiter des caractéristiques animales pour créer les personnages rend aussi lisible nos traits humains, nos comportements, nos différents caractères et statut sociaux.

Autour de Jean de La Fontaine

Cette tradition remonte à la haute antiquité, avec les poèmes d'Ésode - comme *Le Faucon et le rossignol*, l'un représentant le roi, l'autre le poète - puis d'Ésope, ayant inspiré à leur tour Jean de La Fontaine pour ses célèbres fables. Les animaux y représentent les multiples facettes de la personnalité humaine : Le renard est rusé, le lion fier et dominant, la fourmi est travailleuse quand la cigale préfère la paresse.

Contes et romans

Les personnages aux traits d'animaux se retrouvent plus tard dans des contes :

- *Le Chat botté* de Perrault où ce personnage animalier parle, à la surprise de son maître. Très rusé et débrouillard, il le sort de l'embarras. Wilhelm, le chat du film porte aussi ces caractéristiques lui permettant de guider et sauver ses amis. Le chat, animal de compagnie commun, fascine par son agilité, son indépendance qui lui donnent du pouvoir sur nous.

- *Le Loup et les sept chevreaux* des frères Grimm, où comme Thelma, les petites chèvres symbolisent l'enfance, la naïveté, mais aussi la solidarité fraternelle et le grand méchant loup qui rode derrière la porte est la peur de l'inconnu, des dangers loin de la protection des parents.

- *Le Vilain petit canard* d'Andersen traite du respect de la différence mais aussi des transformations qui adviennent quand on grandit ; le caneton terne et gris devenant un majestueux cygne blanc. C'est aussi une thématique chère à Reinis Kalnaellis pour *Thelma du pays des glaces*.

La littérature pour enfant dès le XIXe S. s'appuie sur le succès de ces multiples contes.

Lewis Carroll crée le fameux lapin blanc d'*Alice au pays des merveilles*, R. Kipling réunit Mowgli et l'ours Baloo, son meilleur ami, dans *Le Livre de la Jungle*.

Dessins animés

Le cinéma d'animation, dès le début du XXe siècle, reprenant nombre de ces contes, s'est naturellement emparé de l'anthropomorphisme, de Mickey la célèbre souris de Disney jusqu'à Thelma, petit pingouin intrépide.

Utiliser des animaux humanisés permet au dessinateur d'aller à l'essentiel dans la nature des personnages, de bien les différencier physiquement tout en leur attribuant des caractères bien typés.

Il est intéressant que Thelma soit un jeune pingouin. Cette espèce qui vit groupée en grandes colonies est une belle métaphore de la famille et plus largement de la société dans laquelle l'enfant doit trouver sa place. Le chat et la souris bien que souvent opposés sont un duo d'animaux inséparables, familiers et réconfortants. Les plus célèbres sont Tom et Jerry, créés en 1940 par W. Hanna et J. Barbara pour la MGM. Dans *Thelma du pays des glaces*, le duo est plus soudé et solidaire. Sofia la souris est comme Jerry, petite, mignonne, maline et agile. Le chat Wilhelm est doux et à la fois fort et intrépide.

D'autres animaux croisent le chemin de Thelma comme l'escargot géant représentant la lenteur et la patience, qui guidera les trois compères sur les flots.



LE PAYS DES GLACES

Atelier / Explorer la matière « Glace »

L'Arctique et l'Antarctique sont deux pays des glaces. C'est dans ces régions que vivent des pingouins comme Thelma, qui aiment le froid. Mais au retour de son grand voyage, accompagnée de tous ces amis, Thelma ne reconnaît pas son pays des glaces. Il a comme disparu. L'eau est partout, plus haute qu'avant. Que s'est-il passé ?

Objectifs de l'atelier

- Observer les états de l'eau, liquide ou gelée.
- Comprendre que la température influe les processus de fusion et de solidification d'une même matière prenant forme d'eau ou de glace.
- Appréhender le réchauffement climatique.

Déroulement

1- Qu'est-ce que la glace ?

Expérience 1

Distribuer un glaçon dans une petite coupelle ou un verre transparent, à chaque enfant.

Chacun l'observe, peut le toucher, découvre sa forme, sa température, sa couleur, le son qu'il fait en choquant le verre... et avec le temps, sa transformation.

Il est possible de noter au tableau, les différentes réponses pour se mettre d'accord à la fin sur les bonnes définitions.

« Comment est le glaçon ? »

Réponses attendues : Il est froid, ça glisse, il est transparent, c'est dur...

« Avec le temps qui passe, qu'arrive-t-il à votre glaçon ? » Il fond.

« Qu'est-ce que cela veut dire « fondre » ? Il devient de plus en plus petit, ça devient de l'eau.

« Comment pourrait-on faire fondre ce glaçon plus rapidement ? »

Chacun réfléchit seul et émet des hypothèses comme le chauffer dans ses mains ou au soleil...

« Et qu'est-ce qui aurait pu faire fondre la glace au pays de Thelma ? »

Dans le film, c'est Hugo le bouc qui évoque à Thelma le réchauffement climatique.

Qu'est-ce que ça signifie ?

La terre est recouverte d'une grande couverture invisible qui garde un peu la chaleur du soleil. C'est l'atmosphère, faite de plusieurs couches d'air qui nous permettent aussi de respirer.

Mais les humains brûlent beaucoup de choses comme le pétrole, le gaz, le charbon... Les fumées montent dans le ciel et épaississent cette couche d'air comme si nous avions une trop grosse couverture sur nous la nuit qui tiendrait trop chaud ! Cette chaleur trop forte fait fondre la glace.

2- Quand la mer monte

Expérience 2



- Remplir un bac d'eau (cette eau représente les mers du globe)
- Placer dans l'eau une brique ou une pierre dont une partie émerge de la surface (ce sont les continents)
- Tracer au feutre indélébile bleu, sur le bord du bac, un trait marquant le niveau de l'eau



- Déposer sur la partie émergée de la pierre un maximum de glaçons. Ils symbolisent les glaciers et particulièrement les calottes glaciaires des pôles, les fameux pays des glaces.
- Placer l'ensemble près d'une source de chaleur et laisser fondre la glace.



- Une fois la glace disparue, marquer à nouveau le niveau de l'eau dans le bac, d'un trait rouge.

Le premier trait bleu est-il sous l'eau ou au-dessus ? Que s'est-il passé ?

Conclusion

Avec le réchauffement climatique, la fonte des glaces fait monter le niveau des mers.



VOYAGE À LA CARTE

Atelier / Jeu d'orientation, dès 4 / 5 ans.

Le voyage de Thelma lui permet de rencontrer de nombreuses personnes différentes, parfois un peu étranges, du pays des glaces au pays des brumes, du pays de la forêt vers celui des chansons...

Dans la forêt ou dans le ciel, sur l'eau ou sous l'eau, Thelma perd ses repères.

Où sommes-nous, où allons-nous ? Heureusement Wilhem le chat a emporté une carte pour mieux se repérer dans ces drôles de pays.

Voyagez aussi dans un pays inconnu grâce à votre carte, à la recherche de personnages et d'objets mystérieux.

Compétences visées

Faire la relation entre une carte et le terrain.
Se diriger à l'aide d'un plan
et se repérer dans l'espace.

Matériel

- Un plan simple pour chaque enfant de l'espace choisi
- Plusieurs objets insolites (peluche, ballon, râteau, cône...)
- Feutres
- Carte réponse (représentant les différents objets cachés dans l'espace)

Lieu

La cour d'école, un parc ou un jardin.

Organisation

- Les objets insolites sont positionnés dans la cour ou le parc, entre des éléments repères clairs (banc, arbre, cabanon, aire de jeu...).
- Parcours individuel ou en binôme.

Déroulement du jeu

Les enfants partent à la recherche des objets mystérieux.

Ils doivent représenter ces objets sur le plan après étude de leur position.

Tout le monde se retrouve à un point d'arrivée défini sur le plan où chacun pourra vérifier le résultat sur une grande carte réponse affichée.

Consignes

- Prenez le temps de bien regarder la cour/le parc
- Dès que vous trouvez un objet inhabituel qui n'est pas représenté sur votre carte, dessinez-le à la bonne place.
- Quand vous pensez avoir trouvé tous les objets, rejoignez l'arrivée marquée d'une croix rouge sur la carte.

Critère de réussite

L'enfant trouve le plus d'objets possibles et les dessine au bon endroit sur son plan.

Adapter le nombre d'objets au niveau des enfants.

UN PAYS DES RÊVES, SURREALISTE

Dans ce film en dessins animés, on voyage avec Thelma comme dans un rêve.
Est-ce réel ou imaginaire ?

Le cinéma d'animation permet en quelques coups de crayon de jouer avec les images pour donner vie sur le papier puis à l'écran, aux idées les plus improbables qui traversent notre esprit.

« Est-ce que vous existez vraiment ? » demande Thelma à deux zèbres dans leur machine volante, prêts à la ramener chez elle.
Demander aux enfants quels personnages, quels lieux, leur ont paru les plus étranges, irréels dans le film.

Les paysages et les personnages de *Thelma du pays des glaces*, farfelus, saugrenus, évoquent le surréalisme, un mouvement aux œuvres d'art parmi les plus imaginatives du XXe siècle, un monde plein de fantaisie et de liberté où le réel semble envahi par les rêves.
Du bateau escargot aux arbres aux fruits-maisons, différents univers font écho à des œuvres de René Magritte, Marc Chagall ou Salvador Dali. Reinis Kalnaellis, le réalisateur fait même un clin d'œil à ce dernier en affublant le personnage de la pieuvre des célèbres moustaches recourbées du peintre.

Comme ces différents artistes, il crée des rapprochements inattendus d'images ; cet œuf géant ouvert, devenu nid, soutenu par les frêles branches d'un arbre desquelles pendent des clochettes par exemple. Dans ses paysages, Reinis Kalnaellis joue de l'échelle des choses. Les constructions et la végétation se confondent, la terre et la mer se rencontrent. Thelma explore un monde onirique. Elle perd ses repères dans l'espace comme dans le temps, s'endormant dans une bulle de savon en lévitation ou voguant tranquillement au fond de l'océan.

Atelier / Observation

Observer, comparer et décrypter 3 images du film et 3 œuvres surréalistes de Magritte, Chagall et Dali.

1- Observer, décrire et comprendre des images, leur nature (peinture ou image du film), le sujet, les couleurs, le cadrage...
Permettre aux enfants de construire un raisonnement, des déductions.

- observation : temps d'approche sensible (émotions)
- description : Qu'est ce qui est représenté ?

Relever les associations d'images, les anachronismes, les différences d'échelles.

Se familiariser avec le vocabulaire technique :

Cadrage : vu de près ou de loin, le sujet est-il en entier ou coupé par le bord du cadre ?

Plans : Qu'est ce qui se trouve devant, à l'arrière, au fond de l'image ?

2- S'interroger sur la représentation ou non du réel afin de stimuler l'esprit critique.

« Est-ce que vous pensez que c'est possible ou pas ? Pourquoi ? »

- Interprétation : quel pourrait être le message, l'intention de l'auteur ?



René Magritte
Alice au pays des merveilles (1946)
 Musée Magritte, Bruxelles



Marc Chagall
Le cirque bleu (1950)
 Grand Palais RNM, Musée Marc Chagall, Nice



Salvador Dalí
Girafe en feu (1937)
 Fondation Gala-Salvador Dalí, Figueres



Reinis Kalnaellis
Thelma du pays des glaces (2025)

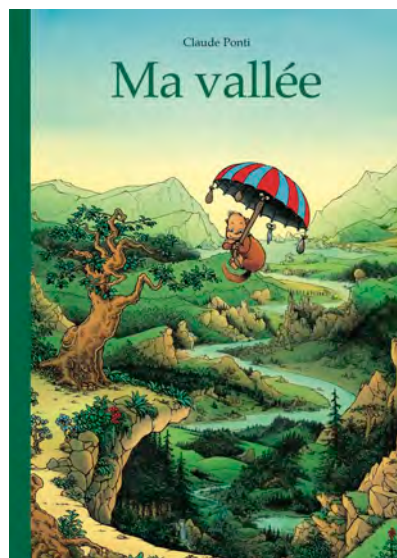
Pour aller plus loin

Inspirés entre autres de Lewis Carroll et de son roman *Alice au Pays de Merveilles*, éloge de l'enfance, du jeu et de la liberté, les surréalistes inspirent à leur tour d'autres artistes.

Claude Ponti, auteur illustrateur

· *L'Arbre sans fin* + *Ma vallée* (éditions L'Ecole des loisirs)

Dans ses dessins, Claude Ponti comme les surréalistes, peut humaniser une plante, un animal, un objet, créer des associations insolites d'images comme faire pousser les arbres à bateaux par exemple dans *Ma Vallée*. L'enfant part à l'aventure, à la découverte des émotions, des rapports familiaux, de personnages fantastiques dans une nature luxuriante.

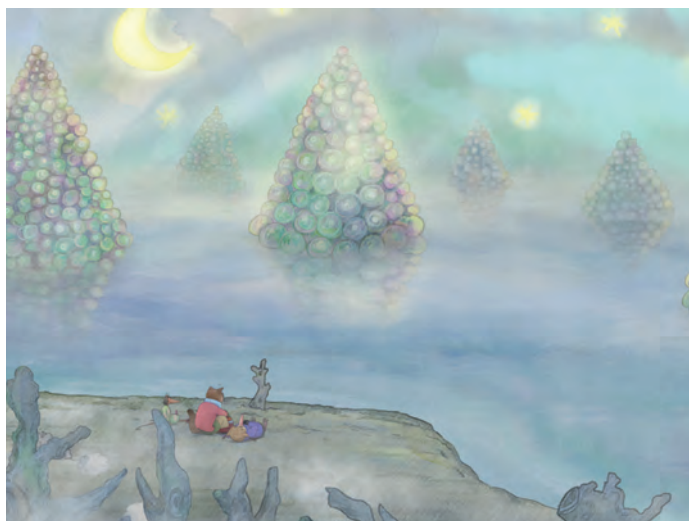


Deux albums pour découvrir *Alice au pays des merveilles*

Initiations au monde sens dessus dessous de Lewis Carroll et à sa galerie de personnages hauts en couleurs.

- *Alice au pays des merveilles* illustré par Emma Chichester Clark (éditions Gallimard jeunesse)
- *Alice au pays des merveilles, À l'heure du thé avec le chapelier*. Éric Puybaret (ed de La Martinière)





© François Lignier

Atelier / Personnages surréalistes

Créer un cadavre exquis.

Inventé par André Breton vers 1920, les artistes surréalistes aimaient jouer à ce jeu qui leur permettait d'obtenir à plusieurs, des images surprenantes.

Matériel

Une feuille blanche par groupe de 3 enfants, des feutres ou crayons de couleur.

Préparation

Plier les feuilles en accordéon, en 3 parties.

Distribuer une feuille et des feutres à chaque groupe de trois enfants.

Déroulement

1- Le premier enfant dessine sur le premier tiers la tête d'un animal ou d'une créature imaginaire en laissant dépasser légèrement sous la pliure les traits du cou.

Plier le papier pour cacher cette première partie du dessin.

2- Passer la feuille au deuxième enfant. Celui-ci dessine le corps (et éventuellement des bras) d'un animal ou d'une créature de son choix dans la partie centrale de la feuille en commençant à partir des traits restés visible du premier dessin de la tête. Laisser dépasser un peu du bas du corps sur la 3e partie vierge.

Plier une nouvelle fois la feuille pour cacher le corps en plus de la tête.

3- Le troisième enfant dessine des jambes ou des pattes en démarrant des repères laissés sur sa partie de feuille par le dessinateur précédent.

4-Déplier et regarder ce qui a été créé ensemble.

Astuce

Pour rendre le personnage encore plus surprenant, donner la consigne de dessiner un objet à la place d'une partie de corps comme l'instrument de musique remplace une des jambes de Hugo le bouc musicien dans le film par exemple.

Pour aller plus loin

Le surréalisme pour les enfants, ed. du Centre Pompidou/Queensland Art Gallery

Chagall, le poète aux ailes de peintre, ed. Palette

Revue Le Petit Léonard n°304 – sept 2024, Le surréalisme à 100 ans !



Atelier / Poème dada

Au cours de son voyage, Thelma rencontre des personnages aux langages incompréhensibles, comme le petit groupe de fourmis ou les hippocampes volants.

« Qu'est-ce qu'ils essaient de nous raconter ? » demande Thelma.

« On dirait qu'ils ont leur propre langage ! » répond Wilhem.

À travers le monde on ne parle pas tous la même langue. Si on ne l'a pas apprise, on ne peut pas comprendre une langue étrangère. On ne perçoit alors que des bruitages sans aucun sens.

Dans le film, ces voix incompréhensibles participent à tout l'univers surprenant et amusant que découvre Thelma, à ce surréalisme entre rêve et réalité.

Même avec notre propre langue, il est possible de jouer avec les mots, avec leur sens.

Un groupe de peintres et d'écrivains surréalistes, baptisés dada, cherchaient à faire des expériences. Ils aimaient casser les règles habituelles de l'écriture, découvrir ce qui se passe en jouant avec le hasard. Les résultats sont souvent drôles et absurdes.

Après les images, jouez avec les mots. Découpez et assemblez les pour créer un drôle de langage.

Suivre la « recette » de l'artiste Tristan Tzara et créer un poème surréaliste

Pour faire un poème dadaïste

Prenez un journal. Prenez des ciseaux.

Choisissez dans ce journal un article ayant la longueur que vous comptez donner à votre poème.

Découpez l'article

Découpez ensuite avec soin chacun des mots qui forment cet article et mettez-le dans un sac.

Agitez doucement

Sortez ensuite chaque coupure l'une après l'autre dans l'ordre où elles ont quitté le sac.

Copiez consciencieusement. Le poème vous ressemblera.

Et vous voilà un écrivain infiniment original et d'une sensibilité charmante, encore qu'incomprise du vulgaire.

Tristan Tzara - 1916

Résultat extrait d'un de ses poèmes

Ventre en fleur

N'avait plus dada au cœur

Buvez du lait d'oiseaux

Lavez vos chocolats

Dada, dada

Mangez du veau

Tristan Tzara - 1923

MONSIEUR ANNIVERSAIRE

Comme tous les enfants du monde, Thelma la jeune pingouin veut devenir grande. Elle est impatiente de souffler une nouvelle bougie sur son gâteau et de rencontrer l'Anniversaire, ce mystérieux personnage qui lui permettra d'avoir cinq ans et donc de grandir !

Mais ses parents ne semblant pas s'en préoccuper, Thelma s'inquiète qu'Anniversaire n'arrive jamais. Aurait-elle alors quatre ans pour toujours ? Elle décide donc d'inviter elle-même ses lointains amis, d'au-delà du pays des glaces, à venir fêter l'événement.

L'anniversaire est un jour pour lequel l'enfant ressent de l'excitation car il est au centre de l'attention, ce qui nourrit son besoin fort d'être aimé et bien entouré. C'est donc un moment privilégié pour développer une bonne estime de soi. Thelma recherche chez ses amis et dans ses nouvelles rencontres l'attention qu'elle ne trouve pas suffisamment chez ses parents.

Fêter l'anniversaire à l'école joue aussi un rôle social important. Cela marque l'appartenance de l'enfant à un groupe du même âge. Ses copains l'accueillent comme faisant partie des leurs.

Mais fêter sa date de naissance va au-delà de cette célébration. C'est aussi pour un jeune enfant une belle occasion d'appréhender le temps qui passe.

À l'âge de Thelma, gérer l'attente d'un événement comme un anniversaire par exemple, est un ressenti concret qui matérialise bien cette notion trop abstraite. Créer des rituels offre des marqueurs de ce temps qui passe, aide à se repérer.

Des études du Docteur Woolley⁽¹⁾ ont révélé que le fait d'avoir un an de plus chaque année est une véritable expérience de vie à l'âge de Thelma. Entre 3 et 6 ans, on ne comprend pas qu'on vieillit progressivement au cours de l'année. L'enfant considère la fête d'anniversaire comme un événement qui entraîne sa croissance, d'un coup ! Effectivement, on lui explique qu'il va avoir 5 ans tel jour précis parce qu'on a prévu sa fête d'anniversaire ce jour-là. Alors, quand il souffle ses bougies, il a soudainement un an de plus.

Dans le cercle familial comme à l'école, fêter l'anniversaire est donc une belle occasion d'appréhender le temps qui passe avec les enfants qui n'assimilent véritablement cette notion que vers 7 ou 8 ans. Cela les aide à se situer et à construire progressivement leur propre représentation.



(1) Jacqueline D. Woolley, professeure et présidente du département de psychologie, Université du Texas à Austin

Atelier / La Poutre du temps

Ce calendrier, inspiré de la pédagogie Montessori, permet aux enfants de prendre conscience de la notion de temps, de le visualiser de manière linéaire, à l'échelle d'une année.

Il est affiché en classe sous forme d'une longue frise de papier à hauteur d'enfants. On y visualise facilement tous les jours, les mois et les saisons.

L'enfant va indiquer la date, chaque jour ; placer également à l'avance, les événements importants à l'aide de vignettes, de dessins... Une petite pince marquant le jour avancera progressivement le long de la frise tout au long de l'année.

Les enfants situent ainsi leurs souvenirs dans le temps, peuvent visualiser les événements à venir comme les anniversaires des copains et des copines. Ils comptent combien de jours les en séparent et appréhendent ainsi le passé, le présent et le futur.

Placer la photo de chaque enfant de la classe au-dessus du jour de son anniversaire. Chacun sera impatient à l'approche d'une prochaine occasion de faire la fête ensemble !

Pour réaliser simplement cette frise

<https://www.fichesdeprep.fr/2017/06/28/poutre-du-temps-perpetuelle/>

<https://www.materielmontessoripourtous.com/boutique/poutre-du-temps-perpetuelle-a-telecharger/>



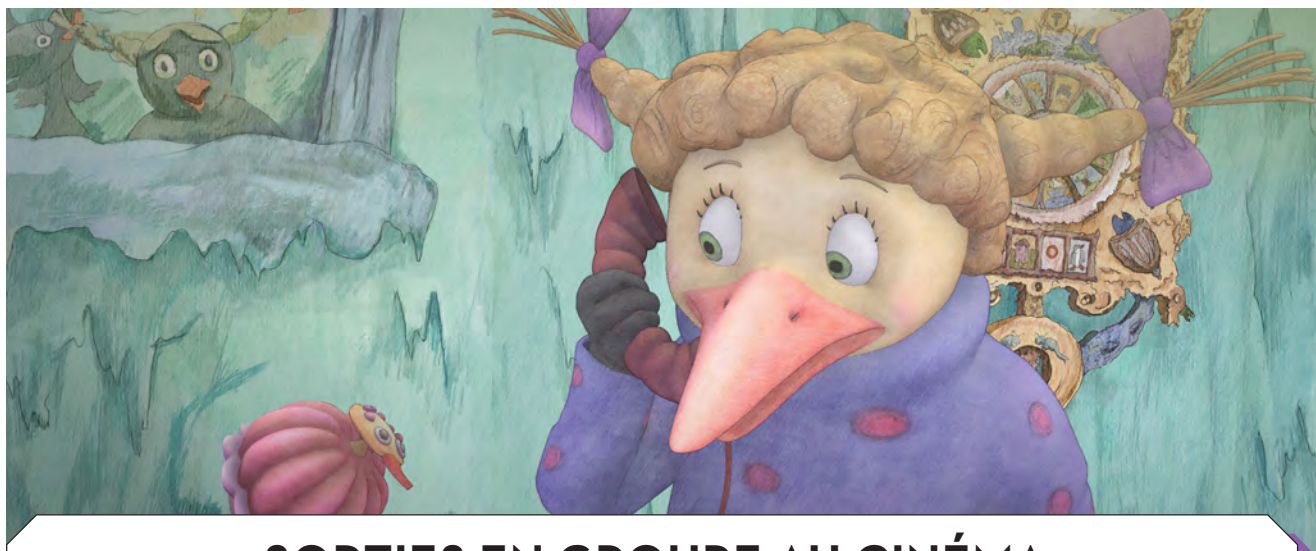
Pour aller plus loin

Exploitez l'album de Claude Ponti

Blaise et le château d'Anne Hiversère, [L'Ecole des loisirs].

Vous y retrouverez en écho à l'univers du film, un voyage dans des paysages étranges, des personnages insolites, les jours qui passent, des lettres d'invitation, la préparation de la fête dans un univers poétique, loufoque et surréaliste.





SORTIES EN GROUPE AU CINÉMA

Mode d'emploi facile !

**DES SÉANCES PRIVÉES POUR TOUS LES GROUPES :
DE LA MATERNELLE AU LYCÉE AINSI QUE LES CENTRES DE LOISIRS.**

Au cours de l'année scolaire, **Gebeka Films accompagne tous vos projets pédagogiques !**
De la maternelle au lycée, des films d'hier à aujourd'hui et dans les salles de cinéma partout en France.

Vous avez déjà sélectionné un film  que vous souhaiteriez montrer à vos élèves ?

- Contactez le cinéma le plus proche de votre établissement, ensemble vous pourrez convenir des conditions de votre réservation (date, heure, tarif etc).
- Le cinéma se mettra ensuite en relation avec Gebeka Films afin de finaliser la séance.

Besoin des coordonnées d'une salle ou envie d'un conseil personnalisé pour emmener vos élèves au cinéma ?

- Nous pouvons vous recommander des films adaptés au niveau de votre classe et à votre projet pédagogique.
Envoyez simplement un mail à info@gebekafilms.com, nous nous ferons un plaisir de vous apporter notre expertise.

**GEBEKA FILMS, C'EST AUJOURD'HUI PLUS D'UNE CENTAINE DE TITRES AU CATALOGUE,
AVEC UNE GRANDE MAJORITÉ DE FILMS D'ANIMATION.**



Les ressources pédagogiques sont quant à elles systématiquement disponibles en libre accès sur gebekafilms.com !

GEBEKA
FILMS
A HILGARD COMPANY



www.gebekafilms.com

Documents non-contractuels