

ÉCOLE ET CINÉMA HAUTE-VIENNE 2024-2025

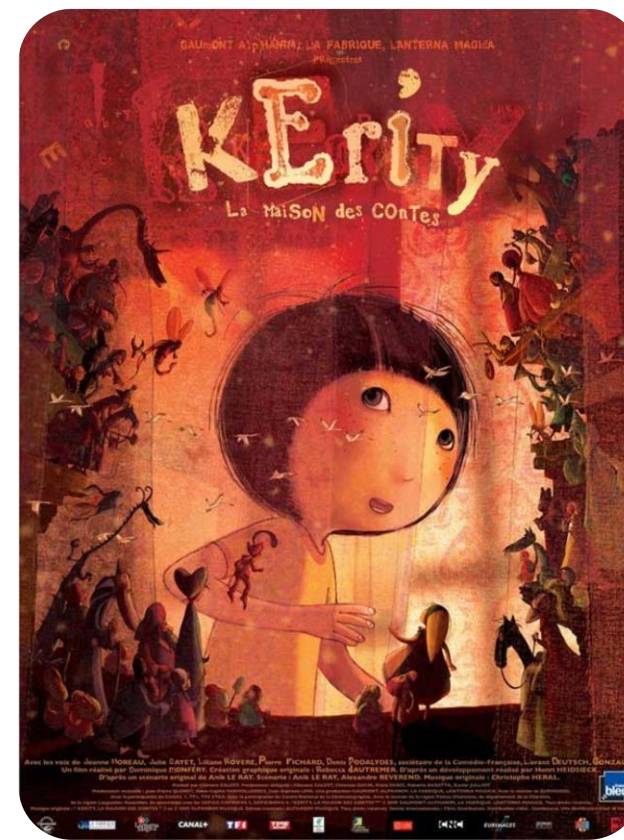
« La parade des monstres »

Dossier pédagogique film 1 *Cycle 2*

Kérité la maison des contes
France/Italie - 2009 - 1h20

Réalisateur : Dominique Monféry - Illustratrice : Rébecca Dautremer

Scénariste : Alexandre Révérend
d'après le scénario original d'Anik Le Ray



A PROPOS DU FILM

Avant-propos

Voici le dossier pédagogique de *Kérité*, la maison des contes, premier film de la sélection Ecole et cinéma 2024-2025 « La parade des monstres ».

Dans ce film, il n'y a pas de monstres. Tout au plus un ogre qui cherche à manger quelques personnages mais qui, finalement, n'est pas si vorace qu'il en a l'air, ou encore la méchante fée Carabosse, le terrible capitaine Crochet, un crabe et un enfant géants... pas si géants que ça !

Ainsi, le choix de *Kérité* est à prendre de façon plus large : c'est un film qui parle des contes. Or dans les contes, il y a des personnages gentils mais aussi des méchants. Ces méchants sont une introduction au monde des monstres qui, bien souvent, sont des personnages vils et retards... mais pas toujours ! Quelques personnages de *Kérité* s'inscrivent dans cette logique. C'est donc une première lecture de personnages qui vous est proposée ici.

La fiche technique du film

Kérité, la Maison des Contes est à la fois un film porté à l'écran et un album de littérature proposé dès l'âge de 4 ans.

Ce conte a été écrit par Anik Le Ray et illustré par Rébecca Dautremer

Long métrage franco-italien sorti en France le 16 décembre 2009

Durée : 1 h 14

Genre : conte

Écriture cinématographique : film d'animation

Réalisation : Dominique Monféry

Production : Clément Calvet

Illustration : Rébecca Dautremer

Scénario original : Anik Le Ray

Scénario : Anik Le Ray et Alexandre Révérend

Musique originale : Christophe Héral

Avec les voix de :

Denis Podalydès, sociétaire de la Comédie-Française - Lorant Deutsch - Gonzales - Jeanne Moreau - Julie Gayet - Liliane Rovère - Pierre Richard

Prix obtenus : Mention Spéciale au Festival du Film d'Animation d'Annecy 2010



Le résumé du film



La bibliothèque d'Éléonore contient l'une des plus belles collections de livres au monde faite d'éditions originales. Ces livres renferment des histoires avec de multiples personnages qui attendent d'être découverts à voix haute. Ils n'ont qu'un seul souhait : continuer à vivre leurs aventures passionnantes.

Mais voilà, Eléonore est décédée.

Lorsque sa tante lui lègue sa bibliothèque contenant ces centaines de livres, Natanaël est déçu ! D'autant qu'à 7 ans, il ne sait toujours pas lire...



Pourtant, chacun de ces livres va livrer un merveilleux secret : à la nuit tombée, les petits héros – la délicieuse Alice, la méchante fée Carabosse, le terrible capitaine Crochet – sortent des livres ... Ils préviennent Natanaël qu'ils courent un grand danger si le jeune garçon n'arrive pas à lire la formule magique :

«Ce n'est pas parce que c'est inventé que ça n'existe pas».

Pour sauver ses minuscules amis et leurs histoires, Natanaël, rétréci par la Fée Carabosse, se lance dans l'aventure ! Au bout de multiples épreuves, dont un combat épique contre un crabe géant, Natanaël, aidé par sa soeur Angélica et ses amis personnages de contes, parvient à sauver les héros de ses histoires favorites en lisant la formule magique et en sauvant la bibliothèque des appétits de l'antiquaire Pictou.



Cliquez sur l'image pour voir
la bande-annonce



Le scénario : Annick LE RAY

L'origine de l'histoire par Annick le Ray, scénariste.

« C'est un petit garçon de trois ou quatre ans qui m'a inspiré cette histoire. Il s'appelle Natanaël. Un jour, il m'a confié : "Tu sais, ben moi, je ne sais pas lire !" Tout le monde autour de lui savait lire, sauf lui. Il croyait vraiment qu'il lui manquait quelque chose, comme si la lecture était innée ! À partir de cette anecdote, j'ai imaginé reprendre tous les personnages de contes qui me tenaient à coeur et de les faire exister ensemble autour de Natanaël pour construire une sorte de voyage initiatique. La lecture est une invitation au rêve et crée par ailleurs un rapport d'une grande intimité. Quand quelqu'un lit pour un autre, un parent pour un enfant par exemple, une sorte de rêve commun se construit au fil des mots. Dans ce récit, bien plus qu'une bibliothèque contenant des milliers de livres, Natanaël reçoit en héritage le don de la lecture. »

La création graphique : Rébecca DAUTREMER



Rébecca Dautremer est née en 1971. Elle est diplômée de l'Ecole nationale supérieure des arts décoratifs de Paris en graphisme.

En 1996, elle se tourne vers l'édition de jeunesse et collabore avec l'éditeur Gautier-Languereau. Elle connaît plusieurs succès dont « L'amoureux » et « Princesses Oubliées ou inconnues ».

Elle a été récompensée par de nombreux prix, parmi lesquels la Pépite du Livre Illustré et le Grand Prix de l'Illustration en 2019. Dernièrement, elle a réalisé une adaptation graphique du classique de John Steinbeck « Des souris et des hommes ».

Un coup d'oeil suffit à reconnaître son style unique : s'inspirant de la photographie, du cadrage, des couleurs et de la lumière, elle travaille comme une photographe, en réfléchissant à la composition, à la profondeur de champ, au flou... et essaye de proposer dans ses illustrations plusieurs degrés de lecture, afin de toucher petits et grands. Elle utilise essentiellement le crayon et la gouache. On retrouve également dans ses illustrations des collages et des textures photographiques.

Dossier de presse à propos de Kérity :

« Le plus réussi, c'est le graphisme : une magie de couleurs vives... Le camaïeu de rouges et d'ocres que la graphiste Rébecca Dautremer a imaginé pour la bibliothèque est une splendeur, à la fois chatoyante et chaleureuse. Les lumières changeantes éclairent successivement un détail carmin, un autre plus magenta. C'est magnifique... » Télérama, critique de Pierre Murat (16 déc. 2009, extrait)

« Donner vie à des personnages de contes, j'y crois vraiment. Ça me passionne, c'est ce que je fais toute la journée, tous les jours de ma vie. Dans l'histoire, j'adore cette idée de voir ce monde parallèle se réveiller, retrouver tous ces petits personnages qui ont leur propre vie, dans les livres et dans la bibliothèque, et les voir se propager et exister partout dans le monde. » R. Dautremer



La réalisation : Dominique MONTFÉRY

Dominique Montféry est né en 1965.

Débutant comme dessinateur sur la série animée « Rahan, Fils des âges farouches », Dominique Monféry fait carrière comme animateur, majoritairement au sein de Disney, en passant par tous les échelons : assistant de l'animation pour « La Bande à Picsou : le Trésor de la lampe perdue », superviseur de l'équipe parisienne pour « Dingo et Max » ou encore « Kuzco, l'empereur mégalo ». Il anime plus particulièrement Frolo dans « Le Bossu de Notre-Dame », ainsi que les personnages de Titans et Cyclope pour « Hercule ».

Pour son passage à la réalisation, Dominique Monféry frappe un grand coup avec « Destino ». Ce court-métrage nommé aux Oscars est l'aboutissement de la collaboration avortée entre Walt Disney et Salvador Dalí en 1946 : Dominique Montféry va s'attacher à finaliser ce projet qui mêle les univers de ces deux géants que sont Dali et Disney.

Par la suite, Monféry réalise le long-métrage adapté de la série pour enfants Franklin, dans « Franklin et le Trésor du Lac », où l'on suit les aventures de la petite tortue à la recherche d'un talisman qui permettrait de guérir sa grand-mère.

« Kérité, la maison des contes » se veut plus ambitieux en revisitant les personnages de contes les plus célèbres qui demandent l'aide d'un petit garçon qui ne sait pas lire.



Son travail d'animateur :

1990 : La Bande à Picsou, le film : Le Trésor de la lampe perdue, assistant animateur

1995 : Dingo et Max, animateur superviseur : Paris

1996 : Le Bossu de Notre-Dame, animateur : Frolo

1997 : Hercule, animateur superviseur : Titans et Cyclopes

1999 : Tarzan, animateur superviseur : Sabor la panthere

2000 : Kuzco, l'empereur mégalo, animateur superviseur

2001 : Atlantide, l'empire perdu, animateur additionnel

2003 : Destino, réalisateur, animateur

2006 : La ferme en folie, directeur de l'animation

2011 : Un monstre à Paris, animateur

2015 : Au fil de l'eau, directeur de l'animation et animateur

Son travail de réalisateur :

2003 : Destino

2006 : Franklin et le trésor du lac

2009 : Kérité, la maison des contes

2015 : Au fil de l'eau

Son travail de scénariste :

2015 : Au fil de l'eau

2018 : Croc-Blanc (avec Serge Frydman et Philippe Lioret)



Vidéo de Destino :
cliquez sur l'image



AVANT LA PROJECTION

Quels objectifs ?

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de la bande annonce pour envisager le sujet du film, émettre des hypothèses quant au contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film
- Construire un « horizon d'attente » en présentant des personnages, des images et en formulant des hypothèses
- Construire un « univers de référence » en mobilisant des connaissances (référence à des films et/ou des histoires déjà vus/connus)

Le titre du film

Objectif :

- Faire entrer les élèves dans l'univers du film par l'analyse textuelle (prise d'indices)

Compétences visées :

- Comprendre des mots, connaître du vocabulaire
- Emettre des hypothèses sur le sujet du film

Quelques activités possibles à partir du titre (sans montrer l'affiche) :

- Demander aux élèves d'émettre oralement des hypothèses quant à l'histoire du film. Relever l'ensemble des idées ;
- Se préparer à la découverte en définissant à l'oral puis par écrit (ou en dessinant) : Que peut signifier Kérity ? Qu'est-ce que la maison des contes ?
- Imaginer l'affiche du film d'après son titre, confronter l'éventail des dessins aux différentes affiches proposées

L'affiche du film (téléchargement de l'affiche en page2)

Objectif :

- Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par l'analyse de l'affiche

Compétences visées :

- Repérer les éléments du langage plastique dans une production graphique
- Décrire une affiche, en proposer une compréhension personnelle argumentée
- Emettre des hypothèses sur les lieux, les personnages et les actions du film



Quelques activités possibles à partir de l'observation de l'affiche :

- Observer le texte et l'image sur l'affiche pour émettre des hypothèses quant à l'histoire, le thème, les personnages, le lieu
- Observer le caractère particulier de la police : émettre des hypothèses sur cette utilisation
- Observer le caractère particulier des personnages : leur dimension, leur représentation. Qui sont-ils ?
- Le hors-champs : imaginer ce qu'il y a au-delà du cadre représenté

Comparaison entre l'affiche du film et la couverture de l'album :

- Décrire chaque image par groupe, faire la liste des éléments que l'on trouve dessus, indiquer où se trouve le personnage principal, ce qu'il fait, comment il est représenté, qui est avec lui, dire où il se trouve et nommer tous les éléments présents
- Compléter le tableau suivant

Comparaison affiche du film et couverture de l'album		
	Le film	L'album
		
Le texte		
Les personnages		
Les objets		
Les lieux du décor		
Que suggère l'image ?		

- A l'issue du travail de comparaison, faire émerger l'importance de tous les éléments recueillis pour imaginer l'histoire du film
- Proposer aux élèves d'argumenter autour de leur ressenti à partir de l'évocation de tous ces éléments.

La bande-annonce

Objectif :

- Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par la découverte de la bande-annonce

Compétences visées :

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres cinématographiques
- Identifier, caractériser, trier des éléments perçus lors du visionnage
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre cinématographique

Quelques activités possibles à partir du visionnage de la bande annonce :

Le visionnage permet de faire ressortir les premières caractéristiques du film. Regarder cette bande-annonce dans un premier temps sans mettre le son. Porter l'attention des élèves sur : les couleurs du film, l'ambiance générale, la typographie utilisée. On questionnera les élèves à l'oral ou à l'écrit en fonction de leur âge. Pour favoriser un visionnage actif, donner les questions en amont :

- Où se déroule le film ? Quand ?
- Qui sont les personnages principaux ? Secondaires ?
- Que comprenons-nous de l'histoire (rôle des personnages, actions) ?
- Quelle place a l'écrit ?
- Quels sont les moments étranges ?

Aller plus loin dans l'émission des hypothèses en proposant d'analyser la construction de ce générique.

Visionner une deuxième fois en ajoutant le son : être attentif à la musique et au rythme général, faire du lien entre le son et l'image et s'interroger sur l'effet produit. S'interroger sur ce qui est étrange, drôle ou angoissant. Analyser les particularités des personnages.

Demander aux élèves de consigner et d'expliquer leurs prédictions dans le tableau ci-dessous.

Emissions d'hypothèses : ce qu'on a imaginé en regardant l'affiche	Justifications	Confirmations en regardant la bande-annonce



Quel objectif ?

- Valider les hypothèses émises précédemment

Juste après la projection

Objectif :

- Permettre d'expliquer ce qu'on a compris, d'interpréter l'implicite, de confronter les interprétations et de lever certaines incompréhensions.

Compétences visées :

- Raconter une histoire
- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences
- Ecouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Quelques activités possibles à partir de l'étude de certaines scènes et des personnages :

- Demander aux élèves de raconter le film, mais aussi d'exprimer leur ressenti, leurs émotions. Cela leur permettra de prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait rire, ce qui a fait peur, ce qui a ému, ce qui a étonné...). Leur demander de justifier leurs propos.
- Dessiner son personnage préféré : Chaque élève peut choisir un personnage qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi (ou en dictée à l'adulte pour les plus jeunes).
- Choisir sa scène préférée : Chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce que raconte cette scène, pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti (ou en dictée à l'adulte pour les plus jeunes). Imaginer et écrire les dialogues.
- Explorer les conditions du fantastique : énumérer à l'oral les effets fantastiques, irréels dont on se souvient ; comprendre les effets obtenus (angoisse, peur, stupeur).
- Se remémorer les personnages au caractère négatif et aux actes angoissants.



La trame narrative du film

Objectif :

- Permettre aux élèves de s'approprier l'histoire du film et la chronologie des événements

Compétence visée :

- Identifier les différents temps du film

Activités proposées :






Reconstituer la trame narrative à partir d'images ; associer mots, légende d'images et images → Cf documents pages 11 et 12

On pourra aussi en profiter pour mettre en avant les différentes étapes du conte :

- la situation initiale : Natanaël et sa famille arrivent à Kéridy. Le jeune garçon hérite de la bibliothèque de sa tante alors qu'il ne sait pas lire ;
- le déclenchement : Natanaël découvre les personnages de contes qui peuplent la bibliothèque et doit devenir leur protecteur ;
- les épreuves intermédiaires : Natanaël est transformé en toute petite personne par la méchante Carabosse. Puis il doit affronter toutes sortes de monstres (enfant géant, crabe, mouette) et d'embûches (sable, marée, escaliers) ;
- la double épreuve finale : il sauve à la fois les personnages de contes et leurs livres ;
- la situation finale : Natanaël sait désormais lire, il est devenu un « grand », comme sa sœur.



Numérote les 6 photogrammes dans l'ordre chronologique des événements :

<p>N°</p> 	<p>N°</p> 	<p>N°</p> 
<p>N°</p> 	<p>N°</p> 	<p>N°</p> 
<p>N°</p> 	<p>N°</p> 	<p>N°</p> 



Écris dans le tableau le chiffre de l'image qui va avec le vocabulaire.
 Décris les images puis remplis la troisième colonne du tableau (*solutions proposées en italique*)

VOCABULAIRE	IMAGE	QUE SE PASSE-T-IL ?
- transformer - être tout petit	N°	<i>Natanaël ne sait pas lire, Carabosse le transforme en tout petit personnage</i>
- se battre contre quelqu'un - l'allumette	N°	<i>Natanaël se bat contre le crabe avec une allumette.</i>
- arrêter la voiture - la route		<i>La voiture des parents est arrêtée sur la route.</i>
- regarder quelqu'un - la plage		<i>Un bébé regarde Natanaël et ses amis ; ils marchent sur la plage.</i>
- être couché - lire un conte		<i>Natanaël et Angélica sont couchés et lisent un conte.</i>
- être nombreux - la bibliothèque		<i>Dans la bibliothèque, Natanël rencontre les héros des contes, ils sont nombreux.</i>
- faire un effort - la formule magique		<i>Natanaël fait un effort : il doit lire la formule magique.</i>
- être assis - être surpris/étonné		<i>Le père de Natanaël est surpris : Natanaël est assis derrière lui.</i>
- Être réuni - Écouter la lecture de la lettre d'Eléonore		<i>Les parents réunissent Natanaël et Angélica pour leur lire la lettre d'Eléonore</i>

Les personnages du film

Objectif :

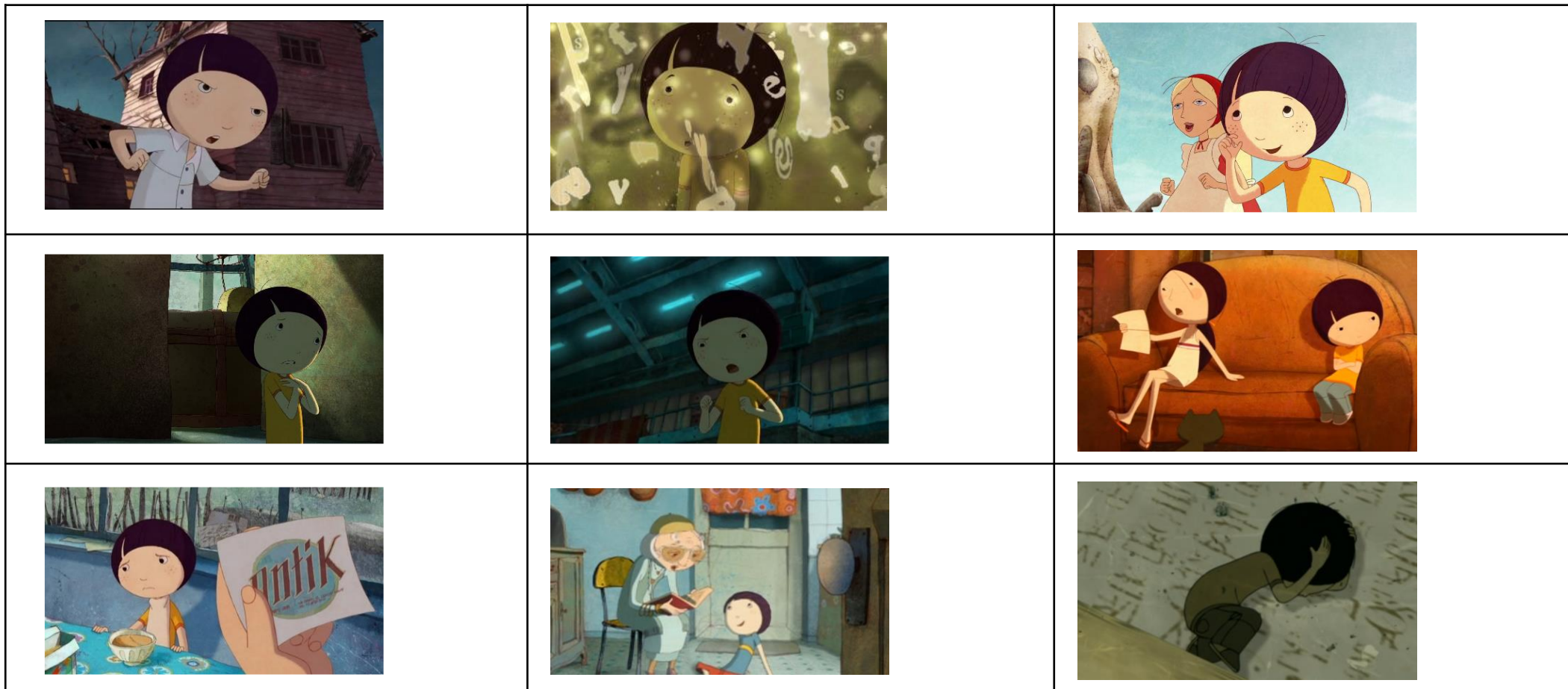
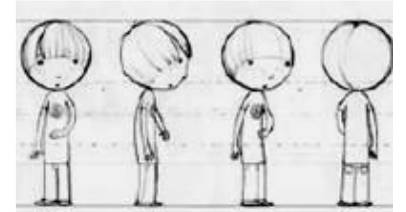
- Permettre aux élèves de s'approprier l'histoire du film à travers les personnages

Compétence visée :

- Identifier les personnages d'une fiction, les intentions qui les font agir, leurs relations et l'évolution de ces relations

Quelques activités possibles à partir de l'étude de certaines scènes et des personnages

- Natanaël : Nommer les émotions et sentiments de Natanaël ; dresser son portrait au travers de ses états d'âme ; observer ses qualités et ses défauts.



- Les autres personnages :
 - Associer l'image et le nom du personnage



- Faire la carte d'identité de chaque personnage et définir son statut : personnage positif / négatif
- Définir quels sont les personnages paraissant méchants, voire monstrueux pour Natanaël, soit par leurs actes, soit par leur aspect physique
 - *l'ogre, Carabosse, Capitaine Crochet, Dracula, le loup, Pictou, l'enfant sur la plage, le crabe*
- Réaliser un débat argumenté autour des personnages et de leurs actes.

Thématiques proposées :

✓ Les relation frère-sœur

✓ Pictou est-il sympathique ?

✓ Peut-on vivre sans rêve ?

✓ « Ce n'est pas parce que c'est inventé que ça n'existe pas » : que signifie cette phrase ?

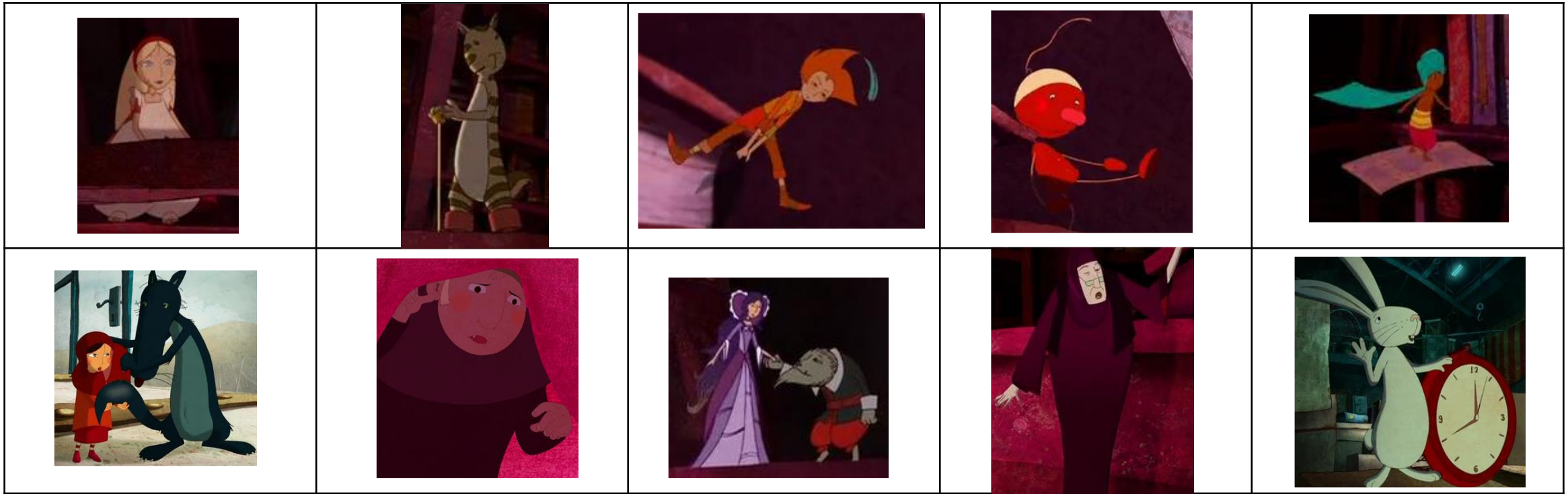
✓ Est-ce important de savoir lire ?

✓ Est-il important de tenir sa parole ?

- Focus sur les personnages des contes :

- Se poser les questions suivantes : Qui sont-ils ? De quels contes viennent-ils ? En connaissez-vous d'autres ? Dans Kérity apparaissent-ils comme dans les contes traditionnels ? Qui est méchant ? Qui est gentil ?





Le son dans Kérimy la maison des contes

La musique de Kérimy est composée par Christophe Héral (1960), compositeur et designer sonore français pour le cinéma, notamment d'animation, la télévision et le jeu vidéo.

Des extraits sonores pourront être écoutés en classe pour caractériser une ambiance sonore, rattacher un son à une scène ou encore écouter les effets produits.



Cliquez sur l'image pour accéder
 au site d'écoute en ligne



Les perspectives possibles en arts visuels, thématiques et notions pouvant être abordées :



Quelques référents culturels possibles :

Louise Bourgeois, Claes Oldenburg, César, René Magritte, Ron Muesk, Tatsuya Tanaka, Christopher Boffoli...

Le rapport d'échelle : définition

L'échelle est le rapport entre les dimensions réelles d'un objet (bâtiment, paysage) et celles de sa représentation (carte, plan, maquette), ce qui permet, par comparaison, d'évaluer un ordre de grandeur.

Quelques pistes pédagogiques possibles :

- Jouer avec les proportions, l'échelle dans un but créatif, imaginaire.
→ Être géant ou minuscule ; mettre en scène sa photographie, son portrait pour créer un univers fantastique lié au changement d'échelle ; transformer un personnage
- Agrandir-rétrécir par des actions plastiques : Dessiner, plier, froisser, déchirer puis superposer ; photocopier en réduisant ou augmentant une photographie, un personnage dessiné ; travailler sur les ombres (soleil, projecteur)
- Changer le regard en utilisant des instruments variés : une loupe, un cylindre, un cadre, des miroirs déformants, ...
- Petit ou immense-monumental : Mettre en scène un objet pour le rendre immense ; utiliser la photographie pour rendre un objet immense
- Créer une boîte-décor de la bibliothèque avec des petits objets (boîte à chaussures)

La transparence, quelques pistes pédagogiques :

- Explorer les possibilités des matériaux propices à la transparence : Pochettes plastiques ; papier à bulles ; rhodoïd ; emballage alimentaires transparents ; papier de soie ou papier très fin (pelure...) qui laissent passer la lumière.
- Faire des essais de représentation avec différents outils : peinture, feutres, stylos, crayons...
- Créer une composition plastique avec des personnages transparents et des éléments plus opaques.
- Exposer sur une fenêtre de la classe
- Explorer les possibilités du logiciel Photofiltre.



BIBLIOGRAPHIE DE LA BFM DE LIMOGES



Les contes

Charles PERRAULT : Le petit poucet (Gallimard jeunesse, 2007)
Lewis CARROLL : Les Aventures d'Alice au Pays des Merveilles (Grasset jeunesse, 1974)
James Matthew BARRIE : Peter Pan (Flammarion, 2003)
Carlo COLLODI : Les aventures de Pinocchio (Hélium, 2012)

Personnages de contes dans les histoires

Yann WALCKER : Même pas vrai ! (Oskar éditeur, 2015)
Nadine BRUN-COSME : À la recherche du Petit Chaperon rouge (Little Urban, 2020)
Bruno HEITZ : L'autre voyage d'Ulysse (Le Genévrier, 2018)
Thierry LAVAL : Cherche et trouve dans les contes de fées (Seuil jeunesse, 2019)

La Bretagne

Julie GOUAZE : Légendes de Bretagne (Quelle histoire, 2023)
Françoise GENEVOIS : Copain de la Bretagne : pour une première découverte de la Bretagne (Milan, 2007)

Aventures en bord de mer

Ramona BADESCU : Pomelo et la grande aventure (Albin Michel jeunesse, 2012)
Sol UNDURRAGA : La plage (L'Agrume, 2017)
Claude PONTI : Adèle et la pelle (Gallimard, 1988)

La peur et le courage

François ROUSSEL : Le grand jour (Glénat, 2017)
Nicola KINNEAR : Courage petit lapin ! (Belin jeunesse, 2019)
Mercer MAYER : Il y a un cauchemar dans mon placard (Gallimard, 2000)

Lecture & imagination

Emma CHICHESTER CLARK : Les ours ne lisent pas (Albin Michel jeunesse, 2015)
Didier LEVY : Tu me lis cette histoire ? (Rue du monde, 2017)
Anne KRIEF : Vivement ce soir ! (Gallimard, 2003)
Libby GLEESON : Regarde, un livre ! (Officina libraria, 2011)

Récits initiatiques

Mélanie RUTTEN : La source des jours (MeMo, 2014)
Davide CALI : Petit Inuit et les deux questions (Sarbacane, 2012)
Praline GAY-PARA : Le poussin et le chat (Didier jeunesse, 2003)

Relation dans une fratrie : L'entraide et les chamailleries

France MISTRAL : Moi, rapporteur ? (La Martinière jeunesse, 2003)
Soon-Hee JEONG : C'est à moi d'abord ! (Didier jeunesse, 2010)

DVD

Dominique MONFERY : Kérity, la Maison des contes (Studio canal vidéo, 2010)

Ces titres et de nombreux autres sont à découvrir sur les médiathèques du réseau de la Bfm de Limoges.



Le dossier ci-présent a été réalisé en prenant appui sur les sources suivantes :

Ressources Internet



La plate-forme Nanouk

Plateforme pédagogique en ligne regroupant des documents pédagogiques et des extraits de films du catalogue École et cinéma. Elle offre aux enseignants et à leurs élèves la possibilité de travailler à partir de ces extraits vidéo (en se connectant avec son adresse académique uniquement).

➤ <https://nanouk-ec.com/>



La plateforme Transmettre le cinéma

Articles synopsis, distribution, générique, autour du film, outils

➤ <https://transmettrelecinema.com/film/kerity-la-maison-des-contes/>



Le site de Rébecca Dautremer

➤ <https://rebeccadautremer.com/>

Autres sources

- Dossier pédagogique de la Somme – 2020-2021
- Dossier pédagogique Cinéfête, Arnaud Leroux
- Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53, août 2010
- Fiche enseignant, Etude pédagogique réalisée par Daniel Bensimhon, Flammarion
- Dossier pédagogique– Nathalie Lesueur, CPAP78