



GRAND PRIX
FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM
POUR ENFANTS - NEW-YORK 2012

MEILLEUR FILM D'ANIMATION
ASIA PACIFIC SCREEN AWARDS

SÉLECTION OFFICIELLE
ANNÉCY 2012

PAR LE PRODUCTEUR DE
« GHOST IN THE SHELL »

PAR LE RÉALISATEUR DE
« JIN-ROH : LA BRIGADE DES LOUPS »

UN FILM ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR HIROYUKI OKIURA
ANIMATION MASASHI ANDO - DIRECTION ARTISTIQUE HIROSHI ONO - PHOTOGRAPHIE KOJI TANAKA - MONTAGE JUNICHI UEMATSU - MUSIQUE MINA KUBOTA - SON KAZUHIRO WAKARAYASHI
PRODUCTEURS MITSUHIISA ISHIKAWA, HIROYUKI IKEDA, SHIGERU WATANABE, KAZUYA HAMANA - PRODUCTION PRODUCTION I.G - PRÉSENTÉ PAR « A LETTER TO MOMO » FILM PARTNERS
DISTRIBUTION LES FILMS DU PRÉAU

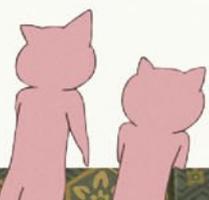
CINE+ FAMIZ Liberation Paris MÔMES C'ÉTOIT KID CNC f Lettre à Momo - le film films-préau I.G Animeland Télérama

© 2012 A LETTER TO MOMO FILM PARTNERS

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

COLLÈGE (GÉOGRAPHIE)

DOSSIER RÉALISÉ PAR EMMANUEL FAVRE





sommaire

INTRODUCTION	P. 3
PROGRAMME	P. 4
ACTIVITE 1	P. 5
ACTIVITE 2	P. 7
ACTIVITE 3	P. 13

INTRODUCTION

« Lettre à Momo » est un film d'animation du réalisateur japonais Hiroyuki Okiura. Il met en scène une petite fille de 11 ans, Momo, qui vient de perdre son père. Sa mère, Ikuko, décide de quitter Tokyo afin de se rapprocher de sa famille, elle part donc avec sa fille pour s'installer chez son oncle et sa tante qui habitent sur la petite île de Shio.

Cependant, Momo a du mal à s'intégrer dans son nouvel environnement, une question la taraude : qu'a donc voulu lui écrire son père dans une lettre qui lui était destinée mais qui est restée inachevée ? La culpabilité la ronge car elle s'est disputée avec lui juste avant qu'il ne disparaisse.

C'est à ce moment que des phénomènes étranges vont se produire et qu'elle va voir apparaître de drôles de monstres (les Yōkai).

Le film est centré sur le deuil de la petite Momo mais le sujet est traité de façon à la fois très réaliste et en même temps poétique et fantastique grâce à l'apparition des Yōkai. Les élèves de 6^{ème} pourront tout à fait s'identifier à l'héroïne qui est exactement de leur âge.

La géographie est particulièrement mise à l'honneur dans le film, en effet l'auteur a pris soin de dessiner les paysages des îles du Japon avec beaucoup de réalisme.

En géographie, les élèves doivent acquérir plusieurs capacités au collège, les programmes identifient notamment celle de « localiser et de situer » des lieux dans l'espace géographique en maîtrisant distances et échelles. Cela suppose donc la lecture de documents cartographiques (**Activité 1**).

Parmi les cartes que les élèves doivent savoir manipuler les programmes de 6^{ème} préconisent l'utilisation des SIG comme Google Earth. Cela permet de réaliser un croquis d'organisation du territoire étudié. **L'activité 2** peut s'effectuer dans le cadre du chapitre introductif « mon espace proche, paysages et territoire ». Bien sûr ici l'espace proche n'est pas celui des élèves mais celui de l'héroïne du film Momo.

Une autre compétence attendue d'un élève de 6^{ème} est de savoir faire un croquis, ce qui demandé dans **l'activité 3**.



PROGRAMME



enseignement	niveau	PLACE DANS LE PROGRAMME : CHAPITRE INTRODUCTIF
GÉOGRAPHIE	6 ^{ème}	THÈME : MON ESPACE PROCHE, PAYSAGES ET TERRITOIRE
		<p>CONNAISSANCES :</p> <p>Lecture de paysages quotidiens et découverte du territoire.</p> <p>Cet espace est situé à différentes échelles : régionale, nationale, mondiale</p> <p>DÉMARCHE :</p> <p>Cette étude amène les élèves à manipuler des documents du quotidien : plan, carte touristique ou un système d'information géographique (SIG) d'usage courant.</p> <p>La réalisation d'un croquis simple permet de rendre compte du paysage et /ou de l'organisation du territoire.</p> <p>Les élèves utilisent pour se situer : le globe, un SIG, différents planisphères et se réfèrent aux points cardinaux et aux grands repères géographiques.</p>
		<p>CAPACITÉS :</p> <p>Localiser :</p> <p>L'espace proche dans sa région et son pays. Le pays sur divers planisphères et à l'aide d'un SIG. Les continents et les océans sur divers planisphères Se situer dans l'espace à différentes échelles grâce aux points cardinaux et repères géographiques.</p> <p>Décrire :</p> <p>Un paysage et ses différentes composantes. Un itinéraire en faisant intervenir la notion de distance et de temps de parcours.</p> <p>Réaliser un croquis simple pour représenter un paysage proche ou l'organisation du territoire</p>



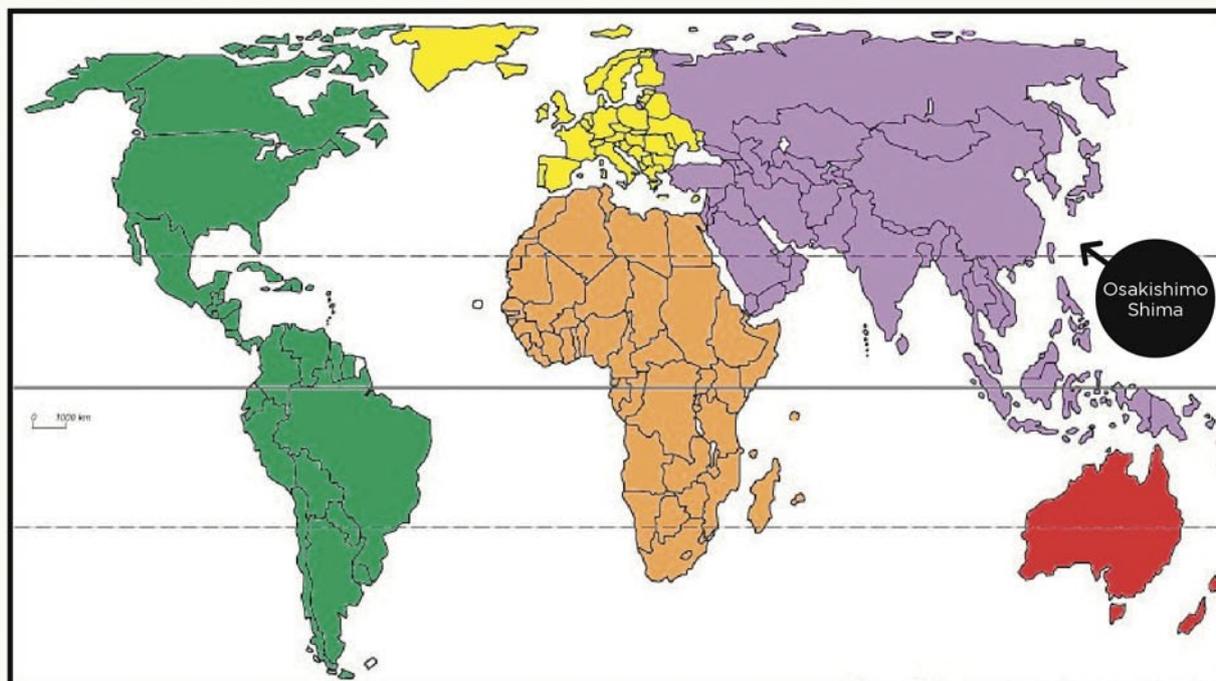
ACTIVITÉ 1

LOCALISER UN LIEU EN UTILISANT DES CARTES à DIFFÉRENTES ÉCHELLE

L'action du film se déroule sur l'île imaginaire de Shio. Le réalisateur s'est largement inspiré d'une île réelle nommée Osakishimo-shima dans laquelle il passait ses vacances lorsqu'il était enfant.

À partir de cartes à différentes échelles et les grands repères géographiques que tu as appris à l'école (points cardinaux, continents, océans, États), tu vas devoir localiser cette île.

CARTE 1 LES CONTINENTS



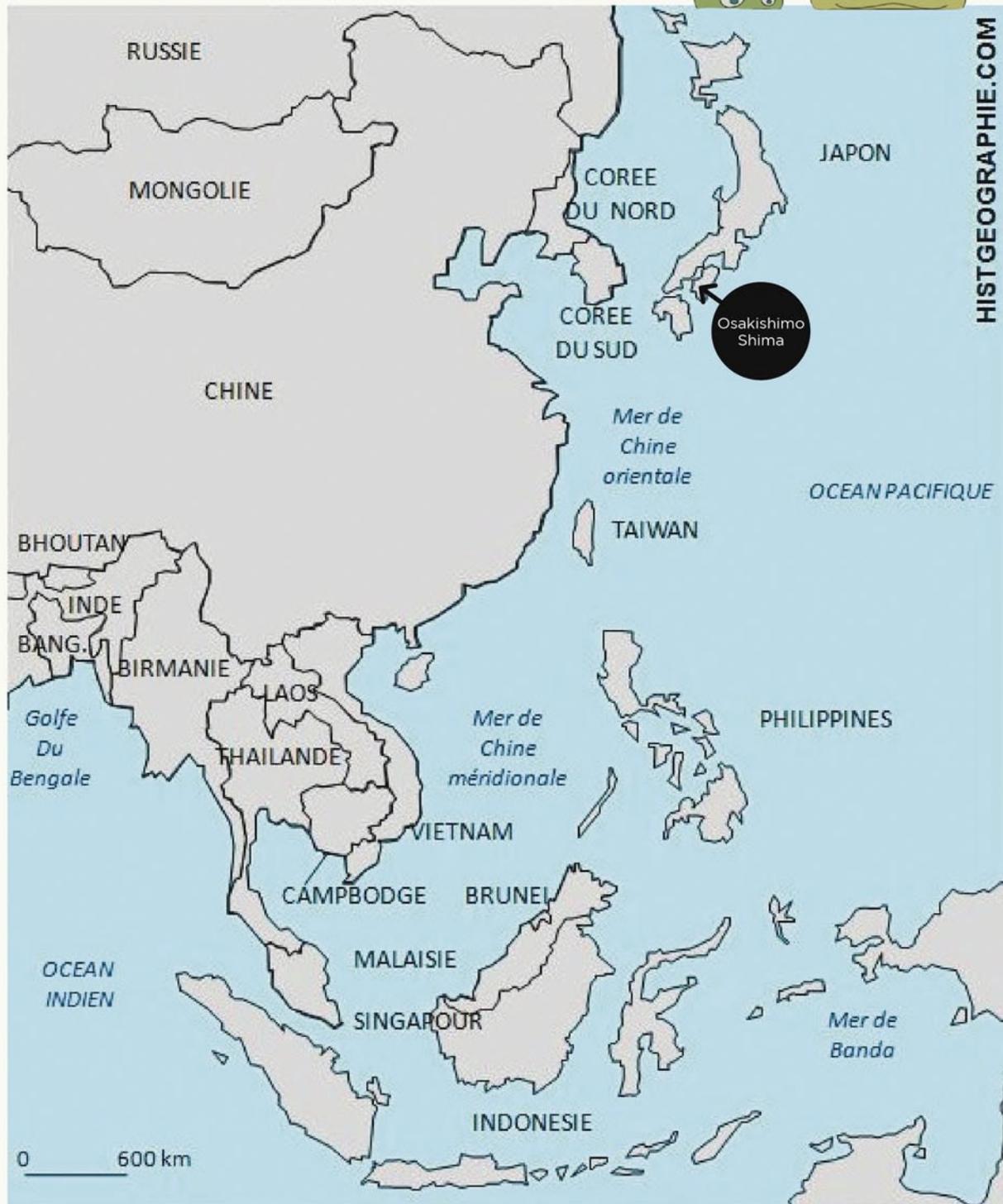
1 - Place sur la carte les noms des continents en noir et des océans en bleu (attention de bien écrire horizontalement et en majuscule).

2 - Où se situe l'île d'Osakishimo-Shima ?

L'île d'Osakishimo-Shima se situe en Asie, elle est bordée par l'océan Pacifique.



CARTE 2 L'ASIE DE L'EST



1 - Dans quel pays est située l'île de Osakishimi-shima ?

Au Japon.

2 - Situe cet État par rapport aux autres États proches.

Le Japon est situé à l'Est de la Russie, de la Corée du Nord, de la Corée du Sud, de la Chine et au Nord de Taïwan.

3 - Quelle est l'originalité du territoire japonais par rapport aux États que tu viens de citer ?

Le Japon est formé de plusieurs îles, c'est un archipel.

CARTE 3 LE SUD DU JAPON



4 - Sur la carte 2, entoure l'espace correspondant à la carte 3.

5 - Comment s'appelle l'espace maritime dans lequel se situe l'île de Osakishimo-shima ?

La mer intérieure.

6 - Situe l'île de Osakishimo-shima par rapport aux grandes îles voisines.

L'île d'Osakishimo-shima est située au sud de l'île Honshu et au nord de l'île de Shikoku.

7 - Quelle grande ville se trouve à proximité ?

La ville d'Hiroshima.



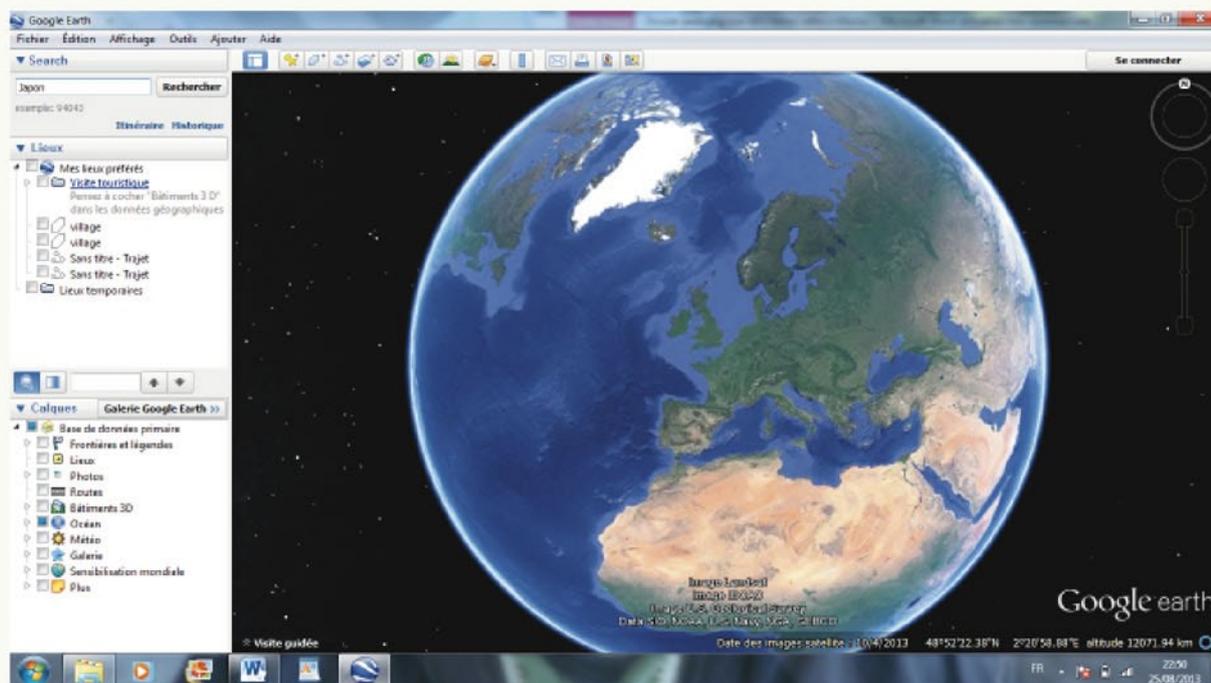
ACTIVITÉ 2

ÉTUDIER UN LIEU UTILISANT UN SIG (SYSTEME D'INFORMATION GÉOGRAPHIQUE)

Tu vas maintenant te rendre virtuellement sur l'île d'Osakishimo-shima pour découvrir le milieu dans lequel vit la petite Momo. Tu vas devoir utiliser le logiciel « Google Earth »...

1^{ère} ÉTAPE : LE DÉCOLLAGE !

- 1 - Ouvre le logiciel Google Earth.
- 2 - Écris ta destination, « Japon », en haut à gauche sous le mot « Search ».
- 3 - Appuie sur « Rechercher », c'est parti !



2^{ème} ÉTAPE : L'APPROCHE...

- 1 - Essaie de deviner où se trouve l'île de Momo.

Pour vérifier écris ta nouvelle destination « Osakishimo-shima » sous le mot « Search » en haut à gauche et appuie sur « Rechercher ».

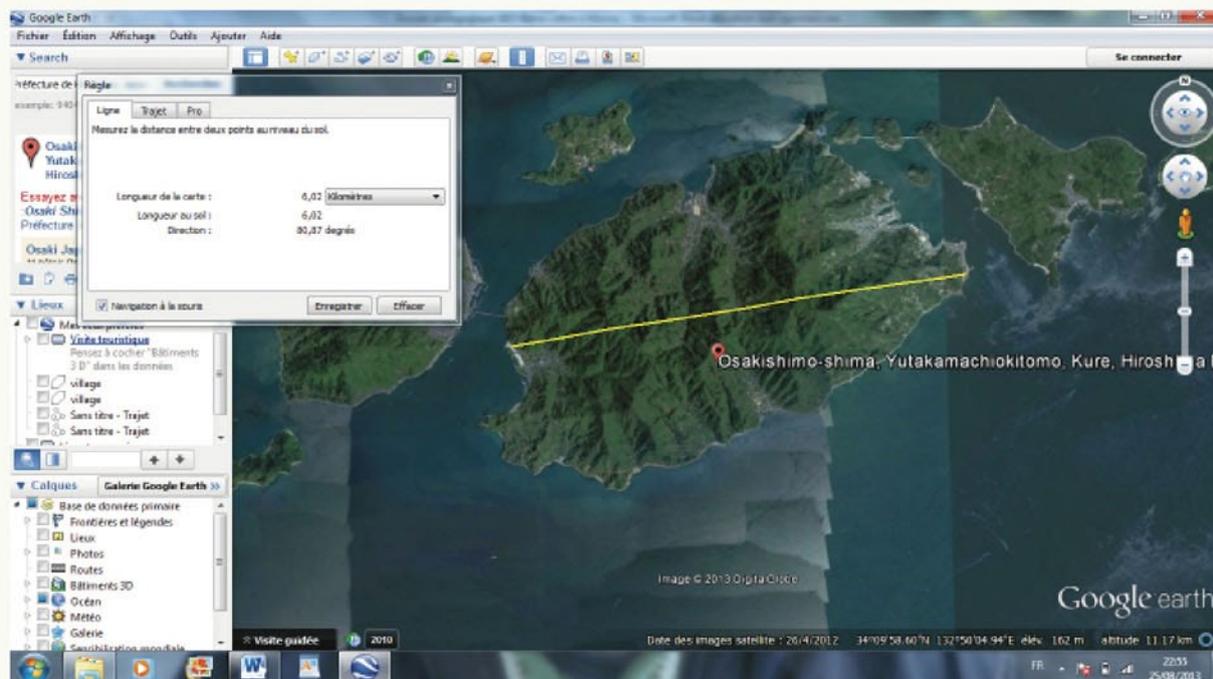
- 2 - Tu es enfin arrivé(e) sur l'île de Momo :

En haut à droite de l'écran tu trouveras une barrette verticale avec un + et un - Appuie sur le + pour te rapprocher de l'île et sur le moins pour t'en éloigner.

Pour te diriger tu peux utiliser le curseur circulaire en haut à gauche.



3^{ème} ÉTAPE : L'EXPLORATION



1 - Tu vas d'abord mesurer la taille de cette île :

- Clique sur « outil » puis sur « règle », une fenêtre s'ouvre : reste dans l'onglet « ligne ».

- Choisi les kilomètres (au lieu des centimètres)

Coche « navigation à la souris ».

Place la souris à une extrémité de l'île, clique et amène le trait jusqu'à une autre extrémité puis clique à nouveau : la distance s'affiche dans la fenêtre.

Note la distance d'Est en Ouest : **moins de 7 km**

Note la distance du Nord au Sud : **moins de 4 km**

2 - Les contraintes du territoire.

Que représentent les espaces sombres, vert foncés ?

Des montagnes.

Quelles végétations remarques- tu ?

Des forêts et des vergers.

D'après le film quelle est la culture principale de l'île ?

Les agrumes.

Comment une telle culture est-elle possible en montagne ?

Grâce à l'aménagement de champs en terrasse.

3 - L'occupation du territoire par les habitants.

Que représentent les espaces grisés ?

Des villages.

Combien en comptes-tu ?

5 ou 6.

Quelle remarque peux-tu faire sur leur localisation ?

Ils sont tous situés autour de l'île au bord de la mer, aucun village ne se situe au milieu de l'île.

Comment expliquer cette localisation des villages ?

Les montagnes sont très pentues, elles gênent l'installation des villageois qui préfèrent s'installer dans les quelques espaces plats au bord de la mer (plaines côtières).



3 - Tu vas d'abord mesurer la taille de cette île :

Coche dans le menu de gauche la case « route »,

Qu'observes-tu ?

Les routes font le tour de l'île

Les routes principales sont également construites sur ces plaines côtières.

Quels problèmes cela pose-t-il ?

Pour traverser l'île du Nord au Sud c'est-à-dire pour faire moins de 4 km on est obligé de faire un long détour. Les distances sont courtes mais les temps de transport plus longs.

D'après le film, quelles solutions originales ont trouvées les agriculteurs pour se rendre dans leurs vergers en terrasse ?

Ils ont installé une sorte de remonte pente- ascenseur à moteur.

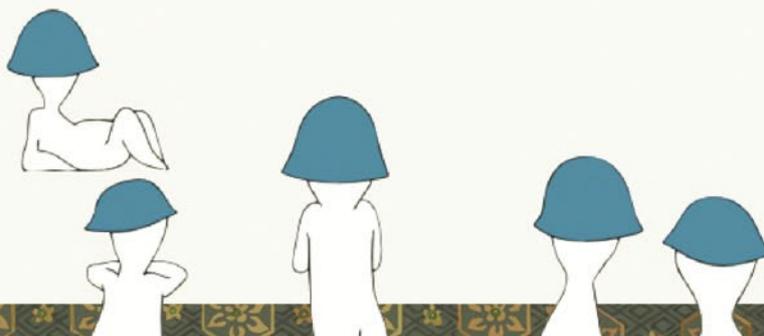
Quelles infrastructures de communication et de transport ont été mises en place pour communiquer avec les îles voisines ?

Des ponts ont été construits entre certaines îles et des lignes de ferrys sont mises en place.

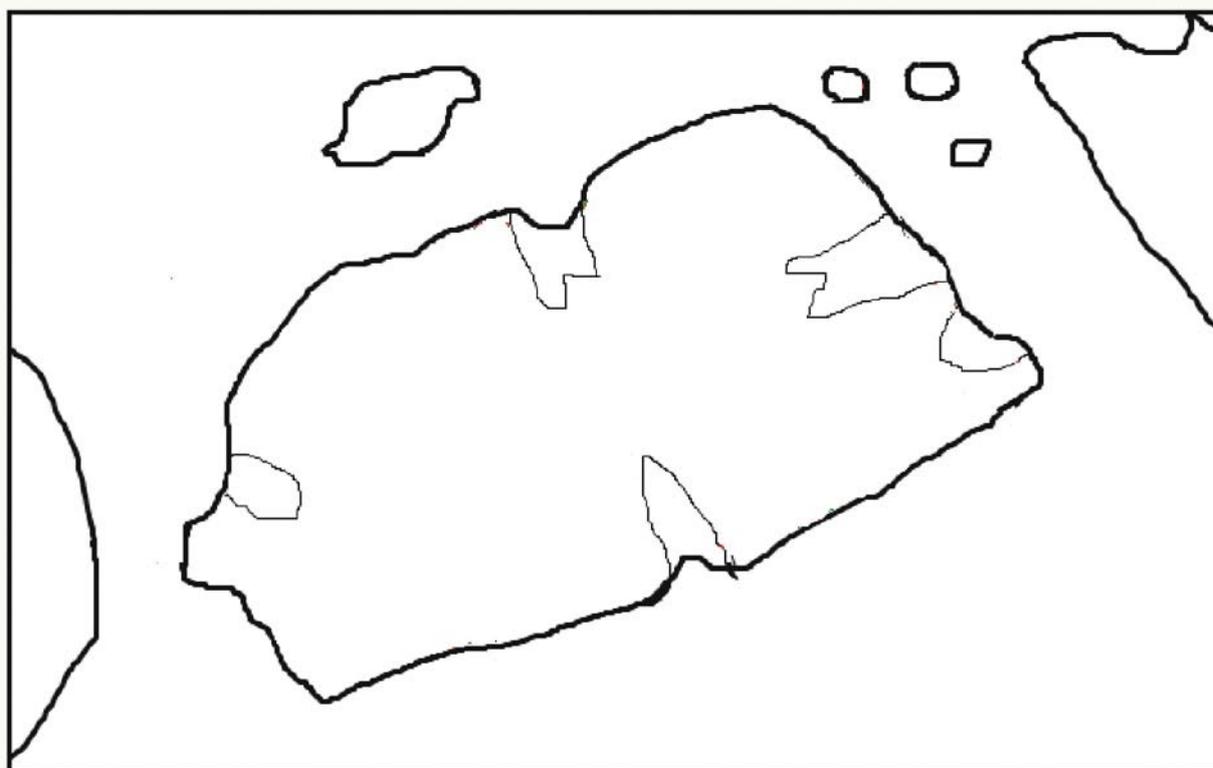
En t'aidant de ces images tirées du film, quels inconvénients pour la mobilité connaissent les habitants de cette île ?



Les trajets par bateau sont assez lents, les ponts sont parfois fermés en cas de typhon. Dans les villages les ruelles sont étroites, les voitures passent difficilement voire pas du tout...



4^{ème} ÉTAPE : RÉALISER UN CROQUIS DE L'ORGANISATION DU TERRITOIRE DE L'ÎLE



Complète le croquis en suivant les consignes. Tu dois compléter la légende au fur et à mesure.

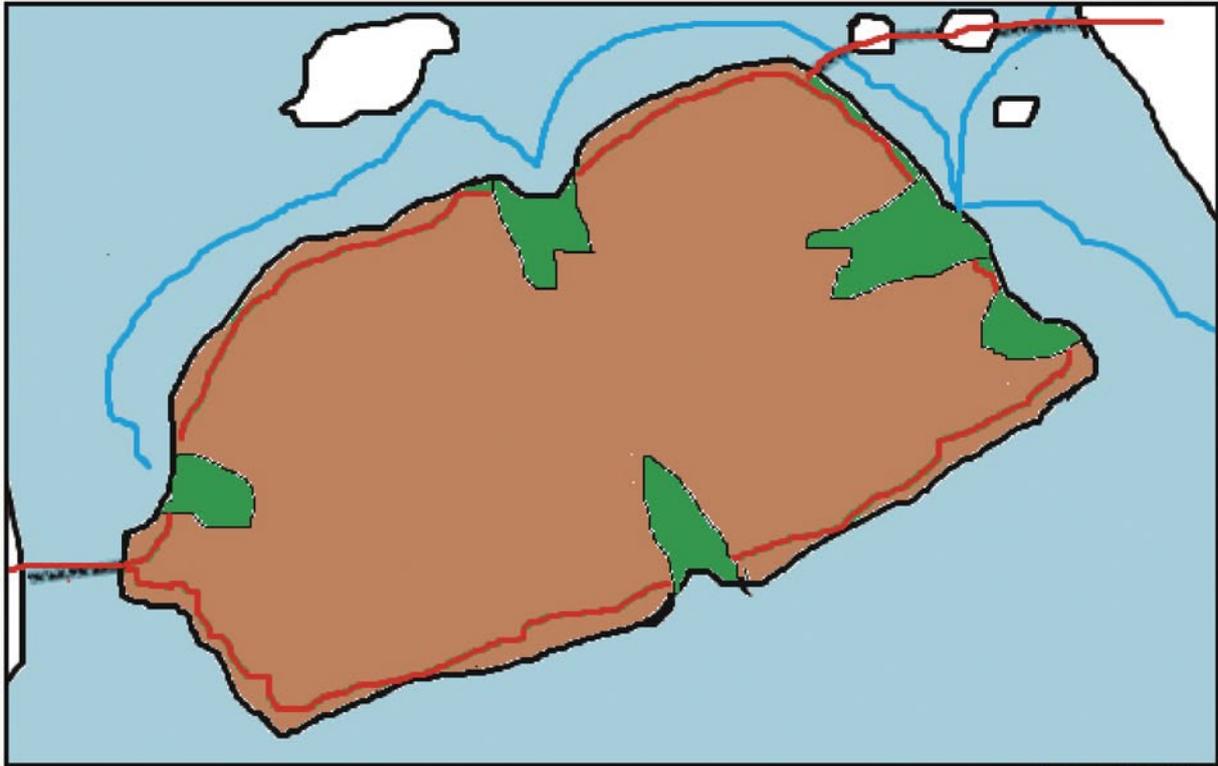
- a - Colorie en marron les montagnes
- b - Colorie en vert foncé les espaces occupés par des villages.
- c - Colorie en bleu les espaces maritimes
- d - Trace au feutre rouge les principales routes
- e - Trace au feutre bleu les principales lignes de ferry (voies maritimes)
- f - Dessine au feutre noir les principaux ponts.

Légende :

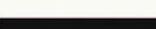
- | | |
|---|-----------------------------|
|  | Montagnes |
|  | Villages |
|  | Espace maritime |
|  | Principales routes |
|  | Principales lignes de Ferry |
|  | Principaux ponts |

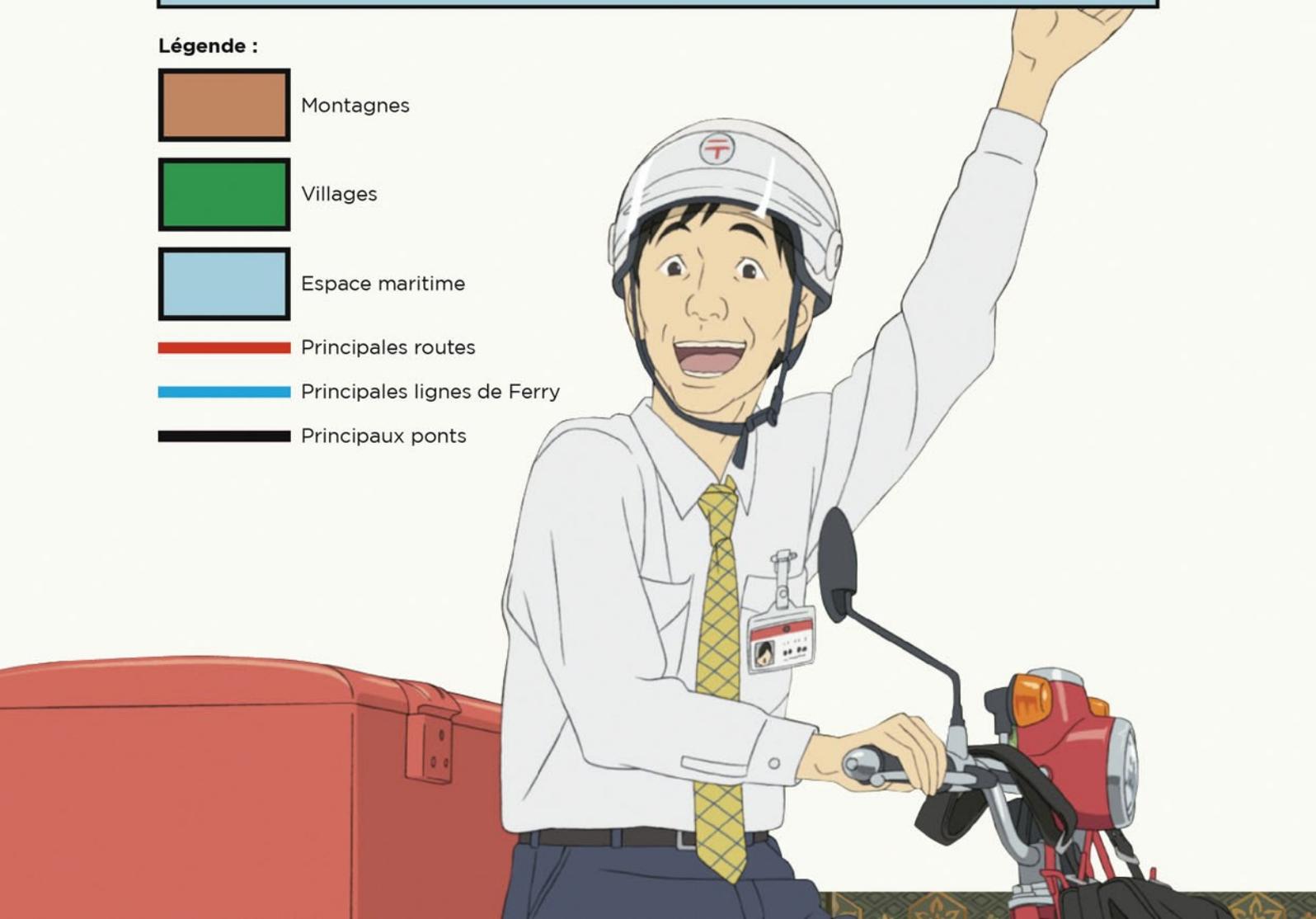


CORRIGÉ



Légende :

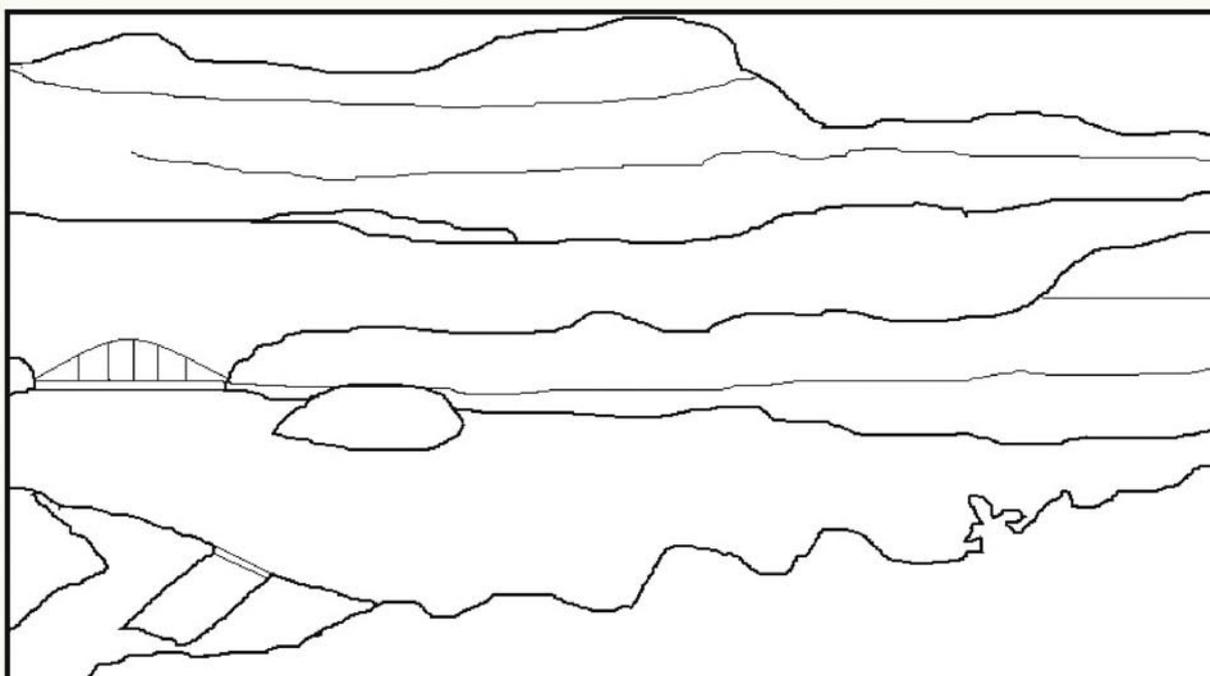
-  Montagnes
-  Villages
-  Espace maritime
-  Principales routes
-  Principales lignes de Ferry
-  Principaux ponts



ACTIVITÉ 3

ÉTUDE D'UN PAYSAGE

À partir d'un dessin de paysage extrait du film, tu vas essayer de comprendre comment s'organise un lieu.



Légende :

-  Espace urbain (villages ou villes)
-  Espace naturel ou agricole (forêts ou vergers en terrasse)
-  Espace maritime
-  Routes
-  Ponts
-  Ports

