

LES SHAMMIES

Edmunds Jansons / Animation / Lettonie / 2014-2016 / 33 minutes / VO interprétée en direct

Le programme se compose de six films courts de cinq minutes environ chacun – à l'exception du premier, sorte de « pilote » de la série, qui en dure sept :

1. **How the Shammies Bathed** – Comment les Shammies ont pris leur bain
2. **How the Shammies Were Getting Married** – Comment les Shammies se sont mariés
3. **How the Shammies Got Well** – Comment les Shammies se sont soignés
4. **How the Shammies Tidied Up** – Comment les Shammies ont rangé leurs affaires
5. **How the Shammies Played Hide and Seek** – Comment les Shammies ont joué à cache-cache
6. **How the Shammies Built a House** – Comment les Shammies ont construit une maison

LE CONCEPT DES « SHAMMIES »

Les Shammies sont quatre créatures rigolotes en patchwork qui vivent dans la même maison chaleureuse et colorée. Elles savent déjà beaucoup de choses, mais ne cessent d'en découvrir de nouvelles à l'occasion de leurs nombreuses activités – souvent ludiques, car les Shammies aiment jouer !

Nous verrons ainsi ce qui leur arrive quand elles prennent un bain (« pour de vrai ») ou quand l'une d'entre elles annonce qu'elle va se marier (« pour de faux », bien sûr). Nous apprendrons aussi comment les Shammies se soignent quand elles sont malades (mais le sont-elles « pour de faux » ou « pour de vrai » ?), ce qui les motive pour ranger leur maison, comment ça se passe quand elles jouent à cache-cache et enfin la façon dont elles construisent une cabane (et pour *qui* elles la construisent).

Comme ils sont encore petits et inexpérimentés, ces drôles de personnages sont fort heureusement guidés par « Mister Cat », dont on imagine qu'il habite la pièce d'à côté : « Mister Cat » arrive en effet toujours au bon moment pour éviter les catastrophes et donner de bons conseils aux quatre Shammies, sans jamais paraître sévère ni didactique. C'est un sage qui comprend les petites personnes.

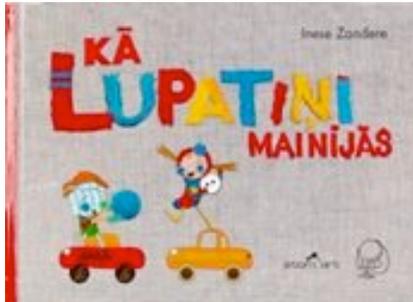


L'auteur : Edmunds Jansons

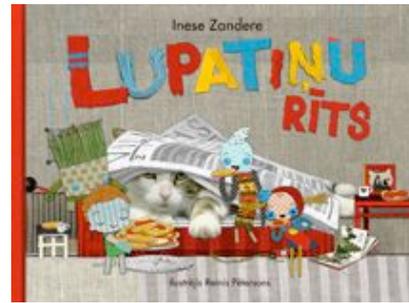
Né en 1972 à Saldus, en Lettonie, Edmunds Jansons étudie les arts du spectacle à l'Académie de la Culture de son pays, puis la réalisation de films d'animation à la VGIK (l'université du cinéma) de Moscou avant d'obtenir un master à l'Académie des arts d'Estonie. Il fonde en 2002 le studio d'animation Atom Art pour lequel il travaille en tant que designer graphique et cinéaste. Il réalise neuf films courts d'animation : *Choir Tour* et *International Father's Day* (2012), *Isle of Seals* (2014) et la série *The Shammies* (2014-2015). Il est également illustrateur de livres pour enfants.

Un projet multimédia

Les Shammies se déclinent sur plusieurs médias : six films courts pour le cinéma (également édités en DVD) et deux pour l'Internet (tous produits par le studio d'animation Atom Art), ainsi que deux albums qui racontent des histoires différentes de ceux des films, publiés par l'éditeur letton Liels un maza :



*How Shammies Swapped Toys
Comment les Shammies ont troqué leurs jouets*



*Shammies' Morning
Le Matin des Shammies*

Le DVD est accompagné d'un CD de 13 titres, la musique et les chansons jouant en effet un rôle très important dans les six films que nous présenterons dans la suite de ce dossier. C'est aussi ce qui assure la cohérence de l'ensemble.

L'univers des Shammies : douceur et mélange de techniques

« Shammies » signifie littéralement « peaux de chamois », en anglais. Le titre original, « Lupatiņi », veut dire « tissus », en letton. C'est que les quatre « Shammies » sont effectivement fabriqués avec des morceaux de tissus et des boutons (leurs prénoms font d'ailleurs écho à leur « costume » : « Sockie » est vêtue d'une chaussette/« sock » en anglais, par exemple), tout comme leur maison, dans laquelle se déroulent les six films qui composent le programme.

Grâce à l'utilisation de matériaux réels, doux, colorés, qui évoque l'univers des « doudous » (les Shammies seraient de parfaits doudous eux-mêmes !), grâce à l'impression de chaleur qui se dégage de ce décor feutré, les jeunes enfants sont plongés dans un univers connu, rassurant, douillet. Ils y entrent ainsi très vite et très facilement dans ces films, d'autant qu'à l'**animation d'objets et de tissus** s'ajoute l'incrustation d'un animal « de compagnie » filmé en **prise de vue réelle** : un beau chat à la fourrure épaisse, au regard bienveillant et à la démarche calme et apaisante.

Le monde de l'enfance

Dans les six films, le réalisateur, la scénariste (Inese Zandere), l'artiste-designer (Reinis Pētersons ; ces deux derniers signant les deux albums précités) et leur équipe réussissent à rendre compte du monde de la petite enfance à tous les niveaux, grâce au « design » des personnages et des décors, bien sûr, mais aussi à travers :

- les expressions faciales de ces Shammies, leurs gestes, leur maladresse ;
- leurs voix, leur façon de s'exprimer oralement (les expressions employées, leur enthousiasme...) ;
- leur imagination, leur naïveté, leurs peurs communicatives, leurs réflexes ;
- leur besoin impérieux de douceur et de jouer.

À ces traits communs s'ajoutent des caractéristiques propres à chacun, dans lesquels les jeunes enfants se reconnaîtront (ou reconnaîtront leurs pairs), aussi !

Les personnages



SOCKIE

Comme annoncé ci-avant, « Sock », en anglais, signifie « chaussette ». Sockie, c'est donc la « Petite Chaussette » de la bande, et pour cause : sa robe *est* une chaussette.

C'est le seul personnage féminin parmi les Shammies. Elle est joyeuse – toujours à sautiller et à danser –, plutôt mauvaise joueuse et un rien cheftaine, mais elle a très bon cœur.



HANKIE

Un « Hankie », en anglais, c'est un mouchoir (il en a un posé sur la tête, en guise de fichu). Hankie adore raconter des histoires (dont il est le héros quand elles sont de son cru). Il sait même lire ! Son imagination lui fait voir des monstres et des dragons un peu partout (notamment dans la salle de bains). Personnage plutôt lunaire, Hankie se retrouve parfois dans des situations périlleuses, mais il est toujours de bonne composition et rit souvent.



MITTEN

En anglais, « Mitten » veut dire à la fois « mitaines » et « moufles », que ce personnage porte toujours, en effet (sauf quand il prend son bain !). Il adore « jouer » à la boxe (d'où l'avantage de porter des gants en permanence) : c'est le plus fort et le plus courageux des Shammies (il ose aller à la rencontre du soi-disant monstre de la salle de bains, par exemple). Il a toujours envie d'entraîner les autres dans ses jeux.



PILLOW

« Pillow » se traduit par « oreiller », en français. Et de fait, le personnage *est* littéralement un oreiller !

Pillow est toujours prêt à aider ses camarades... s'il ne s'est pas endormi dans un coin. Il aime les bonbons et être avec les autres, y compris quand ceux-là se moquent un peu de lui – ce qui n'est pas si compliqué : il est si naïf, si désarmant ! Pillow, qui possède un grand cœur, ne leur en tient jamais rigueur.



MISTER CAT

Mister Cat (Monsieur Chat) est... un chat ! Un *vrai* chat, dont le nom équivaut donc à la nature, tout simplement.

Mister Cat n'est jamais loin : c'est l'ange gardien des Shammies. Il s'occupe d'eux, leur fait des câlins, leur explique et leur apprend des choses. Comme il est indépendant, on ne sait quasiment rien de sa vie personnelle qui garde ainsi tout son mystère. À chaque épisode, Mister Cat se dit à lui-même, en parlant des Shammies : « Petits fous »... (« Little Sillies »), mais c'est très affectueux !

Les lieux

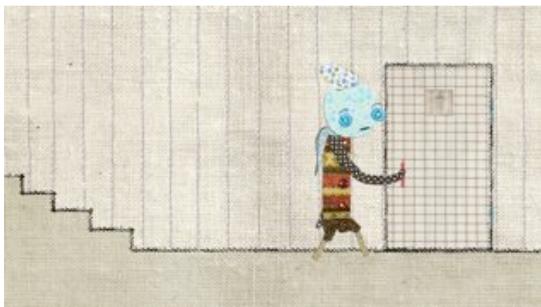
La plupart du temps, l'action se situe dans la pièce où vivent les Shammies. Il y a, de façon très reconnaissable, le « coin cuisine » (même si on ne les voit jamais manger), le coin « chambre » (même si on ne les voit jamais dormir), le coin « armoires » et... le reste : un vaste terrain de jeux ! Autrement dit, des « coins » très connus des enfants.



On aperçoit aussi de temps en temps un escalier qui monte (vraisemblablement au grenier) et dans « How the Shammies bathed », Pillow va chercher sa bouée dans une autre pièce de la maison.



Toujours dans « How the Shammies Bathed », on les voit descendre les escaliers qui mènent à la salle de bains, puis *dans* la salle de bains.



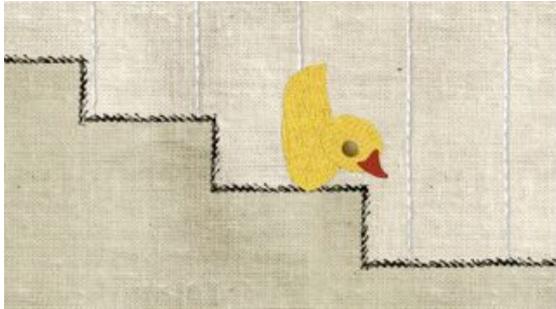
Dans « How the Shammies Tidied up », ils se rendent dans la cave, et au grenier.



Récurrents visuelles

D'un film à l'autre, on retrouve les mêmes objets (un jouet vu dans un précédent film, par exemple), ce qui renforce l'impression d'être en terrain « connu » et fait plaisir. Plaisir redoublé quand **un même détail est repéré dans plusieurs films**. Les jeunes enfants sont extraordinairement forts en la matière : ils sont souvent bien plus observateurs que les spectateurs plus âgés !

Ainsi voit-on le canard en plastique dans tous les films :



How the Shammies Bathed



How the Shammies Got Married



How the Shammies Got Well



How the Shammies Tidied Up



How the Shammies Played Hide-and-Seek



How the Shammies Built a House

On s'amuse aussi à observer des changements dans l'aménagement de la pièce, un peu comme si on était tacitement invités à jouer au « **jeu des différences** » !

Les robinets de la baignoire changent :



How the Shammies Bathed



How the Shammies Built a House

Une armoire a été déplacée :



How the Shammies Tidied Up



How the Shammies Built a House

Les escaliers de la cave ne descendent pas du même côté dans tous les épisodes :



How the Shammies Tidied Up



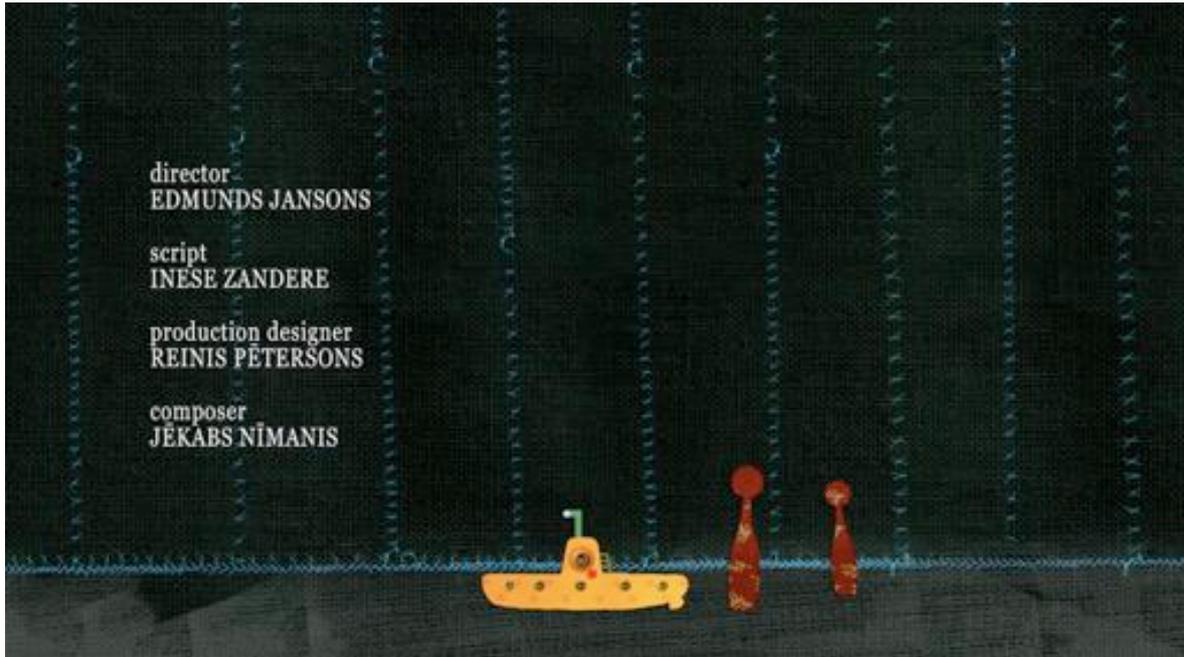
How the Shammies Played Hide-and-Seek

Les **génériques de début et de fin**, eux aussi, permettent de faire le lien entre les films. Ils sont tous constitués de la même façon (sauf le générique de début du premier film réalisé, le pilote de l'ensemble) :

- quatre plans pour le générique de début :
 - Hankie, Mitten et Pillow installent les lettres « SHAMM ES » (travelling arrière)
 - Plan de coupe sur Mister Cat qui miaule une fois
 - Sockie vient installer le « I »
 - Mister Cat traverse le plan avec les quatre Shammies sur le dos. Le titre apparaît, que le narrateur le lit à haute voix.



- un plan unique pour le générique de fin, dans la cave avec, systématiquement, un sous-marin jaune et deux quilles, les textes défilant sur la gauche :



Sur tous les génériques de début, on entend la **même musique** principalement jouée à la guitare et à la flûte.

Réurrences sonores

Outre la récurrence de la **musique du générique de début**, les personnages ont toujours la **même voix** dans tous les films (une voix et des intonations très justes, d'ailleurs).

Par ailleurs, chaque film (à l'exception du premier, exceptionnel, décidément) est constitué d'une partie chantée avec, toujours, la même voix masculine, les paroles de la chanson étant liées au thème du film concerné et la mélodie reprise au générique de fin.

LES FILMS EN DÉTAIL

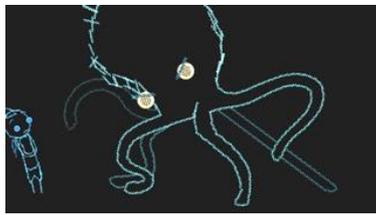
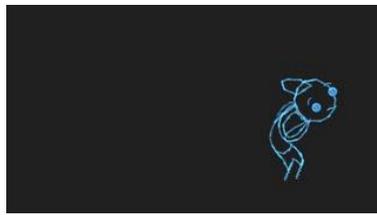
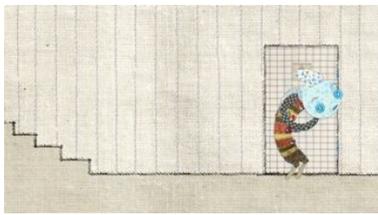
How the Shammies Bathed (2010 / 7 min)

Résumé détaillé

Un soir, les Shammies observent Mister Cat en train de se lécher les pattes. Que fait-il ? Il se lave ! Sockie décide que, ses trois compères et elle-même étant sales, il leur faut eux aussi prendre des mesures pour changer la situation, autrement dit : prendre un bain !



Cette décision n'est pas si facile à mettre en œuvre : Mitten, en colère (« Je ne sens pas mauvais ! ») accepte de se laver mais... à la manière de Mister Cat. Hankie est effrayé par le bruit qui traverse la porte de la salle de bain : « flic flac floc ». Un monstre vit là !



Hankie communique sa peur à Sockie mais le courageux Mitten, qui les a finalement rejoints, ose pénétrer dans la caverne du monstre... qui n'existe pas, bien sûr : les « flic flac flocc » proviennent des gouttes d'eau qui sortent une à une du robinet. La baignoire sera peut-être remplie dans un an, pronostique Pillow (lequel compte les gouttes tombant : « 1, 2, 3... ») Elle risque d'autant moins de l'être que la bonde n'est pas bouchée ! Heureusement, Mister Cat arrive avec des serviettes toute propres, toutes sèches, et résout le problème : il suffit d'ouvrir le robinet... ! Quand la baignoire est remplie, Mitten et Sockie attirent l'attention des autres pour que tout le monde les regarde plonger, tandis que Pillow entre dans l'eau avec sa bouée et que Hankie s'accroche fermement au rebord.



Le canard que Pillow avait fait tomber dans l'escalier sans s'en apercevoir (et qu'aucun des trois autres n'avait ramassé...) les rejoint tout seul dans ce qui n'est autre qu'une joyeuse piscine. Mister Cat décline l'invitation de Kitten à les rejoindre pour « jouer avec eux » : « Pas aujourd'hui ». Enfin, ils sortent du bain et prennent chacun leur serviette respective, en annonçant sa couleur : « Ma serviette est rouge », dit Sockie. « Ma serviette est jaune », dit Mitten. Celle de Hankie est bleue et celle de Pillow, verte. « Quelle serviette vas-tu prendre, eau ? », demande Sockie à l'eau qui disparaît complètement de la baignoire ! Puis Mister Cat raccompagne toute le monde sur son dos et chacun lui souhaite une bonne nuit, avant de glisser le long de son corps et de disparaître par le bord-cadre du bas.

Le monde de l'enfance dans le film

Les réactions et les expressions typiquement enfantines sont légions, dans ce film. Ne pas avoir envie d'aller se laver mais rire comme un fou une fois qu'on est dans la baignoire. S'amuser à (se) faire peur (à moins que ce ne soit... avoir *vraiment* peur !) : il y a un monstre dans la salle de bain ! Compter les gouttes qui tombent une à une. Ne pas sourciller à l'idée d'attendre un an avant de pouvoir prendre un bain, parce qu'il lui faudra bien tout ce temps-là pour que la baignoire se remplisse... Parler à l'eau comme si c'était une personne. Demander au chat de venir jouer avec eux (alors que, c'est bien connu : les chats n'aiment pas l'eau !). Ne pas ramasser un jouet tombé dans l'escalier. S'envelopper avec bonheur dans une serviette propre et sèche. Faire le fier : « Regardez-moi, je plonge ! ».

Activités possibles liées au film

On pourra se demander comment ça se fait que les Shammies jouent dans l'eau comme s'ils étaient dans un grand bassin... C'est que ces créatures sont toutes petites ! Petites comme... des souris ! C'est même étrange que le chat ne les mange pas ! Qu'en penseront les enfants ?

On pourra regarder les 3 photogrammes qui illustrent le passage dans l'imaginaire de Hankie et observer comment le réalisateur montre cet effet : il passe du cinéma d'animation d'objet au dessin animé (la pieuvre marche et menace) !

Enfin, le film est proposé dans sa version originale lettone en libre accès sur internet :

<https://www.youtube.com/watch?v=Wv4he7fDagQ>

C'est une bonne occasion de faire écouter une autre langue aux enfants et de repérer les différences dans la bande sonore (les voix, les intonations varient).

How the Shammies Were Getting Married (2014 / 5 min 25 s)

Résumé détaillé

Les Shammies jouent à « Chutes and Ladders », une sorte de jeu de l'oie d'origine indienne (« Snakes and Ladders »). Au début, Sockie gagne, mais arrive sur une mauvaise case... elle doit redescendre toute la grille et recommencer de zéro. Ça ne l'amuse plus, alors elle propose de jouer à autre chose : au mariage ! Elle va se marier ! Mais avec qui ? Pillow veut bien l'épouser : elle lui fera bien à manger ! Mitten est d'accord lui aussi : ils feront de la boxe ensemble. Aucune de ces propositions ne plaît à Sockie. Quand Hankie lui promet que, si elle se mariait avec lui, il lui raconterait de belles histoires, elle accepte.



Mais l'histoire de Hankie l'ennuie très vite... Alors... alors, elle va se marier avec le chat ! Et comme elle commence à s'amuser à sauter par dessus la queue du chat, les trois autres l'imitent et décident qu'eux aussi vont se marier avec le chat ! « Petits fous ! », soupire celui-ci...

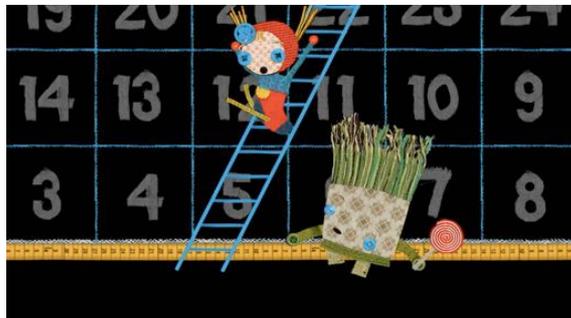
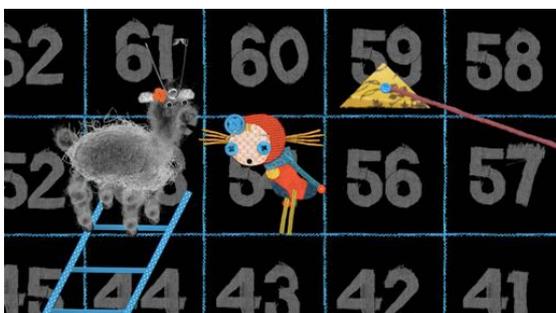
Commence alors la chanson de « qui se marie avec qui », annonçant des couples abracadabrants, pour le plaisir de la rime : « the box » avec « the fox » (la boîte avec le renard), « the fridge » avec « the bridge » (le frigo avec le pont), « the house » avec « the mouse » (la maison avec la souris), etc. À l'image, Pillow puis Mitten vient proposer à Sockie de danser avec lui, ce qu'elle refuse. Elle accepte pour Hankie (avec qui elle s'est effectivement mariée auparavant), puis tout se termine dans une ribambelle endiablée.



Le monde de l'enfance dans le film

Tant que Sockie gagne... tout va bien ! Mais quand elle commence à perdre... elle veut changer de jeu ! Comme certains enfants ont tendance à le faire...

Quand elle joue, elle est à 100 % dans son activité (elle fait rouler les dés dans ses mains avant de les lancer) au point de littéralement « entrer » dans le plateau, puis en dégringoler après avoir rencontré la chèvre. Le réalisateur utilise ici le même effet que quand Hankie avait la vision du « monstre de la salle de bain » : le décor devient noir, les traits bleus étincellent !



Quand Hankie annonce à Sockie qu'il va lui raconter une histoire, il apporte deux petits cubes pour qu'elle et lui s'assoient dessus. Les enfants pratiquent beaucoup ce genre de mise en situation, où l'un « joue » au grand qui raconte une histoire au plus petit. Il faut être bien installés pour en profiter !

Quant à l'histoire que raconte Hankie, elle est typique des histoires qu'inventent les petits : ils mêlent les récits qu'ils connaissent (il est question ici de roi, de château, de dragon...) et leur propre vie. Ils en deviennent souvent les héros ! « Hankie était très fort », raconte Hankie lui-même. Mitten passant devant lui au même moment, Hankie ajoute : « Plus fort même que Mitten » ce à quoi Mitten répond : « Aucune chance ! ».

Enfin, si Sockie fait la fière, puis la tête, elle se laisse finalement volontiers emporter dans la farandole : comme les enfants, elle oublie très vite sa mauvaise humeur.

Activités possibles liées au film

« Chutes and Ladders » est un jeu aux règles compliquées. En revanche, il existe de très nombreux jeux à cases, où l'on fait avancer son pion grâce au nombre obtenu en lançant un (voire deux) dé(s), qui sont tout à fait accessibles aux enfants dès 3 ans. Et, avec les plus grands, on pourra s'amuser à reconnaître les nombres écrits sur les cases (ci-dessus à droite).



photogramme recadré

En motricité, on pourra sauter par dessus des haies, faire une ronde, faire la farandole, comme les Shammies !

En graphisme, on pourra tracer des barreaux d'échelle ou des spirales... soit la forme de la sucette de Pillow !

How the Shammies Got Well (2014 / 5 min 25 s)

Résumé détaillé

Les Shammies regardent leur collection de papiers bonbons rangés dans un album, mais Mitten n'arrête pas d'éternuer, faisant s'envoler les papiers ! Après auscultation par les trois autres et par Mister Cat, ce dernier déclare que Mitten doit garder le lit un moment. Une tasse de thé lui fera du bien, aussi !



photogramme recadré

Pendant que l'eau bout, on entend une douce chanson. Puis Sockie apporte la tasse à Mitten et... un bonbon ! Parce que c'est avec ça qu'on soigne les maux de gorge, dit Sockie. Mitten dit que c'est ennuyeux, de rester au lit, mais comme il se remet à éternuer, Sockie, tout heureuse de rendre service, va lui chercher un autre bonbon. Hankie annonce alors à Sockie qu'il a une angine, lui aussi. Sockie regarde le fond de sa gorge et déclare : « Absolument pas rouge ». Hankie ne se laisse pas démonter : il a mal à un des points blancs et aux petits carrés dessinés sur ses habits ! « Mal au ventre ? », demande Sockie, narquoise. Non, Hankie n'a pas mal au ventre, mais se glisse quand même sous les draps à côté de Mitten qui intercède en sa faveur : lui aussi à besoin d'un « bonbon-médicament »... Hankie se racle la gorge, mais Sockie ne se laisse pas si facilement attraper : « Oh, Hankie... Je vais demander à Mister Cat ! »



Elle revient en fait avec une brassée de bonbons et découvre que Pillow a rejoint les deux autres dans le lit ! Il est malade ? Oui ! Une petite boursoufflure... Alors Sockie retourne chercher des bonbons – sur lesquels les autres se jettent instantanément – et d'autres encore, mais voilà qu'elle-même se met à éternuer, faisant s'envoler les emballages vides ! « Sockie, je crois que tu es tombée malade », dit Pillow. « Mais qui va donc aider Sockie à aller mieux ? », demande Mister Cat (arrivé là comme par hasard... comme toujours...). « Moi ! répond Mitten enthousiaste. Je vais déjà mieux ! » Il saute du lit et borde Sockie, à qui les deux autres laissent aussi la place : « Nous allons mieux grâce à toi », dit Hankie.



Mitten apporte une tasse de thé chaud à Sockie. Il brandit alors une baguette magique et, tandis que la chanson reprend (« les contes de fées, ça aide toujours ! », entend-on), fait apparaître un tas de bonbons que tous engouffrent avec grand plaisir. « Petits fous », glisse Mister Cat...

Le monde de l'enfance dans le film

Quand on est malade... on a de la fièvre ! Donc, très logiquement, les Shammies mettent la main sur le front de Mitten pour voir s'il est malade. « Son front est brûlant », annonce Sockie à Mister Cat. Typiquement ce que disent les enfants qui, le plus sérieusement du monde, répètent les mots des « grandes personnes ».

Mitten lui-même ferait-il semblant d'être malade ? Quand Sockie s'approche de lui, il a un œil ouvert et l'autre fermé... l'attitude typique de celui qui craint de faire prendre en flagrant délit de mensonge !

On s'ennuie au lit, dit Mitten, mais, finalement... c'est bien, de jouer au docteur et au malade... surtout quand les médicaments sont des bonbons !

Sockie a tiré une petite armoire devant le lit de Mitten pour lui servir de table de nuit. C'est un geste très enfantin, là encore : se servir des accessoires à portée de main pour « être bien », « faire vrai ».

Enfin, on entre dans un monde fantastique à la fin (Mitten a une baguette magique à bonbons !), parce que c'est toujours bon à prendre, un conte de fée, comme le dit alors la chanson.

Activités possibles liées au film

Faire une collection : les Shammies collectionnent les papiers de bonbons. Quelle collection pourrait-on faire en classe, au centre de loisirs, à la maison ? Après s'être posé la question... il s'agira de passer à l'acte !

Une expérience scientifique : la vaporisation de l'eau

Pourquoi la bouilloire fume-t-elle, pourquoi le couvercle se soulève-t-il ? On pourra faire l'expérience ensemble !

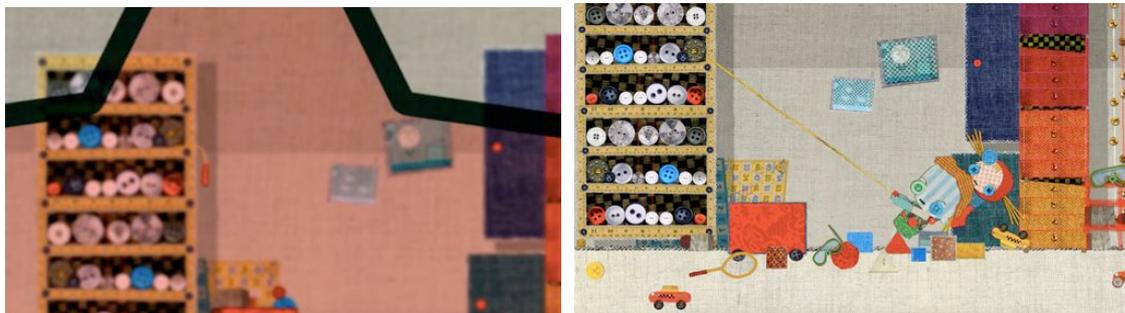
On pourra profiter d'avoir vu ce film pour parler des maladies connues (ce qui permet aussi de travailler sur le schéma corporel) : quand on a une « gastro », on a mal au ventre ; une angine, à la gorge ; une otite, aux oreilles...

Un débat s'impose autour de la question suivante : est-ce bien de faire croire aux grandes personnes qu'on est malade ? (question corollaire : Mitten est-il vraiment très malade ? Sûrement pas, sinon Mister Cat l'aurait emmené chez le médecin et ne lui aurait pas donné de bonbons en guise de médicaments !). Ce film est bien sûr une histoire, donc pas la vérité. Une chose est sûre en tout cas : on ne prend des médicaments que si l'on est *vraiment* malade, et les médicaments ne sont pas des bonbons !

How the Shammies Tidied Up (2015, 5 min 25 s)

Résumé détaillé

Mitten cherche manifestement quelque chose dans la boîte à jouets et derrière une armoire. Il trouve une paire de lunettes de soleil que Sockie reconnaît : elle les avait perdues depuis longtemps déjà... Lui les a trouvées alors qu'il cherchait sa corde à sauter. Sockie veut bien l'aider et, munie de ses lunettes aux verres roses en forme d'étoile... elle les repère très vite, dans une armoire !



Mitten tire sur l'un des bouts, Sockie vient le seconder, parce que « ça » résiste, et ça grince... L'armoire va-t-elle tomber ? Non : c'est elle la plus forte. Un téléphone-jouet en tombe et vient s'écraser aux pieds de Hankie, lequel fait semblant de s'étonner : « Alors, on s'amuse à se lancer des choses, ici ? » Mitten lui explique la situation. Hankie fait immédiatement semblant d'appeler Pillow au téléphone pour qu'il vienne leur prêter main forte. Pillow arrive sur ces entrefaites et s'étonne : « Mais je suis déjà là ! » Ils s'y mettent donc à quatre pour tirer sur un bout de la corde, l'armoire penche, penche... résiste encore... mais plein d'objets en dégringolent, dont la corde à sauter ! Sockie la ramasse et la tend à Mitten en lui disant de bien la ranger maintenant, pour ne plus la perdre !



Mais... C'est qu'il n'y a nulle part où la ranger : c'est tellement le bazar partout chez eux, comme le leur fait remarquer Mister Cat qui vient d'arriver. Mitten en profite : il pourrait peut-être la laisser chez Mister Cat quelque temps ? Mister Cat pense qu'il vaudrait mieux faire un grand « nettoyage de printemps » chez eux, mais Pillow n'a pas du tout envie de ranger. Hankie propose de remettre le rangement à plus tard et de jouer, plutôt ! Mister Cat saisit l'idée et propose un jeu : deviner où habite chaque chose...

Musique ! Pillow pense que la poêle à frire vit dans la cuisine : il s'assoit dedans et les autres le tirent jusqu'au placard à ustensiles ! « La glu met de la colle partout dans le frigo... Les choses nous demandent de leur donner une place où vivre ! », entend-on joyeusement dans la chanson. Où vit l'araignée (qui était cachée dans une tasse) ? Au grenier ! Tout le monde l'y ramène, et le bébé perdu retrouve sa maman. Pendant que Pillow remet une paire de bottes à sa place, Mitten joue à se cacher dans une robe fleurie.



La pièce reprend peu à peu forme ; Mitten peut même jouer avec sa corde à sauter. Pillow, assis sur une luge, fait remarquer que cet objet vit en hiver... mais où vit l'hiver ? Dans la cave, dit Mitten ! Et tous de monter sur la luge pour glisser sur l'escalier. Une fois que les skis eux aussi sont bien rangés, les Shammies remontent vers le rez-de-chaussée en disant « au revoir » à l'hiver.

Fin de la chanson.

Un panoramique droite-gauche nous montre que la pièce est désormais parfaitement rangée. « Petits fous », conclut Mister Cat.

Le monde de l'enfance dans le film

L'empathie des enfants à l'égard des animaux (et le bonheur de voir la petite araignée retrouver sa maman) ; le fait de faire très sérieusement semblant de téléphoner avec un appareil en plastique alors que son soi-disant interlocuteur est à côté de soi ; se mettre avec entrain à *jouer* au jeu « on devine où habitent les choses » alors qu'on n'avait aucune envie de ranger ; se demander où habite l'hiver (autrement dit : personnifier des objets ou des idées abstraites) ; détourner les objets (se servir d'une poêle à frire comme d'un traîneau) ; se déguiser... Voilà encore des comportements typiquement enfantins dans lesquels les jeunes spectateurs se reconnaîtront plus qu'aisément.

Activités possibles liées aux films

Le « jeu » du « où habitent les choses ? » est une formidable idée pour transformer le moment du rangement en activité ludique ! Que pensent les enfants de la trouvaille de Mister Cat (qui, décidément, est très malin) ?

On se demandera où « habitent » les verres, les assiettes, les livres, les habits... ce qui permettra de préciser des mots de vocabulaire : armoire, penderie, placard, vaisselier, frigidaire, coffre à jouets, bibliothèque, bureau...

On pourra jouer au « jeu des intrus » : une assiette, une fourchette, un verre et un livre sont sur la table du coin cuisine. Quel est l'intrus ? Etc.

On se demandera pourquoi l'hiver habiterait à la cave (parce qu'il y fait plus froid ?), et pourquoi Sockie voit rose à travers ses lunettes de soleil (où habiterait l'été, d'ailleurs ? Au grenier... ? Dans le noir, avec les araignées ?)

À l'issue de la projection, on pourra par exemple lire :

- ***C'est comme ça chez moi*** (Martine Laffon, Fabienne Burckel ; Ed. Thierry Magnier)
Douze « coquins » (qui s'appellent Janvier, Février, Mars...) se sont amusés à cacher les jouets d'un enfant. La photo en est donnée en bas de page, il faut retrouver où le jouet est caché dans la page !



Une mélodie commence pendant que Sockie récite la comptine « Am stram gram » (version anglaise). Elle triche un peu et... c'est Mister Cat qui « y est » ! Alors les Shammies partent se cacher au son d'une nouvelle chanson : Mitten sous un lit et Sockie sous une table. Pillow veut se cacher là lui aussi, mais Sockie lui fait signe de partir et lui donne une idée en chuchotant.

Fin de la chanson.

Mister Cat annonce : « Prêts ou pas, j'arrive ! » au moment où Pillow passe la porte de la cave. Arrivé en bas, il tombe nez à nez avec un monstre ! Effrayé, il remonte à toute allure et tombe directement sur Mister Cat... qui trouve Sockie peu de temps après, ce qui la fait beaucoup rire ! Pillow a trouvé Mitten sous le lit, qui lui fait signe de s'en aller. Trop tard ! Mister Cat est déjà là.



Mais où est Hankie ? Mister Cat ne l'a vu nulle part. « Il doit être vraiment bien caché ! », s'extasie Pillow. Mister Cat accepte de... donner sa langue au chat ! Tout le monde appelle Hankie : « C'est toi qui as gagné ! » Il remonte tout étonné : « Mais je ne jouais pas à cache-cache ! Je lisais mon livre. » Pillow s'extasie encore (Hankie sait lire !) La chanson reprend, commentant l'histoire du géant sur son île, pendant que les trois autres regardent les images par-dessus l'épaule de Hankie. « Petits fous de Shammies », conclut Mister Cat.

Le monde de l'enfance dans ce film

On retrouve ici encore les Shammies en train de *jouer* : à chat, cette fois. Puis quand Pillow est fatigué... il veut changer de jeu. Tout cela est très fidèle au caractère des très petits enfants, qui se lassent vite.

De la même façon... c'est tellement plus drôle de se cacher que de chercher les autres ! Mister Cat est – comme d'habitude – très conciliant : il fait semblant de ne pas voir que Sockie triche pour que ce soit lui qui « y soit ». Il a précisément l'attitude de l'adulte qui veut faire plaisir à l'enfant, même si... tout « ça » n'est pas très juste !

Sous la table, Sockie se cache les yeux, comme si ne pas voir permettait de ne pas être vue. Exactement ce que font tous les enfants ! Comme tous les enfants qui jouent à cache-cache et qui ont été découverts s'amuse à chercher les autres, eux aussi (Pillow, dans le film).

Enfin, il y a la magie des premières lectures « tout seuls » et d'écouter le grand qui « sait déjà lire »...

Activités possibles liées à ce film

Jouer à cache-cache, bien sûr ! Et jouer à chat !

En variant les règles : cacher un objet en donnant un indice pour le trouver. Jouer à chat bougie, à chat perché...



Dessiner des sapins et un château en les quadrillant et en les coloriant comme dans le livre de Hankie.

Dessiner un enfant caché sous une table, sous une chaine, derrière un arbre...

How the Shammies Built a House (2015, 5 min 40 s)

Résumé détaillé

Mister Cat lit tranquillement un livre quand les Shammies arrivent près de lui en faisant des messes basses. Ils propulsent Pillow en avant mais, peu courageux, Pillow n'ose rien dire et c'est finalement Sockie que Mitten pousse (après que Hankie lui a glissé un mot à l'oreille) : « Mister Cat ? » Comme le chat ne répond pas, elle dit de sa petite voix perchée : « Oh, tu m'entends ? ». Lui, placide comme toujours, répond tout simplement qu'il est en train de lire. « Mais c'est très important », s'insurge Mitten.



« On adorerait avoir un animal de compagnie », annonce Pillow (pas si couard, finalement). « Pour le câliner », précise Sockie. Mister Cat les raisonne : un animal domestique demande beaucoup de soins... Il faut le nourrir (pas de problème, d'après Pillow, jamais inintéressé quand il s'agit de nourriture). « Et on le câlinera », répète Sockie. Comme Mister Cat demande où cet animal habitera, Mitten s'écrie : « Dans une maison ! On va immédiatement lui construire une maison ! »



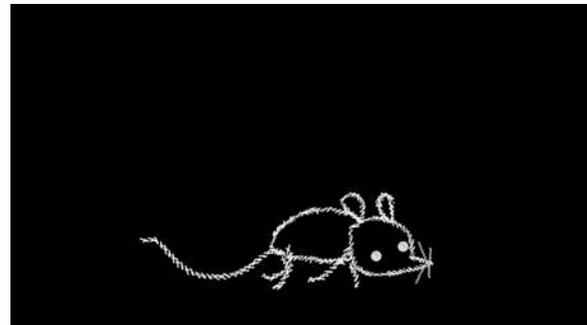
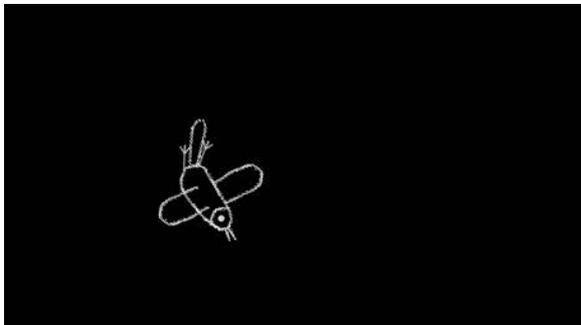
Début de la chanson : « Un animal domestique, ça nous apportera tellement de bonheur ! »

Mitten s'affaire avec des jeux de construction, Sockie renverse une chaise, Hankie empile des cubes et Pillow va remplir une tasse dans la salle de bain – sous les yeux étonnés de Hankie et inquiets de Mister Cat, qui se lève pour aller inspecter les travaux en cours au moment où Pillow passe devant lui en portant sa tasse pleine.



Mitten a construit une sorte de toboggan que Mister Cat trouve « aussi grand qu'un stade ». « Comme ça notre animal aura de la place », rétorque Mitten (qui donne alors un coup dans un ballon-bouton. Bruit de casse hors champ... personne ne réagit !).

Sockie a recouvert de couvertures la chaise qu'elle avait basculée (« un petit nid bien douillet »). Quant à Pillow, il verse le contenu de sa tasse dans un immense bac transparent presque plein. « Je construis une piscine », explique-t-il à Mister Cat au moment précis où un cube tombe dans la piscine, ce qui l'agace prodigieusement. Tout à coup, Hankie appelle à l'aide : sa tour menace de tomber, il a besoin d'une grue ! Pourquoi faire une tour si haute, lui demande Sockie. Pour que l'oiseau puisse s'y percher, répond Hankie, comme une évidence. Un oiseau ! Mais oui !



Se dessine alors un oiseau au contour blanc sur fond noir : un dessin animé qui se met à voler. On voit donc littéralement ce qu' imagine Hankie (exactement comme dans le premier film, quand il imaginait le monstre de la salle de bain).

Mais non ! Sockie corrige, et on voit concomitamment s'animer le dessin de l'animal qu'elle désire avoir : une souris. Pillow, lui, veut un poisson et Mitten un chien (les deux animaux apparaissant en noir et blanc comme les précédents) : un chien qui jouera à la balle avec lui ! précise-t-il (c'est d'ailleurs Mitten le seul des quatre qui « entre » dans le dessin avec « son animal »).



Tout excité, Mitten court en tous sens et percute la tour de Hankie qui s'effondre... Les Shammies fuient pour ne pas recevoir de cubes sur la tête. Tout se renverse sur les trois autres « maisons » avec une musique sinistre jouée au violoncelle...

Alors les Shammies n'auront pas d'animal ? Mais qui nourriront-ils ? Qui câlineront-ils ? demande Sockie. De qui s'occuperont-ils ? « Petits fous de Shammies, répond Mister Cat. C'est pour ça que vous m'avez moi ! »



Mitten se met à sauter par dessus sa queue en s'écriant : « Un chat ? Un chat ? » Adorable, Pillow apporte une tasse d'eau à Mister Cat puis la chanson de fin commence pendant que Sockie lui noue des nœuds rouges à pois blancs autour de la queue et que Hankie fait du toboggan le long de son corps.

Le monde de l'enfance dans le film

Dès le début du film, avec les petites cachotteries qui se font derrière le dos d'un tiers, on est dans une attitude typique des enfants qui n'osent pas aller demander quelque chose qu'ils savent un peu sensible à un adulte. Et pourtant, avoir un animal domestique, quel bonheur ! Bien sûr qu'ils s'en occuperont ! Bien sûr qu'ils le nourriront ! On sait pourtant comment cela se passe en réalité dès lors qu'un animal entre dans une famille. Et pour cause ! C'est difficile, quand on est petit, de s'occuper de quelqu'un d'autre alors qu'on ne peut pas s'occuper de nous-mêmes seuls !

Ensuite, les Shammies s'en donnent à cœur joie pour construire une « cabane », chacun dans son style. Et chacun rêve de son animal !

Finalement... ils ont Mister Cat, et c'est déjà formidable de pouvoir jouer avec lui (qui s'occupe beaucoup d'eux, qui les guide pour grandir et se laisse sauter, grimper dessus, faire faire des coiffures à rubans sans sourciller ! Mais ça... ils sont trop petits pour s'en rendre compte...).

Activités possibles autour du film

Les enfants ont-ils un animal de compagnie ? S'en occupent-ils ? S'ils n'en ont pas, le voudraient-ils ? Et alors... lequel ?

Ils pourront dessiner l'animal de leur rêve en blanc sur fond noir, comme dans le film. Ils pourront lui construire une maison en Légo, ou en Kapla, ou avec des boîtes en carton... et dessiner ou peindre leur construction !

Des albums sur différentes thématiques liées au film pourront être lus suite à la projection :

- Entre autres exemples de documentaires (ou albums plus ludiques) sur « les maisons des animaux » : **Mon livre nature – La maison des animaux** (Sonia Goldie ; Mila Éditions)

Où l'on apprend qui vit où (sous terre, dans un nid, sur l'eau...).



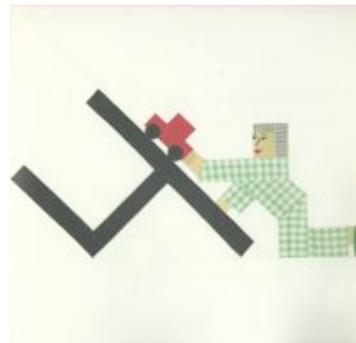
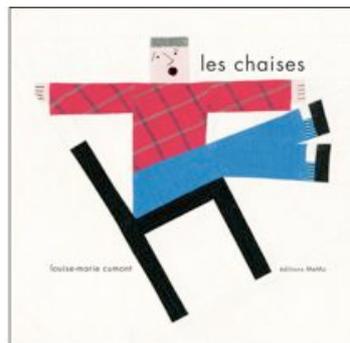
- **À nous de jouer**, de Pat Hutchins, où deux personnages construisent une maison avec des cubes de différentes formes, maison qui se transforme en bateau, en train, en camion...



- **Les Chaises** (Louise-Marie Cumont ; Ed. MeMo)

Que faire avec une, deux, trois chaises ? Sockie en utilise une pour fabriquer un nid pour « sa » souris. L'auteur des *Chaises* a beaucoup d'autres idées, notamment de s'en servir comme d'un toboggan (comme Mitten !)

Le lien avec les Shammies est double puisque les personnages de ce livre sans texte sont fabriqués avec des morceaux de tissus.



ACTIVITÉS PORTANT SUR L'ENSEMBLE DES FILMS

Complément de programmes !

Après la projection, on pourra regarder les deux films courts du projet « Shammies » qui n'existent que sur internet et sont bien sûr résolument dans l'esprit de ces petits personnages :

How the Shammies Teeter-Tottered (2011, 1 min 52)

Comment les Shammies ont joué à la balançoire

<https://vimeo.com/59911691>

Sockie joue à la balançoire avec Pillow mais il est trop lourd ! Elle n'arrive pas à redescendre, donc à le faire monter. Et même si Sockie et Hankie viennent s'asseoir de son côté, rien n'y fait : Pillow est plus lourd qu'eux trois (lui leur dit qu'ils sont « trop légers » !).



C'est finalement Mister Cat qui les fera monter et descendre tous les quatre... par de simples coups de patte.



How the Shammies Gussed (2012, 2 min 11)

Comment les Shammies ont imaginé

<https://vimeo.com/59912177>

Sockie trouve un bouton rouge devant la porte de la salle de bain. Qu'est-ce que c'est ? Le groin d'un cochon, déclare Pillow qui se le met sur le nez en faisant « oink oink ».

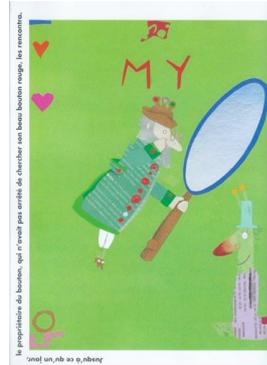
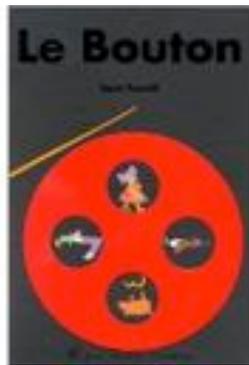


Hankie et Sockie essaient de trouver ce que c'est exactement : une tomate ? une balle ? le soleil tombé du ciel (et alors les trois s'imaginent s'envoler vers les étoiles pour remettre le soleil à sa place !)

Mister Cat interrompt leurs élucubrations : quelqu'un a-t-il vu le bouton de la salopette de Mitten ? C'était donc *seulement* un bouton ? Mais non, c'est un volant de voiture de course, répond Mitten !

On retrouve l'étendue de l'imagination des enfants (un bouton rouge, ça peut être... plein de choses !) et on comprend pourquoi (voire : on remarque alors que) les boutons de la salopette de Mitten n'ont pas la même taille !

Un album ricochet : *Le Bouton*, de Sara Fanelli (Ed. Albin Michel Jeunesse), dans lequel un gentleman a perdu un de ses boutons... lequel en profite pour faire le tour du monde !



Activités artistiques et lectures

On pourra bien sûr **fabriquer des personnages en tissus et en bouton**, à l'image de ceux que l'on voit dans l'album *Chaussettes*, de Lynda Corazza (Ed. du Rouergue).

Ici, tous les personnages sont faits en chaussettes, comme la robe de Sockie !



Mon amour, de Béatrice Alemagna (Ed. Autrement Jeunesse), nous fait rencontrer un drôle de personnage faits de boutons et de tissus qui ne ressemble à aucun autre. Tout le monde rejette jusqu'à ce qu'un jour, il rencontre quelqu'un comme lui... un amour !



On pourra également se documenter sur les chats : leur caractère, leur mode de vie. **Les Chats racontés aux enfants** (Hans Silvester ; Ed. La Martinière) propose une photo de chat(s) par double page, chacune annonçant : « Le chat est... (câlin, curieux, joueur, acrobate, protecteur, organisé... ». En marge de droite, des informations supplémentaires sont données, qu'on ne lira pas forcément aux plus jeunes enfants.

Le chat est... soucieux du confort



Le chat est... bâilleur



Autre album autour des chats, très poétique (et très réaliste en même temps !) : **Les Petits Pains au nuage** (Hee-Na Baek ; Ed. Didier Jeunesse), dont les décors et les personnages sont eux aussi faits avec de la « vraie » matière (papier, carton, pâte...).



Où une maman chat fabrique des petits pains dans lesquels elle incorpore... les nuages que sont allés cueillir ses deux chatons. Les petits pains sont si légers qu'ils leur permettent de s'envoler et, ainsi, d'aller secourir leur père pris dans les embouteillages : non seulement il était parti sans petit-déjeuner, mais en plus il allait arriver en retard au travail ! En un vol, il le voilà tranquillement assis derrière son bureau, le ventre plein. Après avoir lu ce livre, on pourra par exemple s'essayer à faire des gougères (qui ne déplairaient sans doute pas à Pillow !).