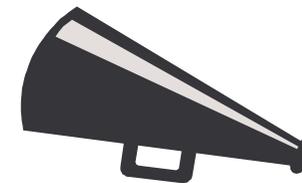


**FILM**



# Dossier pédagogique sur l'exploitation de films

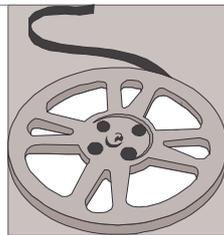
Philippe ETIENNE animateur/coordonateur REP Lodève

WOLFGANG PETERSEN



Prénom : ..... Cycle 2 (GS / CP / CE 1)

# L'Histoire sans fin



Philippe ETIENNE animateur/coordonateur REP Lodève WOLFGANG PETERSEN



## un peu d'observation .



1/ Regarde bien les étiquettes et colorie celles qui sont correctement écrites.

- L'Histoire sans fin
- L'Histoire sans faim
- L'Histoire sans fin
- L'Histoire sang fin
- L'Histoire sans fin
- L'Histoire sans fin
- L'Histoire s'en fin
- L'Histoire sans vin
- L'histoire sans fin
- L'Histoire cent fin
- L'Histoire sans fin

2/ Relie les étiquettes correspondant aux images du film.



Atreyu

Falcor

l'Impératrice

Bastien

le mange-pierre



Artax

Gmork



3/ Observe attentivement les deux photographies du film et tu découvriras 6 différences.





# un peu d'ordre ...

4/ Colle les images du film « L'Histoire sans fin » dans le bon ordre.

1

2

3

4

5

6

7

**3**

8



# un peu de couleur ...

5/ Colorie le dessin d'Atreyu et de Falcor à la Tour d'Ivoire.





# un peu de lecture ...

6/ Le quiz du film : lis et réponds aux questions.

1/. L'Histoire sans fin est l'histoire :

- de la vie d'un petit garçon appelé Bastien.
- du combat entre les forces du mal et du bien.
- de Bastien, un petit garçon qui lit un livre d'aventures.
- d'Atreyu le chasseur de bisons.



2/. Le pays d'Atreyu s'appelle :

- Fantaisie.
- le Néant.
- Fantasia.
- l'Amérique.

3/. Gmork, la créature de l'ombre :

- aide Atreyu en combattant ses ennemis.
- est envoyée par le « Néant » pour combattre Atreyu.
- recherche Atreyu pour l'aider dans sa quête.
- poursuit Atreyu parce qu'il a faim.

4/. La quête d'Atreyu est de :

- combattre Gmork, l'ennemi de Fantasia.
- trouver un remède pour l'impératrice de Fantasia.
- atteindre les limites de Fantasia.
- aller chercher Bastien pour qu'il délivre Fantasia.

5/. Comment s'appelle le cheval d'Atreyu ?

- Artax
- Falcor
- Morla
- Auryn

6/. Comment Bastien guérit-il l'impératrice ?

- en lui faisant boire une potion magique.
- en prononçant une formule magique.
- en lui donnant un autre nom.
- en tuant Gmork, la créature de l'ombre.

Calcule ton score en comptant 1 point par bonne réponse.

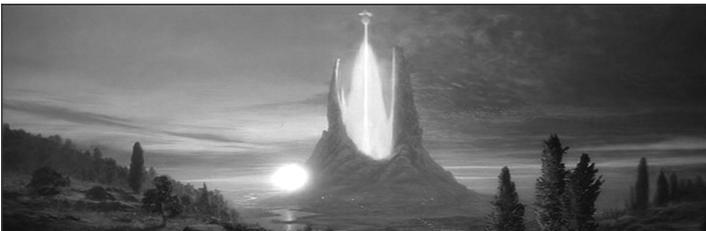
5



6

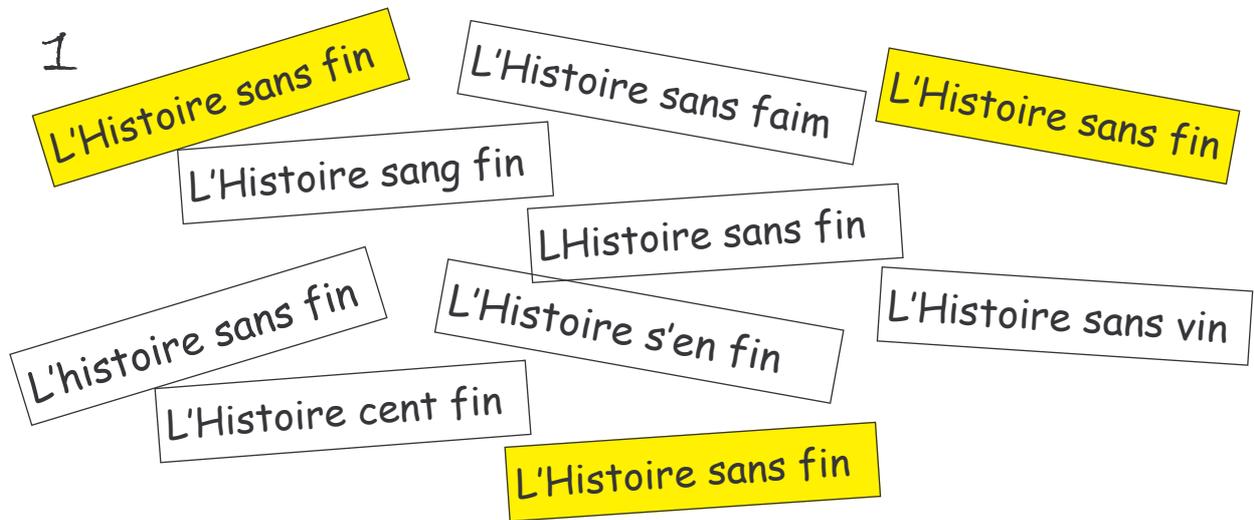


Étiquettes à découper  
pour l'exercice n° 4

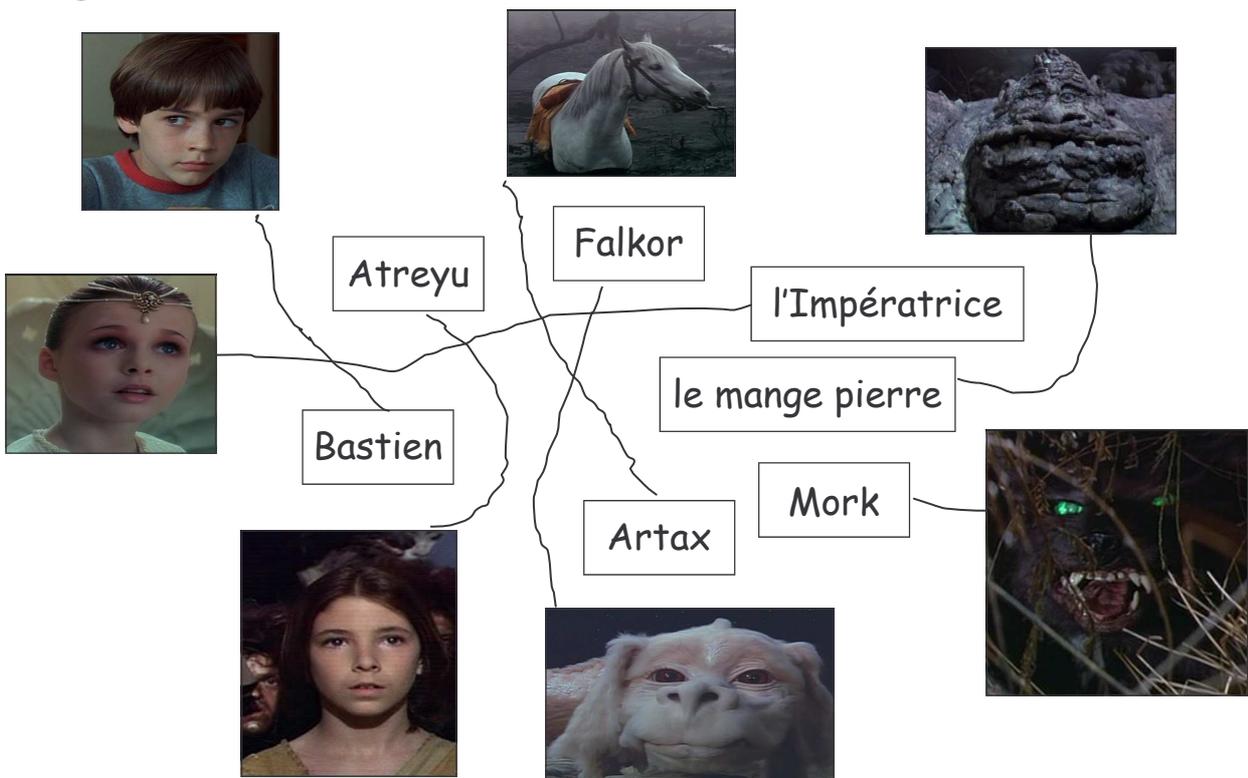


# Solutions :

1



2



3



1. la prise murale a disparu
2. il y a un décor de plus sur la faïence
3. l'objet sur la hotte a disparu
4. la fenêtre de droite n'a qu'une vitre
5. le col du pull de Bastien est blanc
6. la plaquette de beurre est plus grande

4



6

1/. L'Histoire sans fin est l'histoire :

- de la vie d'un petit garçon appelé Bastien.
- du combat entre les forces du mal et du bien.
- de Bastien, un petit garçon qui lit un livre d'aventures.
- d'Atreyu le chasseur de bisons.

2/. Le pays d'Atreyu s'appelle :

- Fantaisie.
- le Néant.
- Fantasia.
- l'Amérique.

3/. Gmork, la créature de l'ombre :

- aide Atreyu en combattant ses ennemis.
- est envoyée par le « Néant » pour combattre Atreyu.
- recherche Atreyu pour l'aider dans sa quête.
- poursuit Atreyu parce qu'il a faim.

4/. La quête d'Atreyu est de :

- combattre Gmork, l'ennemi de Fantasia.
- trouver un remède pour l'impératrice de Fantasia.
- atteindre les limites de Fantasia.
- aller chercher Bastien pour qu'il délivre Fantasia.

5/. Comment s'appelle le cheval d'Atreyu ?

- |                                     |        |                          |       |
|-------------------------------------|--------|--------------------------|-------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Artax  | <input type="checkbox"/> | Morla |
| <input type="checkbox"/>            | Falcor | <input type="checkbox"/> | Auryn |

6/. Comment Bastien guérit-il l'impératrice ?

- en lui faisant boire une potion magique.
- en prononçant une formule magique.
- en lui donnant un autre nom.
- en tuant Gmork, la créature de l'ombre.