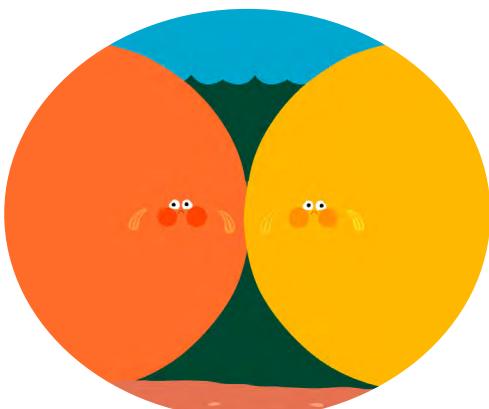


# Timioche

FICHES RÉCRÉATIVES

# SOUVIENS-TOI DES FILMS !

En t'a aidant des résumés, retrouve de quel court-métrage viennent chacun de ces personnages.



« Maintenant, nous sommes amies pour la vie » dit Zaki l'araignée à Ummi, la petite hippopotame qui vient de la sauver des eaux. Mais Ummi n'est pas sûre qu'elle soit vraiment l'amie dont elle a rêvé...

**UMMI ET ZAKI**

Timioche, un petit poisson toujours en retard, adore inventer des excuses, souvent plus grosses que lui ! Jusqu'au jour où une mésaventure lui arrive vraiment...

**TIMIOCHE**

Après s'être fait attraper par un vieux pêcheur, un petit poisson reprend vie grâce à une fillette qui croit en lui.

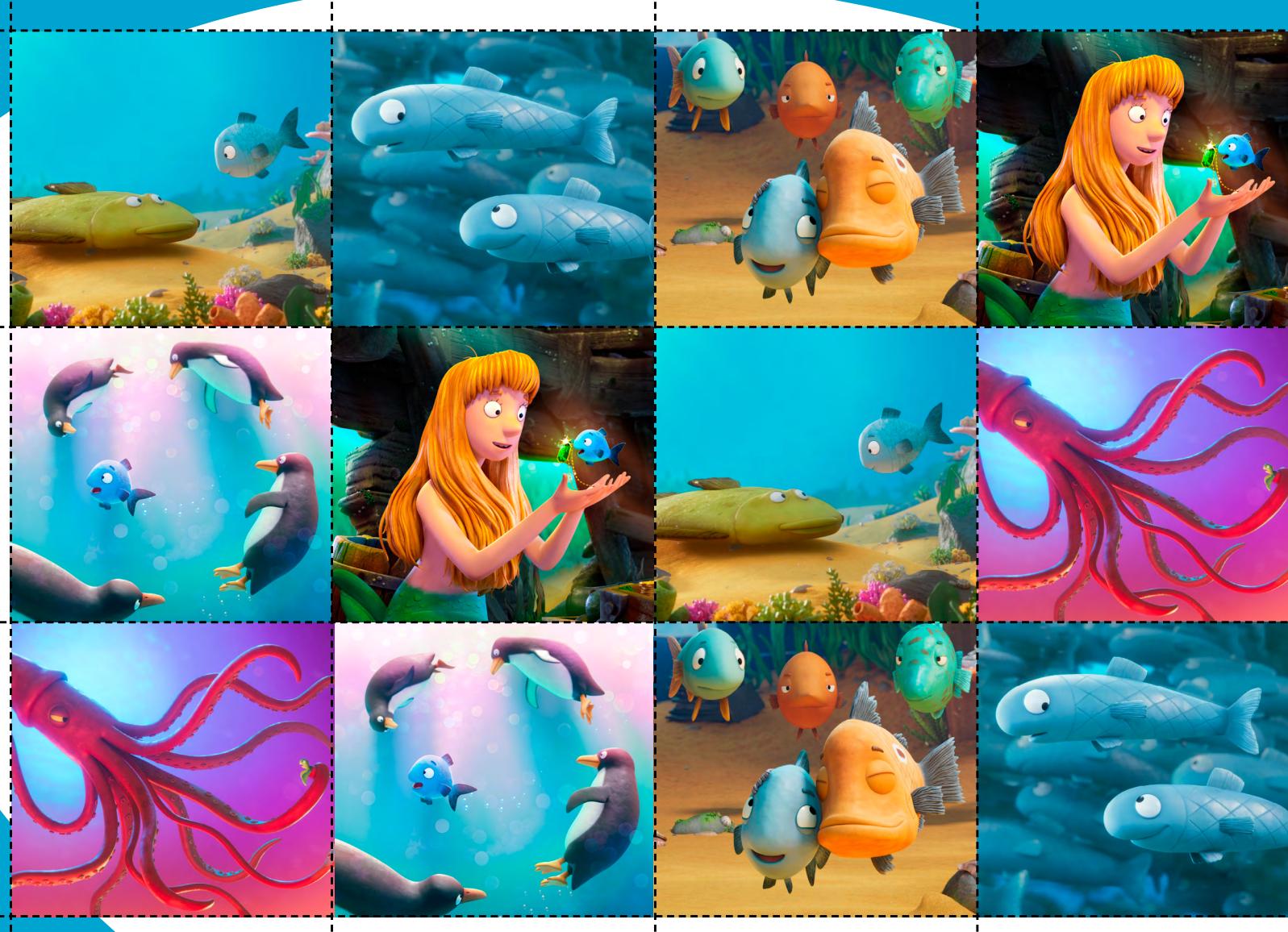
**PETIT POISSON**

L'océan est rempli de poissons menaçants et le petit poisson-ballon se gonfle, se gonfle pour paraître plus grand, plus fort et ne pas se laisser intimider.

**POISSON-BALLON**

# MEMORY SOUS L'EAU

Imprime cette page sur un papier un peu épais, puis découpe en suivant les pointillés.  
Retourne ensuite toutes les cartes sur la table et essaye de reformer les paires.



# LES POISSONS FONT LEUR CINÉMA

Les poissons sont de véritables stars du grand écran, on en retrouve dans de nombreux films.  
En reconnais-tu certains ? Entoure-les !



## LE MONDE DE NEMO

Andrew STANTON et Lee UNKRICH  
2003 © The Walt Disney Company France



## LE MONDE DE DORY

Andrew STANTON et Angus MACLANE  
2016 © The Walt Disney Company France



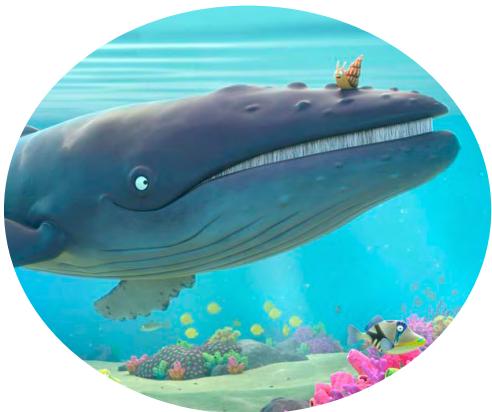
## PONYO SUR LA FALAISE

Hayao MIYAZAKI  
2008 © Studio Ghibli



## LE POISSON ARC-EN-CIEL

Farkhondeh TORABI  
1998 © Kanoon/Les Films du Préau

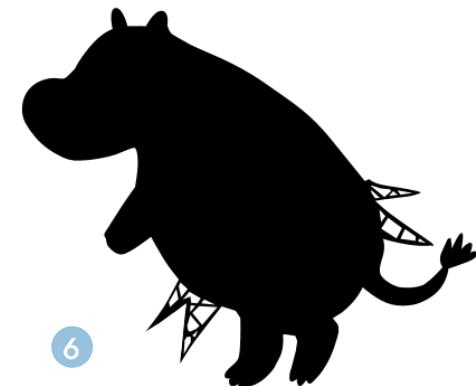
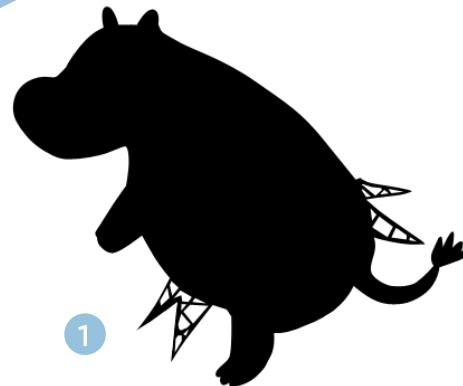


## LA BALEINE ET L'ESCARGOTE

Max LANG et Daniel SNADDON  
2019 © Magic Light Pictures

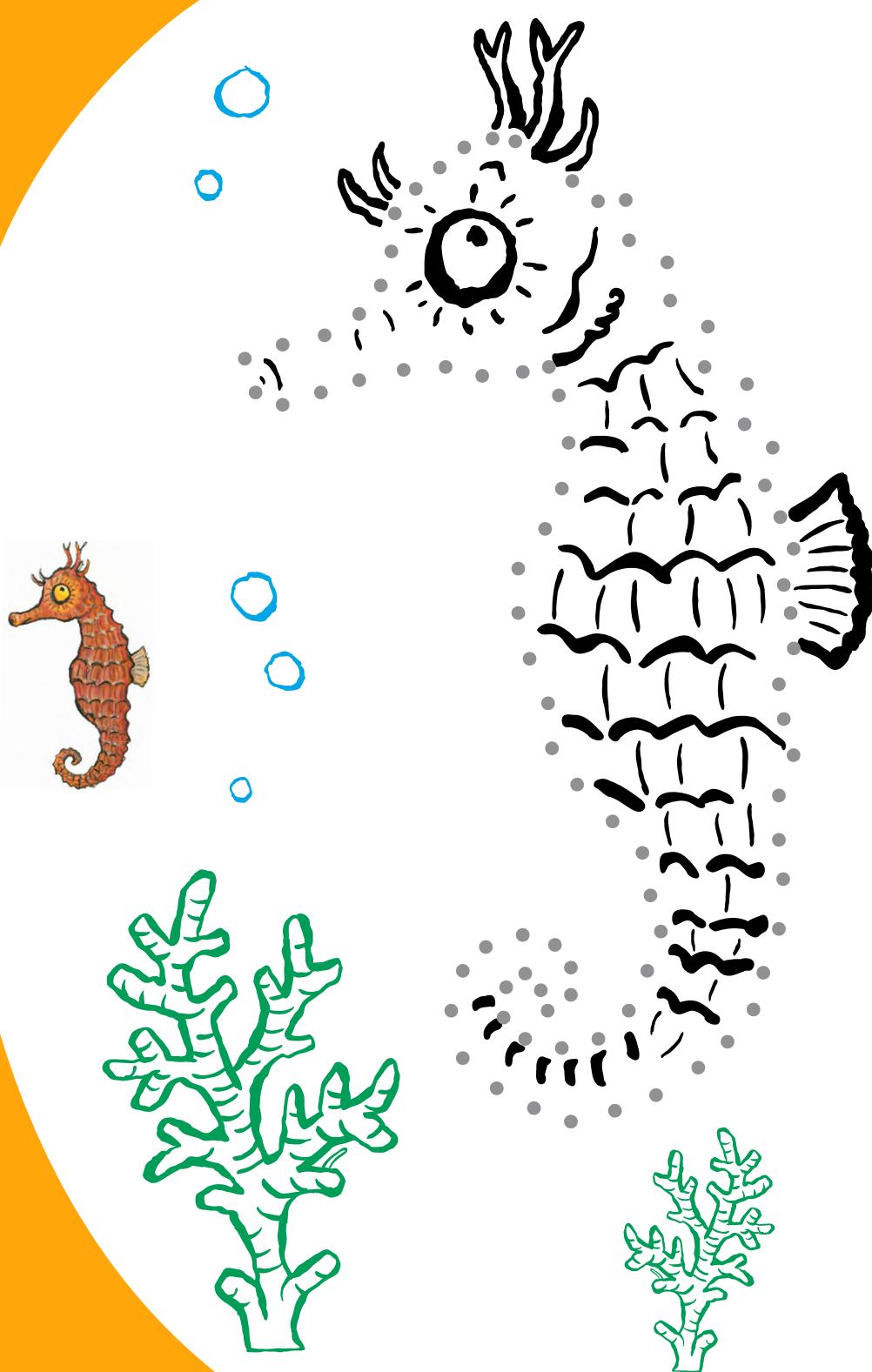
# LE JEU DES OMBRES

Retrouve l'ombre de l'hippopotame.



# POINT PAR POINT...

Relie les points pour dessiner l'hippocampe puis colorie-le.



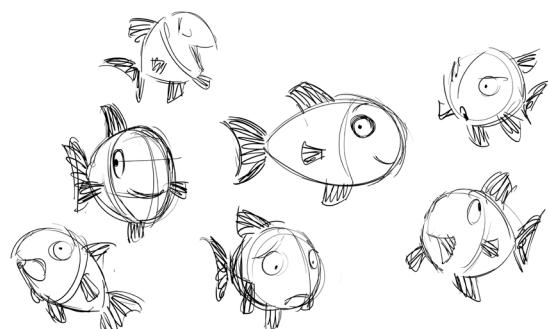
# DU LIVRE AU FILM : PASSER DU DESSIN À LA 3D

Magic Light Pictures est un studio de production qui adapte au cinéma les albums de Julia Donaldson et Axel Scheffler, duo incontournable de la littérature jeunesse. Ce sont leurs histoires, leurs personnages, leurs illustrations dont on s'inspire pour réaliser les films.

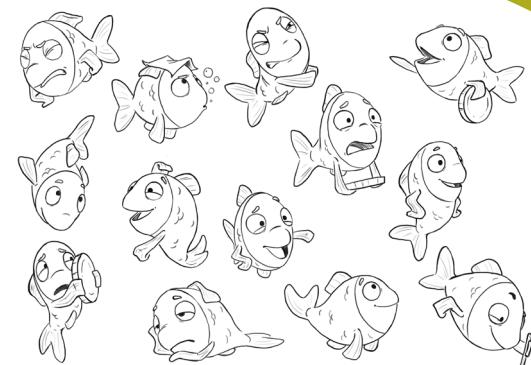
Mais alors quel est le processus de création des films, pour passer de dessins à leur modélisation en 3D ?



Illustrations d'Axel Scheffler

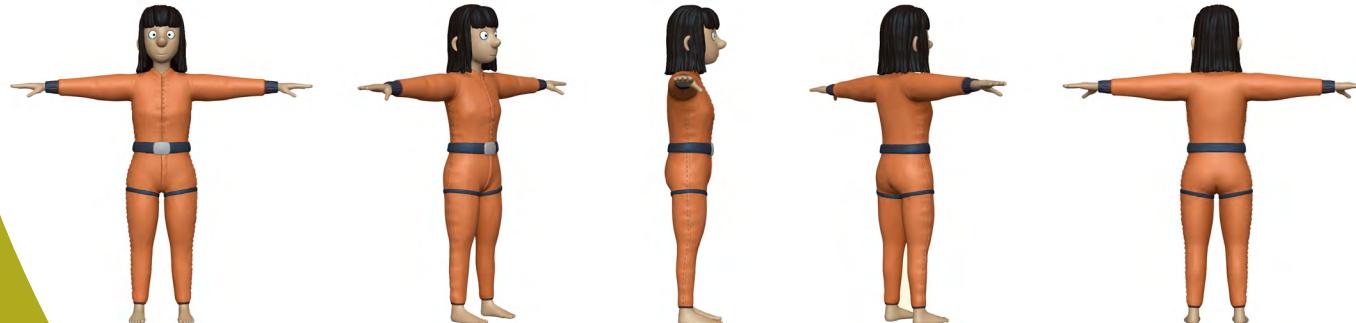
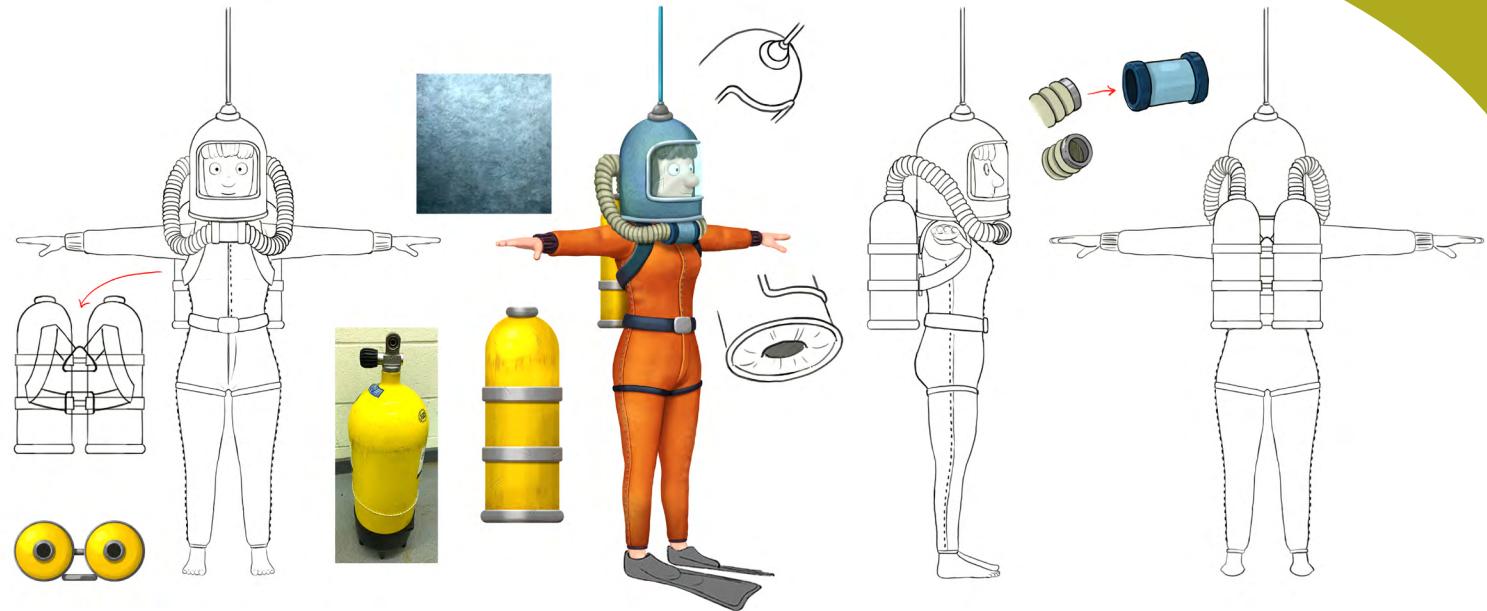


Croquis préparatoires du film



Grâce à des logiciels informatiques, on modélise les personnages et les éléments du décor en 3 dimensions (3D).

# DU LIVRE AU FILM : PASSER DU DESSIN À LA 3D



Et voilà le travail !  
Maintenant, aux  
animateurs de jouer  
pour insérer et  
faire bouger  
ce personnage  
dans le décor.

# LABYRINTHE

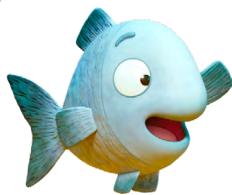
Timioche est toujours en retard à l'école. Aide-le à retrouver son chemin.



# IN ENGLISH PLEASE !

Ces activités sont proposées pour les jeunes spectateurs ayant vu la version originale du programme en anglais, mais peuvent aussi être utilisées pour travailler l'anglais avec les enfants.

## QUESTION TIME



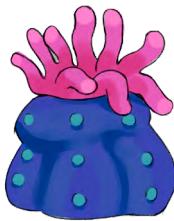
A fish



A seahorse



A jellyfish



What are the colors of these anemones?



GREEN



BLUE



ORANGE



RED



PINK



This anemone is ..... and .....

How many fish can you count in the classroom?



There are ..... fish in the classroom.

# WHAT DO YOU SEE?

Cut the tags and place the right name in the right box.



MERMAID  
SIRÈNE

TREASURE  
TRÉSOR

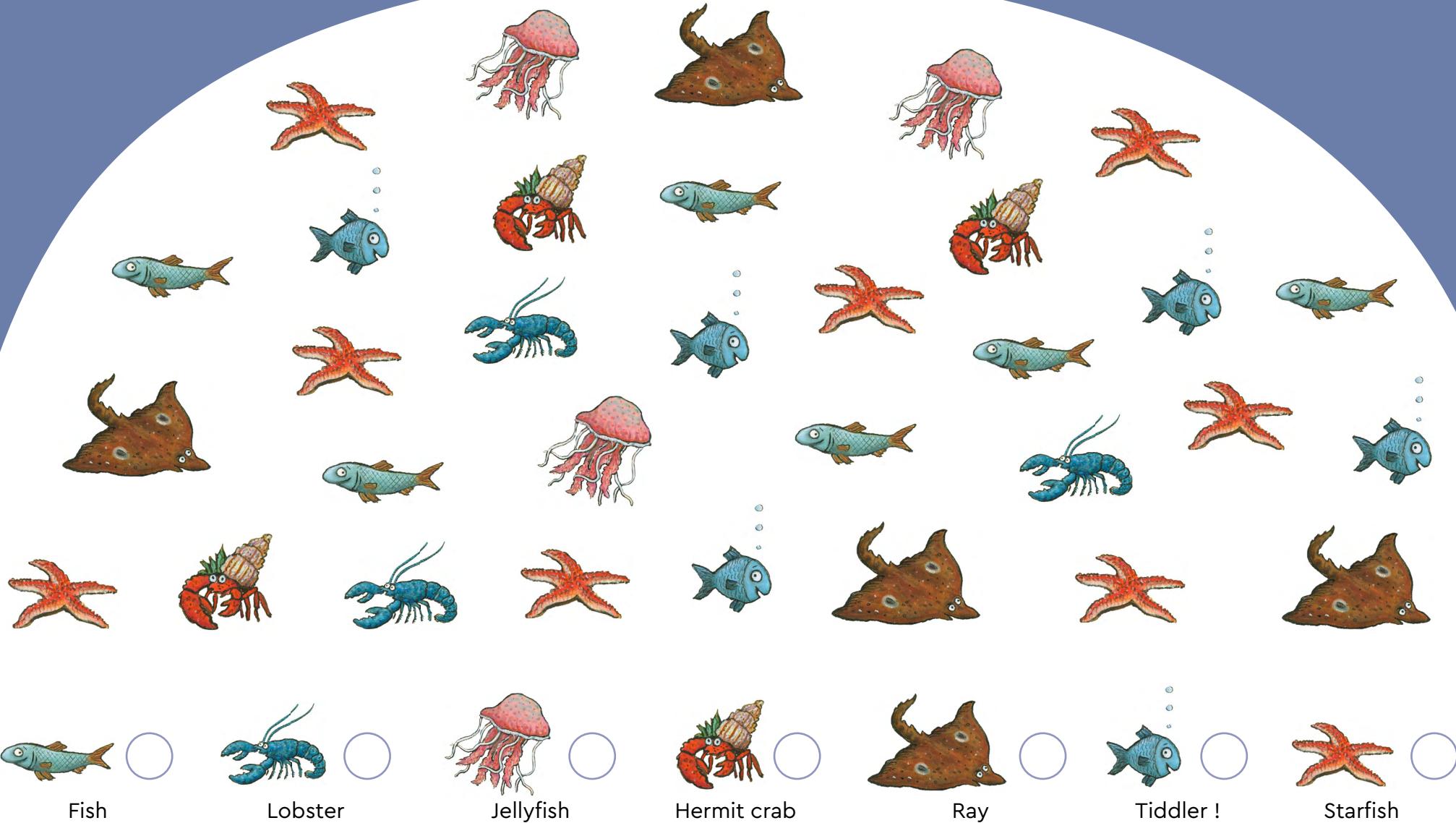
SHARK  
REQUIN

FISH  
POISSON



# FIND AND COUNT

How many can you find? Cross each one off as you count them. Write the number in the box.  
Once you are done, read the name of each fish out loud!



# PROTÉGER LES FONDS MARINS ET SES HABITANTS

L'océan, la plage, les coraux et les animaux marins qui y vivent constituent un écosystème fragile que nous devons protéger et vous pouvez y contribuer !

## VOICI LES TROIS RÈGLES D'OR :

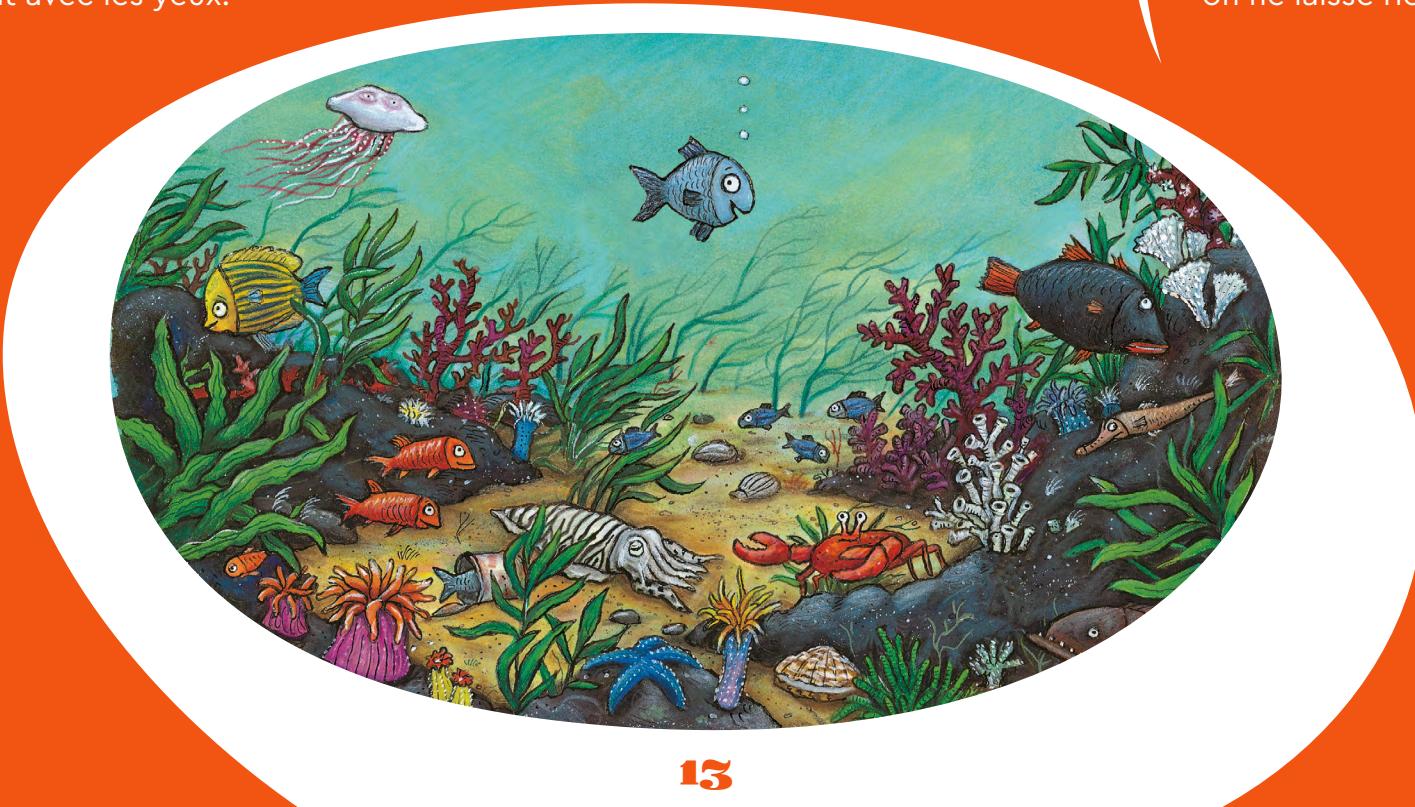
- 1 • Dans l'eau, on laisse tranquille les poissons et les coraux ! On peut les abîmer et les casser en les touchant avec nos doigts ou en marchant dessus... Alors on les touche seulement avec les yeux.

2

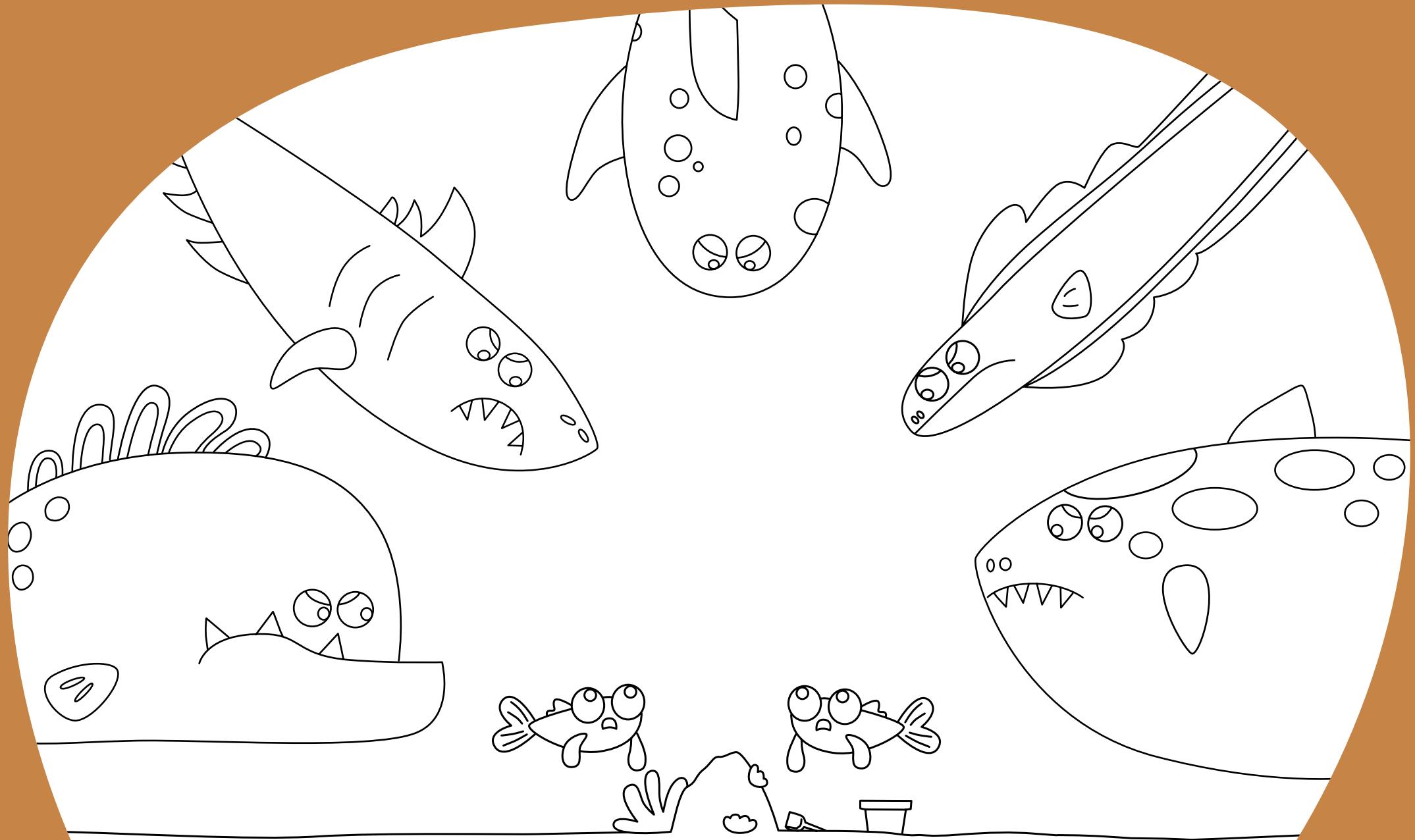
- Sur le sable, on laisse les galets et les coquillages là où ils sont car pour de nombreux crabes et autres petites bêtes, ce sont leurs maisons ! On peut les utiliser pour décorer notre château de sable, mais on les laisse ensuite sur la plage.

3

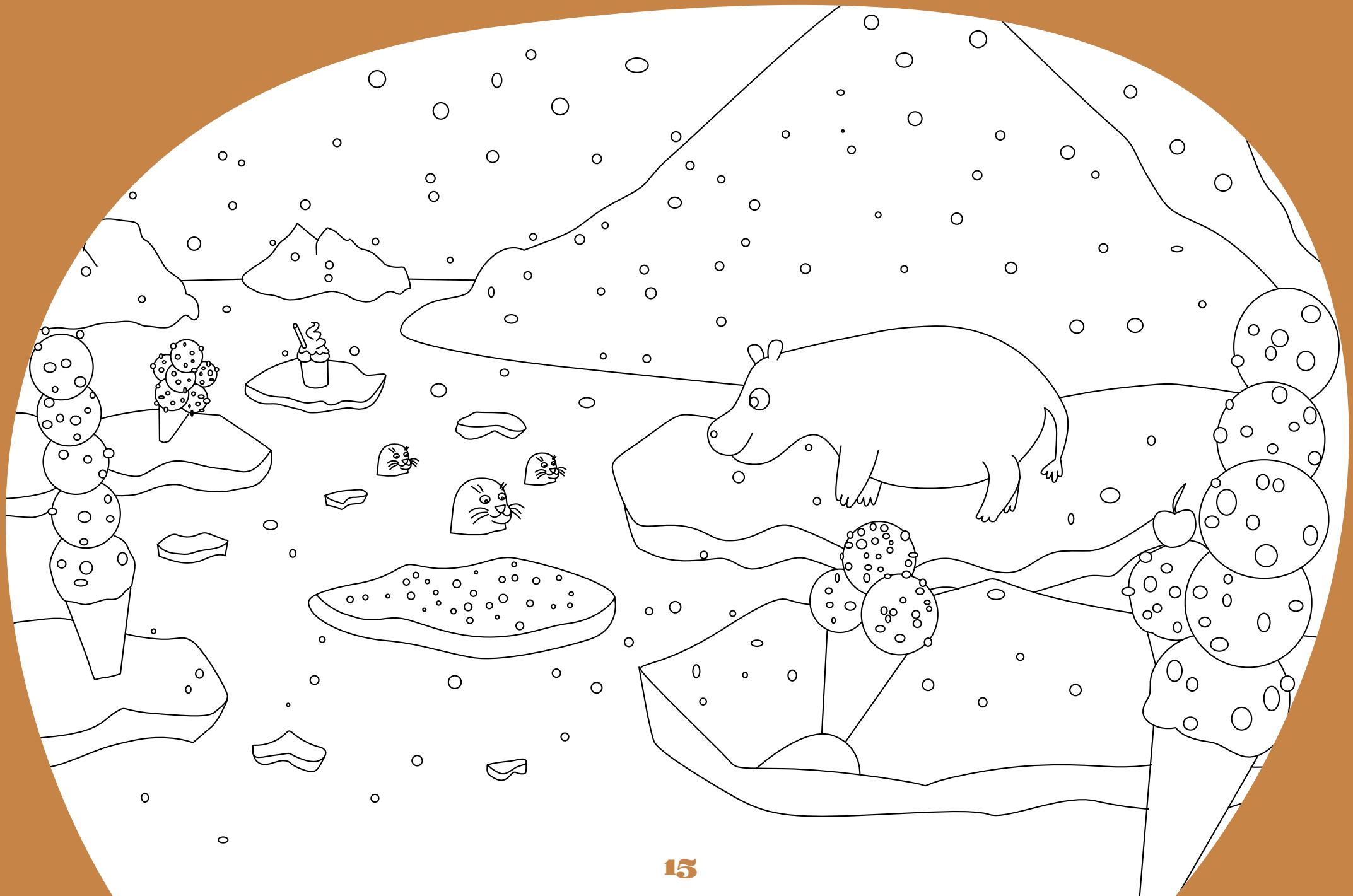
- Sur la plage comme dans l'eau, on reprend avec soi ses déchets avant de s'en aller. Des poissons, tortues, dauphins et oiseaux pourraient les manger voire pire, se blesser ! Alors on ne laisse rien traîner derrière soi.



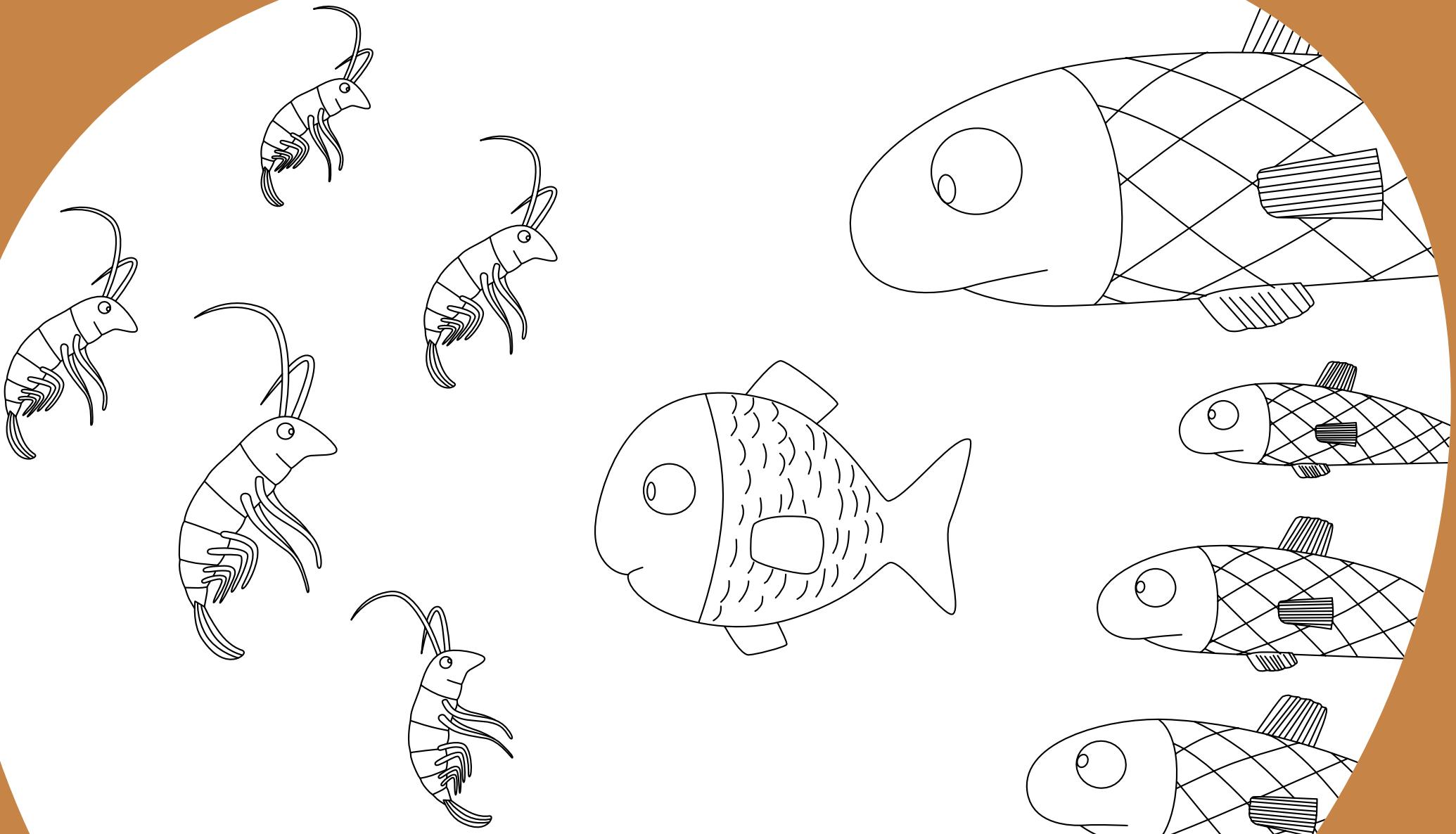
# COLORIAGES



# COLORIAGES

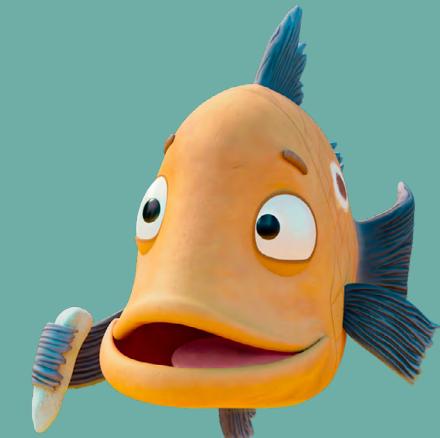
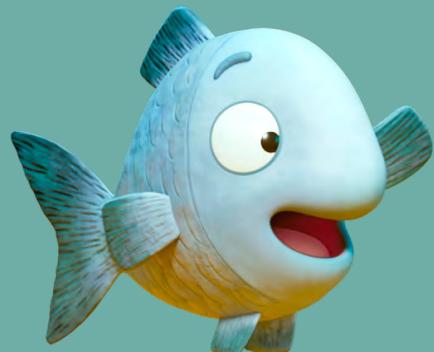


# COLORIAGES



# LE COIN DES ENSEIGNANTS

## FICHES D'ACTIVITÉS CYCLE I



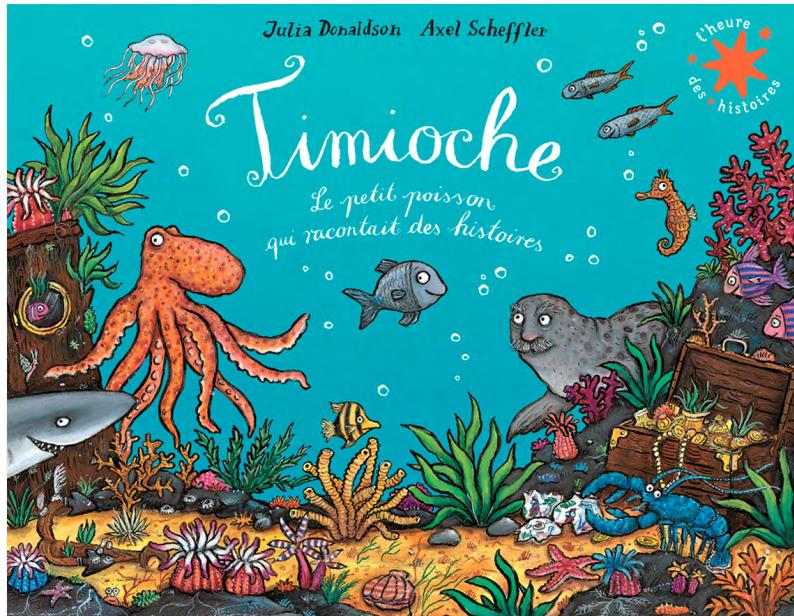
Proposées par

( Cercle Gallimard  
de l'enseignement

Rédigées par Isabelle BILY,  
professeure des écoles au Lycée  
français André-Malraux à Rabat, Maroc.

Retrouvez d'autres fiches pédagogiques sur les albums de Julia Donaldson et Axel Scheffler : [cercle-enseignement.com](http://cercle-enseignement.com)

# DU LIVRE AU FILM

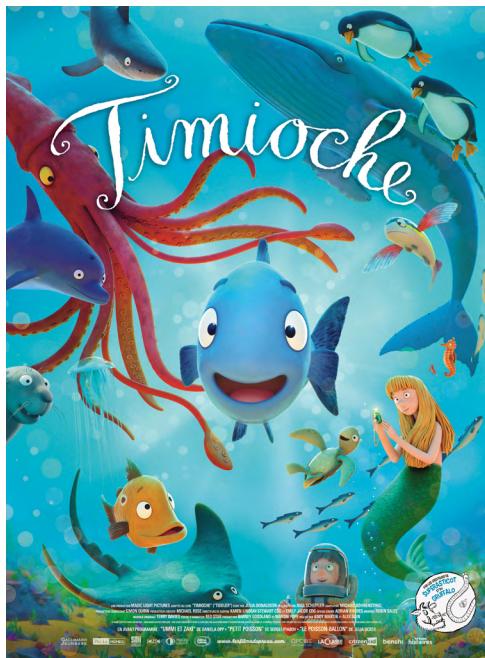


## LE LIVRE

Timioche, petit poisson toujours en retard, adore inventer des excuses, souvent plus grosses que lui ! Jusqu'au jour où une mésaventure lui arrive vraiment...

Un album sur les petits mensonges et l'art de raconter des histoires, par les créateurs de Gruffalo.

Disponible aux éditions Gallimard Jeunesse, au format album ou en version de poche dans la collection L'heure des histoires (n° 49).



## LE FILM

Titre original : *Tiddler*

Genre : Animation 3D

Nationalité : Grande-Bretagne, 2024

Réalisation : Andy Martin et Alex Bain

Production : Magic Light Pictures

Musique originale : Terry Davies

Studio d'animation : Red Star

Distribution : Les Films du Préau

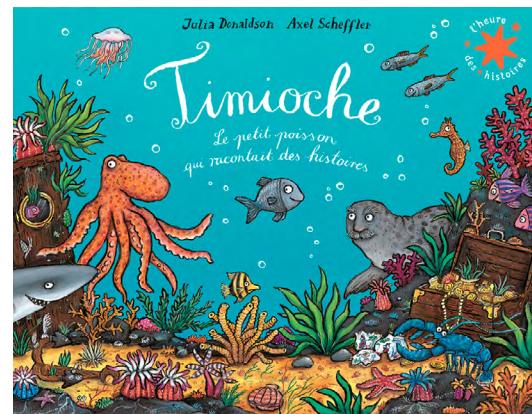
[Consulter le dossier de presse](#)

## ACTIVITÉ N° 1

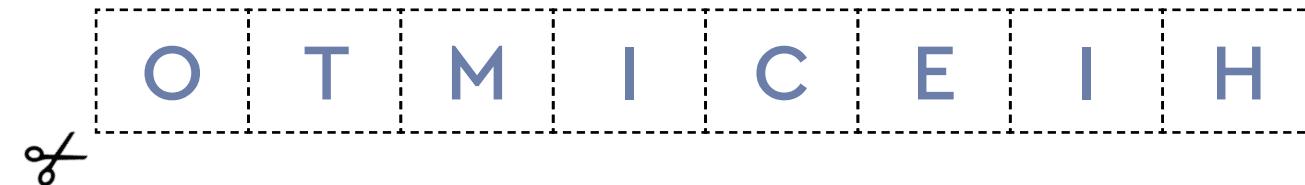
Petite et  
moyenne sections

# RECONSTITUER LE TITRE DE L'ALBUM ET DU FILM

Consigne : découpe et colle les lettres pour reconstituer le titre de l'album et du film.  
Tu peux t'aider des modèles !

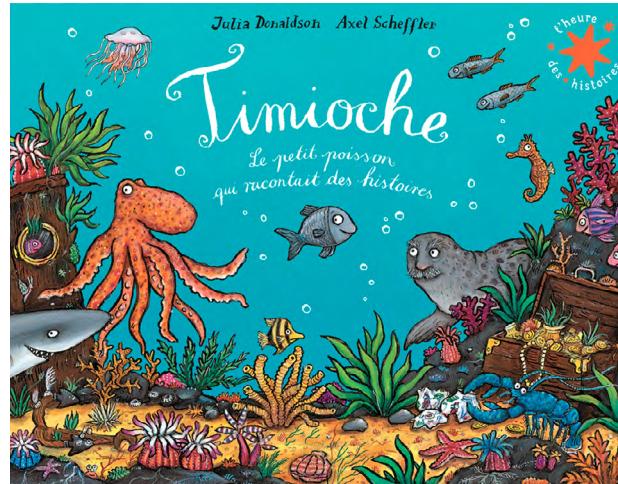


--	--	--	--	--	--	--	--



# ÉCRIRE LE TITRE ET LE SOUS-TITRE DU LIVRE

Consigne : recopie le titre et sous-titre du livre en écriture cursive.



Timioche

Le petit poisson qui racontait des histoires

# RECONNAÎTRE UN MOT

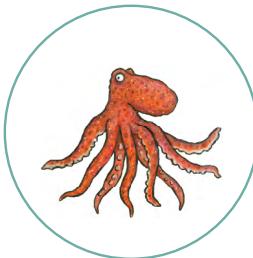
Consigne : relie le nom de l'animal à son image.  
Regarde bien le modèle !



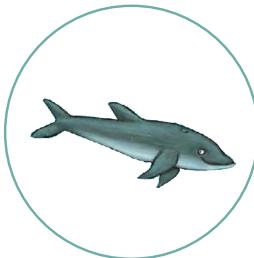
MÉDUSE



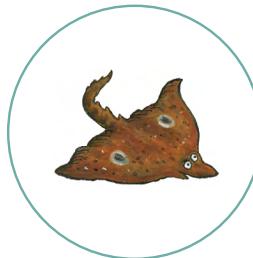
HIPPOCAMPE



PIEUVRE

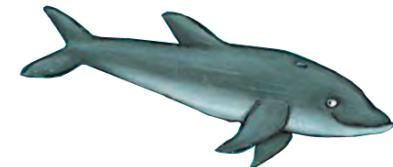


DAUPHIN



RAIE

RAIE



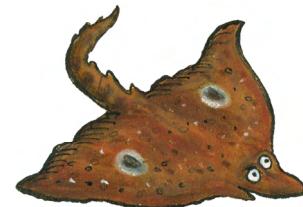
MÉDUSE



DAUPHIN



PIEUVRE



HIPPOCAMPE

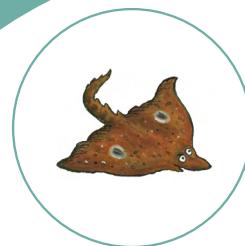


## ACTIVITÉ N° 2

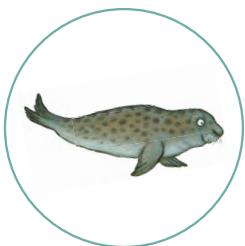
Grande  
section

# MOTS CROISÉS

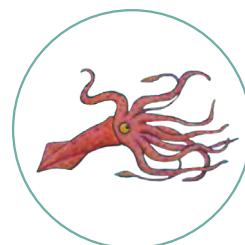
Consigne : complète la grille de mots croisés avec les mots de l'histoire,  
en t'a aidant des illustrations.



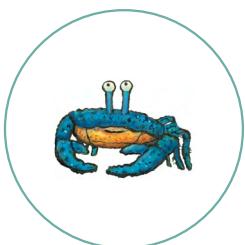
RAIE



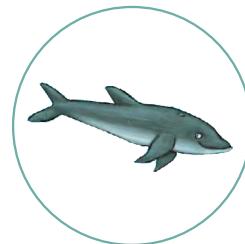
PHOQUE



CALAMAR



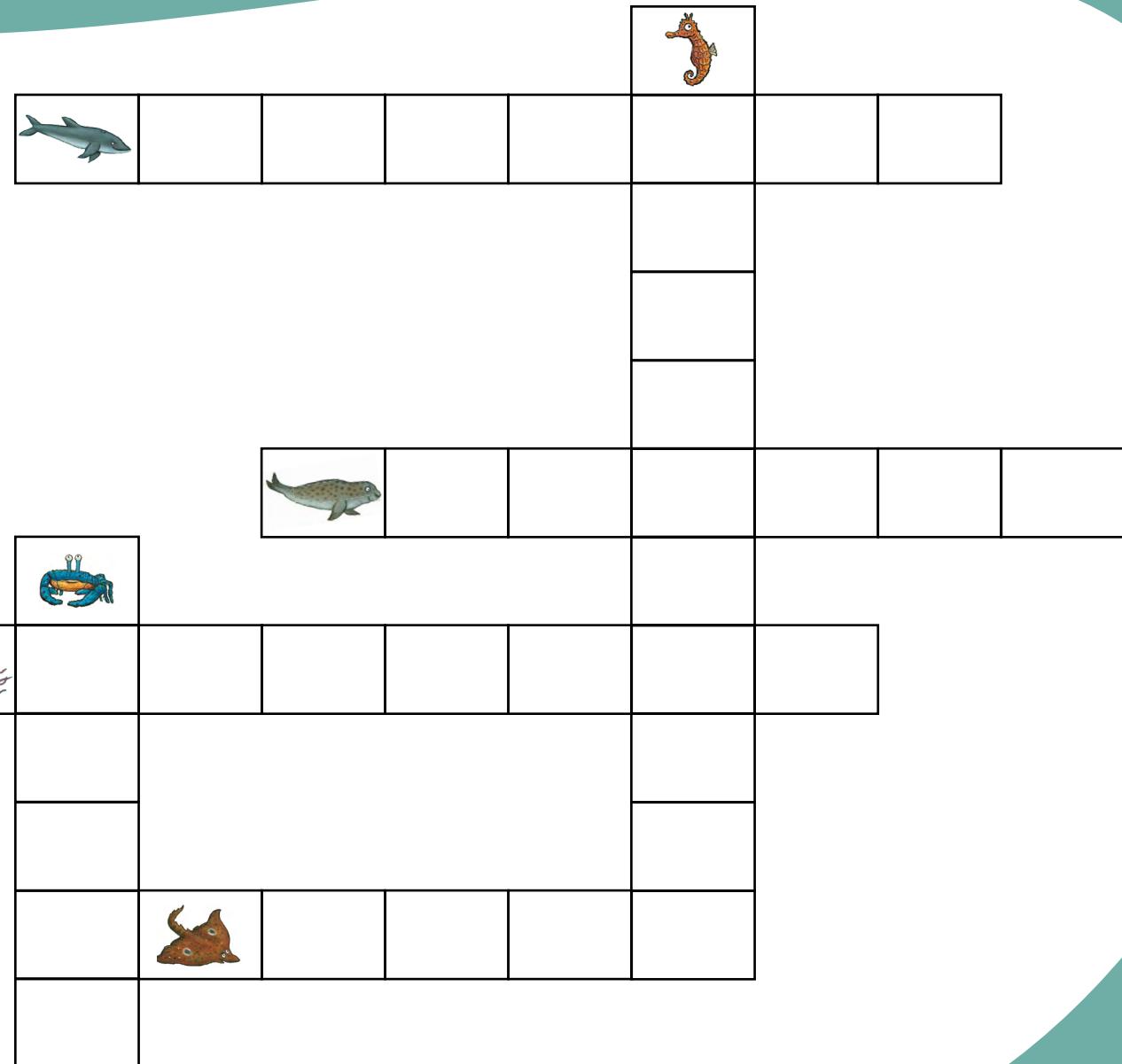
CRABE



DAUPHIN

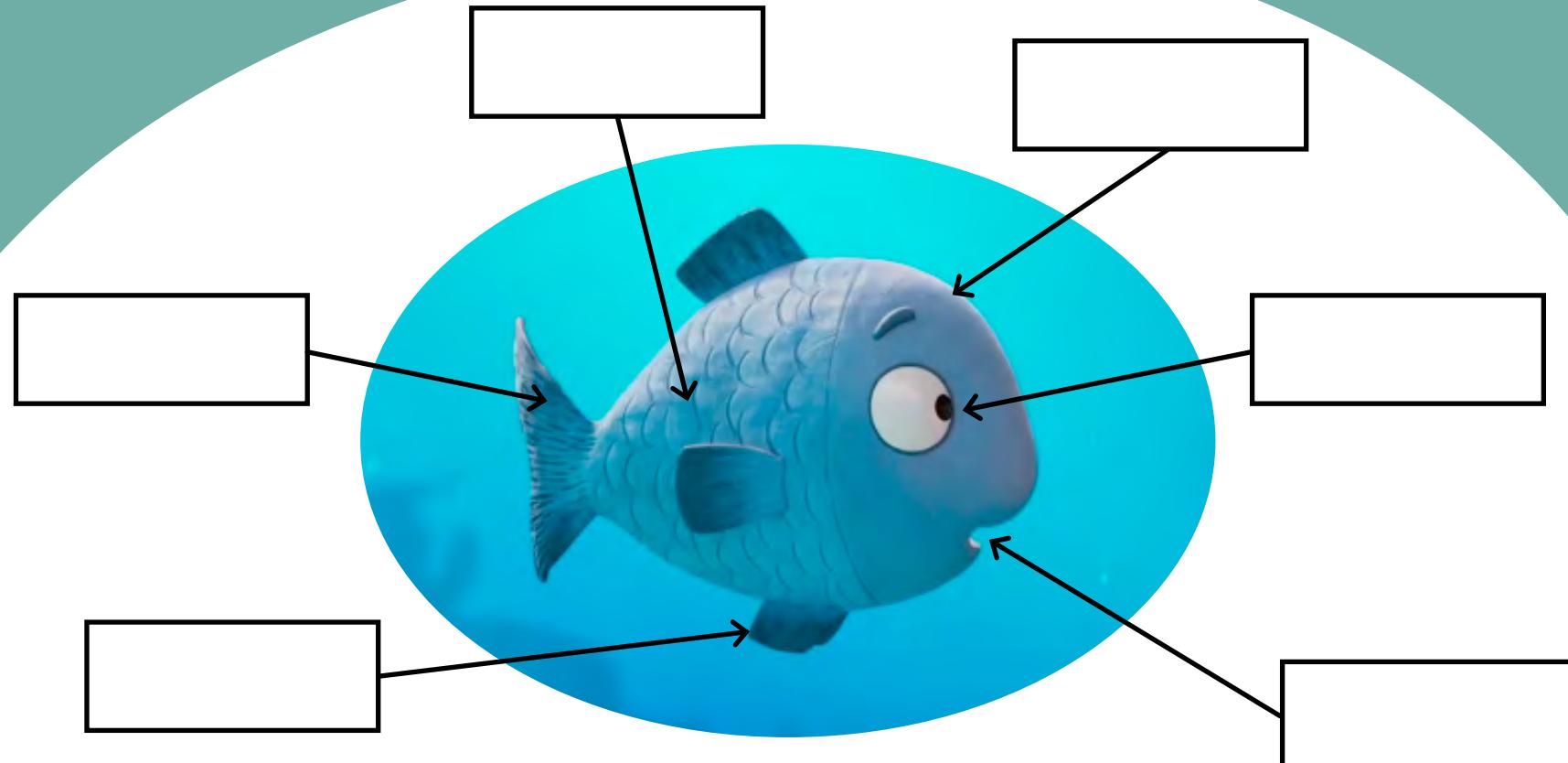


HIPPOCAMPE



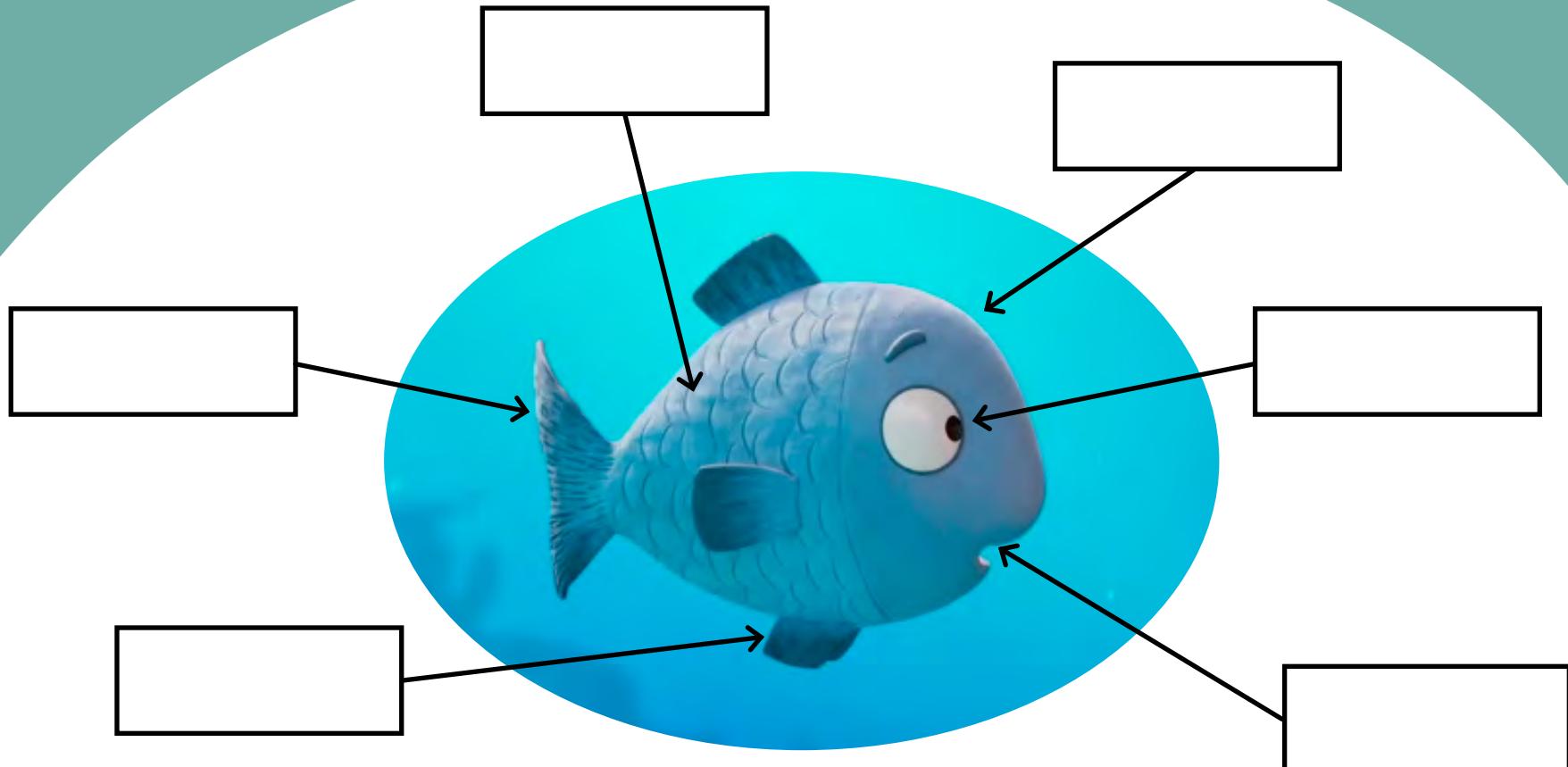
# DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

Consigne : découpe les noms des différentes parties du corps de Timioche le petit poisson et place-les au bon endroit.



# DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

Consigne : écris au bon endroit le nom des différentes parties du corps de Timioche le petit poisson.



TÊTE	BOUCHE	NAGEOIRE
ÉCAILLES	ŒIL	QUEUE

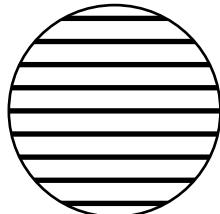
## ACTIVITÉ N° 4

Petite et moyenne sections

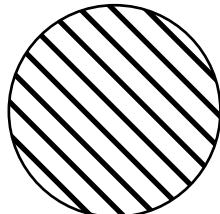
# GRAPHISME

Consigne : complète le dessin de Timioche, en traçant les rayures de ses nageoires et les écailles de son corps. Pour t'aider, regarde bien le modèle des traits horizontaux, des traits obliques et des ponts. Ensuite, tu peux le colorier.

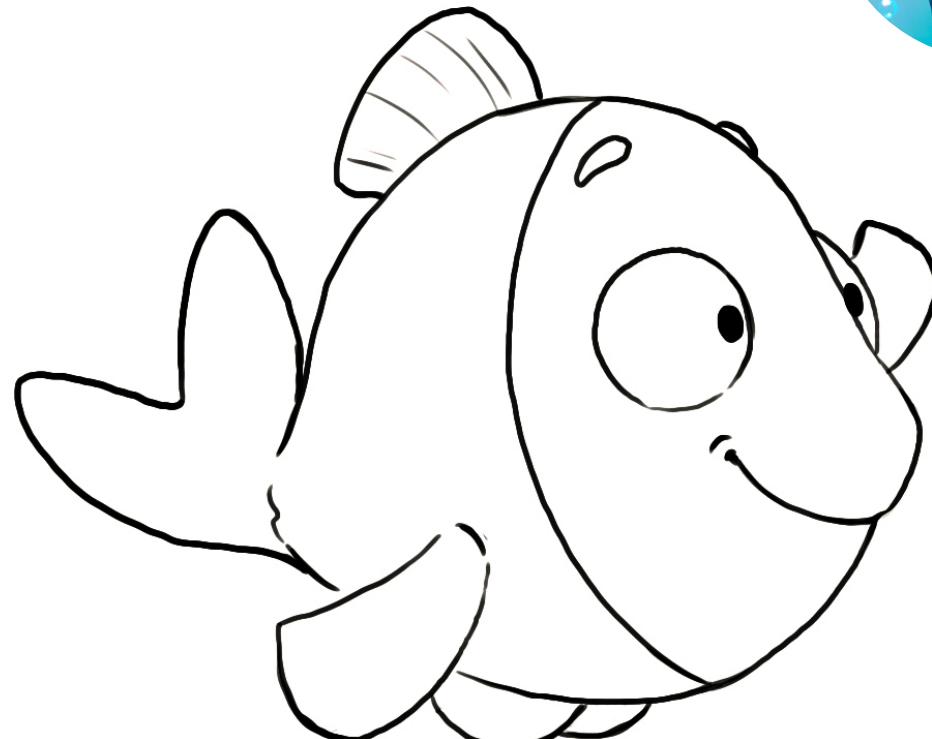
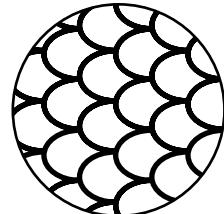
TRAITS  
HORIZONTAUX



TRAITS  
OBLIQUES



PONTS



## ACTIVITÉ N° 4

Grande  
section

# GRAPHISME

Consigne : regarde bien cette image de Timioche. À ton tour, dessine dans le cadre le petit poisson.

N'oublie pas de dessiner son œil, sa bouche, ses écailles, sa nageoire dorsale, sa nageoire ventrale, sa nageoire latérale et sa nageoire caudale. Ensuite, colorie-le.

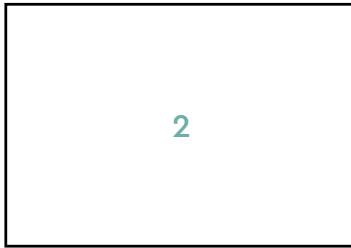


# SE REPÈRER DANS LE TEMPS : CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE

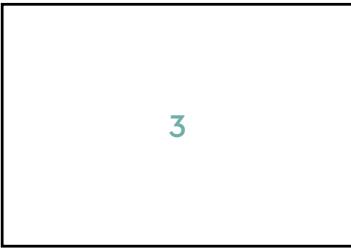
Consigne : en te faisant aider par un adulte, découpe et colle les images des animaux qui ont raconté l'histoire de Timioche, depuis la baleine jusqu'à Grand-mère Saint-Pierre.



1



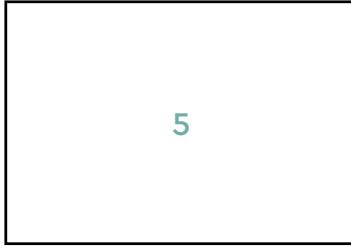
2



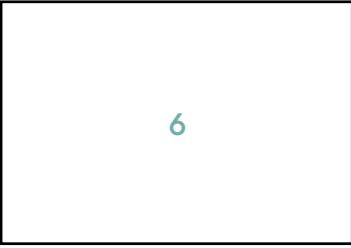
3



4



5



6



# SE REPÈRER DANS LE TEMPS : CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE

Consigne : 1. Découpe et colle les images des animaux qui ont raconté l'histoire de Timioche, depuis la baleine jusqu'à Grand-mère Saint-Pierre.

2. Découpe et colle sous chaque image le nom de l'animal qui a raconté l'histoire de Timioche. Aide-toi du modèle.



1



2



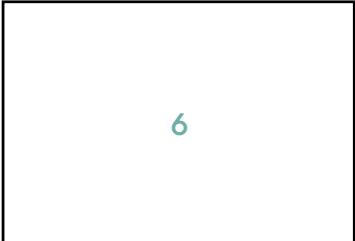
3



4



5



6



ÉTOILE

ANGUILLE

PHOQUE

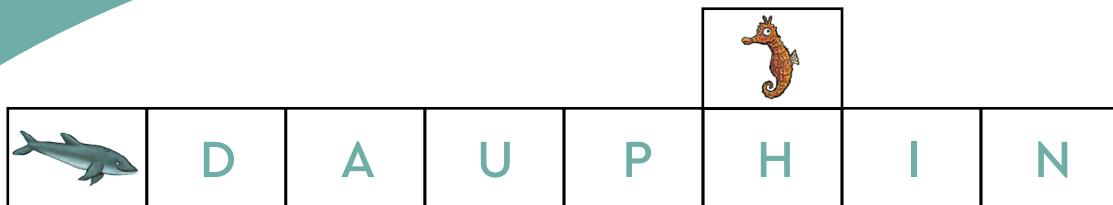
HOMARD

CARRELET

HARENG

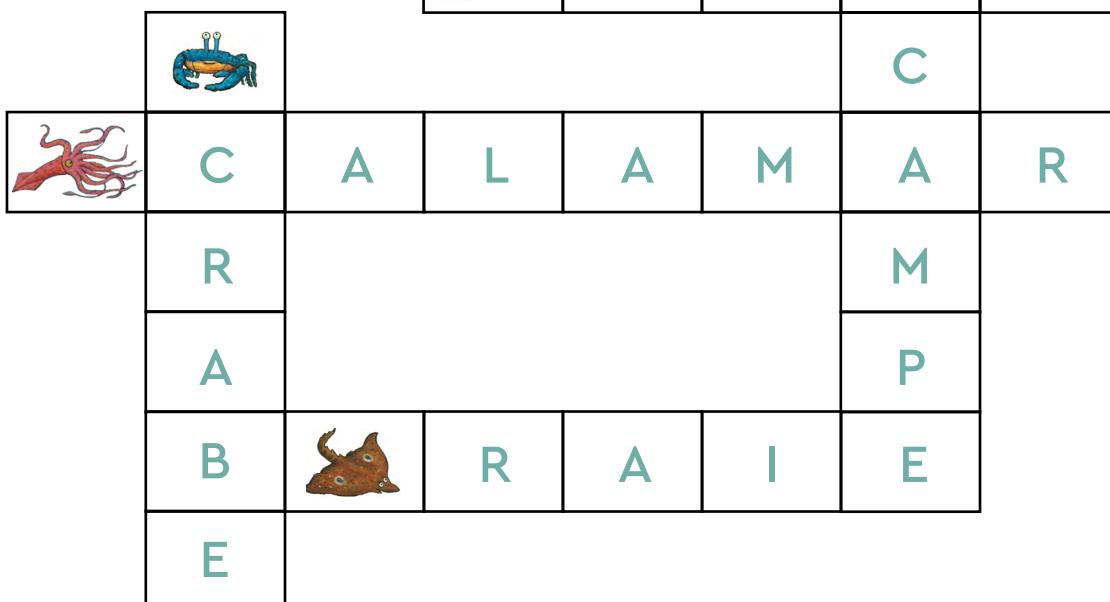


# SOLUTIONS



Y  
P  
P

ACTIVITÉ N° 2  
Grande section  
MOTS CROISÉS



HARENG	ANGUIILLE	HOMARD	PHOQUE	ÉTOILE	CARRELET
--------	-----------	--------	--------	--------	----------

1

2

3

4

5

6

## ACTIVITÉ N° 5

Petite, moyenne et grande section  
SE REPÉRER DANS LE TEMPS :  
CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE