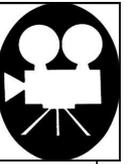


Voyons ce que tu as retenu de ta sortie au cinéma ... Le titre du film était :

Le réalisateur en est, créateur de « »



Un film, c'est d'abord une histoire... Complète le résumé par les mots qui conviennent : C'est l'histoire de deux garçons : Azur aux yeux, et Asmar aux yeux Jénane est la d'Asmar, et la d'Azur. Elle leur raconte l'histoire de la fée des Djinns, emprisonnée et qu'il faut délivrer, mais ajoute que personne n'y est jamais arrivé.

Azur et Asmar grandissent ensemble, mais un jour, le d'Azur qui lui impose des leçons de danse et d'équitation, le fait partir de la maison pour aller étudier et chasse Jénane et Asmar. Séparés, chacun ignore ce que devient l'autre.

A la fin de ses études, devenu un jeune adulte, Azur rêve d'aller sauver la fée des Djinns. Contre l'avis de son père, il embarque sur un Mais celui-ci est pris dans une tempête et Azur tombe à la mer...

Il se réveille sur une terre inconnue. Rejeté par tout le monde parce que l'on pense que ses yeux bleus portent, Azur décide de les fermer, comme s'il était Il rencontre alors Crapoux, un mendiant qu'il prend sur ses et qui, en échange, le guide.

Un jour, Azur entend une qu'il reconnaît comme celle de Jénane. Il va frapper à sa porte alors qu'elle est devenue une riche Asmar ne partage pas la joie de sa mère, se souvenant du temps où ils ont été chassés par le père d'Azur.

Azur rencontre à ce moment Chamsous Sabah, une jeune amie de Jénane. Elle confie à Azur des objets magiques pour l'aider dans sa quête : il a en effet toujours la volonté d'aller la fée des Djinns, objectif que s'est également fixé Asmar et avec qui il partagera le dangereux voyage. Attaqués, blessés, après avoir été confrontés à de terribles dangers, Azur et Asmar franchissent ensemble la porte de la fée des Djinns. Personne n'arrive à désigner qui pourra l'épouser... Finalement, la princesse, le sage Yadoa , Crapoux, Jénane, Azur, Asmar, la fée des Djinns et sa, au cours d'une danse, forment des couples heureux.

Galerie de portraits : écris leur nom sous chacun des personnages



.....
.....



.....



.....
.....
.....



..... et



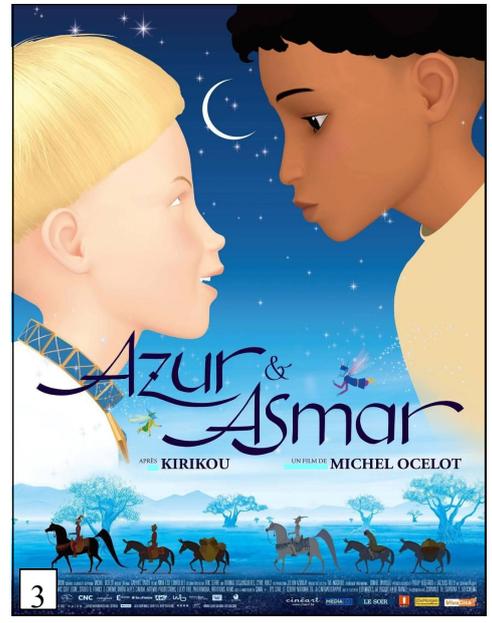
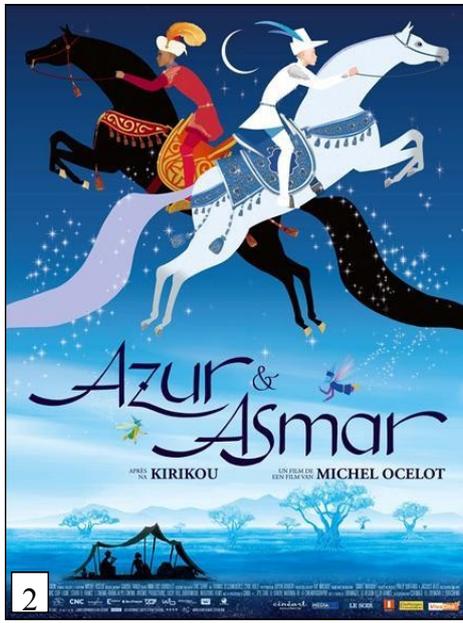
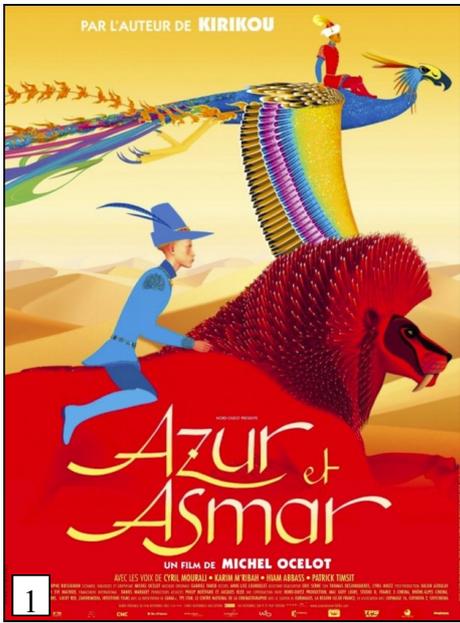
.....



..... d'



.....

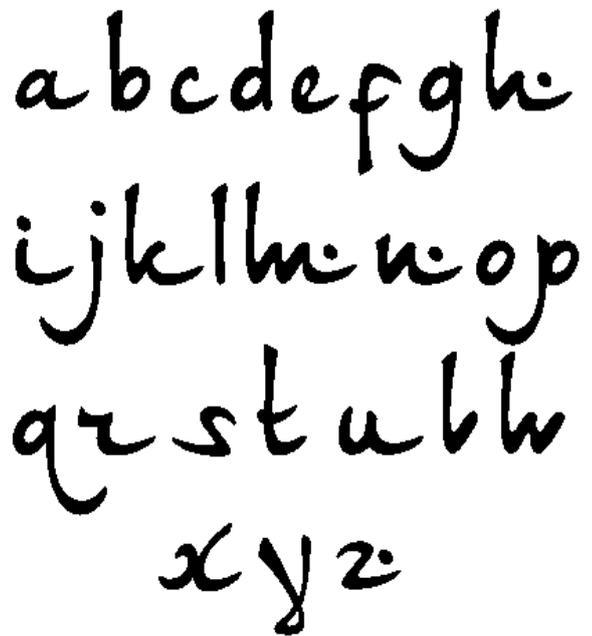


Tu vois ici trois affiches différentes du film...
Examine-les pour trouver leurs points communs, ou leurs différences !

| | Affiche(s) ^{n°} |
|--|-----------------------------------|
| Azur et Asmar vont dans la même direction, les couleurs de leurs vêtements et de leurs montures semblent se répondre | |
| Azur et Asmar vont dans des directions opposées, les couleurs de leur monture sont également opposées | |
| Azur et Asmar se font face | |
| On voit le croissant de lune, associé à l'orient | |
| On voit des animaux ou des êtres fantastiques | |
| On voit des personnages autres qu'Azur et Asmar | |
| On distingue trois plans dans l'image | |
| Le désert, en décor, occupe l'arrière-plan | |

Pour aller plus loin...

Les caractères utilisés pour écrire « Azur » et « Asmar » sont les mêmes sur les trois affiches. A l'aide de l'alphabet ci-dessous, entraîne-toi à écrire ton prénom



Les mots sont aussi de grands voyageurs ! Cherche ceux qui correspondent aux définitions : ils viennent tous de l'arabe(La première lettre t'est donnée pour t'aider)

Animal au très long cou : une g.....

Porte-bonheur : un t.....

Boutique, commerce : un m.....

Symboles pour écrire les nombres : les c.....

Quantité nulle : z.....

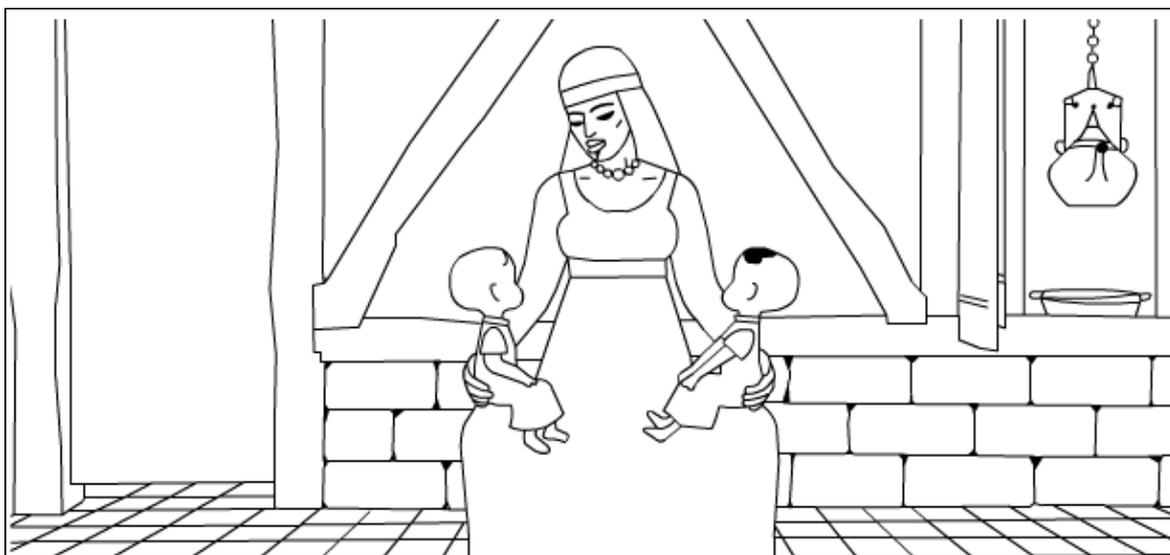
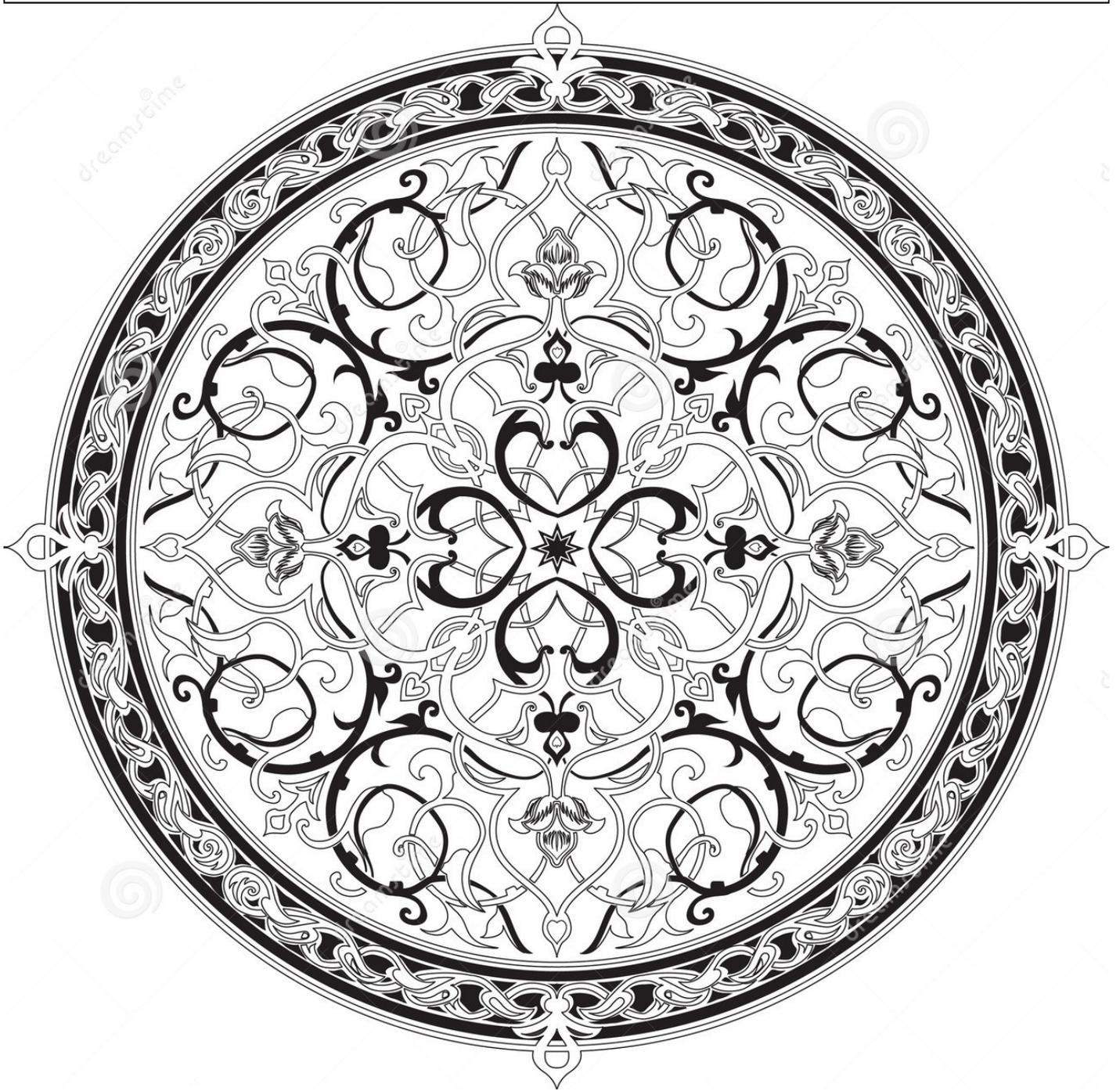
Récipient pour contenir des liquides : une j

Sur la table, pour verser de l'eau : une c.....

Animal aux longues pattes, réputé pour sa rapidité : une g.....

Le vin en contient, son abus est mauvais pour la santé : l'a.....

Tu as remarqué que les décors du film doivent beaucoup à la géométrie, aux motifs qui se répètent ...
Colorie ceci à ta guise. Attention, c'est un travail qui demande de l'application et de la précision !



Encore un coloriage : il est directement tiré d'une scène du film. Saurais-tu situer à quel moment elle se trouve ?



En recadrant un peu l'image, on trouve une symétrie pratiquement parfaite : trace son axe