

SACRÉLEU PRODUCTIONS et MAYBE MOVIES
PRÉSENTENT

long métrage
ANNECY 2015
Prix du public

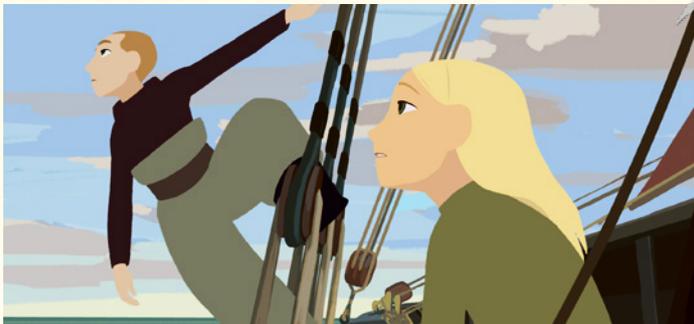
LE GARNET DE VOYAGE
POUR ACCOMPAGNER
SACHA...

TOUT EN HAUT DU MONDE

RÉALISÉ PAR RÉMI CHAYÉ

AU CINÉMA LE 27 JANVIER 2016

cinéma



L'HISTOIRE DU FILM

1882, Saint-Petersbourg. Sacha, jeune fille de l'aristocratie russe, a toujours été fascinée par la vie d'aventure de son grand-père, Oloukine. Explorateur renommé, concepteur d'un magnifique navire, le Davaï, il n'est jamais revenu de sa dernière expédition à la conquête du Pôle Nord. Sacha décide de partir vers le Grand Nord, sur la piste de son grand-père pour retrouver le fameux navire.



LES PERSONNAGES



SACHA, L'HÉROÏNE Sacha est une jeune fille de 14 ans. Née dans une famille aristocratique de Saint-Petersbourg en Russie, elle adore son grand-père, Oloukine, qui lui a souvent raconté ses expéditions. Il y a deux ans, Oloukine est parti pour conquérir le pôle Nord à bord de son magnifique navire, le Davaï. Héritière de son courage et de sa ténacité, elle va tout risquer pour retrouver le bateau de son grand-père et se lancer dans cette grande aventure, tout en haut du monde.



OLOUKINE Le grand-père de Sacha est un capitaine de la marine russe. C'est un explorateur fortuné qui a passé sa vie en mer dans des expéditions lointaines. Il n'a pas été très présent pour ses enfants mais il l'a été un peu plus pour sa petite fille, Sacha, qu'il adore. Son rêve a toujours été de conquérir le Pôle Nord.



LA MÈRE DE SACHA C'est la fille d'Oloukine et la mère de Sacha. Elle a peu connu son père qui était souvent absent. Elle tente de protéger sa fille mais elle voit bien que Sacha a hérité du caractère têtù et enflammé de son grand-père.

LE PÈRE DE SACHA, IVAN TCHERNETSOV

Le père de Sacha est un haut fonctionnaire de l'administration russe. Il espère être nommé ambassadeur de Russie à Rome. Tchernetsov espère faire un beau mariage qui le rapprocherait de la famille du Tsar.

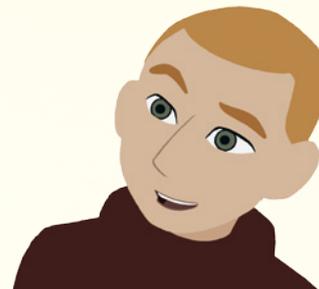


LUND ET LARSON Lund est le capitaine du Norge. C'est un homme qui parle peu et que son équipage respecte. Il est très dur avec son frère Larson qui est joueur, un brin séducteur, un peu arnaqueur. Larson se met bien souvent dans des situations délicates dont son frère Lund doit le sortir.



LE PRINCE TOMSKY Neveu du Tsar, il vient d'être nommé conseiller scientifique. À cause d'une vieille histoire - Oloukine a insulté son oncle - il ne veut pas que la bibliothèque de l'Académie des Sciences soit nommée "bibliothèque Oloukine". Il se sert d'un faux pas de Sacha comme prétexte pour faire un esclandre et discréditer les Tchernetsov.

OLGA Elle tient une auberge dans le port d'Arkhangelsk. Olga a un caractère bien trempé et assez rugueux. Touchée par le désespoir de Sacha, elle lui offre la possibilité de travailler pour elle à l'auberge. S'attachant à la jeune fille, Olga va l'aider à monter sur le bateau de Lund.



KATCH Katch est un mousse, un jeune apprenti marin. Il joue les caïds mais c'est un tendre encore gamin.



QUE FAUT-IL EMPORTER POUR

TU ORGANISES AVEC TES AMIS UNE EXPÉDITION POLAIRE.

Après avoir constitué ton équipe, tu devras définir ta route et estimer la durée de l'expédition. Ensuite, il te faudra choisir le matériel ainsi que la nourriture. Pour t'aider, voici des listes : **entoure ce qui te semble indispensable et complète les listes.**

POUR TE DÉPLACER SUR LA BANQUISE :

ski / hélicoptère / chiens de traîneaux / raquettes / bus / vélo / skate-board / autocar / trottinette / et aussi _____

POUR T'HABILLER :

jupe / combinaison / sous-pull / chaussettes / maillot de bain / cagoule / lunettes de soleil / sandales / chaussures de marche / anorak / gants / et aussi _____

POUR DORMIR :

sous une tente / à l'hôtel / à la belle étoile / dans une caravane / dans un duvet / sur un matelas gonflable / et aussi _____

POUR TA TOILETTE :

(Attention à ne pas prendre de produits qui contiennent de l'eau, ta peau gèlerait aussitôt !)
brosse à dents / brosse à cheveux / shampoing / crème / maquillage / et aussi _____

UNE EXPÉDITION POLAIRE ?

POUR COMMUNIQUER ET TE REPÉRER :

drapeau / téléphone / talkie-walkie / GPS / fumée / tam-tam / et aussi _____

DÉSORMAIS TU PEUX T'HABILLER, TE DÉPLACER, TE LAVÉ... QUE VAS-TU MANGER ET BOIRE ?

Trouve trois aliments que tu ne dois pas emporter ?

_____/_____/_____

Quels sont les trois aliments indispensables ?

_____/_____/_____

Et surtout :

- Avec tes amis, imagine et anticipe les problèmes qui peuvent retarder ou empêcher l'expédition.
- N'oublie pas ta préparation physique avant de partir !
- Prépare-toi à expliquer le projet à ton entourage.

Pour ne pas avoir le cafard il faut toujours penser à prendre des effets personnels : photos de famille, doudou, porte-bonheur...



À LA RENCONTRE DES ANIMAUX DU PÔLE NORD

Relie chaque nom d'animal à la photo qui lui correspond :



Ours polaire
CACHALOT
MANCHOT
STERNE ARCTIQUE
ORQUE
MORSE
RENNE
PHOQUE
KRILL

Choisis un animal de l'Arctique et crée sa carte d'identité !
Aide-toi des questions :

- Quel est le nom de l'animal ?
- Où vit-il ?
- Que mange-t-il ?
- A-t-il des prédateurs (des ennemis) ? Lesquels ?
- Quel est son cri ?
- Comment se protège-t-il du froid ?
- Quelles sont ses principales caractéristiques physiques (poids, taille,...) ?
- Fais un dessin pour illustrer cette fiche

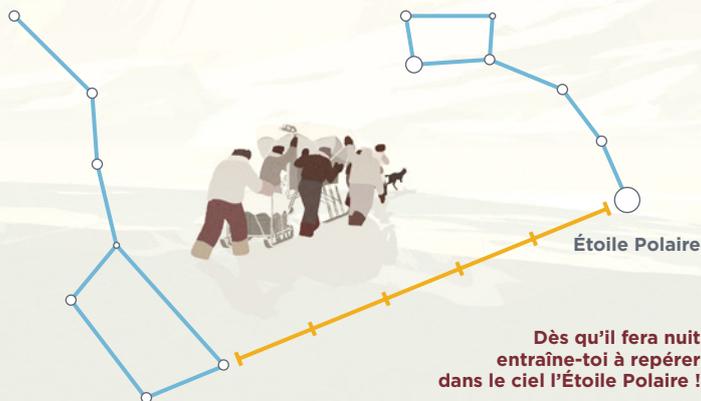
POUR TON EXPÉDITION, TROUVE LE NORD, MÊME SANS BOUSSOLE !



C'est simple, lorsque le ciel est dégagé (sans nuages), il est aisé de s'orienter grâce à l'Étoile Polaire qui indique toujours le Nord, quelle que soit la saison, l'heure et le lieu où tu te trouves.

POUR CELA IL FAUT LEVER LA TÊTE ET REGARDER LES ÉTOILES :

- 1/ Repérer **La Grande Ourse** (ou grande casserole).
- 2/ Reporter **5 fois** vers le haut **la distance entre les deux étoiles** du bout de la casserole (c'est le côté opposé au manche).
- 3/ Ainsi, tu localises **l'Étoile Polaire** qui est au bout de **La Petite Ourse** (petite casserole). **L'Étoile Polaire** est toujours l'étoile **la plus brillante**.



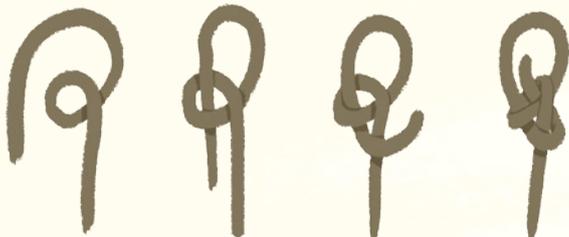
Dès qu'il fera nuit
entraîne-toi à repérer
dans le ciel l'Étoile Polaire !

COMME SACHA, APPREND À FAIRE DES NOEUDS MARINS

(Toujours utile quand on part en expédition !)



LE NOEUD DE CHAISE SIMPLE



- 1/ Faire une boucle.
- 2/ Faire passer le courant du noeud dans la boucle, parallèlement au premier passage (mais dans l'autre sens).
- 3/ Contourner le dormant avec le courant.
- 4/ Faire revenir le courant dans la boucle, parallèlement au premier passage (mais dans l'autre sens).

NOEUDS D'ARRÊT

Le noeud d'arrêt le plus utilisé est le **noeud en huit** :



- 1/ Le demi-noeud, le plus simple des noeuds d'arrêt.
- 2/ Un demi-noeud ordinaire avec un demi-tour supplémentaire autour du dormant.
- 3/ Le noeud en huit terminé.

LA CARTOGRAPHIE

Voici quelques trucs et astuces pour bien savoir lire les cartes que tu emporteras en expédition !

Lire une carte est bien plus facile qu'apprendre à lire un texte. C'est être capable, avant même d'aller sur le terrain, d'imaginer la région cartographiée (route, montagne, rivière, fleuve, plaine, frontière, forêt....).



Toutes les cartes ne se ressemblent pas ! Elles n'ont pas le même point de vue. Retrouve **la France, l'équateur et le pôle Nord** sur les deux cartes :



QUEL CHEMIN ?

Aide Sacha et Shakle à retrouver
leur chemin pour rejoindre le *Davaï*.

