

**toulmonde
parle français**

Office
national du film
du Canada

National
Film Board
of Canada



“Branch et Branch”

un film de Bernard Longpré



**toulmonde
parle français**

"Branch et Branch"

un film de Bernard Longpré



Quelques scènes du film.

Photos: Michel Giroux

1. Sylvain, le chef des brigands:
*Nous allons jouer à "Branch et
Branch", comme la semaine passée.
Je vous fais le plan. Nous sommes
partis d'ici, en ligne droite, jusqu'ici.*

*Ici, nous sommes entrés dans le
bois, nous avons monté une côte,
nous sommes redescendus et nous
sommes arrivés près d'une rivière.
J'ai caché mes hommes près de là.*



5. Il suit une piste qui le conduit à la cachette du brigand Christian.



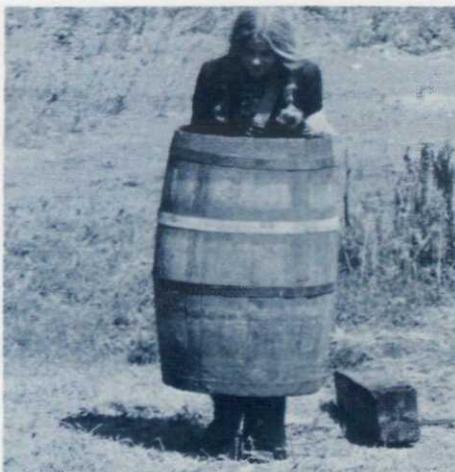
6. Mais Christian a tendu un piège à Leroux.
— "Bouge pas, Leroux, ou je te descends!"



7. "C'est pas juste! Tu m'as eu en traître!"



13. Mais les cowboys arrivent! Vite, Monique saute dans un baril.



14. Sur un signe d'Yves, elle avance de quelques pas. . .



15. Michel, un cowboy, a été pris mais il se sauve en courant.

Edition:

Isobel Marks

Recherche / rédaction:

Colette Blanchard-Brow

Conception graphique:

Dauphinois + Charbonneau

© Office national du film, 1974

Tous droits de publication
du présent ouvrage réservés,
Canada 1974. Copyright.

Tous droits réservés pour tous pays.

Imprimé au Canada.



2. J'ai donné des signaux à mes hommes. Vous essayez de les désarmer. Quand je donnerai le signal de "Branch et Branch", c'est le premier qui vient effacer le plan qui fait gagner son équipe.

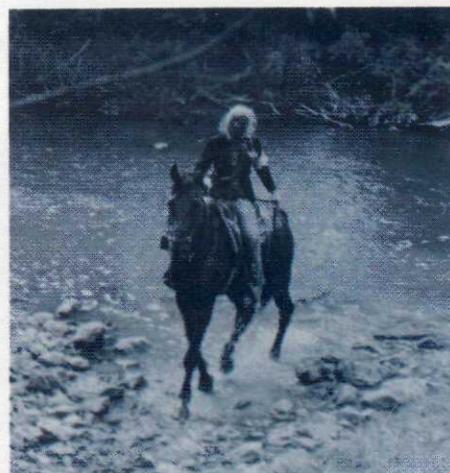


3. Les cowboys:
— Hey Denis, c'est par là!
— Non, c'est par là, Denis, regarde!

Denis, le chef des cowboys:
Ah! le chemin droit! Toi, Leroux va à gauche. Toi, Lamouche va à droite. Nous, on prend le chemin droit.



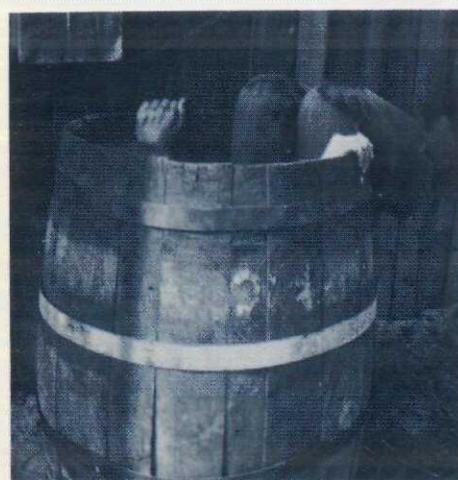
4. Leroux s'avance dans le bois avec prudence.



8, 9, 10. Pendant ce temps le jeu continue et Sylvain guide ses hommes en imitant le cri de la chouette.

11. Monique est poursuivie par les cowboys. Elle se sauve!

12. Arrivée près d'une étable, elle rencontre Yves qui se cache sur le toit.



16. Le cowboy est repris! Monique et Yves le bâillonnent et le mettent dans le baril.



17. Les brigands se cachent dans l'étable et la fusillade commence.



18. Au moment où on entend le signal de sortir, "Branch et Branch", Monique et Yves s'enfuient de l'étable et courent vers le drapeau.



19. Mais Denis arrive le premier. Il efface le plan et gagne le jeu pour son équipe. Les cowboys ont gagné.

Mot mystère

G	R	E	I	N	R	E	D	U	A	E	P	A	R	D
C	A	S	E	N	T	I	E	R	B	S	L	U	I	R
A	T	G	E	P	I	U	Q	E	Y	I	E	A	V	O
C	J	A	N	A	M	I	S	O	R	R	C	E	I	I
H	O	S	B	A	R	A	B	A	I	O	N	T	E	T
E	U	E	C	M	N	W	B	O	U	H	E	O	R	E
R	E	N	T	B	O	T	T	R	N	A	L	P	E	S
C	R	U	E	C	R	C	S	E	T	R	A	P	E	D
H	S	D	R	R	I	E	A	S	I	G	N	A	L	N
E	I	E	D	V	O	A	R	R	I	V	E	E	N	A
V	M	G	N	S	H	B	P	E	R	D	A	N	T	G
A	E	N	E	A	C	O	C	V	C	I	B	L	E	I
U	N	A	R	B	U	I	H	A	S	F	E	H	C	R
X	N	R	P	L	O	S	P	R	E	M	I	E	R	B
R	E	G	L	E	M	E	N	T	S	L	I	S	U	F

14 lettres cachées/Un jeu d'équipe.

Façon de procéder

Les mots au bas de la page sont cachés dans la grille:

- 1) horizontalement de gauche à droite ou de droite à gauche;
- 2) verticalement de haut en bas ou de bas en haut;
- 3) diagonalement de haut en bas ou de bas en haut.

Encerclez les lettres qui composent le mot que vous cherchez.

Dans la liste, vous faites un crochet à côté du mot que vous aurez trouvé.

Les lettres qui vous resteront, composent le mot mystère.

AMIS	DÉPART	PERDANT
ARRIVÉE	DERNIER	PLAN
BARIL	DRAPEAU	POTEAU
BOIS	DROITE	PREMIER
BRIGANDS	DUNES	PRENDRE
CACHER	ENNEMIS	RÈGLEMENTS
CHEFS	ÉQUIPE	RIVIÈRE
CHEVAUX	FUSIL	SABLE
CIBLE	GAGNANT	SENTIER
COURSE	GRANGE	SIGNAL
COMBAT	JOUER	TRAVERSER
COWBOYS	MOUCHOIR	VICTOIRE

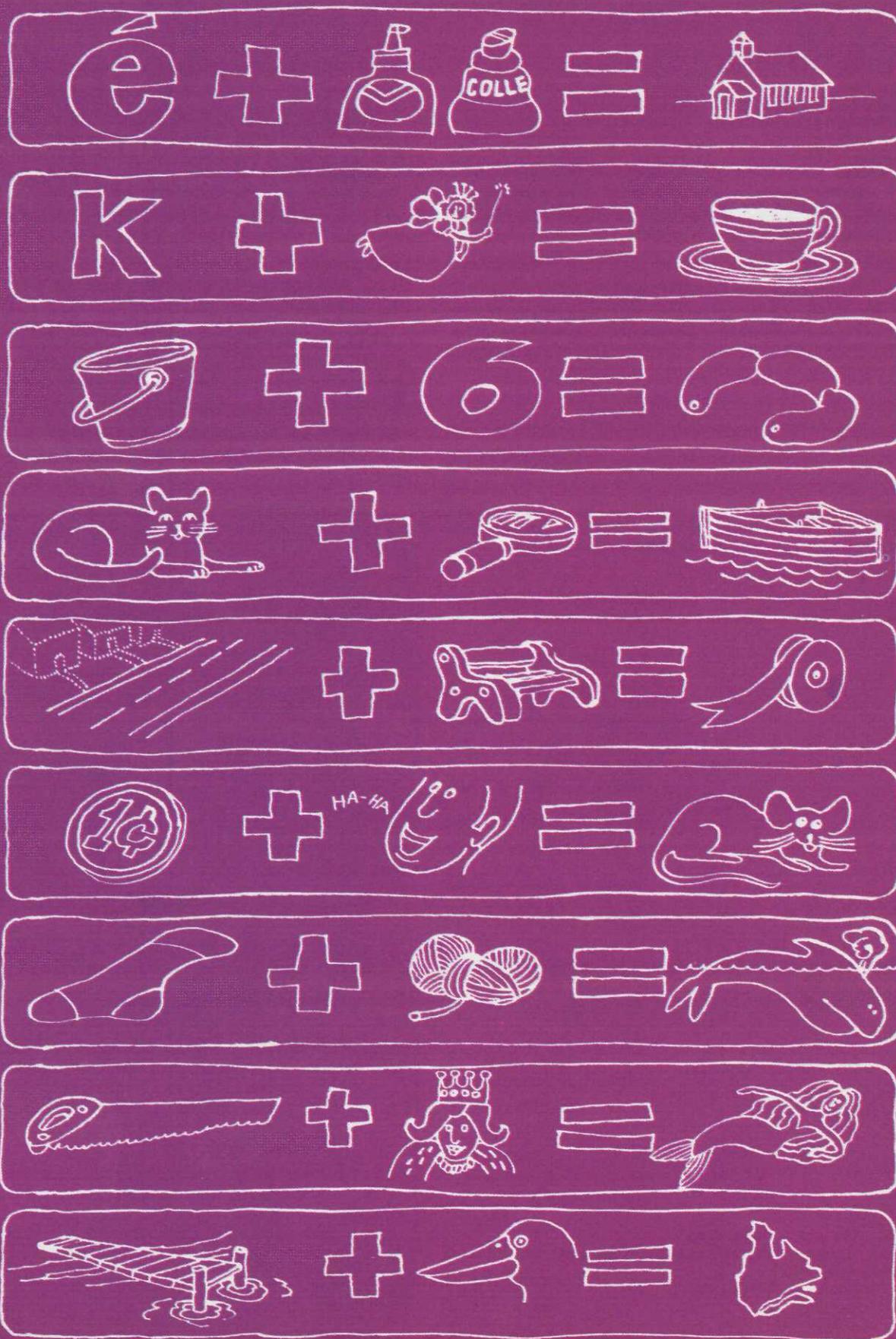
Solution: page 10

Rébus

Illustrations: Caroline Price

Un rébus est une suite de dessins, de lettres et de chiffres qui, quand ils sont prononcés à haute voix, expriment un autre mot tout à fait différent.

Peux-tu deviner ce mot? Solution: page 10



Les crêpes de sarrasin

par Jéhane Benoit

Au Québec, on se sert de la farine de sarrasin pour faire des crêpes, depuis très longtemps. Ce sont les ancêtres Bretons qui ont apporté avec eux la façon de faire la crêpe qu'on appelle aussi **galette de sarrasin**.

Illustrations: Caroline Price

Crêpes

Ingrédients

2 tasses de farine de sarrasin
1 cuillerée à thé de poudre à pâte
1 tasse de crème
1 oeuf
2 tasses d'eau

Crème à l'érable

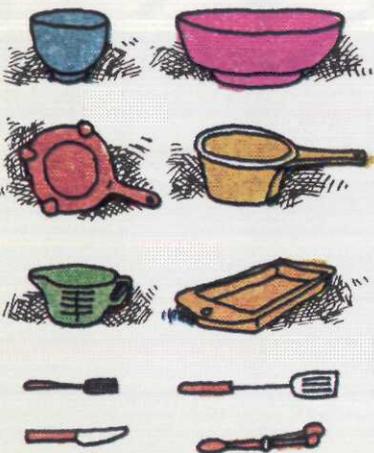
Ingrédients

1 tasse de sirop d'érable
½ tasse d'eau
1 cuillerée à soupe de fécule de maïs
1 cuillerée à soupe de beurre
¼ cuillerée à soupe d'eau froide

Pensons métrique!

1 tasse de 8 onces a une capacité d'environ	250 ml
1 cuillerée à table,	15 ml
1 cuillerée à thé,	5 ml

Eventuellement la température des fours sera indiquée non plus en degrés Fahrenheit mais en degrés Celsius.



Crêpes



1. Mélanger la farine et la poudre à pâte



2. Battre l'oeuf et la crème



3. Ajouter l'oeuf et la crème à la farine et la poudre à pâte



4. Ajouter 2 tasses d'eau pour faire une pâte légère



5. Cuire les crêpes dans un poêlon légèrement graissé.

Crème à l'érable



1. Faire bouillir le sirop et l'eau, 2 minutes



2. Délayer la fécule de maïs dans le ¼ de cuillerée à soupe d'eau froide



3. Ajouter la fécule de maïs au mélange de sirop



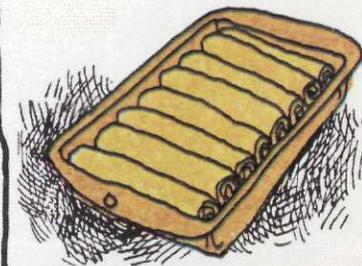
4. Ajouter 1 cuillerée à soupe de beurre



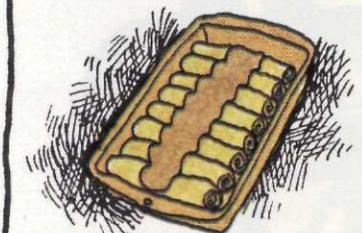
1. Mettre 1 cuillerée à soupe de crème à l'érable dans chaque crêpe



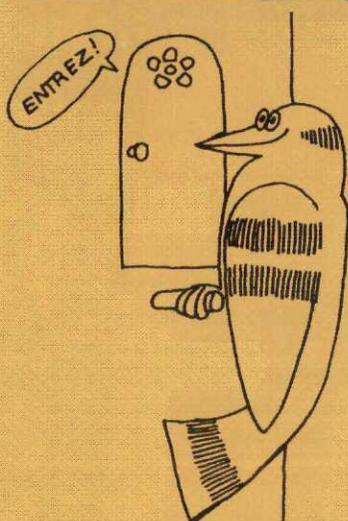
2. Rouler les crêpes et les placer dans un plat de cuisson



3. Parsemer de beurre et recouvrir avec ¼ de tasse de sirop d'érable

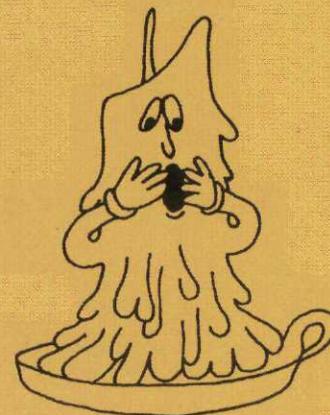
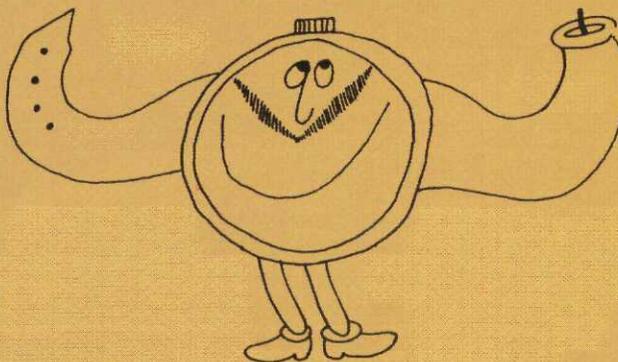


4. Cuire à 375°F pendant 20 minutes

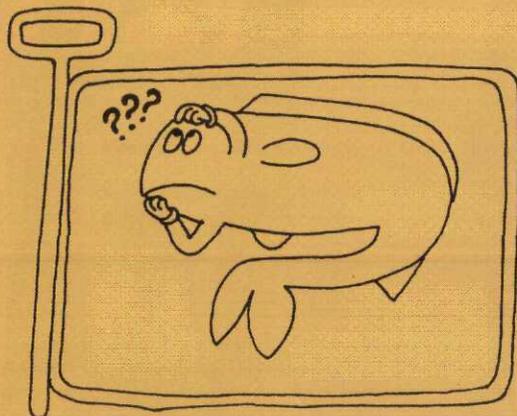


1. Quel est l'animal le plus poli?

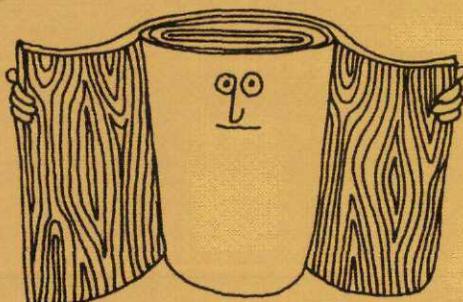
2. Qu'est-ce qui est rond, qui a une queue et qui marche sans patte?



3. Qu'est-ce qui est né grand et meurt petit?

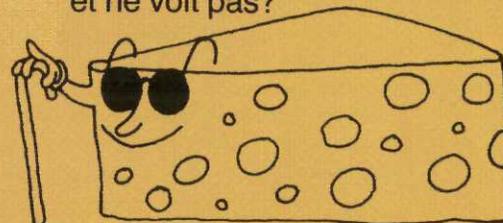


4. Quel est l'animal le plus idiot?

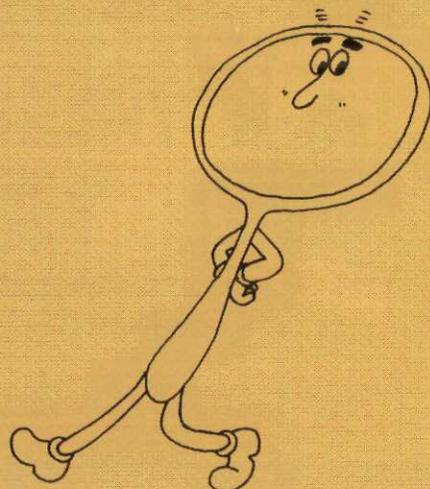
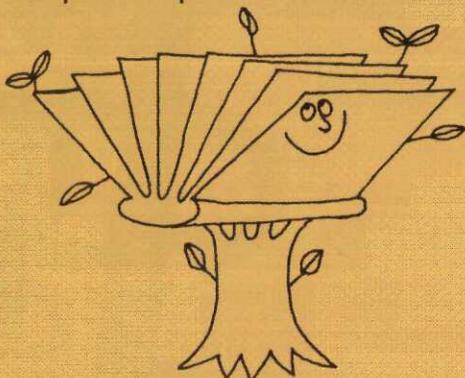


5. Qu'est-ce qui fait le tour du bois et qui n'entre pas dedans?

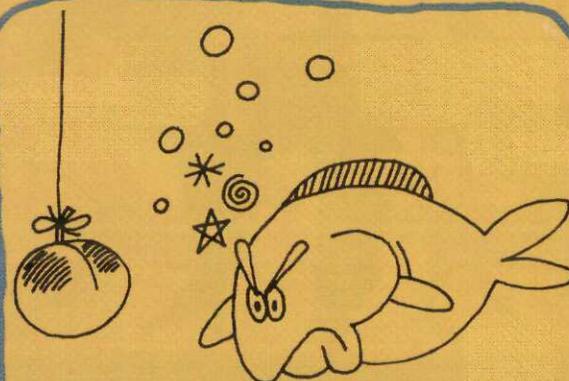
6. Qu'est-ce qui a des yeux et ne voit pas?



7. Qu'est-ce qui a beaucoup de feuilles mais n'est pas un arbre?



8. Qu'est-ce qui n'a pas de bouche et dit la vérité à tout le monde?



9. Quel est le fruit que les poissons n'aiment pas?

Solution: page 10

Illustrations: Caroline Price

Les devinettes 2, 3, 5, 6, 7, 8, et 9 proviennent de:
Civilisation traditionnelle des Lavallois
Soeur Marie-Ursule c.s.j.
Les Archives de folklore # 5-6

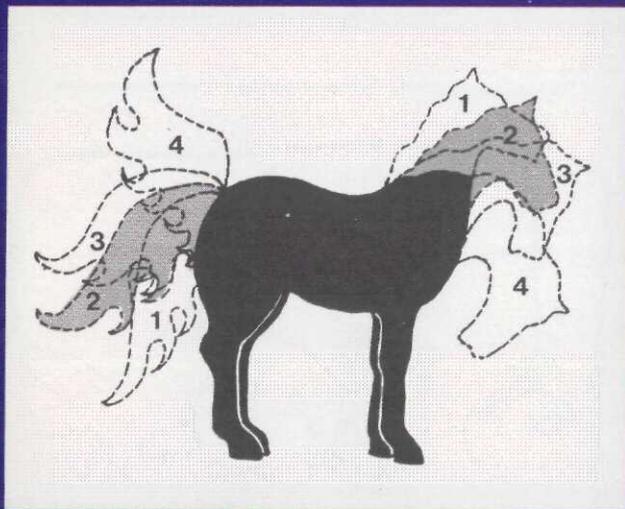
L'animation

Pour t'expliquer comment se fait l'animation des images au cinéma, nous allons te faire faire une expérience d'animation. Si tu laisses glisser les pages d'un livre entre ton pouce et ton index, tu vois les images sur les pages "danser" devant tes yeux. C'est parce que chaque page est différente de l'autre et c'est cette différence des pages qui fait l'animation.

Maintenant essayons de faire un "flip book" dans lequel nous animons un cheval.

Tu auras besoin d'un petit carnet de feuilles blanches semi-transparentes. Contrairement à un livre qui commence par la première feuille, toi, tu numérotés les feuilles en commençant par la dernière qui sera alors la page 1.

Notre illustration te montre comment dessiner un cheval dont la queue monte pendant que la tête descend. La partie sombre (le corps) sera toujours la même sur chaque dessin; seules la tête et la queue bougent.



Note: N'oublie pas que sur chaque feuille, tout le cheval est colorié. Les pointillés, sur notre illustration, n'indiquent que le mouvement.

Feuille 1. Sur cette feuille tu traces ton cheval. La tête (1) est en haut, la queue (1) est en bas.

Feuille 2. Sur cette feuille tu retraces le corps. La tête (2) est plus basse, la queue (2) est plus haute.

Feuille 3. Sur cette feuille tu retraces le corps. La tête (3) est encore plus basse, la queue (3) est encore plus haute.

Feuille 4. Sur cette feuille tu retraces le corps. La tête (4) est ENCORE plus basse, la queue (4) est ENCORE plus haute.

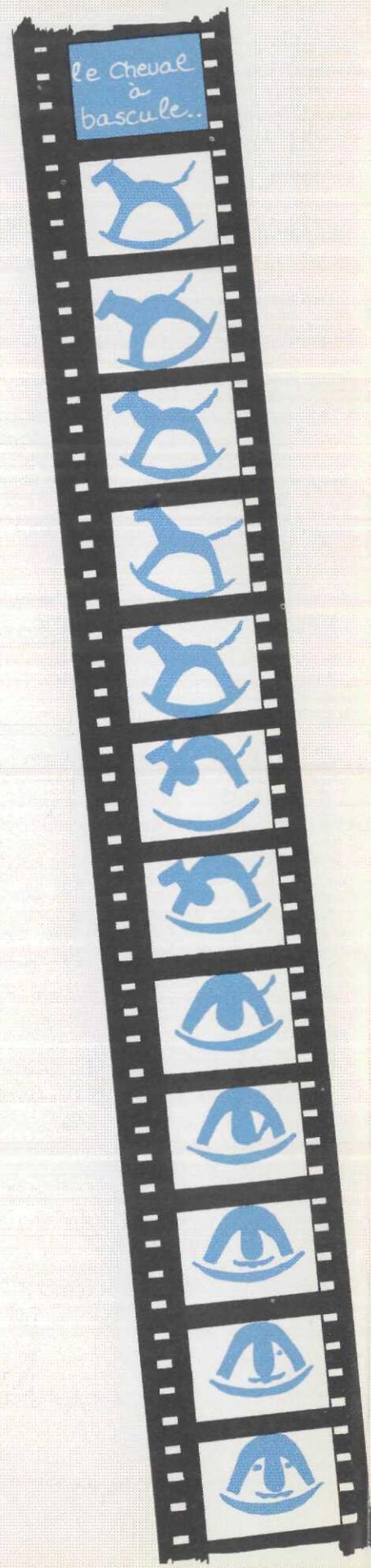
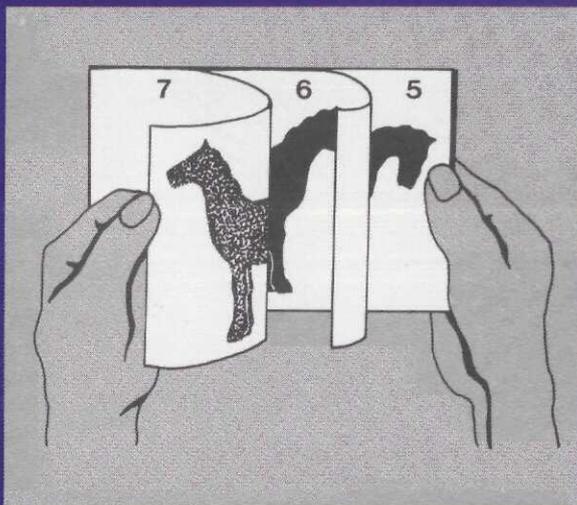
Et maintenant FLIP FLIP FLIP . . .

Mais le cheval qui baisse la tête et lève la queue peut lever la tête et baisser la queue . . .

Pour ça, il faut que tu ajoutes 3 feuilles. Sur la feuille 5, tu refais le cheval 3. Sur la feuille 6, tu refais le cheval 2. Sur la feuille 7, tu refais le cheval 1.

FLIP FLIP FLIP . . .

Fais glisser les pages de ton carnet entre ton pouce et ton index et tu verras ton cheval s'animer.



Le papier découpé

Les formes découpées que tu vois ci-dessous ont été photographiées sur de la pellicule de cinéma.

Tu n'as pas de caméra?

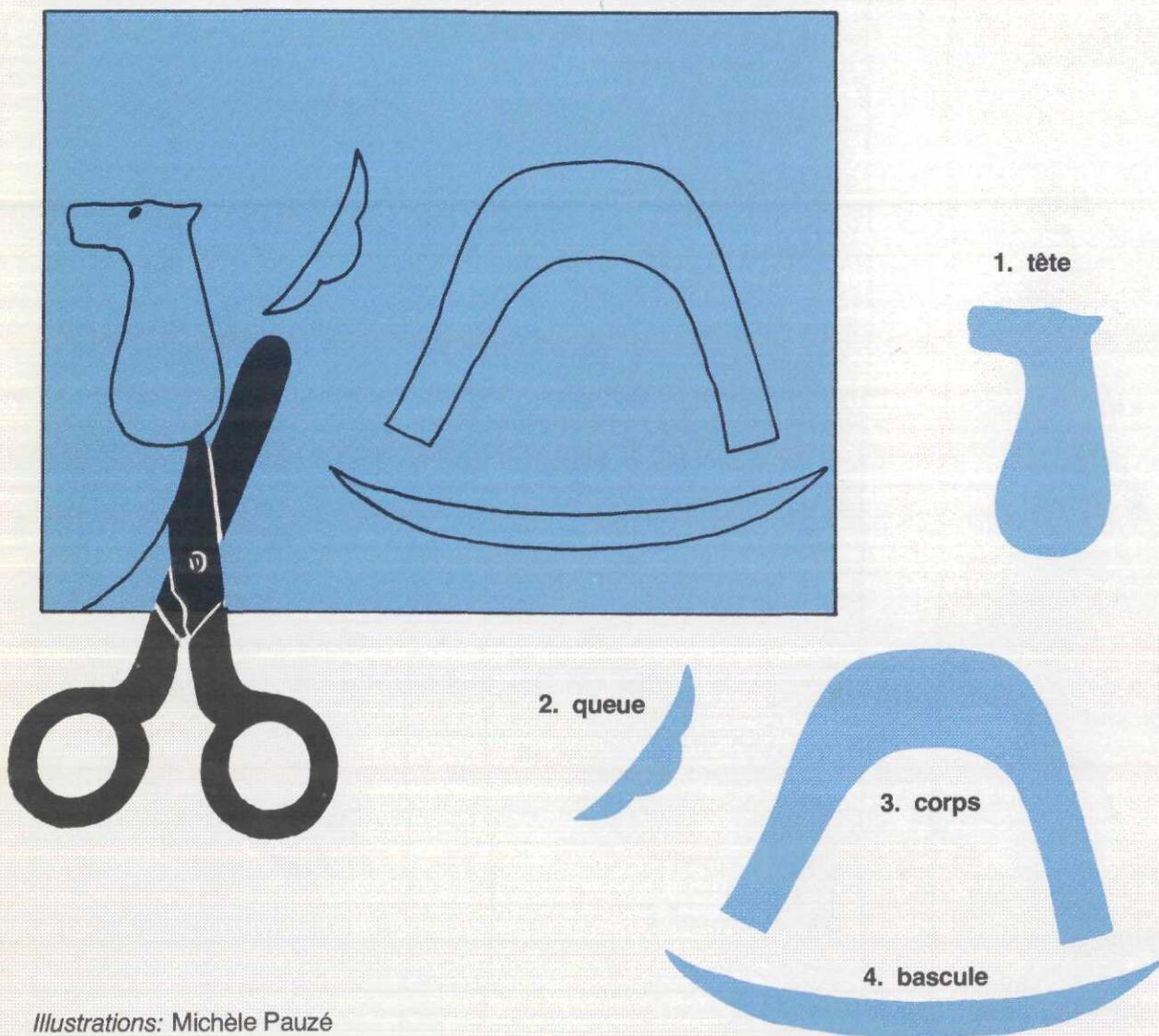
Peu de personnes en ont, cela coûte très cher. Mais même sans caméra, tu peux animer du papier découpé en te servant d'un "flip book". Si tu regardes la pellicule, tu vois que l'animateur a employé seulement 4 formes de papier pour toutes les images. Il les a déplacées chaque fois un petit peu, et en 12 mouvements, il a fait d'un cheval à bascule, **UNE TÊTE**.

Découpe un cheval (voir illustration) et déplace les formes sur une table comme l'animateur a fait. En 12 mouvements, tu feras toi aussi, un cheval qui devient une tête.

Maintenant tu peux voir le mouvement même sans caméra. Sur du papier de couleur, découpe 12 fois les 4 formes du cheval à bascule. Sur chaque feuille du "flip book", en commençant toujours par la dernière, colle les formes comme tu les vois sur le modèle à gauche.

Et FLIP FLIP FLIP . . .

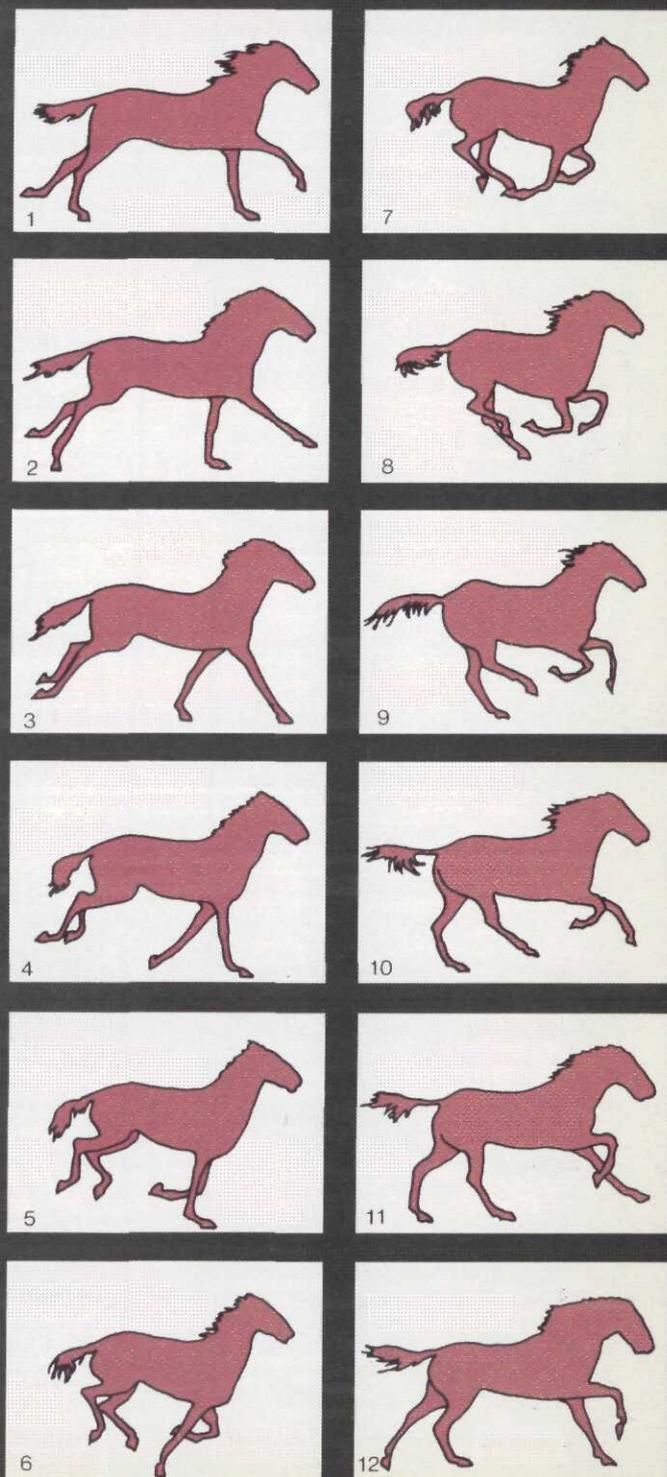
Si on filmait sous la caméra, les dessins de ton "flip book", ces 12 dessins nous donneraient $\frac{1}{2}$ seconde d'action. Donc l'animateur qui travaille avec une caméra doit faire 24 dessins pour obtenir 1 seconde d'action. Cette règle de 24 dessins/seconde vient du fait qu'un film passe dans le projecteur à une vitesse de 24 images par seconde.



Illustrations: Michèle Pauzé

Le cheval au galop

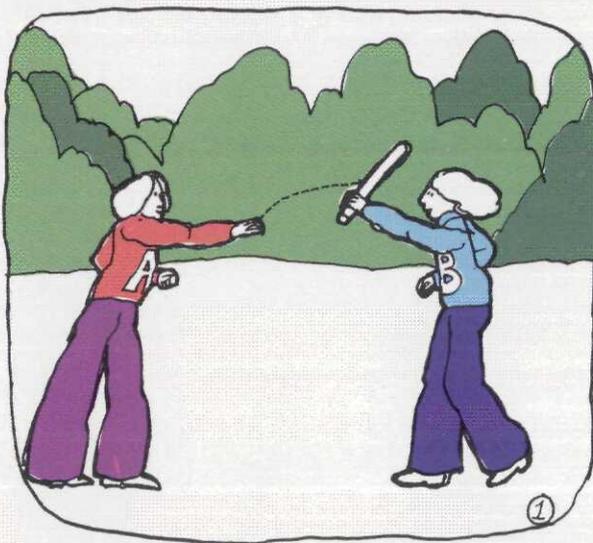
Les 12 dessins ci-dessous, d'un cheval au galop, te permettent d'observer, en suivant les images dans l'ordre, le sens de l'observation de l'animateur, la précision du mouvement et le rythme. Dans le film Branch et Branch tu as vu de vrais chevaux. As-tu fait attention à leurs mouvements?



“Branch et Branch”

Dans le film “**Branch et Branch**”, les personnages jouent à un jeu qui était autrefois très connu et très populaire au Québec. Mais jouer à “**Branch et Branch**” à cheval, c’est là, une version moderne! Voici la façon traditionnelle de jouer.

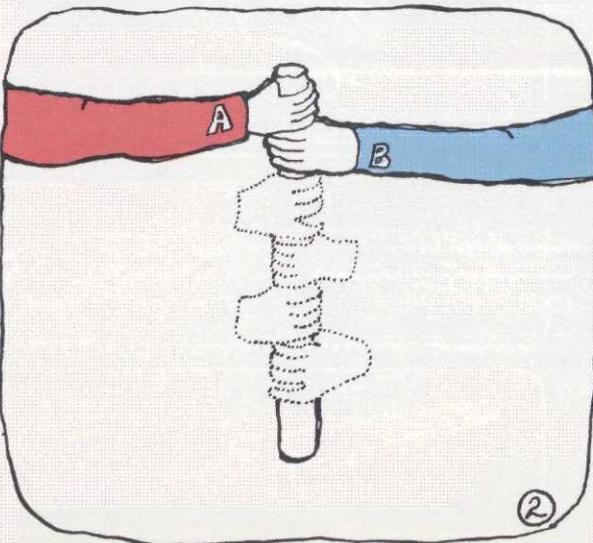
1. Les joueurs se divisent en 2 équipes et désignent un chef pour chaque équipe. Avec un bâton, les chefs tirent au sort pour savoir qui aura le premier choix. Le chef “A” lance le bâton au chef “B” qui l’attrape au vol et le tient verticalement dans sa main.
2. Alors le chef “A” place sa main au-dessus de celle du chef “B” et alternativement, les deux chefs déplacent leurs mains jusqu’à ce qu’ils atteignent l’extrémité supérieure du bâton. Celui qui place sa main le dernier choisit son équipe le premier. Les deux équipes doivent avoir un nombre égal de joueurs.



3. On choisit un but, par exemple; un fanion planté dans la terre qu’on placera au centre d’un carré.

4. L’équipe qui a eu le premier choix commence le jeu. Le chef part avec son équipe et va cacher ses joueurs assez loin du but en faisant beaucoup de détours pour arriver à destination. Il convient avec ses joueurs des mots ou des cris d’animaux qui leur serviront de code ou de signal. Par exemple les mots: “Pomme, pomme, pomme!” ou le cri d’un animal, (une chouette, comme dans le film) veut dire: “Attention, cachez-vous bien!” Tandis que: “Cerise, cerise, cerise!” ou le miaulement d’un chat, veut dire: “Sortez et courez vers le but!” Une fois cachée, l’équipe n’a plus le droit de bouger.

Le chef revient seul au point de départ. À l’aide d’un bâton, il trace sur le sol l’itinéraire que son équipe a suivi en indiquant chaque détour qu’ils ont fait.



*Ces jeux ont été recueillis de:
Jeux, jouets et divertissements de la Beauce.
Madeleine Doyon
Les Archives de Folklore #3
Éditions Fides, 1948.

Lumière rouge et Lumière verte

Une variante du jeu de cache-cache Un jeu d'intérieur

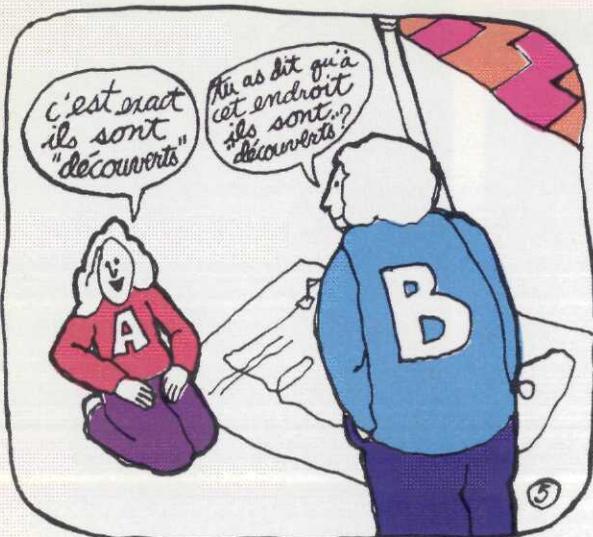
On choisit celui qui devra chercher les autres joueurs. On fixe un but.

Le chercheur compte, son visage tourné vers le but.

Au gré de sa fantaisie, il interrompt la série des chiffres par les cris **Lumière rouge** ou **Lumière verte**. Quand il dit "lumière rouge", les joueurs qui courent se cacher doivent s'arrêter.

Quand il reprend le compte, il dit "lumière verte" et les joueurs se mettent à courir vers leur cachette. En disant "lumière rouge", le compteur a le droit de se retourner pour voir dans quelle direction les joueurs se sauvent. Ceux qui ne s'arrêtent pas assez vite "meurent" immédiatement, c'est-à-dire qu'ils sont hors du jeu.

Le jeu se continue comme le jeu de cache-cache ordinaire.

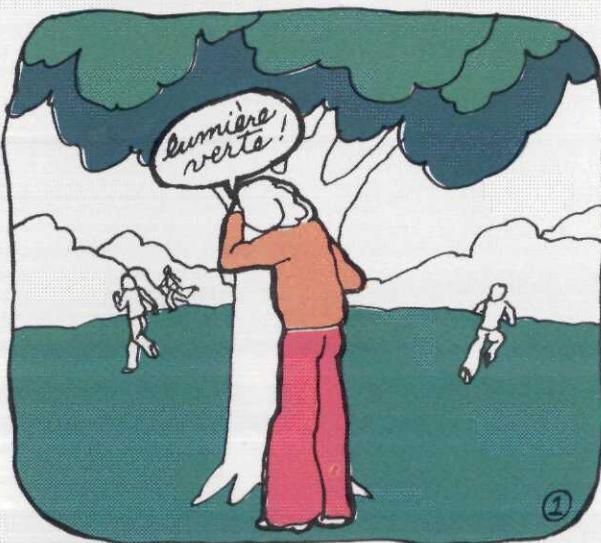


5. Le chef doit parler le moins possible et surtout ne jamais répondre par un OUI ou un NON aux questions que lui pose le chef de l'équipe adverse, sinon son équipe perd le jeu. Cependant, il doit indiquer: "Couverts ou découverts", c'est-à-dire si son équipe est cachée dans un garage, dans une grange, sous une galerie, etc... ils sont "couverts". Si, par contre, ils sont cachés dans le bois ou dans un champ, ils sont "découverts".

L'équipe adverse étudie le tracé et part en groupe à la recherche des ennemis.

6. Le premier chef accompagne cette équipe. S'il y a danger pour ses hommes d'être trouvés, il crie: "Pomme, pomme, pomme!" Ce qui veut dire: "Attention, cachez-vous bien!" Lorsqu'il juge le moment favorable, il crie: "Cerise, cerise, cerise!" ce qui signifie: "Sortez et courez vers le but!"

À ce signal, commence une course entre les deux camps. Le premier joueur qui atteint le but et enlève le fanion, crie: "**Branch et Branch!**". Il gagne et il obtient pour son équipe le privilège de se cacher de nouveau.



Cache-Cache

Les joueurs désignent un *meneur de jeu* ou un *chef*. Les autres joueurs attendent dans une pièce voisine pendant que le chef va cacher un objet de son choix: Une pièce de monnaie, une clef, une montre, etc. Puis, il crie: "Prêt!"

À ce signal, les autres joueurs se précipitent de tous les côtés à la recherche de l'objet. Dès qu'un joueur s'approche de la cachette, le chef doit dire: "Tu brûles!"

Il répète cette phrase plusieurs fois jusqu'à ce qu'un des joueurs trouve l'objet caché. Celui qui trouve l'objet devient chef à son tour et le jeu recommence.

Solution du mot mystère

"BRANCH ET BRANCH"

Solution des rébus

é + colle = école
k + fée = café
seau + 6 = saucisse
chat + loupe = chaloupe
rue + banc = ruban
sou + ris = souris
bas + laine = baleine
scie + reine = sirène
quai + bec = Québec

Solutions des devinettes

1. Le pic-bois; il frappe avant d'entrer.
2. Une montre.
3. Une chandelle.
4. La sardine; elle entre dans sa boîte et laisse la clef dehors.
5. L'écorce.
6. Le fromage suisse.
7. Un livre.
8. Le miroir.
9. La pêche.