

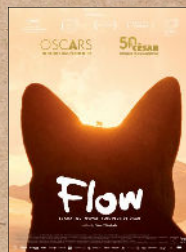
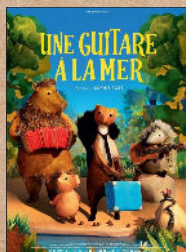
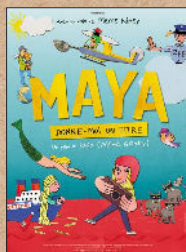
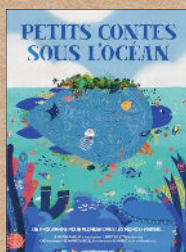
Ce cahier appartient à :

**La
Règle
du Jeu**

cinémas
art et essai

**MON CAHIER
DE CINEMA**

**CINÉCOLE
2025-2026**



SOMMAIRE

Le programme comporte 9 films.
La fréquence des projections est **1 film par cycle et par trimestre**.
Les films sont regroupés par niveaux.

CYCLE 1

- 1er trimestre : PETITS CONTES SOUS L'OCEAN - [Fiche 1](#)
- 2ème trimestre : PAT ET MAT : UN DERNIER TOUR DE VIS - [Fiche 2](#)
- 3ème trimestre : UNE GUITARE A LA MER - [Fiche 3](#)

CYCLE 2

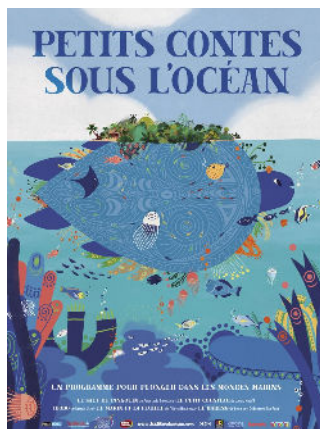
- 1er trimestre : DOUNIA ET LE GRAND PAYS BLANC - [Fiche 4](#)
- 2ème trimestre : MAYA, DONNE - MOI UN TITRE - [Fiche 5](#)
- 3ème trimestre : L'ENFANT QUI VOULAIT ETRE UN OURS - [Fiche 6](#)

CYCLE 3

- 1er trimestre : HOLA FRIDA - [Fiche 7](#)
- 2ème trimestre : FIEVEL ET LE NOUVEAU MONDE - [Fiche 8](#)
- 3ème trimestre : FLOW, LE CHAT QUI N'AVAIT PAS PEUR DE L'EAU - [Fiche 9](#)



Dounia et le grand pays blanc



Synopsis

Programme de 5 courts-métrages

Un programme pour plonger dans les mondes marins... Partez sur les traces d'un célèbre marin, découvrez d'incroyables légendes insulaires, explorez des univers aquatiques merveilleux, vibrez au son de l'océan et faites des rencontres étonnantes à travers ces contes. Un véritable voyage en immersion pour les petits comme les grands !

UN LABYRINTHE SOUS-MARIN

Aide le petit hareng à retrouver ses amis.
Attention à ne pas croiser la mouette...

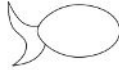


APPRENDS À DESSINER !

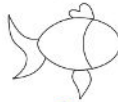
Un poisson (comme dans le film *Idodo*)



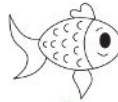
1



2



3



4

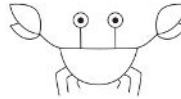
Un crabe (comme dans le film *Le Hareng*)



1



2



3

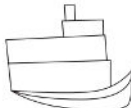


4

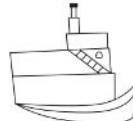
Un bateau (comme dans le film *Le Marin et la feuille*)



1



2



3



4

Dessine juste en dessous !



Synopsis

Les deux inséparables bricoleurs ont toujours des idées à la pelle pour améliorer leur quotidien. Toujours très actifs et jamais à court d'idées, Pat & Mat prolongent leurs péripéties burlesques dans cette nouvelle sélection de courts métrages : *Le Tube*, *Le Popcorn*, *Les Meubles*, *Le Lave-auto*, *La Porte*.



DANS LA BOÎTE À OUTILS DE PAT ET MAT

Tu l'as sans doute remarqué : nos deux héros sont les rois du bricolage !

CES DEUX-LÀ FONT LA PAIRE

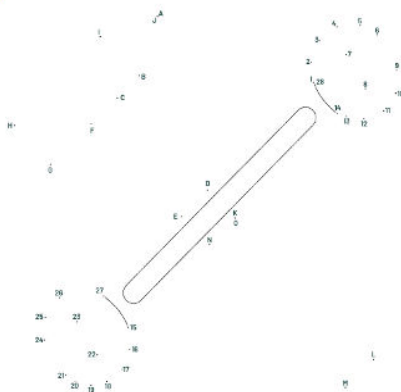
Relie les 7 paires d'images identiques. 2 images n'ont pas de paire, lesquelles ?



Mais... comment font-ils pour mettre en pratique leurs idées ?! Grâce à leurs outils bien sûr !

UN POINT C'EST TOUT

Relie les points de A à J, de K à O et de 1 à 28 pour découvrir deux des outils chers à nos deux compères !



Tu vas maintenant découvrir les autres outils utilisés par Pat et Mat dans leurs dernières aventures !



Le Tube



Le Popcorn



Les Meubles



Le Lave-auto



La Porte

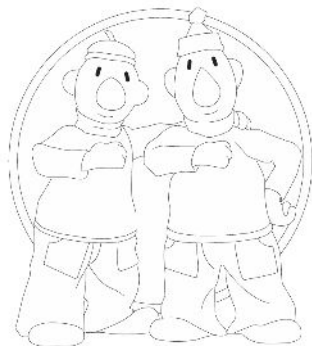
Préfères-tu Pat ou Mat ?



As-tu rigolé devant le film ?



Coloriage



UNE GUITARE A LA MER

France, Uruguay, Chili - Sortie le 05/02/2025 - 0h56

Animation

Un film de Sophie Roze, Pierre-Luc Granjon, Alfredo Soderguit

Fiche 3



Synopsis

C'est l'histoire d'une fouine qui voudrait vivre comme elle l'entend : aller de ferme en ferme, jouer de la musique et vendre quelques cravates par-ci, par-là. Mais les animaux des alentours se montrent rarement accueillants... Et si le bonheur c'était de trouver un ami pour jouer de la guitare au coin du feu ? C'est l'histoire d'un garçon qui rencontre un tout petit monstre par une nuit de pleine lune. C'est aussi l'histoire d'une famille de capybaras et d'un poussin qui n'auraient jamais dû se rencontrer. Ces histoires, ce sont avant tout des fables sur le bonheur d'être ensemble.

Nomme les animaux ci-dessous :



1. Un Capybara, 2. Un cochon, 3. Une fouine, 4. Un hérisson, 5. Un oiseau

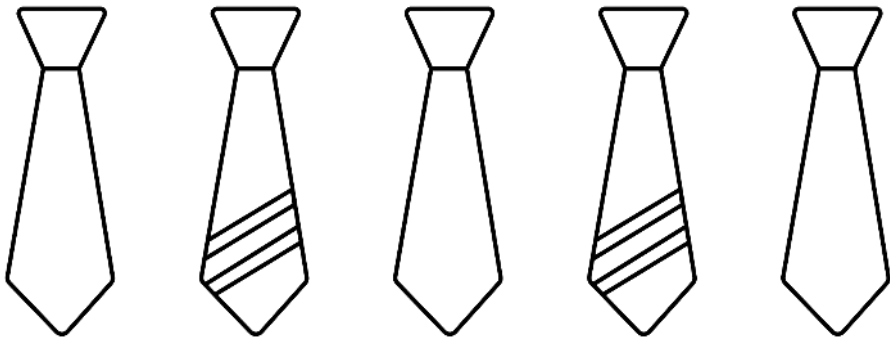
Réponses :

Qu'est-ce que la fouine
transporte dans sa valise ?

Réponse :
La petite fouine transporte des cravates !



Fais marcher ton imagination et crées en juste en dessous :

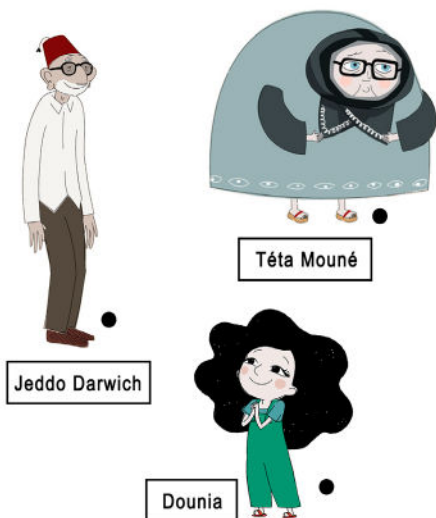




Synopsis

Après Dounia et la Princesse d'Alep, les aventures de Dounia, petite fille aux éclats d'étoiles dans les cheveux, se poursuivent dans son pays d'adoption : le Canada. Entourée de ses grands-parents et de son amie Rosalie, elle affronte de nouveaux défis : le froid mordant de l'hiver et une nouvelle culture jusqu'alors inconnue. Plus que jamais, Dounia est convaincue que les battements de son cœur guideront le retour de son père jusqu'à elle...

1) Relie chaque personnage à sa description



C'est le grand-père de Dounia. Darwich (nom arabe pour Derviche) est son prénom, mais aussi un qualificatif qui signifie simple et candide. C'est un homme joyeux et optimiste. Il a toujours le mot pour rassurer Dounia. Jeddo ne voit plus très bien (il a d'épaisses lunettes à quadruple foyers!) .

C'est la grand-mère de Dounia. «Mouné», en Syrie, signifie toutes les provisions de nourriture qu'on prépare tout le long de l'année et selon les saisons : pâtes de tomate et de piments, mélasse de grenade, mélanges d'épices, confitures de noix, d'aubergine, de rose ou de cédrat, sirops d'orange ou de citron, fromages, légumes marinés, et tant de délices.

Son joli prénom arabe veut dire « le monde », est une petite fille de Syrie que la vie émerveille. Pleine de joie et de questions sur le monde, elle avance dans la vie à petits bonds, avec ses grands yeux rêveurs et ses cheveux qui racontent mille histoires.

Une des langues utilisées dans le film est l'arabe levantin, parlé en Syrie (le pays dont viennent Dounia et sa famille), au Liban, en Palestine et en Jordanie. Il comporte quelques tournures et mots de vocabulaire spécifiques, que l'on ne retrouve pas dans d'autres variants de l'arabe, par exemple:

- Teta = la grand-mère
- Jeddo = le grand-père

2) La francophonie

Le savais-tu ? : Dans le monde, environ 300 millions de personnes parlent le français, on appelle cela « la francophonie ». C'est la 5^e langue la plus parlée dans le monde. On trouve des personnes francophones un peu partout dans le monde, comme en Afrique (au Bénin, au Cameroun, au Maroc...), en Asie (au Vietnam, au Cambodge...), en Océanie (au Vanuatu, en Polynésie française, en Nouvelle-Calédonie...), en Amérique (en Guadeloupe, au Canada, en Haïti...).



Dounia et sa famille viennent de Syrie. Maintenant, ils vivent au Canada, un pays où « il fait très froid et l'hiver est très long. Il y a beaucoup de neige », comme l'explique Dounia dans le film.

Plus précisément, ils se sont installés dans la province du Québec. Tu as peut-être remarqué que les habitants de la ville parlaient français, comme nous, mais avaient quelques expressions un peu différentes des nôtres. Essaie de deviner ce que nous dirions plutôt à la place en France ?

- 1) Une tuque =
- 2) Bon matin =
- 3) Allô =
- 4) Dounia est en première année =
- 5) Tiguidou ! =



À la fin du film, Dounia et ses amis vont à la Cabane à sucre. Ils parlent aussi du « temps des sucres ». À ton avis, qu'est-ce que ça veut dire ?

Au Canada, quand les températures commencent à monter, à l'arrivée du printemps, la sève des érables recommence à monter dans l'arbre et à couler, on appelle cette période « le temps des sucres ». Grâce à cette sève, on fabrique le sirop d'érable qui sert à fabriquer des plats, sucrés et salés, vendus dans les Cabanes à sucre, comme les petites sucettes que dégustent Dounia et ses amis, les « tirs d'érable ».



Réponses: 1) un bonnet, 2) bonjour, 3) salut !, 4) Dounia est en CP, 5) génial! super!...

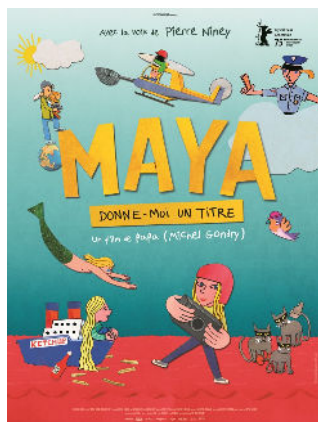
MAYA, DONNE-MOI UN TITRE

France - Sortie le 02/10/2024 - 1h01

Animation

Un film de Michel Gondry

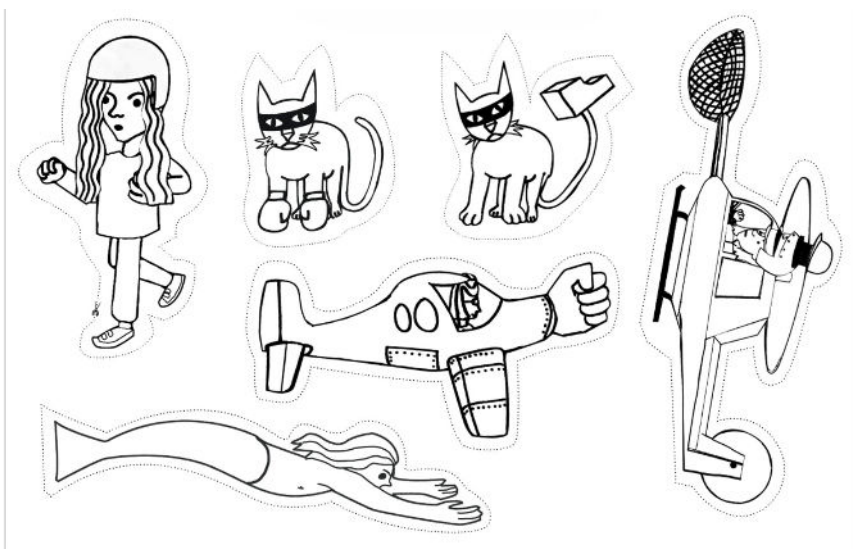
Fiche 5



Synopsis

Maya et son papa vivent dans deux pays différents. Pour maintenir le lien avec sa fille et continuer à lui raconter des histoires, son papa lui demande chaque soir « Maya, donne-moi un titre ». À partir de ce titre, il lui fabrique alors un dessin animé dont elle est l'héroïne. À travers ces aventures racontées par Pierre Ninety, Michel Gondry donne vie à un voyage poétique et amusant qui fera rêver les petits...et sourire les grands.

Colorie les personnages du film :



Cadavre Exquis



Figure 1: "Cadavre exquis" 1938
de Jacqueline Lamba,
André Breton, Yves
Tanguy, Centre
Pompidou Paris

C'est vers 1925 à Paris que les artistes du groupe des surréalistes ont inventé ce jeu littéraire et graphique collectif : Cadavre exquis.

A vous de jouer !

Laissez parler votre imagination :

Le plus simple est de commencer par dessiner un personnage, qui pourra ensuite être le héros d'une histoire à raconter.

On demande à la première personne de faire la tête du personnage et de laisser apparaître les lignes du cou afin que le deuxième puisse poursuivre le dessin en dessinant le haut du corps etc... Pensez à plier la feuille entre chaque personne en laissant dépasser la fin du dessin précédent.

Il ne reste plus qu'à choisir vos outils : collages, craies grasses, crayons, peinture, cartes à gratter, tout est possible !

Vous pouvez faire la même chose avec des phrases en pensant à terminer par des mots de liaisons comme « mais », « et », « c'est alors que » ...

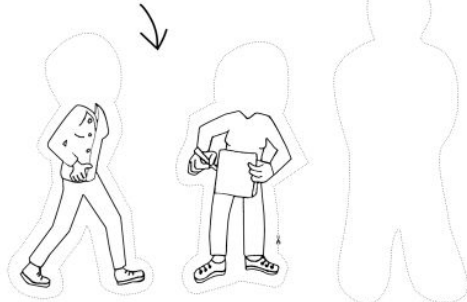
A la fin vous aurez des dessins ou des histoires très drôles et bizarres.

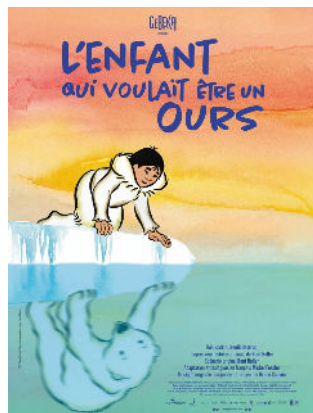
Et si tu inventais ta propre histoire ?

Dans « **Maya, donne-moi un titre** », la famille de Michel Gondry et lui-même deviennent des personnages de dessins animés.

Amuse-toi en faisant appel à quelques éléments de l'histoire de l'art, comme l'autoportrait (se dessiner) ou la caricature (dessiner quelqu'un de manière rigolote) à créer tes propres personnages et décors. Tu peux même utiliser la technique du papier découpé comme le réalisateur.

Maintenant, à toi de jouer et
de créer tes propres personnages !





Synopsis

Poursuivi par une meute de loups, un couple d'ours blancs court à perdre haleine sur la banquise. Ils échappent de justesse à leurs poursuivants, mais l'ourse perd le petit qu'elle s'appropriait à mettre au monde.

Maman ours est inconsolable, alors le père s'introduit dans une maison et enlève un nourrisson. Il ramène ce petit à sa compagne, qui fait d'abord mine de l'ignorer, puis ne peut s'empêcher de le prendre contre elle pour le réchauffer. Le bébé a trouvé une nouvelle mère...

Durant de longues années, celui-ci sera élevé comme un ourson, jusqu'à ce que son père naturel finisse par le retrouver. De retour parmi les hommes, l'enfant est malheureux. Il se prend à souhaiter l'impossible : devenir un ours.

ATELIER - RECONSTRUIRE L'HISTOIRE

Ces 8 images représentent 8 moments du film. Elles sont l'illustration des grandes étapes du conte.



A



B



C



D



E



F



G



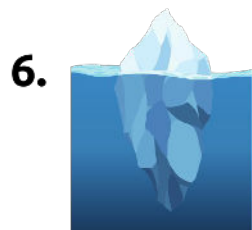
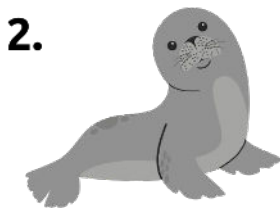
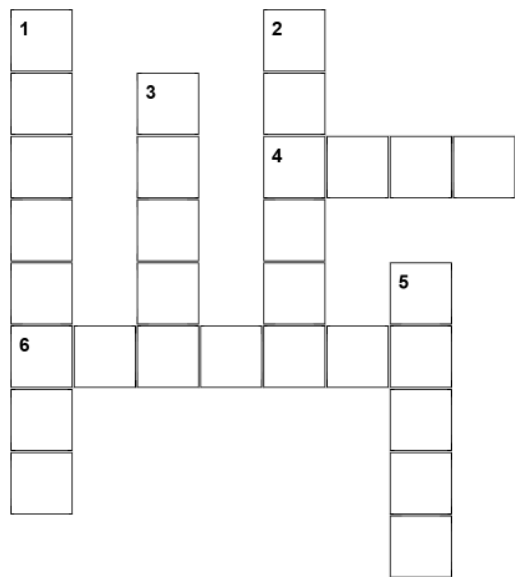
H

1- Chaque enfant remplit le tableau ci-dessous, numéroté de 1 à 8, avec les lettres correspondant à chaque image pour retrouver l'ordre du film. Les images peuvent aussi être découpées pour faciliter le classement.

1	2	3	4	5	6	7	8

Réponses : 1C / 2E / 3A / 4H / 5B / 6G / 7D / 8F

Complète la grille ci-dessous à l'aide des images



Réponses : 1. Banquise ; 2. Phoque ; 3. Neige ; 4. Ours ; 5. Igloo ; 6. Iceberg



Synopsis

C'est l'histoire d'une petite fille différente. Son monde, c'est Coyoacan au Mexique. Pétillante, vibrante, tout l'intéresse. Et lorsque les épreuves se présentent, elle leur fait face grâce à un imaginaire débordant. Cette petite fille s'appelle Frida Kahlo !

Frida Kahlo.

Analyse de l'affiche (avant le film)

- Quel est le titre du film ?
- Décrivez tout ce que vous voyez ?
- Quels sont les personnages présents sur l'affiche ?
- Qui est le personnage principal ?
- Quelles sont les couleurs qui prédominent ?
- À votre avis, où se passe le film ? Pourquoi ?

Frida et sa famille

Peux-tu nommer ces personnages ? Qui sont-ils pour Frida ?



Voici des photographies de Frida Kahlo avec ses parents ainsi que des auto-portraits.
Sais-tu ce qu'est un autoportrait ?



Autoportrait et peinture

Frida Kahlo est devenue célèbre grâce à ses autoportraits (Voir ci-dessous)

Activité: Faire un autoportrait à la manière de Frida Kahlo: fond coloré ou symbolique (éléments naturels, animaux...). Utilise un miroir pour dessiner ton visage. Ajoute de détails personnels (objet préféré, couleur que tu aimes...).

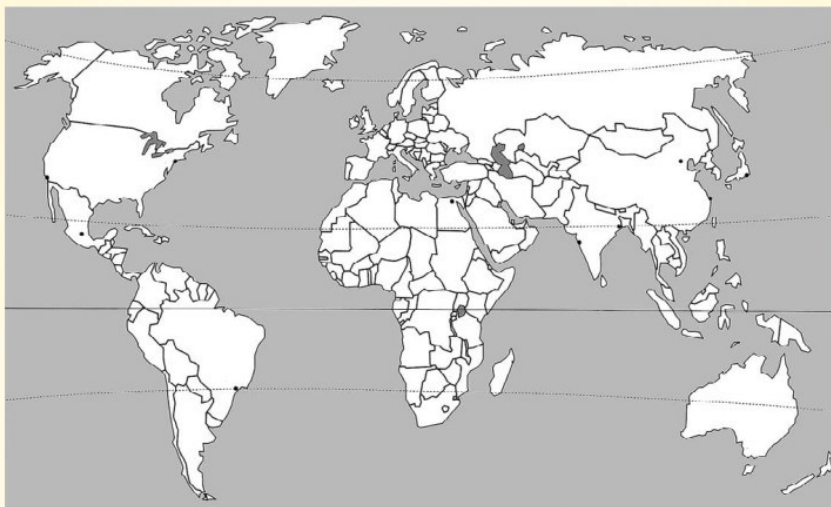


Géographie

D'après ce que tu as retenu du film, que peux-tu dire sur le Mexique, les coutumes, ce que mangent les mexicains ?

À LA DÉCOUVERTE DU MEXIQUE

1) Colorie le Mexique et place la ville de Mexico.



Pour aller plus loin

Pour aborder la question du handicap et du harcèlement scolaire avec les plus grands (dossier pédagogique) : <https://www.hautetcourt.com/wp-content/uploads/2024/03/holafrida-dp.pdf>



Synopsis

Persécuté par les chats en Russie, Fievel embarque avec sa famille pour le Nouveau Monde : l'Amérique. Au cours du voyage en bateau, Fievel tombe à l'eau pendant une terrible tempête et échoue dans le port de New-York. Désormais seule, la jeune souris, aidée par de nouveaux amis, va braver tous les dangers pour retrouver sa famille...



CHANSON

Très loin, là-bas

Très loin, là-bas,
Sous la lune d'opale,
Quelqu'un se sent triste
Et pense à moi ce soir.

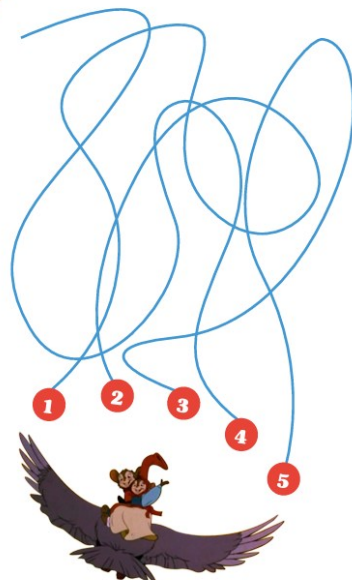
Très loin, là-bas,
Quelqu'un parle aux étoiles.
Dites-lui que je l'aime
Et que nos prières se croisent.

Même si l'immensité qui nous sépare me fait mal,
Je sais que tu confies le même vœu à la même étoile.
Quand le vent tristement chante sa plainte sur les toits
Je sais que tu vas t'endormir sous le même ciel que moi.

Très loin, là-bas,
Si tu as fait un vœu,
Nous serons ensemble
Très loin, là-bas,
Où le ciel est bleu.



VOL DES SOURIS



QUESTIONS

Sur le film

1. D'où viennent Fievel et sa famille ?
2. Où se rendent-ils et pourquoi ?
3. Sur le bateau, comment Fievel se retrouve-t-il emporté par les vagues ?
4. Comment arrive-t-il finalement en Amérique ?
5. Qui l'y accueille ?
6. Où Fievel rencontre-t-il Boniface de Rat et pourquoi le suit-il ?
7. Quelle est l'activité de Boniface de Rat ?
8. Où conduit-il Fievel ?
9. Comment Fievel s'échappe-t-il de cet endroit et avec qui ?
10. Quel nom Tony Toponi attribue-t-il à Fievel ?
11. Qui sont John Loyal et Gussie Sourisfeller ?
12. Quel est le plan des souris pour combattre les chats ?
13. De quoi s'inspire Fievel pour élaborer son plan ?
14. Dans les égouts, que découvre Fievel au sujet de Boniface de Rat ?
15. Quel est la particularité de Tiger ?
16. Le piège des souris est coincé et elles sont encerclées par les flammes, comment réagit Fievel ?
17. Grâce à ce piège, qu'arrive-t-il aux chats ?
18. Comment Tanya comprend-elle que Fievel est en Amérique avec eux ?
19. A quel moment Papa Souriskewitz comprend-il que Fievel est bien vivant et en Amérique ?
20. Comment se retrouvent-ils tous finalement ?



Réponses :

1 : Ils viennent de Russie, à Shostka Nous sommes en 1885 – 2 : Ils vont en Amérique pour fuir les persécutions des chats car ils imaginent qu'en Amérique, il n'y a pas de chats - 3 : En pleine tempête, alors que son père lui interdit de s'éloigner, il prétend aller chercher sa casquette pour aller voir les poissons de l'océan sur le pont du bateau il se retrouve alors emporté par les vagues – 4 : Il est dans une bouteille en verre qui échoue à l'entrée du port – 5 : Le français Henri le pigeon, qui construit la Statue de la Liberté située à l'entrée du port – 6 : Il le rencontre à l'immigration Mousse Gargen, un lieu où les immigrants arrivent Boniface prend savoir où est sa famille, c'est pourquoi il le suit – 7 : C'est un truand qui demande de l'argent aux nouveaux arrivants – 8 : Il l'emmène dans un endroit où d'autres souris sont séquestrées pour travailler pour lui – 9 : Il assemble des tissus pour créer une corde et sortit par la fenêtre avec son ami Tony Toponi Il s'inspire de « l'histoire de la souris aux très longs cheveux » – 10 : Phil – 11 : John Loyal est un député corrompu Gussie est la souris la plus riche et la plus influente de New-York Ils veulent combattre les chats – 12 : Leur plan est de construire la souris géante de Minors à partir d'objets trouvés au musée des horreurs afin d'effrayer les chats et les conduire sur un bateau qui quittera l'Amérique – 13 : Fievel s'inspire de l'histoire que lui a racontée son père -14 : Il découvre que Boniface de Rat est un chat Il se fait passer pour une souris grâce à un faux museau et de fausses oreilles -15 : C'est un chat gentil et végétarien Il ne mange pas de souris, son plat préféré est un potreau vinaigrette – 16 : Fievel va chercher du feu pour brûler les cordes et libérer le piège sur les chats – 17 : Les chats se retrouvent au fond de l'Océan et sont contraints de monter dans un bateau à destination d'Hong Kong en Chine -18 : Quand Tanya entend Tony Toponi appeler au loin « Phil Souriskewitz » elle comprend qu'il s'agit de Fievel car son prénom a également été modifié à son arrivée en Amérique – 19 : Papa Souriskewitz comprend que Fievel est vivant et près d'eux car il trouve sa casquette (un héritage familial) - 20 : Au moment où Fievel, épuisé, perd tout espoir de retrouver sa famille, celle-ci, accompagnée de Gussie, Tony, Bridget et Tiger, le retrouve en criant son nom partout dans les rues.



FLOW,
LE CHAT QUI N'AVAIT PLUS PEUR DE L'EAU
Belgique, France, Lettonie - Sortie le 30/10/2024 – 1h25
Animation
Un film de Gints Zilbalodis

Fiche 9



Synopsis

Un chat se réveille dans un univers envahi par l'eau où toute vie humaine semble avoir disparu. Il trouve refuge sur un bateau avec un groupe d'autres animaux. Mais s'entendre avec eux s'avère un défi encore plus grand que de surmonter sa peur de l'eau ! Tous devront désormais apprendre à surmonter leurs différences et à s'adapter au nouveau monde qui s'impose à eux.



Quels animaux
étaient présents
sur le bateau ?

Réponse : un lémurien, un chat, un capybara, un chien, un oiseau

A ton avis, quel peut bien être le phénomène à l'origine de la montée des eaux dans FLOW ?

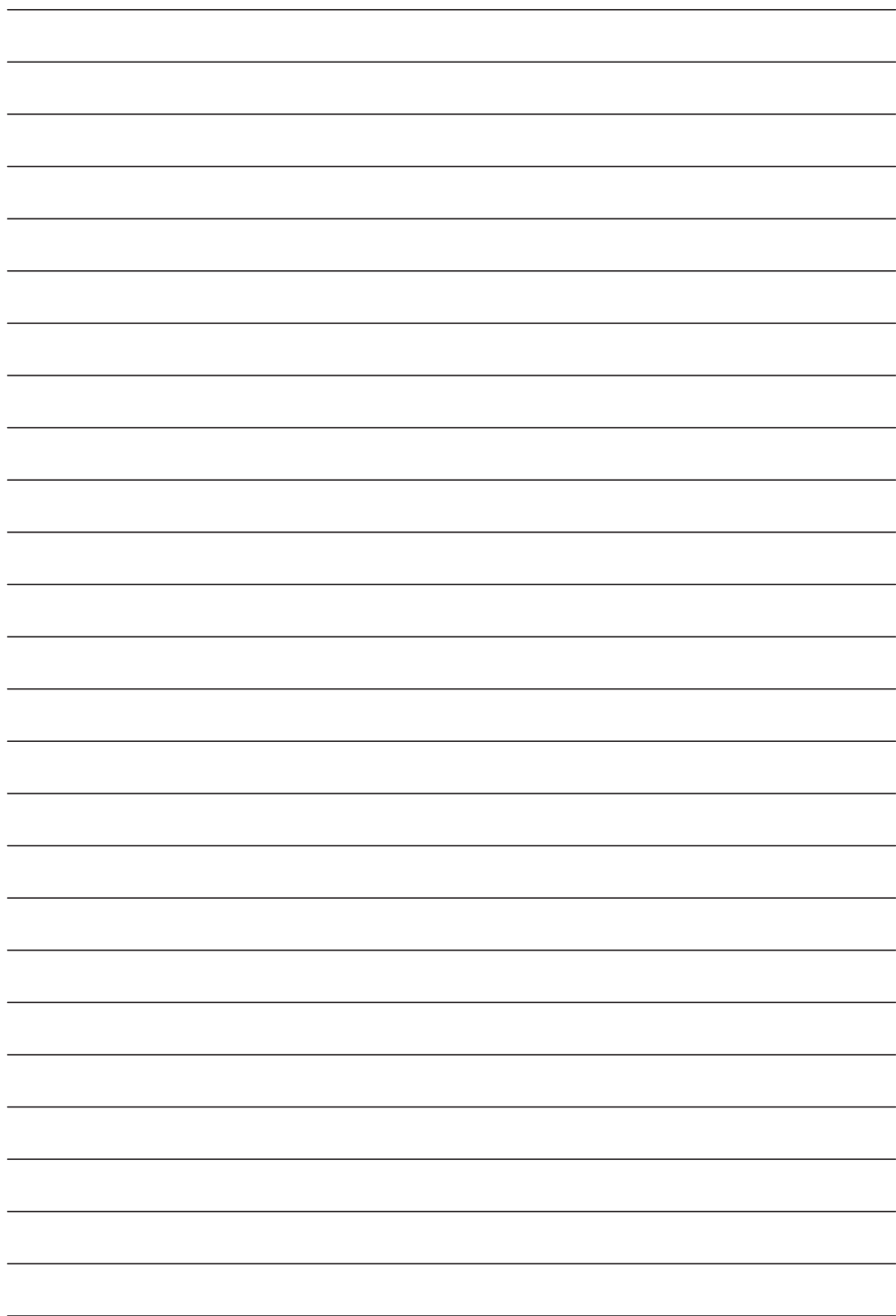


Durant le film, on voit une créature marine qui aide Flow plusieurs fois. A ton avis, quel animal est-ce ?

A ton tour d'inventer ta propre créature ! Tu peux t'inspirer de personnages que tu connais. N'hésites pas à définir son habitat naturel (airs, fonds marins, forêts...) et même ses pouvoirs spéciaux !

Mes Notes





LA RÈGLE DU JEU

www.asso-regledujeu.com

La Règle du jeu, est une association loi 1901 qui regroupe les salles classées « Art et Essai » des régions **Bretagne, Pays de Loire et Normandie**.

Elle bénéficie du soutien du Conseil Régional de Bretagne.

Actuellement 105 établissements adhèrent à l'association.

Elle a pour but de permettre :

- Un accès rapide aux films Art et Essai en Version Originale
- Une diffusion de certains films de qualité d'une audience limitée
- La création d'une dynamique de cinéma pour enfants

La Règle du jeu a créé Cinécole

L'opération est destinée aux élèves de maternelles et primaires. Elle leur permet de se familiariser dès le plus jeune âge avec le cinéma. Chaque trimestre, chaque film est vu par 15 000 enfants.

Trois films par niveau (1 par trimestre) sont proposés aux enfants. Ils sont choisis par le bureau de l'association conseillé par des personnalités extérieures (enseignants, éducateurs...).

Les titres retenus sont recommandés « Art et Essai Jeune Public ».

Les films choisis sont décrits dans « **Mon cahier de cinéma** » remis en début d'année scolaire à chaque élève participant. Ce cahier reste le point fort car il permet à l'enfant, au-delà de la projection et du travail réalisé par l'enseignant, de garder une « mémoire » de ce qu'il a vu.

Le tarif par élève pour une séance est de **2,80 €** sous réserve **d'une inscription aux trois trimestres**. La séance est gratuite pour les enseignants et les accompagnateurs.

Pour une séance individuelle, sans inscription annuelle : tarif de groupe de la salle de cinéma dont vous dépendez.



Salles adhérentes à la Règle du Jeu

Côtes-d'Armor

Callac
Dinan
Erquy
Guingamp
Lamballe
Lannion
Paimpol
Perros-Guirec
Pléneuf-Val-André
Plestin-les-Grèves
Quintin
Rostrenen
Saint-Brieuc

Ciné Argoat
Emeraude Cinémas
Armor Ciné
Les Korrigans
Le Penthièvre
Les Baladins
Breiz
Les Baladins
La Rotonde
Le Douron
Le Rochonen
Ciné Breiz
Le Club 6

Saint-Méen-le-Grand
Vitré

Le Celtic
L'Aurore

Loire Atlantique

Ancenis-Saint-Géréon
Blain
Châteaubriant
Clisson
Guérande
La Baule
La Chapelle-sur-Erdre
La Montagne
Le Croisic
Legé
Le Loroux-Bottreau
Machecoul-Saint-Même
Nort-sur-Erdre
Nozay
Pornic
Pornic
Saint-Malo-de-Guersac
Saint-Nazaire
Saint-Philbert-de-Grand-Lieu
Vallet

L'Eden 3
Le Saint-Laurent
Emeraude Cinémas
Le Connétable
Ciné Presqu'île
Le Gulf Stream
Grand Ecran
Le Montagnard
Le Hublot
Ciné Legé
Ciné Loroux
CinéMachecoul
Le Paradiso
Le Nozek
Ciné Toiles de Retz
Saint-Joseph
Ciné Malouine
Cinéville
Ciné Phil
Le Cep

Finistère

Brest
Camaret-sur-Mer
Carantec
Carhaix
Châteaulin
Concarneau
Crozon
Douarnenez
Landerneau
Landivisiau
Lesneven
Moëlan-sur-Mer
Penmarc'h
Plouescat
Plougastel-Daoulas
Quimper
Quimper
Quimperlé
Roscoff
Saint-Pol-de-Léon
Saint-Renan

Les Studios
Le Rocamadour
L'Etoile
Le Grand Bleu
L'Agora
Cinéville
Le Rex
La Balise
Ciné Galaxy
Les Studios
L'Even
Le Kerfany
L'Eckmühl
Le Dauphin
L'Image
Le Katorza
Cinéville
La Bobine
Sainte-Barbe
Le Majestic
Le Bretagne

Manche

Agon-Coutainville
Hauteville-sur-Mer

L'Espace
Cinéma de la Plage

Mayenne

Laval

Cinéville

Morbihan

Auray
Baud
Damgan
Etel
Gourin
Guémené-sur-Scorff
Inzinzac-Lochrist
Josselin
Le Faouët
Locminé
Lorient
Malestroit
Muzillac
Nivillac
Ploërmel
Pontivy
Questembert
Vannes

Ti Hanok
Le Celtic
Les Cardinaux
La Rivière
Le Jeanne d'Arc
Le Ciné Roch
Le Vulcain
Le Beaumanoir
Ellé
Le Club
Cinéville
L'Armoric
Le Jeanne d'Arc
La Couronne
Le Cinélab
Le Rex
L'Iris
La Garenne

Ile et Vilaine

Acigné
Argentré-du-Plessis
Betton
Bréal-sous-Montfort
Cancale
Cesson-Sévigné
Châteaubourg
Châtillon-en-Vendelais
Combours
Dinard
Fougères
Guichen
Guipry-Messac
Janzé
La Richardais
Montauban-de-Bretagne
Monfort-sur-Meu
Plélan-le-Grand
Pleuruit
Redon
Rennes
Retiers
Romillé
Saint-Aubin-du-Cormier
Saint-Malo

Le Foyer
Cin'Evasion
Le Triskel
La Bobine
Le Duguesclin
Le Sévigné
L'Etoile
Le Vendelais
Le Chateaubriant
Emeraude Cinémas
Le Club
Le Bretagne
L'Alliance
Le Stella
Emeraude Cinémas
Ciné-Montal
La Cane
L'Hermine
Armor Ciné
Ciné Manivel
L'Arvor
Le Resteria
Le Korrigan
Le Mauclerc
Le Vauban

Vendée

Challans
La Ferrière
La Roche-sur-Yon
L'Ile-d'Yeu
Luçon

CinéTriskell
Le Roc
Cinéville
Ciné-Isalais
CinéTriskell