

UNE SORTIE AU CINÉMA
EXPÉRIENCE CINÉMATOGRAPHIQUE : COURTS MÉTRAGES SUISSES
JEUX OPTIQUES

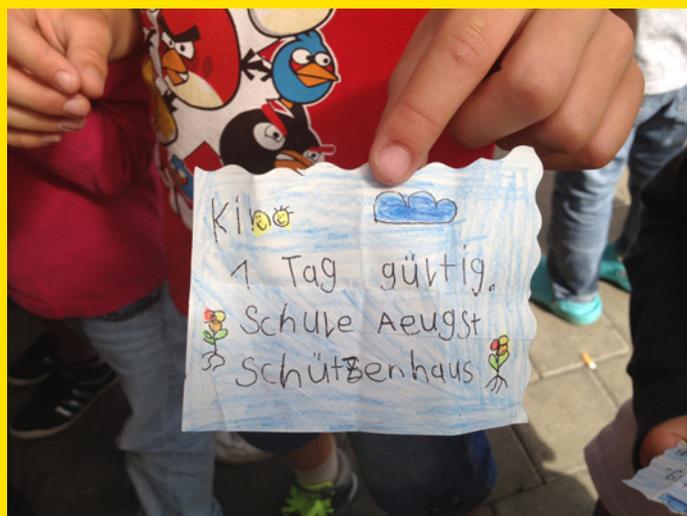
Planifier une sortie au cinéma et découvrir le cinéma en tant que lieu culturel



Comprendre le fonctionnement de l'image animée en créant des jouets optiques



S'investir dans la journée Roadmovie



1. AVANT LA PROJECTION : UNE SORTIE AU CINÉMA

Durée conseillée : 2 périodes

Échange oral

- Les enfants sont-ils/elles déjà allé·e·s au cinéma?
- Si oui, à quelle occasion? Pour voir quel film?
- Si non, regardent-ils/elles des films par d'autres biais (télévision, ordinateur, tablette, téléphone)?

Approfondissement

Chaque élève remplit la feuille de travail « Une sortie au cinéma »

→ Annexe A1 Une sortie au cinéma p. 4

Les enfants indiquent les différentes étapes d'une sortie au cinéma (planifier la sortie, acheter les billets, voir le film, activité durant l'entracte, discussion sur le film) avec les camarades) en utilisant des mots-clés. Ils/elles s'inspirent de leurs souvenirs ou selon leur imagination s'ils/elles ne sont encore jamais allé·e·s au cinéma.

En petits groupes, les élèves conçoivent une affiche. Chaque groupe illustre un des moments forts d'une sortie au cinéma, en s'inspirant de la fiche qu'ils et elles ont rempli (les images illustrant cette fiche peuvent aussi servir d'inspiration). Ces décorations seront affichées dans la salle le jour de la projection.

Conclusion

La classe prépare différents éléments qui transformeront l'après-midi Roadmovie en véritable sortie cinéma :

- Les enfants réalisent des billets d'entrée colorés qu'ils/elles apporteront à la séance de cinéma et présenteront lors de leur entrée dans la salle.

→ Annexe A2 Billets de cinéma p. 5

- Pour une ambiance typique, il faut naturellement du popcorn : la classe le prépare elle-même et confectionne des sachets ornés de motifs liés au cinéma.

2. PENDANT LA PROJECTION COURTS MÉTRAGES SUISSES

Durée : 2 périodes

Lors de la journée de cinéma Roadmovie, les élèves vivent leur propre expérience de cinéma en assistant à la projection des courts métrages proposés par Roadmovie dans la salle décorée par leurs créations.

→ Courts métrages Suisses pour enfants
www.roadmovie.ch

3. APRÈS LA PROJECTION JEUX OPTIQUES

Durée conseillée : 2 périodes

Afin de consolider leur compréhension de l'image en mouvement, les enfants créent leurs propres jouets optiques. Les différents courts métrages montrés durant la projection Roadmovie sont des films d'animation « image par image ». Durant la projection Roadmovie, une animatrice explique le fonctionnement de l'image animée aux enfants. Pour illustrer ce principe, elle se sert d'un folioscope (aussi appelé « flipbook » dans le langage courant). De retour en classe, rappeler aux élèves le fonctionnement du folioscope/flipbook qu'ils/elles ont observé durant la projection Roadmovie. Le folioscope est un petit livret d'images. Feuilleté rapidement, il procure à l'œil l'illusion d'une scène en mouvement. Il y a beaucoup de dessins qui sont montrés très rapidement les uns après les autres. Si vite, que nos yeux ont l'impression que ces images fixes prennent vie et bougent pour de vrai.

Puis, proposer aux élèves de fabriquer d'autres jouets optiques : le disque magique et/ou la bande animée grâce aux fiches de travail « Le disque magique » et « La bande animée ».

Les deux bricolages illustrent de façon astucieuse le principe des images en mouvement ; ils démontrent que deux images se confondent en une seule lorsque leur juxtaposition a lieu rapidement.

→ Annexe A3 La bande animée p. 6

→ Annexe A4 Le disque magique p. 7

Cette activité permet de développer des compétences directement liées aux objectifs du Plan d'études romand, listés ci-dessous.

Français

L1 11-12

Lire et écrire des textes d'usage familial et scolaire et s'approprier le système de la langue écrite...

Activités créatrices et manuelles

A 11 AC&M

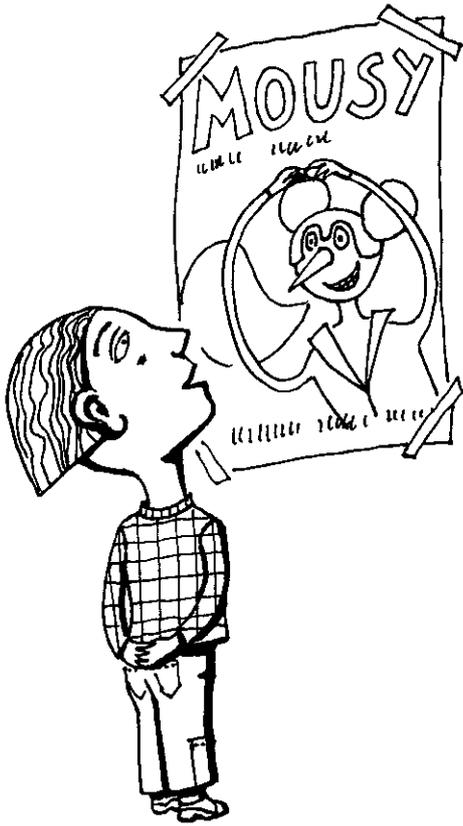
Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques...

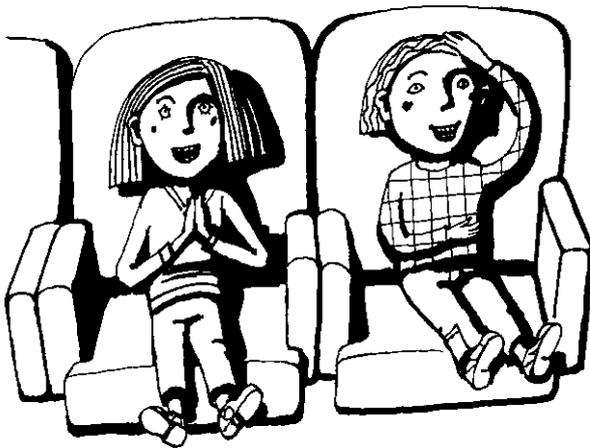
...en inventant et produisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes

A 13 AC&M

Explorer diverses techniques plastiques et artisanales...

...en exerçant des habiletés de motricité globale et fine (souplesse, précision, coordination, pression,...)

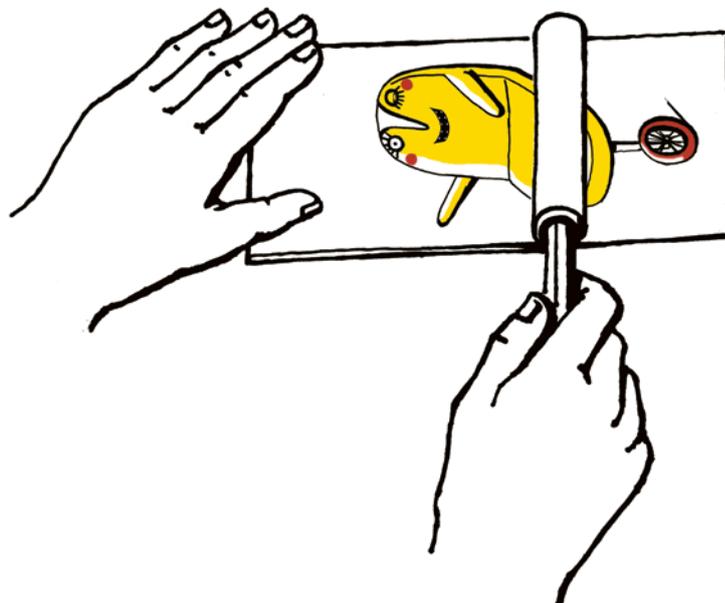
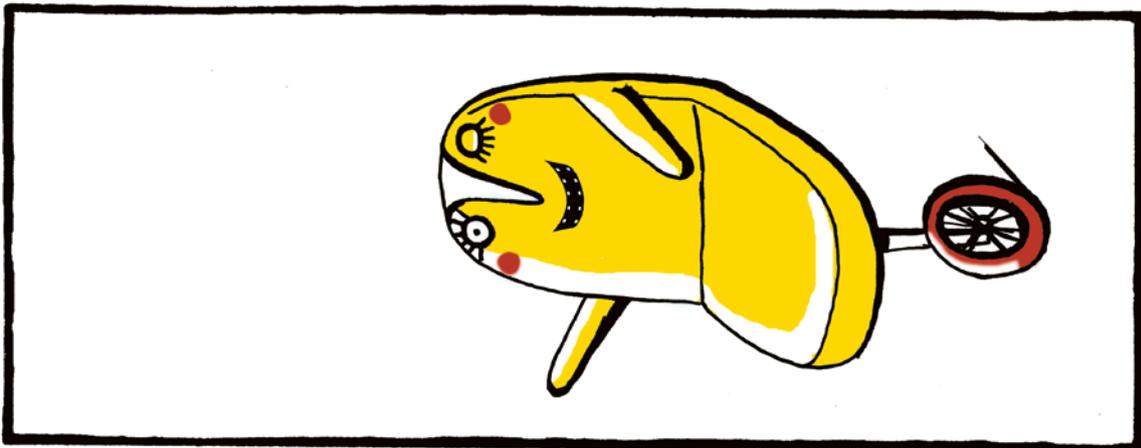
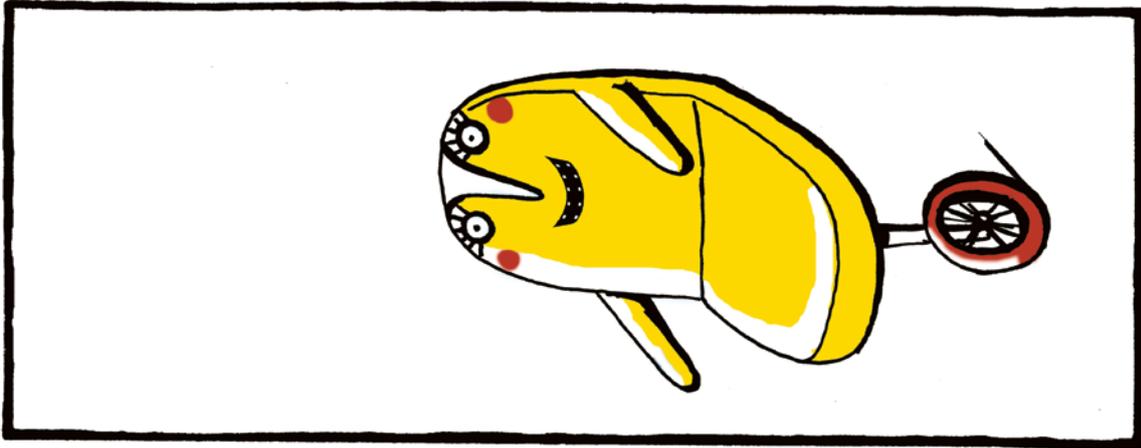






**BILLET DE
CINÉMA**

- 1 Découpe les deux bandes.
- 2 Agrafe-les l'une sur l'autre puis enroule la bande du dessus autour d'un crayon.
- 3 En faisant rouler rapidement le crayon de haut en bas, l'image se met à vivre.
- 4 Pourquoi ne pas essayer avec ton propre dessin ?



Quel acteur se cache ici ?

- 1 Découpe les deux disques et colle-les recto verso sur un carton de la même dimension en prenant garde à mettre les deux petites marques du haut l'une en face de l'autre.
- 2 Perce un petit trou de chaque côté et fixe un bout de ficelle sur chacun des trous.
- 3 En tenant chaque ficelle, tourne plusieurs fois le disque sur lui-même, puis tend les ficelles et laisse tourner le disque.
- 4 Pourquoi ne pas essayer avec ton propre dessin ?

