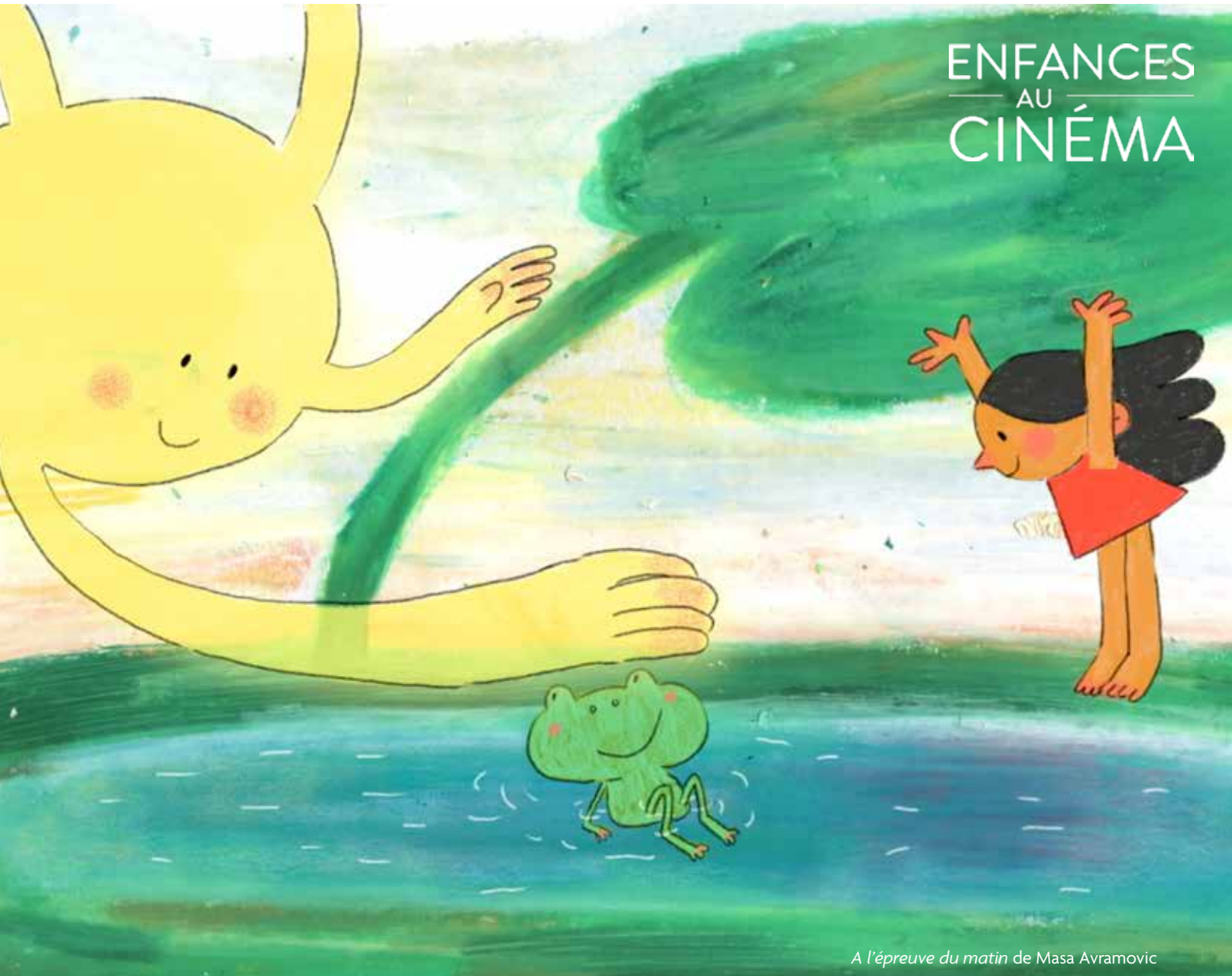


ENFANCES
AU
CINÉMA



A l'épreuve du matin de Masa Avramovic

**ATELIERS
MON PREMIER
CINÉMA
2022-2023**

ATELIER N°1

JEUX D'OMBRES & DE LUMIÈRES

DES OMBRES CHINOISES À LA LANTERNE MAGIQUE

Cet atelier a pour objectif de solliciter l'imaginaire en jouant avec des images projetées tout en apprivoisant l'obscurité et la peur du noir.

Une séance de cinéma se déroule dans le noir car c'est grâce à la lumière du projecteur que l'on peut voir les images projetées sur le grand écran. Avant même l'invention du cinéma, le principe d'une image projetée sur un mur ou un drap était utilisé par les lanternes magiques, ou encore les théâtres d'ombres chinoises.

Dans un premier temps, les élèves seront à tour de rôle spectateurs et acteurs de différents jeux en lien avec la lumière : réaliser des ombres, dessiner avec la lumière, jouer au projectionniste...

Dans un second temps, ils assisteront à trois mini-spectacles : des marionnettes indonésiennes, une lanterne magique et un court métrage animé.

MODALITÉS DE L'ATELIER :

Lieu : en classe

Niveau : PS - MS

Durée : 1h

Matériel nécessaire : salle obscure, tableau blanc ou mur blanc pour la projection

Tarif : participation forfaitaire de 90€ par classe



ATELIER N°2

L’AFFICHE DE CINÉMA

AUTOUR DE : « HÉROÏNES » OU « KOMANEKO »



Épreuves du matin de Maša Avramovic

L’objectif de cet atelier est de comprendre à quoi sert une affiche de cinéma, de décrypter ce qu’on y trouve et ce qu’elle donne comme information sur le film qu’elle illustre.

Outil de communication et première image du film donnée aux spectateurs, l’affiche de cinéma est essentielle pour susciter l’envie.

Dans un premier temps, les enfants découvrent et analysent différentes affiches de films. Dans un second temps, ils imaginent et fabriquent l’affiche du programme « Komanecko, le petit chat curieux » ou « Héroïnes ».

À l’issue de cet atelier, ils sont amenés à observer et à comparer les diverses affiches réalisées autour du même film et à s’interroger sur leurs différences et leurs similitudes. Pour clore l’atelier, la véritable affiche du programme est dévoilée et analysée avec la classe.

Cet atelier nécessite une légère préparation en amont : création de fond à la peinture sur format A3 (un par enfant).

MODALITÉS DE L’ATELIER :

Lieu : en classe

Niveau : PS - MS - GS

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : colle, paires de ciseaux, crayons de couleur, feutres, feuilles Canson A3, peinture

Tarif : participation forfaitaire de 90€ par classe

ATELIER N°3

LES JOUETS OPTIQUES

Les dessins animés, films d'animation en pâte à modeler, en volume ou en 3D font partie de la culture audiovisuelle d'aujourd'hui.

L'objectif de cet atelier est de comprendre comment sont fabriqués les films d'animation.

Dans un premier temps, les enfants sont amenés à découvrir et observer des jeux de pré-cinéma afin de comprendre le principe de la persistance rétinienne. La reconnaissance de ce phénomène a donné naissance à de nombreux jeux optiques qui reproduisent le mouvement et sont à l'origine du dessin animé et de l'invention du cinéma : le thaumatrope, le phénakistiscope, le zootrope...

Dans un second temps, les élèves fabriquent un feuilletoscope ou un thaumatrope.

MODALITÉS DE L'ATELIER :

Lieu : en classe

Niveau : MS - GS

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : salle obscure pour une partie de l'atelier, colle, paires de ciseaux, crayons de couleur, feutres

Tarif : participation forfaitaire de 90€ par classe



ATELIER N°4

KOMANEKO FAIT SON CINÉMA

AUTOUR DU PROGRAMME «KOMANEKO»



Komaneko, le petit chat curieux de Tsuneo Goda © 2006 TYO /dwarf-KFP

L'objectif de cet atelier est de comprendre comment est fabriqué un film d'animation et plus particulièrement comment est mis en mouvement un personnage dessiné.

Créé en 2003 par Tsuneo Goda, Komaneko est devenue une vraie star au Japon. Avec elle, les enfants vont découvrir comment un personnage dessiné peut se mettre à bouger.

À l'aide de jouets de pré-cinéma comme le thaumatrope, le praxinoscope ou le flipbook, les élèves sont initiés au principe de la persistance rétinienne et du cinéma d'animation « image par image ». Ils réalisent ensuite une petite séquence animée avec Komaneko et ses amis.

L'atelier nécessite une légère préparation en amont : création d'un fond à la peinture sur format raisin ou A3.

MODALITÉS DE L'ATELIER :

Lieu : en classe

Niveau : MS - GS

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : salle obscure, mur blanc ou tableau blanc pour la projection, feuilles format raisin ou A3, peinture

Tarif : participation forfaitaire de 90€ par classe

ATELIER N°5

LES ANIMAUX SOUS

TOUTES LEURS FORMES

L'objectif de cet atelier est de comprendre comment fabriquer un personnage de film d'animation et plus particulièrement comment mettre en mouvement du papier découpé.

Au cinéma, pour créer des personnages et des décors de toute pièce, les techniques et les possibilités sont infinies. Le stop-motion ou l'animation « image par image » consiste à mettre en mouvement ces personnages et ces décors à partir de photographies mises bout à bout et projetées à une vitesse de 24 images par seconde.

À partir de différentes parties du corps d'animaux (pattes, ailes, tête...), les élèves créent leur propre animal à l'aide d'attaches parisiennes. Ces animaux sont ensuite animés avec la technique du stop-motion afin de les mettre en mouvement dans une petite séquence filmée

MODALITÉS DE L'ATELIER :

Lieu : en classe

Niveau : MS - GS

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : vidéoprojecteur, mur blanc ou tableau blanc, feuilles de couleur, paires de ciseaux, colle

Tarif : participation forfaitaire de 90€ par classe



ATELIER N°6

LE LIVRE - À - SONS

L'objectif de cet atelier est d'appréhender le récit d'une histoire en s'intéressant au son.

Lorsque l'on froisse du papier kraft, on peut entendre des pas sur les feuilles sèches de la forêt. Quand on tapote du papier cuisson, on peut entendre les gouttes de pluie qui tombent sur le sol.

L'atelier propose de découvrir la dimension sonore des histoires, qu'elles soient écrites ou dessinées. En explorant le pouvoir tactile et sonore de toutes sortes de papiers, les élèves sont invités à créer des histoires à toucher et à écouter.

MODALITÉS DE L'ATELIER :

Lieu : en classe

Niveau : MS-GS

Durée : 1h

Matériel nécessaire : téléviseur et lecteur DVD ou vidéoprojecteur et écran, mur blanc ou tableau blanc, colle, paires de ciseaux, feutres

Tarif : participation forfaitaire de 90€ par classe



ATELIER N°7

LE CINÉMA BURLESQUE



Malec Forgeron de Buster Keaton et Malcolm St-Clair

Quels sont les codes du cinéma burlesque ? Comment créer des gags et provoquer le rire chez le spectateur ?

L'objectif de cet atelier est de prendre conscience de sa propre image et de comprendre que le cinéma est une représentation, où l'on s'amuse à "faire semblant".

Dans un premier temps, les élèves visionnent des extraits de films burlesques (Chaplin, Buster Keaton, Laurel et Hardy...).

Dans un second temps, ils sont invités à jouer la comédie dans de petites scènes muettes et comiques. Enfin, les plans sont montés et truqués (ralentis, accélérés, convertis en noir et blanc...) par l'intervenant afin de montrer aux élèves les différents ressorts du cinéma burlesque.

MODALITÉS DE L'ATELIER :

Lieu : en classe

Niveau : GS

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : téléviseur et lecteur DVD ou vidéoprojecteur et écran, mur blanc ou tableau blanc, salle obscure

Tarif : participation forfaitaire de 90€ par classe

ATELIER N°8

CINÉ - PHILO



© Yohann Borel

Cet atelier a pour objectif de développer l'expression orale, l'écoute et le respect de l'autre. Le cinéma a toujours abordé des grandes questions philosophiques, accessibles dès le plus jeune âge : le monde, l'amitié, la différence, ou le partage. En effet, les images sont un moyen puissant pour transmettre des messages forts aux spectateurs.

Les discussions porteront sur des thèmes liés aux programmes de films projetés pendant l'année :

- Autour du programme «Coucou nous voilà !» : les règles / les émotions / la différence.
- Autour du programme «Komaneko, le petit chat curieux» : l'amitié / l'imagination.
- Autour du programme «Héroïnes» : le courage / la communication.

Dans un premier temps, après avoir choisi le programme avec l'enseignant, l'intervenant projette un des court-métrages afin d'ouvrir la discussion et de se remémorer la projection en salle.

Dans un second temps, les élèves, guidés par l'intervenant, prennent la parole et se posent des questions sur le monde qui les entoure.

MODALITÉS DE L'ATELIER :

Lieu : en classe

Niveau : GS

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : téléviseur et lecteur DVD ou vidéoprojecteur et écran, mur blanc ou tableau blanc

Tarif : participation forfaitaire de 90€ par classe