

Outils pédagogiques d'éducation à l'image conçus par l'AcrirA

Le cinéma à portée de main

8 ateliers à animer
faciles à prendre en main



Pour chaque activité sont mis à disposition :

- des fiches pédagogiques exposant un exemple concret d'atelier,
- le matériel nécessaire,
- des tutoriels pour les éléments techniques (logiciel de montage, appareil prise de vue...),
- des coordonnées de personnes-ressources en capacité d'animer l'atelier.

Informations, réservation :

AcrirA - 2 square des fusillés / 159 cours Berriat - 38000 Grenoble
04 76 21 05 19 - administration@acrira.org - www.acrira.org



Avec le soutien de



Pause Photo Prose

Lecture d'images

Public : à partir de 6 ans - de 4 à 10 joueurs

Durée : environ 1h

Objectifs :

- Prendre conscience de la polysémie de l'image
- Expérimenter différents chemins de lecture
- Former une réflexion collective

Matériel :

- 32 photographies (x 4)
- 4 carnets à spirales
- 4 cartes consigne
- 32 cartes « Paroles de photographe » (dos jaune)
- 32 cartes « Contexte » (dos vert)
- 2 livrets d'accompagnement
- 4 dés



Les Rencontres d'Arles ont pris la riche initiative de créer un jeu autour de la photographie : Le Jeu Pause Photo Prose. Constitué d'un corpus de 32 photographies diverses, il se joue en trois manches progressives, par équipe. Par ce jeu, les joueurs prennent conscience de la polysémie de l'image et expérimentent différents chemins de lecture. Construit pour des adolescents et jeunes adultes, ce jeu est adaptable à toutes tranches d'âge à partir de 6 ans grâce à la mise à disposition d'un livret jeune public.

Découverte du cinéma

Le cadrage

Public : de 6 à 10 ans

Durée : entre 15 min et 45 min

Objectifs :

- Prolonger et interroger l'expérience cinématographique
- Développer un regard avisé
- S'initier au langage cinématographique en abordant la notion d'échelle de plan et de cadrage



Matériel :

- 1) Les Cahiers du Jeune et Petit Critique de cinéma
- 2) Divers outils permettant d'aborder la notion d'échelle de plan et de cadrage :
 - une scène en plan d'ensemble (carton I) représentant une jeune fille cueillant des fleurs dans un champ
 - 7 cartons couleurs correspondant à une échelle de plan du carton I, du très gros plan au plan de demi-ensemble
 - 7 cartons en noir et blanc au centre desquelles une fenêtre est découpée
 - 57 cartes représentant des plans de films
 - 8 cartons blancs par échelle de plan
 - 9 feuilles volantes imprimées des photos de scène de film et répertoriant les scènes en fonction de l'échelle de plan

Suite à une projection, l'enfant découvre les rudiments du cinéma. Grâce aux différents outils proposés, il prolonge et approfondit son expérience cinématographique.

Il s'interroge sur sa réception du film mais également la construction et le sens de ce dernier. Qu'a-t-il compris de l'histoire ? Qu'a-t-il aimé ? Les personnages, l'histoire, les couleurs, la musique ? Quelle a été la scène la plus marquante pour lui ?

Il s'initie à quelques éléments du langage cinématographique tels que la narration ou les échelles de plan.

La Boîte à Balbu-Ciné

Pré-cinéma

Public : à partir de 6 ans
Durée : entre 20 min et 1h30

Objectifs :

- Découvrir les origines du cinéma
- Comprendre le mécanisme d'animation et de projection de l'image

Matériel :

- 1 lanterne magique
- 1 échelle de Jacob
- 2 thaumatropes
- 1 phénakistiscope
- 1 zootrope
- 1 praxinoscope
- 1 kinora (feuilleteur)
- 3 folioscopes (flip book)
- 1 ombro-cinéma (livre "au galop")
- 1 polyorama panoptique



Mais aussi :

- des modes d'emploi pour chaque objet
- des fiches d'ateliers qui guident à la réalisation d'un des jouets optiques au choix, avec lequel le participant pourra repartir
- une fiche de bibliographie
- et une fiche d'inventaire du contenu

Grâce à la « Boîte à Balbu-Ciné », le participant part à la découverte des origines du cinéma, des premières animations de l'image grâce aux jouets optiques à la création du système de projection. La « Boîte à Balbu-Ciné » est une valise en bois contenant tous les outils nécessaires à l'animation de l'atelier, de très beaux objets taillés artisanalement dans le bois.

Bruitage au cinéma

Public : de 6 à 12 ans
Durée : entre 1h et 2h

Objectifs :

- Comprendre l'importance du son au cinéma
- Découvrir certains aspects de la construction d'un film
- S'initier à l'histoire du cinéma et aux bases du langage cinématographique
- Expérimenter la création collective d'une bande-son



Matériel :

- un ordinateur équipé d'un logiciel de montage
- une clé USB contenant : un dossier "Vidéos bruitage au cinéma", un dossier "Audios bruitage au cinéma"
- des enceintes
- une « malle à bruitage »
- un enregistreur son
- un trépied

À travers cette expérience, le participant prend conscience de l'importance du son au cinéma et de son influence sur sa perception de l'image. Une première partie consiste en la réalisation de petits jeux autour d'extraits de films. Au cours de la seconde partie de l'atelier, les participants peuvent créer la bande-son d'un extrait (bruitage et voix).

Musique au cinéma

Public : à partir de 6 ans

Durée : entre 1h et 2h30

Objectifs :

- Comprendre le pouvoir de la musique au cinéma à travers ses principales fonctions
- S'initier à l'histoire du cinéma
- Être sensibilisé à quelques notions du langage cinématographique

Bonus :

- Découvrir les étapes de réalisation d'un film
- Apprendre à travailler en équipe

Matériel :

- une clé USB avec dossiers
 - “Vidéo musique au cinéma”
 - “Images musique au cinéma”
 - “Audios musique au cinéma”
- des percussions
- un glossaire

Bonus réalisation (en option)

- un ordinateur équipé d'un logiciel de montage
- un appareil de prise de vue
- un trépied
- des enceintes
- un vidéo-projecteur
- un appareil de prise de son (optionnel)
- des tutoriels : réalisation et montage
- éclairage



Le participant découvre les fonctions, les pouvoirs de la musique au cinéma (les rapports entre musique et image, son rôle dans les films). À travers cette découverte, il s'initie à l'histoire du cinéma et aux codes du langage cinématographique : le plan, le montage, le son, le hors-champ...

Un dossier pédagogique propose un contenu d'atelier accompagné d'extraits vidéo qui seront mis à disposition sur clé USB. Deux versions d'ateliers sont proposées : l'une pour les enfants et l'autre, adaptable à tout public à partir de 12 ans. L'activité consiste en un échange, notamment par des jeux, autour d'extraits de films et de musiques. À la version pour enfants s'ajoute un volet pratique : doubler un extrait de Mickey est de sortie grâce à des percussions ou réaliser une courte scène à mettre en musique.

Réalisation

façon Méliès-Lumière

Public : à partir de 6 ans

Durée : entre 45 min et 2h30



Objectifs :

- S'initier à l'histoire du cinéma grâce notamment à la découverte des films des frères Lumière ou du réalisateur Georges Méliès, pionniers du 7ème art
- Apprendre quelques bases du langage cinématographique
- Prendre conscience du pouvoir illusoire du cinéma, de la qualité trompeuse, subjective de l'image
- S'exercer à la pratique cinématographique
- Réaliser une création collective

Matériel :

- un ordinateur
- une clé USB avec diaporama Lumière/Méliès et vidéo Lumière/Méliès
- un glossaire
- un appareil de prise de vue
- un trépied
- deux lampes à led (optionnel)
- un ordinateur avec logiciel de montage
- une clé USB avec musique Lumière/Méliès
- des tutoriels : montage et appareil de prise de vue



Cet atelier est décliné en deux propositions. Les participants partent à la découverte de pionniers du cinéma; au choix, les frères Lumière ou Georges Méliès. Dans une première partie d'atelier, le participant découvre qui sont ces hommes, leurs travaux, leur contribution, leurs oeuvres. Dans une deuxième partie, il s'essaie à la réalisation d'un court film à la façon de l'un ou des autres. Ainsi, il expérimente quelques trucs simples. Il découvre que derrière la magie du cinéma se trouve une mise en scène laborieuse et apprend que l'image peut être trompeuse.

Cinéma d'animation

Public : à partir de 6 ans
Durée : entre 45 min et 2h30

Objectifs :

- Découvrir les notions de bases du cinéma
- Prendre conscience du travail engagé dans la réalisation du film
- Exprimer sa créativité par une réalisation collective

Matériel :

- une tablette numérique avec application et son support
- une table lumineuse
- un éclairage
- des personnages en volume et à plat
- des décors et leurs supports



A travers la réalisation d'un court film d'animation, le participant s'initie à une technique cinématographique. Elodie Pelloux, réalisatrice de film d'animation et animatrice d'atelier d'éducation à l'image, a conçu une malle qui contient des personnages et des décors constituant différents univers. Le participant prend conscience du travail nécessaire à la réalisation d'un tel film, découvre des notions de base du cinéma et exprime sa créativité.

Formulaire de réservation

Outils pédagogiques d'éducation à l'image

Coordonnées :

Nom, raison sociale :

Adresse de facturation :

Nom et fonction du représentant légal :

Nom de la personne à contacter :

Tél. : Mail :

Choix des modules [cocher le(s) module(s) souhaité(s)] :

<input type="checkbox"/>	Pause photo prose (Lecture d'images)	gratuit
<input type="checkbox"/>	Découverte du cinéma	gratuit
<input type="checkbox"/>	La Boite à Balbu-Ciné (pré-cinéma)	35€/jour
<input type="checkbox"/>	Initiation au montage avec la Table MashUp	35€/jour
<input type="checkbox"/>	Cinéma d'animation	35€/jour
<input type="checkbox"/>	Réalisation façon Georges Méliès ou frères Lumière	35€/jour
<input type="checkbox"/>	Bruitage au cinéma	35€/jour
<input type="checkbox"/>	Musique au cinéma (+ BONUS réalisation)	35€/jour
<input type="checkbox"/>	Musique au cinéma	gratuit

Dates souhaitées de mise à disposition [sous réserve de la disponibilité du matériel] :

Du/...../..... au/...../..... soit une durée de jours.

À remplir par l'AcrirA :

Date d'expédition du matériel :

Date de restitution du matériel :

Mode de transport à votre charge [aller et retour] :

par transporteur (sauf Table MashUp – nous consulter)

Adresse de livraison si différente :

.....

véhicule personnel (matériel à récupérer au bureau de l'AcrirA)

Date : /..... /..... Nom et Signature :