

ENFANCES
AU
CINÉMA



Billy Elliot, de Stephen Daldry

© 2000 Tiger Aspect Pictures (Billy Boy) Ltd - All rights reserved

ATELIERS
ÉCOLE ET CINÉMA
2023-2024



SOMMAIRE

Atelier n°1 : Création d'une affiche de cinéma (GS, CP)

Autour du film *Katia et le crocodile* • page 3

Atelier n°2 : Crée ton flipbook (de la GS au CE2)

Autour du film *Une vie de chat* ou du programme « Wallace et Gromit : Les Inventuriers » • page 4

Atelier n°3 : Une machine extraordinaire (de la GS au CE2)

Autour du programme « Wallace et Gromit : Les Inventuriers » • page 5

Atelier n°4 : Réaliser une scène burlesque (de la GS au CM2) • page 6

Atelier n°5 : Ciné-philo (de la GS au CM2) • page 7

Atelier n°6 : Initiation au burlesque et aux trucages (du CP au CE2)

Autour du programme « Wallace et Gromit : Les Inventuriers » • page 8

Atelier n°7 : Doublage, bruitage (du CP au CM2)

Autour du programme « Wallace et Gromit : Les Inventuriers » ou du film *E.T. L'Extra-Terrestre* • page 9

Atelier n°8 : Peinture et grattage sur pellicule (du CP au CM2) • page 10

Atelier n°9 : Initiation à l'animation image par image et à l'incrustation sur fond vert (du CE1 au CM2) • page 11

Atelier n°10 : Initiation à l'animation image par image, à l'incrustation sur fond vert et au bruitage (du CE1 au CM2) • page 12

Atelier n°11 : Initiation à l'animation : la rotoscopie (du CE1 au CM2) • page 13

Atelier n°12 : Initiation au son : le livre-à-sons (du CE1 au CM2) • page 14

Atelier n°13 : Rembobinez s'il vous plaît ! (du CE1 au CM2) • page 15

Atelier n°14 : Réaliser la bande annonce d'un film (du CE1 au CM2)

Autour du film *E.T. L'Extra-Terrestre* • page 16

Atelier n°15 : Initiation aux trucages (du CE2 au CM2)

Autour du film *E.T. L'Extra-Terrestre* • page 17

Atelier n°16 : Initiation au cinéma documentaire (du CM1 au CM2)

Autour du film *Une année polaire* • page 18

Atelier n°17 : Réalisation d'un court métrage documentaire (du CM1 au CM2)

Autour du film *Une année polaire* • page 19

Atelier n°18 : Réalisation du remake d'une séquence de film (du CM1 au CM2)

Autour du film *E.T. L'Extra-Terrestre* • page 20

ATELIER N°1 CRÉATION D'UNE AFFICHE DE CINÉMA

AUTOUR DU FILM KATIA ET LE CROCODILE

GS
CP



©State Cinematography Fund

Cet atelier a pour objectif de faire comprendre aux élèves les enjeux d'une affiche de film :
À quoi sert-elle ? Qu'y trouve-t-on ? Qu'apprend-on sur le film en analysant son affiche ?

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 élèves découvrent et analysent différentes affiches de films.

Dans un second temps, ils imaginent et fabriquent l'affiche du film *Katia et le crocodile*.

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 film 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 fond par élève).

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : vidéoprojecteur, écran ou mur blanc ou tableau blanc, feuilles Canson A3 (une par élève), peinture, colle, matériel de dessin (pastels, feutres, crayons de couleur...)

90€
par classe

ATELIER N°2

CRÉE TON FLIPBOOK

AUTOUR DE UNE VIE DE CHAT
OU « WALLACE & GROMIT : LES INVENTURIERS »

De la GS
au CE2



© Folimage



© and TM Aardman / Wallace & Gromit Limited (1989-1993). All rights reserved.

Pendant cet atelier, l'objectif est de s'intéresser à la naissance du mouvement au cinéma et de comprendre comment faire bouger un personnage initialement inanimé.

Pour reproduire l'illusion du mouvement, le cinéma s'appuie sur le défilement rapide d'une succession de 24 images par seconde. Pourtant, avant l'invention de la caméra, les images animées existaient déjà ! Des inventions optiques fabuleuses comme le praxinoscope ou le zootrope ont anticipé la naissance du cinéma et des films d'animation. Ces jeux optiques ont permis aux procédés actuels comme le *stop motion* - autrement appelé « image par image » - de voir le jour.

À l'aide d'extraits du film *Une vie de chat* ou du programme « Wallace et Gromit : Les Inventeurs », les élèves sont initiés aux principes fondamentaux de l'image animée. En s'appuyant sur la même technique que l'animation « image par image », chaque élève fabrique son propre *flipbook* à partir d'une série de dessins qu'il aura réalisés.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : vidéoprojecteur, écran ou mur blanc ou tableau blanc, feuilles et matériel de dessin

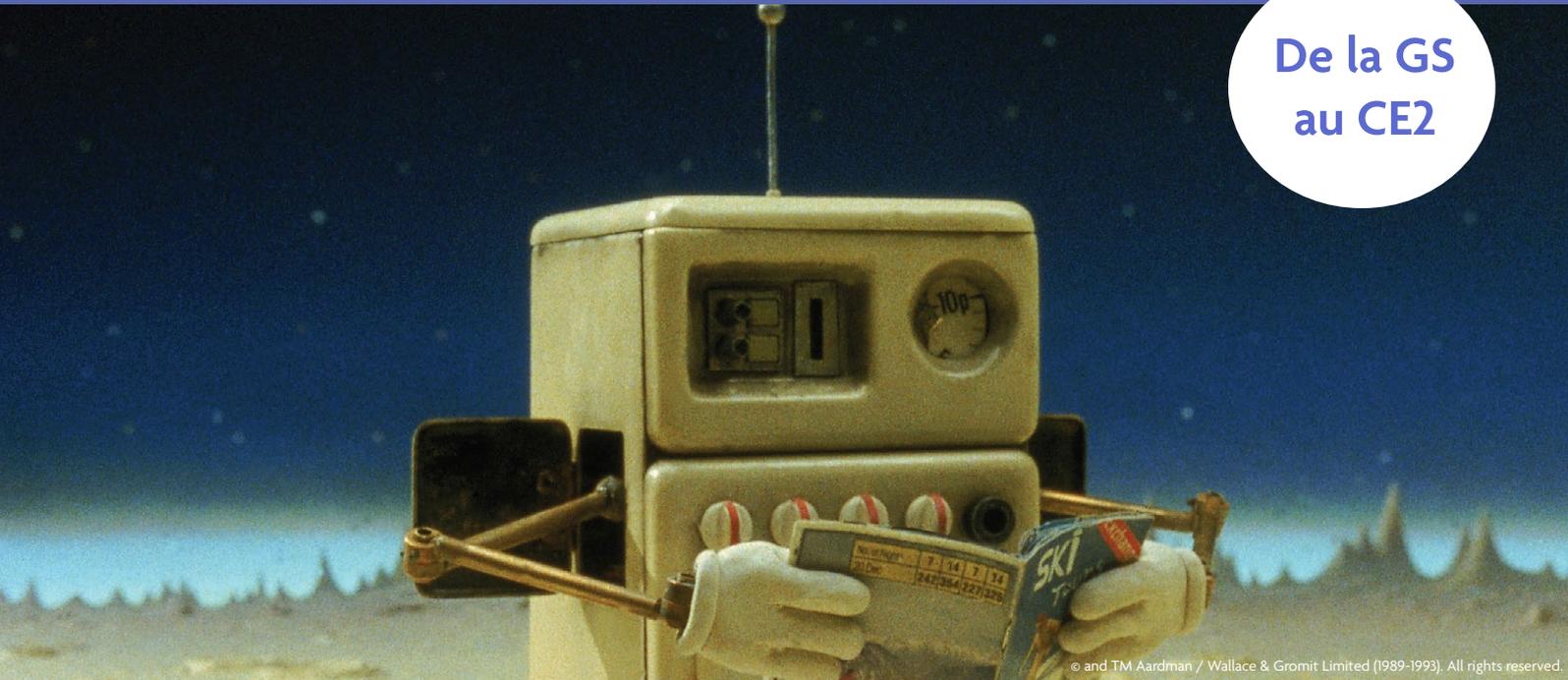
90€
par classe

ATELIER N°3

UNE MACHINE EXTRAORDINAIRE

AUTOUR DE « WALLACE & GROMIT : LES INVENTURIERS »

De la GS
au CE2



© and TM Aardman / Wallace & Gromit Limited (1989-1993). All rights reserved.

L'atelier a pour objectif de stimuler l'imagination des élèves et de développer leur expression orale.

Dans un premier temps, les élèves, par groupe, imaginent une nouvelle machine (exemple : une machine pour accrocher les manteaux, pour casser les œufs ...) en la dessinant, la schématisant ou en la construisant.

Dans un second temps, chaque groupe choisit un ambassadeur qui viendra expliquer devant la classe l'intérêt de son invention face caméra. Certains élèves, tels des journalistes, pourront lui poser des questions, d'autres filmeront et prendront le son.

Une fois les courtes séquences montées, l'intervenant fournit à la classe le fichier sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2h

Matériel nécessaire : une blouse blanche de scientifique par classe

120€
par classe

ATELIER N°4

RÉALISER UNE SCÈNE

BURLESQUE

De la GS
au CM2



Malec forgeron, de Buster Keaton et Malcolm St-Clair

Cet atelier a pour objectif de présenter aux élèves le cinéma burlesque, avec la manière si particulière qu'ont les acteurs de bouger leur corps dans l'espace et d'explorer différentes façons de jouer la comédie.

Adapté du vaudeville et typique de l'ère du muet, le cinéma burlesque repose sur une succession de gags visuels, drôles par leur absurdité. Les chutes, les bagarres et les accidents sont l'expression d'un comique physique dans lequel le personnage principal est tourné en ridicule et est, souvent, le responsable involontaire de ces mêmes situations.

L'atelier commence par une introduction aux codes de ce genre cinématographique suivie d'une projection d'extraits de films de grands comédiens burlesques tels que Charlie Chaplin, Laurel et Hardy ou encore Buster Keaton.

Par la suite, les élèves réalisent, par petits groupes, une séquence burlesque autour du détournement d'objets, de gags et du travail sur l'expression corporelle en s'initiant également au jeu d'acteur.

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 et seront fournis à la classe sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2h

Matériel nécessaire : téléviseur avec sortie HDMI ou vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc

120€
par classe

ATELIER N°5

ATELIER CINÉ-PHILO

De la GS
au CM2



© Yohann Borel

Cet atelier a pour objectif de développer l'expression orale, l'écoute et le respect de l'autre ainsi que l'esprit critique des élèves.

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

- **Adama** : Le passé (à quoi ça sert de parler du passé ?) / La fraternité (tous les humains sont-ils frères ?)
- **Billy Elliot** : Garçon ou fille, ça change quoi ? (quelles sont les ressemblances et les différences entre fille et garçon ? Ont-ils la même valeur ?)
- **E.T. L'Extra-Terrestre** : Les différences (faut-il se ressembler pour bien s'entendre ?) / La peur (à quoi ça sert d'avoir peur ?) / Est-ce facile d'être un enfant ?
- **Katia et le crocodile** : L'ennui, c'est quoi ?
- **Princess Bride** : Gentil/méchant (Peut-on être gentil et méchant à la fois ? Pourquoi et comment est-on méchant ?)
- **Rumba** : Le corps (Le corps, source de contrainte ou de liberté ? Que me permet mon corps ?)
- **Une année polaire** : L'école (à quoi ça sert l'école ?) / Les différences (qu'est-ce qui fait que nous jugeons que quelqu'un n'est pas comme nous ?)
- **Une vie de chat** : Le bien et le mal (peut-on ne pas se rendre compte du mal que l'on commet ?)
- « **Wallace et Gromit : Les Inventuriers** » : La technologie (est-ce que les humains et les robots, c'est pareil ? Les robots peuvent-ils remplacer l'homme ?)

Dans un premier temps, après avoir choisi le thème avec l'enseignant, l'intervenant projette un court métrage en rapport avec le thème du film 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

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : téléviseur avec sortie HDMI ou vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc

90€
par classe

ATELIER N°6

INITIATION AU BURLESQUE & AUX TRUCAGES

AUTOUR DE « WALLACE & GROMIT : LES INVENTURIERS »

Du CP
au CE2



© and TM Aardman / Wallace & Gromit Limited (1989-1993). All rights reserved.

Cet atelier a pour objectif d'initier les élèves à la technique des trucages à travers la réalisation d'un petit film.

Dans un premier temps, l'intervenant projette aux élèves des extraits de films afin de comprendre deux enjeux de mise en scène : le jeu de l'acteur chez Chaplin et le montage chez Méliès. Les élèves testeront différents jeux de l'acteur (grimaces, postures...) et découvriront l'effet spécial de disparition / réapparition.

Dans un second temps, les élèves tournent une petite scène burlesque et truquée. À tour de rôle, ils passent devant et derrière la caméra.

Cet atelier nécessite une légère préparation de la classe en amont : lecture du scénario envoyé par l'intervenant et distribution des différents rôles.

L'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2h

Matériel nécessaire : téléviseur avec sortie HDMI ou vidéoprojecteur et écran, ou mur blanc ou tableau blanc

120€
par classe

ATELIER N°7

DOUBLAGE, BRUITAGE

AUTOUR DE «WALLACE & GROMIT : LES INVENTURIERS»

OU DE E.T. L'EXTRA-TERRESTRE

Du CP
au CM2



E.T. L'Extra-terrestre © 1982 & 2002 Universal Studios. Tous droits réservés



«Wallace et Gromit : Les Inventuriers» © and TM Aardman / Wallace & Gromit Limited (1989-1993). All rights reserved.

L'objectif de cet atelier est d'initier les enfants à la dimension sonore du cinéma : quels sons entend-on dans un film ? Comment le son est-il enregistré au cinéma ? Qu'est-ce qu'un bruiteur ?

Dans le cadre de cet atelier, les élèves sont amenés à travailler sur la bande-son d'un film. Afin de comprendre comment est créé le son des films et comment il est mis en relation avec l'image, l'intervenant propose aux enfants d'expérimenter les différentes étapes de la création sonore au cinéma.

Dans un premier temps, les élèves découvrent et analysent les différents éléments qui composent la bande-son d'un extrait de « Wallace et Gromit : Les Inventuriers » ou de *E.T. L'Extra-Terrestre*.

Dans un second temps, les élèves créent puis enregistrent leur propre bande-son de l'extrait du film concerné. L'atelier se termine par l'écoute de la bande-son créée.

L'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2h

Matériel nécessaire : téléviseur avec sortie HDMI ou vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc

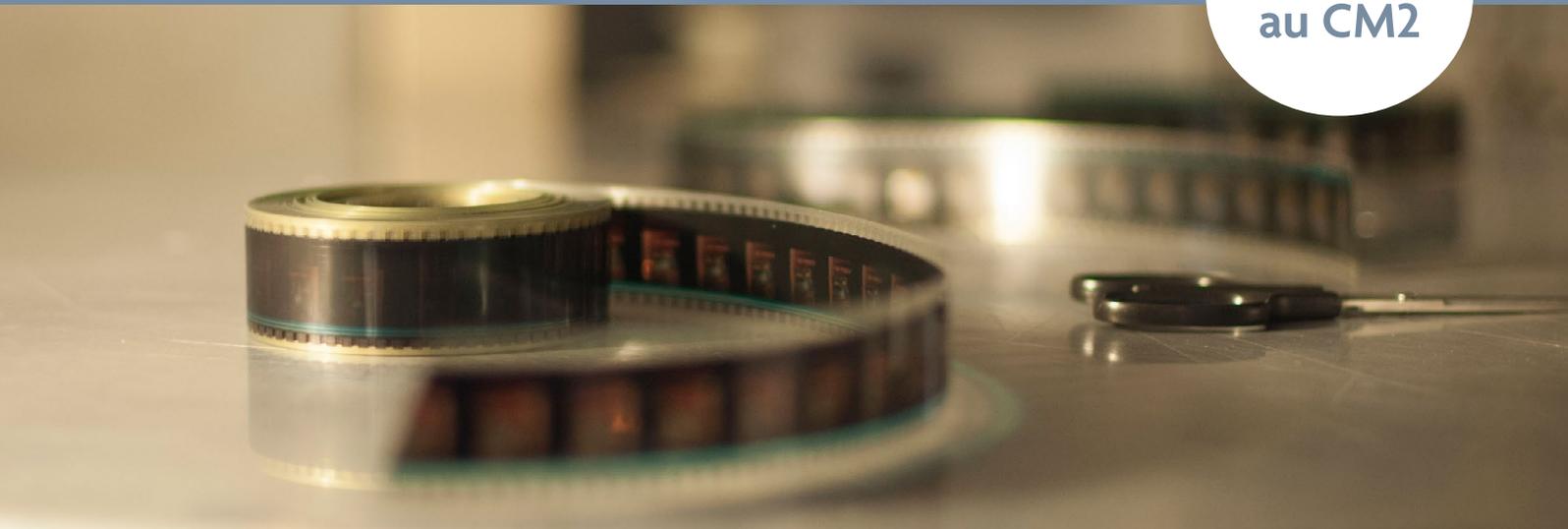
120€
par classe

ATELIER N°8

PEINTURE & GRATAGE

SUR PELLICULE

Du CP
au CM2



Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves la technique de l'animation sans caméra, en intervenant directement sur de la pellicule impressionnée.

Après avoir rappelé les principes de l'image animée et de quoi se compose une pellicule, l'intervenant présente plusieurs façons de pratiquer l'animation sans caméra (grattage, peinture, dessin, collage) à travers la projection de films de Len Lye et de Malcolm McLaren, deux cinéastes ayant expérimenté l'intervention directe sur pellicule.

Chaque élève choisit ensuite un photogramme parmi des pellicules de bandes annonces de films et crée sa propre image. Puis, la classe visionne les différents travaux réalisés à l'aide d'un lecteur de diapositives. Chaque élève peut repartir avec sa création.

Une dernière étape consiste à intervenir collectivement sur une suite de photogrammes afin de réaliser une courte séquence animée.

Après avoir photographié et monté les différents photogrammes, l'intervenant fournit à la classe le fichier final par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2h

Matériel nécessaire : vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc, feutres

120€
par classe

ATELIER N°9

INITIATION À L'ANIMATION

IMAGE PAR IMAGE +

INCRUSTATION SUR FOND VERT

Du CE1
au CM2



©Naïa-Pipangai-France 3 Cinéma

Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves la magie du cinéma d'animation et de l'image par image à travers les univers d'Adama ou de « Wallace et Gromit : Les Inventuriers » en réalisant une séquence d'animation en volume d'objets en 3 dimensions (lego, pâte à modeler, personnages articulés...) sur un décor incluant une incrustation sur fond vert.

Au cinéma, pour créer des personnages et des décors de toute pièce, les techniques et les possibilités sont infinies. Le *stop-motion* - ou animation en volume - consiste à mettre en mouvement des objets réels (marionnettes, pâte à modeler...) sur des décors inventés à partir de photographies mises bout à bout et projetées à une vitesse de 24 images par seconde.

Dans un premier temps, les élèves manipulent un jouet de pré-cinéma (thaumatrope) et fabriquent individuellement un *flipbook* pour comprendre le principe optique de persistance rétinienne et de décomposition du mouvement.

Dans un second temps, les élèves élaborent des récits et réalisent collectivement une séquence animée image par image devant un décor incrusté sur fond vert amené par l'intervenant. Grâce à l'utilisation d'une tablette, les élèves voient tout de suite le résultat.

Une fois la courte séquence montée, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 1 séance de 2h

Matériel nécessaire : vidéoprojecteur et écran, mur blanc ou tableau blanc

120€
par classe

ATELIER N° 10

INITIATION À L'ANIMATION

IMAGE PAR IMAGE +

INCRUSTATION SUR FOND VERT

+ BRUITAGE

Du CE1
au CM2



Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves la magie du cinéma d'animation et de l'image par image à travers les univers d'Adama ou de « Wallace et Gromit : Les Inventuriers » en réalisant une séquence d'animation en volume d'objets en 3 dimensions (lego, pâte à modeler, personnages articulés...) sur un décor incluant une incrustation sur fond vert et en enregistrant des bruitages.

Au cinéma, pour créer des personnages et des décors de toute pièce, les techniques et les possibilités sont infinies. Le *stop-motion* - ou animation en volume - consiste à mettre en mouvement des objets réels (marionnettes, pâte à modeler...) sur des décors inventés à partir de photographies mises bout à bout et projetées à une vitesse de 24 images par seconde.

Dans un premier temps, les élèves manipulent un jouet de pré-cinéma (thaumatrope) et fabriquent individuellement un *flipbook* pour comprendre le principe optique de persistance rétinienne et de décomposition du mouvement.

Dans un second temps, les élèves élaborent des récits et réalisent collectivement l'animation image par image devant un décor incrusté sur fond vert amené par l'intervenant. Grâce à l'utilisation d'une tablette, les élèves voient tout de suite le résultat.

Enfin, lors de la deuxième séance, les élèves enregistrent leur propre bande-son du film créé à la séance précédente. Une fois la courte séquence montée, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2 séances de 2h

Matériel nécessaire : vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc

240€
par classe

ATELIER N° 11

INITIATION À L'ANIMATION : LA ROTOSCOPIE

Du CE1
au CM2



Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves la magie du cinéma d'animation et de l'image par image à travers la technique de la rotoscopie.

La rotoscopie permet de réaliser un film d'animation en retraçant au crayon les contours des images d'une prise de vue réelle. Grâce à cette technique, les animateurs peuvent créer des personnages réalistes dont les mouvements sont similaires à ceux des personnes dans le monde réel.

Dans un premier temps, l'intervenant explique le principe de l'animation d'images à travers la présentation de jouets de pré-cinéma (*flipbooks*, thaumatrope...) et des expérimentations d'Éadweard Muybridge et d'Étienne-Jules Marey menées à la fin du XIX^e siècle autour de la décomposition du mouvement.

Dans un second temps, les élèves décalquent sur une table lumineuse des images d'animaux dont le mouvement a été décomposé (cheval au galop, vol d'un oiseau). Ils personnalisent leurs dessins en faisant varier les décors et les couleurs.

Une fois les créations des élèves montées, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2h

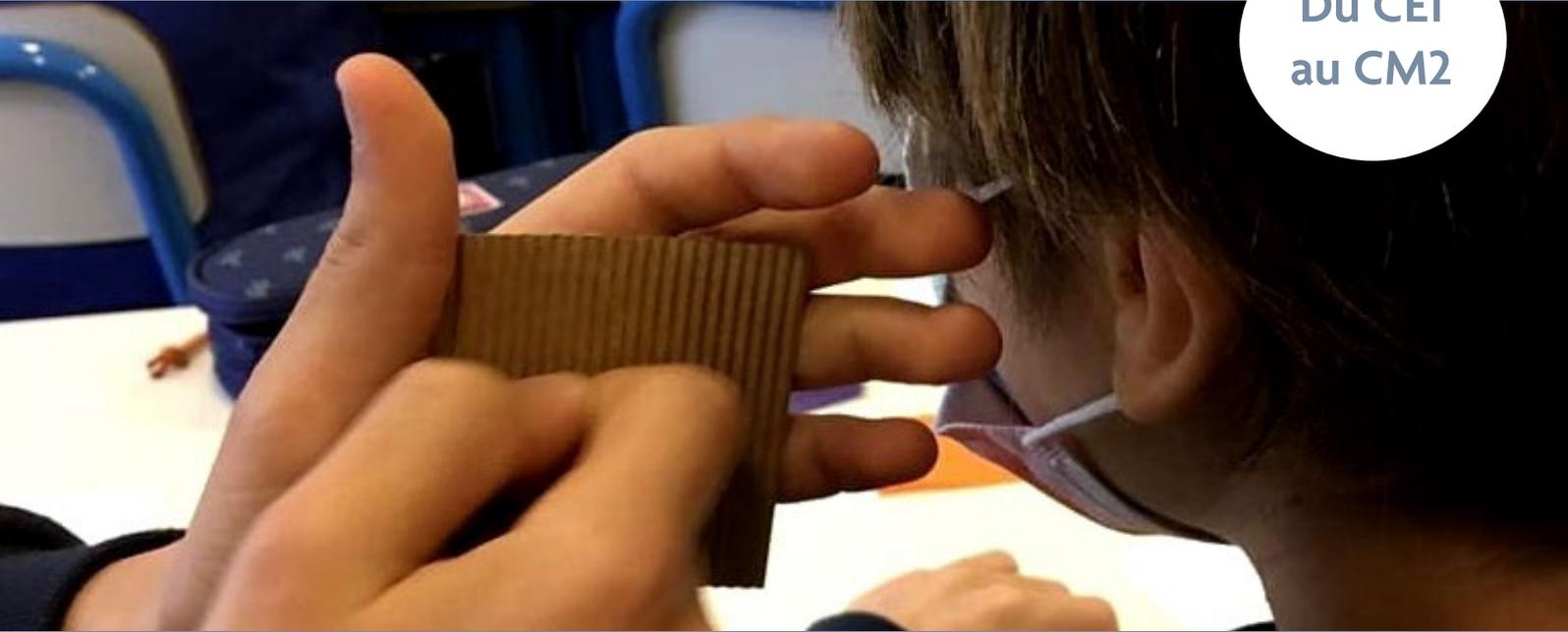
Matériel nécessaire : vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc, feutres, crayons de couleurs, colle, paires de ciseaux, feuilles

120€
par classe

ATELIER N° 12

INITIATION AU SON : LE LIVRE-À-SONS

Du CE1
au CM2



Cet atelier a pour objectif d'attirer l'attention des enfants sur le son au cinéma : comment raconter des histoires à partir du son des papiers ? Quels bruits nous rappellent-ils ?

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...

En lien avec le livre sonore tactile *Dans les bois* de Laura Cattabianchi, 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 expérimenter la narration à travers les sons et à créer leur propre histoire à toucher, à écouter et à ramener à la maison !

Découvrir le travail de Laura Cattabianchi : [instagram.com/livre.a.sons](https://www.instagram.com/livre.a.sons) ou sur son site livreasons.com

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2h

Matériel nécessaire : colle, paire de ciseaux, feutres

120€
par classe

ATELIER N° 13

REEMBOBINEZ S'IL VOUS PLAÎT !

Du CE1
au CM2



© Yohann Borel

Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves les principes de la réalisation d'un film et du jeu de l'acteur à travers une création collective.

Dans un premier temps, l'intervenant revient sur le dernier film vu dans le cadre d'École et Cinéma et propose un axe de lecture aux enfants.

À travers un extrait d'un film des frères Lumière, l'intervenant montre ensuite aux élèves le plan « démolition d'un mur » et explique la découverte tout à fait par hasard de l'effet magique de la lecture inversée qui en résulta : le mur tombe puis se redresse comme par magie.

Dans un second temps, les élèves sont amenés à faire comme les frères Lumière en filmant, avec l'aide de l'intervenant, des situations dans la classe dans la perspective de les lire à l'envers.

Une fois les créations des élèves montées, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 1 séance de 2h

Matériel nécessaire : vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc

120€
par classe

ATELIER N° 14

RÉALISER LA BANDE ANNONCE D'UN FILM

À PARTIR DE E.T. L'EXTRA-TERRESTRE

Du CE1
au CM2



© 1982 & 2002 Universal Studios. Tous droits réservés

Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves les principes de la réalisation d'une bande-annonce de cinéma et du jeu de l'acteur à travers une création collective.

Dans un premier temps, l'intervenant revient sur *E.T. L'Extra-Terrestre* avec les élèves à l'aide d'extraits. À travers ce premier échange, ils découvrent les enjeux de la réalisation d'une bande-annonce de cinéma.

Dans un second temps, les élèves sont amenés à imaginer et filmer par petits groupes les images d'une nouvelle bande-annonce, à partir du son de la bande-annonce officielle de *E.T. L'Extra-Terrestre* en version française. Ils s'initient ainsi au matériel cinématographique (image et son) et au jeu devant la caméra.

Une fois la courte séquence montée, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 2h

Matériel nécessaire : téléviseur avec sortie HDMI ou vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc

120€
par classe

ATELIER N° 15

INITIATION AUX TRUCAGES

AUTOUR DU FILM ET. L'EXTRA-TERRESTRE

Du CE2
au CM2



© 1982 & 2002 Universal Studios. Tous droits réservés

Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves les prémices du cinéma et des premiers trucages à travers la réalisation d'une courte séquence filmée. L'intervenant montre aux élèves que l'on peut facilement contourner le manque de moyens grâce à un peu d'imagination.

Dans un premier temps, les élèves reviennent sur les effets spéciaux d'*E.T. L'Extra-Terrestre* et visionnent des extraits de films avec des trucages simples (Méliès, Chaplin...).

Dans un second temps, selon le nombre de séances choisies, les élèves expérimentent différents trucages derrière la caméra : apparition / disparition, inversion du sens de la marche, lévitation d'un personnage, changement de tailles de personnages ou encore plongeon dans un verre d'eau.

À chaque fois, le trucage est instantanément montré en classe et peut faire l'objet d'une nouvelle prise pour améliorer les éventuels défauts.

Une fois les séquences montées, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 1 séance de 2h, mais possibilité de faire l'atelier en plusieurs séances (sur demande)

Matériel nécessaire : téléviseur avec sortie HDMI ou vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc

À partir de
120€
la séance

ATELIER N° 16

INITIATION AU CINÉMA DOCUMENTAIRE

AUTOUR DU FILM UNE ANNÉE POLAIRE

CM1 et
CM2



Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves les principes du cinéma documentaire et de la réalisation à travers une création collective.

Dans un premier temps, les élèves visionnent le court métrage documentaire *L'Espace* d'Eléonore Gilbert : à l'aide d'un croquis, une petite fille explique comment l'espace et les jeux se répartissent entre les garçons et les filles lors de la récréation et en quoi cela lui pose un problème au quotidien. Ce film permet d'aborder à la fois la notion de documentaire et de débattre au sein de la classe de questions contemporaines : les élèves découvrent les subtilités de l'organisation et de la répartition de l'espace public à l'échelle d'une cour d'école.

Dans un second temps, les élèves sont amenés à imaginer une courte séquence documentaire : écriture d'un texte, choix d'un cadre, prise de son et tournage du plan séquence.

Une fois la courte séquence montée, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 1h30

Matériel nécessaire : téléviseur avec sortie HDMI ou vidéoprojecteur et écran ou tableau blanc, feutres et crayons

90€
par classe

ATELIER N° 17

RÉALISATION D'UN COURT MÉTRAGE DOCUMENTAIRE

AUTOUR DU FILM UNE ANNÉE POLAIRE

Du CM1
au CM2



© Ad Vitam

Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves les principes du cinéma documentaire à travers la réalisation d'un film.

Grâce à cette oeuvre collective, ils découvrent notamment les différents métiers du cinéma.

Lors de cet atelier en 5 séances, les élèves s'initient à la réalisation et à la prise de son afin de mener à bien un projet artistique réalisé en groupe : filmer le réel. Aujourd'hui, les enfants vivent entourés d'images. L'approche documentaire permet tout particulièrement de questionner leur rapport à ces images.

À chaque séance, l'intervenant montre de courts exemples, avant de s'atteler à la pratique du jour : définition d'un sujet, écriture, initiation technique, prise de vues et enregistrements, ou encore choix du titre.

Lors de ces étapes, les différents corps de métiers du monde du cinéma sont sollicités. Tour à tour, les élèves sont ainsi invités à prendre la place du scénariste, du chef opérateur, de l'ingénieur du son, du réalisateur...

Une fois les séquences montées, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : 5 séances de 1h30

Matériel nécessaire : téléviseur avec sortie HDMI ou vidéoprojecteur et écran ou mur blanc ou tableau blanc, feuilles, crayons

450€
par classe

ATELIER N° 18

RÉALISATION DU REMAKE D'UNE SÉQUENCE DE FILM

AUTOUR DE E.T. L'EXTRA-TERRESTRE

CM1 et
CM2



© Yohann Borel

Cet atelier a pour objectif de faire découvrir aux élèves les principes de la réalisation d'un film et du jeu de l'acteur à travers une création collective.

Dans un premier temps, les élèves visionnent un extrait d'*E.T. L'Extra-Terrestre* afin d'analyser en détail cette séquence originale. Ils découvrent également les différents métiers du cinéma.

Dans un deuxième temps, l'intervenant propose aux élèves de se lancer dans le remake de cette séquence en tirant le meilleur parti possible de leur imagination et de quelques accessoires, objets, déguisements dont ils disposent.

À tour de rôle, ils passent devant et derrière la caméra.

Cet atelier nécessite une légère préparation de la classe en amont : lecture du scénario envoyé par l'intervenant et distribution des différents rôles.

Une fois la courte séquence montée, l'intervenant fournit à la classe le fichier final sur un support ou par mail.

MODALITÉS DE L'ATELIER

Lieu : en classe

Durée : une séance de 2h

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

120€
par classe