

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



APPRENDRE DE L'AUTRE PARCOURS CROISÉ

MS / GS
2015 - 2016



SOMMAIRE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

INTRODUCTION

PRÉSENTATION DU PARCOURS.....	P.2
-------------------------------	-----

ÉTAPE 1 - LA PROJECTION *PAT ET MAT*

PRÉSENTATION DU PROGRAMME.....	P.3
--------------------------------	-----

AVANT LA PROJECTION.....	P.5
--------------------------	-----

APRÈS LA PROJECTION : PISTES PÉDAGOGIQUES.....	P.6
--	-----

ACTIVITÉ MANUELLE.....	P.11
------------------------	------

ÉTAPE 2 - LA PROJECTION *LES NOUVELLES AVENTURES DE GROS-POIS ET PETIT-POINT*

PRÉSENTATION DU PROGRAMME.....	P.18
--------------------------------	------

AVANT LA PROJECTION.....	P.20
--------------------------	------

APRÈS LA PROJECTION : PISTES PÉDAGOGIQUES.....	P.23
--	------

LES DEUX PROGRAMMES DE COURTS MÉTRAGES

THÉMATIQUES COMMUNES AUX DEUX PROGRAMMES.....	P.34
---	------

PROCÉDÉS CINÉMATOGRAPHIQUES.....	P.35
----------------------------------	------

ÉTAPE 3 - L'ANIMATION PÉDAGOGIQUE

DESCRIPTION GÉNÉRALE.....	P.37
---------------------------	------

L'EXPOSITION POUR COMPRENDRE EN IMAGES.....	P.38
---	------

RÉALISER UN FILM EN STOP MOTION EN CLASSE.....	P.40
--	------

POUR ALLER PLUS LOIN

APPRENDRE DE L'AUTRE

PARCOURS CROISÉ

► PRÉSENTATION DU PARCOURS

Ce parcours veut aider les élèves à comprendre que les rencontres avec les autres constituent une formidable occasion de développer son expérience, d'enrichir ses connaissances et de progresser. Les élèves pourront ainsi réfléchir sur les notions de partage et d'apprentissage entre pairs à travers la découverte de deux œuvres cinématographiques spécialement adaptées pour les tout petits. Ce parcours est ensuite complété par un atelier pédagogique en classe entière alliant les arts plastiques et le travail d'équipe.

Nous défendons l'idée que le cinéma reste un moyen privilégié pour nourrir avec le jeune public une réflexion citoyenne sur les questions qui traversent les films. Outre ses qualités artistiques et esthétiques, un film est un support de travail qui offre, à travers les thèmes qu'il aborde et les choix artistiques qui le servent, une multitude de pistes à exploiter avec les élèves.

Un dossier pédagogique pour chaque programme de courts métrages vous est proposé, afin principalement de les exploiter après la projection. Ces documents présentent des activités et quelques pistes de travail et de discussions non exhaustives qui ont pour objectif l'expression des enfants, la bonne compréhension des récits et la sensibilisation à certains aspects particuliers des films. Nous nous attarderons ensuite sur les thématiques communes aux deux programmes.

La dernière partie de ce dossier traite des procédés cinématographiques, et notamment de la technique d'animation en marionnettes image par image que nous vous proposons de découvrir et de mettre en pratique avec vos élèves en classe lors de l'atelier pédagogique.

À la fin de chaque projection, un livret ludique sera également distribué aux élèves.

Ce parcours étant composé de deux projections, vous pouvez mettre en place avec les enfants une sorte de « **charte du spectateur** » rappelant toutes les grandes règles à respecter au cinéma : *s'installer calmement, ne pas discuter pendant le film pour ne pas déranger les autres spectateurs, écouter les adultes qui m'accompagnent et qui m'accueillent, être attentif à ce qui se déroule sur l'écran...*

Les projections auront lieu dans un de nos centres d'animation, en fonction de l'emplacement géographique de votre école.

LA PROJECTION

PAT ET MAT

DURÉE : 1 H - EN CENTRE D'ANIMATION

Programme de courts métrages

Fiche technique : Animation – République tchèque – 40 minutes

Niveau : À partir de 3 ans

▶ PRÉSENTATION DU PROGRAMME



Pat et Mat sont deux amis inséparables qui partagent une passion commune pour le bricolage. Tous deux déploient toute leur énergie et surtout leur imagination pour cela : mais attention aux nombreux rebondissements et cascades !

« Il faut saluer comme il se doit la précision des décors et des costumes (...) La sortie en salle de ce petit bijou de l'animation est une heureuse initiative »

Positif

LES FILMS



La salle de bain : Pat et Mat sont obligés de débrancher le robinet pour poser le nouveau meuble de leur salle de bain. Mais le rebrancher ne semble pas si simple...



Les assiettes en papier : Nos deux compères décident de recycler les assiettes en papier qu'ils ont utilisé pour leur barbecue...mais comment vont-ils s'y prendre ?



La piscine : Il faut chauffer aujourd'hui ! Pat et Mat décident de gonfler leur piscine. Mais attention à cet exercice périlleux !



L'aspirateur : Pat et Mat n'aiment pas passer l'aspirateur et décident alors de perfectionner et de moderniser leur machine...mais attention aux mauvaises surprises !



Le projecteur : Que de bons souvenirs enregistrés sur les pellicules de Pat et Mat ! Ils décident de sortir leur projecteur, mais la projection ne semble pas si évidente à mettre en place !

► AVANT LA PROJECTION

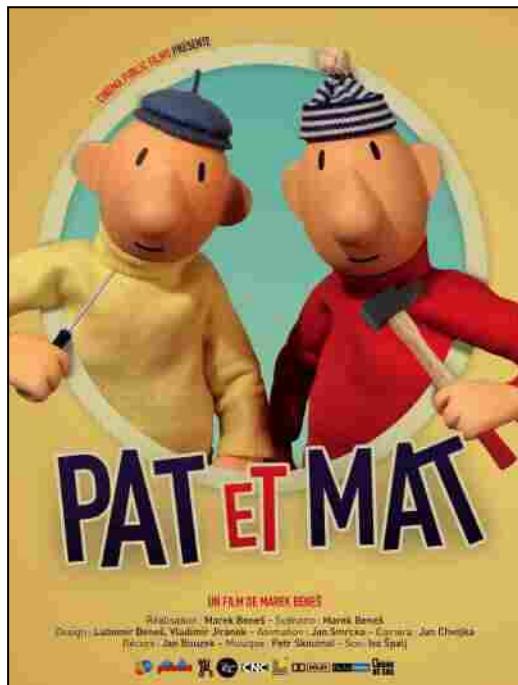
INTRODUCTION À LA SÉANCE

LE TITRE *PAT ET MAT*

Que nous apprend-il ? Quel genre de films va-t-on voir ?

De quoi peuvent-ils bien parler ?

OBSERVER L'AFFICHE DU PROGRAMME



- **Que voit-on ?** Décrire les personnages, les couleurs, la situation...
- **Demander aux élèves à quel genre de film l'affiche leur fait penser :** poétique, dramatique, romantique, fantastique, comique...
- **Quelle peut être l'ambiance du film ?**
- En atelier d'arts plastiques, et après avoir vu le film, les élèves peuvent **dessiner leur propre affiche du film**, en justifiant le choix des personnages et des lieux représentés.

Vous pouvez télécharger l'affiche du programme sur le site du film : <http://www.cinema-public-films.com/pages/patmat/>

QU'EST-CE QU'UN PROGRAMME DE COURTS MÉTRAGES

On pourra expliquer le terme *court métrage*. Il qualifie généralement un film d'une durée inférieure à 59 minutes. Toutefois certains festivals utilisent le terme, bien que non officiel, de *moyen métrage* pour parler d'un film dont la durée est comprise en 30 et 59 minutes. Il s'agit d'une œuvre cinématographie à part entière, aussi à la fin de chaque court métrage figure un générique : liste des personnes – morales ou physiques – qui ont travaillé sur le film.

Les courts métrages de ce programme durent chacun environ 7 minutes. Le distributeur a choisi ici de les regrouper pour en faire un programme cohérent et suffisamment long pour le cinéma.

DE LA TÉLÉVISION AU CINÉMA

Pat et Mat est une série animée de 77 épisodes qui a été créée en 1976 par Lubomir Benes et qui continue de bercer les jeunes générations puisque celle-ci est toujours en production et diffusée à la télévision en République Tchèque. Le réalisateur s'est inspiré de ses propres bandes dessinées qui étaient alors publiées dans un journal. Et c'est désormais Marek Benes, le fils de Lubomir Benes, qui écrit et dirige les nouvelles productions de Pat et Mat.

► APRÈS LA PROJECTION : PISTES PÉDAGOGIQUES

Dans le cas d'un programme de courts métrages comme *Pat et Mat*, les pistes d'exploitation sont d'autant plus nombreuses qu'on peut à la fois les envisager de façon globale en travaillant sur l'ensemble du programme, ou en préférant distinguer chaque histoire que l'on traitera ainsi simultanément ou en sélectionnant seulement certaines.

RACONTER L'HISTOIRE

Demander aux enfants de raconter les cinq histoires fait appel à diverses compétences : pouvoir distinguer les cinq récits, s'en souvenir, les avoir bien compris, arriver à résumer et à formuler l'histoire. Pour faciliter cet exercice on pourra travailler à partir des photogrammes du film.

On pourra imaginer le même genre d'exercice sous forme de travaux manuels : dessin, création en volume... à partir des personnages ou des décors.

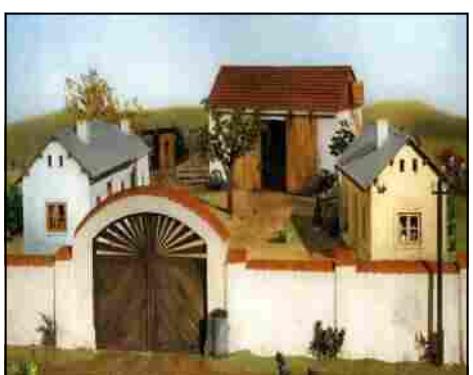
Les images présentes dans les pages suivantes pour chaque film pourront être photocopiées pour être utilisées avec les enfants (découpage, collage,...).

SE SOUVENIR DES PERSONNAGES ET DES LIEUX



A l'oral, décrire les personnages : à quoi ressemblent-ils ? Quels sont leurs traits de caractère et leur rôle dans l'histoire ?

Le plus facile pour différencier Pat et Mat, est de regarder leurs pulls : celui de Mat est rouge, celui de Pat est jaune clair. Amis inséparables, ils sont voisins et partagent tout !



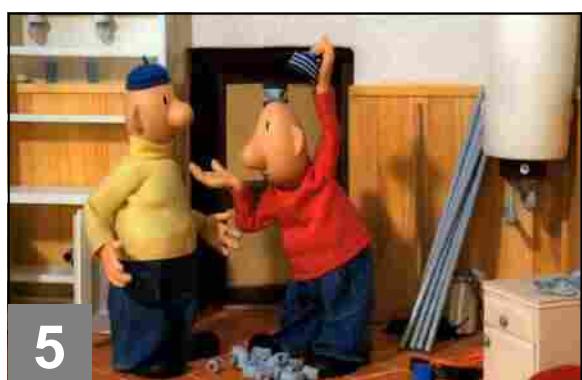
Se souviennent-ils également des lieux des histoires ?

Les aventures de nos héros se déroulent leur jardin commun, ou dans l'une de leurs maisons.

PISTES PÉDAGOGIQUES FILM PAR FILM

Dans les pages suivantes vous trouverez des pistes et des ateliers pour revenir sur chaque film avec les enfants.

LA SALLE DE BAIN



LA SALLE DE BAIN

Évoquer le titre du court métrage avec vos élèves. Que représente ce lieu ?

Qu'y fait-on ? Quels objets trouve-t-on ? On y va pour aller aux toilettes, prendre le bain ou un douche, se laver les dents, se brosser les cheveux, etc. On y trouve beaucoup d'objets. Voici un imagier pour aider à la discussion avec les enfants.



À partir de l'illustration de Fred Benaglia (<http://editions-sarbacane.com/mon-imagier-de-la-maison>)



Rénover la salle de bain : c'est tout un programme !

Installer une nouvelle armoire : à quoi ce meuble pourra-t-être utile ? On peut y ranger du linge de bain, des produits de beauté, ou encore y poser des objets de décos par exemple !

Changer le lavabo de place : À quoi sert un lavabo ? On s'y lave les mains, on s'y brosse les dents...

Catastrophes en cascade !

Ce n'est pas si simple d'entreprendre des travaux. Les élèves se souviennent-ils du problème majeur que rencontre Pat et Mat ? C'est la fuite d'eau. Ils doivent reconduire l'arrivée d'eau, et surtout solutionner les fuites car les tuyaux sont installés n'importe comment !

Comment y remédier ? En installant un chemin de tuyauterie et de gouttières en tout genre, grâce à leurs nombreux outils de bricolage !

LES ASSIETTES EN PAPIER



LES ASSIETTES EN PAPIER

Ensemble remémorez vous le film !



Pourquoi Pat et Mat ont-ils besoin d'assiettes en papier ?
Ils préparent un barbecue.



Que fait Pat avec les assiettes ? Il fait comme si c'était un jeu de cartes.



Que fabriquent-ils ensuite ? Une corbeille à pain, des récipients pour les sauces, mais aussi un vase et sa rose en papier pour la touche décorative !



Que se passe-t-il lorsque le lave vaisselle a fini de tourner ? Le papier, mouillé et broyé, a la consistance d'une pâte à papier que Pat et Mat vont ensuite passer au tamis, sécher, et presser. Ils ont recyclé leur papier !

► ACTIVITÉ MANUELLE : JE FABRIQUE MON PAPIER RECYCLÉ !

Cet atelier pourra être réalisé dès la classe de maternelle car les enfants peuvent participer à plusieurs étapes, encadrés par un adulte. Pour le bon déroulement de l'atelier, celui-ci doit avoir lieu dans une salle ou espace doté d'une prise électrique, de tables, de chaises et ayant à proximité un point d'eau.

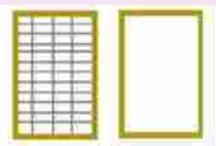
L'objectif de cette activité est de sensibiliser les enfants aux notions de tri et de recyclage des papiers. Recycler les papiers réduit de 30% les émissions de CO2, soit l'émission annuelle d'une ville de 50 000 habitants, et cela crée près de 130 000 emplois en France.

Poser des questions aux élèves : « **Qu'est-ce que le papier ? À quoi sert-il ? Avec quoi le fabrique-t-on ? Que doit-on faire d'un papier dont on a plus besoin ? De quelle couleur est le bac de tri ?...** »

MATÉRIEL : • 1 bassine • 1 plateau • 1 éponge • 1 mixeur plongeur • Des vieux papiers (de préférence des journaux ou feuilles de bureau, pas de magazine) • Des supports pour les feuilles qui seront fabriquées (des journaux, feuilles de magazines...) • Un tamis : il est possible de l'acheter ou de le fabriquer.

Si tu désires le fabriquer, tu auras besoin:

- de deux cadres en bois ;
- de la moustiquaire ;
- de clous de tapissier, de punaise ou d'agrafe à bois ;
- de ciseaux ;
- d'une règle et d'un stylo.



Tu pourras acheter ces éléments dans un magasin de bricolage.

Découpe la moustiquaire au format du cadre en y ajoutant environ 5 à 6 centimètres de chaque côté. Centre le cadre sur la moustiquaire, enfonce les punaises sur les rebords et découpe la moustiquaire qui dépasse.

Attention tu dois faire cette opération pour un seul des cadres, l'autre restera vide.

DÉROULÉ :

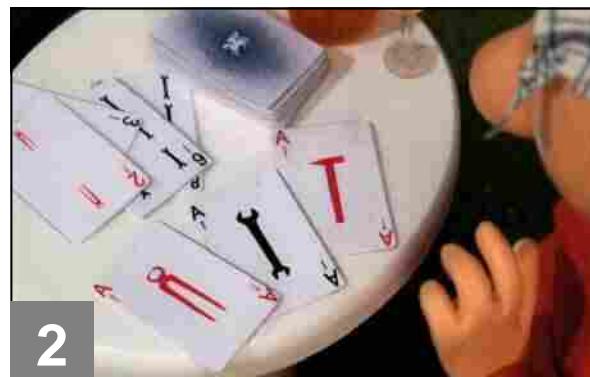
- * Déchirer les vieux papiers et de mettre tous les bouts dans une bassine.
- * Verser de l'eau (chaude ou froide) dans la bassine et passez le tout au mixeur jusqu'à l'obtention d'une pâte fine.
- * Possibilité d'ajouter des paillettes ou de la gouache si vous souhaitez que le papier recyclé soit coloré.
- * Plonger le tamis dans la bassine (en faisant attention à ce que le cadre avec la moustiquaire soit en dessous du cadre vide). Une fois qu'une couche de pâte de papier s'est déposée sur le tamis, le placer dans le plateau. Utiliser ensuite l'éponge pour absorber délicatement l'excédent d'eau.
- * Enlever le cadre vide et retourner le tamis sur un support. Avec l'éponge essuyer la moustiquaire afin d'absorber le maximum d'eau.
- * Soulever le cadre avec une main, et avec l'autre tapoter la moustiquaire jusqu'à ce que le papier se décolle.

Voici votre première feuille de papier recyclé réalisée en classe !

LA PISCINE



1



2



3



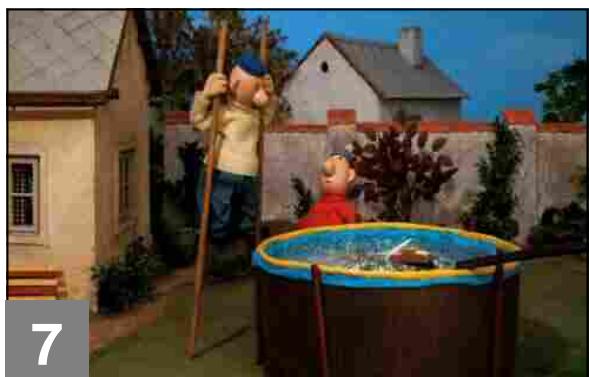
4



5



6



7



8

LA PISCINE



- **Avec quoi Pat perse-t-il la piscine ?** Avec l'échelle qu'il voulait utiliser pour grimper dedans.
 - **Comment la réparent-ils ensemble ?** De la taule et le tuyaux d'arrosage coupé en deux.
 - **A l'aide de quoi font-ils couler l'eau dans la piscine, maintenant qu'ils n'ont plus de tuyau ?** Une gouttière...pleine de feuilles.
 - **Avec quoi Pat retire-t-il les feuilles ?** Avec une petite passoire de cuisine...un peu courte !
 - **Que lui apporte Mat pour l'aider ?** Un balais, pour en faire un manche et transformer la passoire en épuisette...qui finit par tomber dans l'eau !
 - **Comment arrivent-ils à récupérer l'épuisette ?** Pat monte sur des échasses.

- **Selon les élèves, pourquoi cela fait-il du bien de se baigner quand on a chaud ?**
 - **Qui aime la piscine dans la classe ?**
 - **Où peut-on se baigner ?** Dans la mer, dans l'océan, dans des lacs, à la piscine, dans les rivières... On peut même s'amuser à faire des jeux d'eau dans son jardin !
 - **De quoi a-t-on besoin pour aller à la baignade ?** De brassards, d'une serviette, parfois d'un masque pour observer les poissons, et pourquoi pas un tuba pour respirer sous l'eau et des palmes pour nager plus vite ?



En classe, jouez aux cartes comme Pat et Mat !

Pourquoi ne pas organiser un après-midi jeux de société ?

Memory et 7 familles seront de circonstance !



L'ASPIRATEUR



L'ASPIRATEUR

Pat et Mat trouvent un moyen ludique de passer l'aspirateur, et ne peuvent pas s'empêcher de le bricoler ! Les élèves se souviennent-ils des différentes étapes du film ?

1. Au départ, le fil de l'aspirateur pose problème. Pour y remédier ils branchent l'aspirateur au plafonnier. L'un pousse l'autre sur l'aspirateur, mais ce système n'est pas pratique !
2. Un moteur est fixé à l'engin et un rail est collé au plafond : l'aspirateur peut se passer tout seul dans la pièce, mais il bloque sur les gros objets.
3. L'ajout d'une tondeuse à gazon règle définitivement le problème puisqu'elle broie les éléments sur son passage avant d'en aspirer les miettes.
4. Les deux compères sont alors libérés de leur tâche ménagère et sortent de la pièce. Bien évidemment, leur bricolage ne tient pas la route et l'aspirateur a le temps d'avaler tous les objets de la pièce avant leur retour. Ils reviennent cependant à temps pour sauver la moitié du dernier meuble ! Et bien sûr, comme ils arrivent à le maintenir debout, ils sont fiers d'eux !



Les élèves connaissent-ils tout ce qui est utile pour entretenir la maison ?



Source : <https://www.pinterest.com/parlefr/fle-lexique-de-la-maison/>

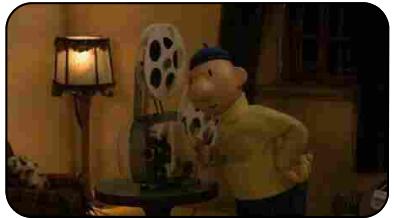
LE PROJECTEUR



LE PROJECTEUR

- **Comment s'appelle le drôle d'objet que Pat et Mat veulent utiliser ? À quoi cela sert-il ?**

C'est un projecteur. Cette machine sert à regarder des bobines de films en projetant les images de la pellicule sur un écran blanc. Aujourd'hui les vidéos projecteurs sont devenus numériques, il n'existe plus nécessairement de pellicule. On peut aussi regarder des fichiers vidéos sur de nombreux supports comme la télévision, l'ordinateur, les téléphones portables ou encore les tablettes !



- **Quel problème majeur rencontrent-ils lors de la projection ?** Ils ont besoin d'une grande surface blanche leur servant d'écran pour regarder les vieux films de leurs aventures. Ils ont aussi besoin de recul pour que l'image projetée soit grande. Ils passent par de nombreuses étapes avant d'arriver à leur fin ! Les élèves s'en souviennent-ils ?

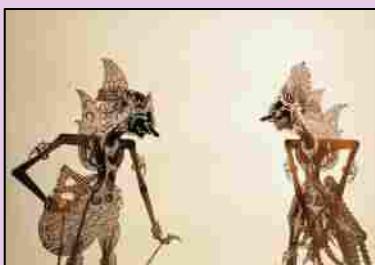
1. Ils peignent les murs en blanc
2. Ils fabriquent un écran avec du tissu blanc dans un cadre de bois
3. Ils en reviennent finalement à projeter le film sur la maison d'en face à la nuit tombée, le recul étant idéal pour la projection d'une grande image ! Cela nous fait penser à une jolie séance de cinéma en plein air !

- **Comment fonctionne un projecteur ?**

Il permet la projection lumineuse d'une image sur une surface plane et réfléchissante. Pour cela, la pellicule passe entre une source lumineuse et un objectif. L'illusion du mouvement est donnée par le défilement régulier, mais saccadé, des images (24/seconde).

- **Plus le projecteur est loin de l'écran, plus l'image projetée est grande !**

Avec vos élèves, vous pouvez faire une expérience simple : dans l'obscurité, interposez un objet entre une feuille de papier blanche et une source lumineuse. Plus vous éloignez la lumière de l'objet, plus l'ombre de celui-ci apparaîtra grande sur l'écran de papier !



Théâtre d'ombre indonésien

Le théâtre d'ombre est un art très ancien développé dans quasiment dans tous les pays du monde. La technique est simple : tendre un écran semi transparent (par exemple une feuille de papier calque) face au public, et les « acteurs » placés derrières manipulent, à l'aide de bâtons, des figurines dont le spectateur ne voit alors que les ombres. Ces manipulations visuelles et d'optiques étaient considérées comme de simples jeux, du divertissement. Se sont alors développés de nombreux tableaux et dessins afin d'amuser le public !

LA PROJECTION

LES NOUVELLES AVENTURES DE GROS-POIS ET PETIT-POINT

DURÉE : 1 H - EN CENTRE D'ANIMATION

Programme de courts métrages

Fiche technique : Animation – Suède – 43 minutes

Niveau : À partir de 2 ans

► PRÉSENTATION DU PROGRAMME



Gros-pois et Petit-point sont de retour ! Leurs premières aventures ont déjà enchanté de très nombreux enfants. Retrouvez nos deux attachants personnages dans leur quotidien débordant de fantaisie, de poésie et de situations toujours aussi cocasses.

« Ce programme est composé de six courts métrages, chacun débutant par une simple activité de la vie quotidienne, qui finalement prend une tournure tout à fait inattendue ! Le dénouement cocasse et parfois fantastique ne manquera pas de faire rire petits et grands. Nos deux compères font leurs premières expériences de la vie, mais découvrent également le monde extérieur qu'ils connaissent encore mal. Ils portent un regard plein de curiosité et d'émerveillement à chaque rencontre. L'inconnu fait parfois peur, mais tout est plus facile lorsqu'on s'entraide ! »

www.benshi.fr

LES FILMS



En cuisine

Le réfrigérateur et les placards... tout est vide, il ne reste rien à manger ! Qu'à cela ne tienne, nos deux amis vont cuisiner... mais attention les dégâts !



La tête à l'envers

Le cirque est arrivé en ville. L'occasion de s'essayer aux acrobaties, et la technique de Gros-pois et Petit-point ne manque pas d'originalité !



C'est contagieux

De la fièvre, des mauvais rêves et des petits boutons rouges... plus de doute, Petit-point a la varicelle ! Mais pas de panique, Gros-pois est là pour veiller sur lui...



Le marchand de souliers

Gros-pois et Petit-point sont trempés, il leur faut vite des vêtements et des souliers secs. C'est alors qu'ils croisent la route d'une bien étrange boutique...



La cueillette

Comme il est agréable de se promener dans la forêt pour cueillir des champignons... mais attention à ne pas se perdre !



Tellement disco !

Pour fêter le passage à la nouvelle année, Gros-pois et Petit-point organisent une soirée disco et ne négligent aucun détail...

► AVANT LA PROJECTION

INTRODUCTION À LA SÉANCE DE CINÉMA

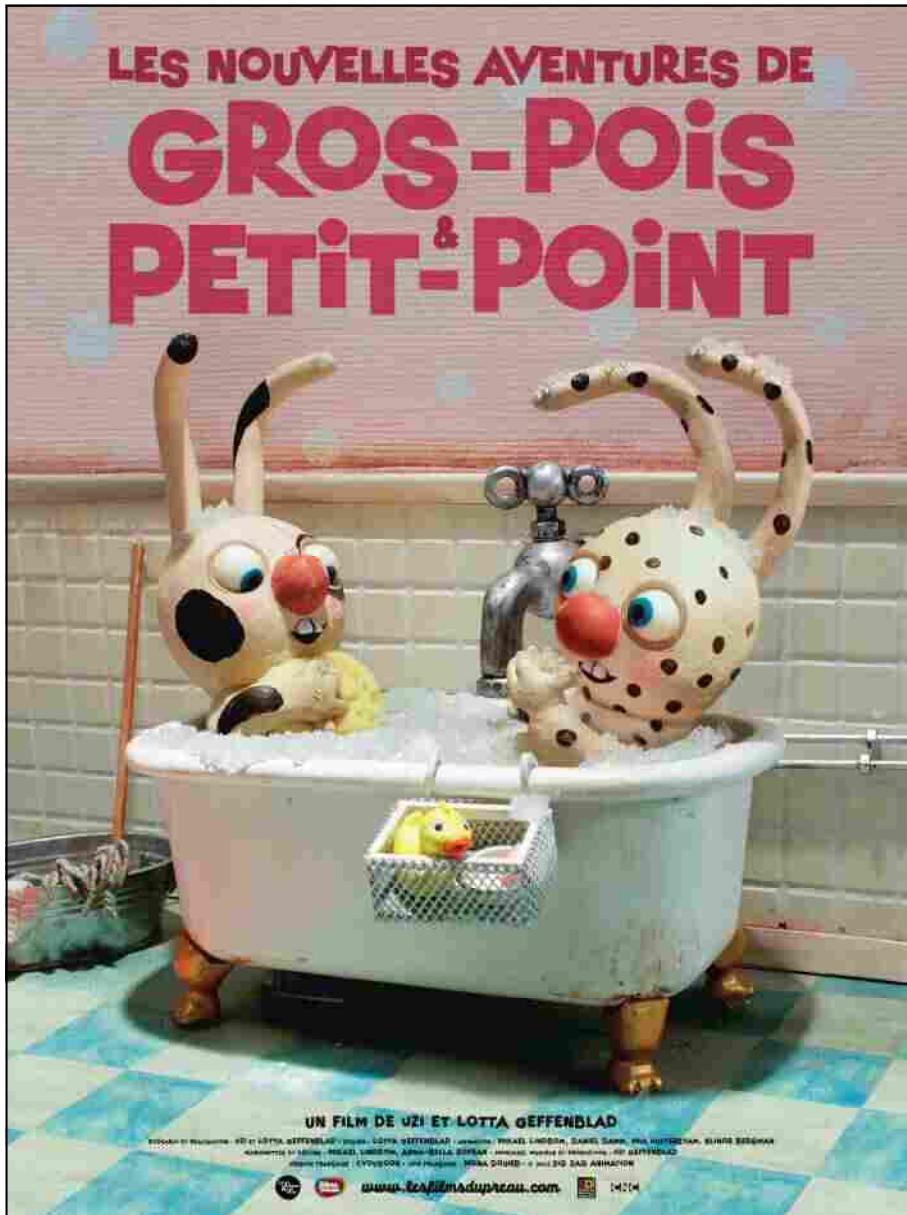
LE TITRE *LES NOUVELLES AVENTURES DE GROS-POIS ET PETIT-POINT*

Que nous apprend-il ? Quel genre de films va-t-on voir ? De quoi peuvent-ils bien parler ?

OBSERVER L'AFFICHE DU PROGRAMME

Vous pouvez télécharger l'affiche du programme sur le site du film :

<http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=nagp>



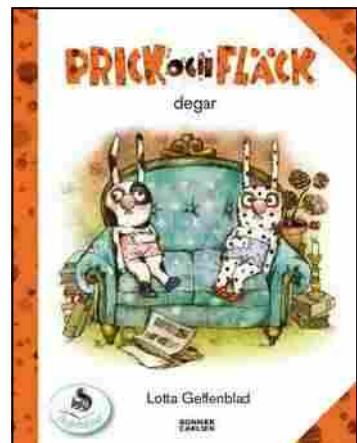
- Que voit-on ? Décrire les personnages, les couleurs, la situation, le lieu représenté...
- Demander aux élèves à quel genre de film l'affiche leur fait penser : poétique, dramatique, romantique, fantastique...
- Quelle peut être l'ambiance du film ?
- En atelier d'arts plastiques, et après avoir vu le film, les élèves peuvent dessiner leur propre affiche du film, en justifiant le choix des personnages et des lieux représentés.

DES LIVRES AUX FILMS

LES ALBUMS DE LOTTA GEFFENBLAD

Gros-pois et Petit-point ont d'abord vu le jour en Suède sous forme d'albums, écrits et illustrés par Lotta Geffenblad.

La créatrice a ensuite décidé d'adapter leurs aventures au cinéma avec son compagnon Uzi Geffenblad.



LE DEUXIÈME PROGRAMME DE COURTS MÉTRAGES



Gros-pois et Petit-point, sorti dans les salles françaises en 2011, fut le premier programme de courts métrages mettant en scène les deux personnages.

Les Nouvelles Aventures de Gros-pois et Petit-point est le second.

QUI SONT LES RÉALISATEURS DE GROS-POIS ET PETIT-POINT ?



Uzi Geffenblad et sa compagne Lotta Geffenblad sont suédois. Spécialisés dans la réalisation de films d'animation, ils ont créé de nombreux projets ensemble, qui racontent la découverte de soi, de l'autre et du monde. Ce sont notamment les réalisateurs du long métrage **Frantz et le chef d'orchestre**, sorti en salle en 2006.

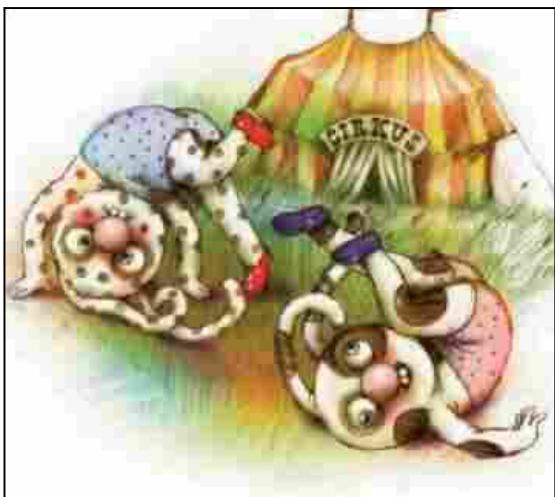
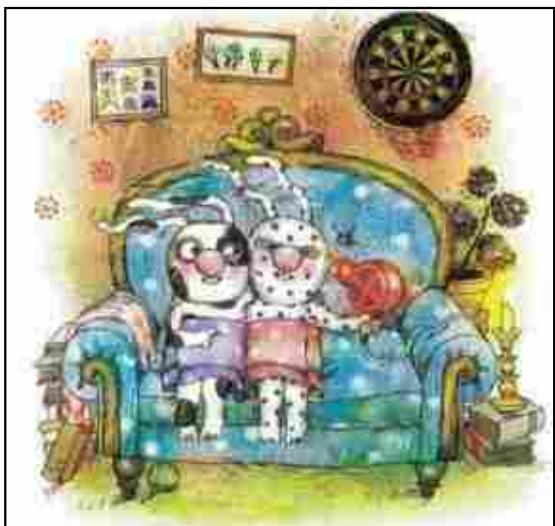
Lotta Geffenblad, est née en Suède en 1962. Elle obtient en 1985 un diplôme en design et publicité à l'école Beckmans de Stockholm et participe dès lors à plus de vingt projets animés comme réalisatrice, directrice artistique ou encore animatrice. Elle publie également des livres pour enfants dont les célèbres aventures de Gros-pois et Petit-point. Elle enseigne également dans les écoles d'animation.

Uzi Geffenblad, né en Israël en 1964, est joueur de cor avant de s'installer en Suède en 1986. Il compose des musiques de films puis se tourne vers l'animation où il œuvre au scénario, à la bande-son, au montage, à la production ou à la réalisation.

Source : Dossier de presse du distributeur concernant le premier programme de courts métrages Gros-pois et Petit-point.

► Proposez à vos élèves de comparer les illustrations et les photographies

- Les personnages se ressemblent-ils (expression, vêtements...) ?
- Quels sont les points communs ? Quelles sont les différences ?
- Qu'en est-il des couleurs, des décors ?



► APRÈS LA PROJECTION : PISTES PÉDAGOGIQUES

Tout comme *Pat et Mat*, *Les Nouvelles Aventures de Gros-pois et Petit-point* offre de nombreuses pistes d'exploitation car le programme peut être traité dans son intégralité, ou en distinguant chaque histoire. Cette fiche pédagogique vous propose donc quelques pistes pouvant ouvrir le dialogue en classe avec des questions de mémoire puis des activités à réaliser en classe autour des films.

C'EST PLUS FACILE EN IMAGES !

Demander aux enfants de raconter les six histoires fait appel à diverses compétences : pouvoir distinguer les récits, s'en souvenir, les avoir bien compris, arriver à résumer et à formuler l'histoire.

A l'oral, décrire les personnages : à quoi ressemblent-ils ? Quels sont leurs traits de caractère et leur rôle dans l'histoire ?

Pour faciliter ces exercices, on pourra travailler à partir des photogrammes de chaque film dans les pages suivantes. Ces images constituent une mémoire visuelle des films sur laquelle s'appuyer. Ces photogrammes pourront être photocopiés pour être utilisés avec les enfants (découpage, collage, etc.).

SE SOUVENIR DES PERSONNAGES ET DES LIEUX



A l'oral, décrire les personnages : à quoi ressemblent-ils ? Quels sont leurs traits de caractère et leur rôle dans l'histoire ?

Gros-pois, Petit-point, les acrobates et les clowns, le marchand de souliers, le voisin grincheux, les amis de la soirée disco, etc.



Se souviennent-ils également des lieux des histoires ?

La cuisine, le salon, le cirque, la maison, la boutique de souliers, la forêt aux champignons.

ENSEMBLE COMPLÉTER CETTE PHRASE, SOUVENT RÉPÉTÉE DANS LES FILMS :

Gros-pois a des ● et Petit-point a des ● et ils sont très ☺ comme ça !

PISTES PÉDAGOGIQUES FILM PAR FILM

Dans les pages suivantes vous trouverez des pistes et des ateliers pour revenir sur chaque film avec les enfants.

EN CUISINE



EN CUISINE

Engagez le dialogue avec vos élèves avec ces quelques pistes de discussion.

• Pourquoi cuisiner ?

Nous cuisinons pour nous nourrir, mais c'est aussi une activité agréable, le moment du repas est toujours un moment convivial. Les enfants ont-ils déjà aidé leurs parents à cuisiner ?



• De quoi a-t-on besoin pour cuisiner ?

D'ingrédients (de la farine, du sucre, etc.), **d'instruments** (casserole, saladier, cuillère en bois, etc.), de matériel **électroménager** (un four, un réfrigérateur, etc.), mais aussi de **savoir-faire** (une recette à suivre par exemple). Sans oublier de tout **nettoyer** dans la cuisine par la suite ! Il faudra alors de quoi faire la vaisselle, de quoi balayer, etc.

• Aujourd'hui, atelier pâtisserie !

Pourquoi ne pas cuisiner en classe avec vos élèves ? Voici une recette simple et délicieuse ! Bon appétit !

gâteau au yaourt



mélange tout
beurre le moule
et verse y la pâte
ajoute ton grain de sel !
cuisson 30 min à 210 °c

• Que dit-on quand on trouve quelque chose de bon ? « Humm », « C'est bon » ! En classe, trouvez des expressions et des phrases.

Voici l'équivalent de « Miam-miam » dans d'autres langues du monde !



« **MIAM MIAM** » (Français)



« **YUM YUM** » (Anglais)



« **MOGU MOGU** » (Japonais)



« **JJUB JJUB** » (Coréen)

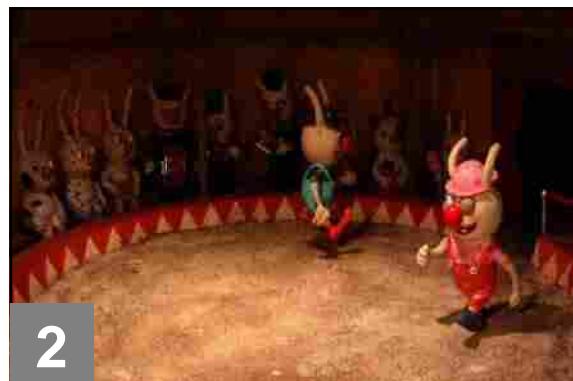


« **HAP HAP** » (Néerlandais)



« **GNAM GNAM** » (Italien)

LA TÊTE À L'ENVERS



LA TÊTE À L'ENVERS

- **Qui rencontre-t-on au cirque ?** Les élèves peuvent-ils citer les artistes que l'on peut venir voir au cirque ?

On peut y voir des spectacles de clowns, d'acrobaties, de magiciens, des trapézistes, et beaucoup d'autres. Tous les numéros présentés sous le chapiteau demandent beaucoup d'entraînement aux artistes en amont ! On peut y croiser des animaux. Les spectacles sont parfois présentés par un « Monsieur Loyal ». Et bien entendu pas de spectacle sans public prêt à applaudir !



- **Tous en scène !**

Le temps d'une activité, proposez à vos élèves de devenir des circassiens en leur proposant de réaliser un parcours de gymnastique par exemple.

- **Des habits qui rétrécissent !**

Certains tissus sont fragiles et il faut faire très attention à la température à laquelle on lave son linge, et la vitesse à laquelle on le fait sécher, sinon attention aux catastrophes !

C'EST CONTAGIEUX

- **Que se passe-t-il lorsqu'on tombe malade ?**



On a de la fièvre, on doit se reposer, parfois prendre des médicaments, on a mal à la tête, on est fatigué, etc. On est parfois contagieux, c'est-à-dire qu'on peut contaminer notre entourage qui sera susceptible d'attraper la même maladie que nous. C'est ce qui arrive à Gros-pois après avoir soigné Petit-point.

La varicelle donne des boutons rouges qui grattent. Elle touche surtout les enfants, mais heureusement on ne peut l'attraper qu'une fois dans sa vie !

- **Quel cauchemar !**



Comment les élèves définissent-ils le mot cauchemar ? Un mauvais rêve, où il arrive des événements étranges, qui font parfois un peu peur ! Dans le film, à quoi voit-on qu'il s'agit d'un cauchemar ? Se souviennent-ils de la particularité du graphisme, et de ce qu'il se passe ? Qu'ont-ils ressenti à ce moment là ?

C'EST CONTAGIEUX



LE MARCHAND DE SOULIERS



LE MARCHAND DE SOULIERS

- **Pourquoi Gros-pois et Petit-point ont-ils besoin de rechange ?** Car ils aiment jouer dans les flaques de boues.

- **Un bien étrange magasin se présente à eux. Pourquoi peut-on le trouver bizarre ? A quel animal fait-il penser ?**

Cette échoppe pleine de bric-à-brac sort de nulle part, elle marche toute seule, et elle est tenue par un vendeur un peu spécial. Le magasin peut nous rappeler une poule, lorsqu'on regarde ses pattes, mais aussi parce que le magasin pond des œufs dans lesquels éclosent de nouvelles paires de chaussures.



- **De nouveaux souliers !** Les élèves ont-ils remarqué qu'il y avait des points sur les nouveaux souliers ? Au cours d'une activité manuelle, proposez leur de dessiner les chaussures neuves qu'ils aimeraient que les deux personnages portent.

LA CUEILLETTE

- **Comment s'équiper lorsqu'on part en forêt ?**



Il faut bien se couvrir, avoir de quoi boire, de quoi manger, parfois un plan ou même une boussole pour ne pas se perdre. Le plus sûr est encore de rester sur des sentiers balisés. Et si l'on veut cueillir des champignons, attention à bien vérifier s'ils sont comestibles ou non dans un guide spécialisé !

- **Sortie nature en forêt.** Les élèves vont-ils souvent se balader dans la nature ? Que peut-on faire là-bas ? On peut par exemple jouer à cache-cache, observer les traces de pas d'animaux, cueillir des champignons, des feuilles, et pourquoi pas réaliser un herbier une fois revenus à la maison ou en classe !
- Il existe des champignons de toutes les sortes ! En classe, vous pouvez vous amuser à les observer en image, les dessiner, etc. Dans le film, le champignon rouge à pois blancs est très毒. Ce champignon se trouve dans la nature : si joli, l'**amanite tue-mouches**, est un champignon vénéneux dont la consommation peut s'avérer fatale !



LA CUEILLETTE



TELLEMENT DISCO !



TELLEMENT DISCO !

- **Selon les enfants, pourquoi fait-on la fête ? Pour eux quelle serait une fête idéale ?**
Que ferait-on, comment serait la décoration ? Que mangerait-on, est-ce qu'on danserait ?
- **Que pensent-ils de la réaction du voisin qui trouvent la musique trop forte ?**
- **Et si on organisait une fête à l'école ?** Une occasion spéciale pour faire une fête se trouve facilement ! En reprenant les différentes étapes de l'organisation de la fête de Gros-pois et Petit-point responsabilisez vos élèves sur les différentes tâches : réalisation des invitations, des décorations et déguisements, du goûter... Que la fête commence !



Gros-pois et Petit-point organisent la soirée du nouvel an !
Saviez-vous que les origines de la Saint Sylvestre datent de la nuit des temps ?

Depuis l'Antiquité, les peuples et les cultures anciennes célèbrent le solstice d'hiver. On retrouve la même symbolique dans toutes ces croyances et ces pratiques, chez les païens comme chez les religieux. Des offrandes, des repas, et des festivités marquaient la fin de l'année.

On pense que les premiers à vraiment fêter le premier de l'an étaient les Babyloniens, il y a à peu près 4000 ans. L'année commençait avec la première nouvelle Lune suivant le solstice de printemps : on célébrait le dieu Mardouk, protecteur des récoltes. La fête à Babylone durait onze jours et c'était la plus importante de toutes les célébrations dans cette culture !

Jusqu'à Jules César, la fête célébrant la fin d'année n'était pas une date fixe, à l'époque romaine, la fête se déroulait généralement en février. Jules César a fixé la fin d'année au 31 décembre. En France, il fut attendre le règne de Charles IX à partir de 1560 pour que le premier jour de l'année, le nouvel an, soit fixé au 1 janvier. C'est toujours le cas aujourd'hui !

Sources : Les origines de la Saint-Sylvestre
<http://www.teteamodeler.com/culture/fetes/origine-saint-sylvestre.asp>.

LES DEUX PROGRAMMES DE COURTS MÉTRAGES

► LES THÉMATIQUES COMMUNES AUX DEUX PROGRAMMES

ENTRAIDE, SOLIDARITÉ, APPRENDRE DE L'AUTRE

Pourquoi avoir choisi ces deux programmes de courts métrages ? Si la technique du cinéma d'animation en marionnettes unit les deux œuvres, ces films se basent également chacun sur la vie quotidienne d'un duo de personnages atypiques !

Ensemble ces amis cuisinent, font le ménage, bricolent, jouent aux cartes, construisent des choses ! A deux, ils s'entraident, ils apprennent l'un de l'autre, ils vivent tout simplement en communauté et partagent des instants de bonheur jour après jour.

En classe de maternelle, les enfants se socialisent, et apprennent eux aussi à vivre ensemble, à s'accepter, à s'écouter, à s'entraider, à partager également. Parler de ces thématiques et aborder le savoir vivre en société avec les jeunes élèves peut être un sujet de dialogue très intéressant à évoquer en classe.

Et pourquoi ne pas prolonger la réflexion à l'aide d'un débat de philosophie, ou encore par la mise en place de jeux conduisant à la solidarité et l'observation de l'autre ?

VIVRE ENSEMBLE AU QUOTIDIEN

Le thème du quotidien est central dans ces deux programmes de courts métrages. En présentant des activités du quotidien, il est important de montrer aux enfants que même ceux qui s'amusent ont les mêmes responsabilités que les adultes, entre autres, faire le ménage par exemple. Cependant Pat et Mat comme Gros-pois et Petit-point savent rendre l'ordinaire attrayant et distrayant. Ce qui est considéré comme ennuyeux dans l'imaginaire collectif peut-il finalement devenir quelque chose d'agréable ?

DES DUOS MODÈLES DE LA POSITIVE ATTITUDE

Quoiqu'il arrive au fil des épisodes, les deux couples de personnages gardent toujours le sourire. Lorsqu'ils rencontrent des problèmes, ils finissent toujours par trouver une solution pour arriver à un résultat qui les satisfait, même si ce n'est pas toujours parfait !

PETITS JEUX DE VIVRE ENSEMBLE EN CLASSE

1-2-3 Ranger : Le meneur de jeu choisit le nombre d'objets à ranger et la catégorie. Ex : 1-2-3 chacun range deux objets rouges ! Ou encore 1-2-3 chacun range trois objets. Le meneur de jeu participe également bien sûr !

La musique du rangement : Choisir une musique entraînante pendant laquelle tout le monde doit tout ranger ! Lorsqu'elle s'arrête, plus personne ne bouge. S'il reste encore des objets qui traînent, relancer une nouvelle musique.

Les bienfaits de la psychologie positive sur les enfants : d'après les études réalisées dans ce domaine, cela aurait des impacts positifs sur la réussite scolaire (enfants plus créatifs, entreprenants, concentrés, aptes à intégrer de nouvelles informations), sur la santé (enfants moins malades), sur la vie en société (enfants plus sociables, plus serviables, moins égocentriques) et sur leur optimisme (enfants plus résilients et aptes à faire face à la nouveauté et à l'adversité).

► LES PROCÉDÉS CINÉMATOGRAPHIQUES

LA BANDE SON

Dans les deux programmes de courts métrages, la bande son est très importante. Ces films sont sans dialogue : alors que Pat et Mat sont muets, Gros-pois et Petit-point s'expriment par de petits couinements et leurs actions sont commentées par une narratrice. Sans parole, les personnages sont donc très expressifs, et leurs aventures en deviennent burlesques et universelles ! Les bruitages et la musique sont également très présents.

La bande son d'un film contient différents éléments :

- ♦ Les dialogues, c'est-à-dire ce que disent les personnages
- ♦ La voix off : ce que dit le narrateur ou l'un des personnages sans qu'il n'apparaisse à l'écran)
- ♦ Les bruitages : bruits que l'on fabrique pour accompagner les actions
- ♦ La musique : qui peut être originale ou préexistante au film

De 1895 à 1927, le cinéma était muet ! Cependant l'univers sonore de ces films était très riche par sa musique et ses bruitages. Aux Etats-Unis, des troupes d'acteurs sillonnaient le pays et doublaient les films cachés derrière l'écran.

Quelques exemples de bruitages de l'époque :

- Pluie : cylindre contenant des pois secs
- Grêle : grenaille de plomb sur plaque de zinc
- Tonnerre : chariot à roue polygonale traîné sur des planches
- Chevaux : noix de coco coupées en 2

Source : *Le son au cinéma* d'après Laurent Jullier (les petits Cahiers du Cinéma – Scéren / CNDP)
<http://www.cndp.fr/crdp-lille/newartculture/IMG/pdf/LE SON AU CINEMA.pdf>

En classe, demandez des idées de bruitages aux élèves : avec quels objets pourrait-on reproduire fictivement certains sons de la vie quotidienne comme la pluie, le feu, des bruits de pas, le vent ? En froissant du papier ? En tapant sur ses genoux ? Laissez-leur faire des propositions, que vous pourrez mettre en œuvre pour raconter une histoire par exemple !

L'ANIMATION

Alors que la majorité des films d'animation que l'on peut voir sur les écrans sont réalisés par ordinateur, l'une des particularités les plus marquantes de ces deux programmes est leur réalisation « image par image » et en volume, puisque les personnages et les décors ont été construits en 3 dimensions et entièrement réalisés à la main. Devant un décor figé, seuls les personnages et les éléments importants de l'histoire sont animés.

Nous vous proposons tout d'abord de présenter la technique d'animation utilisée dans ces deux programmes : l'animation en volume image par image (également appelée stop motion). Puis dans la troisième partie de ce dossier consacrée à l'animation pédagogique, nous vous proposons de vous donner notamment les informations nécessaires pour réaliser un film d'animation en classe.

L'ANIMATION EN VOLUME ET LE STOP MOTION

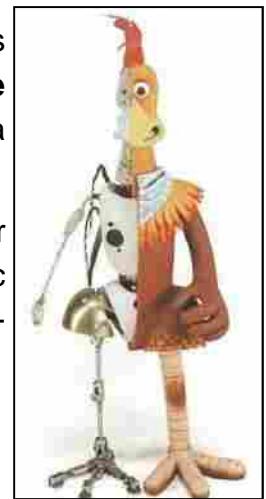
L'animation regroupe l'ensemble des techniques cinématographiques utilisant la **prise de vues image par image**, pour créer artificiellement le mouvement, ou pour le dire plus simplement, tous les films dans lesquels on donne vie à des objets, de l'allumette à la marionnette sophistiquée, ou des dessins. En partant de cette idée, on peut alors comprendre assez facilement que le cinéma d'animation est sans limite.

Lorsque l'on souhaite réaliser une animation dite « en volume », avec des personnages, **on utilise des marionnettes constituées d'un squelette métallique articulé** (ou d'une armature en fil de fer) **recouvert** de pâte à modeler, ou de latex, de mousse, de plastique, etc...

Sur certaines marionnettes, les yeux, les bouches, parfois le visage entier sont interchangeables (voir image ci-dessous). L'animateur peut donc choisir le plus adapté en fonction de l'expression du personnage représentée dans le film.



Différents visages d'une marionnette Du film *Les Boxtrolls*



Squelette métallique de la marionnette de Rocky dans *Chicken Run*

Parfois de **petits costumes** sont confectionnés à la taille des personnages, ou bien des éléments y sont collés (plumes, poils...). Il faut également construire des **décors et des accessoires à la taille de ces personnages**.



Le tournage s'effectue ensuite sur un **vrai plateau de cinéma** contenant le décor et les marionnettes, des éclairages ainsi qu'une **caméra fonctionnant image par image**, un peu comme un appareil photo. Avec beaucoup de précaution, **l'animateur va bouger légèrement une partie du personnage**, parfois à l'aide d'outils qui lui permettent d'être précis. Il recule pour que l'image puisse être prise, puis se rapproche de nouveau du personnage et continue à **animer image par image**. C'est un travail très long et minutieux.

L'animation en volume désigne donc en majorité une technique de l'image par image, appelé plus couramment *stop motion*, pour laquelle on utilise des marionnettes articulées spécialement fabriquées pour la réalisation. Cependant, **on peut également animer de la matière** (du sable, de la pâte à modeler, etc.) et **toutes sortes d'objets**.

L'ANIMATION PÉDAGOGIQUE

DÉCOUVERTE DU CINÉMA D'ANIMATION

DURÉE DE LA SÉANCE: 1 H- EN CLASSE

► DESCRIPTION GÉNÉRALE



Vous et votre classe êtes inscrits au **parcours scolaire « Apprendre de l'autre »** ayant débuté avec deux projections en centre d'animation : ***Pat et Mat*** et ***Les nouvelles aventures de Gros-pois et Petit-point***.

Pour bien vivre ensemble et apprendre de l'autre, il est important de communiquer et d'être capable de réaliser un projet commun. Aussi, pour clore ce parcours, nous vous proposons **un atelier de coopération en lien avec le cinéma d'animation, et plus précisément de travailler autour de la fabrication de marionnettes en pâte à modeler.**

L'animation se déroulera en trois temps :

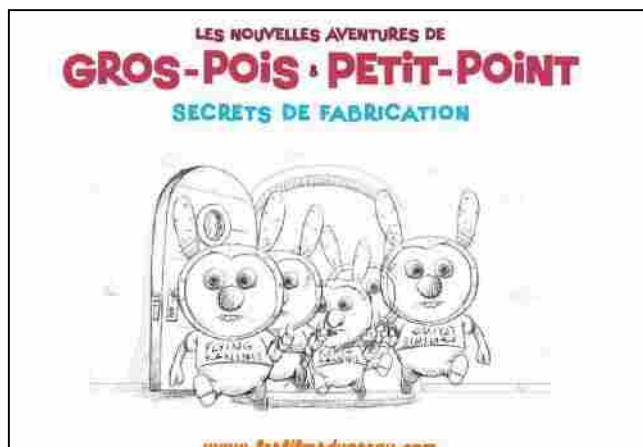
- Discussion en classe entière pour se souvenir des films
- Explication de la technique de l'animation en image par image, à l'aide d'une exposition mobile créée par le distributeur des *Nouvelles aventures de Gros-pois et Petit-point*, Les Films du préau.

Le but de ce document est de **vous aider à approfondir en classe le travail entrepris en atelier** sur le cinéma d'animation, et de pouvoir réaliser un film en stop motion en classe si vous le désirez.

Sur le temps scolaire, vous pourrez ainsi encourager vos élèves à développer leur **imagination** et leur esprit de **collaboration** en les invitant à se raconter des histoires tous ensemble. Ces instants de **pauses créatives** pourront ponctuer vos semaines. Nous vous proposons également une filmographie sélective en dernière page.

L'EXPOSITION POUR COMPRENDRE EN IMAGE

Nous avons choisi de n'utiliser qu'une partie de l'exposition proposée, pour se limiter aux étapes les plus simples et compréhensibles pour les élèves de maternelle. Les intervenants rapporteront l'exposition en classe, mais en voici les images :



PAT ET MAT EN VOLUME

Après avoir expliqué le procédé de fabrication des personnages et des décors grâce à l'exposition de Gros-pois et Petit-point montrée lors de l'atelier, vous pourrez ensuite montrer ces photos aux élèves pour qu'ils découvrent à quoi ressemble les marionnettes de Pat et Mat ayant servies lors de la réalisation des films.



On voit quatre objets :

- Le squelette en mousse et fil de fer
- Le modèle en plasticine
- Les marionnettes finies et habillées : Pat porte un pull jaune, et Mat un pull rouge !

De dos ci-dessus, et de face ci-contre !



Et voici les bricoleurs dans leur décor !

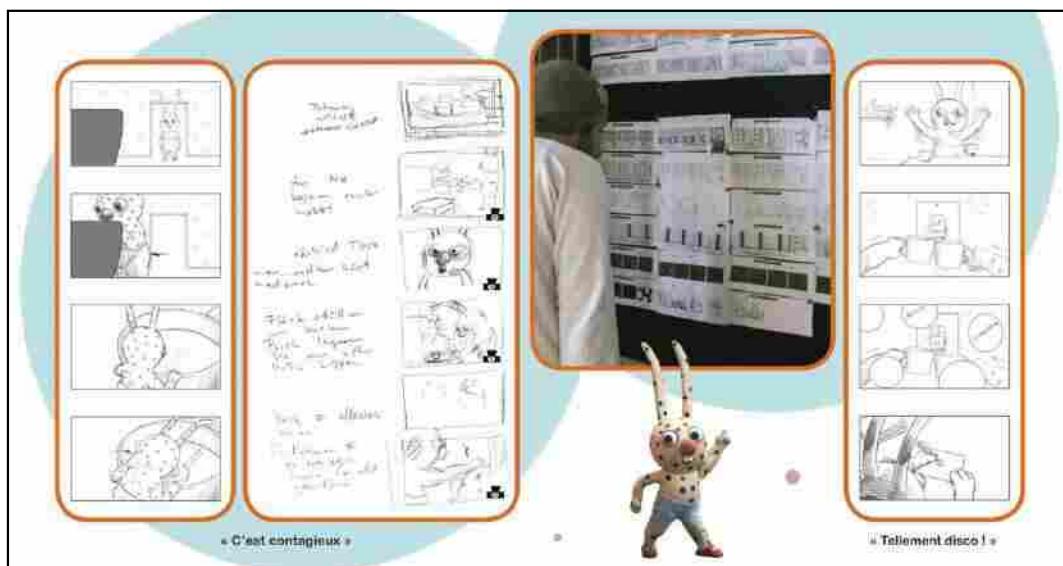
On peut observer leur taille réelle en les comparant à la main de l'animateur.

► RÉALISER UN FILM EN STOP MOTION EN CLASSE

LES ÉTAPES DE LA RÉALISATION D'UN FILM D'ANIMATION

Un film d'animation se réalise toujours en plusieurs étapes successives :

- 1. Écriture du scénario** : on met par écrit l'histoire que l'on va raconter dans le film.
- 2. Recherche graphique** : on imagine les décors et les personnages dans plusieurs attitudes et avec des expressions différentes.
- 3. Création des décors et personnages** : en classe nous réaliserons en petits groupes des personnages en pâte à modeler que vous pourrez utiliser. Vous pourrez ensuite si vous le souhaitez imaginer des décors et des accessoires avec les enfants.
- 4. Story-board ou scénarimage** : une sorte de bande dessinée faite à partir du scénario, et qui va contenir toutes les informations de cadrage, de durée de plan, de dialogues et de bruitages. Cette étape est pour les tournages principalement professionnels, mais il est tout à fait possible d'inventer au fur et à mesure, surtout quand le but du tournage est surtout de s'amuser !



5. Animation : Les décorateurs exécutent les décors sur papier, en utilisant de la gouache, des encres de couleur, des pastels..., ainsi que les accessoires. L'étape la plus longue et la plus compliquée est l'animation, qui consiste à décomposer toutes les actions que l'on souhaite faire faire à son personnage en plusieurs positions successives suivant le type de film (faire des dessins pour un dessin animé, bouger son personnage pour un film en marionnettes...).

6. Tournage du film : en utilisant une caméra image par image, ou pour un tournage amateur tout simplement un appareil photo. Il faudra faire attention de ne bouger que les personnages et surtout pas l'appareil qui lui doit être fixe.

7. Post-production : montage cinéma ou vidéo des différents plans, mixage des sons (voix, bruitages, musique) pour obtenir le film final. Il existe sur internet de nombreux logiciels gratuit pour faire un montage simple de vos photos.

Ces étapes peuvent varier légèrement selon la technique d'animation choisie, et il en existe de nombreuses !

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

ARTICLES ET BLOGS D'ENSEIGNANTS

- **La pâte animée** : blog de conseils, réalisations :
http://jp.vallin.free.fr/anim/html_anim/
- « **Pour débuter en cinéma d'animation** » (article internet) :
<http://ia89.ac-dijon.fr/tice89/images/PDF/animationcinema.pdf>
- « **Réalisation d'un film d'animation en stop motion** » (conseils) :
<http://dsden02.ac-amiens.fr/primtice02/primtice-scenario.php?id=32>
- « **Réaliser un film d'animation avec sa classe** » (conseils)
<http://www.vousnousils.fr/2014/09/04/realiser-film-animation-classe-545325>
- « **Un projet d'animation Stopmotion** » (conseils)
<https://laptiteecole.wordpress.com/2014/05/08/un-projet-d-animation-stopmotion/>

LOGICIELS GRATUITS UTILES

• Pour la prise de vue et le montage

Des liens de téléchargements de logiciels sont disponibles ici :

<http://ia89.ac-dijon.fr/tice89/index.php?post/2009/10/10/26-les-logiciels-de-stop-motion>

Nous vous conseillons notamment **Monkey jam** et Stop Anime.

Tutoriel du logiciel Stop Anime :

<http://www.informatique-enseignant.com/creer-film-animation-stop-anime/>

• Pour le montage audio

Tutoriel du logiciel Audacity : <http://framasoft.net/IMG/pdf/noticeAudacity1.2.pdf>

QUELQUES FILM RÉALISÉS EN CLASSE DE MATERNELLE

Le plus féroce des loups : www.youtube.com/watch?v=kl2hL9hpf2c

Ecole Maternelle C Claudel : www.youtube.com/watch?v=kN-mak1vcfs

Tous au cirque : www.youtube.com/watch?v=cSXuYKdc2II

Le pingouin et la pomme de pin : www.youtube.com/watch?v=CPDpNw53C6Y

Petit loup en visite chez Chloé : www.youtube.com/watch?v=MVyEg49XnQc

LES ESSENTIELS

- ♦ En amont, **montrer quelques films d'animation en stop motion réalisés en classe**
- ♦ L'écriture du scénario sera simplifiée par l'existence des personnages en volume créées lors de l'atelier. À partir de là, vous pouvez inventer une nouvelle histoire, ou bien vous inspirer d'albums jeunesse, de chansons et poésies, ou encore des courts métrages visionnés.
- ♦ **Répartissez les rôles** : décorateurs, animateurs, bruiteurs, voix off, photographes, etc. Les élèves pourront éventuellement tourner.
- ♦ **Déplacer les objets très légèrement** (dans la mesure du possible avec les élèves de maternelle). **Attention également aux variations de lumière** et à ce qui se passe derrière le champ : si les plans sont parasités, le résultat sera moins satisfaisant !

POUR ALLER PLUS LOIN

PAT ET MAT

- La page du programme sur le site du distributeur, où vous trouverez des visuels, le dossier de presse, un document pédagogique et un document atelier :

<http://www.cinema-public-films.com/pages/patmat/>



GROS-POIS ET PETIT-POINT

- La page du programme sur le site du distributeur, où vous trouverez des visuels, le dossier de presse, un document pédagogique, l'intégralité de l'exposition sur les « Secrets de fabrication » que nous vous proposerons pour l'atelier en classe, ou encore un kit pour faire un atelier de « gommettes et coloriage » :

<http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=nagp>



- Le blog d'une enseignante proposant des idées d'activités autour du programme de courts métrages : <http://www.lamaternelledisabelle.fr/gros-pois-et-petit-point>

AUTOUR DU CINÉMA D'ANIMATION

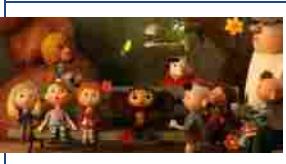
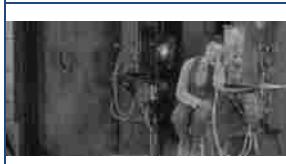


Le Cinéma d'Animation, Sébastien Denis, éd Armand Colin, Collection Cinéma * F 56, 2011.

Travelling sur le cinéma d'animation à l'école, Vincent Marie, Nicole Lucas, Christine Prévost, Ed. le Manuscrit, 2009.

1001 Activités Autour du Cinéma, Pierre Lecarme, illustré par Annabelle Mège, Ed. Casterman, Collection Références,

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

	Titre	Technique	Âge
	La Pie Voleuse , Emanuele Luzzati Giulio Gianini (35 minutes). Programme de courts métrages	Papier découpé	4 ans
	Le château de sable , Co Hoedeman, 1977 (45 minutes). Programme de courts métrages	Animation en volume (stop motion).	4 ans
	Ernest et Célestine , Benjamin renner, 2012 (1h16)	Dessin animé	5 ans
	Wallace et Gromit : un mauvais pantalon , Nick Park, 1993 (30 minutes)	Animation en volume (stop motion), pâte à modeler.	5 ans
	La Petite Taupe , Zdeněk Miler (47 minutes). Programme de courts métrages.	Dessin animé	4 ans
	Cheburashka et ses amis , Makoto Nakamura (1h20). Programme de courts métrages.	Animation en volume (stop motion), marionnettes.	4 ans
	Ponyo sur la falaise , Hayao Miyazaki, 2009 (1h41).	Dessin animé	4 ans
	Sherlock Junior , Buster Keaton, 1924 (50 minutes)	Prise de vue réelle	5 ans

APPRENDRE DE L'AUTRE

PARCOURS CROISÉ

CYCLE 1

2015- 2016

1



PROJECTION

PAT ET Mat de Marek Beneš

ANIMATION DE MARIONNETTES – RÉP. TCHÈQUE – 2014

Pat et Mat sont deux amis inséparables qui partagent une passion commune pour le bricolage. Tous deux déploient toute leur énergie et surtout leur imagination !

2



PROJECTION

LES NOUVELLES AVENTURES DE GROS-POIS ET PETIT-POINT DE LOTTA ET UZI GEFFENBLAD

ANIMATION DE MARIONNETTES – SUÈDE – 2015

Ces deux personnages très attachants transforment le quotidien en situation cocasses et débordantes de fantaisie.

3



L'ATELIER PÉDAGOGIQUE

CRÉATION DE MARIONNETTES EN VOLUME

EN CLASSE – 1H

L'animation se déroulera en trois temps :

- Discussion en classe entière pour se souvenir des films.
- Explication de la technique de l'animation en image par image, à l'aide d'une exposition mobile.
- Réalisation en petits groupes d'un personnage en pâte à modeler