

Jouer avec le cinéma au service de la langue – Cycle 3

J'ai bien aimé, j'ai pas aimé, bof, c'était génial, c'était nul, les retours de sorties au cinéma peuvent parfois tourner en rond.

Pour aider à exprimer des émotions, des souvenirs, comprendre le film, argumenter et débattre, explorons différents jeux, qui peuvent aussi servir de base à l'élaboration d'une trace écrite pour remplir un cahier de sorties culturelles ou cahier de cinéma (disponible au téléchargement pour impression : <https://we.tl/t-vBt47jIBt0>) notamment.

PAUSE PHOTO PROSE

Conçu par Les Rencontres d'Arles, le jeu propose de se questionner sur l'origine des photographies, leur polysémie, leur usage. <https://www.rencontres-arles.com/fr/pause-photo-prose>

Le jeu est disponible à 129€ à l'achat, mais peut-être loué à l'Acirra (basé à Grenoble) pour 10€/jour d'utilisation : <https://www.acirra.org/outils-d-education-a-l-image>

Vous pouvez également vous rapprocher des Amis du Cinéma (Albertville/Ugine) qui possède un exemplaire du jeu et peut animer une partie. <https://www.amis-du-cinema.com/la-salle-des-profs/les-ateliers-en-classe/>



Le but du jeu : 20 cartes sont étalées sur une table. Sur chaque carte apparaît une photographie et le nom de son auteur. Dans un premier temps, chaque participant peut décrire une ou plusieurs cartes au reste du groupe. Cela permet de passer un premier temps à observer chaque photo, et mettre des mots sur ce que l'on voit.

Dans un second temps, le but (similaire à un Time's Up) est de faire deviner la photographie : en la mimant / en la dessinant / avec un mot seulement / avec un bruitage, une mélodie, un son / en exprimant le contraire de ce que vous voyez. Un dé est lancé pour tirer au sort le moyen pour faire deviner la carte/

Le jeu propose aussi d'aller plus loin sur les photographies : lire la « parole du photographe » ou le contexte dans lequel a été prise la photographie pour ensuite retrouver la photo que cela concerne.

- ➔ Le jeu peut être adapté également en prenant des photogrammes (disponibles sur <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/>) des films vus ou à voir dans le dispositif. Le jeu peut être fait après la séance ou en amont (attention de ne pas choisir des visuels qui pourraient spoiler).
- ➔ En choisissant des visuels du film et en jouant avant d'aller à la séance, cela permet de préparer les élèves aux images qu'ils vont voir. Le fait de voir les personnages en avance et d'en parler est un moyen de minimiser les réactions négatives aux films dues aux surprises.

SORTIE DE CINÉMA

Conçu par Angers Film Festival (sur le modèle de « Sortie de Théâtre »), il s'agit d'une boîte de 52 cartes permettant de lancer des questions autour du film.

Le jeu est disponible à l'achat (15€ + frais de ports) :

<https://www.premiersplans.org/festival/publics-jeu-sortie-de-cinema.php>

Ou peut-être emprunté gratuitement auprès de Cinébus (cinebus@cenebus.fr) qui possède deux exemplaires disponibles pour les séances du dispositif Ecole et Cinéma.

Accessible dès 5 ans, sans règle, peut se jouer dès la sortie du cinéma, à chaud. Les réponses peuvent être données individuellement, ou en équipe (lance un débat entre les enfants pour qu'ils se mettent d'accord afin de donner une réponse collective).

On peut rajouter des règles : avoir un temps imparti, faire deviner avec un dessin

Tuto :

https://www.youtube.com/watch?v=WMwvh4rpAFc&ab_channel=PremiersPlans-AngersFilmFestival

5 catégories de cartes :

Portrait Chinois : Si le film était une couleur ? un objet ? une époque ?

L'histoire : Quelle autre fin du film pourriez-vous imaginer ? Quel autre début du film pourriez-vous imaginer ? Quel autre titre de film donneriez-vous ?

Ouvrir les yeux et les oreilles : Décrivez le maquillage et la coiffure d'un acteur ou d'un personnage. Quel son ou musique entend-on dans le film ?

Emotions

A vous de jouer : Faites un nuage de mots sur le film. Mettez-vous à la place du/de la réalisateur.rice et faites la promotion de votre film. Faites un abécédaire du film.

- ➔ Les questions peuvent être posées à chaud, dans la salle ou le jour même, ou bien quelques jours plus tard pour se remémorer les films et mettre des mots sur les images vues.

JOUER AVEC LES PHOTOGRAMMES DES FILMS

Vous pouvez utiliser les photogrammes des films (disponibles sur <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/>) ou faire des captures d'écrans d'un extrait. Une fois imprimées et éventuellement plastifiées, ces images vous permettront de proposer différentes activités ludiques aux élèves.

- Classer les images par film : après avoir imprimé des photogrammes des 3 films de l'année et les avoir mélangés, on demande aux élèves de les trier. Cela permet d'aborder les différents genres de films et d'images (fiction en noir et blanc pour LE PETIT FUGITIF, film d'animation en stop motion pour L'ÉTRANGE NOËL DE M. JACK et film documentaire pour LA VALLÉE DES LOUPS)



- Raconter une histoire avec des photogrammes (jeu à faire de préférence avant d'avoir vu les films) : on donne quelques images à un groupe d'élèves, (elles peuvent provenir d'un même film ou non), qui va être chargé de les mettre dans un certain ordre et d'inventer une petite histoire en utilisant chacune des images
- Les échelles de plan : à partir d'un document reprenant les échelles de plan (cf annexe), on va demander aux élèves de sélectionner différents photogrammes correspondant aux différents types de plan. On peut également s'intéresser aux angles de prise de vue (plongée, contre-plongée)



Plan moyen



Plan rapproché taille



Gros plan



Plongée



Contre plongée

- Aborder le montage cinématographique en remettant dans le bon ordre les images du film (ou d'une séquence).

Exemple du film LE PETIT FUGITIF. Les photogrammes doivent être présentés dans le désordre et le jeu peut s'effectuer avant la séance : Demander aux élèves de tenter de remettre les cartes dans l'ordre, d'expliquer leurs choix, ce qu'ils comprennent des images.

Puis après la séance corriger l'ordre avec les souvenirs qu'ils ont.

MÉTIERS DU CINÉMA

Une trentaine de cartes sur les métiers du cinéma mis à disposition par Le Rio et le festival Plein la Bobine, librement accessible sur le site de L'Archipel des Lucioles.

<https://www.passeursdimages.fr/atelier-partage-dexperience>

Pour télécharger les cartes Métiers et leurs explications :

<https://passeursdimages.wetransfer.com/downloads/7ad728d4f60aee92e3c869e6c0a1220230116103554/21e506>

Les cartes peuvent être retournées et étalées sur une table. Les joueurs tirent au sort une carte puis expliquent le métier qu'ils ont piochés. Si les élèves ne connaissent pas le métier, l'enseignant peut expliquer de quoi il s'agit. Certains métiers sont plus méconnus que d'autres. Suivant l'âge des participants, une sélection des métiers les plus facile peut être faite.

- Le jeu peut se faire en amont de la séance afin de faire comprendre aux enfants que l'œuvre qu'ils s'appêtent à voir est un travail collectif.
- Le jeu peut se faire après la séance. Chaque carte peut être mit en relation avec le film vu. Exemple : la cadreuse a filmé les plans de Jean-Michel Bertrand dans *LA VALLÉE DES LOUPS*.



42 FEMMES ET BIEN PLUS

Pour compléter le jeu des métiers du cinéma et travailler sur l'égalité hommes/femmes, on peut proposer le jeu « 42 femmes et bien plus ». Développé par la FRMJC de Bourgogne-Franche-Comté - coordination régionale du dispositif Passeurs d'images et réalisé grâce au soutien de la DRAC Bourgogne-Franche-Comté, ce jeu de 7 familles permet de découvrir 42 figures féminines de l'histoire du cinéma en 11 métiers, sur les 5 continents, illustré par 7 femmes :

<https://www.42femmes.fr/>

Pour télécharger les cartes : <https://www.42femmes.fr/wp-content/uploads/2022/03/42-femmes-et-bien-plus-DIY-maj.pdf>

- Une planche vierge est disponible pour créer ses propres cartes : pourquoi ne pas proposer aux élèves de la compléter en incluant des figures féminines des trois films de la programmation ?

Exemple : Ruth Orkin est la monteuse et scénariste du PETIT FUGITIF / Caroline Thompson est la coscénariste de L'ÉTRANGE NOËL DE M. JACK / Marie Amiguet est la directrice de la photographie de LA VALLÉE DES LOUPS



Ruth Orkin est photographe, elle a travaillé comme monteuse pour LE PETIT FUGITIF et tient également un petit rôle dans le film



Caroline Thompson est scénariste et productrice. Elle est coscénariste de L'ÉTRANGE NOËL DE M. JACK avec Tim Burton et a écrit pour lui EDWARD AUX MAINS D'ARGENT et LES NOCES FUNÈBRES

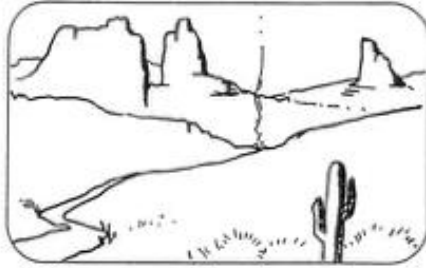


Marie Amiguet est réalisatrice de films documentaires. Elle a été chef opératrice et cadreuse dans plusieurs films de Jean-Michel Bertrand dont LA VALLÉE DES LOUPS. Elle a coréalisé LA PANTHÈRE DES NEIGES.

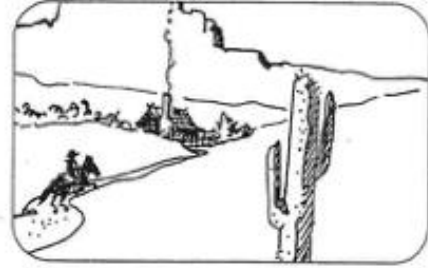
ANNEXE

ÉCHELLE DES PLANS

ESPACE REPRÉSENTÉ
description



P.G. : plan général



P.E. : plan d'ensemble
ou 1/2 ensemble (si personnage)

PERSONNAGES
action



P.M. : plan moyen



P.A. : plan américain

VISAGES
expression



P.R.T. : plan rapproché taille



P.R.P. : plan rapproché poitrine



G.P. : gros plan



T.G.P. : très gros plan
(Insert = pour un objet)