

Réaliser un mini film

#EducationAuximages #LutteContreLesDiscriminations #Solidarite
#Analyser #Realiser #TravaillerEnEquipe

CYCLE 2 et 3

ÂGE 6 - 12 ans

EFFECTIFS 35 enfants maximum
1 animateur

DURÉE GLOBALE Entre 1h40 et 2h

MATÉRIEL

- Le jeu de plateau l'atelier cinéma



DESCRIPTIF & ENJEUX

À partir d'exemples tirés du film *Azur et Asmar* de Michel Ocelot, l'Atelier cinéma propose aux jeunes d'appréhender les différentes étapes de création d'un film à travers 5 activités, articulées sur plusieurs niveaux, les conduisant à la réalisation d'un film court. Les activités sont l'occasion d'aborder et d'assimiler les spécificités de l'écriture scénaristique, les différentes échelles de plan, et la manipulation des images à l'étape du montage. Par ailleurs, cet outil permet aux jeunes de prendre conscience que le cinéma est un véritable travail d'équipe où chacun joue un rôle majeur. Ils s'y confrontent lors du tournage.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Initier les jeunes à l'écriture scénaristique d'une séquence de film et au vocabulaire de base correspondant.
- Comprendre l'importance du cadrage, aux différentes échelles de plan et leur utilisation.
- Découvrir différents métiers du cinéma.
- Initier les jeunes aux notions propres au montage d'une séquence.



CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Je prends la parole, je m'exprime clairement à l'oral avec un langage approprié
- Je rédige, je suis à même de réaliser une production écrite dans un langage correct
- J'échange, je questionne, je donne mon point de vue et je respecte celui des autres
- Je suis capable de travailler en équipe, de répartir des rôles, de m'inscrire dans la création d'un commun



CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

- **Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer** : s'exprimer à l'oral / comprendre des énoncés oraux / Écrire / Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques / Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives / Prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective
- **Domaine 2 - les méthodes et outils pour apprendre** : coopérer et réaliser des projets
- **Domaine 5 - Les représentations du monde et de l'activité humaine** : raisonner, imaginer, élaborer, produire



INSCRIPTION DANS NOTRE PROJET ÉDUCATIF

DIVERSITÉ/ÉGALITÉ

Force pour la République, la diversité est une source d'enrichissement individuel et collectif. L'égalité en droit permet son expression et garantit le « vivre ensemble » pacifié en reconnaissant l'autre dans sa singularité.

SOLIDARITÉ/ENGAGEMENT

Indissociables, la solidarité et l'engagement constituent une alliance représentative d'un contrat collectif qui participe à la construction d'une société plus juste et plus fraternelle. C'est une union autour d'un projet commun.

ÉMANCIPATION/SOCIALISATION

Préalables indispensables vers l'autonomie, l'émancipation et la socialisation, sont les vecteurs permettant à chacun de prendre sa place dans la société.



DÉROULÉ DE SÉANCE

➤ MISE EN PLACE (10min)

Mise en place - matériel

Nous vous conseillons avant l'organisation de séances de jeu avec L'Atelier cinéma de prendre le temps de bien avoir en main le matériel : Chacune des 5 boîtes de l'Atelier cinéma s'adresse à une équipe de 5 à 7 jeunes, permettant ainsi de constituer 5 équipes pour des groupes de 25 à 35. Chaque boîte est identique et contient 1 poster et 5 jeux de cartes, correspondant aux activités *SCÉNARIO*, *CADRAGE*, *ÉQUIPE DU FILM*, *MONTAGE*, *TOURNAGE*. Pour chaque activité, des grandes cartes « OBJECTIF » et « AIDE » pourront être mises à disposition des équipes. L'Atelier cinéma comprend également un livret de l'enseignant auquel vous pouvez à tout moment vous référer au besoin.

Mise en place - constitution des équipes et déroulement général des activités

Avant chaque séance de jeu, l'animateur organise la salle en îlots et constitue les groupes de jeunes. Le jeu de cartes correspondant au niveau à faire jouer (se référer aux couleurs) est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes "OBJECTIF" et "AIDE". Puis, l'animateur explique les notions relatives au niveau joué (les définitions sont à retrouver dans le glossaire, p.74-78). Enfin, l'animateur explique aux enfants qu'ils vont être réparti en groupe de 5 à 7 personnes et qu'ils vont tourner sur les différents îlots pour pouvoir participer à toutes les activités du jeu.

➤ CONSIGNES DU L'ATELIER CINEMA (en fonction des cycles, entre 1h10 et 1h30)

Cette activité s'inscrit dans le cadre du dispositif "*L'atelier Cinéma*", un dispositif national porté par le CNC en partenariat avec la Ligue de l'enseignement et qui vise à éduquer aux images et à lutter contre les discriminations.

Tips : Entre l'étape 1 et l'étape 4 du jeu, les enfants vont tourner sur les différents îlots. Pour l'étape 5, en fonction de l'âge et du niveau des enfants du groupe (cycle 2 / 6-8ans ou cycle 3 / 9-11 ans) le jeu n'a pas exactement la même durée. Dans le cas d'un groupe hétérogène qui mélange les deux cycles, l'animateur peut constituer des groupes en fonction des niveaux, et laisser un peu plus de temps groupe de niveau - cycle 2. Ou alors, l'animateur peut également répartir les enfants plus jeunes dans des groupes d'enfants plus âgés pour qu'ils puissent eux aussi participer à la réalisation du mini film

Étape 1 : Scénario le texte avant le film (10min)

Pour le cycle 2 (6-8 ans) : les jeunes doivent ordonner des cartes « scénario » afin de reconstituer en écriture scénaristique une séquence rédigée en écriture littéraire.

Pour le cycle 3 (9-11 ans) : les jeunes reproduisent l'écriture scénaristique d'une séquence en choisissant et ordonnant les cartes « voix », « action » et « séquence » minutes.

Étape 2 : Cadrage du texte à l'image (10min)

Pour le cycle 2 (6-8 ans) : les jeunes identifient et nomment les types de cadrage au moyen des 5 cartes au format paysage.

Pour le cycle 3 (9-11 ans) : les jeunes se familiarisent avec les notions de cadrage en positionnant les 5 cadres sur le poster selon les consignes données par les cartes « cadrage » format portrait.

Étape 3 : les métiers du cinéma (20min)

Les jeunes coopèrent dans leur équipe respective en vue de réaliser des défis devant l'ensemble des groupes. Dans chaque groupe il faut tout d'abord élire un réalisateur, qui héritera donc de la carte RÉALISATEUR•TRICE. Il attribue ensuite un rôle à chaque membre de son équipe en distribuant les cartes des différents métiers. Chaque joueur prend connaissance de la carte qui lui a été donnée pour connaître son défi. Chaque groupe doit, l'un après l'autre et devant le reste des jeunes, mettre en scène le dialogue indiqué sur les deux cartes ACTEUR•TRICE, tout en respectant les défis individuels proposés sur les cartes ÉQUIPE. Tous les défis d'un même groupe sont réalisés en même temps, collectivement.

Ainsi le•la CHEF OPÉRATEUR•TRICE doit cadrer pour avoir les deux personnages dans le même cadre pendant que les ACTEURS•TRICES disent leur texte, que l'INGÉNIEUR•E DU SON fasse entendre des sons d'ambiance adaptés. C'est le RÉALISATEUR•TRICE qui donne le départ de l'épreuve. Chaque groupe n'a droit qu'à un essai pour réaliser ce défi devant les autres groupes avant de laisser sa place au groupe suivant.

Étape 4 : le montage : un travail d'équipe (15min)

Pour le cycle 2 (6-8 ans) : les jeunes reconstituent l'ordre d'une séquence à l'aide de photogrammes. **Pour le cycle 3 (9-11 ans)** : les jeunes inventent leur propre montage à l'aide des huit photogrammes intrus.

Étape 5 : le montage : un travail d'équipe (en fonction des cycles, entre 15 et 35 min)

Pour le cycle 2 (6-8 ans) : les jeunes inventent une nouvelle histoire à partir des 5 cartes de jeu qu'ils ont piochées (objet, plan, début, intrigue, fin). Le synopsis et les deux plans pourront

être la base de leur séquence destinée à être tournée. Chaque équipe dispose de 20 minutes

Pour le cycle 3 (9-11 ans) : les jeunes pourront enfin passer à la réalisation. Deux étapes sont proposées dans cette activité.

L'étape 1 consiste à développer un scénario et l'étape 2 places les jeunes en situation de tournage. L'animateur peut éviter l'étape « scénario » et aller directement au tournage en utilisant un scénario déjà rédigé (par les jeunes ou par ses soins) ou le scénario-type proposé *p.66 du livret enseignant*.

Préparation (Entre 5 et 10 minutes):

Chaque équipe vérifie que :

- L'accessoiriste a préparé les différents éléments de décor et accessoires.
- Les acteurs ont appris leur texte.

Le réalisateur, aidé par son équipe, établit un plan de tournage ou un story-board (plans dessinés) pour rappeler les différentes actions à tourner et le découpage de la séquence. Le plan de tournage doit montrer clairement les déplacements de la caméra et des personnages dans l'espace du décor et dans la durée de la scène pour coordonner le travail de l'équipe et anticiper d'éventuels problèmes.

Étape 1 - répétition (entre 10 et 15 minutes) : il faut organiser une répétition de la scène dans son intégralité. Les acteurs définissent avec le réalisateur les différentes actions à réaliser. Les acteurs s'entraînent à dire le texte (qu'ils ont appris en amont), guidés par le réalisateur. Le chef opérateur, aidé du scripte, anticipe les différents points de vue que la caméra adoptera durant cette scène. Il peut s'aider, dans sa recherche du meilleur plan, en imitant les bords du cadre avec l'index et le pouce de chaque main. À la fin de cette phase de répétition, les déplacements des uns et des autres sont fixés voire marqués au sol, à la craie ou avec du scotch. Lorsque tout est prêt, on peut commencer à tourner, le scripte se préparant à noter le suivi de chaque prise dans un cahier dédié.

Étape 2 - tournage (entre 5 et 10 minutes) : Le réalisateur (ou son assistant) prononce une série de formules marquant progressivement le départ de chaque prise :

« Tout le monde en place. »

Une fois l'équipe et les acteurs en place :

« Silence. »

Une fois le silence obtenu :

« Moteur. »

Une fois le mode « enregistrement » lancé sur la caméra, l'opérateur et le preneur de son indiquent chacun leur tour :

« Ça tourne. »

Le réalisateur au scripte :

« Annonce. »

Le scripte annonce, le clap bien lisible pour la caméra, le titre du film, le numéro de la séquence, le type de plan et le numéro de la prise :

« *L'Objet magique. Séquence 1. Plan-séquence, Prise 1.* »

Une fois l'annonce faite puis le scripte sorti du champ, le réalisateur peut enfin, sans précipitation, donner le départ pour les acteurs :

« *Action !* »

Les acteurs peuvent prendre leur temps pour initier l'action. Il n'est pas nécessaire de se précipiter pour incarner correctement son rôle, l'essentiel est de prendre plaisir à jouer pour la caméra. Une fois le film dans la boîte, il est possible d'organiser des séances supplémentaires pour le « dérushage », projection des différentes prises pour sélectionner, avec l'ensemble des jeunes, la meilleure prise de chaque équipe, puis pour le montage si le matériel nécessaire est disponible.

Il peut également être intéressant que l'animateur lise les pages 62 à 65 du *livret enseignant* avant de proposer aux jeunes de passer à l'étape du tournage.

CONCLUSION DE SÉANCE (20 min)

Pour conclure, l'animateur peut proposer aux enfants de visionner collectivement les minis films réalisés par les différents groupes. En fonction de l'âge des enfants, l'animateur peut diffuser la vidéo [Qui a inventé le cinéma ?](#) de la web-série *1jour1question* (pour les 6-8 ans) ou la vidéo [Comment fabrique-t-on un film ?](#) de la web-série *Mon Fil Infographie* (pour les 9-11 ans). Il peut enfin interroger les enfants :

- est-ce qu'ils imaginaient que derrière la réalisation d'un film se cache toutes ces étapes ?
- est-ce qu'ils connaissaient tous les métiers du cinéma ? Lesquels ont-ils découvert ?
- est-ce que ça leur a plu de réaliser un film ? Est-ce que ça leur a semblé facile ? difficile ? amusant ?...
- quel est leur film préféré et pourquoi ?



SUPPORTS NÉCESSAIRES

- Le jeu de plateau “L’atelier cinéma” comprenant notamment :
 - [Le livret accompagnant](#)



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES LIGUE

- Le site internet [Decryptimages](#)
- [Le dispositif “Jouons la carte de la fraternité”](#)
- Projet éducatif Vacances, Séjours et Loisirs Éducatifs, Classes Découvertes et Formation BAFA/BAFD

RESSOURCES PARTENAIRES

La plateforme d’éducation aux images [Ersilia](#)

Le site internet [Le fil des images](#)

La plateforme éducative [LUMNI](#) et notamment :

- l’épisode [Qui a inventé le cinéma ?](#) de la web-série *1jour1question*
- l’épisode [Comment fabrique-t-on un film ?](#) de la web-série *Mon Fil Infographie*

**Lu.
mni**

Cette fiche s’appuie sur des ressources de Lumni, l’offre éducative des acteurs de l’audiovisuel public, réalisée en partenariat avec le Ministère de l’Education nationale et de la jeunesse, le Ministère de la Culture, Réseau Canopé, le Clémi et La Ligue de l’enseignement.

Au service du savoir, de la connaissance et de la culture Lumni propose un catalogue de plus de 10 500 contenus pédagogiques gratuits, expertisés et sans publicité, pour les enfants du primaire au lycée et pour les professionnels de l’éducation qu’ils soient enseignants, animateurs, éducateurs ou médiateurs.

