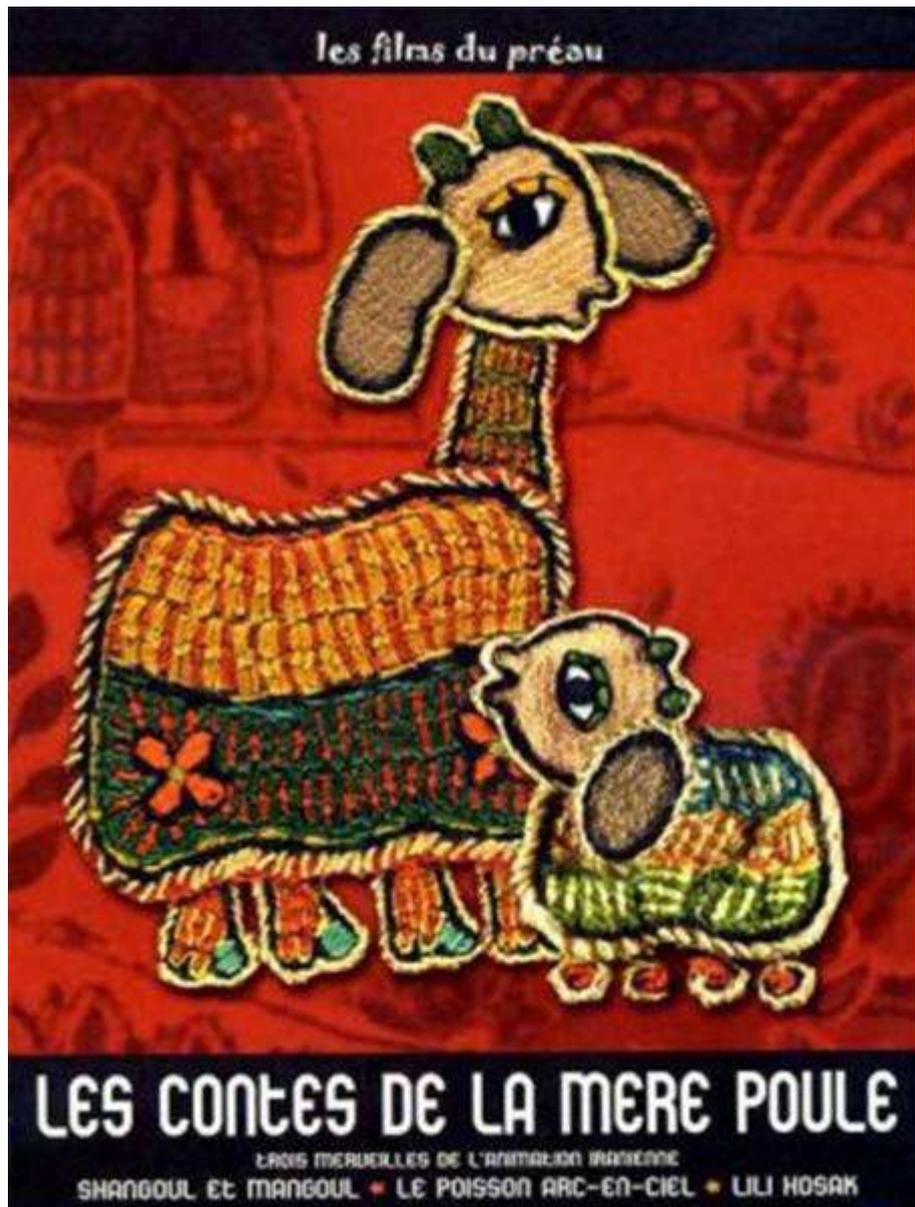


# Les contes de la mère poule



## Dossier pédagogique

Ce dossier propose une démarche pour l'exploitation du film en classe, l'enseignant fera des choix en fonction de son projet parmi les pistes pédagogiques proposées.

## Sommaire

	Pages
<b>1. LES CARACTERISTIQUES DU FILM</b>	<b>3</b>
1.1. Fiche technique	3
1.2. Les histoires	3
1.3. Le contexte de réalisation du film	4
1.4. Techniques employées	4
<b>2. PISTES PEDAGOGIQUES</b>	<b>5</b>
2.1. Une démarche d'enseignement	5
2.2. Avant la projection	6
2.2.1. A partir du titre	6
2.2.2. A partir de l'affiche du film	6
2.2.3. A partir de la bande sonore	7
2.2.4. A partir d'un album	7
2.2.5. A partir d'un conte	7
2.2.6. A partir d'un élément relatif aux films	7
2.3. Pendant la projection	7
2.4. Après la projection	8
2.4.1. Des situations de réception	8
Approche sensible de l'œuvre cinématographique	8
Apprentissages à partir de l'œuvre cinématographique	8
➤ Le récit	9
➤ Analyse de l'affiche	10
➤ Le langage cinématographique	12
- La notion de plan	12
- La notion de cadrage	13
➤ Le son	13
2.4.2. Des situations de production	13
Apprentissages transdisciplinaires : mises en situation	14
➤ En maîtrise de la langue	14
➤ En arts visuels	14
➤ EPS : Danse	15
<b>3. RESSOURCES</b>	<b>22</b>
<b>4. ANNEXES</b>	<b>23</b>
4.1. Annexe 1 : Structuration du conte	23
4.2. Annexe 2 : Analyse de séquence – Le poisson Arc-en-ciel	24
4.3. Annexe 3 : Images notion de plan	27
4.4. Annexe 4 : Images cadre / Hors-cadre	28
4.5. Annexe 5 : Images Echelle des plans	29

# LES CARACTERISTIQUES DU FILM

## FICHE TECHNIQUE

«Les Contes de la mère poule» est un programme de trois films d'animation iraniens pour les petits, et dont les héros sont fabriqués à partir de tissu, de laine ou de papier découpé.

Le titre du programme a été choisi par la société de distribution du film en raison du fait que les trois films sont fondés sur les angoisses maternelles et des histoires de petits qui ne cessent de vouloir aller se promener et faire des bêtises, c'est un clin d'œil aux « contes de la mère l'oye » de Charles Perrault.

Programme de 46'  
Couleur  
Bruitages

### **Shangoul et Mangoul**

Réalisateurs : Farkhondeh Torabi et Morteza Sarkani  
2000  
17 minutes  
Eléments textiles découpés et brodés

### **Le Poisson arc-en-ciel**

Réalisateur : Farkhondeh Torabi  
1998  
13 minutes  
Eléments textiles découpés

### **Lili Hosak**

Réalisateur : Vajiollah Fard - e –Moghadam  
1992  
16 minutes  
Papier découpé inspiré par des motifs de tapis persans

## LES HISTOIRES

**Shangoul et Mangoul** est une variation, en laine brodée traditionnelle du conte traditionnel de la chèvre et des sept chevreaux, connu aussi chez Esope, La Fontaine ou les frères Grimm : le loup doit montrer « patte blanche » pour tromper les petits de maman chèvre qui s'est absentée. Ici la patte est verte, trempée dans le bain d'un teinturier. Le loup et la chèvre s'affrontent puis la chèvre éventre le loup afin de retrouver ses petits (vivants bien sûr !)

**Le Poisson arc-en-ciel** en papier découpé et animé, démontre que l'union fait la force, et raconte l'entrée dans le groupe d'un poisson solitaire « Arc-en-ciel », d'abord trop fier de ses écailles brillantes pour se joindre aux autres.

**Lili Hosak**, en papier découpé, fait s'animer les motifs animaliers d'un tapis persan.

Le poussin est en train de se noyer dans l'étang sous les yeux du coq et de la poule. Le coq appelle à l'aide mais personne ne vient, puis c'est grâce à la chèvre qui arrive à regrouper la communauté animale que le poussin sera sauvé.

## **LE CONTEXTE DE REALISATION DU FILM**

### **L'Iran et le cinéma**

Le premier film iranien de fiction date de 1930 et le premier parlant de 1947.

Sous le régime du Shah, le cinéma est encouragé par l'état et surtout à partir de la fin des années 60.

En 1969, le cinéaste Abbas Kiarostami crée la section Cinéma de Kanun, l'institut pour le développement intellectuel des enfants et des adolescents, institution publique créée par la Shabanou en 1964 destinée à promouvoir l'éducation artistique et culturelle des enfants.

En 1972 est créé le festival international de Téhéran.

C'est en 1977 que débute la contestation islamique contre le régime du Shah, le 1<sup>er</sup> février 1979 est proclamée la république islamique d'Iran.

Au début de la révolution le cinéma est tout d'abord dénoncé pour son immoralité, les cinémas sont incendiés, puis à l'arrivée au pouvoir de l'ayatollah Khomeyni, il est encadré (censuré) puis encouragé pour servir d'image au régime.

Progressivement le cinéma iranien reprend, en 2000, 3 cinéastes iraniens sont récompensés au festival de Cannes.

### **Le cinéma d'animation en Iran**

Le cinéma d'animation iranien naît en 1958. Kanun est à l'origine du festival international de films pour enfants qui se tient à Téhéran depuis 1966. Grâce à cette fenêtre ouverte sur l'animation européenne et l'émulation qu'elle suscite en Iran, la section cinéma de Kanun commence à produire dès 1969, une grande variété de films d'animation pour enfants en utilisant diverses techniques. En 1974, Kanun se dote d'une école d'animation, l'Iran devient un des plus importants producteurs de cinéma d'animation du monde musulman.

## **TECHNIQUES EMPLOYEES**

Le traitement de ces 3 films d'animation est très différent de celui des films contemporains standardisés que l'enfant a l'habitude de voir :

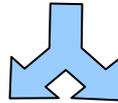
Ici pas de dessin animé sur cellulo, pas de chanson-rengaine, pas de héros identificatoire, mais des techniques diversifiées

**En complément voir document formation LE CINEMA D'ANIMATION**

<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/arts-culture/spip.php?article480>

# LES PISTES PEDAGOGIQUES

## UNE DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT



### La pratique culturelle



Fréquentation d'un lieu culturel de référence

Rencontre avec des œuvres du patrimoine cinématographique

Education sensorielle :  
Education du regard  
Ecoute

### La pratique artistique



Des rencontres sensibles : verbaliser ses Émotions, sensations, ressentis, goûts...

Des apprentissages en situations de réception ou en situations de production :

- Initiation aux codes du cinéma
- Notions et techniques
- Histoire des arts

## Des apprentissages pluridisciplinaires

### Maîtrise de la langue

Langage en situation  
Langage d'évocation  
Vocabulaire  
Lien avec la littérature et  
L'adaptation d'un texte  
Poésie

### Découverte du monde

Repérage dans le temps et dans l'espace

### Instruction civique et morale :

Echanges à partir de thématiques et de situations observées

### Vivre ensemble

Etre curieux  
Expliciter ses choix  
Argumenter son point de vue

### Langues vivantes Etrangères

À partir des films en VO

### Education physique et sportive

Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, Esthétique : Danse

## AVANT LA PROJECTION

**Aller au cinéma et aborder des œuvres cinématographiques en classe s'inscrivent dans le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève.**

Le choix des films, les apprentissages abordés avec les élèves doivent être progressifs et programmés par l'équipe éducative.

**Il est important de préparer les élèves à la projection : attitudes, règles de vie, mais aussi de les mettre en appétit par rapport au film qu'ils vont voir, sans pour autant en dévoiler le contenu.**

Lorsque c'est la première sortie de l'année et pour certains élèves leur première rencontre avec le cinéma, on peut leur demander quelles représentations ils ont du cinéma : ce qu'ils imaginent, ce qu'ils savent.

Rappeler quelques règles de spectateurs, expliquer pourquoi on va au cinéma avec l'école (on est dans le cadre d'un apprentissage et non pas dans le cadre d'une sortie familiale).

**Un cahier-mémoire peut être réalisé avec les élèves :**

Garder une trace de ce qui a été vu et vécu peut être envisagé soit sous la forme d'un cahier « de cinéma » spécifique, soit faire partie d'un cahier-mémoire dans le domaine plus général de l'enseignement artistique et culturel. C'est témoigner du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève.

Le cahier-mémoire peut regrouper des photos, des affiches, des images des films ; des traces écrites liées à leurs remarques, leurs ressentis, des textes, des dessins et toute trace liée à l'exploitation du film en classe.

**Plusieurs entrées possibles :**

### **A partir du TITRE**

Qu'évoque-t-il ? Qu'est-ce qu'une mère poule ?

Formuler des hypothèses de récit à partir du titre

(Les hypothèses seront à valider ou non après la projection)

### **A partir de L'AFFICHE DU FILM**

**Lecture sensible de l'affiche :**

Formuler des hypothèses de récits, l'histoire que chacun s'invente

Formuler des ressentis évoqués par l'affiche du film.

### **► Il s'agit d'une situation d'EXPRESSION**

- Qu'imagine-t-on ?
- A quoi nous fait-elle penser ?
- Quels sont les souvenirs qu'elle nous rappelle ?
- Quel récit peut-on imaginer ?

On pourra préciser que l'illustration de l'affiche concerne un seul des trois films qui seront présentés.

### A partir de la BANDE SONORE du film

- Ecoute de trois extraits -> hypothèses à mettre en lien avec l'affiche et les titres (cf doc EM1)

### A partir d'un ALBUM

L'histoire du *poisson Arc-en-ciel* est avant tout un album qui a inspiré les cinéastes. L'album peut faire l'objet d'un travail préalable en classe.

Marcus Pfister – Agnès Inhauser - *Arc-en-ciel le plus beau poisson des océans* – Editions Nord-Sud

### A partir d'un CONTE

*Shangoul et Mangoul* est inspiré du conte traditionnel de la chèvre et des sept chevreaux, le conte peut être raconté au préalable, l'écart entre le conte et son adaptation cinématographique pourra donner lieu à des apprentissages après la projection.

### A partir d'UN ELEMENT RELATIF AUX FILMS

Par exemple ici les tapis : regarder, décrire, toucher des tapis, des tapisseries, s'approprier le vocabulaire en lien avec ces objets :

Tissu, ruban, broderie, fil, laine, coudre, frange, paillette, tissage, point, trame, texture...

## PENDANT LA PROJECTION

**Il est possible mais pas indispensable, de donner une consigne aux élèves, par exemple :**

- Repérer des passages sonores, les composantes de la bande-son
- Repérer des personnages principaux des 3 films
- Repérer une histoire rencontrée dans un album en classe
- Repérer une histoire présentant des ressemblances avec une autre racontée en classe

### DES SITUATIONS DE RECEPTION

#### APPROCHE SENSIBLE DE L'ŒUVRE CINEMATOGRAPHIQUE

Très rapidement après le film, faire verbaliser les réactions des élèves

**Des situations d'EXPRESSION**  
**Où l'on va livrer ses émotions, ses ressentis, son point de vue.**

- Les élèves ont-ils aimé les films ? Pas aimé ? Pourquoi ?
- Lequel des trois ont-ils préféré ?
- Comment ont-ils trouvé les films ? Drôles ? Tristes ? Pourquoi ?
- Ont-ils eu peur ? Ont-ils ri ? Ont-ils été tristes ? A quel moment ?
- Qu'est-ce qui leur a semblé curieux ou étrange dans ces films ?
- Ont-ils pensé à des situations de leur vécu ?

Des échanges pourront s'engager autour des valeurs et thématiques abordées par le film :

- La solidarité : le corbeau et la chèvre, les poissons face aux prédateurs, la chèvre sensible au désarroi de la poule et du coq, les poissons qui soutiennent le poussin, les animaux au secours du poussin
- Egalité / différence (Le poisson Arc-en-ciel)
- La peur : le petit chevreau dans le fossé, les poissons qui se cachent, le poussin qui se noie
- La détresse face au danger : la chèvre devant la maison vide et saccagée, pendue à son fil, le corbeau devant le nid qui se vide, le poisson piégé dans le repère du prédateur, la poule impuissante pour aider son petit, le coq à la recherche d'aide...
- L'amitié
- L'individu et le groupe

#### APPRENTISSAGES A PARTIR DE L'ŒUVRE CINEMATOGRAPHIQUE :

**Des SITUATIONS D'APPRENTISSAGES** où l'élève va repérer,  
**analyser, identifier, comparer, trier des éléments**

## ► LE RECIT

### Validation des hypothèses de récits

Revenir sur les hypothèses de récits émises avant la projection, débattre et argumenter  
Valider ou non ces hypothèses

### Le langage d'évocation

« ...Rapporter la scène suppose alors de camper le décor, de préciser les protagonistes, de raconter ce qui s'est passé, voire de commenter.

Le langage alors produit, appelé ici « **langage d'évocation** », est précis et structuré, sinon il ne sera pas compris ; il s'apparente au langage écrit en tant que forme décontextualisée comme l'est l'écrit. Il peut ne pas avoir absolument toutes les marques de l'écrit (les deux termes de la négation ne sont pas nécessairement présents, la reprise du sujet typique de l'oral peut fonctionner) mais il en a des caractéristiques essentielles : explicitation lexicale requise pour la compréhension du fait de la décontextualisation (De qui, de quoi parle-t-on ?), structuration qui traduit les relations chronologiques, spatiales et logiques (Que se passait-il ? Quand, où, comment, pourquoi ?). Des sociolinguistes parlent d'« oral scriptural » pour nommer cette forme de l'oral qui est précisément celle qui est requise par l'école, scolairement efficace ; la sagesse populaire avait depuis longtemps repéré ce « parler comme un livre ». C'est cette forme de l'oral qui est visée par les programmes quand ils indiquent : « Ils [les enfants] apprennent peu à peu à communiquer sur des réalités de moins en moins immédiates : ils rendent compte de ce qu'ils ont observé ou vécu, ils évoquent des événements à venir, racontent des histoires [...] »

Depuis la première évocation qui se fait de manière rudimentaire, dès que l'enfant accole deux mots, bien ou mal prononcés, le plus souvent pour évoquer l'absence (« maman pati »), l'activité d'évocation commence donc bien avant que le rappel d'un événement ou la conduite d'un récit soient possibles ; elle en est la condition mais elle n'est pas suffisante ; pour tenir un discours (récit, explication) sur une réalité passée ou attendue, pour créer une histoire c'est-à-dire une fiction cohérente, il faut pouvoir prendre de la distance, réorganiser la scène pour nommer les protagonistes et décrire l'environnement si c'est nécessaire, positionner les choses, les personnes et les faits dans le temps et dans leurs relations. Ce sont toujours là les variables qu'il faut rendre claires pour l'interlocuteur à qui on destine ce langage qui, contrairement au langage qui accompagne l'action, n'est pas manié par tous. Il s'apparente à l'écrit et il suppose le contact avec la langue écrite pour son acquisition... »

*Le langage à l'école maternelle - SCEREN*

### La compréhension du récit

Afin d'éviter la confusion, dans un premier temps, il est préférable de travailler sur un seul film à la fois.

L'enseignant pourra ensuite faire établir des comparaisons entre les films.

Pour chacun des films :

- Revenir sur le récit
- Raconter, compléter, reformuler
- Citer les personnages, les lieux, les actions
- Utiliser un vocabulaire de plus en plus précis
- Se repérer dans la chronologie du récit

### Situer l'espace

Pour « Shangoul et Mangoul » et « Lili Hozak », repérer que l'espace de départ est un tapis

Repérer les éléments qui permettent de l'identifier  
Décrire des éléments de décor qui permettent de déterminer le lieu du récit.

## La trame du récit

Retracer l'événementiel du film avec les élèves pour vérifier leur compréhension du récit.  
S'appuyer éventuellement sur des supports visuels : images séquentielles, photogrammes.

## Les personnages

- La chèvre, les 3 petits, la mère corbeau, le loup et le serpent
- Le poisson Arc-en-ciel, les autres poissons
- Le coq, la poule, le poussin, les autres animaux
- Les prédateurs

Les nommer

Décrire leurs caractéristiques physiques

Décrire leur attitude, leurs réactions

## La structuration du conte

Chacun des contes obéit à une structure traditionnelle

**Voir ANNEXE 1 La structuration des contes**

## ► ANALYSE DE L’AFFICHE

Observation fine de l'affiche : comprendre les moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus

## Objectifs

- Construire une méthodologie d'analyse d'image
- Identifier les moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus

## Du général au particulier ...

- Quelle est la nature de l'image ?  
Une affiche est un support de communication destinée à être vu dans les espaces publics. Imprimée sur papier, sur du tissu ou des supports synthétiques, elle adopte des dimensions variables, pouvant aller jusqu'à plusieurs mètres. Elle est composée d'informations écrites et d'images.
- Ce qui nous est donné à voir est une photocopie de l'affiche (taille, couleur, matière modifiés par rapport à l'original).
- Proposer aux élèves des affiches de cinéma de nature variée (dessin, photo...)

## Consigne : « Que voyez-vous ? »

→ L'aspect dénotatif :

2 personnages : 2 animaux, une maman et son petit

Sur un fond rouge

De l'écrit en haut et en bas

→ Les éléments de formulation plastique

- **La place de l'écrit**

Deux bandes noires horizontales, une en haut et une au bas de l'affiche

Ecriture en blanc sur fond noir

En haut de l'affiche : le distributeur

En bas de l'affiche :

- **Le titre**

Police d'écriture différente de celle du distributeur

Ecrit en plus gros caractères

- **Le texte**

Une phrase de présentation et les titres de chacun des films écrits en plus petit

Parti-pris :

Il s'agit d'un programme composé par le distributeur, les noms des réalisateurs n'apparaissent pas sur l'affiche.

Le choix a été fait de ne présenter qu'une illustration de l'un des trois films sur l'affiche.

- **Forme**

Le détail des animaux permettent d'identifier une chèvre et un chevreau

Cadrage :

Les personnages sont représentés en entier

Ils sont centrés par rapport à l'affiche

Ils sont orientés en sens inverse, se faisant face

Présence de contours

Ils sont en relief par rapport à un fond lisse et flou

Composition statique et organisée

- **Couleur**

Harmonie de rouge-orangés

Harmonie de verts

Intensité (éclat d'une couleur)

Coloration (mélange de couleurs)

Rythmes

- **Matière**

Tapiserie, broderie

Textures : matières textiles différentes

Les points sont visibles, de tailles différentes, orientés différemment, rythmés

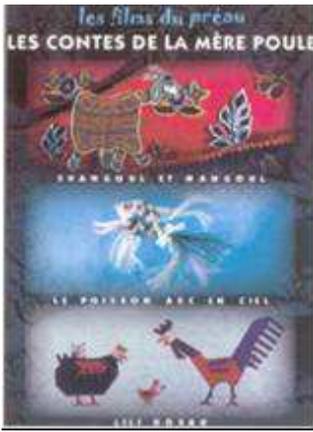
Relief

Plein et creux

**Récapitulatif des notions abordées :**

<b>FORME</b>	<b>COULEUR</b>	<b>MATIERE</b>
- cadrage - plan - lignes (droites, ondulées) - orientation	- coloration - intensité - contraste	- Texture - Relief - Plein et creux - Rythme

## Comparaison avec d'autres affiches du film



**En complément voir Document formation LIRE UNE AFFICHE**  
<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/arts-culture/spip.php?article480>

### ► LE LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE : analyse de séquence

Voir **ANNEXE 2 Analyse de la séquence**

Le choix des procédés utilisés va déterminer l'effet produit...  
Le cinéma d'animation utilise dans la plupart des cas une caméra fixe, nous privilégierons avec les élèves de cycle 2 les notions de cadrage et de plan.

### La notion de plan

Voir **fiche formation LA NOTION DE PLAN**  
<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/arts-culture/spip.php?article480>

Voir **ANNEXE 3 Des images pour illustrer la notion de plan**

Les plans sont les différentes parties de l'espace d'un tableau, d'une image ou d'une représentation bidimensionnelle. Ils permettent de donner l'impression d'éloignement. Le premier plan est celui qui semble le plus près de notre regard. Le second plan est par définition celui qui se présente derrière le premier et ainsi de suite pour le troisième plan, le quatrième plan. Le dernier plan est appelé l'arrière-plan.

L'effet de profondeur est donné grâce à deux paramètres :

- Le rapport de taille entre les éléments (plus éloigné = plus petit)
- La superposition avec opacité (l'élément placé le plus près de l'objectif se superpose à celui qui est situé plus loin)

La combinaison de la taille et de la superposition.

**Au cinéma, un plan** est une prise de vues sans interruption.

Le plan est compris entre l'instant où la caméra s'allume et celui où elle s'éteint.

Un plan ne dure généralement que quelques secondes et constitue l'unité de base du langage cinématographique. Différents plans sont assemblés lors du montage pour constituer une scène ou une séquence. Le plan-séquence peut néanmoins être beaucoup plus long et même très exceptionnellement couvrir toute la durée du film. Plusieurs techniques de plans sont envisageables pour parvenir à l'effet recherché.

## La notion de cadrage

### Voir fiche formation LA NOTION DE CADRAGE

<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/arts-culture/spip.php?article480>

### Voir ANNEXE 4

*Des images pour illustrer la notion de cadre / hors-cadre (champ / hors-champ )*

### Voir ANNEXE 5 Des images pour illustrer l'échelle des plans

**Cadrage** : opération qui détermine le champ visuel enregistré par la caméra. Un cadrage peut être plus ou moins large ou serré.

**Cadre** : bords de l'image qui marquent les limites de l'espace représenté ou **champ**. Le cadre sépare le **champ** du **hors-champ**.

**Champ** : portion d'espace prise en compte par la caméra ou perceptible dans l'image. Il est limité par le **cadre**.

## L'échelle des plans

Le choix du cadrage détermine la grosseur estimée d'un sujet par rapport au décor. Les plans sont définis selon leur taille : chaque taille de **plan** correspond à un rapport de surface entre la dimension de l'image et celle du principal motif inscrit dans le **cadre**.

L'**échelle des plans** permet de nommer et de décrire les plans qui constituent une **séquence**. Le centre de l'échelle est le **plan moyen** (personnages cadrés en pied). Par rapport à lui, il y a toute une gradation possible entre :

Le **plan général** : personnages lointains visibles en pied dans un vaste espace

Le **plan d'ensemble** : personnages identifiables dans un espace plus ou moins large, le décor n'est plus déterminant

Le **plan moyen** : cadre les personnages en pied

Le **plan américain** : personnages coupés à mi-cuisse

Le **plan rapproché** taille : personnages coupés au-dessus de la ceinture

Le plan rapproché peut être plus ou moins serré

Le **gros plan** : personnage cadré au visage

Le **très gros plan** : isole un détail, partie du visage, objet...

## ► LE SON

### Retour sur les trois extraits

A chaque court métrage sa musique (**cf. doc EM1.1**) - Ecoutes périphériques (**cf. doc EM1.2**)

### La musique traditionnelle iranienne

Musique iranienne (**cf. doc EM2.1**) - Quelques instruments iraniens (**cf. doc EM2.2**)

### Le traitement du son – des voix – d'un thème musical (**cf. doc EM3**)

Les effets créés avec un logiciel de traitement du son sur un ordinateur - Les cris d'animaux - Mémorisation, identification et traitement d'un thème musical

### **Atmosphères (cf. doc EM4)**

A partir de l'écoute d'extraits, exprimer des ressentis, définir le caractère, inventer ou reconstituer une histoire

### **Expression de sentiments avec la voix mais sans paroles (cf. doc EM5)**

Reconnaître les registres de voix. Identifier un sentiment exprimé par une tonalité de voix

## **DES SITUATIONS DE PRODUCTION :**

**Les analyses réalisées à partir de l'image et du son sont des activités de réception, elles donnent lieu à des activités de production (sonores, visuelles ou dans le domaine de la maîtrise de la langue)**

## **APPRENTISSAGES TRANSDISCIPLINAIRES : MISES EN SITUATION**

### **► EN MAÎTRISE DE LA LANGUE**

- Légender un photogramme à l'oral puis à l'écrit
- Faire un résumé du film en dictée à l'adulte
- Produire des dialogues entre les personnages :  
Soit sous forme de légende  
Soit un texte indépendant de l'image
- Les dialogues pourront être ensuite interprétés à l'oral (doublage)
- Ranger des paragraphes ou des photogrammes dans l'ordre chronologique de l'histoire
- Inventer la suite de l'histoire
- Imaginer le héros du film dans une autre situation
- Créer des bulles de BD pour ajouter des textes aux images
- Se documenter et présenter une thématique en lien avec le film au reste de la classe (ou avec le même acteur, un métier présenté dans le film, un lieu particulier...)

### **► EN ARTS VISUELS**

#### **Le langage cinématographique :**

Pour chacune des notions abordées :

- Collecter et classer des images fixes
- Dessiner
- Utiliser la caméra ou l'appareil photo numérique, produire des images en fonction d'une notion étudiée

#### **Voir documents formation notions de cadrage et de plan**

<http://www2.ac-lyon.fr/enseignement/arts-culture/spip.php?article480>

### **► EN EDUCATION MUSICALE**

**Jouer avec la voix : exprimer des sentiments divers, dialoguer sans paroles (cf. doc EM5)**

**Le traitement du son avec un logiciel de traitement du son (cf. doc EM3)**

## ► EN EPS

**Le Poisson Arc-en-ciel est le point de départ pour une exploitation pédagogique en danse dans le cadre de la compétence « Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique »**

### PISTES DE TRAVAIL ARTS VISUELS / DANSE

**L'image sous toutes ses formes est l'outil privilégié des arts visuels pour éduquer l'œil.**

**Les activités de réception sont indispensables et s'organisent selon 2 objectifs complémentaires :**

- **L'expression : émergence de sensations, émotions, sentiments, en lien avec les effets perçus : aspect subjectif, personnel, intime.**
- **L'apprentissage : repérage, reconnaissance, comparaison, analyse objective des moyens mis en œuvre.**

La danse doit chercher, pour « nourrir le mouvement » et enrichir la mise en jeu de l'imaginaire, des relations avec les autres champs artistiques. Pour initier et /ou travailler le geste, le déplacement, le mouvement en danse avec sa classe, l'enseignant peut utiliser, entre autres inducteurs, une image. Le terme est ici employé au sens large de représentation en plan d'un espace, une personne, une chose.

Le film d'animation pourra être utilisé

- Pour permettre des réponses corporelles rapides qui mettent en jeu la créativité de l'élève.
- Pour aller plus loin, pour transformer les réponses en approfondissant une notion ; c'est une approche plus analytique de l'œuvre.

Peuvent être alors abordées avec le corps:

- Les fondamentaux du mouvement : la forme, l'espace, le temps, l'énergie, le rapport à l'autre
- Les notions plastiques qui ont trait à l'œuvre : formes, matières, couleurs
- Les notions communes qui constituent la composition ou procédés d'écriture chorégraphique : répétition, accumulation, contraste, discontinuité, juxtaposition, déformation, etc....

#### UNE DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT :

- **Des apprentissages identifiés, précis, organisés et progressifs dans des modules longs (10 à 15 séances conseillées):**
  - Des contenus d'enseignement en termes de savoir-faire, connaissances et attitudes,
  - Des tâches construites avec clairement expliqués aux élèves: le dispositif, le but, le critère de réussite, les manières de faire trouvées.

- **Des conditions et des principes de communication à construire et faire respecter**
- **Des séances avec différents temps avant dans la classe, pendant dans la salle et après dans la classe**

**UN ESPACE SCENIQUE :**  
Clairement délimité et orienté par rapport aux spectateurs

**UNE DUREE :**  
Ponctuation :

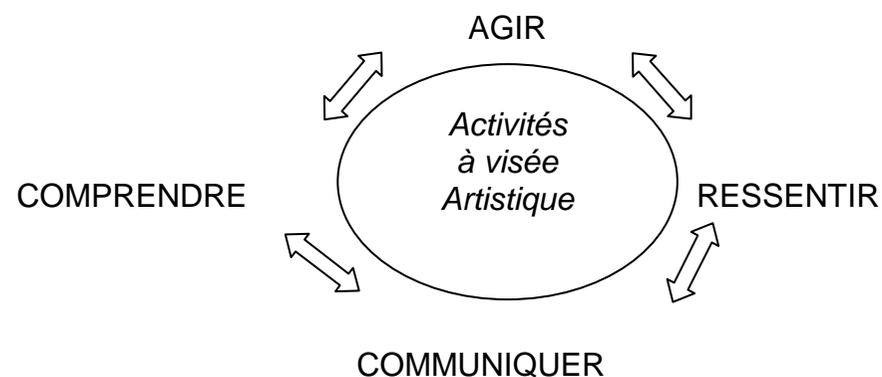
- Début, fin d'une phrase dansée
- Début, développement, fin de la production.

**DES ATTITUDES ET CONNAISSANCES**

- L'écoute, le respect, l'empathie
- La présence du danseur : concentration et regard
- Le rôle de spectateur : des critères de réussite précis d'abord objectifs puis subjectifs
- Les traces à récolter, utiliser, conserver
- L'appétence, la curiosité.

**DES EXIGENCES DE LISIBILITE**

- Précision de l'intention visée, du choix effectué,
- Précision du geste et de la composition par rapport à l'intention.



## DES SITUATIONS EN DANSE EN LIEN AVEC LE FILM « LE POISSON ARC EN CIEL » ( MAHI-ERANGUIN-KAMAN)

Dans de film d'animation on pourra particulièrement repérer des organisations spatiales que l'on pourra ensuite décliner en diverses situations d'apprentissage. Quelques exemples que l'on peut faire varier ou complexifier :

### 1. Des situations pour installer les conditions de communication

#### L'ATTENTION, L'ECOUTE

##### Situation 1 :

**But :** Se déplacer, s'arrêter en appui au sol, se concentrer et repartir

**Critère de réussite :** immobilité, ne pas se parler

##### Situation 2

**But :** Se déplacer par deux et quand le duo le décide s'immobiliser puis repartir

**Dispositif :** Plus de signal externe **pour construire** la durée de danse et l'attention

**CR :** immobilité et écoute de l'autre

##### Situation 3

**But :** le 1<sup>e</sup> se déplace et quand il s'arrête, le 2<sup>e</sup> peut alors se déplacer

**Dispositif :** Par deux avec un numéro 1 et un numéro 2 dans le duo

**CR :** immobilité avant de repartir

*Variables :* Avec un objet, après une statue, avec sortie de l'espace scénique et ± spectateurs vérificateurs

#### PLACER SON REGARD

##### Situation

**But** Se fixer une chose à regarder, se rapprocher de l'objet regardé, puis s'arrêter

**CR:** immobile, sans parler

#### EXPLORER

##### Situation

**But :** Se déplacer d'une image à une autre

**Dispositif :** Des images disposées dans tout l'espace de danse (images / film)

**CR :** aller voir tous les objets et les nommer

Idem avec des spectateurs qui doivent vérifier deux choses : ce que l'on regarde et si on ne sort pas de l'espace de danse

#### LE CHOIX

*Conseillers pédagogiques Arts visuels, Education musicale et EPS*

*DSDEN du Rhône*

*Accompagnement du dispositif « Ecole et cinéma »*

*Dossier pédagogique « Les contes de la mère poule »*

### Situation

**But** : Le danseur choisit deux images devant lesquelles il s'arrête pour signifier son choix au spectateur

**Dispositif** : par deux un spectateur un danseur puis on inverse les rôles

**CR** le spectateur nomme les images choisies puis peut danser la même histoire que son danseur (mêmes images).

## **2. Des situations pour agir ensemble**

### **LE MENEUR ET LE MENE**

#### Situation 1

**But** : Se déplacer sans perdre le contact avec l'autre c'est celui qui est devant qui mène

**Dispositif** : par deux avec un point de contact, 2 spectateurs par duo, un espace danse

**CR**: les 2 ont réussi s'ils sont restés en contact, les spectateurs doivent repérer le nombre de fois où le contact est perdu (le critère de réussite est collectif)

#### Situation 2

**But** : Se déplacer sans perdre le contact avec l'autre c'est celui qui est derrière qui mène

**Dispositif** : par 2, 2 spectateurs par duo, un espace danse

**CR**: les 2 ont réussi s'ils sont restés en contact, les spectateurs doivent repérer le nombre de fois où le contact est perdu

#### Situation 3

**But** Trouver un partenaire, le suivre et faire à l'unisson ses gestes, puis un autre danseur s'associe

Quand le groupe de 3 est formé, il se défait, on recommence avec d'autres partenaires

**Dispositif** : dans l'espace de danse, musique qui colore, par demi-groupe, des spectateurs.

**CR** : l'unisson des groupes formés

### **TOUS ENSEMBLE**

#### Situation 1

**But** : Se déplacer ensemble, s'arrêter ensemble sans parler, se mettre à l'unisson, quand un danseur s'arrête tout le groupe s'arrête

**Dispositif** : Par demi-groupe, des spectateurs

**CR**: immobilité du groupe repérée par les spectateurs

#### Situation 2

**Dispositif** : groupes de 8

**But** : se déplacer tous ensemble

**CR**: changer de direction en même temps

*Variable* : Un danseur s'éloigne, l'ensemble cherche à le réintégrer au groupe

## LA RENCONTRE

### Situation

**But** : Se déplacer, trouver un partenaire : un contact par les mains et descendre en gardant le contact, remonter, s'immobiliser, se repousser et repartir (ou changer de partenaire)

**Dispositif** : par demi-groupe, 1 spectateur regarde un danseur, un espace de danse

**CR**: C'est réussi s'ils sont restés à l'écoute les uns des autres, les spectateurs ont pu voir l'immobilité et le contact gardé

### 3. Des situations pour danser un chemin dans l'espace

## CHEMIN DE DANSE

### Situation

**But** : Entrer dans l'espace, tracer un chemin, s'arrêter devant une image, sortir de l'espace

**Dispositif** : un espace de danse délimité, des images de danses disposées au sol

**CR** : la danse est finie quand tous les danseurs sont sortis

## PARTAGER SON CHEMIN

### Situation

**But** : Le danseur A montre son chemin à B spectateur, B montre à A le sien, et on refait ensemble les 2 chemins

**Dispositif** : un espace de danse, des images de danses au sol ; des duos, un demi-groupe qui danse, un demi - groupe spectateur

**CR** : la danse est finie quand tous les danseurs sont sortis

## ECHANGER SON CHEMIN

### Situation

**But** : Le danseur A danse un chemin dans l'espace de danse, B spectateur trace le chemin sur une feuille, A donne ensuite son chemin à B qui doit le danser puis on inverse

**Dispositif** : un espace danse, des images de danses au sol ; des duos, des feuilles et des feutres, un demi-groupe qui danse, un demi –groupe spectateur

**CR** : le danseur a un chemin clair que le spectateur peut retracer (discussion avec le danseur) et qu'il peut danser à son tour

### 4. Des situations pour entrer en contact

## FAIRE ENSEMBLE

### Situation

*Conseillers pédagogiques Arts visuels, Education musicale et EPS*

*DSDEN du Rhône*

*Accompagnement du dispositif « Ecole et cinéma »*

*Dossier pédagogique « Les contes de la mère poule »*

**But** : Se déplacer, s'arrêter ENSEMBLE au signal puis quand on le duo le souhaite

**Dispositif** : un espace de danse, classe entière, des duos qui se donnent la main

**CR**: immobilité des duos, sans parler

La danse est finie quand tous les danseurs sont immobiles

## **LE SIGNAL**

### Situation

**But** : A danse se déplace dans tout l'espace. B est immobile. Quand A vient le toucher c'est à B de danser

**Dispositif** : un espace de danse, un demi-groupe qui danse, un demi- groupe spectateur

**CR** : les spectateurs apprécient le respect de la consigne immobilité/déplacement

La danse est finie quand tous les danseurs sont immobiles

## **SE DONNER RENDEZ- VOUS**

### Situation

**But** : se donner RDV dans un espace donné et danser une histoire de danse toujours la même quel que soit l'espace

**Dispositif** : un groupe danse, un groupe regarde, ceux qui dansent sont par 2, des zones matérialisées dans l'espace de danse

**CR** : les spectateurs racontent l'histoire de danse

## **TROUVER DES CONTACTS**

### Situation

**But** : trouvez des points de contact différents avec son partenaire

Se déplacer dans tout l'espace, chaque fois que l'on rencontre son partenaire, chercher un nouveau point de contact

**Dispositif** : espace délimité, un demi-groupe danse, un demi groupe spectateur, un duo spectateur pour un duo danseur

**CR** : les spectateurs repèrent des contacts différents à chaque rencontre

## **UNE HISTOIRE D'EMPREINTES**

### Situation

**But** : choisir 3 points de contact différents avec son partenaire

Se déplacer dans tout l'espace, chaque que fois que l'on rencontre son partenaire, enchaîner les 3 points de contacts choisis en les accentuant (= empreintes)

**Dispositif** : espace délimité, un demi-groupe danse, un demi groupe spectateur, un duo spectateur pour un duo danseur avec une fiche bonhomme pour cochez les 3 contacts

**CR** : les spectateurs peuvent noter les 3 contacts pour chaque duo

## Les notions en Arts Visuels et en Danse

NOTIONS	En Arts Visuels	En Danse
	Pour éduquer l'œil et inviter au geste	
<b>Démarrer et s'arrêter</b>	Repérer le point de départ, le point d'arrivée et en tenir compte	Organiser un début, une fin, pour chacune des séquences
<b>Sens</b>	Haut / Bas - Droite / Gauche (et inverses)	Se déplacer dans l'espace avec des repères
<b>Direction</b>	Combinaison Haut / Bas et Droite / Gauche (diagonale par ex)	
<b>Le tout et la partie</b>	Il n'est pas besoin systématiquement de représenter le sujet dans son entier pour que l'on puisse l'identifier	Tout le corps, une partie du corps, ensemble, seul ou dans le rapport aux autres.
<b>Le rapport des éléments entre eux</b>	Leur situation réciproque, leur taille, leur mise en relation par les similitudes ou les différences de couleur, de forme, de matière	Les contacts, les regards, la gestuelle, les danseurs dans l'espace, les danseurs et les objets, les danseurs et l'univers sonore
<b>L'espace</b>	En deux dimensions pour le plan En 3 dimensions pour le volume Entre les 2 : le relief	Correspond à l'espace scénique et à l'espace du danseur Idem
<b>Répétition</b>	Refaire à l'identique pour exercer le geste pour produire la même trace, pour la produire en nombre	Un geste, une phrase dansée, une organisation spatiale, une utilisation d'objet, une intention... Sert à renforcer pour laisser une trace chez le spectateur
<b>Contraste</b>	Différence sensible : de formes de couleurs de matières	Utiliser un contraire : du vite au lent, de l'isolé au groupe, de l'ordre au désordre, d'une intention à une autre Sert à provoquer des effets, à rendre lisible, à renforcer un propos
<b>Déformation</b>	Ensemble d'actions pour modifier ou changer la forme qui reste au final reconnaissable Limite : la transformation : on ne reconnaît plus le sujet de départ	Accentuer, en exagérant ou diminuant, une gestuelle pour la rendre plus expressive Dcaler, symboliser une gestuelle.
<b>Continuité ou rupture</b>	Prise de conscience des modifications apportées à un paramètre. Se vérifie surtout sur les traces graphiques et leurs composantes : taille amplitude pression rythme sens et direction	La rupture dans l'intention, la gestuelle, le temps, l'énergie. Peut se caractériser par un arrêt, une image forte, une surprise, un décalage brusque, une immobilité... Sert à accentuer le contraste, à réorienter le propos, à l'intensifier. L'immobilité crée toujours un effet en danse, elle est renforcée par le regard qui affirme la présence du danseur

# RESSOURCES

## Des ouvrages

- Textes et documents pour la classe n° 834 avril 2002 « **Le cinéma d'animation** »
- Lire/écrire à l'école n°11 « **Les dessins animés** »
- « **Ca bouge... jeux d'optique et films d'animation** » Eric DEDEREN et Philippe MOINS – CASTERMAN
- « **L'art de l'animation : le cinéma image par image** » Philippe MOINS- Les GRIGNOUX - 1997
- « **Le cinéma d'animation** » Bernard GENIN – cahiers du cinéma – petits cahiers - SCEREN-CNDP

## Des sites

- **Le site Arts et culture de l'inspection académique du Rhône – rubrique « Ecole et cinéma »**  
<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/arts-culture/>
- le site de l'AFCA : association française du cinéma d'animation  
<http://www.afca.asso.fr/>
- Le site du RDRI pour vous aider au niveau technique : <http://www2.ac-lyon.fr/services/rdri/>
- Le site des studios FOLIMAGE à Valence <http://www.folimage.fr/fr/>

# ANNEXES

## ANNEXE 1

### Structure du conte – quelques éléments

#### Les contes obéissent à une structure traditionnelle :

1. Situation initiale : le décor est planté, le lieu et les personnages introduits et décrits
2. Complication : perturbation de la situation initiale
3. Péripiéties - Actions : moyens utilisés par les personnages pour résoudre la perturbation
4. Résolution : conséquence de l'action
5. Situation finale : résultante de la résolution, équilibre final

	Shangoul et Mangoul	Le poisson Arc-en-ciel	Lili Hosak
Situation initiale	La maison, le nid, le bonheur quotidien le matin au réveil	Les poissons jouent Arrivée d'Arc-en-ciel	La joie de la naissance La découverte de la vie
Complication	Arrivée du serpent Arrivée du loup	Les prédateurs viennent troubler la tranquillité	Le poussin tombe à l'eau
Péripiéties	L'attaque du loup pendant la promenade  Les chevreaux seuls face au loup  Le serpent a pris possession des œufs	Entraide pour lutter contre les prédateurs, Sauvetage d'Arc-en-ciel	Recherche d'une aide auprès des autres animaux Les tentatives de sauvetages La détresse des parents Intervention de la chèvre
Résolution	Les chevreaux sortent du ventre du loup Naissance des oisillons	Les prédateurs sont chassés Arc-en-ciel est sauvé	Le sauvetage du poussin
Situation finale	La victoire des mères sur les prédateurs	Un nouveau groupe d'amis	Le retour du bonheur

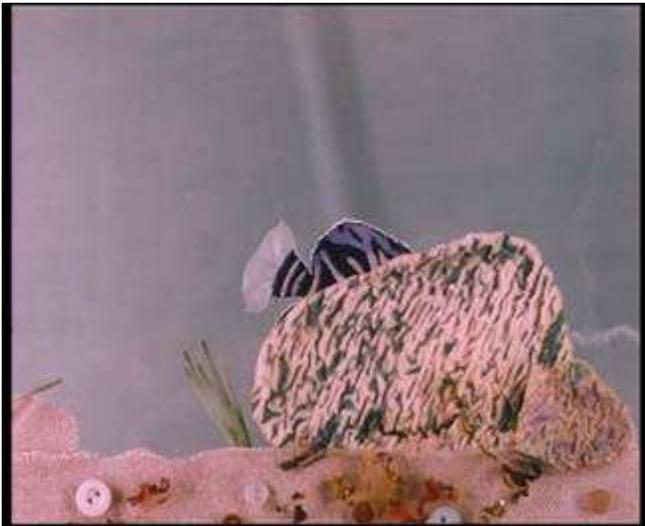
Le poisson Arc-en-ciel  
Analyse séquence 1

Timing	descriptif	cadrage	caméra	Plans
0'00 0'16	Générique		La caméra est fixe Fondu au noir	
0'18	Fond blanc mobile	Définition du cadre	Fondu-enchâiné	
0'20	Décor fond marin En mouvement  Léger déplacement vers la gauche	Occupation du cadre	Fixe  Fondu-enchâiné	La profondeur de champ est donnée par la superposition des éléments de décor
0'23	Fond blanc Le poisson apparaît à droite, changements de direction droite/gauche	Les limites du cadre sont signifiées par les déplacements du poisson	Caméra fixe	Pas de profondeur de champ
0'27	Le titre Changement de couleur de fond		«  Fondu au noir	«
0'33  0'39 0'41	Un poisson apparaît à droite dans l'ombre Lumière + couleur Le poisson sort du cadre par le haut Un autre poisson apparaît dans le cadre Retour vers le premier poisson Les 2 gros poissons sortent du cadre par la gauche 2 poissons plus petits entrent dans le cadre précédés d'une bulle étoilée	Cadre /Hors cadre  Une partie hors-cadre  Sortie du cadre  Entrée dans le cadre	Caméra fixe	«  Rien ne permet de déterminer la profondeur de champ, la taille des poissons n'est pas relative à des éléments du décor
0'45	Les 2 petits poissons avancent vers la gauche 2 autres arrivent par la droite demi hors cadre	« Plan plus rapproché sur les 2 poissons	«	Pas de profondeur de champ
0'49	2 gros poissons se dirigent vers la gauche et sortent du cadre La bulle les suit	Sortie du cadre	«	«
0'51	4 poissons 2 entiers à gauche qui font demi-tour 2 demi hors cadre à droite qui font demi-tour et sortent du cadre à droite	«	«	«

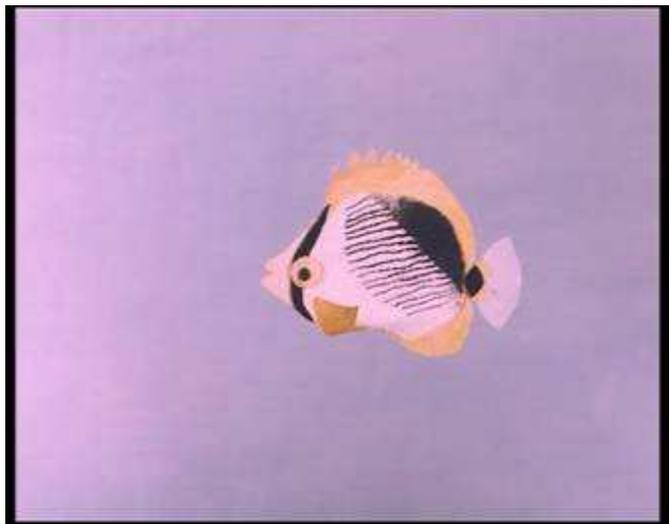
	Un des poissons sort du cadre à droite Plan rapproché sur le dernier qui sort du cadre à son tour par la droite Seule reste la bulle			
0'57	2 petits poissons entrent à droite 2 autres entrent à gauche se dirigent vers la droite se rapprochent du centre tournent en étoile en se rapprochant et s'éloignant arrivée d'un 5 <sup>ème</sup> poisson qui se joint à la chorégraphie	Occupation de l'espace du cadre  Plan d'ensemble	«	«
1'05	Les poissons ne sont plus entiers Changement de sens Les poissons se mettent en file indienne et se dirigent vers la gauche	Cadrage plus serré plan rapproché	«	La profondeur de champ est suggérée par la superposition de l'étoile par rapport aux poissons et la superposition des poissons entre eux
1'09	Les poissons sont alignés et se dirigent vers la gauche Changement de direction	Plan d'ensemble	«	La profondeur de champ est suggérée par la superposition des poissons
1'12	Un poisson nage dans les éléments du fond marin	Plan d'ensemble	«	La profondeur de champs est donnée par la superposition des éléments de décor. Différents plans : 1 végétation 2 poisson 3 rochers 4 fond
1'15	Les poissons alignés se dirigent vers la droite Puis reculent vers la gauche	Plan rapproché, un élément du décor est visible pour faire le raccord entre les plans	«	La profondeur de champ est suggérée par la superposition des poissons
1'16	Retour sur le poisson seul dans le fond marin Le poisson seul sort du cadre	Cadre / hors cadre	«	Profondeur de champs Différents plans
1'17	Retour sur les poissons	Plan rapproché	«	La profondeur de

	alignés qui reculent, changement de direction : ils avancent et se placent sur un cercle			champ est suggérée par la superposition des poissons
1'20	Les poissons sont en cercle Le poisson solitaire les rejoint et se place sur le cercle	Plan d'ensemble Entrée dans le cadre	«	Gros plan En partie hors cadre On devine le cercle qui est dessiné hors cadre par le déplacement des poissons
1'22	Les poissons se déplacent sur un cercle vers la droite Changent de direction Entrent dans le cadre par la droite et sortent par le bas	Gros plan En partie hors cadre On devine le cercle qui est dessiné hors cadre par le déplacement des poissons	«	La profondeur de champ est suggérée par la superposition des poissons
1'25	Les poissons forment un cercle en se déplaçant vers la droite (7 poissons) Changement de sens Un 8 <sup>ème</sup> poisson entre dans le cadre	Plan d'ensemble  Entrée dans le cadre	«	«
1'31	Les poissons se déplacent sur un cercle	Gros plan En partie hors cadre On devine le cercle qui est dessiné hors cadre par le déplacement des poissons	«	Gros plan En partie hors cadre On devine le cercle qui est dessiné hors cadre par le déplacement des poissons
1'32	Etoile seule sur fond blanc	Plan rapproché	«	Pas de profondeur de champ

### ANNEXE 3 Des images pour illustrer la notion de plans (profondeur de champ)



ANNEXE 4 Des images pour illustrer la notion de cadre / hors-cadre (champ/hors champ)



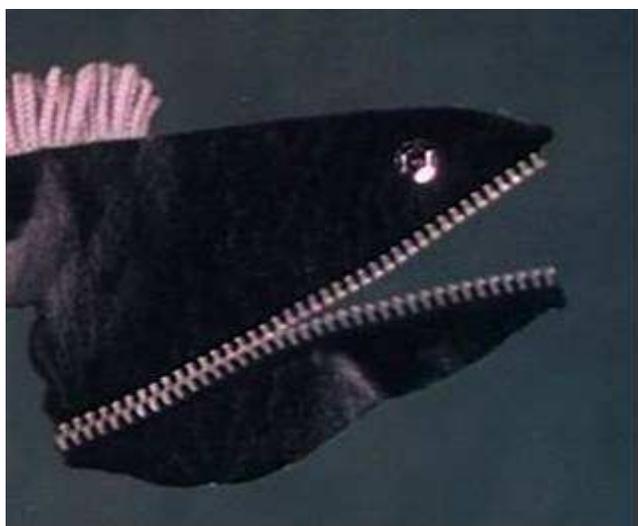
ANNEXE 5 *Des images pour illustrer l'échelle des plans*



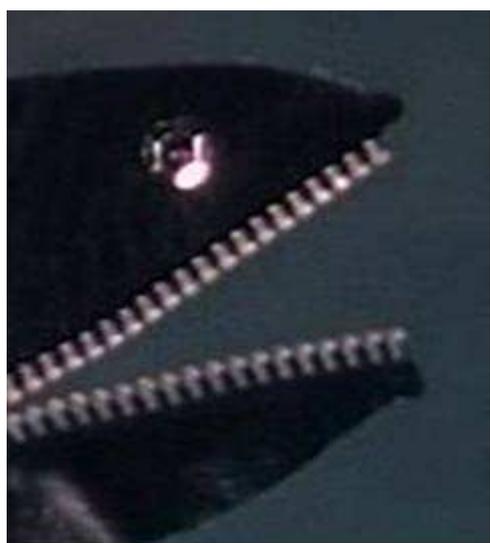
Plan d'ensemble



Plan moyen



Plan rapproché



Gros plan



Très gros plan