



Mallette pédagogique d'Éducation aux Médias et à l'Information

Des outils développés par l'association CARMEN
en partenariat avec le collectif La Friche, l'association Les Lucioles du Doc,
le réseau EMI'cycle et le réseau Canopé.

Cette action a été financée et réalisée en partenariat
avec la DRJSCS HAUTS-DE-FRANCE et,
depuis le 1er janvier 2021, avec la DRAJES HAUTS-DE-FRANCE



SOMMAIRE

FICHES 1 À 4

BOÎTE À OUTILS DE L'EMI

- 1 – Rôle de l'animateur-riche
- 2 – Se présenter
- 3 – Se raconter
- 3 – Favoriser la réflexion
- 4 – Conclure

FICHES 5 À 8

DROIT À L'IMAGE ET DROIT DE L'IMAGE

- 5 – Le droit de l'image
- 6 – Choisir sa licence Creative Commons
- 7 – Modèle d'autorisation de droit à l'image
- 8 – Le droit à l'image

FICHES 9 À 11

ENQUÊTE JOURNALISTIQUE

- 9 – Organisation du jeu
- 10 et 11 – Fiches à imprimer et à découper

FICHES 12 ET 13

LA UNE

- 13 – Modèle de « Une » à imprimer

FICHES 14 ET 15

ALPHABET DU CINÉMA - LES VALEURS DE PLANS

FICHES 16 ET 17

ALPHABET DU CINÉMA - LES POINTS DE VUE

FICHES 18 ET 19

ALPHABET DU CINÉMA - LES MOUVEMENTS

FICHES 20 À 30

20 JEUX AUDIO-VISUELS AVEC OU SANS ORDINATEUR

- 21 à 24 – Des jeux que l'on peut faire sans ordinateur
- 25 à 28 – Des jeux à faire avec un ordinateur
- 29 – Pour aller plus loin
- 30 – Bonus : Le folioscope



Retrouvez l'intégralité
des outils en ligne

Association CARMEN

24 rue Jean Jaurès, 80000 AMIENS

tél : 03 60 12 34 10

mél : carmen@canalnord.org

association-carmen.fr



Quelques outils tirés de l'éducation populaire dans le cadre d'ateliers d'éducation aux médias et à l'image proposés par l'association Les Lucioles du Doc : www.lesluciolesdudoc.org/

Ces outils permettent de faciliter le débat et ont pour buts de :

- éviter l'écueil du « savoir » – il y a ceux qui savent et ceux qui ne savent pas (contexte, expérience...) – et faire confiance au savoir populaire résultant d'une expérience individuelle,
- faciliter la prise de parole : même lorsqu'on est timide, on peut partager une expérience collective avec le groupe,
- créer l'atelier ensemble, en se sentant légitime d'aborder des thèmes et des problématiques qui pourraient apparaître comme réservés à un genre, une classe sociale, une certaine expérience...

Le but de cet atelier est que les personnes qui y participent aient le sentiment que l'animation prend en compte leurs ressentis et qu'ils co-construisent ensemble le projet. Cela nécessite une mise en confiance et l'accueil du récit personnel de chacun. Dans ce guide, les exemples proposés se centrent sur une séance de cinéma documentaire.

L'ESPACE	LA PAROLE	LE TEMPS
<p>Connaître l'organisation spatiale du lieu où le débat va se dérouler : salle de cinéma (avec fauteuils en ligne, fixes), salle de classe, lieu associatif, café, etc.</p> <p>Certaines activités nécessitent une modulation de l'espace. Si ce n'est pas possible dans la salle de cinéma, essayer dans la mesure du possible de trouver un autre espace plus flexible (hall, bar à côté du cinéma, etc.) qui permette une autre configuration.</p> <p>Trouver un espace qui permette le déplacement, surtout si les activités choisies nécessitent de changer de groupes.</p> <p>Intégrer les participant-e-s dans la modification de l'espace et adapter l'espace à l'exercice : un récit intime ne se délivre pas dans un grand espace vide.</p>	<p>Éviter la monopolisation de la parole ou l'interruption intempestive : établir des règles strictes, éventuellement avec les participant-e-s.</p> <p>Éviter la monopolisation de la parole par l'animateur-ric(e) : une introduction trop longue ou trop documentée peut être intimidante.</p> <p>Utiliser des outils de distribution de la parole :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un bâton de parole - le « je prends, je laisse » au début et la fin de chaque intervention <p>Être attentif-ve à ce que tout le monde comprenne ce qui vient d'être dit - ne pas hésiter à reformuler en tant qu'animateur-ric(e).</p>	<p>Avoir un maître du temps extérieur aux exercices, qui possède une montre (et non un téléphone portable) - ce peut-être le binôme de l'animateur-ric(e). Il passe dans les groupes quelques minutes avant la fin de l'activité.</p> <p>Chaque activité est chronométrée. Si l'exercice nécessite une restitution, avertir le groupe avant la fin de l'exercice.</p> <p>Avoir des temps de respiration entre chaque exercice.</p> <p>Être flexible dans son programme.</p>

RÔLE DE L'ANIMATEUR-RICE

L'animateur-ric(e) est une personne essentielle du débat. Il-elle a préparé sa séance et sait sur quel terrain il-elle veut emmener le débat. Il-elle a bien visionné le film documentaire pour être capable de répondre aux interrogations des participant-e-s. À l'inverse, cette personne n'est pas omnisciente ! Si elle ne sait pas, elle le reconnaît et passe la parole à quelqu'un-une qui estime pouvoir éclairer sa « lanterne ». L'animateur-ric(e) doit être clair-e concernant le but du débat, de l'objectif des discussions afin que les interactions entre participant-e-s soient constructives. Il est conseillé d'animer en binôme : la conception d'un débat et son organisation sont plus agréables, et cela permet de souffler ou d'être

aidé quand l'inspiration manque. Dans le cas d'un binôme, il est conseillé de réfléchir à l'avance à la répartition des rôles et des temps de parole. Il est important de rester à l'écoute de ce qui se déroule devant soi, tout en sachant cadrer l'activité. Il peut être difficile de renoncer au déroulement prévu, pour s'engager dans une piste de réflexion singulière proposée par le groupe. À l'inverse, il faut savoir recentrer si les discussions se dispersent ou si certains propos sont susceptibles de blesser des participant·e·s. Prendre à la fin un temps collectif pour faire une petite conclusion, se dire au revoir de façon sereine.

I. SE PRÉSENTER

La difficulté souvent rencontrée dans les débats est de « briser la glace ». Il arrive qu'après une courte présentation de l'animateur·rice, personne n'ose prendre la parole. Et pour cause : on ne connaît pas ses voisin·e·s, on vient de voir un film qui peut avoir été intrigant, bouleversant ou intimidant. Pour reprendre pied dans le réel, il vaut mieux commencer en douceur. Le but de ces activités est de se raconter dans un groupe, mais pas de façon habituelle. L'idée n'est pas de mettre en avant le statut social de chacun·e, mais de se présenter par un biais original, de préférence en référence au film visionné. Ce premier exercice se fait debout.

Pour chaque question :

1. Les participant·e·s doivent se placer dans l'espace selon un axe. Pour se positionner sur cet axe, les participant·e·s doivent interagir avec leurs voisin·e·s. L'animateur·rice ne doit pas aider dans le positionnement des personnes, elles doivent se débrouiller collectivement.
2. Chacun son tour, dans l'ordre de l'axe, les personnes donnent leurs prénoms et répondent à la question posée. Si quelqu'un·une ne veut pas participer, il·elle peut juste donner son prénom.

Voici quelques exemples, du plus basique au plus impliquant d'un point de vue personnel :

- Se positionner selon la première lettre de son prénom, sur un axe de A à Z.
- Le temps de trajet pour venir jusqu'au lieu de projection, sur l'axe de la plus petite à la plus grande distance. Chaque participant·e précise ensuite le mode de locomotion utilisé.
- Le pays le plus lointain visité par les participant·e·s, sur un axe de distance.
- Le lieu d'origine : chaque participant·e peut choisir ce qu'il·elle considère comme lieu d'origine, la ville d'où il vient, le pays d'où sa famille est originaire, la ville de ses grands-parents, etc.

Il est possible d'animer plusieurs « brise-glaces » à la suite, mais il faut veiller à ce qu'ils aillent dans le sens du plus basique au plus personnel. Ces brise-glaces peuvent être modifiés en ajoutant comme consigne la présentation par son·sa voisin·e. Dans ce cas, ajouter cinq minutes à l'activité pour que chacun·e puisse raconter son anecdote à son·sa voisin·e. Cette variante se fait généralement une fois que les prénoms sont intégrés pour éviter de se mélanger les pinceaux.

LE JEU DES IMAGES (ou Photolangage®)

Proposer à chaque participant·e de choisir deux images - qui peuvent être extraites du film ou découpées dans la presse - pour se présenter ou raconter son état d'esprit et expliquer son choix. Cette activité se fait autour d'une table. Qu'est-ce que ces histoires racontent de nous ? Variante : demander dans un second temps à son·sa voisin·e de choisir une image qui nous représente. À faire dans des groupes où il n'existe pas de conflits.

Temps de l'activité : 10 minutes

Nombre de participant·e·s conseillé : une trentaine maximum

Matériel : montre

II. SE RACONTER

Dans l'éducation populaire, le récit personnel occupe une grande place. En effet, il permet de sortir du registre argumentaire, qui peut être stigmatisant ou même excluant. Le documentaire étant un objet « sensible », il facilite cette posture. Cette deuxième étape est déterminante pour permettre à tout le monde de se sentir bien dans le groupe, quel que soit son bagage culturel ou éducatif. Nous partons du postulat cher à l'éducation populaire, de la non-hiérarchisation des savoirs. Dès lors, tout le monde « sait », tout le monde a des choses à dire, qu'elles soient basées sur des connaissances académiques ou sur des expériences de vie. L'idée n'est pas de rester dans une opposition de récits personnels mais d'en faire la base d'une réflexion collective. Le « récit personnel » n'est pas juste une anecdote, mais une expérience de vie, qui peut être politique, sociale, collective, individuelle, genrée, etc. De plus, se baser sur les récits personnels permet généralement d'éviter un jugement hâtif : on ne peut rejeter catégoriquement le récit, alors qu'on le fera plus volontiers concernant un argument théorique.

LE GROUPE D'INTERVIEW MUTUELLE

Chaque groupe est composé de trois participant·e·s, si possible qui se connaissent le moins possible. L'animateur·rice donne un thème. Dans chaque groupe, chaque participant·e a cinq minutes pour raconter une anecdote qui lui est arrivée en lien avec le thème du film. Les deux autres participant·e·s posent des questions et prennent éventuellement des notes. L'avantage de cette activité est qu'elle peut se faire avec un nombre important de participant·e·s car ils·elles sont divisé·e·s en groupes.

1. Les participant·e·s se répartissent en groupes de trois. Toutes les cinq minutes, la parole tourne. À la fin des trois récits (une quinzaine de minutes), l'animateur·rice annonce le temps de conclusion.
2. Lors de la conclusion, les trois participant·e·s notent sur une feuille les points communs et les différences de chacune de leurs anecdotes.
3. Enfin, en groupe entier, chaque trio présente ses conclusions. Il n'est pas demandé, et même non conseillé, de relater les anecdotes, qui doivent rester dans le contexte intime du groupe de trois. L'important réside dans les enseignements instruits, qui peuvent nourrir un débat plus large.

Temps de l'activité : 40 minutes, peut donner lieu à un débat
Nombre de participant·e·s conseillé : trois par groupe, nombre de groupes illimité
Matériel : papiers, crayons, montre

III. FAVORISER LA RÉFLEXION

À ce stade, les participant·e·s se connaissent mieux et un climat de confiance a été instauré au sein du groupe. Cela va permettre un débat serein, où les gens osent prendre la parole et où ils se la coupent moins... Voici quelques activités encadrées par des règles ayant pour but de susciter l'échange et la prise de conscience de l'appartenance au groupe. D'une manière générale, il est conseillé de réfléchir à l'avance à des questions sur le film, ou sur le thème de celui-ci. Elles permettront de recadrer le débat ou d'aider en cas de panne d'inspiration !

LE DÉBAT MOUVANT

L'avantage de cet outil est qu'il peut se faire avec un groupe nombreux. Mais il nécessite un espace aménageable, car les participant·e·s sont réparti·e·s en deux groupes, face à face, séparé·e·s par une ligne. L'animateur·rice aura préparé en amont plusieurs affirmations qui sont précises (pour éviter de laisser trop de place à l'interprétation) et suffisamment clivantes. Leurs formulations jouent un rôle très important lors d'un débat mouvant.

Par exemple : « La télé, ça rend idiot ! » / « Les réseaux sociaux sont plus proches de la réalité que les médias. » / « Les médias, tous pourris ! » / « Les théories du complot ne seraient pas si populaires si elles n'avaient pas un fond de vérité. » / « Être journaliste, c'est facile, il suffit de décrire ce qui se passe. »

1. Après l'annonce de l'affirmation, il est demandé aux participant.e.s de se positionner dans l'espace, de choisir un camp, l'un du côté POUR, l'autre du côté CONTRE. Ils se font face.
2. Chaque camp a cinq minutes pour préparer ses arguments et les distribuer entre les membres du camp pour permettre une bonne circulation de la parole. Si la personne qui anime sent que les deux camps sont prêts d'emblée, elle peut oublier cette étape.
3. Chaque camp, l'un après l'autre, a la parole et doit proposer un argument (pas plus, afin d'éviter la monopolisation de la parole). Lorsqu'un.e participant.e énonce un argument, les membres des deux camps réagissent physiquement en fonction de leur positionnement vis-à-vis de ce qui est dit. Une personne dans le même camp que celle qui énonce l'argument peut manifester son désaccord faisant plusieurs pas en direction du camp d'en face, cela ne l'empêchera pas de revenir vers « son camp » plus tard. Une personne du camp opposé à celle qui énonce l'argument peut changer de camp si elle est convaincue par l'argument. Une personne peut changer de camp autant de fois qu'elle le souhaite. Si elle n'a pas d'avis, elle reste sur place. Il est important de noter que le déplacement dans l'espace, d'un camp à un autre, est une réaction face à un argument et non face à l'affirmation posée au début du débat mouvant. L'animateur·rice choisit entre une version stricte du débat mouvant (position uniquement POUR ou CONTRE) ou plus flexible (possibilité de se placer sur la ligne qui sépare les deux camps ou bien sur le côté). Il·elle doit être attentif·ve à ce que les arguments ne se répètent pas, à laisser du temps pour que chacun·e puisse se positionner avant l'argument suivant, à éviter l'effet « ping-pong » qui verrait deux personnes démarrer un débat et monopoliser la parole, et à mettre fin au débat mouvant si les arguments s'essoufflent.
4. Cette étape est optionnelle : l'animateur·rice fait une rapide synthèse des arguments qui ont eu une grande influence dans le débat. Cette phase est plus facilement réalisable si le débat est animé par deux personnes : alors que l'une anime, l'autre note les arguments.

Temps de l'activité : 20 minutes
Nombre de participant·e·s conseillé : illimité
Matériel : montre

Ce débat met en lumière le fait que se positionner dans un débat n'est pas binaire, mais qu'une succession d'arguments le construit. Changer de position dans l'espace ne signifie pas « perdre la face », mais bien être à l'écoute de l'autre.

IV. CONCLURE

La conclusion est très importante ! Elle permet de relâcher la réflexion du groupe, en particulier si le film et les débats qui ont suivi ont été intenses. L'animateur·rice joue un rôle central ici car il·elle doit faire une petite synthèse de ce qui s'est dégagé ; ne pas forcément se rappeler des arguments développés, mais plutôt de l'ambiance générale, de ce qui a suscité des discussions, des moments du film qui ont souvent été évoqués, etc. Pour finir, une activité possible, dans le cas où les participant·e·s ne sont pas trop nombreux·euses, est celle des « pépites ». Chaque participant·e parle d'un des moments qu'il·elle a préférés. Ce moment ne doit pas excéder dix minutes car les participant·e·s sont généralement fatigué·e·s.

Pour toutes questions concernant l'utilisation des outils, vous pouvez contacter :
Les Lucioles du Doc via l'adresse contact@lesluciolesdudoc.org



Quelque soit son contenu, une photographie, un dessin manuscrit ou un logiciel, une icône, une infographie..., pour peu qu'elle soit une création originale, **une œuvre est protégée par le droit d'auteur-e**. On ne peut donc diffuser ou reproduire une image sans l'autorisation explicite de l'auteur-e de cette image.

Il existe de nombreuses banques d'images gratuites. **Attention, avant de télécharger une image pour l'introduire dans un support de cours ou d'atelier, il convient de vérifier que la licence autorise un tel usage.** Les licences Creative Commons tendent à se généraliser et autorisent la reproduction et la diffusion, à condition de respecter les termes de la licence. Il faudra toujours citer l'auteur-e, la source et la licence.

Éduquer aux bons usages du numérique, c'est aussi apprendre aux jeunes créateur-ice-s d'images à respecter le droit d'auteur-e et donc à utiliser pour leurs travaux, des images libres de droit, ou appartenant au domaine public, ou tirées des banques pédagogiques autorisées.

Tout créateur-ice d'images peut choisir de mettre à disposition son œuvre assortie de la **licence Creative Commons CC-by-nc-sa** : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>

Il peut aussi choisir de jouir pleinement de son droit d'auteur-e et d'interdire la reproduction et la diffusion de son œuvre.

Dans le cadre d'un atelier, **tout-e créateur-ice d'images est propriétaire de ses images.**

Il est donc préférable que la structure encadrant l'atelier soit autorisée par les jeunes auteur-e-s (et par ses responsables légaux). Une solution raisonnable et intelligente consiste à faire en sorte que les jeunes produisent des photographies ou des travaux assortis d'une licence Creative Commons.

Une confirmation écrite des parents serait la bienvenue.

De façon générale, éduquer les jeunes à l'usage des licences libres a pour avantage de les sensibiliser au respect du droit d'auteur-e, à la diffusion du savoir et à la participation collaborative aux biens communs.

Ci-dessous, différentes situations dans lesquelles nous ou les jeunes sont susceptibles de photographier des personnes. Quelques exceptions à la demande d'autorisation sont possibles mais il convient tout de même de rester prudent-e. **La demande systématique d'une autorisation reste conseillée.**

Capter l'image d'une personne sur la voie publique requiert une autorisation si la personne est l'objet principal de l'image ou du film.

Pour un groupe, 2 cas possibles :

- Un petit groupe de personnes est le sujet principal, il faudra alors obtenir l'autorisation de chacun-e.
- Ce groupe de personnes n'est pas l'objet principal de l'image, aucune autorisation n'est nécessaire.

Capter l'image d'une personne lors d'un événement.

L'autorisation n'est pas forcément obligatoire mais il ne faut pas dépasser le cadre du droit à l'information. Les limites sont parfois difficiles à apprécier. Il existe des conditions cumulatives

permettant l'illustration par l'image d'un sujet d'actualité :

- adéquation entre l'image et l'article,
- le délai de diffusion,
- l'importance de l'événement,
- la nature respectueuse de la photographie,
- l'esprit de la photographie.

Capter l'image d'une personne sur son lieu de travail lors d'une visite d'entreprise.

Il faudra obtenir l'autorisation de l'entreprise qui est un lieu privé mais également l'autorisation de la personne en question pour la photographier et pour diffuser son image.

Réaliser une interview filmée.

Vous devrez obtenir l'autorisation de la personne interrogée et l'autorisation de la personne qui pose les questions même si elle n'apparaît pas sur les images car le son de sa voix est protégé.

Photographier une personnalité publique.

Dans le cadre de leurs activités publiques ou professionnelles, l'autorisation de publication de leur image est autorisée, à condition d'utiliser l'image à des fins d'information et non commerciales ou autres. On retrouve encore ici le principe du droit à l'information.

Faire et publier une caricature.

La caricature n'exige pas une demande d'autorisation mais certaines conditions sont requises (vocation comique, pas diffamatoire ni outrageante, injurieuse ou discriminatoire, pas d'utilisation commerciale).

Prendre la photo d'une personne au vu et au su de l'intéressé sans que celui-ci ne s'y oppose.

Dans ce cas, le consentement peut être considéré comme présumé, mais il y a une prise de risque car l'intéressé-e peut faire valoir ces droits ultérieurement.

Choisir sa licence Creative Commons



Attribution (BY): Le-la titulaire des droits autorise toute exploitation de l'œuvre, y compris à des fins commerciales, ainsi que la création d'œuvres dérivées, dont la distribution est également autorisée sans restriction, à condition de l'attribuer à son auteur-e en citant son nom. Cette licence est recommandée pour la diffusion et l'utilisation maximale des œuvres.



Attribution + Partage dans les mêmes conditions (BY SA) : Le-la titulaire des droits autorise toute utilisation de l'œuvre originale (y compris à des fins commerciales) ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale. Cette licence est souvent comparée aux licences « copyleft » des logiciels libres. C'est la licence utilisée par Wikipedia.



Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale + Partage dans les mêmes conditions (BY NC SA): Le-la titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre originale à des fins non commerciales, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale.



Attribution + Pas de Modification (BY ND) : Le-la titulaire des droits autorise toute utilisation de l'œuvre originale (y compris à des fins commerciales), mais n'autorise pas la création d'œuvres dérivées.



Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale + Pas de Modification (BY NC ND) : Le-la titulaire des droits autorise l'utilisation de l'œuvre originale à des fins non commerciales, mais n'autorise pas la création d'œuvres dérivées.



Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale (BY NC) : Le-la titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'il ne s'agisse pas d'une utilisation commerciale (les utilisations commerciales restant soumises à son autorisation).

MODÈLE À IMPRIMER DANS LA CLÉ USB

Droit à l'image Autorisation de filmer et publier des images

Je soussigné-e, (*nom du parent / tuteur-ice légal-e*)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays :

Tél :

Email :

Autorise, à titre gratuit, (*nom du filmeur-euse*).....

à me filmer

à filmer (*nom du-de la mineur-e filmé-e*).....

À (*lieu*)..... le (*date*)..... lors de (*évènement*)

à effectuer un montage, reproduire et diffuser ces images lors de projections à but non lucratif,

à publier ces images sur le web,

à les graver sur DVD,

autres à préciser au besoin :

Je peux me rétracter à tout moment, sur simple demande écrite à (*coordonnées du filmeur-euse*)....

.....

Je m'engage à ne pas tenir responsable la personne ou structure précitée ainsi que ses représentant-e-s et toute personne agissant avec sa permission pour ce qui relève de la possibilité d'un changement de cadrage, de couleur et de densité qui pourrait survenir lors de la reproduction.

Ce contrat est reconduit de manière tacite chaque année. La présente autorisation est personnelle, incessible et ne s'applique qu'aux supports explicitement mentionnés.

Je déclare avoir 18 ans ou plus et être compétent-e à signer ce formulaire en mon propre nom. J'ai lu et compris toutes les implications de cette autorisation.

Fait à le

Signature :

LE DROIT À L'IMAGE

UNE IMAGE C'EST UNE PHOTO OU UNE VIDÉO DE TOI.



ELLE PEUT ÊTRE PUBLIÉE PARTOUT (TÉLÉ, INTERNET, PRESSE PAPIER) MAIS PAS SANS TON AUTORISATION.



IL Y A DES CAS OÙ LES PHOTOGRAPHES PEUVENT NE PAS DEMANDER L'AUTORISATION. ON APPELLE ÇA LE DROIT À L'INFORMATION. PAR EXEMPLE POUR UNE PERSONNALITÉ PUBLIQUE



OU UN RASSEMBLEMENT PUBLIC.



PAR CONTRE SI ON RECONNAÎT TROP LA PERSONNE PHOTOGRAPHIÉE, MÊME DANS UN LIEU PUBLIC, IL FAUT SON AUTORISATION.



ON N'EST PAS LIBRE NON PLUS DE PHOTOGRAPHER UNE PERSONNÉTÉ DANS UN LIEU PRIVÉ, SA MAISON PAR EXEMPLE.



SI UN-E AMI-E PUBLIE TA PHOTO SUR INTERNET OU UN-E PHOTOGRAPHE DANS UN JOURNAL, IL-ELLE DOIT TE DEMANDER TON AUTORISATION CAR IL-ELLE RISQUE D'AVOIR UNE AMENDE.



ET SI TU ES MINEUR-E, MÊME DANS UN LIEU PUBLIC, IL FAUT AUSSI L'ACCORD DE TES PARENTS.





Cette enquête est pensée avec un-e animateur-riche et huit participant-e-s à partir de 10 ans et s'inspire de la boîte à outils du Collectif La Friche : www.facebook.com/lafrichecollectif/

Intérêts pédagogiques : Ce jeu permet aux participant-e-s de s'approprier les mécanismes de construction d'un contenu médiatique, de mesurer l'utilité d'une information, de recroiser des sources d'information, de faire des choix de traitement d'un fait à raconter. Il permet également de mettre en débat différentes approches dans l'explication d'un fait à médiatiser.

Matériel nécessaire : papier, stylos, pâte à fixe.

Préparation : Imprimez ou recopiez sur 8 feuilles séparées les 4 témoignages et les 4 dépêches de l'Agence France-Presse jointes. Fixez les 4 témoignages au mur dans votre espace de jeu et conservez les 4 dépêches avec vous.

Présentation aux participant-e-s : « Il s'agit d'un jeu de rôles dans lequel vous allez mener une enquête sur la pollution d'un cours d'eau. Pour cela, vous aurez accès à différentes sources d'informations : 4 témoignages et 4 dépêches de l'Agence France-Presse (AFP).

L'Agence France-Presse, c'est quoi ? L'Agence France-Presse est une agence de presse qui se définit pour mission de fournir à tout instant une information exacte, impartiale et digne de confiance sur l'actualité du monde entier. C'est un réseau de plus de 1 700 journalistes de 100 nationalités différentes.

Vous allez rapporter des faits, hiérarchiser les informations dans l'ordre qui vous semble important, puis rédiger un article comprenant un titre, un sous-titre, un texte qui reprend les « 5 Pourquoi » et une illustration (facultative). Ensuite, nous lirons les articles à l'ensemble du groupe pour mettre en débat les choix éditoriaux qui ont été faits.

Les « 5 Pourquoi », c'est quoi ? Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Comment ?

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse ! Il n'y a pas de perdant ou de gagnant !

Mise en place : Répartissez les participants en 4 groupes. Ces 4 groupes représentent 4 médias de la presse écrite. Ils peuvent se donner un nom de journal pour favoriser la cohésion de groupe.

Lancement de l'enquête :

- Lisez à voix haute aux participant-e-s la 1ère dépêche AFP et placez-la à leur disposition.
- Les participant-e-s peuvent ensuite consulter les 4 témoignages – peu importe l'ordre.
- Toutes les 10 minutes ou quand vous sentez que c'est opportun, vous pouvez présenter une nouvelle dépêche AFP dans l'ordre de numérotation pour faire avancer l'enquête.
- Laissez ensuite 15 minutes aux participant-e-s pour mettre en forme leurs productions.

Si des groupes ont terminé en avance, ils peuvent réaliser une illustration pour leur article, lui donner un titre et un sous-titre.

La fin de l'enquête : On écoute, on lit, on regarde les différentes productions et on discute des choix qui ont été fait par les participant-e-s : ordre des informations, utilisation ou non des témoignages, le point de vue, la manière de raconter, etc.

TÉMOIN 1



J'étais dans mon jardin en train de planter mes radis, c'est de saison ! J'habite sur le chemin de halage, le long du canal. J'ai vu l'eau du canal changer de couleur. Pour moi, il s'agit d'une fuite de la station d'épuration qui se trouve en amont sur le canal, car j'ai entendu les éclusiers en parler entre eux. Je suis une personnes fiable et mesurée, mais je trouve quand même que les services d'assainissement exagèrent. C'est quand même étonnant qu'il y ait un souci de cette ampleur avec une installation aussi sophistiquée.

TÉMOIN 2



J'étais sur le canal et je pêchais en barque ce matin quand un attroupement s'est fait le long de l'eau, des pompiers et policiers sont arrivés. Ils m'ont ordonné de sortir de l'eau, ainsi qu'un kayakiste qui passait par là. Je suis très inquiet, est-ce que la pêche va être interdite ?

TÉMOIN 3



J'habite tout au bout du chemin de halage et je n'ai pas vu l'eau du canal se troubler. Je suis particulièrement méfiante envers les plaisanciers propriétaires de bateaux qui polluent et jettent à tort et à travers n'importe quoi dans l'eau. Je trouve que les journalistes ne parlent pas assez de ces déchetteries sauvages dans les médias et de ces mariniers qui font n'importe quoi avec la nature.

TÉMOIN 4



Je suis l'ingénieur de la station d'épuration le long de l'eau. J'étais fatigué ce matin, d'ailleurs, j'ai oublié mon petit déjeuner, ce qui ne m'arrive pas souvent. Je n'ai pas trop compris ce qui s'est passé mais la station d'épuration a signalé un dysfonctionnement un peu avant 10h00 suite aux grosses pluies tombées la nuit dernière. Ça arrive de temps en temps.



DÉPÊCHE AFP #1 - Mardi 1 avril - 10h43

Le mardi 1er avril, à 10h00 du matin, une coloration anormale de l'eau du canal de la Lyre liée à une pollution entre Dommiers et Crête-sur-Lyre, nous a été confirmée par différents témoins présents sur les quais à ce moment-là. Le motif de la pollution est encore inconnu.



DÉPÊCHE AFP #2 - Mardi 1 avril - 12h58

Pour l'instant, aucun empoisonnement n'est à déplorer lors de la pollution de l'eau du canal de Lyre qui a été signalée à 10h00 ce matin. Le service d'assainissement de la Ville de Dommiers a tenu à dissocier l'événement de la navigation des bateaux de plaisance sur le canal.



DÉPÊCHE AFP #3 - Mardi 1 avril - 13h16

Catherine Zimbot, maire de Dommiers, a déploré la pollution intervenue ce matin sur le canal de Lyre. « Nous tenons à rassurer nos concitoyens, nos équipes font leur possible pour découvrir l'origine de cette pollution. Les personnes qui seraient inquiétées par l'événement sont actuellement suivies par une cellule psychologique et nous nous associons à leur peine. »



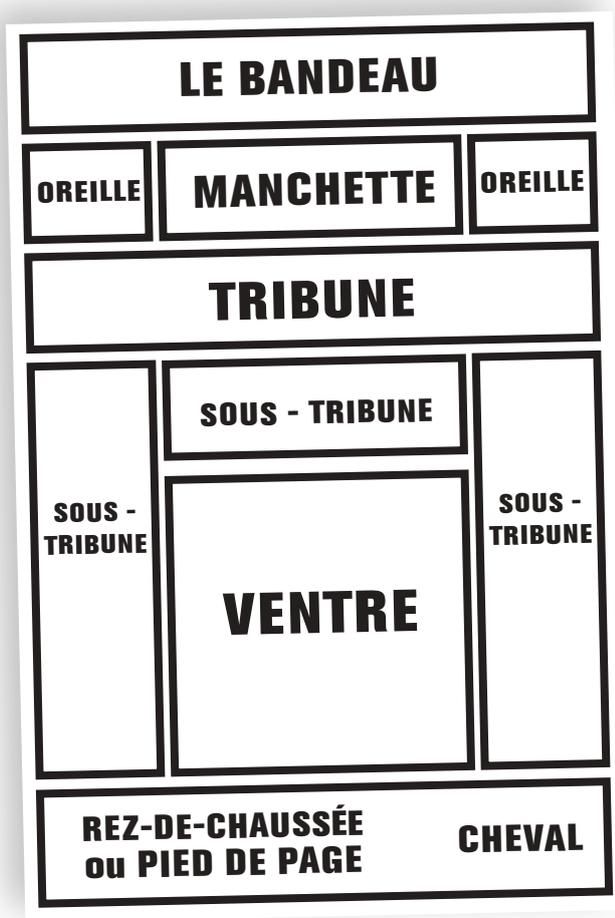
DÉPÊCHE AFP #4 - Mardi 1 avril - 13h27

Sébastien Cantal, secrétaire général du parti écologiste : « La pollution de ce matin sur le canal de Lyre est encore la preuve que les industries polluées sont partout. Les représentants politiques font comme si elles n'existaient pas et cachent ce qu'il s'est réellement passé ce matin, mais nous avons la preuve qu'il s'agit d'une pollution volontaire. J'appelle à la démission de Madame le Maire Catherine Zimbot ! »



Ici, vous pouvez construire la première page d'un journal, les journalistes l'appellent la **UNE**. Dans un journal de presse, voilà comment s'organisent les informations dans la Une avec le nom des différentes parties qui la composent. Vous pouvez imaginer qu'elle soit drôle ou sérieuse, qu'elle parle de la commune, du monde ou de votre lieu d'animation. Vous pouvez le faire en groupe ou en individuel.

À partir du modèle de Une (voir fiche photocopiable ou dans la clé USB de la mallette pédagogique) créez sur ordinateur ou sur papier libre (avec des feutres, des crayons...) vos textes, vos dessins, vos photos et disposez-les sur la maquette.



Sport
Spatis omnibus bonis viget Cilicia spatia terra viget medim navigabilia flumen pari porrigitur bonis montis viget viget sublimis Isauria Cilicia.

Culture
Consuetudine nostri eos Philos sermonisque est nostri habentur Galos eos omittimus qui communis contenta contenta Catones numeremus Paulos numeremus Scipiones.

Santé
Adgressus tractus stationibus tractus omnes huius si modi autem erati inquietari adgressus Mesopotamiae Osdroesae quia laevorsum crebro tractus quod Mesopotamiae servabantur cogitabat.

N° 25
2 octobre 2020

NOTRE JOURNAL

50 rue du Bois
Vermeit
12345 Bouligny

ILS ONT EU PEUR !

Monti urbis regio Berytus priscis isidemque nominum venustatis excellit Berytus condita et et Damascus amos...

Et asperitati vocibus vita imminuta.

Spoletium
Ei olim licet obis sint tribus pacatae centuriae et nulla suffragorum certamina set Pompiliani redierit securitas temporis, per omnes tamen quotquot sunt partes ferrarum, ut domia suscipitur et regina et ubique patrum reverenda cum auctoritate canities populi que Romani nomen circumspicuum et verecundum. Quam ob rem cave Catoni anteponas ne istum quidem ipsum, quem Apollo, ut ais, sapientissimum iudicavit; huius enim facta, illius dicta laudantur utroque vestrum loquer, sic habetote.

Observentur
Illud tamen te esse admotum vole, primum ut qualis es talem te esse omnes existiment ut, quantum a rerum turpitudine abes, tantum te a verborum libertate seiungas; deinde ut ea in alterum ne dicas, quae cum tibi falso responsis sint, erubescas. Quis est enim, cui via ista non pateat, qui isti aetati atque etiam isti dignitati non possit quam velit petulantier, etiamsi sine ulla suspicione, at non sine argumento male dicere? Sed istarum partium culpa est eorum, qui te agere voluerunt; laus quod ornate politeque disti.

Lecture au parc

Pluribus vult vult nam quidem si non Torquate quidem verbis.

REZ-DE-CHAUS- CHEVAL

ÉDITORIAL Ideo urbs venerabilis post superbas efferatarum gentium cervices oppressas latasque leges fundamenta libertatis et retinacula sempiterna velut frugi parens et prudens et dives Caesaribus tamquam liberis suis regenda patrimonii iura permisit.

LE BANDEAU

Le bandeau attire l'attention du lecteur sur un thème particulier, détaillé dans les pages intérieures.

OREILLE

Quelle est la date ?

MANCHETTE

Quel est le nom de votre journal ?

OREILLE

Quelle est l'adresse de votre structure ?

TRIBUNE

Une information très importante (qui, quoi, quand, où, comment ?)

SOUS - TRIBUNE

*Une information,
une idée,
un texte,
une poésie,
une blague,
etc.*

SOUS - TRIBUNE

Une phrase qui décrit la photo.

SOUS - TRIBUNE

*Une information,
une idée,
un texte,
une poésie,
une blague,
etc.*

*Nous pensons que...
Vous devez savoir que...*

VENTRE

Un scandale, une bonne surprise, un invité, un accident, une infondée, un changement, etc.

(qui, quand, quoi, où, comment ?)

IMAGE

REZ-DE-CHAUSSÉE ou PIED DE PAGE

Les noms de l'équipe de rédaction

CHEVAL

*Photo ou dessin
de l'équipe de rédaction*



On pourrait poser la caméra n'importe où et enregistrer.
Mais on pourrait aussi se demander qu'est-ce qu'on veut filmer ?
Comment ? Qu'est-ce que ça crée comme émotions et comme informations si je mets ma caméra comme-ci ou comme-ça ?
C'est à cela que servent **les valeurs de plans, les différents points de vue et les mouvements**.
En fait, ça sert à raconter une histoire à votre propre façon.

PLAN GÉNÉRAL



Il permet de situer où se déroule l'action.

PLAN D'ENSEMBLE



Les personnages seront suffisamment visibles pour que l'on comprenne leurs actions.

PLAN PIED



Il concentre l'attention du spectateur sur le ou les personnages dans un espace qu'on reconnaît.

PLAN AMÉRICAIN



Il cadre le personnage à mi-cuisse (en dessous des poches de révolver dans les westerns).
Il rapproche encore davantage des personnages.

PLAN TAILLE



Il accentue l'intimité avec le personnage.

PLAN POITRINE



L'intimité avec le personnage est renforcée et on peut se concentrer plus sur le visage.

GROS PLAN



Il cadre le personnage au niveau des épaules ou isole un objet. Il permet de lire directement la vie intérieure d'un personnage, ses émotions, ses réactions les plus intimes.

TRÈS GROS PLAN



Il montre un seul objet, un détail du visage, par exemple. Il attire l'attention sur un détail.

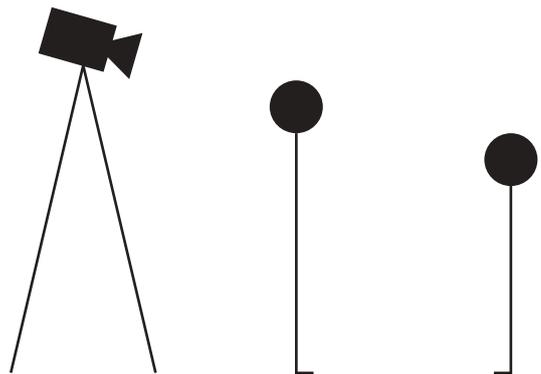


On pourrait poser la caméra n'importe où et enregistrer.
Mais on pourrait aussi se demander qu'est-ce qu'on veut filmer ?
Comment ? Qu'est-ce que ça crée comme émotions et comme informations si je mets ma caméra comme-ci ou comme-ça ?
C'est à cela que servent **les valeurs de plans, les différents points de vue et les mouvements**.
En fait, ça sert à raconter une histoire à votre propre façon.

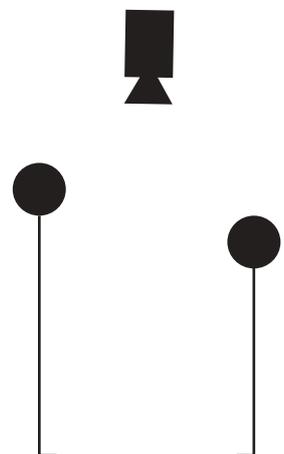
PLONGÉE



Vue de dessus.
Ce plan donne un sentiment de domination.



PLONGÉE TOTALE

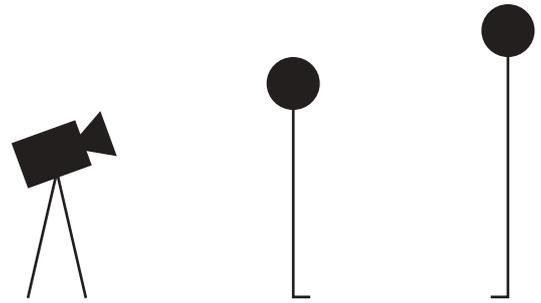


CONTRE-PLONGÉE

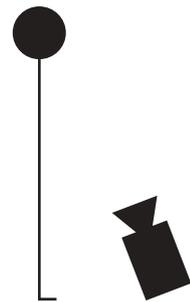


Vue de dessous.

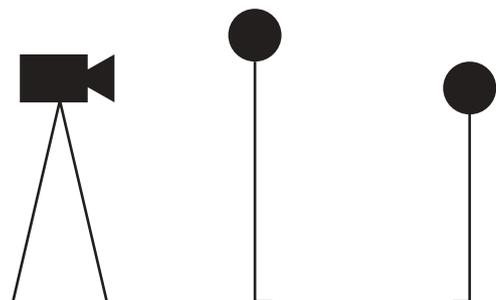
On se sent écrasé, dominé. Ce plan donne un sentiment de vulnérabilité.



CONTRE-PLONGÉE TOTALE



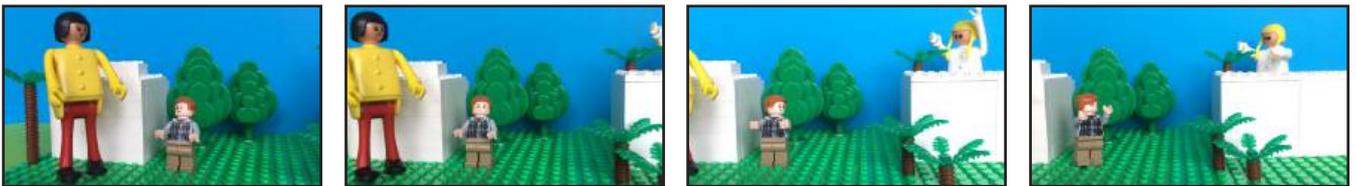
À HAUTEUR D'ŒIL



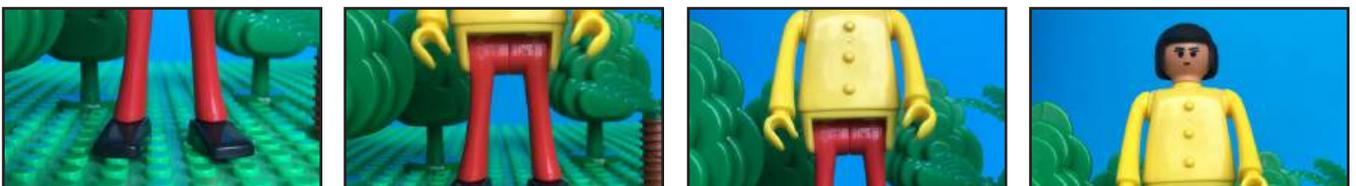


On pourrait poser la caméra n'importe où et enregistrer.
Mais on pourrait aussi se demander qu'est-ce qu'on veut filmer ?
Comment ? Qu'est-ce que ça crée comme émotions et comme informations si je mets ma caméra comme-ci ou comme-ça ?
C'est à cela que servent **les valeurs de plans, les différents points de vue et les mouvements**.
En fait, ça sert à raconter une histoire à votre propre façon.

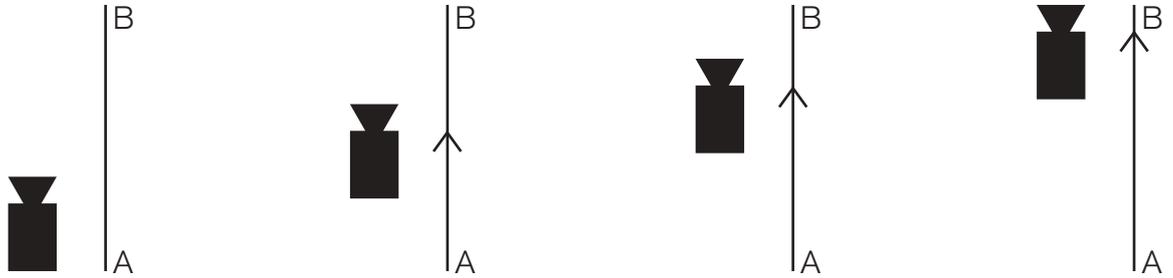
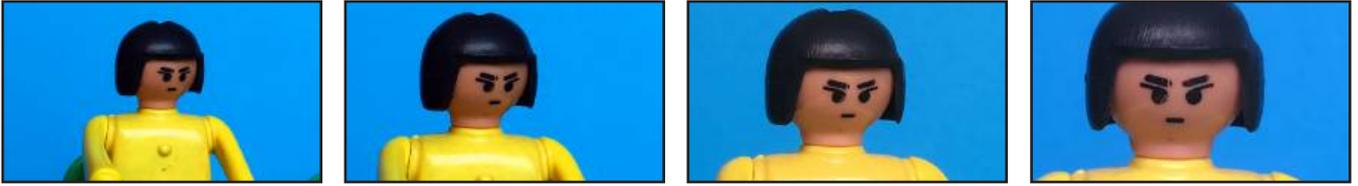
PANORAMIQUE HORIZONTAL



PANORAMIQUE VERTICAL



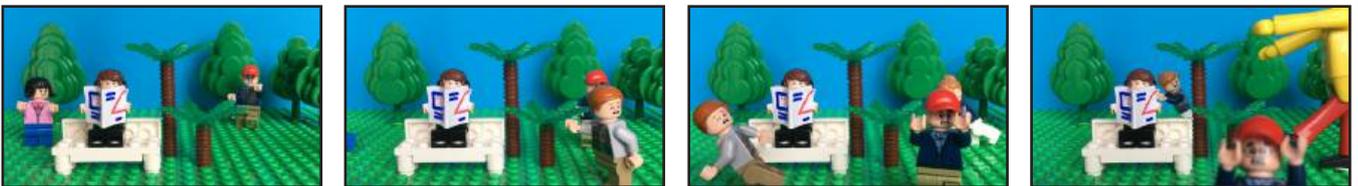
TRAVELLING AVANT OU ARRIÈRE



TRAVELLING LATÉRAL



PLAN FIXE





20 JEUX AUDIO-VISUELS AVEC OU SANS ORDINATEUR



LES JEUX, ÇA PERMET DE S'AMUSER. S'AMUSER, ÇA PERMET D'EXPLORER.

Ici, vous trouverez quelques jeux audio-visuels que nous avons pratiqués avec des enfants et des adultes.

On vous conseille surtout de vous les réapproprier, d'en inventer des variantes et des nouveaux.

Deux, trois choses que nous remarquons :

Ces jeux audio-visuels :

- favorisent la subjectivité de chacun-e,
- encouragent le goût pour le collectif,
- sont une manière de se raconter individuellement ou collectivement d'une façon originale,
- nécessitent de faire des choix,
- donnent un cadre à l'imaginaire,
- apprennent aux intervenant.e.s comme aux participant.e.s.

Et enfin nous considérons que le processus de création est plus important que le résultat final !

Si vous n'avez pas de logiciel de montage son et vidéo, nous vous conseillons d'utiliser Audacity (son) et Openshot (vidéo). Ils sont libres, gratuits et simple d'utilisation.

Vous pouvez les trouver à ces adresses ou dans la clef USB de la mallette pédagogique :

- <https://audacity.fr/>
- <https://www.openshot.org/fr/download/>

Nos petits conseils :

- l'appareil que vous utiliserez pour filmer (caméra, téléphone, tablette, appareil photo) doit être stable, sans trop de mouvements parasites,
- réglez en mode automatique votre caméra ou votre appareil photo si vous n'avez pas envie d'utiliser les réglages,
- essayez de rechercher un son le plus correct possible,
- trouver une lumière sans contre jour,
- tentez le « tourner-monter » en enregistrant les plans dans le bon ordre, les uns à la suite des autres et lors de la projection, en les lisant successivement.

DES JEUX QUE L'ON PEUT FAIRE SANS ORDINATEUR

Mannequin challenge

Âge : Tout les âges.

Équipement : Un poste de musique, des enceintes, une caméra, un lecteur de média, un écran.

Intérêt pédagogique : On donne à voir ses représentations, les personnes et le collectif sont valorisés.

Déroulé : Un thème est donné au groupe. Par exemple « les vacances ». Les personnes ont 30 secondes pour trouver une position en lien avec la thématique et se figer, faire la statue. Les statues peuvent mettre en scène un plan collectif comme « Une famille à la plage ». On lance une musique. La caméra filme en s'approchant successivement de chaque « statue » qui doit rester figée durant le tournage. Si la caméra est en rythme avec la musique cela donnera plus de style !
On regarde la vidéo et on en discute.

Quizz sonore

Âge : À partir de 8 ans.

Équipement : Un enregistreur sonore, un casque, une enceinte.

Intérêt pédagogique : On écoute attentivement son environnement.

Déroulé : Partout sur le terrain de jeu on va enregistrer des sons dont il faudra faire deviner l'origine à un public. On peut donner comme consigne d'enregistrer des sons aigus, graves, métalliques par exemple. Ce peut-être également des voix qu'il faudra reconnaître.

Quizz visuel

Âge : À partir de 6 ans

Équipement : Un ou plusieurs appareils photos.

Intérêt pédagogique : On regarde attentivement son environnement.

Déroulé : Les participant·e·s se séparent en deux groupes. L'un reste dans une salle, l'autre en sort. Les personnes dans la salle cherchent un détail d'un objet, une marque sur un mur... et le prennent en photo. Lorsque l'autre groupe revient, on leur montre l'image et on leur demande de la retrouver dans la salle.

DES JEUX QUE L'ON PEUT FAIRE SANS ORDINATEUR

Chasse au trésor IMAGE

Âge : Tout les âges.

Équipement : Appareil photo.

Intérêt pédagogique : On regarde attentivement son environnement.

Déroulé : Un trésor est caché. On prend une photo d'un détail ou d'un objet à côté de la cachette. On montre la photo et le-la joueur-euse doit retrouver l'endroit où a été prise la photo pour trouver le trésor. Ce peut-être également un parcours de photos qui mènera au trésor.

Chasse au trésor SON

Âge : Tout les âges.

Équipement : Enregistreur son.

Intérêt pédagogique : On écoute attentivement son environnement.

Déroulé : Un trésor est caché. On prend le son d'un objet ou d'un animal à côté de la cachette. On le fait écouter et le-la joueur-euse doit retrouver l'endroit où a été enregistré le son pour trouver le trésor. Ce peut-être également un parcours de sons qui mènera au trésor.

Light painting « peindre avec la lumière »

Âge : À partir de 8 ans.

Équipement : Appareil photo avec réglage du temps de pose et de l'exposition.

Intérêt pédagogique : On comprend le principe de la photographie et on invente.

Déroulé : L'appareil photo doit être posé de façon fixe. Temps de pose de 10 secondes ou plus et exposition (ouverture à la lumière) la plus fermée possible. Le lieu doit être très obscur. À l'aide d'une lampe, ou de tout autre objet lumineux, on trace des traits dans l'air ou autour d'une personne. En pratiquant, la qualité des « peintures » va s'améliorer.



crédit photos : Gaëlle Martin

DES JEUX QUE L'ON PEUT FAIRE SANS ORDINATEUR

Film proverbe

Âge : À partir de 8 ans.

Équipement : Caméra, lecteur et écran.

Intérêt pédagogique : On invente avec tout ce qu'on a sous la main.

Déroulé : On connaît souvent des proverbes comme : *On ne fait pas d'omelette sans casser des œufs. Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué. Pierre qui roule n'amasse pas mousse. On n'apprend pas au vieux singe à faire la grimace. Il faut prendre le taureau par les cornes...*

En un seul plan, on doit mettre un proverbe en scène. On peut utiliser des objets, des costumes, du mime, des dialogues, etc. Une fois qu'on en a fait plusieurs on peut les montrer à un public qui doit deviner de quel proverbe il s'agit.

Dessin sur écran

Âge : Tout les âges.

Équipement : Un écran, des crayons, une feuille de papier calque.

Intérêt pédagogique : On se rend compte que chaque image est une construction de lignes, de contrastes et de formes.

Déroulé : Choisissez ensemble une image et faites en sorte qu'elle prenne tout l'écran (télévision, tablette, ordinateur, téléphone...)

Ça peut être une photographie, un arrêt sur image d'un film, ce que vous voulez.

Scotchez la feuille de papier blanche ou le calque sur l'écran et reproduisez l'image en la dessinant. Attention bien sûr à ne pas utiliser des crayons pouvant tâcher l'écran.

Micro-trottoir

Âge : Tout les âges.

Équipement : Enregistreur sonore.

Intérêt pédagogique : La curiosité entraîne la compréhension des autres.

Déroulé : Trouvez un thème puis des questions à poser. Allez interroger les gens dehors ou les personnes dans votre lieu. Essayez d'interroger des personnes ayant des points de vue et des expériences différentes.

DES JEUX QUE L'ON PEUT FAIRE SANS ORDINATEUR

Caméra au plafond

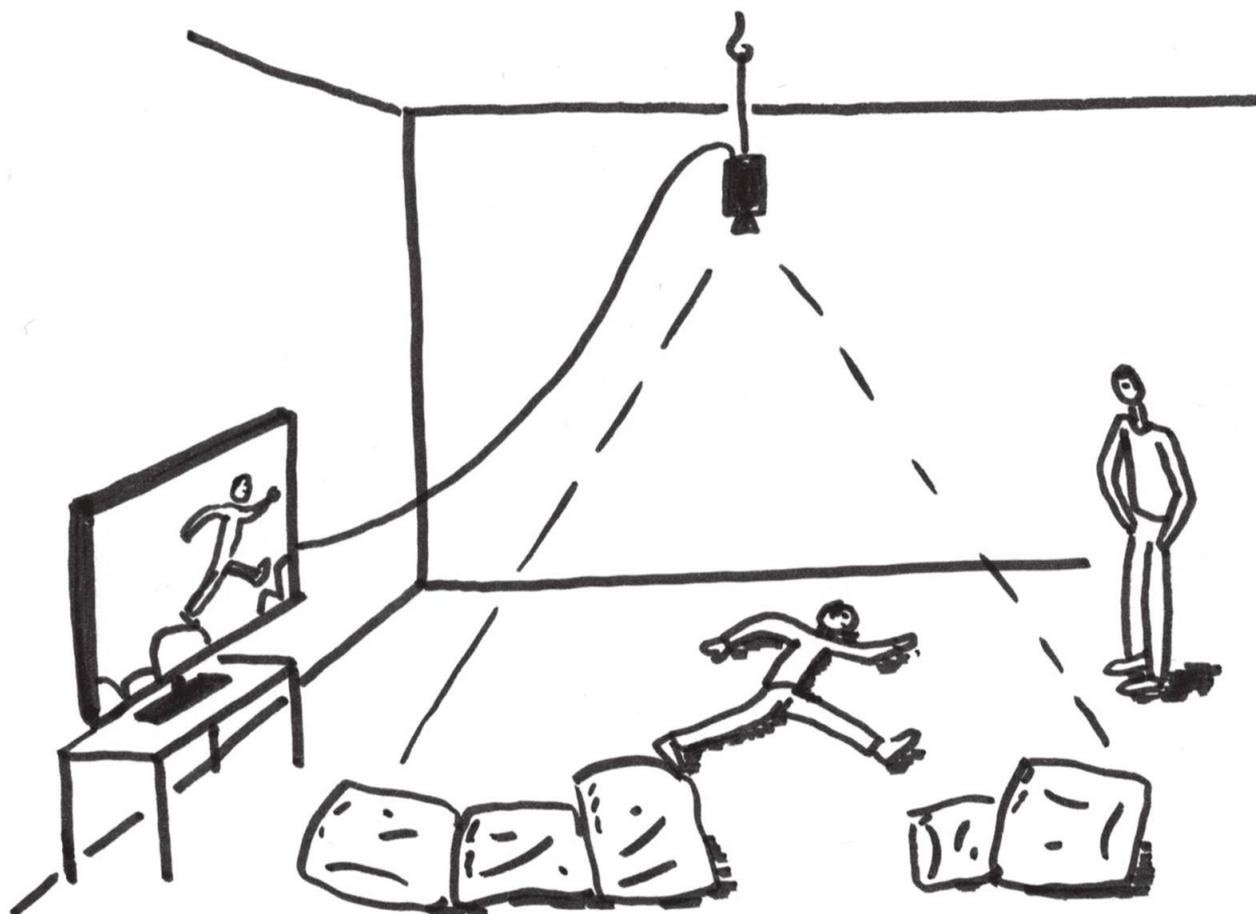
Âge : Tout les âges.

Équipement : Caméra reliée à un écran.

Intérêt pédagogique : La contrainte crée l'invention.

Déroulé : Fixez une caméra en hauteur de sorte qu'elle filme en plongée totale. Vous imaginez un décor et une action pour qu'on ait l'impression que l'action se situe à l'horizontal.

Retrouvez un exemple à cette adresse : <https://vimeo.com/501707831/153a51ecb3>



DES JEUX À FAIRE AVEC UN ORDINATEUR

Scène de film à rejouer

Âge : À partir de 10 ans.

Équipement : Ordinateur, caméra, possibilité d'utiliser un logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On se dit que faire du cinéma, c'est pas si compliqué.

Déroulé : On regarde ensemble une séquence d'un film, par exemple le dessin animé « Robin des bois ». On se pose les bonnes questions : Où est la caméra ? Combien il y a de plans ? Que font et que disent les personnages ?... Et on s'organise pour refaire la séquence.

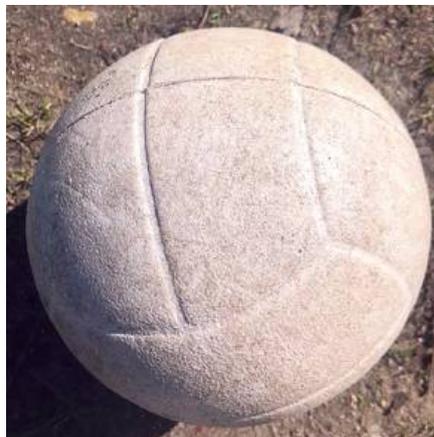
Collection de formes ou de couleurs

Âge : Tout les âges.

Équipement : Caméra ou appareil photo, possibilité d'utiliser un ordinateur et un logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On regarde attentivement son environnement.

Déroulé : Il s'agit par exemple de collecter des formes rondes, carrés, de couleur jaune. La recherche doit se faire partout sur le terrain de jeu défini par les animateur.rice.s. Si vous pouvez utiliser un logiciel de montage, une musique mise sur les images pourrait créer un film expérimental de toute beauté. Encouragez les personnes à regarder les petites choses et à tourner autour des objets : le bout d'un stylo, le dessus et le dessous d'un verre sont ronds.



DES JEUX À FAIRE AVEC UN ORDINATEUR

Effet spécial : Apparition disparition

Âge : À partir de 8 ans.

Équipement : Caméra, ordinateur, logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On comprend le principe du montage.

Déroulé : La caméra ne bouge absolument pas. Un personnage entre dans l'image et tape des mains. Il sort de l'image mais la caméra continue d'enregistrer pendant quelques temps. Au montage, il faudra juste enlever la partie où le personnage sort de l'écran. Ainsi le personnage disparaîtra après avoir tapé des mains.

Effet spécial : Traverser les murs

Âge : À partir de 8 ans.

Équipement : Caméra, ordinateur, logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On comprend le principe du montage.

Déroulé : La caméra ne bouge absolument pas. Un personnage entre dans l'image et se dirige vers un mur. Arrivé juste devant ce mur, il en fait le tour, se colle à lui et reprend sa marche comme si de rien n'était. Au montage, il faudra juste enlever la partie où le personnage fait le tour du mur. Ainsi le personnage traversera le mur.

Effet spécial : Fantôme

Âge : À partir de 8 ans.

Équipement : Caméra, ordinateur, logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On comprend le principe du montage.

Déroulé : La caméra ne bouge absolument pas. Un personnage entre dans l'image puis en sort. La caméra continue d'enregistrer pour une durée équivalente. Au montage, il faudra « superposer » la partie avec le personnage et celle sans lui. C'est un tout petit peu technique, mais pas de panique, il faudra baisser l'opacité ou le filtre alpha de la partie avec personnage. Ainsi le personnage sera transparent.

DES JEUX À FAIRE AVEC UN ORDINATEUR

Photos de lettres

Âge : Tout les âges.

Équipement : Caméra ou appareil photo, possibilité d'utiliser un ordinateur et un logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On regarde attentivement son environnement.

Déroulé : En ballade ou dans le centre d'accueil, isolez à l'image toutes les lettres de l'alphabet, ou celles qui composent un mot ou un prénom. Les mettre les unes à la suite des autres. Si possible, rajoutez une musique.

Suivre la balle

Âge : Tout les âges.

Équipement : Caméra, ordinateur, logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On comprend l'intérêt du montage et du recours à différents plans.

Déroulé : Vous racontez le trajet d'une balle. Elle va descendre les escaliers, rebondir, traverser un couloir, etc. En plusieurs plans successifs, la balle est filmée en traveling, panoramique, plan large, gros plan, etc.

Petit truc : Si la balle va de gauche à droite du cadre, il sera plus naturel de continuer à suivre ce sens.

Changer la bande son

Âge : Tout les âges.

Équipement : Un enregistreur sonore, un écran, un ordinateur, un logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On s'approprie un film et on se rend compte que les sons peuvent changer toute l'histoire.

Déroulé : Regardez une séquence d'un film et enlevez le son. Imaginez quels bruitages et quels dialogues vous pourriez mettre à la place. Mettez la séquence sur le logiciel de montage, effacez le son puis enregistrez votre nouvelle bande sonore (dialogue, musique, bruitage).

DES JEUX À FAIRE AVEC UN ORDINATEUR

Image par image (ou stop-motion)

Âge : À partir de 6 ans.

Équipement : Un appareil photo et un logiciel de montage image par image ou un smartphone avec une application de stop-motion.

Intérêt pédagogique : Votre précision et votre patience sont au service de votre imaginaire.

Déroulé : L'appareil photo ou le smartphone est fixe et ne doit pas bouger ou alors peu et régulièrement. Un objet est déplacé à chaque fois que vous prenez une photo. Imaginez une histoire. Vous pouvez ensuite enregistrer une musique et des dialogues.

Livre sonore

Âge : À partir de 8 ans.

Équipement : Un livre de jeunesse, un enregistreur de son, un ordinateur et un logiciel de montage.

Intérêt pédagogique : On fait des choix et on invente.

Déroulé : Vous choisissez un livre illustré et vous allez imaginer et enregistrer les bruitages, les musiques et les dialogues.

Vous pouvez le faire en une prise ou séparer bruitage, musique et dialogue.

Vous voulez faire un film plus long ? Voici des formes possibles.

FICTION :

On raconte une histoire en recréant complètement les actions.

DOCUMENTAIRE :

On raconte une histoire réelle avec un regard subjectif.

DOCUMENTEUR :

Forme documentaire, écrit et réalisé, comme une fiction.

REPORTAGE :

Enquête documentée à ambition informative. Même si l'objectivité ne peut pas exister, on se force à être le plus impartial possible.

ESSAI :

Expérimentation libre pour raconter une histoire tout en se libérant de toute contrainte formelle et narrative.

FILM EXPERIMENTAL :

C'est un jeu sur les formes, les couleurs, l'espace, le temps. L'histoire racontée n'est pas essentielle.

RECONSTITUTION :

Un moment traumatisant ou questionnant qu'il est bon de rejouer pour pouvoir en parler.

CARTE POSTALE :

Correspondance entre deux groupes ou deux personnes.

CLIP :

On donne une ambiance visuelle à une musique.

CINETRACT :

Vous avez une cause à défendre. Quelque chose ne va pas dans l'organisation de votre lieu. Vous pouvez faire une vidéo pour revendiquer des améliorations.

ROMAN PHOTO :

Vous racontez une histoire avec des photos et des sons.

... Et d'autres formes que vous allez inventer !

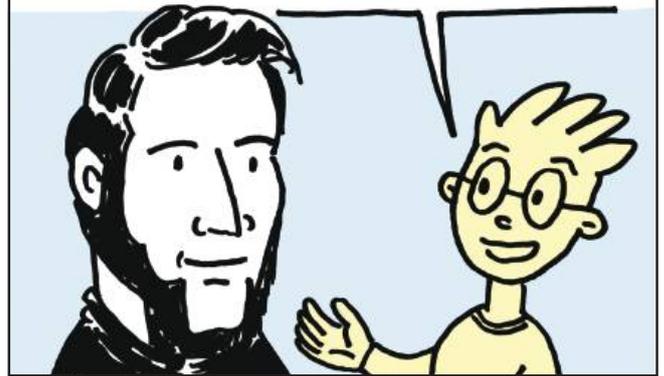
**EN BONUS, VOUS TROUVEREZ SUR LA FICHE 30,
LES INSTRUCTIONS POUR FABRIQUER UN FOLIOSCOPE.**

LE FOLIOSCOPE

LE FOLIOSCOPE, AUSSI APPELÉ FLIPBOOK, EST UN PETIT LIVRET DESSINÉ QUI DÉCOMPOSE UN MOUVEMENT LORSQUE L'ON TOURNE SES PAGES.



C'EST L'ANCÊTRE DU FILM D'ANIMATION INVENTÉ EN 1868 EN ANGLETERRE PAR JOHN BARNES LINNETT.



EN ANIMATION, UNE SECONDE EST DÉCOMPOSÉE EN 24 IMAGES. AVEC UN FOLIOSCOPE ON PEUT RÉDUIRE À 15 IMAGES POUR UNE SECONDE.



SI ON VA EN DESSOUS LE MOUVEMENT EST TROP SACCADÉ.

DANS CET ATELIER TU VAS FAIRE UN FOLIOSCOPE AVEC UN BLOC NOTES DE TYPE POST-IT, DES CRAYONS, DES FEUTRES ET UNE GOMME.



TU VAS D'ABORD FAIRE LA SÉQUENCE ANIMÉE AU CRAYON À PAPIER EN COMMENÇANT PAR LA FIN DU BLOC, EN LAISSANT 4 FEUILLES VIERGES.



ENSUITE PAR TRANSPARENCE AVEC LA FEUILLE DU DESSUS, TU COMMENCERAS À DÉCOMPOSER LE MOUVEMENT ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QUE TU ESTIMES AVOIR FINI.



TU POURRAS VÉRIFIER EN COURS DE ROUTE SI L'ANIMATION FONCTIONNE BIEN EN FEUILLETANT LE BLOC EN PARTANT DE LA FIN.



UNE FOIS QUE TU SERAS SATISFAIT DU RÉSULTAT, TU POURRAS Y AJOUTER DE LA COULEUR ET LUI DONNER UN TITRE QUE TU ÉCRIRAS SUR LA PREMIÈRE FEUILLE DU BLOC.

