

## Arts visuels en MATERNELLE : EDUCATION DU REGARD

### ENTRER EN RELATION AVEC LES IMAGES ANIMEES dès la Petite Section

#### Pourquoi ?

**Le cinéma d'animation** est spécialement apprécié par les très jeunes enfants .

C'est souvent avec lui qu'ils font leurs premiers pas dans le monde de la consommation télévisuelle ou cinématographique : bain d'images dès le plus jeune âge à la maison, dessins animés, DVD ...

Mettre en cohérence les **pratiques sociales et culturelles** des enfants avec **les programmes de l'école** est un **enjeu éducatif important** :

- « *familiariser les enfants, par l'écoute et l'observation, avec les formes d'expression artistique les plus variées ...*
- *éprouver des émotions et acquérir des premiers repères dans l'univers de la création.* »

## A l'école, à partir de quand ?

### - 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> trimestre de la PS

-La priorité, à l'entrée de l'école maternelle, dans le domaine de l'éducation artistique et sensible est de donner une place essentielle à l'approche sensorielle et exploratrice par le geste et le faire.

- Mais il est intéressant, en milieu d'année scolaire par exemple, de commencer à travailler sur les images animées.

## Objectifs

### Objectifs Artistiques et Culturels :

- Accompagner l'éducation à l'image
- **Eduquer au regard**
- Mettre en place un **parcours sensoriel, créatif et technique** sur l'image animée « une première sensibilisation artistique », « éveil culturel »
- **Manipuler** des jouets optiques (mouvement, représentation, illusion, lien entre images fixes et images animées)

### Objectifs Langagiers :

- **Échanger, s'exprimer** : *mettre des mots sur des images, mettre en mots des idées* : « acquisition d'un langage oral riche, organisé et compréhensible par l'autre. »
- **Structurer le langage** : Acquisitions lexicales, syntaxiques
- **Organiser sa pensée** : compréhension
- **Se familiariser avec l'écrit**

## Quels supports ?

- **Films d'animation de qualité** : par exemple les Films du Préau, FOLIMAGE, dans le cadre de programmation Très jeune public, de festivals, de dispositifs...
- **Films courts**
- Films qui parlent à l'imaginaire des jeunes enfants de 2 à 4 ans
- **Thèmes adaptés** : animaux, famille, enfants, relations enfants /parents (adultes), personnages de contes, la nature, le monde, la planète, les 4 éléments, la nourriture, des valeurs, des morales ...
- **Richesse et variété des images animées** : dessin, couleurs, matières, film en 2D, en 3D (pâte à modeler, marionnettes, tissus, matériaux divers) ...
- **Bande-son** : musique, voix, onomatopées, intonation, bruitage, répétition, ambiance ...

*\* Les films d'animation du patrimoine font rarement l'objet de programmation en raison de la rareté des copies et des tarifs élevés liés à la distribution en salles .  
Mais bien sûr ,de courts extraits pourront être travaillés en classe,dans une mise en réseau .*

### Réglementation diffusion d'images

Toute projection totale de film est soumise aux droits d'auteur.  
Mais on peut travailler en classe sur de très courts extraits.

## Sortir de l'école

L'opportunité d'un **cinéma** à proximité de l'école ou d'un **festival de cinéma Jeune Public** peut être l'occasion d'amener les enfants voir leurs premières séances **au cinéma** .

La salle de cinéma est alors considérée comme un **lieu culturel** .

Cette **première sortie au cinéma** est un moment important qu'il conviendra de bien préparer .

-Ciné concert, lien avec le spectacle vivant

-Médiathèques

**-Expérimentation prochaine Dispositif ECOLE & CINEMA MATERNELLE, avec certains cinémas partenaires et volontaires pour accompagner spécifiquement cette séance au cinéma , un film au 2ème trimestre, documents pédagogiques, formations**

## Comment insérer une séance de cinéma dans une programmation pédagogique ?

**Soit le travail sur l'image animée s'inscrit dans un projet de classe**  
(volet culturel du projet d'école, mise en place du parcours artistique et culturel de l'élève) :

- Travailler sur un ou plusieurs films d'animation en DVD, en classe
- Manipulations, jeux...
- Programmer une séance au cinéma

**Soit l'image animée est abordée de façon buissonnière à l'occasion d'une programmation, d'un festival devient le point de départ d'une séquence**

•Quelle préparation en amont ?

Intérêt de disposer du DVD du film, ou à défaut d'un lien vers des extraits en ligne sur internet.

-En amont avant la séance au cinéma:  
travail sur l'affiche, imprimée en couleur A3  
Montrer et parler sur des photogrammes du film afin de découvrir un peu les personnages, de faire des hypothèses, de susciter une envie, une curiosité

Faire le lien avec l'album s'il existe

•Programmation d'activités en aval.

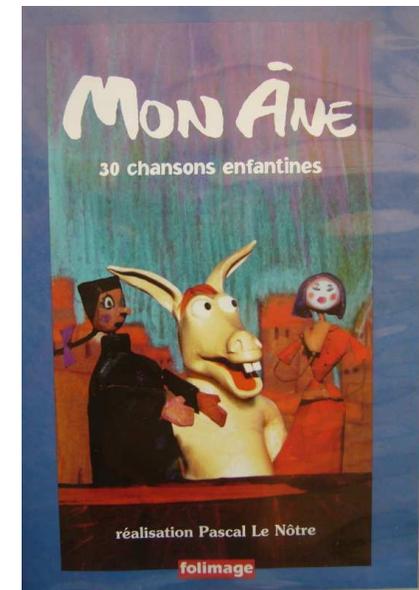
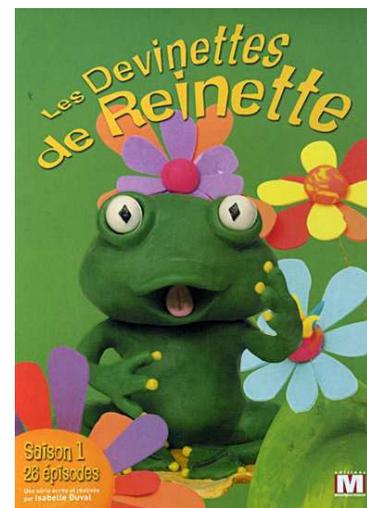
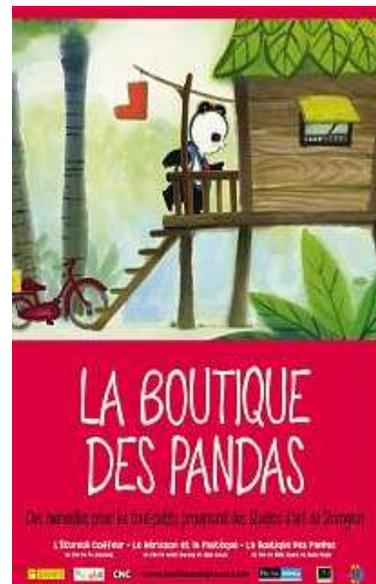
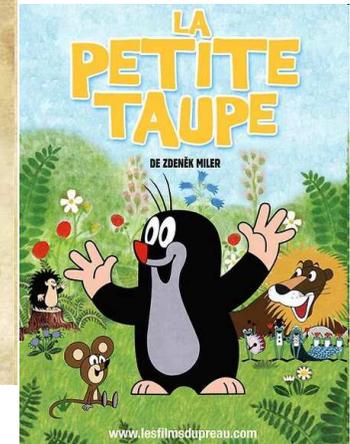
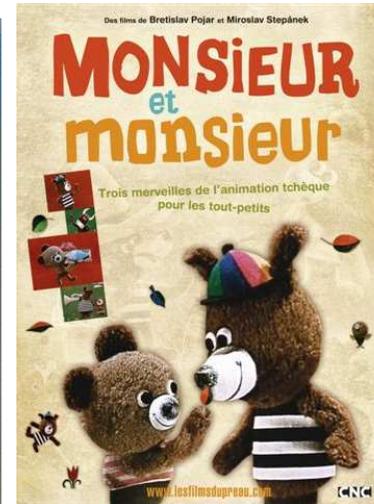
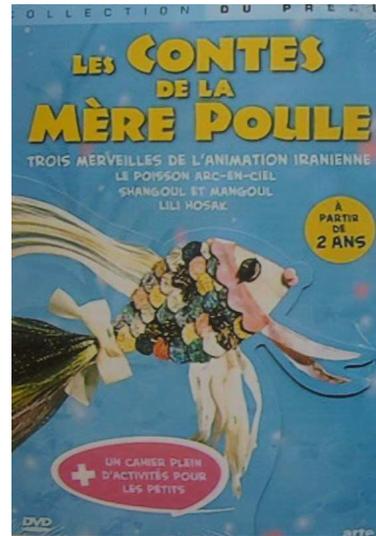
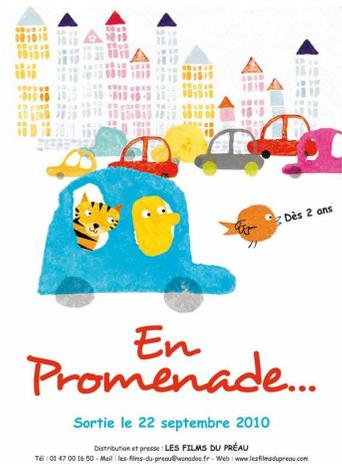
## Des exemples de films en DVD à retravailler en classe

### Films d'animation, œuvres cinématographiques à part entière :

- DVD 12 chefs-d'œuvre d'animation Folimage
- DVD "Petit a petit "
- DVD "La petite taupe"
- DVD « La boutique des pandas"
- DVD « Monsieur et monsieur"
- DVD « Les contes de la mère poule "
- DVD « En promenade »
- DVD « Les contes de la ferme »
- ...

### DVD éducatifs, chants traditionnels :

- Une série de Pascal Le Nôtre [30 chansons enfantines]  
(Jean de La lune de Pascal Le Nôtre 1994 ,2'30  
Meunier tu dors de Pascal Le Nôtre 1994 ,2'30 ...)
- Les devinettes de Reinette Double mètre
- ...



## Quelles situations d'apprentissages ? Quelles relations au langage ?

- « **Regarder** » un film
- Echanger, s'exprimer** : parler sur, parler de, parler avec, écouter ...
- Découvrir le monde**, comprendre : nommer, identifier, questionner, raconter, expliquer, penser, évoquer ...
- Acquérir du lexique** en lien avec thème ou le sujet du film : découvrir des mots nouveaux, les mémoriser pour les réutiliser dans d'autres situations ou contextes.
- Revoir le film** ou extraits avec consignes (le personnage principal, le décor...)
- Écouter** le film (cacher l'écran) et se focaliser sur la bande-son ou inversement, ne proposer que les images
- Parler « dans » le film, **s'identifier** ...
- Apprendre** des chants traditionnels, du patrimoine littéraire
- Mémoriser** un court passage et le restituer oralement.

## Quels types d'activités ?

### Des activités pour anticiper ou prolonger la rencontre avec le film :

- **Atelier de langage**, à partir de cartes plastifiées sur les photogrammes du film (personnages, décors, lieux, accessoires ...), **loto d'images**, famille
- Prolongement en **Arts visuels** : retravailler sur les personnages, les décors, carton, papier kraft, gouache, gommettes collées, pastels secs ...
- **Mettre en scène** les moments forts du film pour faire accéder les enfants à l'implicite : quête des personnages, intrigue par exemple. Utiliser des marottes, choisir des plans...
- **Fabriquer une maquette**, boîte à chaussure, décors, personnages (figurines, jouets, marottes, à créer ...)
- **Faire parler, chanter** ces personnages, raconter leur histoire
- **Mémoriser** un court texte du film : phrases répétitives, onomatopées
- **Enregistrer** les paroles des enfants, leur faire écouter.
- Travailler sur les **instruments de musique**, en confectionner, les utiliser. Repérer le moment où les utiliser pendant la projection des images
- **Prendre des photos** de ces réalisations et travailler sur les notions de cadrage et de point de vue
- **Réaliser un diaporama** avec ces photos, (logiciel PICASA ou Window movie maker, VLC media player ) et faire un petit film d'animation (procédé image par image) insérer une bande-son, musiques, voix des enfants, les instruments créés ..
- **Lire des albums Jeunesse** en lien avec le sujet du film, réseau

## D'autres activités pour comprendre l'image animée

cf bibliographie **Eveil à l'image animée Sandra Corallo**

-**Jeu des familles** : trier objets en lien avec **images fixes** et **images animées**

-**Jeu du chasseur d'images** ( projecteur, film):**attraper les images** avec une raquette en carton blanc, mise en évidence de la lumière

-**Jeu des ombres chinoises** : drap blanc au centre de la salle, projecteur, spectateurs et acteurs derrière le draps

-**Jeu au delà du miroir** : reflet dans le miroir, perception immédiate, réalité, représentation

-**Manipuler des objets du pré cinéma** : flip-book, zootrope, phénakistiscope, thaumatrope, feuilletoscope...

## Quelle organisation matérielle et humaine ?

### organisation matérielle:

- Lecteur de DVD  
( écran télé, tableau TBI,,ordinateur)
- Salle obscure pour projection
- DVD des films
- Photogrammes
- Plastifieuse
- Appareil photo numérique

### Organisation humaine:

#### **Alternance des temps collectifs et ateliers tout au long de la séquence.**

- Certaines séances de visionnage sont collectives, mais cela n'exclut pas d'autres séances où les élèves sont en petits groupes et bénéficient alors d'une plus large place pour s'exprimer.
- La mise en place d'ateliers est également nécessaire lors des phases de réalisation, de production.
- Participation nécessaire de l'ATSEM dans ce type de séquence.

## **Bibliographie Sitographie**

- EVEIL à L'IMAGE ANIMEE Sandra Corallo, Maternelle et Cycle 1 SCEREN
- Le cinéma d'animation facile, Fabrice de la ROSA et Michael JOURNOLLEAU -
- Des images à l'école maternelle DVD SCEREN CNDP
- Le cinéma d'animation DVD SCEREN CNDP
- 1001 activités autour du cinéma, Pierre Lecarme Annabelle Mège, Casterman
- Site des films du Préau, dossiers pédagogiques  
<http://www.lesfilmsdupreau.com/>
- Site films Folimage, <http://www.folimage.fr/boutique/index.cfm>
- Site HEEZA, matériel précinéma, documentation  
<http://www.heeza.fr/catalog.php?lang=1&path=0&num=1&action=c&reset=1>
- Site Ecole et cinéma IA Gard

