

Consignes à imprimer /

Éveiller les curiosités, susciter des hypothèses sur le film avant la projection

Imaginez quel film on va regarder ensemble en observant ces photogrammes.

Présentez ce que vous avez imaginé.

Consignes à imprimer / Dessiner après la projection du film

ACTIVITÉ 2

Dessinez un moment du film,
celui que vous voulez.

Consignes à imprimer / Évoquer des mots à partir du film

ACTIVITÉ 3

Dites un mot qui vous fait penser
au film.

Consignes à imprimer / Choisir un photogramme et s'exprimer librement

ACTIVITÉ 4

Choisissez un photogramme.
Exprimez-vous librement à son sujet.

Choisissez un photogramme.

Écrivez une légende qui lui
correspond.

Choisissez un photogramme
sans le montrer.

Écrivez un verbe qui s'y rapporte
et montrez-le.

Les autres doivent essayer de trouver
le photogramme.

Choisissez 3 ou 4 photogrammes.

Expliquez pourquoi vous
les avez réunis.

Choisissez 3 ou 4 photogrammes.

Nommez par un mot ce
regroupement de photogrammes.

Remettez dans l'ordre chronologique
ces quelques photogrammes
du film.

Consignes à imprimer / Retrouver/inventer des monologues, des dialogues

ACTIVITÉ 10

Faites parler un ou plusieurs personnages.

Choisissez des photogrammes.

Expliquez pourquoi
vous les avez réunis.

Consignes à imprimer / Mettre en lien les courts métrages

ACTIVITÉ 12

Dites ce que vous pensez des
éléments ainsi réunis.