

Déroulé de séance autour du programme *Drôles de (petites) Lumières*



Depuis le 17^{ème} siècle, la lanterne magique sert aux conteurs et aux illusionnistes pour raconter des histoires lumineuses. C'est un système de projection d'images fixes très simple, qui permettra aux enfants d'appréhender à leur échelle la projection de cinéma. Les visuels projetés sur l'écran permettront de créer un rituel rassurant entre chaque film, de présenter les personnages ou/et l'univers, de jouer avec la notion de projection.

Ci-après est proposée une forme de conte très simple, qui peut bien sûr être adaptée selon les envies. Je vous conseille de vous exercer un peu avant de vous lancer avec les enfants pour donner un rythme à votre présentation, être à l'aise avec la manipulation de la lanterne et vous entraîner à régler la netteté et le recul.



Introduction de la séance : avant de commencer l'animation, rappeler aux adultes présents d'éteindre leur téléphone pour profiter de la séance avec leurs enfants. Puis s'adresser aux enfants pour leur décrire le lieu, s'ils sont dans un cinéma, et le fait que nous soyons tous ensemble pour voir des films et partager un moment spécial autour des histoires. Expliquer que le cinéma ce sont des images qui vont apparaître sur l'écran, et pour bien les voir, nous allons éteindre les lumières dans la salle.

Une fois l'introduction faite et les jeunes spectateurs sécurisés, vous entrez dans l'animation en nommant la lanterne magique et en démarrant une forme de conte.

Conseils sur l'animation : n'allez pas trop vite, prenez votre temps, laissez des silences et accueillez les réactions des enfants, elles montrent qu'ils sont à l'aise. Au début, c'est l'animateur.trice qui guide l'animation, mais au fur et à mesure, on intègre et on questionne les enfants.

VISUELS	PROPOSITION D'ANIMATION
<p>Vue n°1 Filtre jaune</p> 	<p>Texte : Au petit matin, quand la lune a disparu du ciel étoilé, le soleil pointe le bout de son nez, c'est le jour qui se lève.</p> <p>Animation lanterne : on cache la lumière de la lanterne avec une feuille noire. On laisse apparaître progressivement le cercle de lumière, comme un lever de soleil, en faisant glisser la feuille noire vers le haut (attention à l'inversion entre écran et projecteur). Cela reproduit le lever du soleil sur l'écran. Changement de vue en direct en glissant la planche pour faire apparaître la vue 2.</p>
<p>Vue n° 2</p> 	<p>Texte : les rayons du soleil réveillent la Nature encore endormie, un oiseau chanteur fait son apparition, approchons-nous pour entendre sa chanson. On peut éventuellement imiter ou utiliser un sifflet pour mimer le chant d'oiseau.</p> <p>Animation lanterne : apparition</p> <p>>> FILM NATURE</p>

<p>Vue n°3 Filtre rouge</p> 	<p>Texte : A la fin de cette journée enchantée, le soleil de couche...</p> <p>Animation lanterne : on occulte progressivement le cercle de lumière en faisant glisser une feuille de carton noir vers le bas (manipulation inverse de la vue n°1) pour simuler la disparition du soleil à l'horizon. Changement de vue dans le noir.</p>
<p>Vue n°4</p> 	<p>Texte : ...et le ciel étoilé fait son apparition</p> <p>Animation lanterne : s'éloigner légèrement pour que le ciel prenne plus de place sur l'écran.</p>
<p>Vue n°5</p> 	<p>Texte : C'est la nuit, tout est calme, mais si on tend l'oreille, on peut entendre le chant d'un tout petit animal nocturne, qu'est-ce que c'est ?</p> <p>Animation lanterne : Allumer/éteindre manuellement la lanterne et l'orienter un peu partout dans la pièce pour faire apparaître le grillon et jouer à le trouver avec les enfants.</p> <p>Texte : c'est un grillon que nous ne sommes apparemment pas seuls à chercher...</p> <p>>> FILM OURS</p>
<p>Vue n° 6</p> 	<p>Texte : Le film suivant est l'histoire d'un voyageur, un petit enfant qui a un drôle de bateau, nous allons partir avec lui...</p> <p>Animation lanterne : faire voguer le bateau sur l'écran</p> <p>>> FILM OLLIE'S FOREST</p>
<p>Vue n°7</p> 	<p>Texte : Mais vous le reconnaissez ? C'est un poisson veilleuse, comme celui que nous venons de voir ! Celui-ci a du mal à s'endormir ... regardons son histoire.</p> <p>Animation lanterne : apparition</p> <p>>> FILM POISSON VEILLEUSE</p>
<p>Vue n°8</p> 	<p>Texte : La nuit on peut dormir, mais parfois, on fait des voyages, en bateau, en avion, en voiture... Que voit-on se rapprocher ?</p> <p>Animation lanterne : se rapprocher de l'écran pour faire apparaître l'image de la voiture en tout petit, comme au loin à l'horizon ; s'éloigner lentement de l'écran pour que l'image grossisse et donne l'impression que la voiture se rapproche du spectateur.</p> <p>>> FILM FOREST</p>

<p>Vue n°9</p> 	<p>Texte : Dans la forêt traversée par la voiture que nous venons de voir, se cache un animal... qu'est-ce que c'est ? <i>(Laisser les enfants faire des hypothèses)</i></p> <p>Animation lanterne : Apparition</p>
<p>Vue n°10</p> 	<p>Texte : C'est un raton-laveur ! Dans l'obscurité, il se promène et va trouver un objet perdu... regardons le dernier film de notre séance de cinéma.</p> <p>Animation lanterne : apparition</p> <p>>> FILM LE RATON LAVEUR</p>

Pour clôturer la séance : Prendre le temps de dire que c'est la fin de la séance, remercier les enfants pour leur attention.

Après la séance :

On a vu le raton-laveur passer ses mains devant la lampe et jouer avec les ombres, si les enfants ne sont pas trop nombreux, vous pouvez le faire avec la petite lampe de la lanterne. Vous pouvez aussi demander de prévoir que les enfants amènent une lampe de poche chacun et puissent ensuite expérimenter en autonomie la projection de leurs ombres sur l'écran.