

Jeu de coopération à partir de photogrammes de la programmation



Ce jeu s'adresse à tous les niveaux de classe, avant ou après les séances au cinéma. Les élèves seront confrontés à des photogrammes et des écrits concernant des films qu'ils ont vus ou n'ont pas encore vus mais également à des films qu'ils ne verront pas car ils sont projetés pour d'autres niveaux de classe.

Les objectifs essentiels de ce jeu sont de permettre aux élèves d'opérer des liens entre les films, de favoriser les échanges entre pairs et de développer des compétences langagières (description, argumentation, justification).

Le travail de description de photogrammes est une première étape de l'analyse du film et ce d'autant plus qu'elle est mise en relation avec les éléments sonores appartenant à la séquence dont sont extraits ces photogrammes.

Ce jeu peut se faire selon différents niveaux de difficulté correspondant chacun à un ensemble de compétences spécifiques. C'est pourquoi la règle du jeu, comme le matériel peuvent varier et s'adapter aux objectifs propres à la classe. Nous vous proposons un déroulement type ainsi que quelques variantes possibles.

Matériel :

- 20 photogrammes format A5 par groupe de 5 élèves ;
- un livret de l'ensemble des photogrammes format A8 par groupe de 5 élèves ;
- un index de de l'ensemble des photogrammes numérotés de 1 à 20 ;
- une feuille de points par groupe de 5 élèves ;
- un chronomètre ou sablier ;
- un répertoire d'extraits vidéo à télécharger. Les extraits vidéo servent dans un premier temps uniquement comme source sonore (en cachant l'image) et dans un deuxième temps comme validation en regardant l'extrait. Veuillez adresser une demande de mot de passe à sarahgenot@cinemas93.org
- un répertoire de textes : le point de vue des réalisateurs & le point de vue de la critique ;

- un ordinateur permettant de lire les extraits sonores et éventuellement de projeter les images correspondantes ;
- des enceintes pour une qualité d'écoute optimale.

Déroulement

Les élèves sont répartis par groupe de 5 autour d'une table sur laquelle sont disposés les 20 photogrammes côté recto.

Phase 1, durée 5 mn

L'objectif de cette phase est de prendre connaissance des photogrammes et de commencer le travail de description. Un élève, premier meneur de jeu, prend le livret regroupant l'ensemble des photogrammes. Il doit choisir un photogramme au hasard pour le décrire à ses camarades, si le photogramme est trouvé, l'équipe marque un point sur la feuille de calcul (cf. feuille de points). A chaque point marqué, on change de meneur de jeu.

Phase 2, durée 5 mn

Même objectif que la phase 1. Identique dans son déroulement à la phase 1 avec des variantes : décrire par un seul mot, par un geste, par un bruitage...

Phase 3, durée 15 mn. Phase de jeu collective avec les extraits sonores.

L'enseignant devient le meneur de jeu et choisit un extrait sonore à faire écouter. Les élèves de chaque groupe doivent coopérer pour choisir un photogramme qui correspond selon eux à l'extrait sonore. Ils doivent ensuite élaborer collectivement un argumentaire (expliquer ses choix).

Procéder en deux temps, après une première écoute laisser un temps de discussion aux élèves dans les groupes avant de proposer une seconde écoute. Pour que l'ensemble de la classe puisse suivre l'argumentaire, le groupe indique le numéro du photogramme choisi à l'aide de l'index.

Comptage des points par groupe :

- 10 points, le photogramme correspondant à l'extrait sonore est identifié et le groupe propose une argumentation conséquente ;
- 5 points, le photogramme correspondant à l'extrait sonore est identifié mais le groupe ne propose pas une argumentation conséquente ;
- 5 points : le photogramme correspondant à l'extrait sonore n'est pas identifié mais le groupe propose une argumentation conséquente ;

Phase 4 et 5, durée 15 mn. Phase de jeu collective.

L'enseignant lit un extrait d'un texte critique (phase 4) ou d'un entretien du réalisateur (phase 5). Les élèves de chaque groupe doivent coopérer pour choisir un photogramme qui correspond selon eux à l'extrait lu et élaborer collectivement un argumentaire. Procéder en deux temps.

Comptage des points par groupe :

- 10 points, le photogramme correspondant à l'extrait est identifié et le groupe propose une argumentation conséquente ;

- 5 points, le photogramme correspondant à l'extrait est identifié mais le groupe ne propose pas une argumentation conséquente ;
- 5 points : le photogramme correspondant à l'extrait n'est pas identifié mais le groupe propose une argumentation conséquente ;

Analyse des photogrammes et des extraits sonores

Les photogrammes proposés sont extraits des 6 films de la programmation (4 photogrammes par films), ils cherchent à favoriser l'identification du personnage principal et des lieux de l'action de chacun des films. Ils sont également choisis pour permettre aux élèves de prendre conscience de motifs récurrents dans ces films : celui du vent et celui de la porte.

Variantes et compétences

Niveau 1 : Pour les élèves les plus jeunes, le jeu peut se dérouler dans un premier temps sous la forme d'un atelier dirigé par l'enseignant de façon à réguler et étayer les prises de parole. Les phases 4 et 5 sont plus complexes pour les élèves de cycle 2.

Le jeu peut permettre la préparation avant la projection d'un film, l'analyse des photogrammes favorisant la présentation du ou des personnages principaux, de certains lieux de l'action.

Après la projection, le jeu favorise un retour sur le film et surtout il offre la possibilité de faire des liens entre les films (motifs, genres, personnages...)

Niveau 2 : Produire des écrits. Les phases 4 et 5 peuvent donner l'occasion de produire des écrits. On peut demander aux élèves d'écrire une critique des films vus (pour ce faire il est possible de lire quelques extraits de critiques ou du carnet de notes cf. le site, extraits de critique à lire) ou une description pouvant servir dans cette phase de jeu.

Niveau 3 : Produire son propre jeu centré sur un film vu à partir des photogrammes et des extraits de la plateforme Nanouk. Proposer ce jeu à une autre classe.

Compétences mises en œuvre :

Cycle II Langue orale

Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues - notamment décrire, expliquer - dans des situations où les attentes sont explicites ;

Participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément...).

Arts plastiques

Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. La narration et le témoignage par les images

Cycle III Langue orale

Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Arts plastiques

Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.