



CYCLE 2

CYCLE 3

Livret pédagogique

LES CONTES DU POMMIER

SORTIE LE 8 AVRIL 2026





Cet outil est à destination des enseignants et plus généralement des adultes accompagnant des enfants spectateurs.

Les activités proposées font référence aux programmes de **cycles 2** de l'Education Nationale mais la plupart **sont adaptables à des élèves de cycle 3**.



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions, pour penser et communiquer.



Les méthodes et outils pour apprendre (s'organiser, coopérer, rechercher, vérifier...)



Les systèmes naturels et techniques (observer, poser des questions sur le vivant, la matière et les objets)



Représentation du monde, de l'activité humaine (enseignements artistiques, culturels, notions d'espace et de temps, comparaisons...)



L'histoire ET LES CONTES



***Les Contes du pommier* est l'adaptation de trois nouvelles pour les enfants, écrites par l'auteur tchèque Arnošt Goldflam. Ces trois histoires sont liées dans le film par *Les Contes de Suzanne* : Une enfant de huit ans raconte ces histoires fantastiques à ses deux frères avec l'aide d'un chapeau magique.**



LES CONTES DE SUZANNE

Réalisé par Jean-Claude Rozec (France)

Suzanne, son petit frère Tom et son grand frère Derek passent le week-end chez leur grand-père. Mais ce dernier est mystérieusement occupé dans son atelier.

Afin de combler l'absence de leur grand-mère, la jeune Suzanne s'improvise conteuse. Au pied du pommier du jardin, elle emmène ses deux frères dans des histoires imaginaires et merveilleuses. Pour composer chacune d'elle, Tom et Derek doivent proposer trois mots à mettre dans le chapeau, pas un de plus, pas une de moins. Et hop, le conte commence.

Leur grand-père finit par s'associer à leurs jeux et comme par magie, leur offre un éblouissant moment de partage et de joyeux souvenirs.

La première histoire de Suzanne

Avec 3 choses dans le chapeau : un parapluie, un petit chat, des policiers.

LES ORPHELINS

Réalisé par David Sukup (République tchèque)

Un frère et une sœur, en rentrant de l'école, recueillent un petit chat abandonné sous la pluie. Isolés chez eux suite à l'hospitalisation soudaine de leurs parents, deux policiers annoncent aux enfants leur départ vers une famille d'accueil. Mais le chat, par magie, prend l'apparence d'une tante aimante pour prendre soin d'eux jusqu'au retour de leurs parents.

La deuxième histoire de Suzanne

Avec 3 choses dans le chapeau : une forêt hantée, une bête monstrueuse, un trognon de pomme.

LES VIEUX TROGNONS DE POMMES

Réalisé par Patrik Pašš' (Slovaquie)

Jonas a du mal à s'affirmer face à son ami, téméraire, qui lui propose de franchir le mur d'un jardin en friche aux allures de jungle. Une vieille maison abandonnée y cache des caisses de trognons de pommes. Le copain désabusé s'en va mais Jonas ose s'aventurer plus loin pour percer le mystère. Il fait la connaissance d'une vieille Indienne comme sortie d'un conte de fées et doit affronter un monstre qui hante le jardin pour rentrer chez lui. Jonas découvre le pouvoir de l'imagination et prend confiance en lui.

La troisième histoire de Suzanne

Avec 3 choses dans le chapeau : des pantoufles, un oiseau plein de couleurs, une couronne.

LE JOURNAL DE LA VEILLE

Réalisé par Leon Vidma (Slovénie)

Bogdan, un vieil homme veuf et triste, met ses pantoufles chaque matin pour aller acheter son journal. Alors qu'une bourrasque de vent lui arrache les feuilles des mains, il découvre en voulant les rattraper, que lui aussi peut s'envoler ! Il quitte son quotidien déprimant pour un voyage fantastique dans les airs, jusqu'en Afrique où il est couronné roi des oiseaux. Cette expérience rêvée lui redonne la joie de vivre.

Magie ET FANTASTIQUE



Les personnages des quatre histoires vivent des événements étranges et magiques dans des lieux parfois mystérieux comme Jonas dans la vieille maison au fond du jardin en friche ou Bogdan dans cette forêt aux drôles d'oiseaux. On aime se raconter des histoires fantastiques, irréelles, pour éveiller notre curiosité, notre imaginaire, pour se faire peur, s'émerveiller ou pour rêver ; dans tous les cas, pour le plaisir de jouer avec nos émotions.



GEORGES MÉLIÈS

Il a été le tout premier cinéaste à avoir filmé des histoires fantastiques et pleines de magie, à peine un an après l'invention du cinématographe, il y a 130 ans !

Excellent magicien et fasciné depuis son enfance par les marionnettes, il comprit le pouvoir du cinéma pour raconter des histoires encore plus spectaculaires et féériques que les spectacles qu'il présentait au théâtre.

En 1896, il tourna *Escamotage* d'une dame chez Robert Houdin***, premier film avec des « effets spéciaux » où magie et cinéma se sont mélangés.

Il faisait rire ou terrifiait son public avec des fantômes, des monstres qui apparaissaient, disparaissaient, se transformaient dans des décors irréels représentant des grottes souterraines et même la lune avec ses extra-terrestres dans son célèbre *Le Voyage dans la lune* tourné en 1902.

Georges Méliès utilisait ses trucs de magie dans tous ses films auxquels il ajoutait des effets rendus possibles grâce à la technique du cinématographe : **Il stoppait sa caméra en cours de plan pour enlever ou rajouter un élément puis reprenait le tournage de la scène.** Il donnait ainsi l'illusion d'une disparition ou d'une apparition. Il pouvait aussi tourner plusieurs scènes différentes sur le même morceau de pellicule pour créer des superpositions d'images... Georges Méliès est considéré comme **le pionnier des effets spéciaux au cinéma.** Ses films ont eu un énorme succès à l'époque.

Ensuite, l'espagnol **Segundo de Chomon** fut l'un des tout premiers à développer **le tournage image par image, donc le cinéma d'animation**, pour faire bouger des objets, des marionnettes et créer des effets spéciaux (*El Hotel Electrico*, 1908). Un autre exemple classique est *King Kong*, film américain de 1933, dans lequel de nombreuses scènes avec le gorille géant ont été animées avec une petite marionnette comme un film de poupée. Bien plus tard, **George Lucas** a exploité cette même technique d'animation comme effets spéciaux dans sa fameuse trilogie des premiers *Star Wars*.

Chewbacca ou R2D2 sont dans plusieurs scènes, de simples marionnettes comme dans *Les Contes du pommier*.

Les Contes de Suzanne, Les Orphelins, Les vieux trognons de pommes et Le Journal de la veille, jouent de ces effets artisanaux traditionnels, tournés image par image comme des nouveaux effets numériques pour nous transporter dans **des mondes fantastiques et pleins de magie.**

* Escamotage

Disparition d'un objet, d'une personne, par un tour de main qui échappe à l'attention des spectateurs. Dissimuler quelque chose.

** Robert Houdin

(1805-1871) Il est le plus célèbre illusionniste français du XIXe siècle. Il fut également horloger et inventeur. Il est à l'origine de presque tous les grands tours de magie actuels en utilisant ses connaissances scientifiques pour réaliser ses trucages.

QUESTIONS / RÉPONSES

DÉFINIR AVEC LES ENFANTS LA DIFFÉRENCE ENTRE LES MOTS
« MAGIE » ET « FANTASTIQUE ».Au cinéma, qu'est-ce que
la magie ?

→ C'est quand un personnage a des pouvoirs extraordinaires :

Transformer des objets, lancer des sorts, contrôler la glace ou le feu, voler, apparaître ou disparaître, etc.

Au cinéma, qu'est-ce que le
fantastique ?

→ C'est quand quelque chose d'étrange ou surnaturel arrive dans un monde normal :

Un enfant découvre qu'il est sorcier, une porte mène vers un autre monde, une maison est habitée par un fantôme, un monstre rôde dans une forêt sombre, etc.

Le fantastique mélange réalité et imaginaire.

Jeu de mémoire et de réflexion

→ Comme dans les films de Georges Méliès, les quatre histoires des *Contes du pommier*, réalisées avec des marionnettes, présentent des scènes fantastiques et avec de la magie.

Pour chacune des quatre histoires, demander aux enfants par écrit ou à l'oral de citer :

- > une action magique
- > une situation fantastique

Réponses possibles des enfants :

LES CONTES DE SUZANNE

Scène de magie :

- Suzanne « dépose » trois mots dans le chapeau et hop ! un conte apparaît.
- Grâce à sa machine, le grand père fait s'animer plein de photos souvenir sur les murs de la cabane.

Scène fantastique :

- La nuit, le grand père rejoint son mystérieux atelier pour y préparer quelque chose de secret. Des bruits et des lumières étranges sortent de la vieille maison de bois.

LES ORPHELINS

Scène de magie :

- Le chat se transforme en tante bienfaitante.

Scène fantastique :

- Le soir d'orage et les rayons lumineux au travers de la porte

LES VIEUX TROGNONS DE POMMES

Scène de magie :

- La vieille indienne fait apparaître des images animées sur les murs.

Scène fantastique :

- Dans la cabane abandonnée, s'ouvre une porte vers une belle maison habitée.
- Un monstre étrange rôde dans le jardin qui ressemble à une vraie jungle.

LE JOURNAL DE LA VEILLE

Scène de magie :

- Bogdan le vieil homme s'envole soudainement.

Scène fantastique :

- Bogdan arrive dans une forêt où pleins d'oiseaux multicolores différents lui parlent.

QUESTIONS / RÉPONSES

PARLER ENSEMBLE DES ÉMOTIONS

Pourquoi aime-t-on les histoires magiques et fantastiques ?

Est-ce que ça fait peur ou ça fait rêver ?

Est-ce que les héros ont toujours des pouvoirs ?

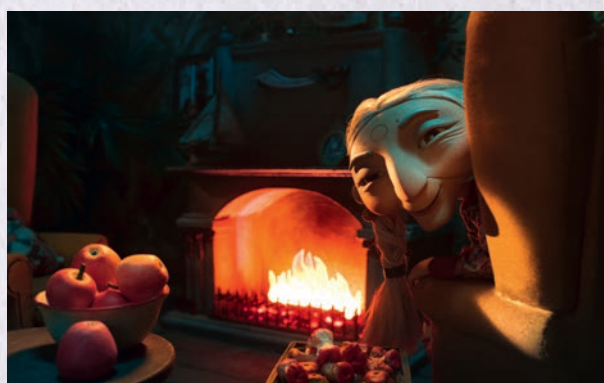
Parler des émotions ressenties en regardant ces films permet d'aborder le courage, la tristesse, la colère, la peur de la solitude, la joie, la fierté, l'amitié...

Quand on est un peu ou qu'on se sent seul comme Jonas, le jeune garçon, ou Bogdan, le vieil homme, l'imagination, le rêve et un peu de magie font s'évader, permettent l'impossible, redonnent de la force et de l'espérance.

Les histoires que les trois enfants et leur grand-père se racontent, les aident au fil des récits à accepter la disparition de la grand-mère et à retrouver leur joie de vivre, réunis.

« Quel est donc l'homme à notre époque qui pourrait vivre sans féerie, sans un peu de rêve ? »

Georges Méliès



Lanterne MAGIQUE



À partir d'une drôle de lanterne magique de sa fabrication, le grand père de Suzanne, Tom et Derek, a fait la surprise de leur projeter sur les murs de la cabane, une multitude d'images souvenirs de bons moments passés en famille, avec leur grand-mère. **Les images scintillaient et bougeaient dans l'obscurité. C'était féérique.**



LANTERNE DE PROJECTION

La lanterne magique, appelée aussi lanterne de projection, a été inventée bien avant le cinéma, par Christian Huyghens, un grand scientifique de l'époque de Louis XIV, le Roi Soleil. Pendant plus de trois siècles elle a fait rêver, impressionné par ses images peintes, impalpables et mouvantes projetées sur les murs ou de grands draps blancs.

Mais la lanterne fabriquée par le grand père de Suzanne, tourne aussi en projetant ses images pour leur donner du mouvement. Son appareil évoque une autre invention qui précède le cinéma : le **Praxinoscope de projection** devenu le **Théâtre optique**.

Entre 1876 et 1888, l'inventeur Emile Reynaud a développé une drôle de machine tournante qui permettait à l'aide de petits miroirs, d'animer une suite de dessins fixes, peints sur des bandes de papier. Il parvint ensuite à projeter ces images animées sur un grand écran. **Les premières projections de dessins animés étaient nées !** Emile Reynaud en proposait de vrais spectacles au théâtre du Musée Grévin à Paris jusqu'à l'arrivée du cinéma. 500 000 personnes ont assisté, entre 1892 et 1900, à 12 800 séances du Théâtre optique en découvrant *Pauvre Pierrot*, *Autour d'une cabine* ou *Le Clown et ses chiens*. Walt Disney reconnaîtra Emile Reynaud comme l'un des plus **grands précurseurs du cinéma d'animation**.



Affiche des spectacles de projection d'Emile Reynaud, 1892. ©Metropolitan Museum of Art



Lithographie, Jean Henri Marlet - La Lanterne Magique (1824). © Musée Carnavalet, Paris



ACTIVITÉ

FABRIQUER UNE LANTERNE MAGIQUE



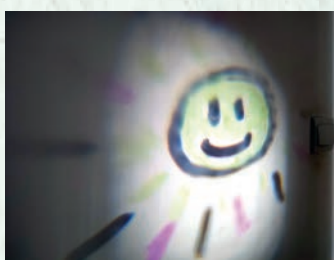
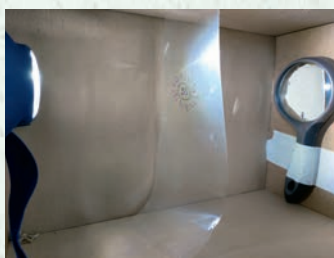
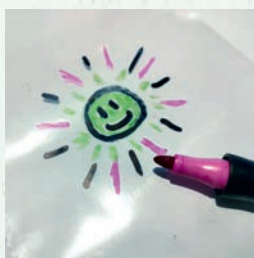
Matériel

- 1 loupe
- 1 lampe torche (ou petit projecteur)
- 1 boîte en carton (ou du carton pour en reconstituer une)
- Des feuilles transparentes ou du papier calque
- Des feutres de couleur indélébiles



Le système est très simple

- ① La source lumineuse de la lampe (placée à l'arrière de la boîte) **se projette sur le dessin** (glissé au centre de la boîte) et le traverse.
- ② La lumière arrive ensuite dans **la loupe** (placée à l'autre extrémité de la boîte) qui, grâce à sa lentille, concentre la lumière.
- ③ Les rayons lumineux arrivent sur le mur où l'on voit **apparaître l'image du dessin**.



Conseils

Pour que le procédé fonctionne correctement, il faut **assombrir la pièce et être proche du mur** car le dispositif n'est pas très puissant. Préférez un spot ou un petit projecteur à une torche à pile.

Variante

On peut **récupérer d'anciens projecteurs de diapositives** et dessiner sur des feuilles transparentes avec des feutres permanents ou indélébiles. Étant donné la petite taille de l'image, prévoir de dessiner **un seul élément simple par image**. On peut aussi utiliser les anciens rétroprojecteurs des salles de classe qui permettent de réaliser de plus grands dessins, souvent au format A4. On perd un peu le charme des lanternes d'autrefois.



POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES LANTERNES MAGIQUES

<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precine-ma/seance-8-la-lanterne-magique>

Pommier ÉTERNEL



© François Lignier

Depuis très longtemps, **le pommier accompagne les humains dans leurs vies et leurs rêves.**

Il y a plus de 5000 ans, dans des régions proches de la Turquie ou de l'Iran actuel, les premiers pommiers ont été cultivés à partir de variétés sauvages. Ce fruit **facile à faire pousser, nourrissant, se conservant bien**, s'est répandu progressivement dans le monde entier par les voyages de différents peuples. C'est aussi un beau fruit brillant, souvent rouge ou jaune comme de l'or. Quand on le coupe en deux dans sa largeur, on découvre en son cœur une magnifique étoile formée par cinq petites poches qui contiennent les pépins. Toutes ces qualités ont prêté au pommier et à ses pommes des **pouvoirs magiques, de protection.**



Dans l'Antiquité, chez les anciens Grecs, on racontait que le merveilleux jardin des Hespérides, réservé aux dieux et gardé par les nymphes, contenait **un arbre fabuleux aux pommes d'or**. Gaïa, la Terre, en offrit à Héra la reine des dieux, à l'occasion de son mariage avec Zeus car **ces fruits étaient porteurs d'immortalité**, de fécondité, de richesse. Un grand héros, Héraclès (Hercule), dut accomplir un exploit très difficile pour en rapporter quelques-unes au roi Eurysthée.

Dans la Bible écrite il y a près de 2500 ans, on parle aussi d'**un arbre planté au milieu du magnifique jardin d'Eden, porte d'entrée vers l'éternité, l'immortalité**. Le texte ne dit pas clairement que cet arbre fruitier était un pommier mais beaucoup de gens l'ont imaginé ainsi. Adam et Eve se sont approchés de ses fruits jolis à regarder et bons à manger. Avaient-ils le droit d'en attraper ou pas ? Quel goût pouvaient-ils avoir ? La pomme est alors devenue le **symbole de la curiosité, de la connaissance et du choix entre le bien et le mal**.

Plus tard, dans les pays du Nord, on racontait que la déesse Idunn gardait **des pommes magiques qui permettaient aux dieux de rester jeunes**. Dans la légende du Roi Arthur, le magicien Merlin racontait ses histoires sous un pommier, son arbre préféré. Là encore, le pommier représentait à la fois **la jeunesse, la vie qui continue mais aussi la connaissance et la sagesse**.



Vitrail Adam et Eve le fruit et le serpent au jardin d'Eden.

Basilique Notre-Dame des Enfants, Châteauneuf-sur-Cher

© Olive Titus

Les pommiers, seuls dans un jardin ou plantés en vergers sont encore très nombreux autour de nous. Il faut les observer : **chaque printemps, ils se couvrent de fleurs blanches ou roses, puis ils offrent leurs fruits à l'automne**. Ils montrent que la nature suit un cycle, les saisons : elle dort en hiver, renaît au printemps et donne ses fruits en été et en automne.

Ainsi, depuis l'Antiquité jusqu'à aujourd'hui, le pommier raconte toujours la même chose : **la vie, le temps qui passe**. On peut y construire une cabane, s'y raconter des histoires à l'ombre de son feuillage et surtout partager ses fruits avec bonheur.

Et si vous plantiez un pommier dans la cour de l'école ?

Il y a le choix entre **plusieurs milliers de variétés** à regarder pousser au gré des saisons !

Les enfants peuvent comprendre très concrètement les cycles naturels, faire pousser leurs propres fruits et développer une relation privilégiée avec la nature... sciences, art, français, toutes les disciplines peuvent être approchées : tenue d'un journal, création de fiches descriptives, dessins d'observation, photos saisonnières... une belle et concrète sensibilisation à l'environnement et un bon moyen comme Suzanne, de se raconter plein d'histoires autour du pommier !

→ Conseils

- **Se rapprocher d'un pépiniériste** pour choisir la variété la plus adaptée à votre région et la plus résistante sans traitements. Il fournira tous les conseils à une bonne plantation.
- **Choisir un arbre** dont les pommes se récoltent pendant la période scolaire.
- **Un arbre en pot peut être planté** au printemps en prévoyant un bon arrosage l'été suivant. Pour les arbres à racines nues, il faut privilégier l'automne.

Mobiliser
le langageMéthodes et outils
pour apprendre

ATELIER D'ÉCRITURE

TROIS INGRÉDIENTS DANS UN CHAPEAU



Objectif

- Stimuler l'imagination
- Enrichir le vocabulaire
- Apprendre à structurer une petite histoire avec les notions de début / fin / problème / solution.



Matériel

- Petits rectangles de papiers (A4 coupé en 8)
- Un chapeau
- Crayons et feuilles pour écrire

Principe de l'atelier

Comme Suzanne jouant avec ses frères, **chacun doit piocher dans un chapeau trois mots au hasard**, puis imaginer et **écrire une petite histoire**, dans laquelle ces trois mots doivent obligatoirement être utilisés.

Déroulement

① **Distribuer** trois petits papiers à chaque enfant.

② **Ecrire un mot** sur chaque morceau de papier.

Ces mots doivent être **un nom au choix** : Un objet (ex : clé, parapluie, pomme, chaise, coffre...).

Un personnage (ex : enfant, pirate, princesse, robot, maitresse d'école, grand-père...).

Un animal (ex : chat, éléphant, lapin, mouche, lion, rat, oiseau...).

Un lieu (ex : forêt, école, montagne, cabane, château, bateau...).

Pour être certain de rajouter de la magie, du fantastique à l'histoire, les noms peuvent être suivis d'un **adjectif qualificatif** :

Mystérieux, enchanté, magique, minuscule, géant, invisible, rouge, noir, effrayant, brillant, etc.

③ **Tous les mots sont déposés dans le chapeau**. Les enfants, individuellement ou par petits groupes de deux ou trois, tirent **trois papiers** au hasard.

④ **Jouer avec l'ordre des mots** :

Tester un maximum de combinaisons possibles avec les 3 mots tirés au sort. Cela peut donner :

- Le lion du train poursuit une lampe.
- Le train poursuit la lampe du lion.
- Un lion avec sa lampe est poursuivi par un train.

A Mobiliser le langage

B Méthodes et outils pour apprendre

TROIS INGRÉDIENTS DANS UN CHAPEAU



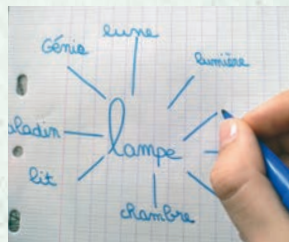
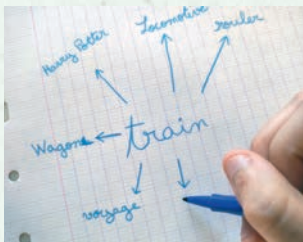
5 Association d'idées :

Parfois un mot nous en suggère un autre, qui lui est lié par le sens, les sonorités, un souvenir. C'est ce que l'on appelle la pensée associative. Ce mode de réflexion est très utile pour chercher des idées.

Si un enfant pioche le mot lion, vont s'associer dans son esprit d'autres mots liés qu'il écrit tout autour sur une feuille.

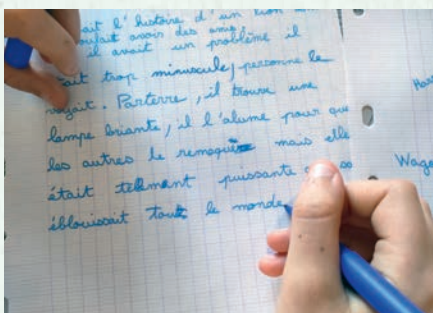
Exemple : lion = Afrique, zoo, félin, chaleur, savane, fourrure, gros chat, dévorer, rat, cirque, gazelle, roi, dormir, etc.

Les enfants reproduisent l'exercice avec les 3 mots piochés.



6 Ecrire l'histoire en utilisant les 3 mots piochés, « pas un de plus, pas un de moins », comme disaient Suzanne et sa grand-mère.

Les enfants peuvent s'inspirer des situations et des mots trouvés dans les deux petits exercices précédents.



Guider les élèves avec 4 questions simples :

- Qui est le personnage principal ?
- Quel est son problème ?
- Comment les trois éléments interviennent-ils ?
- Comment l'histoire se termine-t-elle ?

On peut faire un petit schéma au tableau :

Début → Problème → Aventure → Solution → Fin

Ajuster le nombre de phrases demandées en fonction de l'âge des enfants.

7 Lecture volontaire de quelques textes.

Les camarades doivent repérer les trois éléments utilisés.

Exemple d'histoire courte : Ecrite à partir de trois mots tirés au hasard dans le chapeau : Un lion minuscule, un train mystérieux, une lampe brillante.

« Un lion solitaire voulait avoir des amis. Mais il avait un problème : il était si minuscule que personne ne le voyait. Un jour, il trouve par terre une jolie lampe brillante. Il l'allume pour que les autres le remarquent. Mais cette lampe est tellement puissante qu'elle éblouit tout ceux qui la regardent. Ils s'enfuient en courant. Alors le lion triste va à la gare. Il monte dans un train pour partir très loin, le plus loin possible. Après de longues heures de voyage, le train arrive à son terminus. Le lion doit descendre. Avec surprise, il découvre un pays peuplé de petits êtres aussi minuscules que lui. Il se fait enfin de nombreux amis. Mais il doit se débarrasser de sa lampe trop brillante pour ne pas les effrayer ! » Eve, 9 ans

7 Prolongements possibles :

- Illustrer l'histoire
- Créer un petit recueil de classe avec l'ensemble des histoires des enfants.

Cinéma DE MARIONNETTES



Si une majorité de films d'animation sont réalisés en dessins animés, **la technique de la marionnette animée, appelée aussi stop motion, est utilisée par de nombreux réalisateurs.**



Parmi les plus célèbres, **Nick Park** aux Royaume-Uni a créé les fameux *Wallace et Gromit* en «pâte à modeler», *L'Étrange Noël de Mr Jack* est né aux Etats-unis sous la main d'**Henry Selick** et la plume de **Tim Burton**, **Wes Anderson** a réalisé en marionnettes animales tout en pelage et fourrure, *L'île aux chiens* et *Fantastic Mr Fox*. Le Mexicain **Guillermo del Toro**, grand défenseur d'un cinéma de l'imaginaire a créé récemment un magnifique *Pinocchio*. En Europe, c'est entre autre le suisse **Claude Barras** avec *Ma vie de Courgette* ou *Sauvage* qui défend le cinéma en stop motion. De nombreux films de marionnettes animées ont aussi été réalisés au cours du XXe siècle en Europe de l'Est, où existait déjà une grande tradition du théâtre de marionnettes à fil. A Prague plus particulièrement, une véritable école a vu le jour avec des auteurs comme **Jiri Trnka** et son fameux *Songe d'une nuit d'été*, d'après Shakespeare puis **Břetislav Pojar**.

Le tchèque **David Sukup** pour *Les Orphelins*, premier court métrage des contes du pommier, comme le slovaque **Patrik Pašš** pour *Les Vieux trognons de pommes* sont dans la pure lignée de ces deux maitres, leurs grands inspirateurs, avec des marionnettes réalistes, en résine (autrefois en bois) habillées de véritables petits vêtements.

Le slovène **Leon Vidma**, dans *Le Journal de la veille*, confronte le grand père Bogdan, marionnettes habillées de tissus avec un style pâte à modeler pour les oiseaux multicolores et loufoques.

Le français **Jean-Claude Rozec**, du studio breton *Vivement lundi !*, crée le lien entre les trois courts métrages avec tous les personnages de la famille de Suzanne.



Ma vie de Courgette ©Gebeka films



Wallace et Gromit, les inventuriers ©Gebeka films

Liens vers des extraits de certains auteurs cités

→ Deux maîtres tchèques

- *La Main* de Jiri Trnka (extrait) - 1965

<https://vimeo.com/112814864>

- *Un verre de trop* de Bratislav Pojar -1953

<https://www.youtube.com/watch?v=py-UAFzw24KA&list=PLn4AAibWp7DBKFc82uifIMPxc-23cgUd-T>

→ Deux autres films mythiques

- *Wallace et Gromit* de Nick Park (extraits et secrets de fabrication)

<https://www.youtube.com/watch?v=1M0qf6Neaig>

<https://www.gebekafilms.com/fiches-films/wallace-gromit-coeurs-a-modeler/>

- *Ma vie de Courgette* de Claude Barras (bande annonce)

<https://www.youtube.com/watch?v=OEwycy4aaFw>

<https://www.gebekafilms.com/fiches-films/ma-vie-de-courgette/>

→ Et la bande annonce du film

- *Les Contes du pommier*

https://drive.google.com/file/d/16MWBpZsMWkIO-pNKNDpi80aj_QVpkY16H/view

Pour retrouver les personnages découverts dernièrement au cinéma.



Méthodes et outils pour apprendre



Représentation du monde



ATELIER MODELAGE ET STOP MOTION

MARIONNETTES DE CINÉMA



Matériel

- Pains de pâte à modeler de couleurs différentes (de type « Patplume »)
- Fil de fer ou fil de cuivre fin (chutes de fils électriques)
- « Dominos » ou « sucres » d'électricien
- Un petit tournevis
- Perles de bois blanches ou noires
- 1 smartphone ou tablette numérique



Quelle que soit leur apparence, toutes ces petites marionnettes bougent sans manipulation à fils en direct. **Animées progressivement, entre deux prises de vues de la caméra, image après image, elles prennent vie ensuite sur l'écran de cinéma au rythme de 24 images par seconde.**

Si les personnages de résine et habillés sont complexes à réaliser, les enfants peuvent sans problème créer leur oiseau exotique coloré, en pâte à modeler, à la manière de ceux que le vieux Bogdan rencontre dans *Le Journal de la veille*. Ils pourront ensuite leur faire battre des ailes comme au cinéma !

Fabrication des marionnettes

→ Chaque enfant fabrique son oiseau, chaque partie du corps séparément. Privilégier des **personnages courts sur pattes pour un meilleur équilibre** de la marionnette.

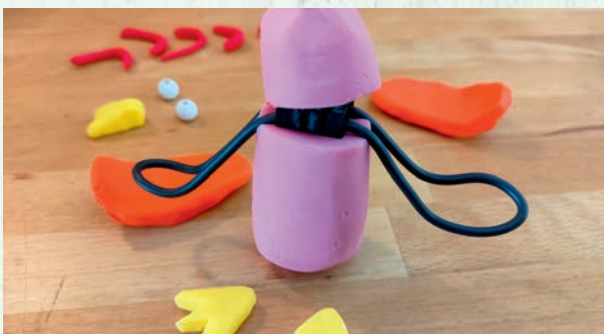


B Méthodes et outils pour apprendre

D Représentation du monde



→ Prévoir une armature simple pour les ailes à intégrer dans le corps de l'oiseau avant l'assemblage final des différentes parties du corps.



→ Les oiseaux sont prêts à être animés.



Tournage

① Sur un smartphone ou une tablette, télécharger l'application gratuite **Stop Motion Studio** pour filmer image par image (stop motion).

② Dans les paramètres de l'application, régler la prise de vue à une seule image par déclen-

chement et le visionnement à 24 images par seconde qui est le rythme de référence pour le défilement des images au cinéma.

③ Poser les oiseaux à filmer sur une table proche d'un mur. Fixer sur ce mur une grande feuille ou un tissu uni qui représentera le ciel.

④ Caler de manière stable le smartphone face aux sujets à filmer (un pied photo est idéal).

⑤ Commencer à animer l'oiseau de pâte à modeler :

- Tenir le buste d'une main et lever les ailes, l'une après l'autre, de quelques millimètres.

- Se retirer du champ de la caméra et prendre deux images. (Vous obtiendrez 12 poses différentes pour 24 images de film, ce qui garde une bonne fluidité tout en étant plus rapide à réaliser qu'en enregistrant une seule image à chaque position).

- Recommencer l'opération, pose après pose, jusqu'à ce que les ailes soient au plus haut. Faire redescendre les ailes de la même manière. Au rythme de 24 images/ seconde, 6 étapes pour monter les ailes et 6 étapes pour les baisser créeront un battement d'ailes d'une seconde : 6x2 images à la montée + 6x2 images à la descente = 24 images.

- Activer le mode lecture en boucle pour voir l'oiseau battre des ailes autant de temps que vous le souhaitez !

Plusieurs oiseaux peuvent être animés en même temps.

Une fois le mouvement d'ailes maîtrisé, le rapport entre les distances de déplacement nécessaires et le temps obtenu compris, les enfants peuvent expérimenter d'autres mouvements simples comme tourner la tête ou ouvrir le bec.

Amusez vous avec cette joyeuse volière colorée !

