



« L'enfant ne peut connaître un épanouissement équilibré que si son intelligence rationnelle et son intelligence sensible sont développées en harmonie et en complémentarité. »

Plan pour les arts et la culture à l'école, Centre National de Documentation Pédagogique, 2001

Questionner un film / Activités pédagogiques

Découvrir un film avec les enfants est une expérience unique ; ludique, elle permet de travailler en classe l'ensemble des compétences ciblées des programmes scolaires et de développer de multiples aptitudes. L'aptitude à comprendre et à se faire comprendre, à créer des images mentales, à observer, classer, inventer, communiquer avec les autres ou encore à s'exprimer à travers le mouvement, à être sensible au rythme et aux univers sonores. Les films invitent aussi les enfants à reconnaître leurs émotions et à comprendre celles des autres. Certains questionnements sont communs à chaque film ; parfois devenus évidents pour les adultes, ils ne sont pas pour autant naturels et chaque visionnage avec les enfants sera l'occasion de se poser les questions qui deviendront des réflexes pour exercer un esprit critique et se fabriquer des goûts.

De nombreuses activités sont aussi communes à chaque film. La « boîte à outils » propose une liste d'activités au service de l'ensemble des enseignements de l'école primaire.

Français (et ou langues étrangères)

Cycle	Compétence
Comprendre et faire comprendre	
1 2 3	Identifier l'auteur et l'équipe de production Scénario, mise en scène, animation, musique...
1 2 3	Remue-méninges (brainstorming) Ce que les élèves ont retenu, ce qu'ils ont ou n'ont pas compris, ce qu'ils ont ressenti...
1 2 3	Raconter l'histoire à l'oral ou à l'écrit En quelques phrases puis en une phrase la plus courte possible.
1 2 3	Identifier, nommer (Vocabulaire) et décrire les éléments du film Objets, lieux, formes, couleurs, sons... Décrire les personnages (portrait) et leur rôle dans le film.
1 2 3	Être capable de se remémorer le film Quelques jours après le visionnage. (prolongement musique : se remémorer les scènes à partir d'extraits musicaux).
1 2 3	Identifier les rapports, les positions entre les objets Adverbes de lieu, là-bas, dessous, dedans... Oral et/ou écrit (prolongements arts plastiques).
1 2 3	Identifier, nommer et décrire les actions des personnages Faire une liste de verbes qui décrivent les actions.
1 2 3	Faire la différence entre fiction et réalité Est-ce une fiction, une histoire, un contexte inspiré de la réalité ? Est-ce un rêve ? Est-ce plausible ?
1 2 3	Identifier les éléments clés du film Les personnages, les objets nécessaires à la compréhension du film.
1 2 3	Identifier les scènes, les moments clés du film Combien de scènes ? pourquoi est-ce un moment clé ?
1 2 3	Identifier les indicateurs, les repères temporels et spatiaux. Quand ? Combien de temps ? Où ? La position des personnages dans l'espace.
1 2 3	Changer de point de vue Raconter l'histoire depuis le point de vue de plusieurs personnages.
1 2 3	Comparer le film et le monde réel Un objet dans la réalité (les 5 sens) et dans un film (prolongement monde vivant).
1 2 3	Décrire un personnage du film Physiquement et psychologiquement.
1 2 3	Décrire l'ambiance du film Qu'est-ce qu'une ambiance, une atmosphère ?
1 2 3	Classer les films (univers visuels, histoires...) Suite au visionnage de plusieurs films.
1 2 3	Identifier l'époque et le lieu de l'histoire historique, intemporelle, imaginaire ?
1 2 3	Identifier les messages du film Débats et petits ateliers philosophiques.
1 2 3	Saisir l'intention de l'auteur du film Intention dominante de l'auteur et ses arguments principaux.
1 2 3	Comparer plusieurs films Genres, univers visuels et sonores, formes narratives, figures de style, personnages, rythme du film...
1 2 3	Débats sur que les enfants regardent hors de l'école Les films préférés ? Séries, longs-métrages, films documentaires, programmes TV...
Créer individuellement ou collectivement	
1 2 3	Imaginer un nouveau titre Comparer les titres proposés et expliquer le choix (prolongement arts plastiques : affiche du film).
1 2 3	Imaginer les dialogues du film Puis lire lors du visionnage du film.
1 2 3	Faire un livre avec les images du film (les enfants narrateurs) Expliquer le choix du narrateur : raconter à la première ou à la troisième personne, au présent ou au passé...
1 2 3	Créer un storyboard du film à partir d'images du film Ajouter une légende. Précisez les mouvements de caméra pour le cycle 3 (prolongement arts plastiques).
1 2 3	Créer un nouveau personnage Un personnage qui trouverait sa place dans l'histoire. Humain, animal, objet ou abstraction... (personnification).
1 2 3	Imaginer un début et une fin Un début d'avant le film, une nouvelle fin ou la suite du film. Deux fins différentes...
1 2 3	Changer un moment ou un élément du film et imaginer la nouvelle histoire un élément clé du film ou un élément secondaire. Et si une chose inanimée dans le film prenait vie ?
1 2 3	Recréer la chronologie du film À partir de phrases en désordre (prolongement arts plastiques avec des images du film).
Exprimer ses opinions et ses émotions	
1 2 3	Exprimer une opinion personnelle sur le film Points de vue, affinités. Défendre son avis. Pourquoi j'aime un peu, beaucoup, passionnément... ?
1 2 3	Comparer avec des expériences personnelles Le film vous fait-il penser à une expérience personnelle ?
1 2 3	Reconnaître ses émotions et comprendre celles des autres Identifier et exprimer ses émotions. Dialogue en classe. Voir le lexique des émotions.

Arts plastiques

Cycle	Compétence
Se repérer et être sensible aux arts	
1 2 3	Analyser les univers visuels du film Histoire de l'art, courants artistiques... Découverte d'expressions artistiques diverses et comparaison.
1 2 3	Comparer avec d'autres forme de représentation Une pomme dans l'histoire de l'art par exemple (expression artistique comme vision du monde).
1 2 3	Identifier les références Comparer avec des oeuvres cinématographiques, littéraires, picturales...
Expérimenter et créer	
1 2 3	Faire un plan du décor, représenter l'espace Les principaux éléments, les parcours des personnages...
1 2 3	Représenter un personnage ou un objet En dessin et en volume (pâte à modeler) puis comparer.
1 2 3	Expérimenter la cadrage Avec un appareil photo. Gros plan, hors champ... Voir la fiche : le lexique du cinéma.
1 2 3	Faire un film ou une animation en classe Appareil photo (stop motion), caméra ou tablette. Fabriquer un thaumatrope ou un folioscope.
1 2 3	Créer une histoire (avant le visionnage du film) Imaginer une histoire à partir de 2 ou 3 images du film puis dessiner les images manquantes.
1 2 3	Créer une affiche du film Choix des éléments, mise en page (prolongement français ou langues étrangères, imaginer le titre).
S'approprier les techniques cinématographiques	
1 2 3	Identifier les techniques de mise en scène Flashback et autres outils narratifs.
1 2 3	Utiliser le vocabulaire cinématographique Voir la fiche : Le lexique du cinéma.
1 2 3	Créer un storyboard pour le film Dessiner des vignettes à partir des images du film (prolongement Français ou langues étrangères).
1 2 3	Comparer avec d'autres formes d'expression Roman, poème, bande dessinée, peinture, sculpture, théâtre, film documentaire, publicitaire...
1 2 3	Identifier les techniques d'animation Dessin à la main, stop motion, par ordinateur.
1 2 3	Découvrir de nouveaux métiers Scénariste, réalisateur, animateur, producteur, bruiteur... Voir la fiche : les métiers du cinéma.

La musique

Cycle	Compétence
Le rôle du son et de la musique	
1 2 3	Décrire et comparer des éléments sonores Identifier des ressemblances et des différences.
1 2 3	Comprendre le rôle de la musique Relation avec la mise en scène et les images. Bande sonore sans le film. Extrait avec des musiques différentes.
1 2 3	Chanter la musique du film Seul ou en chorale, avec ou sans instruments.
1 2 3	Imiter un bruitage du film Moyens simples comme les mains, la bouche, du papier froissé...
1 2 3	Composer une musique et/ou des bruitages pour le film Moyens simples, la voix, les mains ou instruments de musique... Comprendre les influences sur le film.

EPS

Cycle	Compétence
Construire un langage du corps	
1 2 3	Rejouer, Reproduire la scène d'un film Dialogues et scénographie. Jeu théâtral, mime. Imiter des postures, des expressions de visages.
1 2 3	Reproduire des mouvements avec son corps Le mouvement des personnages, des arbres, des nuages, des formes abstraites...
1 2 3	Faire deviner aux autres élèves Imiter un personnage ou un élément du film, des postures, des expressions de visages et faire deviner.

Maths

Cycle	Compétence
Des maths pour les plus petits	
1 2 3	Un peu d'algèbre Compter les personnages ou les éléments d'un film. Le nombre de fois que...
1 2 3	Un peu de géométrie Identifier et dessiner les formes géométriques.
1 2 3	L'espace en 3 dimensions Se repérer dans les lieux du film. Ajouter la dimension temporelle. Relation entre l'objet et l'espace.