

** VALISE PÉDAGOGIQUE **

OMBRE & LUMIÈRE

OBJECTIFS

Comprendre le fonctionnement d'une projection cinéma.
Explorer le récit et exprimer ses émotions.

UTILISATION

Ce document vous propose plusieurs idées d'activités dont les modes d'exploration sont multiples et peuvent se décliner en fonction des contraintes de temps et d'espace, du nombre d'élèves, de leur âge, des films projetés, de vos projets et objectifs.

CONTENU

3 pochettes de marionnettes ombres



3 lampes à histoire



4 tableaux magnétiques



1 lampe torche puissante



Ces valises sont mises à la disposition des équipes des cinémas et des équipes enseignantes pour une utilisation en prolongement ou en démarrage des séances Maternelle et cinéma. Elles ne peuvent en aucun cas sortir des cinémas.



LE FONCTIONNEMENT D'UNE PROJECTION

PROJETER UNE OMBRE

● OBSERVATION ●

Si les élèves ont déjà assisté à une séance de cinéma, demandez-leur comment elle s'est déroulée : obscurité, rangées de fauteuils face à l'écran, images qui apparaissent sur l'écran, fenêtre de la cabine de projection au fond... La question à laquelle vous allez chercher une réponse collectivement est : comment font les images pour aller du projecteur à l'écran ?

● EXPÉRIENCE ●

Dans la salle éclairée, demandez aux élèves de trouver leur ombre (généralement avec les différentes sources d'éclairage elle est diffuse et peu visible).

Maintenant baissez l'éclairage et utilisez la lampe torche de la valise que vous dirigez vers un mur. Demandez aux élèves de se positionner entre la lampe et le mur.



*Qu'est-ce qui apparaît sur le mur ? Leur ombre !
C'est la lumière qui projette leur ombre sur le mur. Comment fait-elle ? Que se passe-t-il si vous placez votre main sur la lampe ?*

Si vous cachez la lampe avec votre main, la lumière - ou une partie de la lumière - ne passe plus. C'est donc votre main qui cache la lumière et l'empêche de passer. Si vous vous mettez devant la lampe, c'est votre corps qui cache la lumière et ce cache prend la forme de votre corps, on parle alors d'une silhouette.



● ACTIVITÉ ●

Fête de l'ombre !

Sur un air de musique, proposez aux élèves de faire danser leur ombre et/ou celles des marionnettes du théâtre d'ombre !

Ou encore : un *Jacques a dit* des ombres.

En ligne face au mur, ils.elles doivent respecter les règles du jeu tout en observant leurs gestes projetés sur le mur. Faites-leur faire des mouvements facilement identifiables en silhouette : asseyez-vous, debout, levez les bras, sautez...

**LE THÉÂTRE
D'OMBRES
DE BOLTANSKI**



FILMS BONUS

La réalisatrice allemande Lotte Reiniger est l'inventrice du cinéma de silhouette [courte bio en vidéo >> [ICI](#) <<]. *Les aventures du prince Ahmed* est l'un de ses chefs d'oeuvre [extrait >> [ICI](#) <<].

Michel Ocelot, devenu célèbre avec *Kirikou et la sorcière*, a démarré sa carrière en réalisant des courts métrages en silhouettes largement inspirés du travail de Lotte Reiniger [voir ses courts métrages *Princes et princesses* >> [ICI](#) <<].

**VIDÉO
RACCOON AND
THE LIGHT**

LE FONCTIONNEMENT D'UNE PROJECTION PROJETER DES IMAGES

Projeter des ombres c'est bien beau, mais ce ne sont pas des ombres que vous avez vu sur l'écran du cinéma. Ce sont des images en couleurs. À votre avis, comment la lumière peut-elle projeter des images en couleurs ?

● EXPÉRIENCE N°1 ●

La transparence



Passez la lampe torche derrière un carton, un rideau, une feuille de plastique ou une vitre. Qu'observe-t-on ?

Certains objets ne laissent pas passer la lumière, d'autres comme le plastique et la vitre, oui : ils sont transparents.

● EXPÉRIENCE N°2 ●

La translucidité

Passez votre lampe torche derrière une feuille plastique de couleur. Que se passe-t-il ?

La lumière qui passe à travers prend la couleur de la feuille à condition que la couleur soit translucide, c'est-à-dire que la lumière puisse la traverser. Si la feuille de plastique est couverte d'une peinture épaisse ou de gommettes de toutes les couleurs, la lumière ne passera pas ou ne rejettera que l'ombre noire de gommettes.

● EXPÉRIENCE N°3 ●

Le projecteur



Expliquez aux élèves comment utiliser la lampe à histoire :

- se tenir à moins de 2m de la surface de projection
- insérer un disque dans la fente située à l'avant de la lampe
- diriger la lampe vers la surface de projection
- allumer la lampe
- pour régler la netteté, tourner la bague à l'avant de la lampe
- pour changer d'image, enfoncer légèrement le disque avec le pouce et le tourner d'un cran vers la gauche



● OBSERVATION ●

La lampe à histoire est composée de 3 principaux éléments :

- une lampe torche qui projette de la lumière (plutôt loin et plutôt dirigée, en comparaison à lampe classique)
- un disque contenant de toutes petites diapositives (des images imprimées sur un support transparent)
- une lentille de verre courbée comme une loupe.

En passant par la diapositive, la lumière transporte l'image imprimée sur la surface de projection et la lentille, par effet de loupe, agrandit la taille de l'image.

Avec la lampe à histoires, vous avez presque un projecteur entre les mains. Pour que celui-ci soit complet, il faut que l'image se mette en mouvement.

Si vous avez déjà utilisé la valise "images en mouvement", demandez aux élèves de se rappeler comment le défilement rapide des images donne l'impression qu'elles s'animent. Il est temps de voir comment cela s'applique avec la projection.



● EXPÉRIENCE N°4 ●

Le film

Donnez un morceau de pellicule aux élèves et demandez-leur de le décrire.

Ce sont des images imprimées sur un support transparent (celluloïde). Les images qui se succèdent décomposent un mouvement comme les bandes de zootrope ou de praxinoscope. Les images sont placées à la verticale il y a des trous (perforations) de chaque côté.

Si le cinéma possède encore un ancien projecteur 35mm et que vous avez la possibilité de le montrer aux élèves, expliquez / montrez leur comment la pellicule défilait dans l'appareil.

Pour expliquer la différence avec le projecteur numérique, aidez-vous de la pastille Antoinette présente la séance de cinéma.

● EN RÉSUMÉ ●

Pour projeter un film au cinéma, il faut :

- 1/ faire le noir dans la salle
- 2/ un écran blanc
- 3/ une source de lumière dirigée vers cet écran (le projecteur)
- 4/ des images imprimées sur une surface transparente (la pellicule)



EXPRIMER SES ÉMOTIONS EN RACONTANT DES HISTOIRES

Cette valise peut aisément être utilisée pour développer l'imaginaire des élèves mais aussi pour les aider à exprimer leurs émotions.

● ACTIVITÉ N°1 ●

Profitez du théâtre d'ombre ou des lampes torches pour développer l'expression et la discussion. Proposez aux élèves :

- de rejouer l'histoire d'un des courts métrages,
- d'inventer la suite de l'histoire de l'un des courts métrages,
- de faire dire aux marionnettes ce qu'ils.elles ont pensé des films.



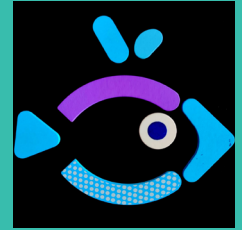
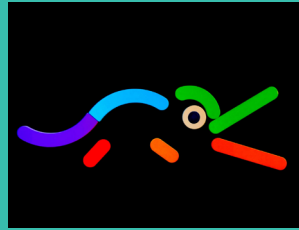


● ACTIVITÉ N°2 ●

Utilisez les tableaux magnétiques et demandez aux élèves :

1/ De créer un personnage en vous aidant des exemples ci-dessous. Vous pouvez donner des consignes : personnage préféré, film préféré, le plus drôle, le plus triste, celui qui provoque le plus d'émotions...

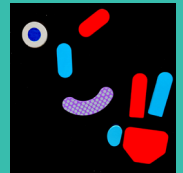
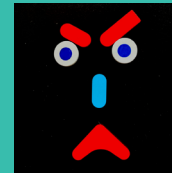
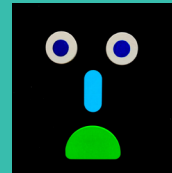
Le nid



L'odyssée de Choum

L'oiseau et la baleine

2/ Quelles émotions ont provoqué tel ou tel film puis de reproduire cette émotion.



3/ Faites le même exercice avec les expressions de Petit Poilu [[>> ICI <<](#)] et [[>> ICI <<](#)]. Puis demandez-leur d'associer un photogramme du film [[>> ICI <<](#)] à une expression.



Ces valises pédagogiques ont été conçues par l'association De la suite dans les images pour accompagner les séances Cinéma et Maternelle dans le Pas-de-Calais dans le cadre du plan de relance des dispositifs scolaires mis en place par le Centre national du cinéma et de l'image animée.

Pour toute question ou information, contactez :

samuel@delasuitedanslesimages.org / marine@delasuitedanslesimages.org

03 20 93 04 84