

Activités pédagogiques

Activités pédagogiques autour du film ANIMATOU

**Ces activités sont prévues pour des enfants de 4 à 12 ans.
Nous laissons les enseignant-es faire un choix dans ces propositions et adapter le langage au niveau de leurs élèves.**

Activité de découverte du film

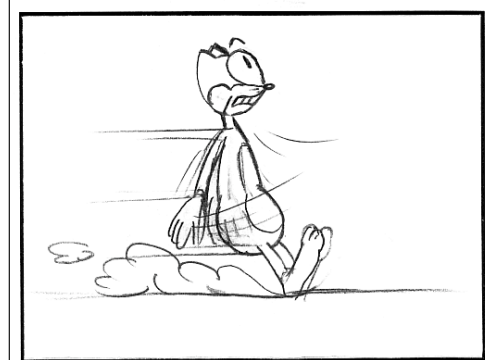
Avant de voir le film, imaginer ce que veut dire le titre « Animatou ».

Visionner le film « Animatou » (5'36'')

S'exprimer librement sur ce que l'on a vu, compris.

Questionner les élèves sur leur compréhension et leurs sentiments :

- Est-ce un film drôle ?
- Est-ce un film triste ?
- Est-ce un film d'action ?
- Est-ce un film pour garçon ou pour fille ?
- Est-ce un film pour les enfants ou pour les adultes ?
- Est-ce un film lent ou rapide ?
- Est-ce que j'ai aimé le film et pourquoi ?
- Est-ce que je trouve que les dessins sont beaux et les couleurs ?
- Est-ce que le film m'a fait rêver, pleurer, rire, apprendre quelque chose ?
- Est-ce que j'ai eu peur, pourquoi ?



Décrire les personnages du film.

Découper le film en différentes étapes : les 5 formes d'animation (dessin, peinture, sable, pâte à modeler et 3D par ordinateur).

Distinguer les scènes où l'on est uniquement dans l'univers du récit du chat et de la souris, de celles où l'on se retrouve dans le monde de l'animateur. Quels éléments nous le montrent (table à dessin, main de l'animateur ⇒ cadrage) ?

Activité sur le récit

Comment découvre-t-on les personnages ?

Lequel est le plus sympathique ? (en donner les raisons)

Lister des qualificatifs pour la souris et le chat.

Pourquoi a-t-on choisi ces deux animaux ? Essayer de trouver d'autres couples de frères ennemis.

Quel événement déclenche l'histoire ? L'apparition du chat.

Décrire la situation finale (lieu, décor, situation des personnages).

Créer une suite au film.

Activité sur l'image

Repérer les ressemblances et les différences entre les 5 formes d'animation.

Observer les moyens graphiques utilisés pour exprimer les différents sentiments des personnages (yeux, bouche).

Observer les moyens graphiques utilisés pour exprimer le mouvement des personnages (ombres, traits).

Reconnaître et nommer les principaux cadrages et découvrir la raison de l'effet recherché par le choix des différents cadrages.

Découvrir le rôle du zoom dans le récit (passage du récit à l'univers de l'animateur).

Découvrir la position de la caméra : plongée, contre-plongée, caméra subjective. Quels effets cela produit-il ?

Observer l'accélération du rythme à certains moments, en comprendre les raisons.

Observer le générique : complémentarité texte image.

Activité sur la bande-son

Regarder d'abord le film sans le son et laisser les élèves s'exprimer sur leur ressenti.

Repérer ensuite les différents éléments sonores : musique et bruitage.

Développer un vocabulaire pour exprimer l'ambiance sonore, le rythme...

Discuter sur l'absence de dialogue, est-ce que cela dérange pour la compréhension de l'histoire ?

Créer des dialogues pour une ou deux séquences.

Sonoriser une séquence à l'aide de petits instruments, de percussions.

Crédits

Auteur-e-s : Adaptation autorisée du dossier pédagogique Animatou d'Anne Guibert et Marc Houvet par Corine Yerly, corine.yerly@fr.educanet2.ch

Mandant : Unité média et TIC, CIIP

Expertise scientifique : Christian Georges, Collaborateur scientifique, CIIP, christian.georges@ne.ch

Copyright : Les éléments utilisés dans les fiches de travail de cette ressource provenant du dossier pédagogique «Animatou-les 5 univers du matou», CIIP 2009, cette ressource est protégée par le copyright
Pour plus d'informations sur ces conditions, consultez la page suivante : <http://www.friportail.ch/page/copyright>

