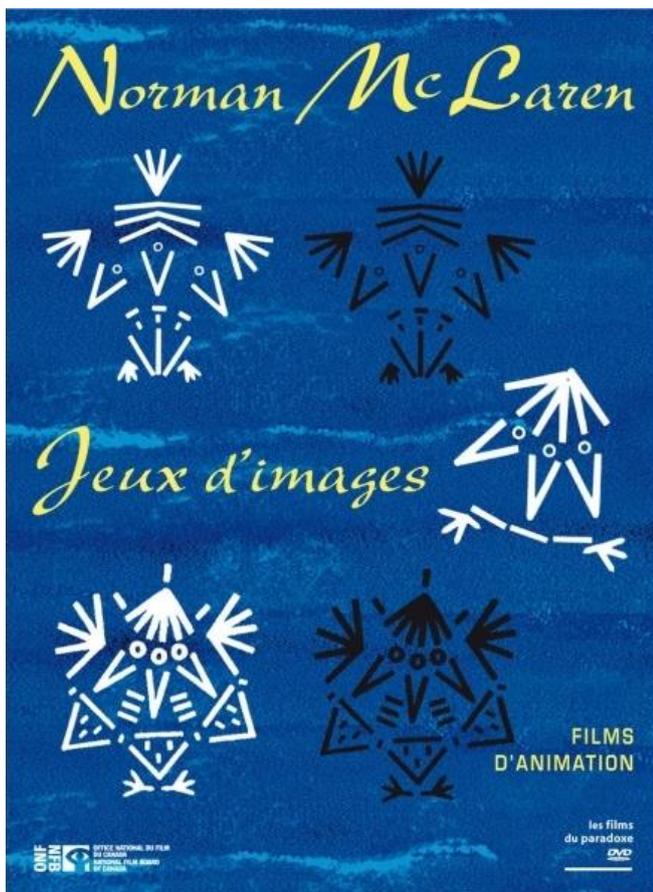


ECOLE ET CINEMA

JEUX D'IMAGES



DOSSIER PEDAGOGIQUE

Aurélie Lange – CPD éducation artistique et culturelle



Quelques pistes pour aborder le film avec les élèves

A propos du film

Synopsis

Ressources utiles

Avant la projection / l'anticipation

Le titre du programme des courts métrages

L'affiche du programme des courts métrages

Le champ lexical pour une éducation à l'image

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Raconter les courts métrages

Des situations d'apprentissage

Atelier de pratique : le praxinoscope

Carte mentale

Pour aller plus loin

Le rapport à la musique

Le rapport à la danse et au mouvement

Sitographie et bibliographie

Contenu du dossier pédagogique



A propos des courts métrages

Résumé : Programme constitué de **5 courts métrages** de Norman McLaren

Opening Speech Norman McLaren, 1961, Canada 35mm, noir et blanc, son mono, 1.37, 7 mn.
(Discours de bienvenue de Norman McLaren)

À l'occasion du Festival international du film de Montréal, le cinéaste Norman McLaren tente de prononcer un discours de bienvenue, mais un micro récalcitrant l'en empêche.

Hen Hop : Norman McLaren, 1942, Canada. 35mm, couleurs, son mono, 1:37, 4 mn.
Une poule danse et se transforme au rythme d'une musique folklorique canadienne.

Caprice en couleurs : Evelyn Lambart, Norman McLaren, 1949, Canada. 35 mm, couleurs, son mono, 1.37, 8 mn.
Trois variations cinétiques abstraites associées à une construction musicale jazz en trois mouvements.

Canon : Norman McLaren, Grant Munro, 1963, Canada. 35 mm, couleurs, son mono, 1:37, 9 mn.
Film didactique présentant trois illustrations des principes de la forme musicale du canon : la première réalisée en animant des blocs de bois sur un damier, la seconde en animant des éléments découpés et la troisième en filmant séparément des acteurs pour ensuite les placer dans une même image à l'aide d'une tireuse optique.

Le Merle : Norman McLaren, 1958, Canada. 35 mm, couleurs, son mono, 1: 37, 4 mn.
Fantaisie visuelle illustrant une chanson traditionnelle québécoise racontant l'histoire absurde d'un merle qui perd une à une les différentes parties de son corps.

Liens utiles :

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film
<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

La Plate-forme Nanouk qui regroupe des extraits du film
<http://www.nanouk-ec.com>

Avant la projection/ l'anticipation

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre du programme des courts métrages, de l'affiche, pour connaître le sujet des courts métrages ou en prédire le contenu, porter une attention particulière sur les illustrations.
- Construire un « horizon d'attente » : en présentant des personnages, des images, en formulant des hypothèses.
- Construire un « univers de référence », en mobilisant les connaissances par l'évocation du vécu, des films déjà vus.

Le titre du programme des 5 courts métrages

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'analyse du titre à se servir d'indices textuels afin de connaître le sujet du film.

Pourquoi ?

Pour leur donner des outils afin qu'ils puissent faire des prédictions.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : A quoi vous fait penser le titre ? Pourquoi ?

Exemples d'activités à proposer :

En montrant uniquement le titre du programme de courts métrages ci-dessous, recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves qui seront validées ou invalidées avec la découverte des films. Prédications à partir du titre.

Consigne : Nous allons découvrir un programme de **5 courts métrages**, le réalisateur Norman Mc Laren a choisi de donner un nom à ce programme : « Jeux d'images », à votre avis pourquoi le réalisateur a choisi ce titre ? Savez-vous ce qu'est un court métrage ? Avez-vous déjà vu des courts métrages ? Noter ce que disent les élèves et en reparler après avoir découvert l'affiche.

Indiquer qu'on s'accorde à dire que le court métrage est un film d'une durée n'excédant pas 20 minutes.



L'affiche du programme des 5 courts métrages

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'observation de l'affiche à se servir d'indices visuels afin de connaître le sujet des courts métrages ou d'en prédire le contenu.

Pourquoi ?

Pour activer leurs connaissances quant au contenu et au genre du film et pour leur donner les outils nécessaires pour qu'ils puissent faire des prédictions, qu'ils questionneront en cours du visionnage des films, les prédictions augmentent la motivation et l'engagement du spectateur, ce qui améliore la compréhension.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quels détails attirent ton attention lorsque tu regardes cette affiche ? Pourquoi ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ?

Exemples d'activités à proposer :

- Décrire l'affiche, faire la liste des éléments que l'on trouve, indiquer où se trouvent les illustrations, le nom du réalisateur, indiquer aux élèves que les courts métrages sont des **films expérimentaux à la fois plastiques et sonores**.

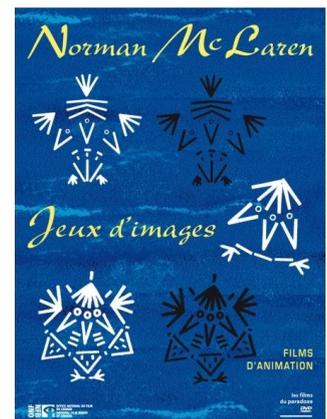
- Demander aux élèves : Quel genre de film allez-vous voir ? Comment le sait-on ?

Attirer l'attention des élèves sur l'indication « **FILMS D'ANIMATION** » en bas à droite.

Définir ensemble ce qu'est un film d'animation :

C'est une technique cinématographique qui permet par des prises de vues image par image de créer le mouvement d'objets et de personnages animés.

Film cinématographique réalisé en partant d'une suite de dessins représentant les phases successives du mouvement du corps.



Le champ lexical pour une éducation à l'image

Quoi ?

Des mots pour aider à caractériser les films d'animation et les analyser :

Des mots (noms) pour aider à comprendre comment sont réalisés les films d'animation : le film, le court métrage, l'image, le décor, les accessoires, les prises de vues, les personnages, le story-board, le cadre, le champ, le hors-champs, le plan, le premier plan, l'arrière-plan, la prise de vue, l'angle, la caméra, le zoom, les plans successifs, la lumière, l'éclairage, la couleur, le montage, le récit, les effets, le son, le bruitage, la musique, ...

Pourquoi ?

La maîtrise d'un bagage lexical est capitale pour la compréhension des films d'animation mais aussi pour l'expression écrite et orale à la suite de l'exploitation ainsi que pour l'enrichissement de la culture des élèves.

Comment ?

Proposer une démarche favorisant les approches autour de l'éducation à l'image et sur la connaissance du vocabulaire et son enseignement

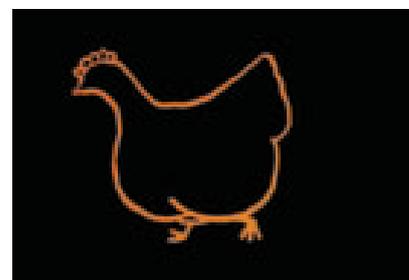
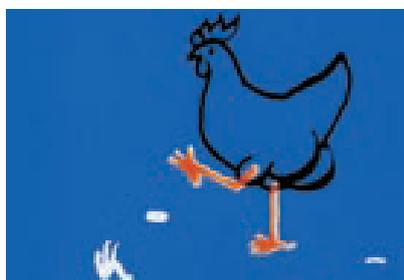
Exemples d'activités à proposer : Activités qui visent l'organisation du vocabulaire pour en faciliter la mobilisation et la mémorisation à long terme :

Jeux de catégorisation	
image	Cadre, champ, hors-champ...
plan	angle, couleur, lumière, première-plan, arrière-plan, second-plan, gros-plan...
réalisation	tournage, décor, accessoire, prises de vues, les personnages...
son	bruit, musique, bruitages, paroles...

-L'idée est d'organiser l'acquisition du vocabulaire pour augmenter progressivement le nombre de mots en utilisant des activités pédagogiques variées pour faciliter la compréhension des films d'animation ensuite.

-Mettre en œuvre une démarche qui ancre les mots dans le vécu des enfants par des activités de verbalisation pour les aider à raconter ensuite des séquences du film avec l'emploi de termes de plus en plus complexes.

- Créer une boîte « mémoire des mots » qui permet de stocker les images des mots appris et de les réviser, réactiver des séances de vocabulaire régulièrement dans la classe pour faciliter la mémorisation des mots.



Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

« Il faut reconnaître que ce sont surtout les jeunes spectateurs qui apprécient les films de McLaren avec le moins d'arrière-pensées. Plus imprudents que leurs aînés, ils aiment sans boussole ni garantie, et ne craignent pas les manifestations d'un art non homologué. » André Martin

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le cinéma est un lieu d'expériences intimes et sensibles, il est important de faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue.

Comment ?

Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages des courts métrages ont été perçus comme les plus forts ? Quels détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ? Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ? L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi.

Pourquoi ?

Échanger autour des ressentis des élèves : une phase orale est nécessaire pour permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions pour prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait peur, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...). Apprendre à repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions.

Exemples de tâches à proposer

Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.

Les élèves votent chacun pour leur court métrage préféré. Ils se forment une opinion personnelle sur les films et apprennent à argumenter leur choix.

Objectifs pédagogiques

- Faire découvrir la diversité des expressions artistiques de Norman McLaren
- Encourager la formulation d'un avis argumenté
- Organiser des échanges entre élèves favorisant l'écoute de l'autre

Choix de la question initiale et lancement du travail

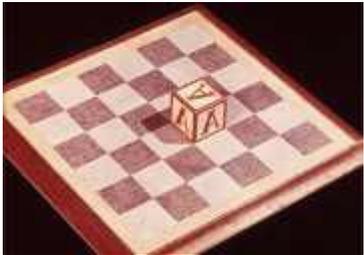
- Modalité : choisir dans la liste des 5 courts métrages en utilisant le document d'accroche ci-dessous permettant de revenir sur les films vus par tous les élèves, aider chacun à se positionner individuellement.
- Les élèves sont ensuite disposés de manière à faciliter la communication (en U, en cercle...). On peut expérimenter différentes organisations, notamment pour mieux permettre l'expression d'une multiplicité de points de vue et la participation directe du maximum d'élèves.

Définition et distribution des rôles

- Le débat suppose la présence d'un modérateur qui l'ouvre et le clôt (pose la question initiale), distribue et régule la parole, relance. Ce rôle peut être d'abord assuré par l'enseignant puis par un ou plusieurs élèves.

Démarche pour amener les élèves à exprimer et étayer une position dans le choix du court métrage : Pour apprendre à prendre position, il est important, via un processus d'empathie, en respectant les différents points de vue et de partage de son ressenti personnel et de ses émotions.

Objectif : Utiliser les photogrammes pour aider à se remémorer les films, identifier son court métrage préféré.

PHOTOGRAMME	TITRE DU COURT METRAGE	SE SOUVENIR D'UN PASSAGE DU COURT METRAGE
		
		
		
		
		
NOM DU SON COURT METRAGE PREFERE :	<i>Exprimer pourquoi ce choix :</i>	

Raconter les courts métrages

Quoi ?

Faire des flashes-back par la description des films.

Pourquoi ?

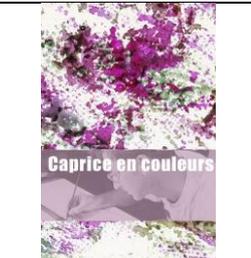
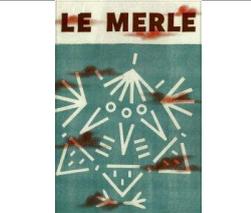
Pour construire un état des lieux collectif.

Comment ?

Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu, exprimer en quoi ces courts métrages sont différents des films qu'ils ont l'habitude de voir, en quoi ils sortent du cadre.

Mettre en évidence comment **McLaren expérimente plusieurs techniques**. Une des techniques consiste à **réaliser de l'animation sans caméra en agissant directement sur la pellicule**.

Plusieurs méthodes sont alors utilisées : **le dessin, la gravure, la peinture, les papiers découpés**. Il est également l'initiateur de la technique du travelling zoom (reprise par Stanley Kubrick dans 2001 l'odyssée de l'espace), du son dessiné, de la pixilation (technique d'animation en volume où des acteurs réels ou des objets sont filmés image par image) pour ne citer que quelques exemples importants.

 <p>DISCOURS DE BIENVENUE</p>	<p>McLaren tente de souhaiter la bienvenue à un auditoire lors d'un festival de films. Un microphone qui possède sa vie et sa volonté l'en empêche. Ce film à trucage en prises de vues réelles s'inscrit dans la pure tradition burlesque avec comme héros principal un objet, le micro qu'il anime avec des ficelles invisibles. L'absurde est renforcé par le cadrage, l'animation de l'objet et ses attitudes comparables à celles d'un animal ou d'un humain.</p> <p>Dans Discours de bienvenue de Norman McLaren, la résolution passe par l'imagination, la créativité permettant au cinéaste qui aussi le personnage d'arriver à ses fins sans passer par l'intermédiaire du microphone. Dans ce film, McLaren a recours à l'art de la pantomime et se place dans la continuité de Chaplin et, surtout, de Tati.</p>
 <p>HEN HOP</p>	<p>Court métrage d'animation en couleurs. Une poule se transforme en exécutant des quadrilles et des valse d'autrefois au son d'une musique populaire.</p> <p>McLaren joue sur la métamorphose de la forme dessinée et la correspondance avec le caractère de la musique. Cette musique traditionnelle interprétée au violon, comporte trois parties contrastées : une rapide, une lente et une rapide.</p>
 <p>Caprice en couleurs</p>	<p>Le film se divise en trois parties : la première et la troisième sont réalisées sur de la pellicule transparente. Les artistes appliquent des colorants de diverses manières, avec différents outils pour varier les effets. Un exemple de procédé est de peindre les deux côtés de la pellicule de deux couleurs différentes, par exemple jaune et bleu. Le grattage de la pellicule permet d'obtenir du vert d'un côté ou de l'autre, font apparaître du jaune ou du bleu.</p> <p>« Nous appliquons les colorants de multiples façons : à l'aide de petits et gros pinceaux, de brosses à pocher, de pistolets, de papier bien chiffonnés et de linges aux textures diverses. Avec des tissus secs et texturés, nous pressions sur des surfaces enduites de colorant humide.</p>
 <p>CANON</p>	<p>Ce court métrage est en partie animé et en partie en prise de vues réelles. L'objectif est de traduire visuellement la forme musicale du canon. Trois exemples, mettant à profit autant de techniques d'animation, permettent à Norman McLaren et à Grant Munro d'atteindre ce but. La piste sonore est enrichie de musique enregistrée et de musique synthétique. McLaren puise encore dans le répertoire traditionnel pour la première partie avec la chanson « frère Jacques » interprétée avec des sons électroniques.</p>
 <p>LE MERLE</p>	<p>C'est l'histoire d'un oiseau qui perd tour à tour cou, œil, dos, ailes, pattes, et qui les retrouve en double et en triple. McLaren joue sur l'accumulation de ces éléments.</p> <p>Pour illustrer cette chanson traditionnelle, le cinéaste utilise de simples cartonnages découpés en formes géométriques disposés sur une surface horizontale noire.</p> <p>« L'image de l'oiseau a été stylisée et épurée à l'extrême. Les diverses parties de son corps se composent de petits rectangles de papier arrondis, parfois rassemblés, mais le plus souvent disjoints et indépendants les uns des autres afin de favoriser la souplesse de l'animation. »</p>

ATELIER DE PRATIQUE / Le praxinoscope

A partir du site UPOPI : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-5-le-praxinoscope>

Le praxinoscope, sa forme de manège tournant facilite le visionnage simultané d'une scène d'images par plusieurs personnes. Combiné à une lanterne magique, il peut projeter l'animation sur un écran : c'est le « praxinoscope à projection » qui sert lors de séances publiques. Le dessin animé était né, avant le cinéma.

Principe du praxinoscope

C'est Émile Reynaud, un instituteur, qui invente le praxinoscope. L'appareil est composé d'une bande interchangeable de douze dessins, décomposant un mouvement cyclique, disposée à l'intérieur d'un tambour qui tourne autour d'un axe servant accessoirement de pied. À l'intérieur du tambour se trouve un cylindre à facettes sur lequel sont disposés douze petits miroirs à 45°. Cette « cage de miroirs » ou « cage prismatique » tourne en même temps que le tambour et la bande à animer. Chacun des miroirs reflète l'un des douze dessins de la bande (celui qui lui fait face). On a l'impression de vraiment voir un dessin s'animer sans que l'on ait à regarder à travers d'étroites fentes qui obscurcissent la vision. La luminosité qu'offre aux images le praxinoscope permet à Émile Reynaud, en 1888, de fabriquer son « théâtre optique » : il peut projeter des dessins animés sur un écran, en utilisant le faisceau d'une lanterne magique.



Atelier : fabrication d'un praxinoscope miniature d'après Nicolas Plateau, Ciclic, 2014.

Matériel nécessaire :

- un pot à confiture ou un verre (à facettes)
- des bandes de papier
- des crayons de couleur
- un plateau tournant



Découvrez le dispositif [ciné-confiture](#)

Variantes

La fabrication d'un « véritable » praxinoscope peut être compliquée. Vous pouvez choisir de créer un praxinoscope collectif et de demander aux enfants de dessiner les bandes animées.

Suivez les consignes pour le [modèle de construction](#) avec un tourne-disque ou regardez la [vidéo de démonstration](#) présente une autre manière de créer ce jouet optique.

Astuce : il est possible de servir de miroirs adhésifs pour créer les facettes de votre praxinoscope et d'utiliser un plateau tournant comme support. Le praxinoscope à projection constitue une évolution de l'objet. Pour projeter des images à partir d'un praxinoscope, il faut faire chaque dessin sur un support transparent, comme sur de la pellicule. On envoie un faisceau lumineux à travers l'image transparente qui se reflète ensuite sur le miroir. Là, le faisceau de lumière est récupéré par un objectif de projecteur de diapositive qui l'envoie sur un écran.

Carte mentale

Réalisateur :
Norman Mc
Laren

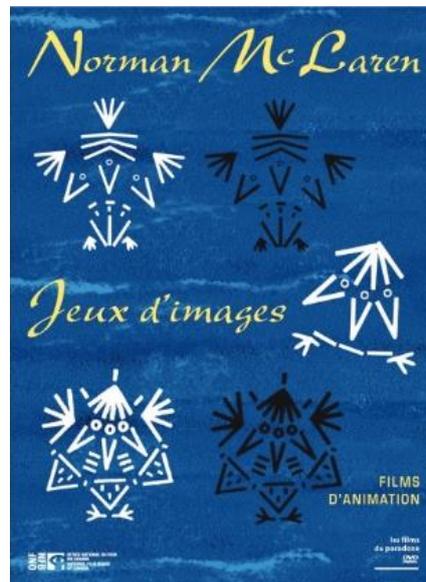
Sensibilité au
mouvement et
à la danse

Des objets qui
adoptent des
mouvements à
caractère
humains

Variations
géométriques

Comment :
Technique de
transposition de
dessins en son

Genre :
Dessin animé



Symboles,
Formes,
Mouvements
sont
représentatifs
des sentiments
humains

Thèmes :
McLaren a
recours à
l'abstraction,
ses films ne sont
pas narratifs

Démarche
expérimentale
Utilisation de
plusieurs
techniques :
Grattage de
pellicule
Dessin
Gravure
Peinture
Papiers
découpés

Des
sentiments
pour le
spectateur :
Joie
Tendresse

Pour aller plus loin

Le rapport à la musique

McLaren prend appui sur des musiques variées pour réaliser ses films. Ce sont des musiques populaires, mais aussi du jazz, du classique, de la musique indienne... toutes ces musiques représentent une grande source d'inspiration pour ses films.

Il met au point une technique pour **transposer des dessins en sons**. C'est un des pionniers de l'utilisation de sons synthétiques.

Il s'associe régulièrement avec des musiciens talentueux et de styles très diversifiés : Oscar Peterson, Maurice Blackburn, Ravi Shankar

Les musiques qui accompagnent ses films sont toujours façonnées pour être en lien avec l'image.

Mac Laren innove avec la musique, il crée du son en établissant des correspondances physiques entre les espaces des traits et les notes de musique.

Pour lui : **l'œil voit ce que l'oreille entend et réciproquement, l'œil entend ce que l'oreille voit**. L'image danse sur la musique de la bande sonore. On peut dire que McLaren a dessiné pour nous aider à entendre et composé de la musique pour nous aider à voir.

L'analyse des enjeux de la musique dans les films de Mac Laren est développée dans la page consacrée à *Jeux d'images* pour le parcours « En avant la musique ».

Avec *Caprice en couleurs*, la **liberté graphique** est proche de la musique jazz de Peterson qui est vive et rapide.



Le film propose diverses déclinaisons des rapports d'équivalence entre la musique et l'image.

Exemple possible de tâches à proposer :

- A partir de la musique de *Caprices en couleur* d'Oscar Peterson à faire écouter aux élèves : <https://www.youtube.com/watch?v=xj-sPnqXg>

Écouter et représenter graphiquement

Inviter les élèves à traduire de façon graphique les événements sonores de cette musique apporter un appui efficace à la perception des extraits musicaux et à la compréhension de leur structure.

Chercher à traduire graphiquement ce qu'on a entendu ce qui oblige à s'interroger à la fois sur les caractéristiques des éléments musicaux perçus et sur leur organisation dans le temps.

Développer une écoute plus attentive, active et analytique. Du graphisme spontané au graphisme retravaillé, de l'essai individuel à la réalisation collective, de l'évocation très imagée au codage plus abstrait, des productions très diverses peuvent voir le jour. Toutes sont le résultat d'une situation pédagogique conduisant l'élève à écouter,

Chercher, imaginer et partager

- Écoutes répétées de la première partie et essais graphiques individuels avec la consigne de tracer sur une feuille ce qui a été entendu : on offre ainsi aux élèves l'opportunité de faire état de leur perception du sonore par un autre chemin que celui de l'expression verbale.

- Première partie : rythme entraînant, accents du piano, de la contrebasse et de la batterie

- Échanges sur les productions et réécoutes. Dans un premier temps, la confrontation des propositions et les retours à l'écoute de l'extrait musical permettent de partager la perception des éléments sonores les plus significatifs (l'oeil aide l'oreille). Dans un second temps, on s'intéresse aux éléments sonores absents des propositions graphiques ou évoqués de façon imprécise.
- Écoutes répétées de la deuxième partie et essais graphiques individuels avec la consigne de tracer sur une feuille ce qui a été entendu : on offre ainsi aux élèves l'opportunité de faire état de leur perception du sonore par un autre chemin que celui de l'expression verbale.
 - La deuxième partie, plus lente, piano et contrebasse jouent avec nuance

Comparaison des essais graphiques des deux parties, confrontation des propositions et mise en évidence des différences.

Le rapport à la danse et au mouvement

La sensibilité au mouvement, à la danse

Lors d'un voyage à Londres, McLaren assiste à des ballets qui le fascinent. Il s'intéresse au mouvement, à la chorégraphie, aux changements de formes sur la scène.

Dans le document « Le génie créateur », il confie qu'il aurait aimé être danseur, éventuellement chorégraphe.

Cette sensibilité s'accorde avec son moyen d'expression, le cinéma qui, à la différence d'arts statiques comme le dessin ou la peinture, est **un art du mouvement**.

Il déclare : « Tous les arts qui ne font pas appel au mouvement me semblent appartenir à une même catégorie, et tous les arts dans lequel il intervient, à une autre. »

Dans le programme des 5 courts métrages :

- Dans *Le Merle*, on assiste à une danse de l'oiseau et une danse des différents éléments qui le composent.
- Dans *Hen Hop*, la poule danse sur une musique folklorique canadienne.
- Dans *Caprice en couleurs*, on assiste à est une danse effrénée de formes et de couleurs.

Exemple possible de tâches à proposer :

- A partir de la musique de *Caprices en couleur* d'Oscar Peterson à faire écouter aux élèves : <https://www.youtube.com/watch?v=xj-sPnqXg>

Écoute et mise en mouvement

Partir du Trio d'Oscar Peterson pour mettre cette musique en mouvement et contribuer à l'appropriation des caractéristiques musicales.

Marcher en même temps que la musique, par exemple, est un moyen efficace d'en ressentir le tempo, les accélérations ou les ralentis, le schéma rythmique.

Solliciter l'imagination en proposant aux élèves de traduire la musique par des mouvements, observer les expressions gestuelles pour approfondir une direction d'écoute et de construire une réalisation collective, on peut aller vers une production chorégraphique avec les œuvres graphiques en arrière-plan ou installées au sol pour inspirer également le mouvement.

Percevoir les contrastes et les éléments musicaux successifs ou simultanés, en imaginer une représentation corporelle.

Suivant l'intention descriptive (*lassitude du pâtre et tonnerre*), ce mouvement est bâti sur l'alternance des trois passages très contrastés :

- A : tempo entraînant de la première partie
- B : tempo lent de la deuxième partie unisson énergique dans le grave
- C : tempo très rapide de la troisième partie

L'écoute

La mise en mouvement tire parti de l'alternance de ces parties, faciles à percevoir et propices à de premières évolutions qui en traduisent les contrastes. Au-delà de l'opposition rapide/lent, les écoutes réitérées aident les élèves à affiner leur perception. Un échange permet de partager les impressions, de s'appropriier collectivement certains gestes, d'en vérifier par l'écoute le lien avec les éléments musicaux. Il est alors possible de construire une organisation musique/mouvement en fixant avec les élèves une répartition des rôles, selon l'une des diverses configurations possibles (trois groupes, soit un pour chaque élément ; deux groupes pour les deux éléments des épisodes A, toute la classe pour les épisodes B ; différents solistes pour la partie C.

Sitographie et bibliographie

Les éléments du film Jeux d'images sur l'espace enseignant du site Nanouk

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/>

Le dossier pédagogique réalisé Anne Foucher DSDEN 16

https://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/spip.php?article1180&debut_autres_a=30

Dossier pédagogique réalisé par Frédéric Neyhousser.

<https://www.google.com/search?client=firefox-b-e&q=Fr%C3%A9d%C3%A9ric+Neyhousser+mac+laren>

Dossier pédagogique réalisé par Dominique Lambert – école et cinéma des Yvelines

Atelier de pratique Passeurs d'images

<https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>

Autour du film d'animation : <https://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/fr>

Histoire du film d'animation :

<https://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-cinema-d-animation>

Initiation au cinéma d'animation :

<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation>

Créer un film d'animation IEN de Saverne Académie de Strasbourg

<http://ien-saverne.site.ac-strasbourg.fr/2011/03/26/creer-un-film-danimation-a-lecole/>

Réaliser un film d'animation avec sa classe

<http://www.yacinedanim.fr/>