

MATERNELLE AU CINEMA

"Les incontournables"



Des pistes d'analyse de films pour initier au langage cinématographique et :

- Faciliter la découverte en salle de cinéma des œuvres cinématographiques choisies en fonction de l'âge des élèves de maternelle ;
- Faciliter l'appropriation des films par la parole de l'élève en appui sur des échanges ;
- Éveiller la sensibilité et la créativité des élèves à travers le plaisir du cinéma ;
- Prolonger l'expérience cinématographique en mobilisant d'autres langages artistiques (verbaux, corporels, musicaux, graphiques, plastiques etc.) et de pratiques créatives personnelles des élèves ;
- Susciter l'intérêt et l'engagement des familles à travers leur participation à ce dispositif.

DOSSIER PEDAGOGIQUE

Aurélie LANGE - DSDEN 76
aurelie.lange@ac-normandie.fr

Avant la projection, anticiper

Comment présenter le projet aux familles ?

Dans un contexte où les enfants sont trop souvent laissés devant les écrans sans accompagnement, partager une projection cinématographique est une proposition culturelle à part entière qui permet à l'enfant de recevoir des images dans une atmosphère pensée pour lui. Découvrir des films en salle de cinéma permet des moments de partage intenses avec les enfants et les adultes présents pour les accompagner, l'expérience peut se poursuivre à l'école.

Pour les enseignants qui s'engagent dans ce dispositif, Maternelle au cinéma relève d'un projet collectif qui conduit l'équipe pédagogique à s'interroger sur des valeurs et des objectifs communs, en lien avec les familles, au service du développement psychologique, cognitif et intellectuel de l'enfant

Serge Tisseron, psychiatre spécialiste des écrans, a créé les balises 3-6-9-12, qui se basent autour de quatre étapes essentielles de la vie des enfants : l'admission en maternelle, l'entrée au CP, la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et le passage en collège. Il propose des repères pour aider les familles dans leur usage et utilisation des écrans. Les trois principes à tout âge : l'alternance des activités, l'accompagnement et l'apprentissage de l'auto-régulation, qui passe d'abord par la capacité d'attendre. *De 3 à 6 ans, « limitons les écrans, partageons-les, parlons en famille », les écrans doivent être dans une pièce commune, et limités à une demi-heure à 3 ans à une heure maximum par jour à 6 ans. Les outils numériques doivent être familiaux. Il est également important de fixer une tranche horaire quotidienne à l'enfant afin de l'habituer à associer les écrans à une durée. Et n'utilisons jamais les outils numériques pendant les repas, pour calmer l'enfant, ou pour le récompenser. Enfin, n'oublions pas d'encourager les activités physiques et toutes les créations manuelles comme le pliage, le découpage, le collage, la cuisine, le bricolage...*

L'expérience du cinéma en salle engage les enfants à devenir spectateurs, à ouvrir leur vision du monde, à encourager une première sensibilité aux expériences morales. Les enfants peuvent raconter ce qu'ils ont vu, ce qu'ils ont compris, ce qu'ils ont ressenti.

Sensibiliser les parents à l'importance d'accueillir les émotions exprimées par les enfants, les informer du contenu de la séance de cinéma (notamment pour les adultes accompagnateurs) : thème, histoire, titre, réalisateur, enjeux artistiques et culturels, moments qui peuvent susciter des émotions fortes...

Les objectifs de participation aux apprentissages des élèves et au développement de l'enfant :

- Accroître la capacité de l'enfant à exprimer ses émotions,
- Encourager l'enfant à raconter ce qu'il a vu, à structurer/développer une narration,
- Développer le lexique de l'enfant et stimuler son expression orale,
- Travailler sur la compréhension de l'image et du son, sur la compréhension d'un récit,
- Accroître l'acquisition de repères dans l'espace et le temps,
- Ouvrir les enfants sur le monde à travers la découverte de milieux naturels variés, de pays, cultures et civilisations diverses.

→ présenter aux familles l'ensemble des objectifs, les compétences développées et les films programmés ainsi que la salle de cinéma partenaire,

→ donner les dates des trois projections dans l'année pour que chacun puisse se positionner,

→ envisager la possibilité d'un accompagnement des enfants par des parents différents à chaque séance.

La construction de l'univers de référence du film

Quoi ?

Sensibiliser les élèves en amont de la découverte du film sur les thèmes de l'histoire qu'ils vont découvrir pour connaître le sujet.

Pourquoi ?

Pour leur donner des outils et les aider à se construire un horizon d'attente, aider à la compréhension et à l'expression. Avoir des appuis cognitifs partagés lorsqu'on ira voir le film en salle.

Comment ?

- Montrer des photogrammes et partir d'un corpus de mots sur le thème central du film. On peut partir du **titre** du film aussi pour recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves et qu'ils fassent des prédictions sur l'histoire.
- Poser des questions ouvertes en observant des photogrammes en demandant « Que vois-tu ? » pour stimuler la réflexion.
- Raconter avant de voir le film en montrant les photogrammes, en utilisant des marottes, marionnettes ou personnages mobiles
- Présenter les personnages et l'univers avec quelques photogrammes (susciter des hypothèses)
- Montrer les photogrammes avant de lire, sans parler, sans commenter (idée de construction de « morceaux » d'histoire en langage intérieur)
- Résumer avant de voir le film (sans support), raconter l'histoire en épisodes (effectuer un découpage en fonction de la trame narrative). Ce procédé permet de faire émettre des hypothèses sur la suite, de créer un suspense.

Exemples d'activités à proposer :

- En regroupement, jouer l'histoire à l'aide de marottes ou marionnettes, dans un décor sommaire. Les marottes sont recopiées exactement des photogrammes du film mais les enfants ne le savent pas pour l'instant. L'histoire que l'enseignant raconte doit être très orale (faire parler les marottes).
- Décor et marottes sont mis à disposition des élèves qui peuvent, par groupes de 2 ou 3, jouer l'histoire quand ils le souhaitent. L'enseignant observe alors ceux qui n'ont pas compris l'histoire et les aide. Jusque-là, la compréhension a porté uniquement sur du langage oral.
- Apporter un livre fabriqué avec seulement les photogrammes. Ceux-ci sont des scènes résumant l'histoire et présentent les personnages exactement sous la même apparence que les marottes. Ne rien dire, montrer ce livre aux enfants et les laisser s'exprimer. Maintenant, les élèves sont en compréhension d'images séquentielles.
- Lorsque ce livre de photogrammes est bien connu, l'enseignant annonce « Nous allons aller au cinéma pour VOIR le film ; nous allons être des spectateurs ; nous allons identifier le jour de la sortie dans notre calendrier. Dans la salle de cinéma il y aura des sièges pour s'asseoir confortablement. Est-ce que certains sont déjà allés voir un film au cinéma ? » Laisser les élèves s'exprimer et poser des questions.

L'affiche du film ou du court métrage

Quoi ?

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

Pourquoi ?

Pour activer leurs connaissances quant au sujet/contenu et au genre du film et leur donner les outils nécessaires à la formulation de prédictions. Celles-ci seront questionnées en cours de visionnage et seront validées ou invalidées. 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 ? Trouves-tu des indices sur les personnages, les lieux ?

Exemples d'activités à proposer :

Le jeu du cache

- Dévoiler l'affiche par morceaux, demander aux élèves systématiquement de décrire ce qu'ils voient,
- Quel effet le titre du film a-t-il par rapport aux images de l'affiche ? Est-ce que le titre dit la même chose que l'image ? Vient-il la compléter, apporte-t-il de nouveaux éléments ou au contraire du mystère ?...
- Faire la liste des éléments que l'on trouve sur l'affiche, du nombre de personnage et ce qu'ils font, où ils sont, comment ils sont habillés, dire quelles relations il y a entre eux, repérer le texte...
- Les films destinés aux enfants de maternelle sont souvent des programmes de courts métrages, expliquer que c'est un film court, comme son nom l'indique. Ils vont en voir plusieurs à la suite. Ils ne vont pas découvrir une seule grande histoire mais plusieurs petites, avec des personnages différents, un début et une fin.

Comment anticiper la sortie au cinéma ?

Situer le cinéma sur un plan de la ville et repérer le jour de la sortie dans le calendrier, indiquer le moyen de transport utilisé, donner les règles à suivre en matière de sécurité,

Découvrir ce qu'il y a dans la salle, ce qu'on y fait, comment le film parvient sur l'écran,

Présenter les accompagnateurs avant la sortie, expliquer leur rôle, favoriser un temps d'échanges avec eux,

Nommer ce que les élèves vont découvrir dans une salle de cinéma : l'accueil où l'on achète les billets, le médiateur qui va présenter la séance, les fauteuils, la cabine de projection, l'écran...

La peur du noir en salle de cinéma

Quoi ?

Aborder la question du noir dans la salle de cinéma pour lever les inquiétudes.

Pourquoi ?

Pour aider à entrer dans la salle de cinéma et accepter le noir. Identifier et exprimer ses émotions. Expliquer aux enfants ce qui va se passer quand le film va commencer. La lumière va s'éteindre mais qu'il n'y aura pas de raison d'avoir peur. Expliquer qu'ils ne seront pas complètement plongés dans l'obscurité puisque les images des films sont faites de lumière. La lumière qui projette les images sur l'écran vient de derrière, de la petite fenêtre au fond de la salle. C'est dans cette petite pièce, la cabine de projection, que se trouve le projecteur qui va projeter les images (la lumière), qui vont traverser toute la salle pour arriver jusque sur le grand écran blanc.

Comment ?

Exemples d'activités à proposer : Partir de l'exploitation de l'album ci-dessous :



« L'album Le Noir aborde l'universalité de la peur du noir. Laszlo a peur du noir. Le noir n'a pas peur de Laszlo. Laszlo habite dans une maison. Le noir habite dans la cave. Une nuit, le noir monte l'escalier jusqu'à la chambre de Laszlo, et Laszlo descend à la cave. Voici comment Laszlo a cessé d'avoir peur du noir... »
Lemony Snicket, *Le Noir*, Milan, 2015.

Lire aux élèves l'album, les guider vers quelques indices pour mettre en évidence le problème (un petit garçon est dans son lit et semble effrayé) et la résolution du problème (il est dans son lit et semble apaisé), lire le texte de la quatrième de couverture, sauf la dernière phrase : « Voici comment Laszlo a cessé d'avoir peur du noir ». Montrer enfin la première de couverture et la décrire. Après la lecture, expliquer à l'oral ce qu'on peut faire pour ne plus avoir peur.

Le champ lexical en amont de la découverte du film

Quoi ?

En amont de la découverte du film, construire avec les élèves l'univers de référence. Mobiliser des mots pour mieux comprendre le film. Aider les élèves à développer et apprendre des compétences langagières telles que décrire, raconter, justifier, poser des questions, argumenter, etc., permet de travailler le langage comme objet d'apprentissage.

Pourquoi ?

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

Comment ?

Les mots-clés de chaque film peuvent être travaillés en amont de la séance avec les élèves pour faciliter au maximum la compréhension du film lors de sa projection, présenter le vocabulaire qui pourrait poser problème ainsi que le vocabulaire spécifique au cinéma.

Prendre appui sur des thèmes familiers, du quotidien des élèves que l'on retrouve souvent dans les films, par exemple l'alimentation (la cuisine, les courses, les fruits et légumes), le corps et l'hygiène, la nature (le jardin, la mer, la montagne, le parc, la forêt), les loisirs (les activités extérieures et intérieures), les émotions (la joie, la peur, la tristesse...).

Les activités à ritualiser pour travailler des structures syntaxiques afin de les mémoriser et enrichir le lexique des élèves tout en les entraînant à oser prendre la parole et à développer des interactions avec leurs pairs de manière motivante, avec plaisir et efficacité. La régularité, la progressivité, le fait de laisser répéter multiplient les occasions de mettre les élèves en confiance, y compris les petits parleurs.

Exemples d'activités à proposer :

Des activités collectives de découverte : décrire, contextualiser, catégoriser, faire des liens logiques, de causalité, émettre des hypothèses.

Des activités collectives d'approfondissement : écouter, questionner, répondre, argumenter, observer, mémoriser

Des ateliers : catégoriser, justifier, écouter, argumenter, décrire, observer, repérer, raconter, ordonner, inventer, résoudre des problèmes

Utiliser des imagiers et photogrammes (à placer dans la bibliothèque de classe) pour constituer des séries d'objets et d'images par entrée thématique pour structurer le concept de mot et mettre en réseau des connaissances qui participent à sa définition. Ces imagiers sont utiles pour archiver et organiser le vocabulaire.

- Les images, dessins, photogrammes, photographies, reproductions d'œuvres d'art,
- Les jeux de loto, d'appariement, les jeux des 7 familles, jeux de pistes et de société divers,
- Les jeux kinesthésiques, jeu de Kim permettent de manipuler de vrais objets ou des images qu'on nomme, caractérise, catégorise pour les mémoriser. L'élève identifie et nomme un des objets en mobilisant un des sens.
- Les albums échos (individuels ou collectifs) avec des photos d'enfants réalisant une activité d'apprentissage. Les photos s'accompagnent d'un petit texte qui reprend les propositions émises spontanément par les élèves à l'oral. Ils racontent ensuite les actions photographiées avec le support de l'album. Les vidéos de classe sont également des supports exploitables pour faire fonctionner le vocabulaire découvert et se l'approprier.
- Les dictionnaires de la classe, musées de la classe, murs de photogrammes, transformables en fonction de thèmes abordés, peuvent induire une utilisation des mots associés à des objets eux-mêmes liés aux univers de référence du film.
- Les boîtes thématiques regroupent les mots rencontrés en lien avec un thème du film avec des objets, des photogrammes, des affiches ou encore des albums.
- Les tapis de conte, les boîtes à histoires permettent de raconter l'histoire seul ou à plusieurs en jouant les personnages. Elles permettent aux élèves de jouer une scène, d'inventer de courts dialogues, entre pairs, en autonomie ou avec le professeur.

Les albums pour accompagner la projection des films

En référence à [l'Atelier - Cinéma et littérature jeunesse | Archipel des lucioles \(archipel-lucioles.fr\)](#)

Pour explorer les liens entre cinéma et littérature jeunesse.

Quoi ?

Les films sont parcourus tout du long de références artistiques et culturelles. Ces références risquent d'échapper au regard des élèves si on ne prend pas le temps de les présenter avant la séance et d'attirer leur attention dessus.

Pourquoi ?

Pour accompagner les projections, trouver des albums qui ont « un petit quelque chose à voir avec l'histoire ». Les livres peuvent être présents au quotidien dans la classe alors que la sortie au cinéma est exceptionnelle. Favoriser les allers retours entre les deux pour aider les enfants à se construire leurs propres références, développer une vraie culture.

Comment ?

En menant un travail autour des références au moins trois semaines avant la projection du film afin d'imprégner les élèves et de les plonger dans un bain culturel. Les découvrir avant de voir le film éveillera l'attention sur un sujet, une esthétique, un lieu, un mode narratif, fera éprouver une émotion, suscitera un questionnement. Partager ces albums après avoir vu le film permet souvent de revenir sur du ressenti, de nommer, apaiser une émotion, d'éclaircir l'incompréhension parfois de certaines scènes, de susciter l'envie d'imaginer « et si... ». C'est une manière parmi d'autres de garder plus longtemps le souvenir du film lui-même en en reparlant souvent grâce aux associations d'idées suscitées par les lectures dont les enfants usent facilement.

Exemples d'activités à proposer :

Annoncer aux élèves « je vous ai apporté un livre sur le thème du film que nous allons voir au cinéma. On va d'abord raconter l'histoire. »

Discuter sur l'histoire sans rien dans les mains. Reprendre les propositions des enfants, raconter seule l'histoire dans sa chronologie. Ce rappel peut être fait d'abord en atelier avec les enfants prioritaires puis en collectif. Vérifier la conformité de l'histoire avec les illustrations et le texte du livre.

Identifier « il était une fois », « quand tout à coup »... afin de se constituer une sorte de bibliothèque mentale grâce à la mémorisation de textes (exemple de la structure répétitive), de scénarios d'expériences (s'habiller, l'école, etc.) et d'images (personnages archétypaux/états mentaux, etc.) pour les utiliser ultérieurement et les enrichir au fil de son parcours de lecteur et de spectateur.

Accueil en salle de cinéma des élèves de maternelle

Pour certains enfants, cet événement sera peut-être leur première séance en salle de cinéma. Prendre soin de la présentation en salle.

La médiation permet avant la projection de :

- Une fois qu'ils sont tous installés, souhaiter la bienvenue en donnant le nom de la salle dans laquelle ils se trouvent, demander de s'asseoir bien au fond des fauteuils pour être bien installés,
- Présenter brièvement le film (titre, synopsis, genre) qu'ils sont venus voir, une ou deux phrases de présentation (film d'animation, en couleurs, en noir et blanc, muets, burlesque etc...)
- Expliquer le déroulé : la lumière va s'éteindre progressivement pour pouvoir voir l'écran correctement, ouvrir ses yeux pour les images et ses oreilles pour le son, on peut ressentir des émotions fortes, on a le droit de rire, d'avoir un peu peur ou d'être triste aussi.

Après la projection, interpréter

L'Archipel des lucioles conçoit des ressources nationales autour de chaque film programmé dans le cadre du dispositif Maternelle au cinéma de la Seine Maritime.

Chaque enseignant peut choisir de développer des situations d'apprentissage parmi les pistes suivantes d'activités en fonction des films visionnés, de sa classe et de ses goûts personnels.

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

Quoi ?

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 ?

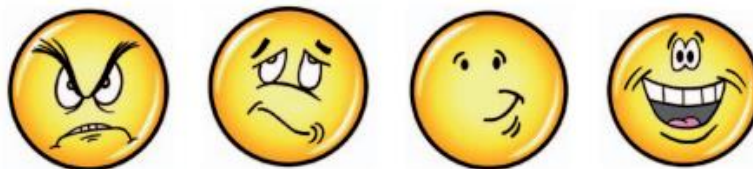
Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages du film étaient pour vous les plus forts ? Quels détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ? Qu'est-ce qui vous a semblé curieux, étrange ? L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé avec une dictée à l'adulte.

Pourquoi ?

La 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 connaître et exprimer ses préférences, à repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions.

Exemples d'activités à proposer :

- **Quatre icônes pour nommer ses émotions** : raconter un passage du film (on peut prendre appui sur un photogramme pour aider à se remémorer l'histoire du film) et identifier ses propres émotions au moment de certaines scènes du film.



- Des actions plus exceptionnelles pour construire le comportement de spectateur, on peut aussi :

À partir de 3 ans : Organiser un **prix cinéma** (comme les prix littéraires) de classe, d'école où les enfants, jeunes cinéphiles votent pour leur film ou court métrage préféré parmi une liste de quelques titres bien connus, et puis aussi leur affiche préférée, leur personnage préféré.

À partir de 4 ans : organiser une **fête du cinéma**, une rencontre avec un réalisateur, un **prix cinéma** avec des élèves ambassadeurs pour la classe, construire avec les élèves un discours de remise de prix à partir de 5 ans.

Raconter le film : recours aux photogrammes pour aider à la compréhension

Quoi ?

Mettre des mots sur un film, raconter, décrire ou exprimer ses émotions contribue au développement et à la maîtrise du langage, un élément au centre des apprentissages de la maternelle. L'utilisation des photogrammes, des extraits des films ou des albums jeunesse facilite également le travail de remémoration et d'expression des courts métrages découverts en salle.

Pourquoi ?

Une situation d'entraînement au langage : la narration du film ou d'un court métrage avec des photogrammes comme support au dialogue.

Comment ?

Les photogrammes sont intéressants d'un point de vue cognitif et langagier pour construire un vécu commun avec les élèves, pour deviner ce que veulent dire les enfants peu compréhensibles, pour un apport langagier du point de vue du lexique et de la syntaxe, pour proposer des verbalisations complètes et structurées, pour aborder le langage écrit. Utiliser des images séquentielles comme première approche du storyboard, tisser des liens avec la littérature jeunesse (albums avec ou sans texte, BD)

Exemple d'activités à proposer :

L'enfant connaît l'histoire du film qu'il a vu, il a envie de raconter à son tour, en s'appuyant sur les photogrammes et avec l'aide de l'adulte :

- 1- L'enfant choisit un court métrage parmi les 4 ou 5 proposés par l'adulte. L'adulte a choisi les courts métrages en fonction de ce que l'enfant est capable de comprendre et de produire.
- 2- L'adulte lit intégralement et en continue le synopsis du film (une ou plusieurs fois selon le désir de l'enfant). L'enfant est placé à côté de l'adulte de façon à voir les photogrammes.
- 3- L'enfant est invité à raconter à son tour le court métrage, à sa manière, en retrouvant le fil des événements grâce aux photogrammes : l'objectif n'est pas ici qu'il récite par cœur le synopsis lu par l'enseignant. Dans le même temps, l'adulte interagit avec l'enfant pour l'aider à élaborer son récit et à expliciter.

JEU DE PHOTOGRAMMES
LA PETITE TAUPE PHOTOGRAPHE



La boîte à photogrammes : Comprendre l'histoire du film, oser raconter l'histoire seul ou avec un camarade, enrichir et utiliser le lexique de l'histoire. Organiser son récit en utilisant les photogrammes en appui sur la chronologie de l'histoire.

Mise en œuvre : Le film ou les courts métrages sont présentés au regroupement en grand groupe ou demi-groupe. Les boîtes à photogrammes rassemblent les objets présents dans le film ou les courts métrages. Elles permettent aux élèves de raconter l'histoire seul ou à plusieurs en jouant les personnages, de jouer une scène, d'inventer de courts dialogues, entre pairs, en autonomie ou avec l'enseignant. Elles incitent les élèves à utiliser les organisateurs du discours (enchaînements logiques, chronologiques...) : au début, ensuite, à la fin, avant, après... et à réinvestir tout le vocabulaire de l'histoire (les photogrammes peuvent rester disponibles dans un espace dédié). Un dictaphone (ou un bookinou) peut permettre d'enregistrer le récit des élèves.

Faire raconter le film en supprimant 1 ou 2 photogrammes à chaque nouvelle situation pour inciter les élèves à réinvestir seuls toute l'histoire (passer de 7 photogrammes le premier jour, à 5 puis 3).

On peut retrouver tous les photogrammes des films programmés dans le cadre de maternelle au cinéma sur le [site de l'Archipel des Lucioles](#)

Focus sur les personnages

Quoi ?

Identifier les personnages, leurs caractéristiques physiques, leurs émotions, leurs transformations au fil du film. Apprendre aux élèves à se faire un portrait général des personnages sous plusieurs angles.

Pourquoi ?

Appréhender les personnages est le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout. En effet, les motivations, les désirs, les pensées et les émotions des personnages forment le ciment de l'histoire du film.

Comment ?

S'interroger sur qui sont les personnages principaux et les personnages secondaires de l'histoire ? Comment sont-ils physiquement et quelles sont leurs émotions ? Comment un personnage a-t-il réagi à une situation ? Pourquoi ? Quelles caractéristiques du personnage dans le film pourraient justifier une réaction ?

D'après ce que l'on sait de tel personnage, comment réagirait-il ou que ferait-il dans telle situation ? Tel personnage s'est-il transformé au cours de l'histoire ? De quelle façon ?

Exemples d'activités à proposer

Discussion collective à propos de la manière dont les uns et les autres se représentent ces personnages.

- **Les caractéristiques physiques des personnages** : décrire des photogrammes que les élèves manipulent directement. Faire varier la taille des parties du visage et du corps. Faire une proposition de description avant de laisser la parole aux élèves. Ils sont mis en confiance pour utiliser le vocabulaire appris. Les hésitations et les erreurs font partie de l'apprentissage et ne doivent pas être perçues par l'élève négativement. Proposer des jeux de Kim, memory, loto, puzzles avec les mots du portrait du visage, des parties du corps.

- **Les émotions des personnages** : poser sur la table plusieurs photogrammes, les élèves piochent et doivent identifier les personnages et dire ce qui se passe à ce moment-là de l'histoire. Puis, ils répondent à la question : « Que ressent le ou le personnage ? Et pourquoi ?

- La plupart des personnages des courts métrages et films de maternelle et cinéma sont des animaux. Première phase, construction de l'univers de référence sur les animaux

- Prendre appui par exemple sur une visite à la ferme ou dans un parc animalier ou bien d'imagiers ou d'un petit film documentaire. Nommer les différents animaux à partir de photos ou d'images.

- Nommer différents animaux présents dans l'imagier ou le documentaire. Rassembler les animaux par famille. Dans des activités d'entraînement, ranger les animaux par famille à l'aide d'images ou d'animaux miniatures. À partir d'albums ou livres documentaires : nommer les saisons ; lister la faune, la flore, les animaux en lien avec chaque saison

- Faire une affiche avec des photogrammes pour définir les émotions et les ranger par gradation : triste, la tristesse, peine, peiné, chagrin, chagrinée, malheur, malheureux (les raisons : laid, laideur, se moquer, la moquerie)

- Identifier, reconnaître, comprendre les manifestations des différentes émotions d'un personnage : les mots qui expriment explicitement les émotions ressenties et ceux qui les expriment implicitement ; les raisons, les causes expliquant chaque émotion ressentie : fatigué, la fatigue, épuisé, l'épuisement, affaibli, abattu (les raisons : être jeté dehors, effrayé) ; heureux, la joie, content, le contentement, ravi, joyeux (les raisons : s'envoler, être accueilli).

- En prenant appui sur un extrait du film, poser la question aux élèves au sujet d'un des personnages : « Aurais-tu fait la même chose à sa place ? », laisser les élèves interagir et argumenter.

Il existe au cinéma des **stéréotypes comportementaux et des caractéristiques de personnages** comme le grand méchant loup, cruel, effrayant et dévorateur, la vieille sorcière méchante et hideuse et des systèmes de personnages (par exemple, loup / enfant, sorcière / crapaud / potion / balai...). Dans la classe, des images mentales peuvent se construire en partie grâce aux images présentes dans les albums de jeunesse ou dans les livres illustrés. Dès la moyenne section, les élèves peuvent imaginer les personnages et les lieux déjà rencontrés à partir d'histoires racontées ou lues sans support imagé.

Mémoriser et réinvestir les mots du cinéma

Quoi ?

Des mots pour aider à caractériser et comprendre le film :

1 – Les mots du cinéma pour aider à comprendre comment sont réalisés les films (d'animation, documentaires, muets, les fictions). Mais aussi pour comprendre leur genre (comédie, drame, aventure, policier, fantastique...), le vocabulaire de l'analyse filmique (image, plan, montage, son), les angles de prise de vue (plongée, contre-plongée).

2- les mots du film : des adjectifs pour identifier les traits de caractère des personnages, des noms pour aider à comprendre l'histoire du film et les différentes catégories de personnages, des verbes pour aider à identifier et comprendre les actions : à extraire et répertorier en fonction du film avec les élèves.

Pourquoi ?

La maîtrise d'un bagage lexical est capitale pour la compréhension du film et son exploitation ainsi que pour l'enrichissement de la culture des élèves.

Comment ?

Proposer une démarche favorisant la mémorisation des mots en les utilisant en contexte. Il s'agit donc de trouver des situations dans lesquelles les élèves vont pouvoir les utiliser. Créer des outils récapitulatifs qui visent l'organisation du vocabulaire pour en faciliter la mobilisation et la mémorisation à long terme.

Exemples d'activités à proposer :

Des classements thématiques de mots ont pour objectif de contribuer à la catégorisation des mots découverts. Parmi ces classements : les fleurs lexicales permettent l'exploration régulière de champs lexicaux variés, leur enrichissement et la mémorisation d'un vocabulaire spécifique inscrit dans un réseau de sens, de hiérarchie, de morphologie.

Initiation au vocabulaire de l'analyse filmique : <https://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/fr#s2-4>

IMAGE / Cadre, Champ, Hors-champ, Hors-cadre

PLAN / Angle, composition, mouvement de caméra, lumière, couleur

MONTAGE / enchaîner deux plans, ordonner le récit, effets

SON / paroles, bruitages, musique

Mémoriser et se remémorer : toutes les activités à partir de photogrammes qui permettent l'usage des mots par des activités de répétition en variant les contextes qui favorisent l'enrichissement et la stabilisation du vocabulaire (mise en scène, sac à histoires, tapis de contes, boîte à photogrammes, storyboard, etc.). Les différences de maturité et d'exposition au langage des élèves nécessitent d'envisager une progressivité des apprentissages.

Par exemple, l'attention d'un élève de petite section ne peut être sollicitée sur les mêmes supports que celles des élèves de moyenne ou de grande section. Les supports proposés en petite section doivent être choisis avec discernement : les centres d'intérêt des petits se limitent aux histoires simples. De même, les activités de catégorisation doivent être différenciées.

Pour aller plus loin

Aménager un espace cinéma en classe Propositions de [Marielle Bernaudeau](#) [Les tout-petits vont au cinéma](#) - Partie 4 : Prolongements pratiques : fiches actions

Quoi ?

Penser l'espace de la classe en fonction des besoins des élèves de maternelle et de leur âge en lien avec le projet de découvrir des films au cinéma.

Pourquoi ?

Les espaces aménagés posent des cadres réguliers d'apprentissage qui donnent aux enfants le temps de se les approprier : ils ont le temps d'inscrire leur action individuelle dans une réalisation collective. Accompagner la découverte des films, les rendre présents au-delà de la projection. Tisser des liens entre les films et d'autres objets culturels

Comment ?

Prévoir un espace dans la classe pour « raconter le film », avec des objets comme les marottes, des personnages miniatures, des petits objets du décor du film, des cartes du scénario... La constitution de boîtes de photogrammes à raconter autour d'un film travaillé.

Principe de l'aménagement de l'espace

- Expliciter les modalités de fréquentation ; les enfants doivent pouvoir se réguler entre eux sans intervention systématique de l'adulte.
- Rendre le fonctionnement du lieu lisible par les enfants : le rangement du matériel est prévu et organisé.
- Varier, dans l'année, le matériel de chaque espace. Le matériel est proposé en fonction de l'exploration souhaitée par l'enseignant.

Pistes d'exploration

- Se souvenir des films à l'aide d'affiches, de photogrammes, de listes, de DVD, d'extraits accessibles sur des écrans individuels,
- Jouer à faire semblant à l'aide d'accessoires, de déguisements, de tissus, de marottes,
- Jouer le rôle des personnages en reprenant des actions et des paroles des films, Imaginer de nouveaux scénarios,
- Utiliser des marottes pour raconter les histoires des films et jouer les dialogues. Par exemple, à l'aide d'une paire de chaussures trop grandes et d'une canne, les enfants imitent la démarche de Charlot et créent de nouvelles péripéties,
- Relier les films avec d'autres œuvres à l'aide d'albums, de livres, de reproductions, d'enregistrements,
- Manipuler pour comprendre le principe du cinéma à l'aide de jouets optiques, de tablettes, d'ordinateurs.
- Manipuler et construire des thaumatropes et des folioscopes, réaliser des petites séquences animées « image par image » en explorant différentes techniques d'animation (papiers découpés, petits jouets...).



Le jeu pour favoriser les échanges sur le film : « SORTIE DE CINEMA »



SORTIE DE CINÉMA

Ce jeu a été conçu à destination des animateurs.trices, éducateurs.trices, enseignant.es... pour favoriser les échanges au sein d'un groupe à la sortie d'une séance de cinéma. Il laisse à chacun.e la possibilité d'exprimer un avis, une analyse, des émotions. Ce jeu a pour ambition de dépasser le simple « j'aime / j'aime pas ». Il participe pleinement à l'éducation à l'image.

Le jeu peut être pratiqué en équipe, favorisant le dynamisme et la coopération, permettant ainsi de travailler l'écoute et l'échange, ou proposé au groupe entier pour susciter le débat.

L'animateur.trice peut faire varier les règles en fonction de l'âge et du profil de son groupe.

RÈGLES

À chaque carte sa couleur et son thème ! Vous devez seule ou en groupe répondre aux questions à la suite d'une projection en salle de cinéma. Exprimez vos avis, vos choix, tout en vous amusant !

Scannez ce QR Code pour accéder au TUTO du jeu de cartes



Pour parler d'un film en dépassant le "j'aime / j'aime pas" ?

Pour favoriser les échanges au sein d'un groupe à la sortie d'une séance de cinéma.

Il laisse à chacun la possibilité d'exprimer un avis, une analyse, des émotions et amène la confrontation des points de vue.

Le jeu peut être pratiqué en équipe, il favorise alors le dynamisme et la coopération, et permet de travailler l'écoute et l'échange. Il peut aussi être proposé au groupe entier pour susciter le débat collectif. On peut varier les règles en fonction de l'âge et du profil de son groupe.

Sitographie, Bibliographie

- BERGALA, Alain. *L'hypothèse cinéma*, Paris, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 2002

HARRIS, Paul L. *L'imagination chez l'enfant*, Paris, Retz, 2007

- [Guide 2021 Les tout-petits vont au cinéma](#) Guide ressources à l'usage des professionnels de la petite enfance, du cinéma et de la culture, et des familles

- Savoir apprivoiser les écrans : entretien avec Serge Tisseron Rédigée par [Benshi](#)

<https://guide.benshi.fr/news/savoir-apprivoiser-les-ecrans-entretien-avec-serge-tisseron/161>

- [Atelier - Cinéma et littérature jeunesse | Archipel des lucioles \(archipel-lucioles.fr\)](#) : Explorer « les liens entre cinéma et littérature jeunesse » organisé par L'Archipel des lucioles dans le cadre des rencontres nationales 2022

- Référence au document d'accompagnement des programmes « Le langage à l'école maternelle » MEN – 2006

- « Apprentissages progressifs de l'écrit à l'école maternelle » M. Brigaudiot – Hachette éducation – 2000

- *Oratio, Enseigner le langage oral 17 activités ritualisées pour développer le langage oral* Hélène Poisson Lescouarch – Nathan

- [Le guide maternelle au cinéma](#) du CNC

- [Le jeu Sortie de cinéma](#) Premiers plans Angers