

Jeu de coopération à partir de photogrammes de la programmation

Ce jeu s'adresse à tous les niveaux de classe, avant ou après les séances au cinéma. Les élèves seront confrontés à des photogrammes, des sons et des écrits concernant l'ensemble des films de la programmation. Le jeu peut se jouer qu'on ait vu ou pas les films.

Les objectifs essentiels de ce jeu sont de permettre aux élèves d'opérer des liens entre les films, de favoriser les échanges entre pairs et de développer des compétences langagières (description, argumentation, justification).

Le cinéma associe des sons et des images. Le travail de description de photogrammes est une première étape de l'analyse du film. Elle est ensuite mise en relation avec des éléments sonores.

Le jeu peut permettre la préparation avant la projection d'un film, l'analyse des photogrammes favorisant la présentation du ou des personnages principaux, de certains lieux de l'action.

Après la projection, le jeu favorise un retour sur le film et surtout il offre la possibilité de faire des liens entre les films (motifs, genres, personnages...)

Ce jeu peut se faire selon différents niveaux de difficulté correspondant chacun à un ensemble de compétences spécifiques. C'est pourquoi la règle du jeu, comme le matériel peuvent varier et s'adapter aux objectifs propres à la classe. Nous vous proposons un déroulement type ainsi que quelques variantes possibles.

Matériel

Dans la boîte :

- 5 enveloppes de 20 photogrammes (une par groupe de 5 élèves) ;
- 5 livrets de l'ensemble des photogrammes (un par groupe de 5 élèves) ;

En complément : la plateforme numérique www.mypamo.fr

A prévoir :

- Téléchargez à partir de la plateforme numérique dans la rubrique « Pour jouer au jeu de cartes » : les extraits sonores et vidéos, une feuille de points par groupe de 5 élèves ;
- un ordinateur permettant de lire les extraits sonores et de projeter les images correspondantes ;
- des enceintes pour une qualité d'écoute optimale ;
- un chronomètre ou sablier.

Déroulement

Les élèves sont répartis par groupe de 5 autour d'une table sur laquelle sont disposés les 20 photogrammes côté recto.

Phase 1 ***Décrire un photogramme / durée 5 mn***

L'objectif de cette phase est de prendre connaissance des photogrammes et de commencer le travail de description. Un élève, premier meneur de jeu, prend le livret regroupant l'ensemble des photogrammes. Il doit choisir un photogramme au hasard pour le décrire à ses camarades, si le photogramme est trouvé, l'équipe marque un point sur la feuille de calcul (cf. feuille de points). A chaque point marqué, on change de meneur de jeu, qui décrit l'image suivante.

Phase 2 ***Deviner à partir d'un mot / durée 5 mn.***

Même objectif que la phase 1. Identique dans son déroulement à la phase 1 avec la variante : décrire par un seul mot.

Phase 3 ***Deviner à partir d'un mime, impliquer le corps dans la description / durée 5 mn.***

Même objectif que la phase 1. Identique dans son déroulement à la phase 1 avec la variante : décrire par un mime.

Phase 4 ***En groupe, écouter un extrait sonore, expliciter et argumenter / durée de 15 à 30 mn.***

L'enseignant devient le meneur de jeu et choisit un extrait sonore à faire écouter. Les élèves de chaque groupe doivent coopérer pour choisir un photogramme qui correspond selon eux à l'extrait sonore. Ils doivent ensuite élaborer collectivement un argumentaire (expliciter ses choix).

Procéder en deux temps : après une première écoute laisser un temps de discussion aux élèves dans les groupes avant de proposer une seconde écoute.

La validation se fait en regardant l'extrait du film correspondant à l'écoute.

Comptage des points par groupe :

- 10 points, le photogramme correspondant à l'extrait sonore est identifié et le groupe propose une argumentation pertinente ;
- 5 points, le photogramme correspondant à l'extrait sonore est identifié mais le groupe ne propose pas une argumentation pertinente ;
- 5 points : le photogramme correspondant à l'extrait sonore n'est pas identifié mais le groupe propose une argumentation pertinente.

Variantes

Variante 1 : Pour les élèves les plus jeunes, le jeu peut se dérouler dans un premier temps sous la forme d'un atelier dirigé par l'enseignant de façon à réguler et étayer les prises de parole.

Variante 3 : Produire son propre jeu centré sur l'un des films à partir des photogrammes et des extraits de la plateforme Nanouk. Proposer ce jeu à une autre classe.

Compétences mises en œuvre

Cycle II Langue orale

Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues - notamment décrire, expliquer - dans des situations où les attentes sont explicites ;

Participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément...).

Arts plastiques

Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. La narration et le témoignage par les images.

Cycle III Langue orale

Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Arts plastiques

Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.