

PETITES HISTOIRES D'AMÉRIQUE LATINE 4

Le jeu

■ autour du programme de courts-métrages



ARCALT
■
■

RÉALISÉ PAR L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE DE CINÉLATINO, RENCONTRES
DE TOULOUSE, AVEC LE SOUTIEN DE L'INSPECTION ACADÉMIQUE DE
LA HAUTE-GARONNE



UNE PARTIE RÉSUMÉE



Durée de la partie : 1h



Nombre de joueurs :

1 à 4 animateurs

6 à 36 participants

2 à 4 équipes (minimum 3 joueurs par équipe)



Matériel par équipe :

1 grande table

34 photogrammes

1 carnet à spirale avec les photogrammes

1 dé,

Des feuilles et crayons,

1 carte consigne avec drapeau



Conseils :

étaler les 32 photogrammes sur une table, prendre le temps de les observer, nommer un capitaine par équipe, les points se gagnent par équipe.

MANCHE 1 OBSERVER ET FAIRE DEVINER

10 minutes

Objectif

Faire deviner un maximum de photogrammes

> 1 point par image trouvée

Pour chaque joueur à tour de rôle :

- se placer au bout de la table
- choisir un photogramme du livret
- lancer le dé
- faire deviner à son équipe selon la consigne se rapportant au numéro obtenu

Attention

- Ne pas montrer la carte que l'on veut faire deviner
- Ne pas retourner la carte devinée, elle peut revenir plusieurs fois
- Conseil : cette manche se joue debout
- Le joueur qui fait deviner, peut passer une carte une fois

MANCHE 2 ÉCOUTER UNE MUSIQUE, UN SON

20 minutes

Objectif

Trouver le photogramme correspondant à un extrait sonore

> 5 points par bonne

- L'animateur choisit un extrait sonore
- Il le fait écouter aux équipes
- Les équipes se concertent et sélectionnent le photogramme qu'ils pensent correspondre à l'extrait sonore
- L'animateur peut repasser plusieurs fois l'extrait si nécessaire

Attention

- Les capitaines de chaque équipe montrent le photogramme choisi en même temps
- Avant l'attribution des points, l'animateur laisse les équipes expliquer leur choix
- Répéter l'opération entre 3 et 5 fois
- Le joueur peut passer la carte à faire deviner une fois

MANCHE 3 PAROLE DE RÉALISATEUR

20 minutes

Objectif

Trouver le film correspondant à la parole du réalisateur

> 5 points par bonne réponse

- L'animateur choisit une parole de réalisateur (le synopsis pour les plus jeunes, la note d'intention pour les plus grands)
- Il la lit aux équipes
- Les équipes se concertent et sélectionnent le photogramme du film qu'ils pensent correspondre au texte lu
- L'animateur peut lire plusieurs fois le texte si nécessaire

Attention

- Ne pas lire l'intégralité de la note d'intention d'un coup mais utiliser le deuxième paragraphe en indice, en cas de blocage
- Les capitaines de chaque équipe montrent le photogramme choisi en même temps
- avant l'attribution des points, l'animateur laisse les équipes expliquer leur choix
- Répéter l'opération pour les 4 films

FIN DE PARTIE

L'équipe qui a remporté le plus de points gagne

- Il est important de parler avec les élèves des photogrammes : ceux qui questionnent, étonnent etc.

- Livret d'accompagnement "pour aller plus loin" si besoin



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

Ce jeu d'équipe se joue en amont de la projection du programme de courts-métrages Petites-histoires d'Amérique Latine 4. Il vise à aiguïser le regard et créer du désir, de la curiosité autour des films avant le visionnage. Il permet également d'aborder/ de s'approprier quelques notions clefs du cinéma et du vocabulaire en lien avec l'Amérique latine.

Public 6-12 ans

Durée 1h (si besoin faire chaque manche un jour différent)

Conseils pour l'animateur

- Il est conseillé de jouer avec deux personnes encadrantes : une qui donne les consignes et gère le temps, une qui passe dans les groupes.
- Créer les équipes si besoin pour plus de mixité (1 drapeau d'un pays d'Amérique latine par équipe) et nommer un chef d'équipe.
- Démarrer par les extraits sonores et les paroles de réalisateur les plus simples, utiliser les indices si besoin, les inciter à prendre les photogrammes en main pour regarder de près les détails.
- Être pleinement présent dans le jeu, avec un regard attentif, bienveillant et non intrusif, l'animateur demande à chaque équipe d'argumenter et d'expliquer ses choix.
- Valoriser les réponses et rebondir sur ces dernières afin de poser des questions d'approfondissement.
- Noter les points de chaque équipe au tableau pour chaque manche.

Matériel par équipe

Feuilles et stylo, 1 dé, un carnet avec les photogrammes (page 11), les cartes photogrammes imprimées (page 11) et une carte consigne avec un drapeau d'Amérique latine (page 22), une grande table avec l'ensemble des photogrammes posés devant chaque équipe.



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

Règles du jeu et déroulement de la partie

Constituer des équipes entre 3 et 8 élèves maximum. 4 équipes maximum. Chaque équipe joue avec les mêmes cartes et répond aux mêmes questions de manière simultanée. L'équipe qui totalise le plus de points gagne la partie.

Avant de commencer : expliquer les consignes et laisser le temps aux élèves de prendre connaissance de l'ensemble des photogrammes/de regarder les images.

Cet atelier est inspiré du jeu Pause Photo Prose développé par Les Rencontres de la photographie d'Arles.

Manche 1 : observer et faire deviner (10')

Mettre sur la table 1 carnet avec les photogrammes, 1 carte consigne et un dé , 1 feuille et 1 stylo.

Laisser le temps aux élèves de bien regarder les photogrammes. Il s'agit d'un premier contact avec les films. L'idée est de s'approprier les cartes en faisant appel à leur sens de l'observation tout en étant une épreuve de rapidité. La première manche se joue debout.

10 minutes durant lesquelles une personne par groupe va faire deviner un photogramme du carnet aux autres (bien veiller à ce que cette image soit choisie au hasard). Le joueur doit lancer le dé et faire deviner le photogramme selon le numéro indiqué sur la carte consigne (en mimant, en dessinant etc.). Bien se mettre d'accord en amont sur les termes de la carte consigne.

Les autres joueurs de l'équipe doivent trouver de quel photogramme il s'agit parmi les images face à eux sur la table.

Il est possible de passer une fois le photogramme pour en choisir un autre. L'équipe compte en autonomie ses points (1 point par carte devinée).

Changer de joueur toutes les 1min15. On peut faire deviner une même carte de différentes manières donc ne pas l'enlever une fois trouvée.



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

Manche 2 : écouter une musique, un son (20')

Chaque film possède une bande son avec des paroles, de la musique etc. Passer l'extrait à toute la classe et laisser chaque équipe choisir de quel photogramme il s'agit. Il n'y a plus d'urgence, l'objectif ici est de travailler le hors champ et l'analyse (imaginer ce qu'il y a autour).

En 20 minutes, l'animateur peut faire deviner entre 2 et 5 extraits sonores. Après chaque écoute (bien être attentif jusqu'au bout), chaque groupe débat, discute en interne, choisit un photogramme et trouve des arguments pour expliquer son choix. L'animateur peut repasser l'extrait au besoin. Ne pas hésiter à les inciter à faire par élimination.

Puis, moment de restitution collective : au même moment, chaque capitaine d'équipe soulève la carte qu'il a choisi et explique les raisons de leur choix. Poser des questions pour qu'ils développent leur argumentaire (exemple : pourquoi cette carte plutôt qu'une autre où on retrouve la même lumière ? le même type de personnage ? le même décor ?). Donner les points à la carte gagnante mais ne pas hésiter à donner des points bonus pour de bonnes argumentations. 5 points par extrait.

Manche 3 : Parole de réalisateur (20')

Chaque réalisateur/trice avant de faire un film a une idée. Il s'agit ici de découvrir ce que les créateurs des films ont voulu nous raconter et comment, puis d'associer cette parole à une photo sur la table. À cette étape, l'objectif est de changer de point de vue et de comprendre les intentions d'un réalisateur.

En 20 minutes, choisir entre synopsis et note d'intention pour faire deviner les films. Lire le texte à voix haute à tout le monde. Chaque groupe débat, discute en interne et choisit une photo. Ne pas hésiter à donner des définitions, à poursuivre la lecture avec les paragraphes indices, à lire le texte plusieurs fois. Ne pas hésiter à donner le texte aux équipes, si les élèves savent lire. Puis, moment de restitution collective : au même moment, chaque équipe soulève la carte qu'il a choisi. Chaque équipe explique les raisons de leur choix. Poser des questions pour qu'ils développent leur argumentaire (exemple : pourquoi tu penses que le réalisateur a utilisé le mot stop motion ?). Donner les points à la carte gagnante mais ne pas hésiter à donner des points bonus pour de bonnes argumentations. 5 points par parole de réalisateur.

>> L'équipe qui gagne la partie est celle qui a remporté le plus de points à la fin des trois manches.

● ● ● Aller plus loin

"photo récit"

Toujours en équipe : choisir trois photogrammes, les mettre dans un certain ordre, inventer une histoire et donner un titre (on peut donner comme point de départ la même carte à tous les groupes et voir comment chacun invente une histoire).

"hors champ"

De manière individuelle : choisir un photogramme, le poser au milieu d'une feuille blanche et dessiner ce qu'il y a avant, après, autour mais aussi les décors, les dialogues etc.

"foto mo"

Toujours en équipe : donner un mot en espagnol (dulce, alegría, silencio, pájaros, aventura, agua etc.) et trouver 3 photogrammes en lien.



EXTRAITS SONORES

Bosquecito

- Pas dans la neige : <https://drive.google.com/file/ /1YGIPiUz4qjENjYJcLbhrb7GRbROWFIWP/view?usp=sharing>
- Bruits de la nature et de l'oiseau :
<https://drive.google.com/file/d/190DvtinGDqY8B7BU3pnLYIsF6nu4VbN5/view?usp=sharing>
- Pluie et inondation :
https://drive.google.com/file/d/1COnm2J3ci8_JxYsVnkPPTdXjnm_46vUQ/view?usp=sharing

Lea Salvaje

- Musique d'ouverture et sons de la nature : https://drive.google.com/file/d/1M-t7VBPMU_rWAAUAvbCSZn8QtfU3RIli/view?usp=sharing
- Moqueries et rires déformés :
<https://drive.google.com/file/d/1wBvDhjFFNFywLeLdphTrMZ0nuUW4ZQ70/view?usp=sharing>
- Course et panique :
<https://drive.google.com/file/d/1wBvDhjFFNFywLeLdphTrMZ0nuUW4ZQ70/view?usp=sharing>

Graffiti dança

- Son de l'introduction et de la bombe de peinture :
<https://drive.google.com/file/d/13LHA97G7XcMHEyRZ-csPLpA9rV9lfQkV/view?usp=sharing>
- Son de la fin, musique et bruit des pinceaux : https://drive.google.com/file/d/1GP-RdFW6aSj_PqLk0xmYJkF-2YGvACVM/view?usp=sharing

Dulce

- Son de l'eau et du bateau : <https://drive.google.com/file/d/1JzGBZHoIPiZQ-GsZENm-ggOgxWKNRyKU/view?usp=sharing>
- Bruit du village et de sa musique :
https://drive.google.com/file/d/1ytix0YKJLx_1Hj4OkdAEiX54f3gzY3RA/view?usp=sharing
- Chanson de fin, Dulce chante : https://drive.google.com/file/d/1PYi9IKuShC-B5B_ZL9XJTqSt9pR4N19F/view?usp=sharing



SYNOPSIS ET NOTES D'INTENTION

Définir en amont **synopsis** (résumé de l'histoire) et **note d'intention** (texte pour expliquer pourquoi le réalisateur a envie de faire ce film et se projeter dans les images/sons)

DULCE

Synopsis

"Sur la côte pacifique colombienne, au bord de la rivière Iscuandé et de ses **mangroves**, là où la vie est rythmée par les flots et où les premiers effets de la crise climatique menacent, Dulce grandit"

Définition de :

Mangrove (écosystème de marais avec de grands arbres et racines se développant dans des régions littorales tropicales)

Note d'intention

1e partie : "Nous avons voulu traiter ce sujet à cause d'un problème : le problème environnemental (...) mais au lieu de faire un **film engagé** traditionnel, nous voulions raconter l'histoire des gens et d'un lieu. Nous ne voulions pas que les gens s'assoient en face de la caméra et fassent des **interviews**. Notre but était de raconter l'histoire telle qu'elle se déroulait devant nous."

2e partie indice : "Tourner un **documentaire**, c'est toujours un juste milieu entre le calcul et le hasard, le prévu et le spontané. Et, du **point de vue** du **réalisateur**, le plus intéressant, c'est de se rendre compte lors du montage que l'histoire se comprend sans musique."

Définition de :

Film engagé (cinéma qui met en évidence un problème social ou économique)

Interview (entretien entre deux personnes par un jeu de questions-réponses)

Documentaire (genre cinématographique informatif pour décrire une certaine réalité)

Point de vue (endroit depuis lequel on regarde, la position de la caméra par rapport à l'objet regardé)
montage (organisation des images d'un film dans un certain ordre)

Réalisateur (personne qui dirige la fabrication du film)



SYNOPSIS ET NOTES D'INTENTION

LEA SALVAJE

Synopsis

"Solitaire et sauvage, Léa découvre les bienfaits de la vie en communauté au détour d'une rencontre inattendue avec un personnage pas comme les autres : Ciro."

Note d'intention

1e partie : "Ce court-métrage mêle **stop-motion**, **animation 2D** et **composition numérique**. Un des grands défis était de faire du stop-motion dans des lieux réels."

2e partie indice : "Pour les personnages on a choisi minutieusement les matériaux dont ils sont faits, leurs formes et leurs mouvements, qui expriment une façon de voir la vie, de penser et de sentir."

Définition de :

Stop motion (technique d'animation permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles)

Animation 2D (technique d'animation où tout ou une partie de l'œuvre est réalisée sur ordinateur)

Composition numérique (assemblage d'images sur ordinateur)

GRAFFITI DANCA

Synopsis

"Et si les murs de la ville se mettaient à danser ? Laissez-vous embarquer dans cette rêverie urbaine. Une prouesse de réalisation en graffs animés."

Note d'intention

1e partie : « Le court-métrage est une fusion entre des parties filmées et de l'animation. Un dessin à côté de l'autre qui lorsqu'ils sont photographiés et s'enchaînent très vite donnent l'illusion qu'ils sont en **mouvement**. (...) »

2e partie indice : "Il y a plusieurs dimensions thématiques, la plus évidente étant les relations de pouvoir entre les divers segments de la société. Et la danse représente ce mouvement des relations, l'un cède, l'autre avance et puis, cela s'inverse."



SYNOPSIS ET NOTES D'INTENTION

BOSQUECITO

Synopsis

“Ce court-métrage propose un message environnemental fort à travers une **fiction** douce et poétique, sans dialogue. Il nous parle de la nature et de sa simplicité, du passage du temps et du fait de grandir. Il nous rappelle l'importance de prendre soin, même des plus petites choses...”

Définition de :

Fiction (genre cinématographique qui décrit une histoire le plus souvent imaginaire)

Note d'intention

1^{ère} partie : “Avec l'élaboration du **scénario**, du **storyboard** et de l'animation, nous nous sommes rendu compte que la musique constante n'était pas compatible avec le film. Mizu avait déjà un rôle central et une grande présence, il nous fallait donner voix à la forêt, lui donner une façon de communiquer avec elle.

2^e partie indice : “Nous avons choisi de jouer sur le **plan fixe** et les palettes de couleurs pour que le spectateur fasse partie de la forêt. Ainsi, l'on peut s'attacher à Mizu à distance pour finir par comprendre sa douleur de près en la regardant dans les yeux.”

Définition de :

Scénario (description écrite détaillée des scènes qui composeront un film),

Storyboard (description imagée des scènes qui composeront le film, sorte de bande-dessinée qui décrit tous les plans)

Plan fixe (événement qui se déroule devant une caméra qui reste immobile, le cadre ne change pas, seuls les déplacements des personnages créent du mouvement)

PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



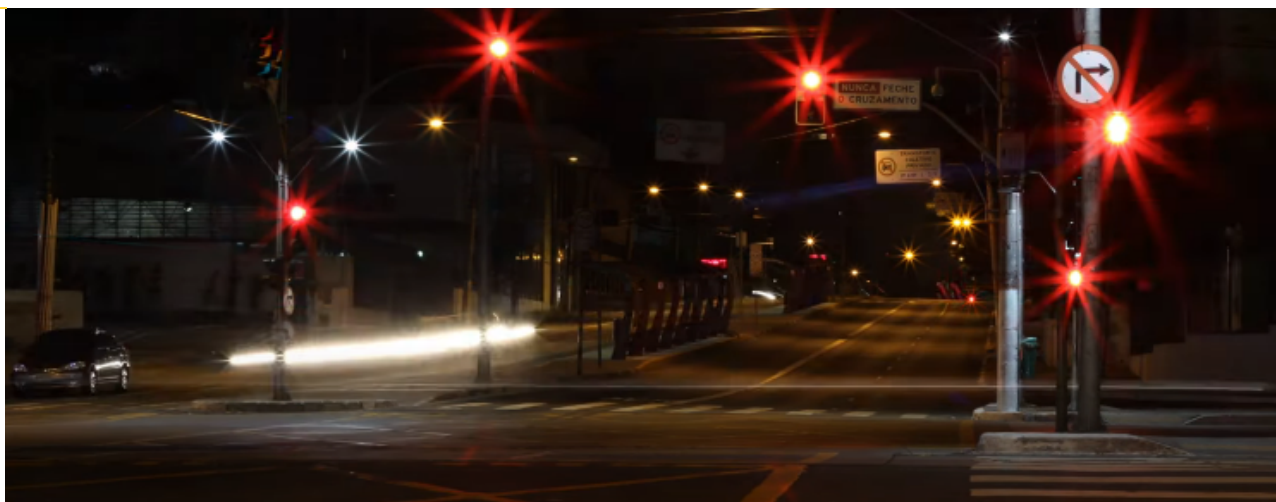
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



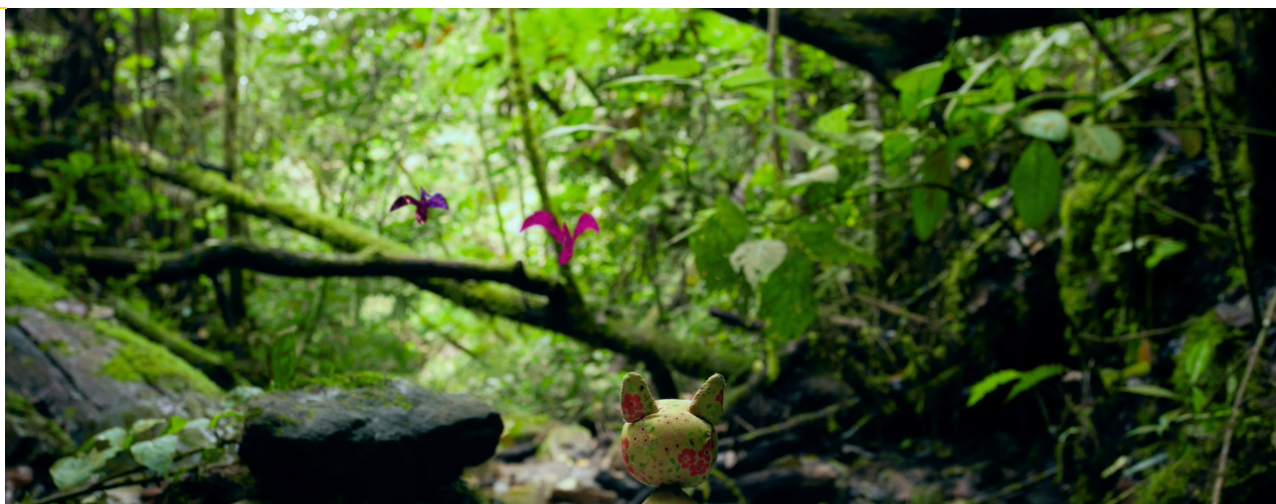
À IMPRIMER ET DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



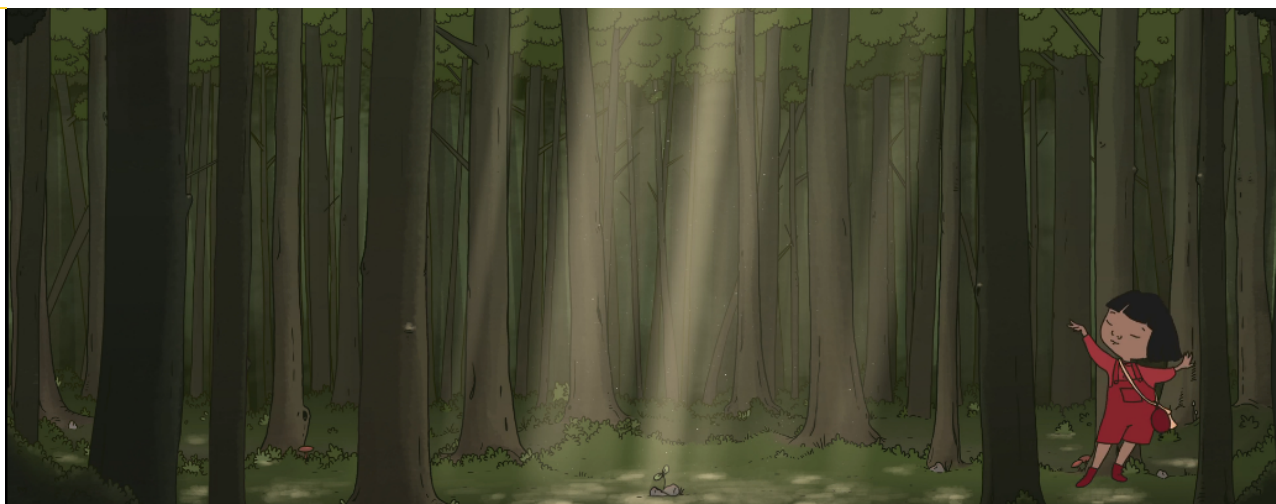
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



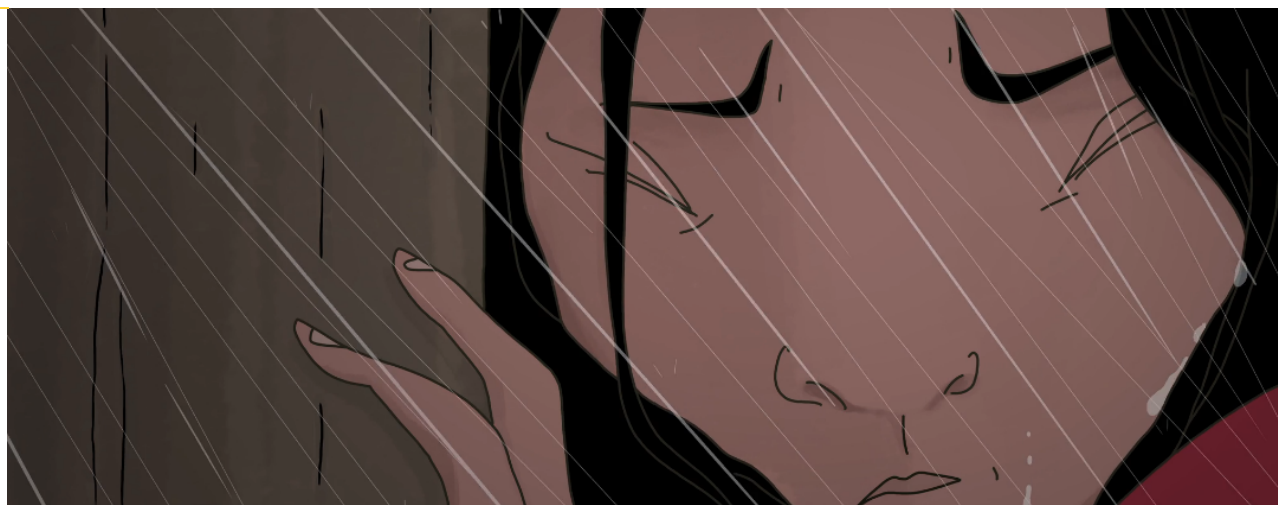
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER











CARTES CONSIGNES À PLIER









FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

-  ...EN LE MIMANT
-  ...EN LE DESSINANT
-  ...AVEC UN MOT SEULEMENT
-  ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
-  ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
-  JOKER : À VOUS DE CHOISIR









FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

-  ...EN LE MIMANT
-  ...EN LE DESSINANT
-  ...AVEC UN MOT SEULEMENT
-  ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
-  ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
-  JOKER : À VOUS DE CHOISIR









FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

-  ...EN LE MIMANT
-  ...EN LE DESSINANT
-  ...AVEC UN MOT SEULEMENT
-  ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
-  ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
-  JOKER : À VOUS DE CHOISIR









FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

-  ...EN LE MIMANT
-  ...EN LE DESSINANT
-  ...AVEC UN MOT SEULEMENT
-  ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
-  ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
-  JOKER : À VOUS DE CHOISIR

EQUIPE DU BRÉSIL



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

-  ...EN LE MIMANT
-  ...EN LE DESSINANT
-  ...AVEC UN MOT SEULEMENT
-  ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
-  ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
-  JOKER : À VOUS DE CHOISIR

EQUIPE DE LA COLOMBIE



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...



...EN LE MIMANT



...EN LE DESSINANT



...AVEC UN MOT SEULEMENT



...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON

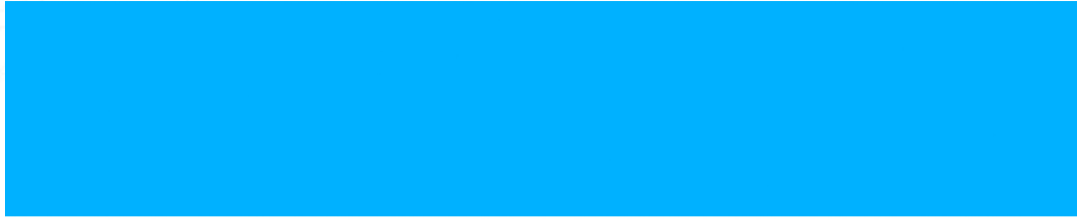


...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ



JOKER : À VOUS DE CHOISIR

EQUIPE DE L'ARGENTINE



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...



...EN LE MIMANT



...EN LE DESSINANT



...AVEC UN MOT SEULEMENT



...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON



...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ



JOKER : À VOUS DE CHOISIR

EQUIPE DU CHILI



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...



...EN LE MIMANT



...EN LE DESSINANT



...AVEC UN MOT SEULEMENT



...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON



...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ



JOKER : À VOUS DE CHOISIR

ASSOCIATION RENCONTRES CINÉMAS D'AMÉRIQUE LATINE



Ce programme de courts-métrages est conçu par l'Association des Rencontres des Cinémas d'Amérique latine de Toulouse, qui organise chaque année le festival Cinélatino, Rencontres de Toulouse. "Les Rencontres ont été créées par un collectif d'associations de solidarité avec l'Amérique Latine [...]. La prise de conscience du danger que courent les cinémas latinoaméricains, née de contacts directs, a orienté la question de la solidarité en termes généraux vers une "solidarité cinématographique". En 1991, le collectif décide de créer un organisme s'occupant spécifiquement du cinéma, l'ARCALT - Association des Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse - son objectif étant d'aider et de défendre les cinémas d'Amérique latine : mieux les faire connaître, diffuser et distribuer en France". L'ARCALT est une association loi 1901. (extrait de "Films latinoaméricains, festivals français" d'Amanda Rueda in Caravelle n°83, p 98-99, Toulouse 2004). L'association organise depuis 1989 les Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse afin que se nouent des liens entre les créateurs latinoaméricains invités, les publics, les professionnels et les médias. Les Rencontres sont devenues un lieu de débats, d'échanges et de découvertes. Elle publie depuis 1992 la revue Cinémas d'Amérique latine, l'unique revue au monde consacrée aux cinématographies latino-américaines. En 2002, elle crée avec le Festival de San Sebastián, Cinéma en Construction, initiative qui vient en aide aux films latino-américains en difficulté à l'étape de la post-production. Depuis 2005, l'ARCALT organise aussi Cinéma en Développement, un espace de mise en réseau des professionnels européens et latino-américains. Enfin, depuis 2016, l'association distribue un programme de courts-métrages à l'intention du jeune public : Petites Histoires d'Amérique Latine.

Contacts

Actions éducatives & scolaires - Laura Woittiez - laura.woittiez@cinelatino.fr

Programme distribué par l'ARCALT - Elen Gallien - elen.gallien@cinelatino.fr

ARCALT

77 rue du Taur 31000 Toulouse

tel / 05 61 32 98 83

PETITES HISTOIRES D'AMÉRIQUE LATINE 4



 Le jeu

