

ECOLE ET CINEMA / 27-76

"Les incontournables"



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

- Faciliter la rencontre de l'œuvre cinématographique et sa compréhension ;
- Faciliter l'appropriation du film par la parole de l'élève en appui sur des échanges, débats, argumentations ;
- Faciliter l'acquisition de connaissances via des ateliers de pratique cinématographique.

DOSSIER PEDAGOGIQUE

Barbara SAMUEL et Aurélie LANGE - DSDEN 27 et 76
Barbara.samuel@ac-normandie.fr aurelie.lange@ac-normandie.fr

Des pistes d'analyse de films

Ce dossier offre une méthode générale, transférable d'un film à l'autre, pour une exploitation en classe avec des élèves de cycles 2 et 3.

Des ressources détaillées pour chaque film concerneront les pistes 2, 5, 6, 10, 12 et 14.

| | |
|---|-----------|
| Avant la projection, anticiper | 2 |
| 1- Le titre du film | 3 |
| 2- L'affiche du film | 3 |
| 3- La bande annonce | 4 |
| 4- Le champ lexical - 1 | 4 |
| 5- Le jeu de la cible des références culturelles..... | 5 |
| Après la projection, interpréter | 7 |
| 6- Mettre des mots sur son ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments..... | 7 |
| 7- Focus sur les personnages..... | 7 |
| 8- Focus sur les lieux | 8 |
| 9- Raconter le film | 8 |
| 10- Le champ lexical - 2 | 9 |
| 11- Atelier de pratique | 10 |
| 12- Carte mentale | 11 |
| Pour aller plus loin | 12 |
| 13- L'interview du réalisateur | 12 |
| 14- Le débat philosophique sur un thème fort du film..... | 12 |
| 15- Le jeu pour favoriser les échanges sur le film : « SORTIE DE CINEMA »..... | 13 |
| Sitographie, Bibliographie | 14 |

Avant la projection, anticiper

Le titre du film

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** sur le contenu du film

Comment ?

Poser des questions pour stimuler la réflexion

Exemples d'activités à proposer :

Ecrire le titre au tableau, recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves sur le sens des mots. Commencer à faire des prédictions sur l'histoire. Demander aux élèves s'ils connaissent le film.

Remarque : Si l'on commence par montrer l'affiche du film, on pourra en cacher le titre et demander aux élèves d'en proposer en argumentant. Il sera intéressant ensuite de comparer avec le titre véritable.

L'affiche du film

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 ? Quelles informations ces indices te révèlent-ils sur le sujet ou le contenu du film ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ? Trouves-tu des indices sur le.s personnage.s, le.s lieu.x de l'action, l'époque ?

Exemples d'activités à proposer :

Décrire l'affiche

- Quel effet le titre du film a-t-il par rapport aux images de l'affiche ? Est-il redondant par rapport à l'image (paraphrase) ? Vient-il la compléter, apporte-t-il de nouveaux éléments ou au contraire du mystère ?...

- Décrire les autres affiches du films existantes, faire la liste des éléments que l'on trouve, du nombre des personnages et ce qu'ils font, où ils sont, comment ils sont habillés, dire quelles relations il y a entre eux, repérer le texte...

| Comparer les affiches du film | <i>Insérer une affiche</i> | <i>Insérer une affiche</i> | <i>Insérer une affiche</i> | <i>Insérer une affiche</i> |
|--------------------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| Premier-plan Arrière-plan | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| Place et taille du titre Couleurs Technique (dessin, photographie, art numérique, peinture, collage, ...) | | | | |
| Les personnages | | | | |
| Les lieux/le décor | | | | |
| Que suggère l'image ? | | | | |

La bande annonce

Pourquoi ?

Pour aider à entrer dans l'univers du film et construire un « horizon d'attente » en présentant des personnages, des images, en formulant des hypothèses.

Comment ?

Exemples d'activités à proposer :

Demander aux élèves d'expliquer leurs prédictions à l'oral et les consigner pour eux dans un tableau à trois colonnes pour les prédictions, les justifications et la confirmation pendant et après le visionnage de la bande annonce.

| Prédictions à partir de l'analyse du titre et de l'affiche | Justifications | Confirmations en regardant la bande annonce |
|--|----------------|---|
| | | |

Le champ lexical - 1

Quoi ?

Mobiliser des mots pour mieux comprendre le film. Construire un « univers de référence ».

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 ?

En amont de la projection, « sortir » et présenter le vocabulaire qui pourrait poser problème.

Exemples d'activités à proposer :

- 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 (cf champ lexical 2).

Le jeu de la cible des références culturelles

Quoi ?

Le film est parcouru tout du long de références artistiques et culturelles.

Pourquoi ?

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.

Comment ?

En menant un travail autour de ces références au moins trois semaines avant la projection du film afin d'imprégner les élèves et de les plonger dans un bain culturel.

Exemples d'activités à proposer :

Organiser un jeu dans la classe autour des œuvres référencées, dans le tableau ci-dessous.

- 1 - Proposer aux élèves de choisir une œuvre à étudier en particulier parmi la liste des 6 références culturelles à découvrir.
- 2 - Annoncer la règle du jeu : chaque groupe va faire une courte présentation de sa cible au reste de la classe, le jeu consistera à réussir à retrouver la cible dans le film au moment du visionnage et à raconter la séquence du film de retour en classe. Il faudra donc être très attentif au cours du film pour savoir ce qui fait penser à cette référence.
- 3 – Équilibrer les 6 groupes : mettre le même nombre d'élèves à travailler sur chaque œuvre, mettre à disposition des élèves des documents sur chaque œuvre cible afin d'en faire un exposé (une courte présentation à la classe à l'oral).

| LE JEU DE LA CIBLE DES RÉFÉRENCES CULTURELLES | |
|--|--------------------------------------|
| Liste des 6 références culturelles à découvrir | Nom des élèves qui exposent la cible |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE TRAVAIL POUR PRÉPARER L'EXPOSÉ (courte présentation de chaque œuvre)

Phase de lancement

Présentation des tâches, mettre à disposition de chaque groupe le matériel nécessaire pour présenter son œuvre qui définit le genre pictural : affiches, livres, sites internet...

| | |
|----------|----------|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |

| | |
|----------|----------|
| | |
| 5 | 6 |

Phase de recherche en groupes : appropriation des supports (LIRE / ECRIRE)

- Description individuelle puis collective du support documentaire.
- Au besoin, visionnage de photos supplémentaires à mettre à disposition, via le vidéoprojecteur de la classe.
- Choix concerté de rédaction par dictée à l'adulte éventuellement d'un texte support pour la présentation orale de la référence cible.

Phase d'entraînement en groupes (DIRE)

- Appropriation des conduites orales : répartition des prises de parole dans le groupe, choix d'un panel adapté de vocabulaire descriptif et de formules syntaxiques.
- Vigilance posturale : articulation, débit, volume sonore.
- Appropriation et gestion des supports écrits destinés à étayer les prises de parole à suivre lors de la restitution orale.

Phase de restitution

- De retour en classe juste après la projection : chaque groupe raconte le passage du film dans lequel il a reconnu l'œuvre ciblée. Confronter avec l'ensemble du groupe classe pour valider ou non.

| GROUPES | La référence culturelle CIBLE | Le passage dans le film correspondant |
|---------|-------------------------------|---------------------------------------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |

Après la projection, interpréter

Mettre des mots sur son 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 ?

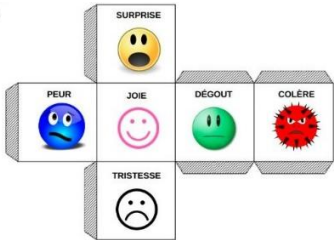
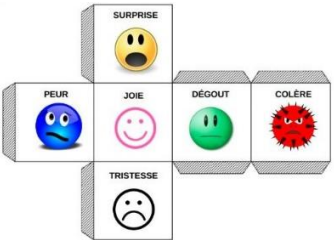
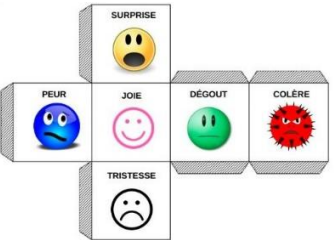
Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ? Quels détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ? Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ? L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou un court texte racontant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

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 repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions.

Exemples d'activités à proposer :

- **Six icônes pour nommer ses émotions** : utiliser les photogrammes¹ pour aider à se remémorer l'histoire du film, identifier ses propres émotions au moment de certaines scènes.

| | | |
|--|--|--|
| <i>Insérer un photogramme et écrire en la complétant la phrase suivante « quelle émotion as-tu ressenti quand... ? »</i> | <i>Insérer un photogramme et écrire en la complétant la phrase suivante « quelle émotion as-tu ressenti quand... ? »</i> | <i>Insérer un photogramme et écrire en la complétant la phrase suivante « quelle émotion as-tu ressenti quand... ? »</i> |
|  |  |  |

Focus sur les personnages

Identifier les personnages, leurs caractéristiques physiques et psychologiques, leurs émotions, leurs transformations au fil de l'histoire. Apprendre aux élèves à se faire un portrait général des personnages sous plusieurs angles.

¹ Les photogrammes sont les images photographiques extraites d'un film. On les trouve facilement sur <https://nanouk-ec.com/>

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.

Comment ?

S'interroger sur qui sont les personnages principaux et les personnages secondaires de l'histoire ? Comment sont-ils physiquement et psychologiquement ? Comment tel personnage a-t-il réagi à telle situation ? Quelles émotions a-t-il vécues à ce moment ? Pourquoi ? Quelles caractéristiques du personnage/quels indices dans le texte pourraient justifier cette réaction/cette émotion ?

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

Exemples d'activités à proposer

- Relever tous les personnages et leurs caractéristiques

- Remobiliser la liste des adjectifs vus en amont de la projection pour caractériser les personnages principaux en particulier

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

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

Focus sur les lieux

Dans le film, dégager les lieux

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels le film se déroule.

Pourquoi ?

Pour qu'ils arrivent à se représenter l'atmosphère et le contexte de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion

Où l'histoire se déroule-t-elle ? Lister les différents lieux fréquentés par les personnages :

Débattre et argumenter, questionner les élèves puis construire un débat argumentatif, s'interroger en collectif.

Raconter le film

Quoi ?

Faire des flashes-back par la description d'images extraites du film.

Pourquoi ?

Cela permet de construire un état des lieux collectif.

Comment ?

Le travail préalable sur le ressenti, les personnages, les lieux, les références culturelles va faciliter l'appropriation collective et individuelle et les prises de parole.

Raconter le film suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour maintenir l'attention de l'auditoire.

Exemples d'activités à proposer :

A partir d'une série de photogrammes (personnages, lieux, actions...) :

- Les numéroter dans l'ordre chronologique des événements. Ecrire ou raconter l'action associée.

| | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| N° <i>Insérer un photogramme</i> | N° <i>Insérer un photogramme</i> | N° <i>Insérer un photogramme</i> |
| N° <i>Insérer un photogramme</i> | N° <i>Insérer un photogramme</i> | N° <i>Insérer un photogramme</i> |

A la manière du Dixit©,

- Ecrire ou raconter uniquement la scène illustrée par l'image : chaque élève choisit une carte et décrit la scène (action) ou le personnage (portrait physique et moral)

Variante : raconter ce qui se passe juste avant/juste après...

A la manière du Timeline©

- Remettre la série de carte dans l'ordre chronologique en racontant...(par petit groupe).

- Proposer une petite série de carte préalablement choisies. Un élève tire une carte au hasard dans le paquet restant et doit la replacer au bon endroit et raconter !

Les marottes ou figurines

- S'entraîner à raconter l'histoire en manipulant les personnages. On pourra aussi créer des décors pour quelques scènes clés.

A la manière des story cubes©

- Un jeu de dés avec les mots (ou pictos) du film (noms, verbes, lieux...)

Le champ lexical - 2

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...).

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/répertorier en fonction du film avec les élèves.

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 l'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 (ré)utiliser.

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

MOT

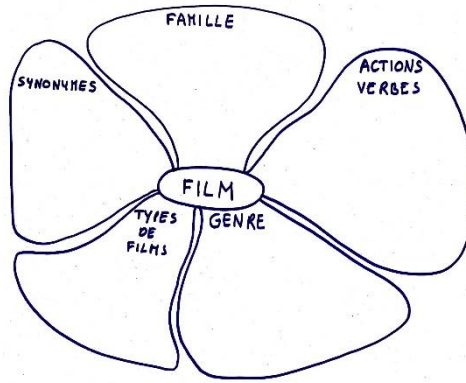
DEFINITION

ORIGINE

PHRASE

SYNONYME CONTRAIRE MEME FAMILLE

CHAMP LEXICAL HOMONYME THEME

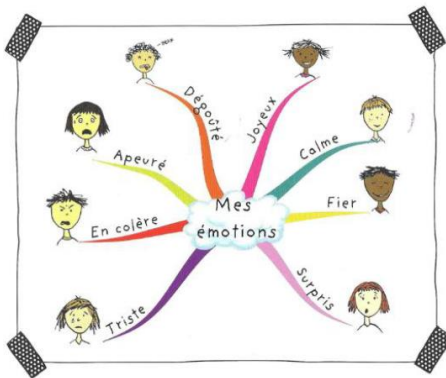


| Jeux de catégorisation (lexique d'association) | |
|--|---|
| Catégories à définir en fonction du film (si possible avec les élèves) | Mots à renseigner en regard, en fonction du fil et des catégories définies |
| Ex : réalisation | Le tournage, filmer, les prises de vue, les personnages, le montage, le décor |
| | |

Des affiches

Mais aussi :

- Des arborescences
- Des frises avec scénario
- Des listes
- Des imagiers



Atelier de pratique

A partir de la ressource passeurs d'images : <https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>

EXEMPLE DE MISE EN PRATIQUE : Jouer avec les perspectives

Durée : 30 minutes (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

Matériel : Un appareil photo, téléphone ou tablette avec un écran pour chaque petit groupe.

Lieu : La cour de l'école ou n'importe quel lieu avec suffisamment de profondeur.

Objectif : Jouer avec les perspectives et la distance de la caméra pour faire grandir et rapetisser des personnages dans un cadre. Travailler la coopération entre le « metteur en scène » et ses acteurs.

2 exemples :



Les petits grands-parents d'Aurel ont grandi d'un coup !



Aurel a un tout petit frère sur la tête !

Cet atelier très simple et ludique a pour but de faire prendre conscience aux élèves des notions de cadres, et de perspective. Les élèves devront être divisés en petit groupe de 6.

Etape 1 : Préparation

- Expliquer le principe de la taille d'un sujet dans le plan en fonction de son éloignement de la caméra.
- Montrer aux élèves comment faire un cadre avec pouces et index. Leur demander d'observer dans ce cadre un camarade proche d'eux, puis un camarade éloigné. Leur faire prendre conscience de la distance.
- Proposer aux élèves de fermer un œil et d'essayer de « toucher » la tête d'un camarade éloigné en plaçant avec précision leur doigt sur celle-ci.

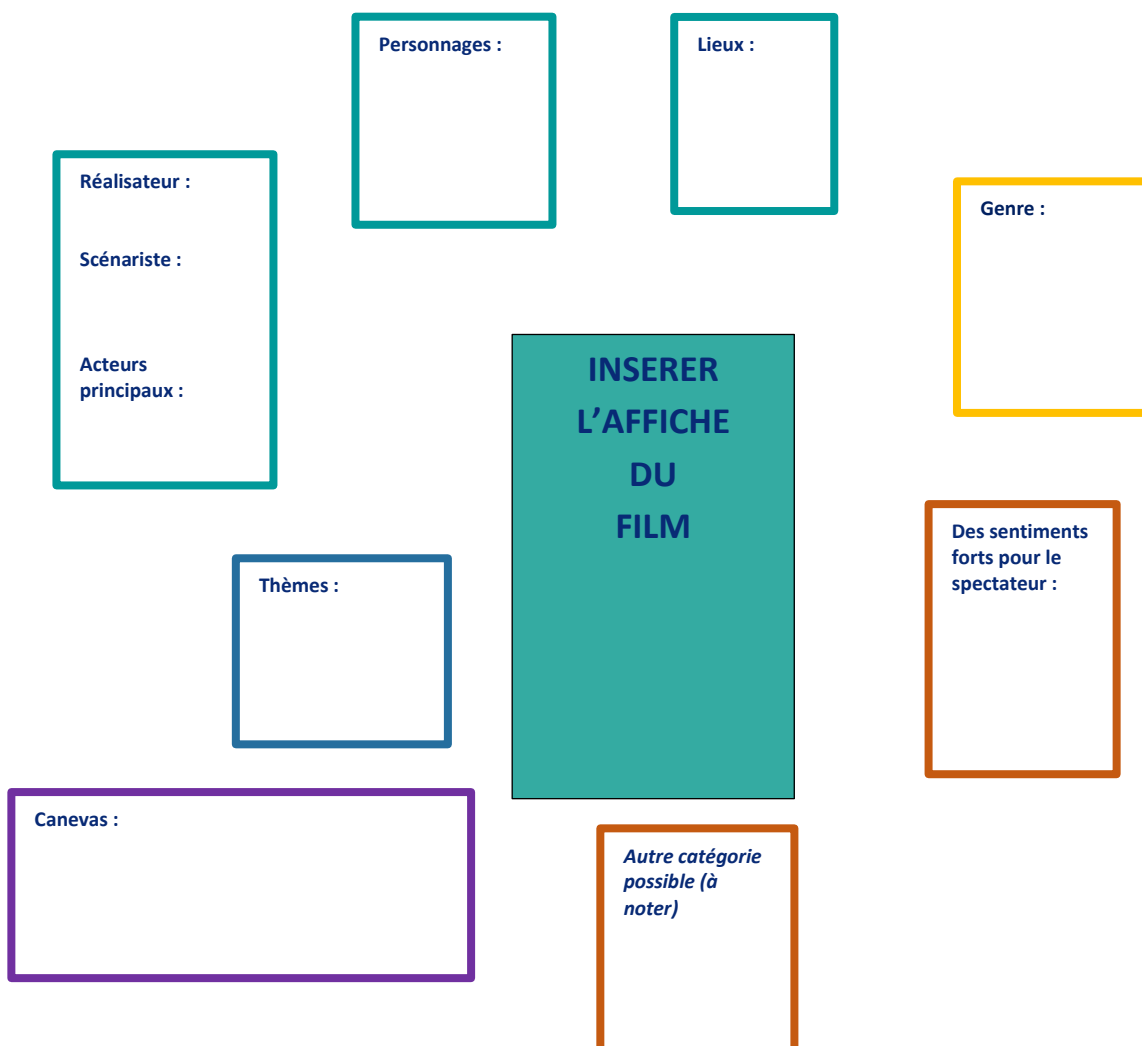
Etape 2 : Dans la cour

- 1 élève sera en charge du cadre, 1 autre élève de la mise en scène, les autres seront acteurs. L'opération pourra être répétée de façon à ce que chaque élève soit au moins une fois metteur en scène ou cadreur.
- L'élève en charge de la mise en scène devra proposer une disposition des 4 acteurs de façon à ce que certains soient plus près (et donc plus grands) et d'autres plus loin (et donc plus petits). En fonction de l'âge des enfants, la consigne pourra être de travailler sur 2, 3 ou même 4 distances différentes.
- Pour les plus à l'aise, on pourra leur demander de faire deux photos avec un personnage fixe dans le plan et d'autres dont la taille varierait d'une photo à l'autre, en se rapprochant ou s'éloignant de la caméra. (Cf Photo 1&2 – Aurel et ses grands-parents.)
- Il sera nécessaire de bien briefer les cadreurs et le metteur en scène sur l'importance de la patience, et de la nécessité de parler avec douceur aux acteurs. (C'est une des difficultés et non des moindres de l'exercice. Mais c'est une façon de toucher de près au travail nécessaire à la mise en scène de cinéma...)

Etape 3 : Restitution

Les photos obtenues seront projetées aux élèves. Ils partageront ensuite avec les autres les difficultés rencontrées, échangeront autour des impressions produites par les photos.

Carte mentale



Pour aller plus loin

L'interview du réalisateur

Quoi ?

Il est fréquent d'avoir accès à des vidéos d'interview des réalisateurs.

Pourquoi ?

Entrer davantage dans l'univers d'un genre particulier et/ou d'un réalisateur.

Comment ?

Demander aux élèves d'imaginer les questions qu'ils aimeraient poser au réalisateur. Visionner l'interview en étant attentif aux éventuelles réponses, mettre en commun toutes les nouvelles informations entendues.

Le débat philosophique sur un thème fort du film

En appui sur l'ouvrage : *Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ? de la théorie à la pratique* - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier

Une question philosophique est une question qui par définition est complexe. Il faut plusieurs séances pour permettre aux enfants de saisir de la problématique en réfléchissant, débattant, discutant.

Durée possible d'une séance : C1 – 10 à 30 mn, C2 et C3 20 à 60 mn

Déroulement possible d'une séance : Les élèves et l'enseignant sont idéalement assis en cercle, en U ou en carré dans un espace sans tables. Un élève peut être chargé de distribuer la parole pendant la discussion (avec un bâton de parole par exemple ou un micro pour réguler la discussion), le donneur de parole peut aussi désigner la personne en la nommant par son prénom, (exemple Banque de séquence didactique : <https://www.reseaucanope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=885639>) Selon la méthodologie retenue et l'âge des enfants, d'autres rôles peuvent être attribués : secrétaire (prend en note ce qui est dit), dessinateur (dessine ce qui se dit), synthétiseur et reformulateur...

Avant et durant la séance : ne pas hésiter à arrêter la discussion pour donner aux élèves 5 à 10 mn de réflexion individuelle ou de discussion en petits groupes de 4 (pour prendre le temps de réfléchir calmement à la question posée). Varier les modalités pendant la séance (petits groupes, individuel, moment d'oral, moment d'écrits...)

La construction des règles (à construire avec les élèves)

Exemple :

- Seuls les participants peuvent discuter
- Attendre que le donneur de parole donne la parole après avoir levé le doigt
- Respecter la parole des autres
- Être sincère. Avoir le droit de se tromper...
- Rebondir sur les idées des autres, tout en restant sur la question donnée
- Ne pas répéter ce qui a déjà été dit
- Essayer de participer
- Le donneur de parole doit penser à donner la parole au reformulateur

Emergence du questionnement attendu (à visée philosophique) :

Il est possible d'amener les élèves dès la première séance à s'interroger sur ce qu'est une question à visée philosophique.

Exemple de déroulement

1 - Ouverture de la séance

Nous allons discuter, réfléchir ensemble sur une question qui est essentielle pour vivre, grandir, devenir un être humain. En philosophie tout le monde peut exprimer sa pensée mais il doit la justifier, en donnant des exemples, des arguments, en répondant aux autres pour dire si vous êtes d'accord ou non avec les idées de vos camarades. » Rappel des règles de la discussion

2 - Découverte du support inducteur, faire émerger le thème

La consigne : produire des questions pour débattre et discuter de ce thème (une question est philosophique si elle est centrale, commune et contestable – Lipman, Sasseville)

Lancer la discussion entre les élèves et faire émerger les questions à visée philosophique (en choisir une par un choix collectif) par exemple : Être jugé par les autres est-ce que ça compte ? Est-il important de porter des vêtements de marque ? Quelle différence fais-tu entre rire et se moquer ? Critiquer quelqu'un est-ce que cela signifie ne dire que du mal de lui ? Peut-on critiquer positivement ?...

3 - Débat /discussion entre élèves animé par l'enseignant

L'enseignant est garant de la rigueur des échanges et de leur caractère démocratique. Il prend des notes (les mots importants, les idées, les distinctions), il intervient plus ou moins pour relancer, synthétiser, provoquer... Les élèves peuvent aussi avoir des temps de réflexion individuelle ou par petits groupes pour se recentrer, écrire, trouver des idées nouvelles, synthétiser...

4 - Synthèse des débats par l'enseignante et les élèves

Intervention des secrétaires et des dessinateurs si ces rôles ont été attribués.

Les élèves peuvent disposer d'un dernier moment pour écrire (ou dessiner) dans leur cahier de philosophie les idées importantes, ce qu'ils ont retenu de la discussion.

5- Conceptualisation

Les phases précédentes vont permettre l'accroissement des exigences en termes de définition des concepts. En effet, définir est ce qui est le plus difficile pour les élèves qui passent le plus souvent par l'exemple (ils diront davantage « Valérie est mon amie » plutôt que « les amis on en a peu, on les choisit, on leur confie des secrets et c'est pour longtemps).

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 seul.e 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



Sitographie, Bibliographie

- *Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ?* de la théorie à la pratique - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier
- Atelier de pratique Passeurs d'images <https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>
- Banque de séquence didactique : Discussion à visée philosophique <https://www.reseaucanope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=885639>