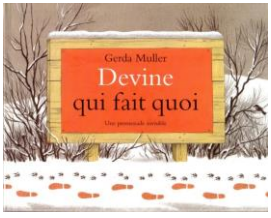




Mutualisation des ressources et des pratiques

Partage des idées de chacun pour nourrir l'expérience de tous

<i>Titre de l'action</i>	L'animation d'un album, une situation de langage	
<i>École</i>	Primaire de Vineuil-St-Firmin	
<i>Niveau de classe – enseignant</i>	Groupe de GS – Nora Nafa	

Domaines concernés

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Explorer le monde

Matériel

Agrandisseur photo ou pied, caméra (webcam), enregistreur numérique (ou tout appareil de prise de son), logiciels associés, personnages et objets de l'histoire en miniature

Cadre, modalités

Ateliers décloisonnés dans le cadre d'un échange de service

Objectifs d'apprentissage

Apprendre à réfléchir : comprendre, expliquer, interagir

Langage : utiliser des marques temporelles (avant, après, ensuite, pendant, en même temps)

Se repérer dans le temps : consolider la notion de chronologie, faire des relations temporelles, prendre conscience de la notion de durée avec l'enregistrement des sons

Description du projet

A partir de l'album [Devine qui fait quoi ?](#) de Gerda Muller, l'enseignante va permettre aux élèves d'appréhender la succession d'événements, la simultanéité, l'antériorité ou la postériorité des actions qui se succèdent.

--	--	--

En précisant et en expliquant ce que font les personnages et les animaux à partir des indices repérés, les élèves vont faire des hypothèses qu'ils pourront vérifier au fur et à mesure de l'avancée dans les pages de l'album.

Puis il y aura la partie manipulation et réalisation matérielle (prises de photos) de l'animation (stop motion) que feront les élèves en positionnant au fur et à mesure les figures dans l'attitude des actions supposées.

Enfin une sonorisation sera superposée sur la vidéo à partir des sons collectés puis sélectionnés en fonction du rapprochement le plus pertinent de l'effet recherché.

Démarche

Séance 1 : découverte de l'album par la première et la dernière double page

Séance 2 : observation et analyse des indices dévoilés, formulation d'hypothèses

Séance 3 : identification de la succession des actions

Séance 4 : réalisation matérielle et manipulation des figurines

Séance 5 : recherche, collecte et sélection des sons qui seront superposés sur les images

Conclusion, prolongements

Recherche d'empreintes, exploration d'empreintes en creux ou en volume

Exploration de l'espace et réalisation d'un plan

Ecriture d'une suite à l'histoire

Le petit plus du formateur

L'**animation image par image**, (*stop motion* en anglais) est une technique proche du dessin animé permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles : la scène (en général constituée d'objets) est filmée à l'aide d'une caméra fixe capable de ne prendre qu'une seule image à la fois (c'est une photographie sur pellicule de film). Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film est projeté à une vitesse normale, la scène semble animée.

Le film est réalisé avec un logiciel de montage vidéo. Nora Nafa a utilisé **Windows Movie Maker**, qui est gratuit et téléchargeable [en suivant ce lien](#).