



© photo-libre.fr

Voyage dans l'histoire du cinéma

**Séquence d'animation
de 7 à 9 séances**

**Petit groupe d'enfants
de 8 à 12 ans**

Objectifs et intérêts pédagogiques de la séquence :

- Découvrir le cinéma à travers les grandes étapes qui ont marqué son histoire
- Développer sa curiosité par l'ouverture culturelle
- Mieux comprendre le fonctionnement de l'image en mouvement
- Appréhender les processus de fabrication des images
- Permettre une distanciation par rapport aux images
- Favoriser la création artistique plutôt que la consommation des médias et l'usage irréfléchi des outils
- S'exprimer, confronter ses idées, accepter le compromis pour trouver un consensus
- Travailler en équipe, trouver sa place au sein du groupe

1 ou 2 séances d'1h15

Séance 1 : La genèse du cinéma ou le pré-cinéma

De tout temps, l'Homme a eu la volonté de recréer le mouvement par une série d'images fixes. On observe cela dès la Préhistoire, où les hommes des cavernes dessinaient des animaux avec plusieurs pattes pour illustrer leur course.

Au cours du XIX^e siècle, les recherches en optique vont peu à peu rendre cela possible, produisant au passage une multitude de jouets aux noms étranges, dont voici quelques exemples :

- inventé par l'astronome John Hershel, commercialisé par le physicien londonien John Ayrton Paris en 1825, le **thaumatrope** est un disque avec deux dessins sur chaque face, par exemple, un oiseau et une cage. Deux élastiques ou ficelles sont fixés de chaque côté, qui permettent de faire tourner le disque rapidement, donnant alors l'impression que les deux images se superposent et n'en forment plus qu'une.
- entre 1829 et 1833, le physicien belge Joseph Plateau invente le **phénakistiscope**, procédé qui se compose d'un disque percé de fentes sur lequel les différentes étapes d'un mouvement sont dessinées. Lorsque l'appareil entre en rotation face à un miroir, les dessins s'animent en boucle.
- un **flip book**, ou **folioscope**, ou **feuilletoscope**, ou encore **feuilleoscope**, est un petit livret de dessins ou de photographies qui représentent une scène dont les étapes successives sont décomposées chronologiquement. Feuilleté rapidement, il procure à l'œil l'illusion du mouvement. Il fut sans doute inventé par le Français Pierre-Hubert Desvignes en 1860, mais en 1868, le Britannique John Barnes Linnett dépose un brevet de cette invention sous le nom de *Kinéographe*.

Ces jeux permettent d'appréhender le phénomène de la **persistance des impressions rétiniennes**, qui fut observé par Léonard de Vinci à l'époque de la Renaissance, mais démontré par le chimiste et physicien britannique Michael Faraday (1791-1867) en 1825.

Lorsqu'il capte une image, notre œil la conserve sur la rétine un peu plus longtemps que l'instant où elle est perçue, l'image qui s'imprime sur notre rétine persiste. Ainsi, lorsqu'une autre image est perçue par l'œil immédiatement après la précédente, les deux images se superposent, et créent ainsi l'illusion d'une continuité, d'un mouvement.

C'est ce principe qui est utilisé au cinéma : des images fixes sont projetées à la vitesse de 24 images par seconde, donnant au cerveau l'illusion du mouvement.

- **Sources** : Wikipédia : [histoire du cinéma d'animation](#), [thaumatrope](#), [folioscope](#) / Ciclic : [thaumatrope](#), [phénakistiscope](#), [folioscope](#)

- **Matériel :**

Pellicule cinéma et jeux optiques de la [malle Viva Cinéma](#) : thaumatropes, phénakistiscope, flip books
Pour fabriquer des thaumatropes : au moins 36 carrés de papier normal ou cartonné (cf. planche à découper ci-après), perforatrice, crayons de couleur, crayons feutres, colle, élastiques
Pour utiliser le phénakistiscope : au moins 18 disques de papier normal ou cartonné de 17,5 cm de diamètre troués au centre (cf. disque à découper ci-après), crayons de couleur, crayons feutres
Pour fabriquer des feuilloscopes : au moins 36 bandes de papier normal de 10,5 cm x 7,5 cm (cf. planche à découper ci-après), agrafeuse, crayons de couleur, crayons feutres

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e formé-e à l'utilisation de la malle Viva Cinéma

- **Déroulement :**

Montrer la pellicule cinéma, faire tester les jeux optiques aux enfants. Leur demander de les observer et de dire ce qu'ils voient. Sur les différents supports, on voit des images fixes, mais dès qu'ils sont mis en mouvement, les images s'animent. Expliquer le phénomène de persistance des impressions rétinienne.

Proposer ensuite aux enfants de faire eux-mêmes des jeux optiques (cf. pages suivantes). Chaque enfant peut choisir quel-s jeu-x il a envie de fabriquer.

- **Ressources :**

Explication détaillée sur la [persistance des impressions rétinienne](#)

[Jeux sur la persistance des impressions rétinienne](#)

[Jeux optiques](#) à acheter

Thaumatrope



© Cinéma Parlant

La consigne est de dessiner un objet, un animal, un personnage, etc. qui sera dans un autre objet, lieu, etc. au sens d'un contenant englobant la totalité du premier objet. Donner à chaque enfant deux carrés prédécoupés, et leur demander de dessiner un objet sur le premier carré, et l'autre sur le deuxième. Une fois les dessins terminés, l'enfant demande à l'animateur-trice de coller les deux dessins qui doivent être inversés l'un par rapport à l'autre selon un axe horizontal. Ensuite, percer des trous de chaque côté du thaumatrope et y passer les élastiques.

- **Astuces :**

On peut dessiner directement au recto et au verso d'un seul et même carré en utilisant la transparence du papier ou en s'aidant d'un calque, mais il faut veiller à dessiner dans un sens, puis dans l'autre.

Il est inutile de tirer sur les élastiques pour faire tourner son thaumatrope, au risque de le casser.

- **Propositions / idées :**

Un autre animal que l'oiseau dans une cage, un poisson dans un aquarium, un papillon dans un bocal, un chien dans son panier vu de dessus, une araignée sur sa toile...

Attention : il est plus difficile de faire coïncider les dessins de fleurs dans un vase, de cavalier sur son cheval, etc.

- **Variante : le thaumatrope à bâton** (pour les plus petits)

Il est possible de créer un thaumatrope avec un bâton (pic à brochette en bois, paille, etc.). Cette façon de faire est plus simple : il suffit de coller les dessins dos à dos, tous deux à l'endroit, autour d'un bâton. Il ne reste plus qu'à prendre le bâton entre ses mains et à le faire tourner rapidement.

Voir le [tutoriel en vidéo](#)

- **Ressources pour fabriquer des thaumatropes :**

En page suivante, une planche de 12 thaumatropes à découper

Sans dessiner, télécharger [des modèles à imprimer](#)

D'autres tutos de fabrication sur [Ciclic](#), [Tête à modeler](#)

Phénakistiscope



© Cinéma Parlant

La consigne est de dessiner un objet, un animal, un personnage, etc. dont le mouvement sera découpé en 10 phases successives. Le mouvement doit être cyclique, c'est-à-dire revenir à son point d'origine. Donner à chaque enfant un disque prédécoupé, et leur demander de dessiner un objet selon un mouvement dont chaque phase est située dans une des tranches du disque. Ensuite, disposer le disque, perforé en son centre, sur le phénakistiscope.

Il faut placer le disque du phénakistiscope face à un miroir, se placer du côté de la face noire et regarder le miroir par l'une des fentes du phénakistiscope pour voir le mouvement.

- **Astuce :**

Chaque dessin doit changer petit à petit, et être placé à égale distance des repères de tranches.

- **Propositions / idées :**

Un ballon qui rebondit, une horloge dont les aiguilles tournent, un personnage ou un animal qui marche, ou se rapproche et s'éloigne, une fleur qui s'ouvre et se ferme...

- **Ressources pour fabriquer des disques de phénakistiscope :**

En page suivante, un disque à 10 tranches à découper

Sans dessiner, télécharger [des modèles à 16 tranches à imprimer](#)

D'autres tutos de fabrication sur [Cidlic](#)

Tuto de fabrication de votre [propre phénakistiscope](#)

Flip book, folioscope, feuilletoscope, feuilleloscope



© Cinéma Parlant

La consigne est de dessiner un objet, un animal, un personnage, etc. dont le mouvement sera découpé en deux phases successives. Donner à chaque enfant deux bandes prédécoupées, et leur demander de dessiner la première phase du mouvement sur l'une, et la deuxième sur l'autre. Une fois les dessins terminés, agraffer les deux bandes ensemble l'une sur l'autre. Utiliser un crayon pour rouler le coin supérieur droit de la première bande en diagonale vers l'extrémité inverse. Faire glisser le crayon pour enrouler et dérouler la bande rapidement.

- **Astuces :**

Chaque dessin ne doit être que légèrement différent de l'autre.

Pour bien positionner son sujet, on peut placer le premier dessin en dessous de l'autre pour voir où il se situe par transparence.

On peut aussi n'utiliser qu'une seule bande de papier pliée en deux. Les dessins peuvent être faits à l'horizontale ou à la verticale.

- **Propositions / idées :**

Un oiseau les ailes en haut et en bas, un visage qui sourit et qui pleure, un footballeur devant la balle et qui tape la balle...

- **Ressources pour fabriquer des feuillescopes :**

En page suivante, une planche de 8 bandes à découper

Sans dessiner, télécharger des modèles à reconstituer sur [Ciclic](#), [Tête à modeler](#)

D'autres tutos de fabrication sur [Ciclic](#)

1 séance d'1h15

Séance 2 : Le scénario



Dans les cinq séances suivantes, les enfants poursuivent leur voyage dans l'histoire du cinéma avec une première escale dans l'univers du **cinéma muet**, et une seconde dans celui du **cinéma parlant**. Ils sont amenés à réaliser deux courts-métrages.

La première étape pour la réalisation d'une petite vidéo de quelques minutes est celle de **l'écriture de scénario**. Phase essentielle dans la réalisation d'un film, il s'avère pourtant qu'elle est parfois négligée dans les activités liées au cinéma. L'idée ici n'est pas tant de passer du temps à l'écriture en soi, mais plutôt de réfléchir, et préparer le tournage et le montage d'un film. Plus le scénario est précis, plus on gagne du temps sur les étapes suivantes !

Un scénario est composé de **trois étapes essentielles** :

- 1) **la situation initiale/l'introduction** : elle permet de rencontrer le personnage principal, et d'exposer la situation dramatique,
- 2) **l'élément perturbateur/l'obstacle/l'action** : qu'est-ce qui interfère avec la situation initiale, comment le personnage réagit, quelles actions entreprend-il par rapport à cet élément perturbateur ?
- 3) **la situation finale/la résolution** : elle montre la manière dont le personnage s'est sorti de l'obstacle, et apporte au spectateur les réponses aux questions posées au-x héros.

Par exemple, le héros peut se retrouver confronté à la recherche d'un objectif à atteindre, une quête, une menace, une lutte, l'intrusion d'un « corps étranger », le choc de deux mondes, un renversement total de situation, une descente aux enfers, etc. Va-t-il lutter ou fuir ? Va-t-il réussir ou échouer ?

Pour une vidéo de cinq minutes maximum, on peut estimer la longueur du scénario dans ses grandes lignes entre une demi-page et une page.

- **Matériel :**

Tableau, craies ou crayons

Eventuellement, le jeu *La soupe à histoires* de la [malle Viva Cinéma](#)

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e éventuellement formé-e à l'utilisation de la malle Viva Cinéma

- **Déroulement :**

Commencer par demander aux enfants s'ils savent ce qu'est un scénario, et à quoi ça sert au cinéma. On peut ensuite évoquer les différents métiers du cinéma relatifs à l'élaboration d'un scénario : le-la scénariste, le-la dialoguiste, le-la story-boarder-se...

Ensuite, la consigne est de créer collectivement une histoire sans paroles en prenant soin de suivre les trois étapes essentielles du scénario. Pour cela, on peut s'aider des fiches 1, 2, 6 et 7 du jeu *La soupe à histoires*. Lorsqu'il y a plus ou moins un consensus, écrire l'histoire au tableau.

- **Astuces :**

On peut poser des contraintes à l'écriture de scénario : faire un film dont l'action se déroule en intérieur, avec des éléments de costume ou de décor faciles à trouver, ne nécessitant pas d'effets spéciaux, etc.

- **En option :**

Si cette activité n'a pas duré le temps de la séance, on peut aller plus loin en constituant des groupes d'enfants auxquels seront confiées différentes missions : faire le story-board du film (chacun peut représenter une scène), imaginer les mouvements de caméra, réfléchir à la bande sonore (ambiance musicale), faire la liste des costumes et des décors nécessaires et prévoir qui va les apporter, commencer à répartir les rôles de comédiens, etc.

- **Ressources :**

Livret [Réaliser un court-métrage](#), livre *1001 activités autour du cinéma*, Fichier *Jeux et activités TV-Vidéo* de la [malle Viva Cinéma](#)

Pour une écriture de scénario plus poussée, voir les fiches pédagogiques sur le site de Cinéma Parlant : [le scénario](#), [l'écriture de scénario](#), [exercices de scénario](#)

Pour des exemples de scénarios : [scénariothèque de courts-métrages du CNC](#)

2 séances d'1h15

Séances 3 et 4 : Le cinéma muet



A présent le scénario écrit, commençons par **réaliser un premier film muet en noir et blanc**, comme aux débuts du cinéma.

Le **28 décembre 1895**, les frères Auguste et Louis Lumière, qui ont déposé le brevet du Cinématographe le 13 février de la même année, organisent la **première projection cinématographique publique** et payante au sous-sol du *Grand Café* à Paris. Ils y projettent plusieurs de leurs petits films comme *La sortie des ouvrières de l'usine Lumière*, une *Leçon de voltige à cheval*, une *Pêche aux poissons rouges*... 33 spectateurs à la première séance, jusqu'à 2 500 quelques semaines plus tard, le cinéma connaît très vite un grand succès populaire, auquel les célèbres films *L'arroseur arrosé* et *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* ont largement contribué.

A l'époque, la technologie ne permet pas encore d'enregistrer des sons, des dialogues, des musiques, sur le même support que les images. On parle donc de **cinéma muet**. Mais les premières séances de cinéma n'étaient pas nécessairement silencieuses pour autant. Souvent, le projectionniste annonçait ses courts-métrages. Au fur et à mesure, il s'est adjoint les services d'un bonimenteur, qui lisait le commentaire fourni avec le film, ou à défaut l'improvisait. Durant la première décennie du cinéma, les séances en salles sont le plus souvent **accompagnées de bruitages** réalisés en direct ou de **musiques** jouées pendant la projection. Le réalisateur français Emile Reynaud est celui qui commande les premières musiques du cinéma, les premières bandes originales, au pianiste Gaston Paulin qui les interprète à chaque séance.

- **Sources** : livre *Le cinéma* de Dominique Auzel de la [malle Viva Cinéma](#) / Hérodote : [première séance publique du 7^e Art](#) / Wikipédia : [cinéma muet](#)

• **Matériel :**

Caméscope, appareil photo ou téléphone portable pour filmer
Eventuellement, trépied, clap

• **Compétences requises :** animateur-trice ayant des bases en réalisation audiovisuelle

• **Déroulement :**

La consigne est de réaliser un court-métrage muet en 4 plans.

Commencer la séance par une préparation au tournage :

- définir quels plans vont être tournés dans la séance du jour,
- répartir les rôles de chacun en parlant des métiers du cinéma présents sur un plateau de tournage : le réalisateur, son -ou ses- assistant-s qui s'occupe-nt des autres techniciens et des comédiens, le régisseur, l'éclairagiste, les responsables des costumes, décors et accessoires, etc. (les postes peuvent changer entre chaque plan si les enfants souhaitent en essayer plusieurs) ; on peut aussi ajouter un photographe de plateau par exemple si l'on dispose d'un autre appareil photo ou téléphone portable...
- en fonction du plan choisi, aménager les espaces selon le scénario, installer les décors et accessoires, donner les indications aux comédiens, leurs déplacements, etc.
- avant de filmer, faire une ou plusieurs répétitions.

Quand tout le monde est prêt, faire une ou deux prises de vues de la scène. Entre chaque prise de vue, on peut prendre le temps de voir ce qu'il est possible d'améliorer, et refaire éventuellement une répétition.

Pour obtenir un film en noir et blanc, on peut soit filmer directement en noir et blanc si l'appareil le permet, soit appliquer un effet sur la vidéo dans un logiciel de montage.

Si on veut ajouter de la musique, on peut soit l'enregistrer directement lors des prises de vues en diffusant de la musique en direct sur un poste (un rôle supplémentaire à définir), soit l'ajouter dans un logiciel de montage.

A la fin de la deuxième séance, montrer aux enfants le film réalisé, directement sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé.

• **Astuce :**

Pour éviter de faire du montage, on peut utiliser la technique du tourné-monté. Pour cela, il faut tourner les scènes dans l'ordre du film final, et éviter que l'on entende lors des prises de vues les indications telles que « moteur », « action », « coupé », etc.

• **Ressources :**

Livret [Réaliser un court-métrage](#), livre *1001 activités autour du cinéma*, Fichier *Jeux et activités TV-Vidéo*, [Petit guide à l'usage des enfants qui vont au cinéma et de ceux qui les accompagnent de la malle Viva Cinéma](#)

Ciclic : [les métiers du cinéma](#)

Canal+ : les métiers du cinéma en [vidéo](#)

2 séances d'1h15

Séances 5 et 6 : Le cinéma parlant



© Les Films du Paradoxe

Maintenant le premier film terminé, faisons un saut dans le temps pour réaliser le même film, mais cette fois **parlant**, et pourquoi pas en **couleurs** !

Le premier film que l'Histoire a retenu comme parlant est *Le chanteur de jazz* d'Alan Crosland, de **1927**. En réalité, c'est le premier à rencontrer un véritable succès commercial. A cette époque, la Warner Bros a créé un système qui consiste à **passer un disque en synchronisation avec les images**. Mais ce système n'est pas vraiment au point, les bandes image et son se décalant souvent l'une par rapport à l'autre.

Cependant, la révolution est amorcée : le film muet est supplanté par l'arrivée du sonore dans les années 30, ce qui entraîne des bouleversements dans le choix des acteurs, leur jeu de comédien, ainsi que sur l'exportation des films à l'étranger.

Dès 1901, différentes techniques sont testées pour faire des films en couleurs, comme peindre la pellicule noir et blanc, ou la projeter à travers des filtres de couleurs, ou encore la passer dans des bains colorés. En **1928**, l'ingénieur américain Herbert Kalmus invente un nouveau procédé, le **Technicolor**, qui permet enfin de reproduire toutes les couleurs. Elles sont réimprimées sur une pellicule vierge, et non filmées directement en couleurs. Quelques années plus tard, en 1932, la caméra Technicolor est opérationnelle. Le premier long métrage en prises de vues réelles réalisé grâce à cette technique s'intitule *Becky Sharp*, de Rouben Mamoulian, et sort en 1935. Bien que n'ayant pas rencontré un succès populaire, ce film ouvre la voie à beaucoup d'autres, et le procédé ne tarde pas à s'imposer (grâce à une promotion appuyée) auprès du grand public.

- **Sources** : livre *Le cinéma* de Dominique Auzel de la [malle Viva Cinéma](#) / Wikipédia : [cinéma sonore](#), [Technicolor](#) / Ciclic : [les couleurs des premiers films](#)

- **Matériel :**

Caméscope, appareil photo ou téléphone portable pour filmer
Eventuellement, trépied, clap, micro, perche

- **Compétences requises :** animateur-trice ayant des bases en réalisation audiovisuelle

- **Déroulement :**

La consigne est de réaliser un court-métrage sonore en 8 plans.
Reprendre le déroulement des séances 3 et 4.

1 ou 2 séances d'1h15

Séance 7 : Les effets spéciaux



Après l'avènement du sonore et de la couleur, l'autre grande révolution du cinéma est l'**apparition des effets spéciaux**... arrivée à destination de notre voyage !

Les trucages au cinéma sont aussi vieux que le cinéma lui-même. C'est **Georges Méliès** (1861-1938), magicien de formation, qui en fut le père. C'est au cours d'une panne de caméra lors d'un tournage sur la place de l'Opéra que Méliès « invente » son premier effet spécial : sa caméra se bloque par suite d'un défilement défectueux de la pellicule. Une minute se passe avant qu'il ne puisse remettre en route le mécanisme. Il a la surprise, en regardant le film, de constater qu'à l'autobus visible sur la dernière image avant la panne s'est substitué un corbillard sur la première image après la reprise du tournage ! Le procédé de **transformation d'un personnage ou d'un objet** par un autre était découvert.

Méliès utilise aussi la technique de **surimpression des images** de la pellicule argentique : une scène est filmée normalement, dans un vrai décor, avec un vrai personnage dont les mouvements sont chronométrés. Une fois la prise terminée, on rembobine la pellicule, puis on filme l'objet ou le personnage à incruster sur fond noir. Comme le noir n'impressionne pas la pellicule, cet objet ou personnage vient naturellement s'incruster sur la pellicule déjà imprimée de la précédente prise.

Méliès aura aussi l'idée de projeter les images dans le **sens inverse** de leur tournage, créant ainsi l'illusion qu'un objet détruit se reconstitue par exemple. Il utilise la profondeur de champ pour donner l'impression que des personnages ou décors sont à **échelle différente**... Méliès fut un cinéaste très prolifique, il réalisa plus de 500 courts-métrages tout au long de sa carrière.

Jusqu'au début des années 80, les effets spéciaux étaient créés à partir de **marionnettes, maquettes, sculptures animées** image par image. Les **décors peints ou projetés** ont également permis à des personnages d'évoluer dans des univers imaginaires. Le **maquillage**, enfin, était beaucoup utilisé pour modifier l'apparence et concevoir des créatures.

Puis, les progrès des ordinateurs ont permis de réaliser de nouveaux films à partir d'**images de synthèse**. A la fin des années 80, de véritables **trucages numériques** font leur apparition, comme l'incrustation, l'animation en 3D, ou encore le morphing. Au début des années 90, les effets numériques prennent le dessus. Peu à peu, les acteurs peuvent être filmés sur **fond bleu ou vert**, et certains décors et personnages deviennent entièrement virtuels.

- **Sources :** [Georges Méliès, la magie des effets spéciaux !](#) / [Biographie de Georges Méliès](#) / [Brève histoire des effets spéciaux au cinéma](#) / Wikipédia : [effets spéciaux](#)

- **Matériel :**

Caméscope, appareil photo ou téléphone portable pour filmer
Eventuellement trépied

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e

- **Déroulement :**

La séance va permettre de réaliser plusieurs effets spéciaux à la manière de Méliès : l'apparition/disparition, la téléportation et la métamorphose.

Commencer par demander aux enfants s'ils connaissent certains effets spéciaux et savent comment ils sont réalisés. Leur proposer ensuite d'en faire eux-mêmes sans les moyens techniques des professionnels !

- **Apparition/disparition :**

Un enfant (ou plusieurs) est placé dans un décor et filmé quelques secondes. On arrête la caméra tout en conservant la même position (l'utilisation d'un trépied est conseillée). L'enfant sort du décor, se plaçant hors-champ, et on filme quelques secondes. A la projection, on aura l'impression que l'enfant a disparu du décor. L'enfant peut également réapparaître de la même manière.

Pour accentuer l'effet magique, l'enfant peut par exemple claquer des doigts, faire un clin d'œil ou tout autre mouvement destiné à renforcer l'illusion. S'il y a une petite phase de montage, on peut aussi ajouter un son « magique » au moment du mouvement.

- **Téléportation :**

Un enfant (ou plusieurs) est placé dans un décor et filmé quelques secondes. On arrête la caméra. L'enfant se place dans un autre décor. On le filme quelques secondes. A la projection, on aura l'impression que l'enfant s'est téléporté dans un autre endroit.

De la même manière que précédemment, on peut accentuer l'effet magique par un mouvement et/ou un son associé. L'enfant peut aussi jouer la surprise quand il arrive dans le nouveau lieu.

- **Métamorphose :**

Un enfant (ou plusieurs) est placé dans un décor et filmé quelques secondes. On arrête la caméra tout en conservant la même position (l'utilisation d'un trépied est conseillée). Un autre enfant vient se mettre à la place du précédent, dans la même position, et on filme quelques secondes. A la projection, on aura l'impression que l'enfant s'est transformé en un autre.

Là encore, on peut accentuer l'effet magique par un mouvement et/ou un son associé. L'enfant peut par exemple tourner sur lui-même avant de se transformer.

A la fin de la séance, montrer aux enfants les séquences réalisées, directement sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé.

- **Astuce :**

Le côté magique des effets spéciaux peut aussi être renforcé à l'aide de costumes et accessoires : chapeau, cape, baguette, etc.

- **Variantes :**

Ces techniques permettent de multiples variantes : apparition/disparition d'objets, métamorphose en animal, en super-héros, etc. Un enfant peut également jouer le rôle du magicien et faire ses tours aux autres.

- **Ressources :**

[Sonothèque de bruitages](#)