

Malle Mon premier cinéma

Guide d'utilisation

Inventaire

Livres sur le cinéma

Au galop ! Mon premier livre cinématographique

de Rufus Butler Seder – 2018 – PlayBac Editions

Lunaparc en pyjamarama (ou) Le musée en pyjamarama

de Frédérique Bertrand & Michaël Leblond – 2012 (ou) 2016 – Editions du Rouergue

Eveil à l'image animée Maternelle et 1er cycle + DVD

de Sandra Corallo – 2008 – Editions Scérén

Objets cinéma

10 bandes de pellicule 35 mm

2 flips books de 6 scènes

10 thaumatropes + boîte

Phénakistiscope + 12 disques + miroir

Praxinoscope + 25 bandes recto-verso

Toupie fantoche + 8 disques

Zootrope + 15 bandes recto-verso

Coffret 32 histoires du soir

Présentation

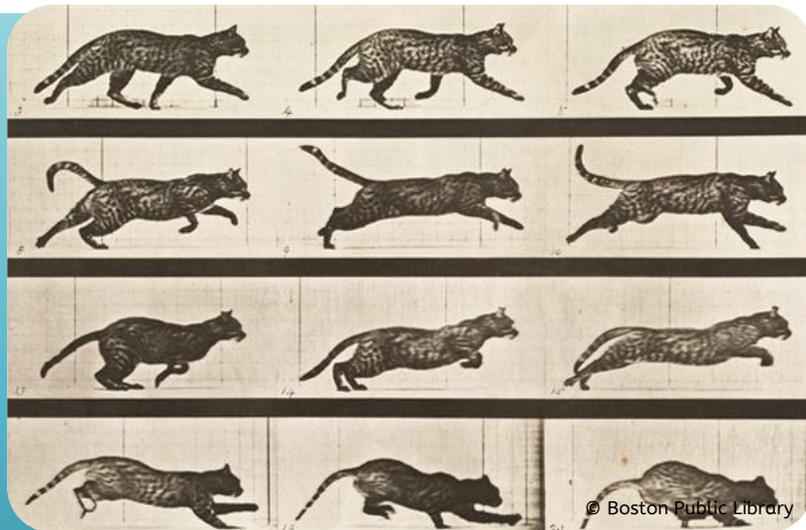
La malle Mon premier cinéma permet de découvrir le principe de fonctionnement du cinéma, de l'image en mouvement, et comment les images fixes s'animent à l'écran.

Elle peut aider à préparer une première séance au cinéma en montrant le principe de projection, et en comprenant les émotions suscitées par les images.

Elle s'adresse aux enfants à partir de 4 ans et à leurs encadrant·es.

Les enfants de cet âge pourront découvrir les contenus et réaliser quelques unes des activités proposées. Les enfants un peu plus âgés pourront réaliser toutes les activités proposées.

Introduction : 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 quelques exemples sont présentés dans la malle Mon premier cinéma.

Ces jeux permettent d'appréhender le phénomène de **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](#)

Pellicule cinéma



La pellicule cinéma est une succession de photos argentiques perforée de rectangles sur les deux bords permettant son entrainement par les caméras de prise de vues pour l'enregistrement des films, et les projecteurs pour leur diffusion. Elle comprend également une bande sonore d'une ou deux pistes visible sur le bord droit des photos.

Chaque photo est séparée par une bande noire, correspondant à l'obturation du projecteur entre deux images, qui permet de réduire la persistance rétinienne et ainsi d'éviter le phénomène de « filage », qui se produit quand toutes les images se mélangent parce que l'œil n'arrive plus à les distinguer les unes des autres.

La pellicule la plus utilisée du cinéma argentique a été la pellicule 35 mm, ainsi appelée d'après la dimension de sa largeur. Au début des années 2000, la transition s'amorce vers le format numérique, qui devient majoritaire à partir de 2010. La pellicule est définitivement abandonnée fin 2012.

Sources : Wikipédia : [projection cinématographique](#), [format 35 mm](#)

Dès
4 ans

Activités

Montrer la pellicule cinéma, faire tester les jeux optiques aux enfants.

Pour les **flip books**, il est possible de voir 6 scènes différentes en positionnant son pouce en haut, au milieu ou en bas de l'image, et en utilisant le flip book recto-verso.

Pour les **jeux avec des fentes** (phénakistiscope, zootrope), il faut regarder à travers une fente pour reproduire l'obturation d'un projecteur de cinéma et ainsi voir correctement le mouvement.

Pour les **jeux avec des miroirs** (praxinoscope, toupie fantoche), il faut regarder fixement un miroir en face de soi pour voir correctement le mouvement.

Demander aux enfants d'observer ces objets 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](#)

Flip book, folioscope, feuilletoscope, feuilleoscope



© Cinéma Parlant

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*.

Sources : Wikipédia : [folioscope](#) / Ciclic : [folioscope](#)

Activités

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 (ou horizontalement comme sur les images ci-dessous). Faire glisser le crayon pour enrouler et dérouler la bande rapidement.



Images extraites de ce [tuto vidéo](#)

Matériel

- Au moins 2 cases par enfant de papier normal de 10,5 cm x 7,5 cm (cf. planche de 8 à découper ci-après et en téléchargement sur notre site)
- Agrafeuse
- Crayons de couleur
- Crayons feutres

Flip book, folioscope, feuilletoscope, feuilloscope (suite)

© Cinéma Parlant

Astuces

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 flip books :

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

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

[Tuto vidéo](#) d'un flip book à plusieurs pages simple à réaliser

Thaumatrope



© Cinéma Parlant

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.

Sources : Wikipédia : [thaumatrope](#) / Ciclic : [thaumatrope](#)

Activités

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'encadrant·e 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.

Matériel

- Au moins 2 carrés par enfant de papier normal ou cartonné (cf. planche de 12 à découper ci-après et en téléchargement sur notre site)
- Perforatrice
- Crayons de couleur
- Crayons feutres
- Colle
- 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.

Thaumatrope (suite)



Dès
4 ans

Variante : le thaumatrope à bâton

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 ce [tuto vidéo](#)

Ressources pour fabriquer des thaumatropes :

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

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

Généralités pour les 4 objets suivants

Activités

La consigne est de dessiner un objet, un animal, un personnage, etc. dont le mouvement sera découpé en plusieurs phases successives. Le mouvement doit être cyclique, c'est-à-dire revenir à son point d'origine. Chaque dessin ne doit être que légèrement différent de celui qui le suit et le précède.

Chaque phase du mouvement doit se situer dans une des tranches de la bande ou du disque et être placé à égale distance des repères de tranches.

Astuces

Pour décomposer plus facilement le mouvement, il est possible de procéder par demi-phases successives.

Par exemple, pour un mouvement en 12 phases, on peut dessiner le début et la fin de l'animation. Ensuite, on dessinera le milieu, c'est-à-dire la tranche n° 6, puis les milieux du milieu, c'est-à-dire les tranches n° 3 et 9, et ainsi de suite.

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...

Phénaki- stiscope



© Cinéma Parlant

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.

Sources : Ciclic : [phénakistiscope](#)

Activités

Donner à chaque enfant un disque prédécoupé, et leur demander de dessiner un objet ou autre selon un mouvement de **10** phases successives. Ensuite, disposer le disque sur le phénakistiscope.

Il faut placer la face dessinée du disque face à un miroir, se positionner derrière l'autre face du disque et regarder le miroir par l'une des fentes du phénakistiscope pour voir le mouvement.

Matériel

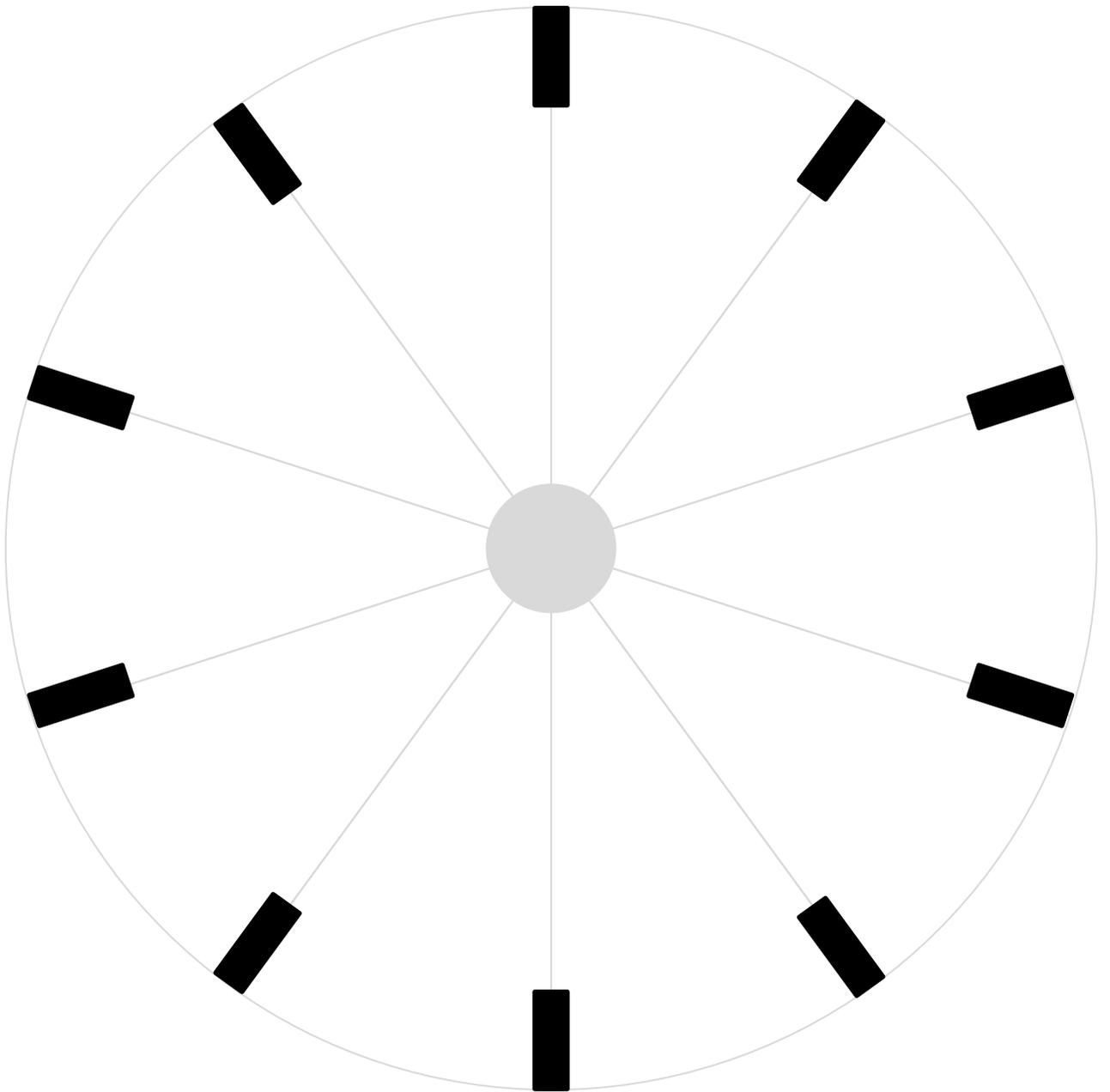
- Au moins 1 disque par enfant de papier normal ou cartonné de 17,5 cm de diamètre, fendu sur chaque repère et troué au centre (cf. disque à 10 tranches à découper ci-après et en téléchargement sur notre site)
- Crayons de couleur
- Crayons feutres

Ressources pour fabriquer des disques de phénakistiscope :

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

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

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



Zootrope



© Cinéma Parlant

Le **zootrope** a été inventé en 1833-34 par les mathématiciens anglais William George Horner et autrichien Simon Stampfer. Il se présente sous la forme d'un tambour sur pied avec des fentes sur tout le pourtour, espacées de manière régulière, se rapprochant ainsi de la pellicule cinéma. Il représente une évolution par rapport au phénakistiscope car plusieurs spectateurs peuvent découvrir la scène en même temps, comme dans une salle de cinéma.

Sources : Wikipédia : [zootrope](#) / Ciclic : [zootrope](#)

Activités

Donner à chaque enfant une bande prédécoupée, et leur demander de dessiner un objet ou autre selon un mouvement de **12** phases successives, en laissant libre la dernière demi-case. Une fois les dessins terminés, l'enfant demande à l'encadrant·e de coller la demi-case de fin de bande à l'arrière du premier dessin. Ensuite, disposer la bande sur le zootrope.

Il faut regarder les images par l'une des fentes du zootrope pour voir le mouvement.

Matériel

- Au moins 1 bande par enfant de papier normal de 52,5 cm x 4,24 cm (cf. planche à découper dans le sens des lignes ci-après et en téléchargement sur notre site, assembler 2,5 bandes ensemble pour avoir la bonne longueur en coupant au milieu de la case centrale de la 3^e bande)
- Crayons de couleur
- Crayons feutres
- Colle

Ressources pour fabriquer des bandes de zootrope :

Sans dessiner, télécharger des modèles à imprimer sur [Kideaz](#), la [Classe de Mallory](#), [Simply Science 1](#), [Train World 1](#), [Train World 2](#)

D'autres tutos de fabrication sur [Adobe Creative Cloud](#), la [Cinémathèque de Nice](#), [Train World](#)

Zootrope (suite)



© Cinéma Parlant

Dès
4 ans

Variante : le zootrope simplifié

Les enfants les plus jeunes peuvent reproduire le mouvement d'une balle qui rebondit en collant des gommettes sur les lignes de la planche ci-après, en veillant à les disposer au milieu de chaque case. Il est recommandé de n'utiliser qu'une seule couleur de gommette, ou deux maximum en changeant la couleur à peu près au milieu du mouvement, c'est-à-dire à partir de la 6^e case.

Matériel

- Au moins 1 bande par enfant de papier normal de 52,5 cm x 4,24 cm (cf. planche à découper dans le sens des lignes ci-après et en téléchargement sur notre site, assembler 2,5 bandes ensemble pour avoir la bonne longueur en coupant au milieu de la case centrale de la 3^e bande)
- Gommettes autocollantes rondes
- Colle

Praxinoscope



En 1876, le Français Emile Reynaud invente le **praxinoscope**, jouet composé d'un tambour sur pied à l'intérieur duquel se trouvent des petits miroirs. Contrairement aux jeux optiques à fentes, l'animation se fait ici sans obturation. Cette invention servira de base à plusieurs déclinaisons, notamment une version projetée.

Sources : Wikipédia : [praxinoscope](#) / Ciclic : [praxinoscope](#)

Activités

Donner à chaque enfant une bande prédécoupée, et leur demander de dessiner un objet ou autre selon un mouvement de **12** phases successives, en laissant libre la dernière demi-case. Une fois les dessins terminés, l'enfant demande à l'encadrant·e de coller la demi-case de fin de bande à l'arrière du premier dessin. Ensuite, disposer la bande sur le praxinoscope.

Il faut placer le plus possible chaque dessin en face d'un miroir, regarder fixement l'un des miroirs et faire tourner le tambour pour voir le mouvement.

Matériel

- Au moins 1 bande par enfant de papier normal de 52,5 cm x 4,24 cm (cf. planche à découper du zootrope, assembler 2,5 bandes ensemble pour avoir la bonne longueur en coupant au milieu de la case centrale de la 3^e bande)
- Crayons de couleur
- Crayons feutres

Ressources pour fabriquer des praxinoscopes :

Tuto de fabrication du [ciné-confiture](#), un praxinoscope simplifié

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

Toupie fantoche



Elle aussi inventée par le Français Emile Reynaud, et brevetée en 1877, la **toupie fantoche** se compose de 4 miroirs disposés en pyramide avec un disque sur le dessus. La nouveauté par rapport au praxinoscope se situe dans l'inclinaison des miroirs, qui préfigure notamment le praxinoscope à projection. L'absence d'obturation et l'utilisation des miroirs rend l'animation plus claire, mais le fait qu'il n'y ait que 4 images la rend moins fluide.

Sources : Wikipédia : [toupie fantoche](#) / Les Amis d'Emile Reynaud : [toupie fantoche](#)

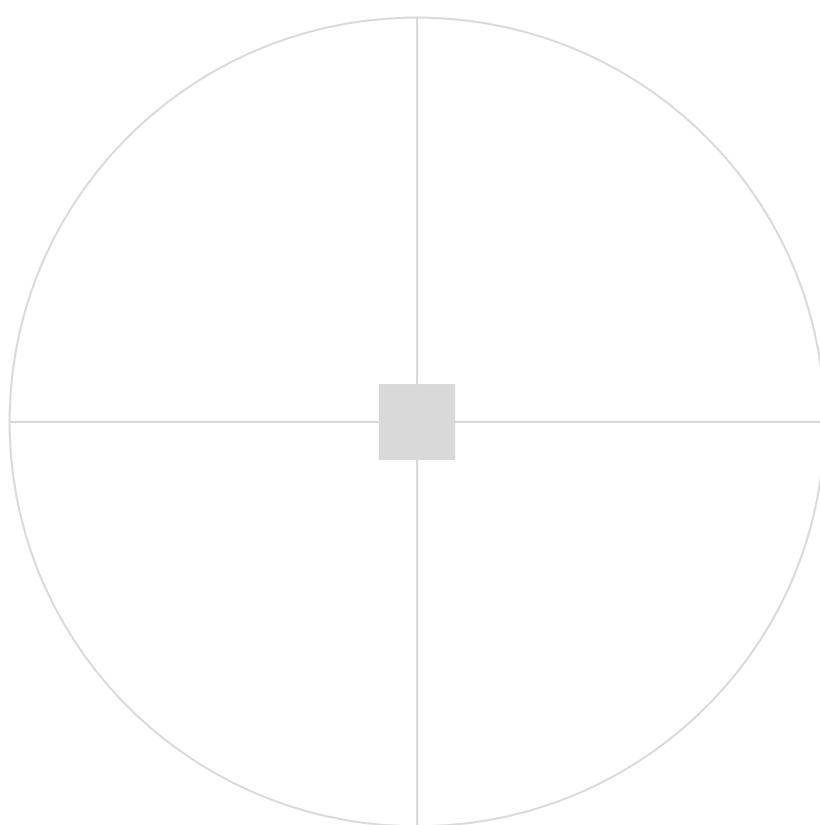
Activités

Donner à chaque enfant un disque prédécoupé, et leur demander de dessiner un objet ou autre selon un mouvement de 4 phases successives. Ensuite, disposer le disque sur la toupie fantoche.

Il faut placer la face dessinée du disque vers le bas (vers les miroirs), et regarder un miroir pour voir le mouvement.

Matériel

- Au moins 1 disque par enfant de papier normal ou cartonné de 11,5 cm de diamètre troué au centre (cf. disque à découper ci-après et en téléchargement sur notre site)
- Crayons de couleur
- Crayons feutres



Toupie fantoche (suite)



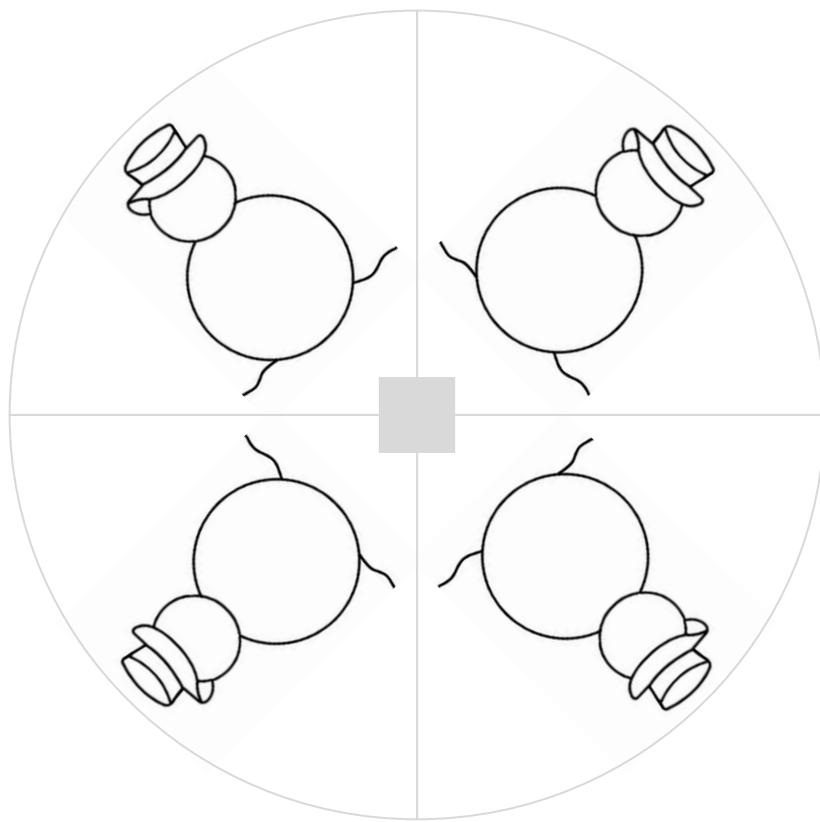
Dès
4 ans

Variante : la toupie fantoche simplifiée

Les enfants les plus jeunes peuvent créer un mouvement à partir du bonhomme de neige du disque ci-après, par exemple en le faisant agiter un bras, en faisant apparaître progressivement des éléments tels les yeux, la bouche, le nez, ou en coloriant différentes parties au fur et à mesure...

Matériel

- Au moins 1 disque par enfant de papier normal ou cartonné de 11,5 cm de diamètre troué au centre (cf. disque à découper ci-après et en téléchargement sur notre site)
- Crayons de couleur
- Crayons feutres



Coffret 32 histoires du soir



© Cinéma Parlant

Ce coffret a été créé par Moulin Roty pour raconter une petite histoire à l'heure du coucher. Des images peuvent être projetées sur une surface plane blanche de préférence, reproduisant – en miniature – la projection cinématographique d'une salle de cinéma.

Dès
4 ans

Mode d'emploi

- Prendre un des disques d'images
- Abaisser le logement du disque situé au-dessus du bouton on/off de la lampe
- Insérer le disque dans la fente
- Allumer la lampe
- Faire le point en tournant la partie jaune de la lampe
- Faire défiler les images en tournant le disque vers la droite tout en racontant une histoire