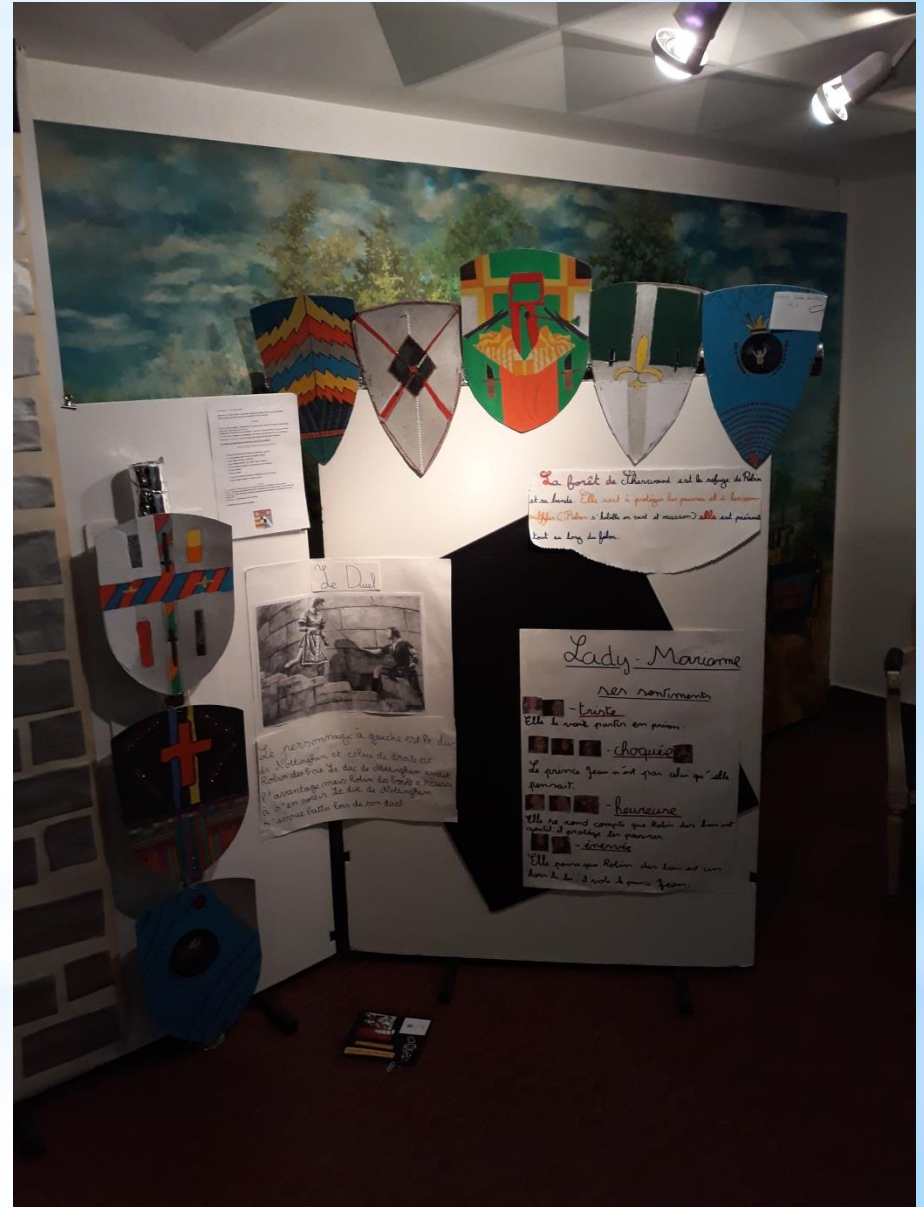
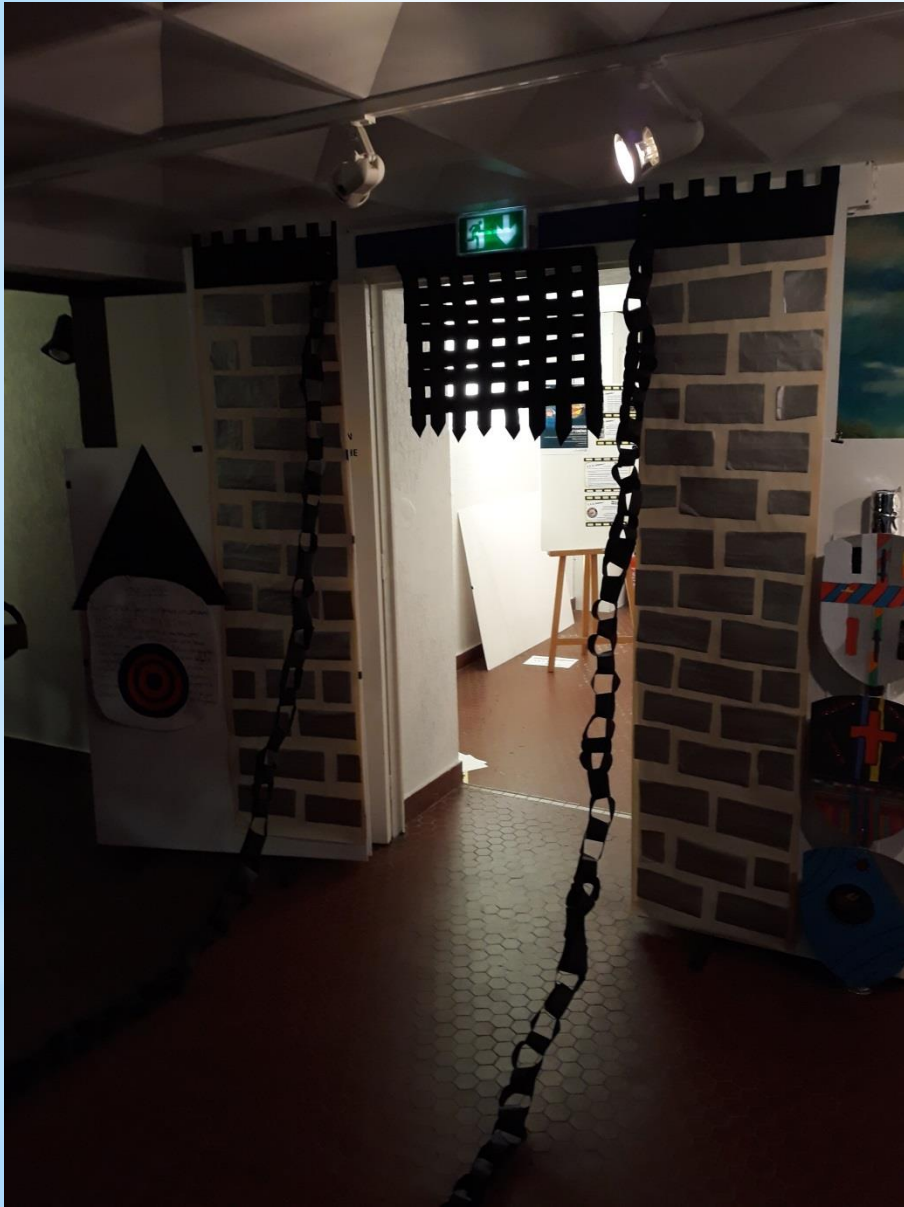


* Exposition Ecole et Cinéma

Livry Gargan, juin 2018



La forêt de Chèvremont est le refuge de Robin
et sa bande. Elle sert à protéger les pauvres et à les
aider. Robin a habité en secret et mystérieux elle est peinte
tout en long de forêt.



Le personnage à gauche est le duc
de Nottingham et celui de droite est
Robin des Bois. Le duc de Nottingham avait
l'avantage mais Robin les loupes et Robin
se fit un nom. Le duc de Nottingham
a une autre fille qui se nomme
Lucy.

Lady Marianne
ses vêtements
- tricot
Elle le voit partir en prison.
- choisis
Le prince Jean - est plus riche que elle
peut-être.
- l'histoire
Elle ne savait comment que Robin des Bois est
arrivé et pourquoi les pauvres.
- dernière
Elle pense que Robin des Bois est un
homme de bien et qu'il aime les pauvres.

livry-gargan.fr

EXPOSITION ÉCOLE ET CINÉMA
Du 20 juin au 7 juillet 2018

Les élèves exposent leurs travaux sur le thème de l'aventure

Château de la Forêt
Ouvert du mercredi au dimanche de 14h à 18h
Entrée gratuite

1, 2, 3, cinéma !

École de la Fontaine, GS, Me Briat
École Jacob 2, CP, Me Duveau
École Jacob 2, CE2, Me Benguessa
École Jacob 2, CE2, Me Leuly
École Jacob 2, CE1/CM1, Me Pain
École Danton, CM2, Me Joyeux
École Danton, CE1, Me Lemonnier
École Malon 1, CM1, Me Lorvellec
École Malon 1, CM1, Me Petit

1, 2, 3, cinéma !

EXPOSITION « ÉCOLE ET CINÉMA »
Réalisation : des élèves des classes inscrites au dispositif éducation nationale « école et cinéma »
du 21 juin au 07 juillet 2018

En partenariat avec le cinéma « Yves Montand », des classes de Livry-Gargan exposent leurs réalisations autour d'un genre filmique : l'aventure

Projet « École et cinéma » pour 58 classes de Livry-Gargan

1, 2, 3, cinéma !

École et cinéma

Un parcours pédagogique et artistique qui ouvre les portes du cinéma aux jeunes enfants scolarisés.

Le dispositif national École et cinéma a pour but de former l'enfant spectateur par la découverte active de l'art cinématographique.

Celui-ci fait découvrir en salle de cinéma des films de qualité à de jeunes spectateurs et à leurs enseignants, de la grande section maternelle à la fin du cycle élémentaire.

Il permet de leur le cinéma à l'école avec deux objectifs :

Inclure les enfants à prendre le chemin de la salle de cinéma et s'approprier ce lieu de pratique culturelle, de partage, de lien social...
Initier une réelle approche du cinéma en tant qu'art à découvrir et à aimer...

Les films :

Sont choisis avec l'exigence de représenter une grande variété de genres, d'échelles et de cultures. Les copies cinéma, restituées fidèlement la qualité et le beauté de l'original et du son. Les copies sont en version originale sous-titrée et disponibles pour les tout-petits en version française.

1, 2, 3, cinéma !

Remerciements à Monsieur le Maire
à Gabriel Gheri, Château de la Forêt
Stéphane Gauthier, Château Yves Montand
Laurence Sraïm, médiathèque de Livry-Gargan
ET

à tous les élèves des classes
à Vincent Malon, Antoine J., Maxime Mar
Benoît, Quentin, Jacob J., Jacob 2

Inspection de l'Éducation Nationale Livry-Gargan / Les Inscriptions sous R01
AEN, M. Alain Gouze

Coordonnateurs : Pégiane Cahier et France Lutz, Conseillères pédagogiques

A comme Action
V comme Vivant
E comme Essayer
N comme Nature
T comme Tenir
U comme Unir
R comme Raconter
E comme Eliminer

A comme Action
V comme Visiter
E comme Energie
N comme Ninja
T comme Tenir
U comme Unique
R comme Relayer
E comme Explorer

Le lancer dans l'aventure

A comme Aventure
V comme Vitesse
E comme Energie
N comme Ninja
T comme Tenir
U comme Unir
R comme Raconter
E comme Explorer

« Aventurier un jour... »

A comme Action
V comme Voyageur
E comme Explorer
N comme Nourriture
T comme Tenir
U comme Unir
R comme Raconter
E comme Explorer

Le lancer dans l'aventure

A comme Aventure
V comme Visiter
E comme Energie
N comme Naviguer
T comme Tenir
U comme Unir
R comme Raconter
E comme Explorer

Quelle aventure!

A comme Aventure
V comme Visiter
E comme Explorer
N comme Ninja
T comme Tenir
U comme Unir
R comme Raconter
E comme Explorer

Aventurier toujours »

A comme Aventure
V comme Visiter
E comme Energie
N comme Ninja
T comme Tenir
U comme Unir
R comme Raconter
E comme Explorer

L'aventure sur un chemin

A comme Aventure
V comme Visiter
E comme Energie
N comme Ninja
T comme Tenir
U comme Unir
R comme Raconter
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Visiter
E comme Explorer
N comme Ninja
T comme Tenir
U comme Unir
R comme Raconter
E comme Explorer

« Partir à l'aventure »

A comme Aventurier
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Action
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

Une aventure
célèbre

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

Une aventure
grande

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

Une aventure
épique

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

Une aventure
dans le
passé

« Avoir l'esprit »

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

Une aventure
dans
l'esprit

d'aventure

Un roman
d'aventure

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

« S'aventurer sur un chemin »

Une aventure
sur un
chemin

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

A comme Aventure
V comme Vais
E comme Explorer
N comme Navire
T comme Traverser
U comme Unir
R comme Regarder
E comme Explorer

Une aventure
sur un
chemin

Action et Aventures



Dans ce genre cinématographique, le personnage principal connaît des sensations fortes et se heurte à une quantité de dangers, puis remporte la victoire finale.

L'action est rapide et les rebondissements se succèdent.

Le réalisateur utilise des angles différents et des changements brusques pour que le spectateur soit pris par l'action et que son pouls s'accélère...



avec l'histoire de chameau qui pleure...

Documentaires



Les documentaires sont des films qui reposent sur des faits réels.

Ils ont pour thèmes des gens, des animaux, des lieux, l'environnement...

Le documentaire reflète les points de vue du réalisateur.

C'est lui qui choisit le sujet de l'histoire, les images et les sons utilisés.

Le réalisateur fait beaucoup de recherches documentaire, des interviews de spécialistes et se rend sur les lieux de son documentaire, pour rencontrer les personnes, les paysages ou les animaux, les faits d'information qu'il veut figurer dans son film.

L'adaptation de l'album en film



De nombreuses œuvres littéraires (romans, contes, bandes dessinées, intégrales) ont été adaptées par des metteurs en scène pour le cinéma.

Ces adaptations sont plus ou moins fidèles à l'œuvre de départ mais, quelle que soit la notion de fidélité, toute adaptation cinématographique engage certains choix différents.

La plus importante est imposée par la notion de durée.

L'histoire dure un affût et se raconte en quelques images dans la lecture dure au maximum 120 minutes. L'histoire d'un film se déroule en 1h, parfois davantage (de 130 minutes). Le metteur en scène est donc tenu de résumer des parties ou d'inventer ou de rajouter des personnages et de développer des scènes présentant la psychologie et les émotions des personnages, pour donner de l'ampleur entre le début et la fin de l'histoire.

La deuxième différence est liée au public cible. Il nous faut constater que, quasiment, même si l'œuvre originale est destinée à un public enfant, le film, lui, s'adresse souvent surtout à un public adulte.

La fiction

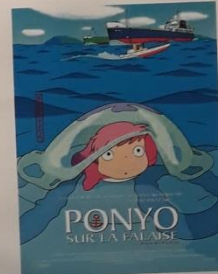


Tout film qui raconte une histoire imaginaire appartient à la catégorie « fiction ». Celle-ci se divise en différents genres : films policiers, films d'aventures, burlesques, comédies, drame, science-fiction, fantasy, western, film historique, guerre, comédie musicale...

Les scénaristes proposent des mises en scène de personnages bien campés et structurent leurs films en lui donnant un début, une intrigue et un dénouement final.



Le film d'animation



L'animation est une technique qui permet de donner à des images fixes, l'apparence du mouvement.

On obtient ce résultat en faisant défiler des images à grande vitesse (24 images par seconde).

L'œil se trouve alors piégé et croit voir une seule image en mouvement.

Cette méthode constitue la base de tous les films d'animation, et les peintures rupestres de la préhistoire ressemblent déjà sur le même principe.

Aujourd'hui, les réalisateurs utilisent des outils tels que l'image par image ou « stop motion » et l'informatique pour faire leurs films.

Le fantastique



On retrouve dans l'univers des films fantastiques des phénomènes très étonnants qui sont créés de façon ordinaire. Mondes parallèles, créatures étranges, les diables, les chimères sont tous faits sortir de notre quotidien pour partir à l'aventure !

Le cinéma permet d'inventer des créatures fantastiques, de mettre en scène des personnages étranges, singuliers, peu adaptés au monde dans lequel ils vivent. Mais les monstres font-ils toujours peur ? Et comment les créateurs travaillent leur apparition ? Comment la caméra nous les fait découvrir ? Ou comment ? Et quelles émotions cela provoque-t-il en nous ?

LE CHIEN JAUNE

parcours

défi

Risque

DE

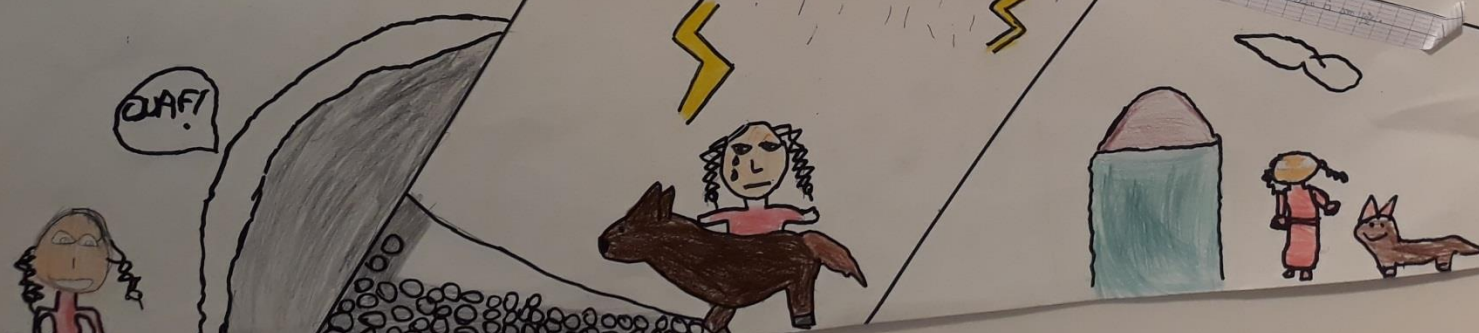
cascade

courage

Danger

MONGOLIE

Un aventurier est:
Une personne qui franchit des obstacles, qui prend des risques et qui a beaucoup de courage.



avec l'histoire du chameau qui pleure...

LE CHIEN JAUNE DE MONGOLIE
DE MONGOLIE
BY TAILER DE BOURGEOIS BÉLÉ

Présenter une affiche de cinéma

- Sémantique : l'étude des signes et du sens de l'affiche, connotation / dénotation.
- Analyser et comparer un corpus d'affiches de film.
- Le texte : la typographie, la calligraphie.
- Lister les paramètres de composition - ce que je vois, ce que je ressens, ce que j'en dis.
- Répartition couleurs et formes des éléments de composition de l'affiche.
- Le fond et la mise en réserve.
- Les motifs de composition : organisation et leur sens.
- Comparer les deux affiches du film sur la table.

france.ktr@ac-creteil.fr

Le conte

Jadis, une famille très riche vivait dans ce pays. Les parents chérissaient leur enfant, une jeune fille ravissante. Un jour, elle tomba très malade. Aucun médecin ne parvenait à la soigner. Son père demanda conseil à un sorcier, qui déclara : « Le chien jaune est fâché. Choisissez le de votre maison. » Le père, incrédule, répondit : « Pourquoi ? Il protège les mains et notre troupeau. Ma fille l'aime tendrement. » « J'ai dit ce que j'avais à vous dire, il n'y a point d'autre remède, » insista le sorcier. « Vous savez ce que vous devez faire. »

Le père n'eut pas le cœur de tuer son chien jaune. Mais sa fille devait absolument guérir. Alors il décida de cacher le chien dans une cave dont il ne pourrait s'échapper, et où nul ne le retrouverait.

Chaque jour, il quittait la maison pour aller lui apporter à manger. La santé de sa fille commençait à s'améliorer, chaque jour, elle reprenait des forces. Un matin, lorsque le père arriva devant la cave, le chien avait disparu. Sa fille se rétablit complètement. Le secret de sa guérison était le suivant : elle était tombée amoureuse d'un jeune homme, qu'elle rencontrait parfois, secrètement. Grâce au chien jaune, qui déguisait son père quotidiennement de la maison, elle put chaque jour retrouver le garçon qu'elle aimait...



Un moment de magie en clair-obscur Plans rapprochés

Le chien jaune de Mongolie, Byambasuren Davaa

Nanso, une fillette de six ans, rentre de la ville où elle va à l'école pour rejoindre sa famille, des nomades de Mongolie vivant de l'élevage de moutons. Autour de leur yourte rôdent parfois des loups qui font des bruits. En allant ramasser des boues sèches pour allumer le feu, Nanso trouve un chien abandonné dans une grange. Elle le rapporte chez elle mais son père lui demande de le relâcher car il craint qu'il ait eu des contacts avec les loups et qu'il constitue une menace pour le troupeau. Nanso s'obstine à garder l'animal jusqu'au jour où sa famille part s'installer autre part. Le chien est alors abandonné sur place. En chemin, les parents s'aperçoivent que le petit frère de Nanso est tombé de son panier. Lorsque son père le retrouve, le chien est en train de sauver l'enfant d'une attaque de vautours. Il laisse alors l'animal suivre sa famille.

Des motifs de l'aventure dans le film

Méros / opposition / résistance / légende / Amitié / réel / imaginaire / décor / civilisation

Pour ce film, la réalisatrice a filmé une vraie famille, dont les membres ne sont en aucun cas des acteurs professionnels. Quel cachet apportent-ils au film ?

Il existe deux sortes de séquences dans ce film : celles qui témoignent du quotidien de ces nomades, et celles qui relèvent de la fiction pure. Qu'apporment les premières ? Quel est leur sujet ?

Plan demi ensemble en clair-obscur Plan rapproché noir Plan en plongée

Plan alterné dans un même temps à deux endroits et personnages en action simultanée Gros plan

LA YOURTE

LES OBJETS

LES ANIMAUX

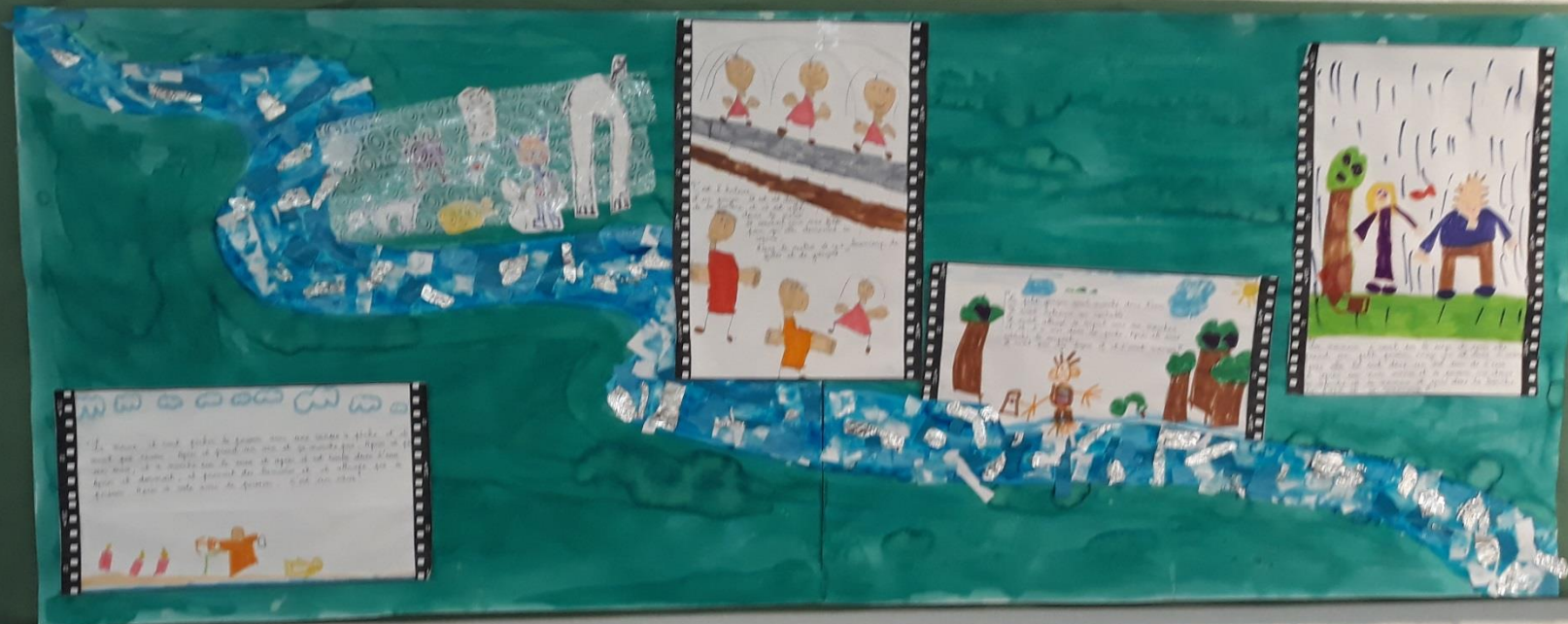
LES PERSONNAGES

L'ECRITURE MONGOLE

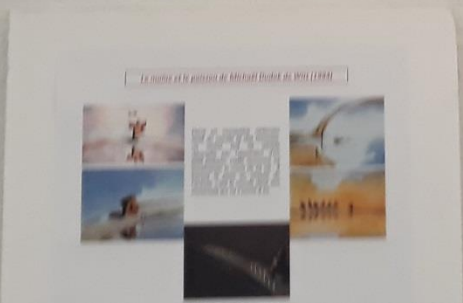
ECOLE MATERNELLE
Jean De La FONTAINE
Classe de grande section
Odile BRIAL

Le chien jaune de Mongolie
Ecole De La Fontaine, MS/GS Me Brial

MATERNELLE
La FONTAINE
de grande section
REAL



LES AVENT
de Dorian de M
Rachid de M
La fabrication de
de Y. Norstein
La première nuit
Le jardin de M.F.



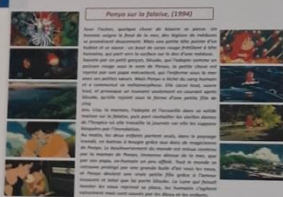
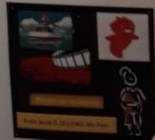
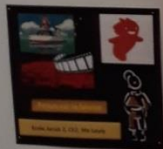
Autour du film *Ponyo*, nous avons travaillé sur le Japon et les images que l'on en a.

Vous avez abordé l'origami...

L'origami est l'art de plier des carrés de papier afin de réaliser des représentations d'animaux ou d'objets.

Vous en avez ensuite l'idée d'un tableau mélangeant différentes techniques (collage peinture pliage...)

Ce tableau représente pour nous la rencontre de *Ponyo* et *Sousaké* et le début de leurs aventures !



Ponyo sur la falaise, (1994)

Des motifs de l'aventure dans le film « Ponyo sur la falaise », (1994)

Blair, Blair
 Les aventures de Ponyo sont pleines d'aventures et de défis. Elle est une jeune poissonneuse qui veut vivre sur la terre, ce qui est interdit. Elle se transforme en humaine et découvre de nouvelles aventures.



Blair, Blair
 Quand les héros s'aventurent, ils découvrent de nouvelles aventures. Ils découvrent de nouvelles aventures.



ONYO SUR LA FALAISE
de Hayao Miyazaki

ECOLE MATERNELLE
Jean De La FONTAINE
Classe de grande section
Odile BRIAL



Fresque des CE1A-DANTON

Le monde fantastique
de Ponyo sur
la falaise



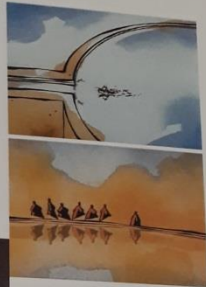
La rencontre de Ponyo et de Sosuke le début de l'aventure



Le moine et le poisson de Michaël Dudok de Witt (1994)



Dans un monastère cistercien isolé du monde et des hommes, un moine voit sa retraite dérangée par l'apparition d'un petit poisson. Cette rencontre va bouleverser le cours de sa vie : à travers la prise en chasse de l'animal, c'est le monde dans son immensité qui va s'ouvrir à lui.



Des motifs de l'aventure dans le film

La course-poursuite

Les premiers films ont beaucoup mis en scène des courses-poursuites, surtout dans le cinéma burlesque. Un voleur poursuivi par un policier, un enfant par un chien, toujours pour nous faire rire. Mais les poursuites sont-elles toujours drôles ? Comment la caméra filme des personnages qui se poursuivent ? Quel rôle joue le montage ? Et toutes les poursuites provoquent-elles les mêmes émotions ?

La musique

Dans un film, la musique est là pour créer une ambiance particulière. Elle peut être discrète ou bien rythmée selon les moments et participe souvent à créer des émotions que le cinéaste veut nous faire ressentir. Parfois, elle peut être en décalage par rapport à ce qui est montré à l'écran. Comment la musique se place-t-elle par rapport à ce que l'on voit ?



Plan demi ensemble



Plan rapproché



Plan en contreplongée



Plan en plongée



Plan de demi-ensemble en plongée



Plan d'ensemble



zoom

Le moine et le poisson



*Le moine voulait pêcher
un poisson il venait le Samedi
pour essayer de le pêcher le poisson sautait
et il cessait puis il revenait le Lundi, Jeudi et le Samedi
puis il revenait tous les jours*

Reentrée de classe



*Dans un petit village on a vu le moine
Un missionnaire appelle les enfants du village
dans un élève fait tout les besoins et joue dans une
salle de récréation pour de faire à son maître*

Première nuit



*C'est un enfant qui
a perdu sa petite amie
et qui reste dans
une station de métro
toute la nuit...*



Classe de
Mme Lesigne
Ce1
Jacob 1



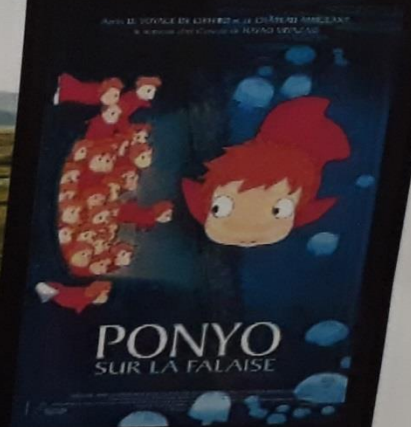
Ponyo sur la falaise
peintures à l'encre

Le moine et le poisson
aquarelles



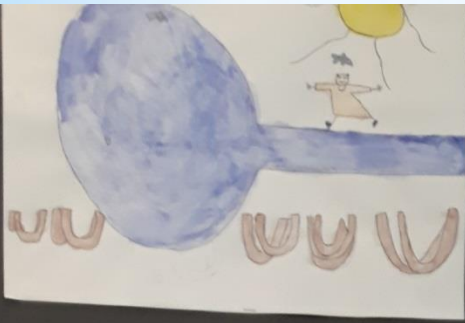
Techniques du cinéma
et des arts plastiques :

Le Diorama
La maquette









Ponyo sur la falaise
peintures à l'encre

Le moine et le poisson
aquarelles

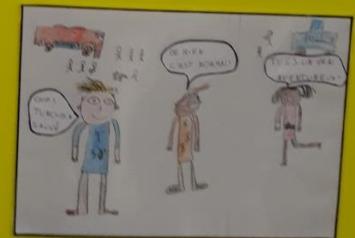
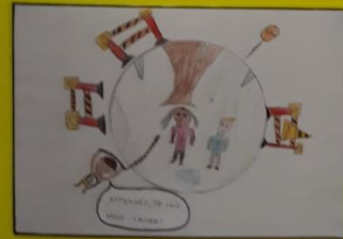
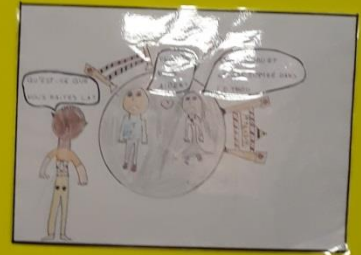
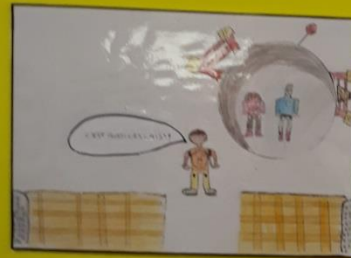
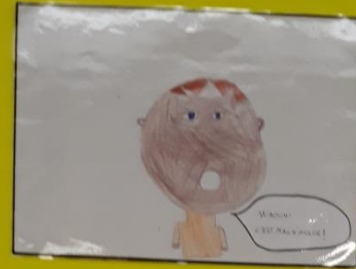
MAX L'AVEVENTUREUX

Notre histoire se déroule en 2009 devant le Château de Versailles. Un car transportant de nombreux adolescents arrive devant la grille, proche du Château. Parmi ces adolescents, il y a Max, Lola et Tom.

Max est un aventurier parce qu'il est audacieux et aide souvent des personnes à résoudre un problème.

Lola et Tom sont frère et sœur. Ils sont tous les deux tellement heureux d'être devant le Château qu'ils se mettent à courir dans tous les sens ...

Heureusement Max arrive pour les aider ...

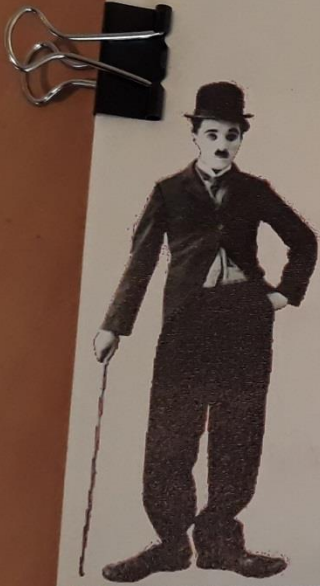


Ghakam
 Jarak
 Adanis
 Hiba
 Sofia
 Lucas
 Yannis
 Fat
 Hallyne
 Nehal
 Lotiane
 Konatoumou
 Dina
 Rayon
 Malak
 Classe CE2A (Jacob)



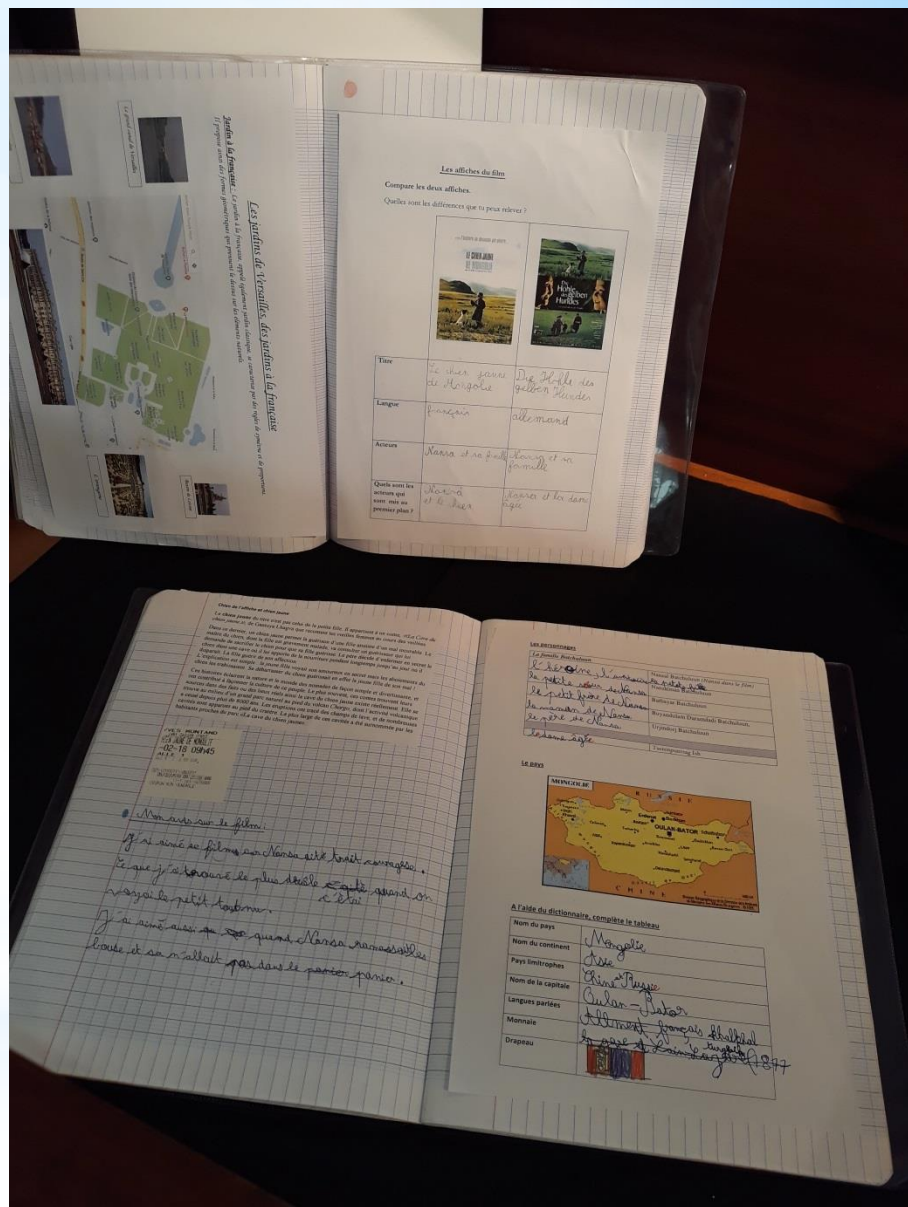
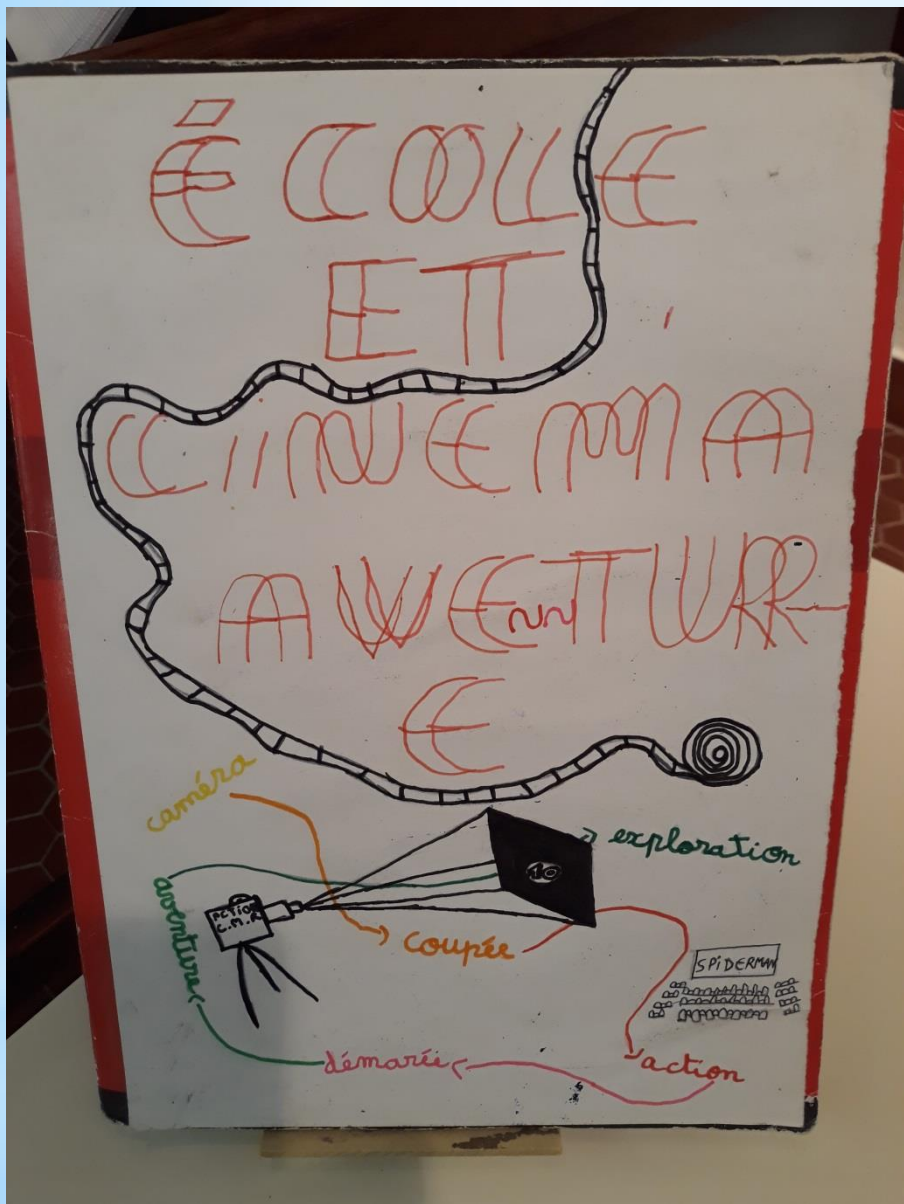


1, 2, 3, cinéma !



Mon cahier de cinéma
Mon cahier de cinéma
Mon cahier de cinéma







YVES MONTAND
LIVRY GARGAN (FR93)
AVENTURES ROBIN DES BOIS
11-12-17 à 09h45
SALLE 1
COULE ET C. 2,50 EUR

+33-025-00000326-d3281 f
11/12/2017 09:21:23.009
11-1 es1-no38766
COUPON NON VENDABLE

Mon avis sur le film:

J'ai aimé le film car c'est rigolo
le personnage que j'ai aimé est

Les Aventures de Robin des Bois

Film en couleur de **William Keigley** et **Michael Curtiz** États-Unis, 1938, 102 minutes **réalisateur**

Produit par Hal B. Wallis pour Warner Bros Pictures.
Montage Ralph Dawson.
Son C. A. Riggs.
Musique composée et dirigée par Erich Wolfgang Korngold.

Les personnages

Robin des Bois (Errol Flynn), Lady Marian (Olivia de Havilland), sire Guy de Gisbourne (Basil Rathbone), le prince Jean (Claude Rains), Willy l'écarlate (Patrick Knowles), Frère Tuck (Eugene Palette), Petit Jean (Alan Hale), Richard Cœur-de-Lion (Ian Hunter), Much (Herbert Mundin), l'évêque (Montagu Love).

L'histoire

Archer le plus redouté du royaume d'Angleterre, sire Robin de Locksley, dit Robin des Bois, conduit la révolte des *merry men*, les gais lurons, les occupants de la forêt de Sherwood. Saxons comme lui, ils subissent les violences du prince Jean, un Normand, qui s'attribue illégalement le pouvoir de son frère le roi Richard Cœur-de-Lion. Parti pour les croisades, et retenu prisonnier, Richard peut compter sur le dévouement de Robin des Bois pour reprendre son trône. Robin ne met-il pas deux fois sa vie en jeu pour défier le prince Jean, lui dire en face sa bassesse ? Heureusement, Robin sait aussi se battre à l'épée. Deux fois, cette arme à la main, il affronte son rival direct : l'ambitieux Guy de Gisbourne, l'allié du prince Jean. L'audace de Robin ne laisse jamais Lady Marian indifférente. Pupille du roi Richard, le prince Jean la destine à Guy de Gisbourne qui ne semble pas très amoureux d'elle. A-t-il d'autres projets en tête ? Lady Marian, tout d'abord, s'indigne de la « trahison » de Robin, ce noble qui incite à la révolte les victimes de Jean et de Gisbourne. Mais la résolution de Robin de prendre aux riches pour donner aux pauvres la convainc qu'il a raison de se ranger aux côtés des *merry men*. Le charme de Robin fera le reste. Marian tombe amoureuse de lui et, à son tour, prend des risques pour aider son héros. Gisbourne enferme la « traîtresse » dans un cachot de son château. Ô surprise ! Le roi Richard est de retour. Une ruse (un déguisement) lui permet, assisté de Robin et de ses joyeux lurons, de s'introduire dans le château de Gisbourne le jour même où le prince Jean se fait couronner. Confondu et vaincu par Richard, Jean prend le chemin de l'exil. Robin terrasse Gisbourne, délivre Marian et, avec la bénédiction du roi, s'enfuit avec elle.



Tu viens de voir ce film au cinéma avec ta classe. Partage cette découverte avec ta famille en suivant ce lien : <http://nanouk-ec.com/film/262>

Tu y trouveras un extrait du film, une carte postale numérique à envoyer, des livres en lien avec le film et plein d'autres choses encore !

Les personnages: le bon les personnages: le mal



marianne du roi
au début du film



Robin des Bois
à la fin du film



prince Jean
le frère du roi



frère Tuck



Petit Jean



au début du film



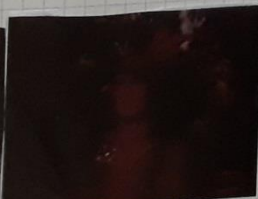
Petit Jean



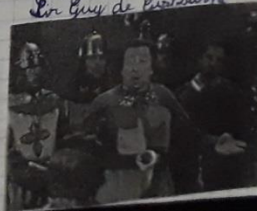
Richard Cœur de Lion
le roi



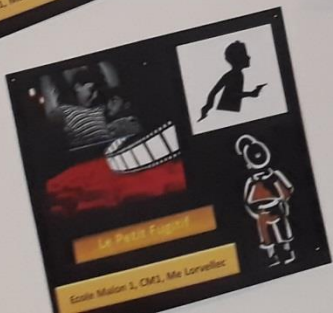
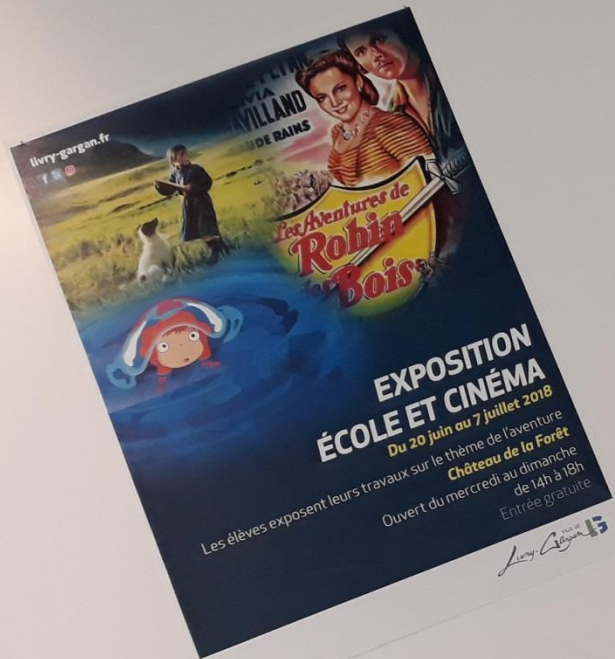
Richard Cœur de Lion
le roi



Willy l'écarlate



le roi



Personnages clés de nos films

Le héros

Le héros est le personnage autour duquel se construit l'histoire. Il est courageux, aventureux, protecteur et sait s'entourer d'amis qui l'aideront à dénouer son destin.



L'ami



Il attise les conflits dans une histoire. Son costume, ses expressions, tout suggère qu'il a de sombres projets en tête.



Le personnage trouble

Pour maintenir le spectateur en alerte, le réalisateur choisit des personnages aux multiples facettes, ce qui le rend fascinant et imprévisible.

Pour moi, une aventure c'est ...

Pour moi, une aventure c'est ... par exemple être dans la bois tout seul, en dernier dans les bois c'est aussi retrouver quelque chose et combattre un peu.



Pour moi, une aventure c'est le courage, se surpasser, essayer, explorer.



Une aventure pour moi c'est aller un endroit comme une forêt. Puis construire une cabane avec un petit feu pour avoir chaud et aller pêcher des poissons pour les manger. C'est aussi aller chercher des ingrédients pour se faire une soupe par exemple. C'est pas une aventure pour moi.

Pour moi l'aventure c'est quand on est tout seul et on combat dans les bois les monstres des yéti et des ogres. C'est aussi se plaindre du danger. L'aventure c'est aussi fabriquer son aventure tout seul et finir quand on a plus envie.



Pour moi, une aventure c'est être seul dans la forêt, aller chercher des ingrédients pour se faire une soupe par exemple. C'est pas une aventure pour moi.



Pour moi, une aventure c'est un combat.



Pour moi, une aventure c'est découvrir des choses, voyager dans des pays.



Pour moi l'aventure c'est explorer du danger, de se libérer et s'échapper de l'ennemi.

Pour moi, une aventure c'est découvrir de nouvelles choses, explorer parce qu'on va quelque part où on ne sait pas ce qu'il y a là-bas. C'est retrouver un trésor, la peur quand on rencontre quelque chose qu'on a jamais vu. C'est aussi le courage de marcher dans la jungle ou quelque part ailleurs.



Aller à l'aventure...

Pour moi, une aventure c'est se battre, ne jamais laisser les bras, construire son abri... C'est aussi vaincre sa peur.

Pour moi, une aventure c'est de ne pas se laisser faire par les autres.

Pour moi, une aventure c'est avoir toute seule à la fin, et c'est aussi d'être courageuse.

Pour moi une aventure, c'est quand on construit une maison avec de bois, fabriquer une hache, et tuer avec des animaux.

Pour moi, une aventure c'est de surpasser pour y parvenir, c'est aussi de fabriquer, d'explorer, d'être courageux et d'imaginer. C'est combattre contre les animaux, faire des défis.

Pour moi, une aventure c'est de l'explorer, de découvrir, de faire l'aventure, on explore la nature. Dans l'aventure on y voit des choses qui on n'a pas l'habitude de voir, on découvre de nouvelles espèces d'animaux, d'oiseaux.

Pour moi une aventure c'est un combat, de résister, de défendre sa possession et de s'entraîner.

Pour moi une aventure, c'est quand on explore les dangers.

Pour moi, une aventure c'est être courageux, de ne pas se laisser faire et de résister.

A comme Aventure...

Pour moi, une aventure c'est partir dans la forêt et dormir dans la nature.

Pour moi, une aventure c'est de combattre les animaux féroces, d'explorer le monde, de fabriquer des choses, de rechercher dans le brouillard, d'être guerrier et être courageux.

Pour moi, une aventure c'est partir à la chasse, se préparer, se défendre, s'entraîner dans des choses extrêmes, et avoir l'habitude de l'aventure. C'est aussi se sacrifier pour des copains.

Pour moi, une aventure c'est aller à la découverte de nouvelles choses, faire avec dans ces voyages.

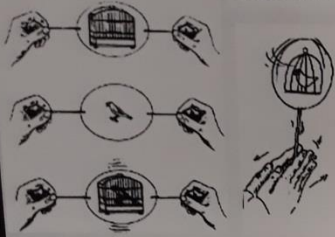
Pour moi, une aventure c'est le danger parce qu'il faut combattre les gens.

Pour moi une aventure c'est d'avoir le courage de faire quelque chose, se sacrifier pour avoir ce qu'on veut, c'est aussi partir à l'aventure pour découvrir des choses pour dire ce qu'on ressent et pour gagner.

Pour moi, une aventure c'est explorer, découvrir de nouvelles choses, se battre, être vaillant, partir à la recherche de quelque chose qu'on a jamais vu, savoir, avoir du courage, fabriquer ses mains, se battre.

Jeux optiques

Quelques images pour illustrer mon cahier de cinéma avec les premiers jeux optiques qui recréent l'illusion du mouvement



Le thaumatrope (du grec « *Thauma* » prodige et « *tropion* », tourner) est un jouet optique qui exploite le phénomène de la persistance rétinienne (capacité de l'œil, vue superposée aux images que l'on est en train de voir).

Tu peux aussi en fabriquer avec des bâtonnets :



Le zootrope

Un tambour percé de dix à douze fentes sur sa moitié supérieure abrite à l'intérieur une bande de dessins décomposant un mouvement cyclique. Le tambour est fixé sur un axe à sa base, ce qui permet de le faire tourner. On perçoit les mouvements de séquence de dessins animés en boucle en regardant à travers les fentes, l'intérieur du tambour pendant sa rotation.



Le praxinoscope

Inventé par Emile Reynaud, en 1876, le praxinoscope améliore le zootrope de William Georges Hamer dont il emprunte le principe de la bande à douze dessins décomposant le mouvement cyclique. Cette bande est disposée à l'intérieur d'un tambour qui tourne autour d'un axe servant de pied. En 1888, Reynaud met au point son théâtre optique avec lequel il propose au public du musée Grévin, de véritables petits dessins animés, alors appelés « pantomimes lumineuses ». Dès le 28 octobre 1892 jusqu'en mars 1900, plus de 500 000 personnes assistent à ses projections. Le dessin animé était né.



Quand des héros de cinéma se
rencontrent, quelle aventure !

Nansa

Ponyo

Le chien jaune

Charlie Chaplin

L'arroseur arrosé

