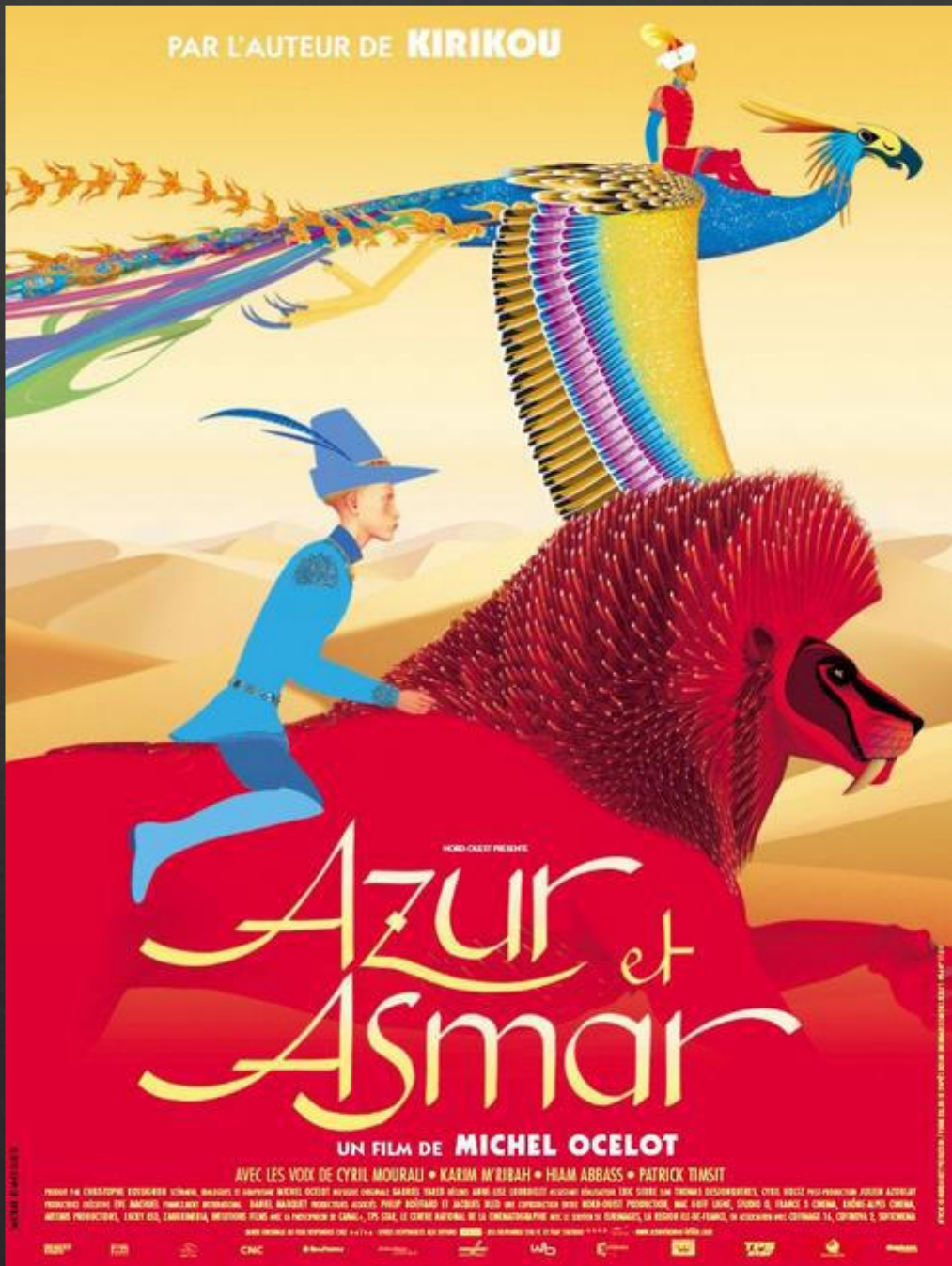


Le jeu comme support d'apprentissage pour l'éducation aux images et au cinéma





Objectif :

Amener les élèves de cycle 3 à comprendre les différentes étapes de création d'un film à travers des activités pédagogiques et ludiques.

L'atelier cinéma a pour objectif de permettre à l'ensemble d'une classe d'âge d'avoir dans sa scolarité un temps dédié à l'éducation à l'image .

Un objectif double :

- acquérir des notions techniques autour du cinéma
- les mettre en lien avec une intention, un projet artistique

Les programmes consolidés du cycle 3 rappellent, pour l'art plastique, l'importance de la prise en compte « du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation ».

Le jeu décline 5 activités qui permettent d'aborder la création d'un film et le langage cinématographique :

Activité 1 : **Scénario**

Activité 2 : **Cadrage**

Activité 3 : **Equipe du film**

Activité 4 : **Montage**

Activité 5 : **Tournage**

Chaque activité a pour objectif d'initier les élèves à différentes compétences et à un vocabulaire en relation avec le cinéma.

La bande annonce : en lien [ici](#)

Quelques questions pour un visionnage actif :

- Où et quand se déroule le film ?
- Qui sont les personnages principaux ?
- Quel est le genre cinématographique du film ?
- Qu'avez-vous compris de l'histoire (rôle des personnages, actions) ?

Synopsis :

Au XVème siècle, une nounou arabe élève Azur, blond aux yeux bleus, fils d'un châtelain, et Asmar son propre fils, brun aux yeux noirs (asmar veut dire brun en arabe). Elevés comme deux frères, les enfants sont séparés brutalement.

Mais Azur, marqué par la légende de la fée des Djins que lui racontait sa nourrice, n'aura de cesse de la retrouver, au-delà des mers. Les deux frères de lait, devenus grands, partent alors chacun à la recherche de la fée.

Rivalisant d'audace, ils iront à la découverte de terres magiques, recelant autant de dangers que de merveilles (le Lion écarlate est une invention de Michel Ocelot, l'oiseau Saimourh, lui, est un animal mythique des contes persans, l'« oiseau roc » qu'on retrouve notamment lors du second voyage de Sindbad dans les Mille et une Nuits).

La technique :

C'est un film d'animation qui utilise la technique de l'animation informatique en trois dimensions (3D), alors qu'un dessin animé comme Kirikou part de milliers de dessins (500 000) faits à la main sur du papier.

Pour le film Azur et Asmar, il y a des dessins sur papier au départ (13 000), puis on en fait des marionnettes sur ordinateur (ils sont numérisés) : on les voit sur l'écran et, avec la souris on les fait tourner, bouger peu à peu comme lorsqu'on dessine. La mise en couleurs se fait grâce à un logiciel. Les décors et les détails peuvent être extrêmement travaillés afin de reproduire la beauté de l'architecture et de l'art décoratif du monde arabe. Des détails de bijoux ou de broderies ont été possibles par cette technique.

Les thématiques :

- la différence
- la tolérance
- la fraternité
- l'immigration
- le respect
- l'égalité
- l'enfance
- le passage à l'âge adulte...

Mise en activité

Le film est téléchargeable gratuitement et légalement sur le site du réseau Canopé (ainsi que 9 autres films choisis pour leur qualité et leurs valeurs) en créant simplement un compte avec votre adresse académique.

https://www.reseau-canope.fr/notice/azur-et-asmар_9188.html



[Affiche](#)

[Télécharger \(588.34 KB\)](#)

[Bande-annonce](#)



[Dossier pédagogique « Aux films, citoyens ! » - École](#)

Ce dossier, édité par Réseau Canopé, propose une analyse du film au regard des valeurs citoyennes, ainsi que des activités pédagogiques autour de ces valeurs. Sommaire : L'égalité / La fraternité / La connaissance qui conduit à la tolérance.

[Télécharger \(2.68 MB\)](#)



[Dossier pédagogique « École et cinéma »](#)

Ce dossier, édité par Les Enfants de cinéma dans le cadre du dispositif d'éducation à l'image « École et cinéma », propose notamment des éléments sur la genèse du film, un découpage séquentiel, une analyse des personnages et de la mise en scène.

[Télécharger \(3.44 MB\)](#)



[Extrait commenté autour d'une valeur de la République : l'égalité](#)

Cet extrait (de 07 min 00 s à 08 min 28 s) est rattaché aux ressources du site Les valeurs de la République, qui proposent une définition de chaque valeur, accompagnée de vidéos de contextualisation ainsi que d'un texte d'approfondissement.

Contenus associés :

Cahier de notes
(Les Enfants de Cinéma)



Dossier pédagogique Azur et Asmar
Aux films citoyens ! (Canopé)



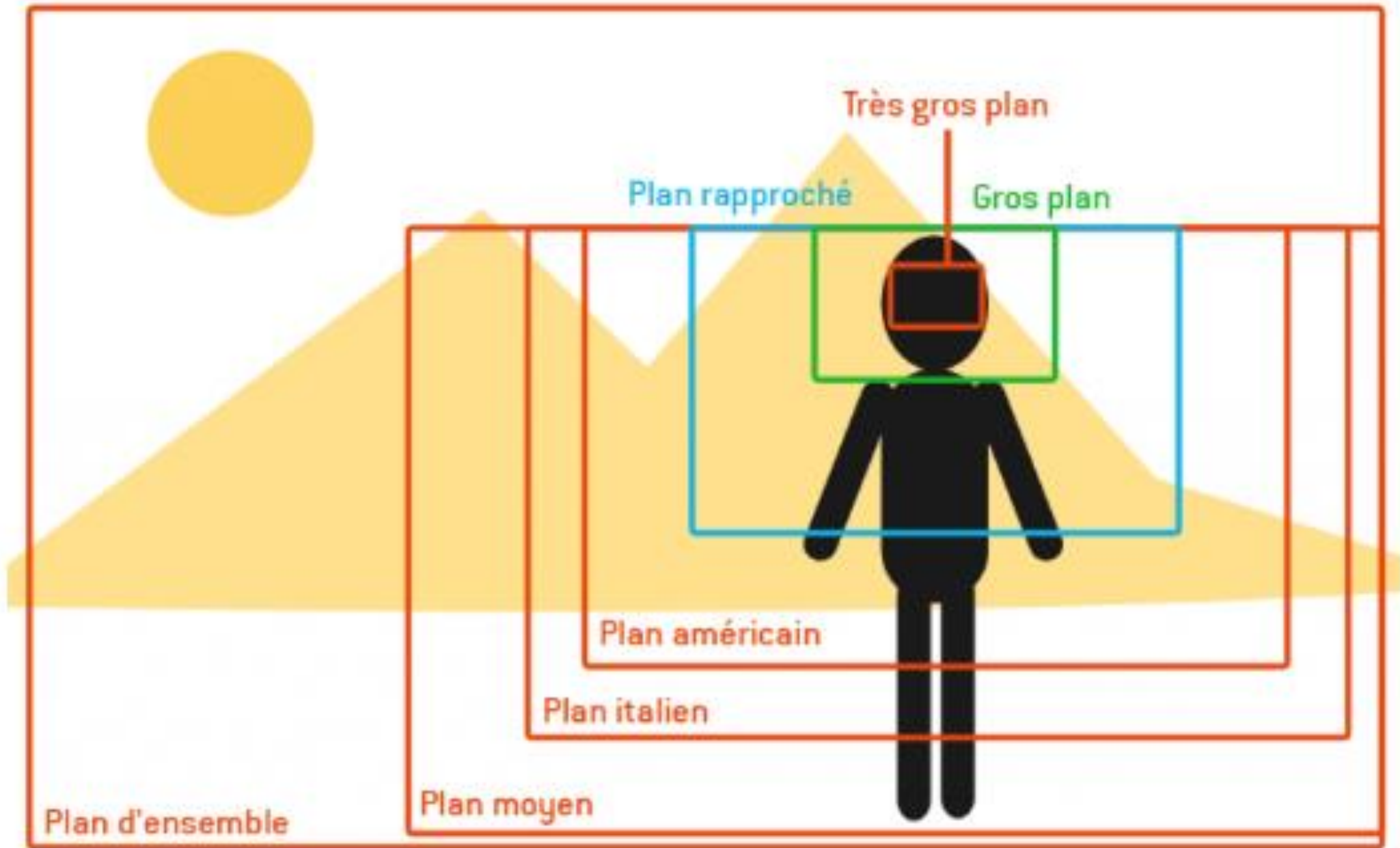
Une piste d'exploitation pédagogique

Séquence autour du cadrage : les plans et leur intention

Sources : Julien Bienfait- PEMF Numérique- Circonscription d'Avranches

L'ECHELLE DES PLANS







Plan d'ensemble



Il sert à poser le décor du récit et à montrer les personnages dans leur environnement

Plan moyen



Les personnages sont montrés « en pied »

Plan américain



Inventé pour les westerns, pour voir les révolvers.

Plan rapproché



Utilisé pour les conversations entre personnages, il permet de voir le jeu des acteurs et leurs expressions.

Gros plan



Il permet de centrer le récit sur les émotions et/ou les pensées

Très gros plan



Utilisé pour la mise en valeur d'un élément précis : objet, regard, ...



Plan d'ensemble (37'35)

Le jardin est présenté, il est très fleuri. Les personnages sont au centre mais leur taille est insignifiante.



Plan large (37'40)

On voit les musiciens en pleine action sous des colonnades luxueuses puis les deux personnages assis à table.



Gros plan (37'44)

On voit en détail les mains et les visages des serviteurs qui amènent la nourriture.



Gros plan (37'49)

On comprend dans les yeux du personnage qu'il découvre de nouvelles coutumes.



Plan américain (37'56)

On comprend dans le visage d'Azur qu'il est un peu perdu et copie les gestes de sa nourrice.

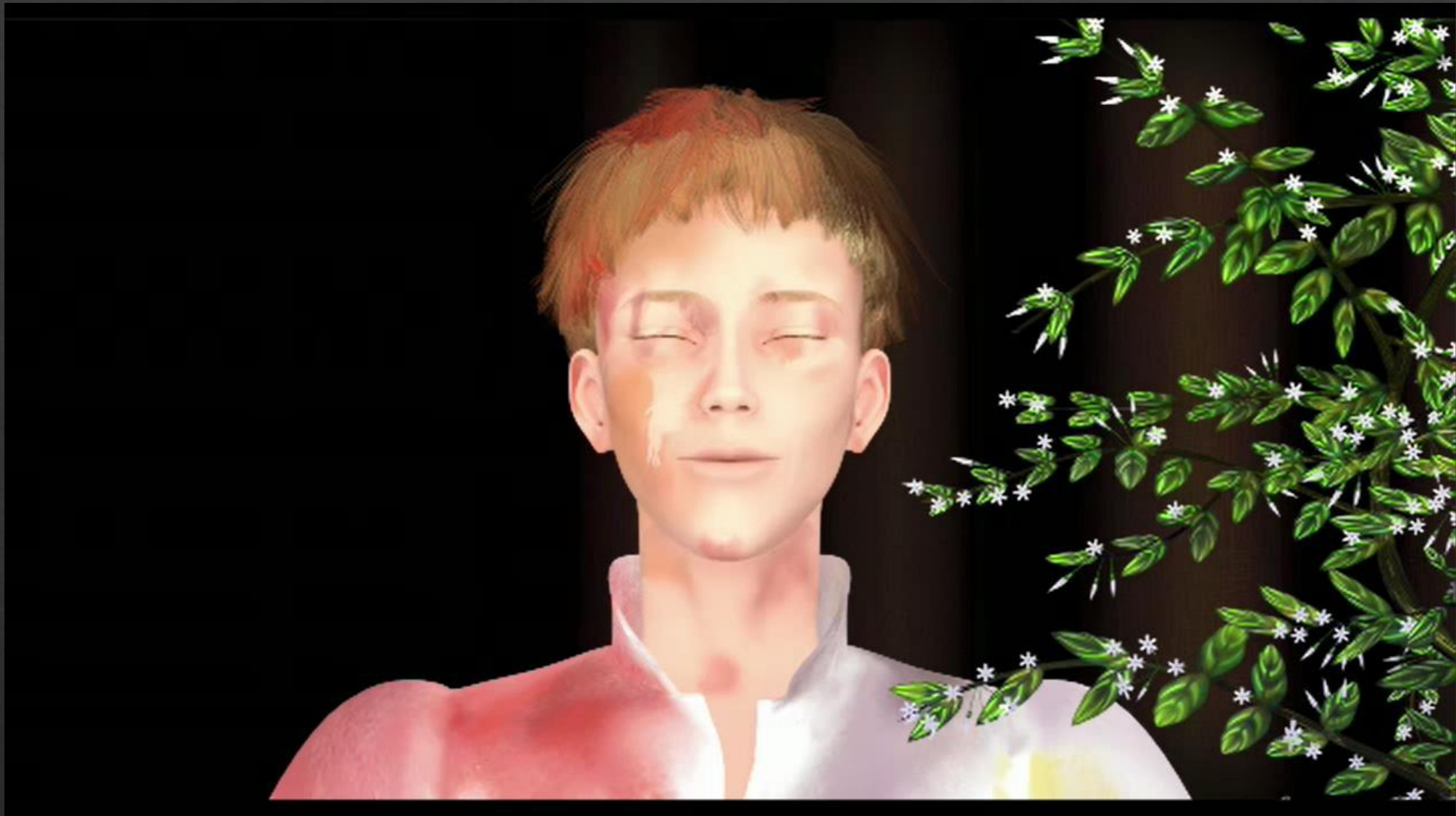


Plan d'ensemble (38'05)

On voit le ballet des serviteurs dans le jardin luxuriant.



Plan américain (38'34)
La nourrice propose de la nourriture à Azur.



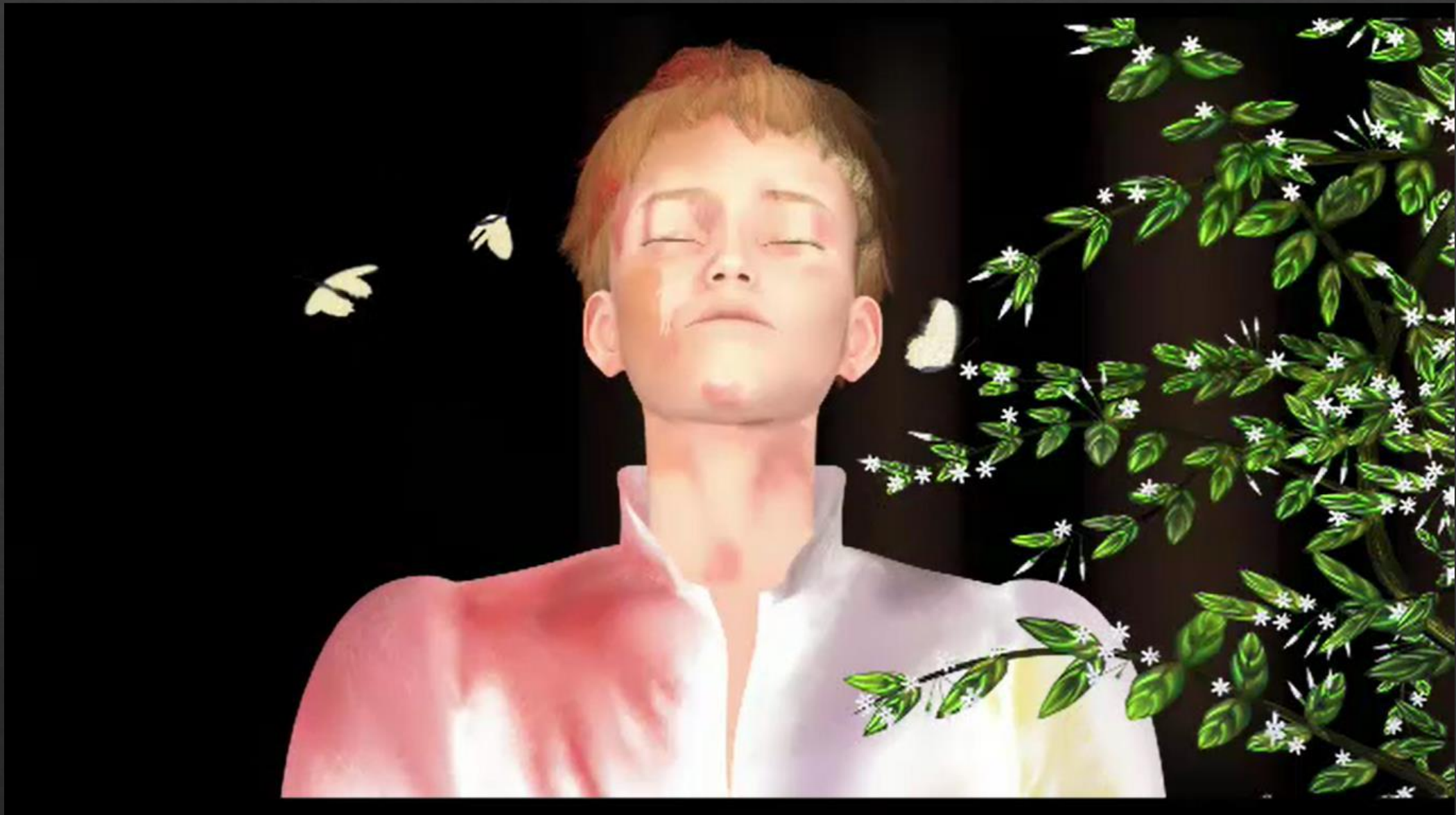
Gros plan (38'38)

On comprend aux mouvements de tête et aux yeux d'Azur qu'il se régale. Puis différents gros plans présentent la nourriture.



Plan américain (38'50)

On revient sur les musiciens. Le choix cette fois-ci d'un plan américain plutôt qu'un plan large met l'accent sur la guitare que l'on entend jouer sur la bande son.



Gros plans sur des éléments du jardin puis sur Azur (39'01)

La succession des plans sur le jardin calme puis sur la tête d'Azur basculée en arrière et les yeux fermés montrent que celui-ci profite du calme et du moment présent.

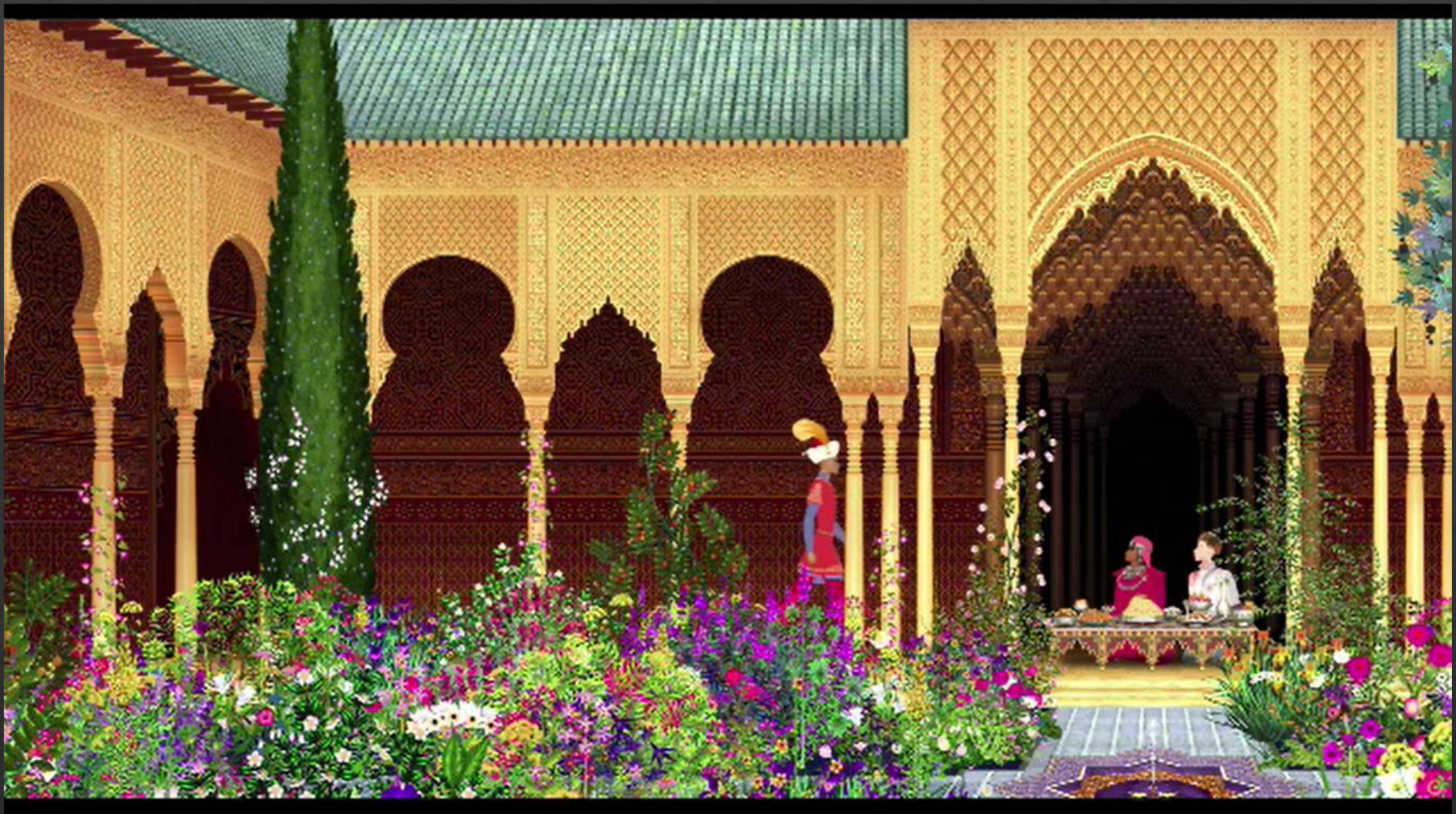


Plans américains sur Azur, la nourrice puis les deux (39'22)

Le plan permet de comprendre la position de chacun pendant le dialogue sans perdre les émotions.



Gros plan sur le visage d'Azur (39'39)
On voit le regard étonné et impatient d'Azur à l'arrivée d'Asmar.



Plan d'ensemble (39'42)

Azur et la nourrice sont désormais décentrés par rapport au cadre. C'est l'arrivée d'Asmar qui est centrale.



Plans américains et gros plans (40'08)

Les plans américains placent les personnages les uns par rapports aux autres pendant le dialogue tandis que les gros plans montrent qu'Asmar n'est pas heureux de revoir Azur.

Exemples de plans réalisés par des élèves



Julien attend Sophie qui est très en retard : il regarde sa montre pour vérifier l'heure.



Raphaël est tétanisé : il vient d'apercevoir une énorme araignée sur sa table. Les yeux écarquillés, il n'ose plus bouger...



Thierry a égaré ses clefs. Il fouille désespérément dans la poche de son pantalon...

Quelques situations à explorer.

- Découpez, pliez et mélangez dans un chapeau.
- Une élève tire une situation au hasard, choisit l'(es) acteur(s) et le(s) place.
- Il prend une photo en choisissant un plan qui mettra la scène en valeur.

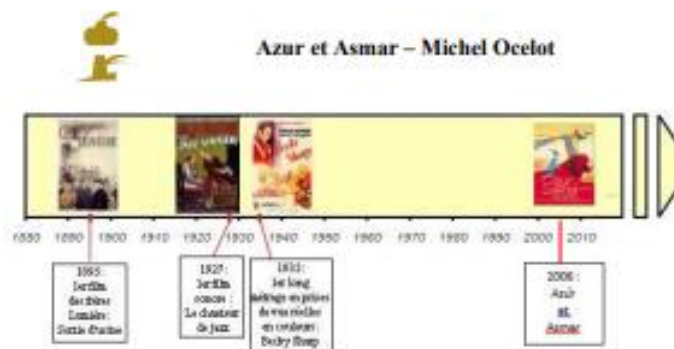
Julien attend Sophie qui est très en retard : il regarde sa montre pour vérifier l'heure.	Jacques et Annabelle discutent à la terrasse d'un café.
Corinne cherche sa fille partout dans la maison. Elle entre dans sa chambre.	Sandrine téléphone à sa copine. Celle-ci lui apprend une terrible nouvelle qui la laisse sans voix.
Cécile s'approche à pas de loup dans le dos de Florence, pour la surprendre.	Raphaël est tétanisé : il vient d'apercevoir une énorme araignée sur sa table. Les yeux écarquillés, il n'ose plus bouger...
Léa a mis son casque et branché son lecteur mp3. Elle écoute son groupe préféré les yeux fermés.	Damien est écrivain. Penché sur son ordinateur, il est en train d'écrire le dernier chapitre de son roman.
Sylvie n'aime pas les insectes. Justement, une grosse mouche noire vient de se poser sur le bout de son nez, l'obligeant à loucher.	Carine n'a pas révisé pour le contrôle de maths. Elle « jette un œil » sur la copie de son voisin pour copier les réponses.
Jules et Paulo se rencontrent par hasard à la bibliothèque municipale, alors qu'ils cherchaient un livre dans le même rayon.	La secrétaire entre dans le bureau du directeur pour lui signaler que son « rendez-vous » de 10h est arrivé.
Romain vient de garer sa voiture sur un emplacement payant. Il cherche dans sa monnaie une pièce à mettre dans le parcmètre.	Charlotte est retrouvée évanouie, étendue sur le sol de la bibliothèque. Le livre qu'elle tenait en main est tombé juste à côté de sa tête.
Accoudé au bastingage, le capitaine Crochet observe la côte à travers sa lunette pour trouver une crique où il pourra accoster.	Thierry a égaré ses clefs. Il fouille désespérément dans la poche de son pantalon...

Ecris sous chaque image le plan utilisé



Pistes pédagogiques :

http://77lezarts.free.fr/atelier_cinema%20/Azur_et_Asmar.pdf



Azur et Asmar

Michel Ocelot, France, 2006, 90 minutes, couleur.

Histoire, dialogues, scénarimage, modèles principaux, graphisme, réalisation : Michel Ocelot

Musique : Gabriel Yared

Chanson du générique de fin interprétée par Souad Massi Assistant réalisateur : Éric Serre

Chef décoratrice : Anne Lise Lourdelet-Kochler

Chef monteuse image : Michèle Peju

Chef monteur son : Thomas Desjonqueres Produit par Christophe Rossignon

Avec les voix de :

Cyril Mourali (Azur) ; Karim M'Ribah (Asmar) ; Hiam Abbass (Jenane) ; Patrick Timsit (Crapoux) ; Rayan Mahjoub (Azur enfant) ; Abdessellem Ben (Asmar enfant) ; Fatma Ben Khellil (princesse Chamsous Sabah) ; Tissa Bensalah D'Avila (la fée des djinns) ; Sofia Boutella (la fée des elfes) ; Olivier Claverie (le sage Yadoo) ; Jacques Pater (le père).

Résumé :

Il y a bien longtemps, quelque part dans l'Europe du Moyen Âge, deux bébés sont bercés par Jenane, une femme d'origine maghrébine. Azur, le blond aux yeux bleus, est le fils du châtelain qui emploie Jenane comme nourrice. Asmar, le brun aux yeux noirs, est le fils de Jenane.

Ils passent une enfance heureuse dans le même manoir, se bument et s'aiment comme des frères et tombent ensemble sous le charme d'une légende que leur conte infatigablement Jenane. Il y est question d'une « fée des djinns », retenue captive dans une cage de cristal au-delà des mers, attendant désespérément le prince qui l'épousera après l'avoir délivrée. Mais le père d'Azur, un homme dur et impitoyable, renvoie brutalement Jenane et Asmar dans leur pays.

Azur est maintenant un beau jeune homme. Il embarque vers les terres magiques du conte de son enfance. Il rencontre Crapoux, un émigré laid, nigri et voleur, qui lui propose de le guider. En ville, Azur retrouve Jenane, devenue la veuve d'un riche marchand et Asmar, qui a l'élégance et la noblesse d'un prince arabe. Chacun des deux frères de lait ambitionne toujours d'épouser la fée des djinns. Jenane décide qu'ils feront route ensemble jusqu'au pied des montagnes et qu'ils tenteront alors leur chance séparément.

Sources : <https://mansk-ec.com/enseignants/les-films/azur-et-asmal>

LEXIQUE

- Scénario

Le scénario est une version écrite du projet de film. On y retrouve l'ensemble des scènes et des dialogues du film.

- Scène

Une scène est une succession de plans liés par une unité dramatique ou se déroulant dans un même lieu.

- Synopsis

Désigne le récit bref constituant le schéma d'un scénario ; il s'agit d'un résumé succinct.

- Montage

le montage consiste à assembler et à raccorder, dans l'ordre prévu par le découpage, les différents plans choisis parmi ceux obtenus lors des prises de vue.

- **Story-board**

C'est « une bande dessinée, un ensemble de croquis » du scénario. On y trouve l'ensemble des plans, des mouvements de caméra et indications sonores.

Son but est de fournir une idée claire et précise des plans prévus au tournage, et de vérifier leur liaison l'un après l'autre.

- **Photogramme**

Chaque image isolée d'un film.

- **Séquence**

Une séquence est un passage, une scène d'un film se situant dans un seul et même lieu et reposant sur une action ou un dialogue principal.

- **Plan**

Le plan est le morceau de film entre deux raccords. Avant d'être cela, il est surtout un choix du réalisateur lors du tournage, pour déterminer quelles informations visuelles et/ou psychologiques il souhaite donner aux spectateurs.