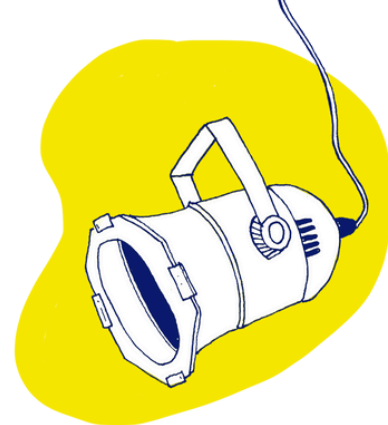


LE GUIDE DU JEU



REMBOLINEZ !

le film en question(s)

LA PETITE HISTOIRE DE CE JEU

Le jeu « Tous les chemins mènent à l'œuvre » a été créé en 2018 par le Laboratoire des Médiations en Art Contemporain (LMAC) pour prendre le temps de regarder une œuvre plastique en se posant des questions.

En janvier 2023, à l'initiative d'Occitanie films dans le cadre de ses missions de Pôle régional d'éducation aux images, un groupe de travail s'est constitué pour adapter ce jeu pour le cinéma. Ce collectif est composé de médiateur·trice·s et coordinateur·trice·s de sept structures de la région œuvrant dans le domaine de l'éducation aux images (ARCALT, Caméra au poing, EIDOS Cinéma, La Ménagerie, La Trame, OCCE Ariège et Occitanie Films) ainsi que du LMAC.

Un prototype du jeu « Rembobinez / le film en question(s) » a été testé au cours de l'année scolaire 2023-2024.

Le jeu est mis en circulation, en creative commons (licence libre), à l'automne 2024. Les retours collectés au fil des utilisations permettront d'apporter des modifications éventuelles par la suite.

Mais, finalement, c'est un jeu ou plutôt un outil ludique ou encore une occasion de coopérer ou simplement une invitation à parler de cinéma ?

LES OBJECTIFS DU JEU

Si vous lisez ce guide du jeu, c'est que vous vous apprêtez à mener cette activité avec un groupe de 4 à 35 personnes.

Comme les questions seront présentées à l'écrit, cette version du jeu s'adresse à des lecteurs et lectrices, à partir de 8 ans.

Ils et elles ont assisté ensemble et récemment à la projection d'un film (court ou long-métrage de fiction, d'animation, documentaire, expérimental ou film d'art) et se retrouvent autour du jeu pour :

- apprendre à se questionner
- échanger à propos du film (des impressions, des points de vue, des arguments,...)
- pratiquer et formaliser un regard collectif sur le film
- se sentir plus légitimes à parler de cinéma

Vous pouvez écrire au tableau ces objectifs qui permettent à toutes les participant.e.s de comprendre les intérêts du jeu.

INSTALLATION DU JEU

Vous aurez à :

- préparer des tables autour desquelles s'installera chaque petit groupe (debout ou assis) de 4 à 6 personnes
- disposer sur chaque table :

- une feuille grand format (A2-paper board ou kraft, de préférence découpée en forme arrondie)
- des feutres
- un dé
- les deux affichettes, la pioche et les questions à imprimer



Faites une sélection des questions en fonction du film et de votre public.

DÉROULEMENT DU JEU

Commencez par présenter le déroulement du jeu, puis constituez les petits groupes.

Désignez dans chaque groupe un·e responsable de la distribution de la parole.
Pensez à répartir le temps de votre activité en fonction du temps dont vous disposez (nous indiquons ici les temps minimum).
La durée idéale du jeu se situe autour d'1h15.

ÉTAPE 1 – Se remémorer le film ensemble 5min

À tour de rôle, les participant·e·s lancent le dé et se réfèrent à l'affichette "ÉTAPE 1 - Se remémorer le film" pour lire les questions. Les réponses sont individuelles et cette première étape se joue rapidement.

Si une même question apparaît plusieurs fois, invitez d'abord les participant·e·s à trouver de nouveaux éléments de réponse.
Dans un second temps, il est aussi possible de relancer le dé.

ÉTAPE 2 – S'exprimer sur le film 30min

De nouveau, les participant·e·s lancent le dé, à tour de rôle, et se réfèrent cette fois à l'affichette "ÉTAPE 2 : S'exprimer sur le film" pour piocher une question.

La personne qui a pioché répond en premier et note une trace de sa réponse sur la feuille collective (un dessin, un mot, un symbole... tout est autorisé !).

Les autres participant·e·s peuvent ensuite apporter leurs réponses à cette même question, argumenter, compléter et ajoutent des éléments sur la feuille. Chaque groupe obtiendra ainsi une feuille collective qui sera une trace visuelle de ces échanges.

Pour faciliter la « prise de notes » sur la feuille collective, vous pouvez :

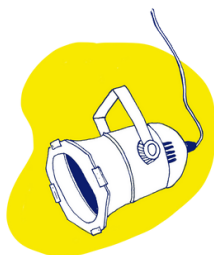
- proposer d'écrire d'abord en GROS le titre du film
- suggérer de coller les étiquettes des questions
- rappeler que le résultat sera une « trace » des échanges, pas une oeuvre d'art !

Invitez les participant·e·s à se décaler d'une chaise, une ou plusieurs fois au cours de l'activité, en donnant un signal, histoire de changer de point de vue.

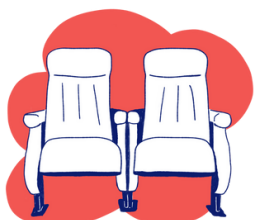
Voici les catégories de cartes associées aux pictogrammes.

Vous pouvez laisser les participant·e·s découvrir les cartes et les questions sans dévoiler les catégories. Ainsi, les groupes pourront se questionner sur les liens qui unissent les cartes ayant les mêmes pictogrammes.

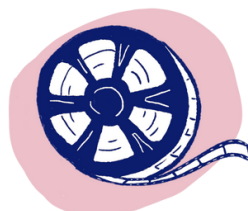
Vous pouvez aussi préciser les catégories avant de commencer l'étape 2.



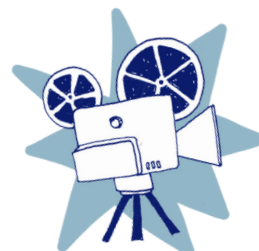
L'IMAGE



LES ÉMOTIONS



LE SON



DANS TOUS
LES SENS



L'HISTOIRE



AUTOUR DU FILM

ÉTAPE 3 - Rassembler nos idées 5 min

Proposer à chaque petit groupe de donner un titre à sa feuille et de faire ressortir (en entourant, soulignant, reliant, grossissant,...) 3 éléments « importants ».

Pour conclure, plusieurs possibilités :

- s'arrêter là
- partager toutes les feuilles collectives en les affichant et les commentant ou inviter à une libre circulation d'une feuille à l'autre
- réunir les groupes deux à deux pour un échange sur leur production respective
- recomposer des groupes en associant un membre de chaque petit groupe (comme des « ambassadeurs » pour communiquer aux autres le titre et les 3 éléments retenus)
- regrouper les questions par couleur et s'amuser à deviner les catégories
- inventer une suite au jeu avec les participant·e·s !

PROLONGEMENTS

Nous pensons que ce jeu peut s'inscrire dans une progression.

Suivant les projets, il est possible de jouer plusieurs fois avec le même groupe sur différents films, le regard s'aiguissant au fil des parties (dans le cadre des dispositifs École et cinéma, Collège au cinéma, Lycéens et apprentis au cinéma, par exemple).

Les participant·e·s peuvent même inventer de nouvelles questions pour le jeu.

Les feuilles collectives qui auront été produites peuvent également ouvrir sur d'autres productions et activités : écriture de textes sur le film, création d'affiches du film, jeu de devinette (faire deviner le titre du film à partir des feuilles collectives), correspondance avec d'autres classes, préparation d'une rencontre avec une réalisatrice, un réalisateur ou d'autres professionnel·les du cinéma, séance d'analyse filmique basée sur des extraits du film...

LE COLLECTIF

ARCALT

Association Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse organisatrice du festival Cinélatino et de ses actions éducatives.

Laura Woittiez : laura.woittiez@cinelatino.fr

Caméra au poing

Association d'expression documentaire en Ariège.

Marie Gayzard : mariegayzard@yahoo.fr

Eidos Cinéma

Salle de cinéma et association d'éducation aux images en Tarn-et-Garonne.

Antoine Munoz : eac.cinema82@gmail.com

La Ménagerie

Association de création et de transmission du cinéma d'animation en agglomération toulousaine.

Olynde Peri : olynde@lamenagerie.com

La Trame

Association de création audiovisuelle et d'éducation aux images à Toulouse et en région Occitanie.

Mathilde Nodenot : passeursdimages@la-trame.org

LMAC

Laboratoire des Médiations en Art Contemporain.

Estelle Giron : mediation@lieu-commun.fr

MARIE DESCHARLES

Intervenante pour les dispositifs nationaux d'éducation aux images et en festivals.

marie.descharles@intervenante.fr

OCCE Ariège

Office central de la coopération à l'école d'Ariège.

Jennifer Enoff : j.enoff@occe.coop

Occitanie Films

Pôle régional d'éducation aux images d'Occitanie, avec le soutien de la DRAC Occitanie, la Région Occitanie et du CNC.

Marie Chèvre : marie@occitanie-films.fr



Soucieux d'un partage responsable du jeu "Rembobinez / Le film en question(s)", les membres du collectif l'ont déposé sous licence Creative Commons.

Vous êtes autorisé·e à :

- partager – copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats
- adapter – remixer, transformer et créer à partir du matériel

L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes :



Attribution

Vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.



Pas d'Utilisation Commerciale

Vous n'êtes pas autorisé·e à faire un usage commercial de cette œuvre, tout ou partie du matériel la composant.



Partage dans les Mêmes Conditions

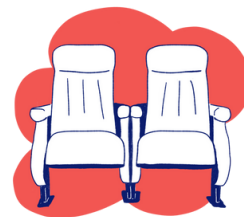
Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée.



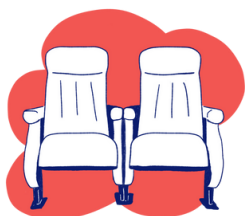
Quelle émotion
négative
as-tu ressentie
pendant le film ?



Quelle émotion
positive
as-tu ressentie
pendant le film ?



Quel passage t'a
semblé long ?



Quel est le moment
où tu as ressenti
l'émotion la plus
forte durant le film ?



Que ferais-tu si tu
pouvais entrer
« dans » le film ?



À quel moment
as-tu été « pris·e »
dans le film ?