

PETITES HISTOIRES D'AMÉRIQUE LATINE 5



LE JEU

cinéma latino
rencontres de Toulouse



UNE PARTIE RÉSUMÉE



Durée de la partie : 1h



Nombre de joueurs :

- 1 à 4 animateurs
- 6 à 36 participants
- 2 à 4 équipes (minimum 3 joueurs par équipe)



Matériel par équipe :

- 1 grande table
- 34 photogrammes grand format
- 1 pioche avec les photogrammes petit format
- 1 dé,
- Des feuilles et crayons,
- 1 carte consigne avec drapeau



Conseils :

- Étaler les 34 photogrammes sur une table, prendre le temps de les observer, nommer un capitaine par équipe, les points se gagnent par équipe.

MANCHE 1 OBSERVER ET FAIRE DEVINER

10 minutes

Objectif

- Faire deviner un maximum de photogrammes
- > 1 point par image trouvée

Pour chaque joueur à tour de rôle :

- se placer au bout de la table
- piocher un photogramme
- lancer le dé
- faire deviner à son équipe selon la consigne se rapportant au numéro obtenu

Attention

- Ne pas montrer la carte que l'on doit faire deviner
- Ne pas retourner la carte devinée, elle peut revenir plusieurs fois
- Conseil : cette manche se joue debout
- Le joueur qui fait deviner, peut passer une carte une fois

MANCHE 2 ÉCOUTER UNE MUSIQUE, UN SON

20 minutes

Objectif

- Trouver le photogramme correspondant à un extrait sonore
- > 5 points par bonne réponse

- L'animateur choisit un extrait sonore
- Il le fait écouter aux équipes
- Les équipes se concertent et sélectionnent le photogramme qu'ils pensent correspondre à l'extrait sonore
- L'animateur peut repasser plusieurs fois l'extrait si nécessaire

Attention

- Les capitaines de chaque équipe montrent le photogramme choisi en même temps
- Avant l'attribution des points, l'animateur laisse les équipes expliquer leur choix
- Répéter l'opération entre 3 et 5 fois
- Le joueur peut passer la carte à faire deviner une fois

MANCHE 3 PAROLE DE RÉALISATEUR

20 minutes

Objectif

- Trouver le film correspondant à la parole du réalisateur
- > 5 points par bonne réponse

- L'animateur choisit une parole de réalisateur (le synopsis pour les plus jeunes, la note d'intention pour les plus grands)
- Il la lit aux équipes
- Les équipes se concertent et sélectionnent le photogramme du film qu'ils pensent correspondre au texte lu
- L'animateur peut lire plusieurs fois le texte si nécessaire

Attention

- Ne pas lire l'intégralité de la note d'intention d'un coup mais utiliser le deuxième paragraphe en indice, en cas de blocage
- Les capitaines de chaque équipe montrent le photogramme choisi en même temps
- avant l'attribution des points, l'animateur laisse les équipes expliquer leur choix
- Répéter l'opération pour les 4 films

FIN DE PARTIE

L'équipe qui a remporté le plus de points gagne

- Il est important de parler avec les élèves des photogrammes : ceux qui questionnent, étonnent etc.



- Livret d'accompagnement "pour aller plus loin" si besoin



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

Ce jeu d'équipe se joue en amont de la projection du programme de courts-métrages Petites-histoires d'Amérique Latine 5. Il vise à aiguïser le regard et créer du désir, de la curiosité autour des films avant le visionnage. Il permet également d'aborder/ de s'appropriier quelques notions clefs du cinéma et du vocabulaire en lien avec l'Amérique latine.

PUBLIC 6-12 ans

DURÉE 1h (si besoin faire chaque manche un jour différent)

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Il est conseillé de jouer avec deux personnes encadrantes : une qui donne les consignes et gère le temps, une qui passe dans les groupes.
- Créer les équipes si besoin pour plus de mixité (1 drapeau d'un pays d'Amérique latine par équipe) et nommer un chef d'équipe.
- Démarrer par les extraits sonores et les paroles de réalisateur les plus simples, utiliser les indices si besoin, les inciter à prendre les photogrammes en main pour regarder de près les détails.
- Être pleinement présent dans le jeu, avec un regard attentif, bienveillant et non intrusif, l'animateur demande à chaque équipe d'argumenter et d'expliquer ses choix.
- Valoriser les réponses et rebondir sur ces dernières afin de poser des questions d'approfondissement.
- Noter les points de chaque équipe au tableau pour chaque manche.

MATÉRIEL PAR ÉQUIPE

Feuilles et stylo, 1 dé, 34 photogrammes grand format (page 13), une pioche avec les photogrammes petit format, une carte consigne avec un drapeau d'Amérique latine (page 22), une grande table avec l'ensemble des photogrammes posés devant chaque équipe.



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

RÈGLES DU JEU ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Constituer des équipes entre 3 et 8 élèves maximum. 4 équipes maximum. Chaque équipe joue avec les mêmes cartes et répond aux mêmes questions de manière simultanée. L'équipe qui totalise le plus de points gagne la partie.

Avant de commencer : expliquer les consignes et laisser le temps aux élèves de prendre connaissance de l'ensemble des photogrammes/de regarder les images.

Cet atelier est inspiré du jeu Pause Photo Prose développé par Les Rencontres de la photographie d'Arles.

MANCHE 1 : OBSERVER ET FAIRE DEVINER (10')

Mettre sur la table la pioche et les photogrammes grand format, 1 carte consigne et un dé , 1 feuille et 1 stylo.

Laisser le temps aux élèves de bien regarder les photogrammes. Il s'agit d'un premier contact avec les films. L'idée est de s'appropriier les cartes en faisant appel à leur sens de l'observation tout en étant une épreuve de rapidité. La première manche se joue debout.

10 minutes durant lesquelles une personne par groupe va faire deviner deviner un photogramme de la pioche (bien veiller à ce que cette image soit choisie au hasard). Le joueur doit lancer le dé et faire deviner le photogramme selon le numéro indiqué sur la carte consigne (en mimant, en dessinant etc.). Bien se mettre d'accord en amont sur les termes de la carte consigne.

Les autres joueurs de l'équipe doivent trouver de quel photogramme il s'agit parmi les images face à eux sur la table.

Il est possible de passer une fois le photogramme pour en choisir un autre. L'équipe compte en autonomie ses points (1 point par carte devinée).

Changer de joueur toutes les 1min15. On peut faire deviner une même carte de différentes manières donc ne pas l'enlever une fois trouvée.



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

MANCHE 2 : ÉCOUTER UNE MUSIQUE, UN SON (20')

Chaque film possède une bande son avec des paroles, de la musique etc. Passer l'extrait à toute la classe et laisser chaque équipe choisir de quel photogramme il s'agit. Il n'y a plus d'urgence, l'objectif ici est de travailler le hors champ et l'analyse (imaginer ce qu'il y a autour).

En 20 minutes, l'animateur peut faire deviner entre 2 et 5 extraits sonores. Après chaque écoute (bien être attentif jusqu'au bout), chaque groupe débat, discute en interne, choisit un photogramme et trouve des arguments pour expliquer son choix. L'animateur peut repasser l'extrait au besoin. Ne pas hésiter à les inciter à faire par élimination.

Puis, moment de restitution collective : au même moment, chaque capitaine d'équipe soulève la carte qu'il a choisi et explique les raisons de leur choix. Poser des questions pour qu'ils développent leur argumentaire (exemple : pourquoi cette carte plutôt qu'une autre où on retrouve la même lumière ? le même type de personnage ? le même décor ?). Donner les points à la carte gagnante mais ne pas hésiter à donner des points bonus pour de bonnes argumentations. 5 points par extrait.

MANCHE 3 : PAROLE DE RÉALISATEUR (20')

Chaque réalisateur/trice avant de faire un film a une idée. Il s'agit ici de découvrir ce que les créateurs des films ont voulu nous raconter et comment, puis d'associer cette parole à une photo sur la table. À cette étape, l'objectif est de changer de point de vue et de comprendre les intentions d'un réalisateur.

En 20 minutes, choisir entre synopsis et note d'intention pour faire deviner les films. Lire le texte à voix haute à tout le monde. Chaque groupe débat, discute en interne et choisit une photo. Ne pas hésiter à donner des définitions, à poursuivre la lecture avec les paragraphes indices, à lire le texte plusieurs fois. Ne pas hésiter à donner le texte aux équipes, si les élèves savent lire. Puis, moment de restitution collective : au même moment, chaque équipe soulève la carte qu'il a choisi. Chaque équipe explique les raisons de leur choix. Poser des questions pour qu'ils développent leur argumentaire (exemple : pourquoi tu penses que le réalisateur a utilisé le mot stop motion ?). Donner les points à la carte gagnante mais ne pas hésiter à donner des points bonus pour de bonnes argumentations. 5 points par parole de réalisateur.

>> L'équipe qui gagne la partie est celle qui a remporté le plus de points à la fin des trois manches.



ALLER PLUS LOIN

“photo récit”

Toujours en équipe : choisir trois photogrammes, les mettre dans un certain ordre, inventer une histoire et donner un titre (on peut donner comme point de départ la même carte à tous les groupes et voir comment chacun invente une histoire).

“hors champ”

De manière individuelle : choisir un photogramme, le poser au milieu d'une feuille blanche et dessiner ce qu'il y a avant, après, autour mais aussi les décors, les dialogues etc.

“foto mo”

Toujours en équipe : donner un mot en espagnol (dulce, alegría, silencio, pájaros, aventura, agua etc.) et trouver 3 photogrammes en lien.



EXTRAITS SONORES

Y ASI APARACIERON LOS RIOS

- **Extrait 1 | Flèche** : <https://drive.google.com/file/d/11NwRoLYREIUygy5T04rOjbKtwsKszUV1/view?usp=sharing>
- **Extrait 2 | Eau** : <https://drive.google.com/file/d/1kfFeOjc70Agja1Fcp6J7VPJ6jYqCFK5q/view?usp=sharing>
- **Extrait 3 | Forêt** : <https://drive.google.com/file/d/19vt-8gyU2LC3ZkfEPvRmwYblsNh3YKv/view?usp=sharing>

RAMÓN

- **Extrait 1 | Sac et son de cloche** : https://drive.google.com/file/d/1x0difMHHhVDmUOyxLM13_xl_XmFDQSWw/view?usp=sharing
- **Extrait 2 | Écho gymnase** : https://drive.google.com/file/d/1RFElvqsPzBW_2uCTAkxFXya_9buuk7xB/view?usp=sharing
- **Extrait 3 | Rugissement lion** : <https://drive.google.com/file/d/1c1xEvYhubYqWwooCjVxhs0zysPUM-Z7H/view?usp=sharing>

EL TROMPETISTA

- **Extrait 1 | Camp militaire** : https://drive.google.com/file/d/1wysBxnxqBZfrKe_7zWia8PoQW812V98f/view?usp=sharing
- **Extrait 2 | Grognement** : <https://drive.google.com/file/d/197Y4Ph9RI2nmc2IBN-KwuYQSP9gZ4nPU/view?usp=sharing>
- **Extrait 3 | Trompette** : <https://drive.google.com/file/d/1T6TWNtFZLMdYvesHFPIDbZgZAXQfyMOT/view?usp=sharing>

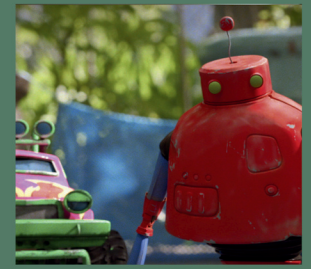
CASCARITA

- **Extrait 1 | Moulin à vent** : <https://drive.google.com/file/d/1NPq4c92wGBpCi24OJvdzqSdDEznsOiKA/view?usp=sharing>
- **Extrait 2 | Cliquetis robotiques** : https://drive.google.com/file/d/1sPl_dhXG81xroUoV1xdAJRipDt3HqjBD/view?usp=sharing
- **Extrait 3 | Batterie faible** : <https://drive.google.com/file/d/1K9Z8c4BW7QMmEPEuWv9T3qeZ5R-n2xjx/view?usp=sharing>

AILÍN EN A LUNA

- **Extrait 1 | Musique d'introduction** : https://drive.google.com/file/d/1obKFic_hMTdmr3ROYbEBA6JV_cAUqc-5/view?usp=sharing
- **Extrait 2 | Dispute** : https://drive.google.com/file/d/1nJOXKjOdFNOOSDyKnDLppcrwG_jEgZQ0/view?usp=sharing
- **Extrait 3 | Rires** : <https://drive.google.com/file/d/1GbAWoz8Smqvd2RMk8rB9ZTb0q4B-oUze/view?usp=sharing>
- **Extrait 4 | Sons métalliques** : https://drive.google.com/file/d/1316Y_LCT9T5jUZyJ7xp8-pBmr2-XO3NP/view?usp=sharing

SYNOPSIS ET NOTES D'INTENTION



Définir en amont synopsis (résumé de l'histoire) et note d'intention (texte pour expliquer pourquoi le réalisateur a envie de faire ce film et se projeter dans les images/sons)

CASCARITA

Synopsis

Quand les personnages s'animent pour jouer, lequel aura le plus d'énergie pour gagner ? Ce n'est peut-être pas celui que l'on croit...

Note d'intention

Cascarita est un **court-métrage** qui montre des scènes de la vie réelle et qui cherche à toucher un public de tout âge du fait que les personnages et l'histoire tourne autour du jeu et du sport.

Par l'**animation en volume**, le message essaye d'être clair et concis : les énergies renouvelables sont plus fructueuses et productives à long terme.

Définitions :

Court-métrage : le court-métrage est un film qui se définit par sa durée, il est souvent convenu qu'il s'agit d'un film de moins de 30 minutes. Le court-métrage existe dans la même diversité de formes, de techniques et de genres que le long-métrage : documentaire, fiction, film en prise de vues réelles, film d'animation, film expérimental, etc.

Animation en volume : L'animation en volume (également désignée par le terme anglais stop motion) est une technique d'animation utilisée avec des objets réels, dotés de volume. Alors que les objets sont immobiles en eux-mêmes, cette technique permet de créer l'illusion qu'ils sont dotés d'un mouvement naturel.



SYNOPSIS ET NOTES D'INTENTION



RAMON

Synopsis

Après des mois d'entraînements, c'est l'heure de participer au championnat national. Cette compétition sera l'occasion pour de découvrir ce qui se cache derrière chaque rencontre, peu importe la victoire ou la défaite.

Note d'intention

Dans ce film court et amusant, la **caméra** est toujours à hauteur d'enfant. Cela nous donne vraiment leur **point de vue** à l'occasion d'un championnat... Au moment de la **post production**, nous avons créé des sons d'animaux qui donnent un côté magique au film.

Ce qui est incroyable avec le **documentaire**, c'est qu'il n'y a pas de **scenarior** à l'avance, nous ne savions pas ce qui aller se passer... C'était super excitant et fort en adrénaline.

Définitions :

Caméra : Appareil de prises de vues utilisé dans l'audiovisuel pour capturer et enregistrer l'image.

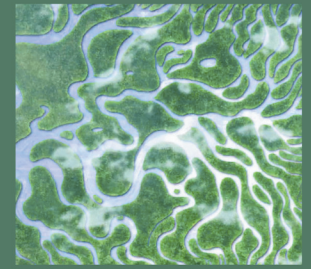
Point de vue : endroit où l'on se place pour examiner quelque chose.

Post production : ensemble des opérations qui finalisent la fabrication d'un film et se qui se font après le tournage : montage, mixage audio, étalonnage etc.

Documentaire : genre cinématographique informatif pour décrire une certaine réalité.

Scenarior : document décrivant l'action (d'un film), comprenant indications techniques et dialogues.

SYNOPSIS ET NOTES D'INTENTION



Y ASI APARECIERON LOS RIOS

Synopsis

Ce conte péruvien nous embarque dans une histoire poétique et vivifiante où l'animation donne vie au récit des anciens, apportant ainsi vie et couleurs aux paysages.

Note d'intention

Le **documentaire** nous fait découvrir les **Kukama**. Une culture riche en mythologie qui rejoint les êtres qu'elle aime en rêve. Pour eux la nature est le centre, la force et la mère de l'univers. Mais pétrole, bateaux commerciaux et **mégaprojets** menacent leur environnement.

Le **court-métrage** est une célébration de leurs arts, musiques, légendes et croyances mais est aussi un appel urgent à conserver et protéger les peuples d'Amazonie, leurs fleuves et leurs forêts.

Définition :

Mégaprojets : travaux impliquant la construction de gros bâtiments de nature industrielle, minière, portuaire, ou encore énergétique, mais aussi à des projets liés aux services (tourisme et hôtellerie, centres commerciaux, parcs d'attraction, grands musées...), avec comme dénominateur commun le gigantisme et les conséquences importantes, positives et négatives.

SYNOPSIS ET NOTES D'INTENTION



AILIN EN LA LUNA

Synopsis

Après l'école on a qu'une envie, s'amuser ! Mais, entre les nombreuses tâches du quotidien et la fatigue, la dispute n'est pas loin. Heureusement il existe un ingrédient essentiel à la réconciliation : l'amour.

Note d'intention

La **chanson** du film, c'est mon mari qui l'a composée avant de commencer le tournage. C'était pour moi une nécessité que les personnages chantent. Je voulais que la chanson m'aide à les définir et face passer un message important : les câlins guérissent les blessures.

L'histoire est inspirée d'une anecdote avec une amie. C'était il y a plus de 20 ans, nous étions au parc avec nos deux filles et mon amie me racontait qu'elle était triste car la nuit précédente sa petite fille, Ailin, avait eu peur de se retrouver sur la lune seule, sans nourriture et sans jouet.



SYNOPSIS ET NOTES D'INTENTION



EL TROMPETISTA

Synopsis

Dans un lieu où la vie est réglée comme du papier à musique, un personnage découvre son pouvoir créateur à travers l'expression colorée de son imagination.

Note d'intention

L'histoire présente la confrontation d'un esprit joyeux face à la rigidité du groupe dont il fait parti. L'**individualité** créatrice face à l'**homogénéité**. Pour cela, le **court-métrage** se développe autour de contraste : une atmosphère grise, dure, des formes carrées faces à une figure ronde, aimable aux couleurs plus chaudes.

Le **son** joue également un rôle important dans l'histoire : il se fait la métaphore de la liberté via des sons tirés du jazz et du blues. Il est le signal de la rébellion et de la solidarité pour s'émanciper de l'ordre établi. Une leçon de courage afin de ne jamais être emprisonné.

Définitions :

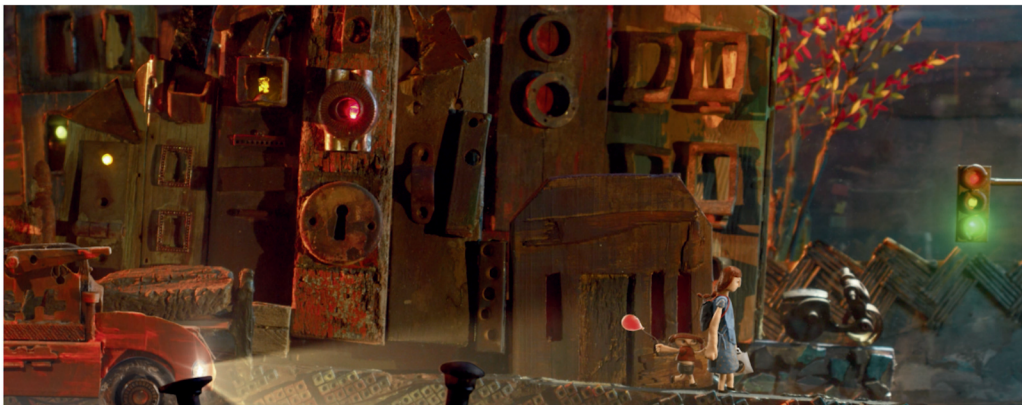
Individualité : Caractères et caractéristiques par lesquels une personne ou une chose est différente des autres.

Homogénéité : personnes, attitudes, opinions ou goûts identiques/tous pareil.

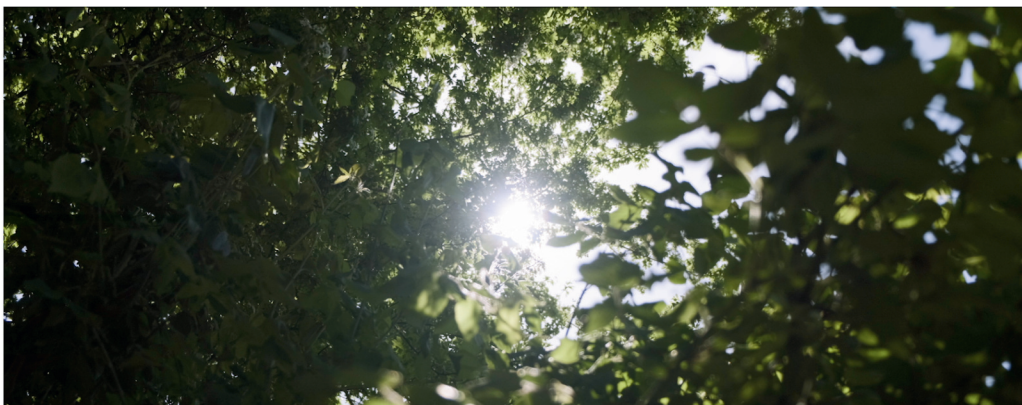
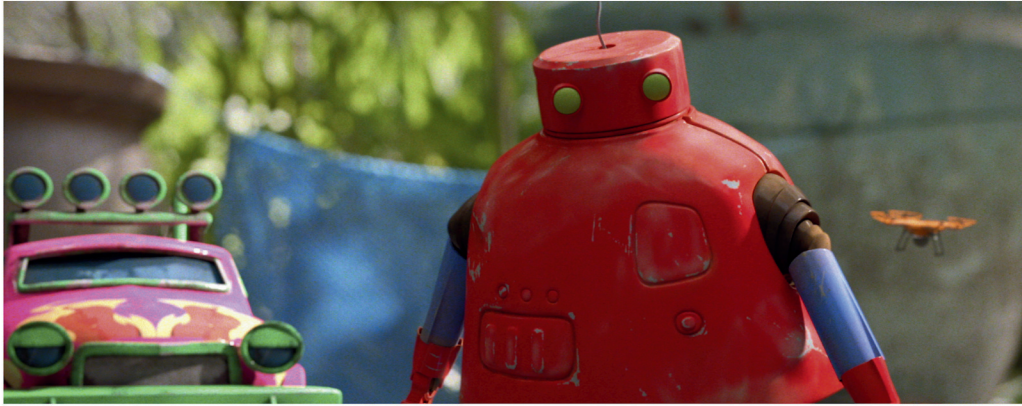
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



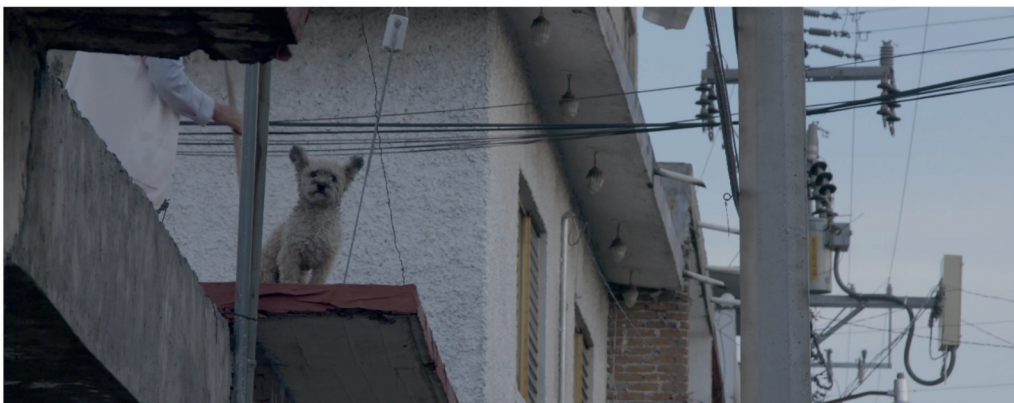
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



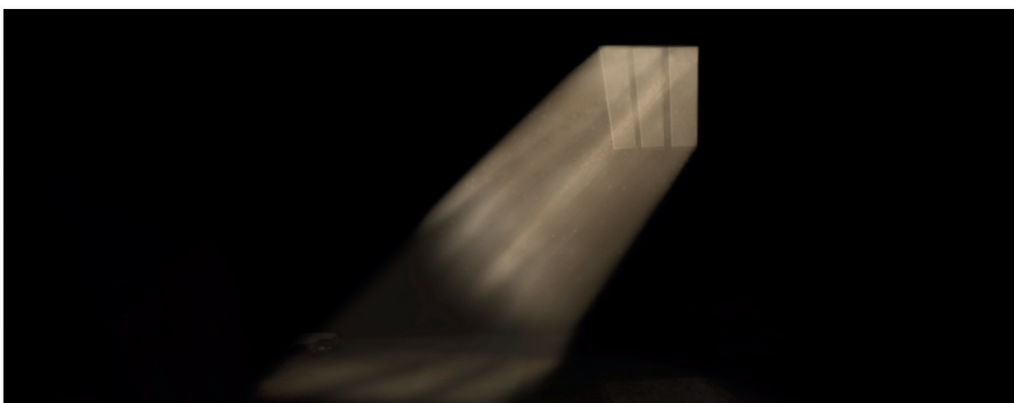
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



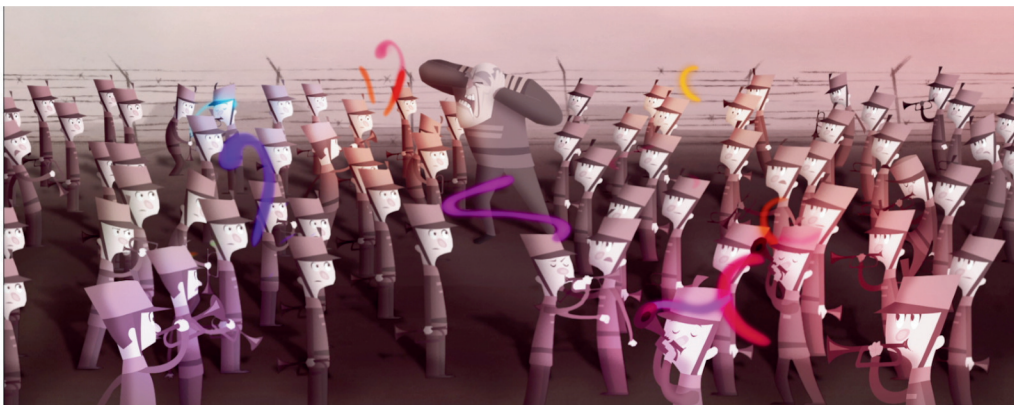
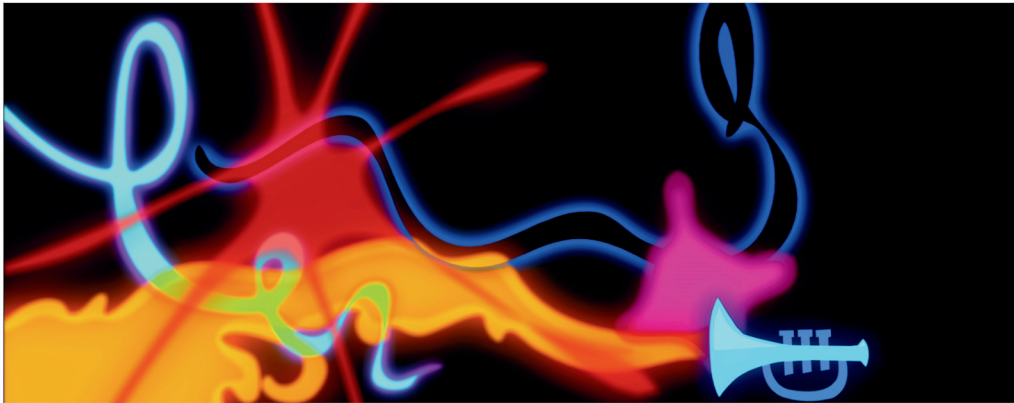
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



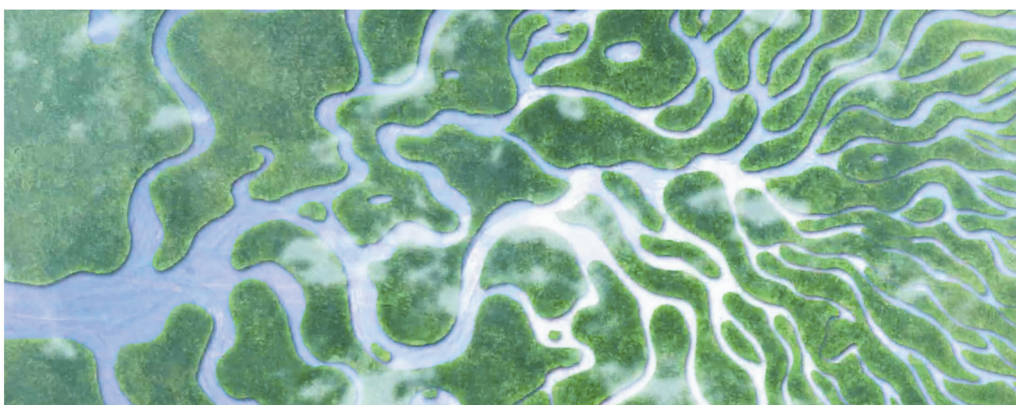
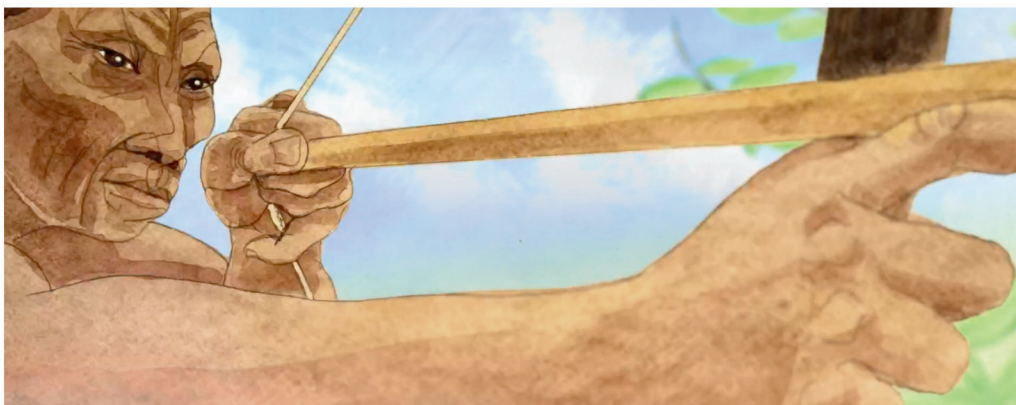
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



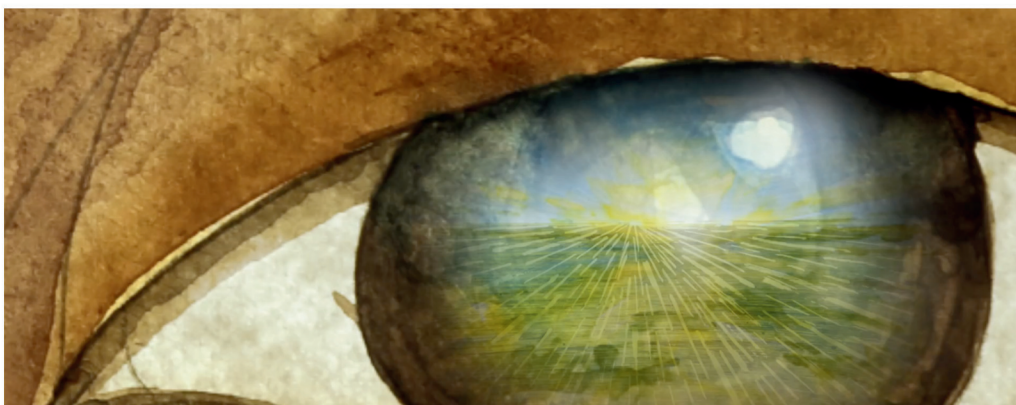
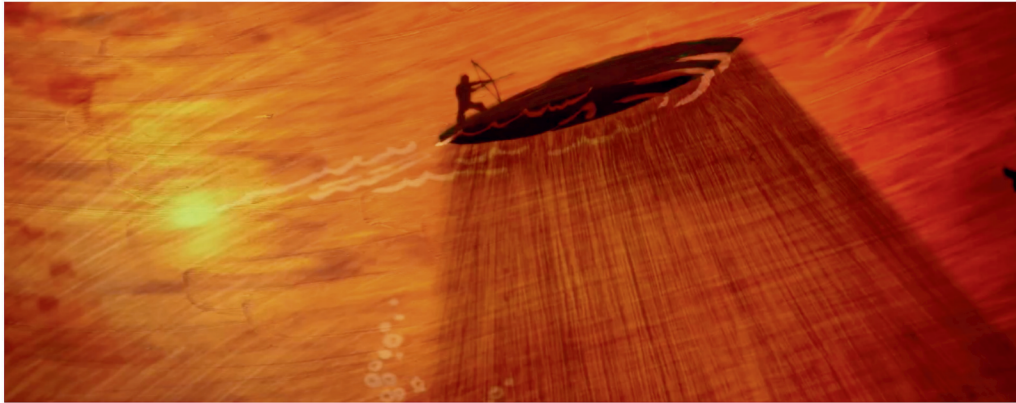
PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER



PHOTOGRAMMES À DÉCOUPER





CARTES CONSIGNES À PLIER



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

- ...EN LE MIMANT
- ...EN LE DESSINANT
- ...AVEC UN MOT SEULEMENT
- ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
- ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
- JOKER : À VOUS DE CHOISIR



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

- ...EN LE MIMANT
- ...EN LE DESSINANT
- ...AVEC UN MOT SEULEMENT
- ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
- ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
- JOKER : À VOUS DE CHOISIR



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

- ...EN LE MIMANT
- ...EN LE DESSINANT
- ...AVEC UN MOT SEULEMENT
- ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
- ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
- JOKER : À VOUS DE CHOISIR



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...

- ...EN LE MIMANT
- ...EN LE DESSINANT
- ...AVEC UN MOT SEULEMENT
- ...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON
- ...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ
- JOKER : À VOUS DE CHOISIR

EQUIPE DU MEXIQUE



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...



...EN LE MIMANT



...EN LE DESSINANT



...AVEC UN MOT SEULEMENT



...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON



...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ



JOKER : À VOUS DE CHOISIR

EQUIPE DE LA COLOMBIE



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...



...EN LE MIMANT



...EN LE DESSINANT



...AVEC UN MOT SEULEMENT



...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON



...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ



JOKER : À VOUS DE CHOISIR

EQUIPE DE L'ARGENTINE



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...



...EN LE MIMANT



...EN LE DESSINANT



...AVEC UN MOT SEULEMENT



...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON



...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ



JOKER : À VOUS DE CHOISIR

EQUIPE DU PÉROU



FAITES DEVINER LE PHOTOGRAMME...



...EN LE MIMANT



...EN LE DESSINANT



...AVEC UN MOT SEULEMENT



...AVEC UN BRUITAGE, UNE MÉLODIE, UN SON



...EN EXPRIMANT LE CONTRAIRE DE CE QUE VOUS VOYEZ



JOKER : À VOUS DE CHOISIR

ASSOCIATION RENCONTRES CINÉMAS D'AMÉRIQUE LATINE



Ce programme de courts-métrages est conçu par l'Association des Rencontres des Cinémas d'Amérique latine de Toulouse, qui organise chaque année le festival Cinélatino, Rencontres de Toulouse. "Les Rencontres ont été créées par un collectif d'associations de solidarité avec l'Amérique Latine [...]. La prise de conscience du danger que courent les cinémas latinoaméricains, née de contacts directs, a orienté la question de la solidarité en termes généraux vers une "solidarité cinématographique". En 1991, le collectif décide de créer un organisme s'occupant spécifiquement du cinéma, l'ARCALT - Association des Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse - son objectif étant d'aider et de défendre les cinémas d'Amérique latine : mieux les faire connaître, diffuser et distribuer en France". L'ARCALT est une association loi 1901. (extrait de "Films latinoaméricains, festivals français" d'Amanda Rueda in Caravelle n°83, p 98-99, Toulouse 2004). L'association organise depuis 1989 les Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse afin que se nouent des liens entre les créateurs latinoaméricains invités, les publics, les professionnels et les médias. Les Rencontres sont devenues un lieu de débats, d'échanges et de découvertes. Elle publie depuis 1992 la revue Cinémas d'Amérique latine, l'unique revue au monde consacrée aux cinématographies latino-américaines. En 2002, elle crée avec le Festival de San Sebastián, Cinéma en Construction, initiative qui vient en aide aux films latino-américains en difficulté à l'étape de la post-production. Depuis 2005, l'ARCALT organise aussi Cinéma en Développement, un espace de mise en réseau des professionnels européens et latino-américains. Enfin, depuis 2016, l'association distribue un programme de courts-métrages à l'intention du jeune public : Petites Histoires d'Amérique Latine.

CONTACTS

Actions éducatives & scolaires - Laura Woittiez - laura.woittiez@cinelatino.fr
Programme distribué par l'ARCALT - Elen Gallien - elen.gallien@cinelatino.fr

ARCALT

77 rue du Taur 31000 Toulouse

Tel / 05 61 32 98 83

PETITES HISTOIRES D'AMÉRIQUE LATINE 5

LE JEU

