

BON VOYAGE, DIMITRI !

FICHES JEUX





Le Vélo de l'éléphant

Activité dès 4 ans - Durée : 20 minutes - À réaliser en classe ou en famille

Objectifs : découvrir une technique traditionnelle d'animation et analyser la décomposition du mouvement

Le jeu

Le pantin est une figurine de carton ou de papier, mince et colorée, dont les membres sont articulés. Ses bras, ses jambes et sa tête peuvent bouger pour donner vie à un personnage.

À votre tour, créez votre pantin de l'éléphant et faites-lui vivre de belles aventures « animées ».

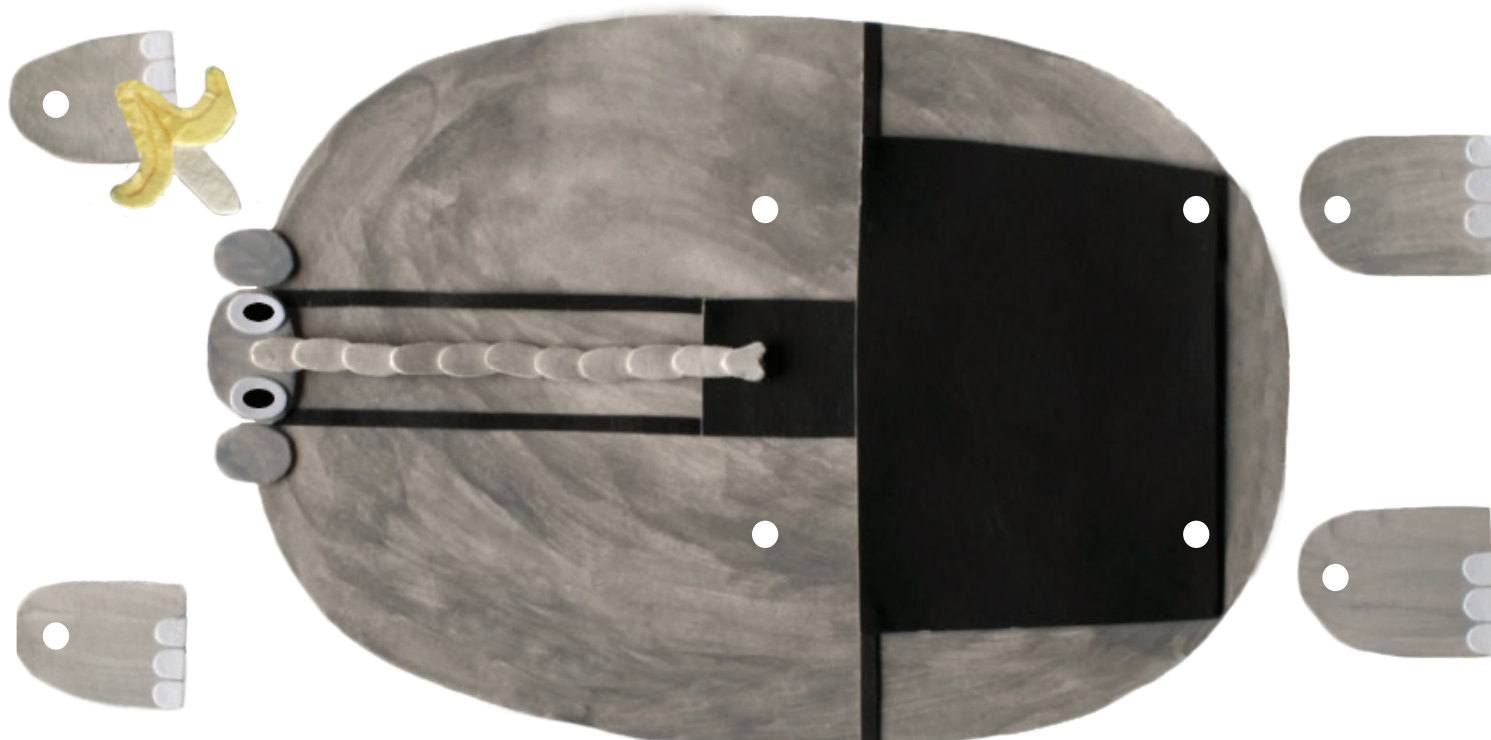
Fabriquer un pantin

1. Imprimez cette fiche jeu sur une feuille cartonnée (si vous n'en avez pas, imprimez-la sur une feuille de papier classique et collez-la ensuite sur un carton).
2. Découpez les différentes parties de l'éléphant.
3. Perforez chaque pièce au niveau des points blancs.
4. Positionnez les bras et les jambes de l'éléphant, puis fixez-les à son corps à l'aide d'attaches parisiennes. L'éléphant peut maintenant s'asseoir pour manger sa banane.



Matériel :

- une feuille de papier cartonnée (190 grammes),
- une paire de ciseaux,
- une perforatrice,
- 4 attaches parisiennes.



Flocon de neige

Activité dès 4 ans - Durée : 30 minutes - À réaliser en classe ou en famille

Objectifs : reconstruire un story-board et apprendre à donner du sens aux images

Le jeu

À l'origine de chaque film, il y a d'abord une histoire écrite : le scénario. C'est donc à partir de mots que les images sont construites puis ensuite organisées en différentes séquences et vignettes pour créer le story-board.

À votre tour, reconstituez le story-board de « Flocon de neige » en remettant dans l'ordre les images extraites du film.

Reconstituer un story-board

1. Imprimez cette fiche jeu sur une feuille de papier.

2. Découpez chacune des vignettes originales ci-dessous.

3. Organisez les images de manière à reconstruire l'histoire du film, dans l'ordre chronologique des différentes péripéties vécues par le jeune garçon.



Matériel :

- une feuille de papier,
- une paire de ciseaux,
- un tube de colle.

a



b



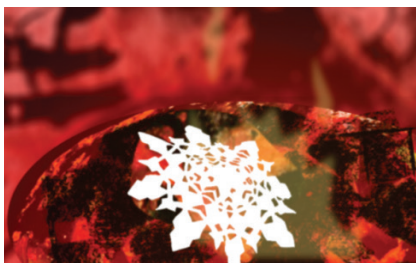
c



d



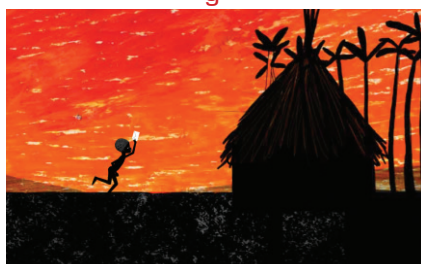
e



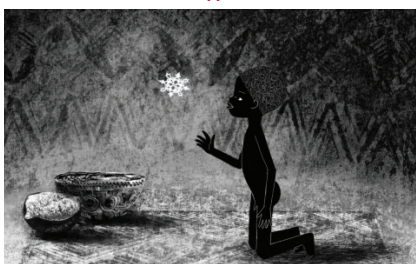
f



g



h



i





Tulkou

Activité dès 4 ans - Durée : 15 minutes - À réaliser en classe ou en famille

Objectifs : réaliser un jeu d'optique et aborder la notion de persistance rétinienne

Le jeu

Inventé par Peter Mark Roget en 1824, le thaumatrope est le premier jeu d'optique basé sur le principe de la persistance rétinienne, c'est-à-dire l'illusion du mouvement. Il s'agit d'un disque qui présente un dessin différent sur chacune de ses faces. En le faisant tourner rapidement, les deux images se confondent pour n'en former qu'une seule.

À votre tour, créez votre thaumatrope en permettant au Tulkou de retrouver son petit coeur de poisson.

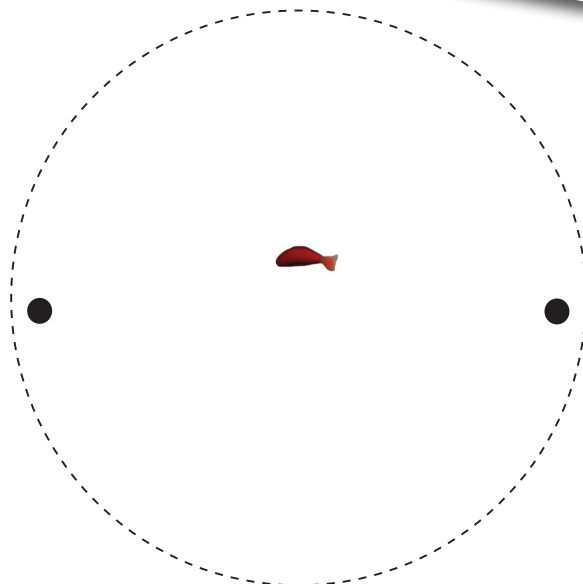
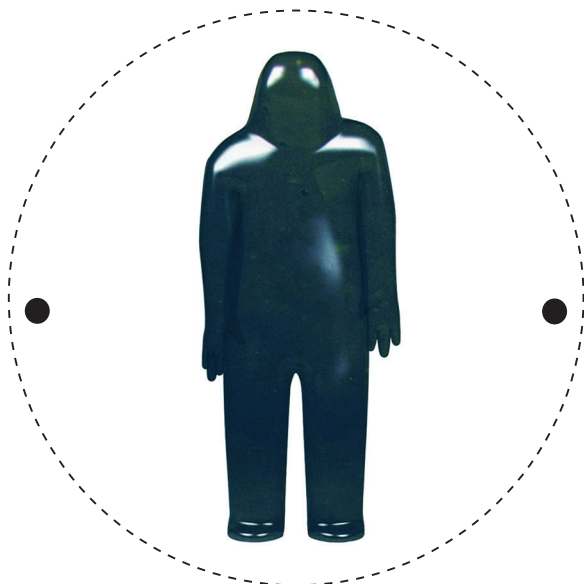
Réaliser un thaumatrope

1. Imprimez cette fiche jeu sur une feuille cartonnée (si vous n'en avez pas, imprimez-la sur une feuille de papier classique et collez-la ensuite sur un carton).
2. Découpez les deux ronds selon les pointillés.
3. Perforez chaque rond au niveau des deux points noirs.
4. Collez les deux ronds dos-à-dos en positionnant l'une des deux faces à l'envers. Aidez-vous des trous pour superposer correctement les deux disques.
5. Au niveau de chacune des perforations, passez un élastique et faites une boucle en repassant l'élastique en son centre pour obtenir un nœud.
6. Faites tourner les deux élastiques entre le pouce et l'index tout en tirant dessus. Le disque suit alors le mouvement et le Tulkou retrouve son petit coeur de poisson.



Matériel :

- une feuille de papier cartonnée (190 grammes),
- une paire de ciseaux,
- une perforatrice,
- un tube de colle,
- 2 élastiques.





Dimitri à Ubuyu

Activité dès 4 ans - Durée : 10 minutes - À réaliser en classe ou en famille

Objectifs : développer l'attention et comprendre les enjeux de l'histoire

Le jeu

Le labyrinthe est le jeu d'observation et de repérage par excellence. À l'image d'un film, de ses péripéties au dénouement final, il propose plusieurs chemins pour une seule issue.

À votre tour, aidez Dimitri à sortir de ce labyrinthe grâce à l'aide de ses amis.

Résoudre un labyrinthe

1. Imprimez cette fiche jeu sur une feuille de papier.
2. À l'aide d'un stylo, tracez le chemin que doit suivre Dimitri pour retrouver ses parents.



Matériel :

- une feuille de papier,
- un stylo.

