



## La Magie Karel Zeman

1

### Programme de 5 courts métrages d'animation réalisés par Karel Zeman

Réalisation : Karel Zeman  
entre 1945 et 1972  
Durée : 45 minutes

*Rêve de Noël*, 1945, 11'.

*Le Hamster*, 1946, 9'.

*Un fer à cheval porte-bonheur*, 1946, 5'.

*Monsieur Prokouk horloger*, 1972, 9'.

*Inspiration*, 1949, 11'

### Programme sans paroles

### Sommaire

#### 1ère partie: Pour l'enseignant

- Informations sur le programme
- Connaissances culturelles utiles
  - Généralités
  - Film par film
- Indispensable à considérer avec les élèves
  - Des histoires courtes
  - De l'animation cinématographique
  - Des connaissances autour du cinéma
- Relations avec d'autres domaines d'enseignement
- Des dossiers pédagogiques à consulter

#### 2ème partie: Avec les élèves

- Avant la séance au cinéma
  - Autour du cinéma
  - Autour des particularités du programme
  - Des éléments de communication
- La séance au cinéma
  - La salle
  - Le programme de films
  - Film par film
- Après la séance au cinéma
  - L'expression des émotions
  - Vers une meilleure intelligence des films : Film par film
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques et des créations langagières
- Des références culturelles

## POUR L'ENSEIGNANT

### INFORMATIONS SUR LE PROGRAMME

2

- [Documentation](#) sur le site [Enfants de cinéma](#) association gérant le dispositif
- [Le point de vue sur le programme](#), rédigé par Hélène Deschamps pour Maternelle et Cinéma
- L'affiche sur le site [Passeurs d'images](#) site pédagogique national du dispositif « Maternelle et Cinéma »
- La [bande-annonce du programme](#)
- Des photogrammes sur le site pédagogique national du dispositif « Maternelle et Cinéma »
  - [Photogrammes Rêve de Noël](#)
  - [Photogrammes Inspiration](#)
  - [Photogrammes Le hamster](#)
  - [Photogrammes Fer à Cheval](#)
  - [Photogramme Monsieur Prokoup horloger](#)
- [Des informations sur Karel Zeman](#) sur Wikipedia
- Une vidéo expliquant [les procédés d'animation de Karel Zeman](#) (autour des courts-métrages entre 4'25 et 6'30). Attention, commentaires en anglais

#### **Pour voir les films**

- [Rêve de Noël](#)
- [Un fer à cheval porte-bonheur](#)
- [Monsieur Prokoup horloger](#)
- [Inspiration](#)

### CONNAISSANCES CULTURELLES UTILES

*La Magie de Karel Zeman* est un programme de 5 courts-métrages d'animation réalisés par le cinéaste tchèque Karel Zeman (1910-1989), regroupés par Malavida-films, maison d'édition et de production de films. Les films sont tous très anciens, presque 70 ans pour la plupart. Un travail de restauration de fond entamé par Malavida-films s'imposait.

*Rêve de Noël* (1945) et *Inspiration* (1948) étaient des pièces uniques et ont été restaurés.

Une version française de *Le Hamster* (1946), œuvre de jeunesse de Karel Zeman destiné aux tout-petits, a été produite.

On retrouve le même personnage dans *Un fer à cheval porte-bonheur* et dans *M. Prokoup Horloger*. Monsieur Proukok a fait l'objet de 14 opus à visée éducative. Ces films s'adressaient à un public spécifiquement tchèque, plus adulte qu'enfant, avec de nombreux sous-entendus politiques et sociaux. Ici, le programme présente le premier court-métrage de la série, une animation en volume de 1946, court et vraiment burlesque ainsi que le dernier, un dessin animé de 1972, créé grâce à une technique différente et plus accessible.

Le programme offre un éventail du talent de Karel Zeman. Les films de Karel Zeman ont parfois un côté bricolé... mais Zeman est reconnu comme un des grands maîtres de l'animation et surnommé le Production : Fabienne Py, conseillère pédagogique arts plastiques / coordinatrice Maternelle et Cinéma / Ecole et Cinéma – DSDEN67

*Georges Méliès tchèque*. Ses innovations techniques, améliorées depuis, sont encore utilisées dans les créations cinématographiques. La jeune génération de réalisateurs-animateurs tchèques continue de se référer à lui.

Karel Zeman a développé des techniques d'animation originales. Le premier, il n'hésite pas à mêler marionnettes et dessins dans un même film ou à utiliser des figurines en verre soufflé dans ses films d'animation. Il est également célèbre pour avoir mis en scène des acteurs sur fond de gravures originales et pour avoir combiné performances d'acteurs « réelles », animation et effets spéciaux. L'œuvre de Karel Zeman est principalement orientée pour les enfants.

### Film par film :

3

#### Rêve de Noël ([Voir le film](#))

Une petite fille découvre ses nouveaux cadeaux le soir de Noël et délaisse son ancien doudou. Celui-ci va tenter de la séduire en présentant un spectacle merveilleux en pleine nuit.

Palme d'Or au festival du court-métrage Cannes 1946.

Le film combine prises de vue directe et animation. Sans insistance aucune, le film porte haut des valeurs accessibles aux enfants, mises en scène de manière très poétique.

#### Le hamster

Un groupe d'animaux doit faire face à une montée des eaux menaçantes. Ils unissent leurs efforts pour survivre. Seul le hamster n'est pas solidaire et refuse d'aider les autres.

*Le Hamster* est un exemple de films tournés au lendemain de la guerre, dans le but de redresser la société dévastée par les cinq années d'occupation nazie. L'ambiance politique se manifeste dans la volonté de changement et tend vers le socialisme.

Le mot « hamster » s'emploie couramment en tchèque pour désigner une personne cupide.

Le film permet à Karel Zeman de mettre en pratique les recherches de marionnettes animées auxquelles il travaille depuis de nombreuses années. C'est un des premiers films d'animation avec marionnettes de l'histoire du cinéma tchèque.

C'est aussi le premier film pour lequel [Zdeněk Liška](#) (1922-1983) compose la musique. Zeman et Liška collaboreront pour 14 films.

#### Un fer à cheval porte-bonheur ([Voir le film](#))

En se promenant, monsieur Prokoup trouve un fer à cheval. Il l'emmène chez lui mais, contrairement à ses attentes, il s'en suit une série d'ennuis.

Dans ce film, Zeman crée un personnage qu'il réutilisera par la suite pour d'autres courts métrages créant ainsi une série. Monsieur Prokoup est un petit personnage en bois, avec une moustache en balai et canotier. Il est en quelque sorte la caricature d'un citoyen ordinaire. Les aventures du quotidien qui lui arrivent sont mises en scène dans un registre burlesque et se concluent dans un registre éducatif.

Dans *Un fer à cheval porte-bonheur*, la chute incite la population à la collecte et au recyclage dans une séquence mettant en scène des avancées de la modernité.

#### Monsieur Prokoup horloger ([Voir le film](#))

Monsieur Prokoup n'a plus envie de travailler... Il part se reposer loin de sa boutique. Mais depuis son départ, les choses ne tournent plus rond en ville et les animaux de la forêt le prennent pour modèle. Le film est créé 10 ans après le dernier film de M. Prokoup.

Les techniques d'animation de Karel Zeman ont évolué ; il exploite dans ce court-métrage les mêmes procédés que ceux qu'il développe, à la même époque dans son film *Sinbad* : association dessins

animés et éléments en volume, utilisation de papiers découpés, mixité de dessins, collages de gravures et de peintures.

Le contexte politique aussi a changé; la Tchécoslovaquie a connu le [\*Printemps de Prague\*](#) et vit la fermeté de la présence communiste. Le film illustre l'interdiction de toute entreprise individuelle privée et de ce fait, la disparition de l'enthousiasme au travail.

### Inspiration ([Voir le film](#))

Le film est un hommage aux maîtres verriers tchèques. Il raconte, dans le petit monde d'une goutte d'eau, une histoire d'amour sans paroles entre une Colombine transparente et un Pierrot né d'une graine de pissenlit.

Le court-métrage est constitué à la fois de séquences en prises directes (le maître verrier) et de séquences d'animation au cours desquelles Zeman anime du verre.

Les images sont poétiques, éloquentes, narratives et pleines de symboles.

Les quatre éléments sont convoqués : le minéral qui est à la base du verre, le feu qui rend le verre malléable, l'eau et l'air qui servent à refroidir le verre. Et sont présentés dans un monde imaginaire aquatique magnifié par la lumière avec des reflets éclatants dans l'eau mouvante, des lueurs perçues à travers le verre, des décorations faites de matières réfléchissantes, un coup de vent qui projette la graine de pissenlit dans la goutte d'eau.

Pour faire opérer la magie, Karel Zeman a eu recours à de nombreuses textures et à des jeux d'optique : fragments de verre évoquant des glaciers, verre dépoli, vases de cristal taillé disposés à l'envers pour figurer des récifs. Il a aussi joué avec de nombreuses prises de vue des reflets des personnages, renversant l'apesanteur, mettant en bas ce qui est d'ordinaire en haut.

A travers ces symboles et ces images, le film constitue une métaphore du mystère de la création. *Inspiration* est très certainement un des chefs-d'œuvre du cinéma de Zeman.

4

## INDISPENSABLE A CONSIDERER AVEC LES ELEVES

### Des histoires

- un générique encadrant chaque court-métrage pour annoncer le début et la fin du film
- des histoires différentes les unes des autres
- des histoires simples, sans paroles
- des histoires touchant le quotidien relevé par des touches burlesques ou des touches absurdes
- des histoires pleines de poésies et de symboles dont certains peuvent être perçus par les élèves

### De l'animation cinématographique

- des animations simples, « bricolées »
- des animations cinématographiques pionnières
- des images poétiques

### Des connaissances cinématographiques à évoquer grâce des procédés cinématographiques présents dans les films

- sans parole et voix off
- différence entre prise de vue directe et animation
- champ et hors-champ
- le fondu enchaîné
- flou et net

## RELATIONS AVEC D'AUTRES DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

### Contributions à la maîtrise de la langue

- Apport de vocabulaire  
Un vocabulaire spécifique est proposé pour chaque court métrage dans la partie *Avec les élèves*.  
Il s'inscrit dans un univers de référence créé.  
L'enseignant.e le rend familier aux élèves, le réactive régulièrement et permet aux élèves de le réinvestir (Cf document M.E.N. [Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle](#), 2020).  
Des propositions sont faites dans la partie *Avec les élèves*.
- Créations langagières

### Enseignement moral et civique :

- Plaisir, soin et respect de mes jouets, mes objets
- Egoïsme, individualisme et solidarité

### Education au développement durable et civique :

- Tri et récupération des déchets (*Un fer à cheval porte bonheur*)

### Agir, s'exprimer, comprendre à travers les arts plastiques

- Créer une comptine
- Créer une marionnette en volume
- Créer une scène à partir de personnages en papier découpé
- Explorer la transparence

## DOSSIERS PEDAGOGIQUES A CONSULTER

- [Documentation pédagogique](#) sur le site *Passeurs de cinéma* association gérant le dispositif
- [Bibliographie](#) d'Anne-Sophie Zuber
- Le [dossier pédagogique](#) du dispositif Maternelle et Cinéma DSDEN de la Somme
- [Le dossier pédagogique](#) du dispositif Maternelle et Cinéma DSDEN de la Vienne
- [Le dossier pédagogique](#) du dispositif Maternelle et Cinéma DSDEN de la Haute-Saône

## AVEC LES ÉLÈVES

Cette rubrique permet aux enseignants de **se saisir de contenus et de démarches** pour accompagner la réflexion, l'enrichissement, les connaissances des élèves **dans la considération du film.**

## AVANT LA SEANCE AU CINEMA

Mettre les élèves en appétit et en attitude d'une séance au cinéma.

Pour cela, s'appuyer sur le [document présentant les incontournables à aborder.](#)

Les échanges seront nourris de la rencontre avec le film de première période en termes d'émotions, de sensations et de connaissances.

Le vocabulaire est réactivé et sollicité.

- **Autour du cinéma**

Rappeler que les films racontent ou rapportent des moments vécus ou non et que les films, comme les histoires lues ou racontées, appellent des émotions variées (peur / gaieté / malaise / etc.).

Annoncer que ce programme est fait d'histoires inventées et de courts-métrages animés.

**Vocabulaire utile**

film / court-métrage / dessin animé ≠ film d'animation / marionnettes animées / mis en scène / mise en scène / scénario

salle de cinéma / séance / visionner / projeter / générique / bande son /

poétique / merveilleux / fiction / réalité / imaginaire /

- **Autour des particularités du programme = Présenter quelques éléments du programme**

***La Magie de Karel Zeman***

- expliquer qu'il s'agit d'un programme de courts-métrages
- donner le titre et l'examiner – *qu'est-ce que la magie ? qu'est-ce qui est magique ? magie et cinéma ? – le cinéma est-il magique ? / qu'est-ce que Karel Zeman ou qui est Karel Zeman ? un magicien ? un magicien du cinéma ?*
- apporter des informations sur qui est Karel Zeman et du vocabulaire utile : metteur en scène / mettre en scène / faire un film /
- redéfinir ce qu'est **un titre et un générique** et rappeler que chaque film est encadré par un générique.  
Ici titre et générique sont écrits en tchèque
- donner les titres de chaque court-métrage
- à partir des titres, laisser supposer un contenu (ou en donner quelques éléments), sans pour autant déflorer le contenu. Ces contenus exprimés, seront confortés, infirmés et remis en question par les photogrammes présentés avant la séance (voir ci-dessous)

**Vocabulaire utile**

magie / rêver / illusions / extraordinaire / magique / étonnant / merveilleux / magicien / metteur en scène / réalisateur / réaliser un film / créer un film / quelques métiers simples du cinéma

- **Mettre à disposition des élèves quelques éléments de communication du cinéma**

Ceci dans un double enjeu : contribuer à la mise en place d'une culture autour du cinéma et mettre les élèves en familiarité avec les films.

- l'affiche et des photogrammes mis.e.s à disposition des élèves, soit sans être commenté.e.s : en affichage / dans un cahier spécifique / dans le cahier de vie de la classe plusieurs jours avant la séance en salle soit faisant l'objet d'une séance d'éducation à l'image et de langage (les)  
Quelle que soit la formule choisie, elle permet aux jeunes élèves d'approprier en partie, les contextes qu'il rencontrera dans les courts-métrages.  
Quelle que soit la formule choisie, les photogrammes seront réinvestis après la

séance de cinéma.

Accéder à ces documents sur le [site officiel de Maternelle et Cinéma](#)

Accéder à des pistes dans les dossiers pédagogiques des autres coordinations (voir § Dossiers pédagogiques à consulter)

- [la bande-annonce du film](#) est montrée. Elle présente de courts extraits de chaque film.

Ici, la bande annonce fait défiler les extraits sans transition entre les films mais donne le titre de chaque film. Les connaissances sur le titre, le générique, la notion de programme et de courts-métrages peuvent être réactivées.

- les synopsis (= résumés) sont [lus](#).

Ils peuvent être proposés dans un ordre différent de la bande annonce et du programme de manière à inviter les élèves à mettre en relation le texte lu, le contenu déjà perçu et le titre.

7

## LA SEANCE AU CINEMA

La salle et l'environnement	
<b>Les élèves y apprécient</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Retrouver univers de « grands » déjà connu</li><li>• Prendre des habitudes de spectateur</li><li>• Le plaisir d'un « spectacle »</li><li>• Le plaisir d'être ensemble pour...</li></ul>
<b>Les élèves y découvrent</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Des habitudes de spectateur</li><li>• Un comportement de spectateur</li><li>• Une organisation logistique et un matériel spécifique</li><li>• Des fauteuils de « grands »</li><li>• L'obscurité</li><li>• Des images sur très grand écran</li><li>• L'intensité du son et de la musique</li></ul>
<b>Les élèves y éprouvent (y retrouvent et y apprennent)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les sensations liées au lieu</li><li>• Les sensations liées au spectacle</li><li>• Une aisance personnelle</li><li>• Un comportement spécifique (entre respect des règles et partage d'émotions)</li><li>• Les sensations liées à l'esprit de communauté (rire ensemble)</li></ul>

## LE PROGRAMME

### Les élèves y apprécient

- Des histoires simples
- Des animations diverses
- Des valeurs qui les concernent
- Des images poétiques
- Une diversité d'émotions

### Les élèves y découvrent

- Un univers poétique
- Un court épisode burlesque
- Différentes émotions
- Différentes formes de solidarité

### Les élèves y éprouvent (et y apprennent)

- Différentes émotions
- Des images poétiques
- La distinction entre réel et fiction
- Quelques éléments du langage cinématographique

## Film par film

### Le rêve de Noël

#### Les élèves y apprécient

- Un contexte féérique
- Une histoire simple
- Un mélange rêve / réalité
- Un dilemme qui les habite
- Le happy-end

#### Les élèves y découvrent

- Un film en noir et blanc
- Un film sans parole
- Un mélange de 2 procédés cinématographiques
- La lisibilité des émotions (exagérées) sur les visages

#### Les élèves y éprouvent (et y apprennent)

- L'identification au personnage
- La contradiction de sentiments
- La variété de fabrication d'images cinématographiques
- Un film pionnier de l'animation



<b>Le Hamster</b>	
<b>Les élèves y apprécient</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'histoire</li> <li>• La diversité des personnages</li> <li>• La solidarité entre les personnages</li> <li>• L'individualisme</li> <li>• L'inventivité déployée pour résoudre le problème</li> </ul>
<b>Les élèves y découvrent</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des valeurs transmises par des histoires</li> <li>• Une animation cinématographique « bricolée »</li> <li>• Un film pionnier de l'animation</li> </ul>
<b>Les élèves y éprouvent (et y apprennent)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La force de la bande-son sur les ressentis personnels</li> <li>• La voix-off qui raconte</li> <li>• Le langage de récit</li> <li>• A réfléchir des comportements</li> </ul>

<b>Un fer à cheval porte-bonheur</b>	
<b>Les élèves y apprécient</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une histoire drôle</li> <li>• Un personnage simplet</li> <li>• Une animation cinématographique bricolée</li> </ul>
<b>Les élèves y découvrent</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des situations comiques du cinéma</li> </ul>
<b>Les élèves y éprouvent (et y apprennent)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La notion de chance / malchance</li> <li>• Une préoccupation de société</li> <li>• Le principe du recyclage</li> </ul>

<b>M. Prokoud horloger</b>	
<b>Les élèves y apprécient</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une nouvelle forme d'animation</li> <li>• De reconnaître un personnage</li> <li>• Des situations inattendues</li> </ul>
<b>Les élèves y découvrent</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des contradictions : plaisir/déplaisir au travail – travail / loisir</li> <li>• Les conséquences des actes</li> <li>• La notion du temps qui passe</li> <li>• La notion de la vitesse</li> </ul>
<b>Les élèves y éprouvent (et y apprennent)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une autre technique d'animation</li> <li>• Un personnage récurrent qui change de forme picturale</li> </ul>

<b>Inspiration</b>	
<b>Les élèves y apprécient</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un univers poétique</li> <li>• Des images énigmatiques</li> <li>• Une histoire plaisante</li> <li>• Des images séduisantes, éloquentes et narratives</li> </ul>
<b>Les élèves y découvrent</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une fantaisie poétique</li> <li>• Une technique d'animation originale</li> <li>• Des décors divers</li> <li>• Des jeux de lumière et de transparence</li> </ul>
<b>Les élèves y éprouvent (et y apprennent)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des images spécifiques à un scénariste</li> <li>• Le plaisir de l'image animée</li> <li>• Le jeu de la lumière, de la transparence, du reflet dans les images</li> <li>• Un matériau courant mais peu connu (des élèves) pour ses qualités artistiques</li> </ul>

## APRES LA SEANCE AU CINEMA

### L'expression des émotions ressenties

(une configuration en petit groupe d'élèves sera plus appropriée pour ce moment)

- Resituer les différents films, redonner les titres, rappeler de manière succincte le contenu
- Dire son film préféré en développant au moins un argument
- Evoquer un moment ressenti comme plus fort
  - Par la multitude des réponses, recenser ainsi les moments appelant des émotions différentes ; les moments où j'ai ri / les moments où j'ai été triste / les moments où j'ai été enchanté,
  - justifier les émotions : j'ai été triste parce que / j'ai ri parce que ....,
  - préciser le vocabulaire
- Dire quelque chose qui a été découvert, appris grâce aux films. L'enseignant.e pourra décliner en précisant «*quelque chose qui concerne les personnages*» «*qui concerne les images*» «*le son*» «*la morale*» etc. (à moduler selon le niveau de la classe)

### La réactivation des films ----- Vers une meilleure intelligence des films ----- film par film

Le document présente une approche pour chaque film du programme.

L'enseignant.e pourra faire le choix d'approfondir tous les films ou de ne privilégier que l'un ou l'autre, selon la(les) thématique(s) en cours dans la vie de la classe.

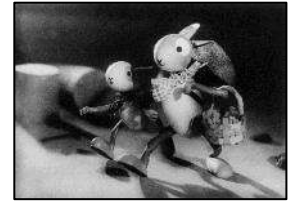
- **Le rêve de Noël**
    - recenser les objets et décoration qui font Noël et annoncent le contexte
    - retracer les grandes étapes de l'histoire
    - estimer et qualifier l'attitude de la petite fille
    - se projeter et dire une situation identique vécue personnellement, raconter et donner son sentiment
    - imaginer, décrire, mettre en mots le ressenti du doudou délaissé
    - faire un inventaire des réactions et ressentiments qui auraient pu être les siennes
    - décrire les moyens qu'il met en œuvre, les estimer
    - qualifier ses prestations et ses attitudes
    - recenser quelques éléments participant du fantastique dans le film. Mettre en évidence la « magie » du moment et la manière dont le cinéma permet cette magie. L'enseignant.e pourra s'appuyer sur les moyens mis en œuvre pour déclencher la tempête, sur la scène avec le bateau, sur la musique...etc.
- Vocabulaire utile :** délaissé / abandonner / séduire / plaire / une prestation / poétique / humour / comique / agile / maladroit / souple / émotions / magie / rêve /



- **Le hamster**

- retracer les grandes étapes de l'histoire,
- distinguer le début qui est en prises de vue directes et la narration en images animées.
- expliquer la voix qui raconte l'histoire (explication facilitée par la distinction entre les deux sortes d'images)
- raconter, décrire, expliquer le danger et les enjeux de l'histoire
- décrire les comportements des animaux et estimer les solutions trouvées pour répondre au danger
- mettre en relation les particularités physiques des animaux et leur implication dans la mésaventure (le transport de la pomme par le hérisson / la grenouille comme sirène / etc.)
- opposer le comportement du hamster, utiliser un vocabulaire approprié pour qualifier son attitude
- dire une chose ressentie comme plaisante dans le film, une chose ressentie comme déplaisante. Avec les élèves plus grands, l'enseignant.e peut préciser «une chose relative à l'histoire» «relative à la bande-son» «aux images» «aux personnages» «aux effets comiques» et varier ses demandes et ainsi sensibiliser aux composantes d'un film.

**Vocabulaire utile :** danger / péril / entraide / solidarité / individualisme / égoïste / voix off / images en prise de vue / images animées / marionnettes animées



- **Un fer à cheval porte-bonheur**

- définir un porte-bonheur en donnant des exemples et en trouvant des synonymes
- recenser les ennuis qui arrivent à M. Prokoup
- relever quelques situations ayant fait rire
- expliquer ce qui faisait le comique
- après un premier inventaire « grossier », l'enseignant peut proposer (ou construire avec les élèves) une structure de phrase pour formaliser le propos, mettre en valeur le comique de la situation et créer avec les élèves une courte comptine
- expliquer le pourquoi du recyclage et entrer dans un propos autour du recyclage et du développement durable. Quelles habitudes de recyclage ? à l'école ? à la maison ? Pourquoi recycle-t-on ? Que peut-on encore recycler ? Etc.

**Vocabulaire utile :** amulette / grigri / fétiche / talisman / mascotte / ennui / tracas / désagrément / absurde / comique / recyclage / développement durable /



- **M. Prokoup horloger**

- opposer la vie que M. Prokoup se souhaite et celle qu'il doit assurer en tant qu'horloger
- recenser les moyens qu'il met en oeuvre pour échapper à sa vie professionnelle, les estimer, les critiquer,
- relever quelques séquences ayant fait rire



- relever quelques séquences irréalisables dans la réalité (fermeture éclair sur tronc d'arbre / voyager dans les airs au moyen de trois ballons gonflables / etc.)
- comprendre et expliquer le revirement d'attitude de M. Prokoud
- recenser différents types d'horloges et de montres et d'objets de mesure du temps  
**Vocabulaire utile :** horloge / horloger et autres métiers présents dans le film / temps / montre / papier découpé / travail / loisir

### • Inspiration

- évoquer quelques séquences, des décors, des actions remarquables et retenus
- distinguer les séquences présentant le travail de conception du film animé
- expliquer la différence et la raison d'être
- se remémorer et dire comment se fait le passage de la réalité au film d'animation
- émettre des hypothèses sur les matériaux utilisés pour réaliser les images animées. On prendra appui sur les notions de transparence, de reflets, de lumières
- recenser des objets, des éléments architecturaux, des éléments urbains faits en verre  
**Vocabulaire utile :** prise de vues / images animées / réel / fiction / création / lumière / transparence / reflet / flou / net / poétique / rêverie



### Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques et des créations langagières

- **Création d'une comptine** à partir de *Un fer à cheval porte-bonheur*  
 S'appuyer sur les malheurs de M. Prokoud et créer une comptine. Utiliser une formule répétitive mettant en valeur le comique et l'absurde de la situation. La phrase devra contenir les termes : fer à cheval / Prokoud / malheur / porte-bonheur.  
 Enrichir les phrases d'adjectifs dans un registre comique ou dramatique. / Organiser les phrases créées de manière mélodique. Eventuellement ajouter des onomatopées pour contribuer à l'ambiance comique ou dramatique.
- **Création d'une marionnette en volume** à partir de *Un fer à cheval porte-bonheur / le Hamster/ Rêve de Noël*  
 Les personnages de quelques courts-métrages sont tous des « bricolages » en volume



Ils sont articulés et mobiles

#### 1. Observer, voir, décrire

- observer les photogrammes de personnages, les décrire
- estimer les éléments qui composent les marionnettes  
 le langage plastique sera mobilisé = parler de formes / de matières / de textures
- observer les attitudes des marionnettes
- décrire différentes attitudes  
**Vocabulaire utile :** rond / long / carré / cube / ovale / pointu / plastique / bois / tissu / laine / carton / papier / en mouvement / bouger / articulé /

## 2. Se familiariser, jouer avec des personnages en volume

- créer une collection de personnages en volume, (playmobils / peluches / poupées de chiffon / pantins-mannequins de bois / etc.) disponibles pour les élèves
- manipuler / varier les attitudes / décrire

## 3. Enrichir les connaissances, les moyens plastiques disponibles et le vocabulaire –

- décrire des attitudes, des éléments corporels, des actions
- avec les élèves plus grands, dessiner des attitudes

## 4. Réaliser une marionnette en volume



Différents procédés disponibles : chiffons et tissus / objets de récupération / fil de fer / fil de fer habillé de tissu ou de papier / papier froissé / éléments naturels (marrons / bouts de bois / etc.) / pâte malléable / etc.)

- Création d'une scène avec des personnages en papier découpé à partir de *M.Prokouk horloger*



## 1. Observer, voir, décrire

- observer les photogrammes de personnages, les décrire
- repérer les attitudes des personnages et les expressions des visages

## 2. Réaliser des personnages

Matériel utile : des feuilles légèrement cartonnées / des crayons / des ciseaux

- dessiner des personnages ayant des attitudes éloquentes. Être attentifs à l'épaisseur des éléments des personnages (bras / doigts / chevelure/etc. )
- découper les réalisations
- trouver un système permettant la verticalité des personnages

Autres solutions : découper des personnages dans des magazines (penser à les renforcer avant le découpage)

## 3. Regrouper l'ensemble des personnages pour créer une scène

- réfléchir une situation à mettre en scène
- créer un décor pour la scène
- réaliser la scène avec les personnages en jouant sur des dispositions des personnages différentes.

- **Explorer, expérimenter la transparence** à partir de *Inspiration*

1. **Créer une collection autour de « transparent »**

- collection d'objets mais aussi de matière (papier calque / plastiques transparents / papier bulle / plaque de rhodoïd/ etc.

2. **Réaliser une composition plastique (en deux ou en trois dimensions) avec des éléments transparents**

---

**Des références culturelles pour débiter le PEAC de l'élève:**

- Littérature de jeunesse
  - Voir [bibliographie](#)
- Cinéma et courts métrages
  - Charlie Chaplin, *Les temps modernes*, 1936 ([voir l'extrait](#))
- Œuvres d'art et images
  - Arman (1928-2005), *L'heure de tous*, 1985

Fabienne PY — Conseillère pédagogique en arts visuels —  
Coordinatrice MetC67 / EetC67  
\_\_\_\_\_ DSDEN du Bas-Rhin \_\_\_\_\_

