



FICHE ACTIVITÉ #2

SPOT MOTION

La publicité est présente quotidiennement dans la vie des enfants : dans la rue, à la télévision ou encore sur internet. Dès le plus jeune âge, ils constituent une cible privilégiée et doivent être accompagnés dans la compréhension de la publicité et de ses effets sur le comportement.

Le projet « *Spot Motion* » propose aux enfants de se mettre dans la peau de réalisateur.trice.s publicitaire et de s'initier à la création d'un spot publicitaire via la technique du stop motion (animation en volume).

Ils seront d'abord sensibilisés aux origines du cinéma, puis réaliseront leur propre film publicitaire humoristique pour enfin aboutir à la mise en place d'une séance de projection à laquelle les parents seront conviés.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Des fiches détaillées pour fabriquer [des jouets d'optiques](#)
- La pyramide alimentaire du site [mangerbouger.be](#)
- Le tutoriel de l'application [Kool capture](#)
- Le tutoriel de l'application [Stop Motion Studio](#)
- 1 jour 1 question : [à quoi ça sert la pub ?](#)
- Une [publicité](#) utilisant la technique du Stop Motion
- [L'arroseur arrosé](#), l'un des premiers films de l'histoire du cinéma

OBJECTIFS DU PROJET

- Sensibiliser les enfants aux origines du cinéma
- Découvrir la technique du stop motion
- Comprendre les mécanismes de la publicité

SENSIBILISATION

Pour s'immerger dans le métier de réalisateur publicitaire, rien de tel que de remonter aux origines du cinéma. L'animateur.trice organise dans ce but une séance de projection à la découverte des premiers films des frères Lumières jusqu'aux films d'animation récents réalisés avec la technique du stop motion. A la fin de la projection, une séance de discussion est organisée pour partager les réactions des enfants. L'animateur.trice présente ensuite à la fin de la séance le projet « Spot Motion » et propose la visualisation d'une publicité réalisée en stop motion (cf supports pédagogiques).

SÉANCES

ETAPE 1

Fabrication de jouets d'optiques pour sensibiliser les enfants aux origines du cinéma d'animation. L'animateur.trice présente dans un premier temps des prototypes de jouets déjà réalisés : zootrope, thaumatrope, folioscope, phénakistiscope... Les enfants se répartissent ensuite en sous-groupes et choisissent le jouet qu'ils souhaitent réaliser. Avec l'aide de l'animateur.trice et des ressources pédagogiques (voir dans ressources les fiches détaillées de chaque fabrication), les enfants réalisent et expérimentent leur jouet d'optique.

ETAPE 2

Sensibilisation à la publicité. Avec l'aide d'un jeu d'images, l'animateur.trice questionne les enfants dans un premier temps sur leurs besoins nutritionnels en leur demandant : qu'avez-vous besoin de manger pour être en bonne santé ? Parmi les images d'aliments, les enfants peuvent piocher ceux dont ils ont besoin puis les classer par ordre de préférence. A titre de comparaison, l'animateur.trice présente la pyramide alimentaire du site mangerbouger.be. l'animateur.trice explique ensuite que la majorité des publicités mettent en avant les produits qui correspondent aux besoins les moins importants : produits sucrés, gazeux... en proposant quelques visionnages. Chaque enfant est invité à exprimer ce qu'il ressent après ces visionnages afin de lui permettre de comprendre le lien entre publicité et influence sur le comportement.

ETAPE 3

Réalisation des scénarii. En introduction, l'animateur.trice interroge le groupe et facilite les échanges : « qu'est qu'une publicité ? », « comment une publicité nous donne envie d'acheter un produit ? ». Les enfants se répartissent en sous-groupes et sont invités à inventer un produit inutile ou insolite (un crayon qui n'écrit pas, un bonbon goût crotte de nez...), à lui trouver un nom puis à imaginer un scénario de publicité par le dessin.

ETAPE 4

Découverte de la technique du stop motion et du fonctionnement de l'application choisie (cf supports pédagogiques). Les enfants font des essais de tournages à partir d'objets simples et testent la mise en scène, l'éclairage, le séquençement, le montage...

ETAPE 5

Atelier décors et scénographie. A l'aide de pâte à modeler, de dessins, d'objets de la vie courante, de jouets en plastique, de play-mobils, de matériaux de récupération... les enfants imaginent et créent les décors de leur publicité.

ETAPE 6

Finalisation des décors et test du scénario (sans filmer).

ETAPE 7

Tournage des films. A noter : les applications et logiciels recommandés ne nécessitent pas de travail de montage et assurent donc un gain de temps.

ETAPE 8

Visionnage de tous les films. Débrief avec les enfants sur les films et sur le projet en général : qu'est qu'ils ont le plus aimé ? Est-ce qu'ils ont rencontrés des difficultés ? Ont-ils appris quelque chose ? Est-ce qu'ils vont regarder les publicités d'un autre œil ?

LA SORTIE

Visite de la Cinémathèque française. Les enfants découvriront les collections d'appareils (projecteurs, caméras, boîtes d'optiques...) datant de 1938, à l'origine de l'histoire de la production audiovisuelle française. Ils seront sensibilisés aux techniques et à l'histoire du cinéma.

LA RESTITUTION

Organisation d'une séance de visionnage des films avec les parents. Le lieu d'accueil est transformé en salle de cinéma, on distribue du pop-corn. Les décors en carton sont exposés.

De la peinture

Du matériel pour le décor : carton, coton, herbe, feuilles, pâte à modeler...

Des jouets en plastique ou des objets de la vie courante

Tubes de colle et ciseaux

Smartphone ou ordinateur

1 trépied (ou des pinces à linge)