

# Stop motion : Des animaux inventés



SCIENCES,  
TECHNOLOGIE,  
INGÉNIERIE,  
ART et  
MATHÉMATIQUES  
13 x 40 min

# LIENS AVEC LES AVENTURES DE MARGOT ET SIMON



Margot et Simon partent de Wawa, dans le nord de l'Ontario, à la recherche de bonbons. Ils vont d'un continent à l'autre sur le dos de leur oie, la sculpture géante du village. Une formule magique transforme la sculpture en fidèle amie, qui transporte Margot et Simon vers leurs aventures. Leur périple et les péripéties sont présentés dans le livre numérique, [\*Les aventures de Margot et Simon : La chasse aux bonbons.\*](#) Ce qu'ils découvrent dans le livre est illustré et commenté dans le PPT [\*Découvertes du voyage.\*](#)

En ce moment, Margot et Simon commencent à penser à une nouvelle aventure. Quelle direction va prendre la future histoire? Vous allez les aider à rechercher des idées, proposer des illustrations et de nouvelles pistes d'aventures. Amusez-vous bien!

# INTENTION



Les processus d'écriture, d'enquête et de création artistique, présents dans le document, contribuent à un apprentissage efficace de diverses matières en 2<sup>e</sup> année.

## L'apprentissage se fait dans le contexte STIAM:

- la résolution de problèmes;
- le raisonnement et la justification;
- la réflexion;
- l'établissement de liens;
- la communication;
- la représentation;
- la sélection d'outils et de stratégies.

# STIAM - Littératie

L'approche (MATIS) STIAM a pour but d'amener l'élève à :

- faire preuve de motivation positive et de persévérance;
- bâtir des relations et communiquer avec assurance;
- développer la conscience de soi et un sentiment d'identité personnelle;
- penser de façon critique et créative;
- déceler et gérer ses émotions.



Quelles idées pourrions-nous développer en vue d'une production finale?

- Un projet individuel?
- Un projet en petites équipes?
- Un grand projet d'école ou de classe?

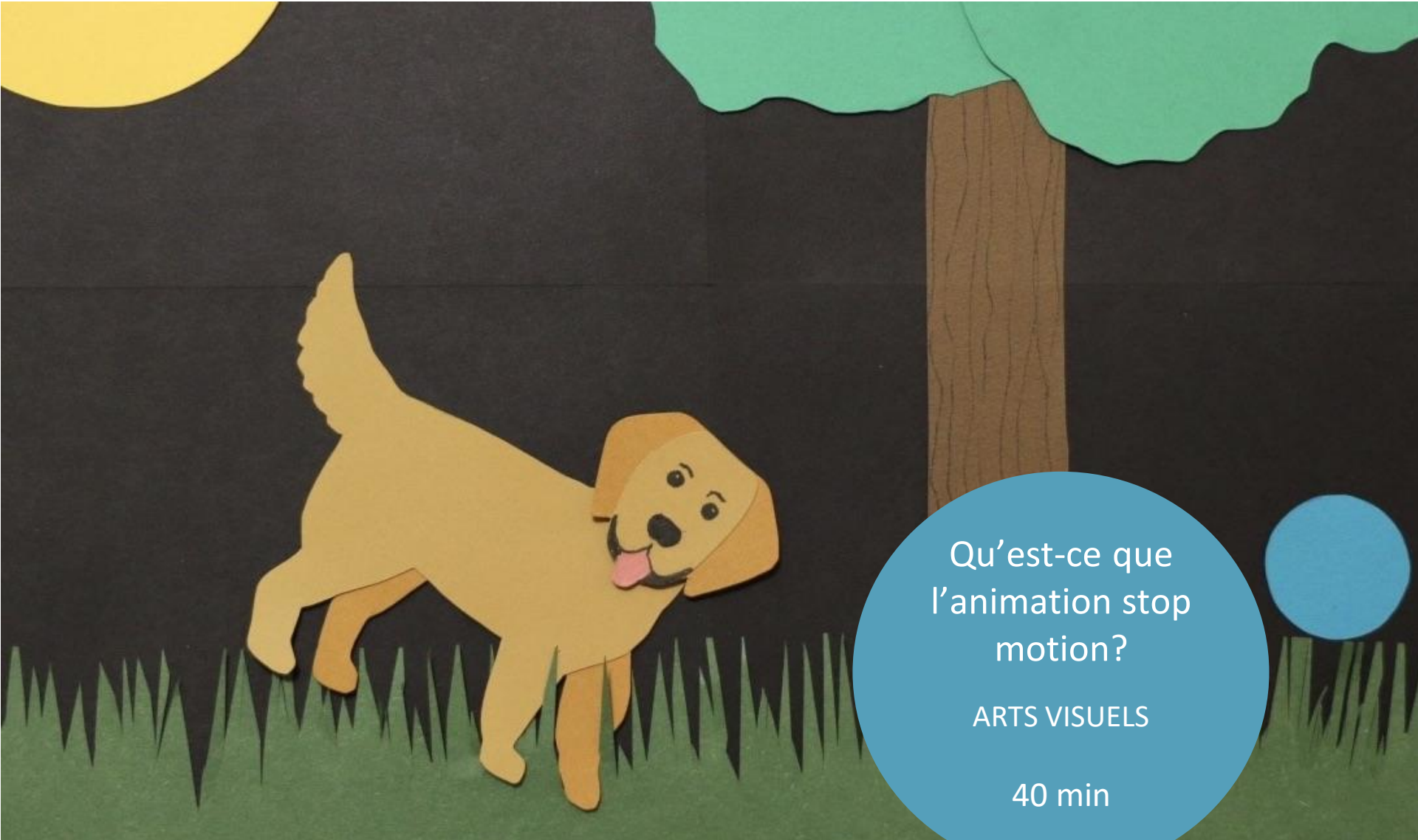
Qu'allons-nous pouvoir créer?

# ÉTAPES DU PROJET - Déroulement

## Titres des activités

<b>Découvrons le sujet</b>	<i>Qu'est-ce que l'animation stop motion?</i>	ARTS VISUELS et SCIENCES et TECHNOLOGIE	40 min
<b>Explorons et expérimentons</b>	<i>L'animal partagé / L'animal inventé</i>	ARTS VISUELS et SCIENCES	2 x 40 min
	<i>L'animal inventé en pâte à sel:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• La liste d'épicerie,</li><li>• Dissolution,</li><li>• Modelage.</li></ul>	ARTS VISUELS, MATHÉMATIQUES, SCIENCES et TECHNOLOGIE	4 x 40 min
	<i>Rencontre improbable / Le scénario</i>	ART DRAMATIQUE et FRANÇAIS	2 x 40 min
<b>Production et présentation</b>	<i>L'envers du décor</i>	ARTS VISUELS et SCIENCES	2 x 40 min
	<i>Silence, on tourne</i>	ARTS VISUELS et ART DRAMATIQUE	2 x 40 min
<b>Rétroaction</b>	<i>Retour sur l'activité. Bilan</i>		40 min

**Note:** Les activités présentées dans le document sont considérées en progression, avec votre participation. Vos commentaires, rétroactions et mention de coquilles linguistiques, permettront un ajustement et une amélioration de cette ressource et de futures activités à venir. [info@afeao.ca](mailto:info@afeao.ca)



Qu'est-ce que  
l'animation stop  
motion?

ARTS VISUELS

40 min

# Compréhension du sujet – Qu'est-ce que l'animation stop motion?

## INTENTION

Reconnaître diverses formes de représentations en arts visuels, par exemple, le stop motion.

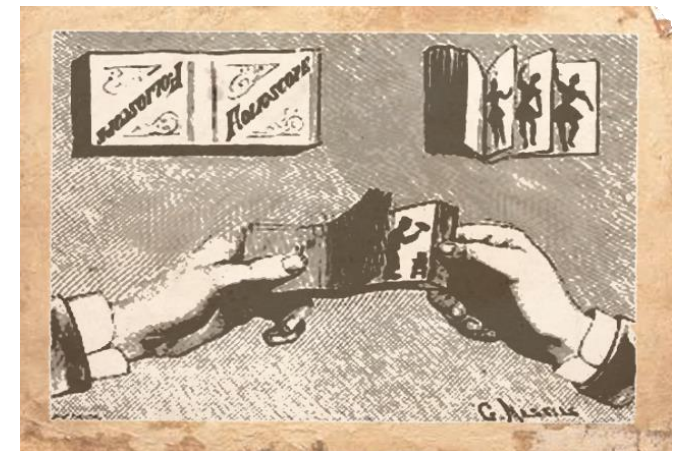
Les élèves se familiarisent avec le stop motion et le concept du mouvement en animation.

## DÉROULEMENT

1. Présenter un film d'animation stop motion de votre choix, ou un extrait (voir suggestions).
2. Questionner les élèves sur ce qu'ils ont observé. Est-ce qu'il s'agit de vrais personnages? De dessins? Comment cela pourrait-il être fait?
3. **Consulter le site du Musée d'art** contemporain de Toronto: <https://moca.ca/stop-motion-animation/> et montrer l'exemple proposé.
4. Expliquer les notions théoriques de l'animation stop motion (voir liens vers des sites expliquant le stop motion).
5. Faire les liens avec le concept du mouvement en sciences.
6. Présenter le concept du folioscope (flip-book) aux élèves et faire des liens avec le film d'animation classique qui utilise le même concept.
7. Faire assembler un petit livre à chaque élève.
8. Présenter le projet STIAM: Explorons comment faire notre film d'animation stop motion!

## MATÉRIEL

- TBI
- film stop motion (suggestions de films animés à l'ordinateur: [www.citizenkid.com](http://www.citizenkid.com))
- petit folioscope (flipbook) à assembler : [flipbook.pdf](http://flipbook.pdf)



# Ressources - Soutien

Les trucs en Scope : [Le folioscope](#)

## EXPLICATIONS DU STOP MOTION:

- [Qu'est-ce que le Stop Motion?](#)
- [Atelier de stop motion pour les enfants](#)
- [Réaliser un film d'animation avec sa classe](#)
- [C'est pas sorcier - il était Toon fois...](#)
- [Un projet d'animation Stop motion](#)

## EXEMPLES DE STOP MOTION FAIT PAR DES ÉLÈVES:

- Atelier réalisé au Musée d'art contemporain de Toronto : <https://moca.ca/stop-motion-animation/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=q70ERQEgiaM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NZvl85gZl2A>
- <https://www.youtube.com/watch?v=VxHoXW4Hk1s>

## TUTORIEL APPLICATION ANIMATION EN VOLUME (STOP MOTION STUDIO):

<https://www.youtube.com/watch?v=TouLnM61bQw>

[https://arts-appliques.ac-versailles.fr/IMG/pdf/tuto\\_animation\\_en\\_volume.pdf](https://arts-appliques.ac-versailles.fr/IMG/pdf/tuto_animation_en_volume.pdf)

# Comment faire un film en stop motion ou cinéma image par image?

- Le stop motion est une technique d'animation image par image qui utilise des petits objets pour créer un film.
- Le mouvement qu'on voit à l'écran est une illusion, car il s'agit d'images fixes qui se succèdent.
- Pour donner l'illusion du mouvement, on doit prendre beaucoup de photos pour **décomposer chaque mouvement**, puis les assembler pour créer une suite d'images.
- Pour obtenir un mouvement fluide, il te faut au moins **12 images par seconde** de film.
- Il est important que ton appareil photo soit **stable** et ne change pas de position entre chaque photo.
- L'éclairage doit aussi être identique dans toutes les photos.
- Tu peux utiliser n'importe quel objet et l'animer.

## Il te faut :

- du papier et des cartons de couleurs
- un crayon
- de la pâte à sel
- de la peinture
- une application de stop motion
- une tablette électronique ou un téléphone intelligent
- un support pour ta tablette
- une source d'éclairage



# Le déroulement de l'expérimentation

1. Fabrique ton personnage avec la pâte à sel.
2. Imagine une histoire pour ton personnage et ses amis. Il doit y avoir un début, un milieu et une fin.
3. Planifie les déplacements des personnages du début à la fin de l'histoire.
4. Prépare ton décor.
5. Place tes personnages sur le décor au point A, qui est le début de ton histoire.
6. Installe la tablette électronique sur un support au-dessus de ton décor.
7. Éclaire ton décor avec une lampe.
8. Ouvre l'application Stop Motion Studio et prends une photo de la scène. Ne touche pas à ta tablette entre les photos. Elle doit rester exactement dans la même position.
9. Déplace tes personnages vers leur prochaine position et reprends une photo.
10. Quand tu as pris une photo de chaque déplacement, il est maintenant temps d'enregistrer les dialogues, la musique ou les effets sonores dans l'application.
11. Exporte ton film d'animation en format de film et partage-le.

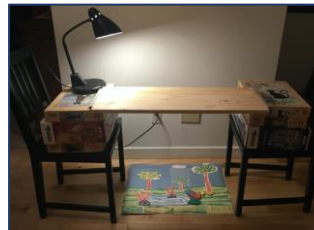
Personnage



Décor



Support pour tablette



Exemples de résultats:

<https://gifer.com/en/WeZI>

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Xo2ioUYugMA>



L'animal partagé/  
L'animal inventé

ARTS VISUELS  
SCIENCES

2 x 40 min

# L'animal partagé

## INTENTION

Comprendre le fait que les animaux ont des caractéristiques distinctes.  
Décrire les caractéristiques physiques de différents types d'animaux.  
Assembler des parties d'animaux en un nouvel animal hybride (inventé).  
Produire l'animal inventé qui sera le personnage de son film d'animation stop motion.

## ÉLÉMENTS CLÉS

Ligne  
Formes organiques  
Couleur  
Texture  
Espace

## PRINCIPE ESTHÉTIQUE

Contraste

## TECHNIQUE

Dessin – crayon de couleur

## MATÉRIEL

- TBI
- [Carnet de traces](#)
- [Jeu de cartes des animaux](#)
- Crayons de couleur ou nécessaire de peinture, si désiré
- Feuille de papier 8½ x 11
- Crayon mine + efface
- 1 sac de papier par élève avec des noms d'animaux à piger

## Compréhension du sujet

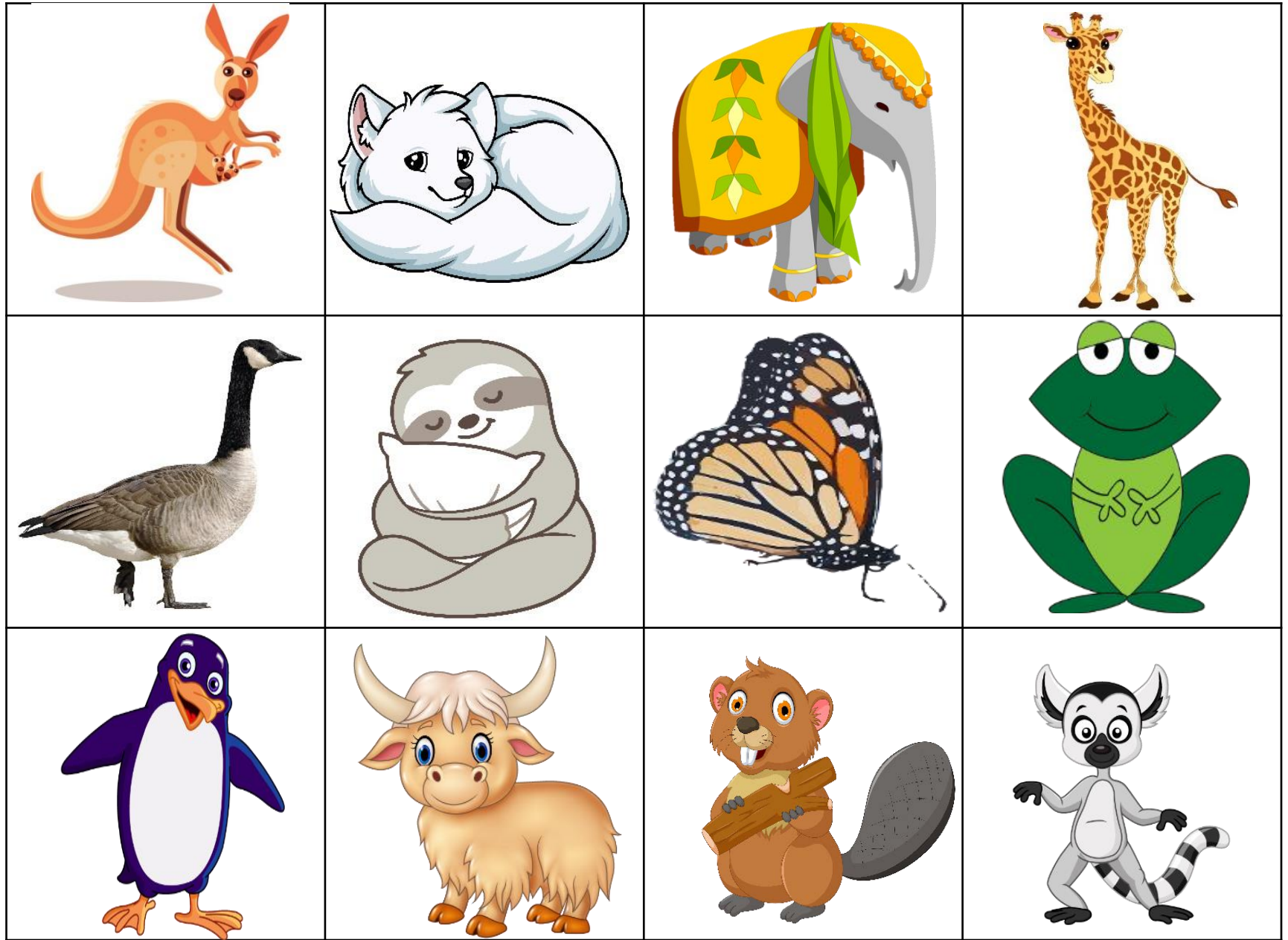
1. Afficher les illustrations d'animaux au TBI.
2. Faire circuler des cartes du *Jeu de cartes des animaux* selon l'approche donnée dans l'expérimentation.
3. Remettre à chaque élève une page blanche.
4. Présenter le sac avec le nom des animaux à piger.

## DISCUTONS

Qu'allons-nous faire?

Que veut dire pour toi « animal partagé »?

Que vont devenir les animaux présentés au TBI?



# Explorons – L'animal partagé

Imprimer 2 fois et découper

girafe	girafe	girafe	girafe	girafe	girafe	girafe	girafe
éléphant	éléphant	éléphant	éléphant	éléphant	éléphant	éléphant	éléphant
paresseux	paresseux	paresseux	paresseux	paresseux	paresseux	paresseux	paresseux
monarque	monarque	monarque	monarque	monarque	monarque	monarque	monarque
oie	oie	oie	oie	oie	oie	oie	oie
grenouille	grenouille	grenouille	grenouille	grenouille	grenouille	grenouille	grenouille
girafe	girafe	girafe	girafe	girafe	girafe	girafe	girafe
éléphant	éléphant	éléphant	éléphant	éléphant	éléphant	éléphant	éléphant
paresseux	paresseux	paresseux	paresseux	paresseux	paresseux	paresseux	paresseux
monarque	monarque	monarque	monarque	monarque	monarque	monarque	monarque
oie	oie	oie	oie	oie	oie	oie	oie
grenouille	grenouille	grenouille	grenouille	grenouille	grenouille	grenouille	grenouille

## Expérimentation

1. L'élève pige un premier animal. Il a 5 min pour dessiner la tête de cet animal. Ajuster le temps selon la vitesse d'exécution.
2. Faire une rotation des feuilles de papier.
3. L'élève pige un autre animal et doit continuer le dessin d'un autre élève en faisant le corps.
4. Faire une rotation des feuilles de papier.
5. L'élève pige un autre animal et doit continuer le dessin d'un 3<sup>e</sup> élève en faisant les pattes.
6. Faire la rotation des feuilles de papier.
7. L'élève pige un autre animal et doit continuer le dessin d'un 4<sup>e</sup> élève en faisant la queue ou autre partie qui n'est pas encore dessinée.
8. Rassembler le groupe et présenter quelques dessins au hasard.
9. À la présentation de chaque animal créé, inviter l'élève à un partage sur des notions apprises en sciences.

## DISCUTONS

- Quel nom donnerais-tu à cet animal?
- Quel est son régime alimentaire?
- À quoi ressemblerait son habitat?
- Qu'as-tu retenu de l'activité?

## Production

L'élève choisit un des animaux créé en expérimentation ou encore en crée un nouveau à partir des cartes des animaux, et...

- choisit des animaux et la partie de chaque animal pour former un animal inventé;
- dessine ou peint son animal inventé en s'inspirant de l'activité de l'animal partagé;
- remplit la fiche descriptive après l'avoir dessinée. Ceci permet de relever les caractéristiques de son animal inventé afin de planifier son habitat et ses mouvements pour la suite des activités.

## Rétroaction

L'élève présente l'animal inventé dans la fiche descriptive.

## DISCUTONS

Qu'as-tu appris en faisant cette activité? Es-tu satisfait du résultat? Que proposerais-tu d'autre?



# Fiche descriptive : L'animal inventé

## Je décris mon animal :

### Tête:

De quel animal? \_\_\_\_\_

A-t-il des dents? Un bec? Des oreilles? Un museau? Des moustaches?

\_\_\_\_\_

### Corps:

De quel animal? \_\_\_\_\_

Est-il gros? Mince? A-t-il des poils ou des plumes? A-t-il des ailes? Pond-il des oeufs?

\_\_\_\_\_

### Pattes:

De quel animal? \_\_\_\_\_

Sont-elles hautes? Basses? Combien en a-t-il ? A-t-il des griffes? Sont-elles poilues ou à plumes?

\_\_\_\_\_

### Queue:

De quel animal? \_\_\_\_\_

Est-elle courte ou longue? A-t-elle des plumes ou des poils?

\_\_\_\_\_


De quoi se nourrit-il? \_\_\_\_\_

De quoi a-t-il besoin dans son habitat?

\_\_\_\_\_

Où dort-il? A-t-il besoin d'arbres? D'algues? De rochers? D'une tanière? D'un nid?

\_\_\_\_\_



L'animal  
inventé en pâte  
à sel

MATHÉMATIQUES,  
ARTS VISUELS et  
SCIENCES

3 X 40 min

[Consulter les œuvres des 2 artistes ukrainiens:](#) Anya Stasenko et Slava Leontye

# Production de l'animal inventé, pour le stop motion

## INTENTION

Fabriquer de la pâte à sel pour faire le modelage de l'animal inventé.

Utiliser cette activité pour discuter des solides et des liquides et expérimenter les dissolutions.

Calculer la liste des ingrédients nécessaires et le coût à prévoir pour tous les élèves de la classe.

Recourir au processus de création pour créer l'animal inventé, personnage du stop motion.

Analyser et apprécier des réalisations en sculpture et modelage.

## ÉLÉMENTS CLÉS

**Forme:** géométrique et organique

**Couleur:** primaire et secondaire

## PRINCIPE ESTHÉTIQUE

**Contraste**

## TECHNIQUES

**Modelage**  
**Peinture**

## MATÉRIEL

- Dessin de l'animal inventé
- Pâte à sel
- Outils pour le modelage
- Carton de 15 x 15 cm
- Gouache liquide (3 couleurs primaires)
- Pinceaux
- Assiettes pour mélange des couleurs
- Eau
- Essuie-tout

## RESSOURCES

- Recette facile – comment faire de la pâte à sel : <https://www.youtube.com/watch?v=OyPyxQ8wz5g>
- La gouache liquide – vidéo de mélange de couleur : [https://www.youtube.com/watch?v=FP8UJdlvI8Q&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=FP8UJdlvI8Q&feature=emb_logo)
- Piste d'exploration pour la notion de dissolution, solide et liquide en sciences : <https://www.fondation-lamap.org/fr/page/11047/melanges-et-solutions>

# Expérimentation – La pâte à sel

Fabriquer de la pâte à sel pour faire le modelage de l'animal inventé. Utiliser cette activité pour discuter des solides et des liquides et expérimenter les dissolutions.

## Préparation

1. Prendre connaissance de la vidéo, Recette facile – comment faire de la pâte à sel:  
<https://www.youtube.com/watch?v=OyPyxQ8wz5g>.
2. Faire la recette. La fermeté de la pâte permettra de faire l'animal sous forme de sculpture ou de bas relief.
3. Prévoir, par élève :
  - 2 mesures de farine;
  - 1 mesure de sel;
  - 1 mesure d'eau tiède;
  - bol pour mélanger;
  - contenant 250 ml par élève (pot de yogourt);
  - film plastique pour recouvrir et protéger la pâte;
  - plusieurs verres à mesurer de différents volumes – si on veut faire des expériences avec le volume.
4. Installer le matériel sur chacune des tables avant la leçon ou prévoir un endroit où les élèves viennent chercher le matériel au fur et à mesure.

# Expérimentation – La pâte à sel

## Déroulement

1. Questionner les élèves sur leurs expériences en cuisine afin de faire un rappel des connaissances de ce qui est solide et liquide.
2. Introduire la notion de soluble / insoluble.
3. Présenter la vidéo qui explique comment faire la pâte à sel.
4. Faire la pâte à sel.
5. Partager le résultat de nos observations des solides, liquides et de la dissolution .
6. Laisser les élèves s'amuser et expérimenter le modelage avec la pâte à sel avant de terminer la leçon.

## SCIENCES

Piste d'exploration pour la notion de dissolution, solide et liquide en sciences :

<https://www.fondation-lamap.org/fr/page/11047/melanges-et-solutions>

## MATHÉMATIQUES

La liste d'épicerie : En fonction du nombre d'élèves dans la classe, les élèves calculent les quantités de chaque ingrédient qui seront nécessaires pour que chaque élève puisse réaliser son animal.

# Production - Modelage de l'animal inventé

## Préparation

Aménager la classe pour l'activité.

## Déroulement

1. Distribuer la pâte à sel à chacun des élèves. Compte tenu de la qualité de la pâte qui est molle, l'animal sera sculpté à plat, en bas-relief.
2. Montrer les techniques de modelage par une démonstration ou en montrant une vidéo. Bien s'arrêter entre chaque technique pour les laisser expérimenter.
3. Laisser les élèves faire le modelage de leur animal à l'aide de leur dessin. L'idéal est de respecter une dimension de plus ou moins 15 cm x 15 cm afin d'être proportionnel avec le décor.
4. Remettre un carré en carton de cette taille aux élèves comme support pour modeler l'animal et pour les guider dans les proportions. Il peut rester sous l'animal pour la cuisson et les portions qui dépassent seront retirées après la cuisson.
5. Laisser sécher l'animal en pâte à sel au moins 10 heures. Puis faire cuire à la température la plus basse du four, pendant 2 heures.

# Production – Peinture de l'animal inventé

## Déroulement

1. Présenter les notions de couleurs primaires et secondaires aux élèves.
2. Montrer la vidéo théorique du mélange de couleur.
3. Distribuer le matériel pour la peinture.
4. Faire le mélange de couleur, par étape, avec les élèves.
5. Laisser les élèves peindre leur animal à l'aide de leur dessin. Ils peuvent laisser libre cours à leur imagination avec les couleurs primaires et secondaires.
6. Laisser sécher la peinture.
7. Utiliser le restant de peinture mélangée pour peindre des papiers qui seront découpés pour le décor (voir leçon, *L'envers du décor*).

## Rétroaction

- Projeter la diapositive suivante afin de comparer les animaux pour répondre aux questions.
- Animer une discussion en suivant les étapes du processus d'analyse critique par le biais des questions posées.
- Amener l'élève à utiliser le plus possible le langage des arts pendant la discussion.

## Observons et questionnons-nous



# Analyse / Appréciation de l'animal de Simon

## DISCUTONS

**Réaction initiale.** Observe les 2 photos.

1. Que ressens-tu?
2. Quelles questions te viennent à l'esprit en comparant les 2 photos?

**Description.** Parle de ce que tu vois.

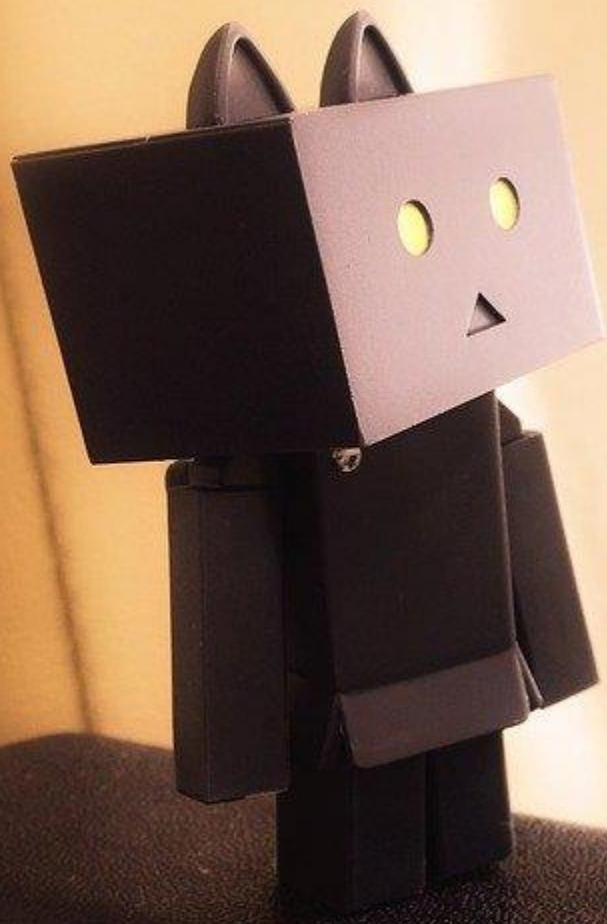
1. Comment est l'animal inventé?
2. Quelles sortes de formes reconnais-tu dans l'animal?
3. Est-ce que tu comprends la modification de la forme? Explique pourquoi.
4. Trouves-tu le modelage bien réussi?
5. Les couleurs secondaires sont-elles bien nettes? Décris-les.

**Analyse.** Interprète ce qu'a fait Simon.

1. Trouves-tu que l'artiste Simon a bien représenté le thème de l'animal inventé?

**Appréciation.** Évalue la production observée.

1. Y a-t-il des contrastes à chacune des 2 étapes représentées?
2. Quels sont les contrastes dans le modelage?
3. Quels sont les contrastes dans l'animal peint?
4. Est-ce que l'utilisation des formes et des couleurs est efficace?



## Rencontres improbables

ART DRAMATIQUE,  
FRANÇAIS, SCIENCES et  
TECHNOLOGIE

2 X 40 min

# Rencontre improbable

## INTENTION

En équipe de 3 ou 4, les élèves doivent imaginer une interaction entre leurs animaux inventés et en faire un scénario, en suivant les fiches pour les consignes.

## ÉLÉMENTS CLÉS

- **Personnage** : animaux
- **Lieu** : description du lieu où se situe la rencontre
- **Situation dramatique** : structure

## PRINCIPE ESTHÉTIQUE

- **Contraste** : opposition marquée des 2 personnages

## TECHNIQUE

- Technique vocale

## MATÉRIEL

- [Folioscope](#) ou *flip book*:

## DÉROULEMENT

- Expliquer ce qu'est un scénario et son utilisation.
- Présenter les éléments à intégrer dans son scénario: déplacement et dialogue.
- Faire un enseignement explicite de la création d'un scénario, en simulant l'interaction entre 2 personnages.
- Montrer aux élèves comment utiliser le gabarit et la feuille de route pour planifier.
- Laisser les élèves planifier leurs interactions et noter les idées, à l'aide de leurs fiches descriptives.
- Faire un rappel du concept de folioscope pour montrer un exemple de progression du mouvement à planifier.
- Laisser les élèves planifier les déplacements de leur personnage dans le scénario et noter leur trajet.


\* La planification de chaque mouvement est optionnelle. L'idéal est d'avoir au moins un point de départ et un point d'arrivée. Le processus STIAM préconise de laisser les élèves expérimenter et trouver des solutions. Ils peuvent explorer l'application, Stop Motion Studio, et la décomposition du mouvement, afin qu'ils adaptent les déplacements en fonction du résultat qu'ils souhaitent obtenir.


# Fiche


# Scénario


## Situation initiale

Qui? \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

Où? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Quand? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Élément déclencheur

Quoi? Quel est le problème? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Péripéties

Qu'est-ce qui se passe? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Situation finale

Comment le récit se termine-t-il? \_\_\_\_\_

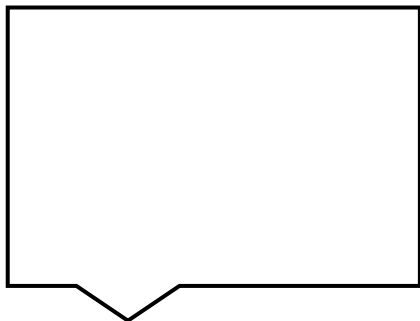
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

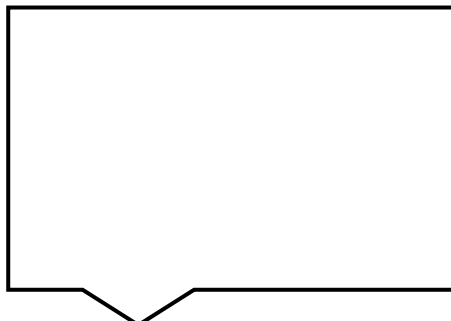
\_\_\_\_\_

# Fiche

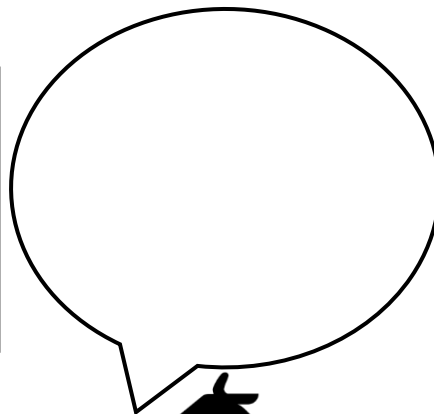
# Dialogues



nom:



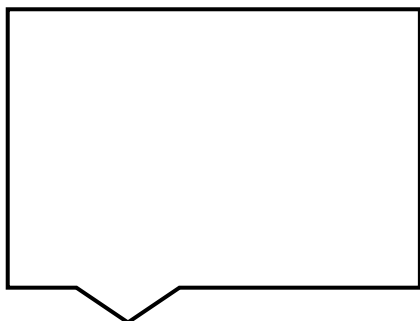
nom:



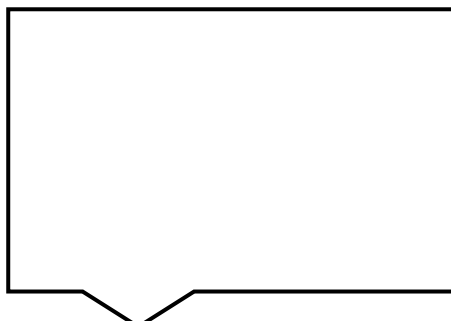
nom:



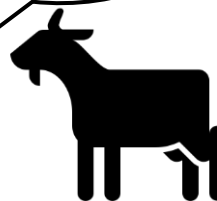
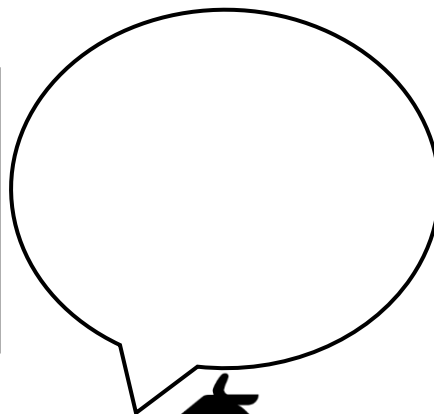
nom:



nom:



nom:



nom:



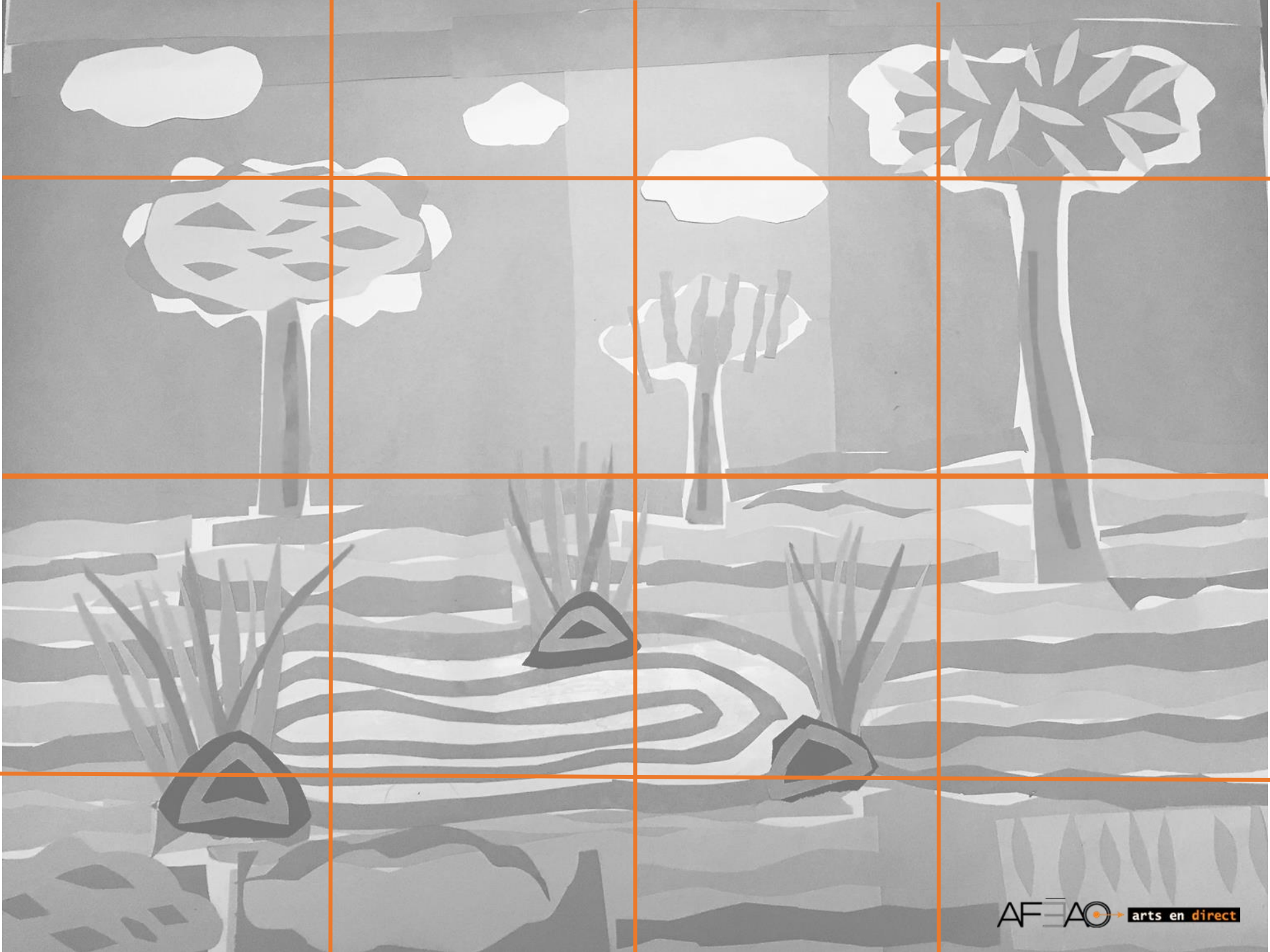
nom:



## L'envers du décor

ARTS VISUELS,  
SCIENCES

2 X 40 min



# Production : L'envers du décor

## PROPOSITION

Le groupe d'élèves se questionne sur l'environnement qui pourrait accueillir leurs animaux inventés à l'aide de la *feuille de route* et prépare son décor en s'inspirant des gouaches découpées de Matisse.

## ÉLÉMENTS CLÉS

**Forme** : géométrique, organique, symétrique  
**Couleur** : primaire, secondaire, nuance  
**Espace** : proche ou éloigné

## PRINCIPE ESTHÉTIQUE

**Contraste** : décor/animal  
**Répétition** : retrouvée dans l'habitat de l'animal

## TECHNIQUE

**Collage** : inspiration de Matisse

## MATÉRIEL, OUTILS ET ÉQUIPEMENTS

- [\*Carnet de traces\*](#)
- Carton pour sol et paysage (environ 50 x 70 cm)
- Papier
- Peinture gouache couleur primaire et secondaire
- Pinceaux
- Ciseaux
- *Feuille de route*
- *Fiche descriptive de l'animal inventé*

## RESSOURCES :

- Collages Matisse en 1<sup>re</sup> année : <http://mskralsartroom.blogspot.com/2012/12/1st-grade-matisse-collages.html>
- Les collages, comme Matisse : <http://www.ac-grenoble.fr/ecoles/g5/spip.php?article1663>
- Cours d'art de collage pour enfants : <https://www.youtube.com/watch?v=86NBFmZwMMY>
- Découpe comme Matisse | Tutoriel | Centre Pompidou : <https://www.youtube.com/watch?v=dlqgoLlrREc>

## DÉROULEMENT

1. Présenter l'étape du décor et la *feuille de route* pour les aider à le planifier. Il doit représenter un habitat capable d'accueillir chacun des animaux des membres de l'équipe.
2. Présenter le travail de Matisse qui sera une source d'inspiration pour l'activité, par exemple, [Les gouaches découpées de Henri Matisse](#). Expliquer comment les élèves peuvent s'inspirer de cette technique pour faire leur décor.
3. Si le temps le permet, visionner [la visite exclusive de l'exposition Matisse](#), à partir de 10:30 min, pour les collages.
4. Regarder aussi le [tutoriel du Centre Pompidou](#) sur les gouaches découpées.
5. Regrouper les élèves pour qu'ils planifient leur décor et qu'ils préparent des esquisses dans leur [Carnet de traces](#).
6. Peindre des papiers avec la gouache ou prendre les papiers peints lors de la peinture de l'animal inventé.
7. Laisser les élèves découper, assembler et coller les formes pour créer leur décor.

Note: respecter les proportions de l'écran de l'application.

# Expérimentons – Quel est mon habitat? (ou L'envers du décor)

## Feuille de route à l'élève

Nom:

Points à surveiller	Je coche ma progression	Évaluation par l'enseignante
J'ai inclus dans <b>mon habitat</b> : <ul style="list-style-type: none"><li>de la nourriture pour au moins un animal de mon équipe;</li><li>un environnement pour au moins 2 animaux (forêt, lac, rivière, montagne).</li></ul>		
Je réfléchis aux <b>proportions</b> de l'habitat par rapport à mon animal.		
Qu'est-ce qui va se déplacer dans mon habitat, en plus des animaux? Je pense aux nuages, aux feuilles des arbres, peut-être même aux insectes...		
Je m'assure de ne PAS coller ces objets, pour pouvoir les déplacer entre chaque photo.		
Je planifie <b>mon décor</b> : <ul style="list-style-type: none"><li>je choisis une couleur pour mon décor.</li></ul>		
<ul style="list-style-type: none"><li>Est-ce que mon animal va être en <b>contraste</b> avec le décor?</li><li>Sera-t-il dans les mêmes <b>nuances</b>?</li><li>Je m'assure qu'on le voit bien.</li></ul>		

## Henri Matisse

Peintre français, 1869-1954, a étudié à l'école de peinture de Paris.

L'artiste réalise des œuvres en peinture, impression, sculpture, dessin et collage. Consulter: <https://www.wikiart.org/fr/henri-matisse>



[Source](#) La gerbe, 1953, Papier, gouache, 294 x 350 cm



[Source](#) Légumes, 1952, papiers collés

# Démonstration illustrée

Une leçon d'art de collage inspirée par Henri Matisse.

Voilà: <https://www.fabercastell.com/blogs/creativity-for-life/collage-art-lesson-drawing-scissors>.

*"A partir du moment où j'ai tenu la boîte de couleurs dans mes mains, j'ai su que c'était ma vie. Je me suis jeté dedans comme une bête qui plonge vers ce qu'elle aime."*

- Henri Matisse 1869-1954



## Mes sources d'inspiration



Source : Henri Matisse, *Polynésie, le ciel*, 1946, 196 x 312 cm



Source Henri Matisse, *Danseuse créole*, 1950, 20,5 x 12 cm



Silence, on  
tourne!

ART DRAMATIQUE,  
SCIENCES et  
TECHNOLOGIE

2 x 40 min

# Production – Silence, on tourne

## INTENTION

En groupe de 3 ou 4, les élèves réalisent leur film d'animation stop motion.

## TECHNIQUES

Exploration de la photographie

Exploration de la voix pour accompagner le stop motion.

Mise en commun des expériences pour résoudre les problèmes d'ingénierie.

## MATÉRIEL

- animal inventé
- décor
- tablette pour photographier avec l'application, Animation en volume, (aussi disponible sur Android) [Stop Motion Studio](#)
- scénario et vignettes de déplacements
- support à tablette
- rallonge électrique
- lampe
- ruban adhésif

## Préparation. Avant la leçon...

1. Installer l'application, [Stop Motion Studio](#), sur les tablettes (aussi disponible sur Chromebook)
2. Se familiariser avec l'application à l'aide des tutoriels suggérés.

- [Qu'est-ce que le Stop Motion?](#)
- [Atelier de stop motion pour les enfants](#)

Voir d'autres tutoriels, à la p. 9.

3. Trouver le matériel pour les supports à tablettes (soit sur une table ou à l'aide d'une planche entre 2 chaises. La hauteur pour avoir le bon cadrage est d'environ 70 cm de haut pour un dessin de 70 cm de large. L'application permet de recadrer.)

## Déroulement

### Présenter aux élèves de courtes vidéos qui pourraient leur donner des idées:

- Atelier réalisé au Musée d'art contemporain de Toronto : <https://moca.ca/stop-motion-animation/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=q70ERQEgiaM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NZvl85gZl2A> ou <https://www.youtube.com/watch?v=VxHoXW4Hk1s>

### Présenter aux élèves les diapositives 43 et 44 pour comprendre le fonctionnement du logiciel.

### Expliquer comment utiliser l'application, Animation en volume (stop motion).

<https://www.youtube.com/watch?v=TouLnM61bQw> Voir autres suggestions à la p.9.

1. Installer le décor au sol et le fixer à l'aide du ruban adhésif.
2. Installer une lampe s'il manque de luminosité.
3. Installer le support à tablette au-dessus du décor et y installer la tablette. Elle doit être stable et ne pas bouger entre les photos.
4. Ouvrir l'application et ajouter la grille superposée à la capture d'écran pour avoir les repères pour les déplacements.
5. Installer les personnages au point initial du scénario.
6. Utiliser le logiciel de stop motion pour faire les photos de chaque plan, en bougeant les animaux entre chaque plan.
7. Ajouter le dialogue sur le film à même l'application.
8. Exporter les films d'animation générés par l'application.

### Présentations des vidéos au groupe classe.

## Rétroaction

Distribuer de grandes feuilles de papier (1 par équipe) et inviter les élèves à noter ce qu'ils ont aimé, ce qu'ils n'ont pas aimé et ce qu'ils feraient différemment.

Les inviter aussi à écrire le nom d'applications et d'outils qu'ils utilisent avec leurs appareils électroniques personnels pour faire ce genre d'activités, si tel est le cas.

# Production – tutoriel commenté

**TUTORIELS APPLICATION ANIMATION EN VOLUME (STOP MOTION STUDIO):**

<https://www.youtube.com/watch?v=TouLnM61bQw>

[https://arts-appliques.ac-versailles.fr/IMG/pdf/tuto\\_animation\\_en\\_volume.pdf](https://arts-appliques.ac-versailles.fr/IMG/pdf/tuto_animation_en_volume.pdf)

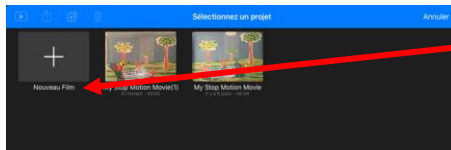
	<p>Commencer un nouveau film en appuyant sur le +</p>
	<p>Ajuster le cadrage en touchant l'écran avec 2 doigts. Écarter les doigts pour cadrer plus près, coller les doigts pour cadrer plus loin.</p> <p>Activer la grille qui permet de se repérer pour les déplacements.</p>
	<p>Ajuster l'outil de transparence qui permet de voir où était l'objet dans le plan précédent.</p> <p>Ce menu permet d'insérer des photos ou des vidéos entre les plans, ou de modifier la photo prise par l'application.</p>
	<p>On peut voir le positionnement des objets dans les photos précédentes en transparence.</p>



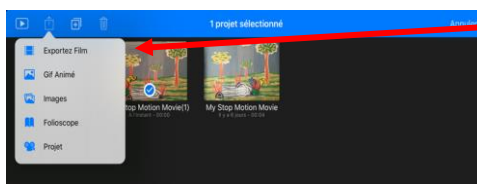
Revenir au début de la pellicule pour ajouter le son en appuyant sur l'icône de micro. On peut réenregistrer en appuyant de nouveau.



On peut ajuster la vitesse de défilement des photos en jouant avec le curseur sur ce menu.



Pour exporter, appuyer sur sélectionner.



Sélectionner l'option film.

# Attentes et contenus d'apprentissage

## ART DRAMATIQUE

### Production et expression

A1. Réaliser diverses productions dramatiques en appliquant les fondements à l'étude et en suivant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.

- A1.3 Interpréter un personnage – un animal – en lui attribuant une expression, des gestes, des paroles, un costume ou des accessoires.

## ARTS VISUELS

### Production et expression

B1. Produire diverses œuvres en deux ou trois dimensions en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.

- B1.1 recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses œuvres d'art.
- B1.2 créer des œuvres en deux ou trois dimensions, inspirées des activités de sa communauté (p. ex., soutenir des initiatives pour la planète).
- B1.3 élaborer des œuvres qui communiquent un message à un public ciblé (p. ex., protéger les animaux en danger) en choisissant des éléments clés, un principe esthétique et la technique de l'assemblage dans la nature.

### Analyse et appréciation

B2. Communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres d'art en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.

- B2.1 recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses œuvres d'art.
- B2.2 analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en arts visuels (p. ex., Le cubisme

B3. Reconnaître la dimension sociale et culturelle des arts visuels ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres d'art d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.

- B3.1 relever les éléments clés et les principes esthétiques de diverses œuvres d'arts visuels (p. ex., ligne, forme et couleur dans des œuvres.
- B3.2 reconnaître diverses formes de représentation en arts visuels (p. ex., dessin, peinture, modelage, sculpture).

## MATHÉMATIQUES

A1. Habiletés socio émotionnelles en mathématiques et processus mathématiques

- Mettre en application, au mieux de ses capacités, diverses habiletés socio émotionnelles pour appuyer son utilisation des processus mathématiques et son apprentissage lié aux attentes et aux contenus d'apprentissage des cinq autres domaines d'étude du programme-cadre de mathématiques.

B1. Sens du nombre

Démontrer sa compréhension des nombres et établir des liens avec leur utilisation dans la vie quotidienne.

- B1.3 Estimer le nombre d'objets dans des ensembles comprenant jusqu'à 200 objets et vérifier son estimation en utilisant des stratégies de dénombrement

### COMMUNICATION ORALE

Comprendre des messages de diverses formes et fonctions et y réagir dans un contexte significatif.

- Appliquer des stratégies d'attention et d'écoute (p. ex., cesser toute activité en cours, regarder son interlocuteur, lui accorder toute son attention) dans diverses situations (p. ex., période de discussion, lecture aux élèves, jeu, présentation, sortie scolaire).
- Relever le sujet d'une communication et les principaux éléments qui la caractérisent (p. ex., dans un récit, les personnages et leurs actions, les termes de lieux et de temps, ce qui se passe au début, au milieu, à la fin).
- Relater, dans ses propres mots et selon un ordre logique, le contenu d'un bref message d'ordre incitatif, narratif ou descriptif (p. ex., consigne, message à l'interphone, récit en trois temps, énumération des parties d'un tout).
- Recourir à divers moyens pour clarifier sa compréhension d'un message (p. ex., le reformuler, se référer au modèle que vient d'illustrer l'enseignante ou l'enseignant au tableau, demander des précisions ou des explications supplémentaires).

Produire des messages variés, avec ou sans échange, en fonction de la situation de communication.

- Produire divers actes langagiers (p. ex., exprimer un souhait, converser, répondre à une question, décrire un objet ou un être familier, raconter un souvenir, dire une devinette, commenter une décision, émettre une opinion, questionner ou persuader quelqu'un, s'opposer à une injustice, lire à haute voix).

### ÉCRITURE

Planifier ses projets d'écriture en utilisant des stratégies et des outils de pré écriture.

- Déterminer en groupe le sujet, les destinataires, l'intention d'écriture et le genre de texte à produire, dans diverses situations d'écriture (p. ex., partagée, guidée, autonome).
- Utiliser, seul ou en groupe, différentes stratégies de pré écriture pour produire des textes (p. ex., activer ses connaissances, explorer le sujet, orienter sa recherche d'information, organiser ses idées ou classer des données).

# Attentes et contenus d'apprentissage

## SCIENCES ET TECHNOLOGIE

### SYSTÈMES VIVANTS – LES ANIMAUX : CROISSANCE ET CHANGEMENTS

Démontrer sa compréhension du fait que les animaux ont des caractéristiques distinctes, qu'ils grandissent et qu'ils changent. (Idées maîtresses A et B)

- Décrire les principales caractéristiques physiques de différents types d'animaux (p. ex., insectes, mammifères, reptiles).
- Décrire une adaptation, comme un changement physique ou comportemental, qui permet à un animal de survivre dans son environnement (p. ex, des oiseaux migrent vers des régions plus chaudes durant l'hiver).
- Décrire l'importance de certains animaux dans la vie quotidienne (p. ex., les poules pondent des œufs; les chiens servent de compagnons ou de guides) et expliquer pourquoi les humains doivent protéger les animaux et leurs habitats.
- Comparer les caractéristiques physiques et comportementales d'une variété d'animaux en se posant des questions et en utilisant des ressources variées (p. ex., livres, vidéos, internet).
- Examiner les cycles de vie d'une variété d'animaux (p. ex., grenouille, papillon) en utilisant une variété de ressources.
- Comparer les changements en apparence et au niveau du développement chez les animaux (p. ex., grenouille, papillon) de même que leurs activités, tout au long de leur cycle de vie.
- Explorer l'environnement naturel pour identifier les façons dont divers animaux s'adaptent à leur environnement ou aux changements dans leur environnement (p. ex., migration de la bernache du Canada).

Explorer les similarités et les différences des caractéristiques d'une variété d'animaux. (Idées maîtresses A, B et C)

- Explorer l'environnement naturel pour identifier les façons dont divers animaux s'adaptent à leur environnement ou aux changements dans leur environnement (p. ex., camouflage de certains papillons pour se protéger, migration de la bernache du Canada et du rouge-gorge, hibernation de la marmotte et du serpent, dormance hivernale de l'ours).
- Utiliser la démarche de recherche et les connaissances acquises lors d'explorations antérieures pour faire une recherche sur les besoins essentiels, les caractéristiques, les comportements et les adaptations d'un animal de son choix.

Examiner les effets de l'activité humaine sur les animaux dans leurs habitats ainsi que la contribution des animaux au bien-être des humains. (Idées maîtresses B et D)

- Évaluer les effets de l'activité humaine sur les animaux et leurs habitats, en considérant différentes perspectives (p. ex., du point de vue des groupes qui luttent pour la protection des animaux et de leurs droits, du point de vue des propriétaires de maisons qui souhaitent avoir une pelouse verte, du point de vue des gens qui visitent les zoos et les parcs de la faune, du point de vue des propriétaires d'animaux domestiques), et proposer des façons d'atténuer ou d'amplifier ces effets.

# Crédits et remerciements

## Crédits

Conceptualisation et validation : Charline Boulerice, Colette Dromaguet, Louise Dromaguet, Paulette Gallerneault et Stéfanie Matko

Recherche, rédaction et mise en page : Colette Dromaguet et Charline Boulerice

Révision linguistique : Paulette Gallerneault

Illustrations : Amélie Dubois

## Remerciements

L'AFÉAO remercie le ministère de l'Éducation de l'Ontario de son soutien financier pour l'élaboration de cette ressource. Celle-ci a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du Ministère.

L'AFÉAO remercie Simon, 11 ans, pour son support technique et technologique.

© 2021 – Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario, dans le cadre du projet, *Les aventures de Margot et Simon*.

**Note :** Participez à l'amélioration de cette ressource : pour l'enrichir, pour tout commentaire qui pourrait l'améliorer ou pour des coquilles linguistiques relevées, communiquez avec [info@afeao.ca](mailto:info@afeao.ca). Merci !