

Dossier PÉDAGOGIQUE

Les mésaventures de

Joe



Joue avec Joe
et découvre comment
les marionnettes
prennent vie !

Ce dossier
pédagogique
appartient à

.....
.....

Film 1 - Joe veut jouer avec ou sans son jouet

Joe fait des échanges avec ses amis. À chaque fois, Joe veut un meilleur jouet. Pour lui, un meilleur jouet c'est un véhicule plus rapide et plus gros. Mais à la fin, Joe comprend que le jouet le plus gros est finalement le plus lent et le moins pratique. Il reprend alors son tout premier jouet.

Réponses : 1 - Roue / 2 - Patins à roulettes / 3 - Troffinette / 4 - Vélo / 5 - Voiture

À TOL DE JOUER !

Classe les jouets du plus petit au plus grand. Note les chiffres 1, 2, 3, 4 ou 5 dans les cases. Quand tu auras réussi, tu remarqueras que tu as remis les images dans l'ordre du film.



Au tout début du premier film, Joe fait des bêtises. Mais dès qu'il en fait une, il tombe dans son piège et se punit tout seul.

À TOL DE JOUER !

Réponses : 1 - b / 2 - a

Voici quelques bêtises. Quelles punitions lui arrive-t-il lorsqu'il les fait ?
Trouve la suite de l'histoire en reliant chaque bêtise à la bonne punition !

Joe fait exprès de laisser un caillou dans le carton pour que quelqu'un se cogne dedans



Joe tape avec un bâton sur les poubelles



Il trébuche et tombe par terre



Un chien aboie et fait peur à Joe qui se cogne



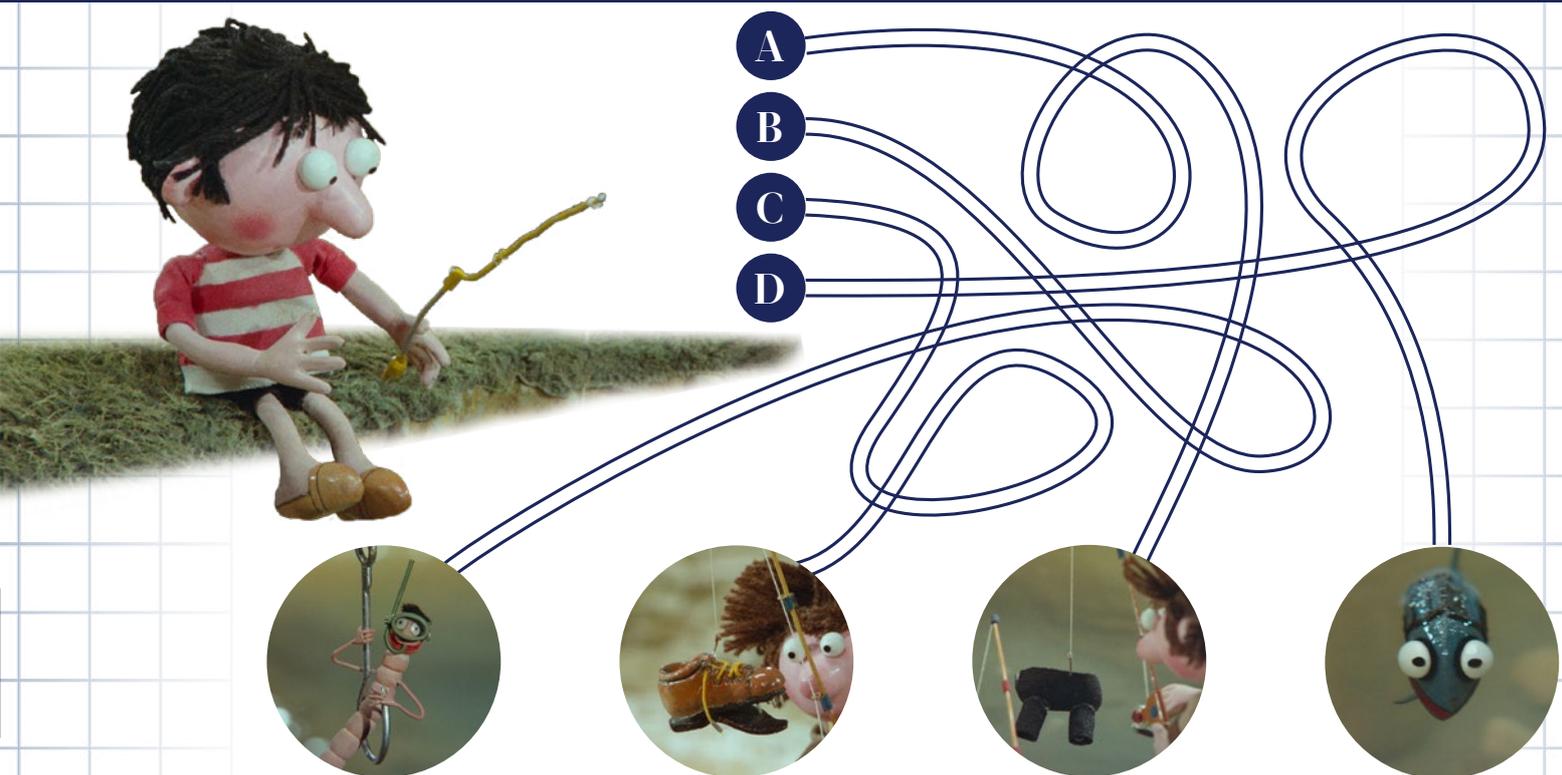
Film 2 - Joe à la pêche

Au début de l'histoire, Joe est tout seul. Les deux autres enfants ne sont pas encore vraiment ses amis. Ils lui font même une blague pour se moquer de lui. Ils accrochent la chaussure à sa canne à pêche. Mais Joe réussit à pêcher le gros poisson. Il ne se venge pas des enfants et les invite à le rejoindre. Grâce à sa patience et à sa bonne humeur, Joe gagne des amis... et un gros poisson.

À TOLDE JOUER !

Réponse : D

Aide Joe à pêcher le gros poisson. Suis les lignes et découvre celle qui va attraper le poisson. Colorie ce fil en bleu. Puis relie-le à la canne de Joe.



Avant de pêcher des poissons, Joe chasse les papillons.

À TOLDE JOUER !

Voici une image du film. Cherche le papillon caché et entoure-le avec un crayon.



Deux niveaux de difficulté

Facile

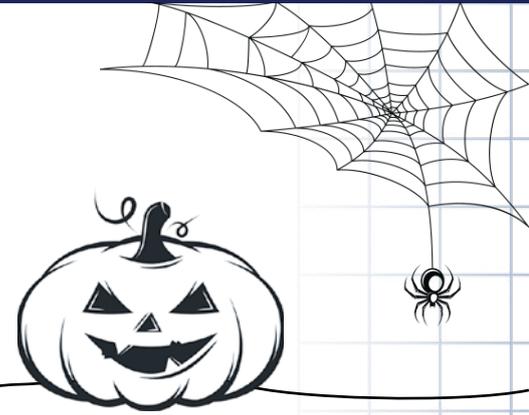
Difficile

Film 3 – Joe et la maison hantée

Quand Joe entre dans la maison la première fois, il a très peur. C'est vrai que la maison est sombre et mystérieuse. Quand Joe entre dans la maison avec ses amis, ils ont peur tous les trois. Mais lorsque Joe voit la petite fille entrer dans la maison sans aucune crainte, il comprend qu'il n'a pas de raison d'être effrayé. Joe entre tout seul dans la maison pour chercher le ballon et prend même un vase en forme de tête d'Halloween. Lorsqu'il casse le vase, c'est comme s'il avait cassé la peur, la sienne et celle de tous ses amis !

À TOI DE JOUER !

Maintenant que les enfants n'ont plus peur de la maison, tu peux t'amuser avec ce qui faisait peur aux enfants : maison hantée, chat noir, tête de citrouille, toile d'araignée... Dessine une maison hantée au milieu du décor et colorie le tout avec les couleurs de ton choix.



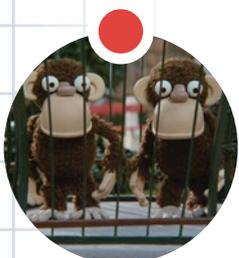
Dans tous les films, Joe fait des rencontres

Dans les 5 petits films, Joe fait des drôles de rencontres. Souvent, ce sont des animaux.

À TOI DE JOUER !

Réponses
1 - Un chien / 2 - Un poisson / 3 - Un chat / 4 - Des extra-terrestres / 5 - Des extra-terrestres

Dans quel film Joe rencontre-t-il ces créatures ? Relie les images.



Des singes



Un chien



Un chat



Des extra-terrestres



Un poisson

Film 4 – Joe au Zoo

Joe et ses amis jouent avec les singes. Les enfants imitent les singes et parfois ce sont les singes qui imitent les gestes des enfants. Dans le film, les singes et les enfants sont proches car ils font pareil. Joe vit une vie de singe : il mange des bananes et il court même sans ses vêtements... comme les animaux. Cette ressemblance est encore plus importante lorsque Joe se déguise en singe.

À TOLDE JOUER !

Voici deux singes. Il y a un vrai singe et il y a Joe qui se déguise. À toi de trouver Joe. Pour cela, il faut bien regarder les images. Lorsque tu auras trouvé Joe, entoure tous les indices qui montrent que c'est lui.



Film 5 – Joe et les extra-terrestres

Joe a l'idée de rencontrer les extra-terrestres en regardant un film à la télévision. Il vole une casserole pour se déguiser, dévise le manège et fait tomber un pilote d'avion. Joe fait encore quelques bêtises. Voilà pourquoi il fait croire aux adultes qu'il retourne dans la soucoupe volante à la fin de l'histoire. Il ne veut plus se faire gronder.

À TOLDE JOUER !

Déguise les trois amis en extra-terrestre. Dessine les yeux, les nez et les oreilles sur les casseroles.





Tu as sans doute des marionnettes, des peluches ou des personnages que tu aimes parmi tes jouets.

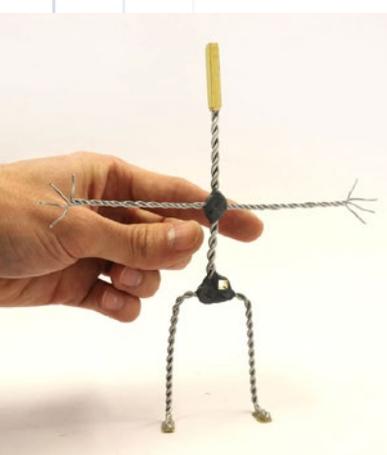
Et tu sais bien qu'ils ne bougent pas tout seuls pour vivre des aventures (ou des mésaventures) dans ta chambre. D'ailleurs, tu as sans doute aussi remarqué qu'il n'est pas toujours facile de les faire tenir debout...

Pourtant, dans le film « Les mésaventures de Joe », les marionnettes semblent bien vivantes ! C'est la magie du cinéma d'animation qui permet cela.

Dans ce dossier pédagogique, tu vas pouvoir découvrir comment on donne vie à des marionnettes dans un film d'animation. Avec l'aide de tes parents, tu pourras même essayer d'animer tes propres jouets !

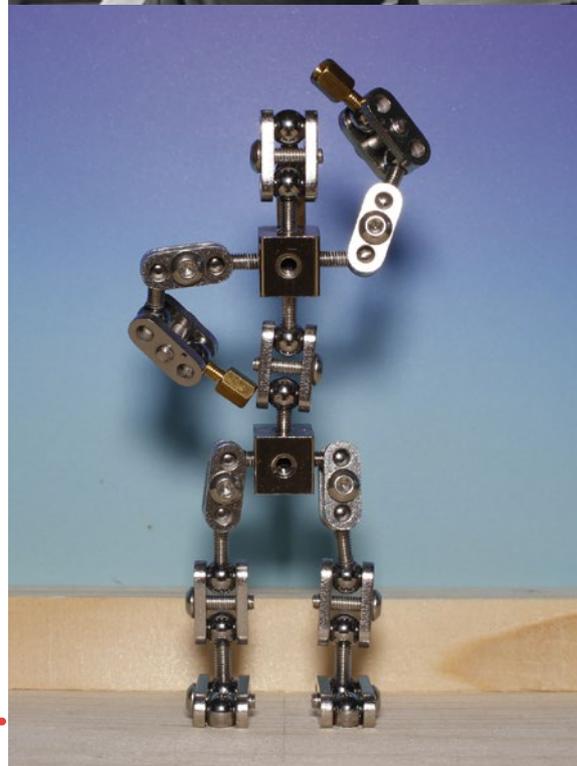
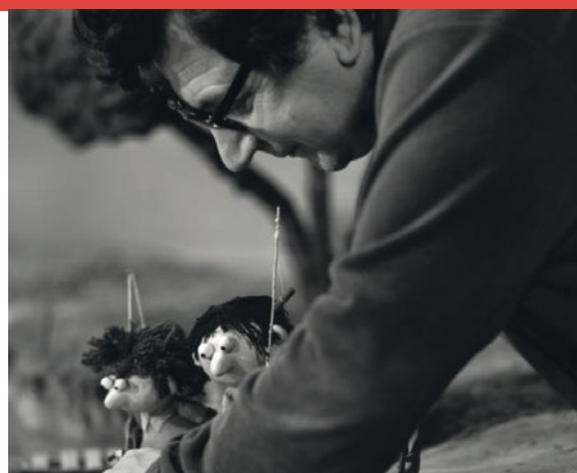
La conception des marionnettes

Lorsqu'on réalise un film avec des marionnettes, on a besoin de pouvoir leur donner de nombreuses positions différentes. Il faut aussi que la marionnette tienne en place et qu'elle puisse rester en équilibre sans tomber dans ces positions. On ne le voit pas, mais il y a un squelette caché à l'intérieur de chaque marionnette. C'est lui qui la rend animable !



Ce squelette peut être constitué de petites pièces métalliques (plaques, rotules, tiges...) ou tout simplement réalisé avec du fil de fer torsadé. Il est ensuite recouvert de pâte à modeler, de plastique, de petits vêtements... pour donner le style souhaité à la marionnette. Et pour qu'elle garde l'équilibre sans tomber, on va installer de quoi fixer les pieds au sol sans que cela se voie.

Il faut aussi penser qu'un personnage doit pouvoir montrer des émotions, et dans certains films, il faut même le faire parler ! En plus du corps, il va donc falloir fabriquer plein de visages et de bouches différents.



LE SAIS-TU ?

L'animation de marionnette se fait dans un espace en 3D, contrairement au dessin animé qui est en 2D. Attention, 3D ne veut pas dire relief ! Cela signifie que la marionnette peut évoluer dans trois dimensions (largeur, hauteur et profondeur). C'est donc une technique d'animation dite « en volume ». Lorsqu'on fait du dessin animé, le dessin ne peut se faire qu'à plat et donc sur deux dimensions seulement (hauteur et largeur).

Le tournage : un mini studio de cinéma !

Un studio de cinéma est constitué de décors, d'accessoires, d'éclairages, de caméras... Dans un film d'animation avec des marionnettes, c'est la même chose... mais en miniature !

Les décors sont généralement posés sur des tables pour que les animateurs puissent travailler debout confortablement et ils sont fabriqués en fonction de la taille des marionnettes qui mesurent entre 10 et 20 cm de haut.

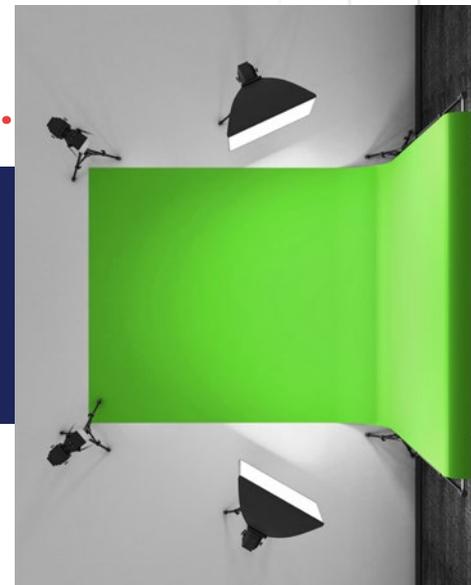


Pour chaque plan qui a été préalablement dessiné sur un storyboard, les animateurs placent les marionnettes dans le décor au bon endroit, règlent l'emplacement et l'intensité des lumières, positionnent l'appareil photo pour faire le cadre...

On est prêt pour le tournage !

LE SAIS-TU ?

L'arrière-plan du décor est parfois un fond vert qui sera ensuite remplacé par un autre fond en post-production (après le tournage). Ce fond vert deviendra ensuite ce dont on a besoin pour notre histoire. C'est très pratique pour changer de ciel facilement : jour, nuit, coucher de soleil, orage...



L'animation image par image : le stop motion

Le tournage consiste à animer les marionnettes image par image. Cette technique est aussi appelée « Stop Motion ».

Le principe est simple :

1. On décompose un mouvement en plusieurs positions que l'on prend en photo. Il faut donc déplacer le/les personnage(s) tout doucement, et à chaque nouvelle position, on prend une photo. Ce travail est très long et il faut être très méticuleux.
2. La restitution du mouvement à vitesse normale s'obtient en faisant défiler très rapidement ces photos différentes devant nos yeux. C'est exactement ce qui se passe au cinéma où la vitesse de projection est de 24 images par seconde.

LE SAIS-TU ?

Cette technique permet de donner vie à des marionnettes dans les films d'animation. Mais c'est très long à faire car on ne peut réaliser que quelques secondes de mouvement par jour. Il faut donc parfois plusieurs mois, voire plusieurs années, pour faire un film en stop motion.





À toi de jouer !

Réalise ton premier film

en utilisant tes jouets préférés :
doudou, personnage, Lego,
Playmobil, nounours, petite voiture...

De nos jours, il devient possible de s'amuser à faire du stop motion car il existe des applications pour cela.

Un ordinateur avec une webcam, une tablette ou un smartphone équipés d'une telle application permettent de prendre toute une série de photos et de les faire défiler rapidement sur l'écran.

Tu peux ainsi donner vie à tes jouets comme dans les films d'animation !

Avec l'aide d'un adulte, voici les étapes qui te permettront de t'amuser à animer tes jouets :

1. Installe un décor
2. Positionne ton personnage à l'intérieur du décor
3. Fixe la caméra
4. Démarre l'application
5. Prend autant de photos que nécessaire en décomposant le mouvement que tu souhaites réaliser
6. Lance la lecture de la vidéo

Et c'est ainsi que tu pourras donner vie à tes jouets !



QUELLE APPLICATION CHOISIR ?

Il existe de nombreuses applications que l'on trouve sur Google Store, Apple Store, Windows Store... en fonction de son matériel. Certaines sont gratuites et d'autres payantes. Il suffit de taper les mots clés « stop motion », « animation » ou encore « image par image » pour en trouver plein mais sachez que l'application « Stop Motion Studio » propose une version gratuite suffisante pour s'amuser.

