

# Cahier pédagogique

Accompagner un film #2

Les voies ludiques de la  
médiation  
cinématographique

UFFEJ BRETAGNE



# Troquons nos idées

## Association UFFEJ Bretagne - Laurence Dabosville

L'Uffej a organisé à plusieurs reprises des tournées du programme « Questions de Jeunesse », en temps hors scolaire, mais aussi dans plusieurs collèges des Côtes d'Armor. Je craignais que les problématiques de groupe, fréquentes à ces âges, empêchent les élèves de s'exprimer. De plus, certaines thématiques me semblaient peu propices au débat collectif – nous étions en période électorale, et je pensais qu'aborder, par exemple, la question des migrants et des mineurs isolés de manière frontale ne permettrait pas de concerner réellement tous les élèves. J'ai donc recherché une forme ludique, nécessitant que les élèves se déplacent et soient actifs. J'ai décidé d'adapter le jeu « Cherchons ensemble ». Je l'ai expérimenté avec des classes ainsi qu'avec des groupes de jeunes, en hors-temps scolaire.

Le jeu consiste à organiser un grand troc d'idées et d'affirmations sur les films du programme.

Pour ce jeu vous aurez besoin de cartes (cartes bristol, carrés de papier type bloc téléphone) et de quoi écrire pour tous les participants.

### 1) écriture des cartes (5 à 10 minutes)

Distribuez 4 cartes vierges par personne et demandez aux participants d'inscrire une opinion ou affirmation sur les films. Les phrases du type « c'était nul » ou « j'ai pas aimé » sont proscrites. Il faut inscrire une phrase par carte, qui peut porter sur les contenus ou la forme des films du programme.

Par exemple : J'ai aimé la musique dans Wave / Je trouve Vålkommen Ut très drôle

Ramassez toutes les cartes.

Au préalable, vous (le/la meneur/se de jeu) aurez préparé vos propres cartes que vous mélangerez secrètement à celles des participant(es). Certaines cartes peuvent être identiques. Pour rédiger ces cartes, j'utilise des éléments d'analyse du cahier pédagogique, avec une préférence pour ceux qui soulignent des aspects cinématographiques que les joueurs/joueuses seraient susceptibles de ne pas formuler.

Par exemple : « Les gros plans dans Wave nous font ressentir la même chose que le personnage » / « Le montage rapide dans L'Âge des sirènes donne l'impression d'être plongé dans l'action » / « Pêche en l'air est un film comique, mais pas seulement ».

On peut également insérer des phrases un peu provocantes, négatives ou humoristiques (attention, il y a de fortes chances pour qu'elles soient choisies, il faut donc vous préparer à argumenter) :

« La fille dans Vålkommen Ut, elle est quand même un peu bête » / « Les lapins avec un smartphone, c'est pas réaliste » / « Les deux hommes qui se donnent la main, je trouve ça choquant » / « Mattis, c'est un tombeur, il a trois filles en même temps » (quelques unes de ces phrases sont inspirées de réactions entendues pour de vrai).

### 2) Redistribution

Mélanger les cartes, en redistribuer 3 à chaque participant, demander à chacun de les trier par ordre de préférence. Pendant ce temps, étaler le reste sur une grande table, côté écrit sur le dessus.

### 3) Le troc à la table - 5 minutes

Demander à chacun(e) de venir autour de la table et d'échanger la ou les cartes qui ne lui conviennent pas, seul(e) et en silence.

### 4) Le troc entre joueurs / Joueuses

Il n'est plus autorisé de prendre des cartes sur la table. Les joueurs peuvent échanger entre eux. Les règles sont les suivantes : avoir toujours 3 cartes en main, échanger au moins une carte.

### 5) Former des équipes

Demander aux joueurs/joueuses de former des équipes. Pour cela, il/elles doivent se mettre d'accord sur seulement 3 cartes. Il n'est pas forcément nécessaire de limiter la taille des groupes, cependant si l'on veut éviter que certains joueurs/joueuses restent passifs, on peut indiquer un nombre maximum de personnes par groupes (5 par ex.)

### 6) Mise en commun

Demander aux équipes de préparer un poster ou un sketch pour refléter les idées des 3 cartes. Le temps imparti dépend de la forme choisie.

Cette phase peut être plus ou moins développée selon le temps disponible. On peut se contenter d'une mise en commun simple, où chaque équipe lit ses choix et les explique, ou laisser le temps de véritables productions. Là aussi, il est important de débriefier les choix de chaque équipe afin de compléter et proposer les options choisies à la discussion collective.

Cette dernière phase peut prendre du temps si les groupes sont importants ; il est possible de jouer le jeu en plusieurs fois.

Ce jeu peut permettre de rendre actives un plus grand nombre de personnes, il permet de formuler des idées ou préjugés que certain(e)s n'auraient pas osé exprimer autrement. Pour cette raison, il faut bien se préparer, tant sur les films que sur certains sujets qu'il faut savoir aborder de manière posée et argumentée.

# La formation question de jeunesse : un exemple de brainstorming collectif

## Association Côte Ouest et DRJS Bretagne

Chaque année pendant le Festival Européen du Film Court de Brest, des animateurs/trices et des jeunes en service civique sont invités à réfléchir ensemble sur les films.

Après avoir assisté le matin à la projection, les participants sont répartis en groupes. Chaque groupe se voit attribuer un film et doit répondre à trois questions : quels sont les thèmes abordés dans le film / relever des éléments de mise en scène / dans quelles conditions envisageriez-vous de montrer ce film, à quel public. Un(e) rapporteur/teuse est nommé, cette personne étant chargée de prendre en note les travaux du groupe.

Au bout d'une heure, tous les groupes se retrouvent et présentent tour à tour les résultats de leurs travaux. Au delà des réponses aux questions posées, ce sont bien sûr les interrogations, les doutes et les débats soulevés qui font l'intérêt de l'exercice.

## Le support d'expression

### Eric Morvan, responsable de service du centre de formation, association Don Bosco

L'association Don Bosco est une association nord -finistérienne qui accueille, entre autre, des adolescents en situation de vulnérabilité au regard de leur histoire familiale, leur parcours scolaire ou d'insertion, la santé, leur place dans leur groupe de pairs...

Permettre à ce public d'être en capacité de s'inclure sereinement dans la société est une priorité.

Pour ce faire, chaque année, le pôle protection de l'enfance de notre association prend appui sur le programme « Question de jeunesse », qui aborde des thématiques proches des préoccupations de ces jeunes, pour créer un espace de parole intergénérationnel (parents-enfants, professionnels des établissements éducatifs ...).

Avec le soutien de l'association Côte Ouest, une soirée conviviale est donc proposée.

Chaque structure éducative participant à cette soirée, a travaillé en amont, avec les jeunes accueillis, la thématique d'un film qui les a intéressés. Ils viendront par la suite présenter leurs regards, leurs idées et points de vue.

Le support de restitution est libre : chanson, vidéo, panneaux, texte et poésie...

La soirée est présentée comme suit : « Questions de jeunesse, la soirée des jeunes et des familles » / la sélection Questions de jeunesse revisitée par les jeunes ».

L'ordre de projection des films est respecté.

Après chaque court-métrage, les jeunes viennent présenter le fruit de leurs réflexions. Un échange / débat est alors proposé avec la salle, animé par une professionnelle de notre association. Une animatrice de l'association Côte Ouest est présente pour apporter un regard cinématographique et relancer le débat avec la salle si nécessaire.

Puis, nous passons au court-métrage suivant...

La soirée se termine par un temps convivial autour d'un repas.

Le format des films est bien adapté à ce type de soirée et les thématiques abordées « parlent » aux jeunes comme à leurs parents.

Au-delà de l'espace d'expression, c'est aussi un espace de confiance en soi, de valorisation et de fierté pour les jeunes, mais aussi d'écoute (témoignage de parents qui, eux aussi, ont été adolescents !!!). Cette confrontation des regards sur un même sujet peut-être source d'étonnement, de dialogue serein parents-enfants sur des thématiques difficiles à aborder ou potentiellement conflictuelles dans le cadre familial.

## Les films aux quatre coins

Ce jeu est une adaptation de « l'évaluation aux quatre coins », souvent pratiquée dans le monde de l'animation. Vous aurez besoin de 4 post-it.

Dessinez 3 émojis (un qui sourit, un qui n'est pas content, un neutre) sur les 3 premiers post-it, et une bulle de parole (comme dans les bandes-dessinées) sur le 4e. Collez-les aux 4 coins de la pièce.

Procédez film par film. Annoncez un titre, demandez aux participant(e)s de se placer dans un des 3 coins avec les émojis, selon qu'ils ont aimé le film ou pas. Une fois que tout le monde s'est positionné, vous pouvez noter le résultat. Invitez ceux ou celles qui souhaitent s'exprimer à se rendre dans le coin « bulle de parole ».

Ce jeu est simple et a le mérite de mettre les corps en mouvement, ce qui dans certains cas peut débloquer la parole.



## Rouge et vert

Encore une adaptation de techniques d'animation simples pour favoriser la recherche collective. Prévoyez un des post-it de couleur verte et rouge, un grand mur ainsi que 2 grandes feuilles de paper-board par film. Inscrivez les titres sur les feuilles.

Distribuez 5 post-it de chaque couleur aux participant(e)s.

Demandez-leur d'inscrire une opinion positive sur chaque film sur les post-it de couleur verte, et une opinion négative sur les rouges, puis d'aller coller leurs phrases sous les titres de films correspondants.

Quand tout le monde a terminé, laissez un temps pour que tout le monde lise les différentes inscriptions.

Invitez ensuite les participant(e)s à réagir sur les phrases qu'ils/elles ont lues. Il est important que les personnes présentes expriment leur opinion, mais en tant que modérateur/trice, je vous conseille de ramener autant que possible le débat aux questions telles qu'elles sont traitées dans les films, sur un plan cinématographique.

## L'image flash

Après une projection de film, il est parfois difficile de faire parler le public, notamment quand on est confortablement assis dans un fauteuil de cinéma.

Ce jeu consiste à demander très rapidement aux spectateurs/trices de nommer l'image ou le moment qui les a le plus marqué(e)s.

Il faut garder un rythme très rapide, en ne permettant que quelques mots. Le fait de se passer le micro de fauteuil en fauteuil crée un lien entre les personnes, les images ou scènes nommées ravivent les souvenirs du film ou mettent en lumière des aspects inattendus.

Il n'est pas nécessaire de faire toute la salle si votre public est trop nombreux. Gardez en mémoire ou notez les différentes images citées et servez-vous en pour démarrer votre débat.

## Animer un atelier avec des publics apprenant le français

Il arrive de plus en plus fréquemment d'animer des ateliers avec des personnes parlant peu ou pas le français.

L'anglais peut bien sûr être une langue commune dans certains cas, mais il peut être intéressant d'utiliser certains outils simples pour communiquer.

Des planches d'images sont par exemple disponibles sur internet : planches exprimant les émotions de base, émojis ... Développer des supports visuels en mettant en lien les photogrammes des films et un panel d'émotions par exemple peut ainsi faciliter les échanges.

## Les applications interactives

Pour la 2ème année, le Festival Européen du Film Court de Brest a proposé que le débat qui a suivi la séance Questions de jeunesse soit animé, outre les échanges avec la modératrice de Côte Ouest et le scénariste de L'Âge des Sirènes, Rémi Brachet, avec l'application Eqwall.

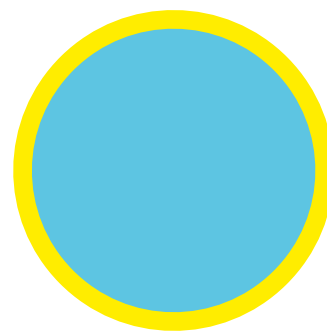
Cette application permet aux spectateurs/trices de réagir ou de poser des questions via leur smartphone. Les réactions font l'objet d'une modération en régie, afin d'éviter les commentaires non appropriés. Nous avons pu constater une hausse notable de la participation des jeunes grâce à ce dispositif.

Une personne a fait remarquer, pendant la formation, qu'elle déplorait l'utilisation de cet outil et trouvait qu'il excluait les spectateurs qui n'ont pas de smartphone. Il convient ici de préciser que l'équipe d'animation du débat a fait co-exister les deux méthodes d'échanges avec le public, via le micro et via Eqwall.

## PRÉSENTATION DE L'UFFEJ

L'UFFEJ, Union Française du Film pour l'Enfance et la Jeunesse, est une association de médiation culturelle cinématographique et d'éducation populaire basée à Saint-Brieuc. L'association propose à l'année ateliers de pratique, formations, ainsi que le festival de cinéma jeune public l'oeil Vagabond. Elle coordonne au niveau départemental les dispositifs d'éducation à l'image École et cinéma et Collège au cinéma, ainsi qu'au niveau régional le dispositif Passeurs d'Images.

L'association propose régulièrement des rencontres avec des artistes et mêle dans toutes ses actions la pratique, la découverte des oeuvres et le partage entre les générations.



Cet article a initialement été rédigé dans le cadre des Cahiers pédagogiques du programme de courts-métrages «Questions de Jeunesse», à l'initiative de l'association Côte Ouest / Festival international de courts-métrages de Brest. En savoir plus : <https://www.filmcourt.fr/Questions-de-Jeunesse-84.html>