Cinématernelle

Dispositif d'Education à l'Image

Dossier pédagogique

(téléchargeable sur www.cineparc.fr à la rubrique Cinématernelle)



Pat & Mat





Demandez le programme!

Pat et Mat est un programme de cinq films qui mettent en scène les mêmes personnages dans différentes aventures. La durée totale du programme est de 40 mn ; il est composé des histoires suivantes :



La salle de bain

(8mn10)

Pat et Mat sont obligés de débrancher le robinet pour poser le nouveau meuble de leur salle de bain. Mais le rebrancher ne semble pas si simple ...



Les assiettes en papier

(8mn30)

Nos deux compères Pat et Mat décident de recycler les assiettes en papier qu'ils ont utilisé pour leur barbecue : mais comment vont-ils s'y prendre ?



La piscine

(8mn30)

Il fait chaud aujourd'hui : Pat et Mat décident de gonfler leur piscine : mais attention à cet exercice périlleux !



L'aspirateur

(7mn41)

Pat et Mat n'aiment pas passer l'aspirateur et décident alors de perfectionner et de moderniser leur machine : mais attention aux mauvaises surprises !



Le projecteur

(7mn08)

Que de bons souvenirs enregistrés sur les pellicules de Pat et Mat ! Ils décident de sortir leur projecteur, mais la projection ne semble pas si évidente à mettre en place!

Pat & Mat : de sacrés bricoleurs !

Les personnages de ces cinq histoires sont de sacrés bricoleurs! Mais ce sont surtout des personnages plein d'imagination. Pat et Mat sont deux voisins mais avant tout deux amis qui aiment faire les choses à leur manière: tout ce qu'ils font, ils le font avec beaucoup de détermination et ils ne se soucient guère des conséquences!

A chaque histoire une situation qui pose problème et à chaque problème une solution... Mais quelle(s) solution(s)! Il serait possible de résumer leur action à l'expression «quand on peut faire simple, faisons compliqué!». Leur bricolage est abracadantesque, les situations plus insolites les unes que les autres.

«Pat et Mat est une série animée de 77 épisodes qui a été créée en 1976 par Lubomir Bene et qui continue de bercer les jeunes générations puisque celle-ci est toujours en production et diffusée à la télévision en République Tchèque. Le réalisateur s'est inspiré de ses propres bandes dessinées qui étaient alors publiées dans un journal. C'est désormais le fils de Lubomir Bene, Marek Bene, qui écrit et dirige les nouvelles productions de Pat et Mat.» (dossier de presse du distributeur Cinéma Public Films).

N'oubliez pas... La page viméo pour voir des extraits de films

N'oubliez pas, depuis l'année dernière vous pouvez revoir des extraits du film en classe avec vos élèves à partir de la page viméo Cinématernelle. Pour y accéder : http://vimeo.com/



Sur la page d'acceuil, cliquez sur «Connectez-vous» (ou «Log in») comme sur l'image à gauche.

Il apparaîtra deux rectangles blancs ; dans le premier inscrivez l'adresse suivante : **cinematernelle63@gmail.com** et dans le second le mot de passe : **cinema63**

Sur la page viméo Cinématernelle, passez la souris sur «vidéos» en haut de la page puis cliquez sur «mes vidéos» (ou «my vidéos»).

Avant la séance... Observer l'affiche



L'affiche du programme permet de faire connaissance avec les deux personnages qui vont être au coeur de la projection à laquelle vont assister les enfants.

Observer attentivement l'affiche puis la décrire :

- Une image: deux bonhommes des outils de bricolage (tournevis et marteau) à la main; l'image donne l'impression d'une photo (les personnages étant en médaillon), ...
 - des écritures : Pat & Mat (à quoi correspondent ces mots?) ...

- ...

Enfin rechercher les ressemblances et les différences des deux personnages.

Avant la séance... Regarder la bande annonce du film

La bande annonce du film est disponible sur la page viméo Cinématernelle et également sur le site du film: www.cinema-public-films.com/pages/patmat/

La bande annonce apporte de nombreuses nouvelles informations sur les personnages, n'hésitez pas à la diffuser à plusieurs reprises pour la «décrypter» avec les élèves.

- Dans un premier temps, faire la liste «en vrac» de ce qui a été donné à voir : une boîte à outils, une pompe, une piscine gonflable, des choses qui tombent, un des personnages qui glisse sur l'eau, des fleurs en papier, des chutes, des échasses, ...
- Dans un deuxième temps, observer plus attentivement : Que font les personnages? (ils bricolent, provoquent des catastrophes, sont toujours en action ...) ; Comment trouvez-vous ces personnages?
- Comment peut-on qualifier la musique : Joyeuse? Triste? Drôle? Entrainante? Effrayante?... A quoi peut-on s'attendre en regardant le film?
- Pensez-vous que tout ce que l'on voit dans la bande annonce fait partie d'une seule histoire ou de plusieurs histoires? Qu'imagineriez-vous comme histoire(s)?...

- ..

Avant la séance... Aller à la rencontre de chaque histoire

Pour chacune des histoires vous trouverez à la page suivante le titre et une image. Observer les images :

- Les décrire ; essayer de voir si le titre a un rapport avec elles.
- Imaginez ce qu'il pourrait se passer à partir de cette situation

Ne pas hésiter à donner des informations aux élèves (en s'aidant des résumés des histoires que vous trouverez dans les pages suivantes) notamment pour «Les assiettes en papier» et «Le projecteur».

La salle de bain



Les assiettes en papier



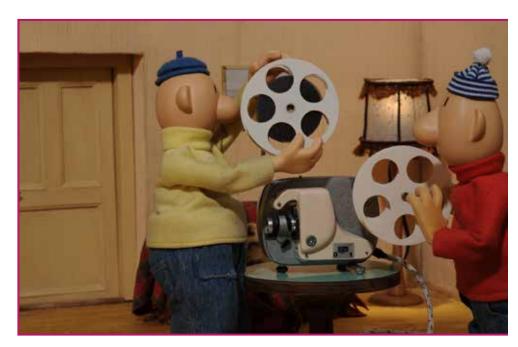
La piscine



L'aspirateur



Le projecteur



Pat & Mat... Quelques caractéristiques communes aux 5 histoires

Les histoires et les personnages

- * Les cinq films mettent en scène les deux personnages Pat et Mat dans des aventures différentes.
- * Par méconnaissance et/ou maladresse ils créent des situations problématiques et burlesques, pour lesquelles ils parviennent toujours, grâce à leur énergie inventive, à trouver une solution.
- * La plupart du temps, les gags se déclenchent car ils agissent avant de réfléchir. Exemple : ils n'ont pas coupé l'eau avant d'enlever l'évier.
- * Les deux personnages se ressemblent beaucoup. Il faut porter un regard attentif pour voir que Pat a un visage plus rond que Mat qui, lui, l'a plus allongé. La bouche est strictement la même, ce qui fait qu'on a du mal, dans un premier temps, à les différencier si ce n'est par leurs vêtements. Deux attributs seulement les différencient : le pull et le bonnet (pull rouge/jaune et bonnet à rayures/béret bleu).
- * A la fin de chaque film les deux protagonistes se serrent la main et font le même geste en même temps : ils tirent leur bras droit replié vers l'extérieur.

La bande sonore

Elle est constituée de :

- * Musique. Très présente et très dynamique, elle accompagne et rythme les déplacements et les actions des deux amis. Elle se fait lente pour les moments plus calmes où ils cherchent des idées. Elle soutient toujours la recherche d'une solution. La musique accompagne les images et aide à la compréhension des histoires.
- * Bruitages. Ils sont nombreux. Exemple : glissement du meuble que l'on déplace, «farfouillement» dans la boîte à outils, couinement de la clé à molette qui dévisse l'évier...

La plupart du temps bruitages et musique se superposent.

A NOTER: l'alternance musique/bruitage.

Elle est particulièrement flagrante lorsque le bruitage est important au niveau sonore et surtout au niveau du sens. A ce moment là, la musique s'arrête pour ne laisser entendre que le bruitage. Exemple : le couinement du robinet que Pat tourne et qui, contre toute attente, ne donne pas d'eau.

* Les personnages ne parlent pas, toute la communication passe par les gestes.

La technique utilisée

- *Films d'animation en 3 D
- * Les personnages sont réalisés dans une pâte synthétique malléable. Leurs membres s'articulent comme ceux d'un être humain. Par contre l'expression de leur visage est immuable : ils affichent un léger sourire figé, en permanence, quelles que soient leurs émotions.
- * Comment sont traduites les émotions ? Par une importante gestuelle des personnages. Exemple: haussement d'épaules pour traduire l'incertitude, frappement de la main sur la tête pour traduire une prise de conscience (d'une idée, d'une bêtise).







- * La texture, d'aspect lisse et ressemblant à du plastique, et l'immobilité des visages font penser aux personnages des jouets «playmobiles».
- * Les décors extrêmement réalistes et d'une grande précision sont réalisés avec de nombreux matériaux : tissus, bois, métal, ...

Les échelles de plans

Elles sont très variées et au service des histoires et des personnages :

- * Des *plans d'ensemble* quasiment identiques à chaque début d'histoire où l'on voit les maisons de Pat & Mat.
- * Des *plans moyens* pour «planter le décor» où va se dérouler l'histoire (exemple : la salle de bain, le jardin, le grenier, le salon...)

Ces deux échelles de plan permettent également de souligner la multitude de détails des décors qui rend ces lieux très réels.







- *Des plans rapprochés pour cadrer les personnages dans leur action.
- *Des gros plans pour focaliser sur un détail (exemple : les 2 tuyaux du lavabo, la griffe au plafond, la bobine de film ...) et également pour les «expressions» des personnages.







Le rythme

Par son nombre de péripéties importantes dans chaque histoire, le rythme est soutenu lorsque Pat et Mat se mettent en action. Ils ont une idée à la seconde, réfléchissent souvent après avoir agi. A l'écran, ce sont les mouvements des personnages qui donnent le «la». Malgré les apparences, le montage des plans ne s'accélère pas quand Pat et Mat sont en action. Ce sont les mouvements des personnages, la multitude d'actions et la musique qui donnent une impression de rapidité ou de ralentissement.

Forme - Couleur

Il n'y a pas une forme particulière qui se dégage des films. Ces derniers sont inscrits dans un univers terrestre quotidien et réaliste. Il en va de même pour la couleur.

La salle de bain... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque histoire de Pat & Mat : un petit résumé, des photos et un extrait disponible sur la page viméo Cinématernelle.

Les péripéties étant nombreuses pour chaque histoire, les photos et l'extrait vidéo proposent deux situations différentes :

- Les photos correspondent à une situation de départ avec un problème, la solution trouvée par les deux bricoleurs et le résultat de leur action. Décrire les images avec les élèves puis, avec les souvenirs de la projection, s'interroger sur ce qui s'est passé. Comment Pat & Mat en sont arrivés là ? Comment résolvent-ils le problème ?
- L'extrait vidéo propose une situation juste avant qu'une catastrophe arrive. Retrouver, avec les souvenirs de la projection, la suite des évènements avec les élèves.

Ces deux propositions peuvent être utilisées individuellement ou en complément l'une de l'autre (attention dans ce cas là à la chronologie).

Le résumé de l'histoire

Pat & Mat veulent installer un nouveau meuble dans la salle de bain. Après l'avoir transporté au bon endroit, ils cherchent la meilleure place pour lui. Près des WC ? Mat n'est pas d'accord car on ne peut plus ouvrir la fenêtre. Pat essaie de l'ouvrir quand même mais décroche les étagères du meuble et tombe par terre. A la place de l'évier ? C'est l'idée de Mat. Il prend sa boîte à outils et décide de décrocher l'évier. Il y arrive difficilement mais il a oublié de couper l'eau ! Il y en a partout, Pat est tout mouillé. Mat va vite arrêter l'eau. Les deux amis installent le meuble. Mais où mettre l'évier alors ? Et bien près du WC! Avec leur boîte à outils, l'évier est installé à vitesse grand V. Mais les deux amis n'ont pas pensé aux branchements de l'eau. Ils se mettent alors à couper des tuyaux et à les assembler mais l'eau ne circule toujours pas ou pas au bon endroit. Pat se retrouve tout mouillé. Il est obligé de quitter son pantalon et de mettre une serviette à la place. Finalement Mat trouve une solution et l'eau s'écoule dans les WC. Pat & Mat se retrouvent avec une salle de bain plein de tuyaux dans tous les sens mais cela a l'air de les satisfaire !







L'extrait proposé ici se situe au tout début de l'histoire quand Pat & Mat cherchent la bonne place pour leur meuble. Après un essai infructueux vers la fenêtre, Mat propose de le mettre à la place du lavabo. Mais que se passe t-il ensuite? Cette décision va entraîner un certain nombre d'évènements (Cf. photos)





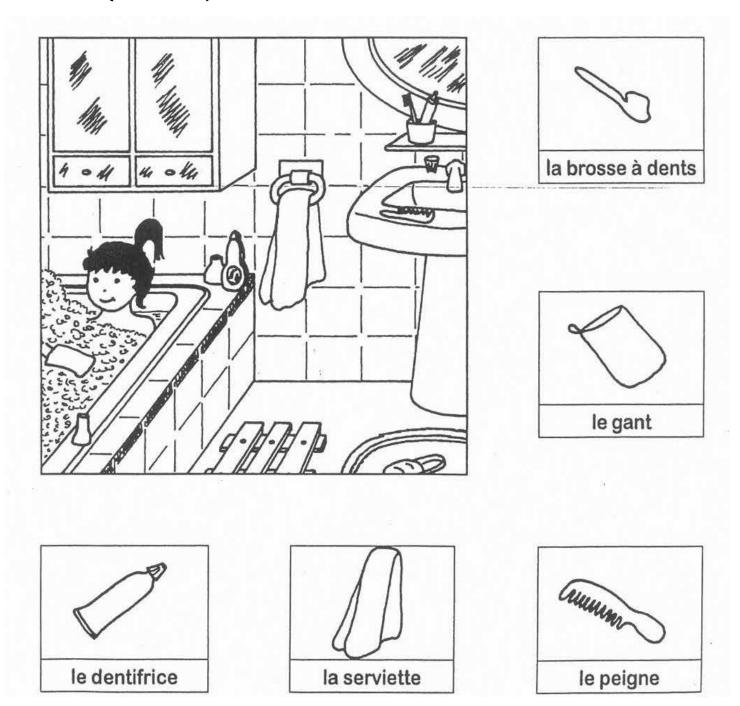
La salle de bain... Arts visuels

Réaliser une sculpture avec des tuyaux.

- * Observation : Les tuyaux sont les objets les plus présents dans ce film. Ils sont nombreux et assemblés de façon pour le moins curieuse.
- * Récupérer des chutes de tuyaux de différentes formes, longueurs, matières et couleurs. Tout est acceptable.
- *Assembler les tuyaux avec un pistolet à colle ou avec des liens (corde, fil de jardinage) afin de créer une structure en 3D.
 - * On pourra s'appuyer sur un «tuteur», une armature pour faciliter la tâche.
- * On ne cherchera pas à faire quelque chose de représentatif, mais bien un enchevêtrement de tuyaux, qui se croisent, s'emboîtent qui pourrait illustrer un «travail de bricoleur amateur».

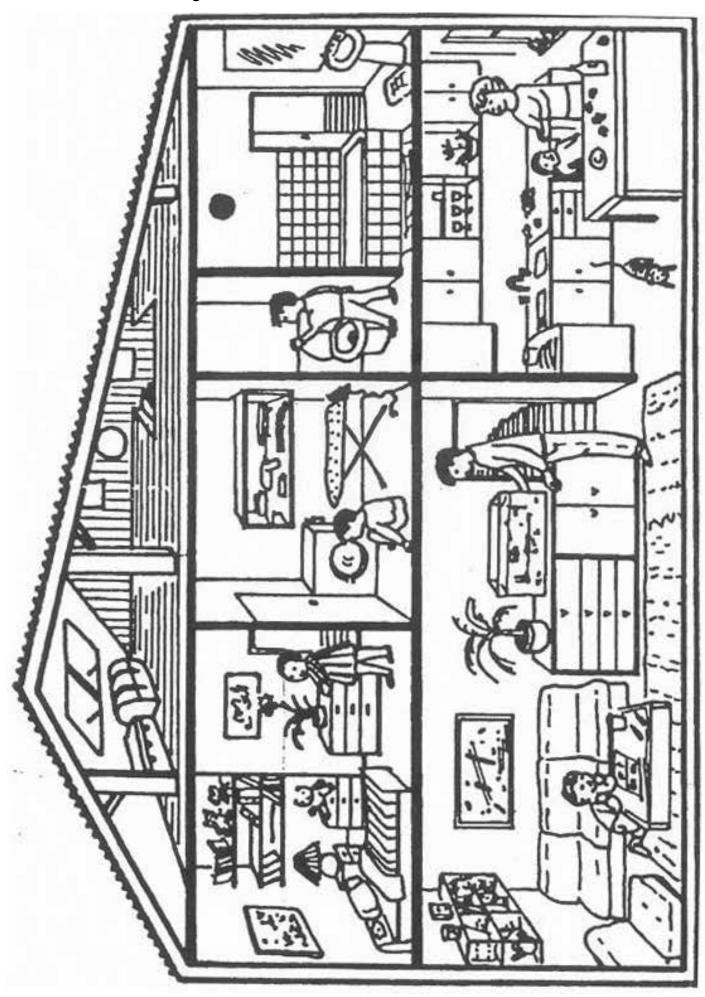
La salle de bain... Langage & Vocabulaire

Relie les étiquettes à l'objet dans la salle de bains.



La salle de bain... L'eau dans la maison

Colorie les endroits où il y a de l'eau dans cette maison.



Les assiettes en papier... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque histoire de Pat & Mat : un petit résumé, des photos et un extrait disponible sur la page viméo Cinématernelle.

Les péripéties étant nombreuses pour chaque histoire, les photos et l'extrait vidéo proposent deux situations différentes :

- Les photos correspondent à une situation de départ avec un problème, la solution trouvée par les deux bricoleurs et le résultat de leur action. Décrire les images avec les élèves puis, avec les souvenirs de la projection, s'interroger sur ce qui s'est passé. Comment Pat & Mat en sont arrivés là ? Comment résolvent-ils le problème ?
- L'extrait vidéo propose une situation juste avant qu'une catastrophe arrive. Retrouver, avec les souvenirs de la projection, la suite des évènements avec les élèves.

Ces deux propositions peuvent être utilisées individuellement ou en complément l'une de l'autre (attention dans ce cas là à la chronologie).

Le résumé de l'histoire

Pat & Mat font un barbecue. Au moment de déguster leurs grillades, ils s'aperçoivent que les assiettes en papier ne sont pas assez grandes. Mat décide d'en agrafer plusieurs ensemble, Pat commence à faire des découpages et des pliages. Pat l'imite bientôt. Ils se retrouvent avec une très belle table : une corbeille à pain, un pot à eau avec une fleur, des assiettes creuses, des saladiers, le tout en papier. Pat et Mat peuvent enfin déguster leurs grillades. A la fin du repas, ils sont repus! Mat décide de ramasser la table : il prend toutes ces créations en papier et veut les jeter au feu. Pat l'en empêche et le dirige vers la cuisine. Ils décident de mettre les assiettes en papier au lave-vaisselle! Bien sûr à la fin du lavage, ils retrouvent le lave-vaisselle rempli de pâte à papier. Pat va vite chercher un support sur lequel Mat étale la pâte à papier. Ils font sécher le tout sur le poêle et bientôt ils ont une feuille de papier. Ils la passent dans une presse puis découpent des rectangles qui deviennent des assiettes. Contents de leur entreprise, Pat et Mat décident de remplir à nouveau leur lave-vaisselle de papier : journaux, courrier, carton, papier WC: tout y passe! Il est tellement plein que Mat est obligé de mettre sa ceinture autour pour le fermer. Une fois en marche, le lave-vaisselle fait du bruit et bouge. Pat & Mat sont obligés de se mettre dessus pour le caler. Avec toute la pâte à papier qu'ils récoltent, ils continuent à faire de nombreuses assiettes en papier.







L'extrait proposé ici se situe au tout début de l'histoire quand Pat & Mat souhaitent ramasser la table. Où mettre la vaisselle en papier : au feu? Non au lave-vaisselle! Mais que se passe t-il ensuite? Cette décision va entrainer un certain nombre d'évènements (Cf. photos)





Les assiettes en papier... Arts visuels

Reprendre l'idée de la fabrication du papier pour fabriquer des objets

- * Récupérer les boîtes d'œufs en carton (jaune, bleu ou gris).
- * Les déchirer en petits bouts, puis les mettre dans une bassine ou un seau.
- * Dans un récipient, fabriquer de la colle à papier peint (produit en poudre + eau).
- * Mélanger la colle ainsi obtenue avec les papiers des boîtes d'œufs. Puis laisser s'imprégner quelques jours.
- * On peut utiliser la pâte telle quelle ou la passer au mixer pour obtenir un mélange homogène. On la travaille alors comme une pâte à modeler.

On peut fabriquer des objets : bols, assiettes en prenant appui sur un vrai bol, une vraie assiette que l'on recouvre. On peut aussi fabriquer une collection de fruits/légumes pour le coin cuisine.

- * Laisser sécher (sur les radiateurs) une à deux semaines suivant la grosseur de l'objet.
- * Mettre des couleurs avec de la peinture : gouache (il faudra alors vernir) ou acrylique.

Fabriquer du papier recyclé

Comme Pat & Mat fabriquer du papier recyclé en classe.

Vous trouverez aux adresses ci-dessous, deux propositions avec des étapes détaillées et adaptées à la classe :

- http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/les-clefs/spip.php?article5 (version PDF disponible)
- http://stsp.creteil.iufm.fr/article82.html





La piscine... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque histoire de Pat & Mat : un petit résumé, des photos et un extrait disponible sur la page viméo Cinématernelle.

Les péripéties étant nombreuses pour chaque histoire, les photos et l'extrait vidéo proposent deux situations différentes :

- Les photos correspondent à une situation de départ avec un problème, la solution trouvée par les deux bricoleurs et le résultat de leur action. Décrire les images avec les élèves puis, avec les souvenirs de la projection, s'interroger sur ce qui s'est passé. Comment Pat & Mat en sont arrivés là ? Comment résolvent-ils le problème ?
- L'extrait vidéo propose une situation juste avant qu'une catastrophe arrive. Retrouver, avec les souvenirs de la projection, la suite des évènements avec les élèves.

Ces deux propositions peuvent être utilisées individuellement ou en complément l'une de l'autre (attention dans ce cas là à la chronologie).

Le résumé de l'histoire

Il fait beau et chaud. Pat & Mat jouent aux cartes au soleil. Ils ont même troqué béret et bonnet contre des chapeaux de fortune! Pat a tellement chaud qu'il décide de faire tremper ses pieds dans une bassine d'eau froide. Mat va alors chercher une piscine gonflable. Pat s'occupe de gonfler la piscine et Mat de la remplir d'eau. Tout est prêt pour une petite baignade quand Pat va chercher une échelle et troue la piscine: elle se dégonfle et l'eau se déverse dans la cour, Mat est emporté par les flots! Pat trouve alors de la tôle qui permet de faire un support solide autour de la piscine. Il faut maintenant la remplir à nouveau. Le puit est trop loin et le tuyau trop court. Les deux bricoleurs ajoutent une rigole au tuyau et voilà l'eau qui tombe dans la piscine. Mais la rigole était pleine de feuilles sèches, l'eau de la piscine est donc toute sale. A l'aide d'une passoire Pat commence à enlever les feuilles. Mat lui amène un balai pour que le manche soit plus long mais la passoire se décroche et se retrouve au milieu de la piscine. Mat prend alors des échasses et de cette façon récupère la passoire, le balai et les feuilles sans se mouiller. L'eau de la piscine est enfin propre mais le temps se gâte. Les deux compères vident la piscine, la surélèvent et finalement s'en font un abri!







L'extrait proposé ici se situe au tout début de l'histoire quand Pat & Mat décident de mettre en place la piscine gonflable. Pourquoi l'échelle de Pat n'est pas adaptée? Que se passe t-il ensuite? Cette décision va entrainer un certain nombre d'évènements (Cf. photos)







La piscine... Arts visuels

Fabriquer des cartes à jouer «spécial bricoleur» comme celles qu'utilisent Pat et Mat.

* Imprégnation:

- Faire jouer les élèves au jeu des 7 familles.
- Récupérer des publicités pour les magasins de bricolage ou encore mieux, des magazines de bricolage.
- Laisser un temps de découverte individuelle puis en collectif, présenter ces types de documents.
- Repérer certains outils facilement reconnaissables car utilisés «au quotidien» dans les familles : un marteau, une pince, ...

Puis découvrir, identifier, nommer d'autres outils : un sécateur, un tournevis, une ponceuse, des vis, des boulons, ...

* Réalisation:

- Demander aux élèves de découper (individuellement) les outils qui les interpellent. Chacun se constitue une collection (à garder dans une grande enveloppe).
- Parallèlement l'enseignant aura agrandi certains outils (avec leur nom) pour les garder, en référence, sur un affichage mural.
 - Sélection des motifs des cartes :

Demander à chaque élève de prélever dans son corpus l'outil qui lui plait le plus.

En collectif, présenter l'outil et son nom (si on peut), puis voter afin de ne garder que 7 outils différents (en référence au jeu des 7 familles).

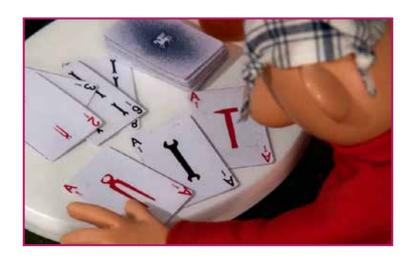
- Déterminer en commun comment vont être représentés le père, la mère, etc.

Une idée : attribuer une couleur différente à chaque personnage : tous les pères en vert puis faire varier les tailles.

- Dessiner l'outil = le simplifier. Travail difficile pour les élèves mais on ne cherche pas une ressemblance «absolue».
 - Faire réaliser toutes les cartes, puis jouer une partie en constituant des équipes.

Pour les élèves les plus jeunes, diminuer le nombre de personnages dans la famille, et faire des photocopies des outils qu'ils mettront en couleur.

Variante : créer des cartes de très grand format (A4) pour lesquelles un travail plastique plus abouti, avec plus de recherches, sera demandé.



L'aspirateur... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque histoire de Pat & Mat : un petit résumé, des photos et un extrait disponible sur la page viméo Cinématernelle.

Les péripéties étant nombreuses pour chaque histoire, les photos et l'extrait vidéo proposent deux situations différentes :

- Les photos correspondent à une situation de départ avec un problème, la solution trouvée par les deux bricoleurs et le résultat de leur action. Décrire les images avec les élèves puis, avec les souvenirs de la projection, s'interroger sur ce qui s'est passé. Comment Pat & Mat en sont arrivés là ? Comment résolvent-ils le problème ?
- L'extrait vidéo propose une situation juste avant qu'une catastrophe arrive. Retrouver, avec les souvenirs de la projection, la suite des évènements avec les élèves.

Ces deux propositions peuvent être utilisées individuellement ou en complément l'une de l'autre (attention dans ce cas là à la chronologie).

Le résumé de l'histoire

Pat passe l'aspirateur. Il tire sur le fil car il y a toujours un obstacle : une table, une chaise... Mat observe tout ça et décide de brancher directement l'aspirateur sur la lumière comme cela le fil ne traîne plus par terre. Pat passe l'aspirateur perché dessus et Mat le fait circuler. Tout ça est bien fatiguant ! Mat a une idée, il branche un petit moteur et des roulettes pour que l'aspirateur se déplace tout seul. Mais cela ne marche pas du tout ! Mat se fait éjecter du dessus de l'aspirateur, non sans casser l'armoire. L'aspirateur, lui, tourne en rond.

Mat a une autre idée. Il trace un trait au feutre au plafond, colle un tuyau le long de trait, et adapte une griffe de jardin sur l'aspirateur. Il cale la griffe sur le tuyau et donc l'aspirateur passe tout seul le long du trait. Cela marche bien !... Sauf quand l'aspirateur tombe sur une boite de conserve. Pat adapte alors en plus la tondeuse à gazon sur l'aspirateur. Cette fois-ci cela fonctionne ! Mat casse même un vase de Pat pour voir si l'aspirateur l'avale. Pat n'est pas content. Mat lui propose de venir en choisir un chez lui en échange. Les deux compères laissent alors l'aspirateur tout seul en marche. Quand ils reviennent l'aspirateur a avalé la poussière mais aussi tous les meubles ! Pat n'a plus que le vase que Mat lui a donné et un bout de meuble en quise de salon!







L'extrait proposé ici se situe à la toute fin de l'histoire quand Pat & Mat décident de laisser l'aspirateur tourner pendant qu'ils vont chercher un nouveau vase. Que se passe t-il ensuite? Que vont découvrir Pat & Mat en revenant?





L'aspirateur... Arts visuels

Offrir un nouveau vase à Pat pour remplacer celui que Mat lui a cassé.

* Phase d'imprégnation :

- Montrer aux élèves un corpus de vases très différents. Des vases issus de notre quotidien mais aussi des vases qui sont des œuvres d'art (Art nouveau : Gallé, Picasso)
- Faire prendre conscience principalement de la forme, des décorations (motifs) utilisées, de la matière employée.

* Phase de réalisation :

- Dessiner un vase (format minimum), comme on le souhaite. Il n'est pas obligatoire de faire une forme symétrique !
- Puis mettre de la couleur sur le vase. On pourra utiliser de la peinture, mais aussi du tissu (cf. les vases en tissu froissé)

* Mise en valeur :

Les présenter de préférence tous réunis sur des étagères comme chez Mat. On peut rajouter le portrait de Pat en vis-à-vis.



Le projecteur... Se souvenir de l'histoire

Pour chaque histoire de Pat & Mat : un petit résumé, des photos et un extrait disponible sur la page viméo Cinématernelle.

Les péripéties étant nombreuses pour chaque histoire, les photos et l'extrait vidéo proposent deux situations différentes :

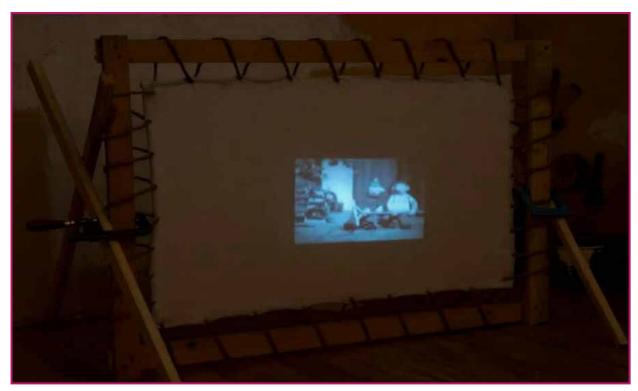
- Les photos correspondent à une situation de départ avec un problème, la solution trouvée par les deux bricoleurs et le résultat de leur action. Décrire les images avec les élèves puis, avec les souvenirs de la projection, s'interroger sur ce qui s'est passé. Comment Pat & Mat en sont arrivés là ? Comment résolvent-ils le problème ?
- L'extrait vidéo propose une situation juste avant qu'une catastrophe arrive. Retrouver, avec les souvenirs de la projection, la suite des évènements avec les élèves.

Ces deux propositions peuvent être utilisées individuellement ou en complément l'une de l'autre (attention dans ce cas là à la chronologie).

Le résumé de l'histoire

Pat regarde la lune à travers la fenêtre du grenier. Mat le rejoint et trouve une boîte de bobine de film. Ils retournent dans le salon et ouvrent la boite : Mat laisse échapper la pellicule et elle se déroule mais Pat l'arrête. Pat va ensuite chercher le projecteur pour pouvoir passer le film. Le film est projeté sur le mur mais les deux amis ne le voient pas bien car le mur n'est pas blanc. Pat donne alors de la peinture blanche à Mat et ce dernier peint le mur où il y a l'image. Mais comme Pat n'arrête pas de bouger le projecteur, l'image aussi et Mat met de la peinture partout. Il arrive à peindre correctement le mur (en en mettant un peu sur les meubles!) mais maintenant, quand ils regardent le film, ce sont l'armoire et le vase qui gênent. Mat déplace alors tous les meubles mais n'a plus de peinture blanche pour finir de peindre le mur. Les deux compères décident alors de construire un écran : ils assemblent des bouts de bois pour faire un cadre puis ils ajoutent la nappe blanche en guise de toile blanche. Ils peuvent enfin regarder leur film souvenir... Mais cette fois-ci l'image est trop petite! Ils reculent le projecteur jusqu'au mur pour l'agrandir mais l'image est encore trop petite. A ce moment-là, ils s'aperçoivent que le mur de la maison d'en face ferait un très bon écran. Ils mettent le projecteur à la fenêtre et là, miracle, la projection est parfaite. Les deux amis n'ont plus qu'à s'installer dans leurs fauteuils en plein air pour regarder le film.







L'extrait proposé ici se situe au tout début de l'histoire quand Pat & Mat observe qu'ils ne peuvent pas regarder leur film dans de bonnes conditions. Pourquoi Pat va t-il chercher de la peinture blanche? Que se passe t-il ensuite?...





Le projecteur... Arts visuels

Faire un photomontage et le visionner.

Faire ce que Pat et Mat ont eu beaucoup de difficulté à faire : un visionnage de souvenirs.

- * A minima : prendre des photos lors d'un évènement particulier vécu par le groupe (un anniversaire).
 - * Sélectionner les photos que l'on souhaite garder.
 - * Choisir une musique.
- *Effectuer un montage avec le logiciel photorécit (téléchargeable gratuitement) et visionner le «film».



Pat & Mat... Arts visuels

Pistes pédagogiques en arts visuels en relation avec tous les films du programme

Imaginer et réaliser un outil extraordinaire

- * Partant du corpus d'outils «réels», imaginer un outil qui n'existe pas.
- * On peut lancer le travail par une manipulation assez étonnante pour des enfants : présenter des outils accrochés ensemble sur un gros aimant. On obtient ainsi une forme hérissée, tordue qui fait penser à un animal/outil.
- * On pourra alors imaginer des outils qui n'existent pas. A quoi pourraient-il servir ? Un tournevis pour enlever les points sur une coccinelle...
- * Procéder ensuite à la réalisation en 2D à partir de l'image agrandie d'un outil existant. Effectuer des transformations visant à :
 - lui créer des extensions,
 - amplifier certaines parties,
 - le colorier dans une couleur saugrenue,
 - dessiner des motifs particuliers...
- * Mettre en scène ces outils dans un grand coffre/boîte à outils, en pensant à faire sortir des outils : devant, accrochés au coffre, suspendus juste au dessus...

Réaliser une collection de boîtes à outils

Chaque élève aura sa propre boîte.

- * Phase d'imprégnation :
- Récupérer des publicités pour les magasins de bricolage ou encore mieux, des magazines de bricolage.
 - Apporter, dans la classe, une vraie boîte d'outils avec de vrais outils.
- Laisser un temps de découverte individuelle puis en collectif, présenter ces types de documents ainsi que la boîte ; ses caractéristiques (se déplie).
- A partir des documents papier, repérer certains outils facilement reconnaissables car utilisés «au quotidien» dans les familles : un marteau, une pince, puis découvrir, identifier, nommer d'autres outils : un sécateur, un tournevis, une ponceuse, des vis, des boulons, ...

* Phase de réalisation :

- Demander aux élèves de découper (individuellement) les outils qui les interpellent. Chacun se constitue une collection (à garder dans une grande enveloppe).
- A partir d'une boîte à chaussures : chaque élève la transformera pour en faire une boîte à outils.

ATTENTION : On ne cherchera pas à faire une boîte identique à la vraie boîte, ce qui serait beaucoup trop difficile, voire impossible.

On présentera à la fin du travail, la boîte ouverte. Propositions :

- * <u>Boîte et couvercle</u>: On essaiera, tant que faire se peut, de rendre la boîte et son couvercle solidaires. Pour cela on pourra attacher le couvercle par des ficelles, des agrafes.
 - * <u>Couvercle</u> : On pourra mettre une poignée sur le couvercle.
- * <u>Boîte</u> : On pourra soit agrafer d'autres petites boîtes sur les côtés pour créer des extensions, soit poser des petites boîtes dans la grande afin de créer des cloisonnements pour les différents outils.

Penser à «habiller» la boîte de façon originale. On peut bien sûr la peindre dans les couleurs habituellement utilisées, mais on peut aussi choisir une couleur que l'on aime particulièrement et/ou la décorer avec des motifs de son choix. Positionner les outils que les élèves ont découpés dans les boîtes. Sur une grande table recouverte d'un tissu uniforme (un drap blanc), présenter toutes les boîtes regroupées. Jouer sur les grandeurs. En surélever certaines, en présenter d'autres de profil.

Créer un espace/univers «bricoleur» revisité.

Inventer une machine imaginaire avec des objets de récupération

- * Rassembler un certain nombre d'objets de récupération : bouteille, bouchon, papier, ...
- * Composer plusieurs groupes d'élèves et leur donner à chacun le même nombre et le même genre d'objets de récupération.
- * Recherche collective pour imaginer la machine, choisir les matériaux qui la composeront et enfin la fabriquer.
- * Chaque groupe devra trouver un nom pour sa machine et devra décrire aux autres à quoi elle sert.



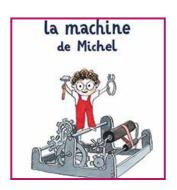


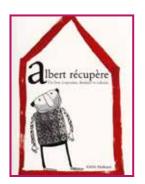


Voici quelques sites qui proposent des illustrations de cette proposition :

- http://www.icem-pedagogie-freinet.org/node/14398
- http://loret.canalblog.com/albums/ateliers_objets_de_recup_/index.html
- http://blogs.etab.ac-caen.fr/ecole-larochemabile/index.php/post/Quelques-objets-finis

Pat & Mat... Des idées de lecture







La machine de Michel de Dorothée de Montfreid (éditions L'école des Loisirs - 2013)

Son truc, à Michel, c'est le bricolage et l'invention. Il a un talent fou pour concevoir des machines extraordinaires, des machines démentes, des machines qui n'existaient pas avant. Aussi, le jour où il reçoit une invitation pour se rendre à l'anniversaire d'Alice, il a une idée de cadeau très originale. Une machine à fêter les anniversaires! Ses amis Marcus et Darius ne font que se moquer de lui et critiquer ses premiers prototypes. Mais Michel tient bon. Et c'est lui qui a raison.

Albert récupère de Anne Herbauts (éditions Castermann - 2003)

Albert récupère. Un balcon ; une cruche, un dé, une échelle... jusqu'aux étoiles dans le ciel. Albert fait de l'alphabet sa maison. Et sa maison devient une histoire... Albert récupère est un livre à colorier, dessiner et peindre, mais aussi à compléter et inventer ; à raconter à sa façon

Les outils de bricolage (doucmentaire - éditions Milan jeunesse - 2004)

... et les albums de Cristian Voltz

Ce dossier a été réalisé et mis en page par *Ciné Parc* avec l'aide précieuse de *Sylvie Laillier* (enseignante) et *Odile Molinier* (Bureau départemental Art & Culture) - avril 2015.