

Gros plan

Plan poitrine

Plan taille

Plan américain

Plan italien

2. Challenge photo

Jeu de défis

| Âge | Durée | Nombre d'animés | Nombre d'animateurs | Matériel | Connexion | APP Applications |
|----------|---------|--|---------------------|--|-----------|------------------|
| + 11 ans | 90 min. | Min. 2 équipes de 2 Max. 6 équipes de 4 | Min. 2 | Photos de lieux Enveloppes défis 1 smartphone par équipe 1 chrono 1 ordinateur 1 projecteur | | |

Objectif

Tester les caractéristiques du langage photographique (gros plans) et comprendre ainsi qu'une photo peut avoir plusieurs significations en fonction de sa prise de vue (position par rapport au sujet).

But

Il s'agit d'un jeu de vitesse à réaliser en équipes. Chaque équipe doit réaliser un maximum de photos, le plus vite possible en respectant les contraintes qui lui seront communiquées, pour marquer le plus de points.

Déroulement

- 1 Au début de l'activité, fournis aux équipes des photos de lieux à identifier. Le but est de faire une photo (d'un sujet à définir) à l'endroit précis où la photo a été prise. Chaque équipe reçoit un smartphone équipé d'un appareil photo.
- 2 Les équipes débutent le jeu avec 90 points (pour un jeu de 90 minutes) : à chaque minute écoulée, elles perdent un point. Celle qui a le plus de points à la fin, gagne.



- 3 Pour épicer un peu le jeu, ajoute des petits défis qui rapporteront 5 points supplémentaires s'ils sont réussis. Dans certains lieux, dépose une enveloppe dans laquelle se trouve un défi. Chaque équipe essaye alors de réaliser sa photo selon la contrainte indiquée.

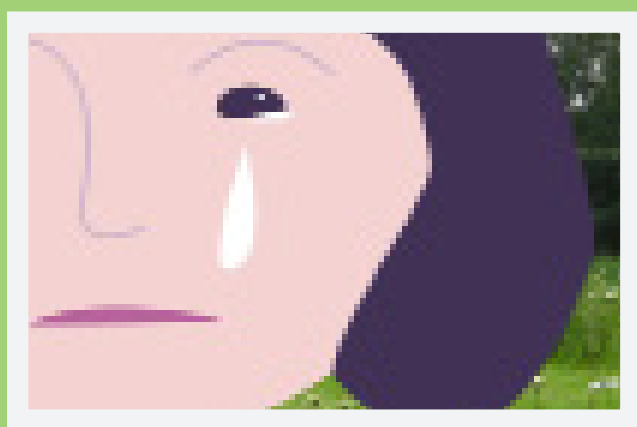
- prends ta photo en gros plan ;
- prends ta photo en contreplongée ;
- prends ta photo en plan américain ;
- prends ta photo en plan moyen ;
- prends ta photo en plan large ;
- prends ta photo au niveau du sol ;
- prends ta photo en vertical ;
- prends ta photo en horizontal.

Conseils

- Pour qu'ils sachent où tu as pris la photo, fournis une carte « assez floue » (que tu dessines toi-même par exemple) et met une croix aux différents endroits où les photos ont été prises.
- Définis des sujets à photographier dans les différents lieux.
- Ne donne aucun indice sur les grosseurs de plans. L'objectif est de les laisser réfléchir.
- Imprime des photos avec les différentes grosseurs de plan (reprises dans tes défis) pour les leur montrer à la fin du jeu.

Pour conclure

- Une fois les photos terminées et les points comptabilisés, compare les différentes photos prises. Diffuse-les, via ton ordinateur (ou un projecteur si tu as un grand groupe). Sur le sol, dispose les différents défis et demande-leur de deviner quel défi correspond à quelle photo (lorsque la contrainte a été respectée bien-sûr).
- Ensuite, explique-leur le sens et l'utilité des différentes grosseurs de plans. L'important n'est pas que tes animés retiennent leurs noms mais qu'ils se rendent compte qu'il existe de multiples façons de prendre une photo pour faire passer un message (montrer une émotion, un détail, créer un sentiment d'écrasement...).



Très gros plan

Montre un détail du visage pour attirer l'attention.



Gros plan

Permet de lire les expressions sur le visage (Exemples : Je suis content, je suis triste, je suis fâché...).



Plan moyen

Cadre une ou plusieurs personnes en entier et concentre l'attention sur eux.



Plan américain

Cadre la personne à mi-cuisse (en dessous des poches du révolver, d'où son nom). Il est nommé ainsi car c'est le plan typique des films américains des années 1930 et 1940. Ce type de plan permet également de montrer plusieurs personnages lors d'un dialogue sans nécessiter de modifier la position de l'appareil photo.



Plan d'ensemble

Très proche du plan large, il situe l'action mais en se concentrant sur une personne.



Plan large

Permet de situer où se déroule l'action.



Prise de vue en contreplongée

Vue du dessous qui crée un sentiment de vulnérabilité (sentiment d'écrasement).



Prise de vue en plongée

Vue du dessus qui crée un sentiment de domination (sentiment de supériorité).