

des livres animés

et en
relief



mini-dossier

établi suite aux travaux menés lors de la
rencontre Samed'ICEM,
proposée par l'IDEM 68 le 23 mars 1996 à Zimmersheim (Haut-Rhin)

Les livres animés et en relief représentent pour les enfants, selon J. PERROT (in "Du jeu, des enfants et des livres") "*un espace intermédiaire*" entre le monde à trois dimensions dans lequel ils vivent et l'espace abstrait et à deux dimensions du livre. Il les "*introduit en douceur dans le domaine du symbolique puis dans celui du signe et de l'écriture*".

livres animés

documents pour le maître

Tout d'abord, il nous paraît souhaitable que le maître explore longuement quelques beaux livres animés pour enfants: en premier lieu pour son plaisir (si, si! pour les adultes aussi il y a du plaisir à prendre...) et ensuite pour voir ou essayer de deviner *comment ça fonctionne*. Si alors la magie de l'animation produit ses effets, ce dont nous sommes convaincus, il est psychologiquement dans les meilleures dispositions pour commencer ses **recherches dans l'action** c'est à dire en créant lui-même des animations et en proposant la démarche à ses élèves.

1. explorer de près quelques beaux livres animés pour enfants

Nous proposons plus loin une première bibliographie de 18 titres dont certains sont magnifiques.

2. se faire plaisir

Pourquoi ne pas s'offrir, ou se faire offrir à l'occasion d'une fête, un très bel album avec des animations merveilleuses? Par exemple:

LETTRES DE NOËL

un abécédaire de Noël en 3 dimensions
de Robert Sabuda
aux Éditions Seuil Jeunesse
prix: 120 francs

(voir page ci-contre un descriptif plus détaillé)

3. découvrir les mécanismes de papier qui permettent l'animation

3.1 On trouvera une première aide dans la rubrique "*je fabrique*" de J MAGAZINE qui publie au fil des numéros de nombreuses suggestions d'animation-papier, pas forcément dans l'optique d'animer un livre, mais pouvant être facilement détournées et adaptées.

Nous reproduisons dans ce mini-dossier une série de fiches toutes extraites de J MAGAZINE.

(Est-il nécessaire de souligner une nouvelle fois le formidable outil que représente un abonnement à J MAGAZINE ?)

3.2 Ensuite on peut se tourner vers des ouvrages spécialisés.

En voici trois:

PAPIER ANIMÉ

auteurs: Ray Gibson et Louisa Somerville
collection: Idées Usborne
éditeur: Usborne, 1992
album couverture cartonnée rigide, 32 pages

CARTES ANIMÉES, des idées très simples

auteur: Clarc Beater

collection: Créajeux

éditeur: Fleurus, 1990, 24 pages

On y trouve des idées qui peuvent s'adapter pour l'animation d'un livre.

JE FAIS UN LIVRE

auteurs: Gillian Chapman et Pam Robson

éditeur: Casterman, 1992

album couverture cartonnée, 32 pages

Quelques idées d'animation seulement (ce n'est pas l'objectif essentiel de cet album), mais des suggestions pour la reliure etc...

Les ouvrages pour la création manuelle ont presque tous une caractéristique commune: on peut y retenir, dans les meilleurs des cas, trois ou quatre idées qui paraissent vraiment fécondes, le reste étant souvent sans intérêt réel. Il en va de même en ce qui concerne les trois titres que nous venons de citer (le premier étant le plus utile).

3.3 Signalons un autre document bien plus intéressant pour l'enseignant. Il s'agit de

CRÉER DES LIVRES ANIMÉS

dans les 3 cycles et l'enseignement spécialisé

auteurs: Magali Margotin et Annie Médard

éditeur: CRDP Toulouse - CDDP Montauban,

1989 et réédition en 1994

format 16 sur 24cm, broché à la française, 130 pages

prix 100F, à commander auprès du

CDDP 65, avenue de Beausoleil 82013 Montauban Cedex

4. lorsqu'on a un peu découvert le fonctionnement des principaux mécanismes d'animation il est bon de reprendre quelques beaux livres animés: on les voit différemment. Le regard s'est enrichi.

éléments pour une bibliographie de livres animés

LETTRES DE NOEL

un abécédaire de Noël en 3 dimensions de Robert Sabuda
aux Éditions Seuil Jeunesse

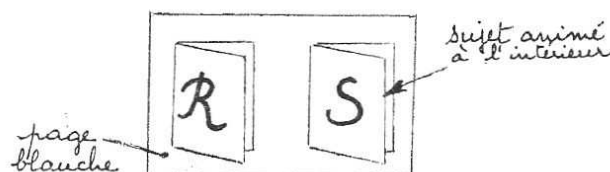
prix (en mars 1996): 120 F

"Magnifique", "très riche", "pour adultes", "une oeuvre d'art", ont noté les participants lors du Samed'I'CEM consacré aux livres animés.

Cet album, comme le titre l'indique, présente chacune des 26 lettres de l'alphabet sous forme d'un sujet animé se rapportant à un thème axé sur la période de Noël.

Les pages sont en carton blanc. Les lettres sont dessinées sur une double-feuille couleur de format 9 sur 12,5 cm collée sur la page blanche. En dépliant cette double-feuille on découvre le sujet animé (exemples: D: décoration; J: jouet; L: lettre; S: sapin etc...)

Tous les sujets sont découpés dans un carton léger blanc. Les différentes techniques d'animation d'un livre sy trouvent mises en oeuvre.



Ce livre s'adresse plus particulièrement aux adultes. Le feuilletter procure un plaisir évident. Il est assez fragile à manipuler. Il peut servir d'exemple pour illustrer tout autre thème (par exemple: le mécanisme de la lettre O (oiseau) peut être utilisé pour animer un papillon, un insecte ou tout autre objet volant.

Monique Bolmont

1. livres animés: découvertes documentaires

CACHE-CACHE

auteur: un livre animé de la National Geographic Society

éditeur: Albin Michel Jeunesse, 1986 puis rééd. en 1991

format: 23 sur 24 cm à l'italienne, 6 double pages animées

Effets d'animation intéressants réellement au service de l'objectif de l'album qui est de montrer les "stratégies" des animaux pour se camoufler (en cas de danger, pour guetter une proie, ...) Dessins très fouillés, beaucoup de détails.

Pour enfants CE2-CM.

Appréciation: ***** (sur 5)

LES OPPOSÉS

auteur: David A. Carter

collection: Les Petites Bêtes

éditeur: Albin Michel Jeunesse, 1994

album format 8 sur 10,5cm, 7 doubles-pages animées

Cet album fait partie d'une série pour les petits de la maternelle. Illustre des notions telles que grand-petit, dedans-dehors, droite-gauche, ... de façon humoristique. Pas de texte.

Appréciation: ** (sur 5)

LES NOMBRES

auteur: David A. Carter

éditeur: Albin Michel Jeunesse, 1994

album format 8 sur 10,5cm, 7 doubles-pages animées

Joie de découvrir toujours plus de papillons jusqu'au bouquet final. Solide. Pas besoin de manipuler les plis qui sont actionnés par l'ouverture de l'album.

Pour les enfants de l'âge de la maternelle.

Appréciation: *** (sur 5)

DEDANS-DEHORS

auteur: David A. Carter

éditeur: Albin Michel Jeunesse, 1994

album format 8 sur 10,5cm, 7 doubles-pages animées

A raconter aux petits. L'animation est simple: on ouvre l'album, la boîte se déplie, des petites bêtes en sortent...

Appréciation: ***** (sur 5)

LE PREMIER OEUF DE MAMAN POULE

un livre animé "caresses"

éditeur: Albin Michel Jeunesse, 1990

album format 24,5 sur 22,5cm à l'italienne, 28 pages

Il y a à toucher, à manoeuvrer, quelques mouvements automatiques mais l'histoire prédomine largement et l'animation y est très secondaire. Beau graphisme. Josiane dit que l'histoire est très bien pour les petits de la maternelle.

Appréciation: **** (sur 5)

ENCORE PLUS DE BÊTES DANS LA BOÎTE

sous-titre: un livre animé pour apprendre les couleurs

auteur: David A. Carter

éditeur: Albin Michel Jeunesse

album format 23,5 sur 18,5cm, à l'italienne, 9 doubles-pages animées. Pour les tout petits.

Appréciation globale: **

2. livres animés: fictions

LA MARMITE DE RENARD

auteurs: S. Wyllie et K. Paul

éditeur: Nathan, 1990

album format 24 sur 22,5cm à l'italienne, 10 doubles-pages animées

Histoire intéressante: Pauvre Maigre Renard Roux, qui avait

si faim et à qui il ne restait que quelques légumes..., arrive à manger Poule Blanche, Lièvre Brun et Cochon Rose pour devenir un Gros Renard Dodu... avant d'être rôti au four et dévoré par Énorme Loup Gris.

L'animation, riche et variée, techniquement intéressante et spectaculaire, apporte beaucoup à l'histoire.

Pour enfants de 7 à 10 ans. À manipuler seul.

Appréciation: **** (sur 5)

AU PAYS DES LUTINS

auteurs: Rien Poortvliet et Wil Huygen

éditeur: Nathan, 1983

album format 17 sur 23,5cm à la française, 5 doubles-pages

Appréciation: *** (pour l'animation), la vie des lutins est un peu mièvre...

LE VENT DANS LES SAULES

auteur: d'après Kenneth Grahame

éditeur: Nathan, 1983

album format 20 sur 27,5 à la française, 6 doubles-pages

Appréciation: *** (pour l'animation) l'histoire n'est pas "terrible"

LE PETIT CHAT CURIEUX CHERCHE UN AMI

auteurs: Sarah Leslie (texte), Maggie Swanson (illustration)

éditeur: Deux Coqs d'Or, 1985

collection: album cachettes

album format 17 sur 20,5 à l'italienne, 11 doubles-pages

L'animation se réduit, sur chaque double-page, à soulever manuellement un volet qui laisse apparaître le dessin d'un animal... qui refuse de jouer avec la chaton.

Appréciation: *

LE FACTEUR DU PERE NOËL

auteurs: Janet et Allan Ahlberg

éditeur: Gallimard Jeunesse, 1992

album format 21,5 sur 18,5cm à l'italienne

On sent que le texte qui raconte la tournée du facteur se veut amusant, poétique etc... et ces objectifs, trop visibles, ne sont pas forcément atteints... Par contre l'album comprend six enveloppes avec soit une carte de vœux, un puzzle, un jeu de l'oie, etc... et là on est peut-être plus proche de l'humour et de la poésie.

Appréciation: **

LE DRAGON ROUGE

auteurs: Stephen Wyllie

éditeur: Rouge et Or

album format 20,5 sur 25,5cm, 7 doubles-pages animées

niveau: à partir du CE2

Appréciation: ***** (sur 5) tant pour l'histoire que pour l'animation (on tire, on glisse, on trouve des déguisements cachés, on est en activité...)

BON APPÉTIT

auteur: Jan Pienkowski

éditeur: Hachette Jeunesse, 1992

collection: Minipops

album format 7,5 sur 11cm, 6 doubles-pages animées

Texte très simple qui énonce que les animaux se mangent les uns les autres: mais six belles applications du mécanisme dit "bec" (avec des variantes) pour animer la gueule (très expressive) de ces prédateurs (crapaud, crocodile, tigre, ... requin). Maternelle, CP. (album maniable, mécanisme commandé par l'ouverture du livre, solide)

Appréciation globale: **** mais ***** (sur 5) pour le dessin et l'animation des têtes.

DRÔLE DE TROLL

auteur: Mick Inkpen

éditeur: Hachette Jeunesse, 1993

album format: 8 sur 11cm, 6 doubles-pages animées.

Petit album pratique à regarder pour les tout-petits (animation à l'ouverture des pages exclusivement donc pas de manipulation) De l'humour.

Appréciation: *** (sur 5)

FAIS-MOI PEUR!

auteur: Kees Moerbeek

éditeur: Père Castor, Flammarion

album format 13 sur 25cm

Il y a cinq doubles-pages et sur chaque double-page un personnage. Les pages sont coupées horizontalement en deux, à mi-hauteur: ce système permet d'associer le haut de n'importe quel personnage avec le bas de n'importe quel autre et de créer ainsi les monstres que l'on veut. Il y a également un mot par page qui se coupe et se recompose comme les personnages. Couleurs vives. Animation avec la technique du "bec". Les animations ne nécessitent pas de manipulation: elles se font à l'ouverture des pages d'où une relative solidité.

Niveau: pour les 5 à 8 ans

Appréciation: **** (sur 5)

ZOO BIZARRE

éditeur: Père Castor, Flammarion

album format 13 sur 25cm

Série d'animaux dont le haut et le bas sont désolidarisés (pages coupées en deux à mi-hauteur) d'où de nombreuses combinaisons simples possibles. Technique mise en oeuvre: technique dite "le bec".

Niveau: maternelle, CP.

Appréciation: ** (sur 5)

TOM CHATON

auteur: Béatrix Potter

collection: les mini-livres animés

éditeur: Gallimard Jeunesse, 1995, prix 29,50F

album format 8 sur 8cm, 10 pages dont 4 pages animées

Un système commandé par une tirette permet qu'une image disparaisse complètement pour en laisser la place à une autre: effet quasi magique.

Pour les tout petits.

Appréciation globale: ** (histoire assez gnangnan) (mais ***** pour le mécanisme)

LA MAISON HANTÉE

auteur: Jan Pienkowski (mécanismes papier: Tor Lokwig)

éditeur: Fernand Nathan, 1979

album format 20 sur 30cm à la française, 6 doubles-pages animées

Animations nombreuses et très spectaculaires. Jubilaire.

Appréciation: ***** (sur 5)

Cette bibliographie sera complétée, avec vos envois, dans une parution de l'automne 96.

fabriquez des livres animés !

Chantal PARIS, école de Cunault (Maine et Loire):

Pourquoi fabriquer des livres animés ?

Tout enseignant sait bien que les livres animés appartiennent à la race des livres les plus empruntés, les plus disputés en bibliothèque. Les lecteurs les plus curieux assurent leur usure précoce en essayant d'écarter les pages afin de mieux comprendre *"comment ça marche"*. Pour certains, il me semble que ces livres ont un caractère magique.

C'est pourquoi toute proposition de réalisation ne peut que satisfaire cette curiosité.

Elle a aussi d'autres avantages:

- cette activité touche au domaine, souvent négligé, de la technologie;
- elle permet le tâtonnement, l'expérimentation (le verdict, *"réussi"* ou *"non réussi"*, n'étant pas donné par le maître mais par *"ouais, ça marche!"*);
- en cycle 2 plus particulièrement, cette activité permet de se confronter à la création totale d'un livre (adjonction d'un texte, mise en page, etc....).

Deux façons de procéder

Il est possible d'aborder la découverte de ces petits mécanismes:

1°/ par la lecture d'une fiche techno (par exemple de celles qui ont paru dans J.MAG) ou de croquis à étapes issu d'une page d'un livre documentaire

2°/ par le *"décorticage"* d'un produit fini, soit une carte trouvée dans le commerce, soit d'une page d'un livre animé.

On aura donc dans ce dernier cas:
analyse du produit ----- hypothèses, tâtonnements
----- réalisation.

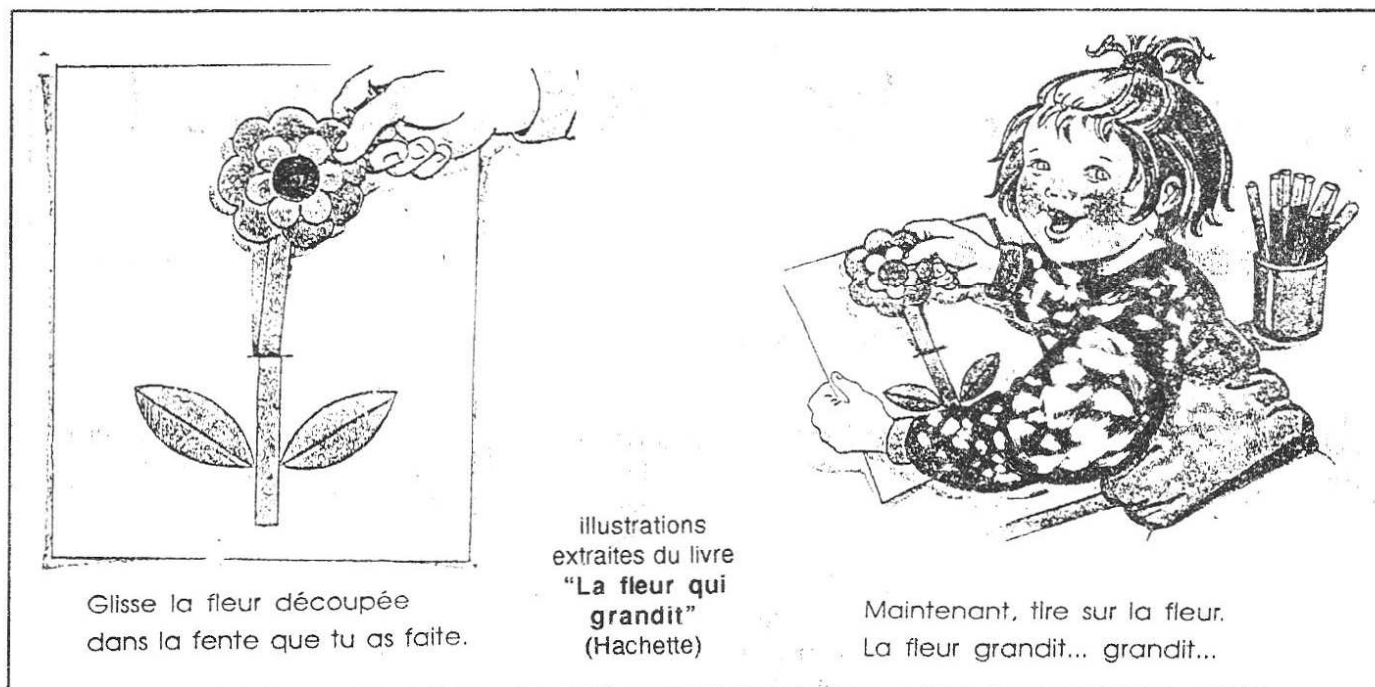
Personnellement, lorsque je fabrique des cartes pour moi ou des amis, j'ai beaucoup de plaisir

à travailler ainsi. Le fait d'avoir sous les yeux la production finale est d'une part très motivante, voire excitante. d'autre part en s'obligeant à ce travail de tâtonnement, on peut être conduit à découvrir d'autres façons d'arriver au même résultat.

Un exemple de réalisation en classe de GS.-CP.

Nous avons travaillé à partir du petit livre *"Le dessin qui grandit"* (Biblio. CP Hachette).

1. En suivant les explications du livret, les élèves ont fabriqué *"la fleur qui grandit"*.
2. Comme le proposait le livre, les élèves ont ensuite recherché tout ce qui pouvait grandir....
3. Réalisation technique de ces *"trouvailles"* (là, partage des tâches dans la classe, où on essaie de se répartir toutes les idées). Ils ont trouvé: l'arbre, le cou de la girafe, les tours du château, la maison, etc.
4. Fabrication d'un carton comme système de blocage pour que le dessin ne sorte pas de la fente.
5. Proposition de prolongement de la maîtresse: *"Et si nous mettions toutes nos idées dans un livre?"* Suite à ça, il est décidé de prendre le même format de travail et de soigner la décoration de chaque future page du livre.
6. A nouveau, proposition d'enrichissement de la maîtresse qui se dit qu'il faut trouver un élément unificateur pour le livre. Elle propose alors: *"Il faudrait que quelque chose soit dessiné et qu'on ne voie qu'en le tirant!"* Alors les enfants imaginent le collier sur le cou de la girafe qui s'allonge, le chat caché au dernier étage de la maison qui grandit, etc...
7. A ce stade, on commence à réfléchir s'il y a un



Glisse la fleur découpée
dans la fente que tu as faite.

illustrations
extraites du livre
"La fleur qui
grandit"
(Hachette)

Maintenant, tire sur la fleur.
La fleur grandit... grandit...

ordre impératif pour les pages (dans ce cas, non puisque nous sommes dans le cas d'un livre du type "énumératif")

Quel texte imaginer sur la page faisant face au dessin animé?

Finalement, on choisira d'imprimer une question. exemple: "Où est le chat?"

8. Afin que chacun puisse travailler simultanément sur sa page, le procédé de "reliure à la spirale en phase terminale" a été choisi. Il permet au groupe "en avance" de réaliser la couverture, par exemple.

9. Après réunion de toutes les réalisations individuelles, il a été possible de réaliser un livre pour la classe (mémoire) et un autre offert aux correspondants.

Remarque:

Pour d'autres réalisations, les enfants se sont confectionné en plus **chacun son livre**.

En conclusion,

grâce à l'intérêt de l'activité et aux perfectionnements proposés par l'animateur, (la part du maître!) une modeste idée de bricolage s'est terminée en fabrication d'**UN LIVRE ANIMÉ !!!**

Autres mécanismes abordables

* Curseurs, becs, languettes, pliages en demi-cercle sont accessibles en cycle 2

* Les tirettes demandent plus de précision.

* Penser aussi à la technique du pliage de la feuille-

support qui permet au dessin de changer au dépliage (confère Syros)

* Imitation des livres de la collection Gallimard-Découverte par l'utilisation de transparents plastiques et de feutres "permanents" de rétroprojection (ça revient un peu cher!) en les appliquant à d'autres histoires bien sûr.

Quelques éléments de bibliographie:

Livres techniques pour enfants:

- "DESSINS MOBILES", de Hilary Devonshire, Éd. Dessain Tolra
- "PLIAGES EN PAPIER" de Carmen Dorigo Éd. Le Temps Apprivoisé
- "JE FAIS UN LIVRE", Éd. Casterman
- "PAPIERS DÉCOUPÉS EN RELIEF", de Laurence Costa, Éd. Dessain Tolra (plus difficile, mais beaucoup d'idées que je n'ai vues nulle part ailleurs et de plus, bien illustrées)

Livres animés à imiter:

- "MIMI", Éd. Ouest-France (3 ou 4 titres)
- livres faits par Amato Soro aux Éd. Syros; par exemple: "SACRÉE FAMILLE"
- "JOUR DE NEIGE" de Paul Dowling, Éd. Hachette. (Ce livre utilise des transparents et en plus des tirettes.)
- et beaucoup d'autres livres chez Albin-Michel.

Fouillez!

Chantal PARIS, février 1996
école de Cunault (Maine et Loire)
pour Chantiers Pédagogiques de l'Est

techniques d'animation d'un livre

animations "STATIQUES" (c'est-à-dire sans mécanisme)

A.1 effets sensoriels

- effets de matières
- effets optiques
- effets odorants
- effets sonores

A.2 trous

animations "DYNAMIQUES" (c'est-à-dire avec un ou plusieurs mécanismes)

B. animations "auto-mobiles"

(le lecteur provoque le mouvement dans le décor par la simple action de tourner les pages)

l'action de tourner la page provoque un

- mouvement de translation

B1 la tirette automatique

l'action de tourner la page provoque un

- mouvement de rotation

dépliants automatiques autour de la charnière du livre
obtenus par

B.2 pliage d'une double page

B.2 pliage et découpage d'une double page

"le mini-théâtre" (ou diorama)

B.2 assemblage de pliages

"le bec", "le double bec", "le décor se redresse"

B.3 déroulage automatique

"la spirale"

B.4 assemblage de formes pliées

(en accordéon, en éventail, en superposition, en ribambelle)

C. animations "manuelles"

(le lecteur agit sur le décor pour déclencher des mouvements)

le lecteur agit pour provoquer un

- mouvement de translation

C1a "la tirette" (sujet solidaire de la tirette)

C1b "les curseurs" (le sujet se déplace le long d'un axe)

- mouvement de rotation

C2 rotation autour d'un point; rotation derrière une "fenêtre"

C3 rotation autour d'un axe

C3a "les rabats" ou "volets",

C3b "les ponts", "la cage"

- mouvement de translation et de rotation

C4a "la cachette"

C4b "le rabat à tirette"

- d'autres animations

C5 lacets, boutons, auto-grippant, fermeture à glissière

C6 systèmes électriques

C7 fils suspendus

Remarque:
différentes techniques peuvent se combiner et donner lieu à des animations très complexes

l'aventure de la poule Cocotte vue par les enfants



un projet de livre animé:

projet esquissé par les participants à la rencontre Samed'ICEM du 23 mars 1996 à Zimmersheim, Haut-Rhin

La poule Cocotte

projet de livre animé, à partir de l'histoire "La poule Cocotte", histoire créée par des enfants et parue dans J MAGAZINE n° 159

La poule Cocotte

Catastrophe! La poule a perdu ses poussins. Elle les cherche partout, dans tous les coins, dans la maison, dans le hangar.... dans le poulailler, dans la cave, dans la botte... Rien, elle ne les trouve pas. La belette les a-t-elle mangés?

Elle part dans le bois à la recherche de la belette. Elle tremble de peur. Elle n'est jamais allée dans ce bois. Elle entend du bruit. Elle se cache dans les fougères. Et que voit-elle? La belette tirant une corde et au bout de la corde.... quel malheur! ses pauvres poussins attachés par le cou. Elle attend qu'ils soient passés et les suit.

La belette emprisonne les trois poussins dans son terrier et elle repart. Mais les poussins sont malades et ils passent entre les barreaux. Ils sortent du terrier et voient leur maman. Vite ils la rejoignent... et vite ils partent en secret, tout doucement sur la pointe des pattes.

La belette revient à son terrier et ne trouve pas les poussins. Catastrophe! La belette a perdu son dîner. Mais la poule Cocotte a retrouvé ses petits. Jamais plus ils ne se promèneront sans leur maman.

texte de l'histoire	animations imaginées	mécanismes à mettre en oeuvre
texte figurant en haut de la page de gauche: Catastrophe! La poule Cocotte a perdu ses poussins. Elle les cherche partout, dans tous les coins, dans la maison, dans le hangar... dans le poulailler, dans la cave, dans la botte... texte figurant dans le bas de la page de droite: Rien, elle ne les trouve pas. La belette les a-t-elle mangés?	PREMIER TABLEAU ANIMÉ (sur une double page) 1°/ faire tourner la tête de la poule à droite, à gauche (elle cherche...) 2°/ le lecteur doit pouvoir - ouvrir la porte de la maison (vers la droite) - ouvrir la porte du hangar (vers la gauche) - ouvrir le soupirail de la cave (soulever) - regarder dans le poulailler - redresser la botte de paille pour pouvoir regarder derrière remarques: en ouvrant ou en soulevant, le lecteur peut simplement constater l'absence d'un poussin mais il peut également faire des rencontres imprévues (un personnage, un animal, un objet) soit dessinées soit animées	- au centre de la page de droite le dessin d'une poule vue de dos; un disque tournant derrière quatre petites fenêtres permet de placer "le bec + un oeil" tantôt à droite tantôt à gauche de la tête (le même résultat peut être obtenu avec une simple tirette constituée d'une bande de papier rigide circulant dans deux coulisseries, sur laquelle sont dessinés "bec+ oeil, vers la gauche" et "bec+ oeil, vers la droite".) (voir figure 1) - les différents accès à la maison, au hangar, ... sont des "rabats" ("volets") simplement soulevés manuellement ou au contraire commandés par des tirettes - la botte de paille peut se redresser automatiquement, à l'ouverture de la page, avec un mécanisme dit "bec" ou être écartée du fond grâce à un système de languettes (type "théâtre" ou "diorama")

un projet de livre animé: La poule cocotte (suite)

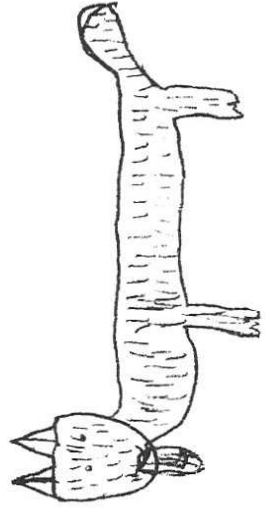
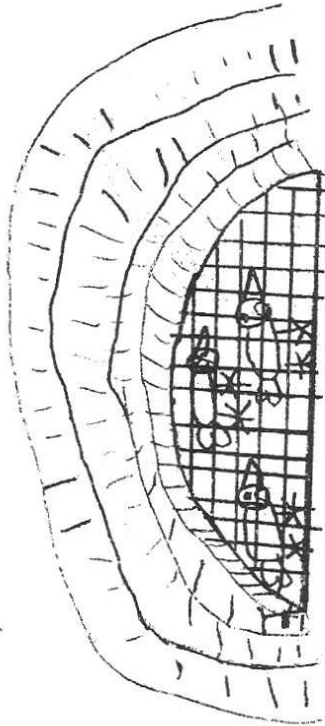
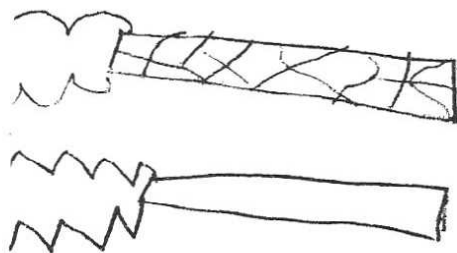
texte de l'histoire	animations imaginées	mécanismes à mettre en oeuvre
DEUXIÈME TABLEAU ANIMÉ (sur une double page)		
texte figurant en haut de la page de gauche: La poule Cocotte part dans le bois à la recherche de la belette. Elle tremble de peur. Elle n'est jamais allée dans ce bois. texte figurant en haut de la page de droite: Elle entend du bruit. texte figurant en bas de la page de droite: Elle se cache dans les fougères. Et que voit-elle?	- de grands arbres sur les deux pages; à leur pied, des buissons et à l'avant-plan des fougères - dans la partie haute des arbres, des écueils, des oiseaux (un rapace amateur de poussins pour créer une atmosphère de peur pour Cocotte..) - la poule passe derrière les fougères et elle est tantôt visible tantôt cachée	- des fougères sont mises légèrement à l'avant-plan par un système "théâtre" qui se soulève à l'ouverture. - la poule est collée sur une bande rigide qui, manoeuvrée par le lecteur, se déplace dans deux coulisseries entre les fougères à l'avant-plan et les arbres à l'arrière-plan. - dans la partie haute les animaux peuvent être mis en évidence à l'ouverture du livre par le mécanisme "bec".
TROISIÈME TABLEAU ANIMÉ (sur une double page)		
texte figurant en haut de la page de gauche: La poule est cachée dans les fougères et elle voit la belette tirant une corde ... texte figurant au bas de la page de droite: Au bout de la corde... quel malheur! ses pauvres poussins sont attachés par le cou. Cocotte attend qu'ils soient passés et les suit.	- sur la page de gauche un grand rocher - la belette tire une corde - au bout de la corde apparaissent, de derrière le rocher, les trois poussins attachés par le cou (les poussins peuvent être tournés dans la direction imposée par la belette ou "s'entêter" dans la direction opposée...).	- au dépliage (ouverture du livre), le rocher se détache du fond (mécanisme "théâtre") - sur une tirette coller: - à gauche les 3 poussins - à droite la belette qui tire la corde - une ficelle qui figure la corde entre les poussins et la belette (la manoeuvre de la "tirette" permet de faire apparaître les poussins de derrière le rocher.)
QUATRIÈME TABLEAU ANIMÉ (sur une double page)		
texte figurant en haut de la page de gauche: La belette emprisonne les trois poussins dans son terrier et elle repart. Mais les poussins sont maigres et ils passent entre les barreaux. texte figurant en haut de la page de droite: Les poussins sortent du terrier et voient leur maman. Vite ils la rejoignent... et vite ils partent en secret, tout doucement sur la pointe des pattes.	- dans le récit la prison est symbolisée par une caverne fermée par des barreaux: mais on peut remplacer les barreaux par de grosses pierres. - mais les poussins réussissent à sortir de leur prison. - à l'avant-plan maman Cocotte les attend.	- comme prison on imagine une caverne fermée par de grosses pierres espacées permettant d'apercevoir les poussins mais suffisamment larges pour cacher un poussin derrière. - ainsi on peut dessiner les trois poussins sur une bandelette rigide qui coulisse derrière les pierres: en poussant ou en tirant la bandelette on peut faire apparaître les poussins dans la prison ou les faire disparaître. - cette même bandelette peut s'élargir et porter les trois poussins qui apparaissent derrière un grand buisson à droite de la caverne-prison arrivant ainsi près de maman Cocotte.

un projet de livre animé: La poule cocotte (suite)

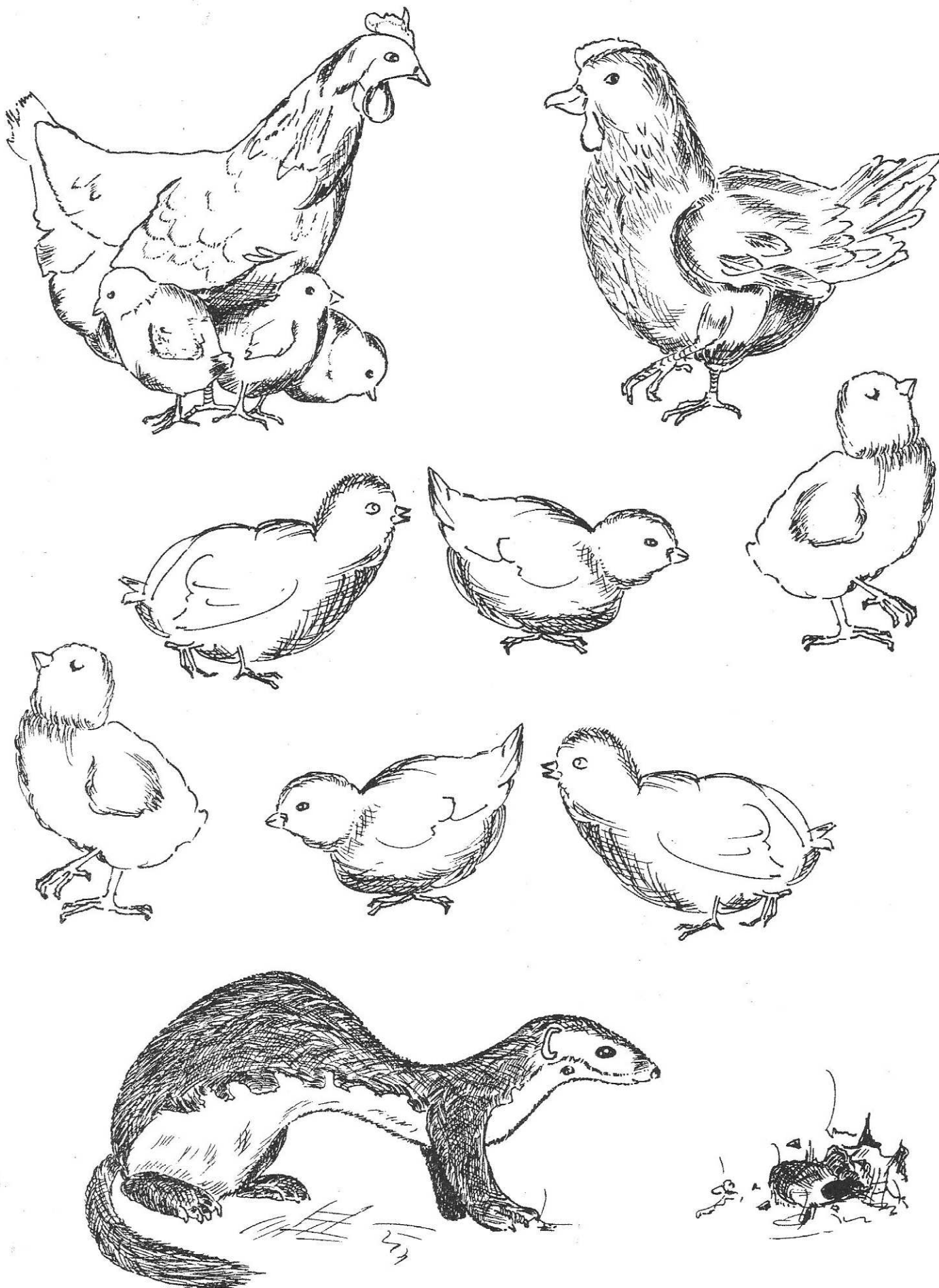
texte de l'histoire	animations imaginées	mécanismes à mettre en oeuvre
CINQUIÈME TABLEAU ANIMÉ (sur une double page) texte figurant en haut de la page de gauche: La belette revient à son terrier et ne trouve pas les poussins. Catastrophe! La belette a perdu son dîner. texte figurant en haut de la page de droite: La poule Cocotte a retrouvé ses petits. Jamais plus ils ne se promèneront sans leur maman.	- la belette s'approche de son terrier, elle constate qu'il est vide. - à l'avant-plan, en bas à droite, les poussins se serrent contre maman cocotte.	- le mécanisme "théâtre" grâce à deux, trois ou quatre plans (ouverture de plus en plus étroite) permet de donner une impression de profondeur au terrier. - la belette, en partie cachée par de hautes herbes, animée par une tirette avec une course de trois ou quatre centimètres, peut s'approcher ou s'éloigner de l'entrée du terrier. - la poule et ses poussins sont séparés de la belette par un rocher ou un buisson; on peut les mettre en avant par un système "théâtre".

N.B.

Dans les pages qui suivent nous proposons quelques représentations "des personnages" de cette aventure dans le seul but de faciliter une première réalisation d'un livre animé; (on peut les photocopier, les réduire, les agrandir selon les besoins de l'animation à créer).

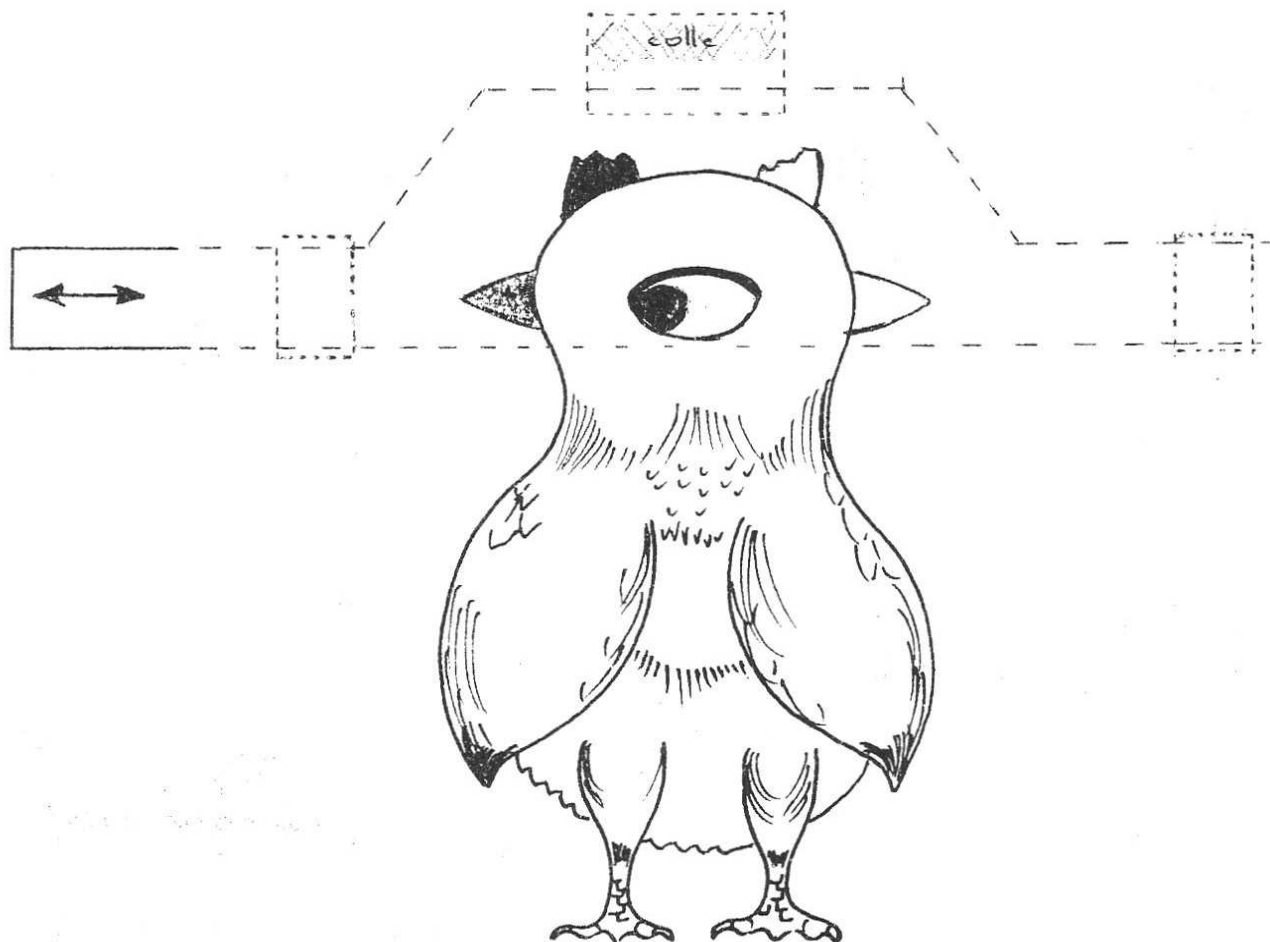


les héros de l'aventure de la poule Cocotte



La poule Cocotte
premier tableau animé
(détail)

*Poule Cocotte a perdu ses poussins. Elle les cherche, regarde à droite, à gauche.
Voici comment cette animation peut être réalisée (il y a d'autres solutions...)*



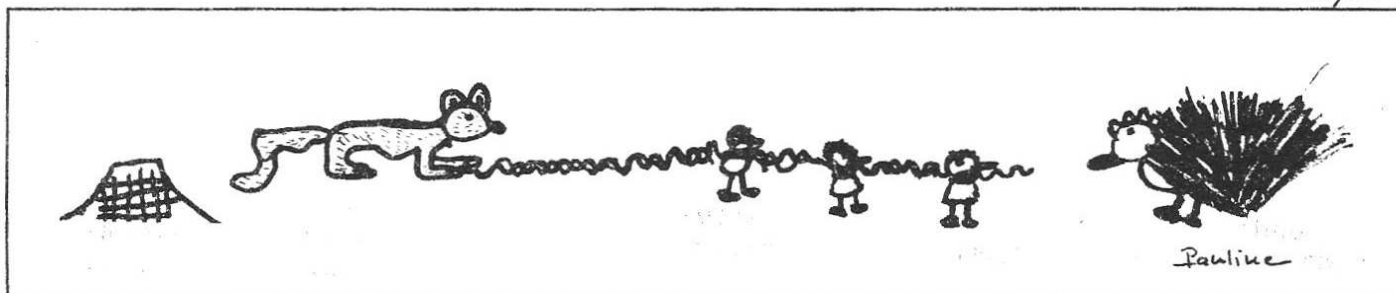
Marche à suivre:

- 1/ Reproduire le dessin de la poule.
- 2/ Évider les cinq petites "fenêtres" correspondants aux deux becs, deux crêtes, et à l'oeil.
- 3/ Placer au dos de la feuille une tirette rigide dans un système de guidage (la tirette correspond au tracé en trait interrompu, les lignes en pointillé représentent les coulisseaux en papier fort).
- 4/ Colorier au travers des fenêtres
le bec à gauche, la crête de gauche, l'oeil qui regarde vers la gauche
- 5/ Déplacer la tirette vers la droite jusqu'à ce que la crête de gauche et le bec de gauche disparaissent entièrement derrière la feuille. L'oeil vient tangent au bord droit.
- 6/ Colorier au travers des fenêtres
le bec de droite, la crête de droit, l'oeil

Remarque importante:

Il faut s'arranger pour que le longueur des becs soit plus petite que l'intervalle qui existe entre le bord du bec et le bord de l'oeil. Il est conseillé de prendre la "fenêtre" de l'oeil comme repère.

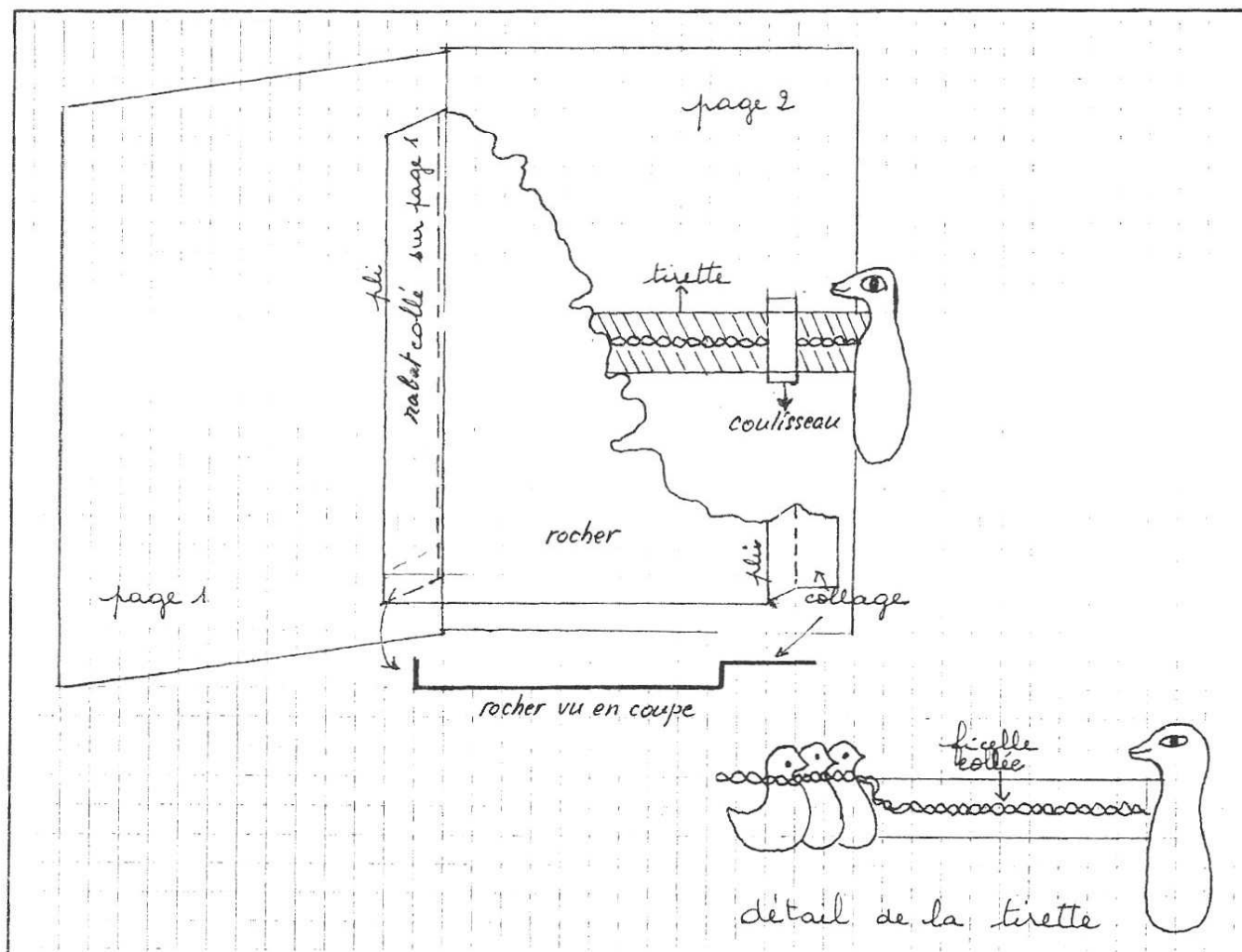
proposition de **Roland Bolmont**



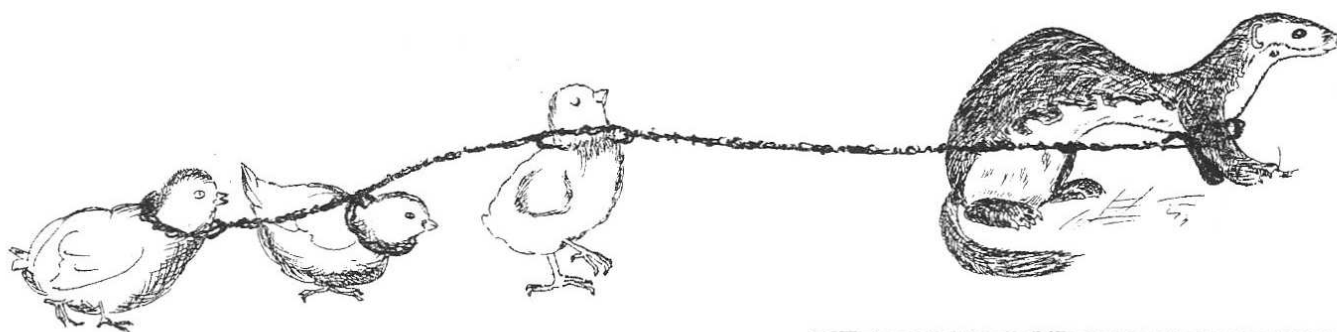
La poule Cocotte
troisième tableau animé
(détail)

La belette tire une corde. Au bout de la corde apparaissent, de derrière le rocher, les trois poussins attachés par le cou.

Voici comment cette animation peut être réalisée (bien sûr, il y a d'autres solutions)



Monique BOLMONT



Écrire à l'adresse de C.P.E.

en projet:

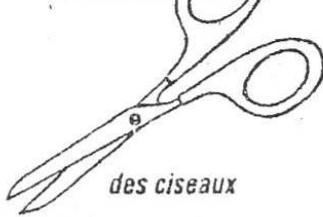
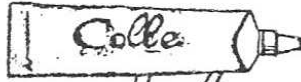
donner à l'automne 96 un complément à ce mini-dossier
"livres animés et en relief".

Le groupe qui a préparé la rencontre Samed'I'CEM du 23 mars 96 sur ce thème souhaite recevoir un
abondant courrier avec vos témoignages, vos demandes, vos présentations de livres animés, vos réflexions, vos suggestions... quelques mots, quelques lignes, ou davantage... Merci pour votre coopération.

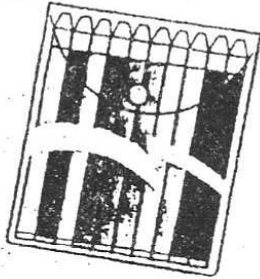


Une carte

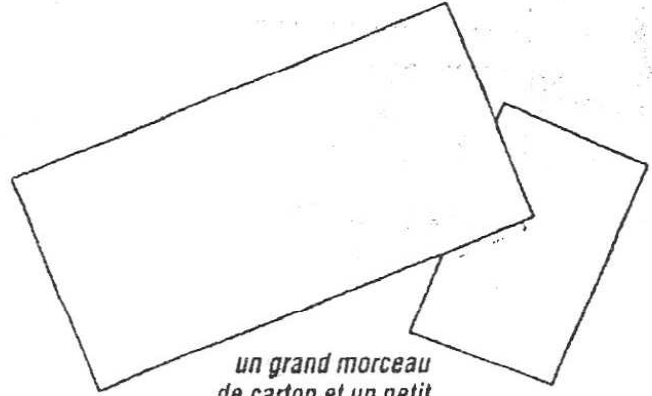
de la colle



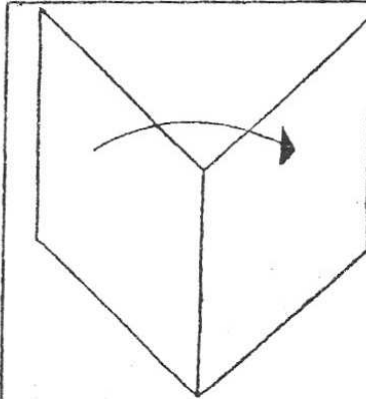
des ciseaux



des stylos-feutres



un grand morceau de carton et un petit

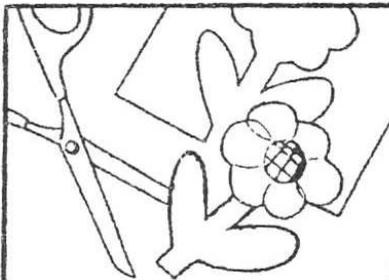


Plie le grand carton en deux.

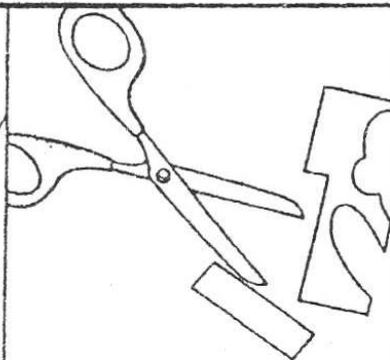


Sur le petit carton dessine une fleur, un personnage...

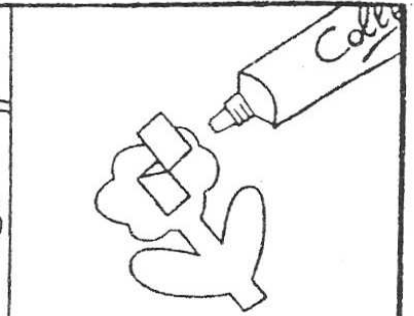
pas plus haut que la moitié du carton plié.



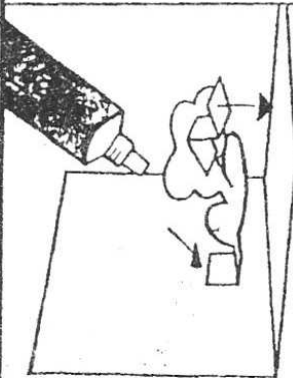
Découpe.



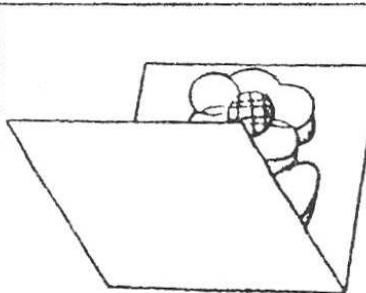
Découpe aussi une petite bande de carton.



Plie-la en trois. Colle-la derrière la fleur.



Colle la fleur et la petite bande sur le carton plié.



La fleur apparaît en relief quand on ouvre la carte.



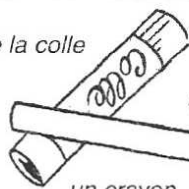
Tu peux en faire une carte d'anniversaire..

Cette technique peut-être adaptée pour la réalisation d'un livre animé.
(bricolage extrait du numéro 119 de J Magazine)
Il s'agit d'une variante du mécanisme dit "théâtre" ou "diorama". Ce mécanisme est actionné automatiquement par l'ouverture des pages.



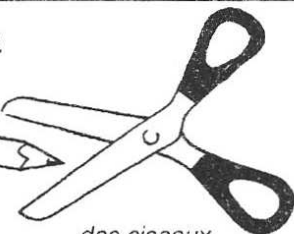
Le car qui grandit

de la colle

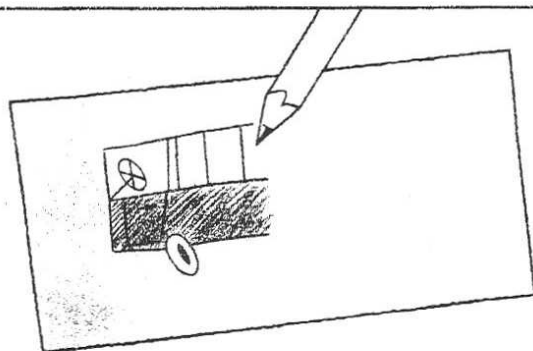
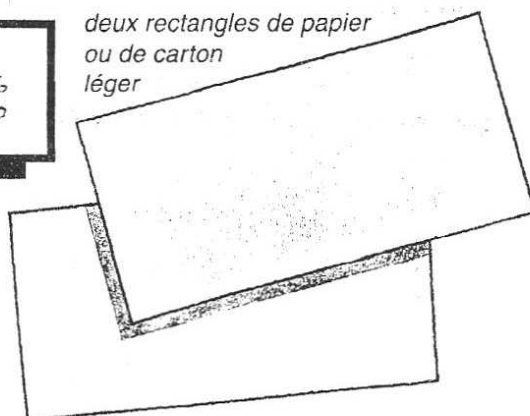


un crayon

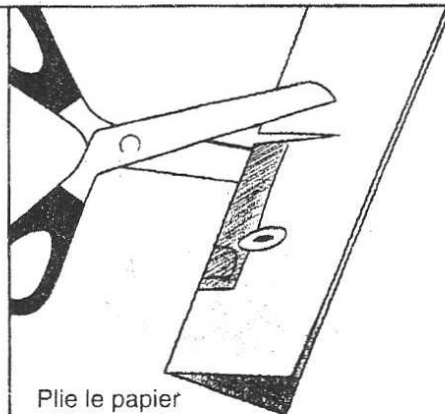
des ciseaux



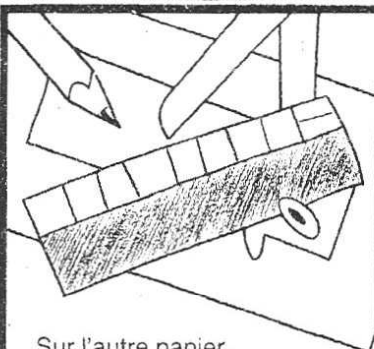
deux rectangles de papier
ou de carton
léger



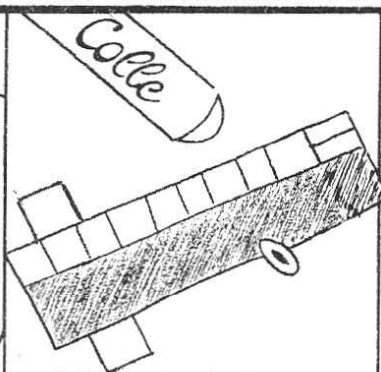
Dessine l'avant du car sur un rectangle de papier.



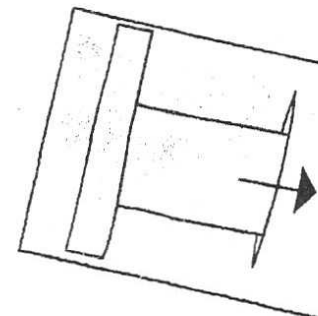
Plie le papier
et fais une fente.



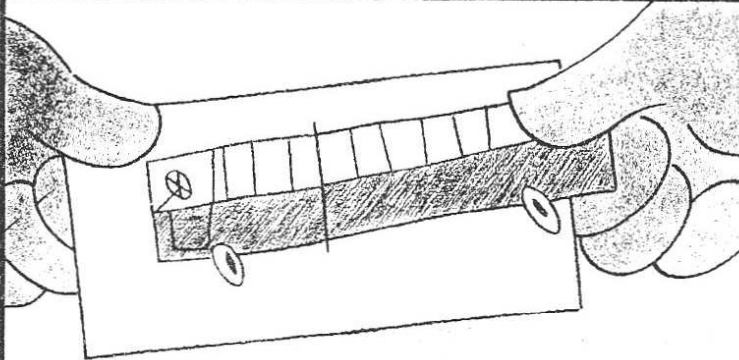
Sur l'autre papier,
dessine l'arrière du car, de
la même hauteur que l'avant.
Découpe-le.



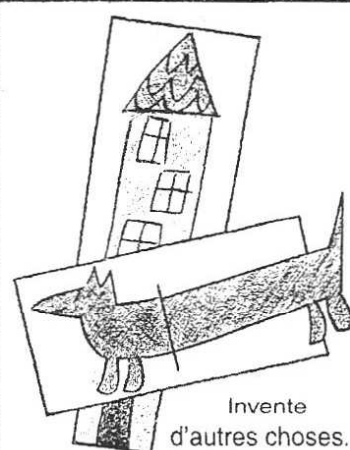
Colle une bande de papier
derrière.



Glisse-le dans la fente
de l'autre papier.



Ton car s'agrandit et diminue.



Invente
d'autres choses...

Cette technique peut être adaptée pour la réalisation d'un livre animé.
(bricolage extrait du numéro 166 de J Magazine)