



# Pierre et le loup

CYCLE 3

éduthèque



Français  
Éducation Musicale  
Arts Plastiques

## DOMAINES DU SOCLE

### • **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer**

- S'exprimer à l'oral
- Écrire
- S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques

### • **Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre**

- Rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des médias
- Coopérer et réaliser des projets

### • **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen**

- Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres
- Coopérer et réaliser des projets

## ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

FRANCAIS

ORAL

- écouter un récit et manifester sa compréhension en répondant à des questions sans se reporter au texte
- interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue

LITTÉRATURE

- lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture.

ÉCRITURE

- écrire un texte d'une à deux pages adapté à son destinataire

ÉDUCATION MUSICALE

- mettre en lien des caractéristiques musicales d'œuvres différentes, les nommer et les présenter en lien avec d'autres savoirs construits pas les enseignements
- développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques

## CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ASSOCIÉES

### FRANÇAIS

#### ORAL

- repérer et prendre en compte des caractéristiques des différents genres de discours, du lexique et des références culturelles liés au domaine du message ou du texte entendu
- parler en prenant en compte son auditoire pour partager un point de vue personnel, pour oraliser une œuvre et pour tenir un propos élaboré et continu relevant d'un genre de l'oral
- adopter une attitude critique par rapport au langage produit

#### LITTÉRATURE

- comprendre des textes, des images, des documents et les interpréter
- mettre en relation explicite du document avec d'autres documents lus antérieurement et avec les connaissances des élèves

#### ÉCRITURE

- produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture
- réécrire à partir de nouvelles consignes

#### ÉDUCATION MUSICALE

- décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents
- argumenter un jugement sur une musique

#### ARTS PLASTIQUES

- représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines

## SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Séquence organisée en 6 séances d'une heure environ chacune, s'adressant à des élèves de cycle 3.

Cette séquence est développée autour de ressources proposées dans Éduthèque sur le site d'Arte et de la Philharmonie de Paris.

### PLAN DE LA SÉQUENCE

Séance	Objectif Pédagogique	Documents supports
1	Visionnage de l'œuvre Oral collectif Dessiner	Court-métrage intégral sur Éduthèque (Arte), téléchargeable avec l'application d'Arte <a href="https://edutheque.arte.tv/program/pierre-et-le-loup">https://edutheque.arte.tv/program/pierre-et-le-loup</a>
2	Chronologie du récit	
3	Activité de tri et de langage à partir des photogrammes	Captures d'écran réalisées à partir de l'œuvre en libre accès sur Edutheque <a href="https://edutheque.arte.tv/program/pierre-et-le-loup">https://edutheque.arte.tv/program/pierre-et-le-loup</a>
4	Autour de la musique	Enregistrement audio ou concert vidéo sur Éduthèque (Philharmonie de Paris) <a href="http://edutheque.philharmoniedeparis.fr/">http://edutheque.philharmoniedeparis.fr/</a> <i>à vérifier : problème de connexion</i>
5	Comparaison du récit du court-métrage avec la narration prévue par Prokofiev	Enregistrement audio ou concert vidéo sur Éduthèque (Philharmonie de Paris) <a href="http://edutheque.philharmoniedeparis.fr/">http://edutheque.philharmoniedeparis.fr/</a> <i>à vérifier : problème de connexion</i>
6	Écriture de dialogues sur une scène du film	Court-métrage intégral sur Éduthèque (Arte), téléchargeable avec l'application d'Arte <a href="https://edutheque.arte.tv/program/pierre-et-le-loup">https://edutheque.arte.tv/program/pierre-et-le-loup</a>

## **Séance 1 : Visionnage de l'œuvre + Oral collectif + Dessin**

### **1. AVANT LE VISIONNAGE DU FILM**

Avant le visionnage : création d'un horizon d'attente pour faciliter la compréhension des élèves et augmenter leur attention. Expliquer les points suivants :

- Film d'animation
- Format court (durée de 30 minutes environ mais qui a nécessité 5 ans de travail ! Voir l'annexe sur les secrets de tournage)
- Aucun dialogue : c'est un film moderne mais muet !
- Importance de la musique qui est le point de départ de l'œuvre (à écouter attentivement pendant le visionnage).
- Rapide présentation des personnages
- Œuvre de grande qualité qui a gagné le prix du meilleur court-métrage il y a quelques années

### **2 VISIONNAGE DU FILM**

Si le son peut être en stéréo, la qualité de l'œuvre sera mise en valeur...

### **3 ORAL COLLECTIF**

Réactions à chaud des élèves sur tout ce qui les a émus, étonnés, ce qui leur a plu ou déplu. Les élèves justifient leurs interventions.

Un questionnement permet de s'assurer que l'intrigue a bien été comprise.

### **4 DESSIN**

Matériel :

crayon à papier et feuille A5.

Consigne :

« Vous allez dessiner un moment du film que vous choisirez librement : un passage qui vous a plu, qui vous a touchés ou qui vous a fait peur. Ce n'est pas grave si le même moment est dessiné plusieurs fois. Sous votre dessin, vous écrirez une phrase qui explique ce moment que vous avez choisi. Elle commencera par exemple comme ceci : « C'est le passage où Pierre... »

Dans cette activité, l'important n'est pas le rendu artistique mais le support de discussion. Les dessins sont ramassés mais seront utilisés à la séance suivante.

## **Séance 2 : Chronologie du récit**

### Matériel :

Corde à linge tendue à travers la classe, pinces à linge, dessins des élèves faits à la fin de la séance 1.

### Déroulement :

Les dessins sont présentés 1 par 1. Idéalement cela est fait avec une petite webcam reliée à l'ordinateur pour que toute la classe profite de chaque dessin. Chaque élève commente son dessin puis vient accrocher son dessin sur la corde à linge en respectant la chronologie du récit. L'enseignant aide l'élève à verbaliser sur son choix. Ses camarades peuvent intervenir pour valider ou invalider son placement. Les moments du film dessinés en double sont accrochés les uns sur les autres. Pour les moments importants du film qui n'ont pas été dessinés, ils peuvent être pris en charge par des volontaires et dessinés pour la séance suivante.

### **Séance 3 : Activité avec les photogrammes**

#### Matériel :

Photogrammes. Les photogrammes sont des captures d'écran d'un film. Il faudrait les imprimer en couleur si possible. Coller ensuite un aimant sous chaque image donnerait beaucoup de fluidité à la séance. Ces images ont été regroupées dans 2 documents texte. Il y a 34 images en tout. L'enseignant pourra faire une sélection pour limiter ce nombre.

#### Déroulement :

Un par un, les photogrammes sont présentés aux élèves sans commentaires. Ensuite, ils sont accrochés au tableau. De nombreuses activités sont possibles avec ce matériel. En voici quelques-unes. Faire un choix parmi les activités possibles.

#### ACTIVITÉ 1

L'élève choisit un photogramme et parle librement sur cette image.

#### ACTIVITÉ 2

Un élève choisit secrètement un photogramme. La classe lui pose des questions pour deviner de quelle image il s'agit.

#### ACTIVITÉ 3

Un élève choisit secrètement un photogramme. Il doit mimer pour faire deviner à ses camarades de quelle image il s'agit.

#### ACTIVITÉ 4

Un photogramme est choisi. Les élèves écrivent un petit dialogue sur le passage représenté par cette image.

#### ACTIVITÉ 5

Travail sur l'évolution du personnage de Pierre au fil du film. Essayer de lister les adjectifs de caractère qui conviennent pour chaque image.

Insister sur l'apparence et le caractère de Pierre au début du film à comparer avec le Pierre de la fin.

La dernière scène, en ville, est très riche. Dans celle-ci, Pierre finit par ressembler de plus en plus au loup : par sa coiffure (il ne porte plus son chapeau comme au début du film), par l'affirmation de son caractère et la couleur de ses yeux !

Pour ce travail l'annexe « adjectifs des sentiments » peut aider les élèves.

#### ACTIVITÉ 6

Choisir 8 photogrammes. Choisir un ordre (idéalement cet ordre n'est pas celui du court-métrage). Écrire une nouvelle histoire.

Sources : <https://www.cinetilt.org/-Cinaimant->

Travail sur le film à l'aide de photogrammes sur le modèle de l'outil Cin'Aimant, créé par Sylvie Matéo. Cin'Aimant est un outil innovant qui propose des jeux collectifs s'appuyant sur la remémoration d'une œuvre filmique. Il se présente sous la forme d'une sélection de photogrammes imprimés sur des cartes aimantées. Il permet des activités éducatives et pédagogiques qui concernent des domaines très variés allant de l'éducation à l'image à l'élaboration de l'expression et du langage. Cin'Aimant a été conçu par l'enseignante spécialisée Sylvie Mateo, et est produit par Tilt.

Les activités proposées sont aussi le fruit de l'animation pédagogique proposée par Muriel Blasco, Conseillère pédagogique en Arts Plastiques à propos du film « Un conte peut en cacher un autre » d'après le roman de Roald Dahl.

Animation proposée au printemps 2018 dans le cadre du « Festival Nouv' o Monde ». Circonscription de Trets – 13

## **Séance 4 : Autour de la musique**

### ACTIVITÉ 1

À l'aide du support audio ou encore mieux audio + vidéo (concert filmé), disponible dans Éduthèque (Philharmonie de Paris), faire découvrir les instruments associés à chaque personnage. Ne pas faire écouter l'œuvre en entier (objet de la séance 5) mais seulement la présentation des instruments au début de l'œuvre. L'annexe « INSTRUMENTS ET PERSONNAGES » liste les instruments associés aux personnages de Prokofiev.

### Questionnement possible :

Comment peut-on définir ce personnage ? Quelles sont les caractéristiques de l'instrument ? Essayer de faire justifier les choix de Prokofiev par les élèves. Pourquoi le compositeur a-t-il choisi cet instrument ou ce groupe d'instruments pour ce personnage ?

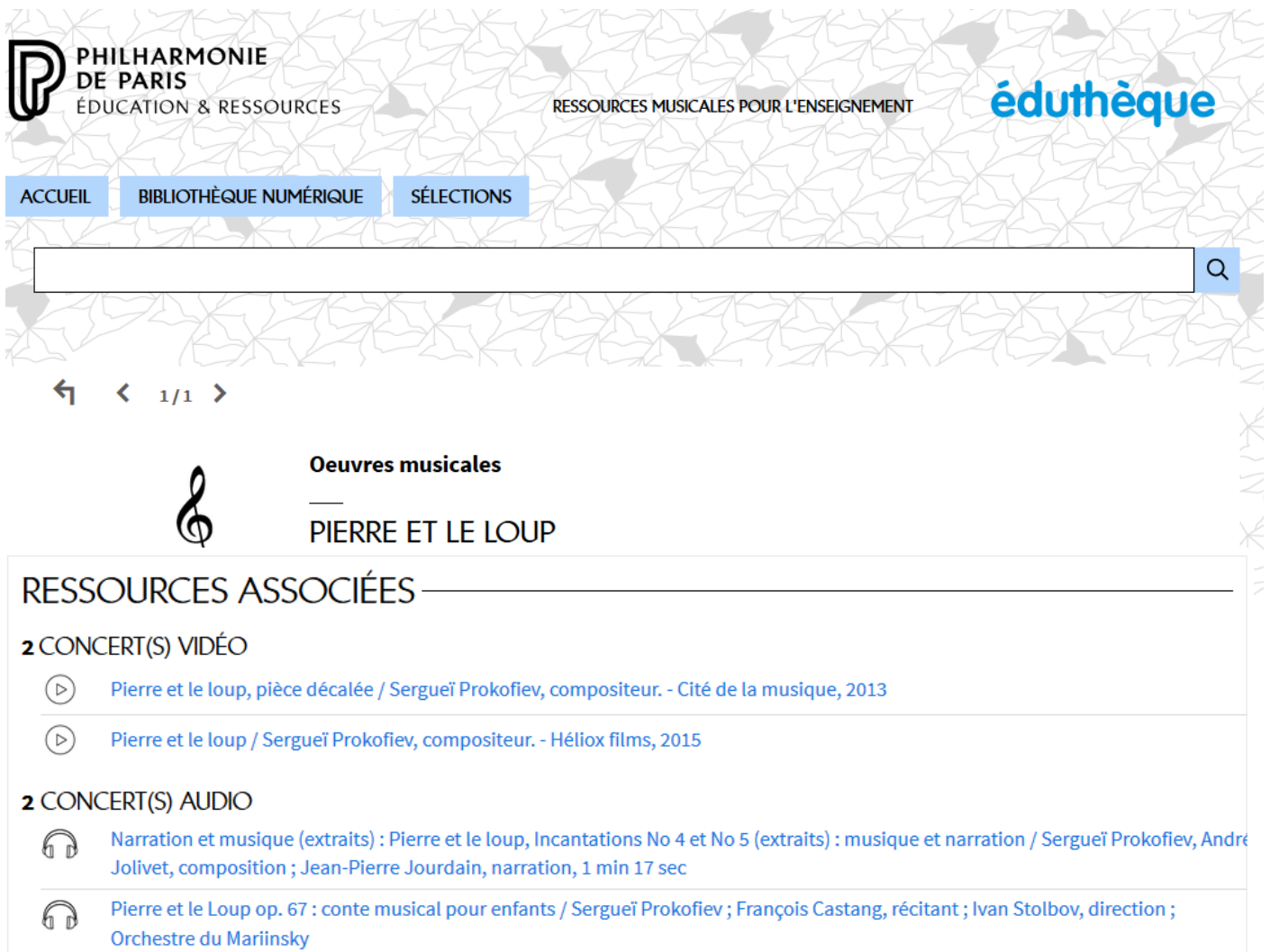
Prévoir un visuel de chaque instrument à projeter aux élèves.

### ACTIVITÉ 2

Travail sur la relation entre images et musique dans certaines scènes du film :

- scène où l'oiseau apprend à voler (6'10)
- scène de la mort du canard (14'10)
- scène de l'arrivée de Pierre et de son grand-père avec le loup en ville (24'45)

Ces vidéos sont malheureusement instables et je n'ai pas trouvé le moyen de télécharger ces ressources. Des documents équivalents peuvent sans doute être trouvés en dehors d'Éduthèque...



The screenshot shows the top navigation bar of the Éduthèque website. On the left is the logo of the Philharmonie de Paris, with the text 'PHILHARMONIE DE PARIS ÉDUCATION & RESSOURCES'. In the center is the text 'RESSOURCES MUSICALES POUR L'ENSEIGNEMENT'. On the right is the 'éduthèque' logo. Below the navigation bar are three menu items: 'ACCUEIL', 'BIBLIOTHÈQUE NUMÉRIQUE', and 'SÉLECTIONS'. A search bar is located below the menu items. Below the search bar are navigation arrows and the text '1 / 1'. The main content area is titled 'Oeuvres musicales' and features a treble clef icon. Below the icon is the text 'PIERRE ET LE LOUP'. Underneath is a section titled 'RESSOURCES ASSOCIÉES' which lists two video resources and two audio resources.

**PHILHARMONIE DE PARIS**  
ÉDUCATION & RESSOURCES

RESSOURCES MUSICALES POUR L'ENSEIGNEMENT

éduthèque

ACCUEIL BIBLIOTHÈQUE NUMÉRIQUE SÉLECTIONS

1 / 1

**Oeuvres musicales**

PIERRE ET LE LOUP

**RESSOURCES ASSOCIÉES**

**2 CONCERT(S) VIDÉO**

- Pierre et le loup, pièce décalée / Sergueï Prokofiev, compositeur. - Cité de la musique, 2013
- Pierre et le loup / Sergueï Prokofiev, compositeur. - Hélix films, 2015

**2 CONCERT(S) AUDIO**

- Narration et musique (extraits) : Pierre et le loup, Incantations No 4 et No 5 (extraits) : musique et narration / Sergueï Prokofiev, André Jolivet, composition ; Jean-Pierre Jourdain, narration, 1 min 17 sec
- Pierre et le Loup op. 67 : conte musical pour enfants / Sergueï Prokofiev ; François Castang, récitant ; Ivan Stolbov, direction ; Orchestre du Mariinsky

[http://edutheque.philharmoniedeparis.fr/search.aspx?SC=EDUTHEQUE&QUERY=pierre+et+le+loup+#/Search/\(query:\(CloudTerms:!\),FacetFilter:'%7B%22\\_348%22:%22Sergue%C3%AF%20Prokofiev%22%7D',ForceSearch:!t,Page:0,PageRange:3,QueryString:'pierre%20et%20le%20loup',ResultSize:10,ScenarioCode:EDUTHEQUE,ScenarioDisplayMode:display-standard,SearchLabel:'',SearchTerms:'pierre%20et%20le%20loup',SortField:DateOfInsertion\\_sort,SortOrder:0,TemplateParams:\(Scenario:'',Scope:EDUTHEQUE,Size:!n,Source:'',Support:'\)\)](http://edutheque.philharmoniedeparis.fr/search.aspx?SC=EDUTHEQUE&QUERY=pierre+et+le+loup+#/Search/(query:(CloudTerms:!),FacetFilter:'%7B%22_348%22:%22Sergue%C3%AF%20Prokofiev%22%7D',ForceSearch:!t,Page:0,PageRange:3,QueryString:'pierre%20et%20le%20loup',ResultSize:10,ScenarioCode:EDUTHEQUE,ScenarioDisplayMode:display-standard,SearchLabel:'',SearchTerms:'pierre%20et%20le%20loup',SortField:DateOfInsertion_sort,SortOrder:0,TemplateParams:(Scenario:'',Scope:EDUTHEQUE,Size:!n,Source:'',Support:')))



## **Séance 5 : Comparaison du récit du court-métrage avec la narration prévue par Prokofiev**

### Déroulement :

Faire écouter l'œuvre de Prokofiev. Si on a mené la séance N° 4 sur les instruments, on peut couper la partie de présentation de ces derniers au début de l'œuvre.

### Consigne :

« Vous allez maintenant écouter l'œuvre de Prokofiev en entier. C'est un narrateur qui va vous raconter l'histoire de Pierre et le loup. Soyez attentifs et essayez de noter au brouillon pendant cette écoute les plus grandes différences avec le récit du court-métrage. »

Un article Wikipédia recense ces différences :

- Pierre se heurte à un des chasseurs qui le jette dans une poubelle et le menace de son fusil pour lui faire peur ; le deuxième chasseur observe sans intervenir (les chasseurs sont donc immédiatement perçus de manière négative).
- L'oiseau semble avoir des difficultés à voler et Pierre lui accroche un ballon pour l'alléger.
- Après que Pierre a capturé le loup dans un filet, un chasseur l'a dans son viseur par coïncidence, mais juste avant de tirer le deuxième chasseur l'arrête, tombant sur lui et lui faisant rater le tir.
- Le loup est amené au village où le grand-père de Pierre essaie de le vendre au chasseur. Le chasseur s'approche de la cage et menace le loup de son fusil pour l'intimider (comme il l'a fait avec Pierre plus tôt). Pierre jette alors son filet sur le chasseur et l'emprisonne.
- Avant que le grand-père ne conclue la transaction, Pierre ouvre la cage après avoir échangé un regard avec le loup et ils partent en marchant côte à côte dans la foule, alors le loup se met à courir vers la lune d'argent.

SOURCE : ARTICLE WIKIPÉDIA.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Pierre\\_et\\_le\\_Loup\\_\(film,\\_2006\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pierre_et_le_Loup_(film,_2006))

## **Séance 6 : Création de dialogues sur une scène du film**

DÉROULEMENT : Les dialogues peuvent être écrits par groupes d'élèves ou en groupe classe. Possibilité aussi de faire jouer une scène en laissant les élèves improviser.

PASSAGE N° 1 : OUVERTURE DE LA PORTE

à 5'21 : à partir du moment où Pierre insère la clef dans la serrure.

3 personnages sont présents : Pierre, le canard, l'oiseau.

PASSAGE N° 2 : MORT DU CANARD

à 11'50 : à partir du réveil du grand-père.

6 personnages sont présents : le grand-père, Pierre, le canard, l'oiseau, le chat puis le loup.

## PASSAGE N° 3 : FIN DE L'HISTOIRE

à 24'28 : à partir de l'arrivée en ville de Pierre, son grand-père et le loup captif.

Presque tous les protagonistes du récit sont présents.

## PROLONGEMENTS POSSIBLES

### LECTURE OFFERTE DE LA CHEVRE DE MONSIEUR SEGUIN

Le désarroi de Pierre cloîtré contre son gré par son grand-père n'est pas sans rappeler celui de cette petite chèvre. Heureusement, les 2 histoires ne se terminent pas de la même manière.

### INITIATION AU STOP MOTION (Animation en volume)

Expliquer la technique d'animation du court-métrage : le stop motion. C'est une technique d'animation de figurines et de décors photographiés image par image (comme dans Wallace et Gromit, Chicken Run, Boxtroll). Des logiciels simples et gratuits permettent de réaliser de petits films d'animation avec comme unique matériel un appareil photo et un ordinateur. De petits tutoriels peuvent être trouvés facilement sur internet. En annexe, un « mode d'emploi simple » de Movie maker que j'ai créé pour permettre à des élèves de CM1 de se lancer facilement dans le stop motion. Cette initiation reste un projet qui est ambitieux mais montrer un tutoriel qui explique la technique du STOP MOTION prendrait peu de temps et aurait tout son intérêt.

### ECOUTE MUSICALE

Écoute choisie d'une autre œuvre musicale suivie d'une courte rédaction.

Consigne : « A quoi vous fait penser ce passage ? Un personnage, un lieu, une histoire... Racontez ! »

### EDUCATION MUSICALE

Découverte plus approfondie des instruments de musique.

## **ANNEXES**

PIERRE ET LE LOUP TRAME NARRATIVE

FAIRE DU STOP MOTION AVEC MOVIE MAKER

INSTRUMENTS ET PERSONNAGES

PIERRE ET LE LOUP PHOTOGRAMMES 1

PIERRE ET LE LOUP PHOTOGRAMMES 2

SECRETS DE TOURNAGE <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-144383/secrets-tournage/>

ADJECTIFS DES SENTIMENTS <http://monde.bonjourdumonde.com/exercices/contenu/expression-des-sentiments.html>

## Annexe 1 : PIERRE ET LE LOUP TRAME NARRATIVE



# PIERRE ET LE LOUP COURT-MÉTRAGE DE SUZIE TEMPLETON

Le court-métrage a été découpé en scènes en fonction du lieu et de l'intrigue.

### DÉCORS :

C'est l'hiver. Il neige. La maison de Pierre et de son grand-père est entourée d'une palissade, protection hermétique tout autour de l'habitat. Celui-ci semble aussi rudimentaire que Pierre et son grand-père semblent être pauvres.

### GÉNÉRIQUE ET scène I : A LA MAISON

Tempête de neige sur la maison. Le grand-père fait le guet sur le toit, armé de son fusil. Il est montré ensuite rafistolant la palissade qui cerce son petit terrain autour de sa maison. Son : vent et hurlements de loups. Images inquiétantes filmées au ras du sol dans la forêt : vision du loup qui approche... Puis Pierre est montré essayant de forcer le cadenas de la porte de la palissade à coups de pied. Il essaye ensuite de fabriquer une ouverture dans la palissade. Son amie le canard cherche à l'aider. Dès qu'il parvient à ses fins, le grand-père intervient et le gronde. Tout se passe avec un geste de la main : on peut commencer à se douter alors qu'on est dans un film muet. Le grand-père donne un panier à Pierre qui quitte la maison.

### SCÈNE 2 : EN VILLE - 2'08

Pierre est en ville avec son panier. Il est seul. Il croise le regard d'une fillette. Des garçons essayent d'effrayer les filles en imitant le loup. Pierre croise l'homme du cirque qui lui offre un ballon gonflé à l'hélium. Peau de loup dans la vitrine. Par accident, Pierre bouscule un des 2 chasseurs. Celui-ci secoue l'enfant violemment, le jette dans une poubelle et menace de lui tirer dessus.

### SCÈNE 3 : DE RETOUR À LA MAISON - 3'20

Pierre est de retour à la maison. Il a rapporté des pommes de terre mais il pleure, consolé par le canard. Surgit l'oiseau, une espèce de vilain corbeau pataud noir et blanc, qui atterrit sur le panier de pommes de terre. Il s'empare du ballon de Pierre mais n'arrive pas à voler pour autant. L'oiseau montre que lui aussi aimerait sortir (peut-être pour apprendre à voler... Pierre s'empare des clefs de la palissade auprès du grand-père qui est endormi. Il quitte le jardin accompagné du canard et de l'oiseau.

#### SCÈNE 4 : DEHORS - 5'47

La musique de Prokofiev débute à l'instant où la porte s'est ouverte.

1re image qui apparaît aux yeux de Pierre : un grand arbre squelettique sans feuilles. L'oiseau part le premier, motivé par son apprentissage du vol. Pierre retourne au jardin pour y prendre une corde afin de l'aider. Pierre hisse l'oiseau grâce à la corde et la branche d'un arbre. Glissades de Pierre et des animaux sur l'étang gelé. Arrivée du chat qui voudrait attraper l'oiseau.

#### SCÈNE 5 : LE LOUP - 11'40

Le grand-père se réveille. Apercevant la porte de la palissade entre-ouverte il file dehors, trouve Pierre et le ramène prestement à la maison. À l'arrivée du loup (14'40), les animaux sont tous restés à l'extérieur. La bête essaye en vain d'attraper le chat mais avale finalement le canard sous les yeux de Pierre terrorisé (16'08).

#### SCÈNE 6 : VENGEANCE DE PIERRE - 17'00

Le loup s'attaque de nouveau au chat à l'abri pour l'instant sur la branche d'un arbre. Parallèle intéressant entre l'ascension de Pierre qui veut escalader la palissade pour sortir, l'ascension du loup qui souhaite attraper le chat et le chat qui lui aussi grimpe pour être plus en sécurité (et/ou attraper l'oiseau). Pierre finit par attraper le loup dans son filet. Les 2 chasseurs et le grand-père arrivent ensuite mais c'est bien Pierre qui a capturé le loup.

#### SCÈNE 7 : EN VILLE - 24'27

Le loup est mené en ville dans une cage. Le grand-père veut le vendre au cirque, les chasseurs aimeraient l'abattre mais Pierre finit par le libérer.



# FAIRE DU STOP MOTION AVEC MOVIE MAKER

**Matériel : appareil photo numérique, trépied, ordinateur, connexion internet.**

Je me suis initié au montage d'un film en stop motion en l'espace de 2 heures. Voilà comment faire si vous voulez essayer à la maison.

## TÉLÉCHARGEMENT DE MOVIE MAKER

- Télécharger le logiciel MOVIE MAKER. Le logiciel est gratuit. L'installation prend 5 minutes. Place requise 7,36 Mo.  
Taper dans votre navigateur :
- Profitez du temps de téléchargement pour regarder un tutoriel assez complet sur movie maker.

Titre du tutoriel sur Youtube :

Durée : 15'55.

lien : <https://www.youtube.com/watch?v=skGRL11UapI>

## PHOTOS

- Faites vos photos pour votre film. Plus elles seront nombreuses, plus le film sera fluide. Pour un film de bonne qualité, il faut compter 25 images par seconde de film mais on peut se limiter à 12 images par seconde.  
Un trépied ou un système de blocage de l'appareil photo est indispensable.

Pour débiter, on conseil d'imaginer une histoire avec des objets que l'on va animer : jouets, objets de la maison...

Quand vos photos sont faites enregistrez-les sur votre ordinateur.

## DANS MOVIE MAKER

1. Réglage des paramètres de temps.  
indispensable de faire ces réglages avant d'importer vos photos.

outils > options > paramètres avancés > durée de la photo

réglage cette durée sur 1,25 seconde

réglage la durée de la transition sur 0,25 seconde

2. Importer les photos de leur fichier d'origine jusque dans movie maker

Fichier > importer dans les collections > on choisit le dossier qui contient les photos > on sélectionne toutes les photos (pensez à utiliser la touche majuscules) > importer

3. Vos photos s'affichent en haut de l'écran.

Sélectionnez-les pour les faire glisser vers le bas. C'est la table de montage. Elles s'affichent à l'horizontal à la suite les unes des autres.

4. On peut ajouter du son comme cela est expliqué dans le tutoriel.  
Adresses de sites de sons gratuits :

sound-fishing.net grsites.com universal-soundbank.com

5. Ajouter un titre et un générique

outils > titre et générique

6. Effets et transitions

outils > effets vidéo > à choisir et à appliquer à chaque photo

7. Transformer le projet en film

Pendant toute cette phase de création du film, on peut visionner le travail en cliquant sous l'écran de droite. Pour le finaliser, il faut transformer le projet en film.

tâches > terminer la vidéo > enregistrer sur mon ordinateur >

vidéo de qualité supérieure (PAL)

Le choix évoqué de qualité vidéo évoqué dans le tutoriel n'existe plus

(HD 1080 p)

### Annexe 3 : INSTRUMENTS ET PERSONNAGES

<b>PERSONNAGE</b>	<b>INSTRUMENT</b>
PIERRE	La famille des cordes (contrebasses, violoncelles, violons)
LE GRAND-PERE	basson
LES CHASSEURS	Percussion
LE CANARD	hautbois
L'OISEAU	Flûte traversière
LE CHAT	clarinette
LE LOUP	3 cors

À noter : tous les animaux sont représentés par des instruments à vent.

3 personnages sont représentés par une famille d'instruments : Pierre, les chasseurs et le loup (3 cors).