



## Amorces et techniques

**Arrivés à ce stade de l'activité, les enfants ont presque toutes les cartes en main pour se lancer dans leur projet. Afin de les motiver et de stimuler leur imagination, l'enseignant peut leur proposer différentes «amorces», à exploiter en groupe ou de manière individuelle. S'il le juge nécessaire, l'enseignant peut ensuite imposer à ses élèves de procéder d'abord à la rédaction d'une description de leur ville dans 1000 ans et de l'histoire qu'ils veulent raconter. Ce petit exercice permettra sans doute à l'enseignant de guider les élèves et de leur rappeler ainsi les contraintes liées aux six images qu'ils ont à créer. Enfin, l'enseignant fait avec eux l'inventaire des techniques utilisables pour la création de leurs propres story-boards. Il peut également établir un échéancier avec ses élèves de manière à pouvoir rendre les story-boards jusqu'au 31 janvier 2011.**

Afin de trouver des idées et de parvenir à imaginer sa ville dans 1000 ans, plusieurs «amorces» peuvent être utilisées:

- Aller se promener en ville et s'efforcer d'imaginer ce qui aura changé dans mille ans, en ce qui concerne les bâtiments, les maisons, les routes, les écoles, les magasins, les ponts, les églises, les parcs, mais aussi les habits, les voitures, la nourriture, etc.
- Imaginer la journée d'un extraterrestre qui débarque sur Terre pour faire un reportage sur les humains dans une ville du futur. Comment va-t-il la décrire à ses concitoyens de retour sa planète d'origine?
- Faire le jeu de s'endormir et faire comme si on se réveillait dans 1000 ans.
- Entrer dans une cabine téléphonique ou une cabine d'essayage comme si c'était une machine à remonter le temps. Quand on en ressort, on se trouve 1000 ans plus tard...
- Aller se cacher dans le placard de la grand-mère et en ressortir par une porte dérobée qui mène à un autre monde.
- Imaginer la journée d'un enfant dans 1000: comment sera son mode de vie, que fera-t-il à l'école, de quoi se nourrira-t-il?
- Se laisser emmener par une soucoupe dans une autre galaxie, qui se révèle en fait être la Terre dans mille ans.
- Parcourir des lieux dont l'architecture a quelque chose de futuriste, comme des tours, des souterrains, des centres commerciaux modernes, des écoles très récentes, etc.

## **Contraintes**

Avant de se lancer dans la réalisation d'un story-board, il convient de se rappeler certaines règles pour ne pas se perdre en cours de route. Premièrement, il faut bien réfléchir à l'histoire ou à la description (en effet, une simple description d'une ville dans 1000 ans peut suffire, un récit n'est pas obligatoire). Que va-t-il se passer? Comment seront les décors? Y'aura-t-il un personnage principal, ou non? Le plus simple, pour être sûr de soi, est sans doute d'écrire l'histoire ou la description telle qu'on l'imagine et, puis de la faire lire et d'en discuter avec d'autres personnes. De cette façon, il est plus facile de trouver des idées qui tiennent debout. Deuxièmement, il faut s'efforcer de diviser l'histoire en scènes bien précises, qui racontent toutes quelque chose qui apporte un sens à l'ensemble. Troisièmement, il faut bien réfléchir au point de vue, c'est-à-dire à la façon dont on va montrer les choses: depuis où, en haut, en bas, à gauche, de près, de loin, etc. (Ce point de vue correspond en quelque sorte à celui de caméra).

## **Technique libre**

Une fois que l'on se sent prêt et que les idées sont bien là, on peut passer à la réalisation du story-board. Pour réaliser le story-board du concours «Imagine ta ville dans 1000 ans», la technique est libre. La seule contrainte est de remplir les 6 cases du story-board. Pour ce faire, toutes les techniques sont possibles et utilisables: dessin, peinture, collages, découpages, photographies, matériaux divers (laine, pelures d'oranges, etc.). Des dialogues, des légendes ou des explications sur les sons peuvent figurer en dessous des cases.