

Séance découverte 1 - Comprendre le geste du rameur

Pour faire avancer le bateau, le rameur utilise un mouvement complet utilisant les jambes, le corps et les bras. Un enchaînement correct et bien ordonné de ce geste est très important pour faire avancer efficacement le bateau.

Pour bien comprendre l'enchaînement de ce mouvement, vous allez réaliser un dessin animé. Il s'agit simplement de faire un « image par image » et de le mettre en mouvement.

Vous utiliserez pour cela un zootrope, une invention de **William George Horner** pour faire un dessin animée, en 1833.

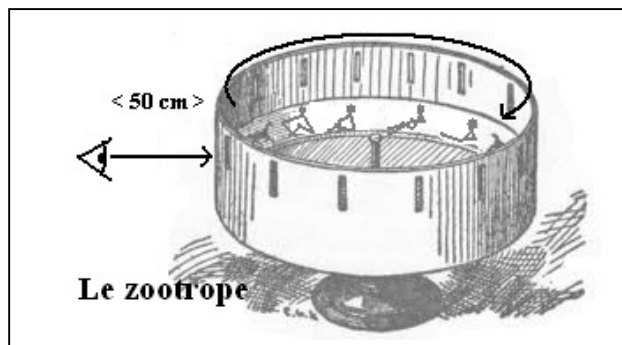
Matériel :

12 images illustrant chaque étape du geste du rameur.

Un Zootrope (ci-contre)

Un ergomètre pour reproduire le mouvement et ainsi vous aider dans vos recherches.

Des images vierges et des feutres.



Ordonner les images

Il vous faut tout d'abord, par groupe de 3 ou 4, mettre en ordre les 12 images du dessin animé.

Pour cela, utilisez l'ergomètre et placez-vous dans chacune des positions représentées. Vous pourrez ainsi retrouver plus facilement la suite logique du mouvement.

Mise en animation : utilisation du zootrope

Placez la suite de vos images dans les 12 pochettes transparentes du zootrope.

Tournez celui-ci assez rapidement.

Regardez l'animation à travers les petites fentes en vous écartant d'environ 50 cm.

Vous devez voir le rameur en action. Son mouvement doit être régulier et non saccadé.

A vous de dessiner.

Dessinez sur les fiches vierges 12 images qui se succèdent et qui reviennent toujours au point de départ.

Voici des exemples de mouvements :

Un rameur											
Un coureur											
Un nageur											

Conseil : utiliser un de vos camarades comme modèle, pour bien vous représenter l'enchaînement du mouvement.

Chacun pourra présenter sa réalisation aux autres. Bon spectacle !