

Séance découverte 1 - Comprendre le geste du rameur – FICHE du maître

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.

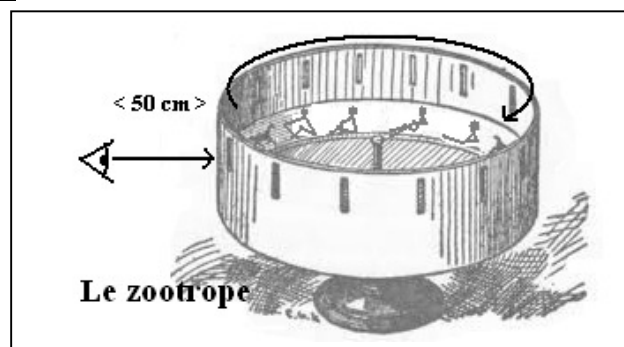
Matériel :

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.



L'objectif de cette séance est de permettre aux élèves d'avoir une réflexion avant ou après la première séance de pratique sur l'eau. Ils ont déjà découvert le mouvement lors de la première séance en salle sur l'ergomètre, même si le geste est compris sur l'ergomètre, l'élève se trouvera probablement en difficulté pour le réinvestir sur le bateau.

Le but de cette séance est d'amener l'élève à réfléchir sur chacune des étapes et aborder au mieux les prochaines séances de pratique.

Celle-ci est abordée de manière ludique en utilisant un zootrope.

En amont : l'élève a déjà pratiqué le geste du rameur sur l'ergomètre.

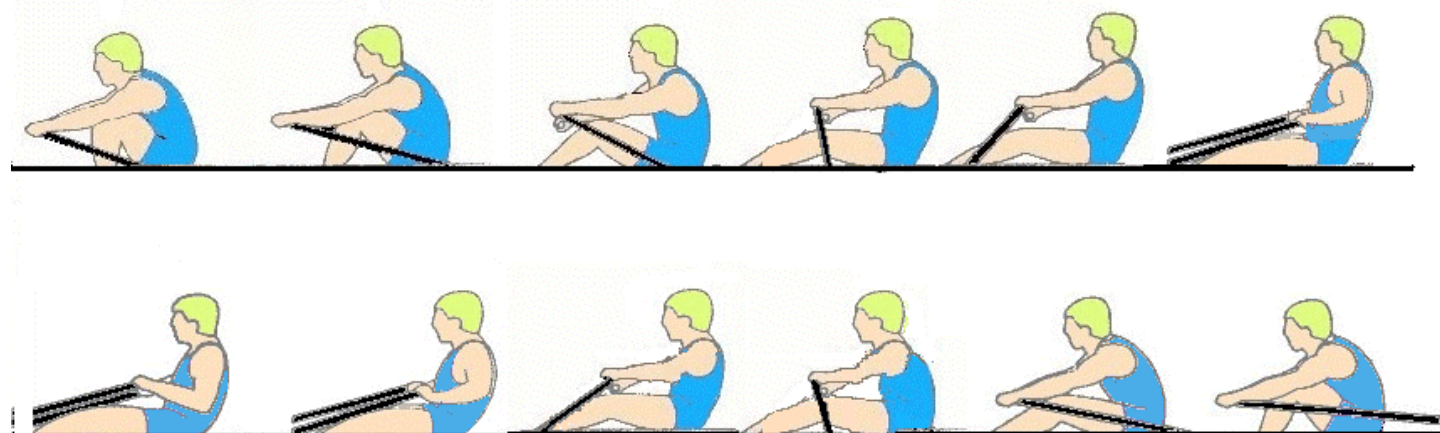
En aval : il est possible de prolonger cette séance en sciences en fabriquant un mini zootrope, ou faire découvrir d'autres techniques d'animations anciennes comme le phénakistiscope ou plus récente comme le gif animé sur ordinateur.

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.

A première vue les images se ressemblent beaucoup, l'élève doit porter son attention sur le positionnement des jambes et des bras pour les distinguer. La position de la rame aide aussi à les ordonner.



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.

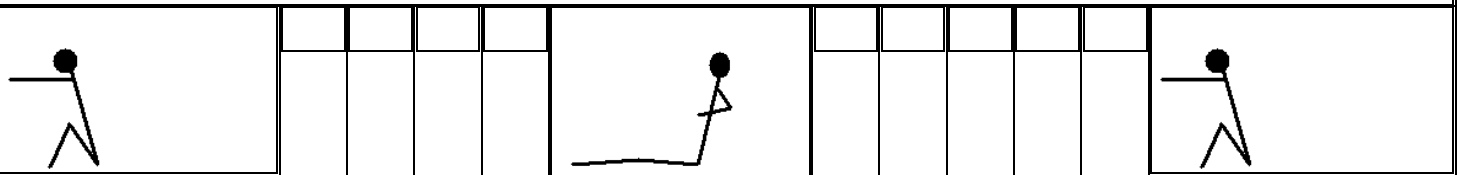
L'utilisation du zootrope permet de valider le bon enchaînement des images. Si le mouvement est saccadé, c'est qu'une ou plusieurs images sont mal placées.

A vous de dessiner.

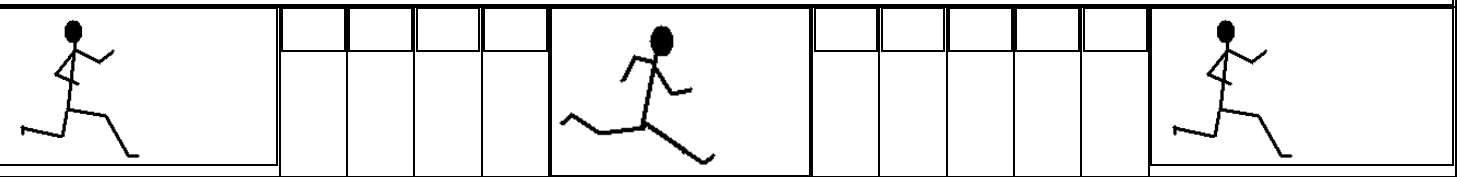
Dessinez sur les fiches vierges 12 images qui se succèdent et qui reviennent toujours au point de départ.

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 !

La durée de cette séance est très relative, selon si les élèves prennent le temps de reproduire le mouvement sur l'ergomètre ou s'ils replacent facilement les images en ordre. Leur tendance sera d'utiliser au plus vite le zootrope (côté ludique de cette séance). C'est pourquoi, il leur est proposé de poursuivre ce travail en dessinant eux-mêmes des animations. Ils vont découvrir qu'il est difficile de dessiner un mouvement en plusieurs étapes.