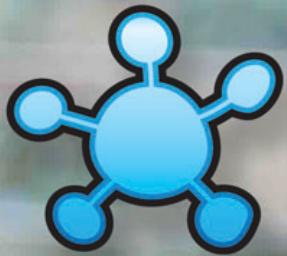


KidsHubs

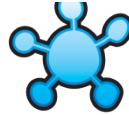
MEDIA sessions 1-10



MANUEL DE VIDEO

Livre 1 - Version 1





KidsHubs est un programme mondial d'accès libre qui permet d'atteindre et de faire des enfants et des jeunes des disciples. Il peut s'intégrer dans une unité où dans un groupe déjà en place, dans une église, une école, un camp ou bien s'en servir pour créer un nouveau groupe dans notre communauté. KidsHubs vise à aider les enfants à apprendre comment suivre Jésus à travers la Bible aussi bien qu'à acquérir de nouvelles compétences pour la vie. Il s'agit d'une excellente manière d'avoir les adultes et les adolescents qui interagissent avec les enfants et faire de ces enfants des disciples. KidsHubs peut être basé sur toute chose à savoir les sports, les médias, la photographie, le théâtre, la cuisine, l'agriculture, les jeux d'échecs, la musique et bien d'autres encore. KidsHubs n'est pas une organisation, mais une idée libre et un mouvement. Tout ce que sera développé peut être partagé en retour avec KidsHubs par téléchargement sur le site web www.kidshubs.org et à travers le site web du Max7 www.max7.org (sites ouverts au ministère des enfants). Faire un KidsHubs exige que tous les leaders des moyens soient intègres et prêts à servir et à protéger avec les enfants en tout temps. Faisons-en de cadre KIDSHUBS un lieu d'apprentissage amusant, actif, et sain pour tous. Les enfants apprendront que Jésus et la Bible font partie intégrante de tous les domaines de leur vie.



QUELLE EST L'ORIGINE DE CE MANUEL DE MEDIA (video) KIDSHUBS ?

Ce manuel vient de Kolkata, du KidsHubs de l'inde. Il a été fait avec 44 enfants d'un quartier pauvre de la ville. La formation en vidéo était un camp d'une semaine avec le groupe qui continuait d'apprendre dans un KidsHub de leur école après que le camp soit terminé. Ce manuel contient le programme utilisé avec ces enfants et peut être adapté à toutes les situations précitées. A Kolkata, aucun enfant n'avait jamais tenu un caméscope avant que le kidshubs n'ait commencé. A partir du 4ème jour de la formation ces enfants étaient capables de tourner d'eux-mêmes de courtes histoires Bibliques. Les résultats furent étonnantes et peuvent aujourd'hui être visualisés sur le site web www.KidsHubs.org en tapant le mot "Kolkata" dans "rechercher". Dans le modèle de Kolkata les enfants ont été répartis en 14 groupes de 3 à 4 enfants ; chaque groupe avec un caméscope. Ils ont utilisé de petits caméscopes Kodak « Playsport », au lieu de Flip, Sony Bloggie ou même une caméra vidéo smart-phone qui sont les mieux adaptés. Il est important d'étiqueter les caméscopes de telle sorte que chaque groupe puisse identifier le sien pour éviter toute confusion.

Pour la version d'une semaine de ce programme de formation vidéo, il n'y avait pas assez de temps pour apprendre aux enfants à monter les vidéos. Celles-ci étaient montées par les leaders KidsHubs chaque soir. Si un programme de KidsHubs est étalé sur plusieurs semaines, les enfants peuvent eux-mêmes faire le montage video en se servant des logiciels de montage numérique comme iMovie ,Windows Movie Maker, Vegas, Ulead, Pinacle ou d'autres logiciels conçus pour le montage vidéo.

Il faut être enthousiaste. Les leçons sont conçues de façon très simples à enseigner quel que soit le niveau de connaissance que les leaders possèdent dans le domaine des médias.

APERCU DES SESSIONS VIDEO

Chacune de ces leçons est conçue de manière à ce que l'on soit capable de diriger, même si on n'a pas une grande connaissance sur la production vidéo. Il faut lire entièrement chaque leçon avant de l'enseigner aux enfants. . Il faut essayer de filmer les différentes activités ou exercices soi-même. On peut télécharger des exemples de vidéos qui se trouvent sur le site www.max7.org.

| No | TITRE DES SESSIONS | PAGE |
|----|---|------|
| 1 | Le Cadrage et le Timing | 5 |
| 2 | Comment utiliser un Caméscope | 10 |
| 3 | La Composition Et La Règle des Tiers | 17 |
| 4 | L'éclairage | 22 |
| 5 | Projet #1 (La parabole de la drachme perdue) | 25 |
| 6 | Projet #2a (Le Storyboarding) | 29 |
| 7 | Qu'est ce que le montage vidéo ? | 33 |
| 8 | Le son | 36 |
| 9 | Projet #2b (Tournage et prestation) | 39 |
| 10 | Le Showcase (la vitrine de la production) | 41 |



LES GRANDES LIGNES DE LA LECON

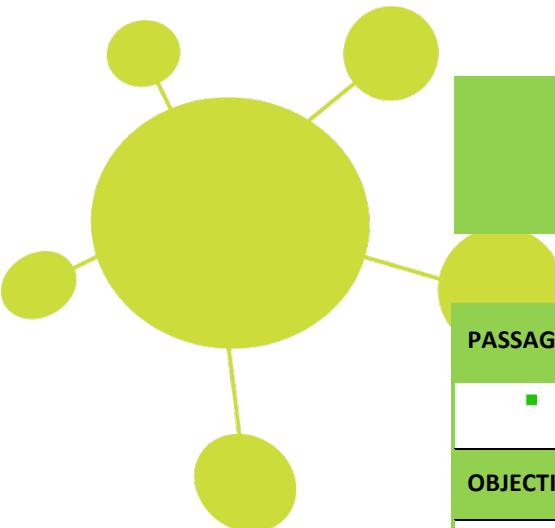
Chaque leçon utilise les éléments ci-dessous, qui ne sont pas toujours dans le même ordre

| | |
|----------------------------------|---|
| Activer l'imagination | Une activité amusante et engageante qui introduit la leçon, suscite de l'intérêt pour ce qui sera enseigné et qui communique quelques valeurs simples qui peuvent être utilisées plus tard dans la leçon. |
| Communiquer la Bible | Un temps pour découvrir comment les valeurs qui sont enseignées à travers la vidéo se rapportent à ce que nous découvrons dans la Bible. |
| Explorer le media | Un temps pour transmettre des valeurs émanant de la vidéo, nécessaire pour cette leçon. |
| Appliquer les compétences | Un temps accordé aux enfants pour faire une expérience pratique de la leçon apprise. |
| Révision | La dernière partie de la leçon qui permet de récapituler ce qui a été enseigné afin d'aider les enfants à s'en rappeler la prochaine fois. |

Glossaire des Termes utilisés dans ce manuel

| | |
|----------------------------------|--|
| Opérateur de prise de vue | : celui qui filme ou qui utilise un caméscope dans le but d'enregistrer des images pour produire un film |
| -Acteur | -Une personne qui joue un rôle dans un film. |
| -personnage | - La personne représentée dans une pièce de théâtre, dans une histoire... |
| Composition | La disposition des objets visuels, des acteurs et de l'espace dans le cadrage. |
| Réalisateur | La personne en charge de réaliser un film vidéo ou cinématographique. Chef d'une équipe de tournage vidéo. |
| Cadrage | <p>1. Le cadrage est ce que le caméscope enregistre (le champ). Comme le cadrage d'un appareil photographique, le caméscope enregistre une image rectangulaire. Toute chose en dehors du cadrage n'est pas enregistrée et est hors champ.</p> <p>2. "encadrer" signifie utiliser le caméscope pour ajuster les éléments visuels voulu d'une manière particulière.</p> <p>.</p> |
| Pied | C'est une ancienne mesure de longueur employée dans le cinéma autre fois pour connaître la distance entre deux éléments (1 = 33 cm) |
| Hauteur | L'espace sur l'écran vidéo entre le sommet de la tête du sujet et le début de la trame. |

| | |
|----------------------|--|
| Espace du jeu | L'espace réservé devant un sujet, afin qu'il puisse jouer (faire des mouvements). Par exemple, une personne sur un vélo au coté gauche de l'écran, le coté droit de l'écran est l'espace du jeu afin qu'ils roulent la-dessus. |
| Tournage | Tourné une séquence d'action c'est de filmer sans interruption à partir d'un caméscope. Les plans sont les blocs de construction d'une scène. Chaque plan constitue le déroulement de la scène jouée. Les plans sont filmés et montés l'un après l'autre pour constituer une scène et les scènes une histoire. |
| Storyboard | C'est les séries de dessins sur papier qui représentent le déroulement d'une l'histoire et constitue les différents plans et position du caméscope lors d'un tournage vidéo. |
| Sujet | La personne (acteur) principale ou secondaire, animal ou objet que vous filmez à chaque enregistrement du caméscope. |
| Timing | Le temps effectué au cours d'une prise de vue. La plupart des plans sont assez courts. |



LECON 1

CADRAGE, PLANS ET TIMING

Durée: 60-90 minutes

PASSAGES BIBLIQUES ET MESSAGES

- Matthieu 18:10-14 - Lorsque Dieu promène les regards, il voit même une petite brebis perdu qui a besoin d'être sauvé. Et Luc 15: 3-7.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- **LE CADRAGE** : A la fin de cette leçon, les enfants seront capable de comprendre ce que sait qu'un cadrage et considérer qui est dans le cadrage ou le champ du caméscope.
- **LES PLANS** : Ils comprendront qu'une vidéo est composé de «plans» ou de petites séquences de vidéo mises ensemble pour former une histoire plus large.
- **LE TIMING** : Les enfants comprendront que les séquences sont dans une durée de temps (long ou court) selon le planning de tournage prévu par le réalisateur.

PREPARATION

- Se familiariser avec le contenu de la leçon avant l'arrivée des enfants
- Télécharger "La brebis perdue" sur le site www.max7.org

MATERIELS NECESSAIRES

un caméscope, un schéma, un projecteur vidéo ou moniteur TV (pour voir les images), un ordinateur, un cahier et un crayon (pour chaque enfant) un tableau (pour dessiner des schémas), télécharger des vidéos appropriées pour cette leçon, un chronomètre, des cadres en carton (facultatif).

PLAN DE LA LECON 1

ACTIVER L'IMAGINATION 15 MINS



| | |
|--|--|
| ACTIVITE 1 | ACTIVITE 2 – COMPTER LA NOURRITURE |
| <p>Choisir une activité récréative ou amusante de l'appendice dos du manuel) pour accueillir les enfant Cela permettra à ce que les enfant se connaissent. Vous pouvez jouer à un jeu amusant ou énergisant.</p> | <p>Dites aux enfants que vous leur avez apportés dans un sac, des bonbons, des friandises ou des fruits et qu'il y en aura sûrement pour tout le monde. Avant tout, rassurez- vous qu'il y ait un bonbon de moins que le nombre des enfants.</p> <p>Demandez à un enfant de compter les enfants pendant que l'autre serait entrain de compter les bonbons .Demandez-leur maintenant de donner les réponses. Posez aux groupes ces questions :</p> <ul style="list-style-type: none">■ Y a-t-il un problème? (oui mais il en manque seulement un)■ Que pourrions-nous faire ? <p>Dites aux groupes que nous le réglerons plus tard.</p> |



MOTS D'ACTION - "ACTION" et "COUPER"

1MIN

Dans plusieurs leçons nous apprendrons un "mot d'action". Ce sont des activités amusantes qui peuvent vous enseigner un concept ainsi que vous aider à faire taire tout le monde et à le rendre amusant. Enseigner aux enfants les mots et les actions qui les accompagnent :

Quand vous criez «**ACTION**» les enfants peuvent courir, sauter, parler, danser ou tout ce qu'ils veulent. Lorsque vous criez «**COUPE**», ils doivent cesser et faire silence. Rendez-le amusant et essayer 2 à 3 fois jusqu'à ce que les enfants n'en aient une idée.



LE JEU IMAGE (LE CADRAGE, LA REGLE DES TIERS ET LE TIMING) 6 MINUTES

Cette activité consiste à les aider à comprendre le cadrage et apprendre à voir ce que le caméscope voit. Demandez aux enfants de se tenir en deux lignes face à face à environ 2.5 mètres (7 pieds). Demandez-leur de lever la main (pouces aux collés aux index avec une des paumes face à soi pour créer un cadrage) en face d'eux pour faire la forme d'un rectangle. Expliquez-leur que c'est leur «cadrage». C'est comme les limites d'une photographie ou d'un panneau photographique contre le mur. C'est ce que l'on voit sur l'écran LCD du caméscope. Lorsque vous utilisez un caméscope. Demandez-leur de regarder à travers leur «cadre» la personne en face.

PARTIE 1: Les deux rangs s'échangent à chaque fois les rôles —l'un joue «l'**acteur**» et l'autre « l'**opérateur de prise de vue** ». L'**opérateur de prise de vue** fait le «**cadrage**» avec ses mains tandis que l'**acteur** fait une pose amusante (Par exemple, sourire, rire, visage triste ou faire une tête d'idiot). Échanger les rôles à chaque minute ou moins.

EXPLIQUEZ-LEUR: Ce que vous voyez à travers vos doigts est comme ce que le caméscope "voit" quand vous filmez. Vous devez vous entraîner avec vos doigts pour voir ce qui se trouve à l'**INTERIEUR** et ce qui est à l'**EXTERIEUR** du cadrage. Assurez-vous que les enfants comprennent que la partie que le caméscope voit est appelée **LE CADRAGE**.

PARTIE 2: Encouragez les enfants à rapprocher ou à éloigner le cadre (doigts) de leurs yeux pour modifier le cadrage de l'image. Demandez-leur ce qu'ils remarquent au sujet de ce qui apparaît dans le cadrage lorsque les doigts sont plus près des yeux (voient plus de choses) ou plus éloigné (voient moins de choses).



LES ENFANTS PARLENT

4 MINS

Faites assoir les enfants en groupe près de vous. Posez de ces questions aux enfants pour entamer une discussion. Parlez-leur aussi de votre première fois que vous avez utilisé le caméscope et ce que cela a signifié pour vous.

- Qui n'a jamais tenu un caméscope avant? (OU Quand avez-vous utilisé le caméscope pour la dernière fois ?)
- Qu'est-ce que vous aimez dans l'utilisation du caméscope?
- A quelle fin on utilise le caméscope ?

COMMUNIQUER LA BIBLE 20 MINS



REGARDEZ UNE VIDEO

3 MINS

Montrez une courte vidéo qui présente une série de scènes, qui comprend les plans large, moyen et gros plan. Une bonne vidéo à utiliser est **La parabole de la brebis perdue** représentée ci-dessous.

(Peut-être téléchargée sur www.max7.org)



ACTIVITE -JOUÉ (FACULTATIF-5MIN)

Si vous avez une longue séance, vous pouvez associer les enfants à jouer les différentes parties de l'histoire en quelques minutes pour les aider à comprendre ce qui se passe dans l'histoire. Jouer le rôle du berger, des 99 brebis et de la brebis perdue.



DISCUSSION (Luc 15:3-7)

7 MINS

Asseyez-vous avec les enfants et discutez de ces questions sur l'Histoire biblique de Luc 15:3-7. Ouvrez votre Bible, afin que les enfants sachent que l'histoire de la vidéo est tirée de la Bible. Si vous avez des Bibles disponibles pour les enfants demandez-leur de les ouvrir.

Lisez ensemble **Luc15:3-7**.

Qu'est-ce que vous avez aimé à propos de cette histoire de la Bible?

- Qu'y a-t-il de surprenant dans l'histoire?
- Qu'auriez vous fait si vous étiez le berger?
- Seriez-vous satisfait des 99 brebis et ne pas vous inquiéter de la brebis perdue?

Expliquez-leur que Jésus a raconté cette histoire parce que certains dirigeants (*appelés Pharisiens et des enseignants religieux*) pensaient que Jésus associe aux gens de bonne moralité et aux gens de la rue. Ils ont pensé que quelqu'un comme Jésus devait s'associer seulement aux bonnes personnes ou de bonnes moralités et aux personnes importantes! Jésus a raconté cette histoire pour montrer que Dieu s'intéresse à tout le monde, petit ou insignifiant qu'on soit, pour Dieu, on est très important.

- Si le berger représentait Dieu, comme Jésus l'explique, que nous inspirerait cette histoire à propos de Dieu?
- Pensez-vous que vous êtes semblable aux 99 brebis en sécurité dans la cabane ou semblable la brebis perdue dans la forêt ?

Jésus veut retrouver toutes les brebis perdues. Il dit un peu plus loin dans le passage de Luc 19 :10 qu'il est venu «chercher et sauver ce qui était perdu». Jésus vous aime et se soucie de vous.

- Donner aux enfants l'opportunité de parler à quelqu'un de ce sujet s'ils le voulaient

EXPLORER LE MEDIA 25-30 MINS



ACTIVITE : METTRE LES ENFANTS ENSEMBLE

12MINS

Cette activité permettra d'enseigner les enfants, les notions de base sur le montage numérique d'une vidéo. Expliquez aux enfants :

- Je me servirons de cette histoire vidéo pour mieux vous expliquer la procédure du montage numérique d'une vidéo. (Ceci est important car ils tourneront leurs propres histoires bibliques dans les sessions suivantes).

PARTIE 1 Posez les questions suivantes (*garder cette session très courte*):

| | |
|---|--|
| Si vous deviez tourner cette histoire biblique, avec des personnes réelles, de quoi auriez-vous besoin? | Réponses: des acteurs, des brebis, un caméscope, l'opérateur de prise de vue, une histoire, des rochers, des arbres, de la musique, etc. |
| Si vous étiez un acteur dans cette histoire biblique, montrez-moi comment vous agiriez? (Tous le feront à la fois). | Tous les enfants devraient commencer à jouer leurs rôles au même moment - certains comme des brebis, d'autres comme berger. |
| Si vous étiez l'opérateur de prise de vue dans cette histoire, qu'auriez-vous fait ? (Tous le feront à la fois). | Les enfants doivent former avec leurs doigts une forme de cadrage et filmer l'action. |

PARTIE 2 Comment jouer le rôle d'un opérateur de prise de vue

Demandez aux enfants de se tenir debout, et de former deux rangs qui se font face.

Expliquez-leur qu'au point suivant nous aurons à réfléchir sur ce dont l'opérateur de prise de vue a besoin pour faire tourner cette histoire. Pour le savoir, vous avez besoin de comprendre trois mots - "le Cadrage", "les plans" et " le Timing".

Faites ces activités simples pour expliquer les concepts. Dans un premier temps. Un rang sera

"OPERATEUR DE PRISE DE VUE" et l'autre sera "ACTEUR". Faites-le pendant 30 à 60 secondes, puis inversez:

| | |
|-------------------|--|
| 1. CADRAGE | D'abord, demandez-leur de joindre leurs doigts en forme de repère du caméscope (voir jeu de cadrage au début de la leçon). Demander aux opérateurs de prise de vue d'utiliser leurs doigts pour filmer les acteurs dans l'autre rang. Permuter les rôles et répéter l'activité. |
| 2. PLANS | <p>Ensuite expliquez-leur que pour illustrer ce qu'est un «plan» en vidéo, vous allez utiliser les mots appris au début - "action" et "couper":</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Quand vous dites «ACTION» - les acteurs commencent par jouer (comme brebis ou berger) et les opérateurs de prise de vue commencent à filmer ce que font les acteurs. ■ Quand le leader dit "COUPER" - tout le monde s'arrête. <p>Répétez cela plusieurs fois et permutez les rôles. Expliquez-leur que tout ce qui se passe entre les expressions "ACTION" et "COUPER" est appelé la "SEQUENCE". Les vidéos films sont constitués de plusieurs séquences. Chaque séquence contient une petite partie de l'histoire.</p> |
| 3. TIMING | <p>Enfin faites des deux rangs des opérateurs de prise de vue pour cette activité. Que l'un de vos collègues joue le rôle de l'acteur, de préférence une personne qui n'a pas de difficulté à amuser.</p> <p>Demandez aux opérateurs de prise de vue (tous les enfants) de filmer le leader et tout ce qu'il fait avec le cadrage de leur doigt. Faire les trois activités suivantes et restez dans le temps suggéré. Votre collègue a besoin de savoir que le timing est important. Utilisez les mêmes mots «action» (quand vous voulez qu'ils commencent) et «couper» (quand vous voulez qu'ils s'arrêtent):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ACTION – Le leader se promène, laisse tomber quelque chose par hasard et après quelques pas, il s'en rend compte, fait marche arrière pour la ramasser et la secoue "COUPE" (10-15 secondes) 2. ACTION – il saute, tourne en rond et dit "ouais!" - "COUPE" (3-4 secondes) 3. ACTION – il regarde les enfants avec un grand étonnement puis rit - "COUPE" (1 seconde) |



REGARDER ENCORE LA VIDEO

10MINS

Demandez aux enfants de revenir à leur place pour regarder la même vidéo de la brebis perdue.

- Cette fois-ci, vous allez prêter attention aux trois concepts que nous venons d'apprendre - CADRAGE, PLANS ET TIMING.

1. **PLAN** - Demandez aux enfants de regarder la vidéo et de compter le nombre de plans qui ont été utilisés pour monter cette histoire biblique. Lancez la lecture de la vidéo et compter ensemble à haute voix chaque fois que le plan change. Jouez pendant environ 30 à 45 secondes ou jusqu'à ce que les enfants ne comprennent les différents types de plans et puis mettez en pause la vidéo. Par exemple, voici les 4 premiers plans de la vidéo de la brebis perdue:



2. **CADRAGE**- Ensuite, avant de regarder la seconde partie de la vidéo, dites aux enfants de regarder ce qu'il y a sur chaque plan. Jouez la vidéo puis remettez en pause et demandez aux enfants ce qu'il voit. Certains plans montrent des brebis, d'autres ne montre qu'une seul brebis. Certains montrent la caméra très rapproché des acteurs et certains plans montrent la caméra très éloigné. Jouez la vidéo encore pendant 30 secondes de la même façon pour faire voir aux enfants la différence entre les plans, et puis mettez en pause la vidéo.
3. **TIMING**- Demandez aux enfants de noter la durée de chaque séquence. Jouer la vidéo et faites remarquer que certaines plans sont très courts et d'autres beaucoup plus longs. L'activité suivante renforce cela avec un jeu actif.



ACTIVITÉ: QUELQUES SECONDES

4MINS

Cette activité aide les enfants à comprendre la notion de temps.

Vous pourriez faire une ou deux activités en fonction du temps dont vous disposez:

Demandez aux enfants de voir ce qu'ils peuvent faire en 5 secondes. Demandez à un volontaire de faire chaque activité:

- Combien de mains pouvez-vous serrer?
- Combien de mots pouvez-vous lire à haute voix dans un livre?
- Combien de sauts étoiles pouvez-vous faire?

Demandez au groupe de faire ensemble les activités suivantes, (vous le leader utilisez une montre):

- Courir sur place pendant 3 secondes
- Sautez de bas en haut pendant 5 secondes
- Bloquer la respiration pendant 2 secondes
- Respirer profondément puis arrêter sa respiration pendant 10 secondes



Expliquez que les histoires tournées sont constituées de très brefs plans. Certains plans ne dureront que 2, 3 ou 5 secondes. Très peu vont à 10 secondes ou plus. L'œil n'a pas besoin de mettre trop de temps pour comprendre ce qu'il voit.



ACTIVITÉ: COUPER UN CADRAGE EN CARTON (facultatif)

Si vous avez assez de temps permettez aux enfants de faire un cadre en carton. La surface intérieure du cadre doit faire 10 cm X 6 cm. Permettez aux enfants certaines fois de s'appliquer à utiliser leurs cadres pour trouver des images intéressantes. Ils peuvent garder ces cadres pour jouer avec.

APPLIQUER LES COMPETENCES 10 MINS



RACONTER DES HISTOIRES

Demandez aux enfants de trouver un partenaire. Demandez à chaque personne de raconter à son ou sa partenaire une histoire. (Exemple: Un moment embarrassant, ce qu'il a fait le week-end ou ce qui s'est passé sur le chemin de l'école). Après 2 minutes échangez les rôles.

Expliquez que nous aimons entendre les histoires, nous racontons les histoires et nous apprenons à partir des histoires. Lors de ces séances vidéo KidsHubs nous allons apprendre à raconter des histoires par vidéo.

REVISION 8 MINS



PRIERE DES ENFANTS

3 MINS

Demandez aux enfants de s'asseoir en cercle. Demandez-leur de prier avec leurs doigts en forme d'un cadre de caméscope à partir des activités antérieures. Demandez-leur de remercier Dieu pour les choses qu'ils peuvent voir autour d'eux à travers leurs cadrages. Ils peuvent faire de courtes phrases dans leur prière.



QUESTIONS DE REVISION

Faites asseoir les enfants ensemble et discutez de ces concepts appris aujourd'hui.

- Qu'est-ce qu'un cadrage? Qu'est-ce que vous filmez dans votre cadrage?
- Qu'est-ce qu'un plan ?
- Quelle est la durée des séquences vidéo ? (une variété de durées, mais la plupart du temps très courtes)



DEFI AUX ENFANTS

2 MINS

Demandez aux enfants de remarquer ce qui est autour d'eux. Dieu voit tout le monde, tout comme le berger a vu la brebis perdue, même s'il en avait 99 autres en sécurité dans la bergerie. Tout le monde est dans le cadrage de Dieu. Son «cadrage» est plus grand que l'univers tout entier et rien ni personne ne lui est caché.



DEFI DE LA SEMAINE

Qui pensez-vous que Jésus remarque dans votre école, dans votre rue ou dans votre communauté et de qui personne ne se soucie ? Que pourriez-vous faire pour témoigner votre amour à cette personne ?



RENOVI

1 MIN

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouez à un jeu amusant pour terminer la leçon, s'il y a le temps.

LECON 2

COMMENT UTILISER UN CAMESCOPE

Durée : 90-120 minutes

*Si vous avez assez de temps ou vous pouvez dispensez le cours en deux sessions, cela donnera aux enfants plus de temps à utiliser le caméscope et assez de temps à chaque enfant de le manier.

PASSAGES BIBLIQUES ET MESSAGES

Psaume 8

OBJECTIFS PRINCIPAUX

À la fin de cette leçon, les enfants doivent:

- Etre capable d'utiliser un caméscope
- Comprendre les plans que prennent le caméscope pendant le filmage d'un sujet.

MOTS CLES

- Sujet
- Plan large / Plan moyen / Plan épaules et tête / Gros plan

PREPARATION

- Familiarisez-vous avec le contenu de la leçon avant que les enfants n'arrivent.
- Téléchargez "L'homme prudent et l'homme insensé" du site www.max7.org (ou rejouer »la brebis perdue" vidéo de la leçon 1)

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, des schémas, un projecteur vidéo ou un moniteur TV, un ordinateur, un cahier et un crayon (pour chaque enfant), un tableau (pour tracer des schémas), télécharger des vidéos appropriées pour la leçon, une Bible.

PLAN DE LA LECON

ACTIVER L'IMAGINATION 10 MINS



ACCEUILIR LES ENFANTS

Choisissez une activité récréative ou amusante de l'appendice (au dos de ce manuel) pour accueillir les enfants. Cela permettra à ce que les enfants se connaissent. Vous pouvez jouer à un jeu amusant ou énergisant



MOT D'ACTION-LARGE ET RAPPROCHE

Cette semaine, enseignez les mots d'action "LARGE" et "RAPPROCHE".

Lorsque vous dites **LARGE**, les enfants courront jusqu'aux extrémités de la pièce. Lorsque vous dites **RAPPROCHE**, ils viennent très près de vous. Essayez ceci plusieurs fois. Terminez par un **RAPPROCHE**, puis demandez-leur de s'asseoir dans le calme pour la prochaine section.



LES ENFANTS PARLENT

Faites asseoir les enfants près de vous. Demandez-leur de vous dire ce qu'ils ont appris de la leçon précédente à propos du **cadrage et des plans vidéo**.

- Qu'avez-vous aimé le plus de la leçon?
- Qui sont ceux qui ont fait un cadrage avec leurs mains pour regarder les choses?
- Quelqu'un a-t-il remarqué une personne dont l'environnement ne semble pas préoccupé?
- Avez-vous pu faire quelque chose pour l'aider?
- Que fait Jésus pour ceux qui sont perdus?



JEU RECREATIF: CAPTER L'ACTION

Demandez aux enfants de se lever et de se mettre en cercle.

Dans ce jeu, les enfants doivent faire passer une action autour du cercle en cognant légèrement la personne qui suit. Le leader commence en tapant les mains et cogne l'enfant à ses côtés. Cet enfant aussi tape les mains et fait passer l'action à un autre jusqu'à ce qu'on fasse le tour du cercle. Essayez d'autres actions ou laissez les enfants créer d'autres jeux eux-mêmes (par exemple: un bruit idiot, le rire, bouger la tête, etc.)

EXPLORER LE MEDIA 30 MINS



ACTIVITÉ DE DESSIN - LES PLANS ET LES SUJETS

Expliquez que :

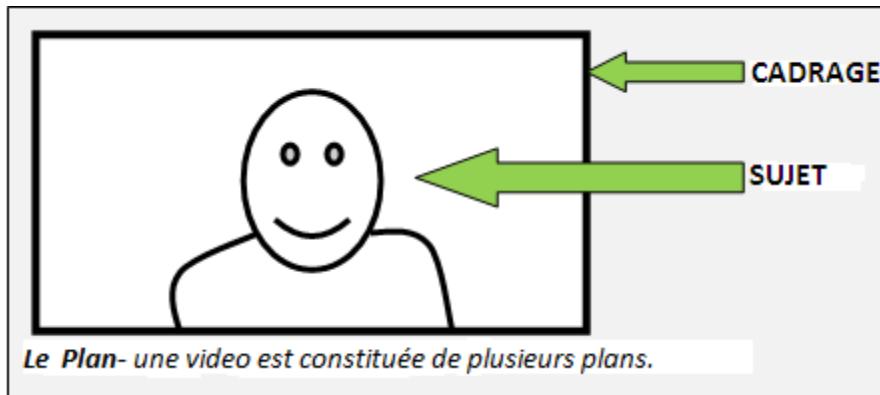
- nous allons bientôt utiliser les caméscopes, mais avant cela nous allons apprendre un peu plus de choses.
Représentez l'image simple ci-après sur un tableau noir /un tableau blanc ou un petit tableau. Demandez aux enfants de reproduire ce schéma dans leurs cahiers d'exercices comme vous le faites devant eux. Ajoutez les mots pendant que vous expliquez ou révisez chaque concept:

- Expliquez que la bordure extérieure est le **Cadrage** (voir la leçon passée)
- Expliquez que toute vidéo est constituée de plusieurs **Plans** (voir la leçon passée)
- En dessous du cadrage écrivez "**une vidéo est constituée de plusieurs plans**". Expliquez qu'à chaque fois que l'opérateur de prise de vue commence un nouveau cadrage ou filme un nouveau sujet, c'est un nouveau plan.

LE SUJET (ou Acteur)

- Chaque vidéo concerne une personne ou une chose. Cette personne (ou cette chose) est appelée le Sujet. C'est l'élément principal ou secondaire de la vidéo et c'est ce que le caméscope filme le plus souvent.

Après que les enfants aient dessiné le schéma, demandez-leurs de laisser les cahiers sur leurs sièges.



Le Plan- une video est constituée de plusieurs plans.



JEU DE DEMONSTRATION- « LES QUATRE PLANS »

Demandez aux enfants de se lever et de jouer à ce simple jeu d'actions pour apprendre les quatre types de plans qui seront nécessaires pour commencer à faire un film vidéo. *Enseignez leur chacune de ces quatre actions pour les aider à s'en souvenir :*

| | | |
|----------------------------------|--|--|
| 1-PLAN LARGE | écartez -leurs bras aussi large qu'ils le peuvent en ayant leurs paumes ouvertes vers l'avant. | |
| 2- PLAN MOYEN | Pliez-leur légèrement les bras et les paumes qui se feront face comme 'ils tenaient une très grosse boite. | |
| 3-PLAN DE TETE ET EPAULES | Rapprochez-les paumes de sorte qu'elles soient tout près de leurs épaules. | |
| 4. GROS PLAN | Rapprochez-les paumes près de leur visage. | |

Une fois que vous leur avez enseigné ces actions, répétez-ensemble afin qu'ils puissent s'en souvenir.

Faites un jeu en répétant les plans. Dites le mot «PLAN LARGE» et faites une action de plan large et ainsi de suite. À certains moments, vous pourrez donner le nom d'un plan en faisant une action contraire. Vous pouvez jouer à ce jeu en faisant des éliminations ou tout simplement pour le plaisir. Le but du jeu est de se rappeler les noms des 4 plans.

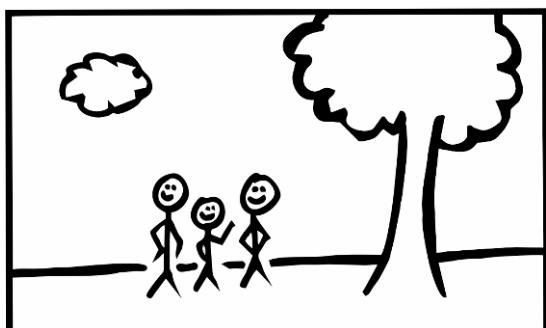


SCHEMATISEZ LES QUATRES PLANS

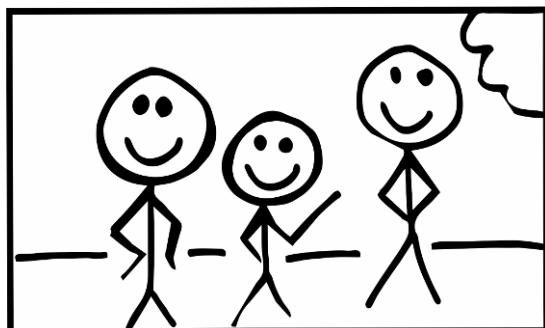
Montrez ceux à quoi ressemblent ces plans dans une vidéo .Schématissez les quatre plans sur un tableau noir/un tableau blanc ou un petit tableau. Ensuite, jouez une vidéo pour voir si les enfants ont compris comment repérer les différents plans.

Schématisation des 4 plans:

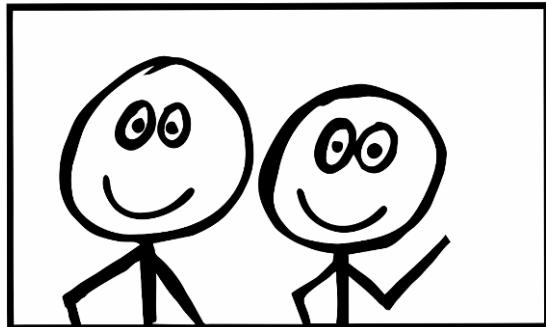
Plan large



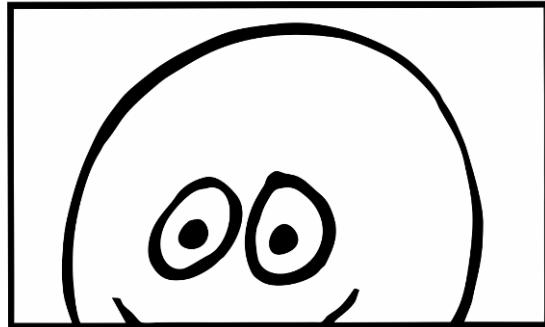
Plan moyen



Plan tête et épaule



gros plan



 **REGARDER LES QUATRE PLANS**

Regardez ensemble avec les enfants une vidéo et remarquez s'ils arrivent à repérer les plans qui ont été utilisés. Il serait utile de pouvoir mettre en pause la vidéo afin de leur montrer les différents plans. Une fois que les enfants sont habitués à cela, ils pourront donner le nom des plans pendant la lecture de la vidéo.

Choisissez votre vidéo: Vous pouvez utiliser « La brebis perdue » de la leçon précédente ou cherchez **L'homme prudent et l'homme insensé** sur le site www.max7.org ou une autre vidéo qui montre les quatre plans.

Exemple : **L'homme prudent et l'homme insensé**



Plan large



plan tête et épaules



gros plan



Plan moyen



plan large



plan tête et épaules

Demandez aux enfants pourquoi un réalisateur utiliserait-il ces différents plans. Une fois que les enfants ont donné une réponse, vous pouvez y ajouter les explications suivantes:

| LE PLAN | POURQUOI VOULEZ-VOUS L'UTILISER? | DU KIDSHUB KOLKATA |
|-----------------------------|---|--------------------|
| Plan large | Un plan large vous montre la où l'histoire se déroule. Il est souvent l'un des premiers plans utilisé afin d'aider le public ou le téléspectateur qui regarde le film vidéo de connaitre le lieu où l'histoire se déroule soit dans une ville ou dans une maison ou dans une plaine africaine etc. | |
| Plan moyen | Le plan moyen est utile lorsque les acteurs font une action ponctuelle (marcher, sauter, conduire, etc.) | |
| Plan tête et épaules | le plan tête et épaules montre les visages des acteurs, et est utilisé quand ils se parlent entre eux ou se regardent. | |
| Gros plan | Le gros plan : montre beaucoup plus de détails. En ce moment le caméscope est très rapproché de l'acteur ou du sujet que vous filmez. Il est utilisé pour montrer l'expression de l'acteur, d'autant plus que les yeux peuvent être facilement vus. Il est également utile pour filmer un objet de près si cela est important pour l'histoire. | |



EXERCICE D'APPLICATION – JEU RAPIDE DES QUATRE PLANS (FACULTATIF)

C'est un jeu rapide qui renforce la connaissance des 4 plans. Tenez-vous devant les enfants. Expliquez-leur que vous êtes le sujet et ils sont le caméscope.

Lorsque vous dites LARGE, MOYEN, TETE ET EPAULES ou RAPPROCHE, les enfants devront se déplacer vers l'endroit de la pièce qu'ils pensent être le bon emplacement en faisant le cadrage approprié pour filmer avec leurs doigts. Par exemple, si vous dites LARGE ils doivent reculer aussi loin que possible de sorte à cadrer toute la pièce. Si vous dites RAPPROCHE, ils doivent tous se venir près de vous. Pour le rendre plus amusant, donnez des instructions de façon rapide au fur et à mesure que le jeu évolue afin que les enfants se déplacent d'un endroit à un autre plus rapidement.



REPARTIR LES ENFANTS EN GROUPE KIDSHUBS

Répartissez les enfants en des groupes de 4 ou 5 personnes. Ceux-ci sont appelés «groupes KidsHubs ». Ce sont des groupes dans lesquels les enfants évolueront pour de nombreuses activités, créez donc des groupes d'enfants qui peuvent bien travailler ensemble.

Il est préférable d'avoir un caméscope pour chaque groupe. *Par exemple, pour 20 enfants, vous aurez besoin de 4 à 5 caméscopes.*



EXPLICATION DES REGLES DE KIDSHUBS CONCERNANT L'UTILISATION ET L'ENTRETIEN DES CAMESCOPES

A partir de l'instant où les groupes sont formés, les enfants utiliseront les caméscopes et commenceront à filmer comme ils l'ont appris. Prenez le temps d'établir des règles claires concernant l'usage des caméscopes.

Nous vous suggérons de créer vos règles de KidsHubs comme suit:

1. une seule personne tiendra le caméscope à la fois. Ne pas arracher le caméscope des mains de son prochain car celui-ci est fragile et peut se briser en cas de chute. La personne qui tient le caméscope est l'opérateur de prise de vue.
2. L'opérateur de prise de vue doit mettre la courroie de l'appareil autour de son poignet pour éviter de le faire tomber.
3. Expliquer comment les caméscopes seront entretenus à la fin de chaque session KidsHubs.
4. Nous vous conseillons de NUMEROTER CHAQUE GROUPE et DE NUMEROTER CHAQUE CAMESCOPE afin que les groupes utilisent le même appareil à chaque fois.
5. Ajouter d'autres instructions propres à votre groupe.



EXPLICATION D'USAGE D'UN CAMESCOPE (DUREE 5-10 MINS)

Après toutes ces étapes expliquez aux enfants comment utiliser un caméscope. **Comme il y a différents modèles de caméscopes nous ne pouvons pas donner des instructions détaillées.** Apprenez à utiliser vos caméscopes et présentez ces différentes parties:

| FONCTIONS DU CAMESCOPE | LES ASPECTS À RESSORTIR |
|------------------------------------|--|
| Le bouton d'alimentation | Comment allumer et éteindre. |
| L'objectif | L'objectif est comme «l'œil» du caméscope. Veillez à ne pas mettre vos doigts sur l'objectif car ils laissent des traces et risquent de gâter vos séquences vidéo. |
| Bouton d'enregistrement | Montrez comment et où commence un enregistrement vidéo. Sur la plupart des caméscopes, une lumière rouge s'allume lors de l'enregistrement. Montrez-leur comment arrêter l'enregistrement. |
| La relecture vidéo | Si votre caméscope fait une relecture de la vidéo, montrez-leur comment lire ce qui a été enregistré. |
| Suppression | Montrez-leur le bouton de Suppression si vos caméscopes en possèdent. Expliquez que ce bouton effacera ce qui a été enregistré. Ceci est utile si vous voulez vous débarrasser d'une séquence que vous n'utiliserez plus. Veillez à ne pas appuyer sur ce bouton à moins que vous en ayez vraiment besoin puisque la vidéo ne peut pas être récupérée si elle est supprimée. |
| La batterie | Montrez comment l'appareil fonctionne à base d'une batterie. Expliquez que la batterie peut se décharger, d'où la nécessité d'éteindre le caméscope pour économiser de l'énergie lorsque vous ne faites aucun enregistrement. |
| Le Microphone | Indiquez la partie du caméscope qui enregistre le son et les voix. |
| Les autres caractéristiques | <i>Certains appareils sont dotés d'autres fonctionnalités utiles. Montrez en suite ces fonctionnalités si elles sont utiles.</i> |



ACTIVITÉ: FILMER CINQ VISAGES DRÔLES (durée 5 à 10 minutes)

Une fois que les enfants savent manier le caméscope, donnez une activité qui permet à chaque enfant de filmer. La durée de cette activité dépendra du nombre d'enfants et du nombre de caméscopes disponibles. L'idéal est de donner aux enfants suffisamment de temps enfin qu'ils aient la possibilité de filmer 3 plans courts. Demandez aux enfants de faire cette l'activité de manière simple et amusante: Dans leur groupe KidsHubs, demandez aux enfants de sortir (ou d'entrer s'il le faut). Dans les groupes, chaque enfant à son tour, doit filmer les autres en utilisant les plans LARGE, MOYEN, TETE ET EPAULES ET RAPPROCHE qu'il a appris. Demandez-leur de filmer les gens de leur groupe faisant des grimaces ou montrant des expressions différentes (heureux, triste, surpris, fatigué, en colère, curieux, etc.)

Pour ce faire, les enfants doivent régler l'exposition, l'Operateur de prise de vue fait face au sujet ou à l'acteur avec le caméscope. Pour le premier, plan LARGE, il doit se tenir éloigné du sujet. Il commencera l'enregistrement et ce ci pendant 4 à 5 secondes, puis arrêtera l'enregistrement. (ASTUCE: Il doit compter mentalement jusqu'à 5) Puis il prendra position pour un autre plan (moyen). Il tournera une fois encore pendant 5 secondes et arrêtera. Il avancera pour faire ensuite le plan tête et épaules, il filamera 5 secondes, puis arrêtera. Il se placera plus près pour le plan Rapproché, il filamera et arrêtera.

Chaque enfant devra avoir son tour dans cette activité.

Si vous avez assez de temps, permettez aux enfants de faire la relecture de leur séquence au sein de leurs groupes.



ÉVALUATION DES PLANS ET SEQUENCES VIDEO (durée 5 MINS)

Si vous le pouvez, choisissez la vidéo d'un groupe et regardez-le ensemble sur un grand écran géant à l'aide d'un projecteur vidéo, afin que tout le monde puisse voir. Demandez l'avis des enfants sur les plans. Si possible, faites quelques commentaires sur ce qui fait la qualité d'un plans.

COMMUNIQUER LA BIBLE 15 MINS



ACTIVITÉ: (durée 10-20 MINS)

Lisez aux enfants le Psaume 8.

Vous pourriez donner aux enfants une feuille de papier pour faire un dessin pendant qu'ils écoutent le psaume. (Facultatif)

Ensuite discutez de ces questions ensemble.

- Quelles sont les choses du Psaume 8 que Dieu a créées? Faites une liste de ces choses ! (les étoiles, les oiseaux, les animaux, les plantes, etc.)
- Quelles sont les choses que vous voyez autour de vous et qui ne sont pas sur cette liste?
- Quelle est la chose que vous préférez et que Dieu a créée? Pourquoi l'aimez-vous autant?
- Qu'apprenons-nous sur Dieu à partir de ce psaume?

APPLIQUER LES COMPETENCES 25 MINS



PROJET: FAIRE UNE VIDÉO DU PSAUME 8

Dans les groupes, demandez aux enfants de filmer différentes choses mentionnées dans le Psaume 8. Cela les aidera à mettre en pratique les 4 types de plans qu'ils ont appris. Chaque enfant doit filmer 4 types de plans.

Encouragez-les à rendre leur vidéo aussi intéressante que possible.

- Ne filmez pas juste de manière continue. Essayez de filmer un plan rapproché de l'œil, de l'oreille, du nez ou de la bouche. Rendez cela intéressant pour un téléspectateur.



EVALUER LES SEQUENCES VIDEO (durée 5-10 MIN)

Passez en revue les séquences vidéo sur l'écran et dites ce qu'est un plan et ce qui rend un plan mauvais. Evaluatez les différents groupes, afin que vous puissiez leur faire des remarques qui les aideront à améliorer leur tâche d'opérateur de prise de vue.

Rappelez aux enfants d'éteindre les caméscopes et d'arrêter l'enregistrement.

Expliquez-leur comment charger la batterie du caméscope. Parcourez les étapes sur la manière de charger.

REVISION 15 MINS



REVISION

Faites asseoir les enfants près de vous et montrez leur différentes photos ou des images (qui montre des plans large, moyen et gros). Faites un jeu qui permettra aux enfants de dire quel est le plan de telle ou telle photo (large, moyen, la tête et les épaules ou gros.)



LA PRIERE DES ENFANTS

Demandez aux enfants de former un grand cercle. Ensemble priez pour les gens et pour les événements qui se passent en outre-mer et dans votre nation. Dites aux enfants de faire quelques pas en avant, et de prier pour les personnes et les événements de leur communauté. Qu'ils fassent encore plus de pas vers l'avant, plus près les uns des autres, et de prier pour le groupe et demandez à Dieu de pourvoir à leur besoins. Et enfin faites les assoir calmement et dites leur de parler seul à seul avec Dieu.



DEFI AUX ENFANTS

Dites aux enfants de prier au cours de la semaine pour les choses et les gens éloignés aussi bien que proches d'eux.

- Priez pour les besoins des autres et pour vous-même.



RENOVI

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouez à un jeu amusant pour finir la leçon s'il y a le temps.

LECON 3

LA COMPOSITION : COMMENT FAIRE UN BON CADRAGE

Durée: 60-90 MINUTES

PASSAGES BIBLIQUES ET MESSAGES

Jean 14:1-7 - Tout le monde est si important pour Dieu que Jésus est en train de préparer une place dans la maison de son Père pour tous ceux qui Le suivent.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de cette leçon, les enfants comprendront la "règle des tiers".
- Être capable de filmer différents plans en utilisant la règle des tiers.

MOTS- CLES

Tiers
Composition

PREPARATION

Familiarisez-vous avec le contenu de la leçon avant que les enfants n'arrivent.

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, des schémas, un projecteur vidéo ou un moniteur TV, un ordinateur, un cahier d'exercice ou un papier et un crayon (pour chaque enfant), un tableau (pour dessiner des schémas), des bibles pour les enfants (si possible), téléchargez des vidéos appropriées pour la leçon, des objets pour le jeu récréatif.

PLAN DE LA LECON

ACTIVER L'IMAGINATION 10 MINS



ACCUEILLIR LES ENFANTS

Choisissez une activité récréative ou amusante de l'appendice (au dos de ce manuel) pour accueillir les enfants. Cela permettra à ce que les enfants se connaissent. Vous pouvez jouer à un jeu amusant ou énergisant.



LES ENFANTS PARLENT

Faites asseoir les enfants près de vous. Demandez-leur de vous parler de ce qu'ils ont appris lors de la leçon précédente (*différents types de plans*).

Que genres de choses font-ils là où les objets doivent être « rangés en ordre»? (aider à la cuisine, mettre en ordre la maison).

Quelles sont les raisons qui les poussent à mettre les choses dans les endroits appropriés?



JEU RECREATIF : QU'EST-CE QUI A ETE DEPLACE?

Demandez aux enfants de s'asseoir en cercle. Mettez environ 10 objets au milieu du cercle. Demandez à tous de regarder attentivement les objets. Qu'ils regardent particulièrement la façon dont les objets sont placés les uns par rapport aux autres. Demandez aux enfants de fermer les yeux. Ensuite, déplacez un ou des objets, tandis que leurs yeux restent toujours fermés. Quand ils ouvriront les yeux, ils devront chercher quel(s) objet(s) qui a été déplacé. La personne qui trouvera l'objet qui a été déplacé sera le prochain à déplacer un objet ou des objets. Rendez le jeu plus compétitif à chaque tour.

EXPLORER LE MEDIA 20 MINS



EXPLIQUER LA REGLE DES TIERS (durée 10-20 MINS)

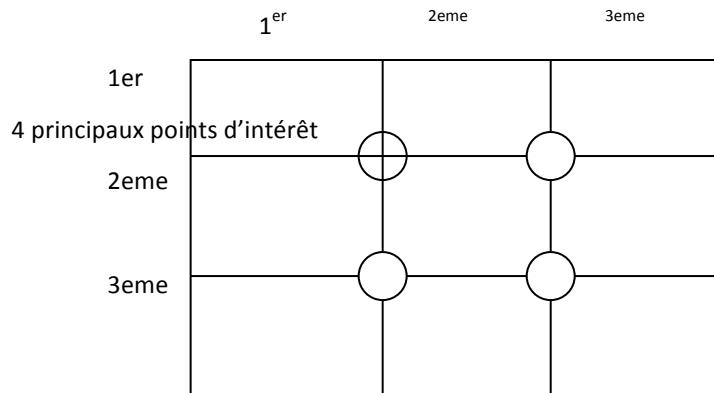
Expliquez:

- la principale idée derrière la règle des tiers, est d'imaginer le découpage d'une image ou d'une photo en trois tiers (horizontalement et verticalement) de sorte que vous ayez 9 parties.

Pendant que vous filmez vous devez imaginer que des lignes invisibles traversent l'image, ce qui vous aidera à mieux cadrer vos plans. Avec cette grille à l'esprit, la «règle des tiers» vous aide à identifier quatre parties importantes à l'intérieur du cadrage où vous devriez avoir les points d'intérêt. Les points d'intérêts devraient être là où les lignes se croisent. Les lignes peuvent servir de guide pour aider à positionner les sujets dans le cadrage.

Pendant des milliers d'années, l'art visuel a utilisé la règle des tiers pour structurer la composition. C'est une façon très harmonieuse de présenter des images visuelles. Cela peut également aider les nouveaux cinéastes à réaliser des séquences efficacement. Utilisez la grille aux 9 carreaux ou uniquement les lignes verticales ou horizontales pour composer vos plans. Quand vous devenez plus expérimenté, vous pourrez "rompre" la règle des tiers afin de rendre le téléspectateur plus mal à l'aise, ou le faire rire. Tout cela dépend de l'effet que vous voulez produire sur le téléspectateur. La règle des tiers aide le téléspectateur à comprendre ce qui se passe dans la séquence, en aidant les nouveaux cinéastes à réfléchir et à mieux composer leurs plans.

Faites ce schéma et expliquez-le au groupe.



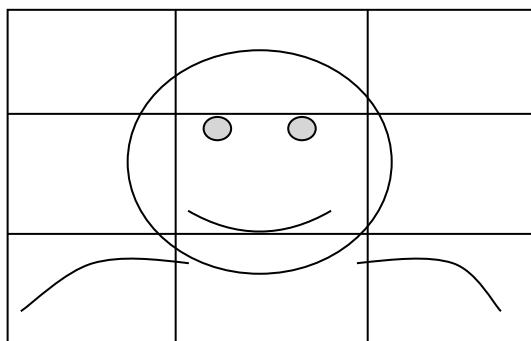
DESSINER QUELQUES CADRAGES

Demandez aux enfants de dessiner 3 cadrages sur une feuille de papier comme celui ci-dessus. Dans chaque cadre ils dessineront une image différente.

PLAN DE TÊTE ET D'ÉPAULES

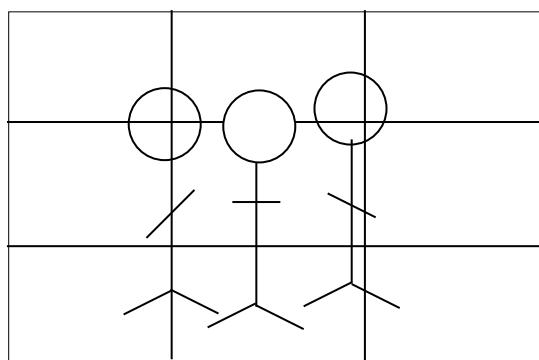
Dessinez un visage dans votre cadrage. Laissez un espace au-dessus de la tête, les yeux doivent être sur le premier tiers vers le bas et les épaules doivent occuper la majeure partie du dernier tiers.

Dans ce cas, les yeux sont sur les deux points d'intérêt supérieurs et la bouche (en fonction du mouvement de la tête) touchera les 2 points d'intérêt inférieurs pendant que la personne parle. Cette règle doit être souple avec la capacité qu'a le sujet à se déplacer.



PLAN MOYEN

Dessinez 3 personnes dans le cadrage de ce genre. Pour un plan moyen, les têtes sont sur le premier tiers vers le bas. En laissant un espace libre pour la hauteur qui est la distance entre le sommet de la tête et la partie supérieure du cadrage

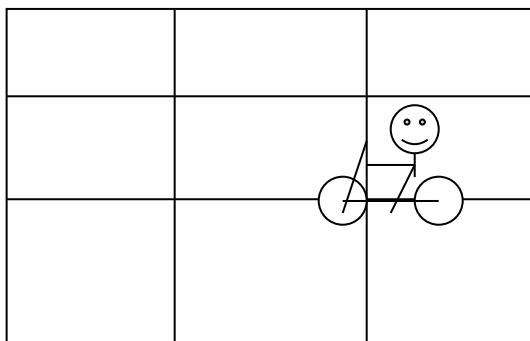


Deux têtes sont aux points d'intérêts.

Dans ce plan moyen, les actions des deux personnes externes se trouvent sur les 4 principaux points d'intérêt. Vous pouvez parfois modifier l'angle de la prise de vue selon l'endroit où l'activité principale se déroule au cours du tournage.

PLAN LARGE

Dessinez une personne sur un vélo dans un plan large. Expliquez que vous voulez que la personne ait un champ de mouvement ce que nous appelons espace du jeu; avoir un espace devant le sujet en fonction de la direction dans laquelle il va ou de là où ses yeux regardent. Par exemple, si votre sujet se trouve au côté droit de l'écran, vous lui réserveriez de l'espace pour qu'il se déplace vers la gauche.



Dans ce plan large, le cycliste pouvait se déplacer du point d'intérêt inférieur droit jusqu'au point d'intérêt supérieur de la gauche, ou demeurer le long du tiers inférieur du cadrage et se déplacer vers le point d'intérêt inférieur de la gauche.



EXAMINER LA VIDEO

Choisissez votre vidéo: Vous pouvez utiliser la **parabole de la brebis perdue** ou la **parabole de l'homme prudent et l'homme insensé** du site www.max7.org ou une autre vidéo qui montre la composition des plans. Renforcez la notion des tiers pour la composition.

APPLIQUER LES COMPETENCES 30 MINS



EXPERIENCE: COMPOSER DES PLANS (DUREE 15-30 MINS)

Demandez aux enfants d'entrer dans leurs groupes KidsHubs (de 4 ou 5 personnes). Ils se relaieront, jouant à l'opérateur de prise de vue ou à l'acteur. Dites à chaque groupe de donner à ses membres l'opportunité de filmer le même sujet 3 fois avec des compositions différentes. Il peut choisir soit le plan large, le moyen, la tête et épaules ou le gros plan. Chaque enfant devra tourner en 3 différents plans de 5 secondes chacun. Encouragez-les à cadrer leur sujet en utilisant la règle des tiers et chercher à voir où sont les 4 points d'intérêts dans leur cadrage. Dites-leur :

- Appliquez-vous à faire le bon plan et une bonne composition.



EVALUER LE METRAGE DUREE 15 MINUTES.

Regardez les séquences vidéo sur l'écran et discutez de ce qu'est un bon et un mauvais plan. Evaluer les différents groupes pour leur permettre de se corriger et améliorer leur utilisation du caméscope. Dites-leur :

- Il y a plusieurs façons d'améliorer une composition. Vous pouvez soit déplacer légèrement votre appareil pour avoir un meilleur plan soit Changez le cadrage du plan, même très légèrement cela

peut occasionner une grande différence à la vue. Rappelez-leur à nouveau la règle des tiers, si vous pensez que les enfants ont du mal à comprendre ou si leur cadrage des plans ne s'est pas amélioré.

COMMUNIQUER LA BIBLE 10 MINS

ACTIVITE - LIRE ET DESSINER

5 MINS

Si vous avez des Bibles pour les enfants, demandez-leur de les ouvrir. Lisez ensemble Jean 14:1-7. Donnez à chaque enfant un bout de papier. Dite-leur de le plier ou de le marquer en trois parties horizontales et verticales pour créer neuf cadres (Voir activité précédente). Répartissez les enfants en 3 groupes. Dites à chaque enfant dans le groupe 1 de dessiner un plan large (P / L) :

- De la maison de Dieu avec de nombreuses chambres avec eux-mêmes et quelques amis
- Et de la femme inquiète (peut-être montrant les mains vides).

Demandez à chaque enfant du groupe de 2, de dessiner un plan moyen (P / M) de Thomas confus et questionnant Jésus.

Demandez aux enfants du groupe 3 de dessiner chacun un gros plan (G / P) du visage souriant de Jésus quand il dit "

- Je suis le chemin, la vérité et la vie!".

Rappelez-leur les 4 points d'intérêt et la "règle des tiers" pendant qu'ils dessinent leurs sujets.

Lisez de nouveau le passage biblique pendant qu'ils dessinent, en leur donnant seulement quelques minutes pour faire un croquis rapide. Lorsqu'ils auront fini leur dessin de groupe, relisez le passage pour une troisième fois en demandant à chaque groupe de montrer son dessin quand il entend sa partie de la lecture.

DISCUSSION (JEAN 14:1-7)

5 MINS

- A quoi ressemblerait votre maison de rêve / demeure ?
- Qui serait là avec vous ?
- Qu'est ce qui est surprenant de ce que Jésus a dit ?
- Où allait Jésus? (*au ciel- pour être avec Dieu, son Père*)
- Que dit Jésus à propos de lui-même dans le verset 6? ("*Je suis le chemin, la vérité et la vie! Nul ne va au Père que par moi.*")
- Qu'est ce que cela vous fait ressentir?

REVISION 10 MINS

JEUX: LA REGLE DE TIERS (DUREE: 5MINS)

Dites aux enfants :

- En tant que groupe, dites ensemble à haute voix « tiers, tiers, tiers ». Avec les coudes pliés, et ayez vos mains levé devant vous, paumes face à face, en imaginant que vous faites un tiers.

- Chaque fois que vous direz «tiers» déplacez vos mains de la gauche vers la droite en faisant ressortir les 3 tiers. Ensuite, placez vos mains parallèles en position horizontale devant vous. Faisant la même chose, bougez vos mains de haut en bas devant vous en divisant votre cadrage en trois tiers imaginaires. Répétez cet exercice de différentes manières; voix basse, voix haute, etc.



LA PRIERE DES ENFANTS

5MINS

Dites aux enfants de diviser un morceau de papier en 9 sections pour faire une grille de prière. Dites-leur d'écrire ou de dessiner dans les carreaux les choses pour lesquelles ils pensent prier. Les enfants peuvent se demander des requêtes de prière. Ensuite, passer un moment ensemble pour prier pour ces choses.



DEFI AUX ENFANTS

Au cours de la semaine priez pour les choses et les gens qui sont sur votre grille de prière.



RENOVOI

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouer un jeu amusant pour finir la leçon s'il y a le temps.

LECON 4

COMMENT PROJETER LA LUMIERE SUR UN SUJET

Durée: 60-90 minutes

PASSAGE BIBLIQUE ET MESSAGE

Jean 9:1-7 - Jésus est la lumière du monde.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de cette leçon, les enfants doivent être capables de projeter correctement la lumière sur un sujet.
- Expliquer la position de la lumière pendant qu'on éclaire un sujet

MOTS CLES

Sujet
Éclairage

PREPARATION

Familiarisez-vous avec le contenu de la leçon avant que les enfants n'arrivent.

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, un projecteur vidéo ou moniteur TV, un ordinateur pour suivre et projeter les séquences, des banderoles, des enveloppes de bonbons (ou objets à ramasser), des Bibles (assez à partager aux enfants), des bougies.

PLAN DE LA LECON

ACTIVER L'IMAGINATION 10 MINS

ACCEUILLIR LES ENFANTS

Choisissez une activité récréative ou amusante de l'appendice (au dos de ce manuel) pour accueillir les enfants. Cela permettra à ce que les enfants se connaissent. Vous pouvez jouer à un jeu amusant ou énergisant

JEU: LA CHASSE AU TRESOR

Dites aux enfants de former un grand cercle. Demandez à 3 volontaires de bander leurs yeux. Alors qu'ils ont les yeux bandés, dispensez environ 20 bonbons enveloppés (ou des objets à ramasser) sur le sol. Ensuite, dites aux 3 enfants ayant les yeux bandés de ramasser les bonbons. (Ils trouveront ce jeu difficile)
Rejouer le jeu, mais cette fois- ci, les enfants dont les yeux sont bandés auront des guides pour leur donner des instructions.
A la fin du jeu, demandez aux enfants ce qu'ils ont ressenti en ayant les yeux bandés. Et pourquoi?

LES ENFANTS PARLENT

Faites asseoir les enfants en groupe près de vous. Posez leurs ces questions pour entamer une discussion.

- Quels types de lumières aimez-vous? (Feux d'artifice, le soleil, la lune, bougies, etc.)
- Pourquoi la lumière serait-elle importante dans un tournage?

- Quel est le rôle de la lumière dans notre vidéo? (empêcher des ombres, créer des ombres, nous aider à voir les choses etc.)

EXPLORER LE MEDIA 10 MINS

ACTIVITE: CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE (durée 10MINS)

Demandez à un enfant de se tenir devant une lumière, une fenêtre ou une lampe de poche, face au caméscope (remarque: la lumière doit être derrière lui). Filmez-le, pendant qu'il vous dit quelque chose concernant (par exemple, une expérience récente). Arrêtez-de filmer après 15 secondes environ. Connectez le caméscope au téléviseur ou à un projecteur vidéo et montrer la séquence au groupe. posez-leur ces questions:

- Quel est le problème avec cette séquence?
- Pourquoi son visage est-il sombre?
- Pourquoi est-il important de voir le visage de la personne qui parle?

Expliquez leur qu'en filmant une personne qui parle au caméscope, il est important de s'assurer que son visage soit bien éclairé avec le minimum d'ombre possible. Si le soleil ou la lumière est derrière sa tête, son visage sera totalement sombre. C'est ce qu'on appelle le contre-jour et qui devrait être évitée autant que possible, car il crée des séquences inutilisables. Pour éviter le contre-jour, l'opérateur de prise de vue doit faire dos au soleil ou à la source de lumière et le sujet doit être positionné de telle sorte que la lumière frappe son visage. Évitez que la personne regarde directement le soleil ou la lumière, car elle peut en souffrir.

Lorsque vous êtes en extérieur, où aimeriez-vous que la lumière soit?

(Vous aimeriez que le soleil soit sur un angle de 45 degrés par rapport au sujet, de sorte que la lumière ne frappe pas directement dans les yeux du sujet et aussi pour que la lumière couvre la majeure partie de son visage.)

APPRENDRE UN MOT: SUJET

Sujet: la personne, l'animal ou l'objet que vous filmez. En terme artistique on l'appelle sujet.

COMMUNIQUER LA BIBLE 30 MINS

Lisez Jean 9:1-7 aux enfants.

10MINS

Pendant qu'ils écoutent, dites-leur de fermer les yeux et d'imaginer ce qui se passe dans l'histoire. Une fois la lecture terminée, demandez-leur de la lire eux-mêmes, ensuite de fermer leur Bible et raconter l'histoire à un partenaire. Voyez si le partenaire peut compléter les faits manquants.

En grand groupe discutez de ces questions:

- Que pensez-vous que serait la pire chose à propos d'être aveugle?
- Qu'avez-vous trouvé de surprenant dans cette histoire?

- Quel était le plus grand problème de cet homme?
- Comment Jésus l'a-t-il guéri?
- Qu'est-ce que cette histoire nous enseigne sur Dieu? Pourquoi Jésus a-t-il dit qu'il est « La Lumière du monde »? (*Jésus nous montre à quoi ressemble Dieu. Il est venu pour être une lumière dans l'obscurité de notre monde pécheur. Pour nous guider et nous montrer comment Dieu veut que nous vivions selon sa voie. Jésus peut directement voir au dedans nous. Il peut voir tout ce qui nous concerne de bien comme de mal. Jésus fait briller sa lumière de la vérité dans notre monde de ténèbres et grâce à lui, nous pouvons arriver à connaître Dieu.*)

JOUEZ

10 MINS

Demandez aux enfants de former des groupes de 4 ou 5 personnes. Ils ont 10 minutes pour s'organiser afin qu'ils puissent jouer cette histoire biblique devant le groupe. (Jean 9:1-7) donnez à chaque groupe une jolie mais différente pièce de tissu ou accessoires à utiliser dans sa représentation.

Permettre à chaque groupe de représenter son histoire biblique devant l'ensemble du groupe.

APPLIQUER LES COMPETENCES 30 MINS



JEU: OU SERAIT LE SOLEIL (DUREE 5 MINS)

Aidez les enfants à comprendre qu'ils ne peuvent pas déplacer le soleil pendant qu'ils filment, mais ils peuvent déplacer le sujet (personne) pour obtenir le meilleur éclairage.

Dites aux enfants qu'ils vont jouer à un jeu où ils seront eux-mêmes le soleil. Mettez en place un sujet à filmer, et vous (le leader / l'enseignant) serez l'opérateur de prise de vue. Choisissez un endroit où vous devez rester pour filmer le sujet et demandez aux enfants de représenter le soleil pour vous. Demandez aux enfants (en tant que soleil) de trouver un emplacement par rapport au sujet, là où ils pensent que le soleil devrait être quand vous filmez le visage du sujet.

Déplacez-vous vers différents points de la salle et «Stoppez-vous». (Les enfants s'appliqueront à se positionner au meilleur endroit de manière à bien éclairer le sujet).



ACTIVITE: TOURNAGE D'INTERVIEW EN PLEIN AIR (DUREE 15-20 MINS)

Demandez aux enfants de rejoindre leur groupe KidsHubs. Leur tâche est de faire un tournage d'interview de chaque personne dans le groupe. Chaque entretien doit faire environ 30 secondes et a besoin d'être tourné dans des endroits différents. Filmez le sujet avec une lumière au bon endroit. Faites leur localiser l'endroit où se situe le soleil. L'interview pourrait concerner leur famille, maison ou école. Si les enfants sont prêts à relever ce défi, dites-leur de jouer un reporter interviewant l'aveugle que Jésus a guéri. Échangez les rôles du reporter et de l'opérateur de prise de vue.

EXPLIQUEZ:

- Vous avez appris à vous servir de la lumière du soleil pour éclairer votre sujet. Maintenant, vous allez mettre cela en application. Pendant que vous faites le tournage de votre interview, vous aurez besoin de déplacer soit le sujet soit le caméscope pour avoir un bon éclairage. N'oubliez pas de tenir le caméscope stable, et se tenir à environ 1 mètre du sujet à interviewer.

Après chaque interview vérifiez les séquences pour voir si l'éclairage est bon. Si cela n'est pas bon, demandez aux groupes d'essayer à nouveau le tournage.

EVALUER LES SEQUENCES

Permettre à chaque groupe d'échanger son caméscope avec un autre. Chaque groupe doit examiner l'interview de l'autre groupe et faire ressortir une interview dont l'éclairage a réussi. Après que chaque groupe ait trouvé un bon exemple, regroupez-vous en grand groupe et suivez toutes les interviews choisies.

REVISION 5 MINS

REVISION

Demandez aux enfants ce qu'ils ont appris aujourd'hui. Pourquoi la lumière est-elle si importante?

LA PRIERE DES ENFANTS

Rassembliez les enfants en un cercle. Allumez une bougie et mettez-la milieu. Dites aux enfants de prier en ayant leurs yeux ouverts et fixés sur la bougie. Demandez aux enfants de prier pour les choses et les gens qui sont dans les ténèbres et qui ont besoin de la lumière de Dieu. Après que chaque personne ait prié, tout le groupe récite ce verset ensemble. «Nous sommes tous des enfants de la lumière et des enfants du jour. Nous ne sommes point de la nuit, ni des ténèbres » I thessaloniciens 5:5.

DEFI AUX ENFANTS

Dites aux enfants de remarquer au cours de la semaine comment la lumière affecte leur façon de voir les choses. Chaque fois qu'ils verront une lumière, qu'ils remercient Jésus du fait qu'ils en sont une, et de lui demander de conduire les gens hors de l'obscurité vers la lumière.

RENVOI

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouer à un jeu amusant pour terminer la leçon, si vous avez le temps.

LECON 5 COMPRENDRE L'HISTOIRE

Durée : 60-90 minutes

PASSAGES BIBLIQUES ET MESSAGES

Luc 15: 8-10 -Tout le monde est important pour Dieu. Il veut que tous arrivent dans Son Royaume.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de cette leçon, les enfants devraient être en mesure d'expliquer les 4 éléments qui composent une histoire.
- Etre capable d'expliquer une courte histoire vidéo.

MOTS CLES

Montage
Storyboard

PREPARATION

- Familiarisez-vous avec le contenu de la leçon avant l'arrivée des enfants.
- Faites le montage d'une séquence courte en utilisant les séquences des enfants, tirées des autres leçons ou téléchargez « **L'enfant prodigue** » sur site www.max7.org

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, un schéma, un projecteur vidéo ou un écran TV, un ordinateur, un cahier d'exercice et un crayon (pour chaque enfant), un tableau (pour faire des schémas), des Bibles.

PLAN DE LA LECON

ACTIVER L'IMAGINATION 15 MINS

ACCEUILIR LES ENFANTS

3 MINS

Choisissez une activité récréative ou amusante de l'appendice (au dos de ce manuel) pour accueillir les enfants. Cela permettra à ce que les enfants se connaissent.

LES ENFANTS PARLENT

5MINS

Faites asseoir ensemble les enfants. Demandez-leur de vous dire ce qu'ils ont appris de la leçon précédente. (*L'éclairage et l'interview*).

Ensuite, montrez-leur un petit objet qui vous est précieux. Racontez-leur une histoire vraie d'une fois où vous avez perdu quelque chose qui vous est précieuse. Discutez de cette question avec les enfants.

Qu'avez-vous perdu qui soit probablement insignifiant pour quelqu'un d'autre, mais qui est d'une grande valeur pour vous?

JEU RECREATIF: CHAUD ET FROID

7MINS

Demandez à deux enfants de se porter volontaire. L'un sera "le chercheur" qui aura les yeux bandés et l'autre lui servira de guide. Un objet sera caché dans la salle pour que tout le monde puisse le voir sauf la personne aux yeux bandés. Les seuls mots qui peuvent être utilisés sont **CHAUD** et **FROID**. Chaud signifie qu'ils se rapprochent de l'objet, et froid signifie qu'ils s'éloignent de l'objet.

Modifier les règles: tout autre personne peut crier, chaud et froid.

EXPLORER LE MEDIA 25 MINS

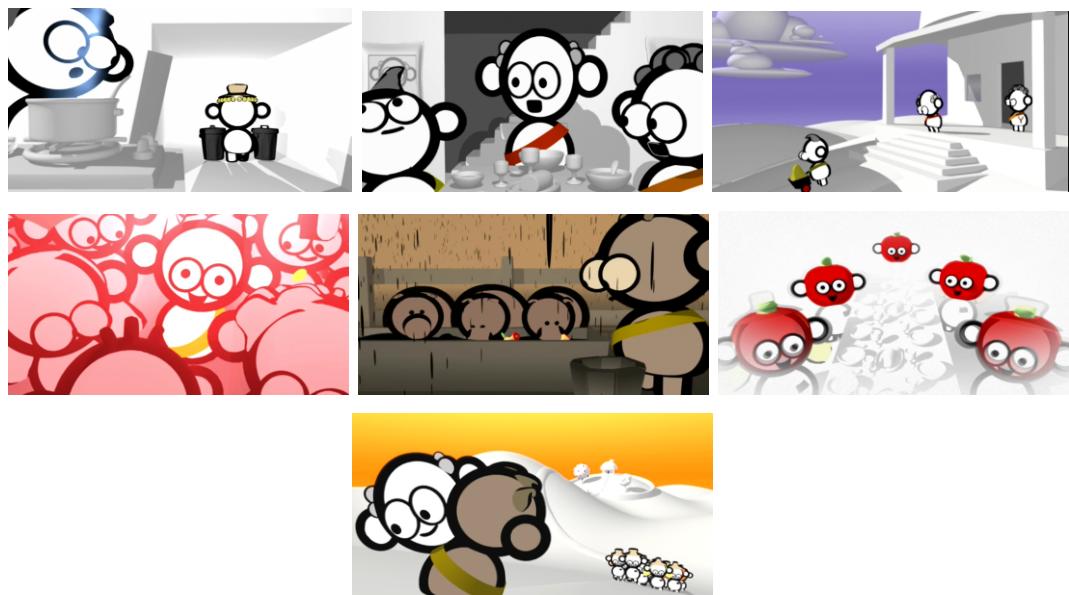


UNE HISTOIRE EST CONSTITUÉE DE PLUSIEURS SÉQUENCES

15 MINS

Expliquez aux enfants comment une histoire peut-être à partir de différentes séquences. Montrez un clip court ou une séquence (*si vous pouvez rassembler des séquences tirées d'autres leçons ou téléchargez « L'enfant prodigue » du site www.max7.org*)

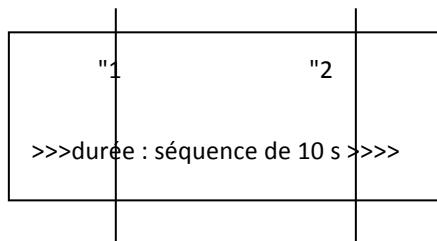
Demandez aux enfants de regarder la vidéo, de compter les séquences et de vérifier le nombre de plans dans l'histoire (il y en a plusieurs). Dessinez sur un tableau les différents plans qu'ils ont vu dans la séquence. Parcourez l'histoire en parti et expliquez-la-en vous servant de 7 images.



LE MONTAGE (une brève explication)

2 MINS

Expliquez comment différents séquences sont filmées, puis montées dans le bon ordre. Différentes séquences peuvent être sélectionnées et sectionnées dans le sens de la longueur de sorte que l'histoire soit continue.



Utilisez ou redessinez ce schéma (ci-dessus) pour expliquer qu'une séquence originale doit être plus longue

que celle que vous allez en fin de compte utiliser. Les points 1 et 2 montrent les sections ou les points de montage qui réduisent une séquence de 10 secondes en ce qui est plus utile pour le montage final.

Il est important de toujours penser à ce que, et à où vous allez filmer, et filmer un peu plus qu'il n'est nécessaire pour chaque séquence afin qu'il soit plus facile de monter le clip. Vous pouvez toujours réduire la longueur d'une séquence pendant le montage, mais vous ne pouvez plus y ajouter une fois qu'elle a été tournée.



LES ENFANTS PARLENT

3 MINS

Posez ces questions aux enfants pour entamer une discussion.

- Quelle est votre histoire préférée?
- Pourquoi les histoires existent-elles dans le monde? OU pourquoi raconte-t-on des histoires?
- Quels sont les types d'histoires qui existent? (Vraie / fiction, humour / sérieux, science-fiction, historique, paraboles, les fables)
- Est que certaines parties d'une histoire sont si lentes que vous voudriez les écarter? Quelle(s) partie(s)? pensez à un exemple



EXPLICATION (DUREE 5 A 10 MINUTES)

5 MINS

Qu'est-ce qu'une histoire? Une histoire est une série d'événements qui arrivent au personnage (acteur) principal. Les histoires généralement sont composées de trois parties. Celles-ci sont l'étape initiale (l'orientation), un problème ou des obstacles et la résolution à la fin.

Etape initiale - l'orientation. Nous découvrons le personnage principal, où il vit et ce qu'il fait. Nous découvrons sa motivation et ses besoins.

Milieu - Un problème ou un obstacle affecte le personnage. Ceci rend l'histoire intéressante puisque quelque chose doit arriver pour résoudre le problème ou surmonter l'obstacle. Le personnage peut tenter de résoudre le problème de différentes manières. La solution peut prendre un certain temps.

Fin - Le problème est résolu et il y a une prise de décision. La plupart des fins ratées d'histoire sont rassemblées de sorte que le téléspectateur ou le lecteur se sente satisfait.

Toutes les histoires suivent un modèle similaire.

COMMUNIQUER LA BIBLE 20 MINS

Lisez l'histoire de «**La drachme perdue**» aux enfants. **Luc 15:8-9**



DISCUSSION

5 MINS

Asseyez-vous avec les enfants et discutez de ces questions.

- Que savons-nous de la femme qui est dans cette histoire?
- Que nous enseigne cette histoire sur Dieu?
- Pourquoi Jésus parlait-il des paraboles?

- Quels sont les 3 parties de cette histoire ?



PRATIQUE: STORYBOARDING (DURÉE 15-20MINS)

15 MINS

Relisez Luc 15:8-9 et expliquez aux enfants qu'ensemble vous allez créer un storyboard de l'histoire. Un storyboard est le plan de tournage d'une histoire avec différents plans. (Il sera expliqué plus en détail dans la leçon 7).

Dites aux enfants de rejoindre leur groupe KidsHubs. Dites à chaque groupe de dessiner un storyboard (maximum : 8 plans) pour cette histoire. Les enfants auront besoin d'adapter l'histoire de la drachme perdue pour l'insérer dans les 8 plans. Chaque groupe a besoin de se parler et d'élaborer son propre storyboard.

-Détailler les dessins n'est pas nécessaire; la représentation des figures en bâtonnets est conseillée. Vous pouvez faire une démonstration pour les aider à démarrer.

Plan 1: Le plan de situation consiste en la localisation du lieu où la personne se trouve.

Plan 2: un gros plan qui permet de compter les 10 drachmes.

Plan 3: L'émotion de la femme, quand elle découvre que quelque chose est perdu.

Plan 4-7: Un certain nombre de plans montrant la femme regardant des endroits différents ou suspects.

Plan 8: La femme a retrouvé sa drachme et elle est heureuse.

* Expliquez que les 2 premiers plans constituent **l'orientation**. Les plans 3-7 sont le **problème ou le conflit**. Le dernier plan est **la résolution**.

APPLIQUER LES COMPETENCES 20 MINS



TOURNAGE: LA DRACHME PERDUE (Durée 20-30MINS)

20 MINS

Demandez aux groupes de sortir pour faire le tournage de l'histoire de la drachme perdue. Utilisez le storyboard que chaque groupe a élaboré pour planifier le tournage. Assignez une tâche à chaque personne du groupe. Voici les tâches: le réalisateur, l'opérateur de prise de vue, l'accessoiriste, l'actrice (la femme).

REVISION 10 MINS



REVISION

Demandez aux enfants:

- Qu'avez-vous appris aujourd'hui.
- Quels sont les rôles qui ont été faciles et ceux qui ont été difficiles pendant le tournage ?

Relisez Luc 15:8-10 en mettant l'accent sur le verset 10. Demandez aux enfants:

- Pourquoi Jésus a-t-il raconté l'histoire de la femme qui a perdu sa drachme? (*Verset 10: tout le monde est important pour Dieu, il veut que tous viennent à Lui et fasse partie de son royaume ou famille. Même une seule personne qui se décide de suivre Jésus est une source de grande célébration dans le ciel.*)



LA PRIERE DES ENFANTS

Demandez aux enfants :

- Penser à toutes les personnes qui vous sont chères.
- Formez des binômes pour partager et discuter avec un partenaire à propos de qui sont ces personnes pour vous, ensuite priez ensemble pour ces gens.
- Priez pour que Jésus les retrouve et qu'ils Le suivent.



DEFI AUX ENFANTS

Rassembliez les enfants en un petit groupe. Montrez leur deux billets de banque de même valeur. L'un est tonifiant et neuf et l'autre vieux et usé, ensuite Demandez leurs lequel des deux billets a plus de la valeur. (*Les deux sont identiques*). Rappelez-leur que nous sommes tous précieux aux yeux de Dieu, mais que, parfois, nous traitons les gens comme s'ils sont de moindre valeur. Le défi de cette semaine est de traiter les gens comme Dieu les voit.



RENOVI

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouer à un jeu amusant pour terminer la leçon, si vous avez le temps.

LECON 6

COMPRENDRE LA NOTION DE SON

Durée: 60- 90 minutes

PASSAGES BIBLIQUE ET MESSAGE

1 Samuel 3: 1-10 – l'appel du jeune Samuel par Dieu

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- A la fin de cette leçon les enfants doivent comprendre qu'il faut parler clairement et à haute voix devant le caméscope.
- Ils comprendront comment un bruit de fond peut affecter leurs séquences vidéo, et qu'il faut se taire « sur le plateau » lors du tournage.

MOTS CLES

Microphone
Bruit de fond

PREPARATION

Familiarisez-vous avec le contenu de la leçon avant que les enfants n'arrivent.

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, un projecteur video ou un moniteur TV, un ordinateur, un cahier d'exercice et un crayon (pour chaque enfant), un tableau (pour dessiner les schémas), des Bibles.

PLAN DE LA LECON

ACTIVER L'IMAGINATION 15 MINS

ACCEUILIR LES ENFANTS

3MINS

Choisissez une activité récréative ou amusante de l'appendice (ou celle que vous connaissez) pour accueillir les enfants. Vous pouvez jouer à un jeu amusant ou énergisant. Exemple : Jeu de personne à personne.

ACTIVITE : ECHO DE BRUIT

2 MINS

Demandez aux enfants de trouver des sons intéressants qu'ils peuvent produire avec leurs corps. Invitez-les, une personne à la fois, pour les montrer au groupe et demander à celui-ci d'essayer de l'imiter. Ensuite créez des rythmes courts que les enfants reproduiront en se servant d'effets sonores aussi bien que les battements de mains et des pas lourds.

QU' ENTENDEZ-VOUS?

3 MINS

Demandez aux enfants de s'arrêter et d'écouter le bruit autour d'eux. Quels sont les types de bruits qu'ils peuvent entendre? Prendre une minute pour faire une liste tous les bruits qu'ils écoutent, en les écrivant dans leur cahier d'exercice ou sur un morceau de papier. Maintenant associez-vous à un partenaire et comparez vos listes.

- Combien de son avez-vous en tout ?
- Quels sons avez vous manqué en comparaison avec votre partenaire?
- Quels sont les sons qui manquent?
- Pourriez-vous écouter quelques sons doux?

EXPERIENCE AUDITIVE

2 MINS

Dites au groupe que vous allez faire une expérience auditive pour trouver quelle situation rend l'écoute plus facile. Demandez-leur de travailler à deux. Chaque binôme essaiera d'avoir une conversation de 15 secondes dans des situations différentes. L'un peut poser des questions tandis que l'autre y répond.

Situations

- s'asseoir dos-à-dos
- une personne est debout pendant que l'autre est assis
- Debout face à face et distants d'un mètre
- Se tenir distant de 10 mètres à travers la pièce

LES ENFANTS PARLENT

Faites asseoir les enfants en groupe près de vous. Posez aux enfants ces questions pour entamer une discussion. (Facultatif: Finissez en leur parlant d'un moment où vous avez raté une instruction importante).

- Quelle situation a rendu l'expérience la plus difficile à entendre? Pourquoi?
- Quelle situation avez-vous trouvé la plus facile entendre?
- Avez-vous déjà trouvé vraiment difficile d'entendre quelque chose d'important? Qu'est-il arrivé?
- Comment savez-vous quand quelqu'un vous écoute vraiment?

EXPLORER LE MEDIA 25 MINS

EXPLICATION

1MIN

Qu'est-ce qu'un microphone: Il s'agit de la zone où le caméscope enregistre le son. Il est important d'être près de la personne qui parle afin que le son soit clair.

Repérez l'endroit où le microphone est sur le caméscope, Mettez- en garde les enfants de ne pas mettre le doigt sur le microphone de peur que le son ne soit étouffé.

PARLER AU CAMESCOPE

4 MINS

Posez ces questions aux enfants pour entamer une discussion.

- Si vous devriez parler doucement au caméscope, les gens seraient-ils en mesure de vous entendre? Pourquoi pas?

- Si vous devriez crier, vous auraient-ils compris? Pourquoi?
 - Quelle est la meilleure façon de parler au caméscope? (Par exemple clair et fort)
- (Facultatif: trouver des exemples de vidéos sur YouTube qui dépeignent un son étouffé et clair ou un son bien émis par exemple, un présentateur de nouvelles).



ACTIVITE : QUELLE EST LA MEILLEURE DISTANCE PAR RAPPORT AU CAMESCOPE?

10 MINS

Dites aux enfants de travailler avec chacun un partenaire. Dispersez-les de sorte que d'autres groupes ne puissent pas les entendre facilement. (S'il n'y a pas assez d'espace, demandez à deux volontaires d'exécuter la tâche devant le reste du groupe.)

Dites-leur de voir à quelle distance ils peuvent se tenir du caméscope pour enregistrer leur voix. L'un est celui qui parle et l'autre est l'opérateur de prise de vue. Celui qui parle au caméscope s'exprimera sur le thème : « Un jour de ma vie» ou «un jour de la vie de Samuel dans le temple». Où va-t-il? Que mange-t-il? Qui voit- t-il?

Dites-leur :

- Commencez avec un gros plan de sorte que vous voyiez uniquement la bouche de celui qui parle dans le cadrage.
- Enregistrer pendant 10 secondes. Puis reculer de deux pas et enregistrer de nouveau.
- Continuez à vous déplacer vers l'arrière et en enregistrant des vidéos de 10 secondes jusqu'à ce que le dernier plan soit un plan large d'une personne qui parle debout.
- La personne qui parle au caméscope doit maintenir le même ton de voix tout le temps.



EVALUATION

10 MINS

Rassembliez les enfants et choisissez quelques exemples de séquences vidéo que vous regarderez ensemble sur un écran géant ou sur un poste téléviseur. Évaluer la meilleure distance d'enregistrement vocal et discutez aussi ensemble de la qualité des exemples que vous avez vus avec les enfants.

APPLIQUER LES COMPETENCES 20 MINS



ACTIVITE: UN LIEU BRUYANT

10 MINS

Répartissez les enfants dans leurs groupes KidsHubs. Chaque groupe attribuera à ses membres de différents rôles. Une personne sera l'opérateur de prise de vue et l'autre celui qui parle. Les autres feront des bruits extra. L'opérateur de prise de vue de chaque groupe va filmer son sujet qui parle au caméscope au moment où les autres feront du bruit autour du lieu du tournage. Dispersez les dans la salle ; l'ensemble des groupes travaillera dans l même périmètre afin qu'il y ait beaucoup de confusion avec le bruit fort du fond.

Les personnes qui doit parler devant le caméscope peuvent encore parler des thèmes : "un jour de la vie de Samuel dans le temple" ou "un jour de ma vie" en expliquant ce qu'ils font chaque jour. Par exemple il peut s'agir des travaux domestiques ou des choses qu'ils font à l'école, du sport qu'ils pratiquent et quand, qui sont leurs amis, etc.



EXPLICATION

3 MINS

Dites aux enfants :

- Le bruit de fond peut perturber votre vidéo. Lors du tournage, veuillez filmer dans des endroits calmes.
- Ce n'est pas grave si vous ne trouvez pas un lieu calme car parfois on ne peut s'en empêcher. Selon ce que vous filmez, le bruit de fond peut être utile si vous voulez créer une atmosphère bruyante et animée au lieu d'une atmosphère calme.
- Seulement rappelez-vous que la(les) personne(s) que vous filmez devront ou devra parler plus fort que le bruit environnant afin qu'elle(s) puisse se faire entendre.
- Si vous voulez que la personne qui parle au caméscope soit clair et facile à comprendre alors tournez dans un endroit calme.
- Sur un plateau de tournage professionnel, le réalisateur ou son assistant ordonnera d'une voix forte : «Silence plateau » avant que le tournage ne commence afin que chacun dans l'équipe se taisent.



DISCUSSION EN GROUPE

7 MINS

En petit groupes, discutez ensemble avec les enfants de leurs difficultés éprouvées à interview de leur partenaire ou sujet de loin.

- Pouvez-vous entendre votre partenaire ?
- Pouvez-vous écouter les autres interviews ?
- Où pensez vous qu'il serait un meilleur endroit pour interviewer votre partenaire ?
Pourquoi?

COMMUNIQUER LA BIBLE 10MINS



LECTURE BIBLIQUE

3 MINS

Lisez cette histoire biblique aux enfants : **I Samuel 3 :1-10**, l'appel du jeune Samuel.

Dites aux enfants de s'asseoir en cercle :

- Chaque personne pose la paume sa main gauche sur son genou et son index droit pointe dans la main de celui qui est sa droite.

Dites-leur que vous allez relire l'histoire, mais cette fois-ci ils doivent saisir le doigt de la personne qui est à côté d'eux, chaque fois qu'ils entendront le mot « Samuel ».



DISCUSSION

7 MINS

Asseyez-vous avec les enfants et entretenez-vous sur ces questions.

- Qu'est ce qui est intéressant dans cette histoire ?
- Qu'apprenons-nous sur Dieu à partir de cette histoire ?
- Quelle est le meilleur moment pour écouter la voix de Dieu(en tout temps et en tout lieu).
- Pourquoi devrions-nous trouver un endroit calme afin de pouvoir nous concentrer à l'écouter. Quel est le lieu calme pour vous ?

REVISION 15 MINS



LA PRIERE DES ENFANTS

Rappelez aux enfants que Dieu écoute tout le monde. Il écoute les gens de différents lieux, de différentes langues, de différentes tranches d'âge et tous au même moment. Dites:

- «Je me demande combien de gens prient en ce moment» ...
Dites aux enfants de s'asseoir et de parler ou prier Dieu silencieusement.



QUESTIONS DE REVISION

Faites asseoir les enfants pour discuter des concepts d'aujourd'hui.

- Pourquoi le son est si important ?
- A quoi devez-vous penser quand vous choisissez le lieu de tournage ? (combien y a-t-il de bruits de fond. Peut-on trouver un endroit calme. Etc.)
- Quelle distance entre le caméscope et la personne filmée a donné l'enregistrement du son le plus clair.



RENOVOI

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouez à un jeu amusant pour terminer la leçon, si vous avez le temps.

LECON7 LE STORYBOARDING

Durée: 60-90 minutes

PASSAGES BIBLIQUES ET MESSAGES

1 Corinthiens 12:12-20 – Nous faisons tous partie de la famille de Dieu. Nous faisons tous partie du «corps de Christ» et nous y avons tous une part de responsabilité.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- A la fin de cette leçon, les enfants doivent être en mesure de décomposer une histoire et de créer son storyboard (scénarimage).

MOTS CLES

Équipe

PREPARATION

Familiarisez-vous avec le contenu de la leçon avant que les enfants n'arrivent.

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, un schéma, un projecteur video ou un écran TV, un ordinateur, un cahier d'exercice et un crayon (pour chaque enfant) un tableau (pour dessiner les schémas), une petite corde ou un petit morceau de tissus (pour le jeu Caterpillar) des Bibles (un pour chaque groupe KidsHubs si possible).

PLAN DE LA LECON

ACTIVER L'IMAGINATION 15 MINS

ACCEUILIR LES ENFANTS

3 MINS

Choisissez une activité récréative ou amusante de l'appendice pour accueillir les enfants.

JEU RECREATIF: CATERPILLAR

7 MINS

Cette activité a pour objectif d'aider les enfants à comprendre que tout le monde est important dans une équipe de tournage.

Dites aux enfants de former des groupes d'environ 6-8 personnes. Chaque équipe forme un rang et chaque personne met ses mains sur l'épaule de la personne devant elle. On donne à la dernière personne du rang une « queue » c'est-à-dire une petite corde ou un petit morceau de tissus. Il peut être inséré dans la ceinture de sorte qu'il pende comme une queue. Au « PARTEZ ! » les équipes doivent se déplacer. La personne à l'avant de chaque rang doit essayer de saisir la queue d'une autre équipe. Chaque équipe doit veiller à rester soudée et à protéger sa queue. Si un rang se rompt ou perd sa queue alors il perd la partie. L'équipe qui garde sa queue jusqu'à la fin gagne. Reprenez deux ou trois fois la partie.

Après avoir joué pendant quelques minutes demander aux enfants de se réunir à nouveau en un seul groupe. Posez les questions suivantes pour recueillir leurs impressions sur le jeu.

- Qui a aimé ce jeu ?

- Qui était la personne la plus importante dans l'équipe? (l'avant, l'arrière ou le milieu)

La plupart des groupes se rendront compte que tout le monde est indispensable dans l'équipe, pas une seule personne.



APPRENDRE UN MOT: EQUIPE

Pendant qu'ils sont encore en groupe, expliquez aux enfants ce que le mot « équipe » veut dire.

Equipe: groupe de personnes qui travaillent ensemble sur un projet vidéo ou un tournage. Une équipe type est composé de plusieurs personnes qui jouent différents rôles (par exemple, le réalisateur, l'opérateur de prise de vue, l'éclairagiste, le preneur de son, l' accessoiriste, le maquilleur, le costumier, le directeur photo etc.)



LES ENFANTS PARLENT

Posez ces questions aux enfants pour entamer une discussion. N'oubliez pas de leur parler d'une fois où vous avez eu à travailler en équipe.

- Qu'y a-t-il de bien à travailler en équipe?
- Combien de différents rôles y a-t-il dans une équipe de tournage vidéo?

COMMUNIQUER LA BIBLE

10 MINS



LECTURE BIBLIQUE

5 MINS

1 Corinthiens 12:12-20: Lisez ensemble ce passage et discutez avec les enfants. Vous pouvez le faire de plusieurs façons.

- Faites circuler la Bible en demandant à chaque enfant de la prendre à son tour pour lire un verset jusqu'à ce que vous finissiez ensemble la lecture de 1 Corinthiens 12 :12-20. Relisez-le, pour voir à quel point la lecture sera aisée, à raison d'un verset à la fois par personne.
- Ou encore répartissez les enfants en 3 groupes. Chaque groupe représente une partie du corps: « le pied » (v15), « l'oreille » (V 16 et 17b) et « l'œil » (v17a). Rassemblez les enfants dans un groupe resserré tout autour de vous et lisez les versets 12-13. Pendant que vous lisez le verset 14, dites aux enfants de se retirer en reformant les 3 groupes de départ. Continuer la lecture en demandant au groupe "pied" de répéter ce qui est dit au verset 15. Puis demandez au groupe "oreille" de répéter ce qui est dit au verset 16. Continuer la lecture jusqu'à la fin du verset 17 demandant aux groupes "œil" et "oreille" de faire les actions pendant que vous lisez. Demandez ensuite au groupe de se réunir une nouvelle fois autour de vous et lisez les versets 18 - 20.

Discussion

5 MINS

Asseyez-vous avec les enfants et discutez de ces questions.

- Qu'avez-vous aimé dans ce passage de la Bible?
- En quoi est ce que le jeu Caterpillar que vous avez joué (plus tôt ou la manière dont vous avez procédé dans la lecture biblique) et le message biblique que vous venez d'entendre se ressemblent t-ils?
- Qu'est-ce que le passage nous enseigne sur nous-mêmes?
- Qu'est-ce que ce passage nous enseigne sur Dieu?

EXPLORER LE MEDIA 20 MINS

EXPLIQUER LE STORYBOARD

Un storyboard vous permet de planifier la vidéo que vous allez réaliser. C'est une série, plan par plan, de dessins et de brèves explications écrites qui indiquent les grands points d'une scène ou d'un programme. Le scritpe de ce que les personnages disent fait également partie du storyboard. Un storyboard ressemble à une bande dessinée, mais il est beaucoup plus long. Cela demande un cadrage pour chaque plan que vous voulez filmer.



Schéma d'un storyboard

EXPLIQUER LE PROJET

5 MINS

Les enfants travailleront dans leur groupe KidsHubs. Expliquez qu'aujourd'hui, ils vont commencer à planifier un court métrage (2-4 minutes) pour le montrer aux autres au «Showcase» (voir la leçon 10).

Dite leur :

- Dans cette session, nous planifierons le storyboard. Plus tard, nous filmerons le projet, puis ferons le montage avant de le montrer à nos amis et à nos parents au Showcase.
- Dans la leçon 5 nous avons eu un bref aperçu sur l'élaboration des storyboards de la vidéo de la «Drachme perdue». Aujourd'hui nous aurons à créer un storyboard pour un court métrage.
- Dans vos groupes, vous aurez à réaliser un storyboard constitué de tous les plans que vous souhaitez filmer dans votre court métrage.
- En tant que groupe, vous devez parcourir l'histoire que vous avez choisie pour votre projet. Rassurez-vous que vous prendriez en considération les paramètres suivants :
 - Comment constituer ou composer le scritpe ? (ce que diront les acteurs)
 - Quels types de plans utiliserer?
 - Où tourner?
- Décidez de qui sera opérateur de prise de vue, réalisateur et acteurs.
- En tant qu'équipe, vous deviez lire l'histoire plusieurs fois afin de vous y familiariser.
- Chaque membre d'équipe devrait avoir sa propre perspective du storyboard ou du scritpe c'est-à-dire l'opérateur de prise de vue, les acteurs et le réalisateur, (les accessoiristes, l'éclairagiste, le preneur de son).



CHOISIR UNE HISTOIRE COURTE

10 MINS

Demandez à chaque groupe de choisir une histoire biblique de la liste ci-après. Et / ou attribuez en une à chaque groupe. Si possible, donnez à chaque groupe une bible pour rechercher le passage ou une copie de l'histoire biblique qu'il a choisie de tourner.

- Zachée-Luc 19:1-10
- L'enfant prodigue Luc 15:11-31
- L'aveugle Bartimée - Marc 10:46-52
- Le réservoir de Siloé - Jean 9:1-11
- Le bon Samaritain-Luc 10, 25-37
- La tempête apaisée -Mathieu 8:23-27

En tant que leader, si vous pouvez penser à d'autres histoires courtes dans la Bible que les enfants peuvent tourner, énumérez-les également.

APPLIQUER LES COMPETENCES 25 MINS



TEMPS DU GROUPE KIDSHUBS

Dites aux enfants de travailler dans leurs groupes. De planifier et créer le storyboard de l'histoire qui leur a été attribuée, ensuite répondre aux questions des uns et des autres puis décider à propos des rôles de chaque membres de l'équipe (mentionnés plus haut).

Encourager tous les enfants à s'impliquer dans ce processus.

REVISION 10 MINS



PRIERE DES ENFANTS

Dites aux enfants de prier dans leurs groupes. Demandez à Dieu de leur donner de la sagesse pour leur projet, qu'ils soient en mesure de révéler le vrai sens de l'histoire à leurs téléspectateurs.



QUESTIONS DE REVISION

Faites asseoir les enfants ensemble pour discuter de ces concepts qu'ils ont appris aujourd'hui.

- Pourquoi l'équipe est-elle si importante ?

Demandez à chaque groupe de présenter son storyboard et d'expliquer brièvement comment il pense tourner son histoire biblique.



DEFI AUX ENFANTS

Dites aux enfants de penser aux équipes auxquelles ils appartiennent. Le défi de cette semaine est de travailler sur la façon dont on peut devenir un meilleur membre de son l'équipe.



RENUVOI

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouer à un jeu amusant pour terminer la leçon, si vous avez le temps.

LECON 8

LE MONTAGE SIMPLE

Durée: 60 – 90 minutes

PASSAGE BIBLIQUES ET MESSAGES

Luc 15:8-10 – Dieu a envoyé son propre Fils parfait pour nous trouver et nous sauver.
(Les enfants exploreront le passage plus loin en suivant à partir de la leçon)

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de cette leçon, les enfants doivent savoir comment faire le découper simple des plans et le montage simple.
- Comprendre le timing quand ils font le montage des séquences.

MOTS CLES

Temps réel

Faire un montage

PREPARATION

- Familiarisez-vous le contenu de la leçon avant que les enfants n'arrivent.
- Faites le montage d'au moins une vidéo de la « drachme perdue » du Kidshubs en créant 2 versions, chacune avec une musique différente.

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, un projecteur video ou un écran TV, un ordinateur, un cahier d'exercice et un crayon (pour chaque enfant) un tableau (pour dessiner les schémas), la Bible, un programme de montage pour montrer comment faire un montage vidéo, les vidéos ((montées) de la 'drachme perdue" du KidsHubs de la leçon 5.

PLAN DE LA LECON

ACTIVATER L'IMAGINATION 15MINS

ACCEUILIR LES ENFANTS

3MINS

Choisissez une activité récréative ou amusante de l'appendice pour accueillir les enfants.

JEU RECREATIF: DESSIN SUR LE DOS (DUREE 5 MINS) 6 MINS

Demandez aux participants de former des groupes de 10 et constituer un rang. On montre un dessin simple à la dernière personne de chaque rangée (par exemple : un triangle, une étoile, un nuage). Au signal « Partez ! », la dernière personne de chaque rang fait une reproduction correcte du dessin sur le dos de la personne devant elle à l'aide de son doigt. Elle ne peut le dessiner que deux fois. Ensuite cette dernière à son tour le dessinera sur le dos du suivant et ainsi de suite. Le premier groupe qui réussira à faire passer la bonne reproduction jusqu'à la tête du rang a gagné.

Après avoir joué une première fois, posez au groupe les questions suivantes:

- A quel niveau du rang le message s'est-il arrêté ou changé ? pourquoi ?
- Pensez-vous que ce message soit trop compliqué ?
- Comment pourriez-vous l'améliorer ?

Reprenez le jeu une nouvelle fois en changeant le dessin.



LES ENFANTS PARLENT

6MINS

Faites asseoir les enfants en groupe près de vous. Parlez-leur de quelque chose de vraiment passionnant qui vous soit arrivé. Invitez les enfants à partager 3 moments forts de leur vie avec vous tous. Entamez une discussion avec les enfants.

- Y a-t-il des moments de votre vie dont vous voudriez donner un bref aperçu ?
- Que voudriez-vous modifier ou supprimer de votre vie ?



APPRENDRE UN MOT

3 MINS

Temps réel: le temps, comme nous le vivons. La plupart des montages dans les films et émissions de télévision montrent des actions qui ont été réduits du temps réel à une durée plus courte.

Le montage: Le processus qui consiste en l'arrangement des matériaux vidéo dans l'ordre du scénario pour obtenir un programme final. Le montage numérique se fait avec un ordinateur, en utilisant un logiciel de montage numérique.

COMMUNIQUER LA BIBLE 10 MINS



LECTURE BIBLIQUE 5MINS

Luc 15:8-10: Demandez à un volontaire de lire l'histoire de «la drachme perdue» que vous avez regardé dans la leçon 5. Regarder une des vidéos de l'histoire de «la drachme perdue» de la leçon 5 du groupe KidsHubs.



DISCUSSION

Dites aux enfants de s'asseoir chacun avec un partenaire et de discuter de ces questions :

- Comment pensez-vous que Dieu soit venu sur la terre?
- Pourquoi est-il venu chercher les gens?
- Qu'est-ce que Dieu a fait pour les retrouver?

Rassembliez les enfants de nouveau dans un grand groupe et Dites -leur de partager leurs réponses.

Parlez de Jésus et de combien nous sommes tous précieux pour Dieu. Peu importe que nous soyons petits, Dieu est venu nous chercher et nous sauver. Expliquez la mort de Jésus sur la croix comme une punition pour nos péchés. Dieu a envoyé son fils pour faire cela pour nous afin que nous puissions être en règle avec Dieu et devenir ses enfants pour toujours. C'est ainsi que Dieu est venu nous trouver.

EXPLORER LE MEDIA 25 MINS



DISCUSSION (DURÉE: 5-10 MINUTES)

5MINS

Posez ces questions aux enfants pour entamer une discussion.

- Pourquoi a-t-on besoin de faire le montage d'un film après le tournage?
- Qu'est ce qu'un montage ? (préparer une vidéo en supprimant, en arrangeant, en collant (en sectionnant), en synchronisant (ajustant) le son enregistré avec le film).
- Qui a déjà regardé un film? Avez-vous remarqué que ce n'est pas en temps réel? (Expliquez temps réel: en d'autres termes une histoire qui s'étend sur une année dans la vie réelle peut durer seulement 15 minutes dans un film)



REGARDER LA VIDEO DE "LA DRACHME PERDUE" DU KIDSHUBS (DUREE 20 A 30 MINUTES)

20 MINS.

C'est le moment pour les enfants d'apprendre à évaluer les vidéos qu'ils ont réalisées. Demandez aux enfants de regarder une fois, l'une des vidéos entière de "La drachme perdue", puis dites-leur qu'ils sont des critiques du films et doivent décider si les séquences sont bonnes ou pas.

- Y avait-il des séquences trop longues?
- Y en a t-il de trop courtes ?
- peut-on comprendre clairement l'histoire ?

Parlez de la façon dont la musique est utilisée dans les vidéos. Pensez à la façon dont les différents styles de musique peuvent changer l'atmosphère de la vidéo. Jouer la même vidéo de "La drachme perdue" avec 2 types de musique. Discutez de la façon dont la musique peut changer l'ambiance d'une vidéo.

APPLIQUER DES COMPETENCES 20 MINS



SUIVRE LE PROCESSUS DE MONTAGE

20 MINS

Montrez aux enfants comment les séquences de leur vidéo "la drachme perdue" ont été montées ensemble. Configurez un ordinateur avec un programme de montage simple afin que le groupe voie. Mettez toutes les séquences non montées d'une vidéo de l'histoire de la drachme perdue dans le programme. Vous pourriez connecter l'ordinateur à un projecteur de manière à ce que tout le monde regarde l'écran pendant que vous réalisez le montage. Montrez au groupe comment faire un montage. Commencer en sectionnant les séquences en plans. Ensuite décider de la longueur de chaque plan et mettez chacun sur time line. Le groupe peut décider des parties à sectionner dans les séquences originales. Revenez souvent au commencement de la vidéo pendant que vous sectionnez et ordonnez les plans.

REVISION 15 MINS



PRIERE DES ENFANTS

Dites aux enfants de prier dans leurs groupes. Demandez à Dieu de leur accorder la sagesse pour leur projet.



QUESTIONS DE REVISION

Pendant qu'ils sont encore dans leur groupe demandez-leur de discuter sur la question

- Pourquoi le processus du montage est-il si important



DEFI AUX ENFANTS

Demandez aux enfants les mauvaises habitudes qu'ils voudraient rayer de leur vie. Que peuvent-ils faire à ce propos.



RENUOI

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouer à un jeu amusant pour terminer la leçon, si vous avez le temps.

LECON 9 LE PROJET KIDSHUB

Durée: 3 heures

PASSAGES BIBLIQUES ET MESSAGES

Zachée-Luc 19:1-10
L'enfant prodigue -Luc 15:11-31
L'aveugle Bartimée - Marc 10:46-52
Le réservoir de Siloé - Jean 9:1-11
Le bon samaritain -Luc 10, 25-37
La tempête apaisée Matthieu 8:23-27

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de cette leçon, les enfants mettront ensemble leurs idées et tourneront ce qu'ils ont mis en storyboard dans la leçon 7.

PREPARATION

Familiarisez-vous avec le contenu de la leçon avant que les enfants n'arrivent.

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, un schéma, un projecteur video ou un moniteur TV, un ordinateur, un cahier d'exercice et un crayon (pour chaque enfant) un tableau (pour dessiner les schémas), des bibles.

PLAN DE LA LECON

ACTIVER L'IMAGINATION 15 MINS

ACCEUILLIR LES ENFANTS

5 MINS

Choisissez une activité récréative de l'appendice pour accueillir les enfants. Vous pourriez leur demander le jeu des leçons précédentes qu'ils aimeraient refaire ou amenez les à enseigner au groupe un jeu préféré qu'ils jouent.

LES ENFANTS PARLENT

10 MINS

Faites asseoir les enfants en groupe près de vous. Parlez-leur de quelque chose de vraiment passionnant qui vous soit arrivé. Invitez les enfants à partager 3 moments forts de leur vie avec vous tous. Entamez une discussion avec les enfants.

- Y a-t-il des moments de votre vie dont vous voudriez donner un bref aperçu?
- Que voudriez-vous modifier ou supprimer de votre vie ?

COMMUNIQUER LA BIBLE 10 MINS

LA PRIERE DES ENFANTS

5 MINS

Dites aux enfants d'intégrer leurs groupes KidsHubs. Encouragez-les à prier ensemble pour le tournage de leur

histoire biblique choisie. Ils pourraient demander à Dieu de les aider à présenter avec précision les vérités qui sont dans Sa Parole - la Bible. Prier pour le public qui regardera leurs vidéos afin qu'il soit disposé à voir, à écouter et à répondre au message.

Une fois terminé, expliquez leur l'importance de ce qu'ils font : ils créent une version vidéo de la parole de Dieu. Encouragez-les à relire ensemble et attentivement l'histoire biblique que leur groupe a choisie pour s'assurer que leur storyboard et leur scénario correspondent à ce que la Bible dit.



LECTURE BIBLIQUE

5 MINS

- Zachée-Luc 19:1-10
- L'enfant prodigue -Luc 15:11-31
- L'aveugle Bartimée - Marc 10:46-52
- Le réservoir de Siloé - Jean 9:1-11
- Le bon samaritain -Luc 10, 25-37
- La tempête apaisée Matthieu 8:23-27

EXPLORER LE MEDIA 2 MINS



EXPLIQUER LE PROCESSUS DU TOURNAGE

2 MINS

Rappelez aux enfants qu'aujourd'hui, ils tourneront leur histoire courte de la bible dans leurs groupes de KidsHubs pour le Showcase.

Ils devraient achever leur storyboard de la leçon 7.

Ils doivent également connaître le rôle de chaque personne dans le processus de tournage. (Le réalisateur, l'opérateur de prise de vue, acteur etc.)

Expliquez qu'il y en aura du temps aujourd'hui pour faire tout le tournage et peut-être le montage de quelques séquences.

APPLIQUER LES COMPETENCES 120 MINS



ACTION: TOURNAGE DES HISTOIRES COURTES

Envoyez chaque groupe tourner son histoire courte de la Bible. Rappelez aux groupes de faire des plans de situation (large) ; plans moyens, plans de tête et d'épaules, et gros plans. Aussi expliquez qu'ils pourraient vouloir faire des plans supplémentaires (appelés plans de coupe. (Vous pouvez décider de ne pas en discuter avec eux et voyez s'ils le feront eux-mêmes). Cependant avoir des plans supplémentaires peut rendre plus facile le sectionnement de l'histoire durant le montage.

En tant que leader, vous aurez besoin de ramasser les caméscopes à la fin de la journée et monter les séquences de chacune des histoires afin qu'elles puissent être présentées le jour du showcase. Ceci peut prendre un certain temps alors préparez-vous et/ou demandez aux autres de vous aider.

REVISION 10 MINS



LA PRIERE DES ENFANTS

Demandez aux enfants de s'asseoir en un grand groupe. Permettez aux enfants de remercier Dieu pour ce qui s'est passé lors de la formation KidsHubs Média.



QUESTIONS DE REVISION

Discutez de ces questions suivantes avec eux:

- Etes-vous satisfaits du processus de tournage?
- Etes-vous satisfaits de ce que vous avez produit?
- Qu'avez-vous trouvé de difficile?
- Qu'est qui vous motive à présenter votre chef d'œuvre au Showcase?



RENOVOI

Remerciez les enfants d'être si impliqués dans les activités. Jouer à un jeu amusant pour terminer la leçon, si vous avez le temps.

LECON 10

LE SHOWCASE

* le temps qu'il faut pour répéter avec les enfants, se préparer pour le showcase, faire le montage des vidéos, puis coordonner l'événement du Showcase devra être déterminés par vous.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Le Showcase est un événement spécial auquel on invite la famille et les amis des enfants impliqués dans la formation KidsHubs Média, afin de regarder les exercices et les courts métrages que les enfants ont réalisés.

PREPARATION

- Faites le montage de toutes les vidéos des histoires bibliques des groupes KidsHubs qui seront prêtent à être projetées.
- Rassurez-vous que la famille et les amis ont été invités.
- Aménager l'endroit où se déroulera le Showcase(considéré la décoration, les sièges, un orateur pour présenter un message chrétien (si nécessaire), de la collation (si nécessaire))...

MATERIELS NECESSAIRES

Un caméscope, un projecteur video ou un moniteur TV, un ordinateur, télécharger des vidéos appropriées pour le message/le sermon, s'assurer que toutes les séquences sont montées pour la projection, les décorations et une collation ou un en-cas (si nécessaire).

PLAN DE LA LECON

PRE-SHOWCASE: DECORER LA SALLE OU L'EVENEMENT ET ORGANISER LE PROGRAMME

SE PREPARER POUR LE SHOWCASE

Travaillez avec les enfants pour décorer la salle ou L'endroit où se déroulera l'événement. Demandez à certains enfants de prendre la parole lors de l'événement. Ces enfants doivent être capables de s'exprimer devant un grand public. Voici quelques suggestions de rôles pour les enfants et les sujets sur lesquelles ils pourraient s'exprimer.

- Animateur (annonce et introduit le déroulement de l'événement)
- Ce que nous avons appris
- Quels ont été certains de leurs défis ?
- Qu'est ce qui suit ? (exemple : des projets visuels à réaliser en groupe dans le futur)
- La prière
- La lecture biblique

Vous pourriez les aider s'ils ne savent pas quoi dire.



INSTALLATION

Quand la salle ou l'espace est décoré, assurez-vous que tous les équipements sont installés pour la projection des vidéos. Assurez-vous que toutes les vidéos ont été montées et enregistrées afin de pouvoir les présenter. Si vous maîtrisez PowerPoint, vous pourriez créer une page qui contiendrait toutes les vidéos des histoires bibliques à présenter.

LE SHOWCASE



PROGRAMME TYPE DE L'EVENEMENT

- Prière d'ouverture-(vous pourriez inviter un ministre, un pasteur ou un leader qui a supervisé les enfants que vous formez).
- Les chants
- Un diaporama (une courte vidéo de photos des enfants prises lors de la formation).
- Présentation de « Drachme perdue » (par un enfant)
- La vidéo de la Drachme perdue (une video prise des leçons 5 et 7 si possible)
- Les vidéos du Kidshubs (un enfant de chaque groupe pourra présenter et expliquer leur vidéo).
- 2 enfants partagent ce qu'ils ont appris.
- Message ou prédication
- Distribution des attestations (aux enfants pour la fin de la formation Kidshubs Media, si nécessaire)
- Video finale (il peut s'agir d'un dessin animé biblique du site www.max7.org ou une video du groupe Kidshubs.
- Prière de clôture.

| ACTIVITES RECREATIVES ET JEU POUR UN GROUPE | |
|---|---|
| Miroir | en groupe de deux, une personne joue au miroir. Exemple : se lever le matin, un clown qui se maquille. |
| Ecris Ton Nom | à l'aide du doigt, du coude ou du pied. |
| Patate Chaude | dans un cercle mimer un objet qui fait le tour changeant de forme selon l'imagination de chacun. |
| Hello – hi | '« Hello » (faire un signe de la main) et répondre « Hi » (téléphone à l'oreille). Modifier le ton et la vitesse. |
| Mettre Les Lacets | en groupe de deux mettre les lacets de l'un de vous en utilisant chacun une main. |
| Chant De La Banane | <p>Paroles de chant (avec actions). Chanter ou psalmodier la chanson et changer à chaque fois le verbe d'action : Unissez-vous Bananes de toute la terre !</p> <p>Then you peel banana peel peel banana, then you peel banana peel peel banana...</p> <p>Then you slice banana slice slice banana, then you slice banana slice slice banana...</p> <p>Peel (décrire le geste d'éplucher la banane de la main droite puis de la main gauche)</p> <p>Slice(faire le geste de couper en tranches en joignant les genoux)</p> <p>Mash(battre les poings)</p> <p>Fry(Indonésie mimer le geste de frire avec la main)</p> <p>Shake(Ukraine- mimer l'action de secouer un milkshake ou un cocktail).</p> <p>Eat(mains en l'air, faites venir la main à la bouche. Alterner le mouvement)</p> <p>Go bananas (à la folie).</p> |

| | |
|-----------------------------|--|
| Trainer! | trainer, les pouces levés, les poignets joints, les coudes joints, les genoux, les orteils, le derrière en l'air, la tête derrière, la langue dehors. |
| Dum dum dee-dum | Dum dum dee dum(un main presse le nez et l'autre touche l'oreille opposé(la main gauche touche l'oreille droit et vice-versa) Dum dum dee da dum(de plus en plus rapide et fort Indonésie). De l'Ukraine, en cercle, cogner son genou contre celui de son prochain |
| Ceci-Cela | le dirigeant fait un nombre d'action en disant ceci, ceci, ceci, ceci, cela... (les enfants l'imitent quand il dit ceci mais pas quand il dit cela (tout comme le jeu Jacques a dit) |
| Molecules En Mouvement | bouger mais il ne vous est pas permis de toucher un autre. Nager, sauter, bouger d'un coté, imiter crabe, courir(le leader peut progressivement rétrécir l'espace) |
| Karaté Mexicain | en groupe de deux 1-2-3 partez ! Chaque personne met un certain nombre de doigts. La première personne à découvrir la somme de ses doigts plus ceux de l'autre gagne. |
| Papier, Ciseaux Caillou | à jouer à deux ou en groupe. Papier (la main plate), caillou (poing fermé), ciseaux (l'index et le majeur en forme de lames d'une paire de ciseaux). Quand on compte à trois, deux joueurs tendent leur choix. caillou bat ciseaux(le caillou émousse les ciseaux), ciseaux battent papier(les ciseaux coupent le papier), papier bat caillou(le papier emballé le caillou). Le jeu en équipe C'est pendant le jeu d'équipes qu'il arrive qu'une paire joue au papier, aux ciseaux et caillou. Leur résultat entraîne qu'une équipe poursuive, chasse et touche l'autre. Les gagnants poursuivent les perdants. Le jeu s'arrête quand une équipe n'a plus de joueur ou quand le dirigeant met fin à la partie. |
| Mouvement Lent- Tres Rapide | Tourner vite- tourner lentement- s'arrêter |
| Machine Humaine | une personne crée un mouvement et un bruit qui l'accompagne, quand elle commence par faire le bruit et l'action qui lui est associée, un autre imagine une action et un bruit qui peut-être ajouté à ce qui se fait. Les autres s'ajoutent progressivement à la machine humaine jusqu'à ce qu'ils n'en fasse tous partie. |
| Soutenez-Vous | à 2, 3, 4, 5 ou à 6...se tenir par les mains ; les pieds se touchant au milieu |

| | |
|-----------------------------|--|
| Passe Le Message | faire passer un message jusqu'à la tête du rang en dessinant sur le dos de la personne de devant. Cette dernière imagine ce qui a été dessiné dans son dos et essaie de le transmettre la personne suivante(en dessinant dans son dos) et ainsi de suite. La personne de devant lève sa main et devine ce qui à été dessiné dans son dos. Exemple: triangle, visage souriant, banane , montre... |
| La Date Sur La Piece | donner à chaque participant une pièce de monnaie. Chaque personne devra rencontrer quelqu'un qu'il ne connaît pas et partager un souvenir ou quelque chose qui s'est passée dans sa vie au cours de l'année inscrite sur la pièce de l'autre. Après avoir fait cela, il peut aller à la recherche d'une nouvelle personne avec qui parler et partager une expérience personnelle. Accorder 5 minutes pour tout ceci. |
| Actions Et Noms | former un grand cercle. Chacun pense à une action qu'on peut exécuter quand on mentionne son nom. La première personne dans le cercle donne son nom et exécute l'action. Tout un chacun répète le nom et l'action. La seconde personne à gauche dit son nom et exécute son action. Ensuite chaque personne reprend son nom et son action ainsi que le nom et l'action de la première personne. Continuer ainsi dans le cercle jusqu'à ce que tout le groupe soit entrain de répéter le nom et l'action de chacun. Le jeu deviendra de plus en plus rapide et actif. |
| Le Rire Est La Seule Langue | imaginer que le rire est la seule langue que les gens puissent parler. Chacun dans la salle doit saluer les autres en leur serrant la main et en riant de sa propre manière. Aucune parole n'est permise. Permettre à tout le monde de circuler dans la salle et faire ceci pendant environ une minute. |
| Passe Le Rire | à ce niveau tu ne dois saluer seulement que si tu as été salué. Une première personne commence avec une poignée de main drôle et un rire. Toute personne qui à été saluée de cette manière par la première personne ou tout autre personne qui a été saluée peut faire passer le message. Combien de temps faut-il pour atteindre tout le monde dans le groupe? |
| Chercher Les Bonbons | éparpiller des bonbons emballés au sol. Bandez les yeux à certains et demandez- leur de chercher les bonbons sans qu'on les aide. Après une durée de 60 secondes demandez à des volontaires de venir en aide à ce qui ont les yeux bandés en leur indiquant les directions mais en évitant toutefois de les toucher. Au bout de 60 autres secondes demandez aux volontaires de les prendre par la main pour les conduire vers les bonbons. |
| Quel Etait Mon Préféré ? | A chaque que le formateur fait une affirmation chaque participants se déplace vers le coté de la salle qui montre ce qu'il ou elle préfère. Par exemple « vas à gauche si en tant qu'enfant tu aimais la crème ou à droite si tu préférais les fruits. Servez-vous du tableau ci-dessous, vous pouvez ajouter vos propres idées. |

| | | Vas à gauche si ... | Vas à droite si ... |
|------------|--|--|--|
| | | Tu aurais aimé aller au zoo | Tu aurais aimé qu'on te donne un jouet |
| | | Tu aurais aimé fabriquer ton propre jouet | Tu en as acheté la majorité |
| | | Tu te rappelles bien de ton enfance | Tu te rappelles peu |
| | | Tu aimais aller à l'église | Tu n'aimais pas ou n'es jamais allé à l'église |
| | | Tu aimais être seul | Tu aimais être avec les autres |
| Contagieux | | <p>Choisir une personne qui se tienne au milieu de la salle tandis que les autres sont dispersés tout autour. Que tout le monde fasse le mort (ils sont toujours debout). Il ne doit avoir ni mouvement ni bruit.</p> <p>Expliquer leur que la personne du milieu a une maladie contagieuse dont tout le monde dans la salle peut-être infecté.</p> <p>Et la maladie ne peut-être transmise que par le toucher.</p> <p>Quand la personne du milieu touche ou cogne une personne dans la salle cette dernière revient immédiatement à la vie en étant infectée.</p> <p>Tout le monde doit copier exactement ce que la personne infectée fait, en mouvement comme en bruit.</p> <p>Par exemple la personne du milieu peut-être atteinte du battement des mains.</p> <p>Pendant qu'il bouge et touche les gens, tout ce qu'il touche revient à la vie et commence par battre les mains.</p> <p>Reprendre la partie 2 ou 3 fois.</p> <p>Vous pouvez le faire avec le rire, une démarche folle, en chantant, en éternuant, en faisant un mouvement de danse ou laisser la personne choisir sa propre maladie.</p> | |