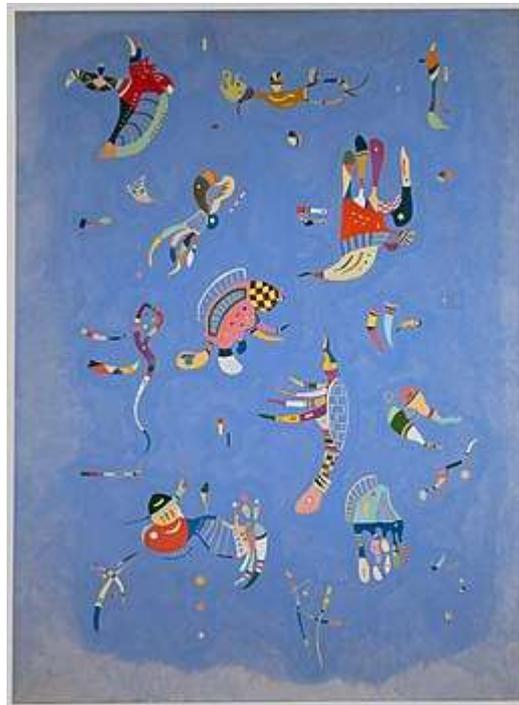


Bleu de ciel, Kandinsky



Bleu de ciel, Vassily Kandinsky - 1940

©https://fr.wikipedia.org/wiki/Bleu_de_ciel

Pratiques artistiques

- Créer un monde flottant

Demander aux enfants de choisir une couleur qui fera sens pour créer un fond : le vert pour la forêt, le bleu pour la mer, le blanc pour la banquise, le bleu foncé pour le ciel la nuit, etc.

Chercher le plus de nuances et valeurs de la couleur choisie (peinture : mélanges des couleurs primaires + blanc).

▶ Exemple avec le bleu : dans le bleu primaire (cyan) plus ou moins de blanc. Dans le bleu primaire (cyan) un petit peu de jaune pour obtenir des bleus turquoise, un petit peu de rouge pour obtenir des bleus Outremer.

Remplir complètement le format choisi avec l'ensemble des teintes réalisées par mélanges. Créer des effets de matière en changeant d'outils (brosse, pinceau mousse, doigt, éponge).

Inventer des formes animales comportant des morceaux d'animaux très différents (de l'éléphant à la fourmi), ajouter des éléments technologiques (antennes de télé, roulettes, etc.)

Choisir trois couleurs contrastant avec la couleur du fond, colorer au feutre.

Découper les dessins, les coller sur le fond. Donner un titre.

- Abstrait

Préparer un fond à la peinture (éponge, amidon...) Imaginer des formes abstraites de 3 grosseurs. Les colorier (donner des contraintes : couleurs obligatoires, transparence, nombre de pattes...). Les découper. Associer ces formes sur le fond.

- Suspendre

Réaliser des objets en pâte à modeler, pâte à sel. Les peindre. Les accrocher par des fils à pêche devant le fond.

- Le nuancier bleu

Préparation de la peinture bleue, ajout de blanc par touches sur le papier. Essai de différents bleus plus ou moins clairs selon la quantité de blanc ajoutée. Tracer de grandes bandes horizontales, les unes au-dessous des autres : Fabrication d'un nuancier "bleu". Utiliser rouleaux, éponges et pinceaux de tailles différentes.

- Découpages créateurs

Faire des fonds. Découper dans des papiers de matières et de couleurs différentes des formes. On peut utiliser du papier cadeau, des pages de magazines, du papier calque, de soie, affiche, etc. Voir apparaître pendant le découpage des formes, des animaux fabuleux, et accentuer les arrondis et les coups de ciseaux pour révéler une créature imaginaire.

Collage des formes, réparties dans l'espace ou concentrées. Rechercher les emplacements et l'agencement des différentes formes à coller avant de les coller : en fonction de leur forme mais aussi de leur couleur ; les mêler, les séparer, les ordonner, les disperser... Observer plusieurs possibilités avant d'en choisir une que l'on collera.

- Formes et volumes

Créer des formes en aplat (carton) ou en volumes (boîte à chaussures), peindre sur chacune des formes ou des faces des volumes, une couleur différente à chaque fois (faire varier nuance et valeur). Chercher un assemblage en collage ou en empilement qui propose une créature imaginaire.

- Le faux Kandinsky

Copier tous les éléments de ce tableau (chaque élève en réalise trois ou quatre). Un autre groupe d'élèves travaille un fond de grande dimension.

Collectivement, répartir la moitié des formes copiées d'une façon aléatoire.

Rechercher une créature fantastique (ou plusieurs) dans la lecture, puis accentuer cette image en collant les formes restantes. Trouver un titre.

Objectifs pédagogiques en arts visuels / arts plastiques

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (BO n°2 du 26 mars 2015)

L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

Programmes 2020 de l'école élémentaire - Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2020 de l'école élémentaire - Cycle 2

Expérimenter, produire, créer

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.
- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2020 de l'école élémentaire - Cycle 3

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Domaines du socle : 1, 3, 5