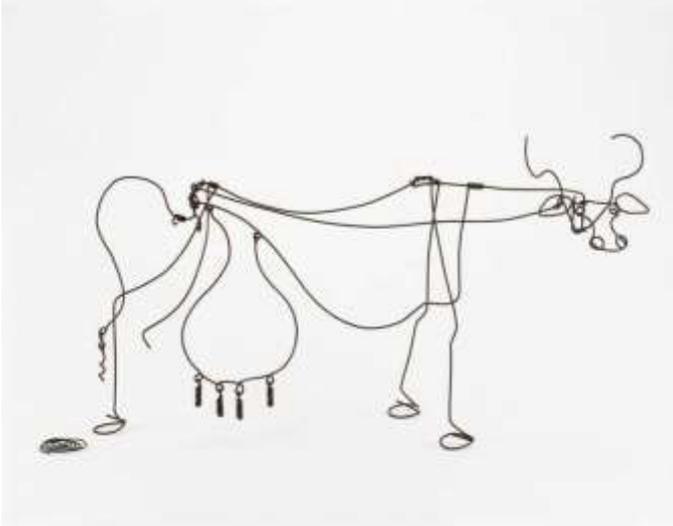


## Fil de fer - Calder



Cow, Alexander Calder - 1926

© <https://www.wikiart.org/en/alexander-calder/cow-1926>



Joséphine Baker (III), Alexander Calder - 1927

© <https://www.wikiart.org/en/alexander-calder/josephine-baker-iii-1927>

## Pratiques artistiques

### 1 - Aborder une œuvre

Présenter les photos des sculptures. Observation, langage, description, autour :

- des formes,
- des matériaux,
- des techniques utilisées
- des pleins, des vides,
- de l'ombre et de la lumière.

### 2 - Dessiner des personnages en mouvement

Imaginer ce que fait son personnage (attitude, activité sportive, etc.). Se construire une image mentale bien précise avant de commencer son dessin (échanges oraux et travaux d'écriture préalables souhaitables).

Au crayon à papier, d'un seul trait, sans lever le crayon, dessiner son personnage ou son animal.

Sur une feuille de format A3, à la craie, refaire le même dessin.

### 3 - Dessiner dans l'espace avec du fil électrique

Tordre du fil électrique pour modeler des formes humaines ou animales. Donner du mouvement, exagérer certain détail (une queue très longue, des oreilles pendantes, etc.). Utiliser des fils électriques de différentes couleurs pour les détails ou accessoires.

Construire un espace en fil de fer (sorte de parallépipède rectangle) pour y suspendre des animaux fabriqués en fil électrique.

S'intéresser à l'éclairage pour jouer avec les ombres.

Observer les effets produits.

# Objectifs pédagogiques en arts visuels / arts plastiques

## 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*