



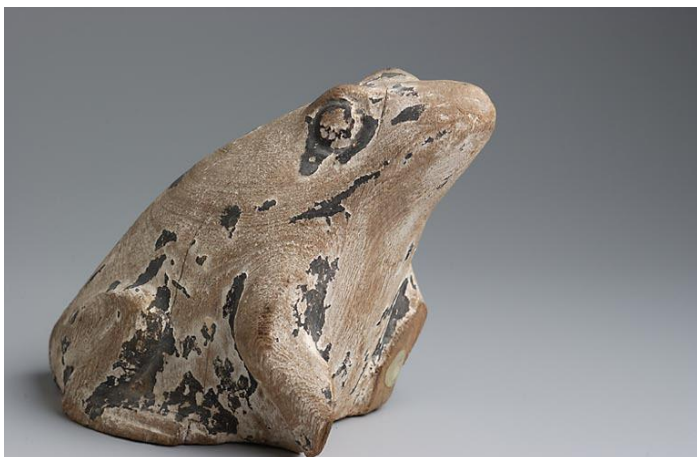
Le voyage - cycle 2

L'Afrique de Zigomar

Vers l'histoire des arts



Le bestiaire



Grenouille - bois
Antiquité égyptienne



Grenouille - Faïence siliceuse
Antiquité égyptienne



Grand ours blanc, Pompon - 1922



La banquise égarée, Joanna Hair - XXème siècle
céramique raku



Sauvez l'Antarctique, Nicole Morello - 1998
Livre peint et découpé (détail)



Deux profils et deux corbeaux, Daniel Tremblay - 1982
Fausse ardoise, perles, corbeaux en plastique



paysages



La Mer de glace, Caspar David Friedrich
1824



Homme attaqué par un jaguar, Le douanier Rousseau
1910



Igloos - Mario Mertz - 1982 et 1984. pierres, métal, verre.

pratiques artistiques

• ABORDER UNE ŒUVRE D'ART

Lire un cartel

Déterminer précisément le nom et le prénom du peintre, à quoi correspondent les différentes dates ? Reconnaître le titre (en *italique*). Matière et dimensions.

Lire un tableau

- Chaque enfant de la classe pose une question (à la classe ou à un autre enfant) sur une peinture ou sur un cartel (la réponse est dans l'œuvre ou sur le cartel).
- Donner le nombre de personnages visibles dans telle peinture ou dans l'ensemble de l'exposition.
- Faire la liste des objets visibles dans telle peinture ou dans toutes les œuvres.
- Inventer un dialogue entre les personnages d'une œuvre.
- Choisir un tableau. Dire ce qui s'est passé avant le moment représenté dans cette œuvre et ce qui se passera après.
- Donner aux enfants une liste d'objets, personnages, couleurs ou éléments, et indiquer à quel tableau cela correspond.
- Ecrire ou faire écrire par les enfants la description d'un tableau, le retrouver.
- Donner aux enfants un ou plusieurs détails d'une œuvre, donner son titre.

Lire une œuvre partiellement cachée

- Qu'y a-t-il sous le cache ? Faire des hypothèses, les justifier.
- Dire quelle est la couleur de la forme cachée, connue ou pas.
- Donner aux enfants une photocopie noir et blanc de l'œuvre, leur demander de la colorier ou de nommer les couleurs possibles du tableau. Comparer.

• TRAVAILLER Á PARTIR D'UNE ŒUVRE

Faire du sens

- Trouver un titre, le justifier par une phrase, une histoire, un poème, un acrostiche.
- Réunir deux tableaux par une histoire.

Le détail

Sur un petit format (seizième de format raisin ou 10 x 15 cm), reproduire un détail du tableau, choisi en faisant glisser sur la reproduction une fenêtre en carton (plus le détail est abstrait plus c'est facile). Présenter ensemble tous les détails reproduits à partir du même point de départ.

La liste des couleurs

Etablir la liste des couleurs de l'œuvre choisie, déterminer la quantité relative de chaque couleur, rechercher les contrastes, les harmonies.

Décalquer

Avec du papier calque ou par reprographie, réunir sur un même support plusieurs détails issus d'au moins trois tableaux. Mettre en couleurs avec les teintes d'une quatrième reproduction.

L'agrandissement

Reproduire un détail en très grand, choisir un sens (horizontal ou vertical), trouver un titre.

L'anachronisme

Exemple : représenter un objet moderne (voiture, avion, machine) avec les couleurs et les matières des artistes de Lascaux.

- **TRAVAILLER EN TROIS DIMENSIONS** (volume et sculpture)

Le modelage

Isoler une partie, un détail d'une image et la reproduire en modelage (pâte à modeler de couleur, pâte à sel ou autres produits à modeler). Installer chaque petite sculpture sur un socle (petite boîte en carton peinte ou enveloppée de papier).

Modeler un personnage ou un animal trouvé dans une œuvre, l'installer dans une boîte en carton, créer son environnement (découpage dans des revues, modelage).

Les plans

Réaliser le diorama d'une œuvre d'art : déterminer tous les plans, de l'arrière-plan (exemple : le ciel) au premier plan (exemple : un personnage). Les découper dans du carton, les colorer et les présenter sous la forme d'un diorama, c'est à dire verticalement, et en laissant un espace entre eux, afin de recréer l'effet de profondeur.

Le bas-relief

Idem travail précédent mais au lieu de présenter les plans verticalement les coller à plat les uns sur les autres en commençant par l'arrière-plan qui donc occupe tout le support.

Le bas-relief en bois : sur une planche, clouer ou coller des morceaux de bois (de différentes formes et épaisseurs et en superposition éventuellement pour plus de relief). Peindre dessus des formes découvertes dans des reproductions d'œuvres d'art (travail parfaitement adapté à l'art abstrait) ou peindre le tout avec les couleurs d'une reproduction choisie par la classe.

Le totem

Empiler des boîtes en carton, réaliser ainsi un grand totem. Sur chaque face des cartons, peindre des détails trouvés dans des œuvres d'un même peintre (exemple : le totem Matisse).

Empiler des boîtes en carton, travailler chaque face avec une seule couleur choisie dans la liste des couleurs d'une peinture. Autant de couleurs dans l'œuvre, autant de faces de carton à travailler.

L'œuvre en boîte

Dans une boîte à chaussures, recréer l'univers d'une peinture. Peindre la boîte avec les couleurs de la peinture, coller à l'intérieur des images de revues rappelant le thème de l'œuvre de départ. Disposer des matières, des objets ayant un rapport avec le tableau (exemple pour un paysage : des cailloux, du sable, de la terre). Pour une œuvre abstraite, installer dans la boîte des modelages en trois dimensions de formes de l'œuvre en deux dimensions donc.

Le catalogue de matières

Sur un grand support rigide (carton, bois), tracer la composition (les grandes lignes) d'une œuvre d'art choisie par la classe. Remplir par collage chaque espace par des matériaux très divers (papier, carton, plastique, tissu, etc.) de la couleur de cette partie de l'œuvre. Il ne doit pas rester d'espace vide entre les collages, pour cela peindre ou colorer les blancs entre les collages, ne pas hésiter à légèrement déborder (ça assure une certaine unité) et pourquoi pas à cerner d'une couleur très contrastée, chaque grande zone de couleur.

Bonjour Monsieur Giacometti !

Avec des brindilles ou de petites baguettes de bois, réaliser des personnages, animaux ou volumes architecturaux dans l'idée de Giacometti (disproportion des membres, élancement des corps, caractère filiforme de la silhouette). Réunir les différents morceaux de bois par de la pâte à modeler ou du scotch entouré ensuite de bandes plâtrées.

Objectifs pédagogiques

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 2016 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'arts.
- 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'arts, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Domaines du socle : 1, 3, 5