

Le voyage - cycle 1

Petite graine

Vers l'histoire des arts



L'arbre



Petit arbre, Egon Schiele - 1912



Forêt de bouleaux, G. Klimt - 1903



Une danse autour de l'arbre de mai,
Symbole du renouveau (illustration du XIII^e siècle)



Les jeux d'enfants



Maya à la poupée, Picasso - 1938



L'enfant au pâté de sable (détail), Bonnard - 1894



Jeux d'enfants - Bruegel 1560



Le bestiaire



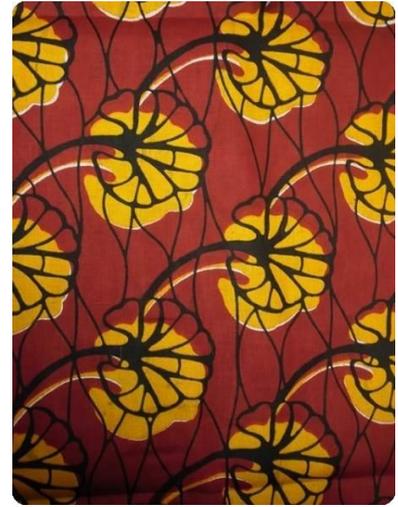
*Chat derrière un arbre
Marc Franz - 1910-1911*



*Oiseau et camélia
Hiroshige - 1832*



Les tissus



Les tissus africains

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 À 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

Programmes Cycle 1 - 2015

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

Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet.
- Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés : dessin, peinture, volume...
- Décrire une image et exprimé son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- L'enseignant invite les élèves à expliciter leurs choix, à formuler ce à quoi ils pensent et à justifier ce qui présente à leurs yeux un intérêt.