

La



Animation du mercredi 16 janvier et du 20 février 2019 pour
HG26 Lèguevin cycle1 MF Archen CIDEAV
marie-francoise.archen@club-internet.fr



B.O.

Une école qui organise des modalités spécifiques des apprentissages

- Apprendre en jouant
- Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes
- Apprendre en s'exerçant
- Apprendre en se remémorant et en mémorisant

B.O.

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

- Développer le goût pour les pratiques artistiques
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix

Les productions plastiques et visuelles

Dessiner

S'exercer au graphisme décoratif

Réaliser des compositions plastiques planes et en volume

B.O.

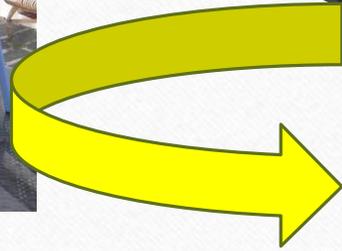
Ce qui est attendu à la fin du cycle 1 (ext.)

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- 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.

Appréhender l'objet avec ses sens

Forme,
couleur,
texture, poids,
volume, odeur





Regarder / Dessiner

Placer l'objet sur un support en hauteur

Se répartir tout autour

Dessiner (papier format 8X8 cm) pour faire émerger les différents points de vue



Des dessins



Dessiner avec des chaînettes



Explorer les différentes fonctions possibles de cet objets

Faire des photographies



Un déclencheur

Un album





Un déclencheur: **une reproduction projetée de l'œuvre d'un artiste**
Parler, décrire ce que l'on voit...



Robert Stephan

Rapporter une photographie d'une chaise de la maison

- Parce qu'on l'aime bien
- Parce qu'elle est ancienne
- Parce qu'elle est dans le jardin, dans la salle de bain, dans la chambre...

Une recherche d'images dans des revues, des journaux, des catalogues



A partir des images

- Découper, coller
- Dessiner
- Photocopier

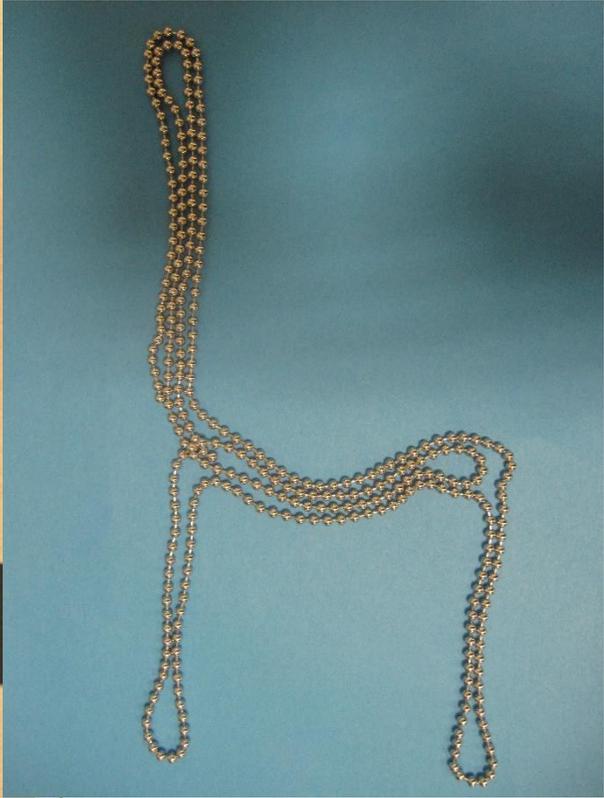
• Organiser quand on a repéré des « familles » selon:

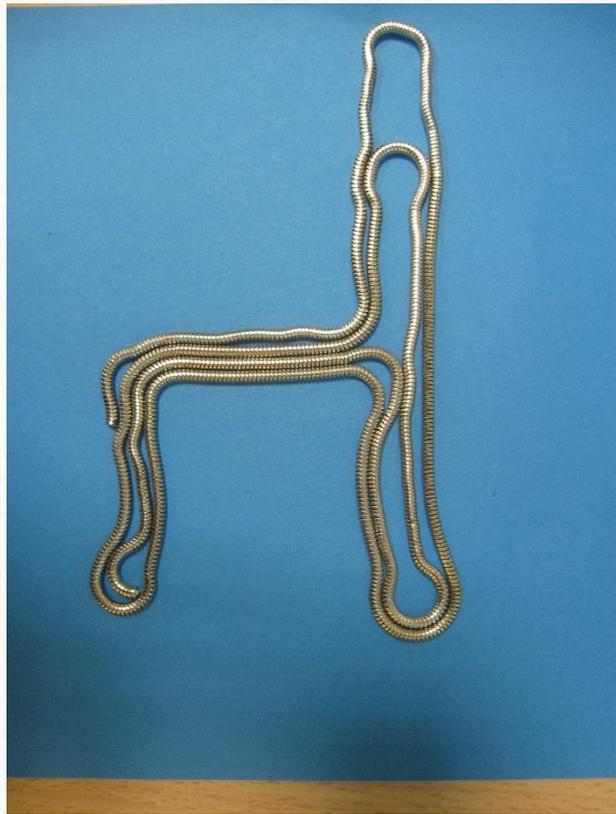
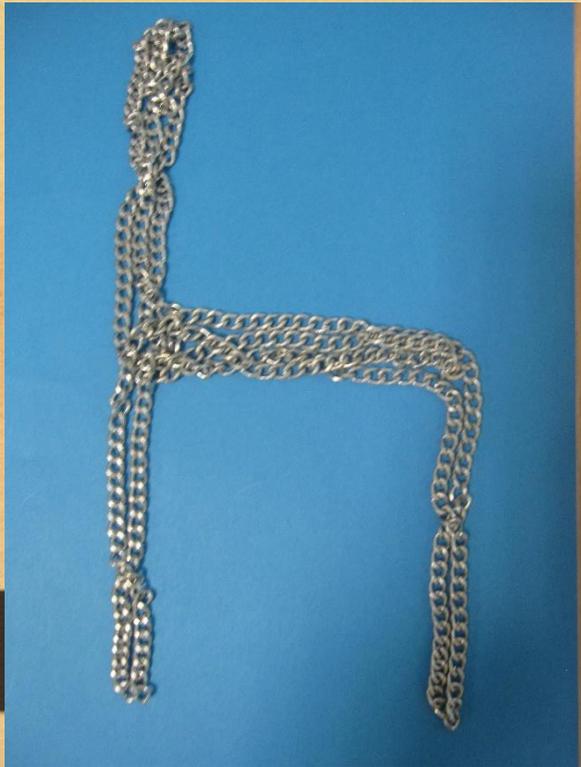
La forme, le style, la matière, la couleur, la fonction, le point de vue

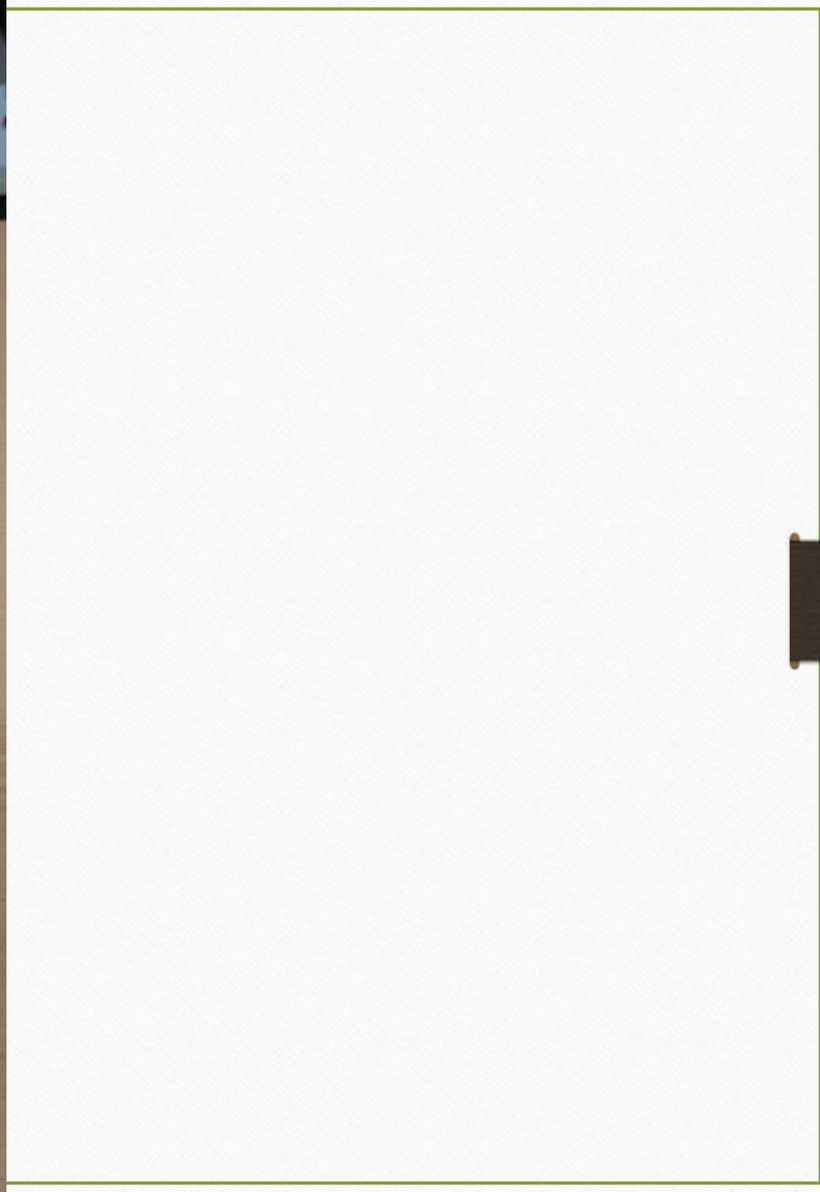
Transformer les **images** (à compléter)

Jouer avec la lumière

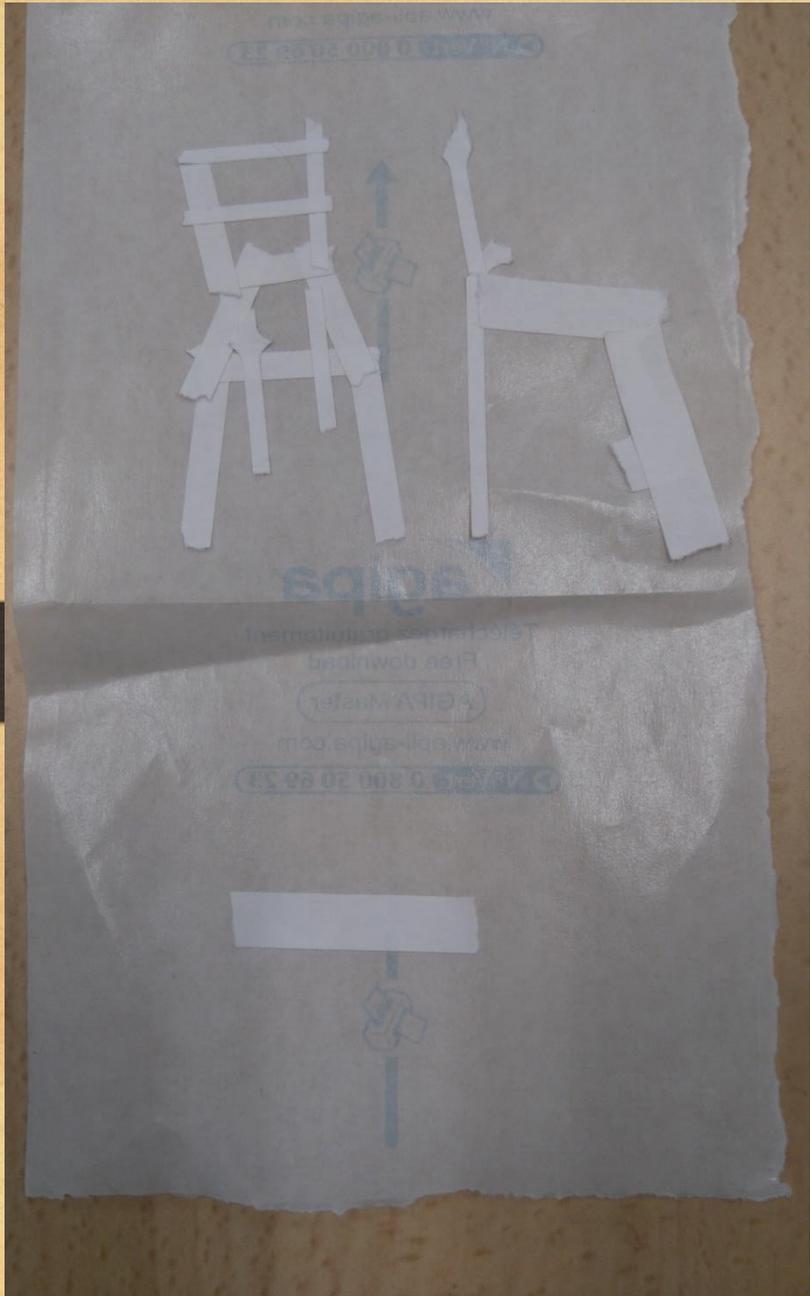












Composer

- Sur un fond de papier kraft, organiser des images et des dessins de chaises en jouant sur des formats différents ou identiques, en trouvant une organisation linéaire, spiralaire ou en forme de chaise !!! On peut aussi ajouter des mots...

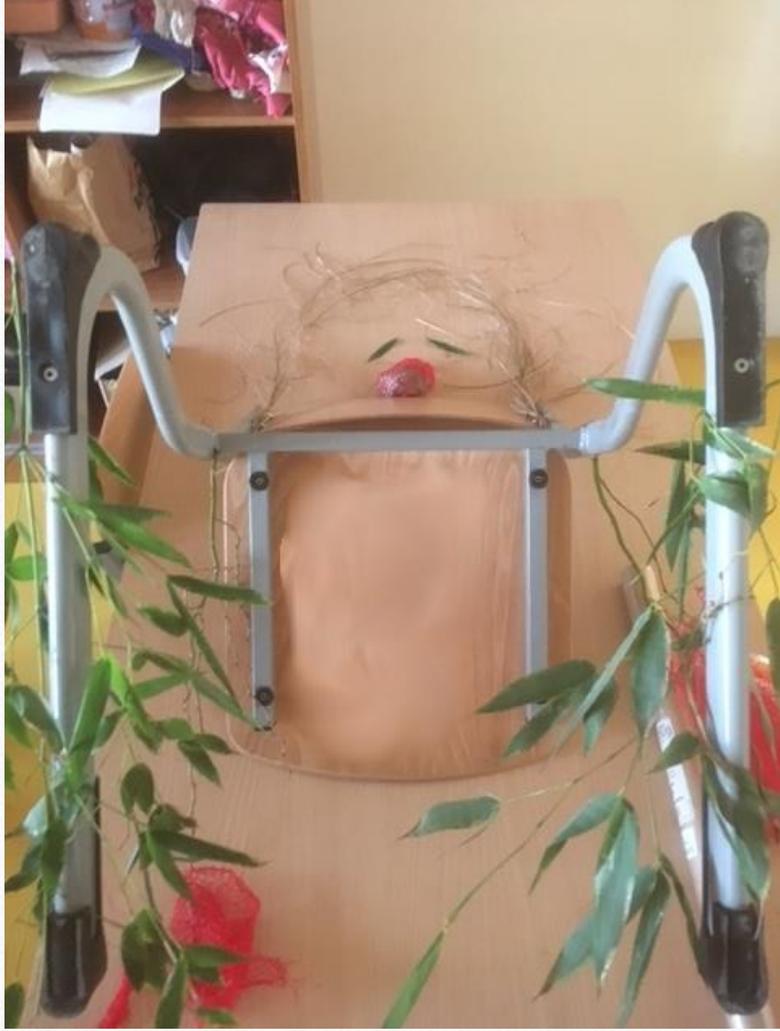
La



se transforme

Une nouvelle incitation

- Je suis un jardinier et ma chaise est devenue un jardin
- Je suis un roi et ma chaise est devenue un trône
- Ma chaise vit au fond de l'eau
- Ma chaise est devenue une maison
- Une chaise toute douce
- Ma chaise est comme un oiseau, elle vole
- ...







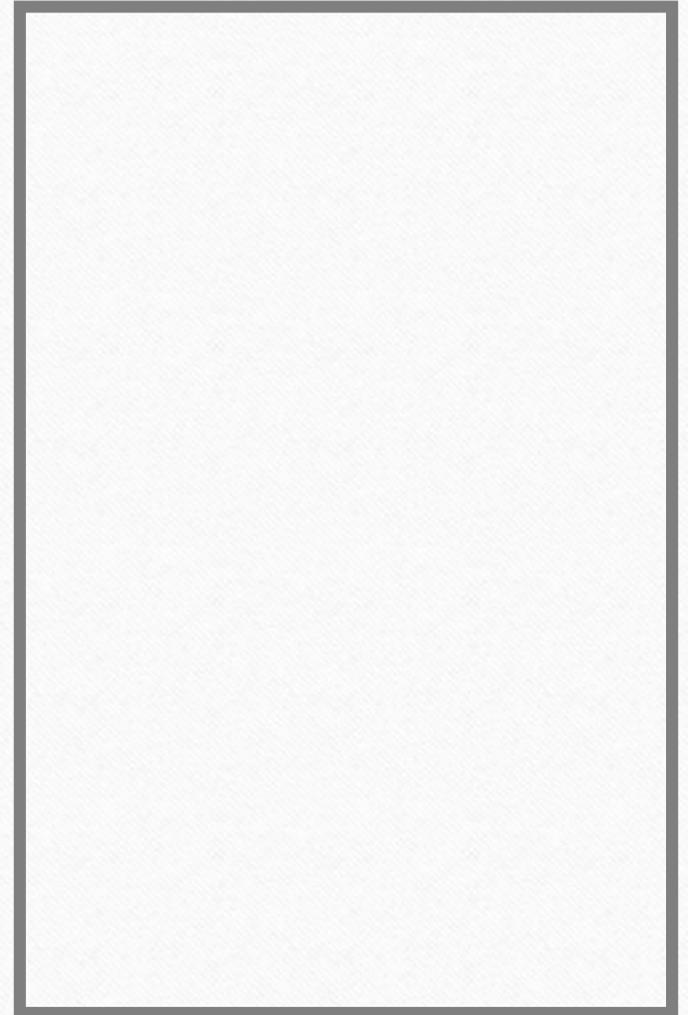
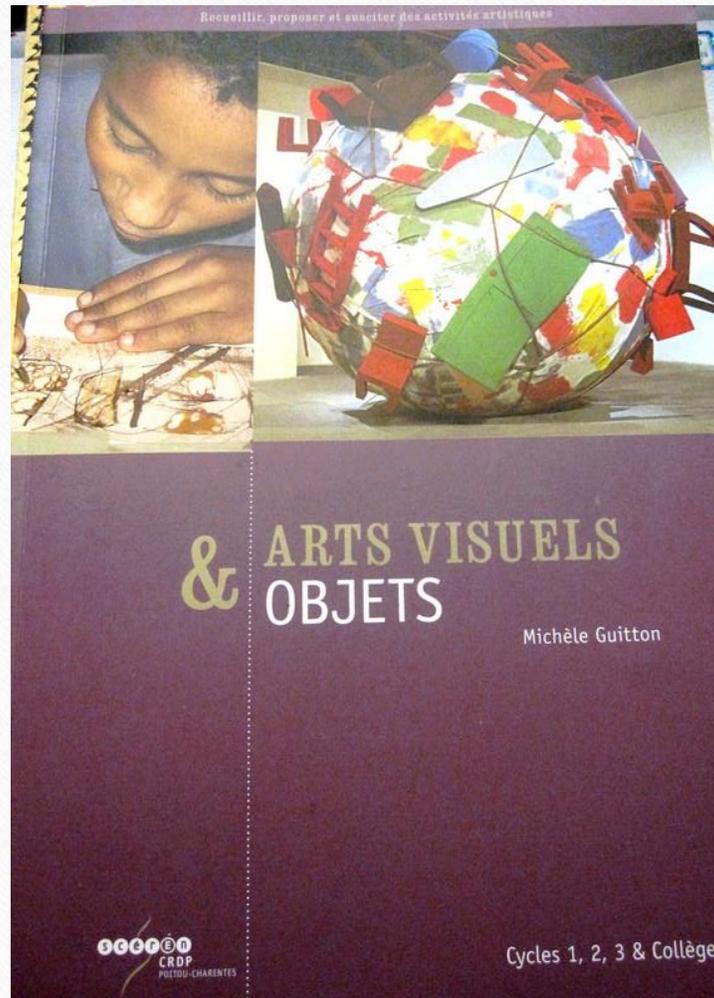
La pratique permet de:

Verbaliser en utilisant un lexique approprié

Lister:

- les verbes d'action,
- les matériaux,
- les outils
- l'intention et la réalisation (les écarts, les réussites)
- les difficultés rencontrées

Bibliographie



La recherche des matériaux

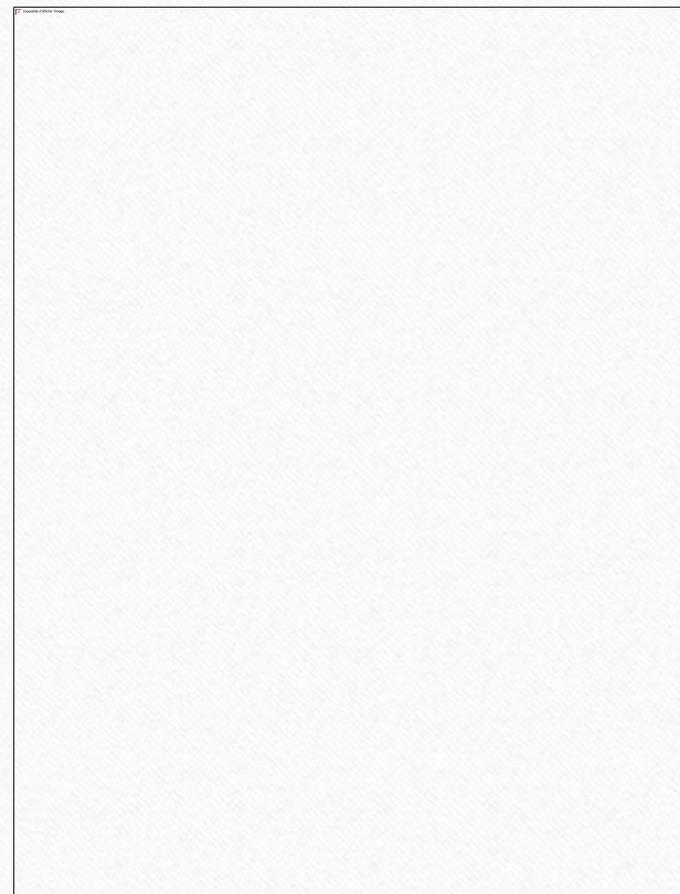
-Des feuillages,des écorces, de la mousse, des coquillages, des plumes...

-Des papiers de toutes sortes, du carton, des tissus, des petits objets (capsules, des bouchons...des petits jouets

-Des actions: emballer, envelopper, habiller

...pour inventer autre chose à partir de l'objet banal





http://www.crdp-strasbourg.fr/experience/oeuvre_frac_alsace/pdf/design_ta_chaise.pdf

Du côté des artistes

Le projet dans sa globalité ayant stimulé, à la fois, la curiosité, l'imaginaire et le plaisir de faire des enfants, il est temps de leur montrer ou de leur projeter des reproductions d'œuvres d'artistes qui se sont intéressés à la chaise !



Jonny Briggs



Magritte

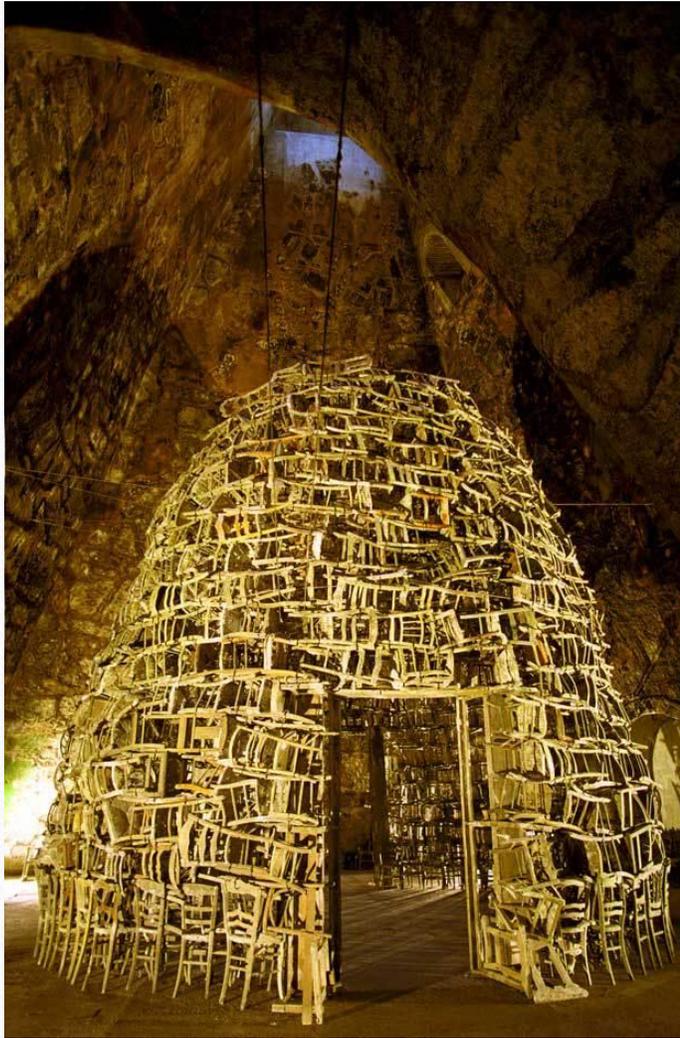


Picasso

Dubuffet



Kawamata



Arman

Les étapes de la démarche de création

Incitation

Exploration

Composition

Structuration

*La mémoire
du projet*