

## MERCREDI 9 JANVIER

### RENCONTRE AVEC L'ŒUVRE D'ART

1. COMMENT OBSERVER ET DECRIRE UNE ŒUVRE D'ART : MISE EN SITUATION
  - Travail par groupe, chaque groupe devant préparer et présenter une œuvre (15 minutes) de façon particulière, originale sous forme de jeu
  - Présentation des groupes
  
2. ECLAIRER LES CONNAISSANCES PAR LA PRATIQUE : ATELIER DE PRATIQUE AVEC OUTILS, SUPPORTS ET TECHNIQUES VARIES
  - Atelier à partir des œuvres vues :
  - La grande vague de Hokusai
  - La Vénus de Milo
  
3. REFLEXION SUR LE PROJET MUS'ART
  - Définir les objectifs particuliers d'apprentissage
  - Programmer les actions

## **PRESENTER L'ŒUVRE DE FAÇON DIFFERENTE**

- Fragmenter l'œuvre

**LE TROU** : Pratiquer un trou rond ou carré dans une grande feuille qui masque largement la reproduction. Puis promener le cache pour découvrir l'œuvre peu à peu.

**LE VISEUR** : Fabriquer des viseurs cylindriques terminé à une extrémité par une fenêtre rectangulaire et proposer aux élèves une exploration par balayage à distance.

**L'EMBALLAGE** : Masquer un objet en volume (Statuette ou objet récupéré) à l'aide de bandes de papier ou de bande Velpeau. Les élèves feront des hypothèses sur la partie masquée que l'on dévoilera peu à peu en attirant l'attention sur la forme, la technique de mise en volume, le matériau, la couleur...

**LES FENETRES** : Choisir une œuvre qui comporte un grand nombre d'éléments recouvrir entièrement la reproduction d'un cache dans lequel on aura découpé des fenêtres numérotées. Ouvertes progressivement, elles laisseront apparaître le tableau.

**LE PUZZLE** : l'œuvre est découpée en morceaux.

Reconstituer le puzzle et identifier l'œuvre en recherchant dans des documents ou dans une série de reproductions.

Chaque enfant à un morceau de l'œuvre. A partir de l'indice en sa possession, il doit l'identifier parmi un jeu de plusieurs reproductions.

**LA DEVINETTE** : Choisir une œuvre qui comporte un grand nombre d'éléments . Un enfant choisit un personnage, un objet et le décrit aux autres en donnant des détails (forme, couleur, posture,...) et sa place dans le tableau (au centre, au premier plan),(emploi d'un vocabulaire plastique).

## **COMPARER DES ŒUVRES**

### **JEU DE L'INTRUS 1**

Présenter un ensemble de reproductions réunies selon un thème, un peintre, un genre ou un problème plastique (le cadrage par exemple) et donner un titre à la série. Glisser un intrus ou des intrus ; les élèves doivent les découvrir et argumenter pour défendre leur point **de vue**.

### **DECOUVERTE A PARTIR D'INDICES**

Dans une boîte, rassembler quatre ou cinq indices relatifs à un tableau (un mot, un morceau de tissu de la couleur d'un vêtement d'un personnage du tableau, la photo d'un objet présent dans le tableau. (Proposer aux enfants une série de reproductions dans la classe (environ une douzaine), leur demander de retrouver le tableau auquel il est fait allusion. Justifier.

### **JEU DE L'INTRUS 2**

Une douzaine de carrés sont extraits d'une œuvre et sont présentés dans le désordre sur une feuille photocopiée. Certains peuvent avoir gardé l'orientation initiale, d'autres pas ; un ou des intrus se cachent dans ces carrés. Il s'agit de le découvrir et de justifier sa réponse.

### **RECHERCHE D'UN DETAIL CACHE**

Le maître aura dissimulé une partie significative de l'œuvre. A partir de l'ensemble des éléments visibles, les enfants devront émettre des hypothèses sur ce qui pourrait être représenté sur cette partie cachée. Ils devront justifier leurs réponses.

## **JEU DE CARTES**

Distribuer des cartes détails d'une œuvre, demander à chacun de dire ce qu'il voit sur sa carte et ce à quoi cela le fait penser (ne pas insister si cela n'évoque rien pour l'enfant)

Quand chacun a bien observé sa carte, proposer la reproduction de l'œuvre.

Demander à chacun d'observer cette reproduction et de retrouver le détail de sa carte. Il faut que l'œuvre choisie soit riche de détails.

## **IDENTIFICATION D'UN ELEMENT A PARTIR DE QUESTIONS**

Disposer plusieurs reproductions de manière à ce que les enfants puissent les voir aisément (environ 6).

Demander à un enfant de choisir en secret un élément représenté dans un des tableaux proposés. Les autres élèves vont alors lui poser des questions, auxquelles il ne répondra que par oui ou par non, pour tenter d'identifier l'élément choisi.

## **IDENTIFICATION D'UNE ŒUVRE A PARTIR DE QUESTIONS**

Prendre un grand nombre de reproductions (cartes postales). Placer une reproduction sur chaque enfant sans que celui-ci puisse la voir (coller la reproduction dans le dos). Accorder une durée limitée aux élèves (pas plus de cinq minutes) pour qu'ils puissent s'interroger mutuellement sur les œuvres dont ils sont porteurs (limiter les réponses à oui ou non). Après cette période, récupérer les reproductions, les mélanger, les disposer sur des tables et demander à chaque enfant de retrouver la reproduction et l'œuvre dont il était porteur.

## **IDENTIFICATION DE PLUSIEURS ŒUVRES MELANGEES :**

Prendre 4 reproductions de même format que l'on possède en double (cartes postales ou photographies), les découper en un nombre de morceaux identiques, puis reconstituer 4 images en assemblant 4 mélanges des divers morceaux obtenus. Proposer ensuite un grand nombre de reproductions aux enfants (environ une vingtaine) leur demander de retrouver les quatre œuvres utilisées pour réaliser les mélanges.

## **LE TRI DE PUZZLES**

Fabriquer des puzzles en collant des reproductions sur du carton plume et en les découpant de manière géométrique. Les mélanger deux à deux et proposer aux élèves de les trier pour retrouver les fragments de chaque reproduction.

## **JEU DE KIM**

Ce jeu se déroule autour d'une œuvre présentant de très nombreux éléments. On observe l'œuvre. Ensuite dos à l'œuvre, on en décrit un maximum d'éléments.

## **INTERROGATION DU TITRE**

Seul le titre est visible. Les enfants doivent retrouver l'œuvre parmi d'autres à l'aide du titre.

## **TRAVAILLER LE HORS CHAMP**

Imaginer un environnement autour de l'œuvre.

## **DESCRIPTION A PARTIR DES COULEURS**

Un enfant fait face à l'œuvre. Les autres ne la voient pas. Un des aveugles cite une couleur, celui qui voit décrit alors les éléments de l'œuvre porteurs de cette couleur.

Renouveler pour plusieurs couleurs. Avant de montrer l'œuvre à tous, discuter avec les enfants pour leur faire décrire ce qu'ils imaginent.

## **ACTIVITES POSSIBLE DE MENER LORS D'UNE SORTIE DANS UN LIEU CULTUREL**

- **Parcours dirigés dans un musée**

- ❖ **Retrouver le tableau** dont on a:

- La photocopie d'un détail
- Une photocopie en noir et blanc
- Une carte postale
- Le titre...

- ❖ **La palette**

Devant l'œuvre originale, reconstituer à partir d'un nuancier fabriqué en classe la palette du peintre. C'est l'occasion d'un échange sur les notions de couleurs pâles/couleurs vives, couleurs sombres/couleurs claires, palette large/palette restreinte, contrastes forts/contrastés faibles.

- ❖ **Le traitement de la couleur**

Devant l'œuvre originale, distribuer aux élèves des calques sur lesquels on a photocopié la structure de l'œuvre observée. Chacun est chargé de colorer sur son calque une famille de couleurs présente dans le tableau. L'examen des calques mis côte à côte permet de percevoir les couleurs dominantes, leur localisation dans le tableau. La recombinaison par superposition des calques induit un nouveau regard de la part des élèves.

- ❖ **Le traitement des lignes**

Devant l'œuvre ou sa reproduction, distribuer aux élèves des calques sur lesquels on a photocopié la structure du tableau. Chacun est chargé de dessiner sur son calque, au feutre noir :

- Pour un groupe, tout ce qui est horizontal
- Pour le second, tout ce qui est vertical
- Pour le troisième, tout ce qui est oblique
- Ou tout ce qui est curviligne
- L'examen des calques mis côte à côte rend attentif aux lignes en « écho » qui provoquent une circulation du regard