

Rencontrer des œuvres d'art

Pourquoi ?

Pour enrichir l'imaginaire et la créativité

C'est le moyen privilégié pour que l'enfant ne reste pas au niveau d'images mentales stéréotypées mais aille vers d'autres modes originaux de représentation.

Pour éduquer le regard

Une lecture d'image bien menée apprend à poser son regard, à mieux voir, parmi la multitude d'images qui envahissent la vie de l'enfant d'aujourd'hui : lieux, personnages, éléments divers, couleurs, formes, matière, composition, ambiance, thème et sujet de l'œuvre... Ainsi les enfants de grande section sont-ils tout à fait capables de reconnaître les œuvres, donc le style de certains artistes ce qui est une réelle éducation du regard.

Pour développer et affiner la sensibilité

Eprouver et retrouver des émotions, écouter l'écho que les images ont en nous. S'exprimer, commenter, se souvenir, s'identifier, se projeter.

Pour un premier accès à la culture, au patrimoine

Connaître et/ou reconnaître quelques oeuvres, les nommer, entendre et peut-être se souvenir du nom de l'artiste, voir sa photo, ou son portrait, sa maison... Pour que l'art soit accessible à tous et non pas réservé à une élite.

" L'art n'est pas accessible par vertu ou don individuel, mais par l'héritage. "



Pierre Bourdieu

Quelle démarche en classe ?

➤ Séance TYPE / Ateliers de langage

Phases	objectifs	Temps
1. Rituels, jeux d'expression corporelle , action corporelle	Oser, créer une ambiance pour oser	10 min
2. Tissage : parler de ce qu'on a déjà fait	Rappeler l'antérieur	
3. Activité du jour : langage autour du support	Variables selon l'œuvre proposée	15 min
4. Passage à l'écrit, jeu de <u>catégo</u> , écriture inventée autour de l'activité	Réinvestir	10 min

➤ Démarche possible à mener /l'activité du jour :

- Décrire /nommer : Que vois-tu ? Que se passe-t-il ? Où cela se passe-t-il ?
- Interpréter : faire parler les personnages, pourquoi le personnage fait-il cela ?
- Imaginer : Quel film te fais-tu dans ta tête ?
- Ressentir : Que ressens-tu ? Qu'est-ce que ça t'a fait ? As-tu aimé ?

[Source : commission de travail du groupe Maîtrise de la langue 66 / ateliers de langage dont nous faisons partie](#)

Quelles pistes possibles pour découvrir une œuvre d'art ?

- 1. Décrire** : c'est s'approprier l'œuvre, nommer, construire des champs lexicaux.
- 2. Caches** ou fenêtres qui s'ouvrent : cacher ou ne dévoiler qu'une partie ; deviner, émettre des hypothèses, décrire, etc. ... ouvrir peu à peu, théâtraliser.
- 3. Provoquer l'observation fine** par une question ou une proposition de titre ou un mot, engager un débat.
- 4. Comparer deux œuvres selon « pareil/ pas pareil » :**
 - une citation (ex Matisse et Lichtenstein, nature morte avec bocal à poissons) poissons, bocal, feuillages se retrouvent ; la Mona Lisa de Warhol reprenant celle de De Vinci)
 - une même technique très identifiable (ex vitraux, photographie...)
 - une palette de couleurs similaire
 - une thématique commune : paysages, nature mortes, scènes mythologiques, etc
- 5. Raconter : Inventer** une histoire, rendre le tableau vivant (dialogues entre les personnages, théâtraliser)
- 6. Rentrer dans le tableau** : si tu entrais dans le tableau, que ferais-tu ? , Se projeter, s'approprier l'œuvre
- 7. Mimer** : ou « modeler » la position d'un autre.
- 8. Toucher** (quand c'est possible ! ex galerie tactile du Louvre, sculptures dans les jardins ou l'espace public ; bien sûr pas dans les musées) ; toucher des matériaux et trouver l'intrus ; comparer les textures, les reliefs par le toucher.
- 9. Les sens** : Rapports aux sens même quand cela est fait par l'entremise de la vue : ex des natures mortes type vanités, qui évoquent les 5 sens (on peut proposer des matières à toucher, des odeurs, des sensations de froid/chaud ; lisse/rugueux etc ; bruits ou sons des objets ; goûts...)
- 10. Croquis ou dessin** de détail (en ciblant bien la difficulté ou le temps à y passer, très court)
- 11. Point de vue** : Changer de point de vue, se mettre à la place d'un personnage

Source : http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/domaine/arts/arts.htm

Quelles pistes possibles avec les œuvres proposées pour les parcours débrouill'arts ?

Arts Visuels



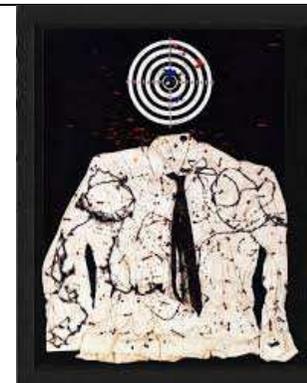
Objectif : Travailler sur l'empilement

Tâche : Faire des silhouettes humaines et s'inspirer de l'œuvre : les silhouettes s'entre mêlent.

Variante : Silhouette ou objet

Langage

2. Caches



Objectifs : Parler autour d'une œuvre d'art et faire des liens.

Tâche :

- * Découvrir uniquement la cible, demander aux élèves de quoi il s'agit.
- * Que se cache-t-il autour ?
- * Dévoiler la cravate ... d'autres fenêtres s'ouvrent. Qu'en pensez-vous ?

Langage

4. Comparer



Objectif : Echanges en mettant en résonance deux tableaux pour comprendre les œuvres

Tâche :

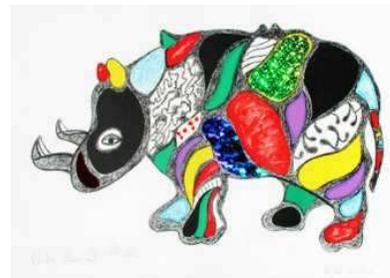
*Découvrir d'abord les constructeurs de Fernand Léger, demander aux élèves de quoi il s'agit. Provoquer l'observation fine (poutres , construction d'un bâtiment ; plusieurs hommes pour porter...)

* Dévoiler ensuite la photo des sculptures les nanas. Que voit-on ? que font les personnages des sculptures ? Laisser les deux œuvres côte à côte.

Comparer deux oeuvres selon « pareil/ pas pareil » ou faire parler les constructeurs aux nanas qui sont en bas ou les constructeurs entre eux qui parlent des nanas.

Langage

4. Comparer



Objectifs : Parler autour d' œuvres d'arts et faire des liens.

Tâche Proposer les deux œuvres en parallèle. Que voyez-vous d'identique ? (ce sont des animaux, on dirait que l'un est fait de morceaux de puzzle ...)

Que voyez-vous comme différences ? (un seul morceau, plusieurs ?)

Langage

5. Raconter, Inventer



Objectif : Libérer son imaginaire pour inventer une histoire.

Tâche : Raconter

Inventer l'histoire de cette arbre-fontaine.

Pourquoi cette fontaine a-t-elle plusieurs têtes de serpents ? Qu'est-il arrivé à cet arbre ?

Ex : une sorcière a changé les branches de l'arbre en branches avec têtes de serpents parce que

Langage

5. Raconter, Inventer



Objectif : Libérer son imaginaire pour inventer une histoire en respectant des contraintes.

Tâche : Inventer une histoire en utilisant les différents objets et personnes présentes sur l'œuvre. (dame (La Joconde) , les clefs, boîte de sardines)

Ou Des clefs pour quoi faire ?

Langage

5. Raconter, Inventer



Objectifs : Parler autour d'une œuvre d'arts et faire des liens. Inventer une histoire en respectant des contraintes.

Tâche : Raconter / Inventer une histoire, rendre le tableau vivant (dialogues entre les personnages) :

Ex : Imaginer ce que la femme sur le vélo peut dire à celle qui est allongée

Langage

5. Raconter, Inventer



Objectifs : Parler autour d'une œuvre d'arts et faire des liens.

Tâche : Trouver des activités, des champs lexicaux en rapport avec les jambes.

Que fait-on avec ses jambes ?

Langage

11. Point de vue



Objectifs : Parler autour d'une œuvre d'arts et faire des liens.

Tâche : Se mettre dans la peau d'un personnage
Ex : Imaginer ce que dit le joueur de basket ?
ou Imaginer ce que pense le joueur de basket ?

Langage (uniquement circonscription de Céret)

5. Raconter, Inventer



Objectifs : Parler autour d'une œuvre d'arts et faire des liens.

Tâche : Raconter

Un présentateur doit présenter le numéro de cirque : l'acrobatie à deux sur un cheval.
(possibilité de diffuser un extrait du « meilleur cabaret de Patrick Sébastien » pour que les élèves sachent ce qu'un présentateur fait)