

PISTE 3 : EDUCATION ARTISTIQUE : ARTS VISUELS	Zoom sur l'essentiel
→ OBJECTIFS PROJET : Pratiquer dans la voie des artistes de la Préhistoire (en relation avec l'histoire) Connaître les peintures pariétales de différents sites célèbres. Créer un musée de la classe. Participer à une œuvre collective : la réalisation d'une fresque murale. → MATERIEL : feuilles blanches et de couleur (formats variés), argile, crayons gris, gommes, peintures à l'eau et à l'acrylique, gants en plastique, sacs poubelles (tabliers), chiffons, pinceaux divers, brosses, craies blanches (tableau), récipients divers avec couvercles (mélange, eau), scotch, pâte à fixer, ciseaux,... → DEROULEMENT : période correspondant à un module, soit cinq semaines.	Dessiner Peindre Donner du volume Connaître des oeuvres Musée de la classe Réalisation collective

1) Créer un musée de la classe :

Une ambition modeste pour un espace occupé par les créations des élèves et les rencontres avec des œuvres d'artistes. L'idéal serait de permettre un minimum de déplacement, circuler autour de tables de différentes hauteurs, lever les yeux vers les affichages, toucher, disposer d'un paravent et varier la disposition, etc. Il s'agit d'**un lieu de rencontres, artistique, poétique**. Les objets exposés ne sont pas voués à la permanence, ils sont remplaçables, et eux-mêmes modifiables... Quel intérêt ? **Un lieu d'échange en mouvement, un lieu reconnu dans la classe, investi par les élèves, un lieu de vie sollicité par la nouveauté, le renouvellement, un lieu de culture.**

2) Participer à une œuvre collective : la réalisation d'une fresque murale.

En relation directe avec la partie **Préhistoire** abordée au cours du premier trimestre : *de quels témoignages humains disposons-nous ?*

Un inventaire des connaissances des élèves est dressé, les pistes sont explorées en HISTOIRE, nous retenons "les peintures dans les grottes", "les statues", "les outils".

Notre choix n'étant pas de reproduire en des termes comparables les œuvres des Anciens, les questions relatives au rendu figuratif sont immédiatement posées, les réponses offrent plusieurs aspects intéressants : dessiner à partir de l'élément vivant observé, en présence (déplacement au zoo); dessiner en copiant une image composée (photographie); dessiner en observant un animal de forme réduite (animal en plastique) en le disposant sous un certain angle.

Les esquisses et les essais sont nombreux. La perception est également pensée à travers le volume, le toucher de l'argile, et sa transformation : une étape essentielle, qui aide au tracé sur papier.

Il est possible de collecter une banque d'animaux dessinés, sélectionnés (ceux qui ont vécu dans la région), utilisables pour la fresque. Les effets d'agrandissement peuvent être travaillés, sinon le recours à la photocopie permet d'aborder cette dimension et d'introduire les comparaisons. Les animaux obtenus servent de pochoirs et sont disposés sur un mur factice. La prise de recul est indispensable pour penser l'organisation sur l'espace mural définitif.

Lorsque l'ensemble correspond aux attentes (aiguiser l'acuité du regard en proposant des images fixes, mobiles, de peintures rupestres : grottes d'Altamira «*Maria découvre...*», de Lascaux, Cosquer, Chauvet, etc.)

Le travail de réalisation s'effectue en demi groupe, à la peinture acrylique (teintes élaborées dans les magasins spécialisés, mélanges possibles en classe), aux rouleaux et aux pinceaux etc.



Les animaux "pochoirs" servent à la composition, en binôme, d'affiches animalières, sur papiers couleurs, contours tracés à la craie blanche, gouaches passées avec gants en plastiques (utiliser différents instruments, différents médiums, différents supports...).
Autre possibilité pour enrichir le musée de la classe : choisir des pierres disposant d'aspérités et utiliser celles-ci pour donner du relief aux animaux, contours tracés au charbon de bois, usage de pigments...

<http://www.ricochet-jeunes.org/main/main.htm>

FLORENCE OZIL - IUFM DE MONTPELLIER

© CRDP académie de Montpellier, 2006