

**LA REPRÉSENTATION
DE LA FIGURE HUMAINE**
pistes pédagogiques

REMI AZEMAR
IUFM de MONTPELLIER

Tri d'images	Regrouper, classer, trouver des critères de tri, les expliciter et les justifier. Déterminer la nature des documents. Exprimer le ressenti et les perceptions visuelles. Classement sur une frise, confrontation des arguments, des hypothèses de classement. Une logique chronologique paraît la plus intéressante : le maître donne des dates. Classement collectif, débat sur la valeur des premiers classements.
Jeux de manipulation	A partir de l'armée de l'empereur T'sin Chi Wang Ti : Faire une copie d'une statue, placer les deux statues identiques au milieu d'une série de 6 ou 7 différentes. Trouver la "paire gagnante". Retrouver des détails appartenant à une sculpture. A partir de 3 oeuvres de styles et de périodes différents, reconstituer les puzzles aux pièces mélangées. Créer un jeu des 7 erreurs pour une autre classe, dans le cadre du B2i. Demander aux élèves de classer chronologiquement des fragments d'œuvres : jouer aux archéologues. Réinvestissement de connaissances pour classer chronologiquement un choix d'œuvres. Comparer une représentation de la figure humaine de l'ancien et du nouvel Empire. Observer une sculpture grecque classique, découvrir les principes des proportions du canon de Polyclète et les comparer avec notre propre corps. Donner aux élèves la représentation de la sculpture d'un dieu, afin qu'ils la comparent avec celle d'un mortel, pour qu'ils constatent la similitude des proportions.
Recherches documentaires	Identification du lieu de provenance d'une œuvre. Sur un planisphère, rattacher les oeuvres à leur lieu d'origine. Donner des oeuvres à identifier : période, style, lieu d'origine. Rechercher de la documentation sur la Toile (sites RMN). Mots cachés en rapport avec le thème.
Activités en arts plastiques	Comparer une représentation égyptienne avec le corps d'un élève et reproduire ce corps selon la technique égyptienne, en utilisant un quadrillage. Copies d'œuvres : fresques égyptiennes. A la manière des fresques de Pompéi, réaliser une fenêtre en trompe-l'œil. Réaliser une fresque d'une scène de jeux, avec des vêtements romains, sur un mur de l'école (dans le cadre d'un projet d'école).
Visite d'un musée	Jeu de piste dans le musée à partir de critères dégagés en classe.
