

Arts visuels - pratiques artistiques	
Animaux extraordinaires et créatures hybrides	
<p>Objectif(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enrichir les capacités d'expression et de création ; - Solliciter l'imagination ; <p>- Explorer et exploiter un procédé de création spécifique, le photomontage ;</p> <p>- Manipuler des images pour en créer une nouvelle.</p>	<p>Compétences - l'élève est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer diverses formes d'expression visuelles et plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques ; - Combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en deux dimensions ; - Constater des effets produits et en réinvestir certains dans une nouvelle production.
<p>Domaine d'expression : Collage - photomontage Travail à plat</p>	<p>Niveau : du CP au CM2</p>
<p>En lien avec</p> <ul style="list-style-type: none"> - La découverte du monde, les sciences expérimentales : le monde du vivant, les animaux. - La littérature : découverte d'ouvrages (contes, légendes, mythes) sur le thème des créatures fantastiques (Pégase, la licorne, la chimère, le griffon), 	
<p>Matériel : support(s), outil(s), médium(s), matière(s), matériau(x)</p> <ul style="list-style-type: none"> · Feuilles A3 et A4 · Ciseaux · Colle · Photocopies en noir et blanc d'animaux réels 	<p>Gestes, actions, opérations plastiques</p> <ul style="list-style-type: none"> · Observer les documents · Choisir des éléments · Isoler en découpant · Associer, combiner, coller
<p>Consigne(s) : A l'aide des documents proposés, donner forme à un animal imaginaire.</p>	
<p>Contrainte(s) particulière(s) : Aucune</p>	
Déroulement proposé sur plusieurs séances	
Séance 1	
<p>Phase 1 : sollicitation et explicitation</p> <p>Découverte des documents. Observation, description : ce sont des photocopies, en noir et blanc, représentant des animaux réels. Il y a (préciser le nombre) animaux différents.</p> <p>Étude de la consigne. Reformulation par les élèves. Réponse aux éventuelles questions.</p>	
<p>Phase 2 : premières productions</p> <p>Choix des fragments prélevés sur les différents animaux et essais d'associations.</p> <p>Demander aux élèves de faire plusieurs recherches (déplacer, échanger, ajouter, retirer des éléments) avant de coller.</p>	
<p>Phase 3 : observation de quelques créations, comparaison, étude des ressemblances et des différences, analyse des effets produits de façon volontaire ou non. <i>(par exemple)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → Comparaison du nombre de fragments associés : peu (3, 4) ou beaucoup (plus de 4). → Ceux qui sont en longueur ou en hauteur (debout sur leurs pattes arrières). → Ceux qui sont ramassés sur eux-mêmes (en boule) ou très étirés. → Au niveau des effets créés : ceux qui font rire, peur... ceux qui semblent en mouvement (marche, course, saut) et ceux qui sont statiques. 	
Séance 2 - séance 3 - séance 4... : enrichissement - apprentissages	
<p>(au choix de l'enseignant : il est possible de proposer une seule piste à explorer, comme il est envisageable d'en prévoir plusieurs)</p>	
<p>Phase 4 : nouvelles productions à partir des remarques précédentes. Expérimentation des idées des uns et des autres.</p> <p>Propositions possibles à partir des mêmes documents :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ceux qui ont utilisé peu d'éléments (de 2 à 5) réalisent un animal avec au moins 10 fragments, ceux qui en ont utilisés plus de 5 créent 2 animaux avec seulement 3 morceaux. → Ceux qui ont fait un animal en longueur en réalisent un autre en hauteur, et inversement. → Donner forme à un animal fantastique dans une position traduisant une action (il marche, court, saute, tend le cou pour boire dans une étendue d'eau, s'allonge pour dormir...) → Donner forme à un animal extraordinaire qui fait vraiment peur. 	
Séance finale : réinvestissements des explorations précédentes	
<p>Phase 5 : productions finales, en fonction d'intentions et de choix réfléchis liés aux effets souhaités.</p> <p>Consigne : Donner forme à un animal fantastique, en ayant une intention de départ.</p> <p>Par exemple : l'animal sera constitué de peu ou de beaucoup d'éléments, il fera peur ou rire ou..., il sera immobile ou en action..(+ autres idées proposées par les élèves)</p>	
<p>Phase 6 : observation de quelques réalisations, analyse de l'adéquation entre les intentions du créateur et la lecture de ceux qui découvrent la production.</p> <p>Afficher quelques productions. Demander aux élèves ce qu'ils comprennent des intentions des créateurs.</p> <p>Donner la parole aux enfants ayant réalisé les animaux afin qu'ils valident les impressions de leurs camarades, expliquent, explicitent et répondent éventuellement aux questions.</p> <p>Au cas où les intentions ne sont pas perçues, chercher à savoir pourquoi (Est-ce le choix des formes ? La position des éléments ?...)</p>	



Prolongements possibles

- **Mettre l'animal en couleur**, avec des feutres, des encres, de la peinture...
- **Même proposition à partir de matériaux différents :**
 - de photocopies de dessins d'élèves (voir page 3)
 - d'images en couleur récupérées dans des magazines.
- **Mettre en scène l'animal créé :**
 - Imaginer un fond, un décor (une jungle, un désert bleu, une ville paniquée...). Lui donner forme, sur un support grand format avec des feutres, des craies grasses, de la peinture, des encres, des papiers découpés, déchirés, des éléments découpés dans des magazines (végétation, bâtiments, voitures...).
- Associer l'animal avec d'autres personnages : un autre animal, un homme d'aujourd'hui, un chevalier, une femme, une fée, des enfants, des lutins... Imaginer la scène (Les personnes ont-elles peur ? Fuiet-elles ? Est-ce une lutte entre deux animaux, entre l'animal et un être humain?...) et agencer les éléments afin de donner forme à cette rencontre inattendue.
- **Trouver un nom pour son animal**
- **Réaliser une fiche de type scientifique décrivant les caractéristiques de l'animal** : nom, famille, origine, poids, taille, nombre de petits, type d'alimentation...(lien avec découverte du monde et les sciences expérimentales)

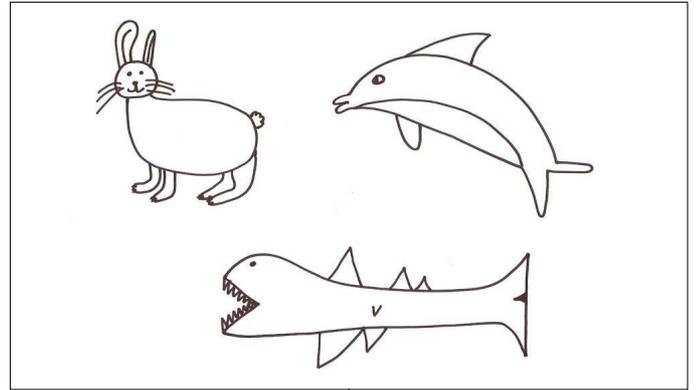
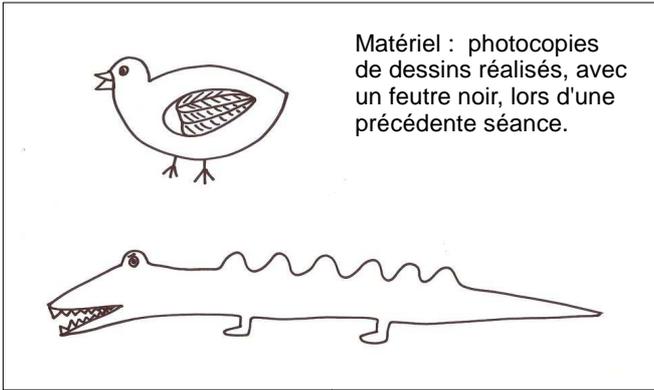


Références culturelles.

à faire découvrir après que les élèves aient produit.

- Les bêtes de l'Apocalypse tirées de l'iconographie biblique.
 - Les bestiaires du Moyen Âge que l'on retrouve sur les enluminures des manuscrits, les sculptures des chapiteaux des édifices religieux, les peintures, les vitraux.
 - Les images issues des Encyclopédies, des recueils de Fables.
- <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/>
<http://expositions.bnf.fr/bestiaire/pedago/fiches/3.pdf>
- Les créatures hybrides réalisées à partir d'animaux réels, de Thomas Grünfeld, dont certaines sont visibles au château d'Oiron dans les Deux- Sèvres.
- <http://hebergement.ac-poitiers.fr/c-staigulin/Pedagogie/annee%202004%202005/Oiron/chateau.htm>
- Des illustrations d'albums de littérature de jeunesse (bibliographie sur le site indiqué ci-dessous)
- http://www.crdp.ac-grenoble.fr/doc/litt_jeun/biblio/etres_fantastiques.pdf

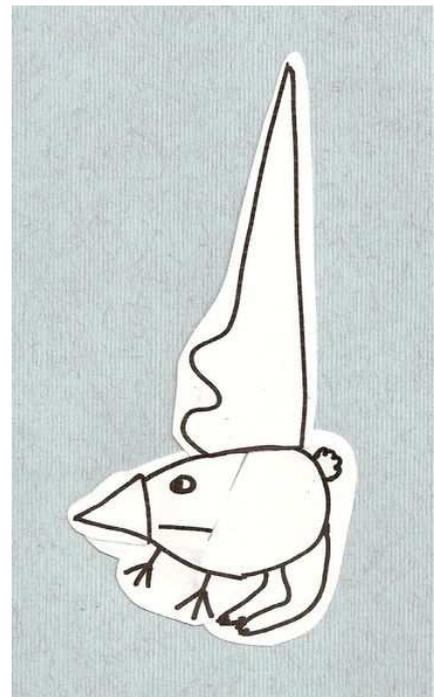
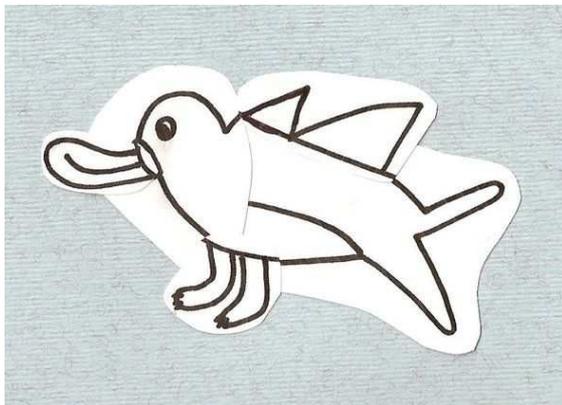
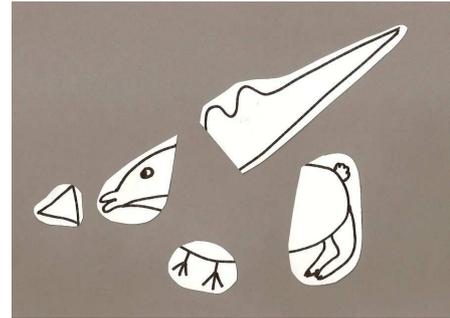
Créations d'animaux hybrides extraordinaires à partir de dessins.



Consigne : « À partir de ces 5 animaux réels dessinés, donner forme à plusieurs créatures extraordinaires ».

Les élèves ont :

- observé les dessins de leurs camarades,
- sélectionné des éléments qui ont été isolés par découpage (en contournant les lignes),
- essayé plusieurs associations possibles,
- collés lorsque les formes de leurs créatures et les effets créés leur conviennent.



- La qualité du résultat dépend aussi du soin apporté au découpage et au collage.
- Des raccords dessinés au feutre noir sont parfois nécessaires pour faire correspondre les lignes.

