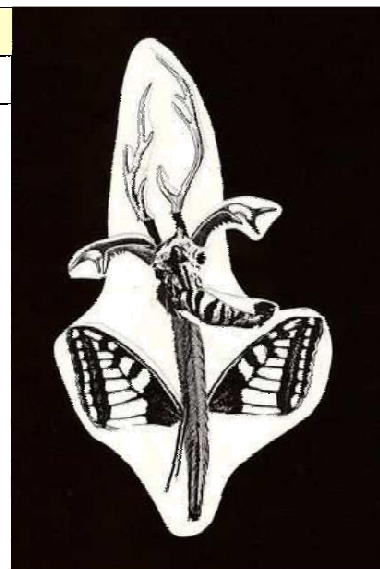


Animaux extraordinaires et créatures hybrides	
<p>Objectif(s) (C2&C3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer le potentiel d'invention et de création ; - Explorer une expression personnelle ; - Elaborer des intentions et les affirmer ; - Explorer des outils, des gestes. <p align="center">QUESTIONNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> - La représentation du monde (C2) - La représentation plastique (C3) <p>La transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.</p>	<p>Compétences - l'élève est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des productions plastiques de natures diverses en fonction d'une intention (C2&C3); - Proposer des réponses inventives (C2); - Expérimenter des effets produits (C2&C3) - S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs (C2) ; - Argumenter une intention (C3); - Formuler des émotions (C3); - Donner à voir (C3);
<p>Moyen 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"> - Questionner le monde, les sciences expérimentales : le monde du vivant, les animaux. - La culture littéraire : lecture de contes, légendes, mythes fondateurs sur le thème des créatures fantastiques (Pégase, Licorne, Chimère, Griffon) / se confronter au merveilleux, à l'étrange (C3) 	
<p>Matériel : <u>support(s), outil(s), médium(s), matière(s), matériau(x)</u></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) : « COMMENT donner forme à un animal imaginaire à l'aide des documents proposés »</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.</p> <p>Étude de la consigne. Reformulation par les élèves. Réponses aux éventuelles questions.</p>	
<p>Phase 2 : premières productions</p> <p>Choix de 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 : « <u>Comment donner forme à un animal fantastique répondant à une contrainte</u> »</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>	

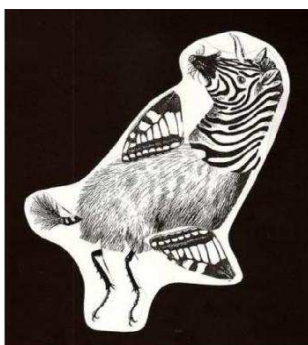
Arts plastiques

Animaux extraordinaires et créatures hybrides (suite)



Prolongements possibles

- **Mettre l'animal en couleur**, avec des feutres, des encres, de la peinture...
 - **Ajouter des effets de matières** en collant des matériaux : papiers, paillettes, tissus....
- **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>

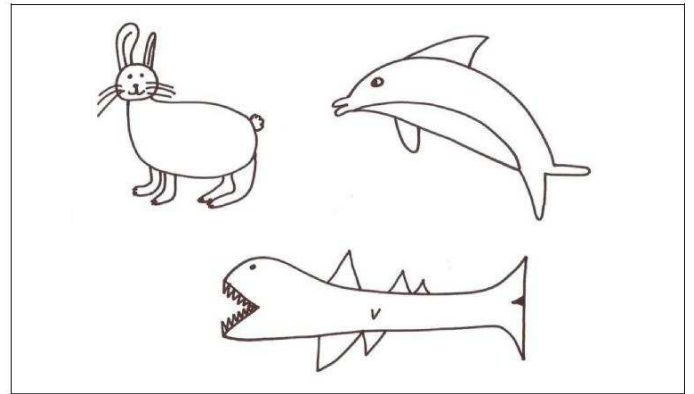
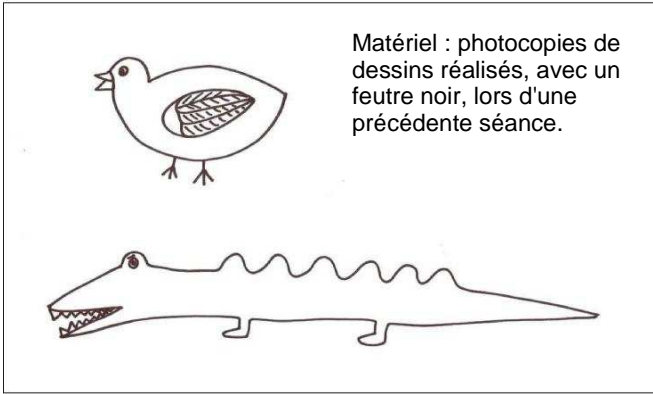
- Les créatures hybrides réalisées à partir d'animaux réels, de Thomas Grünfeld, dont certaines sont visibles au château d'Oiron dans les Deux- Sèvres.

<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

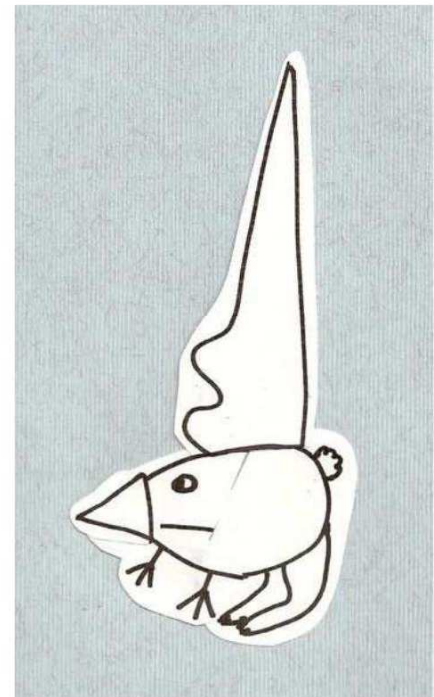
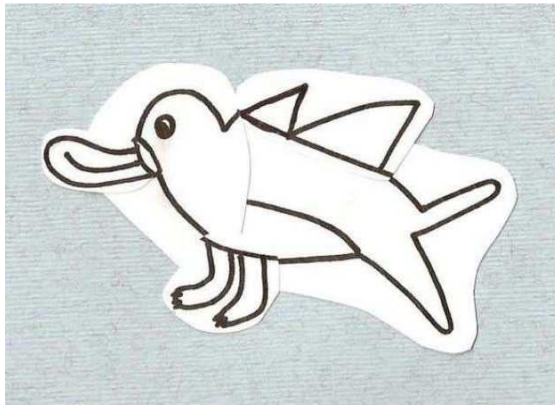
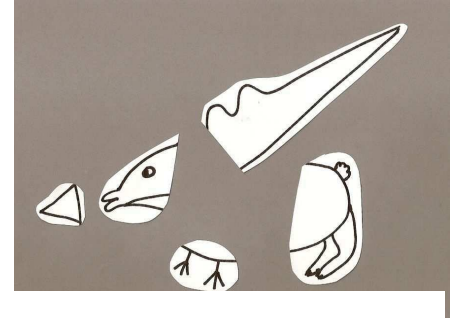
Créations d'animaux hybrides extraordinaires à partir de dessins.



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

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,
- collé lorsque les formes de leurs créatures et les effets créés leur convenaient.



→ 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.

