

Remuez-vous, petits personnages ! (page 259)

Compétences et objectifs

Les élèves peuvent...

Perception et communication

- Percevoir le corps en mouvement avec tous les sens, observer et nommer précisément les caractéristiques visuelles d'une figure humaine en mouvement et en parler.

Processus et productions artistiques

- Expérimenter de manière ludique la représentation d'une figure humaine en mouvement et élargir le langage visuel personnel.
- Représenter la figure humaine de manière artistique dans une activité de création plus complexe.
- Mettre en scène le corps (tableau vivant).
- Dessiner au trait des personnes dans des phases de mouvement (trait exploratoire et rapide).

Contextes et orientation

- Apprendre à lire et à analyser l'œuvre d'art *El Pelele* de F. de Goya et son langage pictural (observation et représentation du corps en action).
- Apprécier le caractère particulier de l'œuvre d'art et du dessin personnel réalisé en les comparant.

Critères d'évaluation

Je peux...

- percevoir attentivement mes propres mouvements corporels et les décrire précisément par des mots.
- utiliser de manière ciblée mes connaissances sur la structure du corps et la fonction des articulations pour représenter une figure humaine en mouvement.
- expérimenter différentes situations de mouvement avec une figure articulée et les représenter de manière efficace.
- développer et réaliser une idée d'image pour le travail de groupe sur l'image commune (disposition des figures et solutions pour la mise en espace).
- dessiner la poupée « El Pelele » dans différentes poses en faisant attention à la position du corps et des articulations.
- dessiner le groupe de personnes présentes lors du jeu du lancer de la poupée « El Pelele » et les positions de leurs corps en me basant sur mes souvenirs de la situation.
- évaluer les solutions plastiques en fonction de différents critères.
- réfléchir à mon processus d'apprentissage et mettre des mots sur mes découvertes.

Moyens de création visuelle

Concepts et notions en arts visuels

- Dessin : lignes contours et formes intérieures, relations vide-plein
- Couleur : variété des tons, des teintes
- Espace : relations devant-drière, chevauchement, types de plans

Procédés plastiques

- Dessiner au trait, frotter, coller, composer, jouer, agir, mettre en scène

Méthodes inspirées par l'art

- Représenter, varier, décomposer, superposer, combiner, jeu de rôle ou tableau vivant

Matériaux et outils

- Tableaux aux personnages multiples figés dans différents mouvements, reproductions de la peinture *El Pelele* de F. de Goya (voir compléments en ligne)
- Papier à croquis, papier recyclé, papier à dessin, papier épais, rouleau de papier d'emballage
- Crayons, pâte à modeler, pastels gras solubles, peinture, pinceaux
- Ciseaux, bâtons de colle, bande à masquer, supports à dessin
- Poupée « El Pelele » : vêtements pour enfants (chandail à col roulé, veste, pull, pantalon, collants, jupe, chaussettes, chaussures, gants), bas nylon pour la tête, couvre-chef, foulard
- Épingles à nourrice, matériel de rembourrage (p. ex. papier journal froissé)
- Jeu du « El Pelele » : drap de lit, chaise, échelle double
- Modèle de squelette ou illustrations de squelettes

Vocabulaire

- Frottage, superposition, chevauchement, dessiner d'après le modèle et d'après nature, dessin au trait, contour, formes intérieures, vue de face, articulations (d'une figurine à articulations), colorer, interaction, accessoire, détail

