

Portrait de géant

Initiation à la gravure

A LA MAISON DES GEANTS



Niveau : 1^{ère} maternelle > 3^{ème} primaire (3-9 ans)

Durée de l'animation : 1 h 30

Nombre de participants : min 15 - max 25

Tarif : 3,50 €/élève

Cet atelier se fait en complément de la visite « Contes » (+ 5,50 €/enfant)

Initier les enfants aux techniques de gravure – le collagraphe

Sur base du schéma corporel qu'ils ont découvert lors de la visite du musée, les enfants laissent libre cours à leur imagination pour composer une image unique d'un des géants de la ducasse d'Ath.

Atelier mis au point par Marielle CICIGOI (artiste)

OBJECTIFS :

- Réaliser des superpositions et une composition ;
- Découvrir différentes matières.

OUTILS UTILISES :

- matériel de récupération, colle, peinture, papier kraft

GRAVEZ

A partir de matériel de récupération, les enfants composent une matrice à l'image d'un géant (technique du collage). Dans un deuxième temps, ils en colorent les reliefs pour obtenir une gravure inédite et personnalisée.

A quoi ressemblera l'œuvre de vos élèves ? Surprise...

Chacun repart avec son collage et son impression (2 créations).



Informations et réservations :
Maison des Géants
Rue de Pintamont, 18
7800 ATH
Tél : 068/68 13 00
Mail : maison.des.geants@ath.be
Web : www.maisondesgeants.be



E.R. La Maison des Géants

L'équipe pédagogique de la Maison des Géants

Portrait de géant – Compétences

a) Transversales

1. Français

- Attitudes relationnelles
 - Se connaître, prendre confiance
 - ✓ Faire preuve de curiosité intellectuelle
 - ✓ Être sensible à la vie, à la nature, à l'art
 - Connaître les autres et accepter les différences
 - ✓ Écouter
 - ✓ Laisser s'exprimer

2. Mathématique

- Analyser et comprendre un message
 - Se poser des questions

3. Education Artistique

- S'approprier un langage sensoriel
 - Discriminer des éléments, des phénomènes auditifs, visuels, tactiles, gustatifs et kinesthésiques
 - Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel, auditif, visuel, gustatif, tactile et kinesthésique
- Se reconnaître dans sa culture et celle des autres
 - S'identifier et identifier l'autre dans ses modes d'expression, son art, son artisanat, son folklore
- Oser affirmer son plaisir et présenter sa production
 - Positiver sa production et celle des autres

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Se poser des questions
 - Fixer son attention sur des éléments de l'environnement
 - Manifester son étonnement
 - Manifester le désir de savoir et de comprendre

b) Disciplinaires

1. Français

- Lire
 - Élaborer des significations
 - ✓ Percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler et utiliser les informations
 - ✓ Reformuler ou exécuter un enchaînement de consignes (consignes simples pour réaliser une tâche simple)
 - ✓ Réagir selon la nature du document et distinguer le réel de l'imaginaire
- Parler-Ecouter
 - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
 - ✓ En tenant compte de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute
 - ✓ En tenant compte des contraintes de l'activité
 - ✓ En tenant compte des modalités de la situation
 - ✓ En pratiquant une écoute active
 - ✓ En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation

- Élaborer des significations
 - ✓ Sélectionner les informations répondant à un projet
 - ✓ Dégager, présenter des informations explicites et implicites
- Utiliser et identifier les moyens non-verbaux
 - ✓ Utiliser et repérer des indices corporels

2. Mathématique

- Les solides et figures

- Repérer
 - ✓ Se situer et situer des objets
- Reconnaître, comparer, construire, exprimer
 - ✓ Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié

- Les grandeurs

- Comparer, mesurer
 - ✓ Se situer et situer des évènements dans le temps

3. Education Artistique

- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer

- Percevoir la matière
- Percevoir et différencier les formes
 - ✓ Formes fabriquées simples et formes de la nature
- Identifier et nommer les couleurs
- Identifier des modes d'expression et des techniques d'exécution
- Situer un objet dans un espace donné

- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique

- Adapter sa production au format
- Choisir ses outils
- Composer des harmonies
- Associer des éléments pour créer des volumes
- Représenter des personnages

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Utiliser des repères de temps, des représentations du temps pour se situer soi-même et situer des faits dans le temps

- Utiliser des repères spatiaux, des représentations spatiales pour se situer soi-même et pour se déplacer

- Utiliser des repères spatiaux : des repères fixes choisis dans le milieu proche

- Localiser un lieu, un espace

- Situer ; situation par rapport à soi et à des repères visuels

5. Education physique

- Coopération socio motrice

- Respecter des règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre
 - ✓ Accepter des règles

- Habiletés gestuelles et motrices

- Se repérer dans l'espace
 - ✓ Percevoir globalement l'espace et ses limites
- Adapter ses mouvements à une action en fonction des buts poursuivis
 - ✓ Ajuster un mouvement dans une situation simple