

Secrets d'ateliers

A LA MAISON DES GEANTS



Niveau : 4^{ème} > 6^{ème} primaire (9-12 ans)
Durée de l'animation : 1 h 30
Nombre de participants : min 15 - max 25
Tarif : 4 €/élève

L'atelier se fait en complément de l'animation
« Mini-experts »

Le travail des matières ...

A la suite à l'animation « Mini-experts », les élèves deviennent artisans et créent un personnage en trois dimensions en abordant diverses techniques. Chacun emportera sa création à la maison.

OBJECTIFS :

- Découvrir différentes techniques artisanales ;
- Respecter les consignes pour obtenir le résultat voulu.

MATERIAUX UTILISES :

- argile, osier, tissu, fil et aiguille ;
- mains en bois, papier de verre.



CREEZ

Sculpter du bois, coudre du tissu, tresser de l'osier et modeler de la terre, une belle approche du savoir-faire des artisans-créateurs de géants !

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



Secrets d'ateliers – Compétences

a) Transversales

1. Français

- Démarches mentales
 - Saisir l'information
 - ✓ Avoir une connaissance satisfaisante de la langue française pour véhiculer l'information
 - ✓ Utiliser d'autres codes, d'autres langages
 - Traiter l'information
 - ✓ « relire » ; pratiquer le « retour en arrière » pour asseoir la compréhension
 - ✓ Poser des hypothèses, dégager l'explicite et l'implicite
 - ✓ Reformuler ; modifier la forme d'une information tout en préservant le sens
 - Mémoriser l'information
 - ✓ Intégrer ce que l'on mémorise à ce que l'on sait déjà
 - ✓ Dégager des contenus, mais aussi des procédures
 - ✓ Activer sa mémoire visuelle, auditive et motrice à l'aide de procédés variés
 - Utiliser l'information
 - ✓ Utiliser l'information dans l'exécution de tâches analogues
 - ✓ Imiter une information, la transposer dans des situations nouvelles
- Manières d'apprendre
 - Gérer le temps de réalisation d'une activité
- Attitudes relationnelles
 - Se connaître, prendre confiance
 - ✓ Se prendre en charge
 - ✓ Prendre des responsabilités
 - ✓ Faire preuve de curiosité intellectuelle
 - ✓ Être sensible à la vie, à la nature, à l'art
 - Connaître les autres et accepter les différences
 - ✓ Écouter

2. Mathématique

- Analyser et comprendre un message
 - Se poser des questions
 - Distinguer, sélectionner les informations utiles des autres
- Appliquer et généraliser
 - Combiner plusieurs démarches en vue de résoudre une situation nouvelle

3. Education Artistique

- Collaborer
 - Confronter des capacités individuelles pour réaliser une production collective
- Oser affirmer son plaisir et présenter sa production
 - Formuler clairement son intention en fonction de l'objet artistique
 - Positiver sa production et celle des autres
- Evaluer – argumenter
 - Expliquer l'identification d'un élément
 - Défendre ses goûts
 - Rendre compte de sa propre démarche
 - S'exprimer face à la production des autres

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

- Se poser des questions
 - Formuler des questions
- Construire une démarche de recherche
 - Sélectionner les questions utiles

b) Disciplinaires

1. Français

- Lire
 - Elaborer des significations
 - ✓ Gérer la compréhension du document pour reformuler ou exécuter un enchaînement de consignes (simples pour réaliser une tâche plus complexe)
- Parler-écouter
 - 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 ; Présentation ou écoute d'une explication, d'un enchaînement de consignes
 - ✓ En tenant compte des contraintes de l'activité ; De lieu et de temps
 - ✓ En tenant compte des modalités de la situation ; Interaction spontanée ou différée
 - En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant, ...)
 - En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tour et temps de parole, ...)
 - Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message
 - ✓ Organiser et percevoir la progression des idées ; enchaînement de consignes ainsi que les éléments d'un récit simple

2. Mathématique

- Les solides et figures
 - Repérer, comparer, construire, exprimer
 - ✓ Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer ; sur base de propriété de côtés, d'angles pour les figures
 - ✓ Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié

3. Education Artistique

- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer
 - Percevoir et différencier les formes
 - Percevoir et décrire la matière ; et nommer les aspects différents de matières
 - Identifier des modes d'expression et des techniques d'exécution
- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines vocal, verbal, rythmique, instrumental et corporel
 - Reproduire, imiter des mouvements, des gestes
 - Comprendre, organiser, interpréter, créer des mouvements, des gestes ;
- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique
 - Adapter sa production ; en fonction d'un thème
 - Choisir ses outils ; en fonction d'une technique d'exécution et d'un mode d'expression
 - Reproduire des tracés sur des supports différents ; utilisation d'instruments
 - Associer des éléments pour créer des volumes ; en fonction d'un thème ou d'un style
 - Représenter des personnages ; représentation réaliste
 - Créer en combinant des formes, des matières, des techniques

4. Eveil – initiation scientifique

- Investiguer des pistes de recherches
 - Récolter des informations par la recherche expérimentale, l'observation et la mesure
 - ✓ Respecter les conditions de sécurité
 - ✓ Ne pas gaspiller
 - ✓ Utiliser le matériel avec soin
- Structurer les résultats, les communiquer, les valider, les synthétiser
 - Rassembler, organiser des informations sous une forme qui favorise la compréhension et la communication
 - ✓ Respecter les consignes établies
 - S'interroger à propos des résultats d'une recherche, élaborer une synthèse et construire de nouvelles connaissances
 - ✓ Réinvestir dans d'autres situations les connaissances acquises ; dans des situations liées explicitement aux situations initiales d'apprentissage

5. Education par la technologie

- Réaliser
 - Utiliser des outils, des matériaux et des équipements
 - Organiser son espace de travail en fonction de la tâche à réaliser