



BALADE DES ARTS LUDIQUES



Les arts visuels

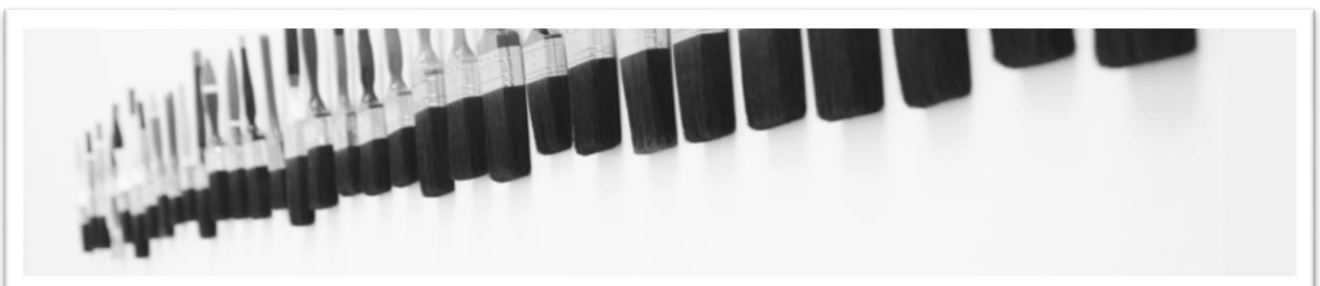
Exposition :
La Balade Picturale

Objectifs :

- Offrir aux enfants un outil ludique et interactif pour découvrir les arts visuels et la peinture.
- Aborder les notions de : graphisme, couleurs, œuvres et artistes célèbres, autoportrait, outils et techniques des arts visuels, analyse d'une œuvre.
- Découvrir des artistes au travers des siècles et quelques œuvres célèbres.

L'exposition est composée de :

- 4 panneaux de 120cm x 120cm fixés deux à deux.
- Une œuvre de 70cm x 90 cm à analyser (une fiche question est fournie).
- 6 puzzles animaux en bois.
- 5 œuvres en photo, avec leur adaptation en « sculpture ».
- 5 tableaux « tête de bonhomme » à observer.
- 2 panneaux de 60cm x 80cm fixés par des charnières à poser au sol, avec un jeu de différences.
- Des jeux et des livres.





L'atelier et le musée :

Dans l'atelier, les enfants découvrent « Baldo ». Il leur parle de sa passion pour les hiboux et leur demande de retrouver les trois techniques utilisées pour peindre les trois hiboux exposés dans son atelier (remettre le peigne, la brosse à dent, et le tampon dans chaque petit pot).

Des buzzers (un orange, un violet et un vert) leur donnent une définition d'un objet essentiel au peintre. Il faut replacer chaque buzzer à côté de cet objet : le chevalet, la palette et le pinceau.

Au musée, les enfants apprennent à différencier les genres des œuvres : plusieurs œuvres leur sont proposées et il faut replacer (système de scratchs) les genres qui les définissent : nature morte, paysage, scène historique et portrait seront les plus faciles ; il faudra un peu plus réfléchir et accompagner les enfants en ce qui concerne le trompe l'œil et la scène de genre. Ils peuvent fonctionner par élimination pour s'aider.

Pour les plus grands, il est possible d'enlever le nom des œuvres (système de magnets) puis d'essayer de les retrouver.

Qui a peint quoi ?, parodies et autoportraits de Rembrandt :

Le panneau « **Qui a peint quoi ?** » est dédié à quatre artistes célèbres de styles complètement différents. C'est ce qui aidera les enfants à replacer leurs œuvres au bon endroit (système de magnets). Les artistes sont associés à un style définis (mais non énoncé sur l'exposition) : Picasso et le cubisme, David et le néo classicisme, Archimboldo et le maniérisme et enfin Van Gogh et l'impressionnisme. Quatre artistes avec chacun quatre œuvres à retrouver. Restera un intrus qu'ils placeront au centre du panneau dans la case prévue à cet effet.

Les parodies : 9 œuvres revues et corrigées de façon ludique et rigolote. Les œuvres originales sont fixées au panneau et il va falloir placer les parodies au

bon endroit. Des encadrements sont pré-dessinés pour aider les enfants à retrouver les parodies. Le nom des œuvres originales avec leur date et leur auteur sont notés dans l'encadrement.

Rembrandt ou l'art de l'autoportrait : 4 autoportraits de Rembrandt à 4 âges différents. Il faut les reclasser du plus jeune au plus vieux. L'objectif de ce jeu est d'expliquer aux enfants ce que c'est qu'un autoportrait : un portrait du peintre par lui-même, où on a la sensation qu'il nous regarde dans les yeux !

Les enfants peuvent travailler sur leur autoportrait en amont pour mieux percevoir les difficultés de cet exercice...



Les couleurs et le graphisme

La couleur

Deux panneaux sont consacrés aux couleurs (fond gris). Sur le premier panneau, 4 petits jeux :

- Le premier (en haut à gauche) consiste à découvrir les mélanges de couleur à l'aide d'une roue un peu magique. On choisit une deux ou trois couleurs que l'on place sur le pinceau en tournant la roue, et on découvre le résultat derrière la petite porte... Pas facile à expliquer par écrit, il faut l'essayer pour comprendre !
- Un second jeu (en haut à droite) complète son voisin de gauche puisqu'il faut maintenant replacer les ronds issus du mélange de deux couleurs au bon endroit.
- Un troisième jeu (en bas à gauche) consiste à replacer des petits bâtons de couleur au bon endroit sur une toile.
- Et enfin le dernier jeu (en bas à droite) fait appel à de manipulation simple en remplaçant des pinces à linge de couleur sur une roue.

Des expressions et une comptine animent le second panneau des couleurs. Il faut retrouver la couleur énoncée dans une expression : être rouge de colère, avoir la main verte, etc. Quant à la comptine il va falloir replacer des petits éléphants en tissu l'ordre énoncé de la comptine.

Le graphisme

Au dos des panneaux consacrés à la couleur, on trouve des jeux sur le graphisme.

Un premier panneau consiste à retrouver des traits graphiques sur des photos et des petits animaux en bois.

Exemple : le créneau dessiné sur le panneau sera à retrouver sur une photo de château et dans la crinière d'un lion. Autre exemple : la spirale avec l'escargot et un escalier en colimaçon.

Le second panneau fonctionne sur le même système avec cette fois des reproductions de peinture « à la manière de » et des lettres.

Sur ces deux panneaux, les enfants doivent accrocher les photos et les peintures (système de crochets) puis les lettres et les animaux (système de scratchs).



6 puzzles animaux pour 6 teintes de couleurs.

Des puzzles en bois de 3 ou 4 pièces à reconstituer. En premier lieu il faut les trier par teinte : rouge, bleu, jaune, vert, gris et mauve, puis refaire les petits animaux : hippopotame, escargot, tortue, chameau, éléphant et hérisson.



Dans chaque wagon de ce petit train, une technique :

- L'encre
- La gouache
- Le feutre
- Le crayon de couleur
- Le pastel
- La craie

Au sol, des dessins de locomotive faits avec ces différentes techniques, reste aux enfants à faire rouler le wagon jusqu'à la bonne locomotive.



Cinq portraits de bonhommes rigolos, posés sur une table...

Jeu d'observation : chaque bonhomme a une couleur, une forme, une particularité, que les enfants doivent retrouver en plaçant devant chaque toile le bon descriptif.



Deux œuvres, de deux artistes très différents : Gustave Courbet et Jean-Jacques Rousseau. Deux œuvres ont été modifiées avec quelques anachronismes et des apparitions étranges...

Avec des feutres Velleda, les enfants pourront entourer les différences.



Cinq œuvres célèbres transformées en sculptures complètement décalées, qu'il faut associer :

- La persistance de la mémoire de Salvador Dali
- Jeune chevalier dans un paysage de Vittore Carpaccio
- La danse d'Henri Matisse
- Le mangeur de soleil de Joan Miro
- La corbeille de fruits de Giuseppe Arcimboldo

Dans chaque sculpture, un élément important est mis en valeur pour aider les enfants : les montres pour la persistance de la mémoire, le métal pour le chevalier, la ronde pour la danse, les formes carrées pour le mangeur de soleil, et les fruits pour la corbeille.



A l'entrée de l'exposition, un grand tableau sur un chevalet. L'objectif est d'essayer de faire s'interroger les enfants sur l'œuvre au-delà de ce qu'elle représente. Et surtout il faut laisser la place au ressenti de chaque enfant. Ne pas proposer de questions avec des réponses « toutes faites ».

Plusieurs approches pour poser des questions aux enfants :

La perspective avec des questions sur :

- Le chemin : est-ce qu'il monte, est-ce qu'il descend, pourquoi il disparaît parfois, est-ce qu'il est droit ou sinueux ?
- La position de celui qui regarde l'œuvre : est-il devant ? Derrière ? en haut dans le ciel ?

Les couleurs : le dégradé, avec en particulier la large palette de verts utilisée dans cette œuvre. Ou encore les faire réfléchir sur les couleurs qui dominent ?

La technique : utiliser le petit train des matières pour trouver comment a été faite cette œuvre.

Le genre : utiliser le panneau du musée pour savoir si c'est un portrait, un paysage, un trompe l'œil, etc.

La perception de l'œuvre : qu'est-ce qu'on voit en premier ? Est-ce que le village semble gai ou triste ? Est-ce qu'il fait beau ou pas ? Est-ce que c'est le début ou la fin de la journée ?