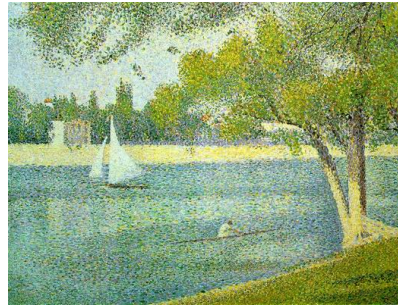
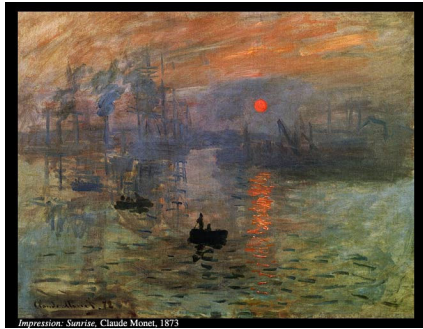


5^{ème} primaire	Une touche expressive	La matière
<p>Buts</p> <p>Exprimer par le langage plastique une idée personnelle, dans un cadre donné, en utilisant des effets de matière. Développer la perception visuelle de « variation de la touche » et d'« effets de matière » ; prendre conscience des différents types de gestes. Développer les connaissances techniques en expérimentant différentes « touches » ; découvrir de nombreuses manières de peindre.</p> <p>Encourager l'ouverture à la culture artistique.</p>		

Analyse a priori
La variation de la touche c'est la manière d'appliquer la matière (brou de noix, huile, gouache, etc..) sur la toile ou sur la feuille.
Les effets de la matière c'est le « rendu » ce que l'on peint. On doit ressentir la matière. Si l'on peint du bois, il est important de donner au dessin l'aspect du bois, en respectant l'effet de sa texture.

<p>Phase 1 Phase culturelle</p> <p>Déroulement / dispositif Observation d'œuvres ; expression de ses impressions sur les effets obtenus.</p> <p>Matériel Images comportant des touches très différentes + nom des peintres et des tableaux pour la phase culturelle</p> <p>Consigne Quelles sont vos impressions ? Que ressentez-vous en observant ces images ?</p>		
Notions <i>Culture</i>	Objectifs	Critères
Sensibilisation à différentes références culturelles et formulation de ses impressions.	S'imprégner de divers domaines et cultures artistiques en découvrant et en comparant différentes œuvres. Exprimer ses impressions	Expression des impressions par rapports aux différentes œuvres.



Phase 2

Phase de perception

Déroulement / dispositif

Découverte de la notion « variation de la touche »: Par rapport aux diverses images (peintures) apportées par le M, l'élève doit pouvoir expliquer aux autres en quoi les images sont différentes les unes des autres. Ensuite ils devront tenter de classer ces images en catégories et les expliquer.

Matériel

Mêmes images que pour la phase 1

Consigne

1. Classer les images selon leurs catégories.

Notions <i>perception</i>	Objectifs	Critères
Différentes touches	Identifier des touches différentes : comparer les effets en fonction des outils	Justesse dans la notion Justesse dans le classement des notions.

Phase 3

Déroulement / dispositif

Les élèves doivent tester les pinceaux (plat, pointu, mou, dur, fin, gros, etc..) sur des feuilles A4 et tenter également de le tenir de diverses manières. Lorsque cela est fait, il doit reconnaître le pinceau avec lequel il est le plus à l'aise pour telle ou telle « ligne ».

Retour en plénière sur les échantillons et présentation du tableau de la « chaise » pour introduire

le thème et la notion de l'effet de la matière.

A partir de plusieurs exemples de vanneries les élèves doivent peindre une certaine texture (avec ses caractéristiques). Chacun devra tenter au maximum de faire ressortir l'effet de la matière. (Lisse - rugueux, dur - mou ; etc)

Matériel

Différents pinceaux, feuille A4, peinture, œuvre de la « chaise », vanneries, échantillons de bois

Consigne

- 1) Tester différents pinceaux (4-6), et observer la variation de la touche selon les pinceaux utilisés.
- 2) Essayer de reproduire certaines touches vues précédemment



Notions Technique	Objectifs	Critères
Variation de la touche en peinture	Expérimenter les diverses manières de tenir un pinceau et la touche de chaque pinceau	Les échantillons font apparaître les différentes touches de chacun (trait, point, tache, lignes, épais, fin, etc.)



Phase 4

Déroulement / dispositif

Mise en situation qui permette l'imagination : évocation de mots pour susciter des impressions. Laisser du temps pour permettre à chacun de « ressentir » une impression.

Exemples : plume ; glaçon ; jus de citron ; peluche.

Présentation de la problématique en laissant du temps pour susciter l'imaginaire.

Mise au travail

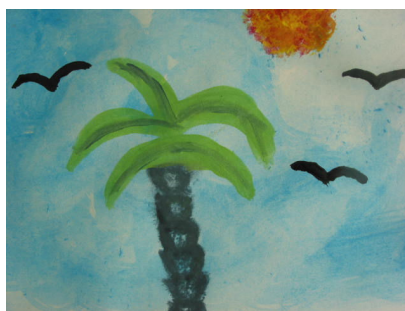
Matériel

Feuilles A4, crayon de papier, peinture, pinceaux (divers)

Problématique

« Si je pouvais toucher je sentirais la matière »

Notions Expression	Objectifs	Critères
Création d'une image dans un cadre donné (technique, matériel et problématique) dans le domaine de l'imagination	Trouver une solution à la problématique et traduire un effet de matière	1. Produit (évidence de la matière). 2. Démarche (pertinence de la démarche, originalité). 3. Implication de l'élève (soin, aboutissement)



Variable

Travail sur le grand format





HEP-VS / Arts Visuels / Pauline Reuse / 2007