# /carnet C

pour commencer  $\rightarrow$  2

pour s'y retrouver  $\rightarrow$  2

les jeux, pas à pas  $\rightarrow$  3

# DES JEUX POUR ABORDER L'ART CONTEMPORAIN EN CLASSE

→ pour commencer

# <sup>C</sup>/2

#### JEUX DISPONIBLES DANS LA MALLETTE

Vous avez dit « chaise » ? Mais non, c'est une brouette!

Mémo

Jeu des 8 familles

Tu l'as dit!

Œil de lynx

Marie-Antoinette des animaux

Touche-à-tout

Loto musical

Les jeux proposés dans la mallette ont tous fait l'objet de tests en classe, depuis la maternelle jusqu'à la 6° primaire. Seul « Tu l'as dit! » ne convient pas aux enfants de la maternelle car il fait appel à la lecture.

Nous vous conseillons de commencer par « Vous avez dit « chaise » ? Mais non, c'est une brouette ! ». Ce jeu se joue tous ensemble et permet de découvrir ce qu'est la créativité. Après quoi, le meilleur moyen d'exploiter les jeux est d'organiser la classe en ateliers et de faire tourner les groupes d'enfants dans les différents jeux.

# → pour s'y retrouver

Toutes les cartes de jeux proviennent de la sélection générale de reproductions d'œuvres d'art contemporain qui constitue la base documentaire de la mallette.

#### **CHAQUE CARTE RENSEIGNE**

- → la date de réalisation de l'œuvre,
- → la famille principale à laquelle elle appartient à l'aide d'un code couleur (démarche),
- → la famille secondaire à laquelle elle peut aussi être rattachée à l'aide du code couleur correspondant (technique).

#### **CODE COULEUR**

1. Installer	bleu
2. Ecouter la nature	vert
3. Photographier, filmer, projeter	violet
4. Contester, provoquer	rouge
5. S'exposer, se raconter	orange
6. Sculpter, détourner, assembler	rose
7. Peindre	jaune
8. Fixer une règle	gris

Chaque famille et chaque artiste dont le travail est illustré sur une carte fait l'objet d'une notice explicative afin de répondre aux questions des élèves.

Une même carte peut être utilisée dans différents jeux, afin de forger l'œil des élèves à l'art contemporain.

Pour les plus grands, un jeu ou une activité peut se terminer par la présentation d'une séquence d'images commentées en relation avec la thématique ou la famille abordée.

## → les jeux, pas à pas



### 1/VOUS AVEZ DIT « CHAISE » ? MAIS NON, C'EST UNE BROUETTE!

MARCHE À SUIVRE Mettre les élèves assis en rond.

Prendre une chaise de la classe.

la placer au milieu du cercle sur ses 4 pieds.

\_Demander aux enfants ce qu'ils voient.

Réponse : « une chaise »

\_Prendre la chaise et la retourner, la placer au milieu du cercle.

\_Demander aux enfants ce qu'ils voient.

Réponse : une montagne, un tunnel, un toboggan, des canons, une maison...

\_Prendre la chaise et la poser sur son flanc, la placer au milieu du cercle \_Demander aux enfants ce qu'ils voient.

Réponse : un « L », une télévision...

\_Demander à un enfant de se lever, de se plier en deux afin de lui poser la chaise sur le dos.

\_Demander aux enfants ce qu'ils voient.

Réponse : un escargot, une maison qui marche...

\_Demander à un autre enfant de se lever. Prendre la chaise, passer la tête de l'enfant entre le dossier et l'assise et la poser contre le dos de l'élève.

\_Demander aux enfants ce qu'ils voient.

Réponse : un cartable...

\_Demander à un autre enfant de se lever. Prendre la chaise, passer la tête de l'enfant entre le dossier et l'assise et la poser contre le ventre de l'élève.

\_Demander aux enfants ce qu'ils voient.

Réponse : des armes, une armure...

\_Demander à un autre enfant de se lever. Prendre la chaise, passer la tête de l'enfant entre le dossier et l'assise et la poser contre le ventre de l'élève. Poser la chaise sur ses 4 pieds, l'enfant doit alors se mettre à genoux. Demander à un deuxième enfant de le prendre par les pieds, jambes tendues.

\_Demander aux enfants ce qu'ils voient.

Réponse : UNE BROUETTE!

MISE EN COMMUN\_Comment expliquer que la chaise se soit métamorphosée en tant de choses différentes ?

Réponse : grâce à notre imagination

Possibilité alors d'expliquer ce qu'est la créativité (une manière différente de regarder et de solutionner un « problème ») et quelle est la particularité du métier d'artiste (personne faisant appel à son imagination, à sa créativité afin de communiquer avec un public en utilisant autre chose que le langage articulé).

MATÉRIEL Une chaise



<sup>C/</sup>5

MARCHE À SUIVRE\_32 paires d'œuvres contemporaines à retrouver, faces cachées. Chacun à son tour tente de reconstituer les paires.

\_Faire réagir les enfants par rapport à ce qu'ils voient comme image. Qu'est-ce qui les fait rire, les choque, comment interprètent-ils ce qu'ils voient ?

\_Une fois le jeu fini, il est possible de demander que les enfants classent les 32 cartes différentes selon un des critères de leur choix : par exemple, la couleur, le sujet, les émotions suscitées...

\_Mise en commun et explication des critères retenus. Est-ce que cela fonctionne bien ?

\_Après la mise en commun, aborder la notion de démarche artistique. Les codes couleurs vous aident à retrouver les familles correspondantes.

MATÉRIEL boîte « mémo » (32 x 2 cartes)

### 3/JEU DES 8 FAMILLES

MARCHE À SUIVRE\_Sélectionner 4 images d'oeuvres d'art par famille au départ du set complet de cartes mis à disposition dans la mallette. Disposer les 32 cartes retenues faces visibles afin que les élèves tentent de les classer en 8 familles. Ils utilisent les critères de leur choix.

\_Mise en commun des propositions et correction.
Aborder ensuite la notion de démarche artistique en formant les familles suivant le code couleur.

\_Jouer au jeu des familles selon les règles traditionnelles.

MATÉRIEL\_Faites un choix personnel de 8 x 4 cartes d'une même famille issues du set complet des cartes disponibles dans la boîte « 8 familles ».

#### 4/TU L'AS DIT!

MARCHE À SUIVRE\_Trouver la bonne association entre les « Paroles d'artistes » et les images. Une seule image convient à une seule citation.

\_Correction collective

MATÉRIEL\_24 cartons « Citations » et 24 reproductions d'œuvres contemporaines dans la boîte « Tu l'as dit ! » / Planche de correction

#### 5/ŒIL DE LYNX

MARCHE À SUIVRE Sortir le tapis de jeu.

\_Piocher une image. Le premier qui la retrouve sur le tapis en la montrant du doigt gagne l'image. Le premier arrivé à 10 vignettes collectionnées a gagné.

MATÉRIEL\_Tapis de jeu / Vignettes



## <sup>6</sup>MARIE-ANTOINETTE DES ANIMAUX

MARCHE À SUIVRE\_Mettre un élastique autour de son front.

\_Y glisser, sans voir l'image, une reproduction d'œuvre inspirée du monde animal.

\_L'élève essaye de découvrir ce qu'il a sur le front en posant des questions aux autres. Ceux-ci ne peuvent répondre que par oui ou non.

\_À la fin du jeu, mise en commun des images, analyse et commentaires.

MATÉRIEL\_21 cartes avec code couleur / 21 élastiques

### <sup>7/</sup>TOUCHE-À-TOUT

MARCHE À SUIVRE\_Disposer devant les élèves les 22 reproductions d'œuvres d'art. Faire toucher une première boîte à tous les enfants du groupe.

\_Associer une image à ce que l'on vient de toucher.

\_Justifier son choix oralement pour les plus petits; par écrit, à l'aide du texte à trous, pour les plus grands : « Je touche..., je découvre..., je ressens... j'ai... ».

\_Recommencer le même mode opératoire pour chaque nouvelle boîte. Attention : ne jamais ouvrir les boîtes pour permettre aux enfants de voir l'intérieur, même après la fin du jeu. L'objectif n'étant pas de reconnaître ce qu'il y a dans les boîtes mais bien de se concentrer sur ce que l'on sent et ressent.

\_Faire confiance à ses sensations (tactiles) et ses émotions.

Une association libre entre le toucher et le visuel permet de rendre, autrement que par le discours, le lien spontané que l'on peut avoir avec une œuvre d'art.

MATÉRIEL\_22 reproductions d'œuvres d'art contemporain / 5 boîtes tactiles. Chaque boîte contient au minimum deux sensations tactiles opposées. La deuxième sensation contredisant la première. Métaphore de l'art contemporain qui demande d'aller au-delà du premier contact et qui fait parfois... peur.

- Boîte 1 → pompons, pointes de clous
- \_Boîte 2 → boîte en métal arrondie, eau à l'intérieur d'un Tupperware circulaire (mettre l'eau juste avant l'utilisation)
- Boîte  $3 \rightarrow$  papier de sable, tampon jex, fourrure
- \_Boîte  $4 \rightarrow 3$  gants chirurgicaux gonflés et calés (passage de la main difficile, dur, mou une fois la main passée)
- \_Boîte 5 → foin piquant, galet poli

# C/**7**

### 8/AÏE MES OREILLES! (LOTO MUSICAL)

MARCHE À SUIVRE\_Disposer une feuille A3 devant chaque élève, de même qu'un feutre de couleur. Ecouter attentivement l'extrait musical, les yeux fermés. Ne pas dépasser 45 secondes à une minute.

\_Nouvelle écoute du même extrait et réalisation d'un travail graphique avec les enfants au départ de la musique : laisser aller le mouvement, le geste sur la feuille de papier en fonction du rythme, de la tonalité et de la hauteur des sons.

\_Recommencer le même mode opératoire pour les 5 autres extraits musicaux.

Attention : changer de couleur de feutre à chaque nouvelle musique. Dessiner chaque fois sur la même feuille. Rappeler de varier au maximum de graphisme en fonction de ce que l'on entend.

\_Disposer les plateaux de jeu devant les élèves. Leur laisser le temps de découvrir les images.

\_Nouvelle écoute du premier morceau. Quand il est fini, demander aux élèves de mettre leur doigt sur l'image qu'ils lui associent. Justifications orales. Faire des liens entre l'auditif, le kinesthésique et le visuel.

\_Recommencer l'opération pour les 5 extraits restants.
Parier sur un travail répétitif tout en étant évolutif afin d'aller plus loin dans l'interprétation de ses sensations.

#### MATÉRIEL 1 CD audio Loto musical /

Lecteur de CD avec 6 extraits : dub (genre musical issu du reggae), chant du 16° siècle occidental, musique répétitive du 20° siècle, musique du monde, musique baroque, rap / Baffles amplificateurs / Feuilles de papier A3 / Gros feutres de couleur / 2 séries de plateaux de jeux avec 8 reproductions d'œuvres d'art

