

Carnet d'activités

Dépisteurs de toiles

Nom:
Prénom:
Classe:
Ecole:



Règles de vie du Musée

Les accompagnateurs sont garants du bon fonctionnement des activités et du respect de la charte. Attention, les gardiennes du Musée veillent également à l'ordre et au silence dans les salles.

Il y a 4 règles fondamentales à respecter au musée mais également lors des visites:

- 1- On ne court pas dans un musée : on marche, on prend le temps de regarder ce qui nous entoure.
- 2- On ne crie pas dans un musée: on chuchote, les autres n'ont pas besoin d'entendre nos commentaires.
- 3- On ne touche pas aux tableaux, que ce soit délibéré ou non: on marche au milieu des allées pour ne pas frôler les murs.
- 4- On évite les conflits avec ses camarades: on ne se pousse pas, on ne se bouscule pas, ce n'est pas une course.

Et pour ceux qui ne savent pas respecter les règles, ils seront exclus des activités.

Avant de commencer à explorer la Collection, tu peux signer ci-dessous et t'engager à respecter ces règles.

Ma signature

Ce carnet est le complément du jeu «Dépisteurs de toiles»

Conception et réalisation
Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques
Service Education, Périscolaire et Cultes.

Mars 2007


VILLE DE
MULHOUSE

4 Prolongements plastiques

Piste n°1

Faire un dessin collectif est un premier pas vers la réalisation d'une affiche.

Chaque enfant choisit un tableau du jeu et dessine un détail, un personnage de son choix.

Les enfants donnent leur dessin à un camarade qui le complète en choisissant à nouveau un élément de son choix. Ce camarade transmet une dernière fois le dessin à un troisième qui le finira. Mettre en couleur et travailler le fond.

Pour faire une affiche, l'accompagnateur photocopie les dessins ou détails réalisés (en les agrandissant ou réduisant). Une fois photocopiés, les enfants composent en les découpant et en les collant sur une grande feuille papier ou carton. Ensuite, ils peuvent mettre l'affiche en couleur.

Piste n°2

Nous vivons dans un monde où l'image est partout: télévision, publicités, magazines, cinéma...

En complément d'une éducation à la lecture et l'identification de ces images (de ses supports, de ses langages), nécessaire à l'enfant pour se construire, nous souhaitons inviter les enfants à jouer avec ces images, à les détourner en inventant de nouveaux codes.

En amont, l'accompagnateur photocopie au format A3, quelques tableaux (en nombre suffisant) pour tous les enfants participants. Puis il leur distribue à chacun une reproduction.

L'enfant l'adapte et en modifie sa destination:

1- Il transforme sa peinture (photocopie) en publicité, il choisit, transforme, manipule son image (ajout de textes, collage, travail de typographie...). Prévoir une collecte de prospectus publicitaires.

2- Il transforme une publicité existante avec sa peinture (photocopie). Il transforme, manipule les 2 images (collage, travail de métissage, de détournement, d'intégration...). Prévoir une collecte de prospectus publicitaires.

3- Il crée un emballage à partir d'éléments de sa peinture (photocopie) pour emballer, habiller un objet quotidien ou un produit imaginaire. On peut aussi jouer sur les emballages publicitaires. Prévoir une collecte de packagings* publicitaires.

* Le packaging c'est l'emballage et le conditionnement d'un produit industriel.

Ce carnet d'activités t'appartient (tu peux noter sur la page de gauche, ton nom et ton prénom).

Il est le complément du jeu **Dépisteurs de toiles** qui te permettra de découvrir des tableaux de la collection et d'apprendre par l'observation et le dessin à bien les regarder.

Ton carnet se divise en 3 parties:

Avant le Musée

Tu vas dans un premier temps étudier les différentes familles de tableaux et apprendre le vocabulaire de la peinture.

Au Musée

Quand tu seras au Musée, tu joueras au jeu **Dépisteurs de toiles** avec tes camarades.

Une fois le jeu fini, munis toi d'un feutre noir et commence dans l'ordre à suivre les consignes notées dans les pages.

Après le Musée

Maintenant que tu es revenu du Musée et que tu as appris à regarder un tableau et à le décrire, c'est à ton tour de créer.

Bonne visite ! Bon dessin ! Bonne création !

Avant le Musée

3 Mélange les tableaux.

Dessine un décor pour ces objets ? Pour cela choisis un autre tableau du musée pour le compléter.



2 Change la saison.

Complète ce paysage en dessinant une saison de ton choix.



1 Lis bien les définitions ci-dessous, elles te seront utiles pour apprendre les familles de tableaux.

Les genres

Nature morte: c'est la représentation de choses non vivantes (fruits et gibier) ou d'objets fabriqués, (livres, instruments de musique...) qui sont les seuls sujets d'un tableau.

Vanité: c'est une nature morte composée d'objets symboliques tels que: le crâne, la bougie, le sablier ou la fleur qui se fane, évoquant la fuite du temps.

Portrait: c'est la représentation de personnes sculptées, peintes, dessinées...

Autoportrait: le sujet de la peinture est le peintre lui-même.

Paysage: c'est la représentation d'un lieu naturel ou construit, réel ou imaginaire avec ou sans personnage.

Marine: c'est la représentation de scènes autour de la mer dans des situations diverses. La peinture peut représenter des batailles, ou une lutte contre les éléments (océan en furie, vents de tempête) ou de simples scènes paisibles de bord de mer.

Scène de Genre: c'est la représentation d'une scène quotidienne qui nous renseigne sur la façon dont les personnes vivaient à une époque (aux XVIIe et XVIIIe siècles).

Peinture historique: la peinture d'Histoire, ou peinture historique s'inspire de scènes issues de l'histoire occidentale, de l'histoire antique (Egyptienne, Grecque, Romaine...), de la mythologie ou d'événements historiques récents.

Les Styles

Peinture orientaliste: elle regroupe un ensemble d'artistes du XIXe siècle ayant traité le thème du Moyen-Orient suite à des voyages d'étude qui éveillent l'intérêt et la curiosité de l'Occident pour l'Orient. Les cultures, les intérieurs, les ambiances lumineuses et les modes de vies de ces habitants lointains sont autant de thèmes à faire découvrir à l'Europe.

Peinture académique: elle doit répondre à un certain nombre de règles;

- affirmer que le dessin est supérieur à la couleur
- imiter la nature et rendre la peinture la plus ressemblante possible.
- refuser de peindre à l'extérieur, gage d'un travail baclé car trop rapide.
- Finir toutes les peintures, ne pas les laisser inachevées.

2 Retrouve parmi ces 8 tableaux, les genres auxquels ils appartiennent.

Aide toi des définitions pour trouver le bon genre et note son numéro sous le tableau.



...



...



...



...



...

- 1- Autoportrait
- 2- Nature morte
- 3- Paysage / Marine
- 4- Scène de genre
- 5- Peinture historique
- 6- Portrait
- 7- Peinture académique
- 8- Vanité



...



...



...

1 Invente une nouvelle histoire.

Tu te trouves dans la cachette d'un pirate ou d'une sorcière, dessine les et imagine ce qu'il y a tout autour. Tu peux ensuite écrire sur une feuille ton histoire



Après le Musée



③ Lis bien les définitions ci-dessous, elles te seront utiles pour décrire les tableaux.

Tableau

Cartel: étiquette ou plaquette posée à côté d'une oeuvre exposée dans un musée. Elle permet de l'identifier: artiste, titre, date, technique, dimensions, provenance.

Clair-obscur: technique de peinture dans un tableau qui permet de faire ressortir un sujet clair devant un fond sombre.

Composition plastique

Premier plan: ce qui se trouve au tout devant de la scène d'un tableau (exemple: un personnage).

Second plan: ce qui se trouve au milieu d'une scène d'un tableau (exemple: des maisons).

Arrière plan: ce qui se trouve tout au fond d'une scène dans un tableau (exemple: des montagnes).

Couleurs

Couleurs chaudes sont principalement le jaune, le rouge, l'orange.

Couleurs froides sont principalement le bleu, le vert et le violet.

Palette: planche de bois, de forme ovale sur laquelle le peintre dispose et mélange ses couleurs. C'est aussi l'ensemble des couleurs dont un peintre se sert habituellement pour ses tableaux.

Personnages / Objets

Peintre: un artiste-peintre (ou peintre) est une personne qui pratique la peinture comme activité de loisir (peintre amateur) ou comme métier (peintre professionnel).

Tableau: oeuvre picturale réalisée sur un support autonome (panneau de bois, toile tendue sur un châssis).

Gibier: c'est l'ensemble des animaux sauvages que l'on chasse, notamment pour en consommer la viande. Il y a le gibier à plumes, les oiseaux (canards sauvages, faisans, tourterelle, perdrix...) et le gibier à poils, les mammifères (lapin de garenne, lièvre, sanglier, chevreuil, biche, daim...).

Étoffe: matière textile servant à l'habillement, à l'ameublement et à la décoration.

Divers

Métaphore: la métaphore consiste à désigner un objet ou une idée par un autre mot. Exemple: un manteau blanc (la neige) recouvre les champs.

Symbole: objet, image, signe qui figure ou évoque quelque chose (exemple: les lauriers sont le symbole de la gloire).



Premier plan

Autoportrait
Jean-Gaspard Heilmann, XVIIIe s.
Huile sur toile, 81 cm x 64 cm

Cartel



Clair-obscur

Couleurs chaudes



Couleurs froides



Gibier



Deuxième plan



Cadre



Palette



Troisième plan



Composition



Reflet

Installe toi devant un tableau et dessine ce que tu vois au premier plan.



Dessine maintenant ce que tu vois au deuxième plan.



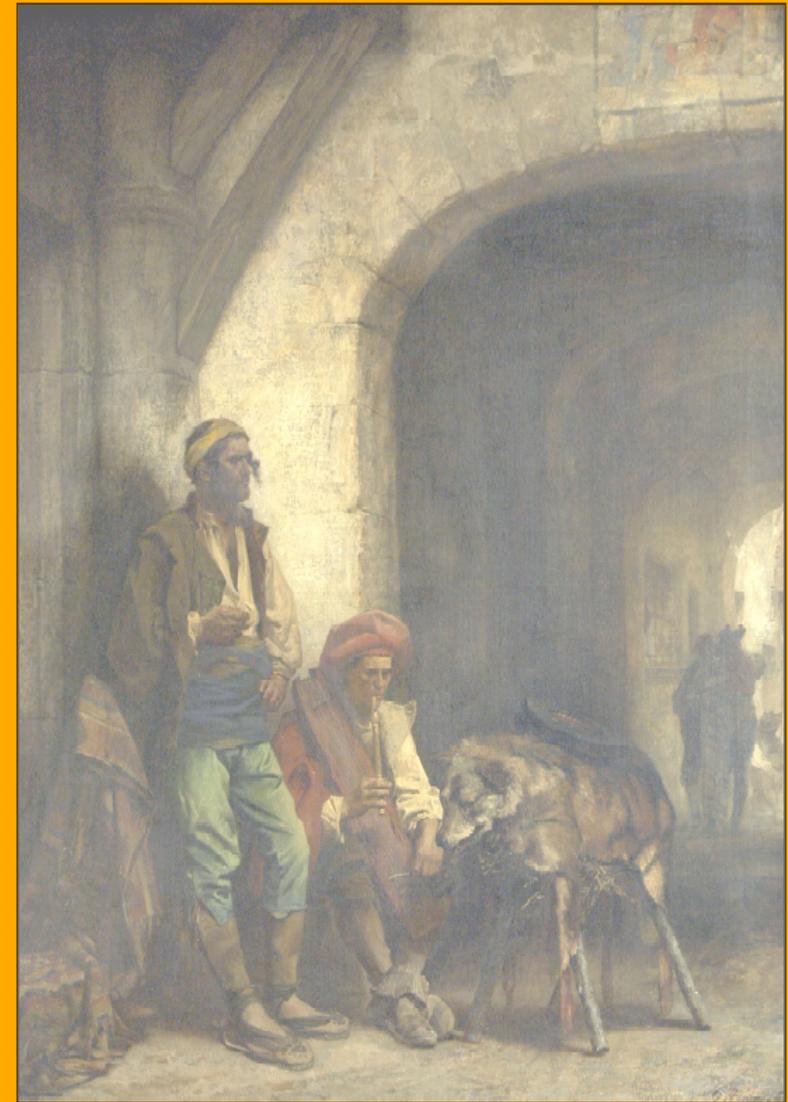
4 Retrouve ce tableau dans le Musée.

Ce tableau est construit sur des lignes et des formes géométriques. Peux-tu les trouver et les tracer sur l'image ci-dessous?



4 Trouve la composition de ce tableau.

Ce tableau est construit sur des lignes et des formes géométriques. Peux-tu trouver les principales et les tracer sur l'image ci-dessous?



Au Musée

Complète et imagine des vêtements et un chapeau à ce personnage.
Ensuite dessine un cadre tout autour.



Imagine et dessine un nouveau visage.
Pourquoi pas le tien?



1 Choisis un tableau que tu aimes bien.

Note le nom du peintre

Note le nom du tableau

Donne la date à laquelle il a été peint

Définis à quel genre il appartient

Donne la technique utilisée pour le peindre

Indique les couleurs que le peintre a utilisé

Note ce que tu vois au premier plan du tableau

Décris l'action du tableau.

Imagine ce qui c'est passé avant cette action.

Imagine ce qui c'est passé après cette action.

2 Fais un croquis (dessin rapide) du tableau.



3 Maintenant trouve ce tableau dans le musée.

Imagine et complète la partie manquante.

