

# Animaux fous



## Objectifs :

- donner aux enfants la possibilité de mettre en place un projet personnel à partir de fragments d'images.

- engager de nouveaux moyens d'expression à partir de la potentialité de ces images.

- développer l'imaginaire à travers l'incitation et le détournement des parties du squelette.

- organiser graphiquement les trouvailles.

- développer la maîtrise du découpage et du collage.

- échanger, expliquer et justifier par oral sa proposition.

## 1. expliquer ce que l'on va faire :

- à partir d'une base commune (cette feuille d'éléments), les enfants vont construire dans un premier temps, un animal en collant différentes parties de squelettes.

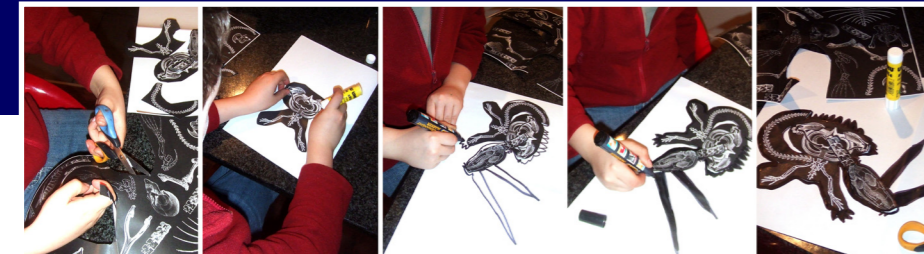
## 2. consignes :

- choisir dans la planche des morceaux de squelettes qui vous intéressent.

- regarder les différents os et chercher à quoi ils pourraient servir.

## 3. déroulement :

- choisir au minimum 6 à 8 éléments dans la feuille pour débiter son animal.



## Matériel :

Ciseaux, colle, feutres noirs, feuilles blanches.

## Références artistiques:

Artistes : Daniel Spoerri, Daniel Dépoutot, Jean Tinguely, Joan Fontcuberta, François Mezzapelle, Thomas Grünfeld.

Créatures : le centaure, la sirène et une partie de la mythologie grecque et romaine.



- faire un exemple avec la classe.
- découper au plus près les éléments.
- échanger avec vos camarade des éléments dont vous n'avez plus besoin.
- les placer sur la feuille et essayer différentes positions.
- montrer à l'adulte.
- effectuer encore de nouvelles combinaisons afin d'obtenir d'autres résultats et de solliciter l'imaginaire.
- montrer et coller l'ensemble sur une nouvelle feuille.
- prendre un feutre noir et dessiner à 1 cm environ autour du squelette, la silhouette de l'animal obtenu.
- Colorier au feutre noir, l'intérieur de l'animal sans dépasser sur les os.
- tu viens d'inventer un animal fou.

## 4. prolongement en classe :

après ce petit exercice papier vous pouvez par la suite, au choix :

- prendre une feuille de calque et redessiner le contour du collage. Sur la silhouette obtenue, imaginer et peindre la robe de l'animal (écailles, plumes, fourrure), ses couleurs et inventer d'autres détails (des yeux...).

- demander aux enfants de redessiner leur collage sur une feuille de papier et de le mettre en couleur, il est intéressant de jouer sur le décalage entre le collage et le dessin.

- réaliser l'animal en volume et créer un zoo fou de la classe.

- trouver un nom à l'animal, un lieu de vie, ce qu'il mange...

## Lexique :

Hybride: animal ou végétal qui résulte du croisement de deux espèces différentes.

Imaginaire: fictif, qui n'existe pas dans la réalité. L'opposé de réel.

Collage: transposer un support sur un autre à l'aide d'une colle sur toute la surface de la pièce à maroufler.

Cette fiche «Pratiques d'atelier» a été conçue pour proposer aux enfants une activité artistique en prolongement de l'exposition «Foules, Fools» présentée à la Kunsthalle.



Conception et réalisation : Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques

Pratiques d'atelier

# Animaux fous

cycles 2 et 3

