

# « L'atelier Arcimboldo »

## Présentation

Cet atelier propose aux élèves de cycle 2 et 3 de plonger dans l'univers du célèbre Arcimboldo. Ils auront à marcher sur les pas de l'artiste ; de l'apprentissage des différentes parties d'un végétal de la forêt à la création d'une œuvre personnalisée.

## Déroulé de l'animation

- 1 Les enfants partent en expédition en forêt sur les traces d'éléments de la nature. L'occasion d'observer les végétaux qui nous entourent.
- 2 En salle, nous allons restituer les éléments observés de manière ludique. Pour ensuite comprendre que les arbres et les plantes sont des êtres vivants constitués de différentes parties. Et que tout comme les êtres humains, leur vie est conditionnée par divers facteurs.
- 3 Plongeon dans l'univers d'Arcimboldo : présentation de l'artiste, reconnaissance des éléments cachés de ses œuvres, découverte du contexte de l'époque.
- 4 A la manière d'Arcimboldo, les élèves vont réaliser un portrait personnalisé à partir de collages. Chacun d'entre eux a la possibilité de repartir avec sa création ; à afficher à l'école ou à la maison.

## Compétences travaillées

### Cycle 2

- Pratiquer une démarche d'investigation par l'observation.
- Etablir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières...
- Mener à terme une production individuelle.

### Cycle 3

- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.
- Donner forme à son imaginaire.

