

« L'atelier Arcimboldo »

Présentation

Cet atelier propose aux élèves de cycle 2 et 3 de plonger dans l'univers du célèbre peintre 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 Retour en salle, nous allons restituer les éléments observés de manière ludique. Pour ensuite comprendre que les arbres et les plantes sont des êtres vivants et que, tout comme les êtres humains, leur vie est conditionnée par divers facteurs.
- 3 Plongeon dans l'univers de Giuseppe 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 pouvoir réaliser un portrait personnalisé à partir de collages. Chacun d'entre eux a la possibilité de repartir avec sa création à afficher pourquoi pas 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 et 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.

