

Séquences

Cycles 1 – 2 – 3

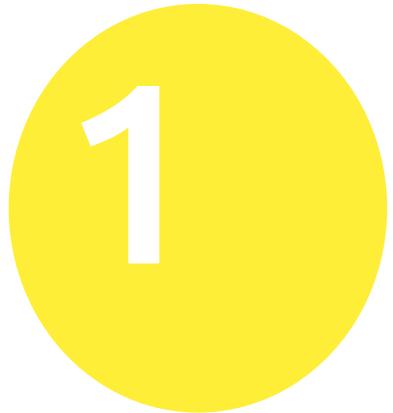
LE POUVOIR DES KACHINAS



Poupée kachina représentant le
"Grand-Père Navaho".
Bois peint et plumes,
H. : 38 cm ; L. : 18 cm ; P. : 13,5 cm, 250 g.
Musée du Quai Branly-Jacques Chirac

ASSEMBLER – SCULPTER – DESSINER – EMBELLIR
POUVOIR MAGIQUE – ESPRIT - POUPÉES

Cycle 1



DÉCOUVRIR
MANIPULER
IMAGINER
EXPLORER
CHERCHER
CRÉER
RACONTER – ÉVOQUER - NOMMER

**SE QUESTIONNER
DÉCOUVRIR
IMAGINER
ENRÔLER**

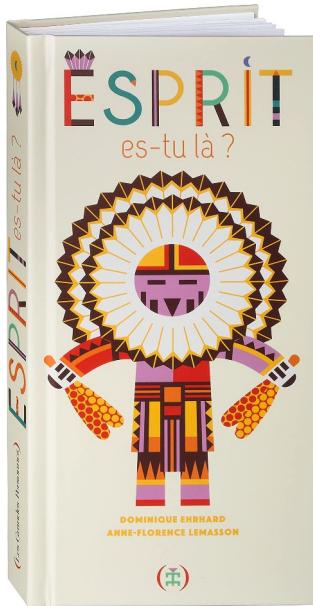


Cycle 1

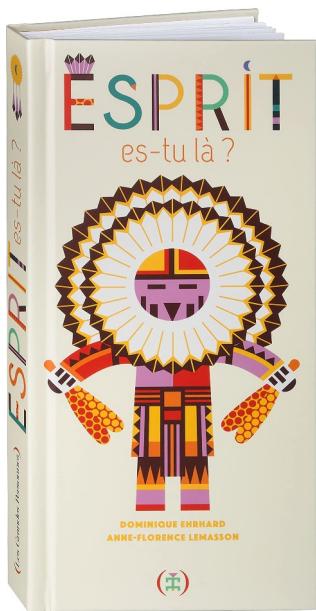
O

Hier nous avons lu et nous avons imaginé nos pouvoirs pour nous protéger de la pluie, du vent, des méchants...

Ce matin notre boîte surprise est remplie...
Quelle est cette surprise ?



[https://www.editionsdesgrandespersonnes.com/portfolio_page/esprit
-es-tu-dominique-ehrhard-anne-florence-lemasson-novembre-2021/](https://www.editionsdesgrandespersonnes.com/portfolio_page/esprit-es-tu-dominique-ehrhard-anne-florence-lemasson-novembre-2021/)



Si tu as peur du noir : la kachina **WONGWU** (Hibou) te protégera

Si la nature à besoin d'eau : la kachina **HEMIS** (la pluie) te protégera

Si tu as peur d'être seul : la kachina **KWAHU** (l'aigle) te protégera

Si tu pleures : la kachina **SOWI INGWA** (Le cerf) te protégera

Si tu as besoin de soleil : la kachina **TAWA** (le soleil) te protégera

Dans un autre pays des enfants ont des poupées pour apprendre qui peut les protéger...

Ce sont des photographies des poupées KACHINA qui existent pour de vrai et qui ont été offertes à des enfants :



HEMIS



KWAHU



TAWA



WONGWU



SOWI INGWA

Peut-on nous aussi fabriquer quelque chose pour nous protéger ?

**Si on veut essayer de faire une poupée kachina :
Que faut-il savoir faire* ? Que faut-il apprendre à faire* ?**
//on regarde les photos

**Assembler ? Coller ? Peindre ?
De la magie ? Trouver des petits objets ?
Une tête, des pieds, dessiner, décorer...**

**DÉCOUVRIR
EXPLORER
CHERCHER
IMAGINER**



Pour chaque domaine d'apprentissage nomme les indicateurs qui permettent d'observer les réussites ou les difficultés :

Domaine 3 AP niveau de réussite générique	Essaye, explore, expérimente	Cherche une solution créative (créer)	S'exprime sur son travail et celui des autres (oral).	S'exprime sur des œuvres artistiques.
①	<i>Seul, l'élève dessine, peint, assemble des petits volumes.</i>	<i>Accepte de participer à la recherche d'une solution à un petit problème qui est posé.</i>	<i>Écoute et reste concentré lors des temps d'échange. S'intéresse au travail des autres.</i>	<i>S'intéresse et montre de la curiosité. Prend le temps de regarder l'œuvre présentée.</i>
②	<i>Essaie les outils, les supports, les matériaux à sa disposition. Reproduit des formes (dessin, couleur, volume).</i>	<i>Propose une solution aboutie à la situation proposée.</i>	<i>Participe en parlant de la fabrication de son travail en essayant d'utiliser des mots adaptés (verbes actions, noms des outils...).</i>	<i>Sait différencier et nommer les techniques d'une œuvre en 2D (dessin, peinture, photographie) et en 3D (sculpture, archi..).</i>
attendus fin de cycle ③	<i>Choisit ses outils en fonction de ses intentions (traits, couleurs...). Crée, transforme, assemble des graphismes, des couleurs ou des volumes.</i>	<i>La solution est créative, recherchée et singulière (seul ou en groupe).</i>	<i>S'exprime en utilisant un lexique (couleurs, formes, volumes) adapté pour parler de sa réalisation ou celle des autres.</i>	<i>Décrit une œuvre en essayant d'utiliser des mots précis. (devant, en haut, en bas...). Exprime ce qu'il voit et ce qu'il ressent.</i>
dépassé ④	<i>Dans le cadre d'une réalisation artistique : il maîtrise des gestes de tracé, adapte, modifie ses actions (précision, amplitude...), ses réalisations en volume tiennent en équilibre.</i>	<i>Réinvestit et s'approprie des techniques et des procédés déjà vus pour proposer sa solution.</i>	<i>Au sein du groupe, échange et participe en apportant un témoignage qui est en relation avec la discussion.</i>	<i>Fait des liens entre sa réalisation et celle de l'artiste découvert(e) en utilisant le vocabulaire vu. Exprime ce qu'il/elle voit et ce qu'il/elle ressent.</i>
Indicateurs éléments observables (liés aux objectifs de l'activité)	?	?	?	?

1

Je résiste au souffle magique !

Cherche plein de solutions pour assembler ces matériaux ensemble. Attention quand on souffle rien ne tombe.

*On va apprendre à assembler pour savoir comment des matériaux tiennent ensemble solidement.

Domaine 3 AP niveau de réussite	Essaye, explore, expérimente	Cherche une solution créative (créer)	S'exprime sur son travail et celui des autres (oral).	S'exprime sur des œuvres artistiques.
Indicateurs éléments observables (liés aux objectifs de l'activité)				



Comment ça tient ?



HEMIS

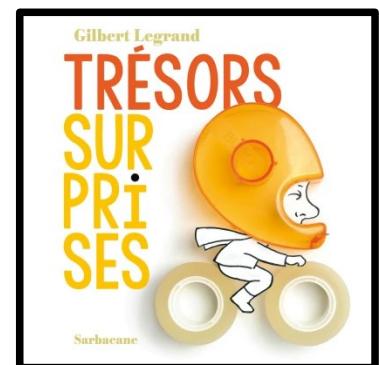
2

Abracadabra ! Je transforme ce ... en ...

**Choisis un objet.
Prends la baguette magique.
Nomme en quoi tu le transformes.
Mime la transformation en
manipulant l'objet.**

**On va apprendre comment donner vie à un objet pour imaginer et se raconter des histoires.*

Domaine 3 AP niveau de réussite	Essaye, explore, expérimente	Cherche une solution créative (créer)	S'exprime sur son travail et celui des autres (oral).	S'exprime sur des œuvres artistiques.
Indicateurs éléments observables (liés aux objectifs de l'activité)				



Quel pouvoir ?



KWAHU

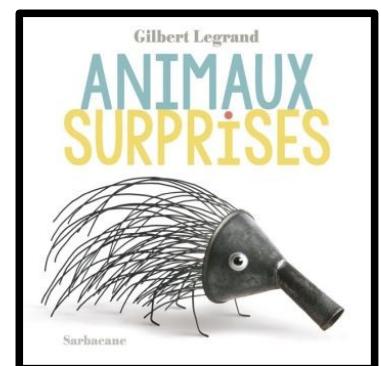
3

Cet objet a l'air vivant !

Ajoute en dessinant, ce qu'il faut, pour que cet objet ait l'air vivant.

*On va apprendre comment donner vie à un objet sans parler et mimer pour imaginer et se raconter des histoires.

Domaine 3 AP niveau de réussite	Essaye, explore, expérimente	Cherche une solution créative (créer)	S'exprime sur son travail et celui des autres (oral).	S'exprime sur des œuvres artistiques.
Indicateurs éléments observables (liés aux objectifs de l'activité)				





4

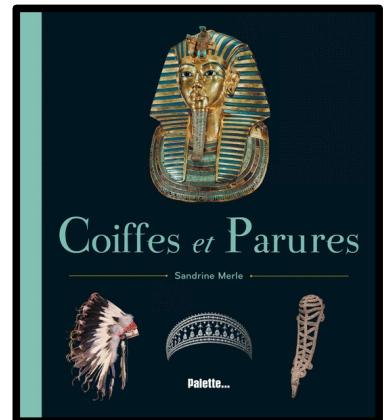
Avec mon bracelet/ bandeau magique, je suis le plus beau ou la plus belle !

Invente des motifs décoratifs sur ces bandes de papier autocollant. Colle le plus beau de tes motifs sur la parure.

E:\2022-09-30\10_02_43-Window.png

*On va apprendre comment créer des graphismes décoratifs pour embellir un objet.

Domaine 3 AP niveau de réussite	Essaye, explore, expérimente	Cherche une solution créative (créer)	S'exprime sur son travail et celui des autres (oral).	S'exprime sur des œuvres artistiques.
Indicateurs éléments observables (liés aux objectifs de l'activité)				



Comment sont-ils décorés ?



TAWA



WONGWU

5

1,2,3... je deviens vivant.e !

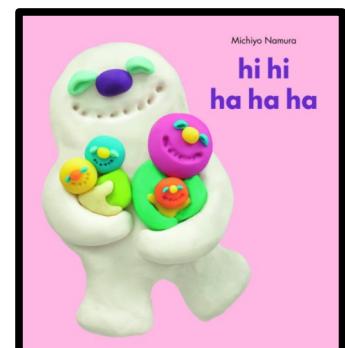
**1- A l'aide du sous-main, je fabrique les parties du corps.
1 tête – 1 tronc – 2 bras – 2 jambes**

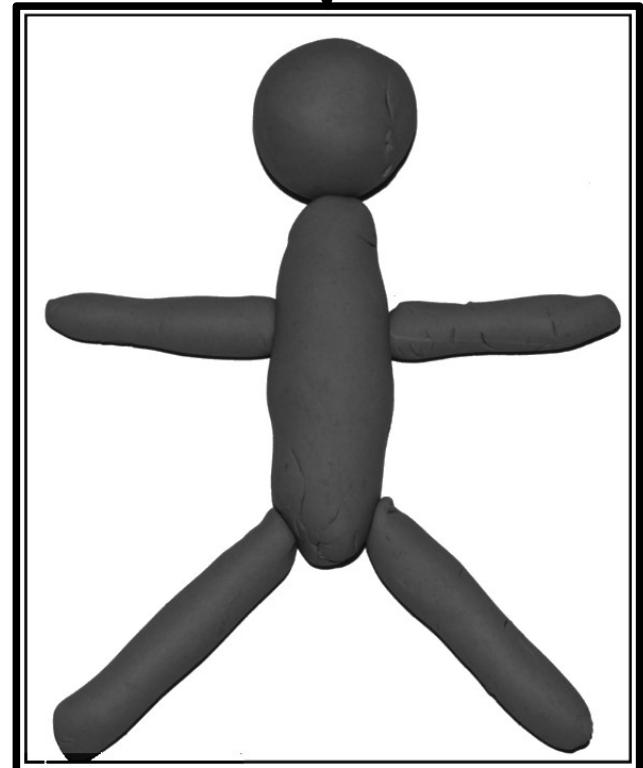
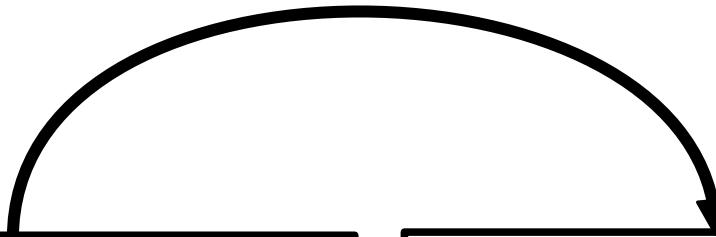
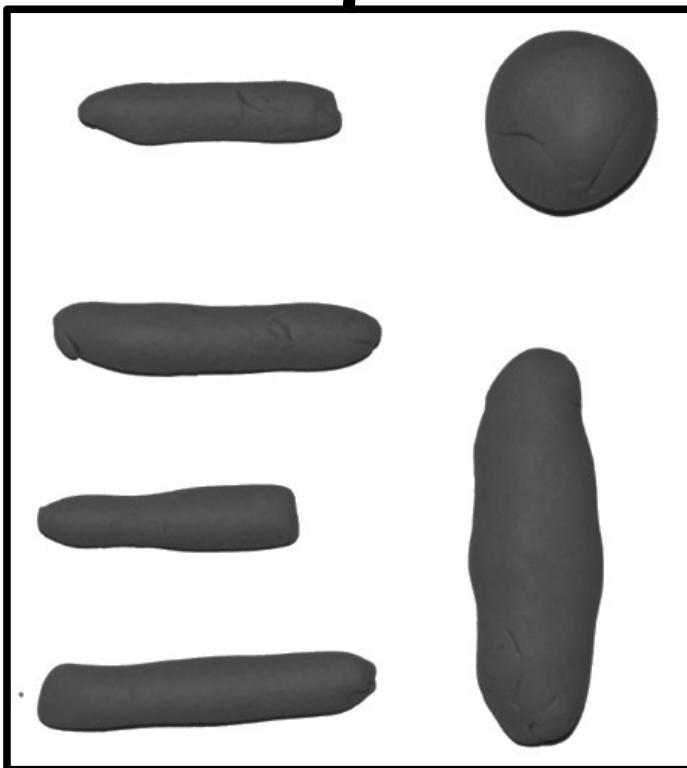
2- Je cherche une solution pour assembler sur le socle tout le corps dans le bon ordre.

3 - J'ajoute ce qu'il faut pour rendre vivant mon personnage.

**On va apprendre comment créer un petit personnage qui tient debout pour savoir comment fabriquer le corps d'une statuette.*

Domaine 3 AP niveau de réussite	Essaye, explore, expérimente	Cherche une solution créative (créer)	S'exprime sur son travail et celui des autres (oral).	S'exprime sur des œuvres artistiques.
Indicateurs éléments observables (liés aux objectifs de l'activité)				





Où sont ses bras ? Ses jambes ? ...



SOWI INGWA

**OBSERVER
DÉcrire
RACONTER
NOMMER**



POUPÉE
STATUETTE
PERSONNAGE
MAGIQUE
JOUET ENFANT
KACHINA
HOPI
IMITER - JOUER



**CRÉER
IMAGINER
RACONTER
RE-INVESTIR**

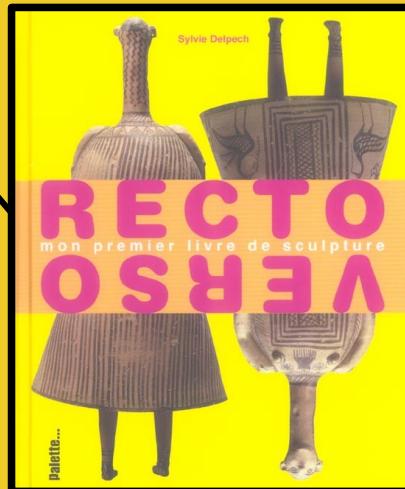


Projet :

Une poupée/statuette magique ! Mais quel est son pouvoir ?

1. **Enrôlement**: la classe a besoin d'être protégée, nous décidons de créer une collection de poupées protectrices.
2. **Je choisis le pouvoir de ma poupée protectrice.**
3. **Je fabrique le corps de ma poupée protectrice.**
 > MODELAGE - ASSEMBLAGE (//atelier 5)
4. **J'ouvre la boîte à trésor pour la décorer et bien montrer son pouvoir.**
5. **Je la décris et j'explique son pouvoir.**
6. **J'ajoute des éléments si son pouvoir ne se voit pas assez.**
7. **Je la photographie : de devant – de derrière – de côté.**

COMPARER DÉcrire RACONTER NOMMER



POUPÉE
STATUETTE
MAGIQUE
JOUET ENFANT
KACHINA
HOPI
IMITER - JOUER

De côté

De devant

De derrière



Poupée kachina représentant le "Grand-Père Navaho".
Bois peint et plumes,
H. : 38 cm ; L. : 18 cm ; P. : 13,5 cm, 250 g.
Musée du Quai Branly-Jacques Chirac

Domaine 3 AP niveau de réussite	Essaye, explore, expérimente	Cherche une solution créative (créer)	S'exprime sur son travail et celui des autres (oral).	S'exprime sur des œuvres artistiques.
Indicateurs éléments observables (liés aux objectifs de l'activité)				

Cycle 2

DÉCOUVRIR
IMAGINER
EXPÉRIMENTER
CRÉER
RACONTER – ÉVOQUER
EXPOSER

**SE QUESTIONNER
DÉCOUVRIR
IMAGINER
ENRÔLER**

cycle 2



O

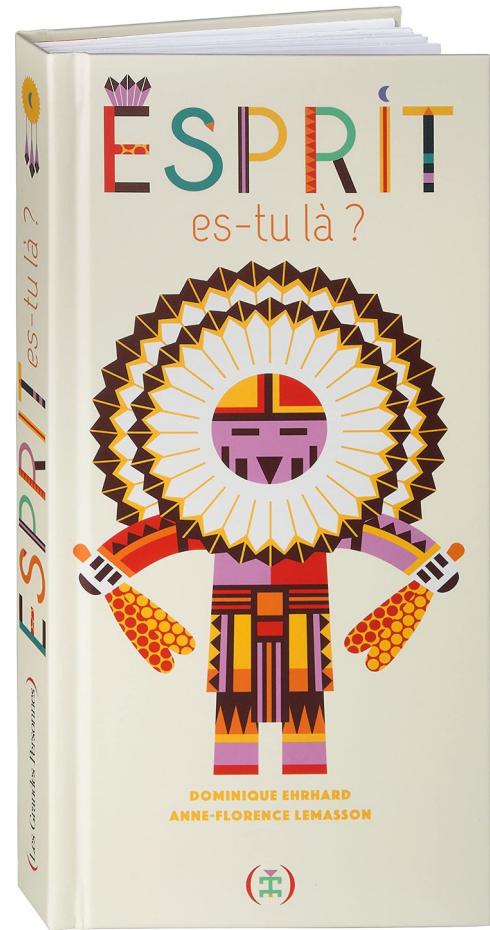
La semaine dernière nous avons lu...
et nous avons imaginé des esprits bénéfiques (qui font le bien) et maléfiques (qui font le mal).
Nous pourrions imaginer des esprits qui nous protègent de quelque chose...

Comment les représenter ?

*Chez les Hopis (indiens des États-Unis), les adultes font appel aux esprits lors des cérémonies où des personnes costumées dansent pour demander à un esprit de l'aide ou une protection.
Pour aider leurs enfants à comprendre les esprits et apprendre les mythes, les adultes fabriquent des poupées qui représentent ces danseurs costumés.*

On appelle ces poupées les poupées KACHINA.

Voici un imagier popup qui présente 5 esprits :



Si tu as peur du noir : la kachina WONGWU (Hibou) te protégera

Si la nature à besoin d'eau : la kachina HEMIS (la pluie) t'en donnera

Si tu as peur d'être seul : la kachina KWAHU (l'aigle) te protégera

Si tu pleures : la kachina SOWI INGWA (Le cerf) te protégera

Si tu as besoin de soleil : la kachina TAWA (le soleil) t'en donnera

Ce sont des photographies des poupées KACHINA qui existent pour de vrai et qui ont été offertes à des enfants :



HEMIS



KWAHU



TAWA



WONGWU



SOWI INGWA

**Si on veut essayer de faire une
poupée kachina :
Que faut-il savoir faire* ? Que faut-
il apprendre à faire* ?**

on regarde les photos

Assembler ? Faire tenir ? Coller ? Peindre ?
Trouver des esprits ? Récolter des petits objets ?
Dessiner ? Décorer...

DÉCOUVRIR
EXPÉRIMENTER
CHERCHER
IMAGINER



5 Défis

Arts Plastiques Niveau de réussite	Expérimente, crée, produit.	S'engage dans une réalisation artistique.	S'exprime sur son travail et celui des autres.	S'exprime sur des œuvres artistiques et a quelques repères.
①	<i>L'élève essaie, observe, montre de la curiosité dans la découverte des outils, matières, supports nouveaux.</i>	<i>Participe volontairement à un travail de pratique seul ou en groupe.</i>	<i>Écoute et reste concentré lors des temps d'échange. S'intéresse au travail des autres.</i>	<i>S'intéresse et montre de la curiosité devant toutes les formes d'œuvres. Prend le temps de regarder l'œuvre présentée .</i>
②	<i>Expérimente en diversifiant ses gestes suivant les outils à disposition. Produit des effets variés et recherchés.</i>	<i>Réussit à organiser son espace de travail. Respecte le lieu, les outils et les matériaux partagés.</i>	<i>Participe en parlant de la fabrication de son travail et de ses trouvailles.</i>	<i>Sait reconnaître et nommer la technique d'une œuvre (peinture, sculpture, dessin, photographie...). Il la situe (temps - espace)</i>
attendus fin de cycle ③	<i>Réutilise ses observations lors des phases d'expérimentation pour inventer et développer sa propre création.</i>	<i>Cherche et trouve une organisation pour mener à terme sa production en respectant les contraintes de temps.</i>	<i>S'exprime en utilisant un lexique (couleur, forme, matière, support) adapté pour parler de sa réalisation ou celle des autres.</i>	<i>Décrit une œuvre en essayant d'utiliser des mots précis. Exprime ce qu'il voit et ce qu'il ressent .</i>
dépassé ④	<i>Ré-investit des techniques (dessin, collage, sculpture, photographie) déjà expérimentées pour réaliser un projet artistique.</i>	<i>Échange et participe activement dans le respect des autres dans la réalisation d'un projet (seul ou en groupe).</i>	<i>Au sein du groupe, échange et participe en apportant un témoignage qui ré-investit des connaissances ou du vocabulaire déjà vu.</i>	<i>Fait des liens entre sa réalisation et l'œuvre découverte en utilisant le vocabulaire vu.</i>
Indicateurs, éléments observables (liés aux objectifs des séances)	?	?	?	?

Défi 1

Une construction la plus haute et la plus solide possible !

Trouve une solution pour assembler tous ces supports ensemble !

*On va apprendre comment assembler des matériaux ensemble pour être solide et tenir debout.

Arts Plastiques Niveau de réussite	Expérimente, crée, produit.	S'engage dans une réalisation artistique.	S'exprime sur son travail et celui des autres.	S'exprime sur des œuvres artistiques et a quelques repères.
Indicateurs, éléments observables (liés aux objectifs des séances)	?	?	?	?



Défi 2

Ma construction devient un totem.

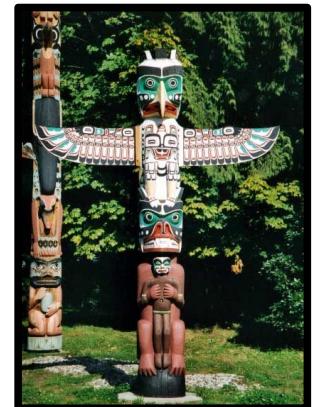
Ce totem est composé de ... + ... + ...

Trouvez une solution pour représenter et assembler tous ces animaux ensemble !

*On va apprendre comment imaginer une sculpture en représentant différents esprits d'animaux.

<https://www.youtube.com/watch?v=moBho0yITz0>

Arts Plastiques Niveau de réussite	Expérimente, crée, produit.	S'engage dans une réalisation artistique.	S'exprime sur son travail et celui des autres.	S'exprime sur des œuvres artistiques et a quelques repères.
Indicateurs, éléments observables (liés aux objectifs des séances)	?	?	?	?



Défi 3



Une parure décorative pour embellir ton totem !

Imagine et crée des motifs décoratifs à partir de la banque de graphismes.

Tu peux changer de support pour chaque ceinture.

*On va apprendre comment créer des graphismes décoratifs pour embellir un objet.

Arts Plastiques Niveau de réussite	Expérimente, crée, produit.	S'engage dans une réalisation artistique.	S'exprime sur son travail et celui des autres.	S'exprime sur des œuvres artistiques et a quelques repères.
Indicateurs, éléments observables (liés aux objectifs des séances)	?	?	?	?

Défi 4

A B R A K A D A B R A
A B R A K A D A B R
A B R A K A D A B
A B R A K A D A
A B R A K A D
A B R A K A
A B R A K
A B R A
A B R
A B
A

Je le transforme en...
il a le pouvoir de...
Imagine...

*On va apprendre comment donner vie à un objet pour imaginer et se raconter des histoires.

Arts Plastiques Niveau de réussite	Expérimente, crée, produit.	S'engage dans une réalisation artistique.	S'exprime sur son travail et celui des autres.	S'exprime sur des œuvres artistiques et a quelques repères.
Indicateurs, éléments observables (liés aux objectifs des séances)	?	?	?	?

**OBSERVER
DÉcrire
RACONTER
NOMMER
COMPARER**



POUPÉE
STATUETTE
MAGIQUE
ESPRIT
JOUET ENFANT
KACHINA
HOPI
IMITER - JOUER



**CRÉER
IMAGINER
RACONTER
RE-INVESTIR**

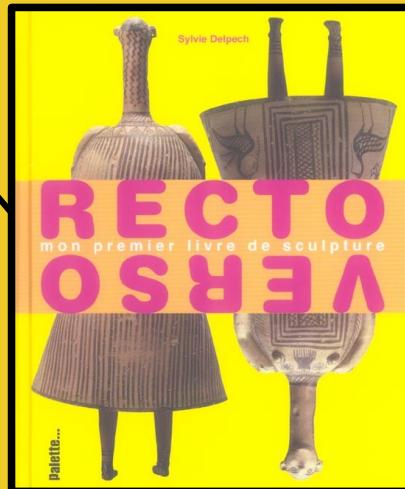


Projet :

**Une poupée protectrice en kit !
Mais quel est son pouvoir ?
A toi de l'inventer !**

1. Enrôlement : la classe n'est pas protégée, il faut recréer une collection de poupées protectrices.
2. Découvrir le kit (par 2).
3. Choisir le pouvoir de sa poupée protectrice.
4. Imaginer et ré-investir ce qui a été fait dans les défis.
Créer et produire sa poupée protectrice.
5. Décrire et expliquer son pouvoir.
6. Pour protéger la classe, photographier sous trois angles : de face – de derrière – de profil.
7. Chercher un lieu pour exposer sa poupée protectrice dans la classe.

COMPARER DÉcrire RACONTER NOMMER



POUPÉE
STATUETTE
MAGIQUE
JOUET ENFANT
KACHINA
HOPI
IMITER - JOUER

De profil

De face

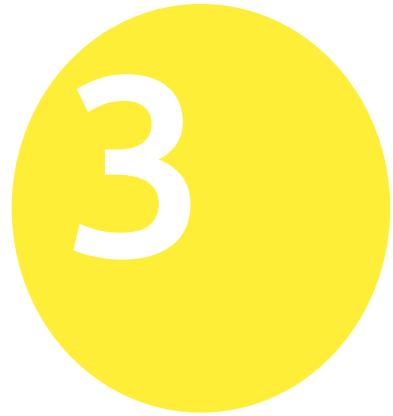
De derrière



Poupée kachina représentant le "Grand-Père Navaho".
Bois peint et plumes,
H. : 38 cm ; L. : 18 cm ; P. : 13,5 cm, 250 g.
Musée du Quai Branly-Jacques Chirac

Arts Plastiques Niveau de réussite	Expérimente, crée, produit.	S'engage dans une réalisation artistique.	S'exprime sur son travail et celui des autres.	S'exprime sur des œuvres artistiques et a quelques repères.
Indicateurs, éléments observables (liés aux objectifs des séances)	?	?	?	?

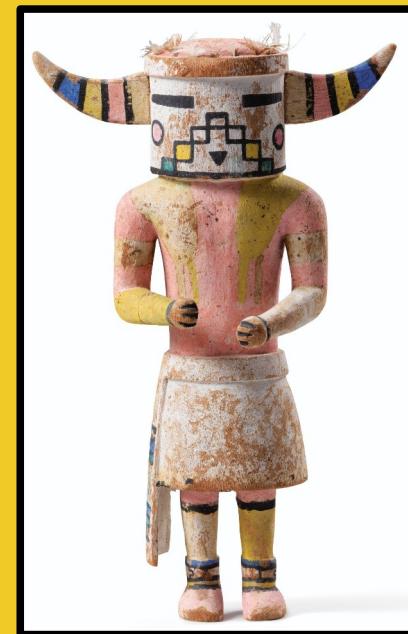
Cycle 3



EXPÉRIMENTER
RÉSOUDRE
IMAGINER
CRÉER
EXPRIMER
DONNER UNE INTENTION
EXPOSER

**SE QUESTIONNER
DÉCOUVRIR
IMAGINER
ENRÔLER**

Cycle 3



O

La semaine dernière nous avons étudié en... et nous avons observé que les hommes avaient des croyances. Certains peuples, croyaient en des esprits. Un esprit pouvait être bénéfique (qui fait le bien) et maléfique (qui fait le mal).

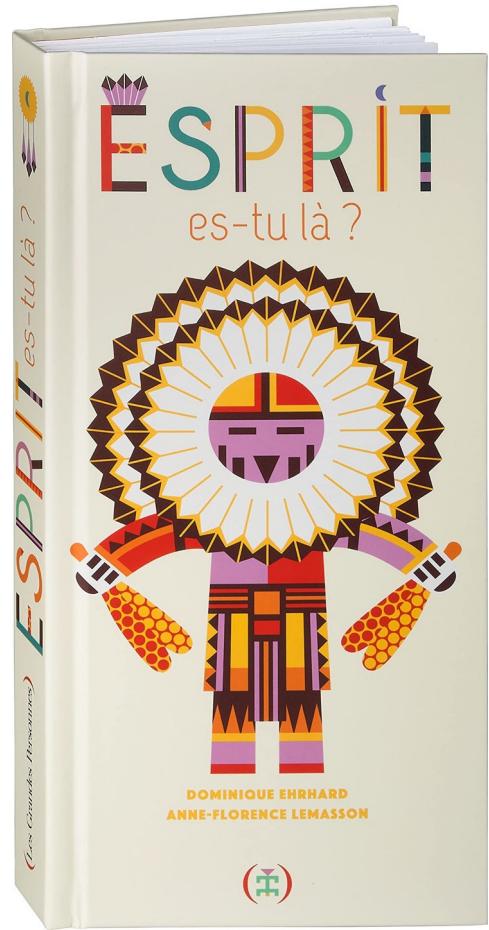
Les élèves de maternelle ont besoin de vous, ils souhaitent protéger l'école avec des esprits bénéfiques.
Comment pourrions nous les aider ?

Chez les Hopis (indiens des États-Unis), les adultes font appel aux esprits lors des cérémonies où des personnes costumées dansent pour demander à un esprit de l'aide ou une protection.

Pour aider leurs enfants à comprendre les esprits et apprendre les mythes, les adultes fabriquent des poupées qui représentent ces danseurs costumés.

On appelle ces poupées les poupées KACHINA.

Voici un imagier popup qui présente 5 esprits :



Si tu as peur du noir : la kachina WONGWU (Hibou) te protégera

Si la nature à besoin d'eau : la kachina HEMIS (la pluie) t'en donnera

Si tu as peur d'être seul : la kachina KWAHU (l'aigle) te protégera

Si tu pleures : la kachina SOWI INGWA (Le cerf) te protégera

Si tu as besoin de soleil : la kachina TAWA (le soleil) t'en donnera

Ce sont des photographies des poupées KACHINA qui existent pour de vrai et qui ont été offertes à des enfants :



HEMIS



KWAHU



TAWA



WONGWU



SOWI INGWA

**Comme pour les auteurs du livre,
pour aider les élèves de
maternelle, nous avons à notre
disposition uniquement du papier
et du carton.**

**Que faut-il savoir faire* ?
Que faut-il apprendre à faire* ?**

**Assembler ? Faire tenir debout ? Représenter en 3
dimensions ? Coller ? Dessiner ? Trouver des esprits ?
décorer...**

**DÉCOUVRIR
EXPÉRIMENTER
CHERCHER
IMAGINER**



**Pour vous aider à apprendre à réaliser une
sculpture avec uniquement du papier et
carton , voici un premier défi...**

1

Une tête multi-faces ...

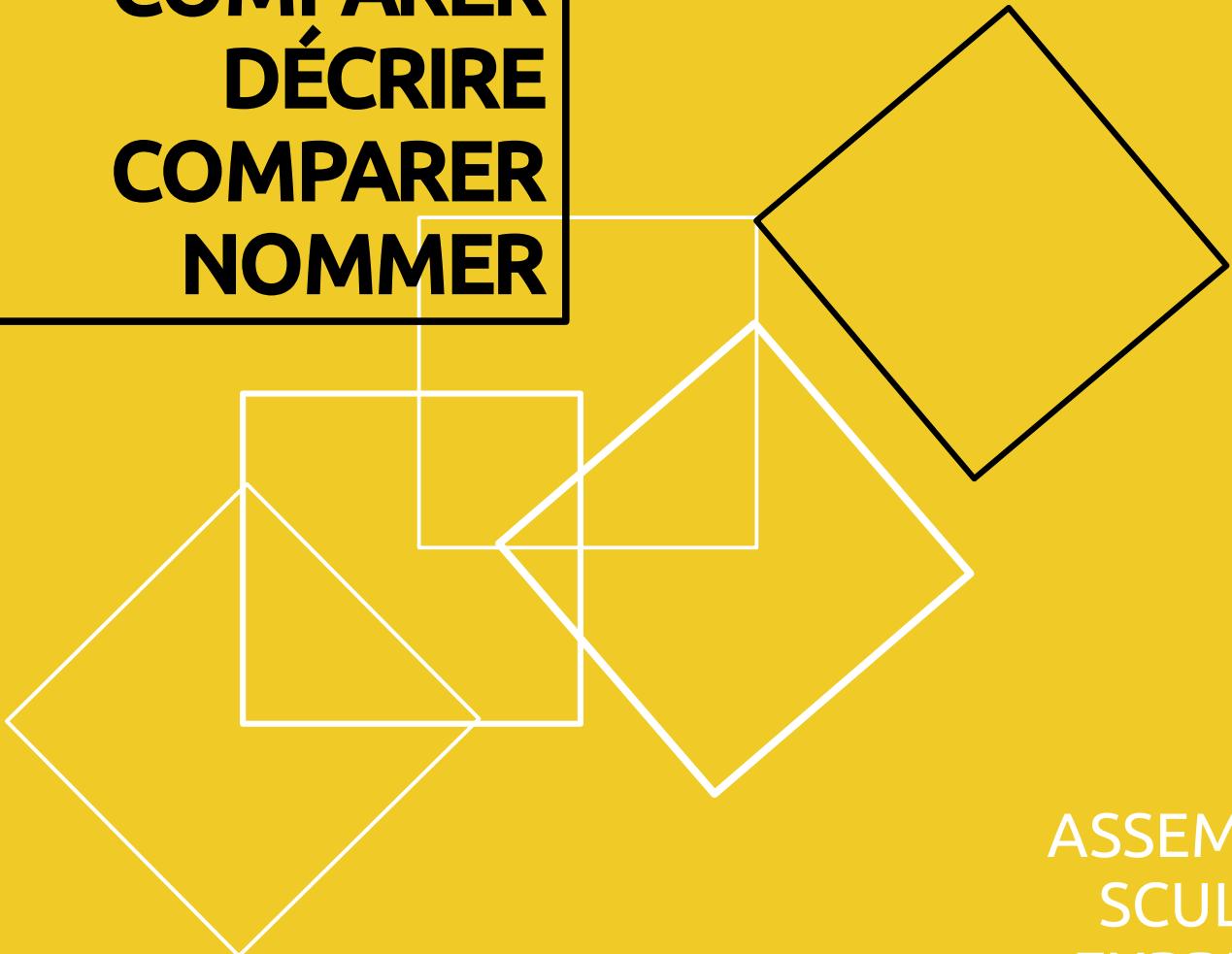
Imagine une tête qui exprime différentes émotions selon le côté observé.

**On va apprendre différentes solutions pour créer un assemblage en rondebosse qui tient debout et qui exprime des émotions avec uniquement du carton et du papier.*



Arts Plastiques Niveau de réussite	Expérimente, crée, produit.	S'engage dans un projet artistique.	S'exprime sur son travail et celui des autres.	S'exprime sur des œuvres artistiques et a quelques repères.
①	<p>L'élève utilise et expérimente différents outils, supports, techniques... Il s'adapte à toutes les situations .</p>	<p>Il se lance vite dans son projet. Il travaille sérieusement seul ou en groupe. Il essaie même si il a des difficultés.</p>	<p>Il écoute et participe à des temps d'explication. Il s'intéresse au travail des autres.</p>	<p>Il s'intéresse et se laisse surprendre face à des œuvres . Il est curieux envers l'art de toutes les civilisations.</p>
②	<p>Il fait des choix adaptés : formes, matières, couleurs, dimensions, en fonction de ses intentions.</p>	<p>Il cherche des solutions pour organiser son travail (espace, planification des étapes...). Sa gestion du temps lui pose moins de difficultés.</p>	<p>Il parle de son travail en faisant des phrases construites. Il explique les choix qu'il a fait pour sa fabrication et décrit avec un vocabulaire approprié.</p>	<p>Il sait nommer précisément les informations d'un cartel (artiste, titre, technique, date, dimensions, lieu...). Il est capable de faire une description simple d'une œuvre</p>
attendus fin de cycle ③	<p>Il crée, invente et utilise son imaginaire pour représenter. Il ne se contente pas d'aller au plus simple.</p>	<p>Seul ou en groupe, il prend des initiatives, il s'engage dans le projet, il est organisé et prend en compte les propositions des autres élèves.</p>	<p>Il utilise un vocabulaire précis pour expliquer ce qu'il a voulu exprimer ou représenter. Il accepte tous les avis lors des bilans.</p>	<p>Face à une œuvre, il est capable de créer un questionnement simple (qui, quoi, quand, où, comment, pourquoi...) et d'y répondre seul ou en utilisant des outils de recherche.</p>
dépassé ④	<p>Ses réalisations sont variées et singulières et propose un univers plastique ou artistique personnel.</p>	<p>Il gère tous les paramètres d'un projet artistique (la gestion du temps, du matériel...) et il trouve un moyen adapté pour le présenter au spectateur.</p>	<p>Il fait des liens entre son travail et des œuvres artistiques. Il est ouvert sur toutes les formes d'art et s'exprime sans préjugé.</p>	<p>Face à une œuvre, après recherche ou spontanément, il donne un avis personnel et argumenté.</p>
Indicateurs, éléments observables (liés aux objectifs des séances)				

**COMPARER
DÉcrire
COMPARER
NOMMER**



ASSEMBLAGE
SCULPTURE
EXPRESSION
POINT DE VUE
SIMPLIFICATION
PICASSO
CUBISME



Pablo Picasso, Tête de femme, 1957, bois découpé et peint, $78,5 \times 34 \times 36$ cm,
Musée national Picasso-Paris, MP350.

De quelle manière l'artiste sollicite-t-il notre regard avec cette sculpture ? Quel équilibre met-il en jeu entre chaque composante d'un ensemble ?

Cette Tête de femme en bois peint s'inscrit dans un processus dont Picasso prolonge ici les expérimentations initiées dès la période cubiste. Les surfaces planes s'emboîtent pour dessiner dans l'espace les « séquences » d'un visage et lui donner différentes formes selon le point de vue du spectateur. Picasso perturbe ainsi les repères, entre bidimensionnalité et tridimensionnalité, par la combinaison de ces surfaces dans l'espace qui déjoue la continuité de la perception. En nous invitant à la déambulation pour saisir les formes de ce visage, cette sculpture s'inscrit dans une sorte d'espace-temps plastique. Un cylindre s'étire comme un mât au sommet duquel se déploient les différentes faces de la tête. À la rigidité et l'épure de cette colonne qui dessine le cou s'opposent la multiplicité et le rythme des détails du visage représentés selon un lexique graphique caractéristique des « tableaux magiques » de la fin des années 1920. La mise en mouvement du regard est constitutive d'un rapport singulier à l'œuvre qui non seulement surprend le spectateur mais l'invite aussi à adopter à son tour une combinaison de points de vue. La rencontre avec le sculpteur suédois Carl Nesjar, en 1957, est l'occasion pour Picasso de renouveler son approche de la sculpture monumentale dans l'espace public. Une version en béton est réalisée en 1958.

<https://www.museepicassoparis.fr/sites/default/files/2021-09/210625%20MR%20PR%20DOSSIER%C3%89DAGOGIQUE%20V1.pdf>

**CRÉER
CHERCHER
IMAGINER
PRODUIRE**



Projet

2

Une statuette protectrice qui possède un esprit !

Imagine et crée une sculpture d'assemblage qui représente cette esprit avec uniquement du papier et du carton.



Arts Plastiques Niveau de réussite	Expérimente, crée, produit.	S'engage dans un projet artistique.	S'exprime sur son travail et celui des autres.	S'exprime sur des œuvres artistiques et a quelques repères.
①	<p>L'élève utilise et expérimente différents outils, supports, techniques... Il s'adapte à toutes les situations .</p>	<p>Il se lance vite dans son projet. Il travaille sérieusement seul ou en groupe. Il essaie même si il a des difficultés.</p>	<p>Il écoute et participe à des temps d'explication. Il s'intéresse au travail des autres.</p>	<p>Il s'intéresse et se laisse surprendre face à des œuvres . Il est curieux envers l'art de toutes les civilisations.</p>
②	<p>Il fait des choix adaptés : formes, matières, couleurs, dimensions, en fonction de ses intentions.</p>	<p>Il cherche des solutions pour organiser son travail (espace, planification des étapes...). Sa gestion du temps lui pose moins de difficultés.</p>	<p>Il parle de son travail en faisant des phrases construites. Il explique les choix qu'il a fait pour sa fabrication et décrit avec un vocabulaire approprié.</p>	<p>Il sait nommer précisément les informations d'un cartel artiste, titre, technique, date, dimensions, lieu...). Il est capable de faire une description simple d'une œuvre</p>
attendus fin de cycle ③	<p>Il crée, invente et utilise son imaginaire pour représenter. Il ne se contente pas d'aller au plus simple.</p>	<p>Seul ou en groupe, il prend des initiatives, il s'engage dans le projet, il est organisé et prend en compte les propositions des autres élèves.</p>	<p>Il utilise un vocabulaire précis pour expliquer ce qu'il a voulu exprimer ou représenter. Il accepte tous les avis lors des bilans.</p>	<p>Face à une œuvre, il est capable de créer un questionnement simple (qui, quoi, quand, où, comment, pourquoi...) et d'y répondre seul ou en utilisant des outils de recherche.</p>
dépassé ④	<p>Ses réalisations sont variées et singulières et propose un univers plastique ou artistique personnel.</p>	<p>Il gère tous les paramètres d'un projet artistique (la gestion du temps, du matériel...) et il trouve un moyen adapté pour le présenter au spectateur.</p>	<p>Il fait des liens entre son travail et des œuvres artistiques. Il est ouvert sur toutes les formes d'art et s'exprime sans préjugé.</p>	<p>Face à une œuvre, après recherche ou spontanément, il donne un avis personnel et argumenté.</p>
Indicateurs, éléments observables (liés aux objectifs des séances)				

**COMPARER
DÉcrire
RACONTER
NOMMER**



POUPÉE
STATUETTE
MAGIQUE
JOUET ENFANT
KACHINA
HOPI
IMITER - JOUER



3

**Notre statuette entre au musée
dans 20 minutes, que lui manque
t-il pour être exposée ?**

Fabrique ce qui lui manque et prépare là pour son entrée au musée.

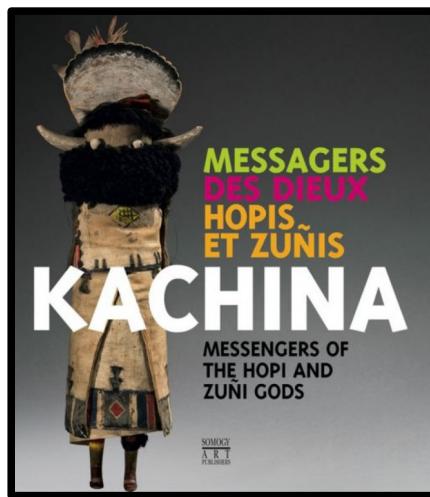


VITRINE
CARTEL
SOCLE
PROTECTION
ÉCLAIRAGE
TIGE

4

Votre statuette est la star de l'exposition !

Crée les photographies du site internet du musée de la classe et de l'affiche.





Poupée kachina représentant le "Grand-Père Navaho".
Bois peint et plumes,
H. : 38 cm ; L. : 18 cm ; P. : 13,5 cm, 250 g.
Musée du Quai Branly-Jacques Chirac

