Situation d'apprentissage et d'évaluation en ARTS PLASTIQUES 1er cycle primaire

Jeux d'enfants
À la manière de Bruegel

Durée : 3-4 périodes
½ période : préparation
2-3 périodes : réalisation
½ période : intégration

Chantal Pepin
conseillère pédagogique
Science technologie et arts CSRDN

Proposition de création	À partir d'une œuvre de Pieter Bruegel, observer et dessiner des personnages en mouvement (jeux). L'oeuvre de Bruegel «Jeux d'enfants», peintre flamand du 16e siècle (1525-1569) est la source d'inspiration du projet.

	Organisation matérielle
	Préparation : Reproduction de Pieter Bruegel : Jeux d'enfants **Annexes 3-4** Bruegel et son temps Papier blanc à recycler (photocopies) ; crayon à lamine; gomme à effacer **Réalisation** : <u>Fond</u> : o Papier cartouche (cartridge) (75lbs) ou papier tactile (glacé) ⟶ suggéré format 9x12 ou 12x17 au choix o Palettes de gouache en pain : rouge, jaune, bleu, blanc o Éponges coupées en cubes de 3 cm x 3cm o Contenants pour l'eau <u>Personnages</u> : o Papier cartridge (50 lbs) 12x17 : une feuille par élève coupée en quatre parties égales. o Crayons feutres pointe large o Crayons feutres à pointe fine pour les détails o Ciseaux et colle **Intégration** : Références et autres œuvres de Bruegel o Matériel artistique nécessaire à la création collective s'il y a lieu. **Évaluation : annexes 1-2**

PLANIFICATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION :

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION	COMPÉTENCES TRANSVERSALES	DOMAINES D'APPRENTISSAGE
☐ **Santé et bien-être** ☐ **Orientation et entrepreneuriat** ■ **Environnement et consommation** ☐ **Médias** ☐ **Vivre-ensemble et citoyenneté** **Intention éducative :** Amener l'élève à entretenir un rapport dynamique avec son milieu. **Axes de développement :** **Présence à son milieu :** Sensibilité à l'environnement humain. Faire des liens entre certaines caractéristiques de son milieu et celle vécues à l'époque de Pieter Bruegel.	■ **Ordre intellectuel** ☐ **Ordre méthodologique** ■ **Ordre personnel et social** ☐ **Ordre de la communication** **Compétence transversale retenue :** **Structurer son identité** **Évaluation :** **Critères d'évaluation possibles :** - **Curiosité et ouverture à l'égard de son environnement** - **Approfondissement de ses valeurs de référence**	☐ **Langues** ☐ **Mathématique, science et technologie** ☐ **Univers social** ■ **Arts** ☐ **Développement personnel** **Programme d'études :** **Arts plastiques** : **Compétence 1** :-Réaliser des créations plastiques personnelles. **Évaluation :** ➢ Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés ➢ Organisation simple des éléments **Voir grilles en annexes 1-2** **Compétence 3 :** -Apprécier des œuvres de Bruegel -Apprécier sa réalisation **Évaluation :** ➢ Établissement de liens entre l'œuvre ou la réalisation et ce qu'il a ressenti ➢ Utilisation du vocabulaire disciplinaire **Voir grille en annexe 2**

Déroulement

Préparation — Qui est Pieter Bruegel ?

1. Amorcer une discussion sur les connaissances des élèves :

Connaissez-vous des personnes qui peignent dans votre entourage ? Avez-vous déjà vu des reproductions de peinture ? Connaissez-vous des peintres ? Pourquoi les gens peignent-ils ?

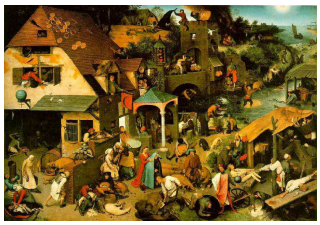
On peut établir un lien entre la peinture, le dessin, la sculpture, etc. et la photographie : À une certaine époque, avant la venue de la photographie, les arts servaient à reproduire la réalité.

Il est possible d'établir une ligne du temps et d'y apposer la date de la venue de la photographie vers 1839.

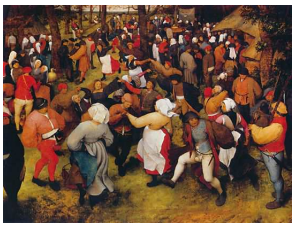
Connaissez-vous Pieter Bruegel ? : voir Bruegel et son temps **(annexe 3)**

2. Présenter les œuvres de Bruegel suivantes et amener une discussion chez les élèves . Bruegel peint les activités de son époque et capte tous les détails. Toutes les œuvres présentées ici sont en **annexe 4**.

Le repas de noce
1568



Les proverbes flamands
1559



Danse des paysans
1566

Les moissonneurs 1565
Voir reproductions Images de l'Art 4.8

Jeux d'enfants
1560

«Jeux d'enfants» sera l'œuvre travaillée avec les élèves. C'est une huile sur bois qui en dit long sur la vie de cette époque. Observer avec les élèves les différents jeux d'enfants de cette période décrits dans ce tableau : osselets, saute-moutons, toupies, colin maillard, etc.

Pour le projet artistique, observer les postures et mouvements des différents personnages : certains sont debout, assis, d'autres courent ou se chevauchent. Les bras sont pliés, les genoux souvent fléchis, le dos courbé, droit, etc.

Réalisation : Réaliser un tableau à la manière de Bruegel

- Fond sur papier tactile ou cartouche
- Exercices de base sur les personnages sur papier à recycler
- Réalisation des personnages sur papier cartouche
- Collage : coller les personnages sur le papier tactile ou cartouche

Fond de la réalisation

Peindre un fond de gouache estompée sur une feuille de papier tactile (ou cartouche si on n'a pas de papier glacé). Pour ce faire, utiliser de la gouache en pain de différentes couleurs : bleu, jaune, rouge et de petites éponges coupées en cubes. Tremper l'éponge dans l'eau et enlever l'excédent d'eau. Enduire l'éponge de gouache et appliquer sur la feuille en tamponnant doucement. L'idée est de créer un fond pour appliquer les personnages par la suite. On peut jouer avec les couleurs et estomper avec la gouache blanche par la suite.

Laisser sécher. Attention trop d'eau fera gondoler inutilement le papier.

Exercices de base pour dessiner un personnage

Suite à l'observation des personnages de Bruegel, laisser les élèves se familiariser avec les mouvements des personnages et faire des esquisses sur du papier recyclé:

- **Dessiner un personnage complet** à partir d'un modèle vivant. Souvent le modèle vivant aide à prendre conscience des différentes parties du corps à reproduire : cou , mains, pieds, coudes, etc.
- **Dessiner plusieurs personnages** en essayant de leur donner différentes postures et mouvement : personnage debout, qui saute de face les genoux pliés et les bras vers le haut, qui court, qui est assis, etc. On peut aussi demander à des élèves de prendre certaines postures et profiter ainsi d'un modèle vivant.

On n'entre pas dans les détails des vêtements, l'idée est dessiner des croquis. Conserver les croquis et les afficher comme modèles à l'étape qui suit.

Réalisation des personnages

Couper une feuille de papier Cartridge 12x17 en quatre parties égales : une feuille par élève. Sur chacune des parties sera dessiné un personnage.

L'élève dessine au crayon feutre quatre personnages ayant chacun une posture différente. Les esquisses affichées servent de référence. On peut utiliser le crayon feutre à pointe fine (ou le crayon de bois) pour les petits détails : parties du visage, mains, etc. Inciter l'élève à utiliser tout l'espace possible afin de faire son personnage aussi gros que la feuille le permet.

Réalisation : suite

Réalisation des personnages (suite)

Découper les personnages. Placer les personnages sur le fond de couleur.
Faire une mise en perspective de la réalisation et ajuster au besoin.
Attention : Ajuster la réalisation avant de coller. Coller les personnages.
Dessiner et découper des accessoires ayant un lien avec les jeux du tableau de Bruegel et les ajouter à la réalisation : bâton, cerceau, cailloux, toupie, etc.
Signer la réalisation !

Intégration (retour sur la situation de départ, les nouvelles connaissances, etc.)

- Imaginons la toile de Bruegel à l'époque que nous connaissons aujourd'hui : Établir des comparaisons entre les jeux de l'époque et ceux que nous connaissons aujourd'hui. Qu'est ce qui serait semblable et différent ? Comparer les vêtements et les habitations

- Observer d'autres œuvres de Bruegel(voir références) et établir des comparaisons avec celle qui a été étudiée. Lien possible en Univers Social.
- Réaliser une production collective à partir d'une nouvelle œuvre choisie collectivement : chaque élève dessine un personnage et la colle sur une toile de fond peinte collectivement.

Références

Sites Internet

Bruegel l'ancien : http://www.geocities.com/SoHo/Study/8970/

Pour l'œuvre «Jeux d'Enfants» : http://www.geocities.com/SoHo/Study/8970/br_jeux.html
Pour une présentation interactive de l'œuvre «Jeux d'enfants» :
http://perso.wanadoo.fr/lespetitscancres/brue00.htm

http://www.pieter-bruegel.com/salles/salle1.htm

Découvrir Bruegel : http://bruegel.pieter.free.fr/
http://agora.qc.ca/mot.nsf/Dossiers/Bruegel
Pour les œuvres (site anglophone) : http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/bruegel/

Livre : Rose-Marie et Rainer Hagen Tout l'œuvre peint de Bruegel
Éditions Taschen 2003 (12,95$)

Annexe 1

Évaluation

Grille d'observation

Compétence 1 : Réaliser des créations plastiques personnelles

Noms d'élèves	❶ **Les gestes de l'élève sont spontanés :** • Tracer à main levée : crayon feutre • Découper les personnages	❷ **L'élève a disposé ses personnages et des accessoires dans l'espace de façon adéquate**
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		
25.		
26.		
27.		
28.		
29.		
30.		

Annexe 2

Évaluation

Projet : Jeux d'enfants
À la manière de Bruegel

Nom de l'élève : _____

- Les gestes de l'élève sont spontanés :
  - -Tracer à main levée : crayon feutre
  - -Découper les personnages
- L'élève a disposé les personnages et les accessoires dans l'espace de façon adéquate.

Compétence 1 : Réaliser des créations plastiques personnelles ☐

Évaluation

Projet : Jeux d'enfants
À la manière de Bruegel

Nom de l'élève : _____

L'élève est capable de donner son opinion sur sa réalisation :
Il peut établir des liens entre sa réalisation et ce qu'il a ressenti.
Il utilise quelques mots du langage plastique.

Compétence 3 : Apprécier sa réalisation ☐

Annexe 3

Bruegel l'ancien et son temps

Peter Bruegel est le plus grand peintre flamand (Belge) du 16e siècle. Il est né en 1525 et est mort en 1569. Il est appelé «l'ancien» pour le distinguer de ses deux fils peintres eux aussi.
Bruegel peint avec minutie tous les détails de la vie quotidienne de son époque. Il peint des scènes de la vie de tous les jours, des activités saisonnières, des fêtes et aussi des scènes plus guerrières et des passages de la bible. Il est également dessinateur .

❖

«On observe chez Bruegel une conception particulière de la vie humaine, considérée comme un monde renversé, un monde de fous. C'est la totalité de ce monde que le peintre souhaite représenter, jusque dans ses moindres détails et dans ses oppositions.»
(ref : http://bruegel.pieter.free.fr/bienvenue.htm)

Les œuvres de Bruegel, sont une source d'inspiration incroyable de personnages en mouvement . La scène **«Jeux d'enfants»** a été choisie à cause de ses nombreux détails sur les personnages et pour sa thématique du jeu et de l'enfant qui permet de faire facilement des liens avec le monde des élèves du 1er cycle.

❖

Annexe 4

Reproductions
de Bruegel
présentées en phase de préparation

Jeux d'enfants
1560

Les proverbes flamands
1559

Danse des paysans 1566

Le repas de noce
1568

Les moissonneurs
1565

Voir reproductions Images de l'Art no. 4.8