



Un n'oiseau des z'oiseaux

Chantal Dupuy-Dunier. MOTUS

Proposition 1

<u>Passage ou illustration</u>	<u>Objectif</u>	<u>notions</u>	<u>Œuvres de référence</u> (cliquez sur l'image)
	Créer un animal en volume	Transformer Assembler	Panamarenko 
Matériel	Demander aux élèves d'apporter de vieux jouets : animaux miniatures en plastique, en peluche, en céramique... mais aussi toutes sortes de matériaux de récupération : bouteille en plastique, fil de fer.... Râpe, marteau, papier de verre, sable....colle		
Déroulement	<p>Réfléchir, en termes d'actions, sur les effets du temps qui passe sur les objets : trouser, écraser, casser, couper, effriter, morceler, disparaître en ne laissant que l'empreinte, compresser, brûler, polir, oxyder, racornir, ternir, momifier...</p> <p>Agir sur les objets en les « usant », les « déformant », les « vieillissant », les « fragmentant », les « assemblant », les « recolorant » artificiellement (griffer, arracher, râper...), les recouvrir d'un mélange de colle et de sable ou de terre, afin de les « maquiller » en objets archéologiques.</p> <p>Imaginer que cette espèce animalière a disparu. Rechercher dans un dictionnaire, une encyclopédie... sur internet des informations (alimentation, reproduction...), des représentations de cet animal. Comme le ferait des archéologues, rédiger des cartels, des notices. Dessiner l'animal en son état originel.</p> <p>http://pagesperso-orange.fr/cguille/zcsect1.html Site archéologie du futur</p>		

Autre proposition

	Créer les illustrations, en gardant la pagination proposée dans l'ouvrage. Dégager ainsi une typologie de genres en peinture : portrait, paysage... Imaginer un univers coloré...	 Braque, les oiseaux
--	---	--