



Drôle d'objet

Drôle d'objet

De quoi s'agit-il?



Ce drôle d'objet... Qui l'utilise? Comment s'appelle-t-il? Quelle est sa fonction?

A quelle époque a-t-il été conçu et utilisé? Emets des hypothèses et sur place vérifie-les!

Dans un deuxième temps, essaie de représenter d'autres objets sans les avoir vus mais en ayant pris connaissance de leur cartel.

Objectifs généraux du PER :

A 21 AV Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion

A 22 AV Développer et enrichir ses perceptions sensorielles

A 24 AV S'imprégner de divers domaines artistiques en visitant des musées et des espaces artistiques, en y recueillant des informations

Démarche méthodologique

Phases

Motivation

Avant la visite, en classe, les élèves émettent des hypothèses (fonction, époque, utilisateur, etc.) en observant ces quelques photographies d'objets présentés dans la collection.

Cette phase de motivation peut aussi avoir lieu directement lors de la visite, en duo par exemple: chacun choisit un objet étrange et le fait découvrir à son camarade en veillant à ce que celui-ci ne lise pas le cartel!

Exploration 1 au musée

Chacun choisit un objet qu'il juge intéressant et recopie les informations du cartel. Les élèves s'échangent les cartels et représentent l'objet tel qu'ils se l'imaginent, sans l'observer dans la collection uniquement d'après les informations du cartel.

Chacun compare son dessin à l'objet original et relève les ressemblances-différences.

Objectifs spécifiques

Emettre des hypothèses

Identifier fonction, utilisateur et époque d'un objet

Identifier des caractéristiques plastiques

Inventer et représenter un objet aux caractéristiques précises d'après une description succincte

Intégration

Les élèves complètent ou changent leur version personnelle de l'objet suite à l'observation de l'objet réel.

Repérer des éléments visuels précis

Identifier les caractéristiques d'un type d'objets précis

Copier la forme d'un objet et en proposer des variantes

Motivation et expérimentation / exploration 2

En classe ou au musée, proposer une représentation et une fonction d'un objet inventé d'après un cartel imaginaire (ou un mix de cartels existants) par exemple:

Inventer et représenter un objet aux caractéristiques précises d'après une description succincte

Présenter sa proposition en justifiant ses choix plastiques



Echange

Les élèves échangent autour de cette citation de Pablo Picasso décrivant un objet d'art premier:

S'exprimer en utilisant un vocabulaire adapté

S'appuyer sur son expérience pour donner son avis

« Je ne sais pas à quoi ça sert, d'où ça vient, mais je comprends très bien ce que l'artiste a voulu faire »

Pistes de prolongement/ variantes

- Imposer un cartel unique pour toute la classe, et comparer les différentes fonctions imaginées. Par exemple le Relipan est un presse-tube de dentifrice ou un déchiqueteur de disques ou un porte-reliques....etc...
- Imposer un objet unique pour toute la classe, et comparer les différents cartels proposés.

Matériel

Collection du musée de Morat

Cahier de croquis, crayon papier

Références

Collections, collectionner, collectionneurs. Revue DADA n°98, 2004, édition Mango