

Pistes pédagogiques



Présentation

Yaël et Gaëtan, petit et grand frères, s'ennuient ferme sur leur île désertée par les animaux. Une nuit, de la fourmi à l'éléphant, les bêtes ont fui l'île, trop polluée par l'homme, et se sont réfugiées sur la Grande Terre.

Depuis ce 'Grand Exode' et ses conséquences terribles, Yaël comble le manque en écoutant son grand frère adoré lui raconter les bêtes. Gaëtan, lui, n'en peut plus de la soupe aux endives et des cakes aux betteraves. Il veut partir retrouver le bœuf gros sel et le lapin à la moutarde.

Chaque semaine Maître Habilis, peintre animalier, quitte son atelier de la Grande Terre et débarque ses toiles pour les habitants de l'île. Ceux-ci raffolent de ces animaux de couleurs, mémoire d'un paradis perdu. Il emmènera les deux enfants en bateau sur le continent, à la rencontre des bêtes. Mais à peine arrivés, l'amour chamboule le planning et redessine le tracé du chemin...

- ❖ Plusieurs thèmes sont abordés dans la pièce : apprendre en s'éloignant, le retour aux origines (nature, animaux), l'environnement, la transmission du savoir, l'art pictural, la tolérance, la langue, les mots.

Nous proposerons quelques pistes sur les thèmes :

- ⇒ Retour aux origines → l'Homme préhistorique
- ⇒ Les animaux.
- ⇒ L'environnement.
- ⇒ L'art pictural.
- ⇒ La langue, les mots.

1. Retour aux origines : l'Homme préhistorique

- ❖ Le nom de famille de Yaël, **Tautavel**, est un hommage à *Homo erectus tautavelensis* découvert en 1971 dans la grotte de l'Arago à Tautavel (Pyrénées Orientales), petit homme robuste et vif comme le héros de la pièce. Il incarne ici *l'ancestral besoin d'expression artistique*.

Le peintre animalier Maurice **Habilis** (*Homo habilis*), est le père spirituel" de Yaël, il guidera ses premiers pas dans l'art et le sauvera du désarroi et de la tristesse.

Quel merveilleux prétexte pour faire une immersion à l'époque de nos lointains ancêtres !

Objectifs (cycle 3 - histoire) : Sensibilisation aux interrogations des préhistoriens, comprendre les traces laissées par les hommes, approche de la préhistoire et de ses grandes périodes (observation des vestiges de l'habitat du Paléolithique supérieur et du Néolithique), prise de conscience du passage du nomadisme à la sédentarisation et de l'évolution de la vie sociale.

a. Tableau récapitulatif des temps préhistoriques.

Paléolithique : de -600 000 à -10 000 environ, âge de la pierre taillée

-3 200 000 -2 000 000	Australopithèque (Lucy) Homo habilis	Choppers (galets ou blocs anguleux) Chopping-tool	
-1 800 000	Homo erectus Homme de Tautavel (-450 000 ans)	Biface	Usage du feu * Habitat structuré
-100 000	Homme de Néandertal	Derniers bifaces Pointes de lances Lames, racloirs	Sépultures Religions
-30 000	Homo sapiens	Outillage très diversifié Pointes de flèche	Arc- Art mobilier Art rupestre* (Lascaux, -17 000)

*Les traces les plus anciennes de cet usage datent de 600 000 ans mais l'utilisation du feu ≠ maîtrise du feu.

*art saisissant de réalisme, bestiaire en cavalcade, animaux, formes humaines, formes géométriques : causes religieuses ? Symboles mystérieux.

Néolithique : de -10 000 à -2 000 environ, âge de la pierre polie.

-10 000	Pierre polie	Agriculture- Elevage Poterie Constructions mégalithiques
---------	--------------	--

⇒ **Se repérer dans le temps**

Peux-tu remettre dans l'ordre chronologique les premiers hommes (du plus éloigné au plus proche de nous)?

Homo sapiens, Homo erectus, Homo sapiens sapiens, Homo habilis.

Entre 3 M.A. et 1 M.A. : _____

Entre 1 M.A. et 100 000 ans : _____

Entre 100 000 ans et 35 000 ans : _____

A partir de 35 000 ans : _____

b. Travail sur le vocabulaire.

Recherche de vocabulaire lié aux différents thèmes : outils, habitat, mode vie, évolution, nourriture.

Paléolithique (pierre taillée) , Néolithique (pierre polie) , Homo habilis, Homo erectus, Neandertal, Tautavel, Cro-Magnon, bipédie, grotte, caverne, animaux (mammouth, rhinocéros laineux...), gibier... outils, bâton et galets, biface en silex, hache (pierre et bois jumelés), arc, flèches, aiguille, hameçon, os et nerf (pour faire des outils)...

Cueillette, nourriture, chair, période glaciaire, chasse, pêche, groupe, peau (pour les vêtements), huile (pour s'éclairer), nomade, sédentaire, habitat, agriculture, feu, percer, couper, tanner, tailler, racler, trépanation, peinture, art rupestre...

Ce lexique peut être utilisé pour aider à la compréhension des documents mis à la disposition de la classe ou recherchés et triés par les élèves.

✍ Production d'écrit :

- Es-tu prêt pour une plongée de plusieurs dizaines de milliers d'années en arrière ? Alors à l'aide de ton imagination, fais appel à la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher pour décrire la journée d'un enfant de ton âge vivant au paléolithique.
- Le lexique peut inspirer un jeu sous forme de mots croisés.
(La Préhistoire par les mots croisés - BATTUT Eric, BENSIMHON Daniel – Retz)
- Les hommes apprennent à utiliser le feu. Grâce à lui, que peuvent-ils faire ?

c. L'Homme de Tautavel (cf. tableau récapitulatif)



- Objectifs :**
- Chercher et utiliser des documents texte ou image pour extraire des informations.
 - Connaître le mode de vie des premiers hommes.
 - Utiliser un vocabulaire précis.

⇒ Questionnaire à compléter :

- 1) Quand ont vécu les premiers hommes en France ?
- 2) Comment les appelle-t-on ?
- 3) Quels étaient les outils utilisés par les premiers hommes ? En quoi étaient-ils faits ?
- 4) De quoi se nourrissaient-ils ?
- 5) Pourquoi dit-on qu'ils étaient nomades ?
- 6) Dans quoi vivaient-ils en hiver ? Pourquoi ?
- 7) Dans quoi vivaient-ils au printemps ?
- 8) Pourquoi dit-on que l'Homme de Tautavel avait tout pour parler ?
- 9) Quelle est la différence entre connaître et maîtriser le feu ?

- 10) Comment sait-on qu'il est un excellent chasseur ?
- 11) Quels animaux vivaient à cette époque ?
- 12) Citer des sites préhistoriques prestigieux.

✍ **Production d'écrit :**

- Imagine que tu montes dans une machine qui te permette de remonter le temps. Tu es propulsé au temps de l'Homme de Tautavel. Quels sont tes impressions, tes sentiments, tes émotions ?
- Image la *Carte des Menus* des hommes préhistoriques, sachant que les saisons (chaudes ou froides) étaient très importantes pour eux.



d. Bibliographie et filmographie

<p>Ouvrages et supports pédagogiques</p> <p>⇒ C'est pas sorcier 22 - <i>Tautavel : l'homme préhistorique. Le néolithique. L'écriture de A à Z.</i> Collection : Côté télé - Éditeur : Paris - CNDP, 2002</p> <p>⇒ 6/11 ans - CRAIPEAU Jean-Loup, PICQ Pascal, GAREL Béatrice, PAUWELS Catherine <i>À la rencontre des hommes préhistoriques</i> - Nathan, coll. Megascope Histoire.</p> <p>⇒ 6/11 ans - <i>De la Préhistoire à l'antiquité, 250 questions-réponses</i> Hatier, coll. Dis-moi l'histoire.</p> <p>⇒ 6/11 ans - <i>Au temps de la Préhistoire, apprendre en coloriant !</i> Artcom', coll. Les petits génies Coloriages – 1997</p> <p>⇒ + de 11 ans - <i>Copain de l'archéologie</i> DIEULAFAIT Francis - Milan, coll. Copain (Le meilleur ouvrage pour collégien et grands du Primaire sur ce thème)</p> <p>⇒ + de 11 ans - <i>Vivre la Préhistoire à la manière des magdaléniens</i> Didier Carpentier, coll. Faites vous-même.</p>
<p>Romans</p> <p>La guerre du feu de J.-H. Rosny La danse du tigre de Björn Kurtén Les enfants de la Terre de Jean Auel Le monde perdu de Arthur Conan Doyle Pourquoi j'ai mangé mon père de Roy Lewis</p>
<p>Dessins animés</p> <p>L'Âge de glace L'Âge de glace 2 Les Pierrafeu</p>
<p>Films</p> <p>Le Clan de la caverne des ours de Michael Chapman La guerre du feu de Jean-Jacques Annaud</p>

2. Les animaux



- ❖ Le grand exode animalier est le drame de la vie de Yaël ; pour les rencontrer, il entreprend son voyage vers « la Grande Terre ».
L'enfant est curieux de nature; l'animal est pour lui source d'observations, de découvertes et de responsabilité.

Objectifs : - Acquérir un vocabulaire, des expressions liés à ce thème.
- La découverte du monde vivant par la classification des animaux.

⇒ **Recherche de vocabulaire, connaissance d'expressions.**

- Etablir un glossaire spécifique au monde animal.
- Les animaux dans les *expressions figurées*. Associer.

- Sauter du coq à l'âne
- Verser des larmes de crocodile
- Avoir des fourmis dans les jambes
- Se jeter dans la gueule du loup
- C'est une vraie poule mouillée !
- Prendre le taureau par les cornes
- Faire le singe
- Sa femme est une vraie tigresse
- Il est rat
- C'est un vrai perroquet !

- S'exposer à un danger
- Elle est très jalouse
- C'est une personne qui n'est pas courageuse
- Il est avare
- Passer d'un sujet à un autre sans rapport entre les deux
- Se comporter d'une manière idiote
- Pleurer pour tromper quelqu'un
- Il répète les choses sans comprendre
- Ressentir des picotements à la suite d'une longue immobilité
- Affronter une difficulté avec détermination

- Terminer les *proverbes* suivants.

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. Petit à petit, | a. on en voit la queue |
| 2. Quand on parle du loup, | b. avant de l'avoir tué |
| 3. Une hirondelle | c. vole un bœuf |
| 4. Il ne faut pas vendre la peau de l'ours | d. l'oiseau fait son nid |
| 5. Qui vole un œuf | e. ne fait pas le printemps |
| 6. On n'apprend pas à un vieux singe | f. les souris dansent |
| 7. Quand le chat n'est pas là, | g. ne mord pas |
| 8. Chien qui aboie | h. à faire la grimace |

- Illustrer ces proverbes par un texte, trouver une façon claire de les expliquer.
- Écrire les proverbes sur des bandes de carton. Couper les proverbes en deux et donner un morceau à chacun des joueurs. Associer le début et la fin du proverbe.

✎ Réaliser une affiche avec des photos et des dessins pour faire connaître le proverbe choisi.

d. Certains animaux sont devenus des symboles d'activité ou de situations humaines. Associer.

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1) La colombe | a. Le bavardage |
| 2) Le loir | b. La paix |
| 3) La pie | c. Le sommeil |
| 4) Le renard | d. Le travail |
| 5) La carpe | e. La ruse |
| 6) Le castor | f. Le mutisme |

e. Associer des animaux à leur *cri*.

f. Les familles d'animaux.

LES FAMILLES D'ANIMAUX

☞ Retrouve parmi la liste ci-dessous les noms de la femelle et du petit correspondant chaque mâle.

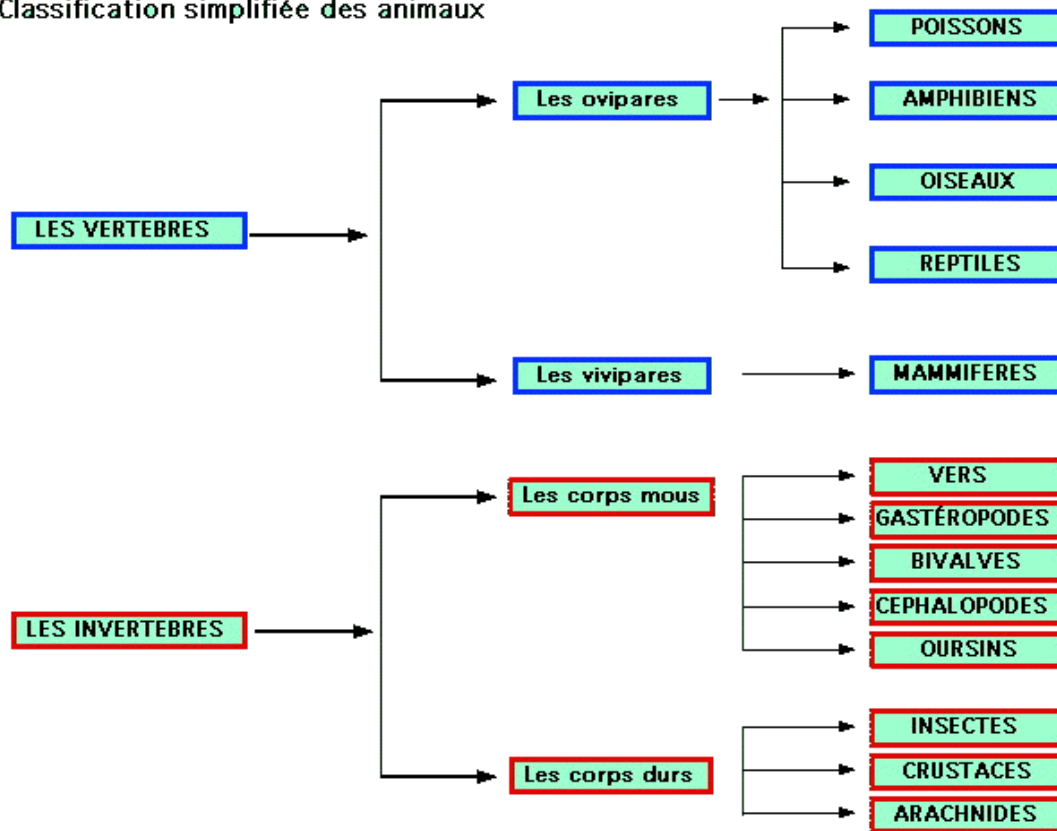
la lionne	<i>le tigre</i>
le porcelet	<i>le lionceau</i>
le marcassin	<i>le faon</i>
<i>le baleineau</i>	<i>la truie</i>
<i>la laie</i>	<i>la biche</i>
<i>la jument</i>	<i>le chiot</i>
<i>la baleine</i>	<i>la chèvre</i>
<i>le poulain</i>	<i>la chevrette</i>
<i>la vache</i>	<i>la chienne</i>
<i>l'ânon</i>	<i>l'ânesse</i>
<i>la paonneau</i>	<i>la tigresse</i>
<i>le veau</i>	<i>la paonne</i>



Mâles	Femelles	Petits
le chat	la chatte	le chaton
le lion		
le tigre		
le chien		
le paon		
le sanglier		
le cochon		
le bouc		
la baleine		
l'âne		
le taureau		
le cerf		
le cheval		

⇒ Comment classer les animaux ?

Classification simplifiée des animaux



- Qu'est-ce que la *taxonomie* ?
- Chercher la définition de : *ovipare*, *vivipare*, *amphibiens*, *reptiles*, *céphalopodes*, *mammifères*, *crustacés*, *arachnides*.
- Essayer de trouver des exemples pour chaque branche de la classification.
- Qu'appelle-t-on *chaîne alimentaire* ? Donner des exemples.
- L'univers des *insectes* est passionnant. Il existe plus de variétés d'insectes que de toute autre espèce animale. Citer les insectes de nos jardins.
- Certains animaux ont développé des trésors d'ingéniosité pour survivre : donner des exemples.
- Les sens* sont drôlement importants ; comparons les nôtres à ceux des animaux. Attends-toi à des surprises → recherche documentaire.

✍ Exemples de production d'écrits.

- Ecrire le portrait d'un animal pour que quelqu'un le dessine.
- Ecrire une courte nouvelle te mettant en scène avec un animal.
- Ecrire un article pour le journal local (ou celui de l'école), pour convaincre de l'importance de ne pas abandonner son animal à la veille de partir en vacances.

3. L'environnement

- ❖ La pièce évoque l'exploitation de la nature, de ses richesses et de la pollution → Le Grand Exode.

- Objectifs :**
- Sensibiliser à la protection de l'environnement.
 - Susciter des recherches documentaires sur les raisons et la nature des différents problèmes soulevés, des solutions, des compléments d'information.
 - Permettre une approche de la notion de développement durable.
 - Stimuler la réflexion sur le rapport et la place de l'homme vis-à-vis de la nature et de l'environnement.

⇒ **Tri d'ouvrages de fiction/documentaire en fonction des thèmes choisis.**

pollution de l'air, pollution de l'eau, de la mer, pollution sonore, pollution alimentaire, le gaspillage, les déchets, leur recyclage, pollution industrielle, les espèces en voie de disparition, maîtrise raisonnée de la technique et sensibilisation au monde technique, la mondialisation, le respect de l'environnement, les conséquences dans le futur des abus actuels, la sensibilisation au développement durable.

⇒ **Travail sur le vocabulaire et les champs lexicaux liés à ces thèmes.**


- pour *les catastrophes naturelles*, nommer : effet de serre, inondations, tremblements de terre, raz de marée.
- pour *les pollutions*, nommer : pollution sonore, atmosphérique, pollution de l'eau.
- pour *les destructions*, nommer : déforestation, disparition des espèces.
- pour *les déchets*, nommer les lieux : - sauvages (décharge, bidonville, terrains vague).
- créés par l'homme (déchetterie, centre de tri).
- pour la notion de *développement durable* : rechercher l'origine de l'expression, ce qu'elle sous-entend, ce qu'elle signifie.

⇒ **Pistes de recherches**


- Rechercher dans les documentaires à quelle époque les inquiétudes ont commencé à naître (choc pétrolier, prise de conscience de l'épuisement des ressources.).
- Rechercher des récits de science-fiction qui mettent en scène un monde pollué ou dévasté.
- Rechercher les livres qui proposent une opposition entre deux mondes : écologistes/anti-écologistes. (*Le barrage dans la vallée, Le monde d'en haut, la série des Tante Agathe, Elle s'appelait Marine*). Relever et comparer les actions, paroles et arguments des deux parties.

⇒ **Tableau mettant en parallèle les influences de l'homme sur le milieu naturel.**


- Les constructions, les transports (maisons, routes, voies ferrées, transports maritimes, aéroports)

1	2	 Exemple d'ouvrages en rapport
amélioration de l'habitat, facilitation des déplacements	la pollution, la déforestation, les inondations, les glissements de terrain, la destruction de la nature, la pollution sonore, de l'air, de l'eau.	<i>La petite maison</i> <i>Barbababor</i> <i>La souris et le bruit</i> <i>J'envie ceux qui sont dans ton cœur</i> <i>Du rififi dans les poireaux</i>


➤ La consommation, l'énergie.

1	2	 Exemple d'ouvrages en rapport
le confort, le plaisir	le gaspillage, l'abattage des forêts, les déchets, la pollution,	<i>Mathilde à la déchetterie</i> <i>Dans la grande forêt vierge les risques d'accident.</i>

➤ L'agriculture et l'alimentation.

1	2	3	 Exemple d'ouvrages en rapport
pêche, chasse, recherches alimentaires pour nourrir le plus de personnes possible	alimentaires pour nourrir le plus de personnes possible les OGM, les maladies liées à l'alimentation des animaux, les animaux en batterie, la destruction de certaines espèces animales, la déforestation, la disparition des haies ou de la diversité pour faire place aux cultures intensives.	le déséquilibre alimentaire sur la planète	<i>Charivari à Cot-cot-city</i> <i>Jusqu'au bout de la peur</i> <i>Opération Diatomée</i> <i>Manger, quelle histoire</i>

➤ Les espèces animales.

1	2	 Exemple d'ouvrages en rapport
protection des espèces en voie de disparition ; réintroduction de certaines espèces dans le milieu naturel (ours, loup.)	destruction de certaines espèces (insectes), déséquilibre de la chaîne, conséquences sur l'ensemble des êtres vivants.	<i>Les voyages d'Iino</i> <i>Train de nuit</i> <i>Du mal à une mouche</i> <i>Baleines en danger</i> <i>Longue vie aux dodos</i> <i>La reine des fourmis a disparu</i>

- Mettre en place des débats pour mettre en évidence les différents points de vue.
- Réécrire des passages des histoires en faisant varier les points de vue : par exemple, dans les récits où les animaux sont mis en danger par l'homme, adopter et écrire le point de vue de l'animal (*Les voyages d'Iino*). On pourra de la même manière imaginer de faire parler les arbres ou d'autres éléments naturels.
- Rechercher à partir de photos anciennes la façon dont sa propre ville a évolué (l'habitat, les usines, les espaces verts). Comparer avec l'époque présente et réfléchir à ce qu'on a perdu, ce qu'on a gagné.

- d. Rechercher des ouvrages dans lesquels les personnages recherchent des solutions, adoptent une attitude maîtrisée et une distance par rapport au monde (*Longue vie aux dodos, La reine des fourmis a disparu*).
- e. À partir d'un grand nombre de livres lus, lister les droits et les devoirs du citoyen par rapport à la pollution.

4. L'Art pictural

- ❖ Stéphane Jaubertie et Nino D'Introna se penchent sur les origines de l'art pictural et de l'acte créatif tout court. « *La pièce n'entend pas apporter une seule et unique explication – l'art peut prendre sa source dans diverses situations – mais tâche de remonter au plus loin, à la préhistoire et aux peintures rupestres des temps anciens, à l'enfance de l'humanité. Un enfant qui se met à créer est comme ces premiers hommes, il tâtonne et se cherche* ». Blandine Longre.

Objectifs : - Etude d'un vocabulaire spécifique.

- Savoir décrire un tableau, une image.
- Aiguiser, éduquer le regard.
- Acquérir des repères et des connaissances (situation de l'œuvre dans l'histoire artistique).

⇒ **Lexique (non exhaustif) associé au thème.**

Aquarelle, Châssis, Chevalet, Couleurs pures, Couleurs primaires et secondaires, pâle, doux (douce), vif (vive), tonique, coloré, éclatant, clair, foncé, contrasté, uniforme, nuancé, dégradé...

Croquis, Dégradé, Esquisse, Fresque, Crayon, Pochoir, Fusain, Gouache, Huile (peinture), acrylique, Nuancier, Palette, Pastel, Pinceau, Brosse, Pigment, Support, Tableau, Monochrome, Teinte, Teinte, Ton, Touche, Vernissage...

⇒ **Une technique de lecture d'une œuvre d'art.**

Daniel Lagoutte (*Enseigner les arts visuels*, Éd. Hachette, Paris, 2002.) propose d'installer les œuvres d'art à l'intérieur de « *familles de perception esthétique* » qui font appel :

- aux échos intérieurs : - des œuvres pour *se rassurer*
- des œuvres pour exprimer *ses craintes*
- aux voix de l'émotion : - des œuvres pour *raconter des histoires*
- des œuvres pour *sidérer*
- à l'expression : - des œuvres pour *s'interroger*
- des œuvres pour *donner envie d'agir*

✎ Présenter des œuvres (affichage) par rapport à une époque (préhistoire, antiquité classique, moyen-âge, temps modernes, XIX^e, XX^e) → sur le plan des *sens*, l'élève reconnaît et décrit des éléments, raconte les actions des personnages, évoque ses sensations, ses émotions, il confronte ses idées, son point de vue (à partir du cycle 3).

✎ Eu égard au sujet de la pièce, aborder *l'art rupestre* → chercher sa définition.



- Il y a 30 000 ans, les Hommes se sont mis à dessiner le monde qui les entourait. Ils ont produit de très belles sculptures et de très belles peintures (*La Grotte Chauvet*) → que représentaient-elles ?
- Répondre : qui, comment et pourquoi peignaient-ils ?
- Projet de réalisation d'une fresque murale dans le style de l'art de nos ancêtres.

✎ Etude comparative de plusieurs œuvres d'un même sujet pour dégager des procédés différents.

Ex. *Le portrait* - Léonard de Vinci, Rembrandt, Matisse, Magritte, Picasso, Warhol.

✎ Maurice Habilis propose à Yaël de peindre afin de chasser ses mauvais rêves : expliquer comment c'est possible.

Analyse des invariants objectifs :

1. *S'interroger sur le support* : est-ce du bois ? Pourquoi l'utilise-t-on ? est-ce de la toile ?
2. *S'attacher à rechercher la composition* : symétrie, géométrique, repérer des plans, ...
3. *S'intéresser à la couleur* : la matière picturale et à sa qualité (à l'huile, fusain, ...), la couleur (laquelle domine ? y a-t-il des jeux de contrastes ? quelle palette de couleurs le peintre utilise-t-il ?)
4. *Apprécier l'espace* : espace réduit, perspective, profondeur, ...
5. *Décrire le tableau* : dans quel lieu sommes-nous ? à quel moment ? s'agit-il d'une scène d'intérieur, d'extérieur ? comment sont traités les personnages ? Y en a-t-il un qui domine ? les figures sont-elles symboliques ou bien réelles) ? Les corps sont-ils habillés, statiques, en mouvement ?
6. *Aborder la notion de genre* : peinture historique, mythologique, paysage, portrait, nature morte, narrative, ... (voir tableau ci-dessous).
7. Évoquer la signification de l'œuvre et de son titre.
8. Placer l'œuvre dans l'ensemble de la production de l'artiste.
9. Évoquer et raconter la vie de l'artiste.

⇒ Les genres de peintures

Un paysage Une étude Un portrait Une peinture abstraite
 Une estampe Une nature morte Une fresque Un dessin Un nu

<p>Définition : représentation d'une scène à l'extérieur. En général, à la campagne.</p> <p><input type="text"/></p>	<p>Définition : représentation d'objets inanimés (animaux morts, fruits...).</p> <p><input type="text"/></p>	<p>Définition : peinture réalisée sur un mur. En général, on en trouve beaucoup dans les églises.</p> <p><input type="text"/></p>
<p>Définition : représentation du visage d'une personne. Certains peintres se dessinent eux-mêmes. On appelle cela un auto-portrait.</p> <p><input type="text"/></p>	<p>Définition : représentation d'un homme ou d'une femme nue. Autrefois des dieux ou des déesses, aujourd'hui des hommes.</p> <p><input type="text"/></p>	<p>Définition : image faite au crayon ou à l'encre.</p> <p><input type="text"/></p>
<p>Définition : dessin qui prépare une peinture. Le peintre teste les différentes figures avant de les peindre.</p> <p><input type="text"/></p>	<p>Définition : image imprimée à partir d'une planche de bois gravé, de cuivre ou de pierre. Les plus célèbres sont japonaises.</p> <p><input type="text"/></p>	<p>Définition : opposé à figuratif. Une peinture qui ne cherche pas à représenter des choses réelles.</p> <p><input type="text"/></p>

✍ Chercher, trier et comparer des œuvres illustrant ces types de peinture.

⇒ **Production d'écrits**

✍ Les expressions et les couleurs :

Etre blanc comme neige : être innocent.

Une arme blanche : un couteau par exemple. Opposé à "Arme à feu".

Donner carte blanche à quelqu'un : donner toutes les autorisations.

Faire travailler sa matière grise : réfléchir.

Broyer du noir : être pessimiste, mélancolique.

Etc.

→ Chercher d'autres expressions.

→ Produire un écrit ou une réalisation plastique à partir de ces expressions.

✍ Proposer une œuvre mettant en scène des personnages : imaginer leur histoire.

Ex. *Les tricheurs* de Georges de la Tour

📖 **Bibliographie**

- ✓ Revues d'art pour enfants : *Dada – Le Petit Léonard*
- ✓ *Apprendre avec les œuvres d'art*. 60 activités transdisciplinaires cycle 3- RET
- ✓ *L'art par 4 chemins* - Sophie Curtil - Milos Cvach - Milan jeunesse
- ✓ *Le musée de classe. Une ouverture sur l'imaginaire* - Claude Reyt- Editions Colin-Bourrelrier
- ✓ *Comment parler d'art aux enfants ?* - Françoise Barbe-Gall - Editions Adam Biro
- ✓ *Les chemins de l'art* - Fichier Arts Plastiques pour cycles I II et III 96 fiches, livret pédagogique. (couleurs, transparences, lignes, volumes) - Ed.Nathan
- ✓ *Le livre de l'ANTI-coloriage* : 1er et 2ème livrets - S. Striker E. Kimmel - Ed. du Seuil. Collection de dessins ou propositions à compléter, à photocopier ou pour donner des idées de thèmes de travail. Intéressant à partir de la M.S. et jusqu'au CM2.
- ✓ *Collection L'art en jeu* - Ed. du Centre Pompidou - Excellente collection à regarder de 2 à 77 ans.
- ✓ *Collection Petite tache au pays de...* - Ed. du Regard - Cette collection est la seule qui s'intéresse aux grands mouvements dans l'art : Le Land-Art, Le Surréalisme, Le Pop'art, Le Cubisme, Les Affichistes, l'Expressionisme...
- ✓ *Le petit Musée* - Ed. de l'école des loisirs

5. La langue – les mots

- ❖ « ...La langue (de la pièce) y est très imagée, concrète, poétique. Elle ne cesse de jongler avec les mots et les glissements de sens, de tordre la syntaxe, et n'hésite pas non plus à donner dans l'argot ou la blague potache... » Léo Bataille, TRIBUNE DE LYON.
- ❖ Ouvrir des espaces aux mots, car la poésie s'écrit... (panneaux d'affichage, murs d'expression).

Objectifs :

- le travail sur l'imaginaire
- la maîtrise de la langue orale et écrite,
- le langage poétique et ses jeux.



✍ De nombreux jeux peuvent être proposés pour libérer les plumes !

- ☞ Mot-valise, Mot-image, Acrostiche, Calligramme, Homonymes (découvrir des mots nouveaux), Tautogrammes (chaque mot de la phrase commence par la même lettre)...
- ☞ Le jeu "A l'envers" – Les vers commencent par « Si... ». Une structure répétitive renforce le suspens... avec un effet de surprise au dernier vers !
- ☞ A la manière de... Prévert (*Cortège*) - Serez-vous assez observateur pour trouver la règle d'écriture de ce poème ?
- ☞ On pourra faire le choix de travailler *les sons*. Chercher des tas de mots qui se terminent par le même phonème et les agencer de façon amusante mais en donnant du sens → Ex. *Les hiboux* – Robert Desnos
- ☞ *Apprendre à imaginer* → Donner à voir un documentaire animalier par exemple MICROCOSMOS film de Claude Nuridsany et Marie Pérennou. Noter les comparaisons qui ne manqueront pas d'être établies par les élèves.
- ☞ Jeux d'écriture où comment prendre appui sur *le hasard* pour "provoquer l'imaginaire", pour amener un décalage avec le réel...
- ☞ Chacun pourrait faire une liste de mots qu'il *aime* ou qu'il *déteste*. A partir de cette liste, tenter d'écrire un court texte poétique à la manière d'Eluard, commençant par : *il y a des mots qui font rêver* ou *il y a des mots qui font peur* ou *il y a des mots qui font chanter*, etc.
- ☞ *Les Recettes Farfelues* : faire rimer des aliments avec des animaux et inventer une appétissante poésie.
- ☞ Imaginer un animal extraordinaire – « Raconte moi ce qu'il sait faire, à quoi il ressemble. »
- ☞ « Si tu étais un rhinocéros laineux, qu'aurais-tu vu de tes yeux ? »
- ☞ Créer " *La petite boutique de poésie* "
 - Choisir un thème : ex. l'espoir, l'eau, la lune, le soir...
 - Réserver au fond de la classe, un lieu d'exposition de recueils de poésie, d'objets « poétiques » que l'on aime, des photographies, des dessins, des calligraphies... en rapport avec le thème choisi.
 - Il est intéressant d'installer un lieu décoré, agréable et soigné... un drap coloré, un éclairage, une petite malle en osier, une caisse, un petit coffre...

Bibliographie

- ✓ *La nuit du Mélimos* - Hubert Ben Kemoun & Isabelle Chatellard - Père Castor – Flammarion (vivement conseillé)
- ✓ *Le bestiaire des mots* - Serres Alain – Cheyne
- ✓ *Poèmes en herbe* - Monnereau Michel – Milan

- ✓ *La nuit respire* - Siméon Jean-Pierre – Cheyne (poèmes pour grandir)
 - ✓ *Etranges étrangers et autres poèmes* – Prévert - Folio junior
 - ✓ *Dictionnaire des mots tordus* – Pef – Folio
 - ✓ *Jouer avec les poètes* - Jacques Charpentreau. Hachette collection Livre de poche jeunesse- Fleurs d'encre (dès 10 ans).
 - ✓ *Qui que quoi quand la poésie. Réponses d'un poète* - Jean-Hugues Malinea. Milan, collection Poche Junior (8-12 ans).
 - ✓ *Le Rap des rats* - Michel Besnier, illustrations de Henri Galeron. Éditions Motus (8 ans +).
 - ✓ *La Langue au chat* - François Fampou, illustrations de Patrice Mazoué. Éditions du Dé bleu (6 ans +).
-  <http://www.printempsdespoetes.com/> bibliographie, sitographie très complète.