

Une empreinte de géant

Initiation à la gravure

A LA MAISON DES GEANTS



Niveau : 4^{ème} > 6^{ème} primaire (10-12 ans)

Durée de l'animation : 1 h 30

Nombre de participants : min 15 - max 25

Tarif : 3,50 €/élève

Cet atelier se fait en complément de la « Visite Légendes » (+ 5,50 €/enfant)

Le monotype est une technique d'impression sur papier qui se situe entre la gravure et la peinture et qui produit une œuvre unique. Tout est possible, du tracé spontané aux détails les plus précis !

Atelier mis au point par Marielle CICIGOI (artiste)

OBJECTIFS :

- Expérimenter différentes formes d'expression artistique ;
- Réaliser une composition.

MATERIAUX UTILISES :

- images, pinceaux, rouleaux, peinture, papier.



IMPRIMEZ

Avec une image placée sur un support encré, les enfants tracent des contours et des traits. Selon la pression exercée et les traits dessinés, une impression unique se dévoilera comme par magie.

A quoi ressemblera l'œuvre de vos élèves ? Surprise...

Informations et réservations :
Maison des Géants
Rue de Pintamont, 18
7800 ATH
Tél : 068 / 68 13 00
Mail : maison.des.geants@ath.be
Web : www.maisondesgeants.be



E.R. La Maison des Géants

L'équipe pédagogique de la Maison des Géants

Le monotype – Compétences

a) Transversales

1. Français

- Attitudes relationnelles
 - Se connaître, prendre confiance
 - ✓ Faire preuve de curiosité intellectuelle
 - ✓ Être sensible à la vie, à la nature, à l'art
 - Connaître les autres et accepter les différences
 - ✓ Écouter
 - ✓ Laisser s'exprimer

2. Mathématique

- Analyser et comprendre un message
 - Se poser des questions

3. Education Artistique

- S'approprier un langage sensoriel
 - Discriminer des éléments, des phénomènes auditifs, visuels, tactiles, gustatifs et kinesthésiques
 - Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel, auditif, visuel, gustatif, tactile et kinesthésique
- Se reconnaître dans sa culture et celle des autres
 - S'identifier et identifier l'autre dans ses modes d'expression, son art, son artisanat, son folklore
- Oser affirmer son plaisir et présenter sa production
 - Positiver sa production et celle des autres
- Evaluer – argumenter
 - Rendre compte de sa propre démarche
 - S'exprimer face à la production des autres

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Se poser des questions
 - Fixer son attention sur des éléments de l'environnement
 - Manifester son étonnement
 - Manifester le désir de savoir et de comprendre

b) Disciplinaires

1. Français

- Lire
 - Élaborer des significations
 - ✓ Percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler et utiliser les informations
 - ✓ Reformuler ou exécuter un enchaînement de consignes (consignes simples pour réaliser une tâche simple)
 - ✓ Réagir selon la nature du document et distinguer le réel de l'imaginaire
- Parler-Ecouter
 - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
 - ✓ En tenant compte de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute
 - ✓ En tenant compte des contraintes de l'activité

- ✓ En tenant compte des modalités de la situation
- ✓ En pratiquant une écoute active
- ✓ En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation
- Élaborer des significations
 - ✓ Sélectionner les informations répondant à un projet
 - ✓ Dégager, présenter des informations explicites et implicites
- Utiliser et identifier les moyens non-verbaux
 - ✓ Utiliser et repérer des indices corporels

2. Mathématique

- Les solides et figures
 - Repérer
 - ✓ Se situer et situer des objets
 - Reconnaître, comparer, construire, exprimer
 - ✓ Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié
- Les grandeurs
 - Comparer, mesurer
 - ✓ Se situer et situer des évènements dans le temps

3. Education Artistique

- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer
 - Percevoir la matière
 - Percevoir et différencier les formes
 - ✓ Formes géométriques et non géométriques
 - Identifier et nommer les couleurs
 - Identifier des modes d'expression et des techniques d'exécution
 - Situer un objet dans un espace donné
- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique
 - Adapter sa production au format
 - Choisir ses outils
 - ✓ En fonction d'une technique d'exécution, d'un mode d'expression et du support
 - Représenter des personnages
 - Créer en combinant des formes, des couleurs, des modes d'expression, des techniques d'exécution

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Utiliser des repères de temps, des représentations du temps pour se situer soi-même et situer des faits dans le temps
- Utiliser des repères spatiaux, des représentations spatiales pour se situer soi-même et pour se déplacer
 - Utiliser des repères spatiaux : des repères fixes choisis dans le milieu proche
- Localiser un lieu, un espace
 - Situer ; situation par rapport à soi et à des repères visuels

5. Education physique

- Coopération socio motrice
 - Respecter des règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre
 - ✓ Accepter des règles
- Habiletés gestuelles et motrices

- Se repérer dans l'espace
 - ✓ Percevoir globalement l'espace et ses limites
- Adapter ses mouvements à une action en fonction des buts poursuivis
 - ✓ Ajuster un mouvement dans une situation simple