

Dessine-moi un géant

A LA MAISON DES GEANTS



Niveau : 1^{ère} > 3^{ème} primaire (6-9 ans)

Durée de l'animation : 1 h 30

Nombre de participants : min 15 - max 25

Tarif : 4 €/élève

Cet atelier se fait en complément de l'animation « Visite Légendes »

A la suite de la visite de la Maison des Géants, les élèves conçoivent un des personnages de la ducasse d'Ath. Place aux couleurs chatoyantes et à la créativité !

OBJECTIFS :

- Découvrir les géants au-delà de nos frontières ;
- Toucher, identifier des matières.

OUTILS UTILISES :

- chevalet ;
- toile à peindre ;
- peinture et marqueurs Posca ;
- accessoires à découper



COMPOSEZ

Derrière leur chevalet, les élèves créent et décorent leur personnage sur base d'un schéma corporel proposé en atelier.

Différents accessoires donneront vie à l'œuvre, selon l'imagination de chacun.

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



Dessine-moi un géant – Compétences

a) Transversales

1. Français

- Démarches mentales
 - Saisir l'information
 - ✓ Avoir une connaissance satisfaisante de la langue française pour véhiculer l'information
 - Traiter l'information
 - ✓ Résumer : restituer les idées de façon condensée
 - Mémoriser l'information
 - ✓ Enregistrer l'information dans la mémoire pour pouvoir l'utiliser dans une situation d'action nouvelle
 - Utiliser l'information
 - ✓ Utiliser l'information dans l'exécution de tâches analogues
- Attitudes relationnelles
 - Connaître les autres et accepter les différences
 - ✓ Écouter

2. Mathématique

- Analyser et comprendre un message
 - Repérer, reformuler la ou les question(s) explicite(s), implicite(s)
 - Se poser des questions
- Appliquer et généraliser
 - Combiner plusieurs démarches en vue de résoudre une situation nouvelle

3. Education Artistique

- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et reconnaître les autres
 - Exprimer une émotion par différents modes d'expressions
- Oser affirmer son plaisir et présenter sa production
 - Formuler clairement son intention en fonction de l'objet artistique
 - Positiver sa production et celle des autres
- Evaluer – argumenter
 - Donner et défendre son avis sur des productions
 - Défendre ses goûts
 - S'exprimer face à la production des autres
 - Justifier l'émotion, le mode d'expression, les techniques d'exécution, le sujet, le contexte, les moyens utilisés

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, poser des questions pertinentes
- Communiquer
 - Exprimer les questions, les informations, les résultats
 - Rendre compte de la démarche de recherche mise en œuvre

b) Disciplinaires

1. Français

- Lire

- Elaborer des significations
 - ✓ Reformuler ou exécuter un enchaînement de consignes simples pour réaliser une tâche simple

- Parler-écouter

- 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 (informer, s'informer / expliquer, comprendre / donner des consignes, les comprendre / donner du plaisir, prendre du plaisir)
 - ✓ En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant, ...)

2. Mathématique

- Les nombres

- Dénombrer
 - ✓ Par comptage des objets ou des représentations d'objets

- Les solides et figures

- Repérer
 - ✓ Se situer et situer des objets dans l'espace réel
- Reconnaître, comparer, construire, exprimer
 - ✓ Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer
 - ✓ Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié
 - ✓ Tracer des figures simples

3. Education Artistique

- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer

- Percevoir et différencier les formes
- Identifier et nommer les couleurs
- Percevoir et décrire la matière
- 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
- Reproduire des tracés sur des supports différents
- Représenter en deux dimensions des objets
- Réaliser des mélanges de couleurs
- Composer des harmonies
- Couvrir de manière uniforme des surfaces
- Organiser, transformer, créer, ...
 - ✓ Représenter des personnages

4. Eveil – initiation scientifique

- Structurer les résultats, les communiquer, les valider, les synthétiser

- Rassembler et organiser des informations sous une forme qui favorise la compréhension et la communication
 - ✓ Respecter les consignes établies
 - ✓ Écouter et recevoir une communication orale brève et en extraire des informations pertinentes en fonction d'un contexte

5. Education par la technologie

- Réaliser

- Utiliser des outils, des matériaux et des équipements
- Organiser son espace de travail en fonction de la tâche à réaliser
- Respecter les normes de sécurité et d'hygiène