

Abbaye de Daoulas

Visite- Atelier scolaires Exposition 2010 DLS

Niveau :

Cycle 1 2 3

Déclinaisons des objectifs pour chaque niveau.

Tarifs :

- Droit d'entrée : 2,50 euros par élève
- Visite accompagnée : gratuite
- Visite atelier : gratuite

Durée

2h (1h visite / 1h atelier)

Résumé :

Un chaman inuit doit résoudre un problème. Pour cela, il va devoir emprunter les rêves (chemins) de plusieurs animaux-esprits qui lui révéleront petit à petit la solution.

Un premier temps dans l'exposition permet d'observer et de comprendre les œuvres inuit et aborigènes, en particulier celles qui seront exploitées dans le cadre de l'atelier. Puis, en atelier, les élèves élaborent individuellement une création issue du bestiaire inuit et des motifs graphiques aborigènes de l'exposition. Ils associent ensuite leurs œuvres en les reliant par des chemins qui amènent le chaman à dénouer son problème.

Objectifs :

- Comprendre la notion d'œuvre d'art collective
- Saisir le rapport au territoire des artistes inuit et aborigène
- S'approprier le bestiaire inuit et le graphisme aborigène
- Mettre en œuvre sa créativité

Visite : 45min - 1h

- Bestiaire
- Histoires et légendes
- Rôle du chaman chez les inuit problèmes solution
- Sélection d'objets en conséquences (création du monde / grand chaman / transformation / toiles contemporaines aborigènes.)
- collectage de formes dans la dernière salle sur les toiles inuit
- collectage d'animaux dans la salle 2 et 3

Atelier : 1h

Déroulement :

1 – Accueil de la classe

2 – Installation dans la salle par groupe de 5 ou 6

3 – Présentation de l'atelier avec exemple du résultat : un chaman doit résoudre un problème. Pour cela il va devoir découvrir le rêve (chemins) de plusieurs animaux-esprits. (cycle 1 : la narration est moins présente.)

4 – Le groupe imagine et écrit sur un A5 quel est le problème à résoudre (quelqu'un est malade, il y a un conflit, quelqu'un est triste, quelqu'un à perdu quelque chose).

5 – Chacun choisit son animal le découpe et le colle sur la moitié d'une feuille A4. Puis chacun invente et dessine la trace de cet animal sur la deuxième partie de la feuille en s'inspirant des formes graphiques et des objets vus dans l'exposition. (cycle 1 : les traces sont faite avec des tampons et de la peinture.)

6 – Une fois les animaux et les chemins dessinés, les mettre dans l'ordre pour décider quel est l'animal qui donne la réponse au chaman.

7 – Une fois l'ordre définit, le groupe assemble les A5 entre eux sous forme de frise et les scotche, en indiquant l'école la classe la date, les participants.