

Projet De l'Art ou du Cochon

JOUR 1 :

Découverte de l'album sur lequel nous allons travailler.

Pour préparer la lecture du texte, merci de faire la petite comptine avec votre enfant : la barbichette : lien you tube : <https://www.youtube.com/watch?v=S4aBiY3Ir3Y>

texte : « Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le 1er (de nous 2) qui rira aura une tapette ».

Cette comptine sera présente dans notre histoire.

Bien faire comprendre à votre enfant qu'il ne faut pas rire sinon il se prendra une petite gifle gentille.

Le livre sur lequel nous allons travailler est le suivant :



Le principe du livre est simple :

Page de gauche : un court texte, page de droite : des illustrations correspondantes au texte.

La page de droite ensuite se déplie et on découvre une œuvre d'art qui correspond au texte.

Le projet sera pour chaque élève de choisir une œuvre d'art et d'inventer un petit texte comme dans le livre. Il sera construit au fur et à mesure.

Merci dans 1 er temps de lire le texte :

Le 1er qui rira :

Monsieur et Madame discutent :

« - Qu'est-ce qu'on pourrait bien faire ?

- On joue ?

- D'accord, on joue. Mais à quoi ?

- On fait une partie de tennis ?

- Oh non, j'ai une jupe, je ne vais pas être à l'aise ...
- Alors on joue aux dés ?
- Non j'aime pas jouer aux dés, je perds toujours .
- Bon, eh bien on pourrait jouer de la trompette ?
- Mais non, on joue faux, ça va casser les oreilles de tout le monde.
- Une marelle ? Ou de la balançoire ?
- Mais enfin, je ne peux pas puisque j'ai une jupe, je t'ai dit !
- Ah je sais, j'ai trouvé ! On joue au premier qui rira !
- Ah oui, ça je veux bien ! J'adore ce jeu ... C'est parti ! »

Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le premier de nous deux qui rira aura une tapette, 1,2,3, croisons les bras comme des p'tits soldats



Dans un second temps montrer l'illustration ci-dessus:

Vous pouvez faire commenter votre enfant : que vois-tu ? Le dé, le tennis, la trompette, la marelle. Je vous propose en PJ un document regroupant des images accompagnées du mot de vocabulaire que vous pouvez aussi montrer à votre enfant.

En dernier, montrer la dernière illustration : (cette illustration est jointe en PJ sous le nom portraits.pdf ainsi vous l'aurez en plus grand format)



C'est un tableau de Piero DELLA FRANCESCA, Portraits de Battista Sforza et Frederico da Montefeltro (1472)

- Demandez à votre enfant de décrire les 2 visages (**si vous souhaitez le mettre par écrit et me le transmettre après pas de souci!**) : que voit-on comme partie de visage (nommer toutes les parties du visage) ? Comment sont habillés les 2 personnages ? Ont-ils l'air heureux, tristes, apeurés ? A ton avis, pourquoi font-ils cette tête ?
- Activité bonus : demander à votre enfant de faire sa plus belle grimace pour tenter de faire sourire ces 2 personnages ... **Prenez-le en photo et envoyez moi la photo (facultatif)**^^

JOUR 2 :

Parmi les œuvres d'art (fichier joint intitulé « Oeuvres d'art PS MS ») en choisir une ; **merci de me renvoyer par retour de mail le prénom de votre enfant ainsi que le nom de l'oeuvre choisie par lui.**(c'est important car le travail des jours suivants dépendra de ce retour !!)

Demander à votre enfant de vous décrire l'oeuvre d'art en vous servant de ce questionnaire (**idem merci de noter les réponses et de me les renvoyer SVP cela servira par la suite pour continuer ce projet**)

- Quelle est cette œuvre : un tableau ? Une sculpture (statue) ou une photo ?
- Que voit-on sur cette œuvre : une personne, un animal, un paysage ? Essaye de le décrire assez précisément : couleurs, détails
- Pourquoi as-tu choisi cette œuvre ; qu'est-ce qui t'a plu dedans pour que tu la prennes ?

JOUR 3 :

PS et MS : Dans un premier temps, vous allez inventer un titre à l'oeuvre d'art que vous avez choisie. Attention ne reprenez pas le titre existant ! Il faut en créer un nouveau, ce titre peut être un groupe de mots ou une courte phrase ! Il peut être en rapport direct avec l'oeuvre (ce qu'elle

représente, couleur, forme etc exemple mon œuvre d'art était une sculpture d'un ballon rouge : je peux l'appeler Ballon Rouge) mais le titre peut aussi avoir un rapport plus lointain (je reprends mon exemple avec la sculpture d'un ballon, je peux appeler mon œuvre choisie : « Souvenir de la fête foraine ») **Merci de m'envoyer le titre inventé par votre enfant**

Dans un deuxième temps, vous allez chercher dans des magazines ou des publicités les lettres de votre titre d'oeuvre d'art. Votre enfant peut soit les découper et les coller dans le bon ordre soit simplement entourer les lettres dans les magazines.

Pour les PS : retrouvez les lettres en capitales

Pour les MS : retrouvez les lettres en scriptes.

Vous pouvez prendre ce travail en photo et me le renvoyer

MS : Ecriture :

Vous trouverez en PJ le modèle à écrire. Si vous avez une imprimante : imprimer le modèle. Si vous n'avez pas d'imprimante, merci de préparer sur une feuille blanche un rail pour que votre enfant écrire entre les lignes de ce rail. L'espace entre les deux traits doit être de 1 cm. Laissez le modèle sur votre téléphone, ordinateur ou tablette, **tous les MS sont maintenant capable de le faire**. Si votre enfant n'y arrive pas, vous pouvez alors écrire en capitales au-dessus du rail le modèle à recopier. Vous pouvez également pour l'aider faire les points de départ de chaque lettre.

PS : Graphisme :

Si votre enfant n'arrive pas à faire son modèle d'écriture (idem que pour les moyens, vous aurez le modèle dans un autre mail) voici une activité à proposer à la place :

Chasse aux ronds.

Dans la maison, cherche tous les objets qui pourraient laisser une trace ronde sur une feuille : si je prends l'objet et que je trace le contour sur ma feuille, je dois obtenir un rond.

Quand tu as trouvé les objets, trace leur contour sur la feuille. Exemple, je prends une assiette, je trace le contour sur ma feuille.



Les différentes traces ne doivent pas se chevaucher. Vous pouvez utiliser différentes couleurs pour faire les contours.

Voici un exemple trouvé sur internet : Voici ce que cela peut donner (cet exemple trouvé sur internet est fait en peinture vous n'êtes pas obligé de le faire en peinture)

Quand les contours sont faits, avec une autre couleur que celle du contour, faire un cercle à l'intérieur du contour. Ensuite on continue à faire un cercle dans le cercle qu'on vient de tracer. On continue jusqu'à ce qu'on ne puisse plus faire de cercle.

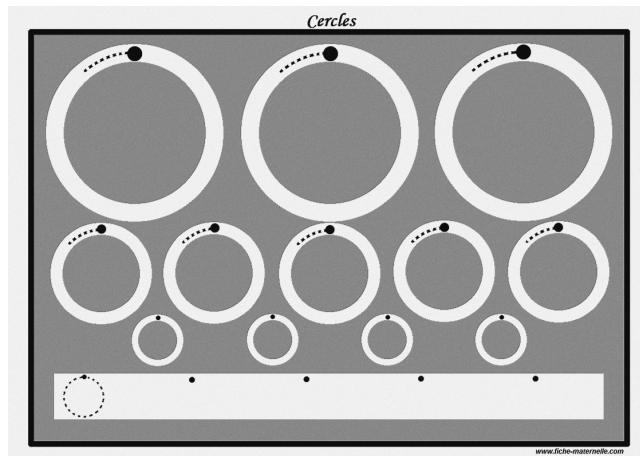
Attention il faut tracer le cercle dans le bon sens : on commence en haut on descend vers la gauche et on remonte à droite pour bien fermer le cercle !



On doit obtenir quelque chose qui ressemble à cela :



Voilà le bon sens de tracé :



JOUR 4 :

Nous allons aujourd'hui commencer à réfléchir à une histoire autour de l'oeuvre d'art choisie. Nous allons faire comme dans l'histoire découverte lundi et mardi dans le livre *De l'art ou du cochon* Nous inventerons une courte histoire en rapport avec l'oeuvre d'art choisie.

Dans cette histoire, il nous faudra un personnage principal.

Ce personnage peut être un être humain (toi-même, un copain de la classe, un membre de ta famille, un héros de dessin animé etc etc) OU un animal (réel ou imaginaire) OU le personnage/animal représenté sur votre oeuvre d'art.

Vous allez donc choisir votre personnage et le décrire en répondant à ces questions :

- Comment s'appelle ton personnage ?
- Quel âge a-t-il ?

- Où habite-t-il (soit précis dans ta réponse, décris son habitation, à quoi ressemble-t-elle ? : imagine qu'il faut la dessiner, d'ailleurs si tu veux la dessiner aussi, tu peux ^^)
- S'il porte des habits, comment sont-ils ? Si c'est un animal décris-le : poil, plume, écailles etc, sa couleur etc
- Imagine que ton personnage a un pouvoir magique, quel est ce pouvoir magique ?
- Qu'est-ce que ton personnage aime bien ?
- Qu'est-ce qu'il n'aime pas ?

N'hésite pas à inventer ce que tu veux, même les réponses les plus rigolotes ^^

Merci de me renvoyer ce travail qui servira aux travaux d'écriture de la semaine prochaine.

JOUR 5 :

Nous allons continuer à travailler sur notre histoire. Vendredi vous avez choisi votre personnage ; maintenant nous allons réfléchir à ce qui va se passer.

Vous allez travailler avec votre œuvre d'art :

	Vous allez imaginer pourquoi votre œuvre d'art est comme ça, imaginer ce qui s'est passé pour arriver à ce qui est représenté sur votre oeuvre
Ambre : Picasso	Pourquoi la dame est pleine de couleurs : cheveux noirs, bleus et verts, visage blanc, jaune et rouge, chapeau sur la tête. Que lui est-il arrivé pour qu'elle soit multicolore ?
Thomas : buste de Nefertiti	Tu as dit que ta statue avait un œil en moins ? Pourquoi a-t-elle perdu un œil ? Que s'est-il passé ?
Louméa ; Tyhomil: enfants qui sautent	Pourquoi les enfants sautent-ils par dessus le mur ? Pour Jouer ? Pour se sauver si oui de quoi, de qui ?
Lya : Van Gogh	Que fait le monsieur dans son champ ? On dirait qu'il lance quelque chose ? Qu'est-ce que c'est ? Cela a-t-il un rapport avec les oiseaux noirs à sa gauche ? Veut-il attraper les oiseaux , les chasser ? Pourquoi ?
Lise : le vélo de Tati	Pourquoi le vélo du monsieur est-il tout cassé ? Que s'est-il passé ?
Malone ; Simélio ; Jordan ; Sheina : balloon dog	Que fait ce chien ici ? Pourquoi est-il comme un ballon ?
Logan ; Jimmy ; Livia ; Mathéo, Shania ; Paul : le cercle du genou	Pourquoi l'araignée est-elle si grande ? Que fait-elle là ?

Ce ne sont des questions qu'à titre indicatif pour aider votre enfant à trouver ce qui arrive, s'il a d'autres idées, laissez-le raconter ce qu'il veut. Si vous avez d'autres idées de questions à lui poser pour l'aider, n'hésitez pas !

Merci de me renvoyer les réponses de votre enfant

JOUR 6 :

Les PS : chasse aux lettres en capitales (l'écriture capitale sera celle des mots dans le tableau ci-dessous) pour écrire quelques mots importants de votre travail autour de l'oeuvre d'art. Si vous avez des prospectus votre enfant peut découper les lettres (ou aidez-le si besoin) si vous n'en avez pas, préparer à l'avance de petits papiers avec les lettres des mots à refaire.

Nommez à votre enfant la 1ère lettre du mot, montrez-la lui si besoin et laissez le chercher, faites ainsi avec chaque lettre. Cela aidera votre enfant à connaître le nom des lettres.

AMBRE	LIBERE REINE DES NEIGES
LISE	FACTEUR ; BOULE ; FERON
LYA	OLAF ; CHATEAU ; NEIGE
CHLOE + SAHONNA	Le faire avec des lettres de son prénom + PAPA + MAMAN

Les MS : même travail que les PS avec des lettres en script (l'écriture scripte est celle des livres, je vous donnerai les mots écrits en script).

Thomas	casque couronne pirate monsieur bouche
Malone	Iron Man chien Yétili jouer apparaître
Logan	La grande araignée Gypsie
Mathéo	Sonic Spiderman écharpe manteau toile
Livia	Pompon araignée cercle de genou
Jordan	Jeff Koons balloon dog
Simélio	Kilou Paris os frite malade
Sheina	Looky croquettes champignon voler soupe
Shania	La grande araignée
Tyhomil	Noé Jules tricherie réviser oublier

JOUR 7 :

Continuer le travail sur l'histoire de l'oeuvre d'art.

Dans la mesure du possible demander à votre enfant de faire une phrase, n'oubliez pas de me transmettre ses réponses pour que je puisse les mettre « au propre » dans le livre

	LANGAGE	ART VISUEL faire les illustrations importantes : diviser une feuille en autant de cases que de dessins demandés, faire les dessins aux feutres ou au crayons de couleurs
LYA,	Essaye de reprendre tes réponses les lier en	Dessiner un bonhomme / une

Le Semeur de Van Gogh	<p>faisant des phrases pour créer ton histoire : il court → changer le il par le nom de ton personnage ou s'il n'a pas de nom en inventer un ou garder « le monsieur », ajouter le lieu où il court (le champ) et éventuellement décrire le champ (couleur, ce qui y pousse) il jette des souris → où prend-il les souris (poche, sac?) comment sont-elles ? Sont-elles vivantes ? Mortes ? Ou en peluche ? Essayer de faire une phrase avec les 2 dernières réponses : oui pour que les oiseaux les (les souris) mangent / il veut les (les oiseaux) attraper pour les manger (ça pourra faire une phrase du style : ils lancent les souris pour que les oiseaux les mangent car il veut attraper les oiseaux pour les manger) expliquer pourquoi il veut manger les oiseaux ? (il aime ça ? Il n'a rien d'autre à manger?)</p>	<p>souris /un oiseau maman peut t'aider si c'est trop difficile ^^</p>
TYHOMIL, Enfants qui sautent :	<p>Essayer de développer les réponses : en décrivant le fantôme , en expliquant ce qu'il veut leur faire, où se trouve-t-il chez eux (quelle pièce de la maison) Donne des noms aux 2 enfants</p>	<p>Dessiner les enfants (1 par case), la maison, le fantôme</p>
AMBRE, Picasso	<p>Expliquer où la dame a trouvé le chapeau arc-en-ciel (achat ? Cadeau ? Vol à un magicien?) Expliquer si la dame (a-t-elle un nom?) est contente d'être une princesse arc-en-ciel</p>	<p>Dessiner le chapeau, la dame un arc -en -ciel</p>
SHANIA, Le cercle de Genau	<p>Pourquoi l'araignée est-elle si grande ? Pourquoi veut-elle manger le maître ?</p>	<p>Dessiner l'araignée, le maître</p>
MALONE , Balloon Dog	<p>Comment se sont rencontrés Iron Man et le chien ballon ? Le chien a-t-il toujours été un ballon ? Ou a-t-il été transformé en ballon (si oui pourquoi et par qui?)</p>	<p>Dessiner Iron Man, le chien et un ballon de baudruche</p>
JORDAN, Balloon Dog	<p>Pourquoi ton chien attend-il pour aller au musée ? Attend-il Sophie car il y a des méchants au musée (si oui que veulent faire les méchants au musée ?) si oui que vont faire Sophie et le chien avec ces méchants (imagine comment ils vont les combattre ... je suppose que ça finira en méchants changés en poulets rôtis ?! Du coup Sophie et le chien mangeront-ils les méchants/poulets rôtis?)</p>	<p>Dessiner Sophie, le chien, les méchants, les poulets rôtis</p>
LISE, Le vélo de Tati	<p>Monsieur Boule s'est-il fait mal en rentrant dans l'arbre ? Comment a-t-il crevé le pneu de son vélo ? Va-t-il réparer son vélo tout seul ou va-t-il demander de l'aide à quelqu'un ? (si oui qui ?</p>	<p>Dessiner monsieur Boule, le vélo, l'arbre</p>

SIMELIO, Balloon dog	Pourquoi a-t-on abandonné ce pauvre ballon chien ? Comment ton ballon est devenu chien ? (fée, magicien, nourriture magique?)	Te dessiner, le chien, le voleur
THOMAS, Nefertiti	Pourquoi a-t-elle voulu voler le trésor de l'oiseau? Que s'est passé pendant le vol pour qu'elle perde son œil (qui le lui a crevé ? Avec quoi?) Parle-moi un peu plus de cet oiseau, celui qui avait le trésor : comment est-il (description physique) est-il un oiseau pirate pour avoir un trésor ? De quoi est fait le trésor ? Pièce d'or, bijou, pierre précieuse etc etc ?	Dessiner Nefertiti, un œil, le trésor et l'oiseau
SHEINA, Balloon dog	Pourquoi le magicien a-t-il changé le chien en chien ballon ? Comment est ce magicien (décris-le)	Chien, forêt (tu fais plein d'arbres), magicien, ballon et croquettes
MATHEO, le cercle de Genau	Raconte une aventure de ton Spiderman Sonic qui attrape un méchant avec ses toiles : qu'a fait le méchant ? Comment ton Sonic Spiderman l'a-t-il arrêté ? Raconte aussi son combat	Araignée, toile d'araignée, un méchant

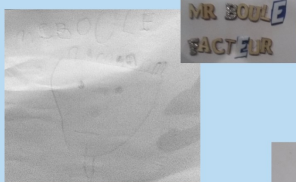
Voici ci-dessous des exemples des travaux terminés des PS et des MS
PS :

LE FACTEUR QUI DÉMONTÉ LE VÉLO

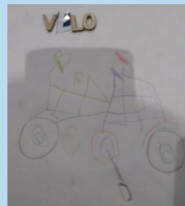
LE FACTEUR
QUI DÉMONTÉ
LE VÉLO

LISE

Monsieur Boule est facteur. Il est gentil, il ne tape pas et ne mord pas. Agé de 30 ans, il habite à Féron dans une grande maison marron avec deux fenêtres, une grande porte blanche, un jardin plein de légumes, une fontaine dans la cour et une grosse horloge sur le toit de la maison. Ses vêtements sont un petit peu sales. Il porte un pantalon rouge, des chaussures blanches pleines de boue, une casquette noire sur la tête et un pull vert. Il aime bricoler et faire de vélo pour pédaler. Il n'aime pas conduire de voiture, il préfère son vélo. Il a peur des chiens quand il distribue ses enveloppes à vélo. Un jour il a eu un accident : il a roulé sur une épine. Son pneu a crevé et il a foncé dans un arbre. Monsieur Boule s'est fait mal à la tête en rentrant dans l'arbre. Maintenant son vélo est tout cassé. Il aimerait remonter son vélo en claquant des doigts comme Joséphine Ange Gardien. Mais comme il n'a pas ce pouvoir magique, il va réparer son vélo avec Dylan son copain.



MR BOULE
FACTEUR



MS :

LE CHIEN L'AMI D'IRON MAN

MALONE

Je m'appelle Iron Man et j'ai 38 ans. J'habite dans une maison avec un grand toit et une porte pour aller sauver la ville.

J'adore jouer dans l'eau. En fait j'adore être mouillé partout.

Dehors, il fait froid, il neige. Il y a un chien qui est gros, gros, gros. Il a quatre grandes pattes et des poils jaunes et longs comme le Yétili. Il a une grande queue et de longues oreilles. Il adore lécher sa patte mais n'aime pas manger des dés.

Je suis venu voir le chien car il faisait froid.

J'ai transformé le chien en ballon pour qu'il n'ait plus froid. Je lui ai mis une couverture dessus pour faire de la magie et je l'ai transformé en chien ballon. J'ai mis la couverture dans mon chapeau.

Maintenant le chien est en ballon ; on peut jouer ensemble dans l'eau.

