



**Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques
Etre sensible aux questions de l'art**

L'ÉLÈVE SPECTATEUR

Dans cette ressource, vous trouverez des pistes pour créer des situations de rencontre avec les œuvres, plaçant l'élève en posture d'« élève spectateur ». Apprendre à regarder les œuvres, se mettre en situation pour mieux découvrir et approcher la question du sensible sont autant de chemins possibles.

Les propositions que vous découvrirez ici ont pour objectif de favoriser une éducation au regard, en développant des récits de l'élève sur l'œuvre. De manière ludique, les élèves peuvent s'exprimer à l'oral pour scénariser leur discours sur l'art.

Les propositions

Voici quelques exemples de ces situations lors d'une exposition ou au musée : l'élève est amené à proposer une interprétation en prenant appui sur ses émotions, en portant son regard particulier sur l'œuvre.

 **Accéder au jeu de rôle**

Grâce au "Jeu de rôle", les élèves peuvent découvrir quelques métiers d'art et comprendre les modalités d'exposition d'une œuvre.

 **Accéder au cartel**

Le « cartel » permet d'éveiller la curiosité des élèves en recueillant et en identifiant des informations, on place ainsi l'élève en posture d'enquêteur pour mieux découvrir.

 **Accéder aux Emotions à l'oeuvre**

Dans "Emotions à l'oeuvre", il est question d'amener les élèves à formuler une expression juste de leurs émotions, notamment à partir d'éléments du langage plastique.

 **Accéder au livret du musée**

«Le livret du musée » est une proposition pour le musée des Beaux Arts de Rennes adaptable pour d'autres lieux.

Pour chaque ressource, vous trouverez son descriptif, les documents nécessaires à la réalisation et un retour d'expérience.

Chaque ressource est téléchargeable ou imprimable pour une utilisation avec vos classes.

Le jeu de rôle



Niveau

Cycle 4

Situation

Lors d'une visite d'exposition d'œuvres ou de travaux d'élèves ; de la présentation du 1%

Objectif

S'approprier l'œuvre en la présentant à la classe, s'exprimer en utilisant le vocabulaire approprié, appréhender différents points de vue sur une œuvre, prendre la parole devant les autres pour soutenir son interprétation.

Matériel

Crayons et papier

Temps

30 minutes environs
+ 5 minutes de présentation

Compétences travaillées

Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel
Interroger et situer des oeuvres et démarches artistiques de différents points de vue

Dispositif

Proposer à 4 binômes des cartes de rôle : L'artiste, le commissaire d'exposition, le critique et le spectateur.
Chaque carte contient une explication du rôle et des questions permettant d'aiguiller les élèves dans leur travail.
Pendant que les quatre binômes préparent leurs présentations, le reste du groupe peut réaliser un travail graphique (croquis...) ou écrit (proposer de nouveaux titres, trouver des questions à poser aux différents rôles...)
Chaque binôme fait sa présentation et les autres sont invités à réagir.



[Consulter un retour d'expérience](#)



[Accéder aux cartes de rôles](#)

Le jeu de rôle



Le rôle de l'artiste :

Il est le créateur de l'œuvre.

Qu'est-ce que j'ai voulu exprimer ou raconter ?

Quelle émotion je veux faire ressentir au spectateur ?

Pourquoi j'ai choisi cette technique ?

Quels moyens plastique j'ai utilisés pour donner forme à mon intention ?

Est-ce que je me suis inspiré de quelque chose ?

Quelle est ma démarche artistique (intention, projet...) ?

Le rôle du spectateur :

Il porte un regard curieux sur les œuvres.

Qu'est-ce que l'œuvre me raconte ?

Qu'est-ce que je pense de cette œuvre ?

Quelle réaction ou émotion cette œuvre provoque chez moi ?

Quelles actions et déplacements je dois faire pour découvrir l'œuvre ?

Quels sont les moyens plastiques qui me permettent d'interpréter l'œuvre ?

Qu'est-ce que l'œuvre m'apprend sur moi, sur le monde et sur l'art ?

Le rôle du commissaire d'exposition :

Il choisit des artistes, des œuvres et les présente au public.

Pourquoi j'ai choisi cet artiste ?

Pourquoi j'ai choisi cet accrochage ?

Quel visuel je choisirais pour faire une affiche de cette exposition ?

Quel titre je pourrais choisir pour cette exposition ?

Quel est le point commun entre toutes ces œuvres ?

En quoi mon choix de mise en scène met en valeur l'intention de l'artiste ou la thématique de l'exposition ?

Le rôle du critique d'art :

Il a des connaissances sur l'art et c'est ce qui lui permet d'avoir un avis précis et pertinent sur les œuvres, il peut trouver des phrases choc pour révéler, définir les intentions de l'artiste.

Quelles sont les caractéristiques de la technique employée ?

Est-ce que je trouve que la technique employée sert le sens de l'œuvre ?

Est-ce que je trouve que la technique employée correspond à l'intention de l'artiste ?

Est-ce que je pense que l'artiste arrive à faire passer son message grâce à son travail plastique ?

Qu'est-ce que je pense de l'accrochage choisi ?

Trouve « une phrase choc », un slogan pour définir le style de cet artiste ?



[Accéder au document imprimable](#)



[Retour à la présentation du jeu de rôle](#)

Le cartel



Niveau

Cycles 3 et 4

Situation

Lors d'une visite de musée
puis
en classe

Objectifs

Guider une visite au musée,
amener les élèves à découvrir
et décrire une œuvre,
comprendre ce qu'est un cartel.

Exploiter le cartel à des fins de
production plastique.

Matériel

Au musée : fiche élève et crayon
En classe : peinture, aquarelle

Temps

1 heure au musée
2 heures en classe

Compétences travaillées

Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique
ses productions, celles de ses pairs et celles vues au musée
Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des
matériaux en fonction des effets qu'ils produisent

Dispositif

Au musée : Travail par binôme/trinôme. Partage de la classe en deux groupes dans deux salles différentes pour ne pas voir ce que chacun a repéré. Après avoir déambulé chaque groupe repère une œuvre. Il a 3 indices pour faire trouver l'œuvre à l'autre groupe (une information du cartel, le genrel et un mot-clé choisi par le groupe (lié à la représentation, au sentiment, à l'impression ressentie). Puis les groupes permutent, échangent les cartes et doivent aller trouver les œuvres.

En classe : Bilan oral, vérification des œuvres ; Production plastique : l'élève tire au sort une carte « Indices » et réalise un travail correspondant aux indices donnés. Il crée son propre cartel.



Le cartel



LE CARTEL DE L'ŒUVRE MYSTÈRE

<u>CARTE INDICES :</u> (Noms de l'élève)	<u>CARTE REPONSE :</u> (Nom de l'élève) :
Indice 1 (le cartel) : _____	L'œuvre est : (je recopie le cartel)
Indice 2 (le genre) : (Portrait, nature morte, paysage, scène religieuse, scène de genre, abstrait)	_____
Indice 3 (mot-clé personnel) : _____	_____

Je prends en photo l'œuvre.		Si j'ai le temps je réalise un croquis de l'œuvre au dos de cette feuille.	
-----------------------------	--	--	--

Auto-évaluation :	J'ai su donner de bons indices et j'ai trouvé l'œuvre mystère. J'ai eu le temps de faire un croquis.
	Mes indices auraient pu être plus précis. Je pense avoir trouvé l'œuvre mystère. J'ai eu le temps de faire le croquis.
	Je ne suis pas sûr d'avoir la bonne œuvre. J'ai commencé le croquis.
	Je trouve des indices trop éloignés de l'œuvre. L'œuvre mystère est compliquée à trouver.

[Accéder au document imprimable](#)

[Retour à la présentation du cartel](#)

Emotions à l'oeuvre



Niveau

Cycles 3 et 4

Situation

Lors de la visite
d'un musée
ou d'une exposition
présentant
des oeuvres variées.

Objectifs

Encourager l'élève à exprimer
ses émotions face à des œuvres

Matériel

1 crayon et un support par
binôme
1 carte « émotion » par
binôme

Temps

1h en autonomie
+ 2 min de restitution par
binôme
= environ 1h30 / classe

Compétences travaillées

Cycle 3 : Formuler une expression juste de ses émotions, en
prenant appui sur des œuvres d'art.
Cycle 4 : Proposer et soutenir l'interprétation d'une œuvre

Dispositif

Les élèves sont répartis en binômes ; chaque binôme reçoit une carte « émotion ».

En autonomie : Les binômes circulent parmi les œuvres pour choisir celle qui correspond à l'émotion définie par la carte qu'ils ont reçue ; ils la complètent, choisissent et réalisent une activité.

Restitution : L'ensemble du groupe est réuni et circule à la rencontre des œuvres choisies par les binômes. Chaque binôme présente à tous l'activité qu'il a réalisée.



[Consulter un retour d'expérience](#)



[Accéder aux cartes](#)

Emotions à l'oeuvre



EMOTION

JOIE

notions	éléments du langage plastique
FORME	carré, rectangle, cercle, triangle, arrondi, anguleuse, régulière, irrégulière, géométrique, symétrique
ESPACE	l'œuvre est petite, grande, monumentale ; posée, accrochée, suspendue le spectateur est devant, autour, dans l'œuvre représentation d'un espace petit, large, immense, on voit l'horizon
LUMIERE	naturelle, artificielle, clair, obscur, contre-jour, reflet, vive, diffuse, colorée
COULEUR	primaire, secondaire, complémentaire, chaude, froide, nuance, vive, pâle, pure
MATIERE	naturelle, synthétique, artificielle matériaux : bois, pierre, métal, plastique, textile, médium : peinture, crayon, pastel, encre, fusain texture : granuleuse, douce, rugueuse, lisse, molle, dure, souple
CORPS GESTE	entier, jambe, bras, main, doigt, tête, buste rapide, lent, vif, énergique, précis, aléatoire, ondulant, régulier, saccadé frotter, lancer, tourner, appuyer, secouer, tracer, effleurer, écraser
SUPPORT	voir « forme », « espace » et « matière » socle, vertical, horizontal, fixe, en mouvement
OUTILS	traditionnels (pinceaux, brosse, crayon, stylo, ciseaux, règle,...), détournés (fourchette, vaporisateur, coton-tige, clous, brosse à dents), inventés
TEMPS	rapide, long, instantané, fugace, éphémère, pérenne, durée, mouvement, vitesse, répétition

Classe : Prénoms et NOMS des élèves en binôme ou trinôme

Compétence travaillée :

Proposer et soutenir l'interprétation d'une œuvre

1. Choisissez l'œuvre qui vous fait ressentir l'émotion ci-contre.

2. Recopiez le cartel de l'œuvre :

Nom de l'artiste :

Titre de l'œuvre :

Date de réalisation :

Type d'œuvre : ☐ bidimensionnelle ☐ tridimensionnelle ☐ numérique

Technique :

Matériaux :

Dimensions :

3. ← Entourez les éléments du langage plastique qui correspondent à l'œuvre choisie.

4. Sélectionnez et réalisez une des activités proposées :

☐ Exprimez votre émotion à partir des éléments du langage plastique sélectionnés

☐ Ecrivez un poème court pour exprimer votre émotion face à l'œuvre

OU

☐ Traduisez votre émotion face à l'œuvre par une saynète sans parole

☐ Racontez une histoire pour faire entrer le public dans l'œuvre

Vous pouvez prendre des notes ici :

5. Présentez au groupe le résultat de votre travail

Emotions proposées :

- joie
- peur
- tristesse
- dégoût
- étonnement
- colère
- amusement
- sérénité
- apaisement
- énervement
- enchantement
- enthousiasme
- malaise



Retour à la présentation d'émotions à l'oeuvre



Accéder à toutes les fiches cycle 3



Accéder à toutes les fiches cycle 4

Livret du musée



Niveau

Cycles 3 et 4

Objectifs

Visiter le Musée et avoir un contact direct avec des oeuvres.

Matériel

1 crayon et 1 livret
pour 3 élèves

Temps

1 heure

Situation

Livret conçu pour la visite du musée de Rennes mais adaptable à toute visite de musée ou d'exposition.

Compétences travaillées

Savoir travailler en équipe : réaliser les activités du livret.
Respecter les règles de vie dans l'espace du musée.

Dispositif

Mon objectif était avant tout la découverte du musée et des œuvres phares, par le jeu. Je souhaitais que les élèves aient du plaisir à découvrir ce lieu et l'envie de retourner un jour au musée. J'ai donc réalisé un livret regroupant différentes activités ludiques comme le puzzle d'œuvre à reconstituer, jeu des différences, mimes... Ce livret a été fait pour le musée de Rennes mais il est tout à fait adaptable à d'autres lieux.



Consulter un retour d'expérience

Livret du musée



Choisissez une œuvre.
Mimez-la
et faites-vous photographier devant.

MUSÉE
DES BEAUX-ARTS
DE RENNES

Prénom NOM :
Prénom NOM :
Prénom NOM :
Classe :

Sortie pédagogique des 5^e au
Musée des Beaux-Arts de Rennes.
Vendredi 29 avril 2022

OBJECTIFS : : visiter le Musée et rencontrer des œuvres réelles.

COMPÉTENCES ÉVALUÉES :

13- Savoir travailler en équipe : réaliser les activités du livret.

14- Respecter les règles de vie dans l'espace du musée.



Accéder au livret

Retrouvez cette œuvre et recopiez son cartel.



.....
.....
.....

Retrouvez cette œuvre de Philippe COGNÉE.

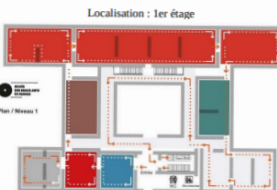


Imaginez son titre :
.....

Avec la tablette, réalisez trois photographies
afin de faire croire que ce sont trois œuvres différentes.
Donnez un titre d'œuvre à chaque photo.

Retrouvez les œuvres listées
puis placez leur numéro sur le plan ci-dessous.

Localisation : 1er étage



Plan / Niveau 1

- 1 Charles Le Brun, La Descente de Croix, vers 1680.
- 2 Vermeer, Persée délivrant Andromède, vers 1660.
- 3 Georges Lacombe, Marine Bleue, Effet de Vague, entre 1892 et 1894.
- 4 Léon Cogniet, Scène du Massacre des Innocents, 1824.
- 5 Jean-Baptiste Siméon Chardin, Pêches et Raisins, vers 1759.
- 6 Gustave Caillebotte, Le Pont de l'Europe, vers 1876.

Comparez cette photographie avec l'œuvre originale
et entourez sept différences.



Marten Van Heemkerck, Saint Luc Peignant la Vierge,
16^e siècle, Huile sur bois, 207,5 x 144,2 cm

1. A partir d'une œuvre de votre choix,
imaginez une histoire
(ou les dialogues entre les personnages).
2. Filmez l'œuvre en racontant cette histoire.
3. Numérotez le fichier avec vos prénoms
et votre classe.

Si vous avez une connexion, sur
votre téléphone, recopiez le lien
ci-dessous :
<https://www.gpsawplanet.com/?rcm=play&pid=1a30e163270a>
En vous aidant de l'original,
recomposez le puzzle
de l'œuvre de RUBENS,
La Chasse au lièvre, 1615.

L'ÉLÈVE SPECTATEUR

conclusion de l'équipe

Dans cette ressource des pistes pour créer des situations de rencontre avec les oeuvres vous ont été proposées, amenant l'élève à construire sa posture de "spectateur spectatrice".

Apprendre à regarder les œuvres, se mettre en situation pour mieux découvrir et approcher la question du sensible sont autant de chemins possibles.

Modifiant ou aiguisant leurs regards sur des oeuvres, les élèves peuvent effectuer des découvertes. Cela peut contribuer à une approche de la question du sensible ainsi qu'à celle de la compréhension de faits artistiques tels que l'art de l'exposition, métiers de l'art, spécificités du musée...

Spectateurs en devenir, les élèves peuvent scénariser leur discours sur l'art et s'approprier des oeuvres.