



Fiches Arts Plastiques



Cycle 2



Nouveaux programmes

Séquence 1

«Au ras du sol... marin»

Le travail en volume

Compétences travaillées:

- ☞ **le modelage**
- ☞ **la représentation du monde en 3 dimensions**
- ☞ **le bas-relief**
- ☞ **(facultatif: la texture)**

Durant la visite:

Chercher et Photographier tous les animaux marins qui sont posés au sol (vous trouverez la liste complète à la fin de cette fiche séquence)

En classe:

Visualisation des photos afin de voir la diversité des formes des animaux et de nommer certaines de ces formes (étoiles, ronds...)

Au choix:

- 1) distribuer des feuilles aux élèves avec les silhouettes des animaux (patrons disponibles à la fin de cette fiche séquence)**
- 2) faire dessiner les silhouettes aux élèves.**

Objectifs: modeler l'animal marin choisi en respectant la silhouette sur le dessin et en y ajoutant certains éléments caractéristiques de l'animal (yeux, nageoires...)

**La texture: à l'aide d'objets (cure-dents, cuillère, bois...)
reproduire la texture de l'animal (rugueux, lisse, rayé....)**

Vocabulaire:

- ☞ **Modelage: action de modeler, de pétrir une substance malléable pour obtenir une certaine forme.**
- ☞ **Bas-relief: Sculpture sur un support qui se détache peu du support.**
- ☞ **Texture: Aspect visuel et tactile d'une matière.**

Liste des animaux observables au Seaquarium:

La rascasse



Le grondin volant



L'étoile de mer



La raie brunette



L'oursin



La raie



L'étoile coussin



Le poisson pierre



Le mérou géant



La tortue



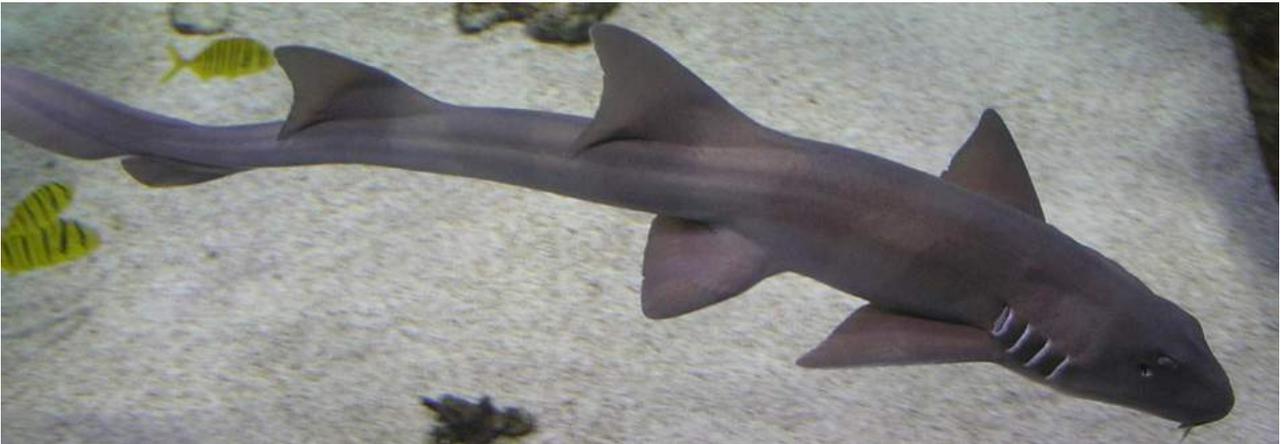
Le requin dormeur



Le requin chabot



Le requin bambou



La raie guitare



Le requin léopard

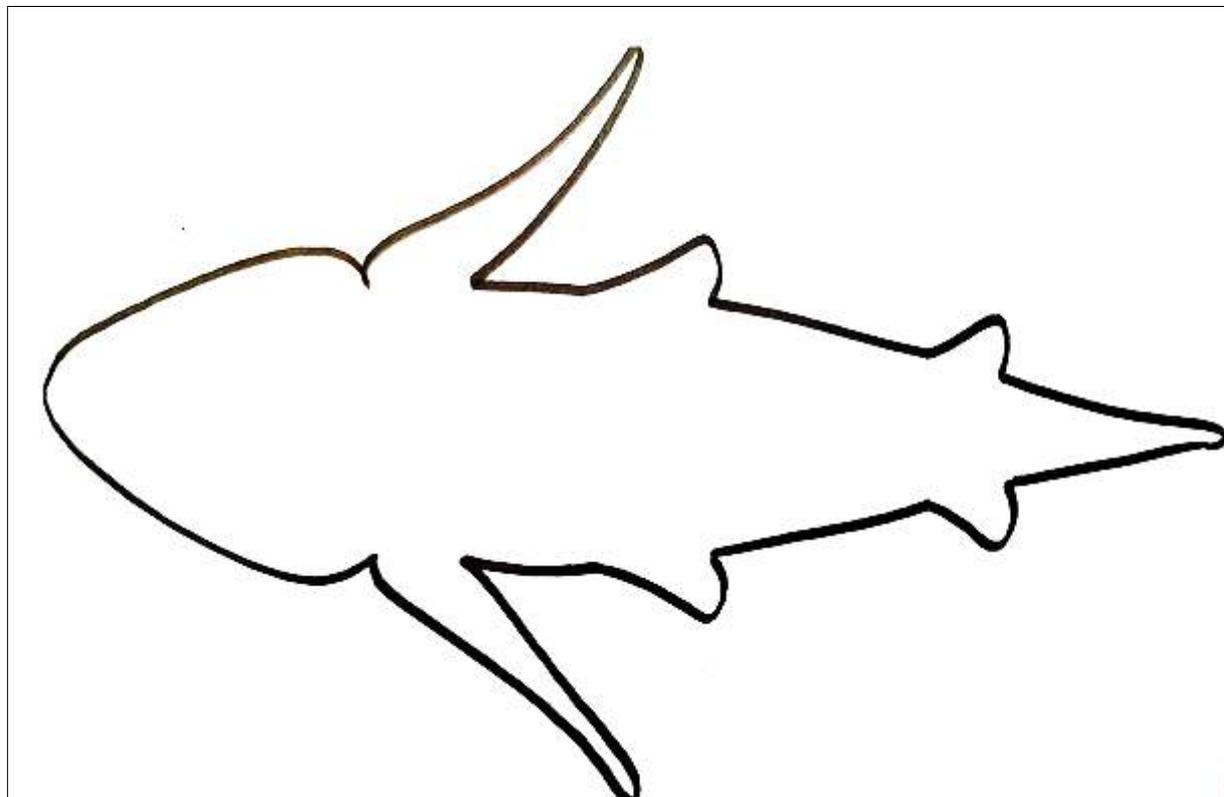


Le requin tapis

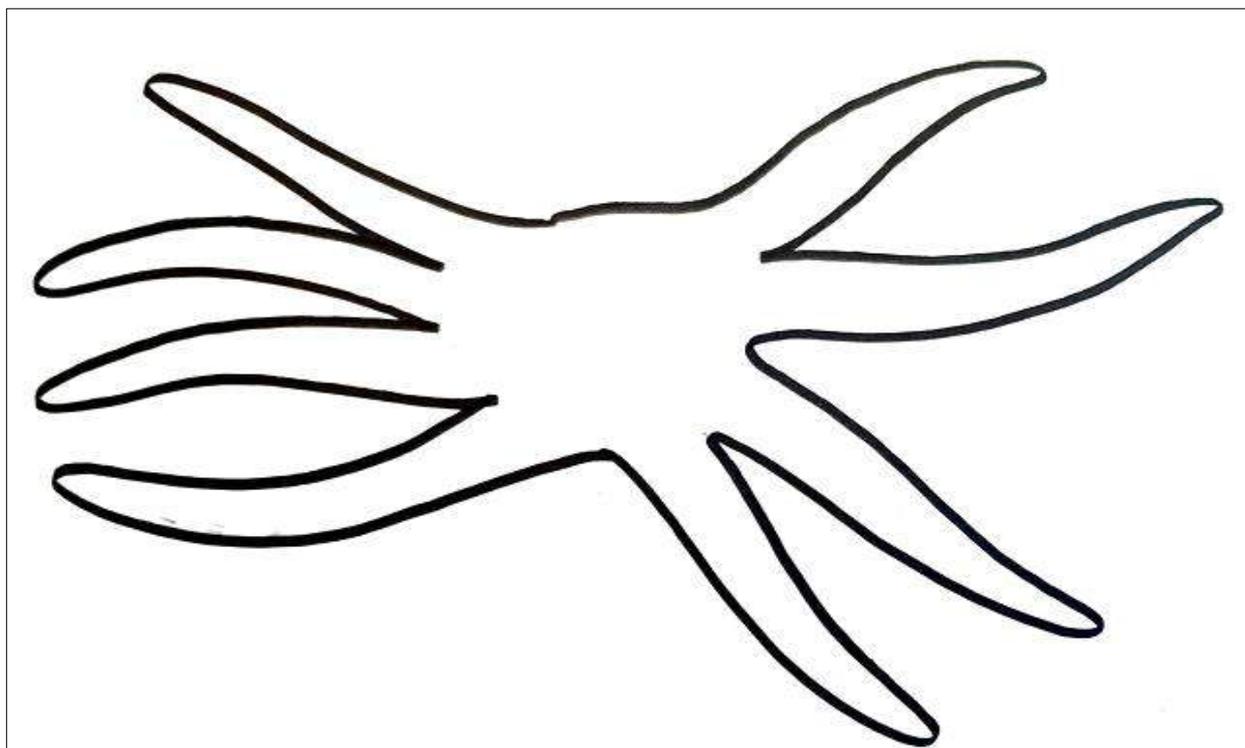


Les patrons

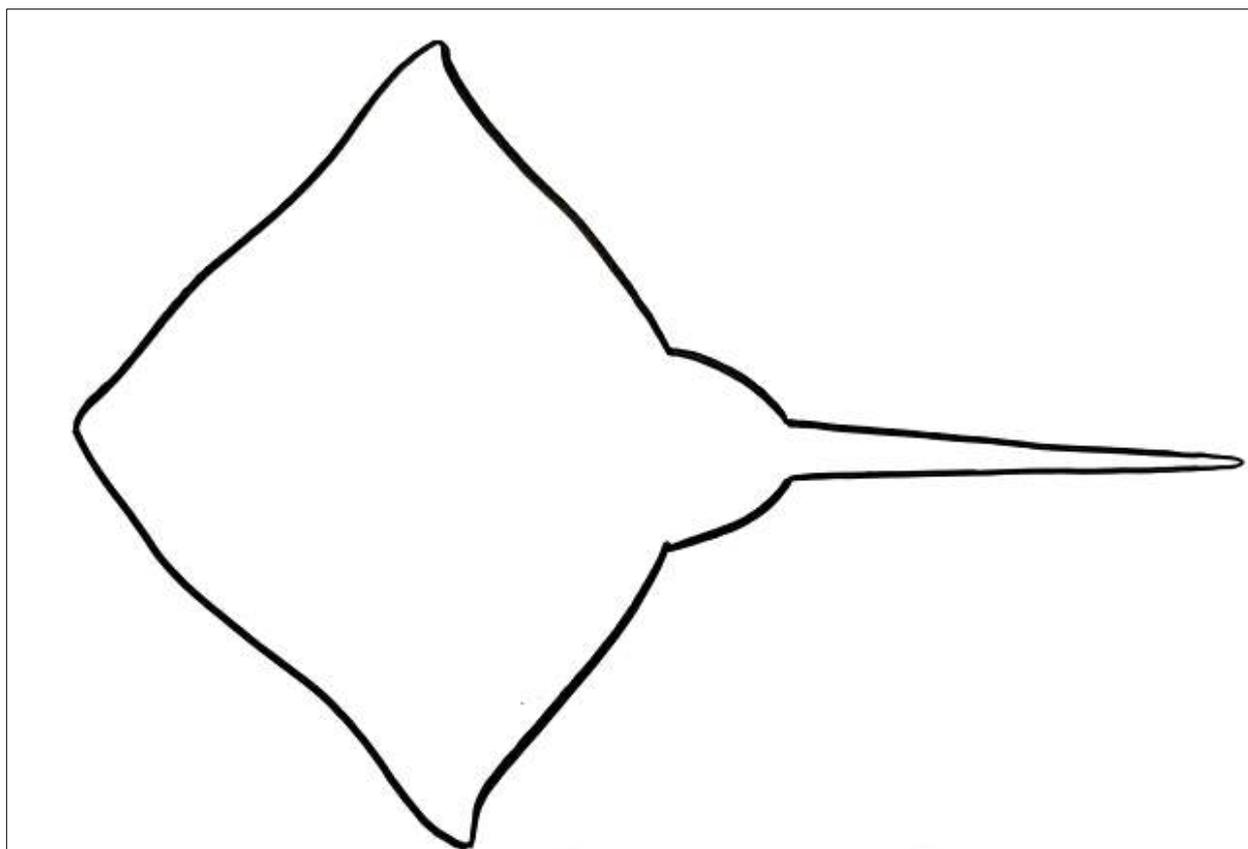
La rascasse



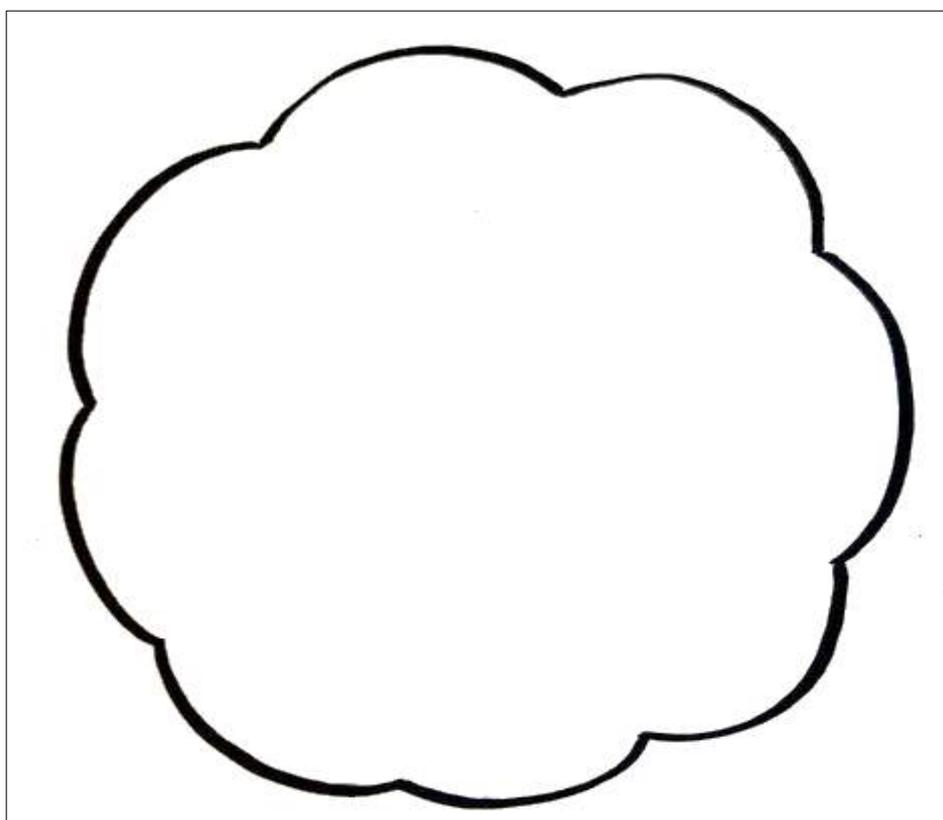
L'étoile de mer



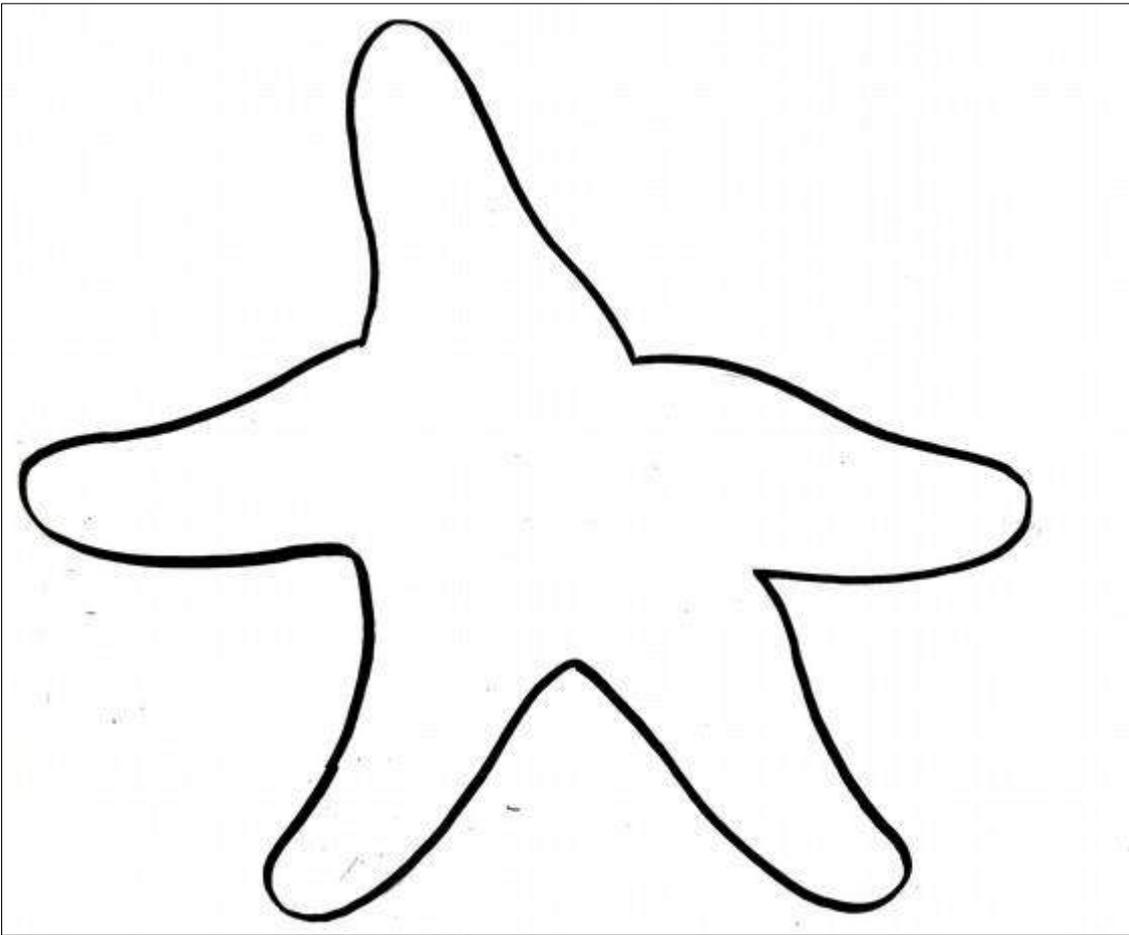
La raie



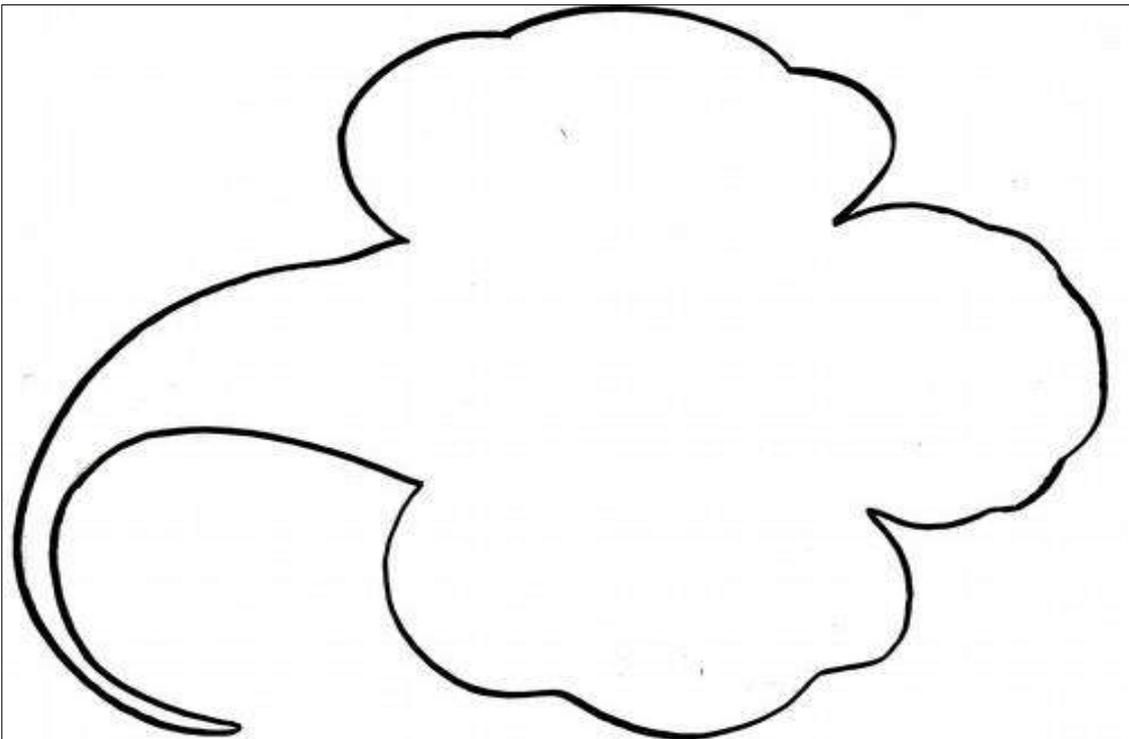
L'oursin



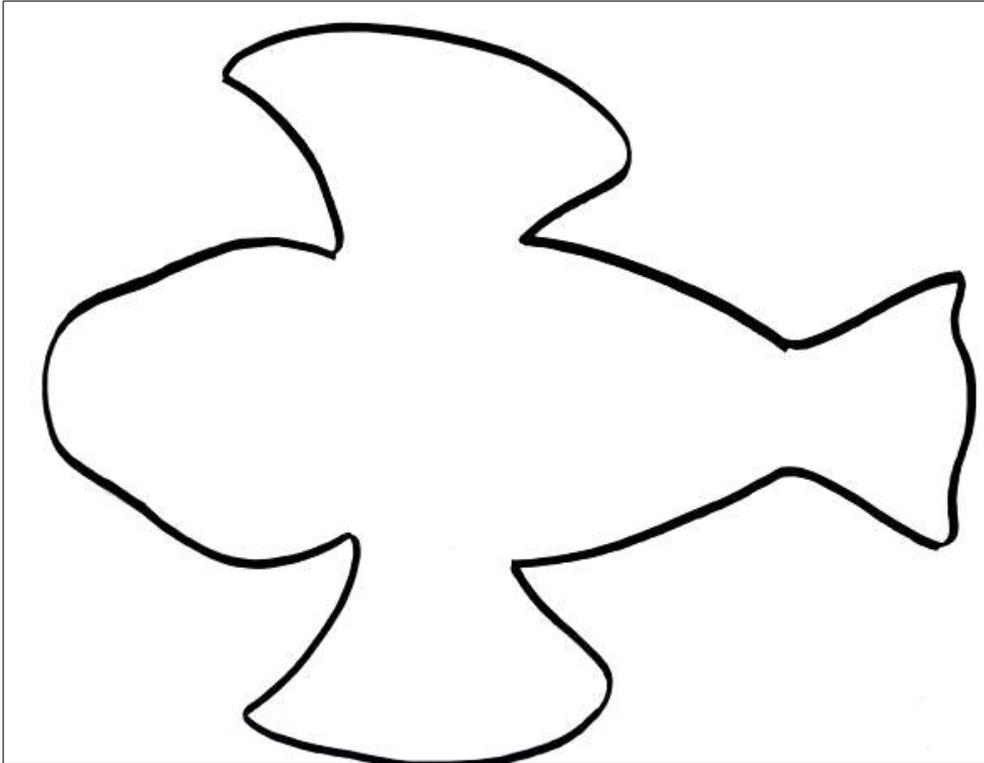
Étoile coussin



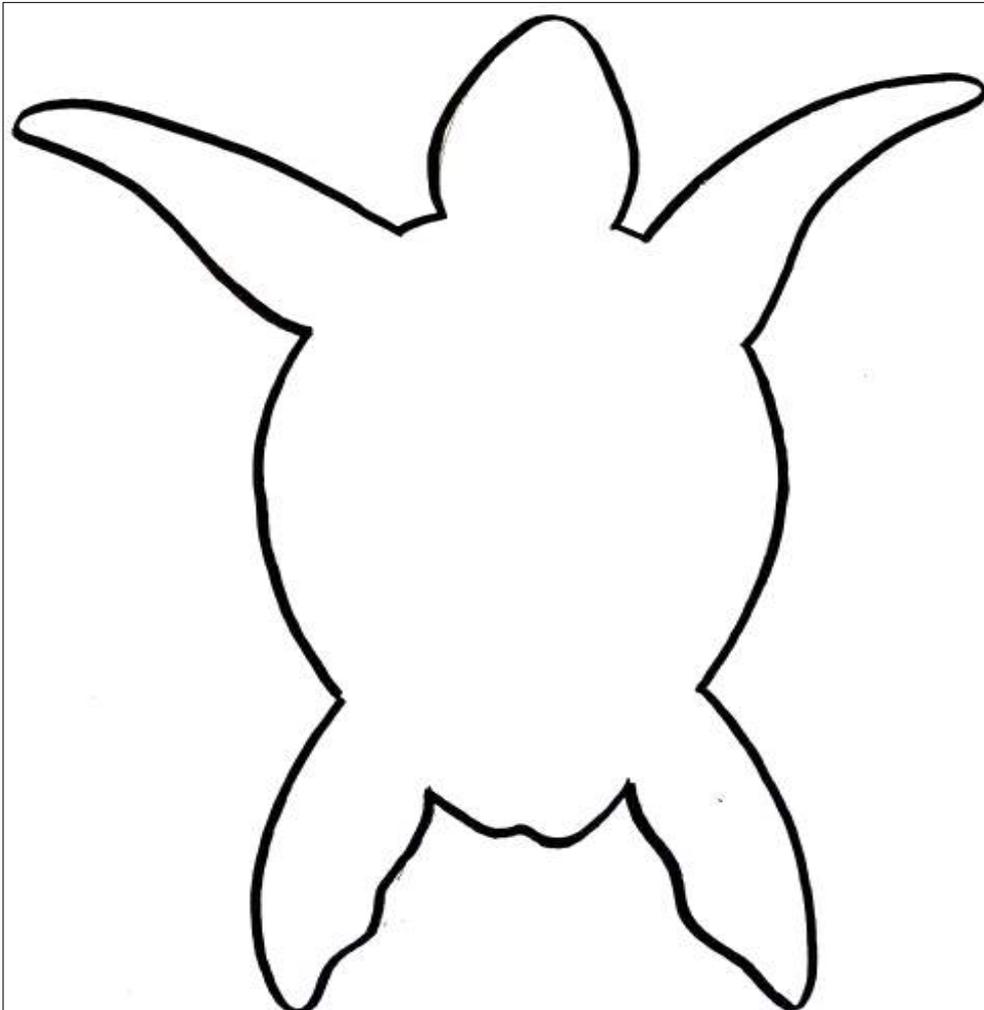
Le poisson pierre



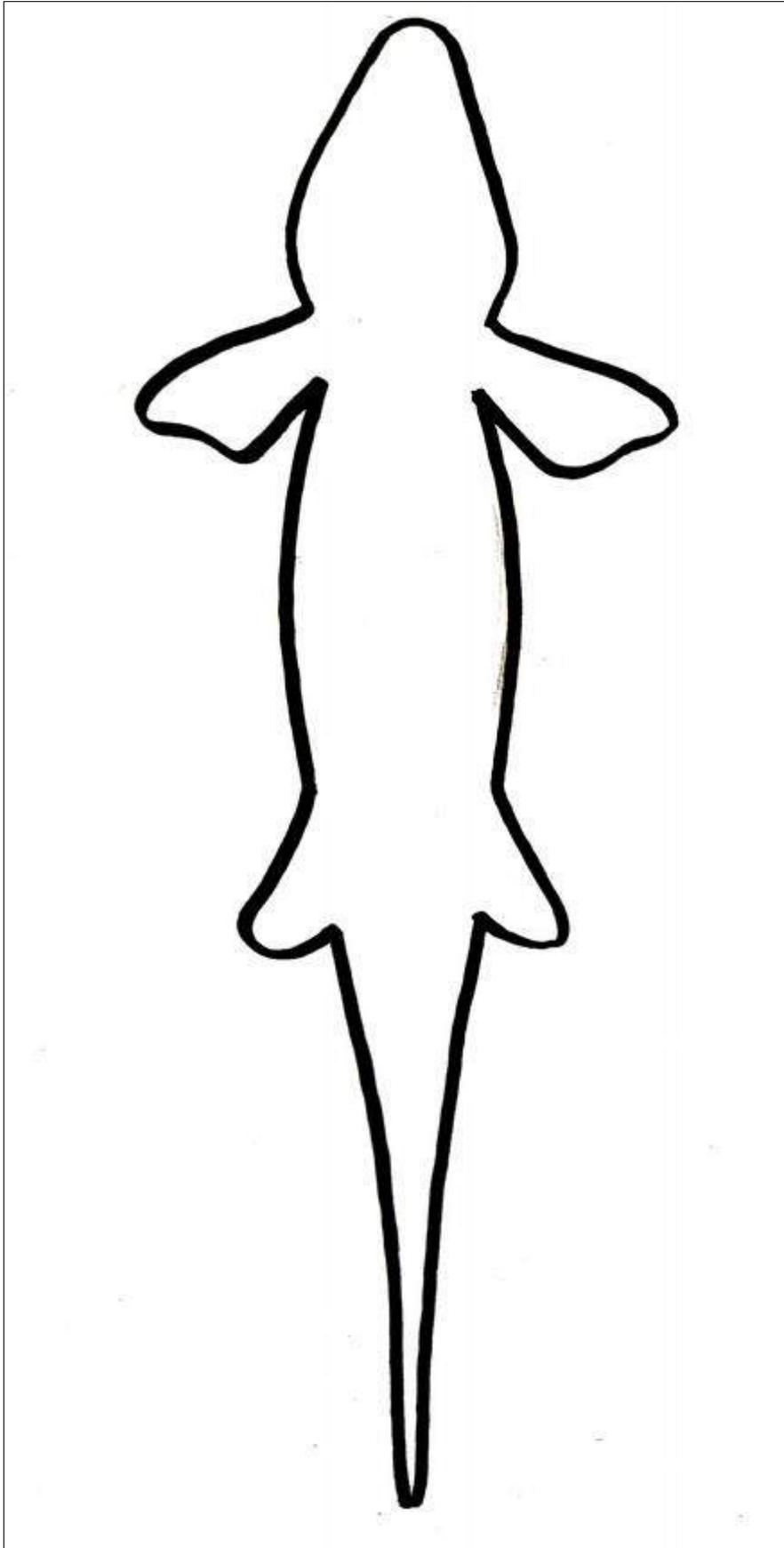
Le mérou géant



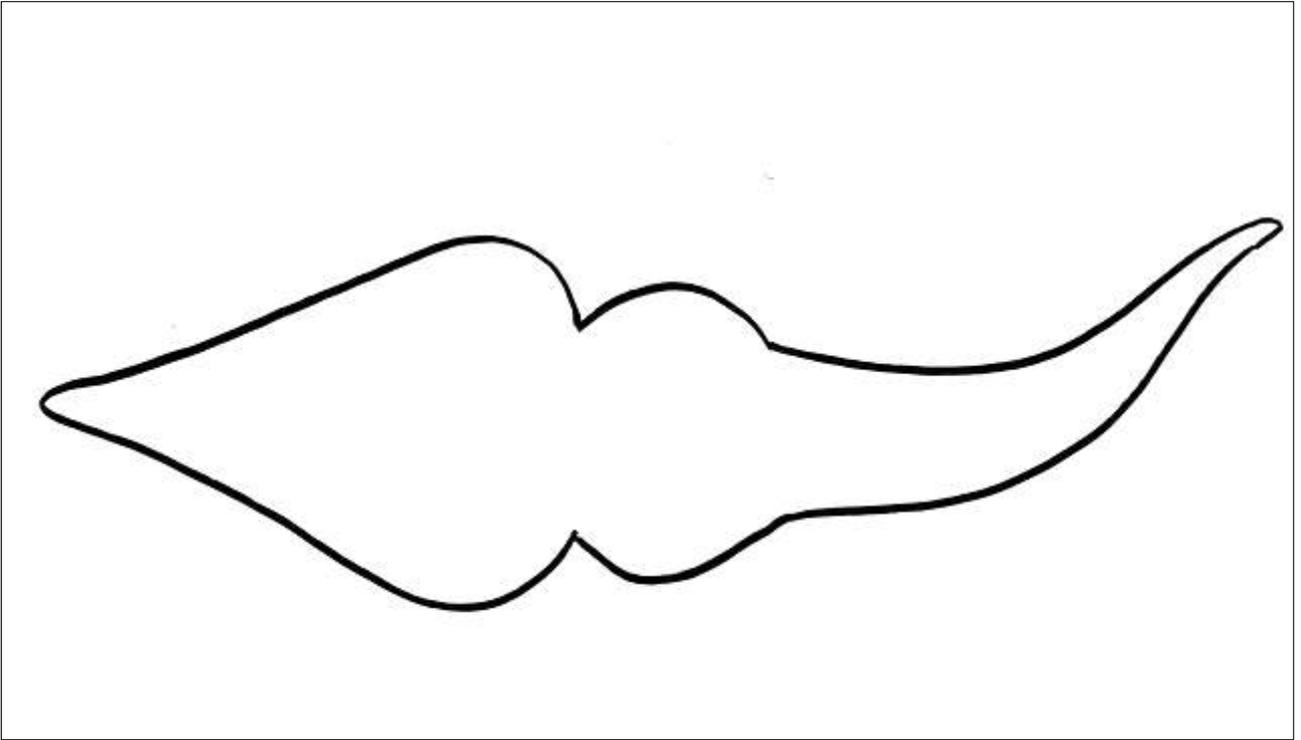
La tortue



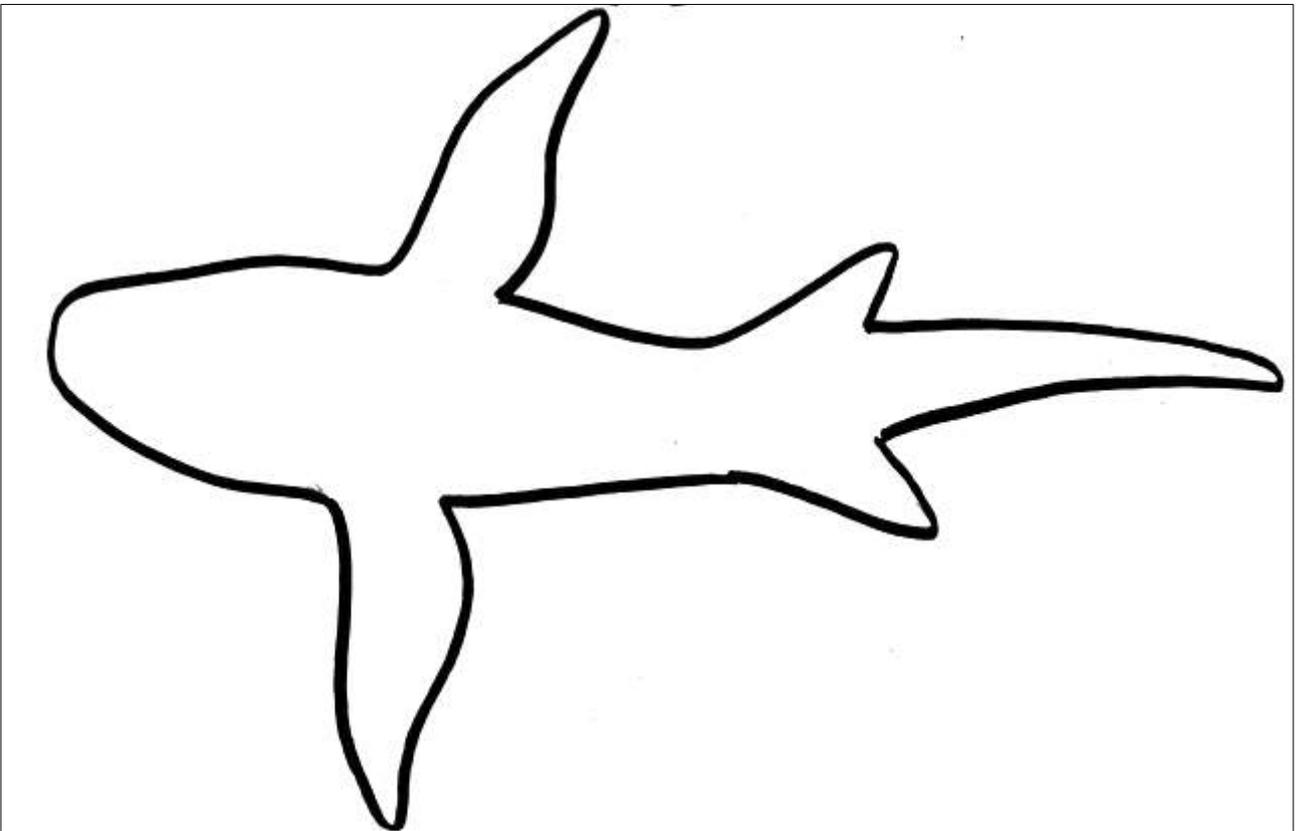
Le requin dormeur



La raie guitare



Le requin léopard



Références artistiques:

A la préhistoire:

- 23 000 ans

Marquay (Dordogne)

15 cm

Art du paléolithique



Dans l'antiquité:

-1750 ans

Suse (Iran)

hauteur 2,25 m

Art Mésopotamien



Au Moyen-Age:

1220 1230

Paris (France)

Hauteur 69 m

Architecture gothique

Tympan représentant le jugement dernier

<http://www.notredamedeparis.fr/la-cathedrale/architecture/le-portail-du-jugement/>



Dans l'art contemporain:

**Adel Abdessemed
«traveling players»
2013**



**Fort Jean-Christophe
Professeur d'Arts Plastiques
Collège Irène Joliot-Curie
Missionné au service éducatif du Seaquarium**