

Paul KLEE

Niveau : MS / GS

Objectifs : Identifier des motifs graphiques dans une oeuvre picturale et les reproduire pour les intégrer à une oeuvre personnelle.

Compétences : Observer et décrire des oeuvres du patrimoine, adapter son geste aux contraintes matérielles, reproduire des motifs graphiques.

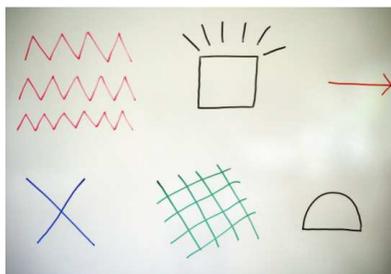
Etape 1 : Réalisation d'un fond

L'enseignant trace un quadrillage sur une feuille 1/2 raisin (8 cases) et dispose 7 couleurs de peinture. Les élèves doivent peindre chaque case du quadrillage d'une couleur différente, puis choisir une couleur parmi celles déjà utilisées pour remplir la dernière case. Consigne : utiliser une couleur différente de celle utilisée pour les cases voisines.

Etape 2 : La chasse aux graphismes

L'enseignant affiche les reproductions des oeuvres de Paul Klee. Observation, description.

L'enseignant donne aux élèves le nom de l'artiste, explique qu'il utilisait beaucoup de motifs graphiques (symboles) dans ses oeuvres. L'enseignant reproduit ensuite des motifs graphiques au tableau :



Les élèves doivent retrouver dans les oeuvres exposées les motifs graphiques reproduits au tableau.

Etape 3 : Les élèves reproduisent au marqueur noir 1 des 6 motifs graphiques exposés dans 6 cases du fond peint en étape 1. Pour les 2 cases restantes, les élèves peuvent :

- reproduire 1 des motifs déjà utilisés, mais pas celui reproduit dans les cases voisines,
- ou reproduire 1 autre motif qu'ils ont identifié dans les oeuvres de Paul Klee,
- ou imaginer 1 motif graphique en s'inspirant de ceux de Paul Klee

1, 2, 3, dans ma classe à moi...