

FICHE ATELIER



**ACADÉMIE
DE REIMS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

OMBRES ET SILHOUETTES

FORMAT : ATELIER DU PATRIMOINE


INFORMATIONS PRATIQUES

 **Scolaire :** Cycles 2 et 3

 **Durée :** 2h30

 **Langue :** Français

 **Lieu de rendez-vous :** Devant le château

 **Circuit :** Rez-de-chaussée du château et Orangerie

Matériel de médiation :

- Ciseaux
- Crayons blancs
- Crayons mine
- Lampes torches
- Gomme
- Scotch transparent
- Papier cartonné noir
- Pistolets et bâtonnets à colle chaude
- Baguettes en bois
- Perforeuses emporte-pièce
- Papier calque



OMBRES ET SILHOUETTES

PARTICULARITÉ : PROGRAMMATION PÉRENNE

CONTENU / DESCRIPTIF

Quand les ombres se jouent de la lumière, les histoires s'animent.

Le théâtre d'ombre est un art fort ancien, un divertissement plein d'enchantement et une source d'apprentissage. Le temps d'un atelier, les enfants découvrent cet art et créent leur propre histoire d'ombres, qu'elles soient drôles, intrépides ou fantastiques.

La conception de petites saynètes permet à chacun de développer son imaginaire et sa créativité par le travail des formes et de l'expression orale.



OBJECTIFS

- Encourager la créativité et l'imaginaire des élèves avec un exercice de création d'une narrative courte avec dialogues.
- Développer la coordination motrice par le découpage des formes.
- Développer l'expression orale : présenter devant la classe l'histoire créée avec les personnages découpés sur l'écran du théâtre d'ombres.

OMBRES ET SILHOUETTES

COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES SOLLICITÉES

Compétences en lien avec les programmes scolaires et le LSU
(socle commun de compétences) des cycles 2 et 3.

ARTS PLASTIQUES

- **Expérimenter, produire, créer** : S'approprier par les sens les éléments du langage plastique. Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).
- Domaines du socle : 1, 2, 4, 5**
- **Mettre en œuvre un projet artistique** : Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés. Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.
- Domaines du socle : 2, 3, 5**
- **S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité** : Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.
- Domaines du socle : 1, 3**
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art** : Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- Domaines du socle : 1, 3, 5**