

### Cycle 3

*Inventer un **outil** qui donnera lieu à un **motif***

#### **Questions du nouveau programme**

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

- > éprouver les effets du geste et de divers outils, dialogue entre les instruments et la matière
- > invention, fabrication, détournement, mises en scène d'objets

#### **Problématique**

Les relations entre l'outil et l'image

Les effets du geste et de l'instrument

#### **Corpus d'oeuvres**

Viallat, Arman, Warhol, la tapisserie, le métier jacquard, J. Nouvel (institut du monde arabe) le design, Buren,

#### **Compétences**

Expérimenter, produire, créer

- > choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent

#### **Modalités d'évaluation**

maîtrise du vocabulaire plastique / réinvestissement (outil, motif, trace, empreinte)

compréhension et capacité d'anticipation (déduction de la relation forme/fonction)

objet réalisé et testé pour 1 élément visuel

#### **Scénario possible :**

##### **pré-requis :**

Explicitation de *motif* en amont

Contribution matérielle : objets, fragments d'objets, matériaux, ... > mutualisation

Séance 1 :

mise à disposition du matériel et d'outils

incitation, réalisation et production d'une unité du motif

- > présentation par les élèves des outils et du motif qu'ils produisent, précisions sur le geste, la trace (le motif comme trace ou médium intermédiaire?)

remarques notées au tableau et reportées sur feuille de route élèves

séance 2

Prolongement

Utilisation de l'outil et **création** à partir du motif

rappel : motif = répétition, trame, série, décor

- > autres questions, problématique, compétences

#### **Croisements entre enseignements**

français

technologie

maths