

EXPOSITION DE FEU ET DE PLUIE
PARCOURS CYCLE 1 / ETAPE N° 1


Matériel fourni :

- Règles de visite
- 1 papillon blanc

| Déroulé de l'histoire / ce que l'enseignant raconte aux élèves | Informations complémentaires et consignes |
|--|--|
| <p>1. Nous visitons aujourd'hui une exposition qui s'appelle de feu et de pluie. Lors d'une visite d'exposition il y a des règles de visite : Je marche calmement Je parle doucement Je reste loin des œuvres</p> | <p>2 Nous vous conseillons d'assoir les enfants au sol à chaque étape S'aider de la fiche les règles de visites</p> |
| <p>4. Pompom le papillon a perdu ses couleurs. Il s'est réveillé dans la forêt sans elles. Il faut donc retourner dans la forêt pour l'aider à les retrouver.</p> | <p>3. Introduire l'histoire à l'aide du papillon blanc</p> |
| | <p>5 Inviter les élèves à trouver une forêt dans la salle carrée</p> |


EXPOSITION DE FEU ET DE PLUIE
PARCOURS CYCLE 1 / ETAPE N° 2

Matériel fourni : aucun

| Déroulé de l'histoire / ce que l'enseignant raconte aux élèves | Informations complémentaires et consignes |
|--|---|
| <p>1. Œuvre à trouver</p>  | <p>Jean-Baptiste Barret Un démiurge Triptyque photo, 120 x 90 cm (x3)</p> |
| <p>2 Et là.... On rencontre Curupira. Il se présente, il est une fée protectrice de la forêt. Il joue des tours aux chasseurs qui prennent plus que ce dont ils ont besoin dans la forêt. Il est malicieux et adore faire des blagues. D'ailleurs Pompom pense que c'est lui qui a volé les couleurs</p> | <p>https://fr.wikipedia.org/wiki/Curupira 3. Inviter les élèves à s'asseoir et observer le triptyque : Propositions d'observations : Quelle technique : peinture, photo, dessin ? Combien de photos ? Décrire ce qu'on y voit, décrire la forêt. Est-elle inquiétante ? lumineuse ? attirante ? a-t-on envie d'y aller ? pourquoi ? Quelles différences entre les deux personnages ? réponses attendues : absence de points rouges et du visage rouge.</p> |
| <p>4. Curupira raconte qu'il a lui aussi perdu ses couleurs. Ce matin-là, alors qu'il s'appêtait à faire des farces quand, il s'est rendu compte qu'il n'avait plus ses petits points rouges. Il avait perdu ses couleurs. Selon-lui, seules les 6 gardiennes peuvent les aider.</p> | <p>5. Chercher le 6 gardiennes</p> |


EXPOSITION DE FEU ET DE PLUIE
PARCOURS CYCLE 1 / ETAPE N° 3

Matériel fourni : aucun

| Déroulé de l'histoire / ce que l'enseignant raconte aux élèves | Informations complémentaires et consignes |
|--|--|
| <p>1. Œuvre à trouver</p>  | <p>Anabell Guerrero Série Les Pierrotines</p> |
| <p>3. Les gardiennes nous attendaient, elles savent ce qui s'est passé ! C'est le volcan qui a volé toutes les couleurs. Il est parti avec toutes les couleurs de la salle. Elles demandent de l'aide. - Les enfants vous voulez nous aider ? Il faut retrouver le grand volcan spiral et rappeler les couleurs. Il se trouve loin, dans une autre salle, un peu plus sombre. Il faudra être très courageux !</p> | <p>https://fr.wikipedia.org/wiki/Curupira</p> <p>2. Inviter les élèves à s'asseoir et observer les œuvres. Recueillir leurs premières impressions. Propositions d'observations : Quelle technique : peinture, photo, dessin ? Décrire ce qu'on y voit Combien de photos ? comment sont-elles composées ? quelles sont les couleurs ? Choisir une photo et identifier les parties du corps sur chaque partie</p> <ul style="list-style-type: none">• Deviner le métier de la 3eme en partant de la gauche• Trouver celle qui a des lunettes• Trouver celle qui n'a pas de chapeau• Combien d'entre-elles ont un panier <p>S'habille-t-on de cette façon tous les jours ? Objectif : dénombrer, observer et trouver des différences et des ressemblances, s'exprimer à l'oral, connaître les parties du corps</p> |
| | <p>4. Chercher le volcan spiral dans la Cuverie.</p> |


EXPOSITION DE FEU ET DE PLUIE
PARCOURS CYCLE 1 / ETAPE N° 4

Matériel fourni : papillon coloré

| Déroulé de l'histoire / ce que l'enseignant raconte aux élèves | Informations complémentaires et consignes |
|--|---|
| <p>1. Œuvre à trouver</p>  | <p><i>Sismographie Mega-poétique</i>, Julie Bessard Peinture pastel sur toile, support contreplaqué, 200 x 450 cm (longueur totale spirale 15 mètres 2021</p> |
| <p>3. Le jeu des couleurs Pompom reconnaît ses couleurs et celles de Curupira et celle des gardiennes ! toutes les couleurs sont là ! le volcan ce coquin les a prises pour nous amener à jouer avec lui au jeu des couleurs ! Voulez-vous jouer ? Chaque élève doit nommer une couleur qu'il a en face de lui en disant : « <i>nom de l'élève</i> voit du <i>nom de la couleur</i> ». Attention elle doit être différente de la couleur énoncée par son voisin (pour les plus grands on peut rajouter les couleurs qui l'entourent). Par exemple : Eva voit du bleu / Noémie voit du vert ou Eva voit du bleu entouré de jaune</p> | <p>2. Inviter les élèves à rentrer dans l'œuvre par groupe de 2. Puis faire le tour. Recueillir leurs premières impressions. Propositions d'observations : Quelle technique : peinture, photo, dessin ? Décrire ce qu'on y voit Deviner et mimer les gestes de l'artiste : sont-ils lents ou rapides ? les traces sont grandes ou petites ? Quelles émotions cela provoquent chez eux</p> <p>Les inviter à s'asseoir autour de l'œuvre (les élèves doivent faire un cercle) et commencer le jeu des couleurs.</p> <p>Objectif : dénombrer, observer et trouver des gestes et les reproduire, s'exprimer à l'oral, connaître les couleurs, se nommer</p> |
| <p>Pompom a retrouvé ses couleurs et il peut retourner chez lui ! qui veut l'accompagner ?</p> | <p>4. Sortir le papillon coloré et chercher la maison de pompom</p> |

EXPOSITION DE FEU ET DE PLUIE
PARCOURS CYCLE 1 / ETAPE N° 5

Matériel fourni : aucun

| Déroulé de l'histoire / ce que l'enseignant raconte aux élèves | Informations complémentaires et consignes |
|--|--|
| <p>1. Œuvre à trouver</p>  | <p><i>Tropical Bliss</i>, David Gumbs Installation vidéo sonore interactive en temps réel 300 x 400 cm, 2021</p> |
| <p>3. Pompom est enfin rentré chez lui avec sa famille. Il faut lui dire aurevoir !</p> | <p>2. Il s'agit d'une œuvre interactive Inviter les élèves à expérimenter l'impact de leurs mouvements avec l'œuvre. C'est un moment ludique. Objectif ; agir dans l'espace, adapter ses déplacements</p> |