

Des machines extraordinaires : Pratique au cycle 1

COMPETENCES	
<ul style="list-style-type: none"> • Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste. • Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. • Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. 	

MATERIEL		
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux de construction • Papier machine A4 • Matériaux de récupération divers, liens pour assembler... 	<ul style="list-style-type: none"> • Magazines • Peinture acrylique pour mise en couleur des productions

DEMARCHE	
1. DROLE D'ENGIN POUR VALENTIN	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture de l'album de littérature de jeunesse Drôle d'engin pour Valentin, Géraldine Elschner –Rémi Saillard
2. 1 ^{ERES} MACHINES EXTRAORDINAIRES	<ul style="list-style-type: none"> • Suite à la lecture de l'album, proposer aux élèves la situation suivante : « Léon a besoin de toi ! Sa machine doit l'emmener loin à la recherche de Valentin. A toi de lui construire une machine extraordinaire qui roule, flotte, vole... » Les élèves, à partir des jeux de construction présents dans la classe, testent des solutions. • Mise en commun des propositions : observer les différents éléments permettant de caractériser les machines.
3. RENCONTRE AVEC L'ŒUVRE FICHE TYPE	Œuvres proposées : Plans de machines volantes, Léonard de Vinci Mercury Zero Summer Glut, Robert Rauschenberg Grand Quadru Flip flop, Panamarenko
4. 2 ^{EMES} MACHINES EXTRAORDINAIRES	<ul style="list-style-type: none"> • A partir du catalogue de pièces détachées les élèves découpent, agencent puis collent les éléments pour réaliser une nouvelle machine. Des fonds peuvent être réalisés. • Mise en commun des propositions et inventaire du matériel : <ul style="list-style-type: none"> - les différentes caractéristiques permettant aux machines de se déplacer - le collage des différents éléments entre eux - ...
5. MAQUETTE DES MACHINES EXTRAORDINAIRES	<ul style="list-style-type: none"> • Les matériaux collectés sont observés. Une réflexion commune est menée pour savoir quels éléments pourraient être utilisés. Ensuite les élèves réalisent la maquette de leur machine tout en expérimentant les différentes techniques d'assemblage et de construction. Note : Vous pouvez utiliser du scotch adhésif de masquage (pour la peinture) pour maintenir les éléments entre eux. L'effet disgracieux peut être atténué par un emballage ou un recouvrement avec la technique des bandes de papier mâché. • Mise en commun des réalisations : <ul style="list-style-type: none"> - nommer les différentes parties de la machine - nommer les formes et les volumes correspondants - les écarts entre le projet initial et ce qui a été construit - les difficultés et les réussites - ... Note : voir le projet Drôles de fusées
6. SCENOGRAPHIE	<ul style="list-style-type: none"> • Inviter les élèves à organiser la mise en scène de leurs différentes productions : accrocher, suspendre, au sol, sur des supports en prenant en compte le point de vue du spectateur

