

# Des machines extraordinaires : Pratique au cycle 3

COMPETENCES	SOUS-COMPETENCES
<i>Expérimenter, produire, créer</i> Domaines du socle : 1, 2, 4, 5	Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
<i>Mettre en œuvre un projet artistique</i> Domaines du socle : 2, 3, 5	Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles ; adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.
<i>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</i> Domaines du socle : 1, 3	Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe ; Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
<i>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</i> Domaines du socle : 1, 3, 5	Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

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

DEMARCHE	
1. LE MYTHE D'ICARE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raconter le mythe d'Icare aux élèves et les inviter à établir des rapprochements avec d'autres connaissances sur la mythologie.</li> </ul>
2. 1 <sup>ER</sup> CROQUIS DES MACHINES VOLANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suite à la première étape proposer aux élèves la situation suivante : « Vous êtes en situation d'urgence tels Icare et Dédale, réalisez les croquis d'une machine volante imaginaire. Votre machine sera dessinée avec le plus d'informations possible ». Les élèves réalisent leur croquis avec le seul matériel disponible dans leur trousse.</li> <li>• Mise en commun des propositions : <ul style="list-style-type: none"> <li>- les différentes caractéristiques permettant aux machines de voler : voile, aile, aile de chauve-souris, ballon, nacelle, réacteur...</li> <li>- observer les autres éléments dessinés par les élèves : hublot, hélices, carlingue, réacteurs, roues...</li> </ul> </li> </ul>
3. RENCONTRE AVEC L'ŒUVRE <a href="#">FICHE TYPE</a>	<p>Œuvres proposées :</p> <p><a href="#">Plans de machines volantes, Léonard de Vinci</a>  <a href="#">Mercury Zero Summer Glut, Robert Rauschenberg</a>  <a href="#">Grand Quadru Flip flop, Panamarenko</a></p>
4. 2 <sup>EME</sup> CROQUIS DES MACHINES VOLANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser un catalogue de pièces détachées en collectant différents éléments (dans des magazines par exemple) tel des roues, tuyau, boîte de conserve... pouvant correspondre aux parties des machines extraordinaires.</li> <li>• Le projet de "machines volantes", esquissé durant la première phase de croquis est repris et complété, amélioré en fonction des découvertes et du <a href="#">catalogue de pièces détachées</a>. Ces dernières peuvent être introduites dans le dessin par collage pour imaginer toutes sortes d'assemblages et créer de nouvelles machines.</li> <li><u>Note</u> : cette nouvelle phase peut être réalisée en individuel ou en petit groupe.</li> <li>• Mise en commun des propositions et inventaire du matériel : <ul style="list-style-type: none"> <li>- les différentes caractéristiques permettant aux machines de voler</li> <li>- observer les effets produits par l'introduction par le collage de nouveaux éléments</li> </ul> </li> <li>• Préciser aux élèves que le projet sera à construire sous forme d'une maquette lors de prochaines séances. Une liste de matériaux à collecter est effectuée : <ul style="list-style-type: none"> <li>- des matériaux légers, solides, transparents ...</li> <li>- des matériaux naturels, artificiels ...</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- des liens pour réaliser des assemblages ( ficelles, fils de fers, liens ...)</li> </ul>
<p>5. MAQUETTE DES MACHINES VOLANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir des matériaux collectés et des croquis réalisés à l'étape 4, les élèves réalisent la maquette de leur machine volante.</li> </ul> <p>Souligner l'importance que les élèves doivent accorder :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à la solidité des constructions en volume,</li> <li>- à la diversité des matériaux,</li> <li>- à la richesse des inventions / innovations,</li> <li>- à la qualité des assemblages.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mise en commun des réalisations : <ul style="list-style-type: none"> <li>- les actions utilisées : couper/déchirer/coller/scotcher/nouer/tordre/agrafer/plier...</li> <li>- les écarts entre le projet initial et ce qui a été construit</li> <li>- les difficultés et les réussites</li> <li>- ...</li> </ul> </li> </ul> <p>Note : voir le projet <a href="#">Drôles de fusées</a></p>
<p>6. SCENOGRAPHIE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>
<p>7. PROLONGEMENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inviter les élèves à utiliser le <a href="#">logiciel PhotoFiltre</a> pour, à partir d'éléments découpés dans des images proposées, construire une nouvelle machine extraordinaire.</li> </ul>

