

Fiche pédagogique  
Magazine *DébrouillARTS*  
Conception: Andréanne Rivard  
Novembre 2019

**DÉBROUILLARTS**

**Titre : L'hommage à Rosa Luxemburg**

**Pages : 18-19**

**Chronique : Grande oeuvre**

### **COMPÉTENCES :**

- Français : Écrire des textes variés.
- Arts plastiques : Réaliser des créations plastiques personnelles.
- Arts plastiques : Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique.

### **MATÉRIEL :**

- Magazine *DébrouillARTS* (novembre 2019)
- Support papier pour la murale (carton ou feuille de papier épais)
- Médiuns : peinture, pastel gras ou pastel sec
- Brosse à dents

**BUTS :** S'informer à propos de Jean Paul Riopelle plus particulièrement sur son œuvre *L'hommage à Rosa Luxemburg*. S'en inspirer pour raconter une histoire codée, en trois temps et l'illustrer en trois tableaux, tel que l'a fait l'artiste dans son œuvre. Cette inspiration rendra collectivement hommage à l'œuvre.

### **MISE EN SITUATION :**

Annoncer aux élèves qu'ils vont découvrir une fresque monumentale d'un artiste-peintre canadien et qu'ils devront l'analyser. Activer les connaissances antérieures des élèves au regard des critères d'appréciation (formes, lignes, couleurs, motifs, etc.).

## RÉALISATION

1. À l'aide du magazine *DébrouillARTS* (novembre 2019), observer *L'hommage à Rosa Luxemburg*, l'œuvre la plus imposante de Jean Paul Riopelle. Sans faire la lecture de l'article, inviter les élèves à exprimer ce qu'ils voient et ce qu'ils ressentent en regardant les tableaux de Riopelle. Lancer la discussion en posant la question suivante : qu'est-ce que cette œuvre vous évoque au premier coup d'œil ?
2. Accorder un moment aux élèves pour faire la lecture de l'article afin d'en apprendre davantage sur l'œuvre présentée ainsi que sur l'artiste-peintre en question. À la suite de cette courte lecture, former des petits groupes de discussion. Demander aux élèves de ressortir les éléments de la murale en utilisant le langage plastique afin d'identifier les aspects les plus importants et pertinents de l'œuvre : forme, couleur, ligne, motif, etc. Proposer aux équipes de répondre aux quatre questions lancées dans le bas de l'article.
3. Effectuer un retour en grand groupe au sujet des éléments essentiels qu'ils ont ressorti de l'œuvre, des réponses obtenues aux quatre questions et mettre l'emphase sur l'aspect du message codé.
4. Lancer le projet d'œuvre en trois tableaux. Expliquer aux élèves qu'ils devront créer une courte histoire (début, milieu, fin) sur un moment/souvenir personnel qu'ils souhaitent raconter et l'illustrer en trois tableaux.
5. Proposer à la classe la technique de pochoirs pour représenter leur histoire codée sous la forme d'une œuvre en trois sections (début, milieu, fin).

### Procédures à suivre pour la réalisation du projet artistique

- a) Confectionner les pochoirs : dessiner les personnages, animaux, formes sur un carton. Les découper et les mettre de côté.
- b) Sur le support choisi (une feuille de papier blanc épais ou carton) dessiner différentes lignes pour représenter le lieu de l'histoire. Placer des bandes de ruban de masquage adhésif sur ces lignes.
- c) Disposer les pochoirs pour illustrer l'histoire en respectant l'ordre chronologique soit début (tableau 1), milieu (tableau 2) et fin (tableau 3).
- d) Sélectionner 3 à 4 couleurs. À l'aide de peinture et d'une brosse à dents, projeter ces couleurs sur les tableaux pour donner vie à l'histoire codée.
- e) Une fois la peinture séchée, retirer les pochoirs ainsi que le ruban adhésif.

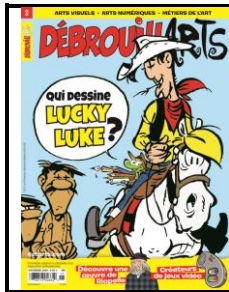
\*\*\* Possibilité : Pour remplacer la peinture, utiliser du pastel sec et/ou du pastel gras pour faire l'impression des pochoirs. \*\*\*

### **RÉINVESTISSEMENT :**

Afficher les œuvres des élèves dans les corridors afin de rendre hommage à l'artiste et permettre aux élèves de l'école de découvrir les différents messages codés.

### **RÉFÉRENCES :**

- PITAMIC, Maja. *Activités artistiques d'après la pédagogie Montessori*, Paris, Eyrolles, 2011, 160 pages.



Fiche pédagogique  
Magazine *DébrouillARTS*  
Conception: Andréanne Rivard  
Novembre 2019

**DÉBROUILLARTS**

**Titre : Celui qui dessine Lucky Luke**

**Pages : 6-7**

**Chronique : Entrevue**

### **COMPÉTENCES :**

- Français : Écrire des textes variés.
- Arts plastiques : Réaliser des créations plastiques personnelles.

### **MATÉRIEL :**

- Magazine *DébrouillARTS* (novembre 2019)
- Support papier pour l'œuvre (carton ou feuille de papier épais)
- Médiums : crayons de bois, feutres ou pastels
- Appareil photo
- Accessoires / Déguisements

**BUTS :** S'informer à propos Achdé ainsi que sur la reproduction de personnages pour faire la création d'un autoportrait caricaturé.

### **MISE EN SITUATION :**

Présenter différentes images de Lucky Luke et ressortir les éléments / accessoires importants du personnage.

### **RÉALISATION**

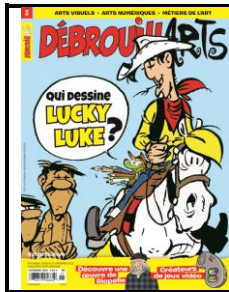
1. Faire la lecture de l'article *Celui qui dessine Lucky Luke* en grand groupe. Durant la lecture, cibler les conseils et/ou explications d'Achdé sur la reproduction de personnages existants (ex. : ne pas trop transformer l'image, procéder étape par étape, conserver le caractère unique, etc.).

2. Mettre à la disposition des élèves différents accessoires et les inviter à se déguiser de façon à créer un personnage. Prendre une photographie « portrait » de l'élève déguisé et l'imprimer par la suite.
3. Remettre la photo à chacun. Proposer à la classe d'utiliser les techniques données par Achdé afin de réaliser leur autoportrait, celui-ci se situant entre le dessin semi-réaliste et la caricature.
4. À partir de leur création, écrire un texte descriptif pour présenter leur nouveau personnage.

\*\*\* Possibilité : Placer les élèves en équipe de deux afin d'échanger leur autoportrait pour ainsi faire la rédaction de la description du personnage de leur coéquipier. \*\*\*

### **RÉINVESTISSEMENT :**

Former différentes équipes de 3 à 4 élèves et faire la création d'une courte BD en y intégrant les personnages de chacun.



Fiche pédagogique  
Magazine *DébrouillARTS*  
Conception: Andréanne Rivard  
Novembre 2019

**DÉBROUILLARTS**

**Titre : Les créateurs derrière les jeux vidéo**

**Pages : 26 à 29**

**Chronique : Dossier**

### **COMPÉTENCES :**

- Français : Lire des textes variés.
- Français : Écrire des textes variés.

### **MATÉRIEL :**

- Magazine *DébrouillARTS* (novembre 2019)

**BUTS :** S'informer sur les différents métiers liés aux jeux vidéo pour faire la création d'un questionnaire sous forme de quiz.

### **MISE EN SITUATION :**

En grand groupe, lancer une discussion sur les jeux vidéo en questionnant les élèves sur différents aspects. Exemples de questions :

- Quels types de jeux connaissez-vous ?
- Quelles sont les ressemblances et les différences entre chacun ?
- Qu'aimez-vous le plus dans un jeu vidéo ?

### **RÉALISATION**

1. Une fois le sujet abordé, diriger la discussion pour introduire le sujet des différents métiers derrière les jeux vidéo :
  - Selon vous, qui fait la création de ces jeux vidéo ?
  - Est-ce que ces personnes réalisent des jeux vidéo pour le plaisir ou est-ce leur travail ? Sont-ils plusieurs à travailler sur un même jeu ?

- Que connaissez-vous de certains de ces métiers ?
2. Annoncer aux élèves qu'ils devront s'informer sur les différents métiers liés à la création de jeux vidéo pour ensuite faire la réalisation d'un quiz traitant sur les différentes tâches de ces métiers.
  3. Lire les intertitres de l'article et discuter en grand groupe de ce qu'ils connaissent déjà de ces métiers en remplissant la première colonne du tableau SVA « *Ce que je Sais* ».
    - Directeur artistique
    - Scénariste / Concepteur narrative
    - Compositeur / Concepteur sonore
    - Illustrateur
  4. Placer les élèves en équipe de quatre afin de répartir la lecture entre les membres de l'équipe. Avant la lecture, inviter l'équipe à se concerter dans le but de cibler les questionnements de chacun au sujet des différents métiers à découvrir. Compléter de façon collective la deuxième colonne du tableau SVA « *Ce que je Veux savoir* ».
  5. Faire la lecture de l'article de façon individuelle. Inviter l'élève à noter les éléments importants du métier auquel il est attiré afin qu'il puisse transmettre ces informations aux autres membres de son équipe.
  6. Accorder un temps aux équipes pour qu'elles puissent échanger les informations recueillies lors de leur lecture. Compléter en sous-groupe la troisième colonne du tableau SVA « *Ce que j'ai Appris* ».
  7. Animer un retour collectif pour confirmer les informations trouvées dans chaque sous-groupe afin de s'assurer que le tableau SVA soit bien complété.

### RÉINVESTISSEMENT :

Proposer à la classe de concevoir un quiz sur les différents métiers abordés afin de questionner et vérifier la compréhension de chacun.

### RÉFÉRENCES :

- <https://kahoot.com> (application en ligne pour faire la création d'un quiz interactif)
- <https://get.plickers.com> (application en ligne pour faire la création d'un quiz interactif)

#### Exemple de tableau SVA

Ce que je <b>Sais</b>	Ce que je <b>Veux</b> savoir	Ce que j'ai <b>Appris</b>