

Fiches pédagogiques

no. 31 • Mars 2024

7

26

20

4 Flash arts

6 Bédéiste invitée

7 Dossier
Designer en mode créatif!

12 Gros plan
La mode au musée

14 Quiz
Mode historique

16 Debs au musée
Pop la vie!

18 Grande œuvre
Le Château Frontenac, Québec

20 Rep

23 B

26

28

3

36 Art

DESIGNER EN MODE CRÉATIF!

SMPIRE
Mars 2024

Charles Prémont
Rédacteur en chef

On répète ce geste tous les jours. C'est un moyen d'exprimer notre personnalité, nos émotions, nos aspirations... Tu as deviné ? On s'habille, eh oui ! Créer son style, choisir ses vêtements, c'est se présenter au monde. Et certaines personnes utilisent la mode pour exprimer leur créativité. C'est ce qu'on te raconte dans notre dossier ce mois-ci.

L'art est un précieux héritage, passé, à condition de le préserver. Les œuvres d'art et d'architecture qui embellissent nos villes ont besoin d'entretien. On part en reportage avec un expert en la matière ! Aiguise ta créativité : ton imagination peut s'exprimer de mille façons !

DÉBROUILL'ARTS

LES DÉBROUILLARDS

Titre Designer en mode créatif!

Pages 7 à 9

Rubrique Dossier

Thème La créativité chez les designers de mode



Compétences :

Français :

- Lire des textes variés.
- Écrire des textes variés.
- Communiquer oralement.

Mathématique :

- Observer et produire des frises et des dallages à l'aide de la réflexion et de la translation.
- Mesurer à l'aide d'unités conventionnelles.

Arts plastiques :

- Exploiter des idées de création inspirées par une proposition de création médiatique.

But :

Concevoir un motif en utilisant la réflexion ou la translation et le proposer à une des designers de l'article.

Matériel :

- ➔ *DébrouillArts* (mars 2024) p. 7 à 9
- ➔ Fiche de l'élève
- ➔ 1 feuille quadrillée 8 1/2" x 11" par élève
- ➔ Crayon à mine
- ➔ Crayons de couleur en bois
- ➔ Règle

Mise en situation :

Demander aux élèves quels sont leurs motifs préférés lorsqu'ils choisissent des vêtements ou des accessoires. Lire le texte *Designer en mode créatif!* des pages 7 à 9 pour découvrir les sources d'inspiration de trois designers. Laquelle des trois les inspire le plus? Partager les réflexions en grand groupe. Par la suite, chacun inscrit son choix sur sa fiche.

Réalisation :

Expliquer aux élèves qu'ils auront à concevoir un motif de tissu pour une des designers. Ils devront utiliser la réflexion ou la translation pour le réaliser.

Au besoin, revoir ces notions sur le site d'Alloprof www.alloprof.qc.ca/fr/eleves/bv/mathematiques/les-frises-et-les-dallages-m1259

Pour avoir des exemples de motifs, faire une recherche sur Google et inscrire **motifs géométriques**.



Vous avez remporté un franc succès avec une de nos activités?

Vous avez des pistes d'amélioration, des demandes spéciales?

Photos, commentaires, éloges – on prend tout!

Racontez-nous au

scientifix@lesdebrouillards.com

On pourrait partager vos bons coups dans nos réseaux!



Titre Designer en mode créatif !**Pages** 7 à 9**Rubrique** Dossier**Thème** La créativité chez les designers de mode

Sur sa fiche, l'élève fait le croquis de son motif et précise s'il va utiliser la réflexion ou la translation pour le reproduire. Ensuite, du côté gauche de la feuille quadrillée, il trace un carré de 6 cm x 6 cm dans lequel il dessine son motif de départ. Il reproduit son motif plusieurs fois en utilisant la réflexion ou la translation. Lorsqu'il a terminé, il peut y ajouter de la couleur tout en respectant la régularité choisie.

Réinvestissement :

Assembler tous les motifs pour faire une grande murale de style courtépointe. Les élèves pourraient également rédiger un court texte afin de convaincre la designer de choisir leur motif dans ses créations.

Pour d'autres **idées d'activités** à faire en classe et pour découvrir nos **contenus éducatifs**, venez vous inscrire à notre **INFOLETTRE** !

Consultez la section enseignants de notre site
www.lesdebrouillards.com/enseignants

Toutes nos ressources sont gratuites !



Fiche de l'élève

1 Pour quelle designer aimerais-tu créer un motif ?

.....

Pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

2 Motif de départ

3 Quelle technique de régularité as-tu choisie ?

- réflexion
- translation



Titre Le Château Frontenac, Québec

Pages 18-19

Rubrique Grande œuvre

Thème Bâtiments patrimoniaux



Compétences :

Français :

- Lire des textes variés.
- Écrire des textes variés.
- Communiquer oralement.

Arts plastiques :

Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique.

But :

Appliquer la technique « rehaut de couleur » à la photo d'un bâtiment.

Matériel :

- ➔ *DébrouillArts* (mars 2024) p. 18-19
- ➔ Tablette ou appareil photo
- ➔ Photo imprimée en noir et blanc
- ➔ Crayons de couleur en bois ou pastels secs

Mise en situation :

Demander aux élèves s'ils sont déjà allés à Québec et quels endroits historiques ils y ont visités. Ensuite, les inviter à lire le texte sur le Château Frontenac aux pages 18 et 19 du magazine. Quelles différences remarquent-ils entre la photo de la page 18 et l'œuvre de la page 19 ?

Réalisation :

Informar les élèves qu'ils sortiront observer les bâtiments autour de leur école. Ils devront en choisir un dont l'architecture les interpelle et le photographier. Cette photographie sera imprimée en noir et blanc afin d'y appliquer la technique de rehaut de couleur comme l'artiste de la page 19. Les élèves utilisent des crayons de bois ou des pastels secs pour rehausser la photographie ou certaines parties qu'ils veulent mettre en évidence.

Si aucun appareil n'est disponible à l'école pour prendre des photos ou si la visite dans le quartier n'est pas possible, vous pouvez aller sur le site du **musée McCord-Stewart** qui offre plusieurs photos de lieux historiques libres de droits : www.musee-mccord-stewart.ca/fr/collections/services-photographiques-et-droits-auteur

Réinvestissement :

Demander aux élèves d'écrire un court texte décrivant le bâtiment qu'ils ont choisi. Ils peuvent faire une recherche pour découvrir l'histoire de cet immeuble. Les photographies et les textes peuvent être rassemblés pour faire une exposition ou un recueil.

Titres Tous les animaux du monde**Pages** 23 à 25**Rubriques** BD**Thème** Les bestiaires du Moyen Âge**Compétences :****Français :**

- Lire des textes variés.
- Écrire des textes variés.
- Communiquer oralement.

Arts plastiques :

Réaliser une création plastique personnelle.

Science :

Répertorier les animaux selon leur classe (mammifères, reptiles, oiseaux, poissons, amphibiens).

But :

Imaginer un animal en utilisant les parties d'animaux connus et remplir une fiche descriptive de cet animal.

Matériel :

- ➔ *Débrouillarts* p. 23 à 25
- ➔ Fiche de l'élève
- ➔ Images ou photos d'animaux pour s'inspirer
- ➔ Crayon à mine et crayons de couleur

Mise en situation :

Tout d'abord, demander aux élèves de lire la BD des pages 23 à 25. Ensuite, discuter en grand groupe de la perception et du classement des animaux au Moyen Âge par rapport à notre époque.

Informers les élèves qu'ils auront à imaginer un animal en utilisant les parties d'animaux connus : par exemple, la tête d'un zèbre, le corps d'un flamant et les pattes d'un lapin. Ensuite, ils créeront une fiche descriptive pour cet animal inventé.

Réalisation :

Les élèves observent des photos d'animaux dans des livres ou sur Internet. Sur le site de Récit présco, il y a plusieurs liens vers des sites de banques d'images libres de droits.

recitpresco.qc.ca/fr/techno/images-libres-droit

Sur la fiche de l'élève, chacun fait le croquis de son animal farfelu et le colorie. Ensuite, ils remplissent la fiche descriptive de leur animal.

Réinvestissement :

Assembler les fiches pour en faire un bestiaire des animaux farfelus.

L'animal imaginé peut être reproduit en pâte à modeler ou autre médium afin de faire une exposition ou une communication orale.

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mon animal farfelu**

Nom de mon animal:

FICHE DESCRIPTIVE	
Nom	
Classe	
Longueur	
Couleurs	
Habitat	
Alimentation	
Prédateurs	
Aptitudes particulières	