



N° 196 MON Oeil

Connaissance de l'art. Faire des arts plastiques. Poésie. Langue orale et écrite. Architecture.  
Sciences de la vie et de la terre. Mathématiques et Sciences. EPS. Musique Maternelle.



Toutes les semaines, des intertitres très ludiques, se renouvellent souvent.  
Ils peuvent faire l'objet d'un moment récréatif pour les plus jeunes de l'école maternelle.

- Le film « Light Traveller » de Hans Zhang

Il fait nuit. Dans une forêt, trois lumières en forme de fleurs se déplacent, accompagnées d'un sifflement étrange. Elles se glissent entre les arbres. Des oiseaux perchés sur les branches produisent des sons inconnus. Entre deux troncs, une échelle apparaît. Un petit bonhomme est en train d'y grimper. Les lumières se multiplient. Bientôt, on aperçoit le faîte des arbres. Le garçon essaie d'attraper les lumières, sans succès. Celles-ci montent dans le ciel. Le petit bonhomme grimpe. Une feuille vole dans le ciel. Elle vient le chatouiller. Le vent se lève. Il s'accroche à son échelle. Son bonnet s'envole. En équilibre, il arrive à le rattraper, l'enfonce sur sa tête. Il continue son escalade. Il monte, il monte. Un barreau se casse, tombe au pied d'un arbre où sont perchés deux oiseaux. Après un moment de déséquilibre, le petit bonhomme reprend son ascension. On voit l'échelle au milieu des nuages. Il grimpe, il grimpe. Il est dans les nuages. Il saute dans le vide. Il vole. Une toile apparue miraculeusement lui sert de parachute. On ne le voit pas atterrir. Une escadrille d'oiseaux passe dans le ciel. Le petit bonhomme les observe. Il est au milieu d'une clairière. Les oiseaux semblent venir le chercher. Il observe ses pieds, ses jambes. Il fait un grand bond. Et hop, on croit le voir s'envoler dans les nuages. Mais le bruit de ses pas sur le sol jaune, nous ramène à la réalité. Il court, il tourne en rond, il déploie ses bras comme si c'était des ailes, il ne vole pas. Il est essoufflé. Il s'arrête puis ouvre à nouveau ses bras qu'il agite. Mais, même si ses mouvements ressemblent à ceux des oiseaux, il ne s'envolera pas. Comme pour le consoler les oiseaux tournent autour de lui.

L'ambiance douce et poétique est créée par les couleurs (le mauve, le gris, le jaune pâle), par les dessins (le personnage, héros du film ressemble à un lutin) et par l'ambiance sonore (bruits intrigants et musique enfantine).

Hans Zhang multiplie des mises en page très originales. Les points de vue innombrables sur ce doux rêveur nous emportent nous aussi dans le rêve.

En regardant le film, on pense bien sûr au « Songe de Jacob » et au « mythe d'Icare »



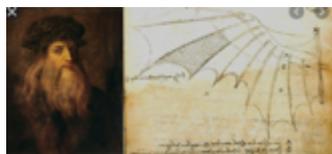
Le mythe d'Icare



Bruegel l'ancien



Carlo Saraceni



Léonard de Vinci

Le songe de Jacob



Nicolas Dipre



Marc Chagall

Faire connaître « le Songe de Jacob »

Faire connaître « le Mythe d'Icare »

Pour les plus jeunes : faire raconter l'histoire. Imiter les mouvements d'envol du personnage, créer une chorégraphie.

Pour les plus âgés : faire raconter l'histoire par écrit, puis confronter les points de vue.

Leur demander pourquoi les hommes ont toujours rêver de voler.

Faire faire des recherches sur l'histoire de l'aviation.

- Le film « Sculptures, [Petite danseuse 1](#) de [Julio Gonzalez](#) » de [Olivia Benveniste](#)

Si la sculpture de Julio Gonzalez est stylisée, elle est facilement déchiffrable. On voit bien le mouvement, la poitrine et les cheveux dans le vent. Les rêveries d' Olivia Benveniste, elles, sont beaucoup plus abstraites et difficiles à comprendre. Des formes turquoise s'érigent, elles semblent bouger au gré du vent. Un oiseau jaune les traverse. Elles s'envolent, se mélangent et se posent sur un fil. On pense à des hirondelles, mais très vite, on comprend que ce fil est plutôt la ligne d'horizon car quelques rochers sont apparus. Le cri des mouettes nous conforte dans cette interprétation. Deux grandes jambes apparaissent. Pas de tronc, pas de tête, c'est étrange. Ces grandes jambes évoluent, font de grandes enjambées, s'approchent des formes, les touchent, les soulèvent et, de la pointe du pied, les envoient dans les airs. Des rires accompagnent cette action. Les jambes s'élançant sautent sur un rocher qui a la forme du socle de la sculpture. Elle s'érige sous nos yeux. Les formes bizarres s'envolent, elles deviennent les cheveux de la sculpture. Le turquoise employé par [Olivia](#) disparaît pour laisser place au métal et à la pierre de la sculpture de [Julio Gonzalez](#).



[Degas](#)



[Gonzalez](#)



[Gonzalez1](#)



[Calder](#)

*Comparer ces différentes sculptures qui représentent des danseuses.*

*Demander aux élèves ce qu'ils ont pensé du film. Leur apprendre à argumenter.*

*En fil de fer, représenter des personnages en mouvement puis les faire tenir en équilibre ou les suspendre.*

- Le film « Off the hook » de [kalarina Sologuren](#)

On surplombe quelques immeubles colorés. L'anthropomorphisme des maisons est amusant. Elles ouvrent un œil par-ci, un œil par-là. Dans la rue, un homme se promène, un autre tient son chien en laisse. Un hameçon se balance. D'où vient-il ? C'est un petit bonhomme violet qui est perché sur l'un des toits. Il pêche. Il a un chapeau rose en forme de bateau sur la tête. Il mouline. Il a remonté une boîte à rayures. Il relance sa ligne. Elle remonte coupée. Elle est passée devant la fenêtre d'un voisin qui l'a sectionnée. Furieux le pêcheur se penche et envoie la boîte sur la tête de l'homme du dessous qui, lui aussi, pêche. Furieux à son tour, il lui envoie ses ciseaux à la figure. Oh la la, ça dégénère, ils sont prêts à se faire la guerre. Mais la maison est vigilante. Elle hurle, sort ses grands bras, en attrape un de chaque côté. Tenus à distance dans les mains de la maison, ils se disputent, mais bientôt ils se calment, se rendent compte qu'ils aiment pêcher tous les deux et montent s'installer ensemble sur le toit de l'immeuble. Ils sont désormais amis.



*Pour les plus jeunes, faire raconter l'histoire.*

*Pour les plus âgés, faire raconter l'histoire par écrit, puis confronter les points de vue.*

*Expliquer le terme : anthropomorphisme.*

*Transposer l'histoire sur le vécu des élèves leur faire raconter des conflits où un adulte a dû intervenir.*

- Le film « La Linea « *La mouche* » d' Osvaldo Cavandou

Un crayon blanc apparaît. Une main dessine. Une ligne, une silhouette étrange, avec un drôle de langage, quelques accessoires, rien de plus simple pour faire naître une histoire. Cette semaine, on va voir le personnage aux prises avec « *la mouche* ».

Sur la ligne blanche, il marche d'un pas alerte, il est heureux. Un monticule lui barre la route. Il râle. La main l'aplatit. Il arrive devant de l'eau. Des poissons sautent. Il veut une canne à pêche pour les attraper. On lui fournit un filet. Il le pose dans l'eau. Les poissons sautent dedans. Il les attrape d'un côté mais les fait retomber de l'autre. La main l'a entouré d'eau. Il ne s'en était pas aperçu. Il râle. Les poissons le narguent de chaque côté. Il râle. La main transforme l'eau, elle redevient la terre ferme. Il marche. La route s'arrête. Il râle. La main créatrice prolonge la route, mais dessine une mouche dans son dos. La mouche lui tourne autour, l'énerve, il essaie de la chasser, de l'attraper. La main créatrice dessine un bidon. C'est un aérosol. Il s'en empare, pulvérise tout autour de lui. Il suffoque. La mouche, elle, est toujours là, le nargue. Il se relève. La main lui fournit un marteau. Vu sa maladresse, on redoute le pire. Il court après l'insecte à droite, à gauche, freine, repart à toute vitesse et frappe....Il a gagné : tout s'effondre. Il est emporté par son élan. Il tombe.



*Pour les plus jeunes, faire raconter l'histoire.*

*Pour les plus âgés, faire raconter l'histoire par écrit, puis confronter les points de vue.*

*Imaginer les paroles prononcées par le personnage.*

*L'humeur du personnage est indiquée par sa gestuelle, la faire reproduire en indiquant ce qu'elle exprime.*

D.Thouzery