

PARCOURS LE PORTRAIT CYCLES 1 ET 2

GUIDER SA CLASSE DANS LE MUSÉE

1

LES FONDATEURS DU MUSÉE



Arrêt 1: Buste de Léon Dierx Faire repérer qu'il s'agit d'une œuvre en bronze: **une sculpture**.

Faire décrire : bien faire remarquer la moustache et la chevelure afin de retrouver le portrait plus loin dans le musée.



Arrêt 2 : Marius et Ary Leblond
Faire décrire: portrait de profil/ de 3/4.

Expliquer que ce sont des pseudonymes.



Ce sont des amis de Léon Dierx. Ce dernier a accepté que le musée porte son nom après sa mort en 1912.

2

GALERIE DE PORTRAITS



Sur le mur, ces peintures représentent des personnes: ce sont des portraits. Faire observer si le personnage est représenté: en pied, en demi-grandeur, en buste.

De face, de profil, de trois-quarts Un portrait peut montrer une seule personne ou plusieurs ensemble. Faire décrire la forme des cadres.

ARRÊT SUR UNE OEUVRE

Portrait d'un colon de Bourbon, Arthur GRIMAUD

Faire décrire: que voyez-vous ?
Nature et architecture

Un personnage avec des attributs : Les livres symbolisent le savoir tandis que la branche de café et le chapeau de paille témoignent de sa position de planteur.

C'est un propriétaire terrien, un propriétaire d'esclave, présence à gauche d'une paillote..



3

LES PORTRAITS D'ADÈLE FERRAND



Faire remarquer le talent de l'artiste pour représenter les tissus.



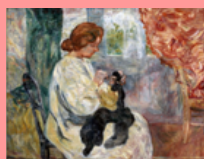
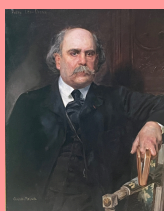
Jeux des 7 erreurs avec ce tableau...

Arrêt sur une œuvre: faire chercher la symbolique liée à chaque élément du tableau.

Les livres: le savoir; Les cartes: les voyages; Les partitions et tableaux: sensibilité à l'art; Le chien :la fidélité...

4

D'AUTRES PORTRAITS DU MUSÉE



Jeux à faire en équipe

Jeux d'observation : chasse aux couleurs dans les portraits (questionnaire n°1 et 1 cocotte en papier par équipe) / les objets à retrouver dans les portraits (livre rouge, éventail, tricot noir, globe, rose...)

Jeu corporel : devant une sculpture ou une peinture, les enfants imitent la posture du personnage.

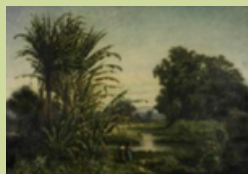
Activity

PARCOURS LE PAYSAGE CYCLES 1 ET 2

GUIER SA CLASSE DANS LE MUSÉE

1 VOYAGES DANS LES PAYSAGES

Dis s'il s'agit d'un paysage de campagne, de ville, du bord de mer



2 ARRET SUR UNE OEUVRE

Soleil levant sur l'île Bourbon de Théodore Gudin

Faire décrire: Que voyez-vous?



QUESTIONNER UN PAYSAGE



Comment est faite l'œuvre ? Les traces du pinceau sont-elles apparentes ou la surface est-elle lisse ?

Le ciel : air, nuage, soleil, pluie, rayons lumineux...

Le relief : plaine, dune, plage, montagne, volcan, colline, sommet, ravin, falaise...

L'eau : mer, océan, lac, fleuve, rivière, ruisseau, plage, côte, rivage, vague...

Les phénomènes naturels modificateurs du paysage : nuage, pluie, soleil, vent, orage, brume, aube, Les animaux : crépuscule,

La présence humaine : silhouette humaine ou motif rappelant la présence de l'homme : barque, maison, case village, ville, église

Le végétal : arbre, herbe, désert, forêt, fleur, clairière...

Les animaux : crépuscule, oiseau, vache, bœuf, cerf, biche, cheval...

3 LES PAYSAGES IMPRESSIONNISTES



Les impressionnistes peignent en plein air. Ils utilisent des petites touches rapides. Il n'y a pas de contour, l'image a l'air floue.



Arrêt sur une oeuvre : L'entrée du jardin, Petit-Gennevilliers de Gustave Caillebotte

Questionner l'oeuvre en utilisant les 5 sens: Que voit-on? Quelles odeurs pourrait-on sentir? Quels sons pourrait-on entendre? Y-a-t-il des choses qui ont des goûts? Il y a-t-il des choses lisses, rugueuses, douces...?



Jeux des 7 erreurs avec le tableau



4 PAYSAGES DE BRETAGNE

L'École de Pont-Aven est un groupe de peintres qui a aimé représenter la nature et la vie simple en Bretagne.

Ils utilisaient des couleurs vives et des formes simples dans leurs tableaux .



Maison au fond d'un parc,

Emile BERNARD



Falaises de Douarnenez

PONTHIER DE CHAMAILLAR

DÉCOUVRIR L'HISTOIRE DE PAUL ET VIRGINIE

1

REPÈRE LES PERSONNAGES PRINCIPAUX DE CETTE HISTOIRE

La danse des enfants :

Faire identifier qu'il s'agit d'un papier peint

Faire décrire les personnages: Paul, Virginie, les mamans, les esclaves (Marie et Domingue).

Le paysage: les palmiers, bananiers... végétation exotique. L'histoire se passe à l'île de France aujourd'hui L'île Maurice



2



Identifier les différentes façons de représenter: peinture, sculpture, estampe

Nommer les personnages représentés sur les sculptures :
Paul et Virginie, Marie.

3

ARRÊT SUR UNE OEUVRE

Faire décrire: que voyez-vous ?

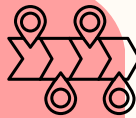
un personnage

Faire imaginer qu'elle histoire raconte cette œuvre



4

CHRONOLOGIE



Faire chercher un tableau pour chaque période de la vie de Paul et Virginie :

- Enfance
- Adolescence
- Adulte

5

Faire repérer les éléments végétaux et faire dessiner

