



La devinette en mouvements

3 x 40 min

ARTS VISUELS,
DANSE et
SCIENCES ET
TECHNOLOGIE



INTENTION

Résumer les apprentissages touchés en sciences sur les habitats.

Choisir une technique picturale pour réaliser l'habitat d'un animal choisi, sous forme de paysage.

Préparer une présentation de l'animal choisi, devant la projection du paysage où vit l'animal.

Projeter les décors et faire deviner, au groupe classe, quel animal est illustré dans la danse démontrée.

ÉLÉMENTS CLÉS

Arts visuels

Lignes : type et direction

Couleur : primaire, secondaire et nuance

Texture : réelle et suggérée

Danse

Corps : parties du corps, mouvements de base, locomoteurs et non locomoteurs

Énergie : qualité du mouvement

Temps : vitesse du mouvement

Espace : amplitude, niveau

PRINCIPES ESTHÉTIQUES

Contraste

Répétition

TECHNIQUES

Dessin : au choix

Techniques corporelles de base

MATÉRIEL, OUTILS ET ÉQUIPEMENT

- Crayons de couleur, ou
- Craies, ou
- Peinture, ou
- Logiciel de dessin, disponible dans la classe
- [Carnet de traces](#)
- [Banque d'images](#)
- Appareil photo/vidéo
- Tablette (accès aux images pour l'élève)
- Espace de sauvegarde commun



Partie 1 Devinette en mouvements : le décor - habitat des animaux

Préparation

1. Revoir la notion d'habitat des animaux en projetant des photos de la [Banque d'images](#).
2. Préparer l'activité de production avec les élèves.
3. Inviter les élèves à choisir la photo d'un animal de la banque.
4. Préciser que le choix reste confidentiel, puisqu'il sera un élément de la production finale : *La devinette en mouvements*.
5. Faire la démonstration d'une méthode aux élèves.

DISCUTONS

Comment dessinerais-tu l'habitat de l'animal que tu as choisi? Avec quels outils, quels matériaux? Crayon de couleur, pastel, craie de cire ou encore peinture? Qu'est-ce qui serait le plus adapté à l'activité?

Production

Guider l'élève qui travaille dans le [Carnet de traces](#) et :

- illustre l'habitat de l'animal que tu as choisi sous forme d'un paysage;
- intègre des **textures** dans ton travail. Ton travail sera projeté comme un des trois points de la devinette à faire découvrir à tes camarades (partie 2 de l'activité);
- consulte les habitats et des textures dans le [Jeu de cartes des animaux](#) ou dans la [Banque d'images](#).

DISCUTONS

Comment les techniques du crayon de couleur vont-elles t'aider?

Connais-tu un autre moyen de réaliser un paysage? Peut-être avec des frottis?



Partie 2 Devinette en mouvements : caractéristiques de l'animal

Les dessins d'habitats réalisés précédemment ont été photographiés en gros plan dans le but d'être projetés sur le tableau interactif (TBI).

1. Monter un document de style diaporama présentant tous les paysages réalisés par les élèves.
2. Décrire le déroulement de l'activité aux élèves et revoir la *feuille de route/évaluation*.
3. Présenter aux élèves un exemple de devinette, en démontrant les mouvements de chaque indice, devant l'habitat projeté sur le TBI.
4. Guider l'élève...
 - Dans ton carnet de traces, écris ou fais des petits dessins pour répondre aux questions suivantes :
 - Comment s'anime ton animal dans ses actions non locomotrices? (**Parties du corps, énergie, niveau et amplitude.**)
 - Comment se déplace ton animal dans des actions locomotrices? Marcher, courir, sauter, sautiller, ramper, galoper, gambader... (**Mouvements de base, énergie temps, espace.**)
 - Comment, avec ton corps, pourras-tu reproduire les mouvements en phrases de danse, plus tard devant l'écran?
 - Prends connaissance de la fiche *Mouvements de base des animaux*.
 - Prépare-toi en pratiquant les mouvements enchaînés de ton animal, sous forme de danse.
5. Animer la présentation de la devinette en mouvements.
6. Inviter l'élève à exécuter les phrases de danse de sa devinette devant l'écran (p. ex., TBI) sur lequel est projeté l'habitat qu'il a réalisé.
7. Faire deviner chaque devinette en mouvement.
8. Réaliser quelques vidéos en mémoire.

DISCUTONS

Avez-vous trouvé facile de deviner les animaux? Oui ou non, explique pourquoi.

L'activité t'a-t-elle donné de nouvelles idées?



Fiche

Mouvements de base des animaux

Comment ferais-tu ces mouvements?

action locomotrice	action non locomotrice	qualité du mouvement	amplitude du mouvement	niveau du mouvement	trajectoire du mouvement
marcher	rebondir	lourd	grand	bas	ligne zigzag
courir	faire des pauses	léger	moyen	moyen	ligne droite
rouler	s'élever / se baisser		petit	haut	ligne courbe
ramper	lever les bras				

Crédits et remerciements

Crédits

Recherche, conceptualisation et rédaction : Colette Dromaguet et Charline Boulerice

Validation : Charline Boulerice, Colette Dromaguet, Louise Dromaguet, Paulette Gallerneault et Stéfanie Matko

Révision linguistique : Paulette Gallerneault

Mise en page : Colette Dromaguet

Remerciements

L'AFÉAO remercie le ministère de l'Éducation de l'Ontario de son soutien financier pour l'élaboration de cette ressource. Celle-ci a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du Ministère.

© 2021 – Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario, dans le cadre du projet, *Les aventures de Margot et Simon*.

Note : Participez à l'amélioration de cette ressource : pour l'enrichir, pour tout commentaire qui pourrait l'améliorer ou pour des coquilles linguistiques relevées, communiquez avec info@afeao.ca. Merci !