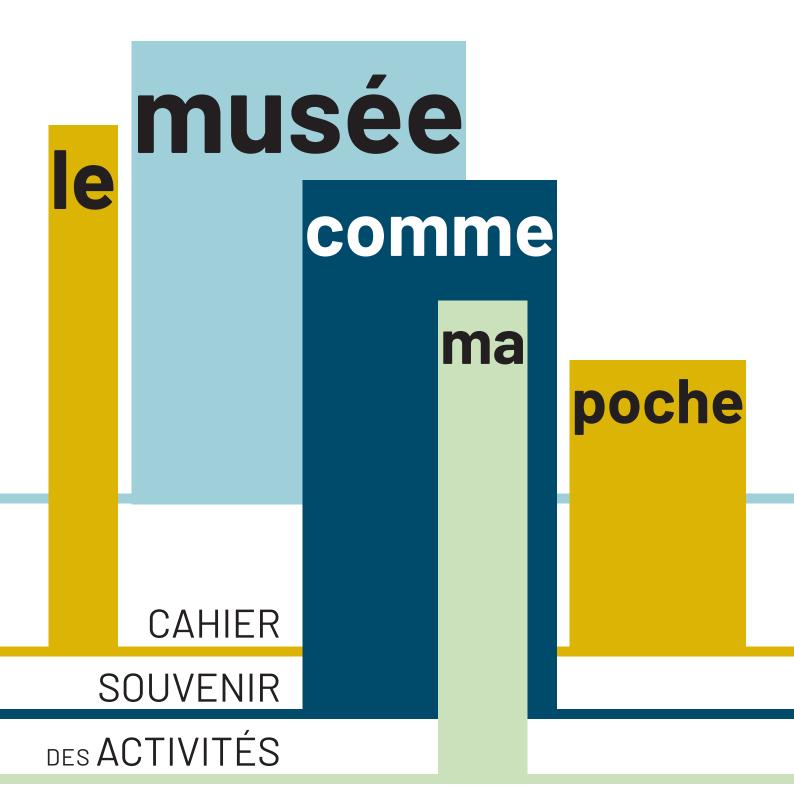
AU MUSÉE DE L'IMAGE

ост/NOV **2021**



UNE DÉCOUVERTE DE L'EXPOSITION

Des détails qui les composent aux histoires qu'elles nous racontent... Nos ateliers commencent toujours par une discussion autour de quelques images des collections du musée. Ces vacances, nous découvrons celles présentées dans l'exposition Aux origines de la bande dessinée, l'imagerie populaire!

Nous partageons ainsi nos idées au sujet du thème du jour et, grâce à notre cahier de recherches, nous réfléchissons à notre future production.







UNE PAUSE BIEN MÉRITÉE

Les ateliers *Le Musée comme ma poche* sont aussi l'occasion de se faire de nouveaux copains.

Au cours de chaque après-midi, nous prenons le temps d'un goûter pour faire un peu plus connaissance, se changer les idées et, quand la météo le permet, faire des jeux sous le préau!



DES PERSONNAGES

EN MOUVEMENT les mardis 26 oct. et 2 nov. 2021

DES GESTES À FIGER

Pour commencer l'activité, chacun tente de dessiner sur son carnet l'un de ses camarades mimant une action. Mais attention, nous n'avons que quelques minutes pour faire ce défi. Ce n'est vraiment pas évident de représenter quelqu'un en train de bouger...

Nous partons ensuite à la recherche de personnages qui courent, tombent, sautent et virevoltent dans les images exposées. Nous les repérons en un coup d'œil et comprenons tout de suite ce qu'ils sont en train de faire! Pour chaque image, nous tentons alors de comprendre les actuces du dessinateur pour représenter le mouvement.







UN HÉROS À ANIMER

Après avoir choisi notre héros, à nous de trouver comment mettre en images son mouvement : en exagérant sa posture, en dessinant plusieurs fois son geste décomposé, en superposant chacune de ses positions sur une même image... Tout est possible !

Mobile, flipBook, image imprimée, pantin articulé... Chacun repart avec quelques objets de sa création et pourra continuer à les animer à la maison.















QUELQUES RÉALISATIONS...









DES HISTOIRES

SANS FIN les mercredis 27 oct. et 3 nov. 2021

UN SCHÉMA TYPE

Aujourd'hui, nous découvrons tout d'abord plusieurs récits illustrés et notamment ceux de Benjamin Rabier. Nous remarquons qu'il existe une sorte de schéma commun à toutes ces histoires : un personnage veut atteindre un but mais un problème l'en empêche. Heureusement, il obtient l'aide d'un objet ou d'un personnage pour arriver, ou non, à ses fins. Nous gardons cela en tête pour notre prochaine création...



DES ÉLÉMENTS À INVENTER

En atelier, plutôt que d'inventer une seule histoire, nous allons imaginer différents éléments pouvant la composer. Nous définissons alors plusieurs personnages principaux, quelques buts à atteindre, des problèmes vraiment gênants mais aussi de multiples aides possibles.

Nous les peignons sur les faces de gros dés.











LES DÉS SONT JETÉS

Et voilà, nous pouvons maintenant jouer! Nous faisons rouler nos dés pour composer une première histoire.

Comment va-t-elle se dérouler ensuite ?

Le récit sera-t-il plutôt cohérent, un brin comique ou complètement farfelu ?

À la maison, nous pourrons continuer ce jeu de hasard et même, illustrer chaque histoire inventée.





QUELQUES RÉALISATIONS...





DES IMAGES POUR ENFANTS

SAGES

les jeudis 28 oct. et 4 nov. 2021

UNF FIN ÉDUCATIVE

Avons-nous déjà eu envie de vivre les mêmes aventures ou de ressembler à un personnage célèbre d'une histoire ? Pour quelles raisons ? Comment se termine généralement leur histoire ? Quelle leçon pouvons-nous en retenir ?

Après une petite discussion autour d'histoires que l'on connaît déjà, nous partons en découvrir de nouvelles dans l'exposition. Toutes ces aventures ont pour héros des enfants de notre âge mais, attention, tous ne sont pas des exemples à suivre!





UN RÉCIT ACTUALISÉ

En atelier, deux historiettes nous attendent : la première nous raconte la vie d'un courageux garçon. Dans la seconde, on suit les aventures d'une vraie chipie... Comme on s'en doutait, la fin de leur histoire est très différente : l'enfant modèle sera récompensé tandis que le désobéissant sera sévèrement puni!

Ensuite, chacun son camp! Au choix, on réinvente l'histoire ancienne de Jacques, le petit savoyard, ou de Julie, la petite désobéissante...

En dessin et avec des images découpées dans les magazines, on en change certains détails (les lieux, les prénoms, les objets...) pour actualiser leur aventure. En revanche, on ne modifie presque pas la fin car la morale de leur histoire est éternelle!









OUELOUES RÉALISATIONS...





FIORA JASMINE JULES LÉO **PAUL GABRIEL EWEN** LOUISON CÉLESTE **AGATHE** ROMANE **MAXIME** ROMANE EVE **ACHILLE** CAMILLE MÉLISSA ILIANA

LOUISA

DOMITILLE

LÉON GABRIEL EWEN ROBIN DORIANE LÉONIE

AGATHE
EVE
ACHILLE
LILIROSE
MÉLISSA
ILIANA
LOUISA
DOMITILLE

JOSEPH
LOUP
PAULIN
JUSTIN
GABRIEL
EWEN
AGATHE
EVE
ACHILLE
MÉLISSA
ILIANA
LIAM
ANAÉ
CHLOÉ

merci à tous!



