

NEW YORK,

NEW YORK



Objectif

Partir à la découverte d'une grande ville, New York. Appréhender ses caractéristiques, ses particularités, son architecture, tout cela sous un angle de vue artistique.

Bibliographie

Adulte :

- <http://www.cnewyork.net/>
- <http://www.moma.org/>
- <http://www.haring.com/>
- La ville, projets et ressources cycles 1, 2 et 3, Dessain et Tolra

Enfant :

- Zelda dans la ville est à moi, Ken Wilson-Max, Seuil Jeunesse
- Vive la ville, Tom Schamp, P'tit Glénat
- Un jour en ville, Julien Roux, Editions Thierry Magnier
- Ticket Ville, Shin Dong-Jun, Mijade
- Hello, I am Lilly ! from New York City, J et C Husar, abc melody
- <http://www.haringkids.com/>
- DADA : Graffiti, n°148
- DADA : New York, n°102
- DADA : Wahrol étire le portrait, n°145
- DADA : Made in America U.S.Art, n°62

Déroulement

Etape 1 : DES NOUVELLES DE ZIGOMAR
Objectif : amorcer un nouveau voyage virtuel depuis la classe
<u>Compétences :</u> <ul style="list-style-type: none">- émettre des hypothèses- réinvestir des connaissances- réinvestir du vocabulaire-
<u>Déroulement :</u> <p>Séance 1. PRESENTATION DE LA CARTE POSTALE</p> <p>«Nous avons reçu du courrier pour la classe.» Montrer la carte postale.</p> <p>→ Qu'est-ce que c'est ?</p> <p>→ Pour qui ?</p> <p>Afficher l'agrandissement recto verso au tableau.</p> <p>Vérifier que la classe est bien la destinataire.</p> <p>→ Montrer le timbre. Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce qui est écrit. USA : United States of America</p> <p>→ Qui a écrit cette carte ?</p> <p>Regarder l'expéditeur.</p> <p>Lire la carte.</p> <p>→ Où est Zigomar ? A New York, aux Etats Unis. Situer sur la carte.</p> <p>Séance 2. OÙ EST ZIGOMAR ?</p> <p>Relire sur la carte postale.</p> <p>D'où a été envoyée la carte : New York, aux Etats Unis.</p> <p>Retour à la carte du monde. Situer la France, mettre en place la signalisation avec le drapeau français. Situer le Pôle Nord où nous sommes déjà allés, mettre en place la signalisation. Situer les Etats Unis et New York, mettre en place le drapeau.</p> <p>Comment peut-on s'y rendre ? en bateau, en avion. Il y a la mer à traverser.</p> <p><u>Activités liées :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- dessiner New York comme vous l'imaginez. (GS)- reconstituer NEW YORK en lettres mobiles (en lettres majuscules et en script) (MS)- reconstituer NEW YORK en lettres mobiles (en lettres majuscules, script et cursive) (GS)- discriminer visuellement la phrase ZIGOMAR EST A NEW YORK dans différentes polices (GS)

Etape 2 : DES IMMEUBLES QUI TOUCHENT LE CIEL

Objectif : découvrir l'architecture des grandes villes

Compétences :

- émettre des hypothèses
- apprendre du vocabulaire relatif aux immeubles (gratte-ciel, immeuble, tour, building, étage, ..) , relatif à la hauteur (haut, plus haut que, ...)
- remplir des espaces, faire des aplats
- réaliser une oeuvre collective
- réaliser une composition en volume
- tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un procédé
- reconnaître des images d'origines et de natures différentes (photos, peinture, ...)

Déroulement :

Séance 1. PHOTOS

Afficher plusieurs photos de New York, de ses gratte-ciel.

Recueillir les impressions des élèves.

→ que voit-on ?

→ comment appelle-t-on ses immeubles ? gratte-ciel, building

Séance 2. NOTRE VILLE COMMUNE (MS/GS)

Suite à l'observation des photos de New York, repérer les caractéristiques de ces immeubles : tailles différentes (petit, moyen, grand), largeurs différentes (épais, mince), des fenêtres, des vitres

Chaque enfant dessine à la craie grasse un immeuble, à sa façon. Il est ensuite découpé par l'enseignante, puis collé par l'élève sur un fond (papier kraft)

Séance 3. DES IMMEUBLES COLORES (PS)

Préalablement, découper des rectangles dans du papier canson. Peindre les rectangles d'une seule et même couleur (violet ou orange ou vert ou rose), au rouleau ou pinceau plat large.

Dans un deuxième temps, réaliser les fenêtres au tampon éponge. D'une même couleur pour un immeuble (jaune, bleu, rouge)

Coller les immeubles sur une feuille rectangulaire qui sert de support aux immeubles.

Séance 4. MA VILLE AMERICAINE (PS/MS/GS)

Proposer aux élèves des immeubles identiques mais de tailles différents. Fond 1/2 raisin, de couleurs (bleu, violet, ...)

A eux de les assembler, les associer, les juxtaposer, les superposer afin de créer une ville. Ajouter quelques éléments américains : le drapeau, la Statue de la Liberté.

Séance 5. UNE VILLE EN 3D (PS/MS/GS)

Préalablement, demander aux élèves d'apporter des boîtes en carton de toutes sortes (boîtes à chaussure, ...)

Réaliser des immeubles en volume par petits groupes. Assembler les boîtes, les coller (colle blanche, scotch). Varier les tailles, les largeurs, les formes.

Peindre les boîtes. Coller sur les immeubles des dessins (format commun 5 cm*5 cm) qui feront office de fenêtres.

Activités liées :

- ranger des immeubles, dans l'ordre croissant ou décroissant. (MS)
- situation problème : comparaison de longueur avec un étalon de mesure (GS)
- associer des immeubles de même taille (PS)

Etape 3 : ENVOYONS UNE CARTE POSTALE A NOS PROCHES ... (MS/GS)

Objectifs : découvrir un support d'écrit ; écrire une carte postale

Compétences :

- dicter à l'adulte un texte court
- reformuler une phrase
- réinvestir du vocabulaire
- produire un énoncé en contrôlant la vitesse du débit et en proposant des améliorations concernant la cohésion du texte

Déroulement :

Séance 1.

Observer la carte postale envoyée par Zigomar : remarquer la photo, le nom de la ville sur la photo, le texte écrit, la signature, l'adresse, le timbre.

Séance 2.

Sur un format A4, papier Canson, dessiner la ville de New York, aux feutres et crayons de couleur.

Ecrire le nom de la ville sur le dessin : New York City

Puis dicter à l'enseignant le texte de la carte postale.

Pour les GS : écrire le texte dicté sur une feuille type carte postale ainsi que l'adresse

Pour les MS : l'enseignant écrit le texte au dos du dessin, l'élève signe la carte.

Cette carte sera stockée dans la valise.

Etape 4 : U.S. ART

Objectif : découvrir des artistes emblématiques américains, K.Haring, J.M. Basquiat, A. Warhol

Compétences :

- tirer parti des ressources expressives d'un procédé artistique
- s'exprimer sur une œuvre artistique
- dire ce que l'on pense, ce que l'on ressent
- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé
- construire des collections
- reconnaître des images d'origine et de nature différentes (photos, toile, reproduction, ...)

Déroulement :

Séance 1. Portraits à la Warhol ...

• Peindre à l'encre colorée (bleu, jaune, rose) sa photo (préalablement imprimée sur format A4).
Peindre une feuille Canson A4, de la couleur la moins utilisée pour la photo.

Après séchage, coller la photo sur la feuille A4 Canson.

Créer une collection en assemblant les 25 portraits de la classe.

• Par la suite, lors d'un regroupement, afficher quelques oeuvres d'Andy Warhol : Lana Turner,
Marylin Monroe en or.

→ «Que voyez-vous ? Qu'en pensez-vous ? Comment sont ces photos ? Vous font-elles penser à quelque chose de déjà vu ?»

→ Etablir le lien entre les productions des élèves et les productions d'Andy Warhol. Présenter cette artiste américain : écrire son nom au tableau

Séance 2. Graffiti

• Observation de photos de tag.

→ «Qu'est ce que vous voyez ?» «Est-ce un dessin ou de l'écriture ?» un peu les deux.

• Réalisation au crayon de papier de leurs initiales (MS et GS) sur une feuille de brouillon puis sur une feuille format . Avec de la pâte à modeler durcissante, repasser sur les initiales avec des colombins. Après séchage, coller cette réalisation sur une cartonnnette. Puis passer de la gouache au rouleau sur l'initiale et imprimer sur sur autre feuille support.

Séance 3. Keith Haring

• **LES SILHOUETTES (PS-MS)**

• **Graphisme décoratif (GS)**

Activités liées :

- écrire le nom de l'artiste en lettres mobiles (majuscules et script) MS

- écrire le nom de l'artiste en lettres mobiles (trois écritures) GS