

# ATELIER MODELAGE – monstre marin en argile



Un diable de mer selon Ambroise Paré in *Les œuvres de M. Ambroise Paré: avec les figures et portraits tant de l'anatomie que des instruments de chirurgie, et de plusieurs monstres*, 1585.



Production d'élève dans le cadre de l'atelier

## Objectifs pédagogiques

- Permettre à l'enfant de développer et d'enrichir sa sensibilité, ses capacités d'expression, sa créativité pour mieux exprimer ce qu'il perçoit, ce qu'il ressent.
- Développer sa motricité (dextérité et maîtrise du geste). Explorer la matière.
- Acquérir du vocabulaire maritime et comprendre l'histoire des monstres marins.

Cycle 1 : « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ».

Cycle 2 : « Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets ».

Cycle 3 : histoire « le temps des rois », histoire des arts « identifier et donner son avis argumenté sur une œuvre d'art », sciences et techniques « la matière », français « le langage oral ».

## Compétences du socle mises en œuvre (LSU)

**Cycle 2 : D1.1 Comprendre et s'exprimer à l'oral** (écouter pour les comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte ; raconter, décrire, expliquer ; participer avec pertinence à un échange).

**D1.4 Langage des arts** (mener à bien une production artistique dans le cadre d'un projet ; mobiliser des moyens plastiques diversifiés au service d'une expression et d'une création artistique ; mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise ; observer et décrire les œuvres et productions artistiques en utilisant quelques notions des langages artistiques ; exprimer un avis à propos d'une œuvre).

**Cycle 3 : D1.1 S'exprimer à l'oral** (être capable de présenter, exprimer un point de vue personnel en le justifiant ; réutiliser des mots et expressions rencontrés dans des énoncés oraux).

**D1.4 Langage des arts** (formuler ses émotions, argumenter une attention ; arts plastiques : réaliser, donner à voir et à réfléchir sur des productions plastiques suivant une intention artistique).

## Déroulement de la séance

- Mise au point pédagogique : échanges sur l'histoire des monstres marins et leur imaginaire avec le vocabulaire adéquat.
- Présentation de la matière utilisée, consignes et explications pour réaliser le monstre.
- Dessin préparatoire (en fonction du temps et du niveau des élèves).
- Modelage du monstre.
- Présentation argumentée du monstre choisi par chaque élève.

**Public : cycles 1, 2 et 3**  
**Effectif conseillé : 25 élèves**

**Durée : 1h**  
**Tarif : 4,50 € par élève**