

## RÉSUMÉ

## PROPOSITION

Réaliser des créations plastiques personnelles dans la nature, en équipe ou non, en s'inspirant des oeuvres du Land Art. Par la suite, élèves sont invité à prendre leur création en photo pour en faire des cinémagrapes.

## QUESTION MOBILISATRICE

Peut-on créer avec des matériaux trouvés dans la nature ? Comment réaliser une création qui est in situ ?

## REPÈRES CULTURELS

- [Oeuvres de Marc Walter](#)
- [Oeuvres d'Andy Goldsworthy](#)
- [Oeuvres de Nils Udo](#)
- [Oeuvres de Bill Vazan](#)
- [Oeuvres de Karine Fournier](#)

## MATÉRIAUX ET +

- Vêtements adaptés à la température et aux insectes (tiques, moustiques, etc.)
- Chaussures confortables pour marcher en forêt
- Sac à dos, bouteille d'eau et collation
- Sac pour ramasser les éléments de la nature
- Éléments trouvés par terre dans la nature

## COMPÉTENCES

- Réaliser des créations plastiques personnelles (C1)
- Apprécier des oeuvres d'art (C3)

## TECHNIQUES

Assemblage et photographie

## GESTES TRANSFORMATEURS

- Assembler
- Photographier

## CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Relation entre sa réalisation et la proposition de création (C1)
- Utilisation pertinente et variée d'éléments du langage plastique - organisation de l'espace (C1)
- Établissement de liens entre l'œuvre ou la réalisation et ce qu'il a ressenti (C3)
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience d'appréciation (C3)

## OUTILS TIC

- Appareil mobile : téléphone ou tablette numérique
- Appli [PIXALOOP](#)
- Appli [PADLET](#),

## DGF

- Environnement et consommation

## LANGAGE PLASTIQUE

- Organisation de l'espace : juxtaposition, énumération, alternance, symétrie, répétition

## VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE

- Juxtaposition, énumération, alternance, symétrie, répétition

## TÂCHE 1 • APPRÉCIER

## PRÉPARATION

1. Activer les connaissances antérieures des élèves en leur posant la question : selon eux, qu'est-ce que le Land Art?
2. Qu'est-ce que ce mouvement artistique révèle sur la relation qu'entretient l'Homme avec ses environnements naturels ?
3. Pourquoi dit-on que le Land Art est *in situ* ?
4. Noter sous forme de schéma les réponses des élèves.
5. Expliquer de façon brève ce qu'est le Land Art.
6. Montrer quelques repères culturels
7. Visionner la [capsule vidéo «Marc Walter»](#) de la Fabrique Culturelle.

## RÉALISATION

1. Demander aux élèves d'ajouter une nouvelle section dans leur Carnet de traces : Apprécier une oeuvre de Land Art.
2. Inviter les élèves, seul ou en équipe de deux, à vivre l'activité d'appréciation sous forme de [jeu d'évasion](#) dans [Genially](#).
3. Tenter de décoder le message que l'artiste voulait exprimer.
4. Faire noter toutes les réponses dans le Carnet de traces.
5. Demander aux élèves de faire une esquisse rapide de l'oeuvre choisie.
6. Demander aux élèves de chercher sur Internet des informations complémentaires sur l'oeuvre et l'artiste choisi et les ajouter au Carnet de traces.

## INTÉGRATION

1. Noter dans son carnet de traces son expérience d'appréciation : émotions, difficultés, réussites, etc.
2. Inviter les élèves à discuter en grand groupe : En quoi le Land Art diffère-t-il des autres courants artistiques ?
  - Quelles valeurs véhicule-t-il ?
  - Est-ce que tout le monde peut faire du Land Art ?
  - Que veut-dire une oeuvre *in situ* ?
2. Repérer et noter dans le Carnet de traces les éléments qui sont inspirants pour une création.

## TÂCHE 2 • CRÉER UNE OEUVRE INSPIRÉE DU LAND ART

## PRÉPARATION

1. Revoir un ou des oeuvres de Land Art.
2. Repérer les différents types d'organisations de l'espace.
3. Les noter dans le Carnet de traces.
4. Planifier une sortie en randonnée. Si possible, choisir une journée ensoleillée. Prévoir environ une demi-journée dans un espace naturel : parc, bois, forêt, etc.
5. Réaliser une brève recherche sur les spécificités des lieux visités (historique, faits inusités).
6. Expliquer aux élèves comment organiser une randonnée.
7. Faire la liste des choses à apporter :
  - Téléphone ou tablette numérique (1 par équipe)
  - Vêtements adaptés à la température et aux insectes (tiques, moustiques, etc.)
  - Chaussures confortables pour marcher en forêt
  - Sac à dos, bouteille d'eau et collation
  - Sac pour ramasser les éléments de la nature
8. Expliquer ce qu'est un **cinémagraphe** et qu'ils en feront un.

## RÉALISATION

## • INSPIRATION

1. Planifier de créer seul ou en équipe de 2.
2. Débuter la randonnée en donnant la consigne de ramasser les objets de la nature tombés par terre sans casser, arracher ou briser : branches, feuilles, cocottes, pierres, mousses, baies, pierres, roches, fleurs, sable, etc. Les déposer au fur et à mesure dans un sac .

## • ÉLABORATION

1. Après 20-60 minutes de randonnée, trouver un endroit propice aux installations. Chaque élève ou équipe doivent trouver leur espace.
1. Faire l'inventaire des éléments récoltés et réaliser une tempête d'idée à l'oral sur des pistes concernant ce qui sera représenté dans l'oeuvre et ses liens avec le lieu retenu pour sa création et son exposition (oeuvre *in situ*).
2. Assembler et déplacer les éléments de la nature en ayant en tête de communiquer un message poétique à la planète. On peut résumer l'intention par la question suivante : Quel message veux-tu manifester à la planète ?
3. Exploiter le l'organisation de l'espace suivante : énumération, juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie, asymétrie, équilibre, mouvement, rythme.

TÂCHE 2 • CRÉER UNE OEUVRE INSPIRÉE DU LAND ART  
(SUITE)

3. Lorsque l'assemblage est terminé et final, prendre au moins 4 photos :
  - 2 photos plan rapproché
  - 2 photos plan général
4. De retour en classe ou à la maison, choisir la meilleure photo.
5. À l'aide de l'application [PIXALOOP](#), créer un [cinémagraphe](#) en ajoutant une ou des animations sur une partie de la photo afin de la rendre vivante. [Voir un exemple](#).
6. Sauvegarder en format vidéo ou Gif animé.
7. Facultatif : ajouter une bande sonore dans une application de montage vidéo simple comme iMovie ou Movie Maker ou [autres](#).

## • MISE EN PERSPECTIVE

1. Observer le cinémagraphe afin d'évaluer ce qui nous satisfait et ce qui nous questionne.
2. Réajuster ou retravailler au besoin dans l'application [PIXALOOP](#).

## INTÉGRATION

1. Noter dans son carnet de traces son expérience de création : étapes, émotions, difficultés, réussites, etc.
2. À partir du tableau d'affichage [PADLET](#), inviter les élèves à commenter les créations des autres élèves. Commenter de façon positive au moins 3 créations de ses camarades. Exemples :
  - Wow, bravo, j'adore!
  - Mystérieux, je suis captivé même si je ne comprends pas...
  - Ça me fait vivre des émotions
  - Exécution très réussie !
  - Simple mais efficace, félicitations
  - Organisation de l'espace très originale
3. Retour sur les créations des élèves en grand groupe autour des questions suivantes
  - Comment vous êtes-vous sentis lors de ce projet de création ?
  - En quoi cela change de créer en nature ?
  - Qu'avez-vous appris lors de ce projet de création ?
  - Avez-vous le goût de refaire une création de Land Art par vous-même ?
  - Comment allez-vous vous y prendre la prochaine fois pour faire mieux ?
4. Lorsque le cinémagraphe est terminé, le déposant dans son portfolio numérique.
5. Enfin, déposer le cinémagraphe sur le tableau d'affichage [PADLET](#) en ligne suivant.

## VARIANTES

## SUGGESTIONS DE DIFFÉRENCIATION SELON LES NIVEAUX SOLAIRES

- **Pour le préscolaire :**
  - Mettre les élèves en équipe de 2 ou 3.
  - Prendre vous-même les photos ou les laisser prendre des photos avec les tablettes de la classe.
  - Pas nécessaire de les transformer en cinémagraphe.
  - Partager les photos sur le [PADLET](#).
  - Assembler toutes les photos sur un site Internet et inviter les parents à visiter la page.  
OU
  - Imprimer les photos et les exposer dans la classe ou dans les corridors.
- **Pour le 1<sup>er</sup> cycle :**
  - Mettre les élèves en équipe de 2 ou 3.
  - Les laisser prendre des photos avec les tablettes de la classe.
  - Pas nécessaire de les transformer en cinémagraphe.
  - Même chose que précédent.
- **Pour le 2<sup>e</sup> cycle :**
  - Mettre les élèves en équipe de 2 ou 3.
  - Les laisser prendre des photos avec les tablettes de la classe.
  - Les inviter à transformer leur photo en cinémagraphe en exploitant les tablettes de la classe.
  - Même chose que précédent.
- **Pour le 3<sup>e</sup> cycle :**
  - Mettre les élèves en équipe de 2.
  - Les laisser prendre des photos avec les tablettes de la classe.
  - Les inviter à transformer leur photo en cinémagraphe en exploitant les tablettes de la classe.
  - Les inviter à ajouter du son à leur cinémagraphe en exploitant une application de montage vidéo.
  - Même chose que précédent.

## ADAPTATION POUR FORMATION À DISTANCE

- **Pour les élèves à la maison :**
  - Mettre les élèves à travailler seul dans leur cour
  - Demander à une adulte de les aider à prendre une photo
  - Inviter les élèves à déposer leur photo ainsi qu'un court texte expliquant leur démarche de création sur un tableau d'affichage en ligne que vous avez créé pour votre classe : [PADLET](#) ou [WAKELET](#).

LAND ART  
EN MOUVEMENT !

ANNEXE

COÉVALUATION DE L'OEUVRE DE LAND ART

Nom de l'élève :

Titre de la création :

Date de la création :

Légende :

A. Supérieurement



B. Complètement



C. Partiellement



D. Aucunement



	Évaluation par l'élève	Évaluation de l'enseignant(e)
J'ai été capable de faire de nommer des émotions en regardant les oeuvres de Land Art. (C3)		
J'ai été capable de repérer les différents type d'organisation de l'espace dans les oeuvre de Land Art comme la superposition, la juxtaposition, la symétrie, etc. (C3)		
J'ai respecté la proposition de création de créer une oeuvre inspirée du Land Art. (C1)		
J'ai été capable d'utiliser différents type d'organisation de l'espace dans ma création inspiré du Land Art comme la superposition, la juxtaposition, la symétrie, etc.(C1)		
Inscrire vos commentaires.		
		Note finale

