






# Guide pour l'accompagnateur et l'enseignant

Document réalisé par Patrick STRAUB CPDAV et Dominique DROUARD CP/ELV.  
 Merci à Sabine Gramlich, enseignante allemande en échange.

Visuel	Problématique artistique	Action	Prolongement en classe Précisions au cours de la présentation
<p><b>A. Menschenbrücke</b></p> 	<p><b>Constructions improbables</b></p>	 <p>→ <b>Action</b> : Je dessine un pont fait avec des animaux et je lui donne un titre.                  → <b>Echange</b> : Choisir un animal avec son partenaire, expliquer la consigne et trouver un titre dans les deux langues.</p>	<p><b>Collages</b>                  Réaliser d'autres montages improbables.                  → <b>Echange</b> : Créer des ponts franco-allemands à partir d'éléments culturels typés (sigles...).</p>
<p><b>B. Mann steigt durch Glaswand</b></p> 	<p><b>Le potentiel inducteur d'un procédé : les encres coulées</b></p>	 <p>→ <b>Faire trouver le sens que Polke donne à ces trames. En inventer d'autres.</b>                  → <b>Echange</b> : Associer les élèves français avec les élèves allemands ayant fait la même proposition</p>	<p><b>Techniques des encres coulées et soufflées.</b> Leur donner du sens en l'associant à une autre image ou en superposant une image en silhouette.</p>  <p>→ <b>Echange</b> : travailler sur les images réalisées par les partenaires, auxquelles ils auront donné un titre, en y superposant une trame d'encres coulées.                  Modifier le titre de l'oeuvre finale, en le transformant en phrase dans les deux langues.</p>

## C. Reis



### Jeux d'écriture



→ **Action** : J'écris un mot en utilisant son image dans ma langue.

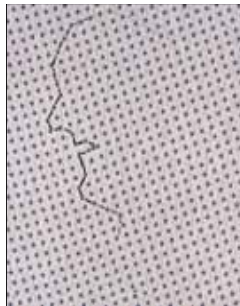
→ **Echange** : Montrer le mot à son partenaire qui l'écrira dans sa langue.

### Même procédé mais en utilisant de véritables matériaux.

#### → Echange :

Création d'un dictionnaire franco-allemand à partir des images numériques de ces réalisations.

## D. Profil



### Utilisation graphique de la trame à points.



→ **Action** : Je réalise un dessin en joignant les points.

→ **Echange** : Donner un titre au dessin du partenaire et lui expliquer la démarche.

### Des jeux de points à relier.

Points numérotés. Créer des coloriages magiques à partir de trames.

Ouverture sur **Andy Warhol** et le Pop A.



#### → Echange :

Créer des « points numérotés » à partir de QCM sur la culture ou la langue du pays. La bonne réponse indiquera le numéro à relier. Les envoyer aux partenaires pour exécution.

De même avec les coloriages magiques, en utilisant le QCM pour attribuer le code des couleurs.

## E. Bärchen



### Le potentiel créatif des trames sur fonds transparents



→ **Action** : Je dessine un « Bärchen » en **trame sur du papier calque**.

→ **Echange** : Expliquer la consigne

#### → Prolongement

De retour en classe je le mets en scène en le collant sur une image ou un fond peint (ou formé d'un collage de papiers peints)

### Dessin :

J'apprends à dessiner des « Bärchen ».

### Modelage :

« Bärchen » en pâtes molles

### Divers pratiques :

Emballages, installations, bains barbotine...



#### → Echange :

Réaliser avec ces personnages des romans-photos ou dessins animés muets afin que les partenaires y rajoutent les sous-titres ou le doublage son.

Créer des affiches géantes regroupant les emballages de friandises consommées dans les deux pays (différences et similitudes).

## F. Geschirr



### Le principe de la trame.

Rem. Cette image située à côté de « Bärchen » Permet de bien observer le jeu des points qui constituent la trame.



Observer et comprendre le système des niveaux de gris rendus par la trame.

**Matériel** : 4 trames, portées chacune par un élève, à ranger du plus clair au plus foncé par les autres membres du groupe en ne donnant que des consignes orales (à gauche, à droite...).

### Tramer des images en utilisant différentes techniques.



→ **Echange** : A partir de photos numériques en noir et blanc des rues du village des partenaires, réaliser un coloriage tramé et les renvoyer aux partenaires pour identification. Une exposition contrastée pourrait découler de cette action.

## G. Messer mit Ohren



Le potentiel créatif de l'opération plastique : ASSOCIER



→ **Action** : Je dessine un objet et je lui associe des attributs humains.

→ **Echange** : Donner les attributs humains à mon partenaire et choisir, avec lui, un titre dans sa langue pour les réalisations

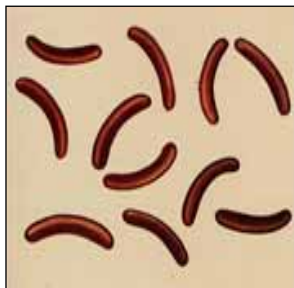
**Collages associant images, objets et dessins.**

→ Ouverture vers Tomy Ungerer



→ **Echange** : Ecrire une histoire et concevoir les illustrations de manière collaborative entre deux classes partenaires avec deux héros qui seraient des objets personnifiés.

## H. Würstchen



La célébration artistique des produits de consommation courante.



→ **Action 1** : Demander aux élèves d'entourer la reproduction fidèle de l'image

→ **Action 2** : Réaliser une esquisse sur le modèle de « Würstchen » avec un autre produit de consommation.

→ **Echange** : Choisir la bonne réponse à deux ainsi que le thème de l'esquisse.

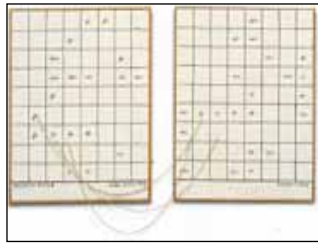
**Etablir le parallèle avec le Pop Art américain.**

Détourner les procédés sérigraphiques de Andy Warhol au profit d'autres produits de consommation.



→ **Echange** : Choisir des produits de consommation typiques au pays d'origine ou des produits similaires aux deux pays avec les étiquettes dans les deux langues.

## I. Telepathische Sitzung II



Hasard ou pouvoir psychiques ?



→ **Action** : Le jeu du télépathe

Règle : 1 émetteur choisit une des cartes de couleur parmi les 6. Les récepteurs cochent la case qu'ils pensent correspondante. L'émetteur donne la réponse en utilisant le « téléphone arabe » et les récepteurs procèdent à la correction. A la ligne suivante, on reproduit l'épreuve en changeant d'émetteur. A la fin du jeu, calcule le nombre de réponses exactes, qui donnera la note de télépathe.

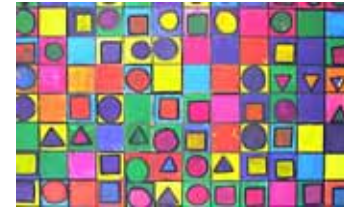
→ **Echange** : sur le nom des couleurs donné par le téléphone arabe et peut être les pensées...

**Ouverture sur le surréalisme :**

Arts et hasard

« *Le hasard est ma matière première* »

Max Ernst



→ **Echange** : Création d'un tableau à partir d'un quadrillage et de dés (formes / couleurs) lors d'une visioconférence ou par mail.

## J. Dürer Hase



**L'art n'est pas l'exclusivité des grands maîtres.**

Est Dürer qui veut !



Créer une signature à la « Dürer » et la mettre à côté du tableau du lapin.



Trouver le point commun entre Le rhinocéros et ce lapin. ( la signature ! AD)  
**Matériel :** Le rhinocéros de Dürer

**L'art de la parodie**

Adopter des pratiques «irrespectueuses » de l'ART.

Détournements d'œuvres de Dürer en rajoutant la signature

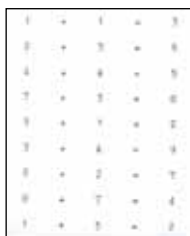
Marcel Duchamp

Picasso



→ **Echange :** Choisir de préférence des œuvres d'un artiste du pays voisin pour créer ensuite un catalogue bi-national de l'art détourné.

## K. Lösungen V



**En art tout est, somme toute, possible !**

→ **Echange :** En alternance les élèves s'interrogent pour « corriger » la table d'addition (dans les deux langues).

**Ouverture sur le surréalisme de Magritte**

Produire des égalités contradictoires dans la langue du voisin.



→ **Echange :** Une classe sélectionne une image et la fait parvenir à sa classe partenaire pour qu'elle lui donne un titre contradictoire dans la langue du voisin. Puis l'image revient avec son titre et la première classe choisira un titre contradictoire au titre, toujours dans la langue du voisin. Ainsi de suite avec d'autres images...

## L. Höhere Wesen befehlen



**Redondance textuelle ironique**

→ **Matériel :**

Associer des toiles à leurs « Höhere Wesen befehlen »

→ **Echange :**

Faire inventer d'autres consignes sur le modèle :  
« Höhere Wesen befehlen, ...forme, couleur et emplacement... »  
pour les faire réaliser par leurs partenaires.

**Variante :** Une classe réalise le support numérique avec la consigne. Les partenaires complètent le tableau virtuel (logiciels de dessin autorisant l'utilisation des calques)

## M. Porträt Frieder Burda



**Tableau puzzle**



→ **Matériel :** 3

puzzles d'images tramées à reconstituer à partir d'un terme (à lire dans la langue du voisin).

→ **Echange :**

Réaliser des puzzles et les faire parvenir par bout aux partenaires pour assemblage. Associer à chaque bout une technique différente et un morceau du titre de l'oeuvre (à reconstituer également).

## N. Kartoffelgesichter



### Anthropomorphisme

Hé ! Patate !



Faire trouver pourquoi l'artiste donne le titre de « Kartoffelgesichter » à tout un ensemble de portraits.

### D'autres anthropomorphismes Ce que l'on peut faire avec une pomme de terre ?



→ **Echange** : Réalisation d'un « autoportrait patate » par chaque élève associé à un enregistrement sonore. Ces éléments seront envoyés aux partenaires et, grâce aux indices contenus dans l'enregistrement, ils pourront être identifiés.

## O. ...aus » lernen neu zu lernen

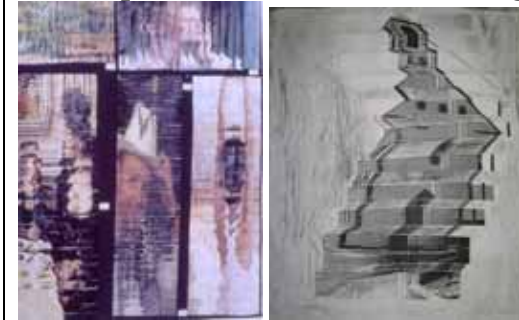


### Effets sur images



Faire trouver et dire ce qui est bizarre sur cette image.

### Techniques de déformation de l'image.



→ **Echange** : Reconstruire de nouvelles images à partir d'images déformées par les partenaires. Puis les déformer et les renvoyer. Ainsi de suite...