

PROJET DEPARTEMENTAL 21
« Croire et Savoir :
Tout un art ; toute une science,
toute une philosophie »



Pistes pédagogiques Cycles 2 & 3

VOLET EDUCATION ARTISTIQUE ET CULTUREL

Présentation du projet

A l'occasion de la journée de la laïcité du 9 décembre 2021, les enseignants pourront éclairer le projet « CROIRE et SAVOIR » avec leurs élèves au travers d'un parcours artistique et culturel.

L'étude des mythes et des légendes et l'observation d'œuvres présentant des animaux fantastiques permettent d'aborder cette thématique au travers des figures du merveilleux, des créatures surnaturelles et autres êtres extraordinaires.

Les dragons : réalité ou fiction ?

Cette fiche propose des pistes pédagogiques et des supports pour aborder cette question au travers des œuvres exposées au musée des BA de Dijon.

Cette fiche peut être utilisée en autonomie pour construire avec les élèves des écoles maternelles et élémentaires un parcours intégrant des œuvres du patrimoine local à une pratique plastique interrogeant l'existence des dragons.

Elle peut également être utile aux enseignants pour préparer, compléter ou prolonger une visite guidée avec leur classe au musée.

Objectifs – Domaine EMC

Permettre aux élèves de :

- S'interroger sur l'existence des animaux fantastiques : être capable de discerner ce qui relève du CROIRE et ce qui appartient au SAVOIR.

Domaine histoire des arts

- S'approprier des œuvres d'art du patrimoine local.
- Découvrir l'iconographie des dragons : les reconnaître, les identifier, les caractériser.
- Découvrir des récits à travers leurs représentations dans les œuvres d'art.

Domaine arts plastiques

- Pratiquer des activités plastiques en 2 et 3 dimensions pour éclairer et s'approprier les notions de CROIRE et SAVOIR



Van Loo, Saint Georges terrassant le dragon,
1765



Maître des Ronds de Cobourg,
Retable de Sainte Marguerite, 15....

(cf « FICHE MUSEE » des œuvres en annexe)

Le dragon est une créature légendaire qui a alimenté bon nombre de mythes et légendes à travers les cultures et les époques. Dans de nombreuses mythologies à travers le monde, on retrouve des créatures reptiliennes possédant des caractéristiques plus ou moins similaires, désignées comme dragons. Cette créature y adopte des apparences variées et des symboliques différentes.

Il est difficile de déterminer une origine géographique ou historique aux dragons. Leur apparition semble dater des premières civilisations, peut-être même du Paléolithique supérieur.

Le mot dragon existe déjà en ancien français et vient du latin draco qui signifie « grand serpent, dragon »

Le plus souvent, le dragon est représenté comme étant un reptile ailé aux pattes terminées par des griffes acérées. Il peut être de plus ou moins grande taille selon les légendes et les croyances. Par son apparence reptilienne, le dragon est intimement lié à la terre. Cependant, il se détache du monde terrestre par sa capacité à voler.

Ses représentations varient cependant énormément en fonction des civilisations. Symbole de vie et de puissance en Chine, protecteur en Indonésie, protecteur de trésors en Grèce antique ou encore maléfique et ravisseur de princesses en Europe médiévale.

Pour simplifier, on peut ainsi distinguer trois grands types de dragons : le dragon occidental, le dragon oriental et le dragon amérindien.

Le dragon occidental est le plus souvent représenté comme étant une imposante créature reptilienne ailée et crachant le feu. Il est également symbole des forces naturelles qu'il faut dompter. Bon nombre de dieux et héros ont dû les combattre pour rétablir l'ordre du monde et sauver des populations.

C'est ainsi que dans la tradition occidentale, battre et/ou dompter un dragon confère force, pouvoir et honneur au combattant.

Dans la religion chrétienne, le dragon incarne le mal absolu. Le christianisme en fait le symbole du mal, l'incarnation de Satan. Dans les textes, de nombreux saints, martyrs et archanges triomphent du dragon qui est l'incarnation du mal.

Pour aller plus loin...

Le dragon oriental est radicalement différent du dragon européen. Son aspect plus fin et rarement ailé. En général, en Asie, le dragon représente les forces de la nature qui créent l'harmonie et l'équilibre du monde, ce qui fait de lui un être puissant qui peut être dangereux mais pas mauvais.

Les dragons amérindiens prennent souvent la forme de serpents ailés et sont considérés comme des divinités majeures. On peut citer, par exemple, Quetzalcoatl, le serpent à plume, dieu des récoltes et du ciel ; Mixcoatl, le serpent des nuages, dieu de la chasse, du Nord et de la guerre ; Cihuacoatl, la femme serpent, déesse de la maternité et de la fertilité.

ACTIVITES PEDAGOGIQUES EN LIEN AVEC L'EMC : Les dragons : réalité ou fiction ?

- Une entrée à visée philosophique

Proposition en lien *avec la fiche « la discussion à visée philosophique »*

Phase 1 : poser la question de l'existence des dragons (sans support).

Les échanges permettent de définir des termes afin de mieux cerner le sujet, clarifier ses idées et enrichir son vocabulaire.

> Je sais/ je crois que les dragons existent car j'en ai vu dans les livres, j'en ai vu à la télévision, dans un jeu vidéo, dans un texte documentaire... Mon papa m'en a parlé...

> Je sais/ je crois que les dragons n'existent pas car on ne le trouve pas dans les zoos, ils n'apparaissent que dans les histoires imaginaires, dans les jeux vidéo...



Phase 2 : échanger à partir d'une œuvre pour argumenter.

Les échanges permettent aux élèves d'argumenter, de situer leur propos par rapport à celui des autres, de mobiliser des connaissances.

> Pour donner un aspect réel à cet animal fantastique, l'artiste mélange des parties d'animaux réels.

Prolongements envisageables :

Les dinosaures existent-ils ?

Le dragon du Komodo existe-t-il ?



- Une entrée à visée scientifique

Proposition en lien *avec la fiche volet scientifique*

A partir d'un texte, faire la différence entre connaissance et fiction. Il s'agit d'aiguiser son esprit critique en repérant les indices qui relèvent d'éléments réels et d'éléments fictifs.

Le dragon rouge



Voyageur, je dois te mettre en garde contre une créature terrible : on dit que le dragon rouge vit dans ces montagnes. C'est un être immense, aux ailes puissantes. Ses écailles deviennent dures comme du métal quand il vieillit. Méfie-toi : il est généralement mauvais et dangereux : beaucoup d'aventuriers ont été victimes de ses sortilèges. Il est le plus cupide de tous les dragons et cherche sans cesse plus de richesses : des pièces d'or, des bijoux, des pierres précieuses. Il parle sa propre langue ainsi que la langue des humains. Reste sur tes gardes.

Source : Le « bestiaire fabuleux » du jeu Drakonia

> On ne peut pas croire tout ce qu'on lit sans réfléchir. Pour pouvoir se faire sa propre idée, il faut chercher des preuves, et faire attention à la source de l'information.

Dans cette proposition de séquence, il s'agit de réaliser un zoo d'animaux fantastiques. La création de ces animaux se fonde sur l'hybridation c'est-à-dire une composition mélangeant des animaux réels.

Pour un résultat optimal, il peut être intéressant de mélanger un animal issu de la terre, un issu des eaux et un issu de l'air.

Un parcours d'éducation artistique et culturel pourra comporter des œuvres d'art et une ou pratiques éclairantes en arts plastiques. Voici quelques propositions :

Des animaux fantastiques en 2 dimensions

Dessiner : chaque partie est reproduite d'après l'observation d'images pour mieux observer les détails.



pour aider certains élèves à mieux observer.



Dessiner selon le procédé d'un cadavre exquis : Travail collectif. Sur un même support, des élèves dessinent successivement une partie d'un animal (au choix ou tiré au sort). La production peut être envisagée avec ou sans pliage.



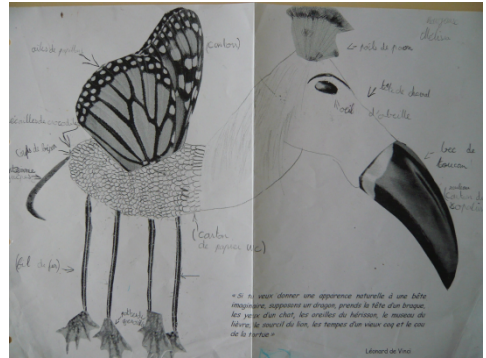
Mettre en couleur : Donner vie à son animal en dessinant son environnement avec des craies grasses. Badigeonner d'encre colorée pour remplir « les blancs ».





Réaliser un collage
à partir d'éléments découpés dans des magazines.

Réaliser un collage à partir des photocopies d'animaux. Relier éventuellement les différentes parties avec des éléments dessinés.



Mélanger deux dessins d'élèves en imposant en amont les points de liaison entre les deux productions.

Jouer avec les ombres : les ombres portées d'objets ou de parties du corps peuvent être prises en photo ou retracées sur une feuille.





Jouer avec des tâches d'encre

en les prolongeant par des éléments
qui donneront un aspect d'animal :
pattes, ailes...

Des animaux fantastiques en 3 dimensions

Construire avec des matériaux de récupération :

Assembler les objets choisis pour leur forme
pour obtenir l'aspect général de l'animal (scotch ou bandes plâtrées).



Recouvrir de papier mâché

mettre en couleur
et ajouter des détails caractéristiques.



Modeler pour se questionner
sur les proportions, l'équilibre,
le rapport à l'espace (pâte durcissante,
argile, pâte à modeler).





Mettre en scène dans des boîtes

(type couvercle de papier photocopies) :
 l'animal en 2 dimension est placé
 dans un décor présentant de la profondeur.

S'inspirer de formes : Collecter des branches d'arbres et imaginer des animaux fantastiques. En petit groupe, laisser les élèves manipuler pour faire naître l'idée. Lorsque l'animal apparait, les élèves ajoutent ce qui lui manque : des pattes, une queue....



Prolongements en production d'écrit :

Réaliser un documentaire en créant des fiches d'identité d'animaux fantastiques. Sur un mode pseudo-scientifique, les élèves imaginent leurs caractéristiques, leur nourriture, leur habitat, leur déplacement... Ils illustrent leurs fiches par des dessins et des textes d'accompagnement.



Réaliser une exposition :



Quelques ressources iconographiques pour développer l'imaginaire tout au long du parcours :

Des reproductions d'œuvres



Jacopo Bellini, St Georges combattant le dragon, 1460, Dessin à la plume



Licorne de mer, 1610, Bestiaire de Rodolphe II



Monstre, Bestiaire anglais, vers 1285



Sirène, Bois sculpté, peau et queue de poisson séché, XVIIe siècle, Japon



Serpent à deux têtes, Art aztèque, XVe siècle, Bois et turquoise



Aquamanile, vers 1400, Bronze

Affiches et photogrammes de films



Prises de vue réalisées lors de visite de lieux du patrimoine



Église de Tracy Le Val



Château de Pierrefonds



Cour de l'Hôtel de Ville de Noyon



Musée Condé (Chantilly)

La découverte des œuvres est envisageable au début (= déclencheur), au milieu (pour relancer) ou à la fin (= illustration) de la séquence.

LE BESTIAIRE FANTASTIQUE DANS LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE

- [Quelques albums à découvrir pour accompagner la séquence :](#)

