

Programme scolaire 2018-2019 | Primaire

Quand créer c'est jouer

Les artistes jouent avec les matières, les perceptions et les idées. À travers un joyeux parcours, voyez à quel point ces œuvres étonnent autant qu'elles font réfléchir.

Atelier : 60 min de visite + 60 min d'activité créative 260 \$

Exploration : 60 min de visite + 30 min d'activité créative 230 \$

Envie de prendre un peu plus de temps ? Nous offrons aussi des forfaits d'une journée au Musée 450 \$

LA VISITE

L'élève explore les thématiques énoncées lors d'un parcours interactif élaboré autour des œuvres de la collection d'art contemporain international et de la collection d'arts décoratifs et de design.

Tout au long du parcours, l'élève participe à différentes activités liées aux thématiques :

- Jeux d'associations
- Jeux d'observation
- Jeux de création spontanée
- Discussions interactives

Version ATELIER

L'élève expérimente le jeu des matières en explorant la notion de hasard et de jeu visuel afin de réaliser une œuvre unique.

Matériaux utilisés :

- Peinture
- Pâte à modeler
- Pastels gras

Version EXPLORATION

L'élève expérimente le jeu des matières par la création d'un petit assemblage.

Matériaux utilisés :

- Pâte à modeler
- Carton
- Cure-pipes
- Différents papiers

PROGRESSION DES APPRENTISSAGES

Grâce à sa collection encyclopédique, le Musée est un terrain propice pour réfléchir à des questions éthiques, aborder l'histoire, s'ouvrir à la diversité des cultures ou développer son sens critique. Au-delà de la découverte artistique, c'est sa compréhension du monde que l'élève construit au Musée. Dans le cadre de cette activité, l'élève apprend plus spécifiquement à :

Tous les cycles

Développement de la personne

- Pratiquer les formes de dialogues
- Pratiquer les conditions favorables au dialogue
- Pratiquer les moyens pour élaborer un point de vue
- Pratiquer les moyens pour interroger un point de vue

Arts

- Nommer (1^{er} cycle), identifier (2^e cycle) ou différencier (3^e cycle) les gestes transformateurs et les outils
- Nommer (1^{er} cycle), identifier (2^e cycle) ou différencier (3^e cycle) le langage plastique
- Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique
- Réaliser des créations plastiques personnelles

LES THÈMES EXPLORÉS

Les effets : L'élève découvre différents effets utilisés par les artistes leur permettant de soutenir le propos de leurs œuvres.

La matière : L'élève découvre le pouvoir évocateur des matières.

Les idées : L'élève explore le processus d'association des idées réalisé par les artistes leur permettant de créer une œuvre unique.

Les échelles : L'élève explore la notion d'échelle à travers les œuvres.

POUR ALLER PLUS LOIN

ÉDUCART est un outil pédagogique interdisciplinaire pour les enseignants et les enseignantes du Québec, conçu par le Musée des beaux-arts de Montréal.

Parmi les œuvres proposées sur la plateforme, nous vous suggérons de consulter le Fauteuil *Fake* de [Danful Yang](#) en lien avec le thème du jeu des matières.

RÉSERVATIONS

Pour réserver ou parler à une adjointe, téléphonez au 514-285-2000, option 3 / 1-800-899-6873, poste 440.