

Samedi 18 et dimanche 19 avril 2020



Pendant les vacances de printemps, et à l'occasion du "21ème Lieu d'art et de culture", l'académie de Nancy-Metz lance l'opération « **Vacances Apprenantes** ». Du lundi au vendredi, prenez le temps d'explorer la page du jour, et de créer ensemble, en famille à la maison. Vous pouvez ensuite partager vos réalisations sur les réseaux sociaux #21LAC ou par mail à ce.21emelac@ac-nancy-metz.fr



A toi de créer

Imagine que ton habitation (maison ou appartement...) prenne la poudre d'escampette et parte de par le vaste monde :

- **Pense à des moments précis (entre 4 et 8)** : Que vois-tu par la fenêtre ? Comment se déplace ton habitation (voler, rouler, flotter...) ? Dans quel paysage se trouve ton habitation (un paysage réel, fantastique, le ciel...) ? Et, que découvres-tu à la fin du voyage (à toi de nous surprendre) ?
- **Dessine** un dessin pour chacun de ces moments (**1 action / 1 moment = 1 case**), pour raconter ton histoire, avec au moins un gros plan et un plan d'ensemble.
- Si tu veux, ajoute des textes (dans des bulles ou des rectangles) ou des idéogrammes (des traits pour la vitesse, une larme ou une ampoule pour représenter une idée...)
- Tu peux ajouter des **couleurs** pour rendre ton dessin plus lisible ou pour rendre ce voyage plus fantastique encore !
- Bravo, tu as créé une courte bande dessinée...

Partage ta production au ce.21emelac@ac-nancy-metz.fr

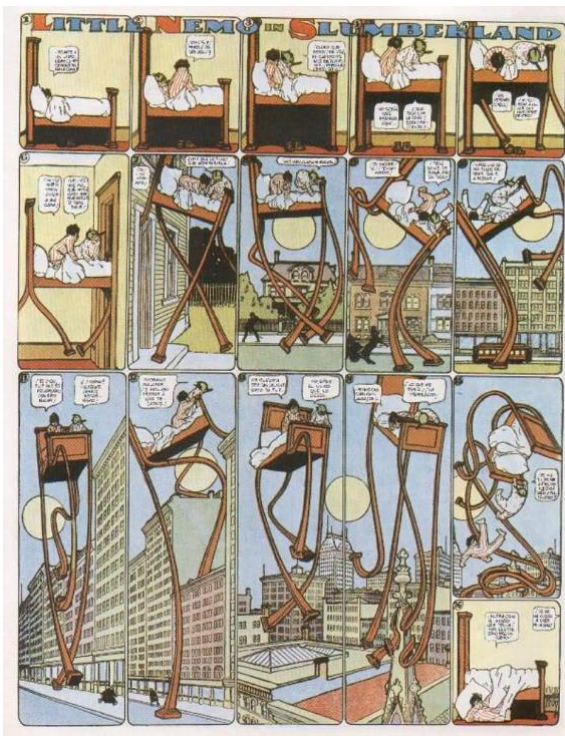
Pars à la découverte

Racines, 2013

Dès 03 ans / 4'23 / Réalisation : Eva Lusbaronian, Hugo De Faucompret, Pierre Bassil, Hugo Weiss ; Conception sonore : Victor Belin ; Production : Kawanimation en 2013. Depuis sa maison de roche, une vieille femme observe la nature et la visite, les paysages naturels se succèdent, nous livrant des horizons colorés et changeants. Des courts métrages proposés par le Centre Culturel André Malraux, Vandoeuvre :



<http://www.centremalraux.com/saison/plongee-08-courts-metrages-danimation-2-les-forces-de-la-nature>



Little Nemo in Slumberland (Le petit Nemo au pays du sommeil), Winsor Mc Cay, 1905

Little Nemo (*personne* en latin) est un petit garçon de 6 ans. Chaque nuit, il voyage dans un monde fantastique. Dans ses rêves, son lit devient un bateau, un vaisseau, se transforme : d'immenses jambes lui permettent d'enjamber les immeubles !

Le festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême

Ce festival anime la ville chaque fin de mois de janvier depuis 1974. Il est devenu la référence française en matière de bande dessinée, accueillant auteurs, chercheurs et amateurs du monde entier. Nous te proposons d'en découvrir l'ambiance et les coulisses...

<https://www.bdangouleme.com>

<https://www.lumni.fr/article/france-televisions-partenaire-du-festival-internationale-de-la-bande-dessinee-dangouleme#containerType=folder&containerSlug=tout-sur-la-bd>



La fabrique à BD de la BnF (Bibliothèque Nationale de France) : <https://bdnf.bnf.fr/index.html>

<https://bdnf.bnf.fr/bibliotheque-pedagogique.html>

Pour les + petits : une vidéo du site Lumni « comment fait-on une BD ? » :

<https://www.lumni.fr/video/comment-fait-on-une-bd>

C'est quoi un manga ? <https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-un-manga>

Comment dessiner un manga ? <https://www.lumni.fr/video/comment-fait-on-un-manga>

Zoom sur...

A l'école, les arts plastiques contribuent à la culture. Ils donnent le goût de l'expression personnelle et de la création. Ils permettent de découvrir des œuvres dans la diversité des genres, des styles et des périodes. Ils apportent les moyens de comprendre la nature des faits artistiques repérables dans la création en arts plastiques, en architecture, dans les domaines des images fixes et animées et des productions numériques. Tu peux y pratiquer et explorer le dessin, la peinture, mais aussi la sculpture, l'architecture, la photographie, le cinéma, la vidéo...



Les arts plastiques t'invitent à expérimenter le dessin à l'aide du DÉFI DESSIN. Chaque jour (ou presque, c'est à chacun de voir), il est possible de dessiner pour montrer son univers, aérer son imagination, s'étonner soi-même et les autres aussi ! Un peu comme un entraînement artistique et un rendez-vous régulier avec la sensibilité. Et nul besoin d'être doué ! Pas d'obligation, mais quelques règles du jeu... tout de même :

- Une durée : 15 minutes maximum (ou presque...) ;
- Une proposition : un thème, une situation, un but... donnés avec chaque DÉFI pour stimuler l'imagination, la créativité, l'invention ;
- Des outils ou des formats : souvent le crayon et la feuille de papier, mais parfois le DÉFI indique un moyen particulier à utiliser ou pas... !

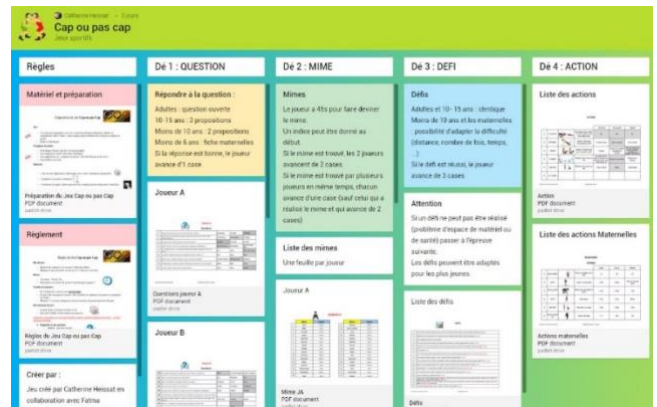
Chacun peut, s'il le souhaite, collectionner ses dessins, en faire un album, une mini exposition, les partager avec ses amis, pour les élèves les rapporter le moment venu en classe. <https://defidessineducatio.wixsite.com/defidessin>

Bouge !

Bande dessinée et manga ont été très inspirés par le sport : football, danse, natation... Les Schtroumpfs et Astérix sont allés aux Jeux Olympiques ! Les professeurs d'Éducation Physique et Sportive du collège Guynemer, Catherine Heissat & Fati Benrezzak, te proposent une application :



<https://epsguynemer.glideapp.io>



<https://padlet.com/cheissat54/capoupascap>

Et pour les + petits

Pour commencer, réalisons ce quiz en famille : <http://www.momes.net/Jeux/Quiz/Quiz-Les-Schtroumpfs>

IDEE D'ACTIVITE « Bande dessinée » : Raconte une histoire avec tes jouets ! (4 photographies pour raconter une histoire, une sorte à créer un « roman photo »).