

# Esprit d'Aventure

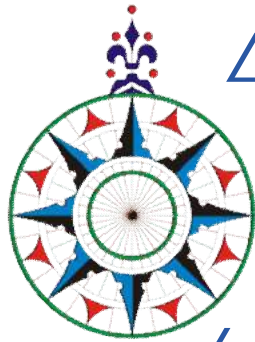


Les EXTRABIENnales 2013

Dossier pédagogique

# Esprit d'Aventure

c'est...



*Le désir de la découverte*

*La capacité au risque*

*Le besoin de liberté*

*L'aptitude au non-conformisme*

L'esprit d'aventure traverse l'histoire des hommes. Son action les pousse à oser agir sur leur vie, à avoir une vision plus « libérée » du monde. Depuis toujours, l'esprit d'aventure a soufflé sur l'humanité pour l'aider à aller toujours plus loin, pour franchir les étapes de son évolution. Ainsi il a habité toutes sortes d'hommes différents, de Livingstone à Galilée en passant par Platon ou Emiliano Zapata.

chercher  
inventer  
découvrir  
explorer  
progresser  
imaginer  
rêver

# Dans un **E**sprit d'**A**venture vous allez partir à la découverte de

## La vie des Hommes



Relater ou imaginer l'histoire d'une découverte passée ou qui n'est pas encore faite.



Raconter votre rencontre avec une civilisation actuelle éloignée géographiquement.



Relater ou imaginer ce qui a causé la disparition de civilisations.



Inventer une civilisation imaginaire sur terre ou venue d'ailleurs.



Percer le secret des mystères de l'histoire : géoglyphes de Nazca, Moai de l'Île de Pâques...



Revivre le parcours d'un « aventurier » du passé, du présent, du futur.

...

## Le quotidien : un autre regard



Raconter le quotidien en changeant de point de vue : modifier le regard en s'attachant à des détails.



Raconter un monde qui se rebelle : objets, éléments naturels, humains, animaux modifiant leurs habitudes.



Imaginer la partie manquante d'une image tronquée.



Inventer une machine qui transforme notre quotidien.



Raconter l'histoire d'un objet, son évolution à travers le temps.

...

## Un voyage sur notre planète



Raconter l'exploration d'un espace particulier : île, fourmilière...



Raconter un voyage : parcours (à pied, en roulotte, en péniche...) et ses découvertes.

...

*pour les donner à voir*

*dans des réalisations plastiques*

*et les mettre en scène à la médiathèque*

# Raconter, imaginer... une démarche pédagogique

Faire découvrir un voyage, une civilisation, le récit d'une aventure vécue ou imaginaire.

Représenter tous les composants de votre « aventure » en tissant le réel et/ou l'imaginaire, les sciences et les arts...

Exprimer ses ressentis

Dire les sentiments que suscitent les rencontres, les émotions engendrées.

Comprendre la diversité des réalités humaines dans l'espace et dans le temps.

Comprendre la diversité du monde, de l'espace proche ou lointain.

Confronter et réfléchir sur notre propre civilisation, la complexité du monde.

Partir à la rencontre de civilisations éloignées dans l'espace (civilisations actuelles chinoises, européennes, arabes...) et le temps (civilisations mésopotamiennes, égyptiennes, précolombiennes...)

Dans le cadre de l'histoire des arts, découvrir des civilisations... au travers :

- d'œuvres artistiques variées (peinture, sculpture, architecture, musique, danse...)
- d'objets d'artisanat et de création artistique (trésor de Vix...)
- de documents archéologiques, historiques, géographiques
- de carnets de croquis de voyageurs, d'explorateurs

S'ouvrir à leur diversité.

Découvrir des ressemblances, des différences.

## La vie des Hommes

Histoire des grandes découvertes

Découvertes effectuées par des Européens dans d'autres parties du monde : Christophe Colomb, Jacques Cartier, Marco Polo...

Découvertes pour (re)découvrir l'histoire locale.

Suivre le parcours d'un aventurier du passé, du présent ou du futur

- Raconter son but, ses rêves, ses motivations mais aussi ses doutes et ses craintes
- Situer le contexte de l'aventure : époque historique, lieux géographiques
- Expliquer les préparatifs
- Raconter les étapes de son aventure, ses rencontres...
- Préciser les conséquences de son aventure, de ses découvertes : réussite et/ou échecs

Inventer un monde ou une civilisation, en créer les composantes, lui donner un nom...

Construire un projet pluridisciplinaire qui croise des dimensions historique, géographique, scientifique, artistique et civique.

Faire revivre des mondes disparus  
Imaginer des oasis inconnues, des vallées oubliées, des jardins perdus (Babylone...).

Inventer une population :

- clan, tribu...
- des personnages humains
- mi-humains/mi-animaux
- un habitat...
- une écriture...

Inventer des objets, des œuvres d'art, expliquer leur mystère.

Inventer un monde végétal...

Inventer un monde animal : créer des animaux fantastiques.

## Le quotidien : un autre regard

Porter un autre regard  
sur le quotidien

Voir et voir autrement

- Isoler des détails d'objets par le cadrage
- Choisir des points de vue inédits
- Découvrir l'insolite, porter un regard différent

Raconter l'aventure d'un objet

- A travers son histoire, son évolution dans le temps
- En adoptant le point de vue de l'objet ou de la machine

Transformer le quotidien

Proposer des détournements de la réalité :

- Un objet fonctionne étrangement (un ascenseur s'enfonce au cœur de la Terre...)
- Un objet (le papier...) disparaît et alors...
- Un élément naturel (jour, nuit, lune, arbre...) ne respecte plus les lois de la nature (le soleil ne se lève plus...)
- Des êtres vivants (animal et/ou humain) agissent de façon inhabituelle
- Les objets se rebellent : expliquer les raisons de ce changement, les conséquences ...

## Un voyage sur notre planète

Voyager sur notre planète

- Choisir un paysage inducteur
- Décrire un lieu à partir d'images, de recherches documentaires
- Inventer un récit de voyage à partir d'un trajet sur une carte
- Choisir un (ou des) moyen(s) de transport
- Présenter, organiser et légender des souvenirs de voyages vécus par la classe (images, émotions...)

Imaginer un voyage, le préparer de manière fictive

- Expliquer le but du voyage
- Raconter les préparatifs, les recherches avant le grand départ
- Décrire les événements, les rencontres, les surprises, les déceptions, les découvertes, les étapes pour arriver au terme du voyage...
- Expliquer ce que ce voyage a modifié en vous

Voyager dans un monde familier mais de manière insolite

Raconter la découverte d'une fourmilière, d'une île, d'un arbre, d'un volcan... en adoptant un point de vue inhabituel (animal, bébé qui découvre, enfant rétréci...)

« La culture humaniste enrichit la perception du réel, ouvre l'esprit à la diversité des situations humaines, invite à la réflexion sur ses propres opinions et sentiments et suscite des émotions esthétiques. [...] elle se nourrit des apports de l'éducation artistique et culturelle. »

*BO n° 29 du 20 juillet 2006, Socle commun de connaissances et de compétences*



# Traduire l'Esprit d'Aventure par une production plastique

Réaliser plastiquement des objets, faux objets archéologiques... illustrations, peintures, croquis... carnets de voyage... autant de traces, vestiges à créer pour nous donner à voir l'aventure (territoire exploré, civilisation découverte ou imaginée)  
Mettre en cohérence récits et productions plastiques.

Les élèves peuvent choisir divers moyens plastiques : papiers de différents formats et qualités, collages, encres, aquarelles...

## Imaginer un voyage

Raconter les préparatifs : déterminer dates, lieu de départ, circuit, moyen de locomotion, matériel emporté...

Choisir un lieu supposé de découverte : une île mystérieuse, une nouvelle planète, une cité minuscule cachée dans les arbres de la cour, une fourmilière, au fond du jardin... dans un territoire à l'échelle d'un pays, d'un élément pris dans le paysage, dans un territoire proche de notre quotidien ou très lointain... un paysage réel ou un point de vue insolite d'un espace réel ou un paysage inventé.

Créer des dépliants touristiques.

*Le groupe classe pourra être constitué d'explorateurs spécialisés (ethnographe, botaniste, zoologue, archéologue, volcanologue...), la gestion de l'aventure étant du ressort de la classe entière.*

## Inventer une carte individuelle, collective

Créer... des cartes pour des carnets d'explorateurs... des cartes pour dire son cheminement, son voyage...

Transformer des cartes originales ou photocopiées, actuelles ou anciennes : découper, déchirer, recouvrir, recomposer, redessiner, modifier le cours des rivières... tracer les chemins du voyage... ajouter toutes sortes d'éléments (lieux, anecdotes...) sous formes de dessins, de collages, d'écrits, de signes.

Donner à voir des cartes contre collées sur des papiers faits main, des tissus grand format, des écorces d'arbres... dessinées au sol... insérées dans des assemblages naturels (tiges d'herbes, branchages, coquillages...)

## Créer un paysage

Des paysages « suspendus » dans des accrochages, tissages... où se mêlent productions plastiques, photos, échantillons et objets collectés, mots pour décrire, éléments sonores... pour des rideaux-paysages, des fenêtres-paysages... dans des installations pour des tapis-paysages

Des paysages-boîtes : dans des boîtes, valises, pots...

Des paysages sur/dans un élément réel pris dans le paysage (tronc d'arbre, souche, porte, brouette...)

## Présenter ou inventer un habitat

Définir la forme des constructions, les éléments architecturaux, les matériaux, les décors.

Imaginer des constructions pour des fonctions particulières (abri pour regarder les étoiles pour le peuple des rêveurs...).

Construire des habitats insolites : choisir des matériaux inédits (voilages, miroir, transparents...) et/ou des formes repérées dans le paysage (maison-champignon, en forme de coquille en spirale) ou totalement imaginaires (maison-voilier, maison goutte d'eau...).

Inventer une population et la mettre en scène pour lui donner vie (rassemblés, en procession, chevauchant un animal, une lune...).

Définir les personnages : clan, tribu, ethnie... des personnages humains, mi-humains/mi-animaux... leur taille... des caractéristiques physiques à définir en lien avec le pays inventé (les habitants bleus d'une île engloutie, habillés d'éléments naturels de la forêt...). Leur donner un nom.

Créer des personnages : travailler à partir de photographies transformées (découpage, recollage, ajout...), représenter en relief, réaliser en volume, imaginer leurs costumes, coiffes, définir leur rôle.



Inventer un monde animal en jouant sur les rapports textes et images

Sélectionner tous les indices d'une présence animale possible, en collecter/en fabriquer. Empreintes de pattes, moulages, photographies en situ, traces de griffures, chrysalides avec tissus, nids, terriers...

Créer des animaux : aspect général, formes et couleurs des différents éléments composant leur corps, peaux (pelage, écailles, plumes...)..., avec des notions d'échelle.

Dresser le portrait d'animaux fantastiques comme la licorne, la chimère, l'hippogriffe...

Raconter la métamorphose d'un animal : du cheval à la licorne...

Reconstituer les traces d'un animal inconnu.

Inventer un monde végétal

Transformer des images collectées : par superposition, association, tissage de fragments d'images, collage... en jouant sur des effets de surprise, des changements d'échelle.

Créer des végétaux en volume : associer des matières végétales et synthétiques... transformer un élément végétal du réel en l'investissant avec d'autres matériaux... détourner des objets du quotidien (abat-jour, arrosoir, vase...).

Inventer une écriture

Découvrir des systèmes d'écritures, du signe à l'alphabet.

Inventer des signes, des alphabets.

Créer des messages, donner du sens aux formes d'écriture créées : des textes inconnus de tous, des textes de lois, des prédictions, des récits, des secrets, des pages d'herbier, de journal...

Inventer des supports pour l'écrit

Décliner cette écriture imaginaire : écrire, tracer, peindre, graver, creuser, gratter, imprimer...

- avec des outils variés (crayons, plumes, calames... outils à transformer, inventer)
- avec des matériaux variés (encre de chine, encres, peinture, aquarelle, colle de farine, sable pour épaisir, enduit, pigments...)
- sur de multiples supports (papier, aluminium repoussé, plaquette d'argile, plexiglas, transparents, assemblage de bâtons, écorces...)

Créer des livres-objets (entre livre et sculpture) : livres-boîtes avec feuille volante, livre-rouleau, accordéon, éventail, valise, cylindre, livre avec une noix de coco ouverte, livre tactile, transparent, livre colonne... Inventer la couverture du livre « comme une porte qui s'ouvre au voyage ».

Objets pour une civilisation : objets du quotidien, des rituels, symboliques, affectifs, esthétiques...

- Objets magiques (talisman, amulette...), totems sacrés, statuettes...
- Objets de pouvoir (épée, sceau, sceptre, couronne, siège de chef, bâton de commandement)
- Des masques de fête, d'initiation... des masques d'animaux pour se concilier leurs forces, des masques pour entrer en contact avec les esprits « faiseur de vent », « lever du soleil »
- Parures de fêtes
- Bijoux
- Instruments de musique
- Objets du quotidien
- Peintures qui « racontent » la civilisation, le mythe
- Objets bien conservés ou usés qui ont souffert du passage du temps



Raconter les objets de leur point de vue :

voir « Le quotidien, un autre regard... »



Créer des objets

Collecter des objets... les explorer sensoriellement et percevoir leur volume, forme, couleur, matière, usage.

Imaginer et réaliser des objets par dessins, peintures, transformations de photographies, travail en volume.

Transformer des objets :

Jouer avec les formes, les volumes... les masquer, emballer, envelopper, cacher... agrandir, déformer avec des bandes plâtrées, grillages, gazes, tissus... ajouter des éléments... inventer des formes insolites... jouer avec des notions d'échelle.

Jouer avec les couleurs... les recouvrir d'une couleur inhabituelle qui les donnera à voir autrement.

Jouer avec les matières.

Jouer avec leur usage : imaginer d'autres fonctions ou usages à l'objet.



# *Mettre en scène sa production ...*

L'exposition des réalisations demande une scénographie finalisant le travail de chaque classe.

L'objectif est de mettre en valeur les productions présentées à la médiathèque.

L'« accrochage » devra donc dépasser le sens strict : suspendre à un crochet. Il regroupera plusieurs procédés d'organisation pour permettre au public de vivre des rencontres multiples avec les réalisations.

Quelques pistes pour l'agencement des œuvres... (extraits de « La pratique de l'exposition » de Nicole Morin)

Réalisations en 2D : travailler l'impact d'ensemble dans la découverte des réalisations.

- choisir un support à plat vertical, horizontal (au sol, en l'air entre deux étagères), oblique (cloison mobile, paravent, grille...) ou en volume (les réalisations en 2D peuvent devenir sculptures).
- sélectionner un fond opaque, translucide, en carton, en papier, en bois...
- créer des cheminements : un rideau, des feuilles posées au sol, des bandes fixées au plafond (qui se prolongent au sol), des spirales...

Réalisations en 3D : permettre de découvrir l'œuvre avec de nombreux angles de vue.

- sculpture unique ou ensemble de sculptures – présence d'un socle ou non
- répartition dans l'espace : sol, plafond, entre les volumes et les objets de la médiathèque.
- présentations muséographiques :
  - ♦ malle avec les objets emportés dans un voyage.
  - ♦ reconstitution de fouilles archéologiques... avec un carnet d'exploration.
  - ♦ organisation des « objets » selon des critères de classement d'ordre chronologique, technique ou thématique.
- carnet de voyage déstructuré dévoilant ses pages dans un parcours de découverte...

*... pour inviter à découvrir l'Esprit d'Aventure de la réalisation*

# *Expliquer la démarche de création*

Un journal de bord, témoin de ce projet artistique et culturel donnera des clés pour comprendre la démarche de votre classe.



*A vous de déterminer le support et le format de ce journal.*

*Sa présentation peut éventuellement intégrer la réalisation.*

# Sitographie

## Ressources pédagogiques

- ◆ « Animal et imaginaires, du sphinx à la chimère » : une visite virtuelle de l'expo et un livret pédagogique à télécharger. <http://expo-animal-et-imaginaires.edel.univ-poitiers.fr/index.php>
- ◆ L'Art à l'école maternelle : s'exprimer, imaginer, créer et rencontrer des œuvres d'art. [http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group\\_de/domaine/arts/arts.htm](http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/domaine/arts/arts.htm)
- ◆ « Des œuvres aux maîtres » : 84 fiches pédagogiques pour découvrir Manet, Vermeer ou Pollock. <http://www5.ac-lille.fr/~ienarras4/spip.php?article94>
- ◆ Arts plastiques à l'école, le site de Patrick Straub. <http://patrick.straub.pagesperso-orange.fr/>
- ◆ Des pistes pour utiliser divers matériaux, associer les arts visuels et d'autres disciplines... <http://www.ia49.ac-nantes.fr/html/IA49/ecole/arts-et-culture/pistes/#KLINK>
- ◆ « L'art à l'honneur » : des peintres racontés aux enfants, l'art décodé, des jeux pour découvrir l'art. <http://www.curiosphere.tv/ressource/13705-lart-a-lhonneur>
- ◆ Des pistes pour combiner arts plastiques et littérature. <http://imagesetlangages.fr/>
- ◆ Pour les enseignants des disciplines artistiques (collège/lycée) qui souhaitent sensibiliser leurs élèves aux nouvelles pratiques TIC. <http://webizart.free.fr/spip/>
- ◆ Des ressources pédagogiques de tous types et pour toutes les disciplines. <http://www.educasources.education.fr/fiche-detaillee-159976.html>

## Ce qui se fait dans quelques établissements scolaires

- ◆ L'expérience de l'art, un répertoire de projets d'arts plastiques et visuels développés dans des écoles du bassin de Mulhouse. <http://www.crdp-strasbourg.fr/experience/>
- ◆ Plasticades : les productions des écoles du Gard en arts plastiques et visuels. <http://plasticades.free.fr/plasticades/index.php3>
- ◆ L'école de Rustrel propose 67 idées d'activités en arts plastiques. <http://rustrel.free.fr/artsplastiques.htm>
- ◆ Arts plastiques au secondaire : des réalisations d'élèves. <http://arts.plastiques.educ.free.fr/>

## En salle informatique avec les élèves

- ◆ Un voyage interactif dans l'univers de Jules Verne. <http://cursus.edu/institutions-formations-ressources/formation/17962/voyage-interactif-dans-univers-jules-verne/>
- ◆ Un jeu en ligne pour découvrir le portrait, le paysage, la nature morte... <http://www.bemberg-educatif.org/index.html>
- ◆ Décod'Art, pour comprendre l'art en s'amusant. <http://www.curiosphere.tv/decodart/home.html>
- ◆ Un jeu pour découvrir 25 objets curieux issus des collections de 18 musées américains et français. <http://www.mbar.org/merveilles/>
- ◆ Pour découvrir 15 pays imaginaires créés par des auteurs, des illustrateurs et des artistes en tous genres. <http://rhubarbu.over-blog.fr/>
- ◆ Jeux en ligne, propositions d'activités pour aborder des notions d'histoire de l'art et d'architecture. <http://www.archimome.fr/index.php?page=accueil>

## Références

- ◆ Banque d'images de l'ADAGP : plus de 18 000 images d'art moderne et contemporain. <http://bi.adagp.fr/IB/index.php>
- ◆ Les mouvements artistiques, les grands peintres et leurs œuvres. <http://www.grandspeintres.com/>
- ◆ Liste d'œuvres et de références en Arts Visuels. <http://listeartsvisuels.free.fr/>
- ◆ L'agence photo de la Réunion des musées nationaux : des représentations de nombreuses œuvres. <http://www.photo.rmn.fr/>

## Sources d'inspiration

- ◆ Les contes illustrés par Gustave Doré (Le Petit Poucet, Le Petit Chaperon Rouge...) <http://www.linternaute.com/livre/magazine/gustave-dore-illustre-la-litterature/>
- ◆ Une mosaïque gallo-romaine représentant un calendrier agricole. <http://jfbradu.free.fr/mosaiques/gallo-romaines/st-rom-gal/st-rom-gal.htm>
- ◆ Différentes versions d'un rhinocéros. <http://dianecarnevale.blogspot.fr/2011/04/rhinoceros.html>
- ◆ Aspiridou à coulisse, boiterie, saxoïre... des instruments inédits. <http://tarbesendirect.over-blog.com/article-sur-les-traces-des-poubelles-boys-59519469.html>

# Sitographie

## Quelques œuvres qui peuvent donner des idées

- ◆ Le singe peintre et Le singe antiquaire, Jean-Baptiste Siméon Chardin. <http://www.photo.rmn.fr/CorexDoc/RMN/Media/TR1/5ZF5VT/79-000217.jpg>  
<http://a406.idata.over-blog.com/610x813/2/01/43/65/Louvre-11/Louvre-11-0634.JPG>
- ◆ Pratique de barbiers avec singes et chats, David Teniers Le Jeune. [http://www.reproduction-tableau-rtm.com/media/teniers-le-jeune--pratique-de-barbiers-avec-singes-et-chats---reproduction-tableau-oil-painting\\_86d3ea.jpg](http://www.reproduction-tableau-rtm.com/media/teniers-le-jeune--pratique-de-barbiers-avec-singes-et-chats---reproduction-tableau-oil-painting_86d3ea.jpg)
- ◆ Oedipe et le sphinx, Jean Auguste Dominique Ingres, Gustave Moreau. <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/04/IngresOdipusAndSphinx.jpg>  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/Gustave\\_Moreau\\_005.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/Gustave_Moreau_005.jpg)
- ◆ Le ferrage des centaures, Paul Cézanne. <http://masmoulin.blog.lemonde.fr/files/2009/08/ferrage-des-centaures.1250476405.thumbnail.jpg>
- ◆ La dépouille du Minotaure en costume d'Arlequin et Minotaure et jument, Pablo Picasso. [http://naimoka.com/blog/wp-content/uploads/2009/07/picasso\\_minotaure2.jpg](http://naimoka.com/blog/wp-content/uploads/2009/07/picasso_minotaure2.jpg)  
<http://kerdonis.fr/ZPIC02/wpimages/wp48144f93.jpg>
- ◆ Le Minotaure, Jens Boettcher. [http://www.franche-comte.org/picturelei/312010857\\_16.jpg](http://www.franche-comte.org/picturelei/312010857_16.jpg)
- ◆ La tête de la Méduse, Paul Rubens. [http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/IMG/jpg\\_1618\\_Pieter\\_Paul\\_Rubens\\_La\\_Tete\\_de\\_Meduse\\_Huile\\_sur\\_Toile\\_68\\_5x118\\_cm\\_Vienne\\_Kunsthistorisches\\_Museum.jpg](http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/IMG/jpg_1618_Pieter_Paul_Rubens_La_Tete_de_Meduse_Huile_sur_Toile_68_5x118_cm_Vienne_Kunsthistorisches_Museum.jpg)
- ◆ Tête de Méduse, Le Caravage. <http://s2.e-monsite.com/2010/01/16/11/20medusa.jpg>
- ◆ La vouivre, Just Becquet. <http://www.wildabouttheworld.com/gallery/data/519/09636owl.jpg>
- ◆ La Grand' Goule, Jean Gargot. [http://expo-animal-et-imaginaires.edel.univ-poitiers.fr/imagesPanneaux/M0852\\_1019-95-01.jpg](http://expo-animal-et-imaginaires.edel.univ-poitiers.fr/imagesPanneaux/M0852_1019-95-01.jpg)
- ◆ Pégase, Odilon Redon. [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/99/Redon\\_pegasus.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/99/Redon_pegasus.jpg)
- ◆ Statue d'un Qilin (licorne chinoise). <http://www paranormal-encyclopedie.com/wiki/uploads/Articles/Qilin1.jpg>
- ◆ Saint-Georges et le dragon, Raphaël. [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9d/Saint\\_george\\_raphael.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9d/Saint_george_raphael.jpg)
- ◆ Juicy Salif, Philippe Starck. [http://dicidesign.com/blog/wp-content/uploads/2010/10/1990juicy\\_salif.jpg](http://dicidesign.com/blog/wp-content/uploads/2010/10/1990juicy_salif.jpg)
- ◆ La tour de Babel, Pieter Bruegel l'Ancien. <http://a402.idata.over-blog.com/4/05/69/41/Fantastique---Nef-des-fous/La-Tour-de-Babel.jpg>  
<http://www.archiwebture.com/files/2012/02/la-ptetite-tour-babel-brueghel-1024x837.jpg>
- ◆ Baguettes décorées de la grotte d'Isturitz. <http://www.photo.rmn.fr/CorexDoc/RMN/Media/TR1/ABG1Z6/96-001603.jpg>
- ◆ Mosaïque gallo-romaine représentant un calendrier agricole. <http://jfbradu.free.fr/celtes/mosaique-st-rom-gal/images/4-saisons.jpg>
- ◆ Rhinocéros, Albrecht Dürer V. [http://s2.lemde.fr/image/2012/03/23/540x0/1674831\\_6\\_af72\\_rhinoceros-1515-d-albrecht-durer\\_92daa19fed14508be768a0f0e1ccf1de.jpg](http://s2.lemde.fr/image/2012/03/23/540x0/1674831_6_af72_rhinoceros-1515-d-albrecht-durer_92daa19fed14508be768a0f0e1ccf1de.jpg)
- ◆ L'éléphant, Hokusai. <http://visipix.dynalias.com/sites/specials/hokusai/images/elefant2.jpg>
- ◆ La révolution des viaducs, Paul Klee. <http://cache2.allpostersimages.com/p/LRG/7/781/A881000Z/affiches/klee-paul-revolution-du-viaduc.jpg>
- ◆ Emeu et l'histoire de l'herbe Munnyeroo, Dave Ross Pwerle. <http://www.photo.rmn.fr/CorexDoc/RMN/Media/TR1/JZ67MF/97-010671.jpg>
- ◆ Trente, Kandinsky. [http://4.bp.blogspot.com/-B\\_L3A4K6d9I/TdXrKwPVbel/AAAAAAAAAIEE/DTiMsboYs7c/s1600/12\\_kandinsky\\_10\\_1937.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-B_L3A4K6d9I/TdXrKwPVbel/AAAAAAAAAIEE/DTiMsboYs7c/s1600/12_kandinsky_10_1937.jpg)



# Bibliographie

(\*) Titres disponibles en prêt à la médiathèque ou à BVL  
(#) Titres disponibles en prêt au local de Festival d'Aquarelle

## Un voyage sur notre planète La vie des hommes

Explorations, découvertes, aventures, héros, récits historiques...

### Contes

- ◆ *Le roi des Trois orientes*, Rue du monde, François PLACE (peuples/voyage)
- ◆ *Warf, le pirate*, Philippe TURIN (pirate)
- ◆ *Dans la forêt vierge*, Coll. Archimède, L'école des loisirs (Indiens d'Amazonie)
- ◆ *Petit conte du grand Nord*, Peter CIS, Grasset (voyage/Grand Nord)
- ◆ *Le roi des oiseaux*, Gwendal LE BEC, Albin Michel Jeunesse (voyage/roi/oiseaux)
- ◆ *La chèvre de monsieur Seguin*, Alphonse DAUDET, Éric BATTUT, Didier Jeunesse
- ◆ *Pierre et le loup*, Sergueï PROKOFIEV, Ed. Nord Sud
- ◆ *Kirikou et la sorcière*, Michel OCELOT, Milan (Afrique)
- ◆ *Petit clandestin*, Thérèse TOMLINSON, Kaléidoscope (voyage/océan)
- ◆ *A la recherche du bonheur*, Juliette SAUMANDE, Ed. Auzou (voyage/initiatique)
- ◆ *Rencontre*, Jane YOLEN, Les 400 coups, Ed. Carré blanc (voyage/Christophe Colomb)
- ◆ *Ouaouaron le crapaud, et la création du monde*, François BEIGER, Belin (Amérindiens/légende) (\*)
- ◆ *Akli, le jeune berger et le loup*, François BEIGER, Belin (berger/Kabylie) (\*)
- ◆ *Leïla*, sue ALEXANDER, ill.G.Lemoine, Bayard
- ◆ *Le tunnel*, Anthony BROWNE, Kaléidoscope
- ◆ *Contes à raconter*, Charles DOBZINSKI, Pierre GAMARRA, Claude et Jacqueline HELD (#)

### Documentaires

- ◆ Collection *Carnets du monde*, Albin Michel : *New-York, quartiers noirs*
- ◆ Collection *Les encyclopes*, Milan : *Arctique Antarctique*
- ◆ Collection *Carnets de voyage*, Ed. PEMF : *Au long de la cordillère des Andes*
- ◆ Collection *J'explore le monde*, Milan : *A toi la Grande Bretagne, A toi l'Italie, A toi les*
- ◆ *États-Unis, A toi l'Espagne, A toi l'Allemagne, A toi le Portugal*
- ◆ *Sous le même ciel*, Geneviève MAROT, Ed. Les deux Souris (tour du monde des écoliers)
- ◆ *Famille du monde*, Milan Jeunesse (photos de famille autour du monde)
- ◆ *Peuples du monde*, Encyclopédie junior, Fleurus
- ◆ Collection *Vivre comme*, De la Martinière : *Les Mésopotamiens, Les incas*
- ◆ *Les touaregs racontés aux enfants*, Jean-Marc DUROU, De la Martinière
- ◆ *L'Afrique racontée aux enfants*, Stefan ROUSSEAU, De la Martinière
- ◆ *Les grandes routes, de la route de la soie à la route du thé*, Seuil
- ◆ Collection *La vie privée des hommes* (Azèques, Mayas, Gaulois, Vikings, Napoléon...)
- ◆ *Pharaons et dieux de l'Égypte ancienne*, Alain QUESNEL

## Albums

- ◆ *L'Afrique de Zigomar*, Philippe CORENTIN
- ◆ *L'île du monstrol*, Yvan POMMAUX, L'école des loisirs
- ◆ *Le voyage du chat à travers toute la France*, Kate BANKS, Gallimard
- ◆ *Un chaton à la mer*, Ruth BROWN, Gallimard
- ◆ *Cinq milliards de visages*, Peter SPIER, L'école des loisirs
- ◆ *Snow le petit esquimau*, Françoise BOBO, Flammarion
- ◆ *Plume s'échappe*, Hans DE BEER, Ed. Nord Sud
- ◆ *Moby Dick*, Herman MELVILLE, Milan
- ◆ *Coco Panache*, Catarina VALCKX
- ◆ *Le bison*, Catarina VALCKX
- ◆ *La chasse à l'ours*, Helen OXENBURY
- ◆ *Les mystères de Harris Burdick*, Chris VAN ALLSBURG, L'école des loisirs
- ◆ *La chasse aux pirates*, Sylvie AUZARY-LUTON, Kaléidoscope
- ◆ *Une chose incroyable, exceptionnelle, extraordinaire...*, Véronique CAUCHY, Circonflexe
- ◆ *Lettres des isles girafines*, Albert LEMANT (#)
- ◆ *Le pays de la rivière rouge*, François PLACE (#)
- ◆ *Du pays des Amazones aux îles Indigo*, François PLACE (#)
- ◆ *Mon héros*, Ingrid et Dieter SCHUBERT, Grasset
- ◆ *Il était moins une*, Thierry DEDIEU, Seuil
- ◆ *Jean le téméraire*, Alan METS, L'école des loisirs
- ◆ *Laurent tout seul*, Anais VAUGELADE, L'école des loisirs
- ◆ *Quasimodo souriceau*, Bernard STONE, Gallimard
- ◆ *Ma promenade à la mer*, Ichisaburo SAWAI, Ed. Cerf (aquarelles)
- ◆ *Les aventures piquantes du hérisson*, Marc EZRA, Gründ
- ◆ *Cromignon*, Michel GAY, L'école des loisirs (préhistoire)
- ◆ *Mammouth secret défense*, L'atelier du Poisson soluble (préhistoire/archéologie)
- ◆ *La complainte de Mandrin*, Olivier BALEZ, Rue du monde (chanson/XVIII<sup>ème</sup> / révolte)
- ◆ *Pêcheur de couleurs*, Michel PIQUEMAL et Éric BATTUT, Didier Jeunesse (\*)
- ◆ *Le Monde englouti*, David WIESNER, Circonflexe
- ◆ *Quel cafouillage !*, Gianni RODARI, Kaléidoscope
- ◆ *Le collectionneur d'instant*, Quint BUCHHOLTZ, Milan
- ◆ *Ma vallée*, Claude PONTI, L'école des loisirs
- ◆ *Attention, bêtes féroces !*, Chris WORMELL, Pastel (animaux/forêt/peur)

## BD

- ◆ *Nino, le voyage en Amérique* ; Tome 1, Hec LEEMANS, Le Lombard (t.2 *La princesse de Manhattan* ; t.3 *Le grand dragon*)
- ◆ *Angelot du lac*, Yvan POMMAUX, Bayard
- ◆ *Angelot du lac, le secret de la caravane*, Yvan POMMAUX, Bayard
- ◆ *Marion Duval* ; série, Yvan POMMAUX, Bayard
- ◆ *Thésée. Comment naissent les légendes*, Yvan POMMAUX, L'école des loisirs
- ◆ *Yakari*, DERIB et JOB, Le Lombard
- ◆ *Spirou et Fantasio*, FRANQUIN, Dupuis
- ◆ *Les aventures de Tintin* ; série, Hergé, Casterman
- ◆ *Vénézia* ; série, *Triple Jeu* et *Codex bellum*, Louis TROMDHEIM
- ◆ *Ratafia, mon nom est capitaine* ; Tome 1, Nicolas POTHIER, Milan
- ◆ *Orphée et la morsure du serpent*, Yvan POMMAUX, L'école des loisirs

## Poésie

- ◆ *Paroles de la mer*, recueillies par JP KERLOC'H, Albin Michel (\*)
- ◆ *Comptines de la mer et du vent*, Coll. Les petits bonheurs, Corinne ALBAUT, Actes Sud Junior (\*)
- ◆ *Comptines des secrets de la forêt*, Coll. Les petits bonheurs, Corinne ALBAUT, Actes Sud Junior (\*)
- ◆ *Le chant secret des tam-tams*, Thomas SCOTTO, Coll. Des poèmes plein les poches, Actes Sud Junior (\*)
- ◆ *La poésie africaine*, Recueil, Mango (\*)
- ◆ *Il était une fois les mots*, Yves PINGUILLY (#)
- ◆ *La Clarisse*, David DUMORTIER, Cheyne (#)
- ◆ *Encore un coquelicot*, Alain SERRES, Cheyne (#)

## Romans

### Voyages, aventure, explorations, découvertes

- ◆ *Vendredi ou la vie sauvage*, Michel TOURNIER, Folio Junior, Gallimard (voyage/ naufrage/ île)
- ◆ *Robinson Crusoé*, Daniel DEFOE, Magnard Jeunesse (voyage/ naufrage/ île)
- ◆ *L'île mystérieuse*, Jules VERNE, Grandes œuvres, Hachette (survie/ île)
- ◆ *Le royaume de Kensuké*, Mickaël MORPURGO (voyage/ naufrage/ île)
- ◆ *L'île au trésor*, Robert Louis STEVENSON (pirate/ trésor/ île)
- ◆ *Vingt mille lieux sous les mers*, Jules VERNE, Coll. Pleine lune, Nathan (voyage/ océan)
- ◆ *Le tour du monde en 80 jours*, Jules VERNE, Nathan (voyage/ XIX<sup>ème</sup>)
- ◆ *Le voyage inspiré*, Jean Côme NOGUES, Hatier (XIV<sup>ème</sup>/ navigation/ Ch. Colomb)
- ◆ *La vallée des caribous*, François BEIGER, Coll. Natures insolites, Bilboquet (Grand Nord)
- ◆ *La rivière sans nom*, François BEIGER, Coll. Natures insolites, Bilboquet (Grand Nord)
- ◆ *Dan sur la piste des trappeurs*, François BEIGER, Coll. Natures insolites, Bilboquet (Grand Nord)
- ◆ *Ali Zaoua, prince de la rue*, Nathalie SAUGEON, Coll. Tranches de vie, Milan Poche
- ◆ *Ameur des arcades*, Mouloud MAMMERI, Syros
- ◆ *L'homme des vagues*, Hugo VERLOMME, Lecture junior, Gallimard
- ◆ *Petit nuage*, Michel PIQUEMAL, Casterman (Indiens)
- ◆ *Samani l'indien solitaire*, Michel PIQUEMAL, Casterman (Indiens)
- ◆ *Le merveilleux voyage de Nils HOLGERSON*, Selma LAGERLÖF, Castor Poche Flammarion (voyage initiatique/ Suède/ oies)
- ◆ *15, rue des Capucins*, Virginie Hanna, Ed. Mic-Mac (Lyon, années 1830, canuts)
- ◆ *La guerre des boutons*, Louis PERGAUD, Gründ (enfance/ campagne/ XIX<sup>ème</sup>)
- ◆ *Et avant ? Mille ans d'histoire en remontant le passé*, Serge HOCHAIN, Coll. Archimède, L'école des loisirs
- ◆ *Gulliver, voyage à Lilliput*, Jonathan Swift, Magnard Jeunesse

- ◆ *Avant la télé*, Collection Neuf, Yvan POMMAUX, L'école des loisirs (années 50)
- ◆ *Quand papa avait mon âge*, Gilles BONOTAUX, Autrement Jeunesse (années 60)
- ◆ *Les derniers géants*, François PLACE (voyage/ légendes/ Birmanie)
- ◆ *Le vieux fou de dessin*, François PLACE (Japon/ Hokusai)
- ◆ *Le journal de Yann Boutenot*, Didier DUFRESNE, Coll. J'ai la terre qui tourne, Mango (carnet de voyage/ Bretagne)
- ◆ *Histoires de la forêt profonde*, Jean JOUBERT, Medium, L'école des loisirs (mystère/ forêt)
- ◆ *Trois hommes dans un bateau*, Jérôme K Jérôme, Folio junior, Rageot (humour/ voyage/ Tamise)
- ◆ *Moby Dick*, Herman Melville, Milan
- ◆ *L'œil du loup*, Daniel PENNAC, Pocket jeunesse (rencontre d'un enfant africain et d'un loup d'Alaska)
- ◆ *L'esprit de la forêt*, Moka, L'école des loisirs (mystère/ grenier/ vacances)
- ◆ *Le livre de la jungle*, Rudyard KIPLING, Hachette
- ◆ *La cascade infernale*, Daniel VAXELAIRE, Castor Poche, Flammarion
- ◆ *Aliocha, cheval des steppes*, Jackie VALABREGUE, Milan Poche
- ◆ *L'incroyable voyage de Jeanpoté*, J.M TREWELLARD, Pocket

### Contexte historique

- ◆ *Tirya, le complot du Nil, Le pharaon de l'ombre, Le trône d'Isis*, Alain SURGET, Série, Flammarion (Égypte antique)
- ◆ *Björn le viking*, Thomas MOSDI, Folio Junior (Vikings)
- ◆ *Clément s'envole*, Patrick SOULAT, Ed. Messidor/ La farandole (bio/ Clément Ader)
- ◆ *Espionne des traboules*, Fabian GREGOIRE, Coll. Archimède, L'école des loisirs (Histoire/ Lyon)
- ◆ *Enfants de la mine*, Fabian GREGOIRE, Coll. Archimède, L'école des loisirs (Histoire/ mineurs)

## Premiers romans

- ◆ *Jour de Noël à Yangassou*, Yves PINGUILLY, Rue du monde (Noël/ Fête/ Afrique Noire)
- ◆ *Rachid, l'enfant de la télé*, Tahar BEN JELLOUN, ill. Baudouin, Seuil (Maroc)
- ◆ *Un bateau dans le ciel*, Quentin BLAKE, Rue du monde (arche de paix pour tous)
- ◆ *Première année sur la terre*, Alain SERRES, ill. Zaü, Rue du monde (nature/ animaux)
- ◆ *Écoute les voix de la Terre*, Douglas WOOD, Gründ (nature/ rapport grand-père/ petit fils)
- ◆ *Voyage au pays des arbres*, JM Le CLEZIO, Folio Cadet, Gallimard (voyage initiatique/ forêt)
- ◆ *Le pays d'Anouk*, Blandine LATHUILLIERE, Casterman
- ◆ *Kumata part camper*, Sh. WATANEBE, L'école des loisirs
- ◆ *Tropical center*, Bruno HEITZ, Mango (monde moderne/ ennuï)
- ◆ *Le chien des mers*, Marie-Aude MURAIL, Coll. Mouche, L'école des Loisirs (mer/ courage)
- ◆ *L'appel des sirènes*, Paul THIES, Castor Benjamin (île/ trésor/ pirate)
- ◆ *L'épave du Zéphyr*, Chris Van ALLSBURG (bateau/ aventure imaginaire)
- ◆ *Les beaux jours de Socquette et Bouldepoil*, Catarina VALCKS (amitié/ aventure)
- ◆ *Armeline et la grosse vague*, Quentin BLAKE, Folio Benjamin
- ◆ *Le premier camping de Nahotchan*, A. HAYASHI, L'école des loisirs

# Le quotidien, un autre regard

Changements de points de vue, imagination, absurde, humour...

## Romans

- ◆ *Dans l'oreille du géant*, Roland NADAUS, nouvelles, L'Atelier du poisson soluble
- ◆ *Le carnet de Théo*, Maria Jalibert, Ed. Points de suspension (carnet de voyage)
- ◆ *Les voyages d'Hyppolite Podilarius*, Maria Jalibert, Ed. Points de suspension
- ◆ *Histoires pressées, Nouvelles histoires pressées, Encore des histoires pressées*, Bernard FRIOT, Milan Poche

## Premiers romans

- ◆ *Le mangeur de mots*, Thierry DEDIEU, Seuil (autisme)
- ◆ *La Terre s'est enrhumée*, Roxane- Marie GALLIER, Sandrine LHOMME, Ed. Auzou
- ◆ *Bêtes pour de vrai*, Hilaire BELLOC Tony ROSS, Albin Michel (aquarelles/dico des animaux)
- ◆ *Le nez*, Olivier DOUZOU, Ed. MeMo (nez bouché/humour/Gogol) (\*)

## Poésie

- ◆ *Couleurs lumières et reflets*, Coll. Des poèmes plein les poches, Actes Sud Junior
- ◆ *Le tireur de langue*, Coll. La poésie, Rue du monde, Anthologie de poèmes insolites, étonnants ou carrément drôles
- ◆ « *N'en faire qu'à sa tête* », Michel BOUCHER, Coll. Les bonheurs d'expression, Actes Sud
- ◆ *Un éléphant peut en cacher un autre*, François DAVID, nb illustrateurs, Sarbacane

## Documentaires

- ◆ *Mot pour mot*, Serge PICHON, Gallimard
- ◆ *J'ai un mot sur la langue*, Florence GREMAUD, Gallimard
- ◆ *Grammaire de l'imagination*, Gianni RODARI, Rue du monde (#)

## Albums

- ◆ *L'extraordinaire tableau de Felix Clousseau*, Jon AGEE, L'école des loisirs
- ◆ *Le petit inventeur*, Cho MI AE, Ed. Tourbillon
- ◆ *Où est donc passé Jules ?*, John BURNINGHAM, Flammarion (Imagination débordante)
- ◆ *Du ski dans la purée*, Latifa MARGIO, Cécile GAMBINI, L'atelier du poisson soluble
- ◆ *La boîte aux lettres de Gustave*, Sandra COSTA, Editions Lirabelle
- ◆ *Haut les mains*, Sandrine LHOMME, Editions Mic-Mac
- ◆ *3 petites culottes*, Sylvie CHAUSSE, L'atelier du Poisson soluble
- ◆ *Mes bêtises préférées*, Agnès de LESTRADE, L'atelier du Poisson soluble
- ◆ *Les fabuleuses poches d'Angélique Brioché*, Quentin BLAKE, Gallimard
- ◆ *Tout change*, Anthony BROWNE, Kaléidoscope
- ◆ *Magasin zinzin, pour fêtes et anniversaires : aux merveilles d'Alys*, Frédéric CLÉMENT
- ◆ *Ré-création*, Charlotte LÉGAUT, Editions du Rouergue
- ◆ *Première année sur la Terre*, Alain SERRES, Rue du monde
- ◆ *La petite bibliothèque imaginaire*, Alain SERRES, Rue du monde (#)
- ◆ *Il était une fois... il était une fin*, Alain SERRES et Daniel MAJA, Rue du monde (#)
- ◆ *Au pied de la lettre*, Jérôme PEIGNOT (#)
- ◆ *Dessine-moi un alphabet*, Georges LEMOINE (#)
- ◆ *Lili plume*, Natali FORTIER, Albin Michel
- ◆ *Mes dimanches, le cahier de vie d'Augustine*, Emmanuelle TEYRAS, Mango
- ◆ *L'alphabet Zinzin*, Zazie SAZONOFF, Mila Editions
- ◆ *Mots de tête*, Zazie SAZONOFF, Editions du Rouergue (langage) (\*)
- ◆ *Sur l'île des Zertes*, Claude PONTI, L'école des loisirs
- ◆ *Le parapluie de Madame Hô*, Agnès DE LESTRADE, Milan
- ◆ *Amis amies*, Tomi UNGERER, L'école des loisirs
- ◆ *Un bateau dans le ciel*, Quentin BLAKE, Rue du monde (une arche de paix pour tous...)
- ◆ *Il était moins une*, Thierry DEDIEU, Seuil (sauvetage)
- ◆ *La fête à neuneu*, Zazie Sazonoff, Ed. du Rouergue (fête foraine) (\*)
- ◆ *Traces de lumière*, Olivia FRYSZOWSKI, Coll. ABC d'art, Mango (abécédaire) (\*)
- ◆ *Un aigle dans le dos*, Christian VOLTZ, Ed. du Rouergue (rumeur)
- ◆ *Toujours rien ?* Christian VOLTZ, Editions Du Rouergue (temps)
- ◆ *Mais où est donc ornicar ?* Gérald STEHR, Coll. Archimède, L'école des loisirs
- ◆ *Le livre des petits pourquoi*, Ghislaine ROMAN et Tom SCHAMP (#)
- ◆ *Le livre des peut-être*, Ghislaine ROMAN et Tom SCHAMP (#)
- ◆ *Le livre des si*, Ghislaine ROMAN et Tom SCHAMP (#)



## *Des ouvrages pratiques*

### Revue, magazines, ouvrages pédagogiques et DVD

- ◆ *Les bases du dessin pas à pas* (livre avec DVD) (#)
- ◆ *Histoire d'arts, répertoire d'œuvres* (fichier avec DVD) (#)
- ◆ *Graphic'arts, répertoire graphique* (#)
- ◆ *Hors-d'œuvre d'arts*, Patrick STRAUB (#)
- ◆ *Histoire d'arts en pratiques*, Patrick STRAUB (#)
- ◆ *Arts visuels et TICE*, Laurence LAVAL et Géraldine GUILLAUMOND (#)
- ◆ *Arts visuels et bestiaire*, Cathy CHAMAGNE (#)
- ◆ *Arts visuels et contes et légendes*, Pascale BERTRAND, Annie BORSOTTI et Béatrice LAURENT (#)
- ◆ *Arts visuels et voyages, civilisations imaginaires*, Yves LE GALL (#)
- ◆ *Arts visuels et jeux d'écriture*, Coco TEXEDRE (#)
- ◆ *L'agenda de l'apprenti écrivain*, Susie MORGENSTERN (ill. Theresa Bronn) (#)
- ◆ *L'agenda de l'apprenti illustrateur*, Claude LAPOINTE et Sylvette GUINDOLET (#)
- ◆ *La pratique de l'exposition*, Nicole MORIN et Michèle GUITTON (#)
- ◆ *Civilisations imaginaires, dossier ARTD'ECOLE 2010 avec DVD* (#)
- ◆ *Atelier peinture et dessin, spécial fleurs*, mai-juin 2010 (#)
- ◆ *Atelier peinture et dessin, spécial animaux*, novembre-décembre 2009 (#)
- ◆ *Dessins et peintures, la nature en beauté*, mai-juin 2012 (#)
- ◆ *Art Kid's*, juillet-août 2004 (#)
- ◆ *Art Kid's*, janvier-février 2004 (#)
- ◆ *Maroc, vidéo aquarelle, démonstration didactique*, Jean-Marc SCOTTI (#)
- ◆ *Une fin de loup, scénario pour une rencontre autour de Ami-ami*, de Stéphanie GIREL et Rascal (#)
- ◆ *Explorateurs de légende, scénario pour une rencontre autour de Les derniers géants*, de François PLACE (#)
- ◆ *La fabrique à histoires*, Bernard FRIOT et Violaine LEROY (#)