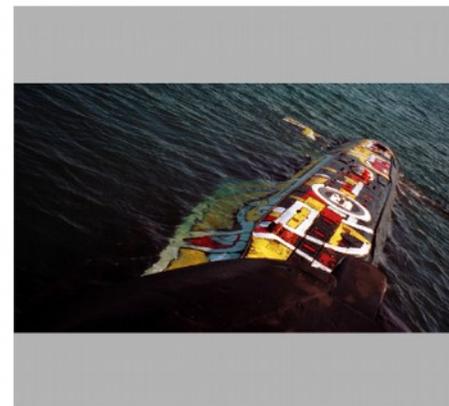
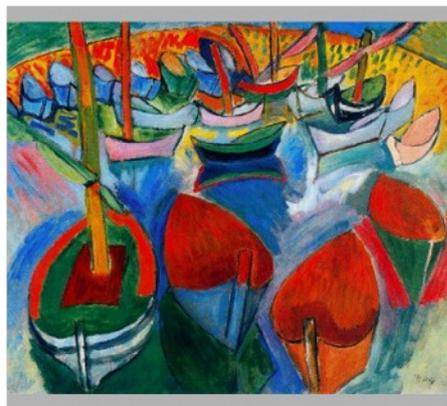
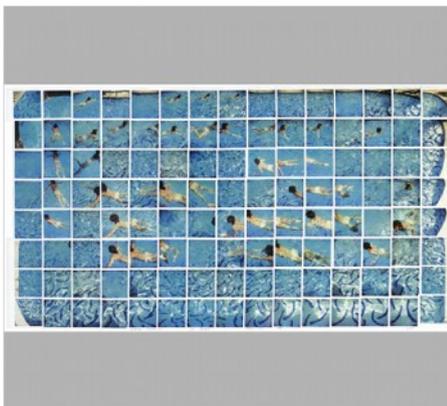
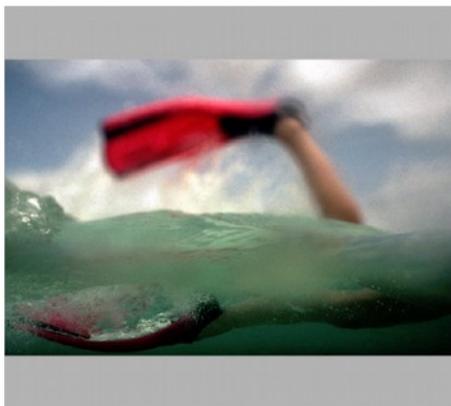


Des œuvres à découvrir sur le thème de la Fête de l'Eau 2020
L'eau qui porte



L'eau t'emporte dans un voyage en images

Tu l'as sans doute déjà remarqué à la piscine, dans la baignoire ou à la mer, l'eau nous porte et nous transporte. Pendant les vacances, la FEW (Fête de l'Eau Wattwiller) te propose de faire un voyage imaginaire et créatif. Il s'inspire d'œuvres d'artistes qui se sont intéressés à tout ce qui flotte. Avant d'embarquer, prends un petit moment pour regarder les œuvres sur la première page, elles pourront te donner des idées. Quand tu verras un * dans le texte, tu peux aller revoir les œuvres.

1

Il était un petit navire

Pour voyager sur l'eau il te faut un moyen de transport. Voici deux modèles de bateaux :

- un bateau à voiles (facile)
- une barque (difficile)

- 1 feuille de papier A4 pour le bateau, carrée pour la barque
- de quoi la décorer (feutres crayons...)

Tu peux choisir de mettre des couleurs* sur le papier avant de le plier, d'un côté seulement ou bien des deux, cela fera une surprise lorsque ton pliage sera terminé. Tu trouveras les schémas de pliage sur la dernière page du document.



2

Paysages liquides

L'eau n'a pas de couleur mais on peut l'utiliser pour faire de la peinture*... sans peinture !

- 1 feuille de papier (épaisse si possible)
- une pochette plastique pour classeur, ou un morceau de plastique plat transparent
- des feutres
- de l'eau
- 1 pinceau

Avec ton pinceau, mouille un peu le papier à certains endroits. Fais des taches de couleurs avec les feutres sur la pochette plastique.

Retourne la pochette plastique et pose-là sur la feuille mouillée. Regarde comment les couleurs se mélangent avec l'eau ou sans l'eau. Répète l'opération plusieurs fois avec des couleurs différentes si tu veux. Ensuite laisse sécher la feuille. Regarde bien le dessin, tu y trouveras peut-être des formes qui te donneront des idées.

Tu peux ensuite redessiner des montagnes, des plantes, des nuages et bien sûr la mer, un lac, une rivière... C'est peut-être le fond de la mer !

3

Objet Flottant Non Identifié

- un lavabo, une baignoire ou une bassine
- de l'eau
- des emballages
- des élastiques, du scotch, de la ficelle

Plutôt que de jeter nos emballages, utilisons leurs qualités pour inventer une île flottante, un radeau ou un autre navire. Avant de te lancer tu peux vérifier si les objets que tu as choisis flottent. Ensuite, essaye de les assembler avec ce que tu as sous la main (élastiques, ficelle, scotch...) pour inventer un Objet Flottant Non Identifié. Attention à ce que ton assemblage ne soit pas trop lourd, il risquerait de couler !

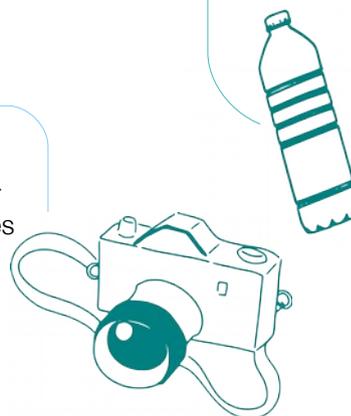
4

Voyage en images

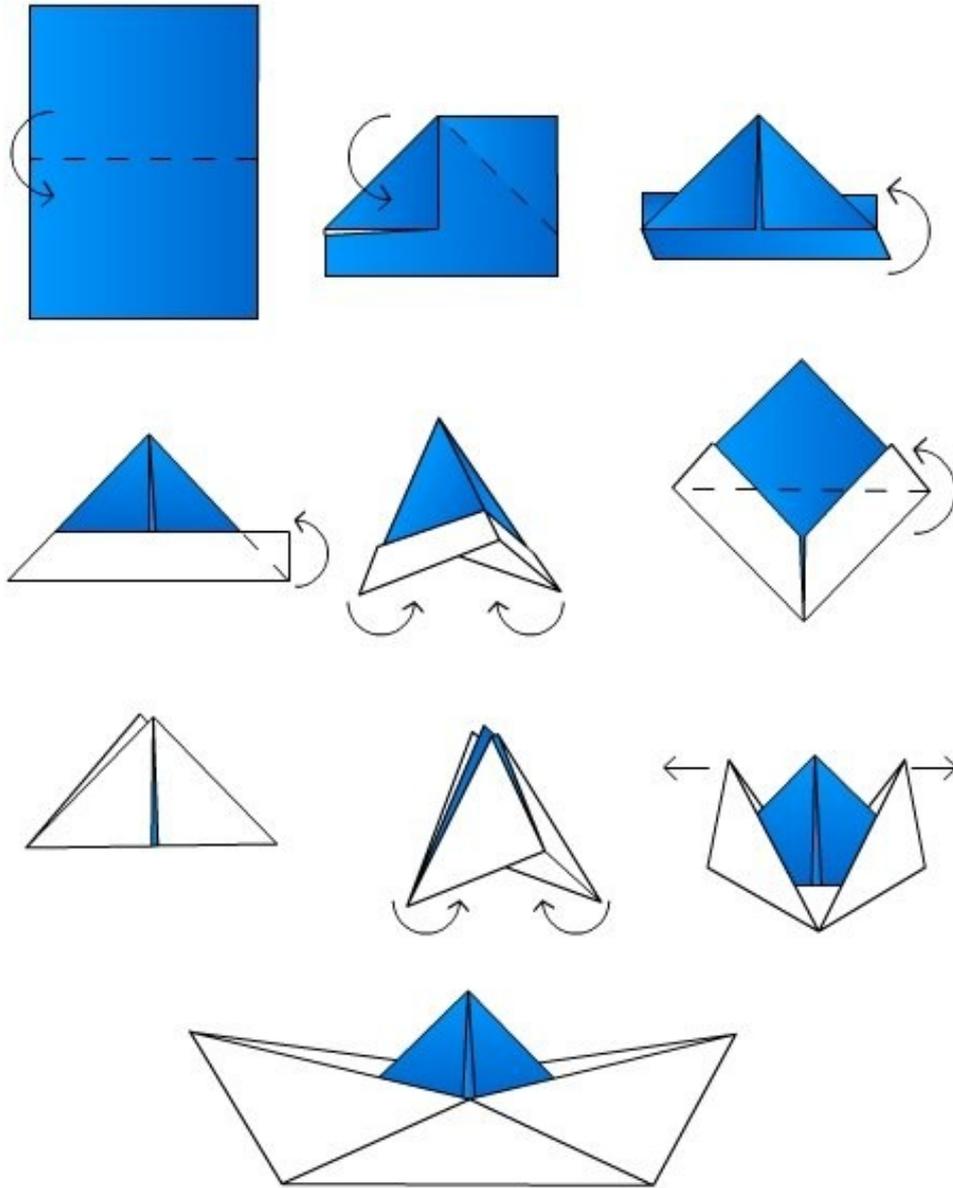
- un appareil pour prendre des photos
- ton bateau
- ton OFNI
- ton paysage liquide

Maintenant tu as tous les éléments pour un voyage en images, il ne te reste plus qu'à voyager. Mets en scène ton bateau avec tes créations pour inventer une aventure chez toi. Fais voyager ton bateau et prends-le en photo dans des endroits différents. Tu peux utiliser ton paysage liquide pour faire un fond derrière ton bateau, ou en dessous. Tu peux aussi utiliser d'autres fonds

comme d'autres dessins, des images dans des livres, des endroits rigolos. Tu peux imaginer que ton bateau rejoigne ton OFNI à un moment du voyage. Tu peux aussi écrire l'histoire si tu veux.



Le bateau à voile



La barque

