

LE LOUP

Loup : du latin *lupus*, de l'ancien français *leu*, *lou* puis *loup* (XI^{ème} siècle).

Mammifère carnassier sauvage de la famille des canidés, qui se distingue du chien par sa taille plus haute et sa denture plus aiguë.

Expressions que l'on pourra illustrer plastiquement :

Jouer au loup	Avoir vu le loup	Dévoré comme un loup
Une faim de loup	Un froid de loup	Enrhumé comme un loup
Hurler avec les loups	Marcher à pas de loup	La faim chasse le loup du bois
Tenir le loup par les oreilles		Être connu comme le loup blanc
L'homme est un loup pour l'homme		Jeune loup, vieux loup (de mer)
Quand on parle du loup on en voit la queue !		Se jeter dans la gueule du loup
Il fait noir comme dans la gueule d'un loup		Qui se fait brebis, le loup le mange !

La louve du Capitole, statue en bronze des XI-XII^{èmes} siècles, emblème de Rome, évoque la légende selon laquelle une louve allaita Romulus et Rémus abandonnés. Les jumeaux ajoutés sous l'animal au XV^{ème} siècle, sont considérés comme les fondateurs de la ville.



Productions d'élèves

Représentations du loup dans l'art



Le petit Chaperon Rouge - Gustave Doré



Loup - Estoppey



Le loup - A. L. Barye

Deux approches opposées du même animal :



Chat dévorant un oiseau - P. Picasso



Chat sur coussin jaune - F. Marc

Pistes de travail en arts plastiques

Le journal

Créer la une d'un journal entièrement consacré au loup (photos, articles liés au loup).

L'univers du loup

Créer un loup en papier bouchonné ou en grillage fin recouvert de bandes plâtrées. L'installer dans une boîte décorée pour planter le décor.

La photo de famille

Partir de la photocopie de la photo de classe. Changer les têtes des enfants par des têtes de loups, toutes différentes. Modifier le fond de la photo (forêt, bois, végétaux...)

La lettre

Le loup d'Allonnes écrit au journal local pour signaler qu'il est revenu dans le quartier. Que dit-il ? Que va t-il faire ? Ecrire sur un grand format en variant la taille et la forme des lettres, changer de couleurs suivant la teneur du message. Ajouter photos, dessins etc...

Les portraits

Faire le portrait de chacune des proies espérées du loup. Au milieu le portrait de l'animal, autour en encadrements successifs, un texte sur la vie de l'animal choisi puis des images de ce qu'il aime, des collages de matières rappelant sa fourrure ou son environnement...

Le loup se déguise

Déguiser une silhouette de loup en carton en Chaperon rouge, en chèvre, en cochon...

Habiller un loup

Découper la silhouette d'un loup dans une plaque de carton. Le vêtir de vieux vêtements transformés (peinture, couture, collage, ajout de matières diverses) ; ne pas oublier la queue (en tissu ou en fausse fourrure enroulée sur un fil de fer). L'accompagner éventuellement des membres de sa famille.

Les panneaux de signalisation

Adapter les panneaux de signalisation routière à l'univers du loup.

Home sweet home

Créer dans une boîte à chaussures la chambre du loup avec ses photos de famille, son papier-peint, son lit, ses lectures etc...

Les recettes de cuisine

Inventer le menu d'un repas de fête chez les loups. L'écrire sur une feuille de 2 m x 1 m, parsemée de petits dessins ou d'images découpées.

Les victimes du loup

Sur une branche peinte, installer les silhouettes des victimes du loup (agneau, chèvre, cochons, chaperon rouge, chevreaux...) avec inscrits dessus des reproches, des insultes faites au loup. Accrocher dans le bas, celle du loup.

La collection

Faire une collection d'images de loup (dessins, photos, revues...) en les présentant légendées sur un même panneau, sous forme de mosaïque.

La gueule du loup

Dessiner une très, très longue tête de loup. Allonger la mâchoire. Exagérer le nombre de dents. Faire dépasser une grande langue pendante, très rouge.

Le loup sous toutes ses coutures

Dessiner des loups de face, de profil, de dos, assis, couchés, debout sur leurs pattes de derrière etc....

La silhouette du loup

Découper dans du carton deux silhouettes de loup, identiques. Les coller l'une sur l'autre (plus de rigidité, moins de distorsion). Peindre chaque face de deux façons totalement opposées.

Le grand méchant loup

Dessiner et peindre un grand loup. Dans son ventre, coller ou dessiner des images de ses victimes dans les histoires (petit Chaperon rouge, chèvre, chevreaux, petits cochons, Pierre etc...). Autour de lui, écrire des mots liés au loup ou dessiner son environnement ou ce qu'il mange en réalité.

Le loup est passé par-là

Raconter une histoire où un loup joue un rôle important uniquement en utilisant des empreintes d'animaux ou de personnages.

La tanière du loup

Modeler en terre, pâte à modeler ou autre, des loups et des louveteaux. Les installer dans une boîte à chaussures peinte et transformée en tanière.

En volume

Fabriquer un loup grandeur nature, en volume. Prévoir un squelette en bois, l'habiller de fin grillage, recouvrir de bandes plâtrées ou de papier encollé. Au moment de peindre le tout, on mélangera à la peinture, des bouts de laine ou de poils de balai pour s'approcher de l'aspect pelage. Un pot de fleur en plastique, fendu en son fond, fera une gueule de loup impressionnante.

En volume (bis)

Promener ce loup grandeur nature dans des endroits inhabituels : dans un magasin, à l'école, au cinéma, au marché, à la piscine, etc... Le prendre en photo et légender.

Histoire des arts

S'inspirer de l'album *John Chatterton, détective privé* d'Yvan Pommaux, pour illustrer le thème du loup à travers les grands courants artistiques : l'antiquité égyptienne, les classiques, l'impressionnisme, Matisse, Picasso, Christo, etc... Reprendre les exemples montrés à la fin de l'album, les réaliser en peinture et en volume.

Programmes Cycle 3 - 2016

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2016 de l'école élémentaire - Cycle 3

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Domaines du socle : 1, 3, 5