


Arthur et le dragon
Elisabeth Duval – Stéphane Sénagas - Kaléidoscope


Passage ou illustration	Notions Thèmes	Proposition pédagogique	Œuvre de référence
Page 16 Page 19	Figurer une pensée Surimpression	Utilisation de codes iconographiques : bulles, phylactère (fil de la pensée), Surimpression des différents plans	 <p style="text-align: center;">Image publicitaire</p>


Représenter ce à quoi rêve Arthur : Arthur semble absent , il a les yeux dans le vague, il quitte le monde réel et entre dans les songes.

L'illustrateur met en œuvre un système de représentation de la pensée:


- des lignes courbes, ascendantes vers les personnages de : Robin des Bois et Guillaume Tell
- des bulles indiquant une image mentale : le dragon
- des attitudes du héros en surimpression : attitudes d'Arthur en train de penser.
- une image de la démarche de la pensée : le carnet de croquis

Utiliser une de ces propositions pour représenter ce à quoi rêve Arthur

Passage ou illustration	Notions Thèmes	Proposition pédagogique	Œuvre de référence
Pages 24- 25	Inventer Dessiner Le carnet de croquis	« <i>Il a un super plan... »</i> Dessiner, faire des croquis, des schémas de mécaniques imaginaires « machines à... »	 <p style="text-align: center;">Léonard de Vinci</p>

	Associer des éléments	Réalisation d'une maquette de machine (Voir la revue « Les Belles Histoires » n° 411, janvier 2007 – La fabuleuse invention de Grand-Bec et Touki)	 Tinguely
--	-----------------------	---	---

Construire une machine avec des éléments de récupération : fil de fer, tube, ressort, ficelle...
On peut la poser sur un socle, la suspendre, la rendre sonore en y ajoutant grelots et pièces métalliques qui s'entrechoquent.

Passage ou illustration	Notions Thèmes	Proposition pédagogique	Œuvre de référence
Pages 8 à 13	Imagination d'une chimère : le dragon		

- Photocopier en agrandissant exagérément un animal qui fait peur : araignée, chauve-souris, pieuvre, lui rajouter des crocs, des dents, des poils, des pattes, des éclairs, des flammes sortant des yeux... Coller un contexte inhabituel représentant un paysage, l'intérieur d'une maison.
- Reconstituer les traces d'un animal inconnu :
Faire des empreintes de pattes gigantesques (en terre, en pâte à sel, à la pâte à modeler, puis faire des moulages en plâtre.
Inventer de fausses griffures, les prélever par frottage.
Présenter des fragments de pelage (laine, coton, sisal...), une écaille de dragon....

Passage ou illustration	Notions Thèmes	Proposition pédagogique	Œuvre de référence
Page 26	L'objet muséal,	Présenter, mettre en valeur, mise en scène	« J'ai connu une vieille dame qui conservait tout et mettait ses trésors dans des boîtes à chaussures. Elle avait notamment accumulé sa vie entière des morceaux de ficelle inutilisables et avait écrit sur le couvercle : Petits bouts de ficelle ne pouvant plus servir à rien. Henri CUECO in Le collectionneur de collections – Seuil 1985

« Arthur... s'applique à mettre sa pièce d'or sous verre... »

Extraire un objet ordinaire de son contexte initial et le présenter comme un trésor, un objet précieux.

Créer un écrin pour la pièce d'or d'Arthur

Encadrement, présentation sur un socle, dans une boîte, disposition sur un drapé...