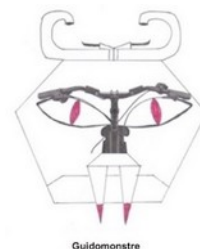




## Éducation artistique et culturelle – Cycle 2 - CP

Bien que le vélo soit associé au sport ou à la détente, de nombreux artistes ont réalisé des œuvres d'art à partir d'éléments de vélo. Cette épreuve propose aux élèves de s'ouvrir à la diversité des pratiques et cultures artistiques en réalisant un dessin détournant une partie d'un vélo à la manière de Picasso la tête de taureau réalisée à partir d'une selle de vélo.



### Sitographie

- <https://www.citycycle.com/20945-le-velo-en-10-oeuvres-d-art/>
- <http://velo-vtt-claude.blogspot.com/2018/11/le-velo-sur-les-affiches-de-cinema.html>
- [https://eduscol.education.fr/education-securite-routiere/IMG/pdf/art\\_et\\_velo.pdf](https://eduscol.education.fr/education-securite-routiere/IMG/pdf/art_et_velo.pdf)

### Prolongement possible

- Visionner le film « l'école des facteurs » de Jacques Tati sur Lumni (Eduthèque)
- Voir d'autres œuvres d'art sur le vélo
- Réaliser une œuvre en arts visuels à la manière de Arman (accumulation de partie de vélo)

### Consigne



- À partir des photos des parties de vélo proposées ci-dessus (ou d'autres), détourner l'objet (selle/guidon/sonnette/cadre...) pour lui donner une fonction très éloignée de sa fonction initiale.
- Prendre en photo le dessin réalisé et lui associer un titre.
- Réaliser une composition de quelques dessins choisis (5 à 10) (Book Creator /diaporama)
- Envoyer le document réalisé par courriel à Hélène Sablé-Fine (helene.fine@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « Réponse à l'épreuve art et culture CP classe XXX » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

### Barème : 10 points

- 6 points pour les dessins (respect de la consigne/ originalité...)
- 2 points pour les titres
- 2 points pour le montage



## Éducation artistique et culturelle – Cycle 2 - CP

### Compétences numériques du CRCN

- **Domaine 1 (information et données)**
  - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver (C1.2)
- **Domaine 2 (communication et collaboration)**
  - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (C2.1)
- **Domaine 3 (création de contenu)**
  - Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte (C3.1)
  - Produire ou numériser une image ou un son (C3.2)
  - Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion (C3.3)
- **Domaine 5 (environnement numérique)**
  - Se connecter à un environnement numérique (C5.2)