

PROPOSITION D'UNE SÉQUENCE SUR LE THÈME DE LA MER

« MYTHES ET LÉGENDES » CYCLE 3

Compétences des programmes cycle 3 :

Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Participer à des échanges dans des situations diverses.

Lire

- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.

-

Géographie :

- Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
- Nommer, localiser et caractériser des espaces.
- Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
 - Poser des questions, se poser des questions.
 - Formuler des hypothèses.
 - Vérifier.
 - Justifier.
- S'informer dans le monde numérique
- Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.

Histoire des arts

Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté.

- Émettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, pour situer celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur.
- Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre, étayés à l'aide d'une première analyse.

Arts plastiques :

Exterminer, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- 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.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
- 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.

SÉANCE 1 :

Pilier du PEAC

RENCONTRER



CONNAITRE



Objectifs :

S'interroger sur les représentations observées sur une ancienne carte de la Manche. En comprendre les raisons.

Se questionner sur l'homme représenté sur la carte



Déroulement :

- Afficher une ancienne carte de la Normandie réalisée en 1640 par Christophe Nicolas Tassin et une carte actuelle
- Recueillir les remarques des élèves
- Interroger les élèves sur les points suivants
 - La représentation, le découpage des côtes
 - Les dessins sur la carte et notamment la présence d'un personnage sur la carte ancienne

Est-ce que le découpage des côtes a changé depuis 1650 ? Quelles explications avez-vous ?

Ce n'est pas le paysage qui a évolué mais bien les techniques de cartographie. En 1650 il n'y avait pas tous les outils dont on dispose aujourd'hui.

Présence d'un homme étrange.



Il est représenté avec son trident sur un char/ bateau dont la voile est un coquillage. Il a une grande barbe blanche.
De qui s'agit-il ?

SÉANCE 2

RENCONTRER



Objectifs :

- Comprendre qui est le personnage sur la carte
- Trouver des similitudes et des différences sur plusieurs œuvres de différentes époques.

Déroulement :

Regarder d'autres tableaux et représentations de ce personnage.
Pourquoi est-il représenté sur la carte ?

Quelle est la nature de l'œuvre (sculpture, mosaïque, poterie)
Quels sont les points communs dans toutes ces œuvres, les différences.

CONNAITRE



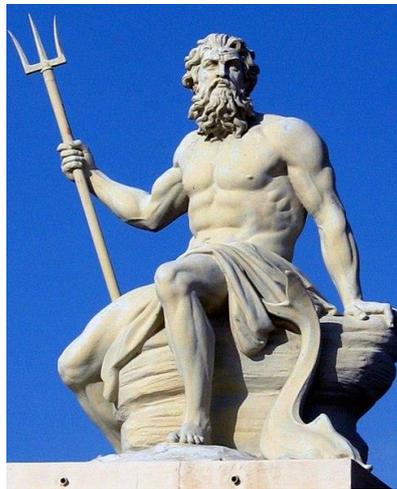
Walter Crane. Les chevaux de Neptune 1892



Fontaine de Neptune à Madrid Juan Pascual de Mena 1780



Le char de Poséidon
Mosaïque exposée au
musée de Sousse



Poséidon Sculpture à
Copenhague



Poséidon chevauchant un hippocampe. Coupe à figures noirs, argile cuite -600 Ans Av JC

Il est toujours représenté avec sa grande barbe, son trident, sur ou sous l'eau. Il a parfois une couronne, c'est un roi ? De quel royaume ?
Chevaux de mer : animaux étranges → pas de pattes arrière

Un dauphin à côté de lui, le visage sévère → les émotions que cela évoque aux élèves : la colère

Recherche documentaire possible pour trouver des informations ou proposer des extraits de textes aux élèves.

<https://fr.wikidia.org/wiki/Pos%C3%A9idon>

Ce que l'on doit retenir : Le dieu des eaux douces et salées s'appelle Poséidon. Il règne sur les fleuves, les mers et les océans. Lorsqu'il sort de son splendide palais sous-marin, il a bien fière allure ! Son char est tiré par d'étranges créatures, et il ne se promène jamais sans son magnifique trident. Mais le maître des Eaux est un dieu colérique, capable de calmer mais aussi déclencher les pires tempêtes avec son trident.

Qu'apprend-on sur ce personnage ? Comment s'appelle-t-il ? A quoi lui sert son trident

Réaliser une trace écrite.

SÉANCE 3

Objectifs :

Découvrir une autre carte ancienne.

Comprendre l'origine des représentations.

Déroulement :

Regarder d'autres vieilles cartes marines.

Ex : cartes Scandinavie

La Carte Marina qui représente la Scandinavie, créée par le dernier Archevêque de Suède, Olaus Magnus entre 1527 et 1539 (avant que le pays ne devienne protestant). La première version de cette carte a été imprimée à Venise en 1539.

Pilier du PEAC

RENCONTRER



CONNAITRE



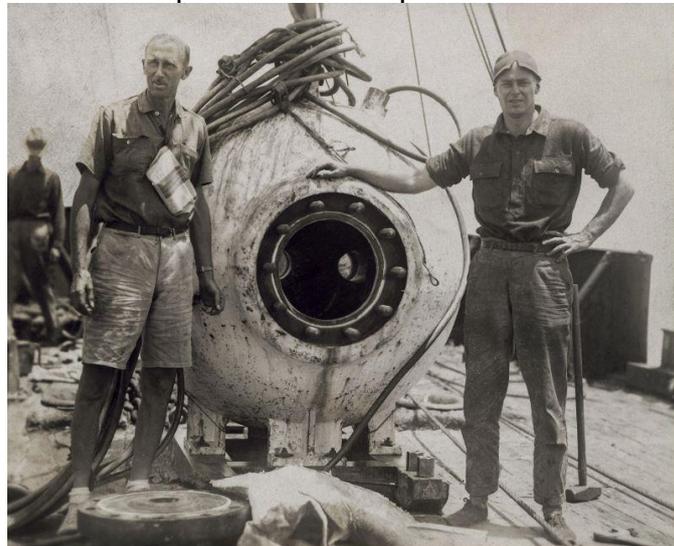
Zoom sur certaines représentations.



Des animaux étranges, monstres marins attaquent des bateaux.

Pourquoi représentait-on des monstres marins sur les cartes ?

Pour aider à la réflexion présenter cette photo datée de 1930



Quel est cet engin, a quoi peut-il servir ?

C'est la première bathysphère. Elle permet d'aller sous l'eau et ainsi d'explorer les fonds marins.

Avant cela, on connaît peu de choses des fonds marins. C'est un endroit mystérieux, qui effraie donc un endroit dangereux.

On attribue souvent les naufrages à des créatures marines.

Des animaux entrevus, ou échoués sur les plages en décomposition et donc déformés alimentent les légendes.

Connaissances : La Renaissance est une période de grande activité cartographique liée aux progrès de la navigation et aux découvertes de nouvelles terres. Posséder des cartes à jour dans un monde à la géographie en perpétuelle expansion était un enjeu majeur.

Si les cartes deviennent de plus en plus complètes et précises pour le tracé des côtes, les mers et les océans constituent en revanche un grand vide et ce qu'ils contiennent, un mystère.

Si petit à petit, les monstres désertent les continents, les océans deviennent leur refuge. Le « merveilleux » à cette époque ne correspond pas forcément à de la fiction. Il s'agit de phénomènes rares, exotiques mais bien réels pour les contemporains. Une baleine entraperçue, la silhouette d'une raie ou d'un requin marteau observée entre deux vagues justifient toutes les interprétations pour compléter le tableau. Les monstres sont soit considérés comme des émanations diaboliques, soit comme la preuve de la toute puissance créatrice de Dieu. Cette identité ambivalente n'est pas pour rien dans la fascination qu'ils exercent.

Gare au marin qui tombe à la mer ! Il se retrouve à la merci de monstres qui l'entraînent dans les eaux profondes, si loin des Cieux et du Paradis.

Plus la Renaissance avance, et plus la rationalité commence à prendre le dessus. Par exemple, en 1551, le naturaliste français Pierre Belon déplore « qu'on ait grandement abusé en peignant les poissons sur les cartes, et que l'ignorance des hommes soient cause que plusieurs monstres de mer aient été faussement portraits sans jugement ».

Dans l'Antiquité, tout ce que l'homme ne peut pas atteindre (le ciel, le fond des mers...) est le domaine des dieux et des héros. Ainsi, l'un des douze travaux d'Hercule fut de tuer l'Hydre de Lerne, serpent d'eau à corps de chien possédant plusieurs têtes.

Poséidon, le dieu grec des mers et des océans (Neptune chez les romains), apparaît dans de nombreux récits dont "L'Odyssée" d'Homère où il poursuit Ulysse de sa vengeance, car le héros a tué son fils, le cyclope Polyphème.

A la Renaissance, l'homme sait peu de chose du monde marin. Sur les cartes marines ou portulans, les cartographes font apparaître des monstres marins pour orner les espaces vides, mais aussi parce que l'on croyait encore en leur existence et qu'ils apparaissaient comme des démonstrations divines.

Traversant les siècles, les monstres marins réapparaissent au 17ème et 18ème siècle, se déclinant en figures de proue ou en éléments de décoration. Au 19ème siècle, des écrivains comme Victor Hugo ou Jules Verne les font revivre : pieuvre géante dans "Les Travailleurs de la mer" (1866) ou poulpe gigantesque dans "Vingt Mille Lieues sous les mers" (1870).

SÉANCE 4

Objectifs :

- Regarder des monstres marins et comprendre les procédés utilisés pour les rendre monstrueux et dangereux.
- Retrouver des similitudes avec des animaux marins aujourd'hui connus.
- Composer et inventer des animaux fantastiques.

Déroulement :

Regarder de plus près ces créatures étranges : comment sont-elles faites ? Qu'est-ce qui les rend dangereuses ?

SÉANCE 4

RENCONTRER



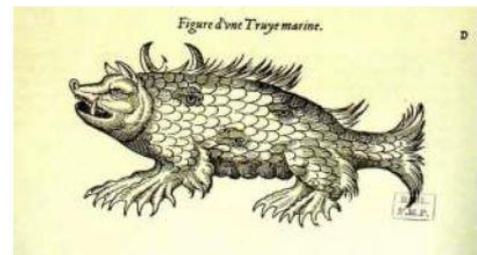
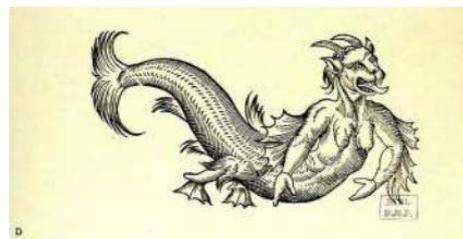
CONNAITRE



PRATIQUER



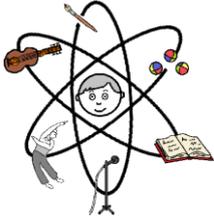
Leur taille : le homard a la taille d'un homme.
Des dents, des cornes



Diable des mers et truie marine par Ambroise Paré 1585

On peut voir des ressemblances avec des animaux terrestres mais rendus monstrueux. Pinces à la place des mains, des cornes des pattes crochues entre les mains et les nageoires.





Triton et sirène Ambroise paré



Le vtélif 1575 baleine requin ailé à dent de scie

Le moine cordelier français André Thevet (vers 1504-1592) publie en 1575 un récit de ses propres voyages (il a sillonné la Méditerranée jusqu'en Palestine et l'Atlantique jusqu'au Brésil) mais aussi des témoignages récoltés d'autres voyageurs, sans en avoir forcément vérifié la fiabilité.

On peut y voir la corne du narval ??

A toi de créer un monstre marin imaginaire.

Choisir un animal terrestre et le transformer en animal marin monstrueux.

Prélever dans des images, des magazines, des photocopies d'animaux terrestres et marins, des antennes, des nageoires, des pinces, des yeux, des queues, des pattes...