

Une ombre de légende

CM1



Ce projet consiste à créer une légende originale qui prendra vie grâce à un jeu de projections d'ombres. À travers des silhouettes découpées à partir de matériaux de récupération et des effets de lumière, les enfants seront invités à créer une histoire captivante où les ombres deviennent les personnages et les décors. Cette approche artistique et immersive stimule l'imaginaire, encourage l'écoute et offre une nouvelle manière de raconter des histoires, mêlant créativité, poésie et émerveillement.

Objectifs

- Développer l'approche de la réutilisation et le récup
- Stimuler l'imagination et la créativité des élèves
- Les faire participer à une œuvre collective pour qu'il comprenne l'importance de la multiplicité petits gestes sur un résultat final.

Déroulement du projet

➤ Réunion de présentation

Cette entrevue, prévue à partir du mois de novembre, entre l'artiste et les enseignants aura pour but de définir les dates, les créneaux horaires, le matériel et l'espace nécessaire pour les interventions.

➤ Séance de sensibilisation

Cette intervention, d'1h30 en classe, sera prise en charge par un agent du Sigidurs et permettra de préparer les élèves aux thématiques abordées avec l'artiste. Les sujets développés durant cette intervention seront les suivants : la pollution des déchets dans la nature, les différentes matières, la réduction et le tri des déchets.

➤ Atelier de création

Cette étape, est le cœur du projet et sera animée par notre artiste plasticienne Agathe Bezault. La séance durera 1h et sera composée d'une partie narrative et d'une partie créative. Les enfants, à la fois spectateurs et acteurs, seront invités à décorer une maquette représentant un animal de la mer.

➤ Exposition finale

L'œuvre pourra être exposée dans un endroit dégagé de l'école afin de rendre compte du travail effectué par la classe.

Modalités de participation

Avant de vous inscrire, nous vous invitons à consulter votre chef d'établissement, ainsi que les services techniques de la commune, afin d'être assuré de la possibilité d'exposer l'œuvre réalisée, au sein de l'établissement ou ailleurs.

- Le Sigidurs finance l'entièreté du projet pédagogique.
- Le Sigidurs assure le pilotage et le bon déroulement du projet.
- Chaque école devra veiller à inscrire, au minimum, 3 classes (de CP ou de CE1) de son établissement.
- Les classes sélectionnées pourront, si elles le souhaitent, organiser une collecte de matériaux de récupération en tout genre, comme des vieux jouets, des emballages etc...

Valorisation du projet

Les élèves seront invités à rédiger un courrier décrivant le projet, à l'intention du maire, ainsi qu'au service communication de la commune. La classe invitera ces derniers à participer aux ateliers, ainsi qu'à l'exposition finale.

Un article devra être rédigé par les enfants, en fin de projet, afin de mettre en lumière le travail réalisé, et pour relayer l'information dans les différents supports de communication de la commune. Cet article pourra également être relayé sur les réseaux du Sigidurs.

Le Sigidurs se réserve le droit d'utiliser des photographies et des vidéos des créations.

Le Sigidurs se réserve le droit d'emprunter les créations pour les mettre en lumière, lors d'évènements.

Calendrier du projet

	2026				2027		
	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.	Janv.	Fév.	Mars
Inscription au projet							
Sélection des classes							
Réunion de présentation							
Sensibilisation de la classe							
Ateliers de création							
Valorisation du projet							

Ce calendrier est donné à titre indicatif et est susceptible d'être modifié, afin de prendre en compte les contraintes des différents acteurs impliqués dans le projet.