



Mes PREMIERS ATELIERS D'ART



Guide du maître général



Laurence Schmitter



Sommaire

Préambule.....	4
1. Présentation du concept.....	5
2. Démarche de travail.....	7
3. Quatre projets thématiques.....	9
4. Outils de la mallette.....	13
5. Rappel des compétences.....	16
6. Tableau de synthèse : compétences/outils utilisés.....	17
Annexes.....	21

2. Démarche de travail

Chaque projet est constitué de plusieurs séquences, divisées en ateliers dont la démarche de travail est la même pour tous. Cette démarche est avant tout basée sur le plaisir : plaisir de découvrir, d'observer, d'explorer, d'oser dire, d'oser faire, de créer, d'inventer... et sur le respect de la personnalité de chaque élève.

En effet, le jeune enfant doit avoir la possibilité de s'exprimer librement, à son rythme, selon ses possibilités du moment, dans un cadre néanmoins structuré et motivant où chacun doit également accepter et respecter le travail des autres.

Pour qu'il y ait plaisir, il faut que l'enfant soit touché, se sente concerné. L'affectivité joue un grand rôle à cet âge-là, c'est pourquoi il est fondamental que chacun des projets mis en place soit introduit par une situation motivante permettant de solliciter l'imaginaire de l'enfant pour lui donner envie de se lancer dans l'activité proposée avec enthousiasme.

Chacun des ateliers proposés est basé sur la démarche de travail suivante :

1. Éveiller la curiosité de l'enfant avec un « élément déclencheur ».

Le mode de pensée du jeune enfant étant axé sur **le magique et l'anthropomorphisme**, il n'est pas encore engagé dans la rigueur logique de l'adulte. C'est pourquoi il est important pour l'enseignant de prendre en compte ce type de fonctionnement afin de **trouver des « éléments déclencheurs »** permettant de solliciter l'imaginaire du jeune élève **pour éveiller sa curiosité** et lui donner envie de se familiariser avec les formes d'expressions artistiques les plus variées. Le jeune enfant a un grand besoin de voir, d'apprendre à observer en s'appuyant sur des références, du vécu... pour enrichir son imaginaire et tisser des liens avec la réalité du monde qui l'entoure.

Cet « élément déclencheur » peut prendre **des formes diverses** : un album de jeunesse, un objet, une sortie, une reproduction d'œuvre...

2. Susciter les interrogations, établir un questionnement guidé par l'enseignant.

Par le biais de la discussion et du dialogue, l'enseignant conduit l'élève à **se poser des questions**, à s'interroger sur ce qui est observé, raconté, montré... afin d'inciter l'élève à **avoir envie d'explorer, d'essayer, de réaliser**, de se lancer avec plaisir dans l'atelier proposé.

3. Mettre en place des ateliers d'expériences et/ou de démarches créatrices.

Pour mettre en œuvre concrètement un atelier, il est nécessaire de travailler systématiquement en petits groupes (à l'enseignant d'en définir le nombre) et d'exposer une consigne claire et précise au jeune enfant. Cette consigne doit permettre **d'engendrer plaisir et confiance** où performance et compétition n'ont pas leur place. Elle ne doit en aucun cas être bloquante mais, au contraire, génératrice de créativité et d'enthousiasme !

Ces ateliers sont au départ, et pour les plus jeunes en particulier, des ateliers de découverte et d'expérience où chacun, à son rythme, découvre le plaisir de faire et de produire des effets divers qui, peu à peu, s'enrichiront au fil des expériences et des contacts avec les productions des autres élèves, ainsi que de l'observation des œuvres et des procédés utilisés par les artistes. Ces ateliers évoluent vers des ateliers plus élaborés, demandant à l'élève **de mettre en place une véritable démarche créatrice, personnalisée et construite**.

4. Observer et échanger sur les productions réalisées.

Le temps consacré à l'observation et l'échange des productions réalisées est fondamental pour permettre à l'élève, non seulement d'enrichir sa propre créativité au regard de celles des autres, mais aussi et surtout pour lui **d'apprendre à prendre le temps d'observer pour exposer son point de vue personnel**, le mettre en mot,

2

verbaliser ses goûts, ses préférences, justifier ses choix... dans l'échange et le respect des autres. Ce type d'échange est aussi l'occasion d'enrichir son capital lexical.

Ce moment peut être réalisé soit en petit groupe de travail, soit en classe entière. L'enseignant alterne et adapte la composition de sa classe en fonction de la complexité du projet.

Il ne faut pas oublier l'étape de la valorisation des productions d'élèves qui pourra prendre différentes formes : installations, expositions, musée de classe...

2

5. Mettre en relation les productions des élèves avec des œuvres d'artistes.

En confrontant leurs productions aux œuvres d'artistes issues du patrimoine ou à celles de jeunes talents, **les élèves donnent du sens à ce qu'ils font et découvrent une autre façon d'appréhender les œuvres d'art**, en y trouvant un intérêt direct et concret grâce à la mise en relation avec leur propre réalisation.

Établir ce lien permet également d'enrichir la connaissance de l'enfant, de développer ses capacités de concentration, d'observation, de le familiariser avec des formes d'expressions artistiques les plus variées.

Le rôle de l'enseignant est fondamental dans cette étape, car elle demande une préparation en amont cohérente avec l'atelier mis en place. De plus, la confrontation avec les œuvres d'artistes nécessite que l'enseignant, d'une part, aide l'enfant à s'exprimer avec un vocabulaire approprié et, d'autre part, apporte des informations adaptées au niveau des élèves, sur l'artiste, son parcours, son rôle dans l'histoire de l'art... pour permettre à l'enfant de mieux comprendre et mémoriser ce qu'il observe. Ce peut être aussi l'occasion de réinvestir les

acquis précédents dans un nouvel atelier pour parvenir à une production créatrice personnelle plus aboutie.

Ce temps de confrontation s'organise soit en groupe, soit en classe entière, libre à l'enseignant d'en juger...

6. Évaluer les connaissances acquises.

L'évaluation en arts visuels à la maternelle est loin d'être évidente... Toutefois l'enseignant peut tout d'abord constater si, pour chaque élève, la consigne de départ a été ou non respectée. Pour ce qui est d'évaluer la démarche créatrice de l'élève, il n'est pas aisé de définir des critères précis, valables pour tous les projets. Néanmoins, des critères tels que l'originalité, l'investissement de l'élève dans le travail, sa persévérance, l'implication personnelle, les choix plastiques effectués... peuvent aider à le cerner.

L'enseignant doit aussi prendre le temps de constater s'il a atteint les objectifs qu'il s'était fixés au départ de la séquence.

Concernant la durée de chacune des étapes de cette démarche, il est extrêmement difficile de donner des indications de temps précises. En effet, le temps consacré à chacune d'elle varie en fonction de son contenu. La première étape, par exemple, qui consiste à éveiller la curiosité du jeune enfant avec un élément déclencheur, peut être relativement longue s'il s'agit par exemple d'une sortie dans un parc... ou très courte s'il s'agit de la présentation d'un simple objet. Il en est de même avec la phase de réalisation, qui peut être plus ou moins longue, en fonction du projet proposé.

L'enseignant devra donc adapter, en fonction de la séquence choisie, le temps imparti à ce travail.

3. Quatre projets thématiques

Pour répondre aux nouveaux programmes 2008 de l'école maternelle (cf. chapitre 5), dont l'objectif principal est de proposer une première sensibilisation artistique, le contenu pédagogique de cette mallette a été décliné à partir de quatre grands projets, source de réflexion et de production, autour desquels s'articule l'ensemble des outils de la mallette.

Les quatre projets choisis abordent des thématiques proches de l'univers du jeune écolier de maternelle.

Projet 1 : À la rencontre des couleurs.

La découverte des couleurs est une étape indispensable dans la construction du jeune enfant. C'est pourquoi ce projet se propose, à partir d'un album introductif **Au pays des couleurs**, de lui donner envie de découvrir la couleur, de le sensibiliser à la richesse et aux nuances des couleurs qui l'entourent.

Ce projet le conduira à les identifier, les trier, les créer, les mélanger, pour apprendre à les utiliser sous leurs diverses formes : peintures, craies, feutres, papiers colorés... à faire des expériences et des découvertes personnelles ou collectives enrichies par la confrontation à de nombreuses œuvres de notre patrimoine.

Ce projet est organisé autour de deux grandes séquences :

■ Séquence 1 : Au pays des lutins couleurs, un album pour découvrir et explorer les couleurs.

L'objectif de cette séquence est d'éveiller la curiosité de l'enfant vis-à-vis de la couleur, d'aiguiser son regard et son sens de l'observation. Il s'agit de lui donner les moyens de connaître, créer, mélanger, transformer, associer les couleurs, d'explorer le potentiel des différents outils générateurs de couleurs lors d'expériences de découvertes.

Cette approche le conduit, dans un deuxième temps, à réinvestir ses acquis dans une véritable démarche créatrice, laissant libre cours à son imagination pour organiser ou animer une surface, figurer...

■ Séquence 2 : Des couleurs, des contrastes pour créer et transformer des images, des photographies.

Cette séquence va amener l'enfant à utiliser les couleurs pour modifier, transformer une image, une photographie, afin de réaliser une production plastique donnant à l'image sa puissance propre et son expressivité. L'élève va également comprendre le rôle prépondérant de la couleur et des contrastes générés par les couleurs elles-mêmes, mais aussi par le noir et le blanc dans l'image, en établissant notamment des liens entre ses productions et diverses œuvres d'artistes.

Projet 2 : Les formes géométriques, une source d'expression riche et variée.

De la Préhistoire à nos jours, l'homme a su trouver dans les formes géométriques une source de création et d'exploitation inépuisable. Suivant les époques et les pays, l'esthétisme des formes géométriques a été largement valorisé, que ce soit aux travers des mosaïques, des vitraux, des peintures... jusqu'aux installations contemporaines. Des écoles de pensée et de pratique en ont même émergé telles que le cubisme, le suprématisme...

Les formes géométriques sont pour le jeune enfant des outils indispensables dans son univers d'écolier. Il semble ainsi enrichissant d'établir des ponts entre des domaines d'apprentissage tels que les mathématiques et les arts plastiques même si, de prime abord, ces deux domaines semblent opposés. Faut-il toutefois rappeler que depuis très longtemps de célèbres artistes tels que Léonard de Vinci, Mondrian, Vasarely... ont utilisé les mathématiques dans la pratique de leur art ?

Par ailleurs, les formes géométriques font partie intégrante de la nature et l'homme a eu envie de les représenter, les reproduire en s'inspirant du monde vivant qui l'entoure.

La découverte et l'exploitation plastique des formes géométriques vont donc conduire le jeune enfant à

observer avec attention aussi bien les objets du quotidien que la nature. La multiplicité des formes découvertes va éveiller sa curiosité et enrichir son inspiration pour le conduire à la création de compositions plastiques en deux ou trois dimensions autour de projets tels que la superposition et la juxtaposition des formes, l'accumulation d'une même forme, la sculpture en volume... organisés autour de trois grandes séquences :

■ **Séquence 1 : Découvrir et exploiter des formes géométriques pour réaliser des compositions plastiques.**

L'objectif de cette séquence est d'amener l'élève à identifier quelques formes géométriques simples : rond, carré, triangle, rectangle, pour les repérer dans les objets de son quotidien afin d'en combiner les couleurs, les formes, les matières et réaliser des compositions plastiques en deux ou trois dimensions.

■ **Séquence 2 : Créer, avec une intention personnelle, en superposant, juxtaposant, accumulant... des formes géométriques.**

Cette séquence va permettre à l'élève de percevoir la richesse et la diversité du langage plastique des formes géométriques en découvrant comment la superposition, la juxtaposition, l'accumulation... de ces formes offrent des moyens d'expression et de création insoupçonnés pour lui-même, mais aussi pour bon nombre d'artistes.

■ **Séquence 3 : Assembler des formes géométriques fixes ou mobiles dans l'espace.**

L'objectif de cette séquence est de faire découvrir aux élèves comment réaliser des sculptures géométriques en trois dimensions, fixes ou mobiles, dans l'espace, en assemblant des objets ou éléments de récupération divers, tout en adaptant leurs gestes aux contraintes matérielles. Ceci leur permettra également de découvrir comment jouer avec l'espace et le mouvement en laissant libre cours à leur imagination et leur créativité.

Projet 3 : L'arbre dans la nature, du réel à l'imaginaire.

L'observation de la nature au fil des saisons fait partie intégrante du travail effectué dans le domaine de la découverte du monde en maternelle. Comme le soulignent les nouveaux programmes, il est important d'en-

tenir de nombreux liens avec d'autres domaines d'apprentissage, c'est pourquoi l'observation de la transformation des arbres au fil du temps peut être une source d'inspiration et de création extrêmement riche et concrète pour le jeune enfant. Lors de sorties scolaires dans le parc voisin ou simplement dans la cour de l'école, l'arbre, les feuilles, les branches, les racines suscitent autrement l'émerveillement du jeune enfant. Ils peuvent aussi devenir source d'inspiration et de création plastique. De nombreux artistes ont d'ailleurs beaucoup observé la nature, et l'arbre en particulier, pour réaliser des œuvres riches et variées : peintures, sculptures, installations... qu'il est important que les élèves découvrent.

Il paraît donc opportun de tirer partie de cette source d'inspiration qu'est l'arbre, pour conduire l'enfant à développer sa créativité et aller au-delà des stéréotypes, pour faire de ce sujet un axe de réflexion et de création fondamental à la maternelle.

L'observation des couleurs, des matières, des formes, des feuilles, des branches, des racines... va nourrir l'imaginaire de l'enfant et l'amener à développer sa créativité autour de trois grandes séquences :

■ **Séquence 1 : L'arbre, un élément du paysage, source d'observation et de création.**

L'objectif de cette séquence est d'apprendre aux élèves à observer la nature qui les entoure, d'aiguiser leurs regards pour exploiter plastiquement les formes, les matières, les couleurs et apprendre, au travers d'expériences gestuelles diverses, comment garder une trace artistique de ces observations.

■ **Séquence 2 : Au pays des arbres imaginaires, loin des stéréotypes.**

Cette séquence sera l'occasion pour les élèves de sortir des stéréotypes de l'arbre pour laisser libre cours à leur imaginaire et leur créativité, en personnalisant leur arbre, en réalisant l'arbre de leur rêve à plat, en volume...

■ **Séquence 3 : L'art hors des murs de la classe, dans et avec la nature.**

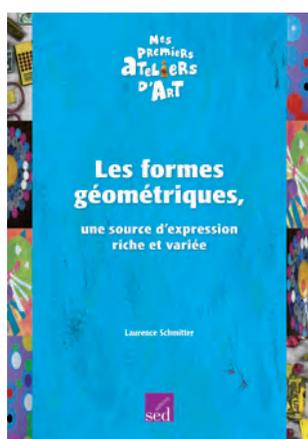
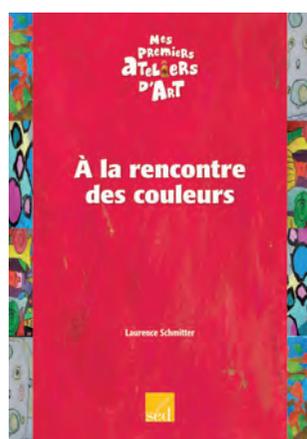
L'objectif de cette séquence est de faire comprendre à l'élève que l'on peut « percevoir, imaginer, sentir, créer » en dehors des murs de la classe, en exploitant ce que la nature nous offre, pour réaliser des œuvres éphémères selon le principe du Land Art, et découvrir l'importance et le rôle fondamental de la photographie dans l'art.

4. Outils de la mallette

La mallette **Mes premiers ateliers d'art** est composée des outils et supports suivants.

– 4 guides thématiques.

Ils présentent chacun la démarche de travail et les séquences proposées pour les quatre projets indépendants et complémentaires.



– 16 posters de reproductions d'œuvres du patrimoine à observer : 60 x 44 cm.



Ces posters représentent des reproductions d'œuvres d'art de nature et de genre divers : peintures, sculptures, photographies, installations.

La dimension de ces supports permet aux élèves d'observer et d'aiguiser leur regard confortablement, sans gêne. De plus, leur qualité permet également à l'élève de toucher, montrer un détail : cette approche est importante à la maternelle car la mémoire du jeune enfant passe non seulement par la vue mais aussi par le toucher.

Pour faciliter la présentation et l'observation de chacune de ces œuvres, un guide est proposé **en annexe 1**.

– 20 cartes à thèmes, à manipuler : format A5.

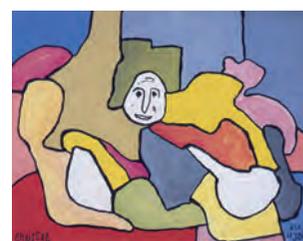


Ces reproductions d'œuvres illustrent deux thématiques particulières : l'arbre et le portrait.

Ces cartes permettent à l'enfant et à l'enseignant de disposer et de découvrir un large éventail d'œuvres de nature et de genre divers autour d'une même thématique.

Leur dimension permet de les manipuler aisément, les prendre dans les mains, les regarder en petits groupes ou individuellement en libre-service...

– Le chevalet des œuvres : 32 pages.



4

Ce chevalet présente 31 reproductions d'œuvres du patrimoine ou de jeunes talents. Le choix des œuvres présentées est directement lié au **Chevalet des expériences plastiques**. En effet, il est nécessaire de faire un lien entre les expériences plastiques proposées dans **Le chevalet des expériences plastiques** et des œuvres d'art permettant de montrer à l'enfant que ces procédés ont été et sont toujours, pour la plupart, utilisés par de nombreux artistes pour s'exprimer, dire, montrer... Certains sont couramment utilisés, d'autres sont plus spécifiques à quelques-uns, leurs variétés et leurs richesses sont immenses et illimitées.

Sa présentation sous forme de chevalet permet une observation en groupe aisée et conviviale. Elle permet également de le positionner côte à côte avec **Le chevalet des expériences plastiques** afin d'établir visuellement un lien concret entre une expérience plastique présentée et une œuvre réalisée avec ce procédé.

– **Le chevalet des expériences plastiques : un ouvrage à manipuler et à observer : 64 pages.**



Cet ouvrage a pour objectif de permettre au jeune élève de maternelle de découvrir et d'explorer des pistes de travail simples et concrètes lui permettant de s'exprimer et d'enrichir son répertoire plastique. Il s'agit d'activités dont la portée artistique en tant que telle est limitée, mais permettant avant tout à l'élève de découvrir et comprendre une technique, un outil, un support, un procédé... La véritable pratique plastique commence lorsque ces exercices, nourris de culture artistique, font partie intégrante d'une véritable démarche créatrice (comme proposé dans les quatre projets de la valise).

Le choix des propositions sélectionnés (non exhaustives !) est basé sur l'intérêt qu'il peut apporter à l'élève pour l'aider à développer sa créativité, lui donner envie de faire des expériences, enrichir ses connaissances, mais aussi et surtout pour l'aider à mieux observer et comprendre les œuvres de notre patrimoine artistique national ou régional.

50 fiches abordent ainsi les six domaines suivants :

- La peinture, l'encre,
- Les pastels, le fusain, les feutres, les crayons,
- Les différents papiers,
- Les matériaux à graver, assembler, sculpter,
- Les autres matériaux,
- Les éléments naturels, les objets usuels.

Ce chevalet n'est en aucun cas un « livre de recettes » à lire et à appliquer page après page ! Le texte décrivant chacune des expériences proposées a pour objectif de permettre à l'enseignant d'expliquer à l'élève, de manière claire et précise, comment aborder, explorer et réaliser cette expérience plastique. Le vocabulaire utilisé pour cette présentation est à adapter en fonction de l'âge des enfants. Les illustrations, extraites de travaux d'enfants, permettent de visualiser ce dont on parle et susciter la curiosité du jeune élève pour lui donner envie de se lancer, à son tour, dans des expériences plastiques et des explorations gestuelles diverses et variées.

– **4 jeux de cartes autour d'œuvres d'art.**



16 cartes présentes à la fin du **Chevalet des expériences plastiques** sont à découper, à plastiquer et, le cas échéant, à photocopier pour former 4 jeux qui favoriseront les liens entre productions des élèves et œuvres d'artistes.

Ces jeux développeront les facultés d'observation et de mémorisation des élèves.

– **Un album de jeunesse : Au pays des Lutins couleurs : 16 pages.**



5. Rappel des compétences

La mallette **Mes premiers ateliers d'art** répond aux instructions officielles du nouveau programme de l'école maternelle de 2008 : **Percevoir, sentir, imaginer, créer** :

« L'école maternelle propose une première sensibilisation artistique. Les activités visuelles et tactiles **accroissent les possibilités sensorielles** de l'enfant. Elles sollicitent **son imagination et enrichissent ses connaissances et ses capacités d'expression** ; elles contribuent à développer ses facultés d'attention et de concentration.

Elles sont l'occasion de **familiariser** les enfants, par l'écoute et l'observation, **avec les formes d'expression artistique les plus variées** ; ils éprouvent des émotions et acquièrent des premiers repères dans l'univers de la création.

Ces activités entretiennent de nombreux liens avec les autres domaines d'apprentissage : elles **nourrissent la curiosité dans la découverte du monde**.

Ces activités permettent à l'enfant d'exercer sa motricité ; elles l'encouragent à **exprimer des réactions, des goûts et des choix** dans l'échange avec les autres.

Le dessin et les compositions plastiques (fabrication d'objets) sont les moyens d'expression privilégiés.

Les enfants **expérimentent les divers instruments, supports et procédés du dessin**.

Ils découvrent et utilisent **des images et des objets de natures variées**.

Ils réalisent des objets en deux ou trois dimensions en utilisant peinture, papiers collés, collage en relief, assemblage, modelage...

Dans ce contexte, **l'enseignant aide les enfants à exprimer ce qu'ils perçoivent, à évoquer leurs projets et leurs réalisations** ; il les conduit à utiliser, pour ce faire, **un vocabulaire adapté**.

Il les encourage à **commencer une collection personnelle d'objets** à valeur esthétique et affective. »

À la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de :

- adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels),
- utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation,
- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé,
- observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.

Annexes

■ ANNEXE 1

Observer ou décrire des œuvres du patrimoine ou des reproductions

Première étape : Apprendre à regarder et découvrir une œuvre.

Demander aux élèves de prendre le temps d'observer l'œuvre (ou plus généralement sa reproduction) dans le silence et le plaisir de la découverte.

Les inviter ensuite à l'observer, d'abord dans son ensemble, puis dans un deuxième temps, à faire porter leur regard sur tous les détails de l'œuvre.

Préciser s'il s'agit :

- de l'original : c'est une œuvre créée par l'artiste, en deux ou trois dimensions ;
- d'une reproduction : c'est une image de l'original (photographie) qui implique le plus souvent une perte d'information sur les couleurs, le format, la texture... ;
- d'une copie : c'est une reproduction la plus exacte possible de l'œuvre en utilisant le même support, le même format, la même technique.

Deuxième étape : Verbaliser ce que l'on voit, ce que l'on ressent.

Laisser chaque élève verbaliser, à tour de rôle (en petits groupes), ce qu'il voit spontanément, et qui s'impose à lui comme une évidence.

En effet, la lecture d'une œuvre passe par le discours et l'échange pour formuler, expliciter l'impression première que l'on ressent face à l'œuvre.

Demander ensuite à chacun d'exprimer ce que cela évoque pour lui, s'il a déjà vu cette œuvre, où ? quand ?...

Instaurer un débat, introduire ou réutiliser éventuellement le vocabulaire spécifique à l'œuvre étudiée.

- *Que veut nous dire l'artiste ? Quelle histoire veut-il nous raconter ?*
- *Pouvez-vous identifier ou non : un lieu, une période, une saison, des personnages, des animaux... ?*

Troisième étape : Identifier la nature de l'œuvre.

Chaque artiste à son « vocabulaire », ses couleurs, ses formes, ses effets de matière... Comment a-t-il organisé tous ces éléments ?

- la nature de l'œuvre : *Est-ce une œuvre en deux ou trois dimensions ? une peinture, gravure, photographie, sculpture, installation... ?*
- les procédés utilisés : *encre, pastels, peinture, collages, empreinte...*
- les matériaux et supports : *toiles, tissus, papier, bois, pierre, argile...*
- les couleurs : *les nommer, chercher la ou les couleurs dominantes (s'il y en a une), les tons chauds, froids... est-ce du noir, du blanc ?*
- le cadre, le socle : *existe-t-il ? pourquoi ?*
- autres indications visibles sur l'œuvre : *une signature de l'artiste, un titre, une date...*



Mes PREMIERS ATELIERS D'ART



L'arbre dans la nature,
du réel à l'imaginaire



Laurence Schmitter



éditions
sed





Introduction

L'observation de la nature au fil des saisons fait partie intégrante du travail effectué dans le domaine de la découverte du monde en maternelle. Comme le soulignent les nouveaux programmes, il est important d'entretenir de nombreux liens avec d'autres domaines d'apprentissage, c'est pourquoi l'observation de la transformation des arbres au fil du temps constitue une source d'inspiration et de création extrêmement riche et concrète pour le jeune enfant. Lors de sorties scolaires, dans le parc voisin ou simplement dans la cour de l'école, l'arbre, les feuilles, les branches ou les racines suscitent l'amusement et l'émerveillement du jeune enfant. Ils peuvent ainsi être source d'inspiration et de création plastique. De nombreux artistes ont d'ailleurs beaucoup observé la nature, et l'arbre en particulier, pour réaliser des œuvres riches et variées : peintures, sculptures, installations... qu'il est important que les élèves découvrent.

Il paraît donc opportun de tirer partie de cette source d'inspiration qu'est l'arbre, pour conduire l'enfant à développer sa créativité et aller au-delà des stéréotypes, pour faire de ce sujet un axe de réflexion et de création fondamental à la maternelle.

L'observation des couleurs, des matières, des formes, des feuilles, des branches, des racines... va nourrir l'imaginaire de l'enfant et l'amener à développer sa créativité autour de trois grandes séquences :

Séquence 1 L'arbre, un élément du paysage, source d'observation et de création

Cette séquence permettra d'apprendre aux élèves à observer la nature qui les entoure, à aiguiser leurs regards pour exploiter plastiquement les formes, les matières, les couleurs et à apprendre, au travers d'expériences gestuelles diverses, comment garder une trace artistique de ces observations.

Séquence 2 Au pays des arbres imaginaires, loin des stéréotypes

Cette séquence sera l'occasion pour les élèves de sortir des stéréotypes de l'arbre pour laisser libre cours à leur imaginaire et leur créativité, en personnalisant leur arbre, en réalisant l'arbre de leur rêve à plat, en volume...

Séquence 3 L'art hors des murs de la classe, dans et avec la nature

Cette séquence fera comprendre à l'élève que l'on peut « percevoir, imaginer, sentir, créer » en dehors des murs de la classe en exploitant ce que la nature nous offre, pour réaliser des œuvres éphémères selon le principe du Land Art, et découvrir le rôle fondamental de la photographie dans l'art.



Dans chacune de ces séquences, des références artistiques et des reproductions d'œuvres sont présentées aux élèves pour enrichir leurs connaissances et pour leur montrer la diversité des moyens d'expressions autour d'un même sujet. Le pictogramme 🏰 renvoie au **Chevalet des œuvres**, le pictogramme 🎨 au **Chevalet des expériences plastiques** et le pictogramme 📄 aux posters des différents thèmes (rouge pour les couleurs, bleu pour les formes, vert pour l'arbre et orange pour le visage).

Pour faciliter la **présentation** et l'observation de chacune de ces **œuvres**, une **annexe** est proposée dans **le guide du maître général, p. 21**.

L'approche artistique proposée dans ce projet permet de répondre aux compétences suivantes :

■ **Compétences visées en langage oral :**

- Participer à un échange collectif, exposer son point de vue.
- Exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres.
- Enrichir son capital lexical.
- Expliciter sa démarche de création.

■ **Compétences visées pour percevoir, sentir, imaginer, créer :**

- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.
- Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels).
- Réaliser une composition à plat ou en volume selon un désir exprimé.
- Découvrir et utiliser des images de nature variée.
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.
- Entretenir des liens avec d'autres domaines d'apprentissage tels que la découverte du monde : découvrir l'arbre au fil des saisons.

Séquence 1 : L'arbre, un élément du paysage, source d'observation et de création

Atelier 1 Apprendre à observer un arbre pour affiner son regard et son ressenti.

L'objectif de cet atelier est d'une part, d'apprendre à l'élève à observer un arbre sous différents angles, à adapter son regard, à développer ses perceptions sensorielles, et d'autre part, à découvrir comment constituer des traces plastiques pour communiquer, à terme, avec ceux qui n'ont pas vécu cette sortie.

■ Élément déclencheur : une séance découverte du monde autour du paysage.

Lors d'une sortie dans le parc ou dans la cour, en automne ou au printemps, inviter les élèves à observer le paysage qui s'offre à eux.

Préciser, pour les plus jeunes, qu'il s'agit de regarder les éléments de la nature que l'on voit de l'endroit où l'on est.

Faire identifier et nommer les éléments présents dans ce paysage.

Prendre le temps d'observer globalement, puis en détails. Faire verbaliser par les élèves ce qui est observé : nom, couleurs, formes, tailles, ressenti : beauté, chaleur, parfums...

Attirer l'attention des élèves sur les arbres. Les inciter à affiner leur regard en les guidant :

« Que doit-on faire pour observer un arbre tout entier ? Que faites-vous pour regarder uniquement les branches, puis le tronc, puis les racines... ? »

Amener les élèves à prendre conscience que la position par rapport à l'arbre et le regard que l'on porte sur lui joue un rôle important dans son observation. Il est nécessaire, par exemple, de lever ou de baisser la tête, d'avancer ou de reculer, pour pouvoir observer certaines parties de l'arbre. En fonction de l'endroit où l'on se place, le point de vue change.

■ Première étape dans le parc : Adapter son regard, découvrir la notion de cadrage et de photographie.

Matériel : appareil photo numérique, 1 rouleau en carton de papier hygiénique par élève.

Fournir à chaque élève un « petit viseur » sous la forme d'un rouleau en carton de papier hygiénique lui permettant de découvrir concrètement la notion de cadrage.

Travailler sur la vision fragmentée de l'arbre, sur la notion de détails en s'approchant de l'arbre pour faire « des gros plans », « des zooms » ou, au contraire, en s'éloignant de plus en plus, en regardant vers le haut, vers le bas...

Inciter les élèves à verbaliser ce qu'ils observent.

« Comment pourriez-vous garder une trace de ce que vous observez ? »

Laisser les élèves faire leurs propositions.

Les inviter à prendre en photo les différentes parties d'un arbre (feuillage, branchages, tronc, racines à la base du sol) en mettant en application ce qui a été mis en évidence précédemment, à savoir le choix de la position du cadrage, du regard. Pour les plus jeunes, l'enseignant guidera ou prendra en charge la prise de photos en verbalisant son action.

L'utilisation de l'appareil photo a pour objectif de garder en mémoire les différents cadrages effectués pour pouvoir y retravailler dans un deuxième temps (penser à cadrer en gros plan des branchages qui se croisent, des feuillages, des écorces d'arbres différents, des troncs d'arbres, des racines émergentes, des gros plans de feuilles, de nervures... mais aussi des arbres vus de loin).

■ **Deuxième étape dans le parc : Toucher l'arbre et en garder une trace plastique.**

Matériel : fusain, pastels, crayons de couleur, feuilles de papier blanc format A5, 60 à 90 g.

« **Comment pourriez-vous observer cet arbre si vous ne pouviez plus voir ?** »

Laisser les enfants s'exprimer librement. Tester leurs propositions.

Les inviter à fermer les yeux, puis à toucher l'arbre, le tronc, l'écorce, les branches, les feuilles... Les inciter à prendre le temps d'être à l'écoute de leurs sensations.

Leur demander de décrire leur ressenti. Préciser si besoin le vocabulaire adéquat : doux, rugueux, lisse, piquant... Changer d'arbre pour apprendre « à voir ce que l'on ne voit pas ». Mettre ainsi en évidence l'importance et le rôle du toucher.

« **Comment pourrait-on garder une trace de ce "ressenti" ?** »

Écouter les propositions des élèves, puis les réaliser. Compléter, si besoin, en leur faisant découvrir comment garder une trace par la technique du frottage de crayons de couleur, pastels, fusain... en particulier sur les écorces et les branches d'arbres. (Se reporter si besoin au **Chevalet des expériences plastiques** 25, 28).

Proposer aux élèves de se constituer une collection de traces en utilisant soit les crayons de couleurs, soit les craies, les pastels, le fusain. Pour les plus jeunes, leur suggérer de se mettre par deux, l'un tenant la feuille plaquée sur le tronc de l'arbre, l'autre coloriant en frottant. Inverser les rôles.

Prendre le temps d'observer les traces obtenues et d'échanger sur l'application de ce procédé.

Ces traces seront exploitées dans l'atelier 2.

■ **Troisième étape dans le parc : Relever des traces olfactives et sonores du paysage.**

Matériel : sacs plastique, 1 pot en verre transparent avec couvercle, 1 feuille cartonnée format A5 par élève, 1 appareil photo numérique, 1 magnétophone.

Cette étape se déroule en deux temps :

• **a. Relever des traces olfactives.**

Sensibiliser les enfants à ce qu'ils sentent lorsqu'ils sont dans la nature.

Les inviter à sentir les branches, les troncs, les feuilles mortes, les fleurs, les aiguilles de pins... et donner leurs impressions, leurs sensations.

S'ils le souhaitent, ils peuvent conserver un échantillon des éléments dégageant un parfum (agréable ou désagréable pour eux) dans leur pot en verre transparent. Ceci permettra de réaliser, de retour en classe, une collection de pots à senteurs pour lesquels les élèves pourront inventer un nom en lien avec leur ressenti. Ils l'écriront et l'illustreront, selon leur envie, sur un carton A5.

• **b. Relever des traces sonores.**

Les inviter également à écouter les bruits : du vent dans les branches, des oiseaux, des insectes, des avions, des voitures....

« **Quels sont les bruits qui vous sont agréables ou désagréables ?** »

Laisser les élèves s'exprimer, aider si besoin à la verbalisation.

Chercher comment garder une trace de ces sensations pour les partager avec ceux qui n'ont pas fait cette sortie.

Réaliser, si cela est possible, une petite vidéo de ces scènes, enregistrer les bruits générés (à défaut, prendre une série de photos, puis légendier ultérieurement avec les élèves). À titre d'exemple, on peut travailler en automne sur le vent en créant des tourbillons de feuilles, en soufflant sur les feuilles mortes... Écouter le bruit des pieds qui écrasent les feuilles mortes...

L'objectif visé est, d'une part, de réinvestir ces enregistrements en les intégrant dans la présentation des productions réalisées sur l'arbre et, d'autre part, de mettre en relation ces enregistrements avec l'écoute d'œuvres musicales de Pierre Schaeffer, Olivier Messiaen...

Séquence 2 : Aux pays des arbres imaginaires, loin des stéréotypes

Atelier 1 Dessiner des arbres personnalisés pour s'exprimer.

L'objectif de cet atelier est d'amener l'élève à sortir des stéréotypes de l'arbre pour exprimer ses désirs, ses préférences plastiques à travers la personnalisation d'arbres tout en découvrant de nouvelles formes d'expressions par l'observation et l'étude d'œuvres d'art.

■ Élément déclencheur : le poster de Gustav Klimt.



L'Arbre de vie, Gustav Klimt, 1905-1909.

■ Quelles formes ont les branches ? Que voyez-vous sur le tronc ? Y a-t-il d'autres éléments de la nature que vous reconnaissez (animaux, fleurs) ? Comment l'artiste a-t-il fait ? Quel procédé et quels outils a-t-il utilisés ?...

Nommer le titre de l'œuvre, le nom de l'artiste, l'époque à laquelle il l'a réalisée. *L'Arbre de vie* est la partie centrale de *La Frise Stoclet*, projet d'œuvre datant de 1905-1909, techniques mixtes (aquarelle, peinture dorée, craies, etc.) sur papier de 195 x 102 cm. Actuellement à l'Osterreichisches Museum de Vienne, cette œuvre représenterait la complexité des caractères humains, agités et d'humeurs contraires, où se côtoient le meilleur comme le pire.

Mettre en évidence au cours de la discussion que l'artiste a voulu faire passer un message dans son œuvre sur le caractère humain en personnalisant son arbre.

Afficher le poster . Demander aux élèves de l'observer en silence, puis de faire part de leurs remarques. Guider si besoin la discussion à l'aide des questions suivantes :

« **Que voyez-vous sur ce poster ? Est-ce la représentation d'un arbre qui existe réellement dans la vie ? Pourquoi ?**

« **Quelles formes ont les branches ? Que voyez-vous sur le tronc ? Y a-t-il d'autres éléments de la nature que vous reconnaissez (animaux,**

■ Première étape : Dessiner son arbre personnel préféré.

Matériel : poster , des feuilles de papier blanc 120 à 160 g, format A4 et A3, supports cartonnés de grand format, feutres, pastels, peintures, encres, pinceaux fins. . .

« **Invente à ton tour un arbre "très personnel" que tu aimerais vraiment voir pousser là, devant toi. Tu peux utiliser librement les outils et matériaux à ta disposition, mais ton arbre doit occuper tout l'espace de la feuille. »**

Avant de passer à la réalisation, ouvrir la discussion et laisser les élèves s'exprimer librement sur le sujet. Inviter certains à présenter leurs projets et à détailler leur arbre préféré tel qu'ils l'imaginent.

À titre d'exemple, voici quelques exemples de réalisations d'élèves :

- « L'arbre rose bonbon » : L'enfant a choisi la couleur qu'il aime le plus : le rose. Les pastels et la peinture aux doigts ont été associés pour occuper tout l'espace de la feuille.
- « L'arbre d'or » : Selon son désir de création, l'enfant a associé le pastel doré à un découpage-collage de papiers dorés pour renforcer son intention.
- « L'arbre aux mille et une formes » : L'élève a créé un arbre dans l'esprit de celui de Klimt en associant différents graphismes : spirale, cercles, traits, points, croix...

Proposer, dans un deuxième temps, de prolonger cette étape en créant un arbre collectif personnalisé pour présenter la classe.

Identifier collectivement sur quelle thématique personnaliser l'arbre de la classe. Par exemples : « l'arbre des mains, l'arbre des portraits, l'arbre des prénoms... » Laisser les élèves décider.

Choisir collectivement le procédé le plus adapté à la thématique choisie.

À titre d'exemple, voici quelques réalisations de classes :

– « **L'arbre des mains** » : Les élèves ont choisi de réaliser un arbre d'empreintes. Ils ont peint au préalable la structure de l'arbre collectivement. Aux extrémités des branches, ils ont réalisé à tour de rôle les empreintes de leurs mains, selon le procédé détaillé dans **Le chevalet des expériences plastiques** : 145.



Arbre collectif des mains
élèves de grande section

– « **L'arbre des portraits** » : Chaque élève a personnalisé son portrait à partir d'une photocopie (cf. détail du procédé dans le projet 4 : **Du visage au portrait**), puis l'a collé librement dans les branches.

– « **L'arbre des prénoms** » : Chaque élève a personnalisé selon ses préférences son « étiquette-prénom », puis l'a intégré dans les branches de l'arbre (se référer si besoin au procédé du **Chevalet des expériences plastiques** 29 : dessiner des motifs avec des feutres, des stylos.)

■ Deuxième étape : Dessiner sa forêt en exploitant son répertoire graphique et géométrique (MS-GS).

Matériel : a) posters 9 11, l'œuvre 17 du **Chevalet des œuvres**,

b) feuilles de papier blanc 120 à 160 g, format A4, feutres de tailles différentes, crayons de couleur, pastels...

c) peinture, feuille de papier blanc 120 à 160 g, format A3.

Cette étape se déroule en trois temps :

• a. **Découvrir et observer des reproductions d'œuvres d'artistes.**

Afficher à côté du poster 9 de Klimt, le poster 11 d'Hundertwasser.



745 blobs grow in beloved gardens,
Friedensreich Hundertwasser, 1975.

Demander aux élèves de l'observer en silence, puis de faire part de leurs remarques.

Guider si besoin la discussion à l'aide des questions suivantes :

« **Que voyez-vous sur ce poster ? Qu'a voulu représenter l'artiste selon vous ?**

Comment a-t-il fait ? Quelles formes, quelles couleurs ont les arbres ? Que voyez-vous derrière les arbres ? Comment arrive-t-on à distinguer un visage de profil ? Quels procédés et quels outils l'artiste a-t-il utilisés ?... »

Compléter l'observation en mettant en évidence que l'artiste joue et présente plusieurs plans dans son œuvre. La lecture de chacun des plans est facilitée d'une part, par le choix des couleurs et d'autre part, par le graphisme qui y est associé (expliquer précisément la notion de plan uniquement aux plus grands).

Nommer le titre de l'œuvre, le nom de l'artiste, l'époque à laquelle il l'a réalisée (cf. poster).

Quel point commun pourrait-on trouver entre cette œuvre et l'œuvre L'arbre de vie de Klimt ?

Mettre en évidence que ces deux artistes « valorisent » le graphisme pour s'exprimer. Klimt réalise des branches en formes de spirales et des cercles sur le tronc,

Séquence 3 : L'art hors des murs de la classe, dans et avec la nature

Atelier 1 Découvrir le Land Art, réaliser des œuvres éphémères.

L'objectif de cet atelier est de permettre à l'élève de sortir de l'école pour créer et jouer avec les formes, les couleurs, les matières présentes dans la nature en réalisant des productions éphémères selon les principes du Land Art. L'élève se familiarisera avec des œuvres d'art représentatives de ce mouvement et comprendra le rôle fondamental de la photographie.

■ Élément déclencheur : une sortie dans le parc pour créer hors des murs de l'école.

Lors d'une nouvelle sortie dans le parc (ou à défaut dans la cour), proposer aux élèves de réaliser une production sur le sol avec les éléments qui se trouvent autour d'eux. Laisser les élèves réfléchir et se lancer librement dans leur réalisation. Si certains n'osent pas se lancer, relancer alors l'activité ainsi :

« Comment pouvez-vous réaliser une production sans feutre, ni crayon, ni peinture... ? Que pourriez-vous utiliser ? Qu'y a-t-il autour de nous pour nous apporter de la couleur, des formes, de la matière ? L'arbre, ses feuilles, ses branches, ses graines peuvent-ils nous servir ? »

Inciter les élèves à observer ce qui est autour d'eux et à collecter différents éléments avant de commencer.

Les productions sont ensuite observées une à une par les élèves, chacun étant invité à verbaliser et échanger sur sa façon de faire, son ressenti...

Chaque production est prise en photo.



élève de grande section



élève de petite section



élève de moyenne section

■ **Deuxième étape : Réaliser une composition éphémère avec les éléments de la nature.**

Matériel : poster 12 de Nils-Udo, œuvre 31, éléments naturels.

Cette étape se déroule en deux temps :

• **a. Découvrir et observer des œuvres issues du Land Art.**

Les photos réalisées lors de la sortie sont présentées le lendemain en classe.

Demander aux élèves d'exprimer leurs points de vue sur leurs créations.

« **Quels sont les points communs ? Quels procédés ont permis d'obtenir ces rendus ?** (réponses attendues : *mettre beaucoup d'éléments de la même sorte (feuilles, fleurs... très serrées), alterner des éléments de couleurs très différents (contrastes), créer des formes bien nettes comme le carré, le cercle...*) ».

Afficher le poster 12 de Nils-Udo.



Bamboo-Circle, Lenzarote, Nils-Udo, 2002.

Demander aux élèves de l'observer en silence, puis de faire part de leurs remarques.

Guider si besoin la discussion à l'aide des questions suivantes :

« **Que voyez-vous sur ce poster ? Comment l'artiste a-t-il fait ? Quels procédés et quels outils a-t-il utilisés ?** »

Nommer le titre de l'œuvre, le nom de l'artiste, l'époque à laquelle il l'a réalisée (cf. poster).

Fournir, en adaptant le vocabulaire au niveau des élèves les informations suivantes sur le Land Art : le Land Art est un courant artistique apparu dans les années 60 porté par des artistes qui souhaitaient sortir des galeries et des musées. Ils ont voulu travailler dans la nature, en harmonie avec le monde naturel.

Le travail de l'artiste consiste à intervenir sur l'espace, et les composantes du paysage. Les matériaux utilisés sont ceux de la nature : bois, terre, pierres, sable, rochers... Certains introduisent aussi des produits manufacturés : rubans, poteaux en aciers, galets peints... L'installation évolue avec le temps jusqu'à son éventuelle biodégradation, il ne reste que leur souvenir photographique. La photo joue un rôle essentiel pour montrer, illustrer, remémorer et financer ces projets. Les principaux artistes de ce mouvement sont : Robert Smithson, Andy Goldsworthy, Nils-Udo, Richard Long, Peter Hutchinson, Christo et Jeanne-Claude...

Présenter également l'œuvre de Land Art 31 ainsi que d'autres œuvres des artistes précédemment cités si possible.

• **b. Réaliser une nouvelle composition plus aboutie.**

Proposer aux élèves de faire une nouvelle sortie dans le parc (ou à défaut dans la cour de l'école) pour créer une nouvelle composition au regard de tout ce qui vient d'être vu et étudié précédemment.

L'objectif est de susciter, selon la sensibilité de chaque élève, son imagination, son sens artistique, son sens de l'observation... tout en déclenchant émotions, apaisement, plaisir et curiosité.

Demander aux élèves de se mettre deux par deux pour récolter les matériaux et créer leur installation.

Lorsque les élèves estiment avoir terminé, les inviter à expliquer à leurs camarades leur démarche, les éventuelles difficultés rencontrées, les solutions apportées..., puis prendre en photo de leur réalisation.

Effectuer des tirages des photos pour les exposer.



élèves de grande section



Mes PREMIERS ATELIERS D'ART



À la rencontre des couleurs



Laurence Schmitter





Introduction

Dès ses premiers instants de vie, le tout jeune enfant découvre le monde et ses premières couleurs. En grandissant, il élargit peu à peu son champ de perception et apprend à reconnaître les couleurs et leurs nuances.

Cet apprentissage se fait progressivement, en particulier à l'école maternelle. C'est pourquoi, le projet **À la rencontre des couleurs** apparaît comme une étape incontournable pour proposer une première sensibilisation artistique sur les couleurs aux élèves de maternelle. Aujourd'hui la couleur est partout, tout se vit en couleur : la littérature, les médias, l'art, la publicité, les coutumes, l'alimentation, les expressions...

Il est donc important de permettre au jeune enfant d'apprendre à explorer le monde de la couleur en enrichissant son vocabulaire et ses connaissances, en développant son sens de l'esthétique et sa sensibilité.

Les couleurs sont nombreuses et se déclinent en tons, nuances... qu'il est complexe d'apprendre. C'est pourquoi une pratique régulière de la mise en couleur et un contact répété avec un grand nombre de couleurs permet à l'enfant d'enrichir ses connaissances et de former sa mémoire.

C'est à partir de l'album introductif *Au pays des lutins couleurs* que l'on va donner envie au jeune enfant de découvrir la richesse et la diversité du monde de la couleur.

Ce projet le conduira à les identifier, les trier, les créer, les mélanger, pour apprendre à les utiliser sous leurs diverses formes : peintures, encres, pastels, feutres, papiers colorés... à faire des expériences personnelles ou collectives enrichies par la découverte et la confrontation avec de nombreuses œuvres d'art de notre patrimoine.

Ce projet est organisé autour de deux grandes séquences :

Séquence 1 *Au pays des lutins couleurs, un album pour découvrir et explorer les couleurs*

L'objectif de cette séquence est d'éveiller la curiosité de l'enfant vis-à-vis de la couleur, d'aiguiser son regard et son sens de l'observation. Il s'agit de lui donner les moyens de connaître, créer, mélanger, transformer, associer les couleurs, d'explorer le potentiel des différents outils générateurs de couleurs lors d'expériences de découvertes.

Cette approche le conduit, dans un deuxième temps, à réinvestir ses acquis dans une véritable démarche créatrice, laissant libre cours à sa créativité et son imagination pour organiser ou animer une surface, figurer...



Séquence 2 Des couleurs, des contrastes pour créer et transformer des images, des photographies

Cette séquence va amener l'enfant à utiliser les couleurs pour modifier, transformer une image, une photographie afin de réaliser une production plastique donnant à l'image sa puissance propre et son expressivité. L'élève va également comprendre le rôle prépondérant de la couleur et des contrastes générés par les couleurs elles-mêmes, mais aussi par le noir et le blanc dans l'image, en établissant notamment des liens entre ses productions et diverses œuvres d'artistes.

Dans chacune de ces séquences, des références artistiques et des reproductions d'œuvres sont présentées aux élèves pour enrichir leurs connaissances et pour leur montrer la diversité des moyens d'expressions autour d'un même sujet. Le pictogramme 🏺 renvoie au **Chevalet des œuvres**, le pictogramme 🎨 au **Chevalet des expériences plastiques** et le pictogramme 📄 aux posters des différents thèmes (rouge pour les couleurs, bleu pour les formes, vert pour l'arbre et orange pour le visage).

Pour faciliter la **présentation** et l'observation de chacune de ces **œuvres**, une **annexe** est proposée dans le **guide du maître général, p. 21**.

L'approche artistique proposée dans ce projet permet de répondre aux compétences suivantes :

■ **Compétences visées en langage oral :**

- Participer à un échange collectif, exposer son point de vue.
- Exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres.
- Enrichir son capital lexical.

■ **Compétences visées pour percevoir, sentir, imaginer, créer :**

- Entretenir des liens avec d'autres domaines d'apprentissage tels que le langage et la littérature de jeunesse.
- Expérimenter divers instruments, supports et procédés du dessin.
- Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels).
- Réaliser une composition à plat ou en volume selon un désir exprimé.
- Découvrir et utiliser des images de nature variée.
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.

Séquence 1 : Au pays des lutins couleurs, un album pour découvrir et explorer les couleurs

Atelier 1 Identifier, trier et collectionner les couleurs.

L'objectif de cet atelier est d'éveiller la curiosité de l'enfant vis-à-vis de la couleur, aiguïser son regard et son sens de l'observation pour connaître les couleurs et lui permettre ainsi de les exploiter plastiquement.

■ **Élément déclencheur : une séance de langage avec l'album *Au pays des lutins couleurs* pour découvrir les couleurs.**

Matériel : l'album, feutres, crayons de couleur, 1 feuille à dessin format A4 de 120 g environ par élève.

Présenter la couverture de l'album sans dire le titre, laisser les élèves réagir à l'aide des questions suivantes :

« **Que voyez-vous sur la couverture du livre ? Que remarquez-vous de particulier au niveau de l'illustration ? Quel pourrait être le titre de ce livre ?** (Noter les propositions). **De quoi pourrait parler ce livre ?** »

Demander aux enfants de faire des hypothèses sur l'histoire contenue dans cet album à partir de la seule illustration présente sur la couverture.

Dire le titre de l'album, *Au pays des lutins couleurs*, puis énoncer la consigne suivante :

« **En entendant ce titre, quelle l'histoire imaginez-vous ? Illustrez-la en utilisant les outils mis à votre disposition** » (cf. liste du matériel).

Observer collectivement les productions et échanger sur les différents points de vue, demander à certains élèves de présenter et expliquer leur production.

Montrer ensuite chacune des pages de l'album sans lire l'histoire.

Demander aux enfants de décrire chacune des pages en émettant des hypothèses, à partir des indices présents sur les illustrations. Imaginer et anticiper au fil des pages, la page suivante.

« **Que va-t-il se passer après ? Et après ? Pourquoi ? Qu'est ce qui te permet de faire cette hypothèse ?** »

Amener les élèves à exprimer le plus précisément possible ce qu'ils observent et ressentent face aux illustrations, à verbaliser ce qui se passe avec les couleurs dans ce drôle de pays.

Lire l'histoire dans son intégralité en montrant les illustrations.

« **Est-ce que le titre correspond bien, pour vous, au récit ? Oui, non ? Pourquoi ?** »

Comparer avec les propositions faites initialement.

Demander aux enfants de résumer l'histoire en utilisant le vocabulaire adapté, s'assurer que le contenu du récit a été compris par tous.

Faire le lien avec les histoires que les enfants avaient imaginées, en s'appuyant sur leurs productions initiales.

■ **Première étape : Collecter et trier des objets colorés pour réaliser des installations : « les royaumes des lutins couleurs ».**

Matériel : divers objets de la salle de motricité et de la classe, jeux sur table (lotos, jeux de construction, jeux de cartes, jeux en bois...), pâte à fixe ou ruban adhésif, 1 cerceau de gymnastique par binôme, 1 appareil photo.

Demander aux élèves de nommer toutes les couleurs représentées par les lutins dans l'album *Au pays des lutins couleurs*.

Au fur et à mesure de la nomination des couleurs, présenter les cartes-lutins de l'annexe 2 pour s'assurer

que chacun associe bien le même vocabulaire à la même couleur.

« Je vous propose de partir, par groupe de deux, à la recherche d'un maximum d'objets ayant les mêmes couleurs que celles des lutins, afin de construire, dans la salle de motricité (lieu à adapter) un royaume pour chaque lutin. »

Constituer 11 groupes d'élèves avec chacun une couleur à rechercher (dans la classe, la salle de motricité, la BCD...), à l'aide de la carte-lutin correspondante.

Fournir à chaque groupe une caisse leur permettant de collecter leurs objets.

Pour les PS, se concentrer dans un premier temps sur les couleurs suivantes : blanc, noir, rouge, jaune, bleu. Les autres couleurs feront l'objet d'une autre séance de travail.

Inviter chaque groupe à présenter le résultat de ses recherches.

« Est-ce que les objets que vous avez trouvés sont tous exactement de la même couleur ? Pourquoi ? »

Durant cet échange, mettre en évidence la richesse et la diversité des nuances possibles, pour une même couleur, présentes dans nos objets quotidiens.

« Chaque groupe va, à présent, imaginer et installer le royaume de son lutin dans l'espace défini par ce cerceau. Tous les objets ne pourront pas être utilisés. À vous de choisir ce que vous avez envie de mettre dans ce royaume. Il ne peut en aucun cas sortir des limites du cerceau. »

Laisser les groupes installer librement leur royaume.

Demander à chaque groupe de présenter son royaume en explicitant les choix effectués pour sélectionner les objets de leur royaume. Introduire, avec les plus grands, le vocabulaire adapté pour décrire leur royaume tel que : superposer, équilibrer, concentrer, associer...

Prendre des photos des installations afin que chaque enfant puisse garder une trace de ce travail (photocopie de la photo à mettre dans les cahiers de vie).

Pour des raisons pratiques (disponibilité de la salle de motricité), il peut être judicieux dans un deuxième temps de coller ces installations sur un support cartonné de la même dimension que les cerceaux, ceci afin de pouvoir les transporter plus facilement.



élève de petite section

■ Deuxième étape : Accumuler des objets colorés pour construire les silhouettes des lutins couleurs.

Matériel : objets de couleurs diverses, support cartonné 1,20 m x 0,80 m par groupe, colle forte.

Cette étape se déroule en plusieurs temps :

• a. **Créer la silhouette de chaque lutin avec des objets de couleurs.**

« Vous venez de construire les royaumes des couleurs, comment pourriez-vous, à présent, créer chaque lutin couleur sur ce support cartonné, sans utiliser d'outil permettant d'appliquer de la couleur ? Le lutin doit occuper tout l'espace du support. »

Laisser les élèves s'exprimer librement. Noter leurs propositions. Faire éventuellement le lien avec la première étape de cet atelier pour inciter les élèves à réinvestir le travail précédemment réalisé sur la collecte et le tri d'objets de couleur. L'intention étant de les amener à constituer la silhouette de chaque lutin en accumulant des objets de même couleur.

Fournir à chaque groupe un support cartonné pour construire son lutin (pour les plus jeunes, l'enseignant dessinera au préalable une silhouette, en invitant un des enfants à servir de modèle, en se couchant directement sur le support).

Les élèves collectent dans un premier temps un maximum d'objets de la couleur correspondante au lutin couleur qu'ils veulent réaliser.

Leur demander ensuite de bien observer les objets collectés pour voir comment exploiter leurs formes pour

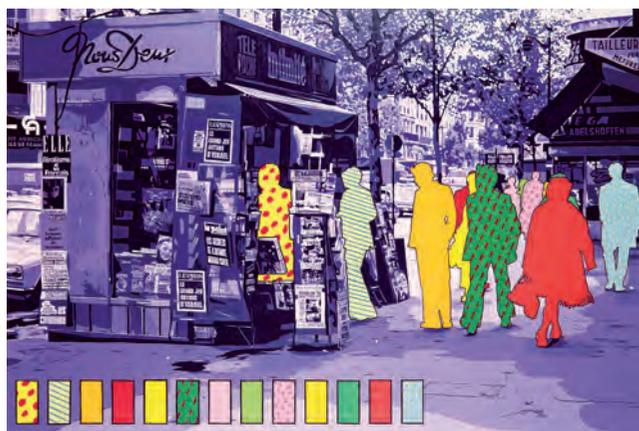
Séquence 2 : Des couleurs, des contrastes pour créer et transformer des images, des photographies

Atelier 1 Utiliser la couleur pour transformer des images, des photographies.

L'objectif de cet atelier est, d'une part, d'amener l'enfant à utiliser les couleurs pour modifier, transformer une image, une photographie afin de réaliser une production plastique donnant à l'image sa puissance propre et son expressivité et, d'autre part, d'établir des rapprochements entre ses productions et diverses œuvres d'artistes.

■ Élément déclencheur : l'œuvre de Gérard Fromanger.

Demander aux élèves d'observer le poster  en silence, puis de faire part de leurs remarques.



Quel est le fond de votre pensée ?
Gérard Fromanger, 1973.

Guider si besoin la discussion à l'aide des questions suivantes :

« **Que voyez-vous sur ce poster ? Qu'a voulu représenter l'artiste selon vous ?**

Y a-t-il un ou des éléments qui vous surprennent ? Lesquels ? Pourquoi ? Quelle impression ressentez-vous en observant cette œuvre ?

Quels procédés et quels outils l'artiste a-t-il utilisés selon vous ?

Quelles couleurs voyez-vous ? Comment les couleurs sont-elles organisées sur la photo ?... »

Ouvrir la discussion, amener les élèves à bien mettre en évidence le contraste engendré par les personnages colorés et le reste du tableau.

Compléter l'observation en nommant le titre de l'œuvre, le nom de l'artiste, l'époque à laquelle il l'a réalisée.

Préciser que l'artiste exploite et utilise dans son œuvre le caractère instantané de la photographie. Il peint ses tableaux à la peinture à l'huile en transférant la photo sur la toile à l'aide d'un projecteur de diapositives. Il peint la rue, mais surtout la foule qui l'arpente. Peu à peu, la rue va finir par disparaître pour laisser toute la place à ses personnages. Il fixe des silhouettes en de grands aplats de couleurs qui semblent sortir du décor et attire l'attention du spectateur. Ces silhouettes sont parfois enrichies de graphisme coloré : hachures, tirets, points... Les œuvres de cet artiste incitent à jouer avec l'image, la transformer, la recadrer... En effet, il interprète les images projetées en choisissant librement les limites, les couleurs et les surfaces traitées. L'artiste travaille en série à partir de reportages photos dont il recadre certains clichés pour les peindre.

■ Première étape : Transformer l'image de son choix en utilisant une seule couleur.

Matériel : peinture, 1 lot de photocopies (tirage noir et blanc éclairci, format A3 des 5 royaumes du pays des lutins couleurs) issues de l'album (pages 3 à 7).

Énoncer la consigne suivante :

« **Choisissez parmi ces photocopies celle que vous préférez. Prenez le temps d'observer cette image pour choisir les éléments que vous voulez mettre en valeur en les peignant avec une seule et même couleur à votre libre choix.** » (Ce peut être la série d'arbres, les oiseaux, les fleurs, les maisons...).

Laisser les élèves réaliser leur production en veillant simplement au fait que le choix des pinceaux soit adapté à la taille des éléments à peindre pour permettre de réaliser un travail de précision.

Afficher les productions et prendre le temps de les observer avec les élèves. Laisser les élèves s'exprimer spontanément.

Faire un lien si possible entre ces productions d'élèves et d'autres œuvres de Gérard Fromanger dans lesquelles il a lui-même utilisé une seule couleur pour mettre en valeur les personnages des scènes photographiques qu'il réinterprète, telles que : *Le Cercle Rouge*, 1971, huile sur toile, 130 x 97 cm, *Le Rouge*, 1971, huile sur toile, 100 x 100 cm, *Tirez, tirez*, 1971, sérigraphie, 40 x 40 cm...

Proposer aux plus grands de trier les productions issues d'un même royaume et de répondre aux questions suivantes :

« **Selon la couleur appliquée sur ce même royaume, ressentez-vous la même chose en le regardant ? Que se passe-t-il pour vous en fonction des couleurs appliquées ?** »

Ouvrir la discussion et introduire la notion de contraste, plus marqué avec des couleurs vives qu'avec des couleurs pastel (teinte contenant plus ou moins de blanc). Les faire identifier sur les productions. Amener également les élèves à relever la différence de sensations induites par le choix de couleurs dites « chaudes » : jaune, jaune-orangé, orangé, rouge-orangé, rouge, rouge-violet, ou de couleurs dites « froides » : bleu-violet, bleu, bleu-vert, vert, jaune-vert.

■ Deuxième étape : Transformer une photo en s'appropriant la démarche de l'artiste (MS-GS).

Matériel : a) peinture, divers tirages photos, appareil photo numérique
b) projecteur (en fonction des moyens des écoles, utiliser : 1 projecteur directement branché sur ordinateur, 1 rétroprojecteur nécessitant la photocopie des photos sur transparent ou 1 projecteur agrandisseur d'images), peinture, grandes feuilles de papier à dessin (80 × 100 cm minimum).

Cette étape se déroule en deux temps :

• a. Réaliser une production personnelle en transformant une photo collective.

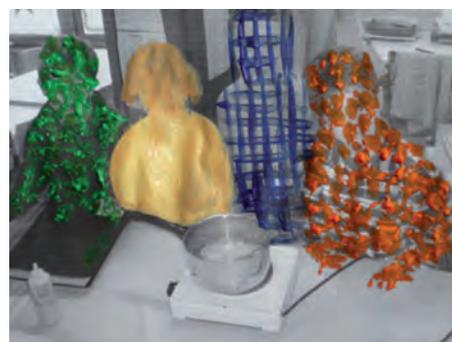
Proposer aux élèves de choisir collectivement un moment dans la vie de classe qu'ils aimeraient photographier pour pouvoir ensuite travailler sur un des tirages en le transformant selon la démarche expérimentée précédemment (ce peut être la récréation, la séance de motricité, l'accueil du matin avec les parents, une séance arts visuels...).

Les élèves de grande section pourront s'initier à la prise de photos et au cadrage avec un appareil photo numérique et l'aide de l'enseignant. Pour les autres classes, l'enseignant photographiera lui-même le moment choisi par les élèves (faire une série de photos suffisamment importantes pour avoir un choix intéressant pour les élèves et pour faire en sorte qu'il y ait un maximum d'enfants présents sur les photos réalisées).

Après tirage des photos, énoncer la consigne suivante :

« **Prenez le temps d'observer toutes les photos, puis choisissez celle sur laquelle vous avez le plus envie de travailler. Après l'avoir agrandie à la photocopieuse (format A3, éclairci), vous la transformerez en utilisant les peintures de votre choix. Vous pouvez également jouer avec les différents graphismes que vous connaissez pour mettre en valeur les personnages, les objets présents.** »

Après séchage des productions, la classe apprécie la diversité et l'originalité de certaines d'entre elles, relève les effets produits par le choix des couleurs et la combinaison de certains graphismes... Faire le lien si possible entre ces productions et d'autres œuvres de Gérard Fromanger (visibles sur Internet) en particulier celles sur lesquelles il est intervenu par ajout de graphismes ou celles sur lesquelles il utilise une seule et même couleur (série intitulée *Boulevard des Italiens*).



élèves de grande section



Annexes

■ ANNEXE 1

Autres références artistiques

• Peintures

- **Le Cirque**, Georges Seurat, 1890-1891
- **Le Violoniste**, Marc Chagall, 1911-1914
- **Les échelles en roue de feu traversent l'azur**, Joan Miro, 1953
- **White center**, Mark Rothko, 1950
- **Composition numéro 11**, Piet Mondrian, 1913
- **Disques colorés**, Robert Delaunay, 1913
- **Improvisation 9**, Vassily Kandinsky, 1910
- **Suprématisme**, Kasimir Malevitch, 1915-1922
- **Nana**, Niki de Saint Phalle, 1993
- **Marilyn**, Andy Warhol, 1963
- ...

• Land Art (ou art in situ) et art environnemental :

- **Installation au Palais Royal : deux plateaux** (colonnes), Daniel Buren, 1986
- **Installations**, Yayoi-Kusama
- **Surrounded Island**, Miami, Christo et Jeanne Claude, 1980.
- ...



■ ANNEXE 2
Les 11 lutins couleurs

<p>ROUGE <i>rouge</i></p>  A red elf with a long, pointed red hat and a red dress, holding a small red object.	<p>BLEU <i>bleu</i></p>  A blue elf with a tall, pointed blue hat and a blue dress, holding a small blue object.	<p>VERT <i>vert</i></p>  A green elf with a large, pointed green hat and a green dress, holding a small green object.
<p>JAUNE <i>jaune</i></p>  A yellow elf with a tall, pointed yellow hat and a yellow dress, holding a small yellow object.	<p>BLANC <i>blanc</i></p>  A white elf with a tall, pointed white hat and a white dress, holding a small white object.	<p>NOIR <i>noir</i></p>  A black elf with a tall, pointed black hat and a black dress, holding a small black object.



Mes PREMIERS ATELIERS D'ART



**Les formes géométriques, une source
d'expression riche et variée**



Laurence Schmitter



éditions
sed





Introduction

De la Préhistoire à nos jours, l'homme a su trouver dans les formes géométriques une source de création et d'exploitation inépuisable. Suivant les époques et les pays, l'esthétisme des formes géométriques a été largement valorisé, que ce soit aux travers des mosaïques, des vitraux, des peintures... jusqu'aux installations contemporaines. Des écoles de pensée et de pratiques en ont même émergé telles que le cubisme, le suprématisme...

Les formes géométriques sont pour le jeune enfant des outils indispensables dans son univers d'écolier. Il semble ainsi enrichissant d'établir des ponts entre des domaines d'apprentissage tels que les mathématiques et les arts plastiques même si, de prime abord, ces deux domaines semblent opposés. Faut-il toutefois rappeler que depuis très longtemps de célèbres artistes tels que Léonard de Vinci, Mondrian, Vasarely... ont utilisé les mathématiques dans la pratique de leur art ?

Par ailleurs, les formes géométriques font partie intégrante de la nature et l'homme a eu envie de les représenter, les reproduire en s'inspirant du monde vivant qui l'entoure.

La découverte et l'exploitation plastique des formes géométriques vont donc conduire le jeune enfant à observer avec attention aussi bien les objets du quotidien que la nature. La multiplicité des formes découvertes va éveiller sa curiosité et enrichir son inspiration pour le conduire à la création de compositions plastiques en deux ou trois dimensions autour de projets tels que : la superposition et la juxtaposition des formes, l'accumulation d'une même forme, la sculpture en volume... organisés autour de trois grandes séquences :

Séquence 1 Découvrir et exploiter des formes géométriques pour réaliser des compositions plastiques.

L'objectif de cette séquence est d'amener l'élève à identifier quelques formes géométriques simples : rond, carré, triangle, rectangle, pour les repérer dans les objets de son quotidien afin d'en combiner les couleurs, les formes, les matières et réaliser des compositions plastiques en deux ou trois dimensions.

Séquence 2 Créer, avec une intention personnelle, en superposant, juxtaposant, accumulant... des formes géométriques.

Cette séquence va permettre à l'élève de percevoir la richesse et la diversité du langage plastique des formes géométriques en découvrant comment la superposition, la juxtaposition, l'accumulation... de ces formes offrent des moyens d'expression et de création insoupçonnés pour lui-même, mais aussi pour bon nombre d'artistes.



Séquence 3 Assembler des formes géométriques fixes ou mobiles dans l'espace.

L'objectif de cette séquence est de faire découvrir aux élèves comment réaliser des assemblages géométriques en trois dimensions, fixes ou mobiles dans l'espace, en assemblant des objets ou éléments de récupération divers, tout en adaptant leurs gestes aux contraintes matérielles. Ceci leur permettra également de découvrir comment jouer avec l'espace et le mouvement, en laissant libre cours à leur imagination et leur créativité.

Dans chacune de ces séquences, des références artistiques et des reproductions d'œuvres sont présentées aux élèves pour enrichir leurs connaissances et pour leur montrer la diversité des moyens d'expression autour d'un même sujet. Le pictogramme 🏰 renvoie au **Chevalet des œuvres**, le pictogramme 🎨 au **Chevalet des expériences plastiques** et le pictogramme 📄 aux posters des différents thèmes (rouge pour les couleurs, bleu pour les formes, vert pour l'arbre et orange pour le visage).

Pour faciliter la **présentation** et l'observation de chacune de ces **œuvres**, une **annexe** est proposée dans le **guide du maître général, p. 21**.

L'approche artistique proposée dans ce projet permet de répondre aux compétences suivantes :

■ **Compétences visées en langage oral :**

- Participer à un échange collectif, exposer son point de vue.
- Exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres.
- Enrichir son capital lexical.
- Expliciter sa démarche de création.

■ **Compétences visées pour percevoir, sentir, imaginer, créer :**

- Expérimenter divers instruments, supports et procédés du dessin.
- Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels).
- Réaliser une composition à plat ou en volume selon un désir exprimé.
- Découvrir et utiliser des images de nature variée.
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.
- Entretenir des liens avec d'autres domaines d'apprentissage tels que la découverte du monde mathématique : découvrir les formes géométriques.

Séquence 1 : Découvrir et exploiter des formes géométriques pour réaliser des compositions plastiques

Atelier 1 collecter et combiner des objets du quotidien pour s'exprimer plastiquement.

L'objectif de cet atelier est d'amener l'élève à identifier quelques formes géométriques simples (rond, carré, triangle, rectangle) parmi les objets de son quotidien, puis de s'appropriier ces formes afin de les organiser, les combiner pour réaliser diverses compositions plastiques.

■ Élément déclencheur : le poster d'Auguste Herbin pour identifier les formes géométriques.

Afficher le poster 5 d'Auguste Herbin.



Impasse, Auguste Herbin, 1947.

Demander aux élèves de l'observer en silence, puis de faire part de leurs remarques.

Guider si besoin la discussion à l'aide des questions suivantes :

« *Que voyez-vous sur ce poster ? Comment est composée cette œuvre ? Pouvez-vous nommer toutes les formes géométriques qu'il a utilisées ? Comment a-t-il fait ? Quels procédés et quels outils a-t-il utilisés ?...* »

Nommer le titre de l'œuvre, le nom de l'artiste, l'époque à laquelle il l'a réalisée.

Rappeler que cet artiste est principalement connu pour ses peintures géométriques faites de formes simples, en aplats de couleurs pures (alternant parfois avec des formes ondulantes). En 1931, il fonde avec d'autres artistes le groupe Abstraction-Création pour rompre avec la peinture réaliste de l'époque. Il deviendra l'une des références majeures de la peinture abstraite de cette époque (notamment avec la création de son « Alphabet plastique »).

Demander aux élèves de lister l'ensemble des formes géométriques qu'ils reconnaissent. Pour les plus jeunes, montrer chacune des formes et faire verbaliser collectivement pour faciliter la mémorisation du vocabulaire.

Mettre en évidence, durant cet échange avec la classe, que les formes géométriques peintes par Herbin sont collées les unes aux autres, certaines sont superposées à l'intérieur des précédentes, car tout l'espace de l'œuvre est entièrement constitué de formes géométriques.

■ **Première étape : Rechercher et combiner des objets ronds, carrés... pour organiser une installation plastique éphémère.**

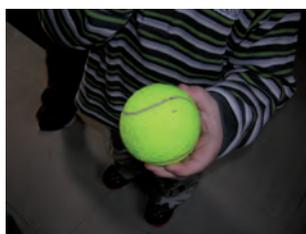
Matériel : divers objets de la salle de motricité et de la classe, jeux sur table tels que lotos, jeux de construction, jeux de cartes, jeux en bois..., 1 grand support cartonné (environ 60 x 80 cm) par groupe.

« Je vous propose de rechercher, par groupe, un maximum d'objets ayant les mêmes formes que celles que vous venez d'identifier : carré, rond, triangle, rectangle. Par groupe, vous réaliserez avec ces objets, une installation à même le sol vous permettant de composer votre « tableau de formes » de façon à ce que l'espace défini soit entièrement recouvert d'objets. »

Constituer des groupes de 2 à 4 d'élèves avec chacun une caisse pour collecter leurs objets. (Pour les PS, simplifier l'activité en proposant de fournir un support cartonné définissant l'espace de l'installation pour un meilleur repérage).

Pour faciliter ce travail de recherche et enrichir la collecte des groupes, disposer au préalable, sur les tables de la classe, divers jeux de société tels que lotos, jeux de construction, jeux de cartes, jeux en bois... dont les pièces ont en général les formes géométriques recherchées. Sortir également dans la salle de motricité le matériel sportif : cerceau, balles, blocs de mousse...

Pour garder une trace du travail de recherche réalisé par les élèves, faire des photos durant cette étape.



Inviter chaque groupe à prendre son temps pour réaliser son installation. Faire le tour de l'ensemble des installations avec le groupe classe, demander à chacun d'ob-

server et faire nommer par certains les formes des objets sélectionnés.

Prendre une photo de chacune des installations éphémères pour que les élèves puissent en avoir un souvenir.

■ **Deuxième étape : Réaliser une composition plastique avec des « traces » d'objets collectés.**

Matériel : divers objets récoltés... 1 feuille de papier à dessin de 120 g format A3 par élève, encres, pastel à l'huile, photocopieur.

« Vous allez à présent réaliser individuellement votre propre composition plastique en choisissant au moins six objets de formes géométriques variées que vous organiserez comme bon vous semble, dans l'espace défini par votre feuille support. Pour en garder une trace, vous l'installerez ensuite sur la vitre du photocopieur pour en faire une photocopie. »

Inviter les élèves à prendre le temps de réfléchir, au préalable, à leur composition en l'installant sur une feuille de format A3, à l'observer et la modifier éventuellement... jusqu'à ce que l'élève soit satisfait.

Chaque élève, à tour de rôle, recompose son installation sur la vitre du photocopieur (la composition peut, bien entendu, évoluer lors de cette étape...). En tirer deux exemplaires.

De retour en classe énoncer la suite de la consigne :

« La photocopie de votre composition est en noir et blanc, à vous de la mettre en couleur en définissant pour chaque forme géométrique un code couleur. Vous utiliserez au choix des encres de couleurs diluées ou des pastels à l'huile frottés très légèrement, afin que les formes des objets soient reconnaissables. »

Voir, si besoin, le détail de ces procédés dans **Le chevalet des expériences plastiques** : 2, 25

Selon le niveau de satisfaction de chacun des élèves, il peut être proposé soit de renouveler cette expérience sur la deuxième photocopie, soit de réaliser une nouvelle mise en couleur en changeant soit de code couleur, soit d'outils.

Afficher l'ensemble des productions et laisser les élèves s'exprimer librement sur le résultat obtenu. Demander à certains de présenter de manière détaillée leur composition. Comparer les effets obtenus liés au choix des codes couleurs et de l'agencement des objets.

Séquence 2 : Créer, avec une intention personnelle, en superposant, juxtaposant, accumulant... des formes géométriques

Atelier 1 Exploiter plastiquement la forme ronde.

L'objectif de cet atelier est d'amener l'élève à percevoir la richesse et la diversité du langage plastique d'une forme géométrique simple, le rond, en découvrant comment la superposition, la juxtaposition, l'accumulation... offrent des moyens d'expression et de création insoupçonnés.

■ **Élément déclencheur : Les objets ronds récoltés pour en exploiter plastiquement la forme.**

Matériel : divers objets ronds (bouchons, couvercles, CD, pièces, boutons, billes, rondelles métalliques, cartons, balles, graines, rouleaux de carton...), 1 feuille de papier à dessin 120 à 160 g au format A3.

Installer sur une table un grand nombre d'objets de formes ronds ainsi qu'une feuille de papier à dessin de format A3 devant chaque élève.

« **Comment pourriez-vous peindre facilement des formes bien rondes, de tailles différentes, sur votre feuille ?** »

Laisser les élèves s'exprimer librement. Si les propositions sont nombreuses, les inviter à tester les plus faciles à réaliser sous la forme d'ateliers découverte. S'il y a peu de propositions, les inviter à feuilleter **Le chevalet des expériences plastiques** pour trouver des idées.

Leur proposer dans un deuxième temps de réaliser les deux étapes suivantes.

■ **Première étape : Organiser une composition en juxtaposant des empreintes d'objets ronds.**

Matériel : divers objets ronds (bouchons, couvercles, CD, pièces, boutons, billes, rondelles

métalliques, cartons, balles, graines...), 1 feuille de papier à dessin 140 à 180 g format A3 par élève, peintures, barquettes en plastique.

« **Pour réaliser facilement des formes rondes, je vous propose de réaliser, avec de la peinture, des empreintes d'objets ronds qui sont à votre disposition.** »

Demander à un élève d'expliquer comment il compte s'y prendre, faire éventuellement compléter son propos par un autre... Laisser ensuite les élèves réaliser librement leur production.

La réussite de cette étape dépend essentiellement du choix des objets choisis pour réaliser les empreintes. Plus ils seront faciles à manipuler et à prendre dans les mains, plus les élèves auront de facilité à réaliser des empreintes de qualité.

« **La feuille doit être remplie d'empreintes rondes sans qu'aucune ne se touche. Vous êtes libre de choisir les couleurs qui vous plaisent.** »

Ce travail peut être réalisé à plat ou à la verticale (cf. **Le chevalet des expériences plastiques** : 13) selon l'envie de l'enfant : dans ce dernier cas, des coulures se surajouteront à la production.

Après séchage, demander aux élèves d'observer les réalisations et d'exprimer leurs impressions face à ces juxtapositions d'empreintes de formes rondes.

2



Juxtaposition d'empreintes de formes rondes réalisées à la verticale sur un fond préalablement peint à la brosse, permettant d'obtenir « des ronds qui pleurent », d'après l'élève.

élève de petite section

■ Deuxième étape : Peindre en accumulant, combinant, superposant des ronds.

Matériel : annexe 2 pour réaliser divers gabarits, carton épais, 1 support cartonné pour 2 élèves (50 x 60 cm minimum), peinture, pinceaux, brosses de tailles différentes.

Cette étape se déroule en plusieurs temps :

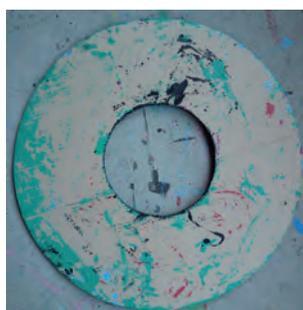
• a. Découvrir les gabarits Monsieur Rond Plein, Monsieur Rond Vide pour peindre.

Découper (après les avoir agrandis), dans du carton épais, les gabarits des formes rondes proposées dans l'annexe 2.

Présenter aux élèves Monsieur Rond Plein et Monsieur Rond Vide qui arrivent tout droit du Pays des ronds.



Monsieur Rond Vide.



Monsieur Rond Plein.

« Pourquoi appelle-t-on ces deux formes : Monsieur Rond Plein et Monsieur Rond Vide ? À quoi vont-ils

nous servir ? Quelles sortes de « traces » peut-on faire avec ? »

Ouvrir la discussion et mettre en évidence que l'on peut peindre soit des « ronds pleins » grâce à Monsieur Rond Plein (car l'on va peindre à l'intérieur du cercle évidé) ou peindre des « ronds vides » avec Monsieur Rond Vide (car on va peindre en faisant le tour du cercle). Le vocabulaire étant difficile à comprendre, le plus efficace est de faire une démonstration devant les élèves en leur demandant de bien identifier les traces laissées par Monsieur Rond Plein et celles laissées par Monsieur Rond Vide.

Inviter les élèves à jouer, dans le cadre d'un atelier de découverte, avec ces deux « Messieurs » pour se familiariser avec l'utilisation de gabarits.

• b. Peindre une composition collective avec Monsieur Rond Plein et Monsieur Rond Vide.

Proposer aux élèves de remplir, par deux, une feuille cartonnée de grand format (minimum 50 x 60 cm) avec ces deux types de « pochoirs ».

Pour enrichir les réalisations, proposer diverses tailles de Monsieur Rond Plein et Monsieur Rond Vide.

« Vous pouvez utiliser ces pochoirs comme vous le souhaitez, en accumulant le plus possible de formes rondes de tailles différentes. Libre à vous de les superposer, les combiner entre elles, les juxtaposer (expliquer ce vocabulaire pour les plus jeunes) selon vos envies et votre imagination. »

Troisième séquence : Assembler des formes géométriques fixes ou mobiles dans l'espace

Atelier 1 Assembler des formes géométriques pour réaliser des sculptures fixes.

L'objectif de cet atelier est de faire découvrir aux élèves comment réaliser des sculptures géométriques en trois dimensions, fixes ou mobiles, en assemblant des objets ou éléments de récupération divers, tout en adaptant leurs gestes aux contraintes matérielles.

■ Élément déclencheur : Des boîtes et emballages aux formes géométriques diverses.

Matériel : récupérer au préalable un grand nombre de boîtes de tailles et de formes diverses (petite boîte de bonbons, boîtes d'allumettes, de fromage, de médicaments vides, de punaises, d'agrafes, rouleaux de papiers divers), pâte à fixe, colle forte.

Présenter aux élèves le matériel mis à leur disposition.

« **Quel type de sculpture pourriez-vous créer avec ces différentes boîtes et emballages ?** »

Laisser les élèves s'exprimer, puis les inviter à vérifier que les propositions faites sont réalisables en organisant des ateliers expériences.

Leur proposer dans un deuxième temps de réaliser, en complément, les deux étapes suivantes.

■ Première étape : Construire un assemblage en volume avec des boîtes et des rouleaux.

Matériel : récupérer au préalable un grand nombre de boîtes de tailles et de formes diverses (petite boîte de bonbons, boîtes d'allumettes, de fromage, de médicaments vides, de punaises, d'agrafes, rouleaux de papiers divers...), 1 lot de cure-dents, pâte à fixe, colle forte, peinture.

« **Je vous propose de réaliser une sculpture, soit en hauteur, soit en largeur, qui tienne et qui vous plaise, en accumulant toutes sortes de boîtes et d'emballages divers.** »

Préciser que l'ensemble des boîtes sera collé lorsque chaque enfant aura terminé sa création. Toutefois, des

cure-dents ou de la pâte à fixe peuvent être proposés pour fixer momentanément les boîtes les unes sur les autres.

Permettre aux élèves de prendre le temps de réfléchir et de chercher des constructions harmonieuses. Rappelez si besoin le détail du procédé en se référant au **Chevalet des expériences plastiques** 45 ainsi qu'à l'œuvre 20 de Picasso du **Chevalet des œuvres**.



La Guitare, Pablo Picasso, 1912.

Après collage et séchage complet, proposer aux élèves, s'ils le souhaitent, de peindre leur sculpture en utilisant le procédé de leur choix, à consulter si besoin, dans **Le chevalet des expériences plastiques** :

- appliquer la peinture à l'éponge : 4
- appliquer la peinture au rouleau : 6
- projeter de la peinture avec un pinceau : 10
- projeter de la peinture avec une boîte percée : 11

Organiser une installation et une exposition générale de l'ensemble des sculptures réalisées dans cet atelier afin de pouvoir les présenter aux autres classes et aux parents.



élève de grande section

■ **Deuxième étape : Assembler des boules pour fabriquer une sculpture qui monte qui monte...**

Matériel : pâte à modeler, pâte à sel ou pain d'argile, pics à brochette, cure-dents, allumettes.

3

Introduire l'étape de la manière suivante :

« **Imaginer que le roi du Pays des ronds vous commande une sculpture. Il veut qu'elle soit la plus haute possible et qu'elle tienne debout sur le sol. À vous de la fabriquer en utilisant uniquement des boules et des pics.** »

Présenter aux élèves le matériel mis à leur disposition (l'enseignant choisira le matériau à proposer...).

Laisser ensuite les élèves créer librement leur sculpture. Rappelez, si besoin, que celle-ci doit rester « simple et légère » pour pouvoir être stable (veiller à ce que les socles réalisés soient suffisamment importants pour que la sculpture ne bascule pas).

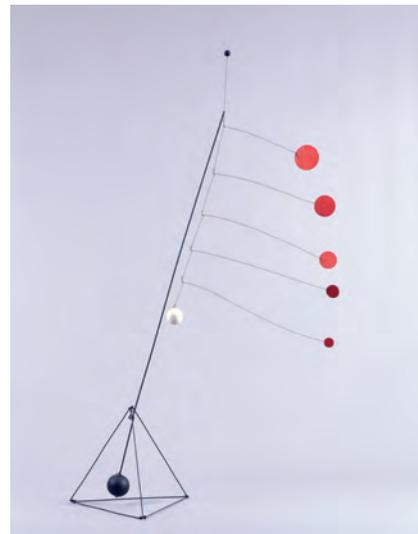
Les grandes sections peuvent éventuellement réaliser des formes rondes plus élaborées en les enrichissant de traces, empreintes... Voir le détail des procédés dans **Le chevalet des expériences plastiques** : 39, 40. Prendre le temps d'observer chacune des sculptures, demander aux élèves de donner leur avis, d'identifier les astuces et trouvailles de certains pour réaliser un assemblage tout en hauteur...

Exposer l'ensemble des sculptures en demandant aux élèves les plus grands de réfléchir à une installation et une mise en scène permettant de les mettre en valeur (trouver par exemple des socles, des supports, permet-

tant de surélever les sculptures pour les avoir à hauteur d'yeux, mettre un fond de couleur derrière les sculptures pour les faire ressortir...).

■ **Troisième étape : Établir un lien avec les œuvres d'Alexander Calder.**

Afficher le poster 7 de Calder.



Object With Red Discs (Objet avec disques rouges), Alexander Calder, 1931.

Demander aux élèves de l'observer en silence, puis de faire part de leurs remarques.

Guider si besoin la discussion à l'aide des questions suivantes :

« **Que voyez-vous sur ce poster ? Quelle est la nature de cette œuvre ? Quels matériaux l'artiste a-t-il utilisés pour réaliser cette sculpture ? Que ressentez-vous en regardant cette œuvre ? Pourquoi ? Comment l'artiste a-t-il fait ? Quels sont les éléments qui permettent de le dire ?...** »

Nommer le titre de l'œuvre, le nom de l'artiste, l'époque à laquelle il l'a réalisée. Citer aussi les matériaux utilisés (tige de métal, fil de fer, aluminium) et les dimensions qui sont assez grandes : 2,25 x 0,83 x 1,21 m.

En adaptant les informations ci-dessous et en simplifiant le vocabulaire, compléter les informations pour les plus grands. Préciser que cette sculpture, nommée mobile, s'anime au toucher ou par les courants d'air. Elle est régie par des principes de physique très simples de mise en tension. En effet, elle est composée d'une grande branche noire portant à son extrémité une sphère enfermée dans le pied évidé de la sculpture. À son autre extrémité, des tiges en fil de fer sont prolongées par des



Mes PREMIERS ATELIERS D'ART



**Du visage au portrait
sous toutes ses facettes**



Laurence Schmitter



éditions
sed





Introduction

Découvrir et observer son visage, mieux le connaître pour mieux le respecter et l'aimer font partie des axes fondamentaux permettant au jeune enfant de se construire et s'émanciper. Dans toutes les civilisations, l'homme a eu envie de se représenter, de représenter ses concitoyens, et de garder une trace de son existence... De très nombreux artistes ont exploré ce sujet en utilisant des approches et des supports extrêmement variés : dessins, peintures, compositions plastiques, sculptures, photos, vidéos... Qu'elles soient réalistes ou complètement abstraites, les œuvres des artistes qui ont abordé ce sujet au fil du temps sont extrêmement diversifiées et riches d'enseignements.

Cet axe est donc particulièrement approprié pour amener le jeune enfant à avoir envie de regarder, d'observer et d'aiguiser son regard et sa réflexion sur les visages et le portrait dans l'art.

Parallèlement à cela, de nombreuses expériences exploratoires et créatives peuvent être mises en place, de manière simple, concrète, autour du visage et de l'autoportrait : Qui suis-je ? Comment transformer, déformer mon visage, mes expressions ? Comment me créer un nouveau portrait ?..., afin de conduire l'enfant à s'impliquer, développer sa créativité et se construire une culture.

Pour répondre à cette attente, ce projet s'organise autour des trois grandes séquences suivantes :

Séquence 1 Transformer sa photo d'identité pour lui donner une dimension plastique

L'objectif de cette séquence est de donner envie à l'élève de découvrir son visage pour s'en servir comme base de création artistique et lui permettre, grâce à la photo d'identité, de travailler sur les différentes représentations possibles de sa propre image en découvrant divers procédés plastiques pour la transformer, la déformer, la recomposer... au gré de sa créativité.

Séquence 2 Jouer avec son imagination et sa créativité pour s'inventer de nouveaux portraits

Cette séquence va permettre à l'élève de découvrir la notion de portrait et d'autoportrait à travers l'histoire de l'art et l'actualité quotidienne pour créer sa propre collection de portraits. Ceci lui permettra également d'approfondir la notion d'autoportrait en l'utilisant pour révéler sa personnalité, ses préférences, ses rêves... pour travailler sur l'image qu'il veut donner de lui-même en laissant libre cours à son imagination et sa créativité.

Séquence 3 Réaliser des compositions en volume en passant du portrait au masque, du masque à la sculpture

L'objectif de cette séquence est de faire réaliser à l'élève des compositions en relief, puis en volume, de masques, pour découvrir dans un deuxième temps comment aborder la sculpture en volume à partir d'un projet de figuration d'une tête humaine et l'approche de la sculpture dans l'art.



Séquence 1 : Transformer sa photo d'identité pour lui donner une dimension plastique

Atelier 1 Observer son visage et en étudier les expressions pour apprendre à le dessiner.

L'objectif de cet atelier est de donner envie à l'élève, en sollicitant sa curiosité, de découvrir son visage, ses expressions, pour apprendre à le dessiner et s'en servir à terme comme base de création artistique.

■ Élément déclencheur : Une séance de découverte du monde autour du visage.

Cette séquence conduira les élèves à :

- apprendre à observer et à arrêter son regard le temps de l'observation ;
- acquérir du vocabulaire spécifique sur la physiologie du visage, les expressions et sentiments évoqués.

Matériel : miroirs (de préférence 1 pour 2 élèves).

Déposer sur les tables un grand nombre de miroirs.

« Que peut-on faire avec des miroirs ? »

Laisser les élèves s'exprimer librement, puis les inviter à se mettre par deux. Un élève se regarde dans le miroir et décrit son visage à son camarade. Ce dernier écoute, puis complète si besoin. Inverser les rôles.

Inciter les élèves à toucher leur propre visage avec leurs mains pour identifier les formes et les volumes de chacun des éléments le constituant.

Faire nommer, en utilisant le vocabulaire adapté, chacun des éléments : front, sourcils, paupières, yeux, cils, oreilles, nez, bouche, pommette, menton. Pour les plus jeunes, insister sur la précision du vocabulaire.

■ Première étape : Observer son visage pour apprendre à le dessiner.

Matériel : feutres, pastels, crayons, feuilles de papier blanc format A4, 80 à 120 g.

« Vous allez dessiner votre visage avec le ou les outils de votre choix, en respectant le plus fidèlement possible tout ce que vous venez d'observer

dans le miroir : formes, couleurs, tailles... des différents éléments. Votre portrait devra occuper tout l'espace de la feuille. »

Afficher tous les dessins. Laisser les élèves observer en silence.

« **Reconnaissez-vous certains de vos camarades ? Lesquels ? Comment ? Pourquoi ?**

Y a-t-il des éléments du visage qui peuvent être très différents d'un enfant à l'autre ? »

Au cours de la discussion, aborder les notions de ressemblance entre l'enfant et son portrait, identifier les caractéristiques spécifiques à certains comme une cicatrice, des lunettes, des boucles d'oreilles... mais aussi la couleur des yeux, des cheveux (travailler à cette occasion, le vocabulaire spécifique tel que cheveux blonds, roux, bruns...).

« **Notre visage est-il tout le temps le même ? Peut-on modifier certains de ces éléments ? Lesquels ? Comment ? À quoi cela nous sert-il ?** »

Inviter les élèves à lister les éléments du visage qui peuvent bouger : yeux, nez, bouche, sourcils... pour permettre d'exprimer des sentiments divers.

Jouer deux par deux à les faire bouger. Faire verbaliser comment se transforment les yeux, les sourcils, la bouche... Utiliser les verbes d'action : s'étirer, s'arrondir, se soulever, se resserrer, s'ouvrir, se fermer... Mettre ainsi en évidence que le visage se modifie pour traduire des expressions ou des sentiments différents tels que : être gai, être triste, être étonné, être en colère, boudier... Demander aux élèves de les mimer.

Proposer aux plus grands de dessiner une nouvelle fois leur visage en changeant d'expression.

Afficher les nouveaux visages, demander aux élèves d'essayer d'identifier certaines des expressions dessinées.

Établir des liens avec des artistes ayant dessiné de nombreux portraits tels que : Ingres, Matisse, Gauguin... et la carte-portrait 13 de Rembrandt.

1



Autoportrait aux yeux hagards, Rembrandt, 1630.



élève de grande section

Autoportraits d'élèves



élève de moyenne section



élève de grande section

Séquence 2 : Jouer avec son imagination et sa créativité pour s'inventer de nouveaux portraits

Atelier 1 Découvrir et explorer la notion de portrait.

L'objectif de cet atelier est d'amener l'élève à découvrir la notion de portrait et d'autoportrait à travers l'histoire de l'art mais aussi l'actualité quotidienne pour créer sa propre collection de portraits. Ceci lui permettra également de se découvrir, s'imaginer, apprendre à jouer avec l'image qu'il veut donner de lui en laissant libre cours à son imagination et sa créativité pour s'inventer de nouveaux portraits.

2

■ Élément déclencheur : La carte-portrait 12 pour aborder la notion de portrait à travers l'histoire de l'art.

Afficher la carte-portrait 12 de Jean Clouet.



François I^{er}, roi de France, Jean Clouet, 1524.

Demander aux élèves de l'observer, puis de faire part de leurs remarques. Guider si besoin la discussion à l'aide des questions suivantes :

« **Que voyez-vous ? Qu'a voulu représenter l'artiste ? Pourquoi ? Comment a-t-il fait ? Est-ce une photo ? Quel procédé a-t-il utilisé ?** »

Nommer le titre de l'œuvre, le nom de l'artiste, l'époque à laquelle il l'a réalisée. Préciser qu'il s'agit d'un portrait officiel commandé par le roi François 1^{er} au peintre, il y a très longtemps.

« **Qu'est-ce qu'un portrait ? À quoi cela sert-il ?** »

Ouvrir la discussion. Préciser si besoin la définition du mot portrait : image donnée d'une personne par la peinture, le dessin, la sculpture ou la photographie. Rappeler également qu'un portrait sert à se souvenir, à se rappeler d'une personne dans des circonstances particulières, à un âge particulier.

« **Fait-on encore aujourd'hui des portraits comme ceci ? Pourquoi ? Quel type de portrait fait-on aujourd'hui ?** »

Mettre en évidence, au cours de cet échange, qu'à l'époque, les portraits officiels étaient importants car la photographie n'existait pas, alors qu'aujourd'hui le portrait le plus courant est le portrait photographique.

■ Première étape : Transformer son portrait en portrait royal.

Matériel : 1 photocopie A3 des photos d'identité, 1 paire de ciseaux par élève, divers papiers (de couleur, à tapisserie, aluminium, brillants, de soie...), divers

tissus (motifs, à rayures, brillants...), pastels gras, gros feutres de couleurs, doré, argenté...

« **Imagine que tu es à présent un roi ou une reine. À toi de transformer la photocopie de ton portrait de tous les jours en portrait officiel de roi ou de reine qui te plaise. Tu utiliseras tout ou partie des éléments mis à ta disposition (cf. liste du matériel). Tu peux les déchirer, les découper, les coller, les superposer, les froisser, mais fais en sorte que ton visage soit reconnaissable.** »

Revoir, si besoin, les procédés permettant de découper, coller, superposer, déchirer... et recomposer avec des matériaux divers dans **Le chevalet des procédés plastiques** : 33.

Présenter l'ensemble des productions et demander aux élèves de relever dans chaque portrait les indices ou les éléments utilisés pour transformer un portrait d'élève en portrait royal. Identifier quelle impression nouvelle se dégage de ces portraits royaux. Faire remarquer les trouvailles astucieuses de certains.

■ Deuxième étape : Collectionner des portraits de toutes sortes.

Matériel : cartes-portraits 11 à 20, posters 13, 14, 15, **Le chevalet des œuvres**, 1 paire de ciseaux par élève, magazines, documentaires, revues, livres d'histoire, livres d'art...

Proposer aux élèves de créer une collection de portraits pour la classe, en recherchant, découpant et triant toutes sortes de portraits (dans des magazines, documentaires, Internet, livres d'histoire ou d'art...) : portrait officiel, religieux, réaliste, surréaliste, humoristique... Définir ensemble les critères de classement (plus ou moins complexes, en fonction de l'âge des élèves) permettant d'associer plusieurs portraits ayant les mêmes points communs.

À titre d'exemple, voici plusieurs critères de tri :

- selon le procédé utilisé : portrait peint, dessiné, photographié...
- selon le cadrage : de face, de profil, en buste, sur pied...
- selon les expressions : portrait sérieux, gai, triste...
- selon les individus : portrait d'homme, de femme, d'enfant...
- selon les époques : portrait d'autrefois, d'aujourd'hui...

Compléter cette collection avec les portraits présents dans **Le chevalet des œuvres** ainsi qu'avec les cartes-portraits 11 à 20.



Tête d'une grande statue féminine, groupe de Syros, 2700-2300 av. J.-C.



Vertumnus, l'Empereur Rudolf II, Arcimboldo, vers 1590.



Portrait de femme avec allumette, Francis Picabia, 1923.

Troisième séquence : Réaliser des compositions en volume pour passer du portrait au masque, du masque à la sculpture

Atelier 1 Du portrait au masque pour se déguiser.

L'objectif de cet atelier est de permettre à l'élève de découvrir comment réaliser une composition en relief ou en volume de masques, afin de transformer son propre visage pour se déguiser.

■ Élément déclencheur : Le jeu du portrait chinois pour jouer à se transformer en développant son imaginaire.

Présenter, lors d'une séance de langage, le jeu. Donner son nom : le jeu du portrait chinois « *si j'étais..., je serais...* ».

« *Dès que je donne un thème, par exemple la couleur, chacun doit réfléchir dans sa tête à ce qu'il aimerait le plus être comme couleur. Dès qu'il sait, il lève le doigt et dit la phrase suivante « si j'étais une couleur, je serais du... »* »

Faire plusieurs fois l'exercice avec des thèmes simples comme :

« *Si j'étais un objet, un animal, un vêtement, un aliment...* »

Prolonger avec les grandes sections en leur proposant d'être à tour de rôle, le maître du jeu.

■ Première étape : Transformer son visage en jouant au jeu du portrait chinois.

Matériel : 1 photocopie A3 contenant 4 photos de chaque élève, 4 bandes de papier blanc par élève, colle, pastels gras, secs, gros feutres, crayons de couleurs, peinture...

« *Je vous propose de refaire le jeu en symbolisant cette fois-ci vos choix sur les photocopies de vos visages. À chaque transformation, vous collerez un masque (constituée d'une simple bande de papier blanc) sur les yeux de votre visage, illustrant votre*

choix. Exemple : « si j'étais une couleur, je serais du rose », je peins (ou je colorie, ou je découpe...) une bande de papier en rose et je la colle sur les yeux de mon visage. »

Faire plusieurs fois l'exercice. Pour cela distribuer une feuille A3 contenant quatre photocopies du visage de chaque enfant et 4 bandes de papier blanc suffisamment larges pour cacher les yeux sur les visages.

Réaliser un exercice par visage en limitant le temps de réalisation pour chacun (à définir en fonction de l'âge et de la dextérité des enfants, ce temps doit être relativement court entre 5 et 10 minutes par exemple).

Afficher l'ensemble des productions, demander aux élèves à quoi leur font penser ces visages, les yeux ainsi cachés.

Amener la discussion sur le thème des masques, leurs rôles et leurs fonctions dans notre société. Évoquer les différents masques connus par les enfants, dont « le masque de loup » se rapprochant le plus de leur production.

■ Deuxième étape : Je dessine mon masque pour préparer mon personnage.

Matériel : poster ⁴⁶, pastels gras et secs, fusains, gros feutres, crayons de couleur, peinture..., divers papiers (de couleur, à tapisserie, en aluminium, brillants, de soie, de catalogues...), matériel adapté à des procédés spécifiques (cf. *Le chevalet des expériences plastiques*).

« *Je vous propose de dessiner le masque avec lequel vous aimeriez vous déguiser pour changer de tête.*

3

À vous d'imaginer votre personnage en prenant soin de dessiner un masque suffisamment expressif pour que chacun le reconnaisse sans peine. Pensez à tous les petits détails ! »

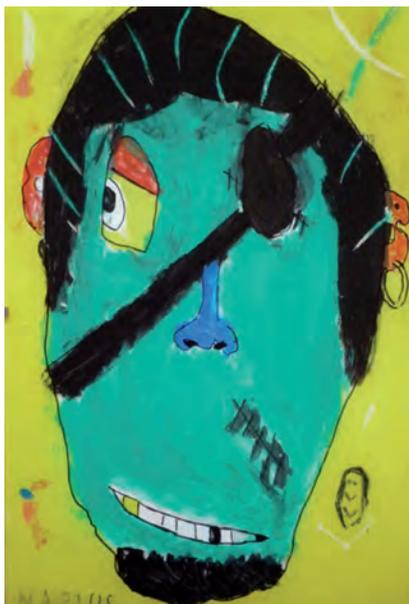
Les élèves utilisent les matériaux de leurs choix.

Présenter l'ensemble des dessins à la classe. Essayer de deviner collectivement le déguisement des autres en justifiant sa proposition (prises d'indices dans le dessin).



dessin du masque d'ogre

élèves de moyenne section



peinture du masque de pirate

élèves de grande section

Présenter le poster 16 des masques funéraire et africain. (Ne présenter que le masque africain, à droite)



Masque de visage africain, 1980.

Demander aux élèves de l'observer en silence puis de faire part de leurs remarques. Guider si besoin la discussion à l'aide des questions suivantes :

« Que voyez-vous sur cette œuvre ? Que ressentez-vous face à ce masque ? Quelle expression a-t-il ? Comment est-il réalisé ? Quels types de décorations identifiez-vous ? Quel procédé et quels outils a utilisés l'artiste ?... »

Nommer le titre de l'œuvre, l'époque à laquelle elle a été réalisée.

Compléter, en adaptant les informations suivantes au niveau des élèves. Le masque n'est pas une sculpture figée à accrocher au mur. Le masque, dans toutes les civilisations, était porté dans des domaines d'intervention et des circonstances diverses nécessitant un type de masque approprié. Certains étaient réservés aux sorciers, d'autres à celui qui représentait le pouvoir, d'autres encore étaient utilisés dans des fêtes rituelles... La forme du masque différait suivant l'évènement : les cornes, par exemple, figuraient le pouvoir...

Le masque est encore présent aujourd'hui notamment en Afrique, Amérique du Sud ou en Océanie dans les diverses cérémonies mais aussi et surtout dans les réjouissances, les fêtes, les jeux...

Pour prolonger cette réflexion sur les masques, demander aux élèves les plus grands de rechercher et d'amener en classe des documents, images, photos, exemples de différents masques.