

PS

Tout l'art du monde



Remerciements

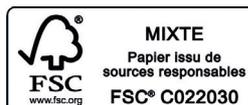
Je tiens à remercier les enseignants et ATSEM qui ont bien voulu tester en classe l'ensemble des séances proposées dans cet ouvrage : Cécile, Delphine, Martine et Shems.

Je remercie également les enfants qui ont découvert et expérimenté en classe les activités proposées, et qui apparaissent en photographie dans l'ouvrage : Benjamin, Bertille, Candice, Eden, Elsa, Emma, Enzo, Florian, Gabin, Hugo, Inès, Joris, Kassandre, Kylian, Léo, Loryss, Louka, Maëlys, Mathieu, Nathan, Paul-Arthur, Tom et Yanis.

Philippe Virmoux
*Conseiller pédagogique en arts plastiques
en Seine-Maritime*



© Retz, 2016.
ISBN : 978-2-7256-3486-9



Sommaire

Introduction.....	4
• « Tout l'art du monde » : une collection d'ouvrages sur les arts plastiques.....	4
• Les 3 projets en parallèle au fil de l'année	17
Projet « Gestes et traces »	23
• Voir sommaire détaillé	25-27
Projet « Journées couleur »	111
• Voir sommaire détaillé	113
Projet « Visage et identité »	135
• Voir sommaire détaillé	137
Présentation du CD-Rom.....	155

TOUT L'ART DU MONDE : une collection d'ouvrages sur les arts plastiques

Les arts plastiques à l'école primaire

De nouveaux programmes en 2015 et 2016

Les programmes entrant en vigueur en 2015 à l'école maternelle et 2016 à l'école élémentaire affirment l'importance de l'éducation artistique et culturelle à l'école.

Le terme « arts visuels » laisse place à celui d'« arts plastiques », afin de garantir un continuum avec le cycle 4 au collège. Un point fondamental de l'éducation artistique est la pratique régulière des élèves. C'est en partant de la pratique que les élèves peuvent explorer, chercher, s'exprimer, comprendre, apprendre et ainsi prendre conscience des questions de l'art et des possibilités de création.

Il est alors important de réfléchir à une articulation entre pratique et acquis culturels.

Des compétences en jeu

Étant au cœur de l'enseignement, les pratiques artistiques doivent conduire à l'acquisition de compétences relevant des différents domaines du socle commun de compétences et de culture :

- « L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique.¹ »
- Il prend appui sur des **repères didactiques** et notamment des repères conceptuels permettant d'entrer dans les **langages plastiques** (forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps)².

Une organisation des contenus d'enseignement et d'apprentissage doit être réalisée au départ de la pratique plastique afin que ceux-ci soient présentés et compris comme des questionnements « **proches des préoccupations des élèves et permettant d'investir progressivement l'art³** », visant à « **développer et structurer la capacité des élèves à situer ce qu'ils expérimentent et à se situer par rapport aux productions des artistes⁴** ».

Les compétences ainsi développées et travaillées le sont à partir de différents thèmes :

- au cycle 2 :
 - la représentation du monde ;
 - l'expression des émotions ;
 - la narration et le témoignage par les images.
- au cycle 3 :
 - la représentation plastique et les dispositifs de présentation ;
 - la relation entre l'objet et l'espace ;
 - la matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

En arts plastiques, les compétences se travaillent toujours de concert, au cours d'une même année de cycle, et non successivement. Elles sont identiques selon les cycles pour une meilleure continuité des apprentissages. Elles s'exercent néanmoins dans une logique d'approfondissement :

- expérimenter, produire, créer ;
- mettre en œuvre un projet artistique ;
- s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité ;
- se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

3 - Cycle 2.

4 - Cycle 3.

1 - Domaines 2, 3 et 5 du socle.

2 - Domaine 1 du socle.

La collection « Tout l'art du monde »

La collection « Tout l'art du monde » est organisée autour de plusieurs principes forts.

La cohérence d'une progression-programmation tout au long de l'école primaire

Au regard des nouveaux programmes, il apparaît nécessaire de mettre en place une programmation cohérente tout au long de la scolarité. C'est à cet enjeu que tente de répondre la collection en proposant, pour chaque année de l'école primaire, des activités qui construisent le parcours de l'élève au cœur des arts plastiques :

- Proposer une progression sur l'ensemble de la scolarité primaire, de la Petite Section au CM2, en partant

de l'exploration pour aller à la formalisation, puis à la création.

- Offrir une programmation de séquences autour d'œuvres balayant les divers champs artistiques relevant des arts plastiques et visuels (peinture, sculpture, photographie, installation, design, architecture, arts numériques...).
- Mettre en place des activités autour de grandes questions revenant à chaque niveau, de la PS au CM2 :
 - S'exprimer à travers gestes, graphismes et écriture.
 - Mettre son corps à l'œuvre.
 - Donner du sens au portrait.
 - Oser regarder le banal (paysages, objets, scènes de vie).
 - Aller vers l'abstraction.

Voici deux exemples de progression (l'ensemble de la progression-programmation sur les 3 cycles est disponible dans le CD-Rom) :

« S'exprimer à travers gestes, graphismes et écriture »

Geste graphismes et écriture	CYCLE 1			CYCLE 2			CYCLE 3	
	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Objectifs	Associer corps et geste	Transformer son geste en graphisme maîtrisé	<ul style="list-style-type: none"> • Du graphisme à l'écriture et au motif • Affiner son geste pour lui donner du sens, le fluidifier au lieu de le bloquer 	Utiliser le graphisme avec une visée esthétique		S'exprimer grâce au geste graphique	Utiliser l'écriture avec une visée esthétique pour s'exprimer, pour communiquer	
Exemples d'activités proposées	Laisser une trace sur divers supports, avec divers outils et médiums en variant son geste	Effectuer des tracés multiples dans des espaces définis	Dessiner sans lever le crayon	Inventer un alphabet secret	Dessiner avec des mots	Inventer des tatouages	S'exprimer sur les murs	Réaliser une affiche graphique

« Oser regarder le banal : paysages, objets, scènes de vie »

Oser regarder le banal	CYCLE 1			CYCLE 2			CYCLE 3	
	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Objectifs	Conserver des traces	Prendre conscience des propriétés des objets	Considérer l'objet banal avec un œil d'artiste	Utiliser les objets comme matériaux d'art				
Exemples d'activités proposées	Réaliser des empreintes d'objets	Transformer les propriétés des objets pour les rendre étonnants	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des collections Cacher pour mieux montrer 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des objets banals pour créer une composition Créer des équilibres 	Oser associer des objets	Rendre hommage à des œuvres de l'histoire de l'art à l'aide d'objets	Trouver des solutions plastiques aux problématiques posées en se servant d'objets, en utilisant leurs formes, leurs couleurs, leurs propriétés, les symboles qu'ils évoquent...	

Il s'agit également de :

- proposer des liens et des mises en réseau au sein d'un même niveau ;
- donner du sens à l'enseignement de l'histoire des arts au cycle 3.

Des élèves en situation de recherche et d'apprentissage

Il s'agit :

- de redonner à la pratique artistique une place prépondérante ;
- d'amener l'élève à être créateur à travers des temps d'exploration, de recherche et de réinvestissement autour de problématiques posées ;
- de proposer des situations amenant à faire varier les techniques proposées, les supports, les outils, les médiums, les gestes ;
- d'envisager les arts plastiques en termes d'apprentissage pour l'élève, tout au long de la scolarité.

Une réflexion sur le rôle de l'œuvre d'art

Il s'agit de :

- faire varier la place de l'œuvre au sein des séquences proposées pour qu'elle ne soit pas systématiquement un modèle initial à reproduire ;
- proposer une aide complète à la lecture d'œuvres par un questionnement guidé, sous forme de diaporamas ou de jeux, par exemple.

La lecture d'œuvres avec les élèves n'est pas chose aisée et il est souvent difficile de parvenir à les faire parler de façon construite pour évoquer :

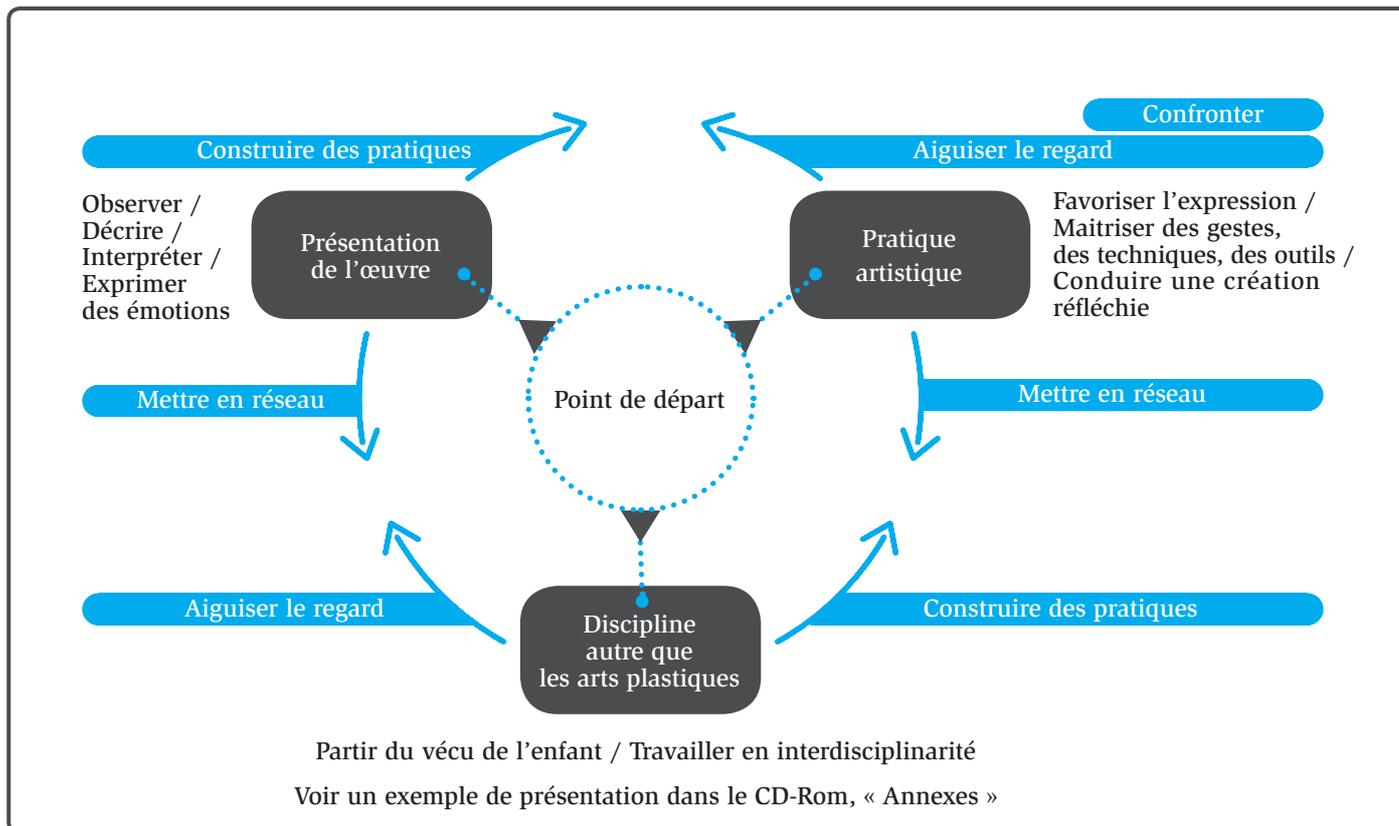
- ce que l'on voit : formes, couleurs, cadrage, lumière... ;
- ce que l'on ressent.

De plus, avec les élèves les plus jeunes, il peut être compliqué de focaliser le regard sur des détails ou de faire émerger des hypothèses. C'est pourquoi une réflexion est menée dans toute la collection pour appréhender la lecture d'œuvres, tant au niveau de la place de l'œuvre au sein des séquences proposées, que de la façon d'accompagner cette découverte.

La place de l'œuvre

Une œuvre n'est pas obligatoirement présentée en début de séquence, et la compréhension que les élèves pourront en avoir, ainsi que l'apport qu'elle constituera sur leur propre pratique, dépendent fortement du moment où elle est présentée.

On peut ainsi s'interroger sur la place de l'œuvre à partir du schéma suivant :



Différentes modalités pour présenter les œuvres

Pour faciliter la lecture d'œuvres, il est parfois préférable d'adopter l'entrée par un détail, puis un autre, qui vont créer un cheminement dans la découverte et la compréhension de l'œuvre. Il peut être également pertinent de réaliser un balayage progressif de l'œuvre pour en révéler tous les détails et éveiller la curiosité du spectateur.

C'est le principe des diaporamas présents sur les CD-Rom qui accompagnent les ouvrages de la collection « Tout l'art du monde ». Ils sont une aide à la fois pour l'enseignant, car ils guident son questionnement, et pour l'élève, car ils l'aident à percevoir les éléments fondamentaux de l'œuvre. Ils sont de plus directement projetables en classe.

Des propositions interdisciplinaires

- Donner un rôle prépondérant au lexique, à l'expression orale et écrite, dans la pratique comme dans la lecture d'œuvres.
- Proposer des pistes relevant d'autres disciplines : littérature, musique, découverte du monde, histoire, géographie, EPS, sciences...

La programmation-progression proposée se traduit également en termes **d'apprentissage**. Travailler en arts plastiques à l'école, c'est ainsi approfondir peu à peu sa culture artistique et améliorer tout ce qui concerne les aspects pratiques de la création et de la réalisation.

Quelques exemples

	CYCLE 1			CYCLE 2			CYCLE 3	
	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
La couleur (gouache)	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir et nommer les couleurs Utiliser les couleurs primaires, le noir et le blanc 	Découvrir les mélanges	Savoir réaliser des mélanges	Connaître les couleurs complémentaires		Savoir associer les couleurs	Modifier la couleur : <ul style="list-style-type: none"> éclaircir assombrir nuancer 	
La composition	Occuper un espace	<ul style="list-style-type: none"> Différencier les plans Repérer des lignes et des formes 	Créer une composition sur un plan	Agir sur les différents plans d'un espace		Créer une composition sur différents plans	Avoir des notions de perspective	
Le volume	Créer un volume à partir d'objets, de matières (terre, pâte à modeler...)			Faire apparaître le relief ou le volume à partir d'un aplat		Créer des volumes en équilibre, avec des assemblages (lier, associer...)	Créer des volumes complexes avec une intention plastique (installations, architectures de papier...)	

L'école maternelle : « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques »

Les programmes de 2015 de l'école maternelle insistent sur l'importance de l'éducation artistique et culturelle à l'école :

L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants [aux différents] univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture

artistique personnelle, fondée sur des repères communs. Cette éducation doit permettre à tous les élèves de développer du goût pour les pratiques artistiques, de découvrir différentes formes d'expression artistique, de vivre et exprimer des émotions et ainsi de formuler des choix.

Dans le cas des arts plastiques et visuels, les élèves doivent pouvoir s'exprimer par le biais du dessin, du graphisme décoratif, des compositions planes et en volume et de la transformation d'images.

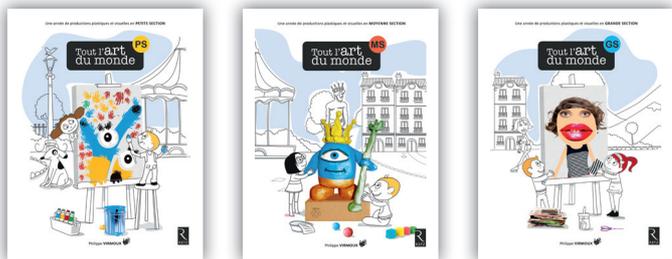
Il s'agit donc bien d'un enseignement à part entière qui doit être mis en place dans les classes. Ainsi, les élèves vont acquérir, petit à petit, les compétences nécessaires à la mise en œuvre d'une véritable pratique artistique basée sur une expression sensible.

Compétences attendues en fin de cycle :

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problème.

Principes généraux des ouvrages de la collection « Tout l'art du monde - Maternelle »

Les trois ouvrages de la collection « Tout l'art du monde » consacrés à l'école maternelle sont construits au regard de ces compétences à acquérir. Ils proposent, pour les trois années de l'école maternelle, des programmations, et les progressions associées, basées sur des activités concrètes.



L'ensemble repose sur les principes suivants :

- Différents projets sont proposés chaque année, qui peuvent être menés soit séparément, soit simultanément dans la mesure où ils sont complémentaires.
- Les activités proposées ont été conçues en prenant appui sur les capacités psychomotrices de l'enfant en fonction de son âge.
- Elles ont été testées en classe. La rubrique « Remarques, trucs et astuces » présente à chaque séance est née des remarques des enseignants ayant réalisé les activités avec leurs élèves.
- L'ouvrage ne propose pas uniquement des activités de pratique artistique, mais également des ateliers de langage, de découverte d'œuvres, des pistes interdisciplinaires vers la littérature de jeunesse, la découverte du monde, l'expression avec le corps pour que l'éducation artistique et culturelle soit réellement source d'apprentissage.

Un élève acteur de ses apprentissages

Au fil des séances présentées dans cet ouvrage, l'élève se trouve amené à développer différentes aptitudes qui, combinées, vont lui permettre d'acquérir les compétences de fin de cycle.

L'élève explore

Lors des ateliers de pratique artistique, l'élève est placé en position de « chercheur d'art ». Tout au long de l'école maternelle, il est invité à découvrir et explorer les différents paramètres de la pratique artistique, regroupés sous l'acronyme **SMOG** :

S COMME SUPPORT

Le choix d'un support se fait en fonction de :

- ses qualités (lisse ou rugueux, rigide ou souple, blanc ou coloré...);
- sa forme (rectangulaire, carré, rond...);
- son format;
- sa position (installé verticalement, horizontalement au sol, horizontalement sur une table...).

Support

Sa forme

Rectangulaire ?

Sa taille

Aller du très grand format jusqu'au tout petit format

Son rôle habituel

Support « normal »
Support insolite

Sa position

- Vertical
- Horizontal sur table
- Horizontal au sol

Ses qualités

Solide - souple
Lisse - rugueux
Blanc - coloré
Uni - imprimé

M COMME MÉDIUM OU MATIÈRE

Le choix d'un médium se fait en fonction de :

- ses propriétés (solide, pâteux ou liquide, opaque ou translucide, sec ou humide, clair ou foncé...);
- son rôle habituel (matière utilisée classiquement en arts ou à partir de matériaux de récupération).

Médium - Matière

Ses qualités

- Sec : pastel, craie
- Pâteux : gouache, pâte colorée
- Liquide : encre

Matériaux ordinaires

Terre - Papier - Plâtre -
Pâte à modeler

Matériaux de récupération

Végétaux - Tissus -
Objets

O COMME OUTIL

Le choix d'un outil se fait en fonction de :

- sa facilité de préhension ;
- sa taille ;
- son rôle habituel (outil utilisé classiquement en arts ou objet détourné de son usage usuel).

Outil

Traditionnel

Pinceaux - Brosses -
Rouleaux - Éponges -
Main - Feutres

Détourné

Billes - Petites voitures -
Poupées - Ficelle -
Bâtonnets - Pailles

Facilité de préhension ?

G COMME GESTE

Si le support, la matière et l'outil sont des objets matériels donnés aux élèves lors des séances de pratique artistique, le geste est le mouvement donné par le corps qui induira les traces, les tracés, les dessins, les compositions, les constructions, les transformations...

Geste

Des verbes, des verbes, des verbes !

Tracer - Dessiner - Peindre
Déposer - Étaler - Essuyer
Faire rouler - Faire couler - Faire glisser
Appuyer - Frotter - Tamponner - Racler - Écraser - Enfoncer
Souffler - Caresser
Secouer - Tourner - Projeter
Découper - Déchirer - Lacérer - Trouer - Percer - Tailler
Plier - Froisser - Chiffonner
Entremêler - Tisser
Superposer - Juxtaposer - Accumuler - Collectionner
Coller - Nouer - Assembler - Associer - Attacher
Retirer - Ajourer -
Modeler

Dans les ouvrages de la collection « Tout l'art du monde », les séances de pratique proposées s'appuient sur ces **SMOG**. Une difficulté habituelle pour l'enseignant réside dans les questions pratiques liées aux activités à mener tout au long de l'école maternelle : gouache ou encre ? Rouleau ou éponge ? Sur chevalet ou sur la table ?

Pour répondre à ces interrogations, des progressions sur trois ans sont proposées dans les ouvrages « Tout l'art du monde - Maternelle », afin que l'exploration des paramètres de la création plastique soit construite selon une programmation efficiente.

Par exemple, les premières activités proposées en début de Petite Section sont construites autour de l'exploration de différents outils (éponge, brosse large, fleurs de douche, rouleau...) sur un support identique en utilisant un même médium.

Les explorations de différents supports avec un même outil et un même médium, puis les explorations de différents médiums sur un même support avec un même outil sont abordées ultérieurement.



Le tableau suivant présente les supports, médiums et outils découverts au cours des trois années d'école maternelle au fil des projets présentés dans les ouvrages PS, MS et GS (à chaque nouvelle année, les supports, médiums et outils déjà rencontrés ne sont pas notés à nouveau, mais sont réinvestis).

	SUPPORT	MÉDIUM / MATIÈRE	OUTIL
PS	Papier grand format Tissu Papier journal froissé Plexiglas Papier bulle	Peinture (gouache) Peinture diluée Craie de tableau Farine Sable Pâte à modeler Pâte à sel Papier déchiré et froissé Colle à papier peint	Corps (main, doigt, pied) Éponge de bain Éponge Rouleau Tissu Pinceau large plat Pinceau à pochoir Outils de modelage (brosse plate, spatule...) Sèche-cheveux Brochette Objets pour empreintes (balles, billes, roues...)
MS	Papiers de différentes qualités et de différentes tailles (papier de verre, buvard...) Carton plat Carton en volume (cylindre, boîte à œufs...) Chaussures et vêtements Brique de lait	Pâte épaisse (colorée, odorante) Encre + colle Encre (uniforme) + sel Encre + produit vaisselle Encre d'imprimerie Craie grasse Craie de frottage Peinture acrylique Plâtre Terre Papier découpé	Pinceaux de différentes tailles Couteau de peintre Paille Couverts (fourchette, couteau...) Poupée mannequin Essoreuse à salade Vaporisateur Objet à relief pour frottage (passoire, grille...) Fruits pour empreintes

	SUPPORT	MÉDIUM / MATIÈRE	OUTIL
GS	Carton ondulé Écorce Papier journal (papier imprimé) Tissu à motif Objets (en plastique, en verre...) Support transparent (Rhodoïd) ou translucide (calque) Métal à repousser	Charbon de bois Mine de crayon (graphite ou couleur) Aquarelle Encre Papier crépon détrempe Gobelets Savon Lumière	Crayon Stylo Feutres Coton-Tige Laine Ficelle Bougie Végétaux (feuilles) Brosse à dents

L'élève cherche

Petit à petit, les explorations vont s'accompagner de recherches grâce à des formulations de consignes construites sous forme de questions.

Ces questions ne doivent pas conduire à une réponse unique attendue, mais à l'émission de multiples réponses possibles, permises par l'étendue de la création artistique. Cependant, on ne peut imaginer qu'à partir de ce que l'on connaît déjà, et les élèves ne peuvent proposer des solutions à des questions plastiques que s'ils ont auparavant pu explorer les possibilités offertes par la pratique artistique.

L'élève s'exprime

Explorer et chercher n'est pas suffisant pour que les élèves acquièrent les compétences attendues. Il est important qu'ils puissent s'exprimer sur ce qu'ils découvrent. Ils ne doivent pas uniquement faire, ils doivent également mettre des mots sur ce qu'ils font.

Parler pendant l'activité

Il est important de mettre en mots ce que vivent les élèves au moment où ils le vivent. C'est pourquoi le rôle de l'adulte est primordial pendant certaines séances de pratique artistique : il ne doit pas seulement veiller à l'aspect matériel de la séance, mais également accompagner par le langage l'activité, pour nommer et faire nommer les objets, les actions, les couleurs, les rendus... pour aider également à faire verbaliser les ressentis (« C'est dur » ; « C'est drôle »...).

REMARQUE

Certains ateliers présentés dans les ouvrages sont réalisés en autonomie. Ils n'ont alors pas d'objectif langagier.

Parler en dehors de l'activité

Il est également important de revenir sur les activités menées pour en reparler. C'est l'objet des **séances de langage** proposées dans les différents ouvrages de la collection.

Une fois que tous les élèves ont pu participer à l'atelier proposé, ces séances permettent de verbaliser, d'expliquer, de comparer, de mettre en regard...

Elles constituent une deuxième étape de l'apprentissage, car l'action vécue lors des séances de pratique ne fait sens que si elle peut être verbalisée lors des séances de langage.



REMARQUE

Ces séances correspondent aux fiches jaunes qui parcourent les ouvrages.

L'élève apprend à regarder

Les programmes de 2015 proposent un paragraphe particulier sur l'importance de l'éducation au regard et à l'image :

Observer, comprendre et transformer des images

Les enfants apprennent peu à peu à caractériser les différentes images, fixes ou animées, et leurs fonctions, et à distinguer le réel de sa représentation, afin d'avoir à terme un regard critique sur la multitude d'images auxquelles ils sont confrontés depuis leur plus jeune âge. L'observation des œuvres, reproduites ou originales, se mène en relation avec la pratique régulière de productions plastiques et d'échanges.

L'une des premières difficultés auxquelles sont confrontés les enseignants de maternelle est de faire prendre conscience aux élèves les plus jeunes de ce qu'est une image, de ses différences avec la réalité.

En Petite Section, le projet « Visage et identité » (pp. 135-154) propose une découverte de ce qu'est une image grâce à l'évolution de la représentation de leur propre visage par, entre autres, changement de couleur et d'échelle.

Les activités proposées dans les différents projets des ouvrages de la collection « Tout l'art du monde » permettent aux élèves de focaliser leur regard, de connaître des codes pour lire les images, d'oser les transformer pour y apporter leur propre point de vue, grâce à différents dispositifs.

Le cadre

Les élèves apprennent à regarder leur production grâce à des cadres à travers lesquels ils peuvent découvrir des détails de leur travail. Ils choisissent l'un d'entre eux pour garder une mémoire de l'activité ou bien pour le mettre en commun avec les autres en vue de réaliser une production collective.

Ce cadre, introduit dès le début de la Petite Section et laissé librement à l'usage des élèves, devient un objet habituel du « regardeur » (cf. gabarits dans le CD-Rom, « Annexes »).



La comparaison avec des œuvres

Les élèves apprennent également à regarder des œuvres pour confronter leurs productions à celles d'artistes. Cette lecture d'œuvres d'artistes se fait selon différentes techniques :

- œuvres découvertes en entier ;
- à l'aide de fenêtres ouvertes successivement ;
- avec un viseur circulant sur l'œuvre ;
- par questionnement...

C'est l'objet des **diaporamas** proposés sur le CD-Rom accompagnant l'ouvrage. Les œuvres ne sont pas présentées comme des « modèles » qu'il conviendrait de copier, mais comme des propositions originales mises en regard avec les explorations, recherches et propositions des élèves.



L'élève comprend et s'approprie

C'est la combinaison programmée entre action, langage et éducation du regard qui permet aux élèves de comprendre et de s'approprier le langage de la création artistique.

C'est aussi la mise en place d'habitudes et d'activités récurrentes (utilisation du cadre pour regarder sa production, mime des activités menées lors de séances de langage pour retrouver et nommer les gestes effectués) qui aide à l'appropriation et l'acquisition des compétences visées en fin de cycle.

En s'appuyant sur ce qu'il a déjà vécu, vu et exprimé, l'élève pourra **choisir, utiliser, réinvestir, combiner, décrire** et **proposer des solutions**.

L'élève apprend

Par le biais des activités menées, les élèves entrent aussi dans des apprentissages propres aux arts plastiques et visuels, toujours en respectant une progression :

- Ils découvrent les **couleurs** l'une après l'autre en Petite Section (projet fil rouge « Journées couleur », pp.111-132), apprennent à réaliser des mélanges en Moyenne Section, puis découvrent les variations possibles (nuancer, éclaircir, assombrir) en Grande Section.
- Ils découvrent des **techniques**, observent les rendus des différents supports, outils et médiums :
 - en Petite Section, les élèves découvrent principalement la peinture et le modelage ;
 - en Moyenne Section, ils abordent la gravure et la sculpture en bas-relief ;
 - en Grande Section, ils s'entraînent aux techniques plus complexes d'assemblage.
- Ils découvrent également, en lien avec la découverte du monde, les propriétés de la matière, utilisée en tant que support ou médium. Cette approche se fait de manière sensible en s'appuyant sur les 5 sens : les arts plastiques, s'ils sont par définition visuels, sont également abordés sous leur aspect tactile, olfactif, sonore et gustatif (voir le projet fil rouge « Les 5 sens » en Moyenne Section).

Ces progressions répondent aux attendus des programmes de 2015 :

Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

Pour réaliser différentes compositions plastiques, seuls ou en petit groupe, les enfants sont conduits à s'intéresser à la couleur, aux formes et aux volumes.

Le travail de la couleur s'effectue de manière variée avec les mélanges (à partir des couleurs primaires), les nuances et les camaïeux, les superpositions, les juxtapositions, l'utilisation d'images et de moyens différents (craies, encre, peinture, pigments naturels, etc.). Ces expériences s'accompagnent de l'acquisition d'un lexique approprié pour décrire les actions (foncer, éclaircir, épaissir...) ou les effets produits (épais, opaque, transparent, etc.).

Le travail en volume permet aux enfants d'appréhender des matériaux très différents (argile, bois, béton cellulaire,

carton, papier, etc.) ; une consigne présentée comme problème à résoudre transforme la représentation habituelle du matériau utilisé. Ce travail favorise la représentation du monde en trois dimensions, la recherche de l'équilibre et de la verticalité.

L'élève réinvestit

Finalement, pour amener l'élève à faire des choix, les séances présentées dans les ouvrages de la collection « Tout l'art du monde » proposent l'exploration de supports, matières, outils, gestes, puis, petit à petit, introduisent la résolution de problèmes grâce à une question permettant de réinvestir ce qui a été vu, et d'aller vers des solutions multiples. La connaissance des possibles et des propriétés des matériaux permet ces choix. Cela signifie que des rappels, des retours sur les activités précédentes sont menés régulièrement. Des séances invitant à combiner sur une même production différentes techniques déjà abordées sont également proposées pour amener l'élève à réinvestir les notions apprises précédemment.

Un enseignant qui adapte et valorise

L'enseignant choisit les projets qu'il met en œuvre dans sa classe

Dans chaque ouvrage de la collection « Tout l'art du monde », plusieurs projets sont proposés. Chaque enseignant peut choisir de les mener :

- simultanément, des passerelles existant entre les différents projets et les activités menées dans l'un trouvant écho dans un autre ;
- ou indépendamment les uns des autres, puisqu'ils constituent chacun une séquence autonome qui peut être menée isolément.

Par exemple, en Petite Section, les activités proposées dans les « Journées couleur » (pp.111-132) menées tout au long de l'année scolaire trouvent régulièrement écho dans le projet « Gestes et traces » (pp.23-109).

En effet, les œuvres d'artistes présentées répondent à la fois :

- à l'exploration des supports, médiums, outils et gestes menée dans le projet « Gestes et traces » ;
- et à la couleur à l'honneur lors des « Journées couleur ».

L'enseignant adopte une attitude bienveillante

Tout professionnel sait que l'attitude de l'enseignant, la plus bienveillante possible, envers ses élèves joue un rôle primordial dans la réussite de ces derniers. En permettant aux élèves d'explorer librement, de s'exprimer pendant, puis après les activités de pratique artistique, de retrouver et manipuler leurs productions avec les cadres associés..., l'enseignant aide les élèves à entrer dans la démarche de création.

L'enseignant valorise les productions

Si les productions des élèves issues d'explorations et de recherches ne sont pas forcément immédiatement « esthétiques », il est important que l'enseignant puisse aider à valoriser le travail effectué auprès des élèves et des familles.

De nombreux exemples de valorisation des productions sont présentés dans les ouvrages de la collection : réalisation de cadres, de productions collectives, de mosaïques, d'installations, de suspensions, d'affichages à hauteur d'enfant...

Il est également possible de mettre en place un « Cahier du chercheur d'art » comprenant des détails choisis par les élèves, issus de leurs explorations en grand format, accompagnés d'un texte où l'élève et sa famille pourront retrouver les noms des supports, médiums, outils et gestes utilisés, ainsi que les ressentis de l'élève exprimés lors de la réalisation de la production ou du choix du détail conservé.

Focus sur des points précis décrits dans les programmes

Dessiner

Les enfants doivent disposer de temps pour dessiner librement, dans un espace aménagé où sont disponibles les outils et supports nécessaires. L'enseignant suscite l'expérimentation de différents outils, du crayon à la palette graphique, et favorise les temps d'échange pour comparer les effets produits. Il permet aux enfants d'identifier les réponses apportées par des plasticiens, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés. Il propose des consignes ouvertes qui incitent à la diversité des productions puis à la mutualisation des productions indivi-

duelles ; les échanges sur les différentes représentations d'un même objet enrichissent les pratiques et aident à dépasser les stéréotypes.

Les ébauches ou les premiers dessins sont conservés pour favoriser des comparaisons dans la durée et aider chaque enfant à percevoir ses progrès ; ils peuvent faire l'objet de reprises ou de prolongements.

Compétence à acquérir en fin de cycle :

- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

Dès la Petite Section, il est important de laisser les élèves dessiner en leur proposant de multiples occasions de s'exprimer par le dessin. Cette expression se fait lors de moments libres, en variant les supports (tableau, feuilles, sol de la cour), les outils associés (craie, marqueur...) et les positions adoptées par les enfants (debout, assis, couché...).

Afin d'aider les élèves et de faire évoluer les dessins, il convient de mettre en place des situations incitatives, en ayant toujours à l'esprit les capacités des enfants en fonction de leur développement moteur.

Premier exemple : Dessin à la craie dans la cour



Dessiner allongé sur le sol, quel bonheur !



Les traces déjà existantes sur le sol, les reliefs induisent les dessins.



Deuxième exemple : Dessin à la craie au tableau (piste graphique)



En début de Petite Section, il faut oser investir l'espace du tableau.



Petit à petit, l'introduction de formes à contourner ou au contraire à investir incite les élèves à faire évoluer leurs tracés.

Par ailleurs, les activités de dessin doivent être menées en parallèle avec des activités de découverte du monde et d'observation du monde qui entoure les élèves. Ainsi, le dessin du bonhomme et du visage ne peut évoluer qu'en fonction du développement de l'enfant, bien sûr, mais également de séances d'observation et de verbalisation des différentes parties du corps et du visage.

L'apprentissage du dessin fait également l'objet de séances spécifiques, menées en fonction du développement psychomoteur de l'enfant et du projet en cours.

S'exercer au graphisme décoratif

Tout au long du cycle, les enfants rencontrent des graphismes décoratifs issus de traditions culturelles et d'époques variées. Ils constituent des répertoires d'images, de motifs divers où ils puisent pour apprendre à reproduire, assembler, organiser, enchaîner à des fins créatives, mais aussi transformer et inventer dans des compositions. L'activité graphique conduite par l'enseignant entraîne à l'exécution de tracés volontaires, à une observation fine et à la discrimination des formes, développe la coordination entre l'œil et la main ainsi qu'une habileté gestuelle diversifiée et adaptée. Ces acquisitions faciliteront la maîtrise des tracés de l'écriture.

Compétence à acquérir en fin de cycle :

- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.

Les ouvrages de la collection « Tout l'art du monde » ne sont pas des ouvrages de graphisme en tant que tels. Cependant, les activités plastiques présentées s'appuient sur les capacités graphiques des élèves en fonction de leur développement, et les tracés produits doivent être maîtrisés dans un double objectif d'apprentissage : celui des arts graphiques et celui de l'écriture.

En Petite et Moyenne Section, il y a donc un parallèle qui se construit entre graphisme et arts plastiques dans les projets « Gestes et traces » de PS, et « Gestes, traces et couleurs » de MS.

Le danger, principalement en Grande Section, est de n'orienter les activités de graphisme que vers l'apprentissage de l'écriture. Il est fondamental, au moment où l'enfant est capable de différencier ce qui relève du tracé décoratif de ce qui relève d'un code nommé écriture, de mener à la fois des séances de graphisme orientées vers la maîtrise des tracés de lettres et des séances d'arts plastiques où le graphisme joue son rôle de motif purement décoratif et esthétique. C'est l'objet du projet « Graphisme et arts » en GS.

L'interdisciplinarité

Cela a été évoqué tout au long de la présentation des ouvrages, les arts plastiques et visuels n'ont de sens qu'en lien avec les autres disciplines scolaires. C'est pourquoi, dans les différents projets présentés, sont proposées des séances relevant d'autres champs disciplinaires (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ; Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ; Explorer le monde), ainsi que des mises en écho avec des ouvrages de littérature de jeunesse.

C'est ainsi tout un monde de création qui s'ouvre aux élèves.

LES 3 PROJETS EN PARALLELE AU FIL DE L'ANNEE

L'ouvrage présente trois projets, dont les objectifs, la durée, la mise en œuvre diffèrent totalement. C'est la réalisation simultanée de ces trois projets qui permet d'entrer dans une réelle démarche d'arts plastiques :



• Le 1^{er} projet, « Gestes et traces » (pp. 23-109), permet l'exploration au jour le jour, tout au long de l'année, des supports, des outils, des techniques, des médiums et matières, des gestes pour observer et comparer les diverses traces que l'on peut laisser.



• Le 2^e projet, « Journées couleurs » (pp. 111-132), est un fil rouge qui propose, un jour par mois, l'organisation d'une journée spécifique consacrée à une couleur avec des activités récurrentes.



• Le 3^e projet, « Visage et identité » (pp. 135-154), présente des activités menées sur un temps plus long, s'appuyant sur le quotidien, laissant le temps de percevoir, d'affiner le regard, de construire des connaissances sur sa propre image et sur sa représentation.

Les trois projets peuvent être menés isolément ou conjointement.

De plus, des passerelles existent entre les différents projets. Il est ainsi possible de ne mener qu'un projet, mais de le compléter en y intégrant quelques séances provenant d'un autre projet.

Par exemple, si l'enseignant choisit de mettre en place uniquement le projet autour des couleurs, il peut l'enrichir en y intégrant les séances menées autour du tissu et du studio photo (travail autour du noir et du blanc) présentées dans le projet « Gestes et traces » sans avoir besoin de mener ce projet dans son intégralité.

PÉRIODE		GESTES ET TRACES EXPLORER SUPPORT, MÉDIUM, OUTIL, GESTE	JOURNÉES COULEUR	VISAGE ET IDENTITÉ
1	septembre	<p>Premières explorations pour oser</p> <ul style="list-style-type: none"> Oser peindre avec la main Projeter à distance Découvrir une première œuvre : Jackson Pollock, <i>Number 4</i>, 1949 <p>Frotter une surface avec une éponge de bain</p> <p>Isoler des détails pour affiner le regard</p> <p>Manipuler la pâte à modeler</p> <p>Explorer l'espace en variant les outils</p> <ul style="list-style-type: none"> Recouvrir au rouleau Frotter à l'éponge 		<p>Ma photo affichée dans la classe</p> <p>Du réel à l'image : passage au Noir & Blanc</p> <p>Réaliser un cadre pour sa photo couleur</p>

PÉRIODE		GESTES ET TRACES EXPLORER SUPPORT, MÉDIUM, OUTIL, GESTE	JOURNÉES COULEUR	VISAGE ET IDENTITÉ
1	septembre	<ul style="list-style-type: none"> Tracer à la brosse large Comparer les effets de différents outils Des gestes et des artistes : J. Pollock, H. Hartung, B. Lavier 		
	octobre	<ul style="list-style-type: none"> Tracer au doigt sur du Plexiglas Vers le point (geste vertical) Trouer le carton, puis éclairer Poinçonner du polystyrène et imprimer Tamponner au doigt Une artiste et des points : Yayoi Kusama Prélever des boules de pâte à modeler et appuyer Comparer doigt qui trace (geste horizontal) et doigt qui tamponne (geste vertical) 	<p>BLEU</p> <p>Image étonnante : Un hérisson bleu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Moi dans le miroir : nommer les différentes parties du visage Composer un visage géant
2	novembre	<p>Les possibilités du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> Réaliser différentes traces avec la main Peindre au pied Associer des parties du corps et des gestes <p>Varié les dispositifs – Notion de chemin</p> <ul style="list-style-type: none"> Découvrir les effets de l'air Peindre au sèche-cheveu Peindre en faisant rouler des balles de tennis Choisir un détail d'une production collective Valoriser sa production en réalisant un cadre Peindre en faisant rouler des billes Tracer des chemins dans la farine 	<p>JAUNE</p> <p>Image étonnante : Installation d'Ana Soler</p>	<ul style="list-style-type: none"> A la rencontre de portraits dessinés par Pablo Picasso Mémoire des visages
	décembre	<ul style="list-style-type: none"> Racler pour faire réapparaître une couleur cachée Créer des chemins en pâte à modeler Occuper l'espace pour aller vers le trait vertical Faire dégouliner de l'encre à la pipette Faire dégouliner de la gouache liquide au pinceau rond Créer une sculpture de lignes verticales Utiliser des objets incitateurs de tracés verticaux 	<p>VERT</p> <p>Image étonnante : La robe légumes de Sarah Illenberger</p>	<ul style="list-style-type: none"> Composer un visage en pâte à modeler Vers le premier dessin du visage
3	janvier	<p>3.1. Affiner la maîtrise du geste</p> <ul style="list-style-type: none"> Tamponner au pinceau à pochoir Peindre avec différentes couleurs sans les mélanger Modeler la pâte à modeler (introduction d'outils) 		<ul style="list-style-type: none"> Isoler un élément du visage : les yeux

PÉRIODE	GESTES ET TRACES EXPLORER SUPPORT, MÉDIUM, OUTIL, GESTE	JOURNÉES COULEUR	VISAGE ET IDENTITÉ
3	<p>janvier</p> <p>3.2. De nouveaux tracés</p> <p>Racler pour faire apparaître des traits</p> <p>Réaliser des empreintes de lignes horizontales (support vertical)</p> <p>Imprimer des lignes dans tous les sens !</p> <p>Réaliser des empreintes circulaires pleines et creuses</p> <p>Observer les empreintes</p> <p>Choisir différents détails pour créer une œuvre</p> <p>3.3. Découvrir un nouveau matériau : le tissu</p> <p>Manipuler des tissus pour se couvrir</p> <p>Manipuler des tissus pour habiller les poupées</p> <p>Se servir du tissu comme outil</p> <p>Réaliser des tracés graphiques sur du tissu</p> <p>3.4. Le studio photo : un projet pour réinvestir</p> <p>Une chaise – des positions</p> <p>Une photographie de Malick Sidibé</p> <p>Un nouveau coin pour la classe !</p> <p>février</p> <p>3.5. Découvrir un nouveau support : le papier froissé</p> <p>Une œuvre d'Erwin Wurm</p> <p>Coller du papier froissé sur un support</p> <p>Peindre sur du papier froissé</p>	<p>NOIR & BLANC</p> <p>Image étonnante : Une photographie de Malick Sidibé</p> <p>ROUGE</p> <p>Image étonnante : Une sculpture d'Erwin Wurm</p> <p>(préparatoire au focus sur Mondrian – COULEURS PRIMAIRES / routes)</p>	<p>Isoler un élément du visage : les yeux</p> <p>Reconstituer son visage</p> <p>Du réel à l'image : changement d'échelle</p> <p>Une performance de l'artiste J.R. autour des visages</p> <p>Focus sur une œuvre : J.R. : photos + extrait de «Women are heroes»</p> <p>Créer un visage insolite en associant différents éléments</p>
4	<p>mars</p> <p>4.1. Comparer les effets obtenus sur différents supports</p> <p>Investir différents supports avec le même outil</p> <p>Comparer les effets obtenus sur différents supports</p> <p>4.2. Investir l'espace à l'aide de chemins</p> <p>Suivre des chemins dans l'espace</p> <p>Se rappeler des chemins déjà réalisés</p> <p>Créer des chemins par juxtaposition d'objets, en pâte à modeler, dans le sable...</p> <p>Peindre à la petite voiture</p> <p>Isoler des détails (routes et carrefours)</p>		

PÉRIODE	GESTES ET TRACES EXPLORER SUPPORT, MÉDIUM, OUTIL, GESTE	JOURNÉES COULEUR	VISAGE ET IDENTITÉ
4	<p>mars</p> <p>Des lignes jaunes, rouges et bleues : Piet Mondrian, <i>New York City</i></p> <p>Créer des compositions de chemins jaunes, rouges et bleus</p> <p>4.3. Empreintes d'objets Réaliser des empreintes d'objets dans la pâte à modeler</p> <p>Associer empreintes et objets Déplacer des voitures dans la pâte à modeler Un artiste et des empreintes : Peter Stämpfli</p> <p>avril</p> <p>Réaliser des empreintes positives à la gouache avec des légumes</p> <p>Réaliser des empreintes d'objets circulaires de différentes tailles</p> <p>De la production individuelle à la production d'une mosaïque collective</p>	<p>MARRON Image étonnante : Une sculpture de Peter Stämpfli</p> <p>ORANGE Image étonnante : Le photomontage « Orange Banana »</p>	
5	<p>mai</p> <p>5.1. Revenir sur les verbes d'action Investir un même support avec différents outils Associer des outils et des gestes</p> <p>5.2. Vers des matières et des outils plus « difficiles » Utiliser le papier comme matière Peindre sans mélanger avec une brosse plate Modeler de la pâte à sel Comparer pâte à modeler et pâte à sel</p> <p>juin</p> <p>5.3. Retour sur des techniques déjà vues – Associer des techniques Peindre sur Plexiglas (reprise) Tracer dans la gouache Faire réapparaître la couleur Peindre des fleurs des champs</p> <p>Différents outils, différents gestes pour une même production</p>	<p>ROSE Image étonnante : Une sculpture de Jeff Koons</p> <p>MULTICOLORE Image étonnante : Une réalisation de Jan Vormann</p>	<p>Modeler un visage</p> <p>Dessiner un visage</p> <p>Pour aller plus loin (fin de PS ou MS) : Prolonger un visage</p>

Organisation de l'ouvrage

Pour faciliter la lecture, les trois projets sont présentés les uns à la suite des autres.



La période à laquelle chaque séance est censée être réalisée est indiquée sur le fil d'ariane.



Chaque projet est présenté sous forme de fiches correspondant à des séances. Les couleurs des fiches correspondent à la nature de la séance :

LES FICHES BLEUES SONT DES FICHES « AGIR »



- Elles correspondent aux séances de pratique artistique, le plus souvent sous forme d'ateliers. Ce sont des séances d'exploration de supports, médiums, outils, gestes, de valorisation de productions déjà réalisées, de dessin, de modelage ...

- C'est par le biais de ces séances que l'élève développe sa sensibilité artistique, enrichit ses moyens d'expression en expérimentant des techniques, et éprouve le plaisir de la création.

LES FICHES JAUNES SONT DES FICHES « S'EXPRIMER »



- Elles correspondent aux séances durant lesquelles des retours en collectif, en petits groupes ou en individuel sont effectués pour mimer, évoquer et verbaliser ce qui a été vécu lors des séances de pratique artistique.

Ces séances réflexives permettent à la fois de nommer les gestes, de qualifier les traces, d'évoquer son ressenti, mais également de faire le lien entre les séances.

- C'est par le biais de ces séances que l'élève enrichit son vocabulaire, apprend à exprimer son ressenti, à argumenter, mais aussi à s'approprier des connaissances.

LES FICHES VERTES SONT DES FICHES « INTERDISCIPLINAIRE »



- Elles correspondent aux séances relevant d'autres champs disciplinaires : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques, explorer le monde...

- C'est par le biais de ces séances que l'élève affine sa perception du monde et crée des liens cognitifs permettant une appropriation de connaissances plus aisée.

LES FICHES VIOLETTES SONT DES FICHES « RENCONTRE AVEC LES ŒUVRES ET LES ARTISTES »



- Elles correspondent aux séances durant lesquelles des lectures d'œuvres sont proposées pour mettre en regard les activités menées par les élèves et les œuvres d'artistes, mais également pour étonner et interroger le regard.



Gestes et traces



Gestes et traces

Objectifs

Programmes de 2015 - Compétences attendues en fin de cycle mises en jeu dans le projet

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.

Le projet en un coup d'oeil

- Une quarantaine de séances pratiques, réparties tout au long de l'année, permettent d'explorer supports, outils et matières.
- Régulièrement, des séances d'observation à l'aide de cadres, d'explicitation par le mime et le langage, de comparaison d'outils ou de techniques permettent de mémoriser, de justifier des choix.
- La découverte d'œuvres d'artistes vient en regard des productions des élèves.

Matériel

Support

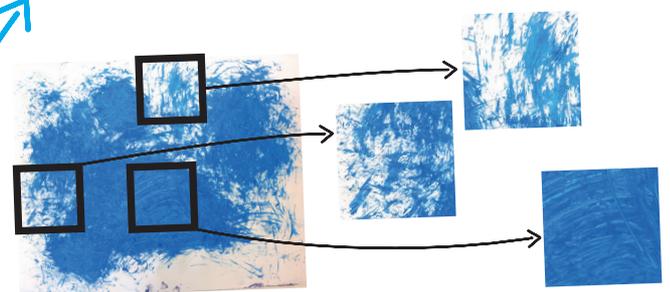
Classiques : papier, carton, tissu...
Surprenants : chaussure, polystyrène...

Médiums

Classiques : gouache, encre...
Surprenants : farine...

Instruments

Classiques : brosse, rouleau, éponge...
Surprenants : carotte, voiture...



Points forts

* Dans ce projet, les élèves découvrent progressivement, au fil de leur développement, les différentes traces que l'on peut laisser en variant le plus possible les supports, les outils, les médiums et les matières proposés.

* Le rôle du corps et du langage est prépondérant par la mise en place de séances d'observation ou de mime...

* Le lien avec le graphisme est possible grâce à des activités spécifiques autour des points, lignes, ronds...

* Des œuvres d'artistes sont proposées en regard des activités effectuées par les élèves.

* Des propositions pédagogiques complémentaires permettent d'exploiter et de valoriser les productions des élèves.



Créer une sculpture de lignes verticales

Matériel

Support : un bloc de polystyrène
Médium : des brochettes en bois

Organisation

Atelier de 4 à 6 élèves



Déroulement

1 Préparation

Distribuer à chaque élève un bloc de polystyrène et un grand nombre de brochettes en bois.

2 Planter les brochettes

Les élèves plantent les brochettes dans le bloc en polystyrène de façon à ce qu'elles soient « bien droites ».

Exemple de production



Remarques, trucs et astuces

* Il est important d'utiliser des brochettes de grande dimension pour que l'effet de sculpture de lignes verticales apparaisse.

* La tâche proposée conduit les élèves à planter les brochettes plus ou moins verticalement

de façon naturelle. C'est pour eux le geste le plus simple.

* Veiller à ce qu'ils investissent l'ensemble de l'espace disponible avec les brochettes, et les encourager à répéter le geste en en plantant beaucoup.



Porter un regard différent sur sa production



Remarques, trucs et astuces

* On peut également s'appuyer sur des photographies prises lors des séances de pratique.

* Cette activité de passage de la réalité à l'image

en noir et blanc est également présente dans le projet « Visage et identité » à partir des photographies des visages des enfants (voir p.139).

Matériel

- Deux sculptures réalisées lors de la séance précédente
- Des photographies de ces sculptures :
 - photographies en couleurs et en noir et blanc des sculptures entières ;
 - photographies en noir et blanc des sculptures entières ;
 - photographies en noir et blanc de détails de ces sculptures.
- Des photographies de troncs d'arbre

Organisation

Collectif

Déroulement

1 Préparation

Placer les élèves en arc de cercle autour de l'enseignant (dans le coin regroupement par exemple).

Montrer les deux sculptures de brochettes.

2 De l'objet réel à l'image

Faire rappeler, par le langage et par le mime, l'activité réalisée.

Montrer les photographies en couleurs des sculptures et faire associer chaque sculpture à son image.

Renouveler l'activité avec les photographies en noir et blanc.

Demander : « *Qu'est-ce qui change entre les deux images ?* »

Recommencer l'activité avec des photographies en noir et blanc de détails des sculptures.

Montrer ensuite la photographie d'une forêt.

Faire décrire simplement l'image.

Mettre en regard les photographies des sculptures et celles de la forêt pour amener les élèves à regarder leur sculpture différemment.

De l'objet à l'image

Cette activité permet de poser un regard décalé sur le réel et le quotidien. Elle contribue ainsi à l'éducation esthétique à l'image. En effet, le noir et blanc et le recadrage d'image (pour observer des détails) permettent d'évoquer le rôle de la couleur et du cadrage dans le statut de l'image, par simple mise en relation de l'objet et de ses diverses représentations.



Manipuler des tissus pour se couvrir



Remarques, trucs et astuces

* En proposant des tissus de différentes couleurs, on aide les élèves dans la verbalisation de leurs actions, car la couleur permet à un jeune enfant de qualifier facilement un tissu choisi.

* Avoir des tissus de différentes tailles permet d'enrichir

les actions possibles : poser un petit tissu sur sa tête et enrouler autour de soi un tissu très long, par exemple.

* Prendre en photographie les élèves en train de réaliser les actions lors de leurs recherches, et une fois qu'ils sont habillés.



Matériel

De nombreux tissus unis de différentes tailles

Organisation

Atelier de 4 à 6 élèves

Déroulement

1 Préparation

Disposer les tissus sur le sol (dans le coin regroupement par exemple).

Demander aux élèves ce qu'ils voient. La plupart d'entre eux évoquent des habits. Si le mot n'est pas prononcé par les enfants, utiliser le mot « tissu ».

Demander ensuite aux élèves de parler des différentes étoffes en fonction de leur taille et de leur couleur (« C'est un grand tissu blanc », « C'est un petit tissu bleu »...). On peut également évoquer les propriétés des différents tissus (« C'est doux », « C'est mou »...).

2 Se créer un vêtement

Demander aux élèves de choisir un ou plusieurs tissus et leur annoncer qu'ils vont se fabriquer un vêtement. Les laisser manipuler les tissus et se couvrir.

Aider ceux qui souhaitent réaliser une action, mais qui rencontrent des difficultés (nouer, par exemple).

Nommer les actions trouvées : *poser, superposer, enfiler, plier, plisser, enrouler, recouvrir, nouer, entourer...*

Exemple de production

Un long rideau blanc peut être plissé, enroulé, superposé pour couvrir la tête et le corps.





Manipuler des tissus pour habiller les poupées



Remarques, trucs et astuces

Le choix d'une gamme de couleur restreinte au noir et blanc permet :

- * d'obtenir un résultat final très esthétique ;
- * de faire le lien

avec les activités graphiques ;

- * de préparer la découverte de la photographie de Malick Sidibé (voir CD-Rom).



Matériel

- De nombreux tissus unis ou à motifs graphiques jouant sur la gamme du noir, du blanc et du gris
- Des poupées mannequins hommes et femmes
- Les photos prises lors de la séance précédente

Organisation

Atelier de 4 à 6 élèves

Déroulement

1 Préparation

Étaler les tissus sur une table pour que les élèves puissent les toucher et les sélectionner.

2 Réalisation

Rappeler l'activité précédente à l'aide des photos prises. Nommer à nouveau les actions réalisées pour chacune des images.

Amener les poupées nues : « *Aujourd'hui, il va falloir habiller les poupées. Rappelez-vous ce que vous avez fait avec les tissus.* »

Laisser les élèves choisir leur poupée et manipuler les tissus. Comme pour la séance précédente, les aider pour les actions plus complexes (nouer, par exemple).

Photographier les poupées vêtues.

Valorisation

Pour valoriser les productions, placer sur la table différents tissus non utilisés, en guise de décor, ainsi que la poupée habillée. Puis, la prendre en photo.

Ainsi la photographie finale est à la fois mémoire de l'activité et production plastique esthétique à part entière !



Prolongement interdisciplinaire :

La présence de tissus est l'occasion de mener des activités autour du toucher. Prévoir pour cela des tissus différents, non seulement dans leurs motifs, mais également dans les matières (coton, lin, feutre, velours, soie...).



Se servir du tissu comme outil



Exemples de productions

La production laisse visible les gestes des enfants grâce à l'utilisation du blanc en fin de séance : certains effectuent des mouvements circulaires, alors que d'autres effectuent des mouvements rectilignes. L'observation de ces productions peut faire l'objet d'une séance ultérieure au cours de laquelle les élèves devront retrouver, mimer et nommer les gestes effectués.

Matériel

Support : une grande feuille de 50 x 65 cm

Matière : de la gouache (une couleur et du blanc)

Outil : des morceaux de tissu blanc

Organisation

Atelier de 4 à 6 élèves

Déroulement

1 Préparation

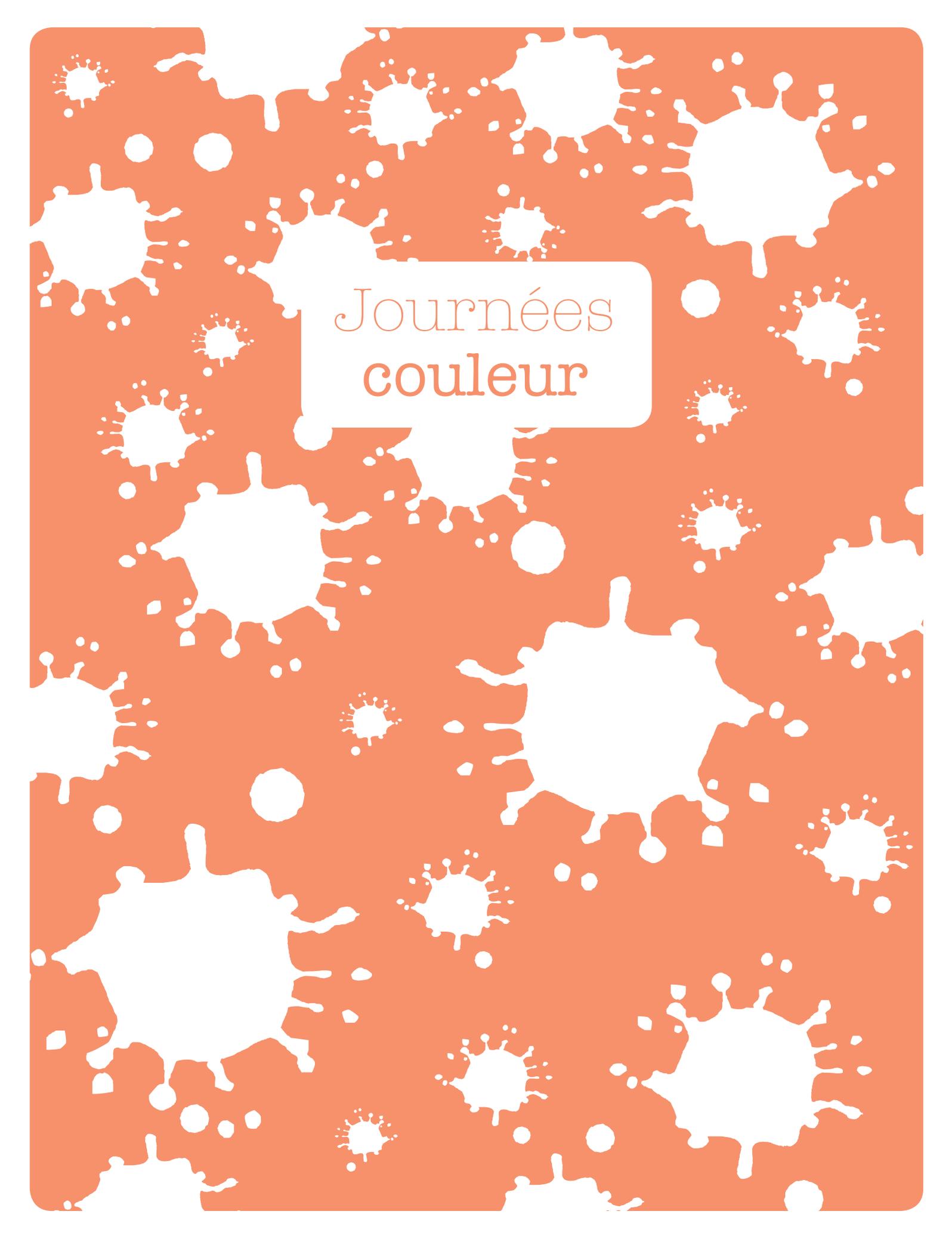
Installer les feuilles verticalement sur le chevalet. Ne mettre à disposition dans un premier temps que la gouache de couleur.

2 Peindre avec le tissu

Donner à chaque élève un morceau de tissu blanc. Leur proposer la recherche suivante : comment tenir le tissu pour pouvoir le tremper dans la gouache ? Lorsqu'ils auront trouvé qu'il faut le mettre en boule, les élèves doivent alors peindre la feuille avec ce nouvel outil.

Lorsque la feuille est suffisamment recouverte, proposer de tremper le tissu dans de la gouache blanche pour effectuer un dernier passage sur la feuille.



The background is a solid orange color with numerous white paint splatters of various sizes and shapes scattered across it. The splatters are irregular and have a textured, splattered appearance.

Journées couleur



Journées couleur

Objectifs

Programmes de 2015 - Compétences attendues en fin de cycle mises en jeu dans le projet

- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Le projet en un coup d'œil

- Chaque mois, d'octobre à juin, une couleur est à l'honneur !
Ce jour-là, l'ensemble des activités tourne autour de cette couleur.
- Des activités récurrentes sont mises en place à chaque journée : tri d'objets, mise en couleur d'images, dégustations, lectures... afin que les 5 sens soient mis en action.
- Des œuvres d'artistes viennent surprendre les élèves.
- Des productions collectives mémoire se construisent au fil de l'année.



Points forts

- * Dans ce projet fil rouge, les élèves vivent chaque mois une journée particulière centrée autour d'une couleur.
- * Ils retrouvent alors des activités spécifiques qui se complètent au fil

de l'année. Ces activités touchent toutes les disciplines, au-delà des arts plastiques.

- * Informées dès le début de l'année, les familles sont partie prenante du projet.

- * En ce qui concerne les arts plastiques, les élèves recolorent le monde, créent des collections d'objets, découvrent des œuvres d'artistes, réalisent sur une durée longue des productions collectives.



Tous en couleur !



Par le vêtement, la classe se colore...

Lorsque tous, élèves, enseignants, ATSEM et même la mascotte de la classe, s'il y en a une, sont habillés dans une même gamme de couleurs dans l'école, cela se remarque !

Avant même que les activités autour de la couleur soient mises en place, cette couleur envahit l'espace de l'école par sa présence sur les vêtements, et donne le ton d'une journée particulière.

Activités autour des vêtements

1 Activité de langage : lexique et catégorisation

Profiter du fait que les élèves portent des vêtements et accessoires choisis spécifiquement pour la journée couleur pour en parler avec eux.

Nommer les vêtements. Repérer les vêtements de même catégorie (« Tous ceux qui portent un pull rouge... »). Au fil des saisons, de nouveaux vêtements vont apparaître :

- gants, écharpes, bonnets, anoraks en hiver ;
- shorts, débardeurs, sandales en été...

La reprise, une fois par mois, de l'activité de langage autour des vêtements permet ainsi d'ancrer la connaissance d'un lexique spécifique et de l'enrichir au fil du temps.

2 Photo de classe

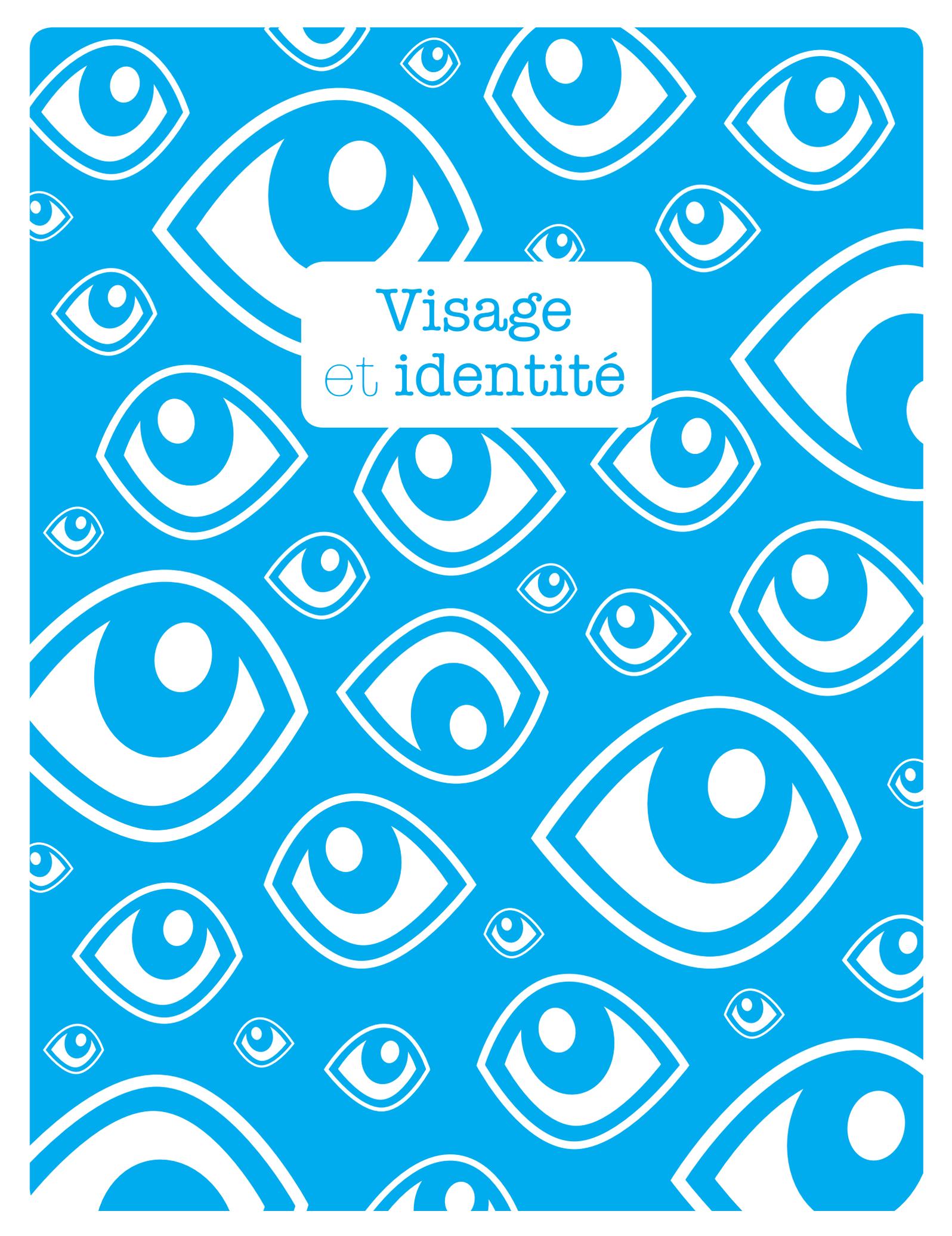
Réaliser une photographie de l'ensemble des élèves vêtus dans une même gamme de couleurs.

Comparer mois après mois les photographies obtenues.

3 Colorer un vêtement ou un accessoire

Colorer à l'encre un vêtement ou un accessoire blanc en théâtralisant l'action.

Ce vêtement coloré pourra être le support d'activités plastiques en lien avec l'exploration des supports, médiums, outils et gestes et devenir une pièce du costume d'un mannequin que l'on habille au fil de l'année (voir la séance « Garder une mémoire de la journée », p. 122).



Visage
et identité



Visage et identité

Objectifs

Programmes de 2015 - Compétences attendues en fin de cycle mises en jeu dans le projet

- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Le projet en un coup d'œil

- À partir de leur portrait photographique, les élèves comprennent petit à petit la notion d'image grâce au passage au noir et blanc et au changement d'échelle.
- Diverses activités leur permettent également de percevoir et nommer les différentes parties du visage.
- Par recomposition, transformation, puis dessin, en lien avec des regards sur des œuvres d'artistes, ils apprennent à représenter un visage cohérent et créer un visage original.



Points forts

* Dans ce projet, le temps est d'abord donné aux élèves de découvrir leur portrait photographique. Au fil de l'année, ce portrait est transformé par changement de couleur et d'échelle, pour que les enfants prennent conscience de la notion d'image.

* Dans un second temps, des activités plastiques de recomposition, transformation et dessin de ces portraits amènent les élèves à percevoir, reconnaître, nommer et représenter les différentes parties du visage.

* Le regard sur des dessins de Pablo Picasso et une performance du street artist J.R. permettent aux enfants de porter un regard nouveau sur le visage : ils apprennent non seulement à le représenter, mais également à le réinventer.



Composer un visage géant



Remarques, trucs et astuces

* Selon les capacités des élèves, on peut :

- soit mélanger les yeux, nez, bouches, oreilles pour que les élèves effectuent un tri avant collage ;
- soit séparer les différents éléments pour que les élèves se concentrent sur le collage, l'objectif principal étant de savoir mettre la colle du bon côté de la feuille.

* De la même façon, on peut choisir de :

- ne donner à un groupe qu'une ou deux formes à remplir d'images ;

- ou, au contraire, laisser toutes les formes à disposition pour que les élèves retrouvent dans quelle forme ils doivent coller l'image qu'ils ont.

* Dans tous les cas, la production finale sera une production collective.

* On ne différenciera pas œil gauche et œil droit, oreille gauche et oreille droite lors du collage !

Matériel

Support : des formes découpées en très grand format dans du papier blanc (deux yeux, un nez, une bouche, deux oreilles)

Médium : une grande quantité de nez, yeux, bouches et oreilles découpés dans des copies des portraits des élèves, de la colle

Outils : des pinceaux à colle ou des spatules

Organisation

Atelier de 4 à 6 élèves

Déroulement

1 Préparation collective

Identifier les images découpées et les nommer. On peut replacer une image sur son propre visage pour faire valider par les autres élèves. En cas de difficulté, réutiliser un miroir pour observer le positionnement de l'image.

De même, identifier forme par forme ce qu'elles représentent.

Reconstituer avec le groupe le positionnement des formes pour créer un visage en les affichant au tableau en commençant par le nez.

Tracer un cercle autour des formes pour faire apparaître le visage.

2 Réalisation

Sur une table protégée, installer un pot contenant de la colle et un pinceau devant chaque élève.

Placer également sur cette table les images découpées.

Demander aux élèves de coller les éléments découpés à l'intérieur de la forme correspondante : les images de bouche sont collées à l'intérieur de la forme de bouche, les images de nez sont collées à l'intérieur de la forme de nez...

Valorisation

Préparer un support géant circulaire en papier ou en tissu sur lequel placer les formes emplies d'images, afin de réaliser un visage géant.



Reconstituer son visage



Remarques, trucs et astuces

* Temps 1 : collectif

Si un enfant a des difficultés à reconstituer un visage, placer la photographie complète en modèle au tableau.

* Temps 2 : individuel

On peut préparer les supports en y collant déjà une bande.

Les élèves ont ainsi à placer les bandes manquantes au bon endroit.

* Selon les capacités des élèves, on peut leur donner uniquement les six bandes nécessaires au collage, ou bien les laisser les retrouver parmi l'ensemble des bandes mises à disposition.

* Il est étonnant de voir que les enfants de 3 ans sont généralement très à l'aise dans ce type d'activité et reconnaissent sans difficulté les parties du visage de chaque enfant.

Matériel

Supports : plusieurs jeux de portraits des élèves découpés en trois bandes horizontales :

- bande 1 : cheveux et front ;
- bande 2 : yeux et oreilles ;
- bande 3 : nez, bouche, joues, menton et cou.

- un jeu pour le moment collectif

- deux ou trois jeux pour l'activité individuelle et une feuille blanche format A3

Médium : de la colle

Outils : des pinces à colle ou des spatules

Organisation

Temps 1 – collectif

Temps 2 – individuel

Déroulement

1 Temps collectif

Installer les élèves devant un plan vertical suffisamment grand pour pouvoir y placer différents visages côte à côte (piste graphique, chevalet...).

Mettre à leur disposition les bandes mélangées.

Demander à un(e) élève de retrouver les différents éléments de son visage pour le reconstituer sur le tableau.

Faire valider par les autres.

Procéder de même avec tous les élèves.

2 Temps individuel

Sur une feuille blanche, demander aux élèves de coller en autonomie les différentes bandes pour reconstituer leur visage et celui d'un(e) autre élève.

Prolongement :

Laisser les pièces des visages à disposition : voilà de nouveaux puzzles pour la classe !

