

Activités d'arts plastiques à l'école Tome 2

Alain Saey

À Serge Paolorsi, coauteur de la précédente édition,
qui reste présent dans nos cœurs et notre mémoire.



Cet ouvrage suit l'orthographe recommandée
par les rectifications de 1990 et les programmes scolaires.

Voir le site <http://www.orthographe-recommandee.info>
et son miniguide d'information.



ISBN : 978-2-7256-4110-2

© RETZ, 2017 pour la précédente édition

© RETZ, 2021 pour la présente édition

Sommaire

Fiches	Thématiques	Niveaux	Pages
1. Fleurs et cercles	La représentation du monde	CE2, CM1	16
2. Fonds marins	La représentation du monde	CE1, CE2	18
3. Dégradé (coucher de soleil)	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM1, CM2	20
4. L'Attente de Gustave Klimt	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CE1, CE2	22
5. Caméléon	La représentation du monde	CE2, CM1	24
6. Mille et une pattes	La représentation du monde	CE1, CE2	26
7. La pieuvre !	La représentation du monde	CE1, CE2	28
8. Construire comme Hundertwasser	La représentation du monde	CE2, CM1	30
9. Spirales graphiques	L'expression des émotions	CP, CE1	32
10. Perspective atmosphérique	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM1, CM2, 6 ^e	34
11. Axonométrie – Perspective parallèle	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	36
12. Cônes	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	38
13. Double symétrie	L'expression des émotions	CE2, CM1	40
14. Chaque chose à sa place !	L'expression des émotions	CP, CE1	42
15. Machins, machines	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	44
16. Forêt profonde	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	46
17. Un cou de girafe	L'expression des émotions	CE1, CE2	48
18. Feuillages	L'expression des émotions	CP, CE1	50
19. Patchwork graphique	L'expression des émotions	CP, CE1	52
20. Coquillages et crustacés	L'expression des émotions	CE1, CE2	54
21. Assemblage graphique	L'expression des émotions	CP, CE1	56
22. Nuit et jour	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	58
23. Les belles lettres	L'expression des émotions / La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CE2, CM1	60
24. Arbre abstrait	L'expression des émotions	CP, CE1	62
25. Petit relief	L'expression des émotions	CE1, CE2	64
26. Mon portrait	La représentation du monde	CE2, CM1	66
27. Toutankhamon	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM2, 6 ^e	68
28. Où va-t-il ? Que fait-il ?	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM1, CM2, 6 ^e	70
29. Tétraèdre	Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	CM2, 6 ^e	72
30. Tous en scène	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM2, 6 ^e	74
31. Pop Art	La narration et le témoignage par les images	CM1, CM2, 6 ^e	76
32. Totem	Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	CE2, CM1, CM2	78
33. Papillon relief	L'expression des émotions	CE1, CE2	80
34. Ani-Mots	La narration et le témoignage par les images	CE1, CE2, CM1	82
35. Perspective frontale	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	84
36. Avant/Après	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	86
37. Créateur de mode	L'expression des émotions	CP, CE1	88
38. Pointillisme	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM1, CM2, 6 ^e	90
39. Chaises, fauteuils design	Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	CM1, CM2, 6 ^e	92
40. Horizontal-Vertical	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM1, CM2, 6 ^e	94
41. Monotype	L'expression des émotions	CP à 6 ^e	96

Fiches	Thématiques	Niveaux	Pages
42. Empreintes, frottages	Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	CM1, CM2, 6 ^e	98
43. Photomontage	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CE2 à 6 ^e	100
44. Masque, pliage	Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	CE2, CM1	102
45. Tableau collectif	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM2-6 ^e	104
46. Symétrie/Contraste	L'expression des émotions	CE1, CE2	106
47. Mon meilleur profil !	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM1, CM2	108
48. Exquis cadavres	La narration et le témoignage par les images	CM2, 6 ^e	110
49. Changement d'échelle	La narration et le témoignage par les images	CM2, 6 ^e	112
50. Chefs-d'œuvre en voyage	La narration et le témoignage par les images	CE2, 6 ^e	114
51. J'écris donc je dessine	L'expression des émotions	CP, CE1	116
52. Mégalopole	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM1, CM2, 6 ^e	118
53. Animaux aborigènes	La représentation du monde	CP, CE1, CE2	120
54. Peindre au pochoir	L'expression des émotions	CP, CE1, CE2	122
55. Objets en folie	L'expression des émotions	CE2, CM1	124
56. <i>Les Nymphéas</i> de Claude Monet	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM1, CM2, 6 ^e	126
57. Serpent down	La représentation du monde	CE1, CE2	128
58. J'ai la banane	La narration et le témoignage par les images	CM2, 6 ^e	130
59. Questions de style	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM1, CM2	132
60. Cartes en main	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CE2, CM1	134
61. Tatouages	La narration et le témoignage par les images	CP au CM2	136
62. Monsieur Plume et Madame Chaise	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CE2 à 6 ^e	138
63. Collage camaïeu	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CE1 à 6 ^e	140
64. Point et ligne	L'expression des émotions	CP, CE1	142
65. Guitare cubiste	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM2, 6 ^e	144
66. Touche, trace, rythme	L'expression des émotions	CP, CE1	146
67. Visage expressionniste	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CE2, CM1, CM2	148
68. Autoportrait surprise	La représentation du monde	CP, CE1	150
69. Noir et blanc	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM1, CM2, 6 ^e	152
70. Portraits multiples	La narration et le témoignage par les images	CE2, CM1	154
71. Graffi-tag	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	156
72. Installation	Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	CM2, 6 ^e	158
73. Onomatopées	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	160
74. Photocopier n'est pas copier	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM2, 6 ^e	162
75. Création numérique et monument (exemple de la tour Eiffel)	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM1, CM2, 6 ^e	164
76. À chacun sa tour	L'expression des émotions	CM1, CM2, 6 ^e	166
77. Décor de théâtre	Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace	CM1, CM2, 6 ^e	168
78. Créer à partir d'un tableau Exemple : <i>Le Repas</i> de Paul Gauguin (1/2)	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CE2, CM1	170
79. Créer à partir d'un tableau Exemple : <i>Le Repas</i> de Paul Gauguin (2/2)	La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre	CM1, CM2, 6 ^e	172
80. Créer une bande dessinée à partir d'un monument (exemple de la tour Eiffel)	La représentation plastique et les dispositifs de présentation	CM1, CM2, 6 ^e	174
Documents à photocopier			176
Quelques œuvres référentes			179

Propositions de travail définies pour chaque niveau

Compétences cycle 2	Objectifs	Fiches
Expérimenter, produire, créer		
S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à simplifier une forme. • Maîtriser la technique du découpage et du collage • Savoir catégoriser les familles de couleurs • Dessiner avec des lignes courbes, des arabesques • Expérimenter des principes d'organisation et de composition plastique • Découvrir un principe d'organisation plastique (la compartimentation) • Savoir animer une surface avec des éléments simples • Découvrir le pouvoir expressif de la couleur • Découvrir un principe d'assemblage en trois dimensions • Expérimenter une technique particulière : l'impression • Exploiter le principe de série, de tirage multiple • Découvrir une technique (pochoir) • Explorer un nouveau support, jouer avec des rythmes graphiques préétablis • Tester de nouveaux supports (cartons d'emballage) • Prendre en compte l'influence des outils (le pastel) sur le mode de représentation 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 1, F. 5, F. 9, F. 14 • F. 4 • F. 5, F. 14 • F. 7, F. 19 • F. 13 • F. 14 • F. 18, F. 64 • F. 21 • F. 32, F. 33, F. 44 • F. 41 • F. 41 • F. 54 • F. 60 • F. 66 • F. 67
Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir un nouvel outil pour dessiner. • Aborder la notion d'entrelacs, dessus-dessous • Créer des effets plastiques par accumulation, répétition, transparence • Transformer une image stéréotypée • Créer un effet humoristique • Utilisation de la ligne du graphisme • Découvrir les effets visuels du noir et du blanc • Créer des effets, des rythmes graphiques avec l'écriture • Jouer avec le principe d'imbrication, d'entrelacement, d'équilibre • Explorer la notion de « pleins » et de « vides » • Savoir dissocier le dessin de la couleur • Associer dessin et collage • Sensibiliser les élèves au principe d'ombre et de lumière • Prendre en compte l'influence des outils (pastels sur papier noir) • Exploiter la spécificité d'un outil, la brosse plate n° 12 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 1 • F. 7 • F. 9, F. 13, F. 20 • F. 17 • F. 17, F. 62, F. 70 • F. 18, F. 20, F. 64 • F. 20, F. 46 • F. 23, F. 34, F. 51 • F. 23 • F. 24 • F. 26 • F. 37 • F. 46 • F. 53 • F. 66
Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.	<ul style="list-style-type: none"> • Créer avec des éléments de récupération • Utiliser le hasard et les superpositions • Produire des effets picturaux en jouant avec le hasard • Créer un effet de surprise ou de mystère • Expérimenter des principes d'organisation plastique (répartition, alternance, équilibre) 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 4 • F. 19, F. 55 • F. 41 • F. 43 • F. 54

Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à dessiner à partir de l'observation de documents • Découvrir la richesse graphique des formes naturelles • Créer à partir d'un module simple (cercle) • Rythmer un espace à partir d'une consigne précise • Apprendre à représenter le mouvement • Aborder la notion de symétrie • Passer de la représentation à plat à la représentation en relief • S'initier à la sculpture, créer en 3 dimensions • Apprendre à dessiner en proportion 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 2 • F. 2 • F. 6 • F. 6, F. 51, F. 55 • F. 6 • F. 7, F. 33, F. 44, F. 46 • F. 25 • F. 57 • F. 70
--	---	--

Mettre en œuvre un projet artistique

Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en valeur un dessin (portrait) 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 19
Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.	<ul style="list-style-type: none"> • Animer une surface à partir d'une consigne précise • Inventer, créer à partir d'une forme donnée • Tirer parti de la spécificité d'une forme donnée • Se confronter à des problématiques techniques : fabriquer une armature, consolider, enrouler, solidifier 	<ul style="list-style-type: none"> • Notamment F. 21, F. 23 • F. 25 • F. 34 • F. 57
Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.		<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les fiches
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.		<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les fiches

Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.

Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience de son corps, de son visage ; en évaluer la taille, la proportion, les caractéristiques 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 68
Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...	<ul style="list-style-type: none"> • S'approprier une œuvre architecturale contemporaine • Aborder une œuvre spécifique, une architecture vue par un peintre • Montrer comment l'œuvre joue avec des rythmes graphiques préétablis 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 8 • F. 8 • F. 60

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenir sur des images existantes, les mélanger, les détourner pour en créer d'autres 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 43, F. 50, F. 61, F. 62
Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir et mémoriser quelques œuvres phares de l'histoire de l'art • Après avoir exprimé son ressenti, appréhender une œuvre d'art par diverses techniques 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 50 • F. 78

S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir un artiste, Gustave Klimt, et un mouvement artistique du XX^e siècle, l'Art nouveau • Découvrir un artiste J. Torres-Garcia • Découvrir un artiste Jean Dubuffet • Découvrir un artiste Fernand Léger • Connaitre un mouvement artistique du XX^e siècle (le groupe Support-Surface) 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 4 • F. 14 • F. 19 • F. 26 • F. 54
S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir l'art non figuratif ou abstrait • S'approprier un mode de représentation issu d'une autre culture (amérindien) • Découvrir une expression artistique, la mode • Découvrir une civilisation et ses artistes (aborigènes d'Australie) 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 24 • F. 32 • F. 37 • F. 53

Compétences cycle 3	Objectifs	Fiches
---------------------	-----------	--------

Expérimenter, produire, créer

Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le crayon à papier pour dessiner. • Dominer, maîtriser la notion de valeur, de dégradé, de nuance • Créer une atmosphère, une ambiance par la couleur • Organiser un espace en suggérant la 3^e dimension. • Jouer avec des principes d'équilibre, de symétrie • Utiliser l'écriture à des fins créatives • Savoir dissocier le dessin de la couleur • Dessiner à partir d'un schéma géométrique • Jouer avec l'ombre et la lumière • Découvrir un principe d'assemblage en trois dimensions • Expérimenter un principe d'organisation de l'espace • Prendre en compte l'influence des outils (le pastel) sur le mode de représentation • Découvrir les possibilités expressives du noir et blanc • Apprendre à créer avec une économie de moyens • Prendre conscience des notions de fond et de forme 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 1 • F. 3 • F. 3, F. 5, F. 63 • F. 12, F. 52 • F. 13, F. 44 • F. 23, F. 34 • F. 26 • F. 27, F. 29, F. 52 • F. 29 • F. 32, F. 76 • F. 40, F. 55, F. 63 • F. 67 • F. 69 • F. 69 • F. 69
Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à simplifier une forme. • Dessiner avec des lignes courbes, des arabesques • Savoir utiliser la couleur pour donner l'illusion de la profondeur • Découvrir un procédé de représentation de l'espace et des volumes, construire un espace en 3 dimensions • Se questionner sur les phénomènes d'ombre et de lumière • Savoir représenter l'environnement proche 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 1, F. 5 • F. 7 • F. 10 • F. 11, F. 35, F. 44 • F. 22 • F. 35, F. 47, F. 49, F. 52, F. 65
Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenir à partir d'une image existante • Raconter une histoire par le dessin • Stimuler l'imagination • Explorer les possibilités d'assemblage en recherchant des principes d'organisation en volume • Associer des images venues d'univers différents • Tirer parti de la spécificité d'une forme donnée • Expérimenter une technique particulière : l'impression à des fins expressives • Jouer avec les notions de plein et de vide • S'approprier une image stéréotypée à des fins créatives 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 28, F. 45 • F. 28 • F. 28 • F. 29 • F. 30, F. 50, F. 70 • F. 34 • F. 41 • F. 47 • F. 74, F. 75

Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'informations, au service de la pratique plastique.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un moteur de recherche pour trouver des images, utiliser un logiciel graphique pour dessiner sur l'image, intervenir sur une image existante • Mettre en relation des images issues du patrimoine • Maîtriser les outils numériques (logiciel graphique) 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 31, F. 61 • F. 59 • F. 75
--	---	--

Mettre en œuvre un projet artistique

Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler sur des notions de géométrie et d'équilibre • Jouer avec la poésie du hasard • Utilisation de l'appareil photo pour réaliser une installation • Se familiariser avec la bande dessinée • Découvrir un nouvel outil (la photocopieuse) 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 40 • F. 48 • F. 72 • F. 73, F. 80 • F. 74
Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.	<ul style="list-style-type: none"> • Créer collectivement une production plastique • Découvrir un mode d'expression contemporain, le tag, et créer collectivement une œuvre • Créer avec des principes de rigidité, de souplesse, d'équilibre • Mettre en scène un univers, un environnement 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 45 • F. 69 • F. 76 • F. 77
Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.	<ul style="list-style-type: none"> • Créer collectivement une production plastique • Associer des images créées par différents élèves • Créer collectivement et s'initier à l'art de l'installation 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 45 • F. 48, F. 75 • F. 72
Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.	<ul style="list-style-type: none"> • Aborder les notions d'échelle, de plan, de point de vue, cadrage • Raconter des histoires par le dessin • Aborder la notion de séquence, de progression, de récit • Inventer des principes d'organisation d'un espace donné à partir d'un mot ou d'une expression donnés • Créer un effet graphique très expressif qui frappe le regard (tag-graffiti) • Prendre en compte le spectateur dans une mise en espace étonnante 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 11, F. 35, F. 45, F. 49, F. 65, F. 80 • F. 36, F. 77, F. 80 • F. 36, F. 58 • F. 63 • F. 71 • F. 72

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.	<ul style="list-style-type: none"> • Transformer un récit en une image • Intervenir sur des images existantes, les mélanger, les détourner pour en créer d'autres et en débattre • Discuter des œuvres en découvrant un artiste, Jawlensky, et un mouvement pictural du XX^e siècle, l'expressionnisme • Intervenir sur une image, en découvrir le fonctionnement et en détourner le sens 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 30, F. 58 • F. 43, F. 62, F. 72, F. 73 • F. 67 • F. 78
Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler, chercher des équilibres, stabilité, solidité, symétrie • Mettre en relation des images issues du patrimoine • Associer photographie et graphisme • Intervenir sur une image existante 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 39 • F. 59 • F. 61 • F. 73
Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.	<ul style="list-style-type: none"> • Créer une atmosphère, suggérer un sentiment • Découvrir les effets visuels produits par la division de la couleur • Exploiter le principe de série, de tirage multiple • Expérimenter une technique nouvelle, l'empreinte, le frottage • Produire un effet pictural pour exprimer la transparence, la fluidité, le reflet • Associer dessin et texte 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 10, F. 22 • F. 38 • F. 41 • F. 42 • F. 56 • F. 73, F. 79

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

<p>Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transformer des éléments mécaniques à des fins narratives • Aborder de façon ludique le dessin technologique • Développer son imagination par le détournement des proportions • Mémoriser quelques œuvres phares de l'histoire de l'art et les détourner 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 15 • F. 15 • F. 49 • F. 50, F. 79
<p>Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • S'approprier une œuvre architecturale contemporaine • Aborder une œuvre spécifique, une architecture vue par un peintre • Connaitre un système de représentation (l'art égyptien) • Découvrir un mouvement artistique, le surréalisme • Découvrir un courant artistique du XX^e siècle, le pop art • S'approprier un mode de représentation issu d'une autre culture (amérindienne) • Découvrir un artiste, George Seurat, et un mouvement pictural, le pointillisme • Découvrir un mouvement artistique du XX^e siècle, le Bauhaus • Découvrir un artiste (Mondrian) et un mouvement pictural (l'abstraction géométrique) • Découvrir un courant artistique du XX^e siècle : le photomontage et dada • Découvrir un mouvement l'impressionnisme • Se familiariser avec des styles architecturaux d'époques différentes • Découvrir un moyen d'expression utilisé par un peuple (Maoris, Nouvelle-Zélande) 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 8 • F. 8 • F. 27 • F. 30, F. 42, F. 48, F. 49 • F. 31 • F. 32 • F. 38 • F. 39 • F. 40 • F. 43 • F. 56 • F. 59 • F. 61
<p>Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir un artiste peintre du XIX^e siècle, Caspar David Friedrich • Découvrir un artiste du XX^e siècle, Jean Tinguely • Découvrir un artiste du XX^e siècle Fernand Léger • Découvrir un artiste du XX^e siècle, Roy Lichtenstein • Découvrir un artiste du XX^e siècle, Max Ernst • Découvrir un artiste du XIX^e-XX^e siècle, Claude Monet • Découvrir un architecte du XX^e siècle, Antonio Gaudi • Découvrir un artiste peintre du XX^e siècle, Pierre Alechinsky • Découvrir un artiste du XX^e siècle, Frank Kupka • Découvrir un artiste, Juan Gris, et un mouvement artistique du XX^e siècle, le cubisme • Découvrir un peintre du XIX^e siècle, Paul Gauguin, analyser le principe utilisé par l'artiste pour représenter l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • F. 10 • F. 15 • F. 26 • F. 31 • F. 42 • F. 56 • F. 59 • F. 60 • F. 63 • F. 65 • F. 78, F. 79

Avant-propos

Cet ouvrage propose un nouvel ensemble de 80 fiches pédagogiques détaillées, couvrant une grande variété de thèmes et de techniques, réparties par niveaux de classe. Réactualisant la précédente version, il l'enrichit et la complète par la prise en compte des nouvelles recommandations pédagogiques contenues dans les programmes officiels de 2020.

Il s'adresse tout autant aux maîtres expérimentés qu'à ceux qui n'ont pas bénéficié d'une formation en arts plastiques, et leur permet d'élargir et de renouveler le champ des productions plastiques (photographie, BD, copy-art, numérique, pratique tridimensionnelle, installation...).

Cet outil pédagogique est le fruit d'un travail accompli durant de nombreuses années « sur le terrain » par son auteur, professeur d'arts plastiques dans le cycle primaire, et peintre plasticien. L'aspect très pratique des consignes de mise en œuvre des activités proposées résulte d'une véritable connaissance des contraintes rencontrées par les enseignants dans la pratique des arts plastiques (manque de temps, d'espace, problèmes de matériel, de rangement, etc.).

Respectant le cadre des nouvelles Instructions officielles, l'organisation des fiches répond aux objectifs généraux de l'enseignement des arts plastiques à l'école primaire. L'accent mis sur l'histoire des arts se traduit par la présence de références artistiques précises et d'œuvres d'art de référence. Cette iconographie permet aux enseignants de préparer leurs séances, de contextualiser les activités et d'élargir la culture et les registres d'expression des enfants.

Caractéristiques de l'ouvrage

- Il offre un éventail très large de techniques graphiques et artistiques : crayon – plume – pastel – gouache – aquarelle – volume – collage – bande dessinée – perspective – design – photographie...
- L'enseignant peut s'en servir pour programmer sur l'année une série d'activités, en fonction de son emploi du temps, du thème choisi et du niveau de ses élèves.
- Les thèmes proposés sont variés et recourent des activités abordées dans d'autres disciplines (par exemple, le graphisme, le portrait, le récit, la géométrie, la technologie...).
- Les techniques proposées sont volontairement simples, abordables. Elles doivent être vécues comme la base d'une initiation visant à aborder sereinement et progressivement la maîtrise des gestes, des outils, pour développer une expression personnelle. L'un des objectifs principaux est que les résultats des travaux soient gratifiants pour chaque élève, qu'il soit heureux de découvrir son potentiel créatif et qu'il révèle des aptitudes parfois insoupçonnées.
- En fin de séance, l'affichage des travaux, la discussion, l'analyse faite par les élèves de leur production sont recommandés pour enrichir la capacité d'observation et l'esprit d'analyse.

– Le matériel requis pour chaque fiche se veut également le plus abordable possible. Il est souvent déjà en la possession de l'élève (crayon, compas, règle, gomme). Aucun « beau papier » et nulle fourniture spécialisée ne sont requis : la récupération (vieux journaux, cartons, etc.) est même parfois recommandée.

– Le niveau concerné figurant sur chaque fiche peut toujours faire l'objet d'adaptation selon le niveau, le nombre des élèves dans le groupe, le contexte de réalisation de l'exercice (espace disponible, matériel, temps...). Un même exercice proposé pour le cycle 2 peut être réalisé en cycle 3 moyennant modification sur des problématiques de format, de technique ou de temps. C'est ainsi que des fiches proposées avec la technique du feutre pinceau prendront une autre dimension par l'utilisation de la gouache ou de l'acrylique. De même, pour la pratique tridimensionnelle, la terre glaise sera plus valorisante que la pâte à modeler.

– L'objectif des arts plastiques étant de mettre en relation image et technique et de favoriser action et invention, les fiches pourront faire l'objet de détournement, de combinaisons et d'extrapolation. Elles ne doivent pas être considérées comme une finalité en soi mais comme intégrables dans un projet pédagogique global. Chaque fiche peut ainsi être développée et enrichie par l'enseignant comme par les élèves, l'idée étant de toujours encourager l'esprit créatif et l'imagination dans le domaine plastique. En aiguisant leur sens critique, en découvrant leurs capacités créatives, en se détournant des stéréotypes esthétiques réducteurs, les élèves sont conviés à... découvrir et créer.

– Une rubrique « Références culturelles » apparaît ponctuellement dans l'ouvrage. Elle donne à l'enseignant et à l'élève des repères artistiques et historiques permettant de placer la démarche créative dans un contexte, une époque, une problématique. Emblématiques d'un mouvement artistique, d'un fait culturel, les œuvres ici proposées sont choisies pour leur accessibilité, leur capacité à provoquer l'inspiration, la motivation, l'émerveillement ou l'étonnement. Cette rubrique n'est pas systématique afin de laisser place aussi à la spontanéité.

Pour développer des projets plus ciblés, on pourra trouver des fiches complémentaires dans les ouvrages *Apprendre avec les œuvres d'art*, *De la photographie aux arts plastiques*, *Le Corps dans les arts plastiques* et *Histoire des arts et arts visuels*, du même auteur, chez le même éditeur.

Objectifs généraux

Chaque fiche propose un axe de travail déterminé, basé sur des compétences à acquérir et à développer dans chaque cycle.

« 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. Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique... La rencontre avec les œuvres d'art y trouve un espace privilégié, qui permet aux élèves de s'engager dans une approche sensible

et curieuse, enrichissant leur potentiel d'expression singulière et de jugement. Ces derniers apprennent ainsi à accepter ce qui est autre et autrement en art et par les arts.¹ »

Conseils pratiques

Il peut être souhaitable que l'enseignant réalise au préalable les activités proposées dans ce livre, surtout dans les fiches pliage ou assemblage. Pour faciliter la compréhension des consignes et des objectifs par les élèves, il est conseillé de consacrer parfois un petit quart d'heure à la réalisation de croquis ou d'esquisses préparatoires (préambule de certaines fiches).

L'enseignant ne doit pas hésiter à compléter, par des dessins au tableau (simples et parlants), les étapes du travail et à commenter ce qu'il fait. Par contre, il se gardera (même involontairement) d'imposer une image, une réalisation qui pourrait être interprétée comme un modèle à recopier, le but premier étant de laisser chaque enfant exprimer sa sensibilité personnelle.

Il est par ailleurs indispensable, pour stimuler l'imagination, la créativité de chacun, d'accompagner son travail plastique d'une connaissance de l'œuvre d'art. Les fiches à dominante culturelle qui font référence, entre autres, à Niki de Saint-Phalle, Dubuffet, Léger, Klimt et Monet donneront lieu à des moments privilégiés de découverte de notre patrimoine artistique. Situées dans leur époque et mises en correspondance avec d'autres formes d'expression artistique (littérature, musique...), les œuvres de ces artistes participent des fondements d'une culture commune, socle indispensable à l'épanouissement de l'enfant. Les références culturelles indiquées sur la plupart des fiches permettront au maître comme à l'élève de se constituer une base de documentation utile à la réussite du sujet proposé et à la constitution d'un « musée personnel » (via le livre, la carte postale ou Internet). Un affichage au tableau est vivement conseillé.

Les fiches doivent permettre aux enfants d'atteindre un résultat gratifiant en évitant les sempiternels « J'ai pas d'idées », « J'ai raté », « Je ne sais pas dessiner ». L'enseignant guidera chaque élève dans sa démarche, en respectant sa personnalité. En justifiant ses choix, par des considérations pertinentes autres que « C'est beau », l'enseignant découvrira qu'un affichage collectif en fin de séance est un excellent moyen d'expression pour l'élève et permet à chacun de prendre conscience de ses possibilités plastiques.

L'AUTEUR

1. Programmes 2020, extrait.

Matériel

Outils graphiques

- Boîte de gouache en tubes, ou uniquement les trois primaires : rouge magenta, jaune citron, bleu cyan
- Pinceaux n° 12 et n° 6
- Pinceaux brosses n° 12, n° 18
- Encre de Chine
- Feutre noir fin
- Crayon à papier HB, crayons de couleur
- Palette (utiliser une feuille de papier assez épaisse, qui sera jetée à chaque séance ; bien répartir la couleur sur les bords, ce qui permet les mélanges au centre)
- Pastels à l'huile
- Fusain
- Fixatif (utiliser de la laque ordinaire pour cheveux)

Papier

- Le Canson blanc 120 g est un excellent support pour nombre d'exercices, de même que le Canson noir :
 - le 1/4 raisin correspond à un format 32,5 x 23 cm ;
 - le 1/2 raisin correspond à un format 32,5 x 50 cm.
- Le papier bristol ou offset blanc 250 g est recommandé pour les pliages ou les réalisations en volume, ainsi que le « mi-teinte » Canson
- Du papier-calque
- Des cartons d'emballage

Matériel complémentaire

- Colle : bâton pour collage léger, colle liquide transparente pour fixer le bristol, colle à papier peint
- Un pot à eau assez grand (boîte de conserve, demi-bouteille plastique pour bien nettoyer le pinceau, sans changer d'eau continuellement)
- Une vieille toile cirée pour protéger la table, des chiffons, une blouse, etc.
- Ruban adhésif (pour emballages)
- Plâtre
- Un appareil photographique (analogique ou numérique)
- Une photocopieuse

Compétences travaillées au cours du cycle 2

Ces compétences sont développées et travaillées à partir de trois grandes questions proches des préoccupations des élèves :

1. La représentation du monde

2. L'expression des émotions

3. La narration et le témoignage par les images

Expérimenter, produire, créer

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).

Mettre en œuvre un projet artistique

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.

Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.

- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.
- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Compétences travaillées au cours du cycle 3

Ces compétences sont développées et travaillées à partir de trois grandes questions proches des préoccupations des élèves

1. La représentation plastique et les dispositifs de présentation

2. Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

3. La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'informations, au service de la pratique plastique.

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Repérer, pour les dépasser, certains *a priori* et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

1. Fleurs et cercles

CE2-CM1

Objectifs

- Découvrir un nouvel outil pour dessiner.
- Apprendre à simplifier une forme.

Matériel

- Canson ¼ raisin blanc
- Règle
- Compas
- Feutres pincesaux

Durée

2 séances de 1 h 30.

Déroulement

Sur une feuille Canson ¼ raisin blanche tenue verticalement ou horizontalement, tracer à environ un tiers de la hauteur une ligne horizontale figurant une table (f. 1).

Proposer ensuite aux élèves de dessiner un bouquet de fleurs dans un vase en utilisant uniquement comme outil le compas.

Varié le plus souvent possible le diamètre, dessiner avec demi-cercles et arcs de cercles entrecroisements, imbrications, superpositions, etc. Bien optimiser la surface de la feuille.

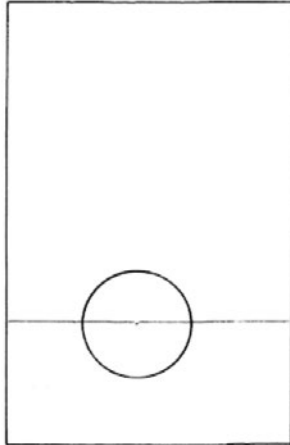
Mettre en couleur avec les feutres pincesaux (f. 4).

Référence culturelle

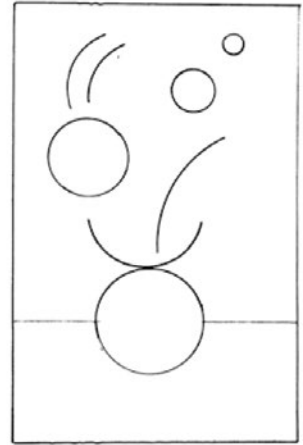
Robert Delaunay, *La Grande Portugaise*, 1916 (voir p. 179).



f. 1



f. 2



f. 3



f. 4