

Une année de productions plastiques et visuelles en **GRANDE SECTION**

**GS**

# Tout l'art du monde

Philippe **VIRMOUX**



**RETZ**

[editions-retz.com](http://editions-retz.com)

## Remerciements

Je tiens à remercier :

- les enseignants et les ATSEM des écoles maternelles d'Anneville-sur-Scie et de Saint-Nicolas d'Aliermont qui ont bien voulu tester en classe les séquences proposées dans cet ouvrage, Anne-Marie, Cécile, Delphine, Magaly, Martine, Morgane et Shems. Leurs remarques pertinentes m'ont permis d'être toujours au plus près de leurs préoccupations ;
- les enfants qui ont découvert et expérimenté en classe les activités proposées, et qui apparaissent en photographie dans l'ouvrage : Alexis, Alice, Anaïs, Célia, Charly, Eden, Emma, Ethan, Enzo, Erwan, Faustine, Florian, Gabin, Gabriella, Jade, Jules, Julio, Inès, Joris, Kassandre, Lénaëlle, Louis, Louka, Mathéo, Mathieu, Maxence, Morgan, Ninon, Noa, Paul, Paul-Arthur, Rédouane, Timéo, Timothé, Yaël, Yanis ;
- les collègues et amis qui m'apportent leur soutien et leurs compétences :
  - Anne qui a osé camoufler ses élèves ;
  - Béatrice et Isabelle, qui s'enthousiasment pour nos projets communs ;
  - Jean-Charles, avec qui les échanges me permettent constamment d'avancer ;
  - Daniel, qui a bien voulu poser.
- les proches qui m'encouragent et qui ont vu naître cet ouvrage au jour le jour, Cécile, Zélie et Malo.

Sans vous tous, ce livre n'existerait pas. MERCI !

**Philippe Virmoux,**  
*Conseiller pédagogique en arts plastiques  
(Seine-Maritime)*



© Retz, 2018.  
ISBN : 978-2-7256-3638-2



# 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 « Vers la maîtrise des gestes et techniques » .....	23
• Sommaire .....	25
Projet « Objets et quotidien ».....	103
• Sommaire .....	104
Projet « Le corps dans tous ses états ».....	147
• Sommaire .....	148
Présentation du CD-Rom.....	171

## 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 qui sont entrés en vigueur en 2015 à l'école maternelle et en 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<sup>1</sup>. »
- 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)<sup>2</sup>.

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'art<sup>3</sup>** », visant à « **développer et structurer la capacité des élèves à situer ce qu'ils expérimentent et à se situer par rapport aux productions des artistes<sup>4</sup>** ».

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 »

Gestes, 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"> <li>• Du graphisme à l'écriture et au motif</li> <li>• Affiner son geste pour lui donner du sens, le fluidifier au lieu de le bloquer</li> </ul>	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"> <li>Réaliser des collections</li> <li>Cacher pour mieux montrer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser des objets banals pour créer une composition</li> <li>Créer des équilibres</li> </ul>	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

Les buts poursuivis sont les suivants :

- redonner à la pratique artistique une place prépondérante ;
- amener l'élève à être créateur à travers des temps d'exploration, de recherche et de réinvestissement autour de problématiques posées ;
- proposer des situations amenant à faire varier les techniques proposées, les supports, les outils, les médiums, les gestes ;
- 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.

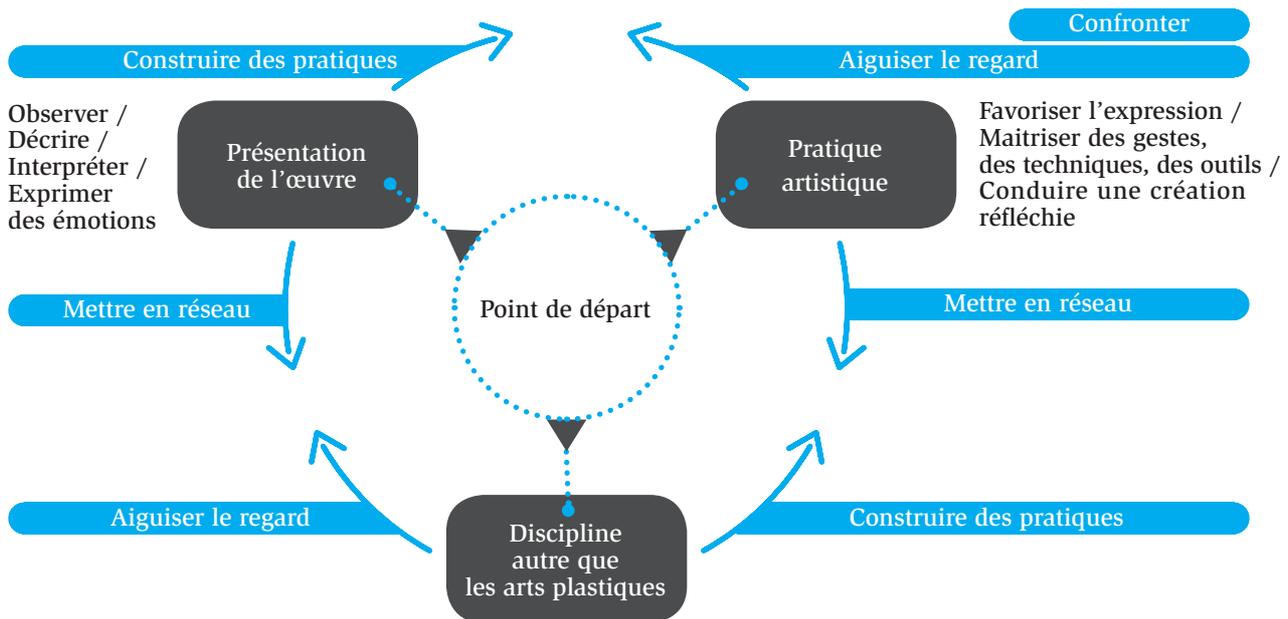
La lecture d'œuvres avec les élèves n'est pas chose aisée et il est souvent difficile de parvenir à les faire parler de façon construite pour évoquer :

- 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.



Partir du vécu de l'enfant / Travailler en interdisciplinarité

## 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-e, 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"> <li>Découvrir et nommer les couleurs</li> <li>Utiliser les couleurs primaires, le noir et le blanc</li> </ul>	Découvrir les mélanges	Savoir réaliser des mélanges	Connaitre les couleurs complémentaires		Savoir associer les couleurs	Modifier la couleur : <ul style="list-style-type: none"> <li>éclaircir</li> <li>assombrir</li> <li>nuancer</li> </ul>	
La composition	Occuper un espace	<ul style="list-style-type: none"> <li>Différencier les plans</li> <li>Repérer des lignes et des formes</li> </ul>	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.
- Les ouvrages ne proposent 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 ces ouvrages, 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**

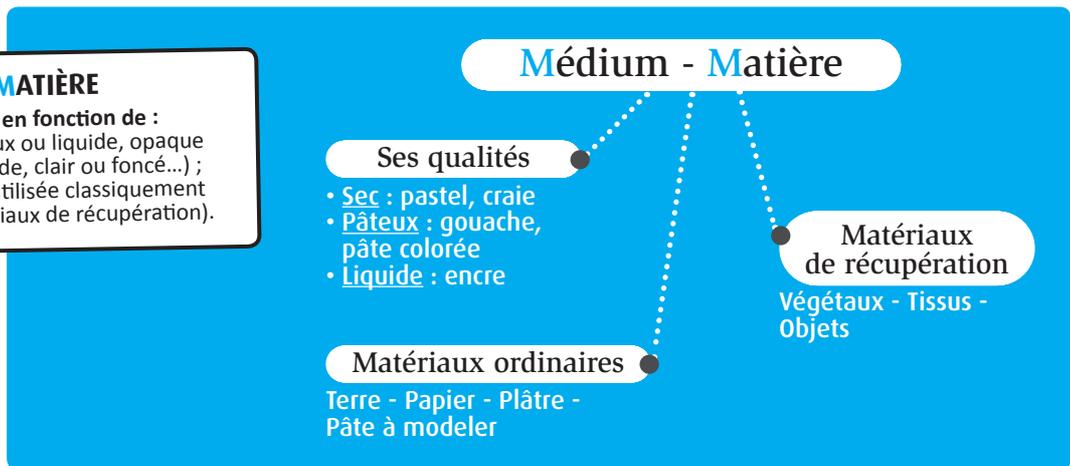
Sa position

- Vertical
- Horizontal sur table
- Horizontal au sol

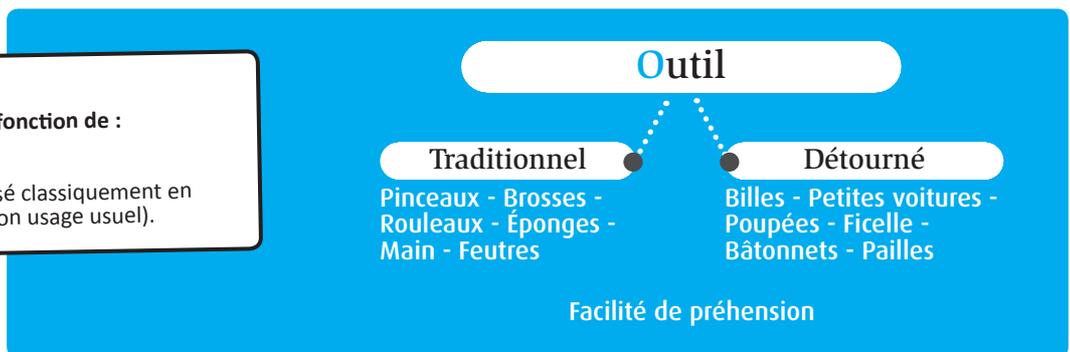
Ses qualités

**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).



**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).



**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...



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-e 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.

### Parler pour exposer ses choix

Arrivé en Grande Section, l'enfant peut, au regard de toutes les expériences vécues, faire des choix et les expliciter dans la réalisation d'un projet plastique. Ainsi, à partir d'une même consigne initiale, chacun peut choisir des procédés de représentation, justifier ses choix d'un point de vue technique, esthétique ou simplement pragmatique.



Une même consigne « Représenter un paysage hivernal en nuances de gris » conduit à des réalisations personnelles très différentes !

## 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 Grande Section, les projets « Objets et quotidien » et « Le corps dans tous ses états » proposent aux enfants de modifier leur regard sur le monde environnant par le biais de l'observation, de la collection, du détournement. Ils acquièrent ainsi une véritable notion du statut de l'image et de l'œuvre.

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 les unes après les autres en Petite Section, apprennent à réaliser des mélanges en Moyenne Section (projet « Matières et couleurs », p. 23-100), puis ils découvrent les variations possibles (nuancer, éclaircir, assombrir) en Grande Section (projet « Vers la maîtrise des gestes »).
- 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 p. 101-154).

**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, etc.) 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 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.e enseignant.e qui adapte et valorise

### L'enseignant.e choisit les projets qu'il/elle met en œuvre dans sa classe

Dans chaque ouvrage de la collection, plusieurs projets sont proposés. Chaque enseignant.e 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 Grande Section, les activités proposées autour de la transparence et de la lumière dans le projet « Vers la maîtrise des gestes et techniques » trouve un prolongement avec les activités menées autour des ombres dans le projet « Le corps dans tous ses états ».

## L'enseignant-e adopte une attitude bienveillante

Tout professionnel sait que l'attitude de l'enseignant-e, 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-e aide les élèves à entrer dans la démarche de création.

## L'enseignant-e 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-e 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-e suscite l'expérimentation de différents outils, du crayon à la palette graphique, et favorise les temps d'échange pour comparer les effets produits. Il/Elle permet aux enfants d'identifier les réponses apportées par des plasticiens, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés. Il/Elle 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.

En Grande Section, il est important de continuer à 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, toujours en ayant à l'esprit les capacités des enfants en fonction de leur développement moteur.

### Différentes situations qui incitent à dessiner



Lorsqu'il fait beau, on peut dessiner sur le sol ou les murs de la cour avec de l'eau et différents outils. Comme par magie, les dessins s'évaporent...



Découvrir de nouveaux outils, comme la plume d'oie, donne envie de dessiner.



Dessiner sur une table lumineuse (une lampe puissante installée dans une caisse transparente recouverte de papier aluminium) permet de reproduire des modèles et de les compléter par sa propre création.

## Les incontournables de la classe



Une piste graphique sur laquelle on place des éléments incitateurs permet de s'entraîner au graphisme décoratif.



Un chevalet pour s'exprimer librement à la peinture.

Par ailleurs, les activités de dessin doivent être menées en parallèle avec des activités de découverte du monde et d'observation du monde qui entourent 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-e 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 Sections, il y a donc un parallèle qui se construit entre graphisme et arts plastiques dans les projets « Gestes et traces » de PS et « Matières 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 de différentes séquences du projet « Vers la maîtrise des gestes et techniques » qui propose de diversifier les productions graphiques en période 3 et de se jouer du graphisme tout en gardant la fluidité du geste en périodes 4 et 5.

### 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 parallèle**  
au fil de l'année

## 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, qu'il enrichit ses moyens d'expression en expérimentant des techniques, et qu'il 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, qu'il apprend à exprimer son ressenti, à argumenter, mais aussi à s'appropriier 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 qu'il crée des liens cognitifs permettant une appropriation de connaissances plus aisée.

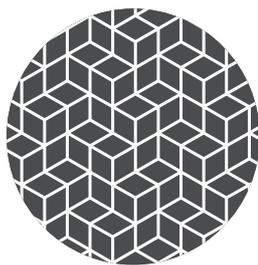
### LES FICHES VIOLETTES SONT DES FICHES « RENCONTRE AVEC LES ŒUVRES ET LES ARTISTES »



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.

## LES 3 PROJETS

1



**Le 1<sup>er</sup> projet, « Vers la maîtrise des gestes et techniques » (p. 23),** poursuit l'exploration, au jour le jour, tout au long de l'année, des supports, des instruments, des techniques, des médiums, des gestes, débutée en PS et MS. Pour cette troisième année, les séquences proposées permettent de formaliser les notions abordées les deux années précédentes : les mélanges de couleurs, les notions de transparence et d'opacité, la maîtrise des tracés... Le projet propose aussi régulièrement des séances de réinvestissement et de création : un assemblage en relief, la représentation d'un paysage hivernal, d'un paysage marin...

2



**Le 2<sup>e</sup> projet, « Objets et quotidien » (p. 103),** est un fil rouge qui propose des séquences permettant aux élèves de porter un regard décalé sur leur quotidien. Il s'appuie sur la réalisation tout au long de l'année d'un cabinet de curiosités des objets de notre environnement, enrichi chaque mois d'une séquence centrée autour d'une pièce de la maison. Ce projet permet une approche sensorielle de l'art, dans la continuité du projet « Les 5 sens » décrit dans l'ouvrage *Tout l'art du monde - MS*.

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.

3



**Le 3<sup>e</sup> projet, « Le corps dans tous ses états » (p. 147),** permet une exploration de la représentation du corps et du visage à travers différentes techniques. Il propose également de se jouer de ces représentations pour mener à une représentation créative du corps. Ce projet est le prolongement logique des projets « Visage et identité » présenté dans l'ouvrage *Tout l'art du monde - PS* et « Corps et mouvement » présenté dans l'ouvrage *Tout l'art du monde - MS*.

**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, la séquence « Supports et reliefs » présentée dans le projet « Vers la maîtrise des gestes et techniques » trouve son prolongement avec la séquence « La salle de bains » présentée dans le projet « Objets et quotidien » puisque c'est une production en relief qui est proposée en atelier de pratique.

## Vers la maîtrise des gestes et techniques

Période 1

**De la MS à la GS : mélanges de couleurs/gouache et encre** pp. 28-33

**Utiliser comme outils des objets détournés de leur fonction** pp. 34-39

**Exploiter des supports non unis** pp. 40-45

Période 2

**Supports et reliefs** pp. 46-51

**Eclaircir/assombrir : entre gris clair et gris foncé** pp. 52-56

**Un projet plastique : Le paysage d'hiver** pp. 57-60

Période 3

**Productions graphiques** pp. 61-67

**Vers le volume** pp. 68-73

**A la découverte de nouveaux médiums** pp. 74-76

Période 4

**Transparence et lumière** pp. 77-81

**Jeux graphiques** pp. 82-85

**Un motif : l'arbre** pp. 86-89

Période 5

**Garder la fluidité du geste** pp. 90-93

**Eclaircir - Assombrir : un bleu, des bleus** pp. 94-96

**Un projet plastique final : la mer** pp. 97-100

## Objets et quotidien

## Le corps dans tous ses états

1

Collections d'objets  
pp. 107-112Le corps-  
maison  
pp. 150-154

2

La chambre  
pp. 117-120  
—  
La salle de bain  
pp. 121-125

3

La cuisine  
pp. 126-128  
—  
La salle à manger  
pp. 129-131Le visage  
pp. 155-157

4

Le salon  
pp. 132-134  
—  
Le grenier  
pp. 135-138Fausses  
ombres  
pp. 158-165

5

Le garage/l'atelier  
pp. 139-142  
—  
Le jardin  
pp. 143-145Visage  
et corps  
pp. 167-169

