

GRAPHISMES

Moyen Âge MS-GS

L'habillement

Ce lot contient 16 pages dont 12 fiches
et un guide pédagogique

Fiche 1 : Les chevaux des chevaliers

Fiche 2 : Les chevaux sans chevalier

Fiche 3 : Les arcs et les flèches

Fiche 4 : Les couronnes royales

Fiche 5 : Le fou du roi

Fiche 6 : Le roi s'habille

Fiche 7 : Les couples royaux

Fiche 8 : Le bouclier

Fiche 9 : Le bouclier mandala

Fiche 10 : L'armure

Fiche 11 : Dames et coiffes

Fiche 12 : Le collier de la reine

Ces fiches sont issues de l'ouvrage *Graphismes et Moyen Âge MS-GS*,
de Magdalena Guirao-Julien, collection "Graphismes" © Retz

9782725665740

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris



Guide d'utilisation

Introduction

Le Moyen Âge est une période particulièrement appréciée des enfants, qui permet une **approche artistique riche et variée**. En proposant des activités de concentration, de précision, et des activités de récréation et de création graphiques, ce fichier donne aux enfants des bases solides d'apprentissage tout en leur laissant une grande part de liberté.

AUTOUR DU MOYEN ÂGE

Chaque fiche – dont les consignes ancrent le plus souvent le propos dans le contexte de l'époque – est le prétexte d'**informations historiques et culturelles** adaptées à l'âge des enfants, qui peuvent trouver un écho dans le projet de classe. Il convient de mettre à disposition des ouvrages documentaires et des documents photographiques comme supports d'observation, d'analyse et d'imprégnation visuelle. Les enfants s'y référeront pour mieux développer leur imaginaire et leur expression graphique. Les rapprochements qu'ils pourront faire entre ces œuvres et leurs propres productions sont l'occasion d'ébaucher une première culture artistique.

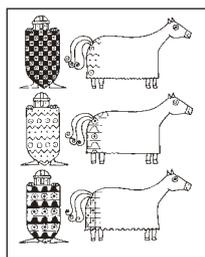
DÉMARCHE

Avant de commencer l'activité graphique en tant que telle, il est conseillé de favoriser un **temps d'observation et d'échange** :

- expliciter la ou les consignes ;
- évaluer les difficultés de la fiche ;
- motiver le choix de l'outil, des couleurs, du mode opératoire, etc.

L'habillement

1. Les chevaux des chevaliers



À partir de l'analyse des motifs, demander aux enfants de reformer les paires chevalier/cheval, puis de terminer les motifs des robes des chevaux.

◆ Prolongement

Fabriquer pour la classe un jeu de cartes de paires chevalier/cheval en

s'inspirant des dessins de la fiche.

Le but du jeu est, comme le jeu de memory, de reformer les paires et de les poser sur la table.

Celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné.

On pourra également proposer seulement les formes des chevaliers et des chevaux.

Avant de jouer, les enfants devront les décorer, les découper et les coller sur du carton.

L'**éducation du regard** passe par l'**observation** attentive du dessin principal et du modèle qui est éventuellement proposé : le départ, l'orientation et les limites du (ou des) tracés, les détails qui le(s) constituent, etc.

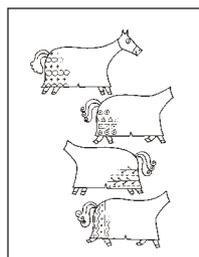
Lors de la **réalisation**, la présence de l'adulte permet d'encourager les enfants à adapter leurs gestes en fonction des intentions visées, de les aider si nécessaire (éventuellement en proposant une ou des amorces avant de photocopier la fiche), de favoriser la **verbalisation**. L'expression orale est constamment à privilégier et l'activité graphique permet ainsi aux enfants d'enrichir leurs formes d'expression :

- discuter de la manière la plus adéquate d'arriver à ses fins ;
- commenter les tracés au fur et à mesure qu'ils prennent corps ;
- partager les sensations éprouvées, etc.

La **créativité** des enfants est particulièrement favorisée : l'observation attentive des modèles, leur reproduction minutieuse permettent ensuite un réinvestissement dans des créations personnelles plus libres.

Il s'agira encore, par des propositions ouvertes, d'encourager les enfants à laisser libre cours à leur imagination et à... créer.

2. Les chevaux sans chevalier



Dessiner les têtes des chevaux et continuer les motifs amorcés sur leur robe.

Veiller à la rigueur de la reproduction et à l'harmonie des formes.

Guider les enfants pour le troisième cheval (inversé).

◆ Prolongement

Prendre une grande feuille blanche.

Demander à chaque enfant de venir dessiner un cheval en noir avec la consigne qu'aucun dessin de cheval ne doit empiéter sur un autre.

Chacun devra ensuite décorer la robe d'un cheval autre que le sien en piochant dans les motifs proposés dans la fiche mais en n'utilisant qu'une seule couleur.

Puis, un groupe viendra remplir l'espace laissé libre entre les dessins avec des points de toutes les couleurs sauf noire. Afficher le résultat sur un mur.

Remarque : Si les enfants ne sont pas suffisamment habiles en dessin, réaliser le même type d'activité mais à partir de silhouettes de cheval qui auront été prédécoupées par les enfants ou l'enseignant et qui seront fixées sur la grande feuille avec de la Patafix.



Le collier de la reine

Le bijoutier fabrique un collier.

À toi de le finir en respectant le modèle choisi par la reine.

