

## Mission départementale « Education artistique et culturelle » (EAC) - Mai 2020

### Tableau récapitulatif des documents pédagogiques Arts plastiques

Le tableau suivant indique en premier lieu le matériel individuel (outils, supports, médiums) indispensable pour réaliser les actions plastiques proposées. En effet, compte tenu des conditions actuelles, ces actions sont conçues avec le souci premier d'utiliser un matériel simple, individuel et courant. Ce matériel peut être complété et enrichi selon les ressources propres à la classe. De la même façon, l'ensemble des déroulements et des consignes sont à adapter et à modifier en fonction des situations et de la classe. Les niveaux de classe sont eux aussi indicatifs.

Niveau de classe	Fiche	Titre	Matériel nécessaire pour un élève	Actions privilégiées	Objectifs et compétences
De la GS au CM2	1	Une ville en mouvement	Deux feuilles blanches Un stylo bille, un crayon à papier ou un feutre. Une paire de ciseaux Colle	Dessiner, découper, composer	Utiliser et détourner des stéréotypes pour enrichir la pratique du dessin ; Introduire des perturbations dans un dessin pour dépasser certains stéréotypes ; Pratiquer le dessin et le collage pour transformer et restructurer une image ; Explorer divers principes d'organisation de l'espace : répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre...
De la PS au CP	2	Des maisons en papier déchiré	Deux feuilles blanches Un stylo bille, un crayon à papier ou un feutre. Colle	Dessiner, déchirer, composer	Pratiquer le dessin et le collage pour transformer et restructurer une image ; Explorer divers principes d'organisation de l'espace : répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre... Réaliser des productions plastiques planes

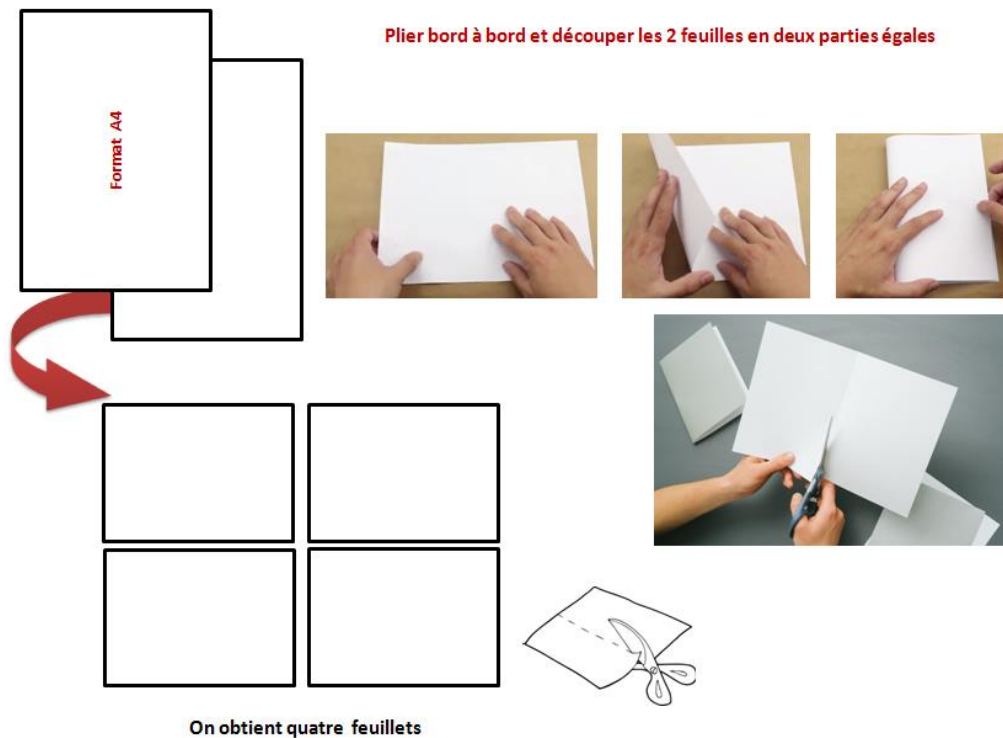
Niveau de classe	Fiche	Titre	Matériel nécessaire pour un élève	Actions privilégiées	Objectifs et compétences
De la PS au CE1	3	Mains et dessins préhistoriques	Deux feuilles blanches Un stylo bille, un crayon à papier ou un feutre. Une paire de ciseaux	Dessiner, découper, composer	Pratiquer le dessin et le collage pour transformer et restructurer une image ; Explorer divers principes d'organisation de l'espace : répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre... Pratiquer le graphisme décoratif.
Du CP au CM2	4	Mains positives / mains négatives	Feuilles blanches ; Un stylo bille, un crayon à papier ou un feutre ; Une paire de ciseaux ; Colle ; Feutres, crayons de couleur ou peinture.	Dessiner, découper, composer	Pratiquer le dessin et le collage pour transformer et restructurer une image ; Adapter ses tracés aux modulations du support. Travailler différentes opérations plastiques : isoler – transformer – associer. Choisir un mode d'expression, en fonction de l'effet à obtenir.
De la PS au CP	5	Sculptures de papier	Des bandes de papier découpées ou déchirées de différentes largeurs ou longueurs. Colle	Déchirer, plier, rouler, sculpter, composer	Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques. Explorer les possibilités d'assemblage la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes connus. Réaliser des productions plastiques en volume. Transformer la représentation habituelle du matériau utilisé.
De la PS / MS	6	Collages	Toutes sortes de morceaux de papier que l'on peut récupérer : sac en papier, papier d'aluminium, pages de journaux et magazines, publicités... + 1 feuille blanche et de la colle + feutres	Composer, coller, découper, dessiner	Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.  Observer, expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre...

Niveau de classe	Fiche	Titre	Matériel nécessaire pour un élève	Actions privilégiées	Objectifs et compétences
Du CE2 au CM2	7	Dentelles de papier	Feuilles blanches ; Bristol ; Stylo bille noir ou feutre ; Compas ou forme ronde Une paire de ciseaux ; Colle ;	Découper, denteler, composer	Explorer et se rendre sensible aux effets sensibles produits par la matérialité du papier : opacité, transparence, translucidité, ombre et lumière. Explorer divers principes d'organisation de l'espace : répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre...
CM	8	Pantin de Charlot  A compléter éventuellement par : <b>Charlot brocanteur (1916) / 26 min</b> <a href="https://youtu.be/N9Yozd2KKKo">https://youtu.be/N9Yozd2KKKo</a>	Une feuille blanche ; Un feutre noir ; Colle ; Une paire de ciseaux.	Dessiner, découper, composer	Utiliser et détourner des stéréotypes pour enrichir la pratique du dessin ; Explorer divers principes d'organisation de l'espace : répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre... Explorer les possibilités d'assemblage la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes connus.
De la GS au CM	9	Engrenages  A compléter éventuellement par : <b>Extrait des Temps modernes / 8 min</b> <a href="https://dai.ly/xulr46">https://dai.ly/xulr46</a>	Une feuille blanche ; Un feutre noir ; Colle ; Une paire de ciseaux.	Dessiner, découper, composer	Pratiquer le dessin et le collage pour transformer et restructurer une image ; Explorer divers principes d'organisation de l'espace : répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre...
De la GS au CM	10	Paysages derrière la fenêtre	Des feuilles colorées et /ou blanches une paire de ciseaux Un feutre ou un stylo	Dessiner, découper, composer	Pratiquer le dessin et le collage pour transformer et restructurer une image ; Explorer divers principes d'organisation de l'espace : répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre...

<b>Niveau de classe</b>	<b>Fiche</b>	<b>Titre</b>	<b>Matériel nécessaire pour un élève</b>	<b>Actions privilégiées</b>	<b>Objectifs et compétences</b>
A partir du CP	11	Voyage créatif	Crayon Papier Carton Fil de fer Craie	Dessiner, déchirer, creuser, graver, composer	Mobiliser les cinq sens Passer d'un langage à un autre Mettre en mots sa pensée Utiliser différentes techniques et opérations plastiques
A partir du CP	12	Atelier d'écriture à partir d'inducteurs sonores et visuels	Crayon Stylo Feuille	Ecrire, parler, écouter, exprimer des émotions	Développer des compétences d'écoute Apprendre à observer Comparer Transposer
A partir du CE2	13	Jeux de mots – Jeux d'eau	Papier Ficelle Ciseaux Carton Craies Feutres Peinture Petits ustensiles Pinceaux	Parler, dessiner, découper, transposer, mimer	Expliciter un écrit bref Produire un écrit bref Transposer une image fixe en une image animée Expérimenter les effets des matières
Cycles 2 et 3	14	Sur le chemin de l'école	Feuilles Crayons Peinture Petits outils	Parler, dessiner, modeler	Explorer différents principes d'organisation de l'espace Passer d'un langage à un autre Respecter une ou plusieurs contraintes plastiques

## Une ville en mouvement

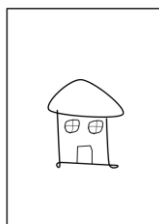
1. Découper les feuilles en deux parties pour avoir quatre feuilles de papier de plus petit format.



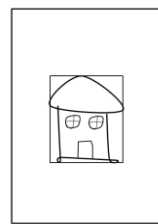
### A. Dans un quadrillage rectiligne

2. Sur une première feuille, dessine une petite maison au milieu et encadre ton dessin le plus près possible.

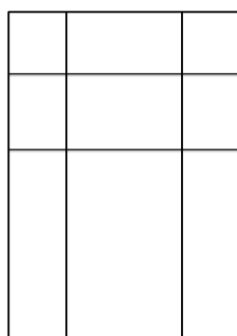
1. Dessine une maison



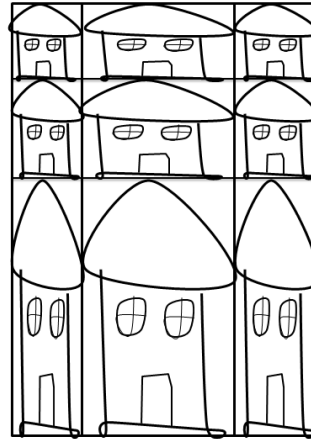
2. Encadre ta maison



3. Sur une autre feuille, dessine 2 lignes verticales et 2 lignes horizontales pour obtenir des cases.

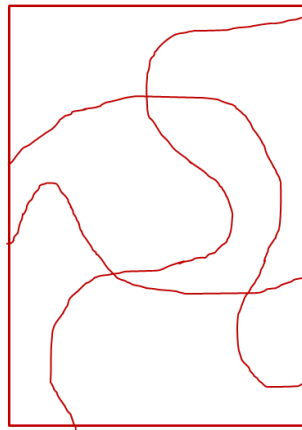


4. Sur la feuille quadrillée, dessine ta maison dans chacune des cases. Attention, elle doit toucher tous les bords de chaque case.

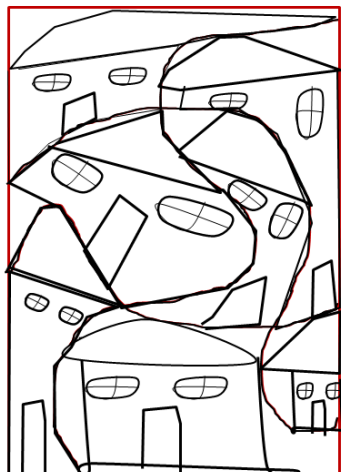


### B. Dans un quadrillage de lignes ondulées

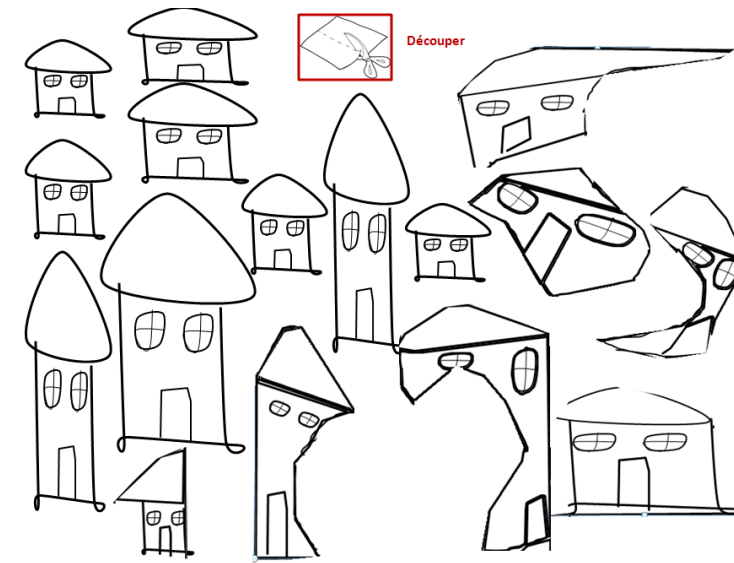
5. Sur la troisième feuille, trace 3 lignes ondulées qui vont d'un bord à l'autre.



6. Dans chacun des espaces, dessine ta maison en faisant attention de toucher tous les bords.



7. Découpe toutes tes différentes maisons. Sur la dernière feuille, colle toutes tes maisons pour construire une ville.

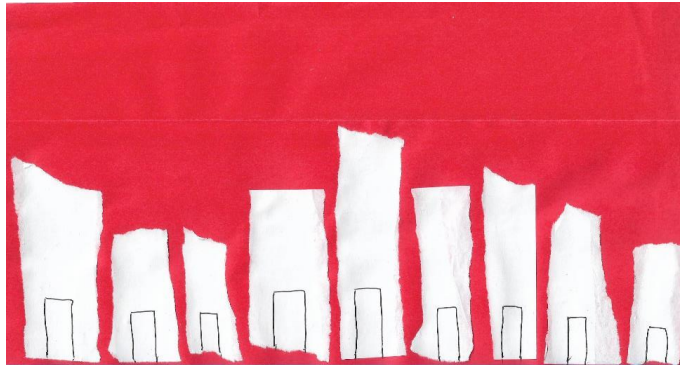


Tu peux coller tes maisons les unes sur les autres, les chevaucher, les superposer, les écarter, les aligner...

8. Colorie comme tu le souhaites...

# « DES MAISONS EN PAPIERS DECHIRES »

PS/ MS



## « Des immeubles dans la ville »

- Pour réaliser des immeubles tu dois déchirer des bandes de papier dans la feuille.
- Dessine les portes en bas de chaque bande.
- Tu peux coller les immeubles sur une feuille colorée ou les poser sur ta table.

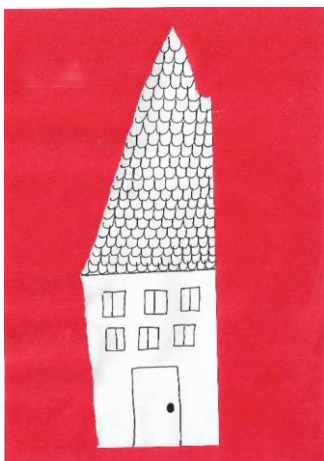
MS/GS



## « Des immeubles dans la ville »

- Pour réaliser des immeubles, tu dois déchirer des bandes de papier dans la feuille.
- Dessine les portes et les fenêtres.
- Tu peux choisir de dessiner des immeubles qui seront tous différents.
- Tu peux coller les immeubles sur une feuille colorée ou les poser sur ta table.

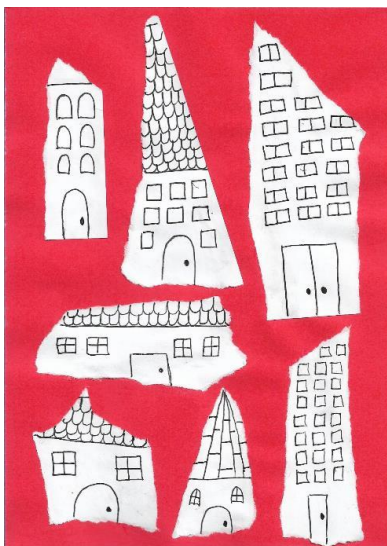
## MS/GS



### « Une maison en papier déchiré »

- Pour réaliser ta maison, tu dois déchirer un morceau de papier dans la feuille.
- Dessine des portes et des fenêtres de la forme que tu veux. Décore le toit.
- Tu peux ajouter des détails à ta maison comme des pots de fleurs, une cheminée, un balcon, des volets...
- Tu peux coller la maison sur une feuille colorée ou la poser sur ta table.

## GS

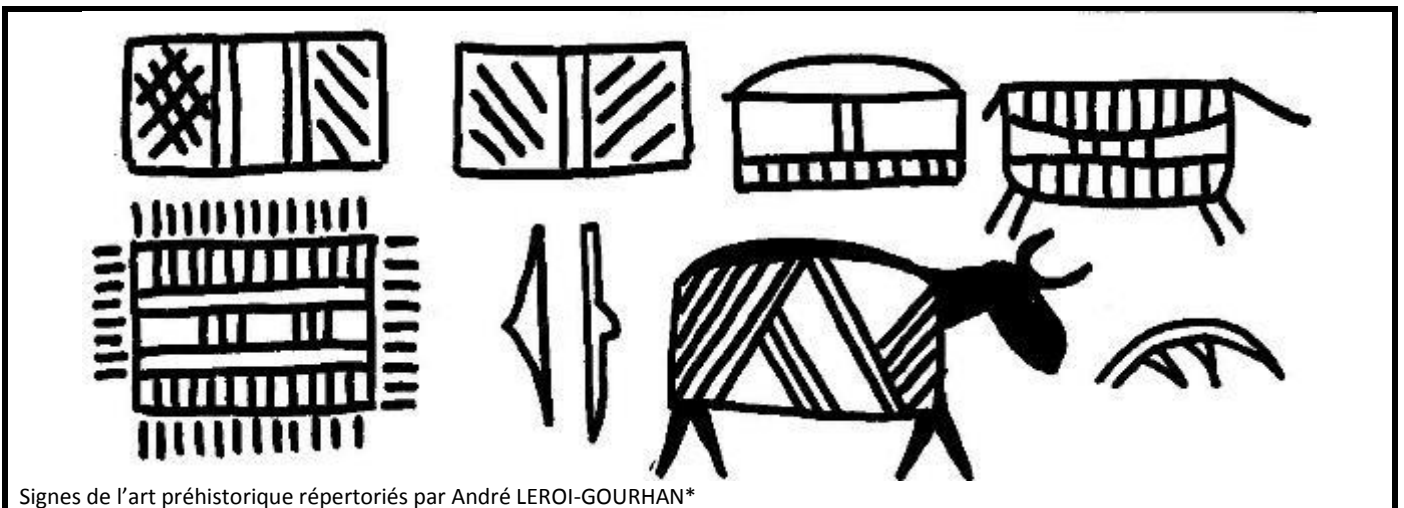
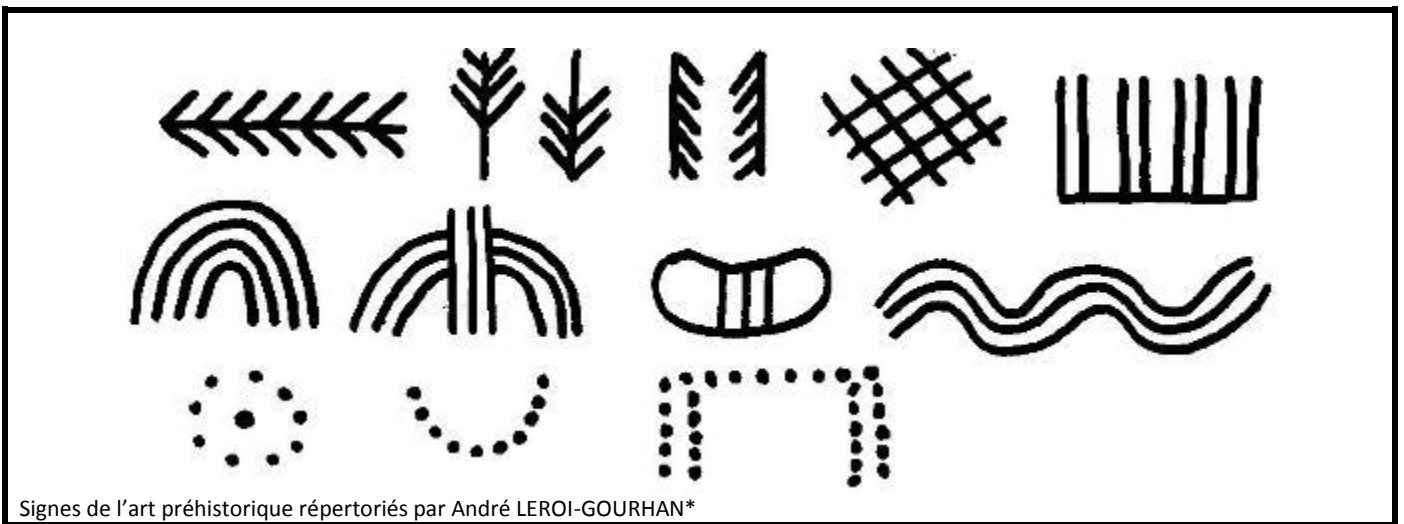
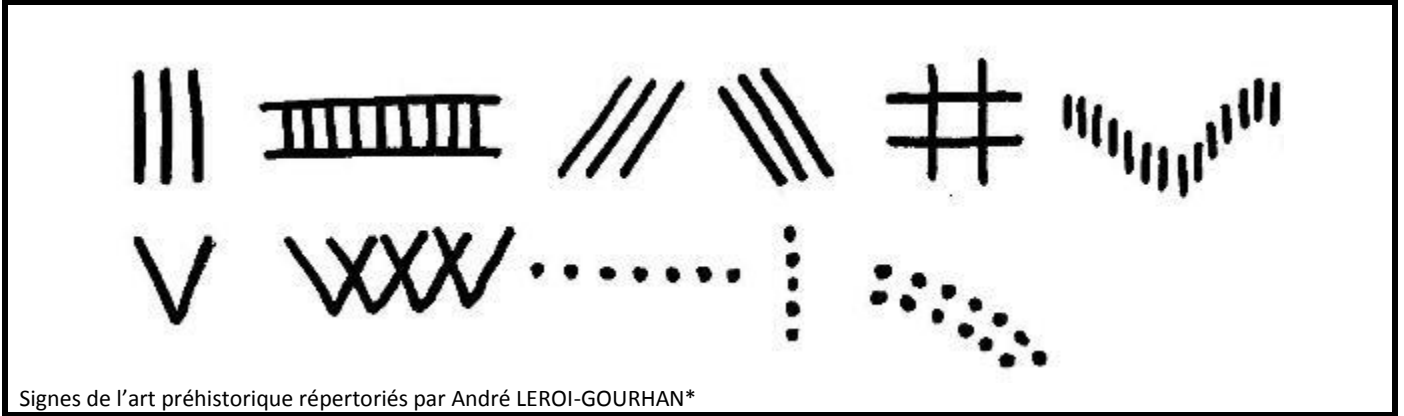


### « Une ville en papier déchiré »

- Pour réaliser ta ville, tu dois déchirer des morceaux de papier dans la feuille blanche qui seront soit des immeubles soit des maisons.
- Chaque maison, chaque immeuble doivent être différents.
- Tu peux coller les immeubles sur une feuille colorée ou les poser sur un meuble ou le sol et les prendre en photo.

# MAINS ET DESSINS PREHISTORIQUES

Voici des dessins inventés par les hommes de la préhistoire.



Dessine une main assez grande pour pouvoir la décorer avec les dessins proposés.  
Découpe soigneusement.  
Invente et réalise une composition avec plusieurs mains.  
Voici quelques exemples.



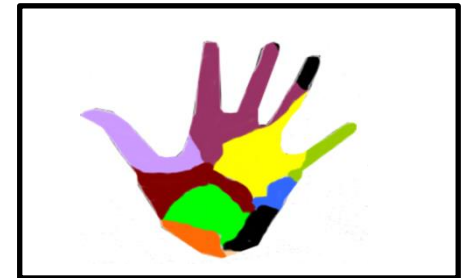
## Proposition 1 : La main apparaît et disparaît

1 - Préparer une feuille colorée ou choisir une image ou du papier journal.  
Pour créer un support dessiné et coloré : tu peux froisser une feuille et colorier tous les espaces . On ne doit plus voir la couleur de la feuille.



2 - Dessiner une main sur la feuille préparée .

3 - Découper la main. On obtient une main colorée. Coller la main sur une nouvelle feuille.



4 - Faire disparaître la main par la couleur et le dessin.



*Grotte de Lascaux  
empreinte positive*

## Proposition 2 : La main apparaît et disparaît

1. Préparer une feuille colorée ou choisir une image ou du papier journal

Pour créer un support dessiné et coloré : tu peux froisser une feuille et colorier tous les espaces . On ne doit plus voir la couleur de la feuille.



*Grotte de Lascaux  
empreinte négative*

2 - Sur une feuille de papier blanc, dessiner une main.

3 - Découper la main. Coller la main sur la feuille colorée.

4 - Faire disparaître la main par la couleur et le dessin.



*Orienter la feuille comme on veut  
pour créer la composition*



# SCULPTURES EN PAPIER

## MATERIEL :

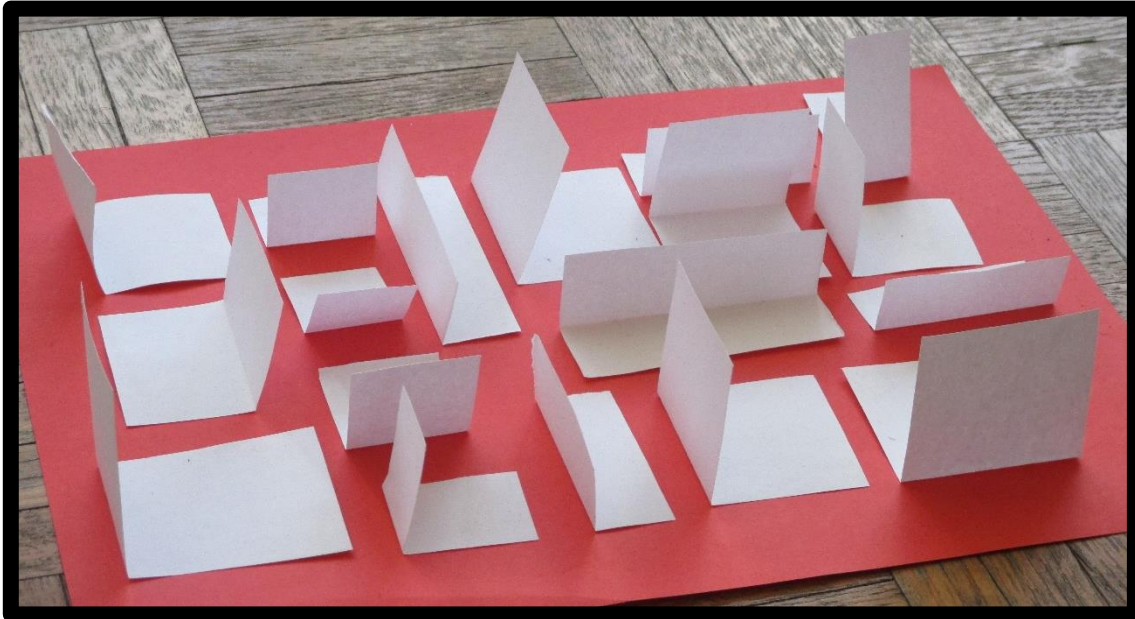
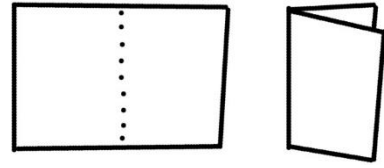
Des bandes de papier découpées ou déchirées de différentes largeurs ou longueurs.

### 1. Plier PS/MS/GS

Plie les bandes en deux.

Dépose- les sur une feuille ou un meuble.

Tu peux les coller sur la feuille ou prendre une photo.



### 1- Rouler PS/MS/GS

Rouler les bandes de papier autour d'un crayon ou de son doigt, dérouler pour obtenir une spirale.

Tu peux les coller sur la feuille ou prendre une photo.





**2- Rouler et plier : « Réaliser une sculpture » PS/MS/GS**

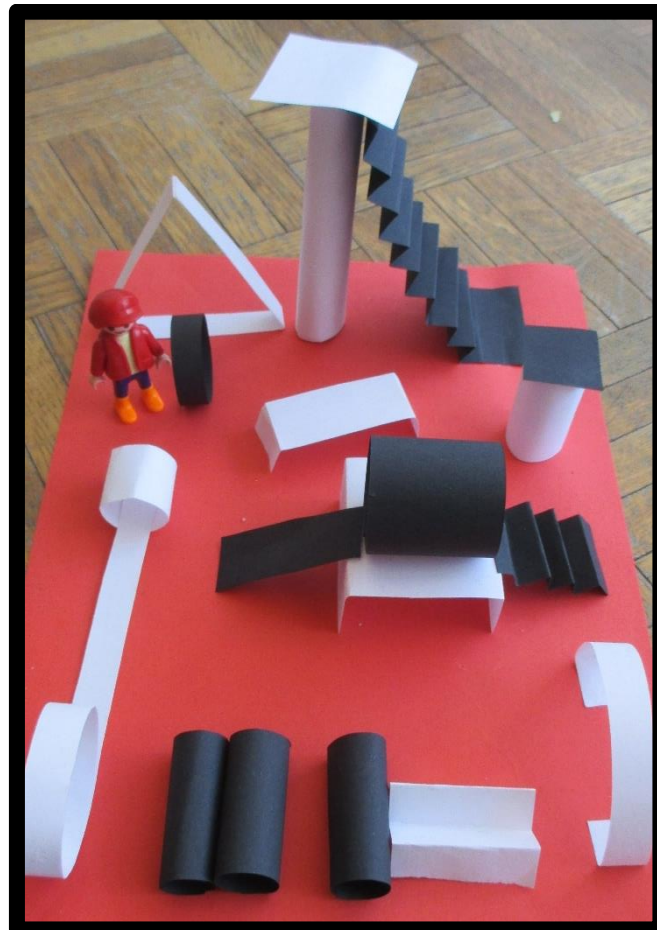
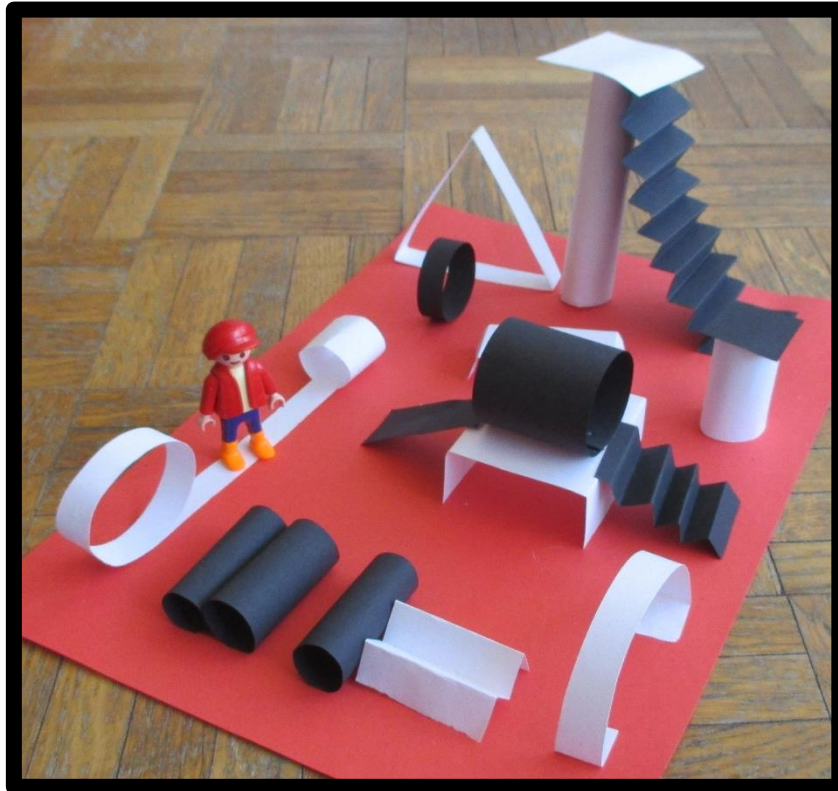


### 3- Rouler et plier GS et plus « Créer une aire de jeu avec des bandes de papier».

Roule les bandes de papier pour réaliser des tubes (tunnels).

Plie les bandes pour réaliser des escaliers, des bancs...

A toi d'imaginer la suite...



# COLLAGES

## 1- Avec des bandes de papiers déchirées.

- Déchire 3 bandes dans le papier de ton choix.
- Place les horizontalement sur la feuille blanche et colle les.



- Déchire 3 autres bandes dans 1 ou 2 papiers différents.
- Colle les verticalement par-dessus les bandes horizontales.



Tu peux décorer les espaces créés.

## Bandes et carrés en papiers déchirés.

- Déchire 3 bandes dans le papier de ton choix.
- Place les horizontalement sur la feuille blanche et colle les.



- Déchire des carrés dans des papiers différents.
- Colle-les.



## 2- Des routes et des voitures.

- Colle une bande de papier déchiré horizontalement.



- Colle une deuxième bande en prenant soin de bien recouvrir la première, afin qu'on ne voit plus la feuille blanche en dessous.

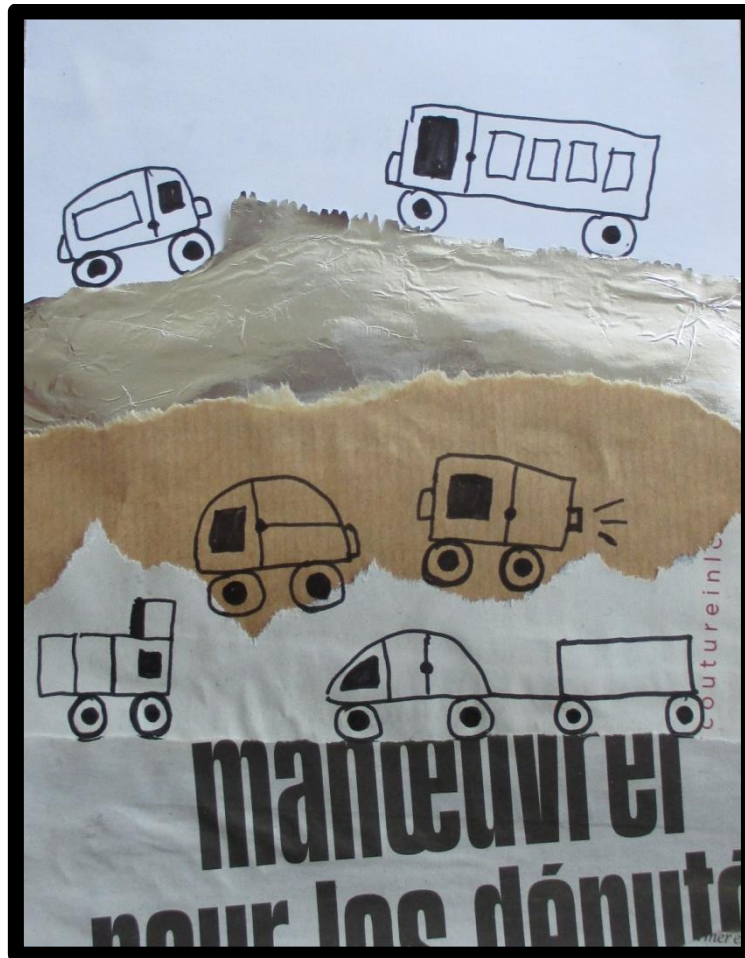


-

- Procède ainsi de suite jusqu'au bas de la feuille.



Tu peux dessiner des voitures qui roulent sur les routes que tu auras réalisées.

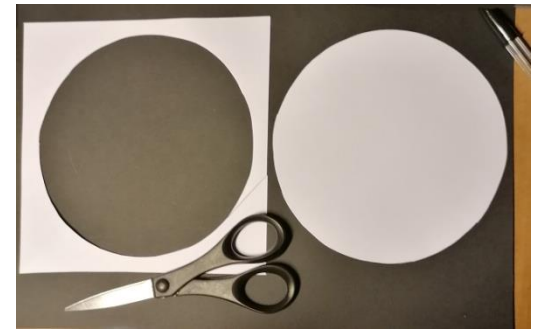
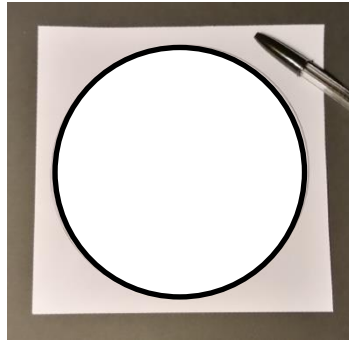


**Découper / denteler / imaginer / créer**

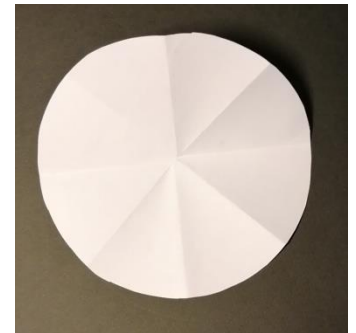
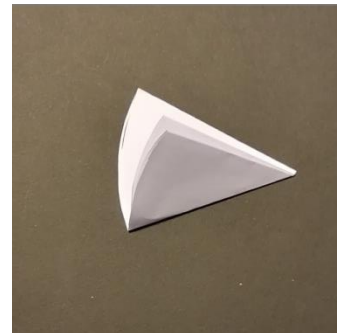
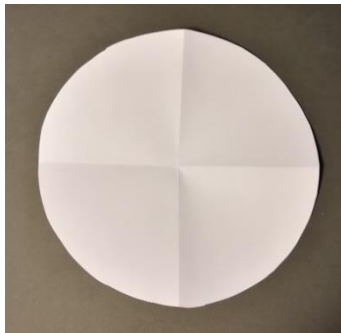
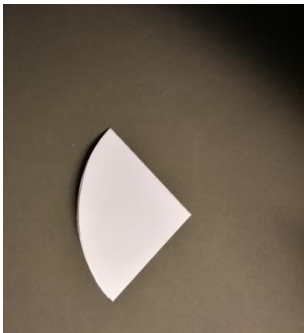
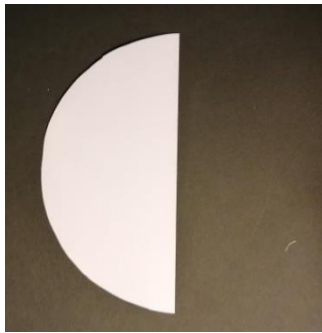


## Dentelles de papier

**1** – À l'aide d'un compas, dessiner un cercle sur une feuille blanche . On peut utiliser d'un bol, d'une forme ronde.



**2** – Plier le cercle en 2, bord à bord, puis encore en 2 pour obtenir 4 parties, puis encore en deux pour obtenir huit parties



**3** – Dessiner un motif sur le pliage d'un bord à l'autre. Puis repasser sur le trait en partant du haut et en laissant du blanc.



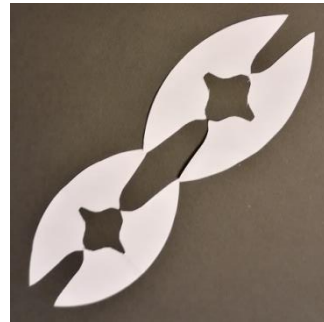
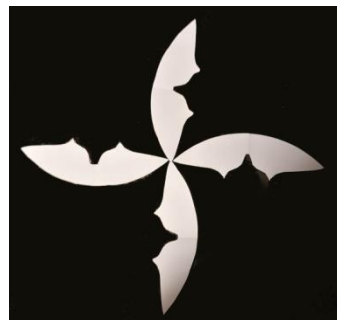
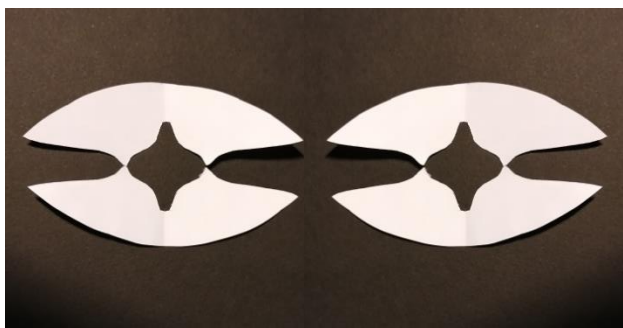
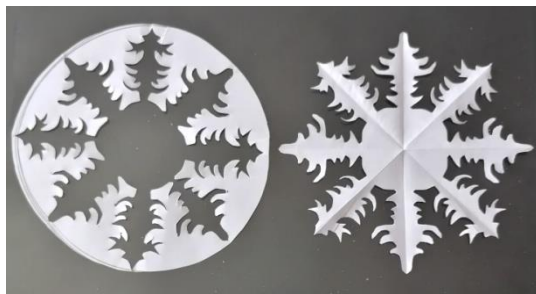
**4 - Découper les parties laissées blanches sans dépasser de la ligne. Puis déplier le motif découpé. On obtient une dentelle.**



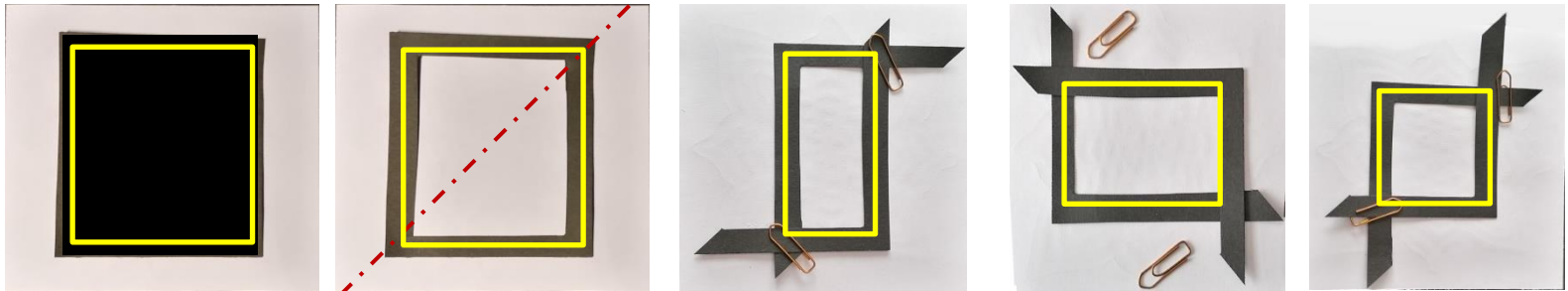
**4A - Voici différents modèles**



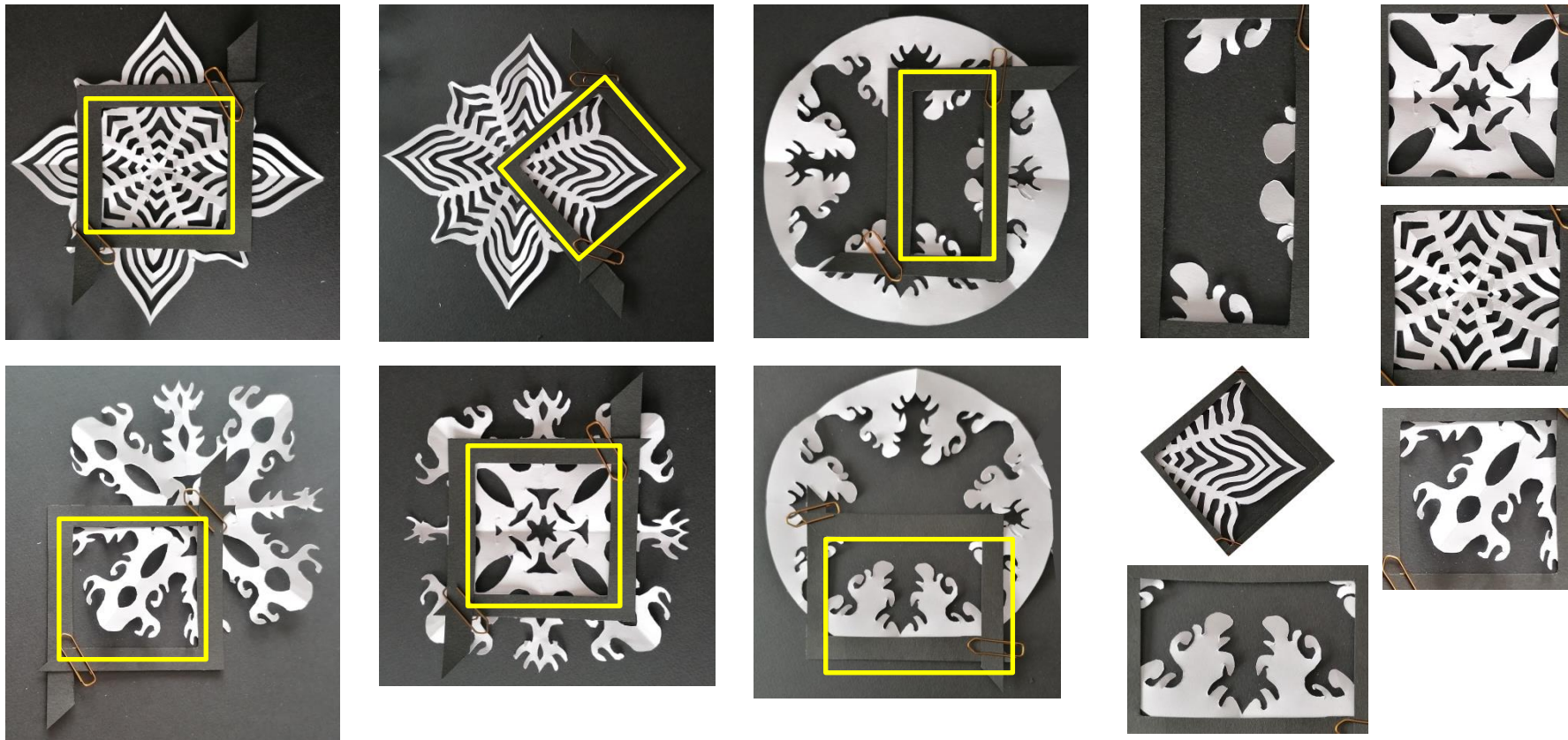
5 – Jouer avec les dentelles et leurs parties évidées pour créer une composition, un collage, ou pour les photographier.



**6 – cadrer :** Tracer un cadre de 10 x 10 cm de 1 cm de large. L'évider puis le découper en diagonale. On obtient deux parties. Le régler avec 2 trombones pour chercher à cadrer autrement la dentelle.



**Détails découpés avec le cadre.**



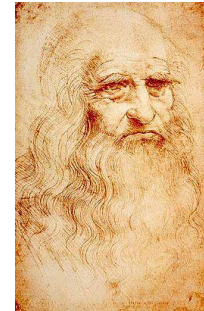
**7 – Suspendre les dentelles devant une fenêtre, observer les ombres sur une feuille blanche.**

**8 – Dessiner sur cette feuille les formes des ombres qui apparaissent : un paysage ou tout autre dessin que suggère l'ombre sur la feuille...**

**Avec des crayons de couleur terminer le paysage ou autre composition au pastel...**



**9 - Suivre les conseils de Léonard de Vinci.**



***« Si tu regardes des ombres ... et qu'il te faille imaginer quelques scènes, tu y verras des paysages variés, des montagnes, fleuves, rochers, arbres, plaines, grandes vallées et divers groupes de collines. »***

## Pantin de Charlot.



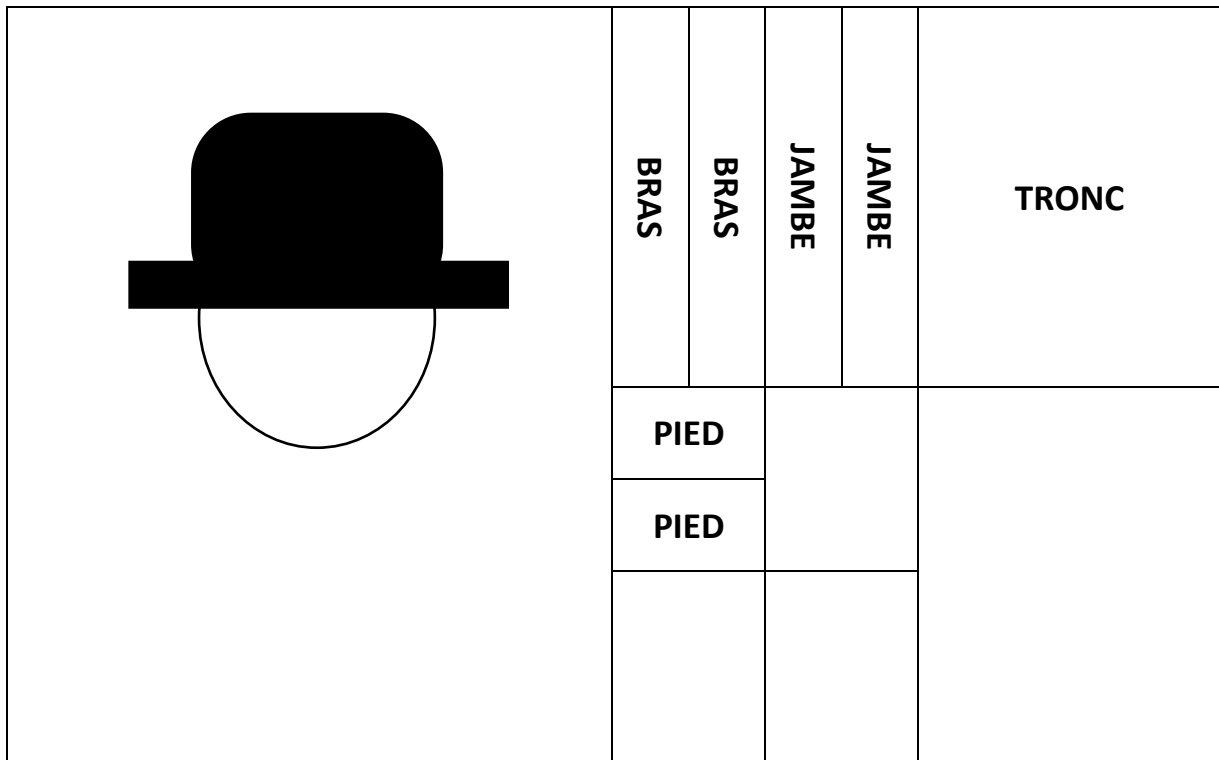
Voici le pantin monté.



Voici toutes les parties nécessaires à la fabrication du pantin.

Tu peux réaliser ton pantin en t'inspirant de ces modèles. Tu dois découper des bandes de papier, les colorier ou les décorer. N'oublie pas le chapeau, la canne et la moustache !

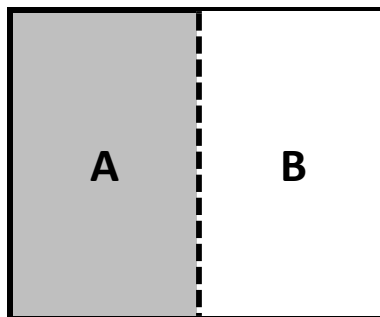
**Toutes les parties du pantin peuvent être découpées dans une seule feuille de format A4 sans avoir besoin d'une règle pour mesurer et tracer.**



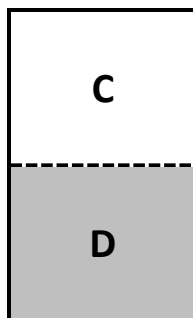
Si tu veux réaliser exactement le même pantin, tu dois suivre les étapes suivantes :

**Réaliser les bras et les jambes.**

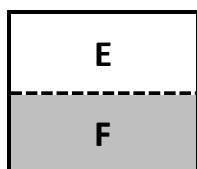
1- Plier la feuille blanche en 2. La découper. On obtient 2 feuilles.



2- Prendre la moitié de feuille obtenue (partie B) et la plier en deux. La découper. On obtient encore 2 feuilles.

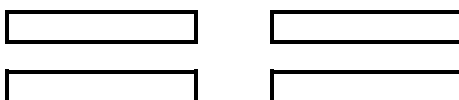
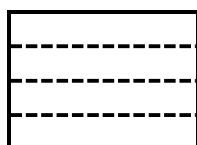


3- Prendre la moitié de feuille obtenue (partie C) et la plier en 2. La découper. On obtient encore 2 feuilles.



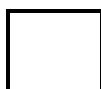
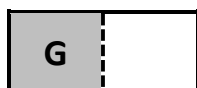
4- Prendre la moitié obtenue (partie E) et la plier en 4. La découper sur chaque pliure. On a maintenant 4 bandes de papier.

2 bandes serviront pour les bras/ 2 bandes serviront pour les jambes.



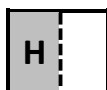
### Réaliser le tronc.

- Prendre la partie F (obtenue lors de l'étape 3 de la réalisation des bras et des jambes). Plier la feuille en 2. La découper. On obtient le tronc.

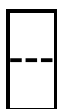


### Réaliser les pieds.

- Prendre la partie G. Plier la feuille en 2. La découper.



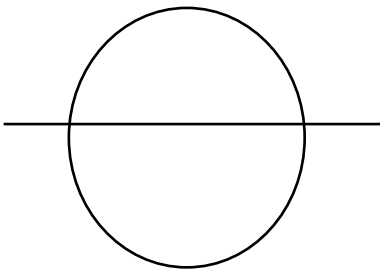
- Prendre la partie H. Plier la feuille en 2. La découper. On obtient les 2 pieds.



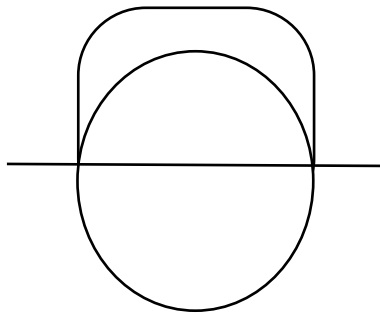
- Pour le **COU**, découper un petit rectangle dans un morceau de papier restant qui sera plus petit que les pieds.

### Réaliser la tête.

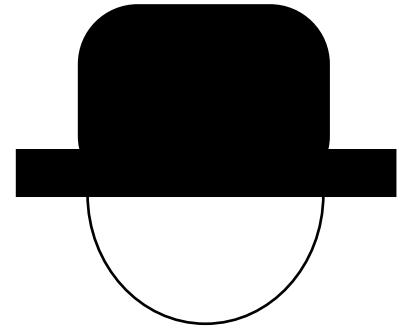
- Pour réaliser la tête, tu peux utiliser la partie A de la feuille.
- 1- Trace un rond aussi large que le tronc.
  - 2- Trace un trait qui coupe le rond en 2 dans le sens de la largeur pour dessiner le chapeau.
  - 3- Trace un pont pour dessiner le chapeau
  - 4- Colorie le chapeau avec un feutre noir.



Etape 1 et 2



Etape 3



Etape 4

- 5- Dessine les yeux, les sourcils, la moustache et les cheveux.
- 6- Découpe la tête de ton pantin.

N'oublie pas de dessiner une canne pour que ton pantin soit complet !

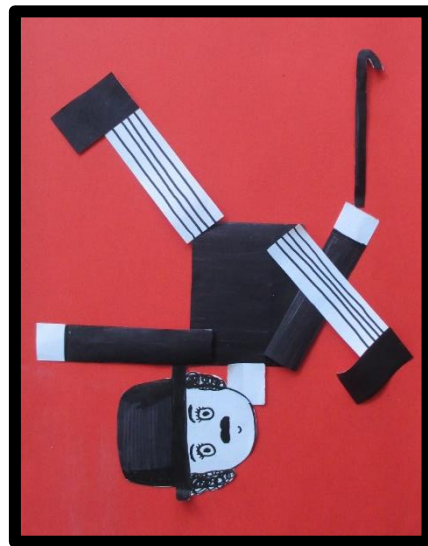
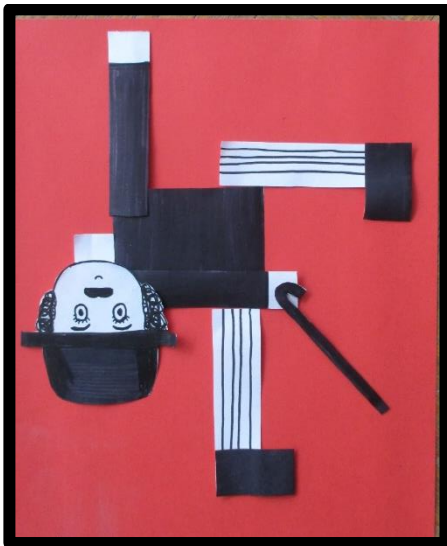
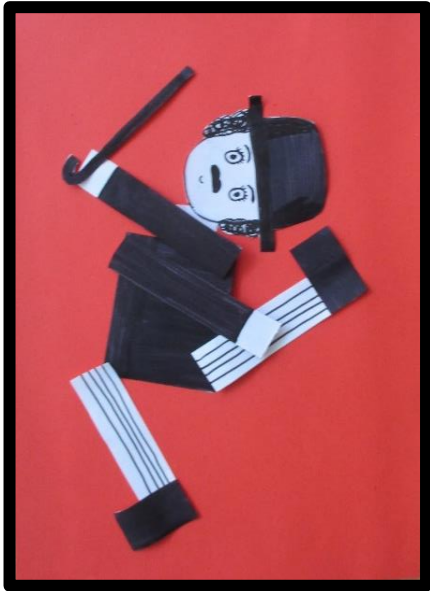


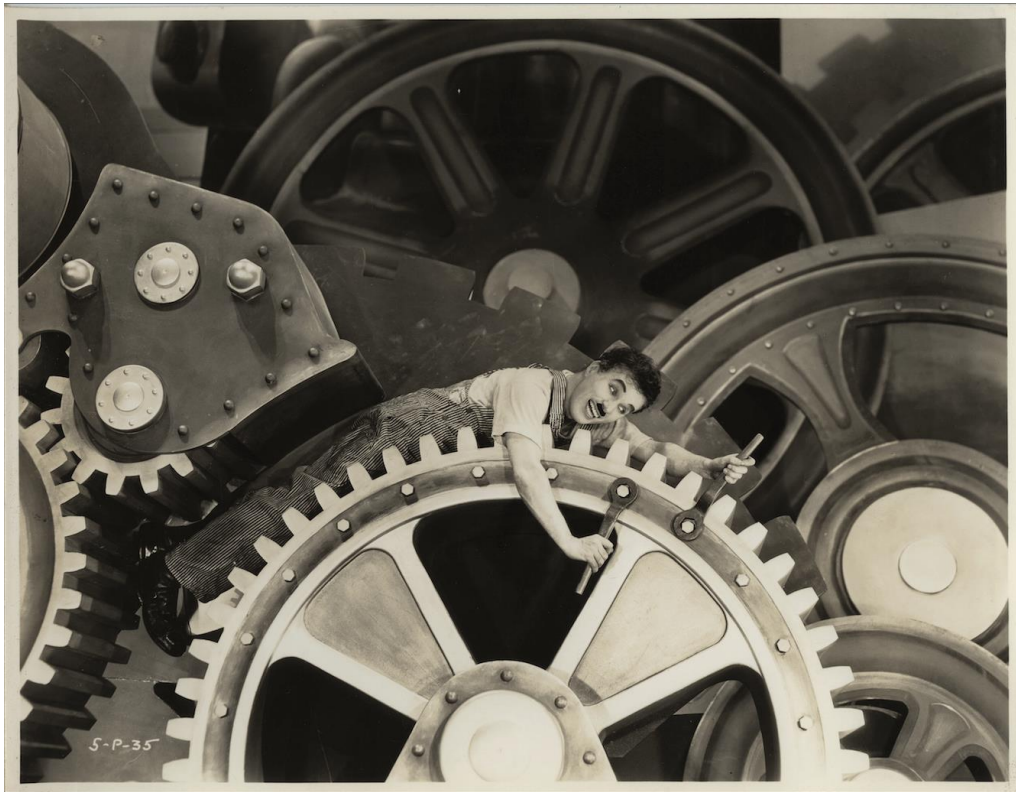
CHARLIE CHAPLIN  
(CHARLOT)

## Montage du pantin

Maintenant que tu as réalisé toutes les parties du pantin, tu peux réaliser le montage.

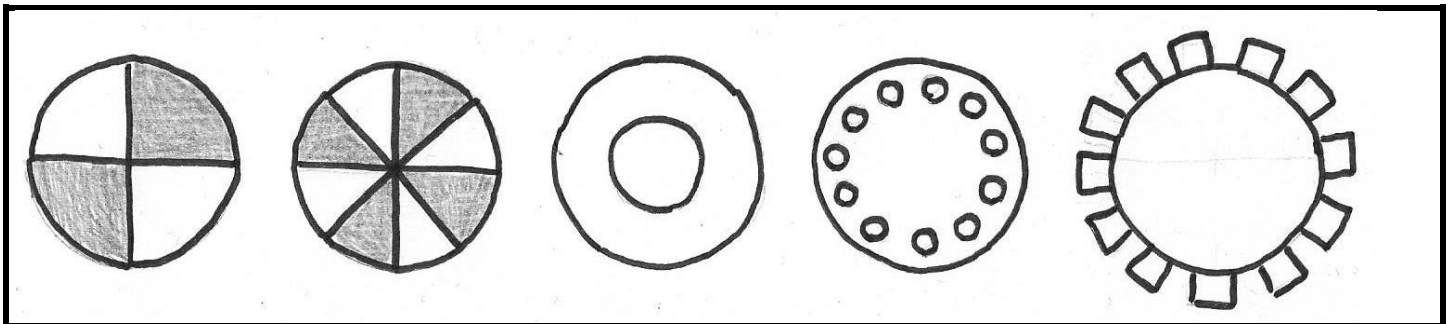
- Installe les parties du corps de ton pantin sur une feuille,
- Tu peux essayer de lui faire prendre plusieurs positions différentes.



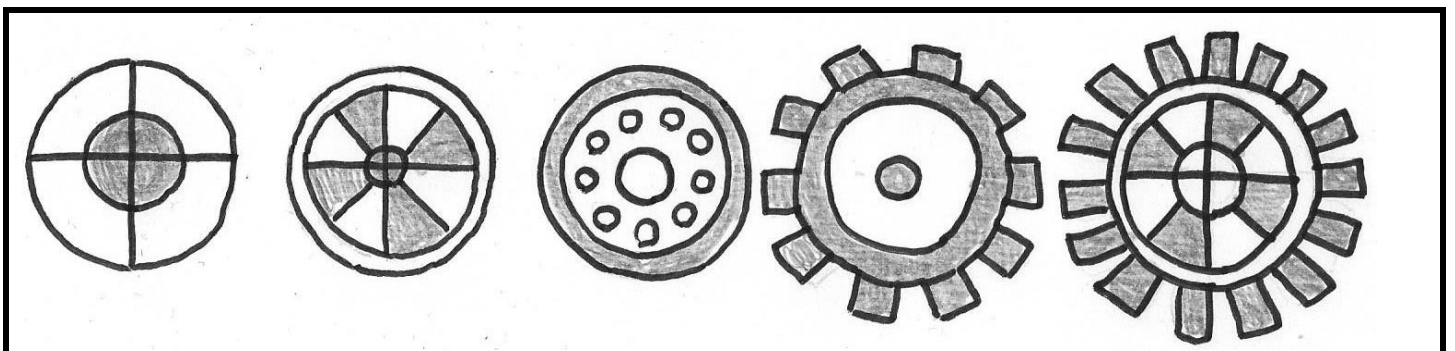


**Réaliser un dessin de machine, de rouages et d'engrenages.**

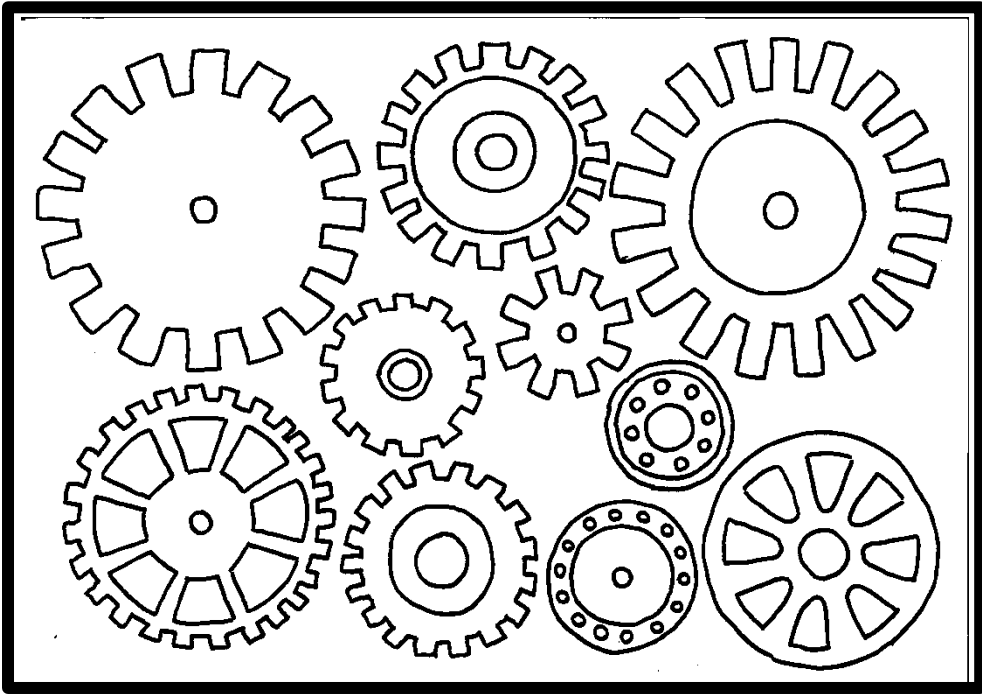
Voici des idées de dessins: La forme de base est le cercle.



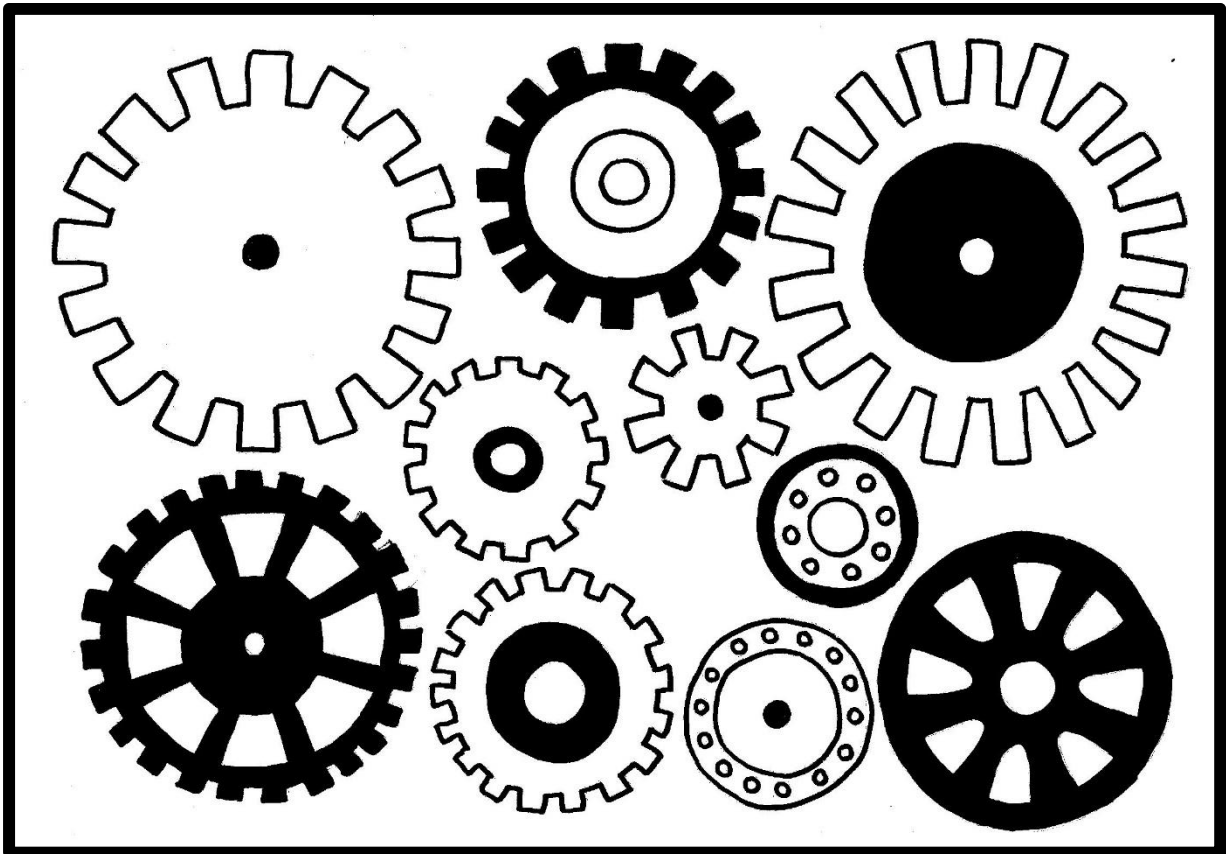
Voici d'autres dessins plus complexes :



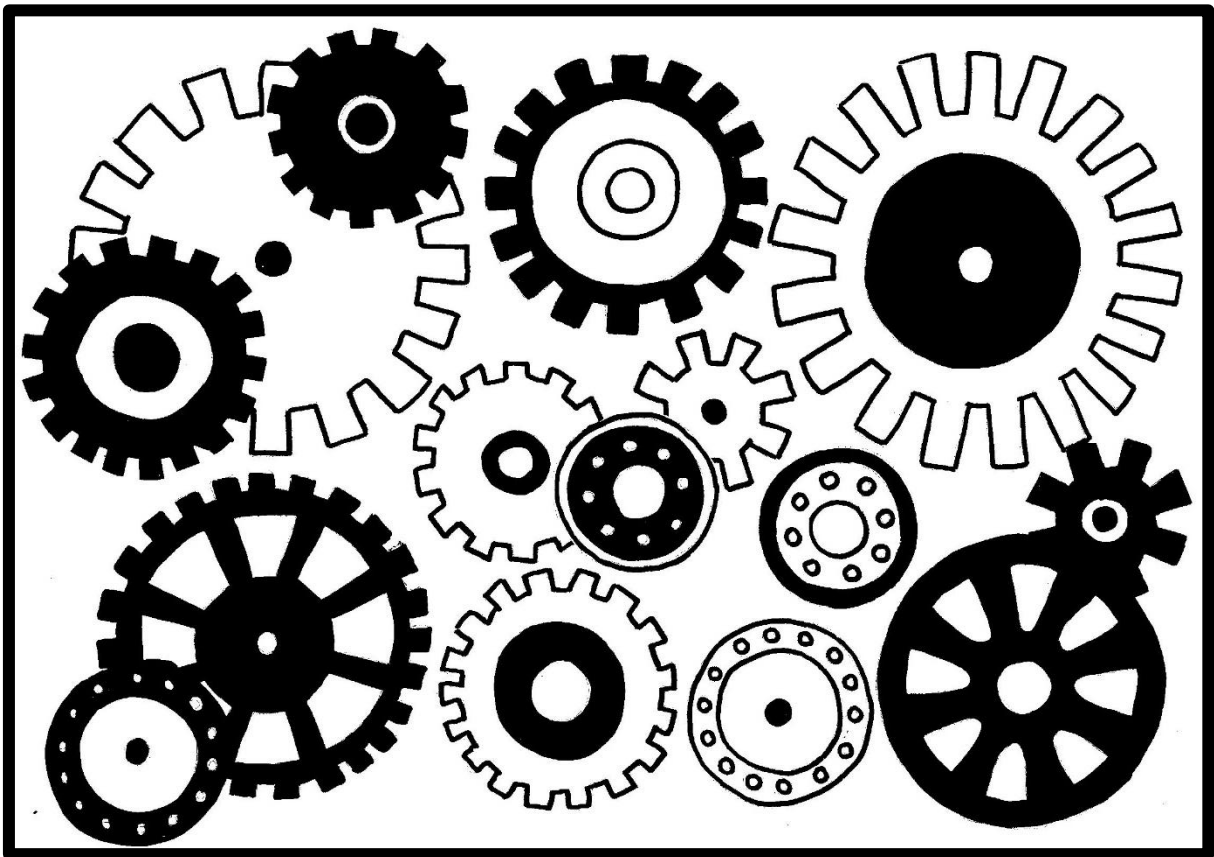
A toi d'en inventer de nouveaux !



Tu peux composer une machine de rouages et d'engrenages



Tu peux colorier certaines parties en noir.



Tu peux coller des dessins de rouages et d'engrenages et les superposer sur les dessins existants pour faire une machine plus impressionnante !

Tu peux t'inspirer des œuvres d'artistes qui intègrent des rouages et engrenages, comme celles de Kupka ; Picabia ou Tinguely.

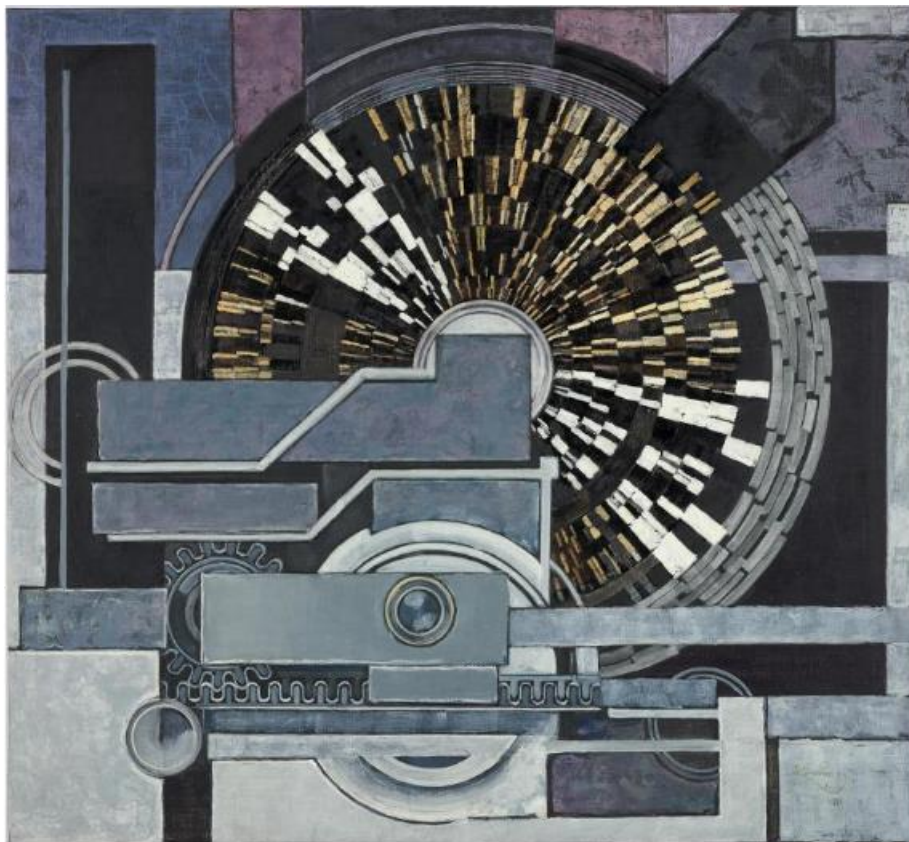
Frantisek Kupka, *Machine comique*, 1927



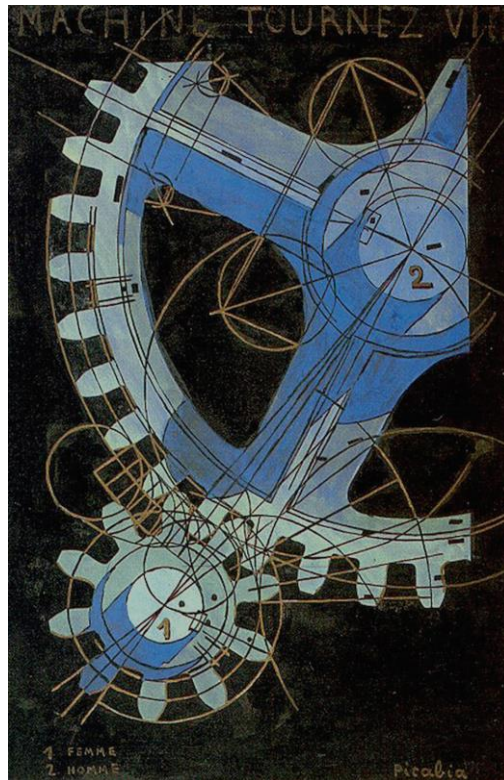
Frantisek Kupka, *L'Acier boit n°II*, 1927



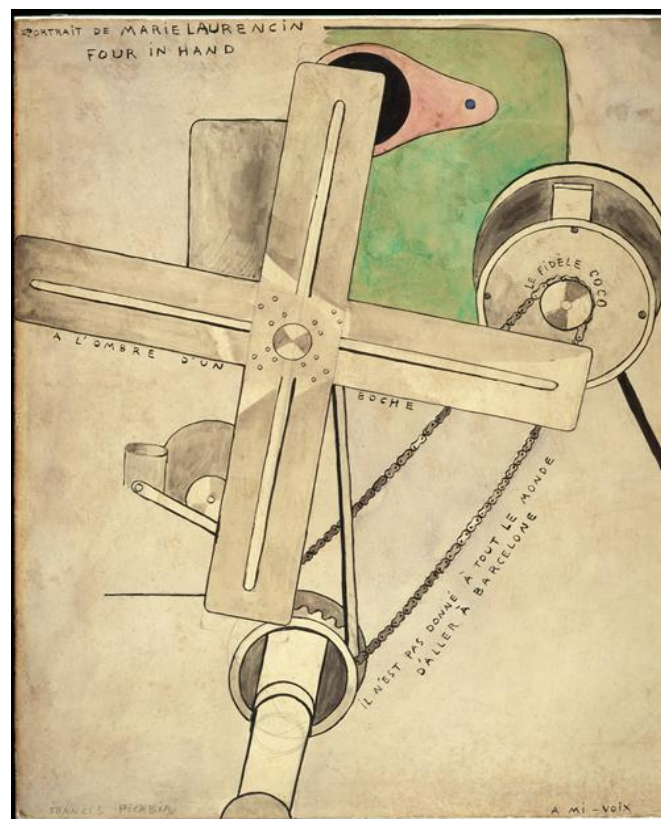
Frantisek Kupka, *Musique* [1930 - 1932]



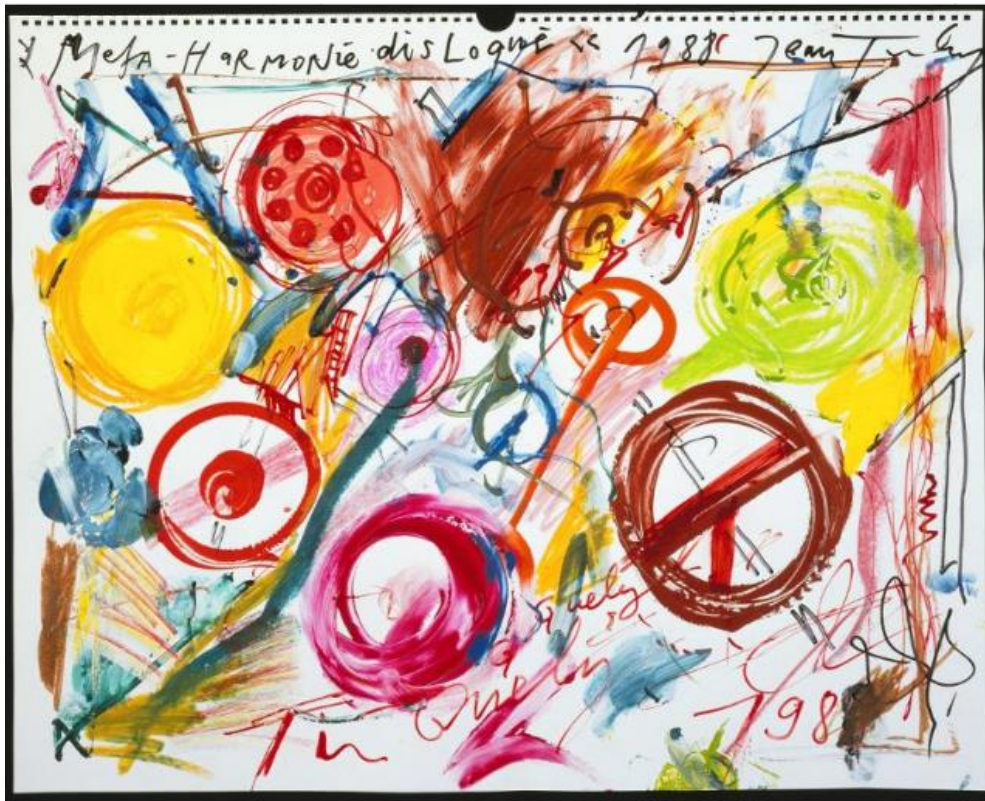
Francis Picabia, *Machine tournez vite*, 1916-1918



Francis Picabia, *Portrait de Marie Laurencin*, 1917



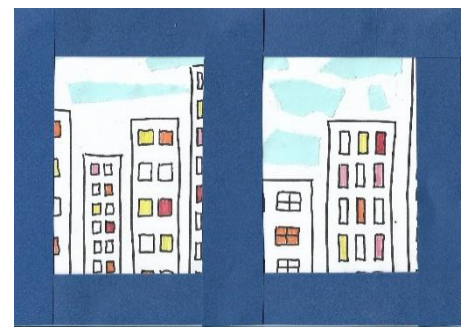
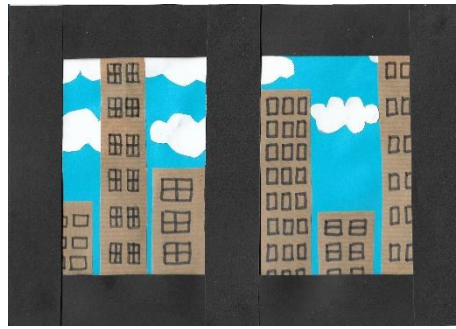
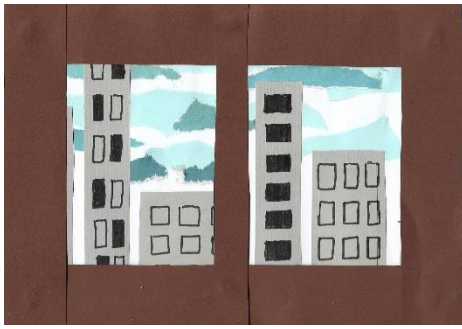
Jean Tinguely, *Méta-Harmonie disloqué*, 1988



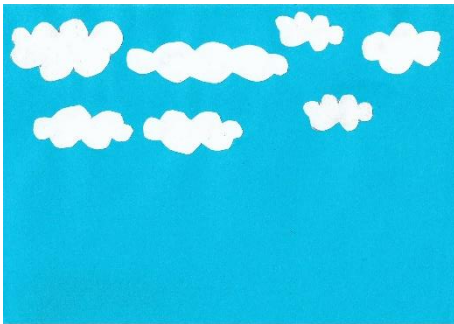
Jean Tinguely, *Chahut*, 1979



## Paysage derrière la fenêtre



### Réaliser le paysage



#### 1<sup>ère</sup> étape

Découpe des papiers et colle les sur une feuille d'une autre couleur pour réaliser les nuages.



#### 2<sup>ème</sup> étape

Découpe des bandes de papier de la longueur ou de la largeur de ton choix. Colle les en bas de la feuille.



#### 3<sup>ème</sup> étape

Trace des fenêtres sur les bandes pour réaliser des immeubles.

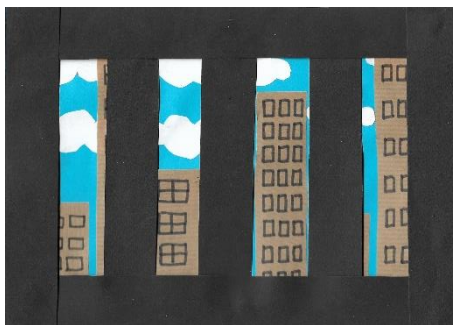
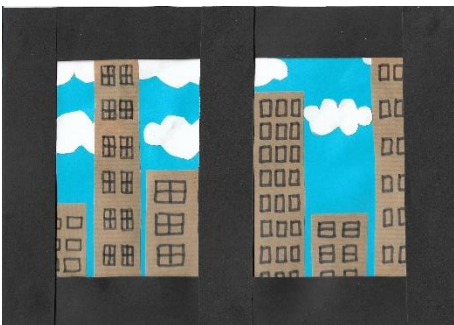
### Réaliser les fenêtres avec des bandes de papier

Découpe 4 bandes dans le papier de ton choix.

Pose les sur le paysage de manière à faire comme si tu encadrais ton paysage.

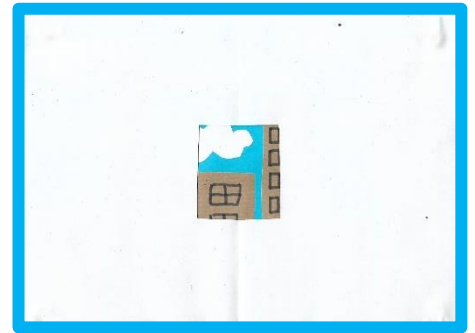
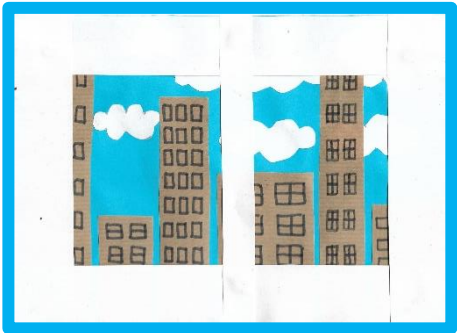
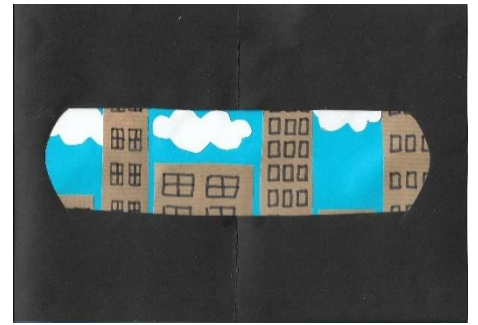
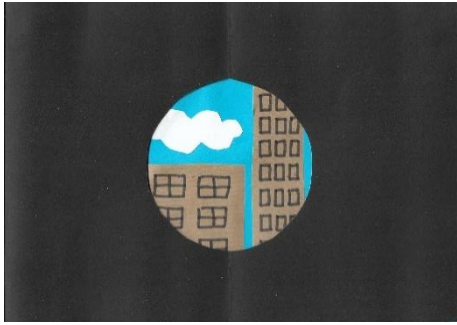
Tu peux ajouter un ou plusieurs bandes à ta fenêtre en découpant d'autres bandes. Pose les verticalement ou horizontalement selon tes choix. Les bandes peuvent être de la largeur que tu veux.

A toi de chercher plusieurs façons de créer ta fenêtre.



## Réaliser des fenêtres qui ont des formes inhabituelles

Tes fenêtres peuvent être rondes, carrées, rectangulaires, larges, étroites...  
Il y a énormément de possibilités.

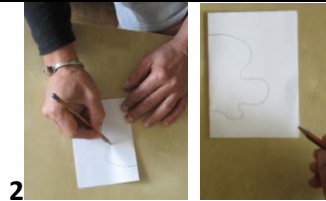


### **Les étapes nécessaires à la réalisation d'une fenêtre avec une forme inhabituelle.**

La feuille dont tu vas te servir doit être d'une taille identique à celle que tu as utilisée pour créer ton paysage.



1 Plie la feuille en 2.



2 Trace une forme qui part du pli de la feuille.



3 Découpe cette forme.



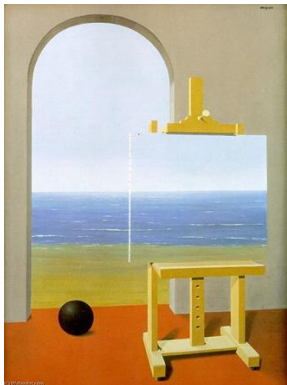
4 Déplie la feuille. Voilà, tu as obtenu ta fenêtre.

Tu peux également réaliser un paysage où les nuages seraient réalisés avec des papiers déchirés, ou alors tu peux dessiner les immeubles et colorier les fenêtres...

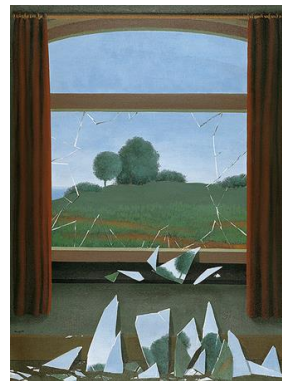
Les immeubles peuvent aussi devenir des montagnes, une plage, une forêt...que l'on observe attentivement derrière une jolie fenêtre.



Tu peux t'inspirer des œuvres de René Magritte



« La condition de l'homme ». 1935



« La clé des champs » 1936



« La lunette d'approche » 1936



« Eloge de la dialectique » 1937

## **Fiche 11** **Voyage créatif**

*Mise en œuvre conseillée à partir du CP*

### Situation de départ

#### Déambulation sensitive et virtuelle

Les élèves sont en position allongée, yeux fermés.

Variante : on peut leur demander de rester à leur place, en position assise ou debout.

#### Phase 1

Demander aux élèves d'imaginer un lieu – photographie virtuelle.

#### Phase 2

Leur demander d'imaginer un univers sonore, donnant vie à ce lieu.

#### Phase 3

Leur demander d'imaginer un univers olfactif.

#### Phase 4

Leur demander d'imaginer un univers gustatif.

#### Phase 5

Leur demander de lever la main droite, de toucher leur création ( de façon virtuelle) et de percevoir des sensations

### Élaboration d'un inventaire de mots

A partir de chaque déambulation, les élèves élaborent un inventaire de mots.

Ajustements possibles : nombre de mots, nature des mots.

L'enseignant recueille les propositions des élèves en les notant au tableau.

Chaque enfant conserve son répertoire lexical personnel.

### Transposition 1

Support : feuille Canson A4

Médium : Crayon papier

Chaque élève représente sa déambulation par le dessin.

Chaque élève exprime les émotions ressenties lors de la déambulation.

Ces émotions seront matérialisées par la couleur.

Médiums possibles : craies grasses, peinture, feutres, crayons de couleur.

Outils possibles : papier sopalin, éponges, pinceaux, cotons-tiges.

Contrainte plastique : faire apparaître au moins deux contrastes parmi ceux proposés :

grand/petit  
clair/obscur  
flou/net  
courbes/droites  
chaud/froid  
plein/vide  
symétrique/asymétrique  
plein/vide

### Transposition 2

Chaque élève choisit un fragment de son dessin et le représente en trois dimensions.

Médiums possibles pour le modelage : fil de fer, différents types de papier, carton, argile.

Contrainte plastique : utiliser au moins deux opérations plastiques parmi celles proposées :

creuser  
déchirer  
strier  
plier  
lisser  
arrondir  
graver  
alterner

### Transposition 3

De façon individuelle : à partir de son inventaire de mots, chaque élève élabore un court texte narrant son histoire.

Ou

De façon collective : à partir de l'inventaire collectif les élèves élaborent une histoire commune.

### Prolongements : regards croisés

Mise en relation des différentes étapes du travail et des productions des pairs.



## Fiche 12

### Atelier d'écriture à partir d'inducteurs iconographiques et sonores

*Mise en œuvre conseillée à partir du CP*

#### **Situation de départ**

L'enseignant propose un voyage iconographique et sonore à ses élèves  
Méthodologie possible

#### Étape 1

Univers iconographique  
Œuvre de Hans Hartung

#### Étape 2

Univers sonore  
Ray Lema : Congo Rag  
( Album : Ridless)  
Variante  
John Cage : Sixty-two Mesostics

#### Étape 3

Univers iconographique  
Yue Minjun

#### Étape 3

Ibrahim Maalouf  
Le grand voyage  
( Bande originale du film : « La vache ».  
Variante  
Gabriel Fauré : Pavane Opus 50

*Les inducteurs peuvent bien évidemment être modifiés. Il peut également s'agir d'une production personnelle d'un élève.*

Pour chaque univers sonore ou iconographique, l'enseignant propose une amorce d'écriture – structure simplifiée du conte :

#### Étape 1

Il était une fois...

#### Étape 2

Un beau jour...

### Étape 3

Quand soudain...

### Étape 4

Finalement...

Pour chaque étape, les élèves pourront produire une ou plusieurs phrases.

A la fin du processus, chaque élève proposera une lecture à haute voix de son texte.

Il sera intéressant de repérer les différences et les récurrences.

Il sera également pertinent d'expliciter les choix en les mettant en relation avec ce qui a été vu et entendu.

Les pistes sonores et iconographiques peuvent être inversées.

Il est aussi possible de proposer une réécriture collective en modifiant un inducteur.



**Fiche 13**  
**Jeux de mots**  
**Jeux d'eau**

*Mise en œuvre conseillée à partir du CE2*

**Situation de départ**

L'enseignant note les expressions suivantes au tableau :

*Nager entre deux eaux*

*Être comme le feu et l'eau*

*Suer sang et eau*

*Être comme un poisson dans l'eau*

*Mettre de l'eau dans son vin*

*Donner un coup d'épée dans l'eau*

*Faire venir l'eau à la bouche*

*Ne pas jeter le bébé avec l'eau du bain*

*Vivre d'amour et d'eau fraîche*

*Se ressembler comme deux gouttes d'eau*

*Une goutte d'eau dans la mer*

*Clair comme de l'eau de roche*

*Après la pluie le beau temps*

*Laisser quelqu'un le bec dans l'eau*

*La goutte d'eau qui fait déborder le vase*

*Ce n'est pas la mer à boire*

*Pleurer comme une fontaine*

*Se la couler douce*

*Ça coule de source*

*Aller à vau-l'eau*

*Se méfier de l'eau qui dort*

*Se laver à grandes eaux*

*Boire la tasse*

*Ne pas avoir inventé l'eau chaude*

*Nager en eaux troubles*

*( liste extraite de l'ouvrage : Arts visuels et sciences – Canopé)*

Chaque élève choisira une expression et explicitera son contenu.  
Favoriser les interactions langagières entre pairs.

#### Transposition 1

Les élèves élaborent une goutte d'eau géante sous forme de mobile.  
Matériel : carton, feuilles de couleur, ficelle, ciseaux.

#### Transposition 2

Chaque élève représente son expression sur la goutte.  
Médiums : peinture, encre de Chine, craies sèches ou grasses, feutres, crayons de couleur.  
Outils : pinceaux, coton, éponges, brosses à dents, doigts.

#### Transposition 3

Création littéraire  
Chaque élève produit une écrit bref contenant son expression.

**Prolongements possibles :**

### Poésie

Guillaume Apollinaire : Sous le pont Mirabeau.

Francis Carco : L'averse

Jacques Prévert : Chanson de la Seine

Arthur Rimbaud : Il pleure dans mon cœur

### Musique et chant

Maurice Ravel : Jeux d'eau

Claude Debussy : Jardin sous la pluie

Claude Nougaro : la pluie fait des claquettes

Guy Béart : l'eau vive

Franck Sinatra : I'm Singing in the Rain.

### Peinture

Gustave Caillebotte : Rue de Paris, temps de pluie.

William Turner : La pluie, la vapeur, la vitesse

Félix Vallotton : L'averse

Hiroshige : Paysages de pluie

Marc Allante : Pluie

Paul Sérusier : L'averse



**Fiche 14**  
**Sur le chemin de l'école**  
**Appropriation sensible et langagière d'un espace**  
*Mise en œuvre conseillée à partir du cycle 2*

**Situation de départ**

Les élèves observent leur environnement proche

Ils regardent par la fenêtre et décrivent ce qu'ils voient.

Variante possible : l'enseignant apporte une photographie du quartier ou d'un environnement quelconque.

Les élèves observent et décrivent.

L'enseignant peut mettre la focale sur :

- l'architecture ;
- les déplacements ;
- l'activité humaine ;
- le paysage.

Appropriation 1

Présentation d'un fragment de quartier par un écrit bref ( slogan, expression, proverbe, phrase poétique) à partir des mots recensés.

Appropriation 2

Présentation d'un fragment de quartier, à partir du dessin.

Appropriation 3

Présentation d'un fragment de quartier par la peinture.

Appropriation 4

Présentation d'un fragment de quartier par le modelage.

### **Contraintes possibles pour le dessin**

Utiliser différentes formes : au moins quatre parmi celles proposées.

le point  
la ligne droite – le trait  
la ligne brisée – le zigzag  
la spirale  
la ligne courbe – la vague  
la boucle – l'arabesque  
le pont  
le rond

Des points de vigilance peuvent également être apportés sur les points suivants :

plein/vide  
monochrome/polychrome  
équilibre/déséquilibre  
accumulation/juxtaposition/superposition  
figuratif/non figuratif

