



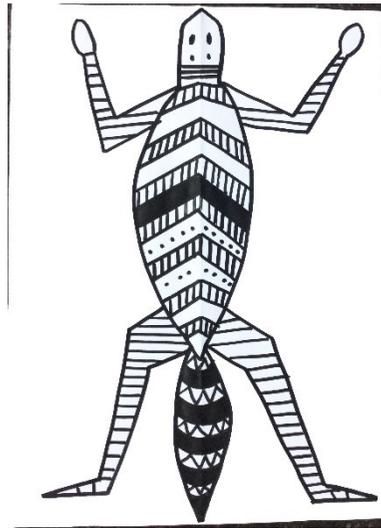
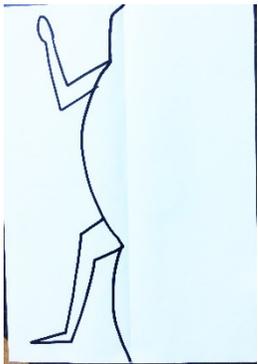
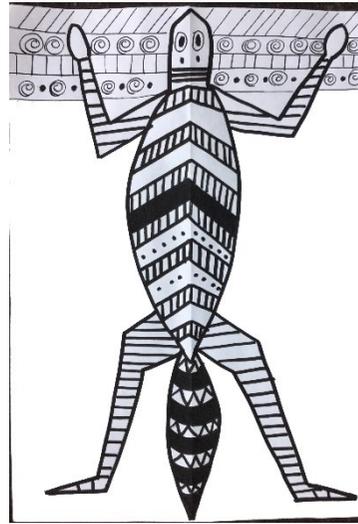
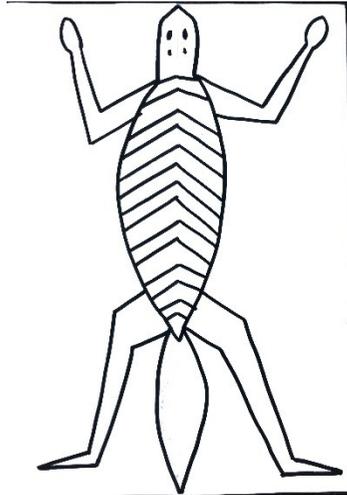
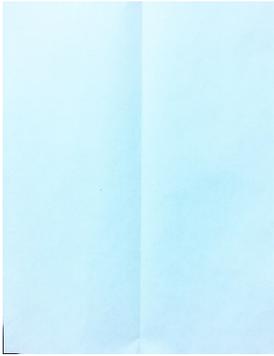
Le dessin

SOMMAIRE

Des animaux aborigènes	2
Vous avez dit aborigène ?	4
Poursuivre un fragment	16
Dessiner avec des objets	17
Architectures	18
Cadavres exquis	20
Le répertoire graphique	21
«Par la fenêtre»	22
Dans la maison	28
Nature morte	34
In Situ	35
Sans lever le crayon	36
Dictée de dessins	37
Graphisme optique	38
Au stylo à billes	39
Jeux de mains	45
Jeu de formes	46
Métamorphoses	48
Monstre gentil	50

I Dessiner des animaux aborigènes I

Deux exemples... non terminés...



Le matériel :

Une feuille de papier blanc ou couleur (papier machine, journal...)

Des craies grasses, des feutres, des crayons de couleurs

Quelques étapes possibles :

Plie la feuille en deux, afin de marquer le milieu pour t'aider à centrer ton dessin

Imagine un animal ou choisis un animal que tu connais

Dessine la moitié du corps, ensuite l'autre moitié

Décore l'intérieur et l'extérieur avec des motifs graphiques (que tu connais ou que tu inventeras)

Il te reste à l'accrocher... au mur, à la fenêtre ou là où tu penses qu'il sera le plus vu



Vous avez dit ABORIGENE (1)?



Matériel

- Crayon de bois, gomme
- Feutre noir
- Crayons de couleurs

A travers cette activité, tu vas pouvoir dessiner à partir du fragment d'une image. L'image de laquelle j'ai extrait les fragments, est une œuvre de l'exposition. Je vais te guider pour la réalisation. Tu es prêt?

- 1- Choisis le fragment qui te plaît le plus dans les pages suivantes.
- 2- Demande à un adulte de t'imprimer la page que tu as choisie.
- 3- Maintenant, c'est à toi de jouer!

Regarde bien les détails du fragment qui est sur ta feuille. Imagine comment tu vas pouvoir le prolonger en dessinant. Par exemple, tu pourrais le prolonger en poisson, en personnage imaginaire, en être hybride, en coquillage, en paysage...

C'est à toi de laisser aller ton imagination.

Attention, voici un conseil qui va te permettre d'améliorer ton dessin.

Tu as remarqué les détails graphiques du fragment? Essaie, en dessinant de bien raccorder tes graphismes, tes traits à ceux du fragment pour que les jonctions soient belles et précises.

4 - Tu es prêt ?

A toi de jouer!

Quand tu estimes que ton dessin est terminé, qu'il y a suffisamment de graphismes, de détails dessinés, tu peux maintenant le repasser avec un feutre noir, marron, gris, bleu. C'est toi qui choisis la couleur.

Tu peux aussi colorier ton dessin ou si tu préfères, tu le laisses comme ça.

Dans une prochaine fiche, demain, tu découvriras l'œuvre originale, de laquelle j'ai extrait les fragments!

N'oublie pas de photographier ta réalisation et de l'envoyer à ton enseignant!

Amuse-toi bien!

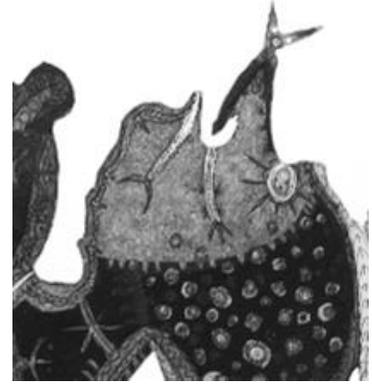








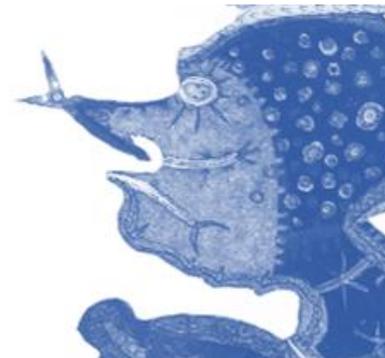
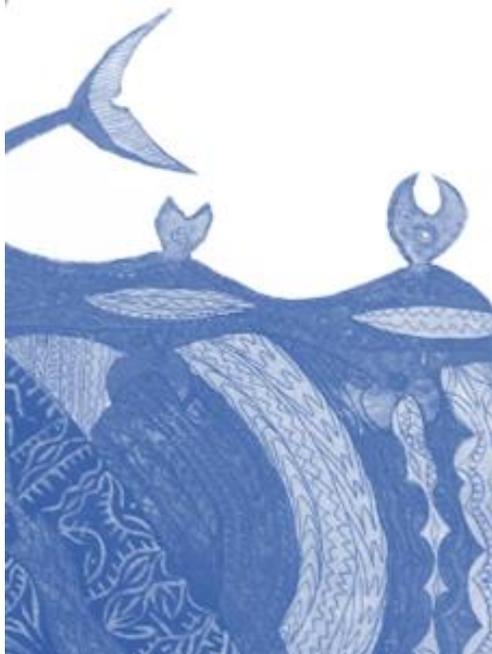




Vous avez dit ABORIGENE (2) ?

Dans la fiche précédente, tu as prolongé des fragments d'une œuvre aborigène.

Aujourd'hui tu la découvres dans son entier.





DOKERAN

Denis NONA

0,80x120cm, 2009

Galerie d'arts d'Australie, Stéphane Jacob, Paris

Cette œuvre est une gravure réalisée par Denis NONA, artiste qui vit dans le Détroit de Torres.

La **gravure** (ou estampe), est une technique qui consiste à graver un dessin sur une plaque puis à l'encre pour l'imprimer. Elle peut se faire sur plusieurs matériaux le bois, le lino, le métal ...

As-tu retrouvé ton fragment dans l'œuvre?

La légende de Dokeran

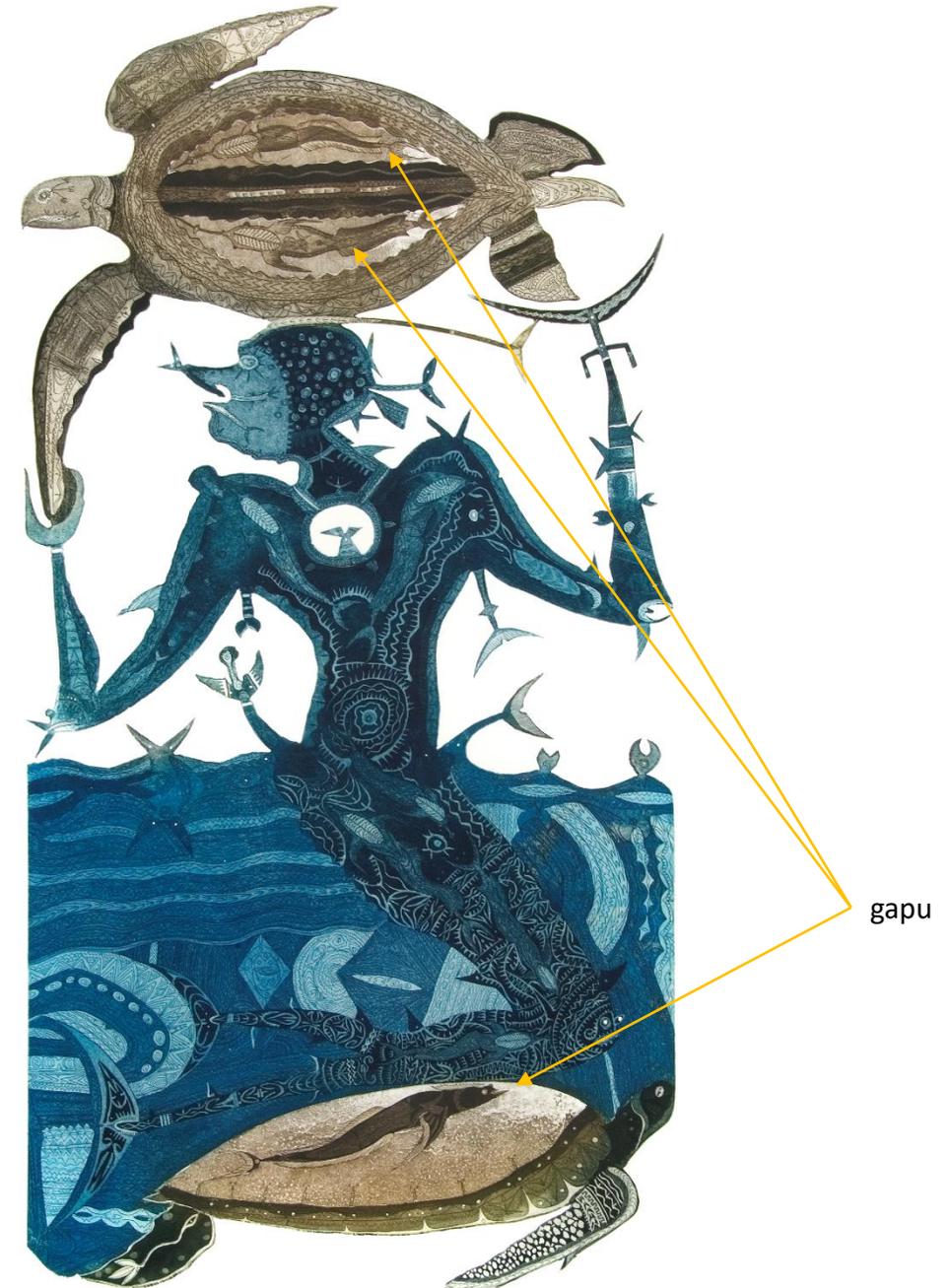
C'est une vieille légende qui appartient aux habitants de l'île de Badu.

Dokeran était un très grand pêcheur, le meilleur pêcheur de sa tribu. Un jour, il attrapa une tortue en se servant d'un gapu, un « poisson à ventouse » qui s'accroche à ses proies. C'est une technique traditionnelle très ancienne de pêche aborigène qui sert aussi à pêcher le dugong.

Après l'avoir pêchée, Dokeran ramena la tortue sur terre pour la tuer mais il ne savait pas sur quelle plage la tuer. A l'aide de son embarcation, il longea la côte mais n'arrivait pas à trouver un endroit où s'arrêter. Son indécision lui coûta chère puisqu'il finit à Yaza où il fut transformé en rochers. Aujourd'hui, on peut toujours observer ces rochers à Yaza, sur le flan de la colline. Ce lieu s'appelle Dokera Kakurr.

Sur l'estampe, le gapu est représenté sur le dos de la tortue en haut et en bas.

En observant la tête de Dokeran qui regarde derrière lui, on remarque bien qu'il est indécis, il ne sait pas où tuer la tortue.





Le détroit de Torrès

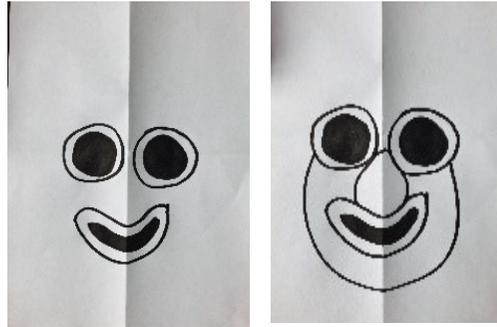
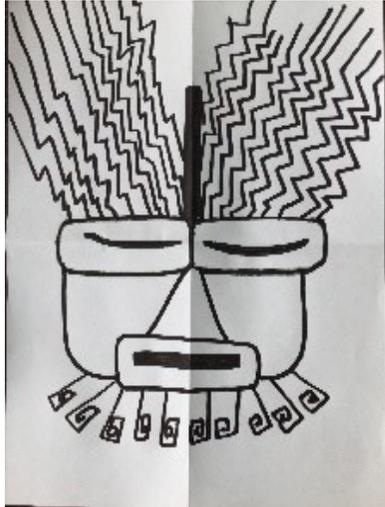
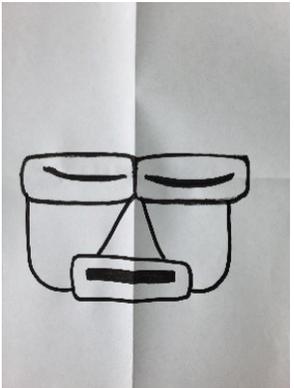
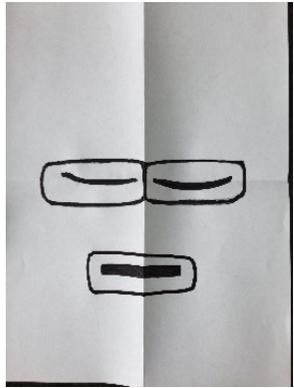
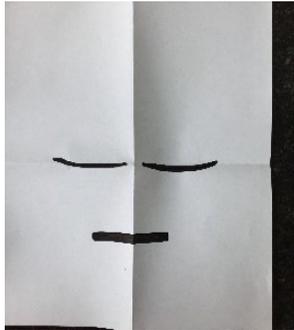


des dugongs



I Dessiner des masques africains I

Deux exemples



Le matériel :

Une feuille de papier blanc ou couleur (papier machine, journal...)

Des craies grasses, des feutres, des crayons de couleurs

Quelques étapes possibles :

Plie la feuille en quatre, afin de marquer les milieux pour t'aider à centrer ton dessin

Dessine les yeux et la bouche

Entoure la bouche et les yeux d'une forme (rectangle, ovale, ou forme « inventée »)

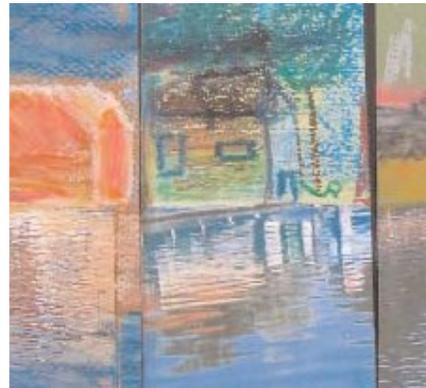
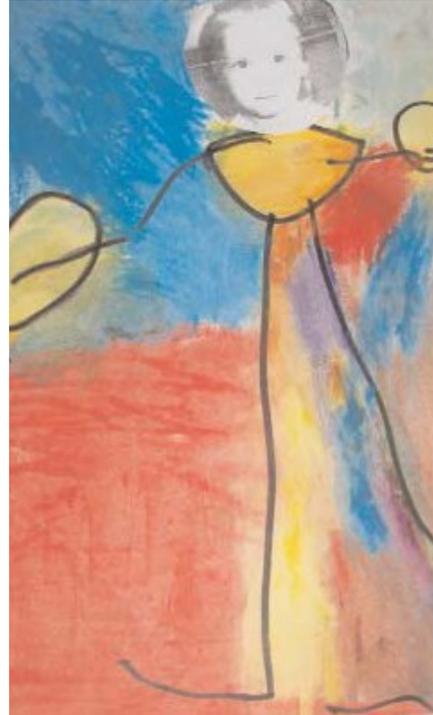
Dessine les cheveux avec des motifs graphiques (zig zag, vagues, ponts, boucles...)

Décore avec des motifs graphiques de ton choix, en noir ou/et en couleur

Il te reste à l'accrocher... au mur, à la fenêtre ou là où tu penses qu'il sera le plus vu

I Poursuivre un fragment d'image I

Quelques exemples :



Le matériel :

Banque d'images (photos, publicités, magazines...)
Carton, ou papier journal, ou planches de bois, ou papiers et support de ton choix (utilise ce que tu as en ta possession)
Colle, ciseaux (tu peux aussi arracher plutôt que découper)
Crayons de couleur, craies, feutres, crayon gris....

Quelques étapes possibles :

Collecte des images de toute sortes :
Cartes postales, photos de personnes, d'animaux, d'aliments, reproductions d'œuvres d'art... (tu peux en trouver dans les prospectus, catalogue, magazines...)

Découpe un morceau d'une image qui te plaît et t'inspire.

Colle l'image sur le support choisi.

Prolonge l'image en inventant, un décor, en continuant le motif, à ta façon

A toi d'imaginer diverses façons de les présenter aux « spectateurs », en classe ou à la maison.

Tu peux inviter d'autres personnes à compléter tes images, composer une fresque avec plusieurs compositions et même inventer une règle de jeu pour composer.

Mars 2020 - Continuité pédagogique

Proposition d'activité en arts plastiques

Delphine Mahieux

Conseillère pédagogique en Arts Plastiques

Dunkerque Flandre



L'activité proposée s'intitule :

Dessiner avec des objets

Le matériel dont tu as besoin :

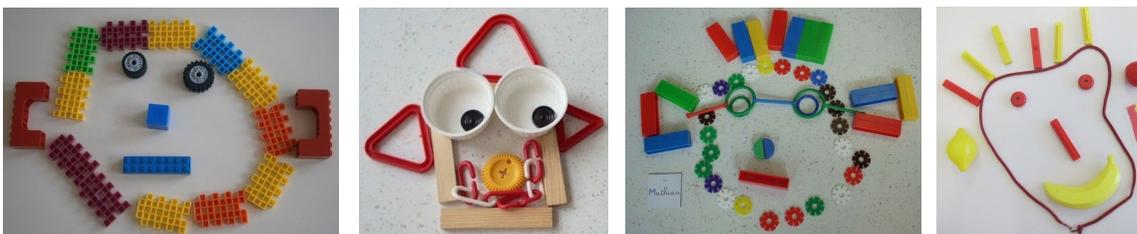
Des objets de la maison :

- les objets de ta trousse
- des pièces de jeux type puzzle, lego, briques diverses
- des bouts de ficelle, des boutons, des perles
- des cuillères, des fourchettes ou tout autre objet auquel tu penses à condition d'avoir l'autorisation des adultes qui sont avec toi.



Les étapes de création :

Regarde ces photographies .



Pour dessiner ces têtes de bonhomme, les enfants n'ont utilisé ni feuille ni crayon.

Je te propose de faire la même chose en utilisant les objets de la maison qui sont autour de toi mais attention pas sans avoir demandé la permission de les emprunter !

Si tu as un jardin, tu peux aussi utiliser des végétaux : brindilles, herbes, feuilles ...

N'hésite pas à prendre des photographies pour garder trace de tes dessins.

Amuse toi bien et n'hésite pas à proposer cette activité à toutes les personnes qui sont autour de toi afin de pouvoir échanger sur les différentes créations !

Architectures

Consignes pour l'activité :

Regarde ces différentes images ¹, la première représente des immeubles parisiens, la seconde des maisons marocaines en pisé (Ouarzazate), la troisième des buildings chinois (Hong-Kong) , et la quatrième, des maisons belges (Bruges).

Observe les bien, reproduis celles que tu veux. N'oublie pas tous les détails. C'est eux qui font la particularité de chaque architecture.

Si tu peux, zoome sur les images avec les outils informatiques que tu as à disposition.

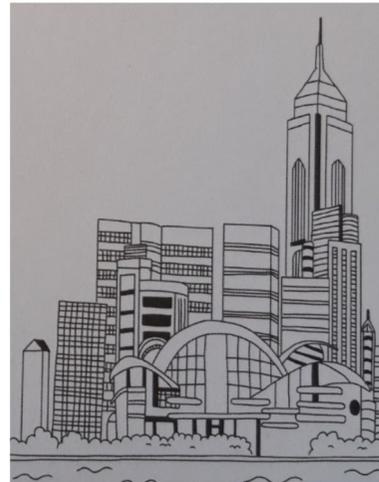
C'est fait ? Maintenant tu peux t'amuser à les prolonger....

Puis tu peux aussi inventer d'autres architectures imaginaires en mélangeant, pourquoi pas, ces différents styles.

Ajoute aussi différents éléments, des personnages qui s'y promènent à pied ou en vélo, de la verdure, un ciel ensoleillé ou nuageux, des animaux...

Pour voir des images de ces villes, tu peux faire une recherche sur internet (cf. Immeubles parisiens, Hong Kong, Ouarzazate, Bruges).

¹ Cf. images tirées du livret *Create ! Like an architect*, ed. Minus



Pour cette activité il te faut :

Des feuilles blanches

Un crayon de bois, un stylo noir ou un feutre fin noir.



Cadavre exquis

Consignes pour l'activité :

Le cadavre exquis est le plus célèbre des jeux surréalistes. Il a été inventé dans les années 1920. Il se joue à plusieurs mais en voici une variante pour jouer tout seul. Dessine un personnage ou un animal. Quand tu as fini, plie ta feuille pour ne laisser apparaître qu'un morceau de ton dessin, la tête de ton bonhomme ou la queue d'un animal ou d'une créature imaginaire par exemple.

Maintenant imagine un prolongement (un autre corps à ton bonhomme ou à ton animal) à partir du petit morceau qui apparaît.

Voici un exemple tiré du livre à dessiner *OH !* De Josse Goffin.



Si tu as des frères et sœurs qui peuvent jouer avec toi, n'hésite pas à leur proposer ce jeu ! La règle est alors la suivante : Si tu es le premier joueur, commence à dessiner sur la partie haute de la feuille. Dessine la tête et le cou d'une créature réelle ou imaginaire. Quand tu as fini, assure-toi de laisser en pliant ta feuille, un petit morceau apparent pour que le deuxième joueur puisse le prolonger. Ce dernier devra imaginer un corps à la créature puis replier pour laisser un petit morceau au joueur suivant...

Tu peux maintenant consulter un exemple de cadavre exquis fait par les surréalistes en cliquant sur ce lien :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Cadavre_exquis

Pour cette activité il te faut

Des crayons de couleur, des feutres ou des stylos.

Une feuille blanche.



ETAPE 1 :

Matériel :

Carnet de croquis (10 feuilles A4 coupées en 2 puis agraffées constitueront le carnet de chaque élève.

Un crayon gris

Un cadre de carton évidé (qui servira de « viseur » comme celui d'un appareil photographique.

Déroulement :

L'idée est d'éduquer et d'affiner le regard des élèves.

Dans la classe, ou même dans l'école, dans la cour : demander aux élèves de repérer des graphismes à l'aide du viseur.

Une fois le graphisme repéré, les élèves le reproduisent dans leur carnet de croquis. (un graphisme par page, ils remplissent la page de ce graphisme).

ETAPE 2 :

Matériel :

Le carnet de croquis rempli des graphismes collectés à l'étape 1.

Des feuilles de papier blanc (A4 ou de formes géométriques diverses)

Feutres, crayons de couleur, craies diverses, fusains...

Déroulement :

A partir des graphismes collectés, les élèves réalisent des productions graphiques en associant, combinant, reproduisant, agrandissant, répétant le même graphisme à l'infini...en utilisant une couleur seulement, ou plusieurs couleurs...

La seule contrainte étant de « remplir » complètement la feuille.

Les élèves peuvent décider de réaliser cette production en écoutant leur inspiration, de manière plus ou moins anarchique dans l'organisation des graphismes.

Pour aider les élèves en difficulté face à une consigne qui serait trop ouverte, on peut au préalable leur demander de délimiter des « zones » dans la feuille comme une sorte de quadrillage, ils viendront ensuite remplir chaque zone du graphisme de leur choix.

Dessine ce que tu vois de ta fenêtre,
et invente un paysage de rêve !

Mars 2020 Continuité pédagogique

Proposition d'activité en arts plastiques

Valérie Thomas

Conseillère pédagogique en arts Plastiques

Bassin de Cambrai

La fenêtre : un tableau dans un tableau

La fenêtre a toujours retenu l'attention des artistes, car elle leur permet de choisir un point de vue. L'artiste choisit d'y montrer ce qu'il veut !

Par exemple :

Fenêtre à Tahiti, 1935-1936,

Henri Matisse

[Vers l'oeuvre](#)

Pierre Bonnard (1867-1947)

Fenêtre ouverte du Vernon

[Vers l'oeuvre](#)

Matériel

- Une demi-feuille de papier blanc (assez épais car tu vas utiliser de l'eau), de dimension A5 dans le sens vertical.
- 1 crayon gris
- 1 feutre fin noir
- Des feutres de couleur (ou de l'encre colorée si tu en as à disposition)
- Un pinceau et de l'eau

Regarde par la fenêtre et dessine ce que tu vois, au crayon gris.

Choisis de t'asseoir où tu le souhaites et dessine au crayon gris ce que tu vois par la fenêtre en occupant le bas de ta feuille. Choisis un point de vue qui te permet de voir des maisons !

Il se peut même que l'on ne voit que des toits si tu as choisi la fenêtre d'une chambre à l'étage !

Sur cet exemple, on peut même voir un oiseau qui passe !



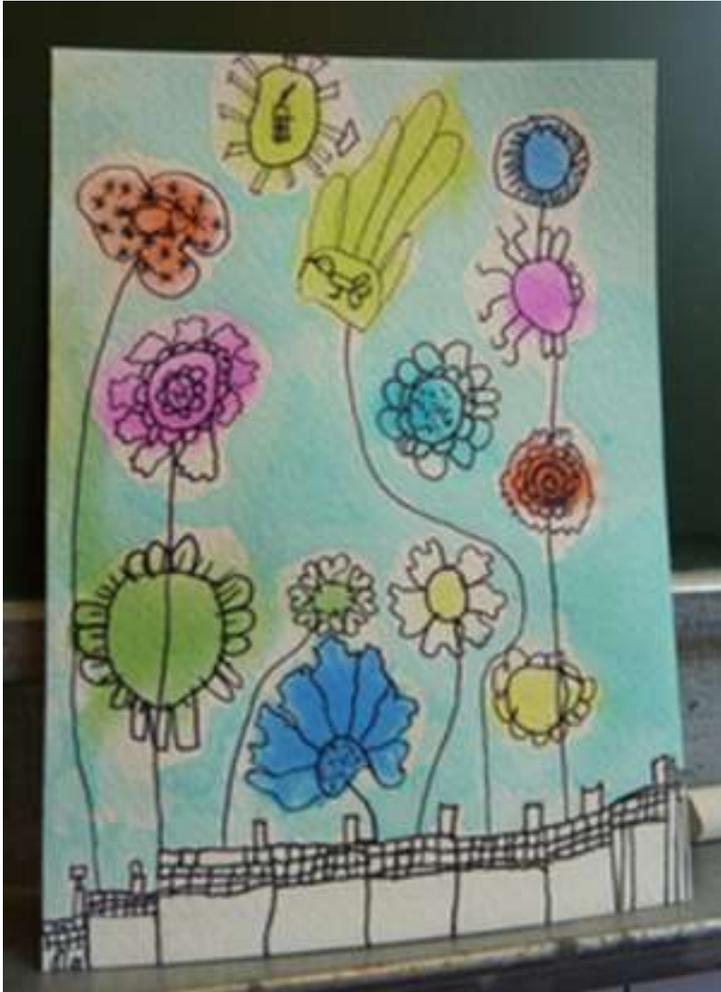
Le ciel occupe maintenant une grande partie de l'espace, recouvre-le d'eau, sans toucher ton dessin. Puis tapote un feutre de couleur au même endroit, jusqu'à ce que l'encre diffuse (au besoin, tu peux ajouter une goutte d'eau). Laisse sécher.



Repasse ensuite le paysage dessiné au feutre fin noir.

Puis imagine que tu as semé des graines magiques de fleurs géantes.

Transforme les tâches de couleur pour créer ces fleurs géantes, au feutre fin noir.



Proposition d'activités plastiques en confinement

Conseiller Pédagogique Arts Visuels
Bassin de Lille 2
D Delmotte

Cycle 2 et 3

Dans la maison



Matériel :

- Du papier blanc
- Un crayon gris
- Tes feutres, crayons de couleur, peinture : ce que tu as
- Des ciseaux et de la colle.

Conseil aux parents

Au cours de cette série d'activités, nous allons faire le portrait de quelques pièces de l'appartement ou la maison que tu habites. On pourra faire le portrait de la classe après le confinement !

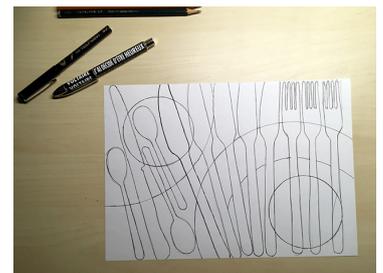
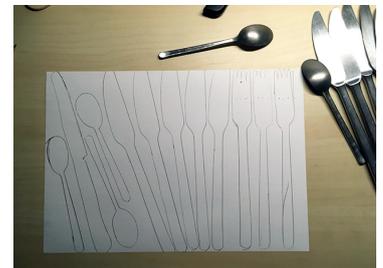
Le but de ces activités est simple : utiliser des objets de la maison pour réaliser quatre productions plastiques en variant les techniques. On peut bien sûr adapter ces activités ou les modifier à loisir en les réalisant.

- 1. Dans la cuisine :** exploration des ustensiles des tiroirs et de la vaisselle : aidez les à choisir des objets sans trop de détail et pas trop coupant.
Agencer beaucoup d'objets.
- 2. Dans la salle de bain :** Aider les plus jeunes à tenir la feuille contre le carrelage : c'est assez long et fatigant.
Choisir peu d'objets cette fois : les isoler.
- 3. Dans la chambre :** orienter le choix des enfants vers des objets aux formes simples. Pour les plus compliquer, on peut faire des repères tout autour au crayon, puis les redessiner.
Disposer les objets en désordre
- 4. Dans la salle à manger :** accompagner les enfants dans leurs choix si on tient à ses bibelots ! On peut aussi commencer par faire les cases et dessiner les objets dans chacune d'elle.
Ranger les objets

Et puis, si vous le désirez, vous pouvez après chaque production cliquer sur le lien pour découvrir une œuvre. Bon amusement.

1. Dans ma cuisine

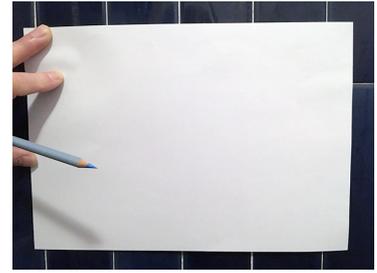
1. Dans la cuisine, il y a ... le tiroir à couvert.
2. Prends y une collection d'objet et ramène la auprès de ta feuille.
3. Amuse-toi à disposer ces objets sur la feuille. Essaie plusieurs organisations.
4. Quand tu es satisfait ? Tu peux repasser chaque contour. Attention pour les plus jeunes, éviter les fourchettes (dont il faut inventer les dents et les objets avec trop de détails)
5. Tu peux compléter ta composition avec des objets plus grands comme des assiettes, des bols ou d'autres objets que tu aimeras.
6. Tu peux maintenant repasser chaque trait au stylo noir pour voir plus clair et gommer les traits inutiles.
7. Chaque zone devient un espace à peindre, colorer selon tes envies. Essaie de réaliser le fond d'une seule couleur pour mettre en valeur les objets.



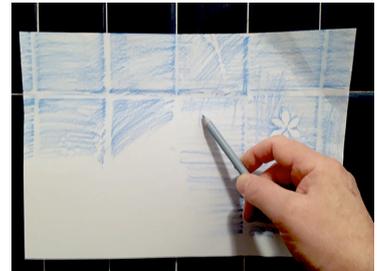
Tu peux découvrir le travail de cet artiste américain, James Rosenquist, avec [Dishes](#) 1964. Le sculpteur Armand accumule les objets dans des sculptures : [Couverts](#), 2003

2. Dans ma salle de bains

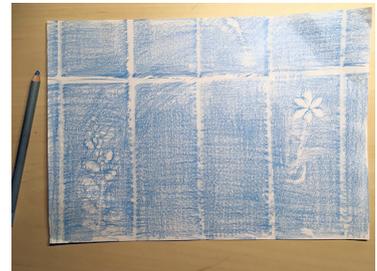
1. Dans la salle de bain, il y a... du carrelage. Pose ta feuille dessus, repère bien l'endroit où tu la poses, tu pourras ainsi arrêter et reprendre



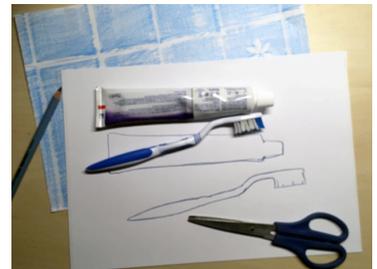
2. Frotte la feuille avec un crayon de couleur bien taillé. Choisis le de la couleur de ta salle de bain.
Tu dois tenir ton crayon penché : le carrelage apparaît. Continue sur toute la feuille (tu devras tailler ton crayon plusieurs fois).



3. Voilà, tu peux finir de colorer ce travail plus confortablement.



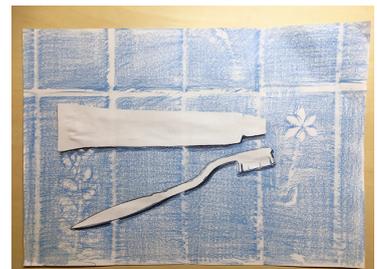
4. Choisis un ou plusieurs objets de la salle de bain : brosse, peigne, savon... et traces-en la silhouette sur une seconde feuille.



5. Voilà, tu n'as plus qu'à découper soigneusement les objets dessinés, à trouver leur place sur ta feuille et les coller quand tu es satisfait du résultat.



6. Avec un crayon plus foncé, mais de la même couleur, tu peux faire une ombre sous chaque collage ou tracer son contour, ou... à toi d'inventer !



Un artiste a réalisé beaucoup de frottages : il s'agit de Max Ernst : son travail devient une arbre dans [Le Fascinant Cyprès](#) de 1925.

3. Dans ma chambre

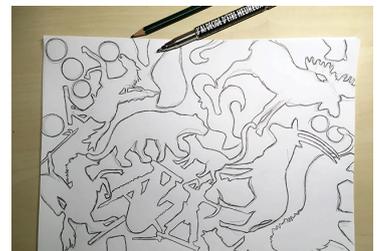
1. Choisis dans ta chambre, tous les petits jouets que tu préfères : ils devront rentrer dans la feuille... Ça ce sont les miens !!!!



2. Organise ce trésor sur ta feuille : comme dans ta chambre, ce n'est pas toujours rangé !!!
Trace en les contours sur la feuille



3. Repasse tous les traits en redessinant : aide toi des jouets.



4. Colore chaque silhouette d'une couleur différente, puis les espaces entre eux d'une autre.



5. Voilà tu as fini, mais les limites ne sont peut-être pas très nettes : tu peux cerner les figures avec un feutre de couleur.



6. Voilà : tu as fait un portrait de ta chambre. On ne peut même plus la traverser : tu pourrais ranger !



En 1988, l'artiste italien Alighiero Boetti juxtapose tout ce que l'on peut trouver dans le monde sur une grande œuvre brodée : [Tout](#). Tu vois : on a rien inventé !

4. Dans la salle à manger

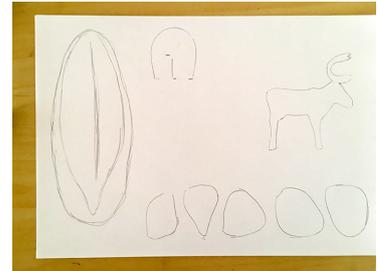
1. Commence par faire le tour de la salle à manger : repère les petits objets qui la peuplent : moi, j'ai choisi ceux là :



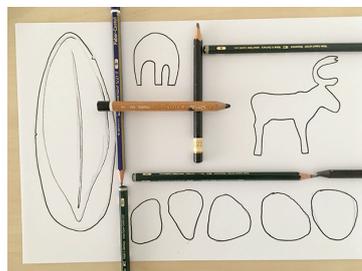
2. Demande à tes parents pour pouvoir les emprunter et dispose les sur ta feuille en les rangeant .



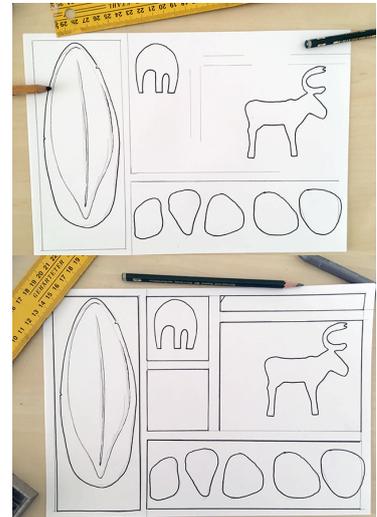
3. Trace maintenant le contour de chaque objet.



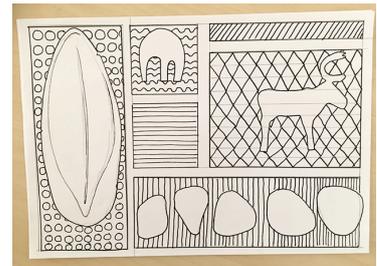
4. Construis des cases autour des objets avec tes crayons, puis trace les repères de ces crayons.



5. Prolonge ces repères pour construire une étagère autour des dessins.



6. Tu n'as plus qu'à remplir le fond de chaque case avec un graphisme de ton choix.



L'artiste d'origine uruguayenne Joachin Torres Garcia range ses éléments plastiques dans une structure de cases : [Composition Universelle](#), 1937.

5. Compose ta maison

Regroupe tes quatre productions.



Tu peux même les ranger, y ajouter un toit, ou pourquoi pas des fenêtres, une porte et même un escalier.



Compose, observe, dessine une nature morte

Consignes pour l'activité :

Prends les fruits que tu as à disposition chez toi (si tu n'en as pas assez, tu peux même prendre des légumes !)

Installe-les comme tu le souhaites dans la corbeille à 2 ou 3 mètres de la table où tu travailles. Tu peux t'amuser à associer les couleurs et les formes. Quand ta composition te plait, prend du recul, observe, réajuste si nécessaire. Installe-toi pour dessiner.

Observe-la à travers la feuille dans laquelle tu as découpé ta fenêtre. Cela te permettra d'avoir le cadrage de ton dessin.

Tu es prêt ? Prend bien le temps d'observer les détails.

Quand tu auras terminé, tu peux aussi ajouter les couleurs.

Bravo, tu as composé une nature morte !

De grands artistes ont aussi composé des natures mortes. Tu peux par exemple aller voir celle de Paul Cézanne qui a composé *Nature morte aux pommes* en 1890, en cliquant sur ce lien : https://fr.wikipedia.org/wiki/Nature_morte_aux_pommes ou en tapant le nom du tableau dans ton moteur de recherche.

Pour cette activité il te faut

Une corbeille et des fruits

Un crayon de bois et des crayons de couleurs

Une feuille blanche

Une feuille dans laquelle tu auras découpé une fenêtre



Observe, dessine in situ

Consignes pour l'activité :

Observe autour de toi, Qu'aimerais-tu dessiner ? L'arbre de ton jardin ? Ou celui que tu vois par la fenêtre ? La maison de ton voisin ? Ou alors ta chambre avec tes jouets ?

Quand tu as choisi, ne touche à rien et observe à travers le cadre de ta petite fenêtre découpée dans la feuille.

Voilà, maintenant installe toi avec ton matériel à dessiner. Tu es prêt ?

Prends bien le temps d'observer tous les détails pour ne rien oublier sur ton dessin. Si tu as envie, tu peux aussi ajouter les couleurs.

Tu as terminé ! Bravo ! N'hésite pas à choisir un autre sujet.

De grands artistes aussi ont dessiné en dehors de leurs ateliers, chez eux, ou dans la nature, comme toi.

Tu peux par exemple aller voir les œuvres de Vincent Van Gogh, en cliquant sur ce lien :

La chambre, 1888 : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Chambre_de_Van_Gogh_%C3%A0_Arles

Amandier en fleurs, 1890 : https://fr.wikipedia.org/wiki/Amandier_en_fleurs

Pour cette activité il te faut

Un crayon de bois et des crayons de couleurs

Une feuille blanche et un support rigide

Une feuille dans laquelle tu auras découpé une fenêtre



Mars 2020 - Continuité pédagogique
Proposition d'activité en arts plastiques
Delphine Mahieux
Conseillère pédagogique en Arts Plastiques
Dunkerque Flandre



L'activité proposée s'intitule :

Dessiner sans lever le crayon

Le matériel dont tu as besoin :

- une feuille
- un feutre de ta couleur préférée



Les étapes de création :

- Etape 1 : Habituellement, quand tu dessines, tu lèves le crayon par exemple entre la porte et la fenêtre de la maison que tu souhaites représenter.
Aujourd'hui, je te lance un défi : **Dessiner sans lever le crayon !**
Je te propose donc de prendre une feuille, un feutre de ta couleur préférée et de dessiner **une maison** mais attention sans lever le crayon !

- Etape 2 : Maintenant, je te propose de prendre une nouvelle feuille afin de réaliser un **paysage** toujours sans lever le crayon.

Attention, c'est beaucoup plus compliqué !

Je te propose de dessiner :

- un arbre
 - cinq fleurs
 - une maison
 - et un vélo
- le tout sans lever le crayon.

A toi de relever ce défi !!

Amuse toi bien et n'hésite pas à proposer cette activité à toutes les personnes qui sont autour de toi afin de pouvoir échanger sur les différentes créations !

Matériel :

Feuilles de papier blanc

Crayon gris

Œuvres d'art sous les yeux

Déroulement :

L'enseignant a une œuvre d'art sous les yeux et réalise une dictée de dessin : l'enseignant décrit l'œuvre et les élèves dessinent (au crayon gris) au fur et à mesure des indications.

EX : « il y a un rond en haut à gauche...un petit carré en bas à droite.....un triangle dans le rond... »

« On voit la mer au premier plan....un bateau navigue au loin... »

ATTENTION : on choisit l'œuvre en fonction de l'âge des élèves (une œuvre figurative et très fournie ne conviendra pas à des élèves de cycle 1).

Lorsque la dictée est terminée, on compare les résultats obtenus avec l'œuvre de départ. Les élèves peuvent ensuite colorier leur production dictée.

On pourra ensuite réaliser un dessin d'observation de l'œuvre utilisée.

Prolongement :

Lors de la valorisation, il serait intéressant que chaque élève mette en correspondance les deux productions obtenues lors de cette séance.

Fiche école / maison

Fiche à l'adresse directe des élèves, à l'école dans le respect du protocole sanitaire ou à la maison.

MAI 2020 Continuité pédagogique
CPAP Département du Nord

Graphisme optique



Matériel individuel dans le respect du protocole sanitaire

Une feuille de papier bristol A5

Une feuille de Rhodoïd fin du même format

Feutres rouge, bleu, vert, noir pour le bristol

Feutres permanents rouge et bleu pour le Rhodoïd

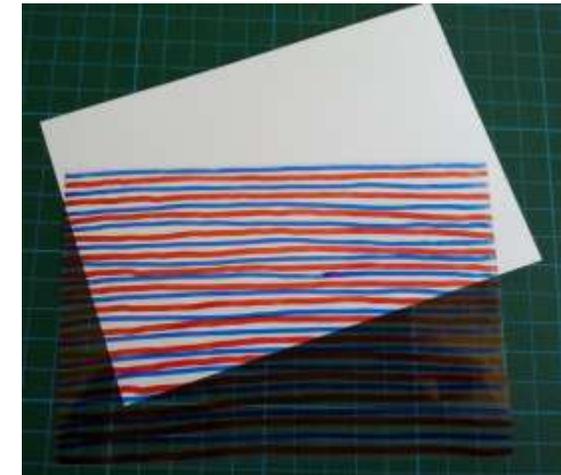
1 attache parisienne

Niveaux : MS-GS

Demande à un adulte de tracer sur la feuille blanche une croix qui partagera l'espace en 4 parties égales (tracer les lignes médianes).

Dans chaque rectangle, trace au feutre des lignes horizontales d'une couleur différente par case : 4 couleurs, vert, bleu, rouge, noir.

Prends ensuite la feuille de papier transparent et trace au feutre permanent, tout le long, des lignes horizontales, en alternant rouge et bleu.



Demande à l'adulte de percer le centre des deux feuilles.
Superpose les surfaces dessinées et fixe-les à l'aide de l'attache parisienne.
Puis fais tourner le Rhodoïd, plus ou moins vite.
Tu verras de nouveaux dessins apparaître.
Tu peux également réaliser une deuxième carte en traçant cette fois des ponts, d'autres effets apparaîtront !



Certains artistes ont utilisé ces effets pour créer des œuvres dites « d'art optique » : par exemple, Victor Vasarely joue avec les formes. Regarde cette courte vidéo :

<https://www.lumni.fr/video/reve-de-vasarely>

Tu peux également regarder dans un kaléidoscope si tu en possèdes un. Sinon, regarde ce que l'on peut y voir dans cette vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=gxxqdrpgZc>

Graphisme au stylo à bille (cycle 2)

Objectifs :

- Employer divers outils pour représenter.
- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux dimensions.

Matériel :

- feuilles A4
- stylo à bille de la trousse
- feutres de la trousse

Déroulement :

1. Plier la feuille A4.

Les élèves préparent leurs supports.

Consigne : vous pliez la feuille en 2, puis encore en 2, puis encore en 2.

2. Déplier la feuille.

Consigne : dépliez la feuille, 8 régions apparaissent.

3. Réaliser des graphismes :

Consigne : au stylo à bille, vous allez remplir chaque région avec un élément de graphisme. On choisit une couleur et on garde la même couleur pour chaque région.

Faire l'inventaire, avec les élèves, des éléments graphiques disponibles (les élèves peuvent rester à leur table et dessiner un élément graphique sur leur ardoise, l'enseignant dessine au tableau chaque élément trouvé et réalise ainsi la collection disponible pour la production.)

4. Cerner les régions :

Consigne : sans règle et avec un feutre (une seule couleur) vous allez cerner les régions. Cerner c'est, ici, repasser chaque marque du pliage. On essaie de faire un trait assez épais

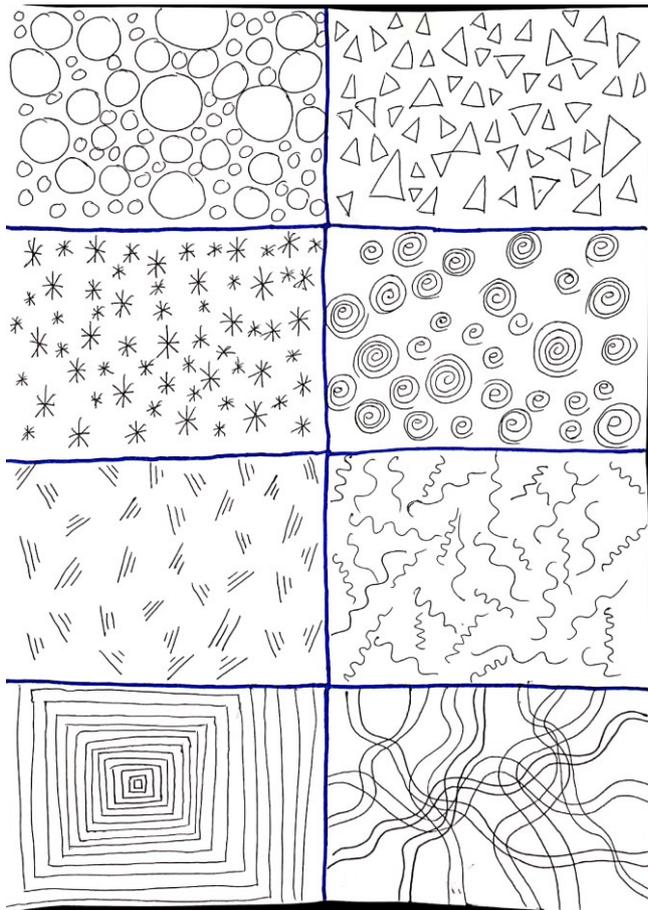
Prolongements ou variables :

Le pliage : il peut se faire en pliant sur les diagonales puis en pliant la feuille en deux dans le sens de la largeur puis encore en deux dans le sens de la longueur

Les graphismes : on peut demander aux élèves, sans pliage, de réaliser des « cadres » de graphismes. On choisit un graphisme et on le dessine en suivant les bords de la feuille, puis on choisit un autre graphisme et on fait de nouveau le tour de la feuille.

On réalise ainsi des tours concentriques sur la feuille jusqu'à ce qu'elle soit remplie d'éléments graphiques.

La valorisation : on pourra afficher chaque travail en disposant les feuilles les unes juste à côté des autres pour réaliser une sorte de fresque ou composition commune.



Exemple de réalisation d'élève : ce visuel n'est pas à montrer aux enfants. Il sert juste à donner une idée de réalisation finale à l'enseignant.

Apport culturel : œuvres avec du graphisme : ces œuvres sont à montrer aux élèves après qu'ils aient terminé leur production.



Art aborigène, Australie



Graphisme sur une page de livre



Pastorale, Paul Klee



Raphia, Zaïre



L'activité proposée s'intitule :

Jeux de mains !

Le matériel dont tu as besoin :

- une feuille
- des crayons de couleur, des feutres ou des craies grasses



Les étapes de création :

- Etape 1 : Sur un feuille, fais un premier contour de ta main avec un feutre, puis un deuxième, un troisième et un quatrième en positionnant à chaque fois ta main sur l'un des côtés de la feuille et de manière à ce qu'il y ait superposition.



- Etape 2 : Les contours de ta main se sont chevauchés et ont donc créé des espaces petits ou grands. Remplis chacun de ces espaces soit en coloriant, soit en faisant des graphismes.



Amuse toi bien et n'hésite pas à proposer cette activité à toutes les personnes qui sont autour de toi afin de pouvoir échanger sur les différentes créations !

Le jeu des formes (D'après une idée d'Anthony Browne)

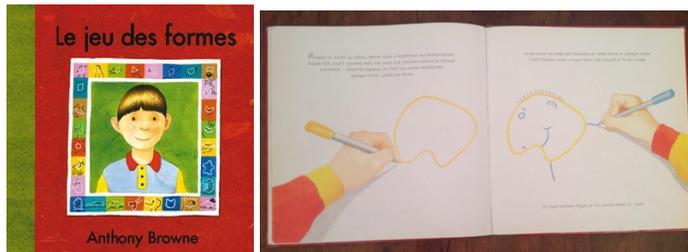
Consignes pour l'activité :

Choisis une couleur et dessine une forme, n'importe laquelle sur une feuille, elle peut être irrégulière, de guingois....

Puis observe ta forme. A quoi te fait-elle penser ?

Maintenant complète ta forme avec une autre couleur pour la transformer en un objet, un animal ou un personnage... Le tour est joué !

Ce jeu peut se jouer à deux (l'un dessine la forme, l'autre la transforme).



Tu peux imaginer plusieurs formes différentes et jouer quand tu veux !

Ce jeu peut aussi faire penser à celui que faisaient les surréalistes qui aimaient inventer des manières de créer étonnantes. Oscar Dominguez en 1936 inventa une nouvelle technique qu'il appela la « décalcomanie ». Une décalcomanie était composée de tâches d'encre ou d'aquarelle sur une feuille de papier. Il imaginait alors des formes à partir de ces tâches.

Tu peux aller voir ses œuvres en tapant oscar Dominguez, *décalcomanie*, dans ton moteur de recherche.

Pour cette activité il te faut :

Des feuilles blanches

Des crayons, des feutres ou un stylo



Matériel :

Feuilles de papier blanc

Crayon gris

Feutres, et/ou crayons de couleur et/ou craies et/ou peintures et pinceaux

Déroulement :

L'enseignant distribue à chaque élève une feuille A4 sur laquelle il aura préalablement collé un élément (pas forcément en plein milieu de la feuille). Cet élément peut être un morceau de dessin (déchiré ou découpé), un élément figuratif découpé dans un catalogue, un morceau de frise, un détail intéressant d'un monument....

Les élèves doivent prolonger ce détail inattendu collé sur cette feuille : leur imagination ne sera pas limitée : à eux d'imaginer l'histoire ou le paysage ou le prolongement graphique que leur inspire l'élément collé sur la feuille.

Parfois l'élément ressortira réellement dans la production, parfois il se confondra dans « le décor »

Métamorphose



- Matériel:
- quelques feuilles de papier blanc
 - un crayon de bois
 - une gomme
 - des crayons de couleurs
 - du papier calque

Sais-tu ce que veut dire le mot métamorphose?

C'est un mot d'origine grecque, composé du préfixe méta «après, au delà de, avec» et de morphé «la forme».

La Métamorphose transforme un élément, un objet, une personne ou un animal d'un état à un autre.

Aujourd'hui tu vas créer une métamorphose.

Pour cela tu vas suivre ces différentes étapes:

- 1 / Tu choisis deux éléments qui ont une forme globale qui se ressemble.

Voici quelques exemples :

Œil / Poisson

Maison / Papillon

Fleur / Personnage

Dé / Camion

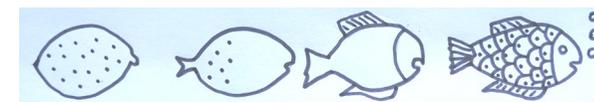
Arbre / Main

- 2/ Tu dessines les deux éléments que tu as choisis. Pour cela tu peux t'aider de photographies. Ces dessins sont des brouillons.
- 3/ Tu choisis dans quel sens tu vas faire ta métamorphose. Par exemple du citron au poisson ou du poisson au citron.
- 4/ Tu vas maintenant redessiner ton élément de départ sur la belle feuille de papier, au crayon de bois, à gauche.
- 5/ Maintenant tu vas dessiner les différentes étapes de la transformation. Pour cela tu peux t'aider du calque. Tu poses le calque sur le dessin 1 (A) et tu repasses les parties que tu veux en commençant à ajouter des éléments. Tu repasses ensuite ce dessin 2 sur la feuille.
- Tu vas de cette façon réaliser une série de dessins qui se transformeront tout doucement de l'élément A à l'élément B.

Tu n'es pas obligé d'utiliser le papier calque. Par contre il faut faire juste attention à la taille de tes dessins. Pour que la métamorphose soit belle, il faut que tous les dessins aient les mêmes dimensions (en tout cas les parties communes).

- Tu pourras ensuite les colorier à ta guise, en faisant attention que tes couleurs aussi se transforment, ou s'ajoutent progressivement d'un dessin à l'autre.

Amuse-toi bien!



Matériel :

Feuilles de papier blanc A4

Feuilles de papier blanc de formes géométriques : découper dans des formats A3 des ronds, carrés, triangles, losanges, bandeaux rectangulaires....

Feutre noir

Feutres ou crayons de couleur ou craies

Déroulement :

Demander aux élèves de dessiner un « bonhomme » sans lever le crayon. (il se peut qu'ils aient à recommencer une ou deux fois).

Coller ce bonhomme dans un paysage abstrait que les élèves réalisent sur une feuille de formes géométriques (Consigne : remplir la feuille au feutre ou crayon de couleur de formes géométriques diverses).

Coller le bonhomme à un endroit de cette feuille (pas forcément au milieu).

Prolongement :

Si on a de la ficelle ou de la laine dans la classe, les élèves peuvent réaliser, à partir d'un grand bout de ficelle qu'on n'a pas le droit de découper, un bonhomme qu'ils colleront ensuite sur feuille de couleur.

Mars 2020 - Continuité pédagogique

Proposition d'activité en arts plastiques

Delphine Mahieux

Conseillère pédagogique en Arts Plastiques

Dunkerque Flandre



L'activité proposée s'intitule :

Un monstre gentil !

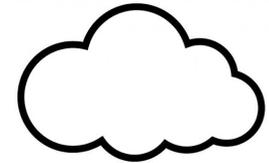
Le matériel dont tu as besoin :

- une feuille
- des crayons de couleur, des feutres ou des craies grasses



Les étapes de création :

- Etape 1 : Dessine au centre de la feuille un nuage de ce type
- Etape 2 : Transforme ce nuage en monstre gentil en lui faisant :
 - 3 yeux
 - 2 bouches
 - 1 nez
 - 3 oreilles
 - 4 jambes pour qu'il puisse courir vite !
 - et 3 bras pour faire plein de câlins !
- Etape 3 : Ajoute lui ce que tu veux : chapeau, chaussures, lunettes ...
- Etape 4 : Et enfin, tu peux le colorier



Et lui faire des copains !!

Amuse toi bien et n'hésite pas à proposer cette activité à toutes les personnes qui sont autour de toi afin de pouvoir échanger sur les différentes créations !