



LA STRUCTURE DES CHAPITRES COMME FIL CONDUCTEUR

- 1 **Les réalisations des élèves**
Ces photos témoignent du travail effectué dans les classes. Elles permettent de se faire une idée visuelle des réalisations que l'on peut obtenir. Certaines de ces réalisations sont reprises sous forme de zoom technique dans les 3^e et 4^e pages de chapitre.
- 2 **Le titre**
Il permet de dénommer l'activité. L'humour et la bonne humeur y sont volontairement présents.
- 3 **La problématique**
Elle apparaît en sous-titre. Elle répond à deux finalités : donner de la hauteur à l'activité et pouvoir induire des actions indépendantes du thème.
- 4 **La mise en situation**
Il n'y a pas d'apprentissage sans envie d'apprendre. C'est pourquoi l'enseignant trouvera des situations motivantes : le jeu, les mises en scène, la recherche d'une solution...
Personnellement, je privilégie les situations dans lesquelles les enfants sont « acteurs ». On ne s'étonnera donc pas si, dans la plupart des cas, tout commence par un petit scénario ou une histoire.
Cette entrée en action entretient en permanence un lien privilégié avec la maîtrise de la langue orale et écrite, conformément aux nouveaux programmes.
C'est la pertinence et l'efficacité de ces situations qui donnent du sens aux apprentissages.
- 5 **La consigne**
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves. Elle se place dans le prolongement de la situation inductrice. Elle doit être assez ouverte pour permettre des réponses individuelles.
L'appropriation de la consigne par l'élève
Elle se présente sous la forme d'une ou plusieurs questions. Cette reformulation interrogative de la consigne est essentielle : elle est la seule garante d'une expression diversifiée.
La solution retenue
Elle précise les choix qui ont été faits. En aucun cas, elle n'indique ce qu'il faut faire ! Ces solutions doivent être propres à chaque élève. La problématique doit obligatoirement réapparaître de manière plus ou moins explicite au niveau de la consigne.
- 6 **Le matériel**
La liste indique tout ce qui est nécessaire à l'activité.
- 7 **Le déroulement**
Il décrit toutes les étapes qui conduisent à la réalisation de l'objet présenté. Ces étapes sont marquées par des constantes : phases de recherche, d'expérimentation, d'enrichissement, de mise en valeur. Des conseils techniques permettent de découvrir de nouvelles pratiques et d'éviter certains pièges. Des paroles d'enfants reformulent de manière dynamique ce qui est proposé.
- 8 **Le niveau**
Il nous indique à quel cycle l'objet présenté a été réalisé. Des adaptations aux autres cycles sont proposées quand le transfert est possible. Le niveau est rappelé sous les réalisations des élèves.
- 9 **Les variantes**
Cette rubrique propose des prolongements et d'autres pistes. Elle favorise l'appropriation de l'activité par l'enseignant. Elle permet aussi d'échapper au syndrome du modèle. Par ailleurs, elle augmente le potentiel d'exploitation du document. Certaines de ces variantes sont détaillées dans les 3^e et 4^e pages de chapitre.



CYCLES 2 3

2 Zébraphant et vachours

→ Réutiliser les formes 3

4 Mise en situation
La classe a participé au « Grand prix de l'imaginaire », un concours organisé par une chaîne de télévision. C'est cette dernière qui avait fixé le cahier des charges. Le caractère motivant de ce genre de concours est incontestable.

5 Consigne
Nous allons fabriquer des animaux extraordinaires à partir de matériaux de récupération. Appropriation par l'élève. Comment utiliser ces matériaux ? Solutions retenues ici. Réalisation d'animaux hybrides en jouant sur le pouvoir évocateur des formes.

6 Matériel
Matériaux de récupération, pistolet à colle, peinture acrylique, gouaches, vernis.

7 DÉROULEMENT

1 | Cahier des charges
Lecture du cahier des charges tel qu'il est fourni par les organisateurs : réalisation d'animaux fantastiques en volume en utilisant exclusivement des matériaux de récupération et en mélangeant plusieurs animaux.

2 | Collecte de matériaux
Faire ramener toutes sortes de matériaux. Il n'est pas nécessaire que les enfants sachent à l'avance ce qu'ils veulent en faire.

3 | Phase de manipulation
C'est de la manipulation que naît généralement l'idée. On laisse manipuler les élèves en utilisant les objets qu'ils ont ramené. Ils jouent avec eux jusqu'à ce qu'un animal « apparaisse ».

4 | Mise au point
Lorsque l'enfant a trouvé l'animal ou la créature qu'il veut réaliser, des manques apparaissent : il me faut encore des pattes, une queue... L'enseignant aide les enfants à trouver ce qui manque pour compléter l'animal (tubes en carton pour les pattes, CD pour les oreilles...).

—
14/16

10 Les objectifs pédagogiques

Ils se situent, ou en tout cas devraient se situer, en amont de tout acte pédagogique. On ne peut pas proposer une bonne situation d'apprentissage si on ne sait pas quoi donner à apprendre. Pages suivantes, vous trouverez une liste de compétences qui devraient faciliter la définition des objectifs.

Sur le document, on retrouvera paradoxalement cette rubrique à la fin de la deuxième page de chapitre. Cette présentation a l'avantage de proposer en même temps les compétences visées et les situations dans lesquelles elles sont développées, voire évaluées.

11 L'ouverture culturelle

« Les œuvres qui sont données à voir et à comprendre permettent de faire les liens avec les réalisations des enfants. Elles ménagent l'ouverture à la diversité des expressions artistiques, des techniques, des formes, et aux cultures du monde ». (Programmes 2002 École maternelle)

« Des correspondances explicites entre les productions personnelles, les images et objets collectionnés ainsi que les œuvres découvertes sont établies ». (Programmes 2002 École élémentaire)

Ici, je vous propose de confronter les productions des élèves à des œuvres d'artistes. Fondées sur des points communs, des divergences ou de simples rapprochements, ces rencontres déclencheront d'autres questions et donc d'autres productions : « Une histoire sans fin », où seule, comme dans le roman de Michaël ENDE, l'absence d'imagination risque de mettre en péril l'univers merveilleux qui est en nous. Cette confrontation sera détaillée dans les dernières pages du chapitre.

Remarque. Le choix des œuvres peut parfois surprendre. J'ai tenu à ce que, dans la plupart des cas, le décalage entre les productions des élèves et les œuvres soit assez marqué pour qu'il n'y ait pas de confusions. Les réalisations des élèves ne sont pas des œuvres d'art patentées ! même si dans la forme le spectateur non averti fait souvent l'amalgame.

La confrontation avec l'œuvre (en 3^e ou 4^e pages de chapitre)

La confrontation vise plusieurs objectifs

- 1] Éclairer la démarche de l'artiste et ses intentions.
 Il a fait comme nous, mais peut-être pas pour les mêmes raisons.
- 2] Donner du sens aux productions des élèves, favoriser une démarche artistique authentique.
 En comprenant le sens que donne l'artiste à son œuvre, on arrive à mieux s'interroger sur le sens qu'on donne ou qu'on peut donner à ses réalisations.
- 3] Montrer la multiplicité des réponses face à une problématique.
- 4] Relancer l'activité.

Des prolongements pédagogiques

Ces pistes se situent dans le cadre de la problématique de départ, mais elles peuvent aussi en développer d'autres, notamment celles induites par l'œuvre présentée.

Où trouver les œuvres complices

La plupart de ces œuvres, ou du moins des œuvres équivalentes, peuvent facilement être trouvées sur Internet. Elles pourront alors être visionnées sur des écrans d'ordinateur ou projetées via un vidéo projecteur.

Pour alléger votre travail, je vous propose quelques liens vers des sites publics à partir de mon site personnel.

http://pagesperso-orange.fr/patrick.straub/pas_betes_complements.htm

Un certain nombre de ces œuvres sont introuvables. Alors comment procéder ?

Leur description orale est dans bien des cas largement suffisante. Elle permet de relancer l'action en s'appuyant davantage sur le concept que sur la forme.

Par ailleurs, les exemples de réalisations d'élèves présentées dans l'ouvrage peuvent également servir de relance. Ces dernières seront également disponibles sur le site.

PAS SI BÊTES, LES ARTS PLASTIQUES ! / ACCÈS Éditions

5] Ajustements
 Dans certains cas il faut ajuster la taille des éléments. L'adulte intervient pour couper les tubes en carton qui sont trop longs...

6] Mise en couleurs
 Toutes les pièces sont d'abord peintes en blanc avec de la peinture acrylique. On applique ensuite la couleur ou le motif voulu.

7] Assemblage
 Les éléments sont assemblés avec un pistolet à colle avec l'aide d'un adulte. Pendant ce temps, les autres élèves dessinent la carte d'identité de leur animal.

Niveau
 Ces objets ont été réalisés au cycle 2 mais l'activité s'adresse également aux élèves du cycle 3. Ils pourront rechercher des solutions techniques plus personnelles.
 Variante
 Assembler des éléments bruts sans aucune autre intervention.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE
 En pratiquant ces activités, l'enfant apprend à...

Dans le domaine de la maîtrise de la langue

- Lire les documents nécessaires à l'élaboration d'un projet artistique → lorsqu'il lit le cahier des charges tel qu'il est défini par les organisateurs du concours.
- Exprimer ses besoins → lorsqu'il dit ce qu'il lui faut comme matériaux pour compléter son animal.

En arts visuels

- Récupérer divers matériaux pour des réalisations en volume.
- Choisir, manipuler et combiner des matériaux à des fins créatives.
- Tirer parti des qualités et des ressources expressives d'un matériau → lorsque l'enfant se sert de la bouteille pour faire la tête de l'éléphant.

En éducation à l'environnement

- Valoriser les déchets.

OUVERTURE CULTURELLE

Le récup'art

En 1969 Ambroise MONOD, un des maîtres les plus engagés dans ce mouvement artistique écrit : « Créer à partir des déchets, des objets répudiés, des matières abandonnées, des éléments de décharges, c'est renoncer à la fatalité du pourrissement et établir que la création est encore une fête malgré des moyens dérisoires ou de dérision. User des débris laissés par la société d'abondance, c'est porter un regard d'humour sur le progrès technique en dormant à la chose éphémère une chance de disparaître moins vite et de durer comme objet. »



© Babel, Ambroise MONOD

8

9

10

11

4] Et maintenant au travail pour... entrer dans l'histoire

Avec les ciseaux et la colle, les élèves découpent et associent différentes parties d'animaux en appliquant le cahier des charges. Ils récupèrent les ailes des chauves-souris, les défenses des éléphants, la queue du rat... et les combinent avec d'autres animaux.

Pour éviter toute confusion, il faut rappeler aux enfants que leurs « animaux préhistoriques » peuvent aussi être des animaux fantastiques. Cette mise au point permet d'accepter... des chevaux ailés.

5] Placer la bête dans son décor

Pour donner plus de crédit à leurs représentations, les élèves dessinent des décors avec les feutres. Profitons-en pour aborder la notion de taille relative. Si l'arbre dessiné est plus petit que l'oiseau qui est posé dessus c'est... que l'oiseau est plus grand que l'arbre !

Niveau

Cette activité s'adresse plutôt au cycle 3 mais peut être abordée à partir du cycle 2.

Variantes

- Produire des animaux « préhistoriques » en partant simplement d'un animal. Cette solution est intéressante quand les élèves n'ont pas apporté beaucoup d'images. Dans ce cas, l'enseignant photocopie les images qu'il a à sa disposition. Il demande aux élèves de coller l'animal sur une feuille et de le compléter en y ajoutant queue, griffes, collerettes..., avec un crayon papier.
- Réaliser les décors de fond en utilisant également la technique du collage.



INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

En pratiquant ces activités, l'enfant apprend à...

Dans le domaine scientifique

- Approcher les notions de classification, d'espèce et d'évolution → lorsqu'on établit le cahier des charges et qu'on discute de la plausibilité scientifique des animaux réalisés.

Au niveau des arts visuels

- Utiliser les images en tant que matériaux.
- Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens → le travail sur la taille relative des éléments présents dans l'image en est un exemple.



OUVERTURE CULTURELLE

❖ Jacques PRÉVERT (1900-1977)

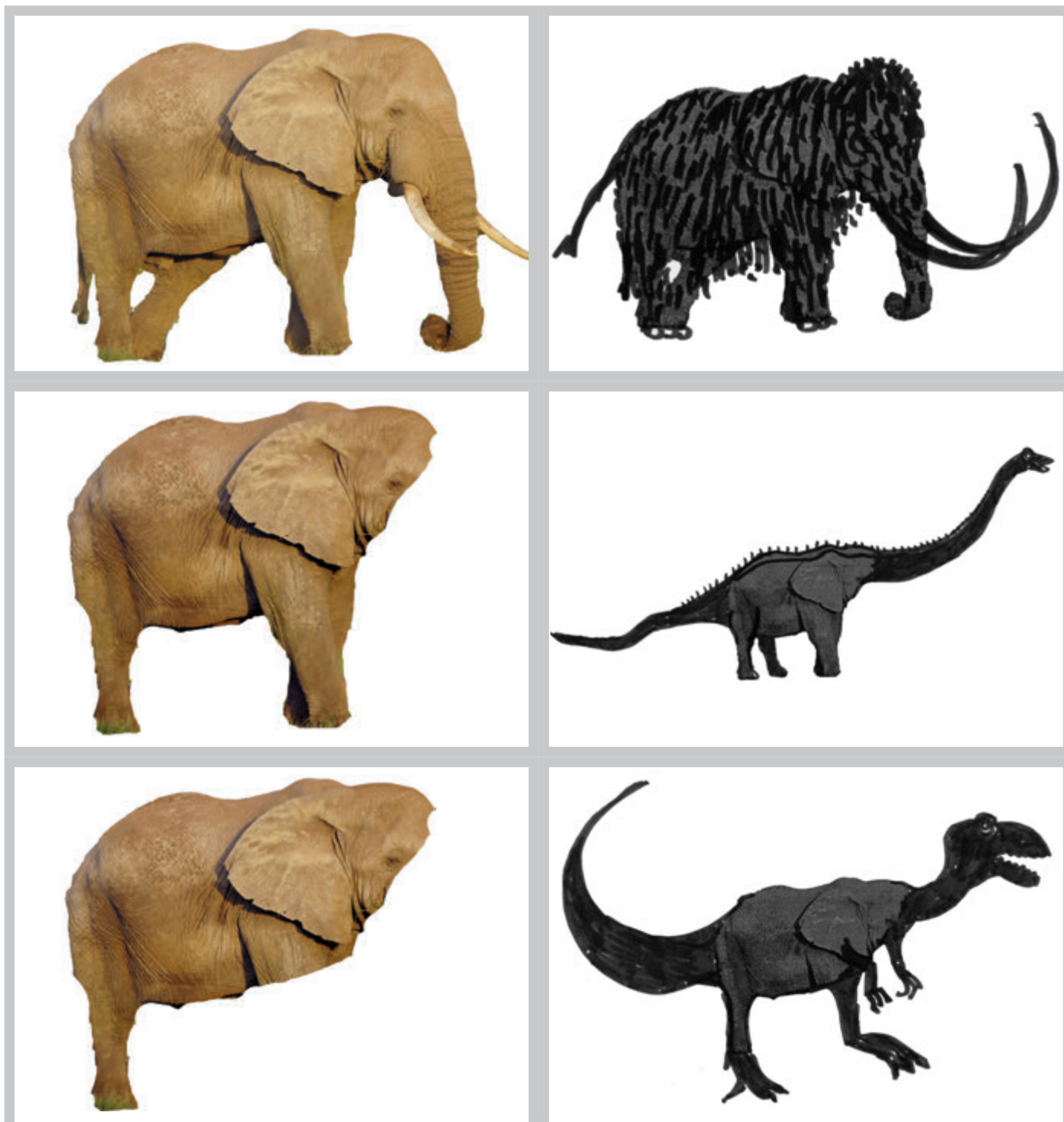
Dès son plus jeune âge, Jacques PRÉVERT, comme la plupart des enfants, collectionne des images. D'abord il les range, les classe, les inventorie. Il n'en fait rien dans un premier temps, mais il sait déjà qu'il a là un trésor dont il se servira un jour. C'est au contact de PICASSO, de MIRO et surtout de Max ERNST qu'il découvre l'univers merveilleux du collage. Dès lors, il exploite cette technique qui lui permet d'associer avec la plus grande liberté des images de diverses origines. PICASSO a dit un jour à PRÉVERT : « Tu ne sais pas dessiner, tu ne sais pas peindre, mais tu es PEINTRE ! » ●



Collages Fatras © Succession Prévert

❖ Zoom sur une variante

Engraisser l'éléphant pour en faire un... mammouth !



Proposer aux élèves de réaliser un animal préhistorique en combinant collages et interventions graphiques.

Leur rappeler qu'un certain nombre de nos animaux ont des ancêtres préhistoriques.

Mode opératoire

Photocopier des images d'animaux.

Découper les parties « utiles ».

Les coller sur un support puis compléter avec un feutre noir ou de l'encre de Chine.



RELANCE ARTISTIQUE ET CULTURELLE

- Récupérer sur Internet des lettrines comme celles présentées ci-contre. Pour cela taper « lettrines historiées » dans un moteur de recherche d'images.
- Identifier la lettre concernée bien que ce ne soit pas toujours évident.
- Émettre des hypothèses sur les histoires que les différentes lettrines pourraient introduire.
- **Pour mémoire** Les lettrines historiées des manuscrits moyenâgeux introduisent les chapitres en annonçant le contenu de manière visuelle. Elles permettaient aux gens de l'époque qui, pour la plupart ne savaient pas lire, d'imaginer ce qui était écrit.



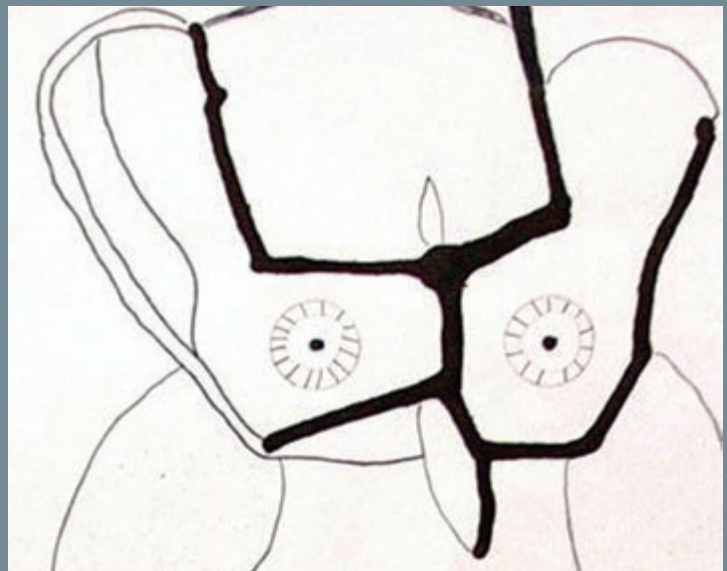
➤ Rebondir sur cette œuvre

- Proposer aux élèves d'inventer des lettrines historiées.



Mode opératoire

Partir d'une lettre quelconque.
 Historier cette lettre.
 Ramasser toutes les lettrines puis les redistribuer au hasard.
 Demander aux élèves d'écrire un petit paragraphe résumant l'histoire qu'ils ont imaginée à partir de leur lettrine.



CYCLES **2** **3**

Et ça rou coule !

➤ Récupérer le hasard

Mise en situation

Le jeu - La technique des coulures d'encre.

Consigne

Vous allez jouer à faire circuler une goutte d'encre sur une feuille, puis vous allez essayer de faire apparaître un animal en exploitant les lignes ainsi tracées.

Mise en question par l'élève. *Comment vais-je procéder pour rendre visible ce que j'imagine ?*

Réponses retenues ici. Compléter les coulures par le dessin.

Matériel

Papier glacé, encre de Chine, une pipette.

Remarque. Le papier glacé n'est pas indispensable, mais il favorise la glisse de la goutte d'encre.

DÉROULEMENT

1] Déposer une goutte d'encre sur une feuille de papier

2] Faire circuler cette goutte en jouant sur l'inclinaison de la feuille

Consigne. Éviter que la goutte sorte de la feuille et favoriser les croisements et les embranchements de coulures.

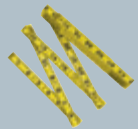
3] Ré-alimenter la coulure quand elle s'épuise

Nous avons plusieurs solutions.

- Déposer la nouvelle goutte à l'endroit où la coulure s'est arrêtée.
- Déposer la nouvelle goutte à n'importe quel autre endroit.

4] Faire apparaître des animaux dans le réseau de lignes ainsi tracées

Il suffit de rajouter les lignes nécessaires pour rendre l'animal reconnaissable.



4] Poils, écailles et plumes

Les premiers essais conduisent l'enfant à faire des « peaux » unies. Le rôle de l'enseignant est d'encourager la diversification en proposant des comparaisons avec les animaux existants → effets poils, écailles, plumes.

Solutions trouvées. Des bandes frangées pour les poils et les plumes, des bandes superposées pour les plumes et les écailles.

Remarque. Pour les écailles, une alternance de couleurs produit un bel effet mosaïqué.

Niveau

Cet objet a été réalisé au cycle 3, mais il s'adresse également aux élèves du cycle 2.

Variante

- Varier les matériaux de recouvrement : moquette, tissus, fils, laine, sable coloré, carton ondulé, images de magazines...



INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

En pratiquant ces activités, l'enfant apprend à...

Dans le domaine scientifique

- Élaborer des critères de classement de différents animaux → lorsque l'élève classe les animaux en fonction de ce qui les protège : plumes, écailles...
- Réfléchir à la notion d'adaptation au milieu → lorsqu'on se demande à quoi servent les poils, les plumes... → lorsqu'on observe comment les animaux se protègent contre le froid...

En arts visuels

- Utiliser le dessin dans sa fonction expressive, imaginative → lorsqu'il dessine son animal hybride.
- Expérimenter des matériaux, des techniques, constater des effets produits et réinvestir dans une production → lorsqu'il expérimente les différentes techniques et qu'il « habille » les animaux imaginaires.



OUVERTURE CULTURELLE

Le surréalisme

S' inspirant de la célèbre phrase de LAUTRÉAMONT : « Beau comme la rencontre fortuite, sur une table de dissection, d'une machine à coudre et d'un parapluie », les objets surréalistes jouent sur l'effet de surprise que provoquent les associations insolites. ●



Déjeuner en fourrure (1936), Meret OPPENHEIM © MOMA, New York

Se faire tailler un costume

Pliage en accordéon.

Franges sur papier affiche.

Éléments en aluminium
découpé et estampé.



Proposer une grande diversité de matériaux et notamment des matériaux de récupération : papier affiche, couvercles en aluminium (opercules de pots de yaourt, de barquettes), papier chocolat, cartons argentés ou dorés (emballages cadeaux).



RELANCE ARTISTIQUE ET CULTURELLE

- Présenter cette œuvre de Meret Oppenheim dont l'image est largement diffusée sur Internet.
- Comparer cette œuvre aux réalisations des élèves.



Mettre en lien et comparer.

L'œuvre de Meret Oppenheim	Les réalisations des élèves page 124
Principe d'habillage	
Habillage d'un objet.	Habillage d'une forme dessinée.
La fourrure	
Véritable fourrure.	Fausse fourrure en papiers découpés.
Effet produit	
La rencontre entre la fourrure et le service à thé produit une impression bizarre qui va jusqu'à l'aversion physique : nous avons du mal à nous imaginer en train de boire notre thé ou notre café dans une telle tasse.	L'objectif visé est de créer des effets de surprise en recouvrant les animaux à l'aide de matériaux inhabituels et contradictoires (poissons à poils et à plumes).

❖ Rebondir sur cette œuvre

- Recouvrir les objets usuels de matériaux divers et débattre de l'effet produit.

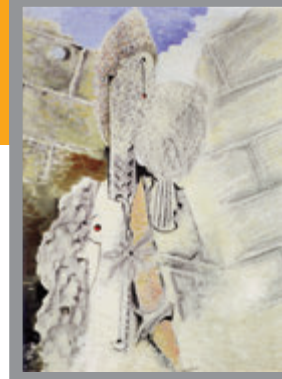
Babar est tombé dans la boue



Les peluches recouvertes de barbotine (mélange d'argile et d'eau).

Mode opératoire

Demander à chaque élève d'apporter une vieille peluche. Les photographier avant transformation. Préparer de la barbotine (mélange d'argile et d'eau). Recouvrir les peluches avec la barbotine. Laisser sécher. Débattre de l'effet produit en comparant l'état initial et l'état final.



RELANCE ARTISTIQUE ET CULTURELLE

- Max Ernst a pris conscience du potentiel inducteur du frottage en observant un plancher rainuré (voir page 117). Il a découvert que ces lignes abstraites stimulaient son imagination en faisant remonter des images inconscientes.
- Même si le frottage semble ici utilisé à des fins décoratives dans une composition largement anticipée, il n'est pas exclu que l'artiste soit parti d'un ou plusieurs frottages déclencheurs auxquels il a rajouté d'autres frottages pour étayer sa vision.
- Imaginer comment l'artiste a pu procéder pour construire son œuvre.

Mettre en lien et comparer.

L'œuvre de Max Ernst	Les réalisations des élèves page 116
La texture et les graphismes	
Pour « capturer » les lignes et les graphismes, Max Ernst utilise la technique du frottage.	La photographie est utilisée comme point de départ.
La démarche	
L'artiste semble se servir des graphismes récupérés par frottage pour texturer des formes délimitées.	À l'opposé, les élèves se servent plutôt du pouvoir suggestif des lignes pour faire ressortir des formes figuratives.

Rebondir sur cette œuvre

- Proposer aux élèves d'utiliser le frottage selon les principes ci-contre.



1. Sur le mode formel ou allusif.

2. À des fins décoratives de remplissage (frottage sur une planche en bois).





CYCLES 1 2

Mettre la vache à la tache

❖ Jouer avec les motifs

Mise en situation

La découverte « fortuite » (dans les albums, à la télé, à une exposition) d'animaux avec de drôle de motifs sur leur peau, sur leurs ailes ou leur pelage fait dire aux élèves qu'ils « sont vraiment bizarres ».

Consigne

Nous allons inventer de drôles d'animaux, encore plus étranges que ceux que nous avons vu dans les livres.

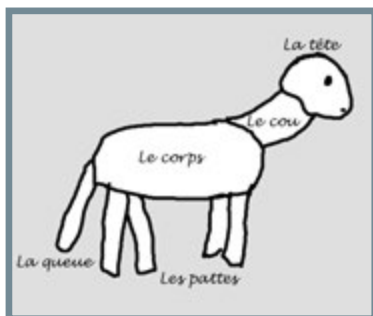
Appropriation par l'élève. *Comment vais-je faire pour que mon animal soit bizarre ?*

Solution retenue ici. Dessin d'un animal réel ou imaginaire habillé avec des motifs en couleur.

DÉROULEMENT

1] Dessin de l'animal

Chaque élève dessine un animal. Il peut s'inspirer d'animaux existants ou puiser dans son imaginaire.



2] Repérage des différentes parties

Les élèves ont décidé de réaliser des animaux multicolores. Ils débattent collectivement des stratégies de mise en couleur.

On pourrait peindre chaque partie du corps d'une autre couleur.

C'est la méthode retenue dans notre exemple.

Pour enrichir le vocabulaire et pour différencier les parties du corps, on peut partir d'un schéma élémentaire qui sera complété selon les cas par les oreilles, les cornes, les griffes, les sabots...

Remarque. Cette activité s'adresse aux petits, mais il n'est parfois pas inutile de revoir ce vocabulaire avec les plus grands.

3] Première couche

On propose aux enfants, selon la règle adoptée, d'appliquer une couleur différente dans chaque partie du corps ainsi que sur le fond. Cette opération est totalement libre. Mais elle peut aussi obéir à des règles.

Exemples.

- Deux « parties » voisines ne doivent pas avoir les mêmes couleurs.
- Traiter l'ensemble en camaïeu (peinture monochrome, utilisant différents tons d'une même couleur, du clair au foncé).

Technique ❖ Pour peindre la « première couche » on utilise de préférence des encres ou des aquarelles. Elles sont plus lumineuses et mettent le motif en relief.