

REPÈRES pour l'enseignant

Une question d'attitude

La créativité est un acte **conatif**.

Elle est portée par une volonté, celle de transformer le monde, d'inventer quelque chose de neuf, de se singulariser... Et, dans le domaine artistique plus particulièrement, de surprendre ses congénères!

À l'école, **l'enseignant** est le premier récepteur des créations enfantines. Son attitude est déterminante. Le développement créatif des élèves dépend en grande partie de sa bienveillance et de sa capacité à accueillir leurs idées et leurs réalisations. Il doit manifester un réel **enthousiasme** face aux découvertes de ses élèves. Ses encouragements, son accompagnement et ses relances sont essentiels.

Les aides matérielles et collaboratives

En créativité, la posture qui consiste à refuser toute aide à un élève sous prétexte qu'il doit être l'unique acteur de ses réalisations n'est pas de mise.

L'idée de fixer des couvercles de bocaux à une boîte en carton pour la transformer en véhicule n'est pas suffisante car la créativité est impérativement liée à une création. De fait, nous ne voyons aucun inconvénient à ce qu'un adulte manipule le pistolet à colle à la place de l'élève pour lui permettre de concrétiser son projet.

Nous croyons à la **créativité participative**, celle qui associe les élèves à la recherche d'une solution technique, même si la finalisation est provisoirement ou pour des raisons de sécurité confiée à un adulte.



Nous insistons sur le fait qu'il est **indispensable de tester** préalablement toute proposition créative, même celles issues de cet ouvrage, afin de pouvoir anticiper les difficultés et les besoins matériels.

Le niveau d'accès

Nous tenons à préciser que le niveau d'accès signalé en haut de page

ne correspond pas forcément à l'âge des élèves ayant réalisé les exemples présentés dans l'ouvrage.

Il donne néanmoins une indication sur l'âge à partir duquel l'activité peut être proposée.

Le cas échéant, nous faisons appel aux **capacités d'adaptation des enseignants** qui sauront ajuster les propositions à l'âge de leurs élèves. Il suffit bien souvent d'abaisser le niveau d'attente en termes de finition et de se rappeler que, plus les élèves sont jeunes, plus il est conseillé de travailler en grand.

Pour certaines propositions, la **dictée à l'adulte** est un maillon intermédiaire indispensable.

La mise en situation

La **situation problème** est le précurseur majeur de la créativité. Cette notion prise au sens large couvre toute proposition qui favorise l'éclosion de solutions originales et personnelles.

À l'école, une simple consigne suivie d'un réel intérêt pour les créations des élèves suffit généralement à les mettre en action. Bien sûr, d'autres mises en désirs peuvent être imaginées.

Dans **RE CRÉATIFS**, nous avons **varié les inducteurs**. Ils vont de la simple consigne aux projets de grande envergure. Des introductions fictionnelles ou culturelles sont également données en exemple.

La valorisation des travaux et la créativité personnelle

Si cet ouvrage est essentiellement consacré au développement créatif des élèves, nous avons l'espoir qu'il stimule également celui des enseignants.

Il reste un domaine, quasi exclusif, dans lequel **l'enseignant peut exprimer sa créativité**: celui de la valorisation des travaux.

C'est un domaine où son orgueil est parfois un jeu. Qui n'a pas espéré provoquer l'admiration – voire la jalousie – de ses collègues en affichant ostensiblement les réalisations de ses élèves ?

Nous souhaitons aider les heureux possesseurs de **RE CRÉATIFS** par l'apport de quelques **idées originales de présentation des travaux**. Elles devraient leur permettre de se démarquer davantage encore.

Cette saine émulation a en outre l'avantage de **sublimer** les travaux des élèves qui se trouvent confortés dans leurs capacités artistiques. Le jeu en vaut vraiment la chandelle.



COMMENT utiliser cet ouvrage ?

RE CRÉATIFS offre une très grande liberté d'utilisation.

Les entrées sont nombreuses et variées (thématiques, matérielles, techniques...) de manière à ce chacun puisse se saisir librement des opportunités qui lui sont offertes et arrive à les intégrer dans les projets de sa classe.

Nous ne voyons aucun inconvénient à ce que les propositions soient exploitées comme de simples exercices à caractère ludique. Les objectifs visés n'en seront pas moins efficaces.

La tête de chapitre

Elle inscrit la séquence au sein d'une unité thématique.

Le titre de l'activité

Souvent sous forme de jeu de mots, il faut allusion à la technique proposée.

L'échelle de créativité

Les opérations créatives mises en relief signalent celles qui sont activées dans l'activité (voir page 8).

R2DC

Ce robot indique quelles variables plastiques sont activées et quelles valeurs leur sont attribuées (voir page 6).

Pour éviter les redondances, R2DC se substitue parfois à la liste du matériel.

Les inducteurs et ressources complémentaires

Certains inducteurs tels que des albums ou des œuvres d'art sont signalés dans la marge, ainsi que des liens vers des séances proposées dans d'autres ouvrages publiés aux Éditions ACCÈS.



LES APPLICATIONS CALENDAIRES

Ces pastilles signalent les activités pouvant être utilisées lors des grandes fêtes marquant l'année: Halloween, la Noël, l'Épiphanie, le carnaval et la fête des mères.



LES ACTIVITÉS TICE

Ces activités se déroulent sur support numérique. Elles permettent d'utiliser les outils des Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement.

RE CRÉATIFS **DES TACHES TOI!** PARTIR DE MS

Pocharder jusqu'à la lie

Maitresse Isabelle dit que les taches sont magiques et qu'il est possible de les transformer en n'importe quoi...

Diversifier | Expérimenter | Inventer | Jouer | Représenter | Tirer parti | Transformer

Je vous propose de produire une forme à l'aide de votre pochoir puis de la transformer en quelque chose.

VARIABLES EN JEU

- C Couleur au choix
- F Forme aléatoire
- S Papier à dessin
- M Gouache épaisse
- I Pochoir, brosse, éponge, rouleau-moussé...
- T Pochoir réalisé par l'élève

ÉTAPE 1 Utiliser sa machine à formes

La technique du pochoir nécessite des séances d'entraînement et quelques précautions:

- Si possible, préencoller une des faces du pochoir avec de la colle repositionnable. Sinon, s'entraîner à immobiliser le pochoir pour éviter qu'il bouge.
- Éviter les médiums trop liquides.
- Intervenir sur le pochoir en tapotant de haut en bas ou de manière centripète (de l'extérieur vers le centre).

ÉTAPE 2 Transformer sa forme

- Utiliser une autre couleur pour transformer la forme réalisée à l'aide du pochoir.

CONTRIBUTIONS ET OPPORTUNITÉS LANGAGIÈRES

Pour éviter le syndrome de la page blanche une fois le pochoir utilisé, il est recommandé d'établir une liste des possibles. Classer les propositions des élèves par catégories: animaux, personnages, véhicules, etc. « Tu peux transformer ta forme en animal, en personnage, en tout ce qui roule, tout ce qui vole... »

Les catégories une fois établies, les élèves peuvent ouvrir la combe d'abondance... de leur imagination.

Le niveau d'accès

Il donne une indication sur l'âge à partir duquel l'activité peut être proposée.

L'introduction

Destinée à l'enseignant, elle propose la plupart du temps un inducteur culturel ou fictionnel (voir page 4).

Le projet

Il est exprimé sous la forme d'une consigne adressée directement aux élèves. À chaque enseignant de se l'approprier, de la reformuler et d'en dégager les problématiques inhérentes à la démarche créative.

Les étapes de réalisation

Elles sont décrites sous la forme d'actions successives. Certaines recommandations s'adressent directement à l'enseignant.

116

Les ressources disponibles en téléchargement

Ces documents photocopiables et libres d'accès facilitent la mise en œuvre des démarches et des séquences. Ils sont téléchargeables sur le site de l'éditeur grâce au code unique donné à la page 2 de l'ouvrage.

Les mots clés pour internet

Ils facilitent les recherches d'images en lien avec l'activité.

Les opportunités et contributions langagières

Elles attirent l'attention des enseignants sur les apprentissages susceptibles d'être développés, complètent la proposition plastique par des prolongements créatifs dans le domaine de la langue et précisent de quelle manière le recours à la langue permet d'améliorer l'expression graphique (voir page 8).

RE CRÉATIFS **DES TACHES TOI!** PARTIR DE GS

Le réveil du scarabée

Bilal et Zélie viennent de trouver un scarabée dans la cour, ils trouvent qu'ils sont tellement beaux qu'ils décident d'en dessiner tout plein.

Diversifier | Expérimenter | Inventer | Jouer | Représenter | Tirer parti | Transformer

Je vous propose de récupérer des fonds colorés par le biais de « pochoirs-fenêtres » puis de les transformer en insectes.

MATÉRIEL

- Fichiers réalisés par les élèves
- Pages de fond blanc
- Mastic, colle, colle à l'eau
- Image d'un scarabée d'origine
- Papier
- Diverses couleurs d'acrylique

ÉTAPE 1 Choisir un fond et préparer l'inducteur

- Coller une planche d'insectes pour établir un portrait-robot.
- Plier une feuille de Carousselle de format A5 dans le sens de la hauteur.
- Découper ou découper un demi-cercle ondulant sur la plume afin d'obtenir une ouverture.
- Déposer la feuille sur un fond: papier gaufré, image de magazines, papier divers, tissu d'ardoise...
- Coller le fond choisi à l'intérieur du pochoir.

ÉTAPE 2 Préparer l'intervention

- Numéroter et mémoriser le vocabulaire spécifique: les mandibules, la tête, les élytres, les yeux, les antennes, les griffes, les pattes segmentées.

ÉTAPE 3 Transformer en insecte

- S'inspirer des planches d'insectes et du portrait-robot pour inventer un insecte.
- Dessiner les attributs significatifs à l'aide d'un crayon pastel blanc.

CONTRIBUTIONS ET OPPORTUNITÉS LANGAGIÈRES: LES RÉPERTOIRES D'IMAGES

Les répertoires d'images sont des supports d'observation, de diversification et de transformation. Ils permettent de faire émerger les attributs significatifs et de les nommer. Il est recommandé de réaliser un affichage annoté regroupant les termes spécifiques même lorsque les élèves ne savent pas encore lire. Un simple fléchage pointant sur les éléments à identifier favorise leur mémorisation. La maîtrise du vocabulaire permet de concilier ses capacités de transformation créative sur un élément précis: la forme des antennes par exemple.

124

DES OUTILS pour la créativité



LE ROBOT DE DIVERSIFICATION CRÉATIVE R2DC

R2DC est incontestablement la vedette de **RE CRÉATIFS**.

Il porte fièrement sur son buste les initiales des **variables plastiques**, réparties en deux groupes.

CFG Les variables primaires : Couleurs, Formes, Graphismes

SMITOP Les variables complémentaires : Supports, Médiums et Matériaux, Instruments, Techniques, Organisations, Présentations

Un guide d'expérimentation

R2DC facilite l'exploration systématique des variables plastiques **CFG SMITOP**.

Cette activité, recommandée par les programmes en vigueur, bénéficie ici d'un support structurant.

Ce mode d'exploration vise initialement **l'observation** et **la mémorisation** des effets produits.

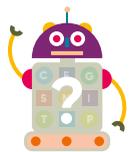
Pour nous, il est également **pourvoyeur de matières premières** car nous proposons d'utiliser les *bouts d'essais* à des fins créatives (voir le chapitre *Sacre Bleu!* page 83).

Un logiciel non numérique de transformation et de diversification

R2DC intervient en phase d'élaboration, lorsque le projet créatif est défini.

Voici un exemple de consigne qui permet d'illustrer le propos.

Je vous propose de tirer le portrait d'un extraterrestre.



Avec l'aide de l'enseignant, l'élève va activer une variable après l'autre et confronter chacune au projet. Ce passage en revue est un rappel des possibles.

- C** Quelles **couleurs** vais-je utiliser pour colorier le corps de mon extraterrestre ? Seront-elles réalistes ou extravagantes ?
- F** Quelle sera la **forme** de son visage ?
- G** Vais-je utiliser des **graphismes** ? Lesquels ?

S Sur quels **supports** vais-je travailler ?

M Quels **médiums et matériaux** vais-je utiliser ?

I Quels **instruments** pourraient produire un effet original ?

T Quelles **techniques** puis-je expérimenter ?

O Comment vais-je **organiser** les composants sur le support ?

P Comment allons-nous **présenter** nos réalisations ?

Un outil de conscientisation et d'enrichissement des réalisations

R2DC est également un outil d'**aide à la conscientisation**. Il permet de revenir méthodiquement sur les choix opérés par les élèves. Il s'agit là d'une première étape menant à une créativité en pleine conscience.

Cet outil peut servir à l'enseignant pour faire progresser ses élèves. Il lui suffit d'activer successivement les différentes variables pour interroger les élèves sur leurs choix et sur les possibilités auxquelles ils ont renoncé.

Ce retour systématique sur les variables permet donc à l'élève de revivre le chemin et d'envisager de nouveaux parcours.

Le **rôle du langage** est à ce stade essentiel. « Nommer, décrire, expliquer, relater les actions vécues permet une mise à distance et donc une prise de conscience de ces actions » (Éduscol, Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, ressources maternelles).

Pour mieux comprendre, reprenons l'exemple du portrait d'extraterrestre.

Dans un premier temps, l'enseignant fait émerger les représentations initiales en faisant dessiner des créatures venant d'un autre monde.

Ensuite, il va s'appuyer sur ces premiers jets et sur R2DC pour **faire évoluer les représentations** et sortir des stéréotypes.

C Ton extraterrestre a une peau verte. Pourrais-tu utiliser d'autres **couleurs** ?

F Sa tête est ovale. Quelles autres **formes** pourrait-elle avoir ?

Et ainsi de suite, sachant qu'il n'est pas toujours nécessaire d'activer toutes les variables.

De notre côté, nous n'avons d'ailleurs pas toujours signalé toutes les variables en jeu lorsqu'elles étaient évidentes, et ce afin d'éviter les redondances.

Une aide à l'analyse stylistique des œuvres

Les démarches d'artistes sont pour nous de véritables sources d'inspirations. Pour éviter de tomber dans le piège de la simple copie, R2DC est, là encore, un allié précieux.

Il permet d'**isoler les constantes stylistiques** d'un artiste puis d'agir sur ces dernières pour aller vers des productions personnelles.

Ce type de transformations relève de la **créativité de diversification**. De nombreux artistes, y compris les plus prestigieux, se sont inspirés des œuvres de leurs aînés en modifiant simplement des variables, comme nous le proposons ici (voir le chapitre *Hors d'œuvres* page 185).

TABLEAU DES VALEURS R2DC

Ces listes sont ouvertes et susceptibles d'être complétées au fur et à mesure des rencontres.

Nous attirons l'attention des enseignants sur l'importance de ces listes pour la maîtrise de la langue.

Leur utilisation au cours des phases de réalisation et de restitution permet de mobiliser puis de mémoriser le vocabulaire spécifique. Le poster fourni avec cet ouvrage reprend au recto l'image de R2DC et au verso ce tableau des valeurs.



COULEURS

Le choix des couleurs dépend du projet. Les couleurs peuvent être aléatoires, symboliques ou expressives.

Noms des couleurs

Bleu, jaune, rouge, vert...

Nuances en -âtre

Bleuâtre, jaunâtre, rougeâtre, verdâtre...

Couleurs qualifiées

Primaire, secondaire, froide, chaude, complémentaire, contrastée, éclatante, claire, fluorescente, lumineuse, pâle, pastel, rabattue, sombre, terne, vive, dégradée, transparente, tendre, irisée...



FORMES

La variable formes interroge les éléments figuratifs ou abstraits de la réalisation.

Géométrique, carrée, circulaire, rectangulaire, triangulaire, symétrique, concentrique, aléatoire, abstraite, organique, figurative, anthropomorphe, évocatrice, suggestive, zoomorphe...



MÉDIUMS ET MATÉRIAUX

Cette variable vise la diversité matérielle des productions et nous sensibilise à l'identification des composants.

Médiums courants

Acrylique, aquarelle, gouache, brou de noix, pastel sec, pastel gras, crayon de cire, fusain, graphite, encre, pigment en poudre, craie, argile, pâte autodurcissantes, liant, enduit, colle, cire à lustrer, encre pour linogravure, peinture vitrail...

Matières et matériaux divers

Mastic, sciure, sable, sel, sucre, bande collante, verre, plexiglas, rhodoïd, ruban adhésif, pâte à papier, papier peint, carton, ficelle, fil de cuivre, fil de fer, galeat, glace, graine, image, minéral, moule, neige, papier, polystyrène extrudé, tissu, végétal...



GRAPHISMES

Les graphismes permettent de personnaliser les réalisations. Ils peuvent être décoratifs, figuratifs ou allusifs.

Cette variable est alimentée par des répertoires graphiques de toutes origines.

Graphismes

Décoratif, géométrique, en lignes (verticales, horizontales, obliques, hachures), météorologique (pluie, neige, vent), expressif, figuratif, thématique, ethnique...

Répertoires graphiques

Architectural, stylistique, thématique, ethnique, minéral, végétal...



SUPPORTS

Les supports sont plus que de simples fonds. Ils participent à la diversification en interagissant avec les médiums et les techniques.

Différents types de papiers

Papier journal, papier cadeau, papier cristal, papier teinté, papier peint, papier calque, papier aluminium, enveloppe postale, page de livre, photocopie, image de magazine, buvard, carton, carton ondulé...

Autres

Rhodoïd, transparent pour photocopieur, plexiglas, bâche, toile, toile cirée, tissu, mur, sol, pelouse, polystyrène extrudé, objet divers, couvercle, bidon, chaussure, boîte, cageot, vitre, miroir...



INSTRUMENTS

Cette dénomination générique inclut largement le concept d'outil. Il ouvre des perspectives sur le détournement de toutes sortes d'objets.

Instruments courants

Brosse, calame, ciseaux, craie, éponge, feutre, fusain, graphite, pinceau, crayon, plume, pochon, spatule, stylo à bille, feutre, rouleau en mousse, rouleau d'imprimerie, appareil photo, projecteur, ordinateur, photocopieur, pistolet à colle, bande collante, pince à épiler...

Objets médiateurs

Corps, doigt, pied, main, tampon, végétal, fourchette, couteau de cuisine, bouchon, balle, Lego®, peigne, Clipo®, coton-tige, carré de moquette, carton, emporte-pièce...



TECHNIQUES

Les techniques nous intéressent surtout pour les détournements et les prolongements créatifs qu'ils autorisent. L'identification des techniques permet d'appréhender les œuvres du point de vue du geste créateur.

Impression, pochoir, peinture, dessin, estampage, frottage, monotype, réserve, modelage, sculpture, assemblage, photomontage, collage, vitrail, décalquage, gravure sur polystyrène extrudé, gravure sur crépis, papiers déchirés, papiers découpés, bas-relief, volume, sel sur fond mouillé, encre soufflée, photocopie, photographie, projection...



ORGANISATIONS COMPOSITIONS

Cette variable interroge la composition des réalisations, c'est-à-dire la manière dont leurs éléments constitutifs sont répartis.

Les composants sont agglomérés, isolés, regroupés, concentrés, dispersés, alternés, par deux, par trois...

Les composants sont disposés de manière aléatoire, horizontalement, verticalement, librement, sur une oblique, à la périphérie, en damier, en quinconce, selon un algorithme, régulièrement, irrégulièrement...



PRÉSENTATIONS

Cette variable sensibilise le spectateur à la manière dont les artistes exposent leurs œuvres. Elle s'adresse aux élèves qui peuvent dès le plus jeune âge expérimenter différents dispositifs d'exposition, mais aussi aux enseignants.

Accordéon, accumulation, affiche, boîtes empilées, cageot, collage sur carton ondulé, collage sur fond débordant, composition, contrejour, couvercle, damier, édition, écran, encadrement, exposition, frise périphérique, installation, livre, mise en scène, mobile, passe-partout, projection, rétroéclairage, sous verre, sur cageot, sur socle, sur grillage, sur palette, sur tige, suspension, vignette périphérique, vitrine...

R2DC, UN COMPAGNON ÉCLAIRANT

Dans notre ouvrage, R2DC signale les **variables** sur lesquelles les élèves ont agi et les valeurs qu'ils leur ont attribuées dans le cadre des projets développés en exemple.

Nous insistons sur le fait que ces choix ne sont pas limitatifs. D'autres valeurs peuvent, voire doivent, être attribuées aux variables. Nous souhaitons que les exemples soient plus interprétés que reproduits à l'identique.

Le premier chapitre de RE CRÉATIFS explique comment utiliser R2DC pour diversifier les réalisations.

NE PAS CONFondre CRÉATIVITÉ ET DIVERSITÉ

Nous tenons à préciser que, malgré toutes ses qualités, R2DC n'est qu'un outil au service d'une forme particulière de créativité : la **créativité de diversification**. Pour passer à un niveau supérieur, il faut l'associer à un projet personnel.

DES DÉMARCHES pour aller plus loin

Les opérations créatives

Pour les élèves, mais plus encore pour les enseignants, il est important de situer les propositions sur l'échelle de créativité.

Cette échelle est donnée dans l'en-tête de chaque séance. Elle est constituée de sept opérations créatives, chacune correspondant à un objectif créatif spécifique.

DIVERSIFIER

Personnaliser sa réalisation tant sur le plan de la forme que sur celui du concept.

EXPÉRIMENTER

Faire des expériences de tous genres (inventaires de traces, mélanges de matières...) et tirer parti des découvertes.

INVENTER

Imaginer puis réaliser quelque chose qui n'existe pas... encore.

JOUER

Se laisser porter par l'aspect ludique d'une activité ou par la simple manipulation de matériaux pour libérer son imagination.

REPRÉSENTER

Chercher des solutions pour *faire voir*, pour partager sa propre vision des choses.

TIRER PARTI

Utiliser et transformer tout ce qui se présente.

TRANSFORMER

Expérimenter différents procédés permettant de modifier les objets et la perception que nous en avons.

La transformation est sans aucun doute l'opération créative la plus importante. Un chapitre entier lui est consacré (voir le chapitre *Transformer* page 51).

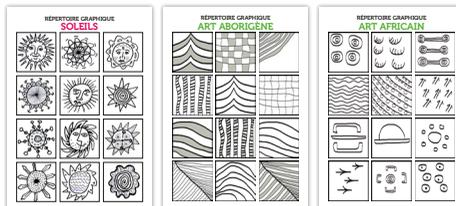
Les répertoires graphiques

Les répertoires graphiques sont des **échantillons formels** issus de l'observation d'œuvres d'art, de productions artisanales ou de dessins d'élèves.

Ils **enrichissent l'imaginaire**.

Ils sont particulièrement utiles dans les phases décoratives telles que le remplissage des formes et l'animation des arrières plans.

Au fil de l'ouvrage, trois répertoires graphiques sont proposés en ressources téléchargeables (📄).



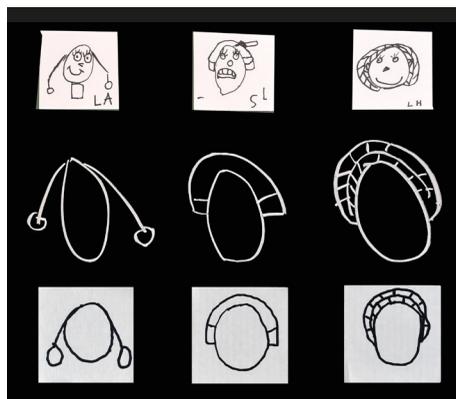
Les répertoires graphiques peuvent être réalisés par les élèves eux-mêmes.

Les cartons-types

Les cartons-types sont des **outils visuels** permettant de faire l'**inventaire des possibles**. Ils sont issus des propositions des élèves.

L'exemple ci-dessous décrit les 3 phases de réalisation de cartons-types visant la diversification des représentations des cheveux.

1. **Faire dessiner** librement des portraits sur du papier cartonné puis les afficher au tableau.
2. **Focaliser** sur les chevelures. L'enseignant ou les élèves volontaires viennent dessiner la chevelure-type correspondante avec une craie ou un feutre effaçable à sec.
3. **Réaliser** les cartons-types sur un support cartonné ou sur une affiche en y reportant les chevelures-types dessinées au tableau.



Ces cartons-types peuvent être utilisés comme de simples répertoires graphiques mais ils permettent aussi d'inventer de nouvelles coiffures par combinaison de plusieurs modèles. D'autres exemples sont développés dans l'ouvrage (voir notamment les premières pages du chapitre *Soleils*, un thème rayonnant page 15).

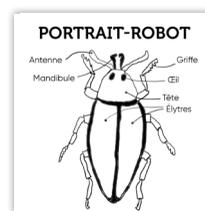
Le portrait-robot

Le portrait-robot est une **représentation globale** généralement annotée. Il rappelle les **caractéristiques visuelles du sujet**.

Ce support descriptif permet de nommer et de localiser les éléments susceptibles d'être personnalisés.

Comme montré dans l'exemple suivant, le fait de pouvoir nommer les éléments constitutifs du sujet permet de les soumettre aux variables (voir page 6).

Je vous propose de représenter un insecte imaginaire.



- C Quelles **couleurs** pour la tête, les pattes... ?
- F Quelles **formes** pour les griffes, les mandibules... ?

Les sollicitations langagières

Les opportunités langagières

Elles permettent d'utiliser et de mémoriser le vocabulaire spécifique, notamment celui lié aux variables.

Les contributions langagières

Elles mettent les pratiques langagières au service des propositions créatives.

Le langage joue ici son **rôle projectif** : il donne forme à la pensée créative en « faisant voir » ce qui n'existe pas encore. Cela permet donc d'intervenir en amont de la réalisation.

Nous avons constaté par ailleurs que l'exploration des champs lexicaux enrichissait l'expression graphique de manière spectaculaire et permettait de dépasser les stéréotypes.

Plus encore, dans certains cas c'est l'apport langagier qui donne à la proposition sa dimension créative. Le fait par exemple d'isoler une forme signifiante dans un ensemble de tâches aléatoires ne saurait se passer d'un titre ou d'une phrase d'accompagnement.

Le chapitre *Illustrer pour briller* (voir page 227) aborde les questions liées aux interactions entre les textes et les images.

DES PROPOSITIONS

qui font écho aux attentes institutionnelles

EXTRAITS DES PROGRAMMES CYCLE 1

Les opérations créatives

« Le **jeu** favorise la richesse des expériences vécues par les enfants (...). Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de **construire des fictions** et de développer leur **imaginaire**, d'exercer des conduites motrices, d'**expérimenter** des règles et des rôles sociaux variés. »

« [Les enfants] **explorent** librement, laissent des traces spontanées avec les outils qu'ils choisissent ou que l'enseignant leur propose (...). Ils font des **essais** que les enseignants accueillent positivement. Ils **découvrent** des matériaux qui suscitent l'**exploration** de possibilités nouvelles (...). »

« [L'enseignant] propose des consignes ouvertes qui **incitent à la diversité** des productions (...); les échanges sur les différentes **représentations** d'un même objet enrichissent les pratiques et aident à **dépasser** les stéréotypes ». »

Les répertoires graphiques et les cartons-types

« Tout au long du cycle, les enfants rencontrent des **graphismes décoratifs** issus de traditions culturelles et d'époques

variées. Ils constituent des **répertoires d'images** de motifs divers où ils puisent pour apprendre à reproduire, assembler, organiser, enchaîner à des fins **créatives**, mais aussi **transformer** et **inventer** dans des compositions. »

Les situations inductrices

« Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'**invention** et de **création** (...). [Elles] incitent à de nouvelles **expérimentations**. »

« Une consigne présentée comme un **problème à résoudre** transforme la représentation habituelle du matériau utilisé. »

Les variables plastiques

CFG SMITOP

« L'enseignant suscite l'expérimentation de **différents outils**, du crayon à la palette graphique (...). »

« Pour réaliser différentes compositions plastiques, seuls ou en petit groupe, les enfants sont conduits à **s'intéresser à la couleur, aux formes et aux volumes**. »

« Ces expériences s'accompagnent de l'**acquisition d'un lexique approprié** pour décrire les actions ou les effets produits. »

« Le travail en volume permet aux enfants d'**appréhender des matériaux très différents** (argile, bois, béton cellulaire, carton, papier, etc.). »

ATTENDUS EN FIN D'ÉCOLE MATERNELLE

- Choisir différents **outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne** et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour **représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant**.
- Réaliser une composition personnelle en **reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux**.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et **combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés**.
- **Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes** (...).

EXTRAITS DES PROGRAMMES CYCLE 2

Les opérations créatives

« L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'**invention** des élèves, au sein de situations ouvertes (...). »

« Réaliser des productions plastiques pour **raconter, témoigner**. »

« **Transformer** ou **restructurer** des images ou des objets. »

« La recherche de **réponses personnelles et originales** aux propositions faites par le professeur dans la pratique est constamment articulée avec l'observation et la comparaison d'œuvres d'art, avec la découverte de démarches d'artistes. Il ne s'agit pas de reproduire, mais d'**observer pour nourrir l'exploration des outils, des gestes, des matériaux**, développer ainsi l'**invention** et un **regard curieux**. »

« **Tirer parti** de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard. »

« **Représenter** le monde environnant ou donner forme à son **imaginaire** en explorant la **diversité** des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...). »

Les variables plastiques

CFG SMITOP

« Exprimer sa sensibilité et son **imagination** en s'emparant des **éléments du langage plastique**. »

« Le potentiel d'invention des élèves se construit à partir des **éléments du langage artistique** : **forme**, espace, lumière, **couleur, matière, geste, support, outil, temps**. »

L'enseignement des arts plastiques « **explore** des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : **dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique...** »

« Des projets de réalisation artistique aboutis permettent le passage de la production à l'**exposition**. »

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- **Réaliser et donner à voir**, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
- Proposer des **réponses inventives** dans un projet individuel ou collectif.
- Coopérer dans un **projet artistique**.
- **S'exprimer** sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.

Exploration créative des lignes

Faire une ligne, ce n'est pas compliqué! Tu prends une feuille de papier, un crayon et hop, c'est parti! Tu peux en faire de toutes les sortes: des courbes des droites, des spirales... Tu peux même faire un superbe dessin juste avec des lignes.

Mais ce n'est pas de celle-là que je veux te parler. Je veux te parler des lignes magiques. Les connais-tu? Non? Cela ne m'étonne pas! Souvent, elles se cachent ou font semblant de dormir. Mais elles n'attendent qu'une chose, c'est que tu les réveilles et alors... elles se transforment en tout ce que tu veux! Il n'est pas toujours facile de les trouver car elles se cachent dans les objets...



Diversifier

Expérimenter

Inventer

Jouer

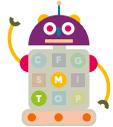
Représenter

Tirer parti

Transformer

Je vous propose de réveiller les lignes droites qui se cachent dans les objets.

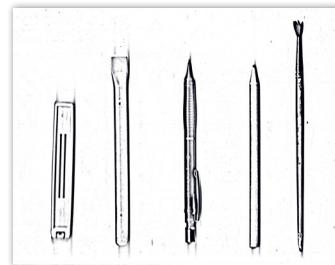
VARIABLES EN JEU



- M Objets rectilignes
- T Collage, dessin

ÉTAPE 1 Retrouver les droites

- Collectionner de petits objets rectilignes.
- Les poser sur la vitre du photocopieur puis faire un tirage pour chaque élève.
- Essayer d'identifier la silhouette des différents objets.



ÉTAPE 2 Transformer les images

- Transformer l'image de l'objet en autre chose.
- S'appuyer sur la liste des grands objets à base rectiligne (voir l'encadré ci-dessous).
- Ajouter des éléments graphiques signifiants : branches, feuilles, fil de pêche, ampoule...

VARIANTE Transformer les objets

- Coller les objets isolément sur un support rigide: carton ou papier cartonné.
- Dessiner un contexte pour transformer les différents objets.
- Varier les transformations en passant d'un objet à l'autre.

CONTRIBUTIONS ET OPPORTUNITÉS LANGAGIÈRES

Nommer tous les objets rectilignes collectés. Profiter de l'occasion pour parler de leur fonction.

Faire une liste d'objets ayant une partie rectiligne : un lampadaire, un poteau électrique, une canne à pêche, un arbre...

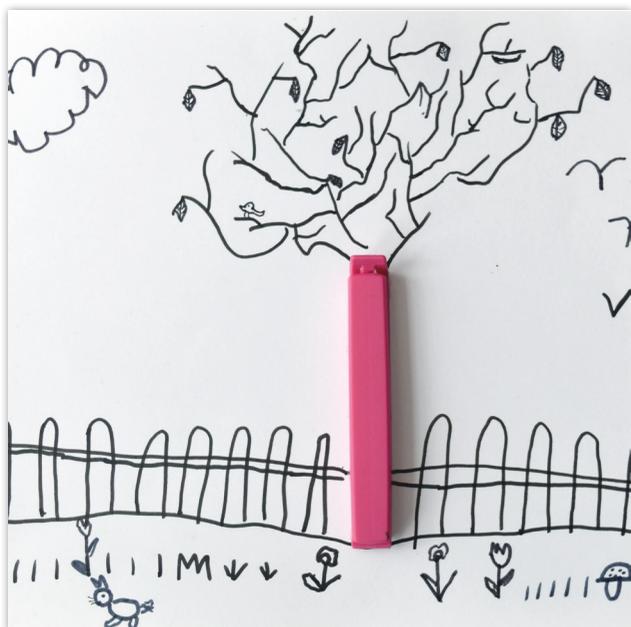
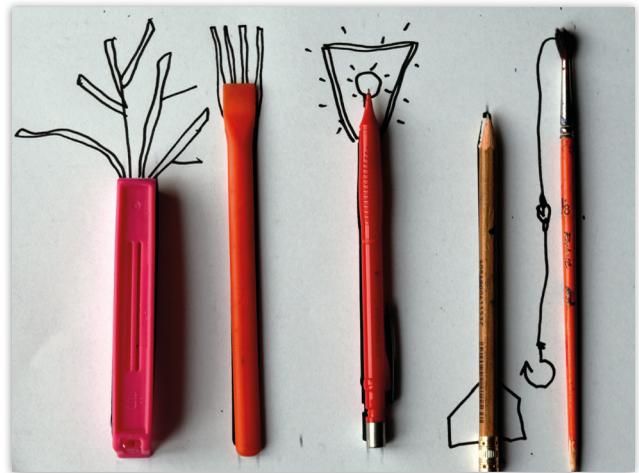
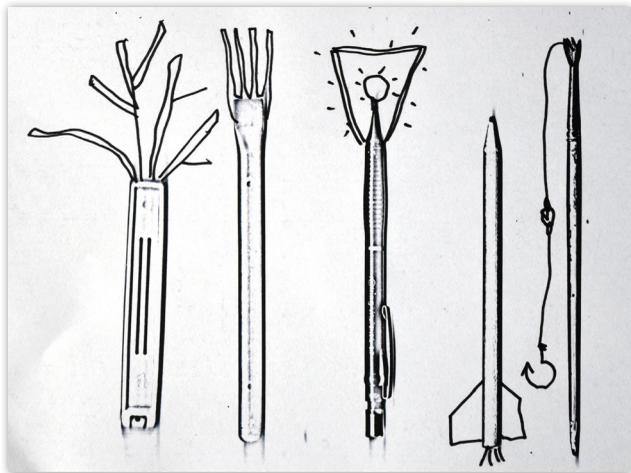
Ouvrir le champ lexical de ces objets :

- lampadaire > lumière, ampoule, chien, voiture, papillons de nuit, trottoir...
- canne à pêche > fil de pêche, poisson, hameçon, flotteur, pêcheur, rivière, mer...
- arbre > feuilles, fruits, branches, oiseaux, parc, forêt, champignons, herbe...

Cet exemple illustre parfaitement l'intérêt des contributions langagières.

Lorsque nous proposons à un élève de transformer un crayon en arbre, il se contente généralement d'ajouter des branches. L'ouverture du champ lexical permet de donner vie à cette transformation: les oiseaux se mettent à chanter, l'herbe à pousser... Tout à coup, l'arbre est vivant!

Vertigineuses verticales



Par cœur

DIVERSIFIER EN MODIFIANT UN ÉLÉMENT DE MANIÈRE PERSONNELLE



Diversifier

Expérimenter

Inventer

Jouer

Représenter

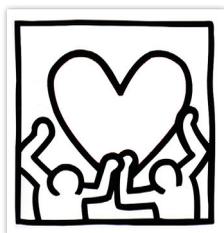
Tirer parti

Transformer

Je vous propose de décalquer un dessin de Keith Haring, de le mettre en couleur puis de rajouter un cœur en relief, le plus original possible !

MATÉRIEL

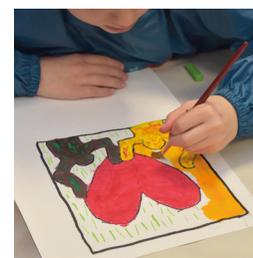
- Photocopie des contours de l'œuvre de référence (Keith Haring)
- Papier à dessin
- Papier carbone
- Feutre noir
- Gouache
- Pastels gras
- Encres colorées
- Sucre ou sable
- Petits carrés de carton
- Colle



D'après *Sans titre*
Keith Haring 1988

ÉTAPE 1 Décalquer les contours

- Décalquer le contour de l'œuvre sur du papier à dessin (voir *Détournement d'œuvres* page 186).
- Peindre les figures avec de la gouache épaisse sans eau
- Intervenir graphiquement sur le fond avec un pastel de couleur claire.
- Encren le fond en passant sur les graphismes.



ÉTAPE 2 S'occuper du cœur

- Décalquer uniquement le cœur sur une nouvelle feuille de papier à dessin épais.
- Traiter le cœur en activant les variables T, M et P.

SYNOPSIS TECHNIQUE Un cœur de sucre

- Peindre le cœur.
- Encoller généreusement toute la surface avec une colle fluide.
- Saupoudrer immédiatement avec du sucre ou d'autres matériaux granuleux sur toute la surface, en débordant largement.
- Secouer l'excédent en tapotant la feuille sur sa tranche.
- Découper le cœur.
- Fabriquer un petit socle en carton pour rehausser le cœur.
- Encoller le socle des deux côtés puis déposer le cœur en le centrant sur le cœur du fond.

VARIABLES EN JEU

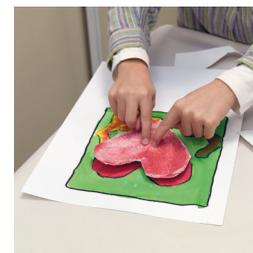


- C** Libre
- G** Graphismes d'arrière-plan
- M** Gouache, pastels gras, encres colorées, sucre
- T** Encre sur pastel gras

POUR ALLER PLUS LOIN



Keith Haring
posters 59 à 64



Haut les cœurs



1



2



3



4

LE SUPPLÉMENT CRÉATIF

Les valeurs attribuées aux variables activées par R 2DC concernent les exemples illustrés. Nous espérons cependant que ces valeurs s'élargissent au-delà.

1 - À la place du sucre, les élèves peuvent utiliser du sable, de la sciure, du sel...

2 - À la place de la technique du sel sur fond mouillé, les élèves peuvent utiliser la technique du drawing-gum, de l'encre sur pastel...

3 - À la place de la carte routière, les élèves peuvent utiliser des images de magazines, du papier de soie, des tissus...

4 - À la place de la laine, les élèves peuvent utiliser du coton, des papiers déchiquetés...

Fil lustre



Diversifier | Expérimenter | Inventer | Jouer | Représenter | Tirer parti | Transformer

Je vous propose d'illustrer les pages d'un calendrier.



M Divers matériaux
T Modelage, collage



Jun 2010

lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

*Monsieur Juin adore gambader
Dans l'odeur fruitée de l'été.
Il aime montrer sa chemise colorée
Avec plein de fleurs illuminées.
Il adore surprendre les oiseaux chanter
Et les fruits, de chaleur et de jus,
se gonfler.*

Septembre 2010

lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

*Monsieur Septembre prépare sa rentrée
Son cartable est dans l'allée
Il y a mis sa règle et ses cahiers.
Et aussi des billes par milliers
Les feuilles commencent à tomber
Il sent qu'il a déjà la goutte au nez.*

Décembre 2010

lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

*Monsieur Décembre
est tout endimanché.
Il profite de la neige
fraîchement tombée.
Qui couvre les jardins
de son quartier.
Il se sent prêt à accueillir le père Noël
qui viendra bientôt visiter sa rue.*

CONTRIBUTIONS ET OPPORTUNITÉS LANGAGIÈRES

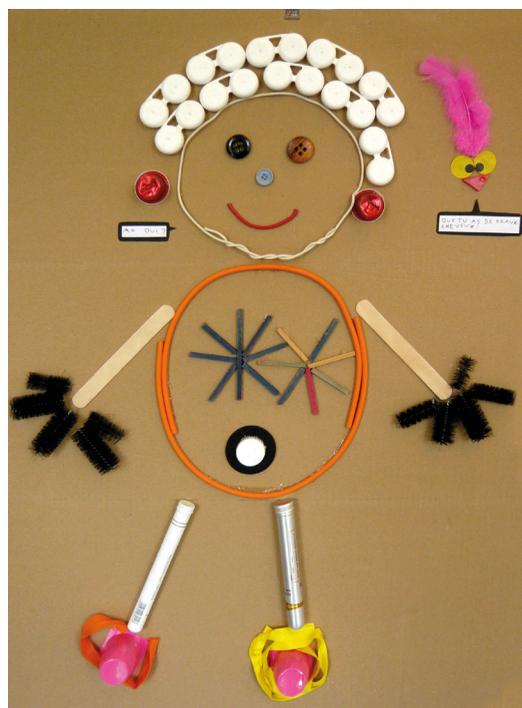
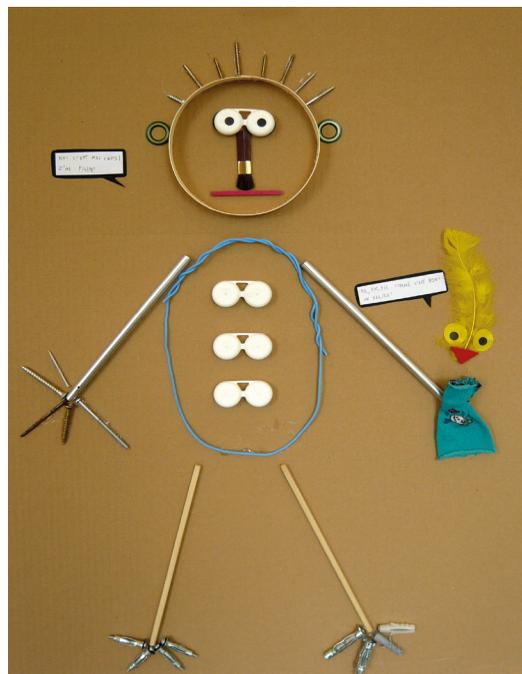
Lister les indicateurs de saisons.

Indicateurs végétaux : les fleurs pour le printemps, les feuilles mortes et les champignons pour l'automne, les arbres nus et la neige pour l'hiver, les champs de blé et les coquelicots pour l'été.

Indicateurs vestimentaires, météorologiques et d'activités : cueillir des fleurs au printemps, ramasser des champignons en automne, faire du ski en hiver, se baigner en été.

Des fils et de modes

- Je vous propose d'organiser un défilé de mode sur panneaux en carton pour la fête de fin d'année.



LA PLACE DU PROJET

Les projets tels que la réalisation d'un calendrier ou d'un défilé de mode stimulent incontestablement le désir créatif, d'autant que la diversité y est obligatoire. Il ne viendrait à l'idée de personne d'illustrer chaque mois avec la même image ou de défiler avec un modèle unique...

Modalités du défilé de mode : réaliser un personnage par élève sur de grands panneaux en carton. Le jour du défilé, chaque élève présente son panneau en faisant un aller-retour sur un podium ou un tapis.

De fil en aiguille

La couture est une activité hautement créative. À l'école, les enseignants hésitent souvent à la mettre en œuvre, prétextant sa difficulté voire sa dangerosité.

Dans des conditions normales, une aiguille n'est pas plus dangereuse qu'un crayon bien taillé.

Les exemples ci-dessous ont été réalisés dans une classe de CP mais des élèves de GS ont également tenté l'expérience avec succès. La différenciation s'exerce sur la taille des morceaux de tissus et sur l'acceptation d'une moindre qualité de finition.



Diversifier

Expérimenter

Inventer

Jouer

Représenter

Tirer parti

Transformer

Je vous propose de représenter, à l'aide de morceaux de tissu cousus, les personnages d'une histoire existante ou inventée.

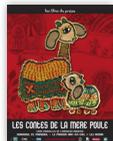
MATÉRIEL

- Feuille de papier
- Toile de jute colorée
- Bouts de tissu divers
- Fil à coudre
- Aiguille

SYNOPSIS TECHNIQUE L'atelier de couture

- Faire un croquis du personnage ou de l'animal sur du papier.
- Faire l'inventaire des différents morceaux de tissus nécessaires : le corps, les pattes, la tête...
- Découper les différentes parties des personnages dans des tissus à motifs.
- Les coller légèrement sur une toile de jute colorée.
- Réaliser la finition en surjet autour de chaque pièce.
- ⊕ Les animaux représentés ci-dessous ont été réalisés après le visionnage des *Contes de la mère Poule*, films projetés dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*.

RÉFÉRENCE CINÉMATOGRAPHIQUE



Les contes de la mère poule
Les films du préau 2001
À partir de 2 ans
46 min

