

# Démarches pédagogiques artistiques à l'école maternelle

**Imagin'air d'école...  
L'imaginaire décolle !**

Pour apprendre,  
ouvrons les portes  
de l'imaginaire

## 👉 Edito

Maryse Chrétien,  
Présidente nationale de l'Ageem

/ 2

## 👉 Introduction

Viviane BOUYASSE,  
Inspectrice Générale de l'éducation Nationale

/ 4

## Démarches artistiques

- 👉 • Démarche de création en arts plastiques /10
  - Construire une séquence /10
  - 👉 - Les variables plastiques : SMOG /12
  - 👉 - Les opérations plastiques : RITA /14
- 👉 • Démarche de création sonore /15
- 👉 • Démarche de création en danse /16

## Invitations thématiques

- 👉 1 AU JARDIN D'ALICE, LES TROIS OURS, MÈRE-GRAND ET LES AUTRES... /18 
- 👉 2 PROM'NONS NOUS DANS LES BOIS HABITÉS /21 
- 👉 3 UNE VIE DE CHÂTEAU /26 
- 👉 4 LES P'TITS COINS ET RECOINS /31 



## 👉 ESPACES À SCÉNARISER /35

### FICHES PROJET DE CLASSE

- 👉 • Fiche projet de classe - Modèles /37
- Exemples de projets
- 👉 Contes en boîtes /38
- 👉 A la recherche des lutins et farfadets /39
- 👉 Prom'nons-nous /40
- 👉 Dans l'antre de la sorcière /42





## Vous venez d'ouvrir le premier guide artistique de l'AGEEM !

Depuis de nombreuses années, les équipes organisatrices et les adhérents mettent en œuvre des démarches artistiques ambitieuses qui engagent les élèves dans de véritables projets artistiques en fonction de la problématique du congrès.

Ces pistes de travail font désormais l'objet d'un guide, que chaque enseignant pourra s'appropriier pour mettre en place des actions au sein de sa classe, au sein de l'école ou dans un projet de circonscription.

La première thématique « IMAGIN'air d'école, l'imaginaire décolle » (congrès AGEEM Bressuire 2020) place l'imaginaire au cœur de la création :

- Comprendre l'importance du **pouvoir imaginaire** de l'élève,
- **Développer** les rencontres d'œuvres artistiques variées pour permettre à l'élève de créer, raconter, dessiner, mimer, chanter ...
- **Engager les élèves** dans une découverte et une compréhension des émotions pour leur permettre de dire, exprimer leurs ressentis

Autant d'intentions partagées dans les diverses fiches proposées, afin de permettre aux enseignants de concevoir des situations d'apprentissage, dans un rapport direct aux œuvres.

Un grand merci à Crystèle Ferjou Conseillère Pédagogique Départementale en arts plastiques à la DSDEN 79 qui a contribué largement à l'écriture et à l'élaboration de ce guide, en créant de nombreuses pistes pédagogiques.

Ce guide s'enrichira de vos réalisations et productions, de photos, de réussites, de cheminements...

**C'est bien parce que nous proposons une éducation artistique, culturelle et sensorielle à l'école maternelle que nous favorisons la créativité de l'enfant, sa réussite et donc son épanouissement.**

**Je vous souhaite des expériences artistiques emplies d'imaginaire, d'enthousiasme, de découvertes et d'émerveillement pour vos élèves, et je remercie aussi toutes les équipes engagées dans ce projet.**

**Maryse CHRETIEN**  
*Présidente nationale*

**Viviane Bouysse**

Inspectrice Générale de  
l'éducation Nationale

# “ SE CULTIVER, C'EST CONSTRUIRE SON HUMANITÉ ” . SIL N'EST JAMAIS TROP TÔT POUR COMMENCER

En 1997, Isabelle Ardouin, alors formatrice, dans un livre qui mérite toujours d'être lu<sup>1</sup>, affirmait que « **Se cultiver, c'est construire son humanité** ». Voilà une perspective parfaite, que d'aucuns jugeront présomptueuse, pour ce que les enfants viennent faire à l'École en général, et dès l'école maternelle : les bases sont ce qu'il y a de plus profond, on le sait, donc de plus précoce dans la construction de l'individu que ses « racines » ne cessent de nourrir<sup>2</sup>.

.....

- 1 I. Ardouin, *L'éducation artistique à l'école*, ESF, 1997
- 2 G. Bachelard, *La poétique de la rêverie*. PUF, 1968 : « Il est parfois très bon de vivre avec l'enfant qu'on a été. On en reçoit une conscience de racine. Tout l'arbre de l'être s'en reconforte ».



## Humanité ?

Pour explorer l'épaisseur du mot « humanité », prenons d'abord un dictionnaire usuel : le terme renvoie à la fois à l'espèce (nous) et à l'individu (je). L'humanité, c'est (1) la nature, la condition humaine ; (2) le genre humain, les hommes en général ; (3) la bonté, la sensibilité, la bienveillance pour ses semblables.



Intéressons-nous maintenant à ce que disent des savants à propos de l'humanité comme caractère propre à l'Homme. Pour Paul Ricoeur, philosophe, l'homme est un « *fragment de l'écosystème, le seul doté de connaissance et de responsabilité* ». L'homme se distingue des animaux par ses capacités de communication, de transmission par le langage ; et ce n'est pas un hasard si la préoccupation première de l'école maternelle est de faire accéder chaque enfant au récit, la narrativité, l'évocation du passé, de l'avenir et la fiction étant des atouts essentiels pour accomplir pleinement son destin<sup>3</sup>. Et, avec le langage, il s'en distingue aussi par le raisonnement conscient, la conscience réfléchie, par le partage social des intentions (c'est Jean-Pierre Changeux qui enrichit ainsi l'approche), par l'exigence de justice et le sentiment de dignité : chacun s'oblige envers les autres à ce qu'il se doit à lui-même, ainsi que le dirait – à peu près – Ricoeur, encore. Les animaux suivent le programme génétique de leur espèce sans le connaître ; les hommes essaient de réaliser un projet qu'ils sont seuls à imaginer, ils peuvent penser leur vie.

.....

- 3 Il y a des greffes de cœur, de rein... ; il n'y a jamais de « greffes d'histoires » selon une réflexion dont l'auteur m'échappe. Manière de dire que l'histoire de chacun est inaliénable.

# Viviane Bouysse

Inspectrice Générale de l'éducation Nationale

Et dans le monde du XXI<sup>e</sup> siècle, on doit ajouter que l'homme se distingue aussi des robots par l'intelligence sensible, par l'ancrage dans la réalité sensible avec les émotions. Selon Nicolas Grimaldi, un autre philosophe contemporain, « *Quoiqu'il puisse y avoir une intelligence humaine, ce qui fait l'humanité d'un homme est bien moins affaire d'intelligence que de sensibilité. Aussi consiste-t-elle moins en aucune capacité de réussite, que dans cette sorte de sympathie qui fait retentir en lui ce dont un autre s'émeut.* »<sup>4</sup>

Langage et pensée, conscience **réfléchie (attitudes réflexives)** et intentions partagées, émotions, voilà bien des mots qui inspirent l'école maternelle.

## Ecole et humanisation

Bien sûr, en matière d'humanité de l'Homme, il y a du donné (un patrimoine génétique notamment) mais cela se travaille et c'est la finalité de l'éducation que d'y aider : elle est « *ce qui conditionne le devenir homme de l'homme* »<sup>5</sup>. Très récemment, la philosophe Cynthia Fleury faisait de l'éducation et du

soin les éléments clés de la « *construction et protection de la personne* »<sup>6</sup>.

Si le travail de l'école est de préparer chaque élève à une insertion sociale et professionnelle à la hauteur de ses possibles, il est aussi de cultiver l'humanité en lui. Et sa matière, par-delà les savoirs disciplinaires, est la culture, cette organisation de savoirs reliés entre eux, qui rattachent au passé et à l'avenir, qui affectent l'être ; « *ce qui unit et ce qui libère* », disait Philippe Meirieu au congrès d'Albi en citant Olivier Rebol. Et l'enfant – puis l'adolescent - a sa part à faire dans ce qu'il reçoit, assimiler, transformer, enrichir, la transmission ne requérant pas la conservation en l'état. L'héritage n'est vivant que d'être re-création.

La culture n'est pas, comme certains le conçoivent, un univers éthéré de notions et de beautés partageables par quelques élus ; ce sont aussi des pratiques qui créent un monde commun. Un psychanalyste en témoigne dans nombre de ses ouvrages et, pour n'en citer qu'un seul<sup>7</sup> qui explicite ce qui fait culture dans notre société du XXI<sup>e</sup> siècle : « **la parole, l'action politique, l'art, le partage du sensible, le fait de prendre soin**

**de la vulnérabilité en soi et chez les autres, les échanges matériels et symboliques, la science et la technique partagées, le jeu, le récit** » (...)

L'école, « un lieu où l'on apprend à rencontrer » (A. Jacquard)

La culture (s')inscrit dans un univers social. L'école maternelle reste le premier lieu d'accueil collectif ouvert/offert à tous. On ne saurait oublier que c'est parce qu'elle rassemble qu'elle émancipe du particulier qui s'attache au vécu des petits dans leur milieu. L'enfant dans sa famille, et donc dans sa langue (plus rarement dans deux langues), bénéficie d'une ouverture au monde symbolique de façon sélective, donc restrictive, et qui plus est, dans un rapport de dépendance et d'affection aux adultes qui l'éduquent.

Dans l'école laïque, publique, il est possible très tôt de donner à chacun l'idée et le goût d'autre chose, et progressivement les moyens de former un projet, de penser sa vie en se reliant aux autres. L'école a la

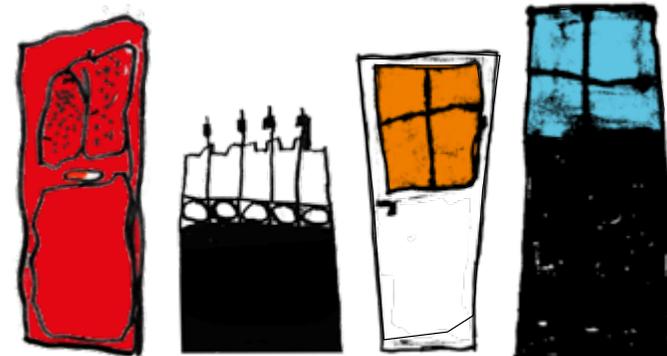
4 N. Grimaldi, *Sortilèges de l'imaginaire. La vie et ses égarements*. PUF, 2019

5 M.C. Blais, M. Gauchet, D. Ottavi, *Transmettre. Apprendre*, Stock, 2014

4 C. Fleury, *Le soin est un humanisme*, Gallimard, collection Tracts N°6, 2019

5 R. Gori, *L'individu ingouvernable, Les liens qui libèrent*, 2015

6 F. Worms, *Penser aux autres*. Flammarion, 2014



# Viviane Bouysse

Inspectrice Générale de  
l'éducation Nationale

responsabilité d'ouvrir aux divers univers culturels qui humanisent pleinement. Ambitieux programme synthétisé par le philosophe Frédéric Worms : « *Pratiquer deux tâches : la connaissance humaine qui replace la vie dans un sens, qui cherche à la comprendre ; mais aussi l'art qui replace le sens dans la vie, ou entre les vies, et qui est indispensable, même pour les vivre.* »<sup>8</sup> L'art est aussi une manière de connaître, par des moyens liés au corps et à des moyens d'expression divers sans que, pour autant, les aspects conceptuels en soient absents.

L'école, un lieu où faire et verbaliser des expériences : penser / parler avec et pour les autres

Le langage est ce par quoi on pense, ce dans quoi on pense ; pour tout enfant, cela existe avant l'école mais pour beaucoup d'enfants, c'est l'école qui en fait sentir l'importance et l'intérêt parce qu'il y a quelqu'un qui s'intéresse à ce que l'enfant a à dire : l'enseignant, un autre éducateur, des pairs. Toujours quelqu'un qui n'a pas avec lui la connivence de ses proches qui peuvent le comprendre si bien que le langage dans leur relation est (presque) inutile, ou perçu comme tel.

« **Qu'est-ce que...?** », « **Pourquoi...?** » sont des universaux de pensée, des modes d'interrogation fondamentaux pour qui cherche à comprendre et connaître ; il est

.....

8

9 H. Reeves, *Malicorne. Réflexions d'un observateur de la nature*. Seuil, 1990

intéressant de noter que ce sont les premières interrogations spontanées des enfants (« *C'est quoi ?...* ») sur le réel qui les entoure et que l'école parvient à enrichir avec un ensemble de productions humaines (la culture ne se limite pas à la culture artistique).

Le langage s'exerce sur et pour l'action. C'est aussi ce qui permet à l'imaginaire d'apparaître quand il s'agit de nommer ce qui n'existe pas ou n'existe que pour soi ; tel cet enfant de grande section qui, devant la production picturale d'un camarade, propose de l'intituler « *Bouche avalant tout l'air du monde* », forme linguistique qui montre la culture déjà installée du fait de la fréquentation assidue d'œuvres – et de leurs titres – au long de l'année scolaire. Le langage permet de canaliser le flot du ressenti, d'accéder à la symbolisation des émotions, donc à leur possible partage.

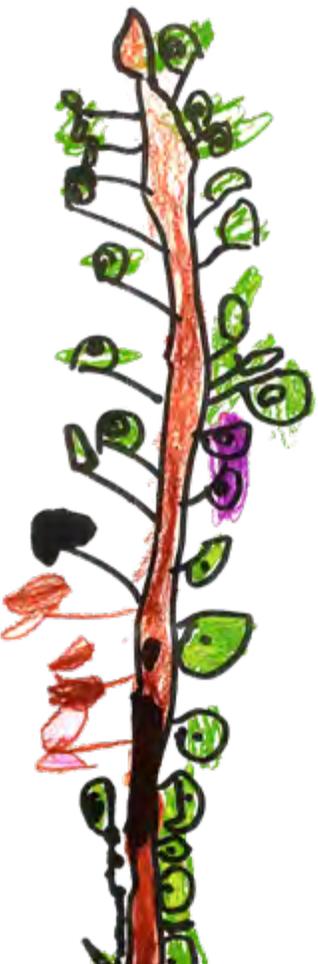
« **Etre humain, c'est jouer au symbole.** » (R. Renucci)  
Du jeu à l'art...

À l'école maternelle, l'art commence avec le jeu, peut-on s'autoriser à dire. Le jeu symbolique en effet est entièrement fait d'interprétation ; **c'est** une re-création subjective de soi qui y est à l'œuvre, via la créativité. Nous savons tous ici la jubilation qu'ont les enfants à inventer sans être dupes du caractère hors réel de ce qu'ils disent, miment, font semblant de vivre y compris quand l'adulte adhère et entre dans le jeu.

La créativité est une « *faculté productrice de l'esprit* » (selon Edgar. Morin), utile dans tous les domaines et on sait aujourd'hui à quel point elle est essentielle dans les raisonnements et découvertes scientifiques et mathématiques. C'est un « **fait sans lequel il n'y a pas de vie psychique** » selon ce grand connaisseur de la petite enfance que fut Donald Winnicott ; la créativité ne se marque pas seulement dans des productions tangibles mais anime notre monde intérieur peuplé librement par elle. « **C'est dans le même terreau, imbibé des angoisses enfantines, que naissent ensemble l'activité scientifique, poétique et religieuse. Ces trois sœurs, jumelles par leur origine, sont destinées à la même tâche, la reconstruction du monde.** »<sup>9</sup>

Jeu/Interprétation : liens avec des formes d'expression artistique

Dans le jeu symbolique, les enfants imitent, inventent parfois, imaginent, ce qui est toujours un mode de conception : conception de quoi ? De séquences courtes qui se juxtaposent inspirées par l'environnement d'abord le plus souvent, d'un scénario plus tard. Les emprunts au vécu ou aux histoires entendues ou vues - sous forme de dessins animés ou autres supports non livresques - alimentent leur imaginaire qui reste souvent limité selon beaucoup des observateurs.



# Viviane Bouysse

Inspectrice Générale de  
l'éducation Nationale

Pourquoi ne pas amorcer avec des suggestions... à la manière de ce qui s'offre à La Fontaine, dans le dessin de Chaval cité ci-après<sup>10</sup> ? **Pourquoi ne pas leur proposer de petits défis : penser l'histoire que pourraient animer quelques éléments donnés a priori avant de la jouer. Ce qui se joue alors a beaucoup à voir avec ce qui se passera plus tard quand ces mêmes enfants devenus élèves de l'école élémentaire se trouveront en situation de production de textes.**

Dans le jeu, les enfants sont en situation d'agir sur les autres et/ou avec les autres sur la base d'une compréhension intuitive ou consciente de leurs états mentaux, de leurs émotions ; c'est une manière d'expérimenter des expériences sociales, de les apprivoiser parfois.



10 Emprunté à l'ouvrage de P. Ajame, *Entretiens avec Chaval*, Allia, 2019 (réédition)

11 D. Le Breton, « Apprendre le monde par corps », in *L'art pour quoi faire*. Autrement, N°195, 2000.

12 Photographies de productions collectives dans l'école *Les quatre saisons* de Condé Sainte Libiaire (77) dans le cadre d'un projet « Et si on dessinait la musique ? » porté par l'IEN chargée de l'école maternelle dans le département et de la circonscription de Pontault-Combault (voir en pages suivantes 7 et 8 du document)

13 Pensons à la poésie ; juste un exemple bref pour convoquer ici la puissance évocatrice des mots pour les adultes que nous sommes : ... « Le rire d'un enfant comme une grappe de groseilles rouges » P. Jacottet

Le jeu symbolique, c'est aussi souvent comme pour les arts, un engagement du corps et des sens : le corps devenant vecteur de production (ce par quoi on agit), matière de création (ce que l'on travaille, par exemple dans la danse, le jeu théâtral...). Le corps existe au-delà d'un déjà là fonctionnel, le corps qui signifie, qui traduit, qui transmet. Il y a, dit David Le Breton, « une esthétique de la présence »<sup>11</sup> qui peut être ressentie assez tôt même si les mots pour le dire ne sont pas encore là.

## Interprétation / Compréhension : rencontrer les autres, rencontrer des - leurs œuvres

En réception, l'école fait découvrir que les œuvres sont le fait d'hommes et de femmes, qu'elles sont des productions et que quiconque peut enrichir le vaste répertoire qu'elles constituent. Elle offre aux enfants la possibilité de s'ouvrir sur un monde des sens et du sens ; **ils y découvrent les connotations, les aspects symboliques de ce qui pourrait n'apparaître que comme matière. La musique, ce sont des sons mais des sons qui, dans leur organisation, évoquent et**

**peuvent trouver leurs correspondants dans des mots ou des images**, comme le montre les fresques collectives en page suivante et en clôture de ce texte<sup>12</sup>. Cela suppose d'écouter et/ou de regarder intensivement, activement, pas comme on le fait face à la télévision, dans la rue... L'école apprend cette forme d'attention aiguisée, qui suppose d'être entièrement habitée pour investir vraiment l'imaginaire de l'autre offert en partage. Les moments où est requise cette initiation à une expérience esthétique (cf. l'intervention de J.M. Schaeffer) ne sont pas des bains de divertissement.

L'école incite à relier les œuvres entre elles selon des critères variés : la culture s'inscrit dans ces relations que l'on qualifie d'intertextuelles quand elles concernent les écrits et dont il faudrait inventer le nom quand elles s'appliquent à d'autres productions artistiques. Il est essentiel de travailler à faire que s'installent ces liens qui supposent une mémoire des formes ou des émotions qu'elles ont suscitées, donc une intériorisation durable, véritable lit de culture.

Les œuvres permettent d'accéder aux sentiments, aux émotions des auteurs, de découvrir la complexité du réel, du langage<sup>13</sup>,

de l'expérience humaine. C'est l'universalité qui est ainsi abordée, d'abord avec beaucoup d'implicites qui, dès l'école maternelle, peuvent être un peu éclairés, raisonnés : **« nous rendre compte de l'existence d'autres hommes, de leurs questions, de leurs réponses, (...) trouver en nous une résonance à ces questions, à ces réponses, en les réfléchissant, en les raisonnant, en les mettant en relation à d'autres savoirs, en les discutant. »**<sup>14</sup>

L'école conduit aussi les enfants sur des lieux de culture et organise des rencontres avec des artistes, des créateurs, comme en témoignent le texte et les deux images suivantes. L'école, c'est la classe mais, on le lit dans la présentation de cette expérience, c'est aussi un lieu dans lequel d'autres temps sont investis par les enfants plus librement, et permettent à certains de satisfaire des intérêts que le seul temps scolaire ne suffit pas à rassasier.



## « *DECOUVRIR, PARTAGER, VIVRE ENSEMBLE* »<sup>15</sup>

- *Une artiste peintre s'installe à l'école pendant une semaine. Camille Beurrier va commencer la peinture d'une toile pendant cette semaine-là sous l'œil attentif et curieux des enfants.*
- *Quelques-unes de ses toiles sont exposées dans la salle de sport qui prend les allures d'un grand atelier artistique pour l'occasion. Des montagnes, du relief... le dialogue se noue, les échanges se tissent.*
- *Observer, partager, faire avec ou à côté de l'artiste, en groupe classe ou en autonomie durant la récréation, sur le temps scolaire mais aussi péri scolaire... l'aventure est complète. »*



Fresques collectives, école Les quatre saisons de Condé Sainte Libiaire (77)

<sup>15</sup> Extrait d'un diaporama conçu par Valérie Simoulin, CPD arts plastiques en Haute Garonne et Nathalie Domec, directrice d'école dans le même département

<sup>14</sup> I. Ardouin, déjà citée.

# Viviane Bouysse

Inspectrice Générale de  
l'éducation Nationale

## L'école, un lieu pour s'émouvoir avec les autres

Le programme d'enseignement moral et civique le dit excellemment : « (...) : *il n'y a pas de conscience morale qui ne s'émeuve, ne s'enthousiasme ou ne s'indigne. L'éducation à la sensibilité vise à mieux connaître et identifier ses sentiments et émotions, à les mettre en mots et à les discuter, et à mieux comprendre ceux*

*d'autrui.* » Par-là, nous rejoignons exactement N. Grimaldi, cité plus avant.

Les émotions, étudiées depuis très longtemps mais dont l'approche connaît aujourd'hui un renouveau avec les neurosciences, sont une combinaison de l'apparis et du non appris ; elles sont construites par le langage et toujours situées dans un contexte social bien défini (il y a des variations culturelles dans

ce qui paraît trop souvent comme relevant d'une subjectivité très individuelle). Selon un sociologue, Il y a une réelle « *incorporation de modèles de sensibilité par la socialisation, le contrôle social et l'effet de certaines émotions collectives* »<sup>16</sup>.

L'école y a un part non négligeable, des émotions sont de fait vécues comme des découvertes de l'école, voire des exclusivités de l'école pour les enfants des milieux les moins favorisées : l'émotion esthétique par excellence.

Concluons donc sur l'émotion, sur les espoirs que l'on peut placer dans son exploration approfondie en laissant la parole à un éminent pédopsychiatre, Bernard Golse, qui voit dans la prise en compte (et au sérieux) de l'émotion « **une manière de conserver au sujet quelque chose de son unité fondamentale, et partant de sa dignité. Ethique du sujet et éthique du savoir dont on sait qu'elles peuvent gravement diverger, trouvent ainsi, me semble-t-il, dans l'émotion une problématique susceptible de les réunir et de les articuler, ce qui représente certainement un enjeu considérable pour la recherche au cours des années à venir.** »<sup>17</sup> »

Ethique du sujet et éthique du savoir, une conjonction qui est au cœur de ce propos.



Fresques collectives, école Les quatre saisons de Condé Sainte Libiaire (77)

16 J. Bernard, *La concurrence des sentiments. Une sociologie des émotions*. Métailié, 2017

17 B. Golse in B. Golse, V. Guerra, *Le bébé, la sensorialité et la créativité*. PUF, 2019

# LA DÉMARCHE DE CREATION EN ARTS PLASTIQUES



## Poser une situation-problème :

Des exemples de situations-problèmes pour nourrir des pratiques

### COULEUR

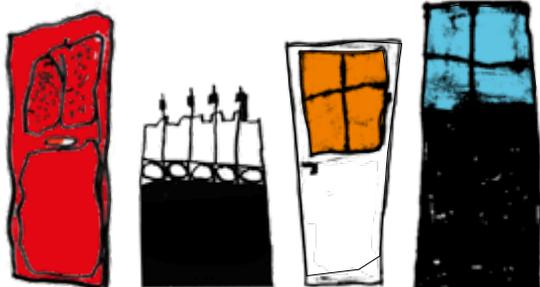
Comment obtenir une grande diversité de couleurs ?

*Un jardin fantastique aux couleurs innombrables*

### FORME

Comment tracer des formes abstraites à main levée ?

*Lignes courbes et lignes droites*



## Construire une séquence en arts plastiques : (d'après l'ouvrage E.Goupy, Arts plastiques CRPE 2017)

### EXPLORER

**Une proposition :**  
incitation, consigne, des contraintes pour arriver à une situation problème.



**Une pratique :**  
phase de recherche, pour explorer librement, faire des trouvailles et aboutir à des productions variées.



### Un temps de regard

- Evoquer les procédés.
- Constaté les effets produits.
- Faire émerger les contenus..
- Comparer avec des référents artistiques.

### EXPÉRIMENTER

**Une proposition ouverte**  
favorisant la diversité des réponses.



**Une pratique**  
avec une demande plus structurée pour obtenir des effets mis en évidence dans la phase exploratoire.



### Un temps de regard

### EXPLOITER

**Une pratique**  
pour composer, organiser de façon plus aboutie, en utilisant ou non les productions précédentes dans une nouvelle composition plastique.

### EVALUER

**Evaluation positive : des indicateurs de progrès.**

- S'engage dans l'activité.
- Expérimente au moins deux essais.
- Met à distance son activité pour modifier ses procédés et pour trouver une solution plus adaptée.
- Est capable de rétroaction.
- Compare des productions contrastées et verbalise les différences.

Vers une expression plus personnelle



Demarches artistiques

Démarche de création Arts plastiques



Comment passer d'une thématique à une problématique de travail dans les activités plastiques ?  
Comment développer une démarche de création ?

Pour mettre en scène le congrès, nous avons retenu 4 invitations thématiques liées à l'imaginaire qui permettront de créer une ambiance dans différents espaces du congrès



Mobiliser les notions plastiques :

Couleur | Lumière | Espace | Temps

Les autres notions sont des extensions de ces constituants.  
→ Le **mouvement** par exemple est la **combinaison du temps et de l'espace**.



## Les variables plastiques : SMOG

**S**upport  
**M**édium  
**O**util  
**G**este

**Processus d'enrichissement des pratiques**  
fondé sur l'expérimentation sensible et réfléchi de supports, de matières, d'outils, des gestes à la fois physiques (mouvement) et conceptuels (démarche, enchaînement chronologique d'opérations).

S.M.O.G [http://christian.louis4.free.fr/Site\\_test/pedagogie\\_Place\\_des\\_artistes.html](http://christian.louis4.free.fr/Site_test/pedagogie_Place_des_artistes.html)

L'enseignant prépare ses séances en jouant avec ces variables. Il peut proposer aux élèves :

- des séances qui ont pour seuls objectifs **la découverte, l'expérimentation, l'entraînement**, en modifiant une ou plusieurs variables ; ces séances étendent les possibilités d'action de chaque élève ; on gardera pour mémoire les effets produits, les traces, sans nécessairement avoir un but d'exposition ;
- dans un **projet**, lorsqu'il s'agit d'avoir une intention, les élèves peuvent alors avoir le choix des moyens les plus appropriés pour s'exprimer.



### Support

Ce qui le caractérise :

#### 1. son format

du plus petit au plus grand  
du mur à graffiti à l'étiquette...

#### 2. sa forme

formes géométriques simples  
formes composées - formes libres...

#### 3. sa texture

lisse - rugueuse - irrégulière - ondulée - absorbante...

#### 4. ses qualités

souple - transparent ; en plan - en volume...

**Tissus** : bâche - nappe - rideau - jute - moquette - gaze - coton - toiles cirées, en plastique transparent

**Supports rigides** : pierres, galets ardoise - planche de bois - écorce - tôle brique - savon - cuir - plâtre (à gratter) terre cuite ou non - plastique - verre...

**Volumes** : boîtes - objets divers (chaise, parapluie, bouteille...)

**Papiers** : Canson - Ingres - affiche calque - kraft - carbone - buvard brillant imprimé - papier de verre papier peint - papier journal papier de soie - rhodoïd ...  
Images, écrits de toutes natures ...

Les supports peuvent faire l'objet de préparations qui leur confèrent d'autres qualités ; le papier se mouille, se froisse, s'enduit, s'encolle, se plisse, se déchire. Le tissu peut être enduit, trempé...

### Médium

Ce qui le caractérise :

#### 5. son état

solide - pâteux - en poudre - liquide...

#### 6. sa texture

lisse - granuleuse - épaisse...

#### 7. ses qualités

opaque - transparent - souple accrochant le support...

#### 8. sa couleur

#### 9. sa luminosité

terne - mate - brillante...

gouache - encres de Chine - encres de couleur - brou de noix aquarelle - acrylique - colle à bois charbon de bois - terre et colle - sable et colle - grafigum - email vitrail - barbotine - plâtre...

#### Certains ont à la fois médiums et

**outils** : pastels - fusain - sanguine craies - bougie - bâtons - allumettes fils et ficelles - fil de fer - chenilles corde - cailloux et galets - objets divers...

Demarches artistiques

Démarche de création  
Arts plastiques

**S**upport  
**M**édium  
**O**util  
**G**este

## Outil

Ce qui le caractérise :

### 10. sa forme

brosse large – pinceau – raclette  
pointe fine / épaisse...

### 11. son mode d'action

brosser – frotter – taper – gratter ...

### 12. ses qualités mécaniques

**rigide – souple...**

main, doigts – brosse à colle, à dent, à lessiver, à badigeon, à papier peint, en chiendent, à meuble, balais-brosse – queue de morue – pinceau – rouleau éponge – tampon à récurer – plume calame – brosse à linge – bouchon règle – chiffon – balai – poinçon mirette - ébauchoir – bois taillés coton-tige – abaisse-langue – ficelle trempée – couteau à enduire – spatule raclette – truelle – pulvérisateur fourchette – peigne – pots perforés boîte à bulles – tube – billes – ballon – petites voitures ...

**crayons :** de couleur – feutre  
crayons à papier (plus ou moins gras)  
stylo bille – stylo plume ...

**Outils-médiums :** craie – fusain – pastel ...

## Geste

Ce qui le caractérise :

### 13. les parties du corps impliquées

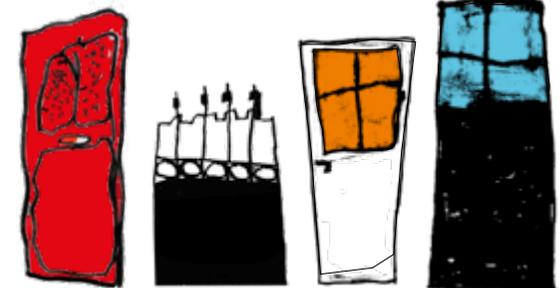
doigts – main – bras – corps – bouche

### 14. l'ampleur du mouvement

### 15. le type de mouvement

rythmé – doux – rapide – de bas en haut  
en rond – en zig-zag – spiralé – ondulant

Frotter, tapoter, gratter, taper, étaler,  
piquer, contourner, tamponner,  
effleurer, lisser, écraser, presser, souffler,  
gicler, projeter, secouer, creuser, graver...





## Les principales opérations plastiques

### R I T A

**R**eproduire **I**soler **T**ransformer **A**ssocier

*Les quatre opérations plastiques à combiner dans les situations pédagogiques. Dites aussi R.I.T.A. Daniel Lagoutte*

<https://www.icem-pedagogie-freinet.org/node/33983>

### Reproduire

- calquer
- copier
- doubler
- filmer
- imprimer
- multiplier
- photocopier
- photographier
- refaire
- répéter

### Isoler

- **Priver :**
- caché
- dissimuler
- effacer
- enfermer
- recouvrir
- supprimer
- voiler

### - pour privilégier :

- accentuer
- cadrer
- choisir
- contraster
- découper
- désigner
- détacher
- dévoiler
- différencier
- distinguer
- entourer
- extraire
- grossir
- montrer
- recadrer
- révéler
- séparer
- signaler (par des flèches)
- souligner
- suggérer
- valoriser

### Transformer

- |                              |                   |
|------------------------------|-------------------|
| ajouter                      | effacer           |
| allonger                     | emballer          |
| altérer                      | exagérer          |
| alterner                     | expanser          |
| changer                      | foncer, éclaircir |
| changer d'échelle            | fragmenter        |
| changer de technique         | froisser          |
| (support médium outil geste) | intervenir        |
| changer de couleur           | inverser          |
| changer le contexte          | maquiller         |
| compresser                   | métamorphoser     |
| convertir                    | modifier          |
| corriger                     | mouiller          |
| déformer                     | opacifier         |
| déguiser                     | raccourcir        |
| déplacer                     | rétrécir          |
| dissocier                    | substituer        |
|                              | transposer        |

### Associer

- accumuler
- ajouter
- alterner
- assembler
- collectionner
- combinaison
- compléter
- empiler
- entasser
- faire cohabiter
- fusionner
- imbriquer
- intégrer
- intercaler
- joindre
- juxtaposer
- lier
- multiplier
- opposer
- prolonger
- rapprocher
- rassembler
- relier
- réunir
- superposer
- unifier



# LA DÉMARCHE DE CRÉATION SONORE

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Arts\\_plastiques\\_et\\_education\\_musicale/45/9/12\\_RA\\_C2\\_C3\\_Demarche-creation-sonore\\_570459.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Arts_plastiques_et_education_musicale/45/9/12_RA_C2_C3_Demarche-creation-sonore_570459.pdf)



## Expérimentation / Expression

### Contextualiser

#### IMPULSER :

- Un projet, une intention pédagogique, une commande...
- Une écoute d'œuvre
- Un inventaire de la matière sonore disponible
  - Voix
  - Instruments
  - Matériaux

### Investigation

#### EXPLORER

- Des consignes pour orienter, guider
- De l'intention au son
- Tâtonner
- Encourager la **multiplicité** des propositions

### Approfondissement

#### ENRICHIR

- Contrôler, maîtriser le geste musical
- Les réponses sont enrichies par le jeu des variables :  
intensité - hauteur - timbre - durée
- Introduire des **références culturelles**  
(peut s'envisager en début ou en fin de processus)



## Expression / Création

### Choix

#### ARGUMENTER

- Négocier...
- Quelles étaient les consignes ?
- **Le projet ?**
- La commande ?
- **Faire des choix**

### Structuration

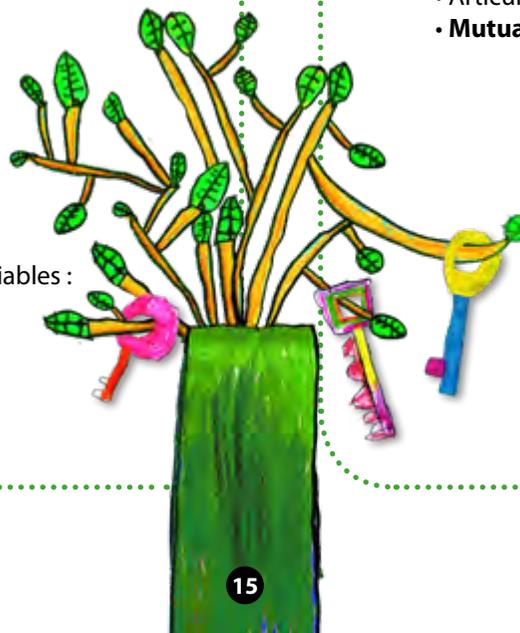
#### CONSTRUIRE

- **Organiser les éléments sonores** dans le temps, l'espace
- Articuler les réponses individuelles et collectives
- **Mutualiser**

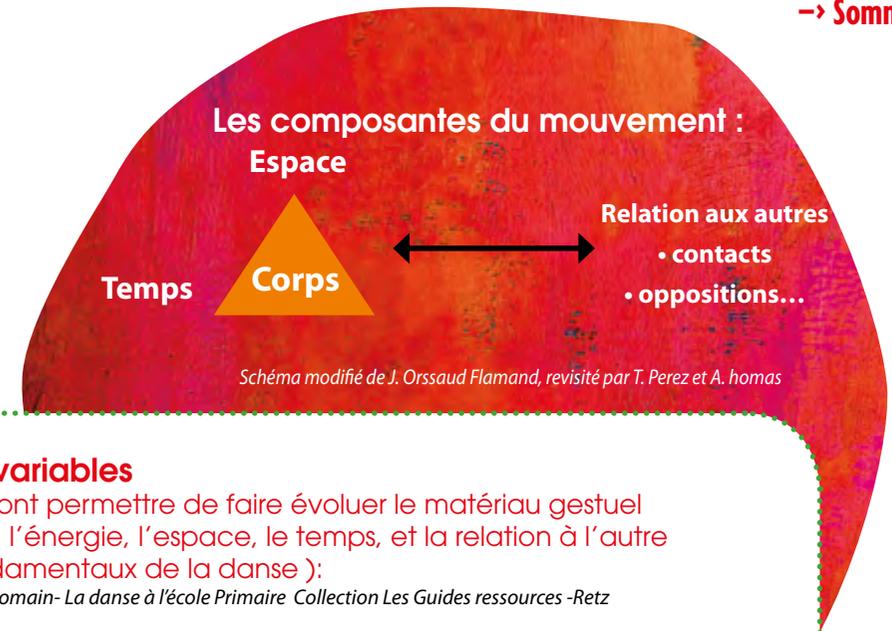
### Evaluation

#### RESTITUER

- Observer
- Analyser
- Garder trace
- Se confronter à un regard extérieur
- **Se ré-écouter**



# LA DÉMARCHE DE CRÉATION EN DANSE



## Les inducteurs pour entrer dans la danse

*Danser en milieu scolaire Annie Thomas, Tizou Perez Sceren-CRDP Pays de la Loire*  
 Il met en route le processus de l'activité créatrice en mobilisant l'élève dans son entier, en accélérant la production d'images mentales. L'élève doit y trouver un point d'ancrage. L'inducteur doit avoir du sens pour lui et lui permettre d'entrer dans le mouvement le plus rapidement possible.

### Exemples d'inducteurs :

- **les objets concrets** : balles, feuilles de papier de soie, chapeaux, foulards, parapluies, masques, cordes, chaises, oreillers, journaux, papier kraft, lampes... ;
- **le monde sonore** : voix, musiques, rythmes, onomatopées, langages ;
- **les documents écrits** : mots, poèmes, histoires... ;
- **les documents visuels** : photos, tableaux, affiches, publicité, cartes postales, vidéos... ;
- **les thèmes liés** :
  - au monde physique : eau, air, terre, feu, animaux, végétaux, cosmos ... ;
  - aux émotions : répulsion, jalousie, amour, violence, folie ...
  - au monde culturel : fêtes, gestes quotidiens...

L'inducteur doit ouvrir des portes, inviter à l'activité, l'exploration, l'expression mais il ne suffit pas car l'élève, bien souvent, manque de vocabulaire expressif.

Son activité sera donc guidée par les contraintes qui rassurent, donnent du corps à l'action, à l'imagination, obligent à utiliser des réponses inhabituelles.



## Les variables

qui vont permettre de faire évoluer le matériau gestuel sont : l'énergie, l'espace, le temps, et la relation à l'autre (fondamentaux de la danse) :

*Marie Romain- La danse à l'école Primaire Collection Les Guides ressources -Retz*

### Le corps-L'énergie

- **Coordination, segmentation, création de formes.**
- **Les verbes d'actions vont permettre d'impulser des nuances** : cogner, écraser, serrer, caresser, éparpiller, lisser, frotter, broser, effleurer .

### L'espace

- **Trajectoires** (déplacements en lignes brisées, courbes, sinusoïdales, directions)
- **Orientations** : vers l'avant (de face) - vers le côté (de profil) - vers l'arrière (de dos))
- **Niveaux** (moyen, bas, haut),
- **Dimensions** (agrandir, réduire)
- **Espace proche**
- **Espaces de déplacement**

### Le temps

- **Rythme** —> succession de sons et de silences ordonnés,
- **Tempo** —> lent, rapide .
- **Accumulation** : additionner au fur et à mesure les propositions .

### Relations à l'autre

- **Canon** : Terme emprunté à la musique et qui désigne une forme de relation entre danseurs : faire la même chose, mais en décalé dans le temps .
- **Cascade** : Terme emprunté à la musique et désignant une autre forme de relation entre danseurs : réaliser une action à la suite les uns des autres, mais forcément de manière régulière .
- **Unisson** : Terme emprunté à la musique et désignant une autre forme de relation entre danseurs : exécuter la même gestuelle en même temps .





## Le processus de création appliqué à l'enseignement de la danse à l'école

*Danser en milieu scolaire Annie Thomas, Tizou Perez Sceren-CRDP Pays de la Loire*

### Phase de sollicitation :

inducteur comme point de départ

### Phase de diversité et de variété :

- conversion des images mentales en mouvement ;
- explorations plus ou moins guidées pour mobiliser tous les possibles du corps en mouvement ;
- recherche de la multiplicité des réponses.

### Phase d'enrichissement :

chaque réponse est enrichie par le jeu des variables (l'énergie, l'espace, le temps, et la relation à l'autre) qui peuvent être combinées entre elles.

### Phase de choix individuel ou collectif :

inventaire, choix et combinaison des différents matériaux en fonction des consignes imposées ou du projet de communication.

### Phase de construction :

l'élève s'implique s'engage seul ou avec d'autres pour un projet de communication.

### Phase de confrontation au regard de l'autre :

évaluation par observation, confrontation et bilan.

**Voir aussi aussi :** *Ressources maternelle - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique*

*Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique*

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Agir/44/7/Ress\\_c1\\_agir\\_obj3\\_456447.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Agir/44/7/Ress_c1_agir_obj3_456447.pdf)

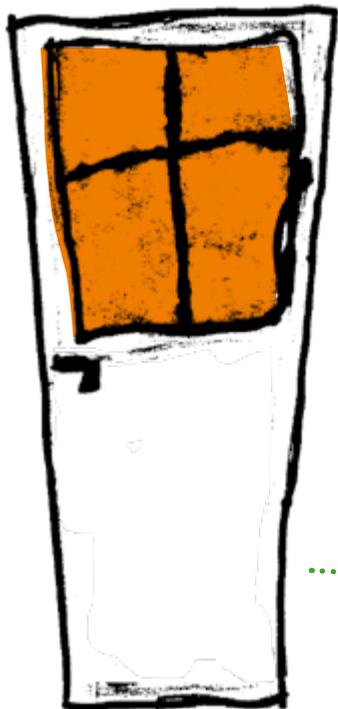
FICHE OUTIL  
thématique

1. Au jardin d'Alice,  
les Trois ours,  
Mère-grand et  
les autres...

# AU JARDIN D'ALICE, LES TROIS OURS, MÈRE-GRAND ET LES AUTRES...



**JARDIN :**  
Le jardin est un symbole  
du Paradis terrestre, du Cosmos dont il est le  
centre, du Paradis céleste dont il est la figure,  
des états spirituels qui correspondent aux  
séjours paradisiaques. Les jardins sont aussi  
des images et des résumés du monde.  
« **Quel plaisir, écrit le poète chinois Hi K'ang,  
de se promener dans le jardin !  
Je fais le tour de l'infini.** »



**IN SITU**  
désigne une  
méthode artistique  
qui dédie l'œuvre à  
son site d'accueil  
et qui généralement  
ne peut pas  
être transportée  
dans un autre lieu.

**IN SITU**  
qualifie également  
une œuvre qui  
tient compte du lieu  
où elle est installée.



## Objectifs plastiques

- Investir un espace pour en transformer  
la perception, la fonction
- Formuler des choix
- Mobiliser les verbes d'actions  
plastiques cités



## Objectifs moteurs

- S'approprier un nouvel espace  
d'apprentissage : le Dehors.
- Vivre des expériences in situ
- Développer son langage corporel dehors :  
s'équilibrer, transporter, se déplacer...



## Objectifs langagiers

- S'exprimer à partir des expériences  
sensorielles vécues
- Traduire en mots le langage des émotions
- Mobiliser le vocabulaire plastique  
rencontré : formes, matières, couleurs
- Mobiliser le vocabulaire spatial
- Nommer les gestes, les matériaux, les  
outils...

Les verbes d'actions  
plastiques convoqués

- **INSTALLER-DESINSTALLER**
- **METTRE EN SCENE**
- **ACCUMULER**
- **DEPLACER**
- **COMPOSER**
- **SIGNALER**

FICHE OUTIL  
thématique

1. Au jardin d'Alice,  
les Trois ours,  
Mère-grand et  
les autres...

Pistes pour des  
explorations et des  
realisations plastiques  
dans la classe

*Nous vous proposons quelques  
pistes à explorer dans vos classes.  
A vous de vous en emparer en lien  
avec vos projets de classe afin de créer et  
d'imaginer avec les élèves.*

**BATON**

n.m. (de Bastare, porter, soutenir  
1080) : branche ou tige de bois,  
grossière ou travaillée, généralement  
assez longue et cylindrique, que l'on  
peut tenir à la main et faire servir à  
divers usages.

**BATIR**

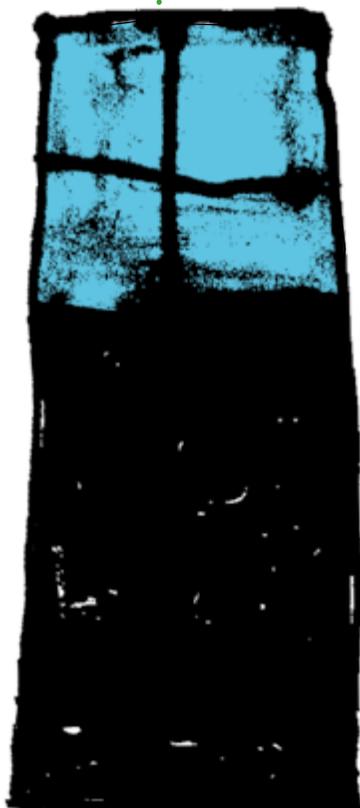
v. tr. :

Assembler ou construire avec de  
l'écorce, élever sur le sol à l'aide de  
matériaux assemblés (construire,  
édifier, ériger). Le Robert

**Le bâton** apparaît dans la  
symbolique surtout comme **arme  
magique** ; comme **soutien de la  
marche** du pasteur et du pèlerin ;  
comme **axe du monde**.

**SYNONYMES :**

BAGUETTE, CANNE, SCEPTRE,  
TEMOIN, BRANCHE, BOIS,  
TASSEAU, MANCHE, BARRE, PIEU,  
BARREAU, MAT, TOTEM, LANCE,  
GNOMON, PERCHE, HOULETTE,  
CROSSE



# TOUS DEHORS ! DES ESPACES À VIVRE ET À RÉINVENTER

Pour se poser, se reposer, discuter, créer...



Dehors : un espace de  
créations éphémères  
avec des bâtons

**Transformer et investir  
l'espace à partir d'une grande  
collection de bâtons.**

**Le Bâton comme Matière :**

- une construction, une installation  
collective éphémère. Chacun.e  
installe son bâton dans l'espace  
dédié, en tenant compte de ceux  
déjà déposés.

**Le Bâton comme Outil :**

- des expressions graphiques et  
picturales libres à tracer au grés des  
journées sur les supports proposés  
en utilisant le bâton comme vecteur  
de traces.

**Le Bâton comme Support :**

Chacun.e habille son bâton avec  
bouts de tissus, liens, papiers pour en  
faire un personnage-marionnette ou  
un bâton-totem.



Dehors : des espaces  
anachroniques à expérimenter  
**le temps du congrès**

**Et si Alice, Les trois ours, Mère-  
Grand et les autres avaient un  
jardin...**

**Qu'installeraient-ils comme table  
ou salon de jardin pour leurs  
invités ?**

Installez-vous dans les salons d'été des  
personnages de contes pour y déguster  
votre repas de congressiste ou votre café.  
Installations hétéroclites composées à  
partir du mobilier, d'accessoires art déco et  
de la vaisselle des compagnons EMMAÛS.



Dehors : des espaces  
contemplatifs à expérimenter  
**le temps du congrès**

**Le jardin comme représentation  
d'une rêverie du monde, vous  
transportant hors du monde.**

**Des zones de repos mises à disposition  
des congressistes :**  
coussins, poufs, tapis, nattes, transats...

**Des zones propices aux échanges et  
discussions :** bûches, rondins,  
bottes de paille...



FICHE OUTIL  
thématique

1. Au jardin d'Alice,  
les Trois ours,  
Mère-grand et  
les autres...

## CORPUS D'ŒUVRES DE REFERENCE

(plastiques, cinématographiques,  
littéraires, musicales ...)

### Art contemporain Avec des bâtons

- **Marcus Raetz**, *Sans titre*, 1981  
<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cpgG6pE/rB65kB>
- **Jan Kopp**, *Constellation ordinaire # 9, nid d'abeilles*, 2017  
[https://artmattermagazine.com/beehave-kunsthaus-baselland-switzerland/kopp\\_jan\\_g\\_2018\\_1/](https://artmattermagazine.com/beehave-kunsthaus-baselland-switzerland/kopp_jan_g_2018_1/)
- **André Cadère**, *Square bar of wood*, 1975  
<http://www.hervebize.com/works/andre-cadere/>



• **Andy Goldsworthy**, *Burnt patch*  
<https://www.goldsworthy.cc.gla.ac.uk/>



• **Tadashi Kawamata**, *Zellweger park*  
<http://www.tdashikawamata.com/Caillou>

### Littérature jeunesse

- **RODES J. PRESUNTO A.** *Caillou bâton et paille*, Edition oQo, 2007
- **ESCOFFIER M.** *Va chercher !*, Edition l'Ecole des Loisirs, 2019
- **DE SOLMINIHAC O.** *Le bâton*, Edition Didier jeunesse, 2009

### Œuvres musicales

- Symphonie n°82 dite de « L'ours » de J. Haydn.
- Ballet « La belle au bois dormant » de P. I. Tchaikovsky.
- Pavane de la Belle au bois dormant de M. Ravel.
- Contes de ma Mère l'Oye, de M. Ravel.
- L'Enfant et les sortilèges, tableau 2 « Le jardin » de M. Ravel.



# PROM'NONS-NOUS DANS LES BOIS HABITÉS

« L'imagination a le  
droit de se griser à  
l'ombre de l'arbre dont  
elle fait une forêt »  
Karl Kraus



« L'arbre cache la forêt. »  
Anonyme



« Si, marchant dans la  
forêt, tu rencontres deux  
fois le même arbre, c'est  
que tu es perdu »  
Anonyme

« J'étais au milieu  
de la forêt, il y avait  
deux chemins devant  
moi, j'ai pris celui  
qui était le moins  
emprunté, et là, ma  
vie a commencé »  
Robert Frost (poète  
américain)



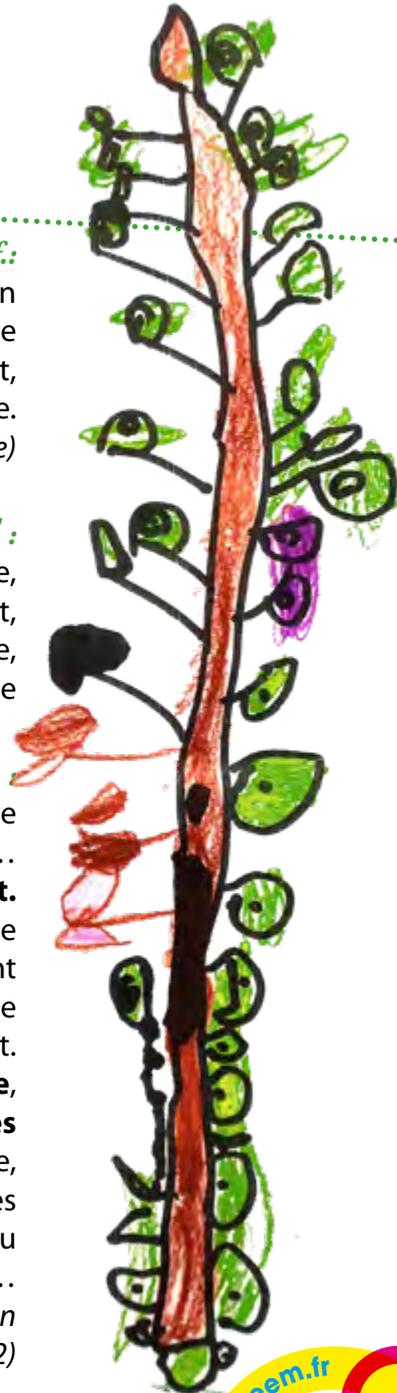
« Ecouter la forêt  
qui pousse plutôt  
que l'arbre qui  
tombe »  
Friedrich Hegel  
(philosophe)



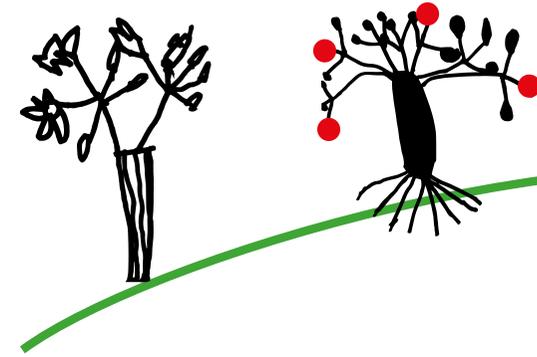
**FORET** n.f. :  
Grande étendue de terrain  
couverte d'arbres ; ensemble  
des grands arbres qui occupent,  
qui couvrent cette étendue.  
(Larousse)

**SYNONYMES :**  
bois, futaie, labyrinthe, dédale,  
écheveau, enchevêtrement,  
jungle, méandres, multitude,  
foule, kyrielle, nuée

**HABITER** v.i. :  
Demeurer, vivre dans, être comme  
dans une demeure, loger...  
La forêt symbolise **l'inconscient**.  
Les terreurs de la forêt, comme  
les terreurs paniques seraient  
inspirées, selon Jung, par la crainte  
des révélations de l'inconscient.  
L'arbre est le symbole de **la vie**,  
de **la verticalité**. Il réunit tous **les  
éléments** : l'eau circule avec sa sève,  
la terre s'intègre à son corps par ses  
racines, l'air nourrit ses feuilles, le feu  
jaillit de son frottement...  
(Dictionnaire des symboles, Jean  
Chevalier, Alain Gheerbrant, 1982)



# PROM'NONS-NOUS DANS LES BOIS HABITÉS



Les verbes d'actions  
plastiques convoqués

- **ASSEMBLER**
- **CHEMINER**
- **INVESTIR**
- **OCCUPER**
- **RESSENTIR**
- **TRANSFORMER**



## Objectifs plastiques

- Transformer l'espace
- Créer en volume
- Matérialiser un environnement
- Investir un espace pour en transformer la perception, la fonction
- Formuler des choix
- Mobiliser les verbes d'actions plastiques cités



## Objectifs moteurs

- Vivre des expériences sensorielles
- Se repérer dans l'espace
- Suivre un chemin
- Développer son langage corporel : adapter ses déplacements à des environnements transformés



## Objectifs langagiers

- S'exprimer à partir des expériences sensorielles vécues
- Traduire le langage des émotions
- Mobiliser le vocabulaire plastique rencontré : formes, matières, couleurs
- Mobiliser le vocabulaire spatial

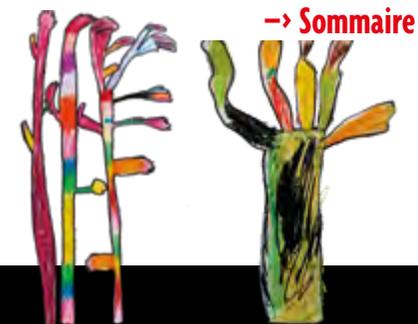


Pistes pour des explorations et  
des réalisations plastiques dans  
la classe

*Nous vous proposons quelques  
pistes à explorer dans vos classes.  
A vous de vous en emparer en lien  
avec vos projets de classe afin de  
créer et d'imaginer avec les élèves.*

## DES RÉALISATIONS IMMERSIVES EN VOLUME

pour s'installer, cheminer, se cacher...



### Habitats habitables (cabanes, nids, cocon, hamacs, terriers...).

- Donner forme à toutes sortes d'abris permettant une expérience sensorielle : tente sonore, nid feutré à construire avec des matériaux divers (tissus, bois, bâtons souples...).
- Expérimenter la solidité et la stabilité de la construction en passant de la maquette à l'objet en volume (dans l'idée d'un abri pour 1 personne).



### Créatures végétales et animales des bois : arbres, lianes, bestiaire légendaire et imaginaire.

- Collecter des représentations dans les albums, les catalogues, les dessiner.
- Passer du dessin à la maquette et de la maquette à l'objet à l'échelle 1 ou plus.
- L'installation in situ des volumes réalisés donnera l'impression d'un bois habité, d'un enchevêtrement dans lequel pénétrer.



Passages, portes  
d'entrée, chemins,  
fil d'Ariane,  
rideaux...

**Matérialiser des entrées  
symboliques marquant  
physiquement le  
passage du réel à  
l'imaginaire.**



Cabinets  
de curiosités :  
**de la boîte à chaussures  
au grand carton, mettre  
son imaginaire en boîte.**

Se constituer  
des collections ;  
les mettre en scène  
dans des boîtes,  
valises, armoires...



De la maquette...  
(classe de GS-CP, école d'Agrippa d'Aubigné 79)



... à l'objet échelle 1



FICHE OUTIL  
thématique

2. Prom'nons-nous  
dans les bois  
habités

CORPUS D'ŒUVRES DE REFERENCE

(plastiques, cinématographiques,  
littéraires, musicales ...)

Art contemporain

Rideau

Passage

Forêt

Cabanes intégrées  
dans l'espace



• **Jésus Raphaël SOTO**, *Pénétrable BBL bleu*, 1999

• **Cornelia Konrads**, œuvre in situ présentée au centre d'art  
contemporain « Le vent des forêts », 1957  
<https://culturieuse.blog/2014/08/16/cornelia-konrads-1957-le-vent-des-forets-%C2%A7-forets/>



• **Tadashi KAWAMATA**,  
*Tree huts*

• **Mario Merz**, *Igloos*  
<https://www.apollo-magazine.com/the-enigmatic-igloos-of-mario-merz/>

• **Le festival des cabanes d'Annecy  
entre architecture et paysage**  
<https://www.lefestivaldescabanes.com/fr/>

Créatures, monstres



• **Thomas GRUNFELD**,  
*The Misfits*, 1992



• **PANAMARENKO**,  
*Piano piano*

FICHE OUTIL  
thématique

2. Prom'nons-nous  
dans les bois  
habités

## CORPUS D'ŒUVRES DE REFERENCE

(plastiques, cinématographiques,  
littéraires, musicales ...)

### Art contemporain

Investir

occuper

Transformer



• Nils UDO, Habitat, 2000



• Guiseppe PENONE,  
*Sculpture di linfa*

### Littérature jeunesse

- BROWNE R. *Une histoire sombre, très sombre*, Edition GALLIMARD, 2001
- SIMLER I. *Dans les poches d'Alice, Pinocchio, Cendrillon et les autres*.  
Edition courtes et longues, 2015
- BROWNE A. *Le tunnel*, Edition L'école des loisirs, 1989
- VALENTIN E. *Bou et les 3 jours*, Edition Poisson soluble, 2008

### Œuvres musicales

- Le chant des forêts de D.Chostakovitch.
- Murmure de la forêt de R. Wagner.
- Tableaux d'une exposition « la Cabane sur des pattes de poule »  
de M. Moussorgski.



# UNE VIE DE CHATEAU

## SYMBOLIQUE DU CHÂTEAU :

il est généralement situé sur les hauteurs ; c'est une demeure solide et d'accès difficile.

Il donne une impression de sécurité. Il est un symbole de **protection**.  
Ce qu'il enferme est séparé du reste du monde, prend un aspect lointain aussi inaccessible que désirable. Aussi figure-t-il parmi les symboles de la **transcendance**.

Le **château noir** est le château définitivement perdu ; c'est l'image de **l'enfer**.

Le **château blanc** est au contraire un symbole **d'accomplissement**.

Entre les deux, le noir et le blanc, s'étagent les divers **châteaux de l'âme**.

(Dictionnaire des symboles, Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, 1982)

« **LE MYSTÈRE**  
est le meilleur artisan du merveilleux »

« Il était une fois... »

« Quel esprit ne bat la campagne ?

Qui ne fait **CHÂTEAUX**  
en Espagne ? »

*Fables, la Laitière et le Pot au lait,*  
**JEAN DE LA FONTAINE**  
(Château-Thierry 1621-Paris 1695)

## DÉFINITION :

demeure féodale fortifiée, défendue par un fossé, des murailles et des tours.

## EXPRESSIONS :

château d'eau, château de cartes, châteaux en Espagne, vie de château...

## SYNONYMES :

Palais, manoir, bastille, citadelle, forteresse



FICHE OUTIL  
thématique

3. Une vie  
de château

Les verbes d'actions plastiques  
convoqués

- **TRANSFORMER** l'espace en univers merveilleux (dans l'esprit d'Alice au pays des merveilles)
- **VARIER** les changements d'échelle ;  
**CONFRONTER - ASSOCIER - OPPOSER**  
la taille des objets
- **INSTALLER - ACCUMULER** des objets  
**(ENVAHIR** l'espace sans gêner la circulation des  
personnes)
- **DESSINER ET COMPOSER** avec des silhouettes
- **COLLECTER** des empreintes de matériaux  
de construction (pierres, parpaings, briques...) et  
**COMPOSER** à plat et en volume

 OBJECTIFS PLASTIQUES

- Enrichir un répertoire de formes et le mémoriser
- Représenter avec une intention
- Dessiner ce qu'on voit
- Dessiner ce qu'on sait
- Réaliser des compositions de matières, textures
- Mobiliser les verbes d'actions plastiques cités

 OBJECTIFS MOTEURS

- Vivre des expériences de tracés à main levée
- Se repérer dans l'espace
- Affiner son geste

 OBJECTIFS LANGAGIERS

- S'exprimer à partir des expériences sensorielles vécues
- Traduire le langage des émotions
- Mobiliser le vocabulaire plastique rencontré : formes, matières, couleurs
- Nommer les éléments qui constituent le dessin pour décrire
- Comprendre et mobiliser le vocabulaire linéaire et spatial pour réussir à dessiner la forme
- Mobiliser un vocabulaire spatial

# DES CRÉATIONS LÉGÈRES ET DÉPLAÇABLES

pouvant être réalisées seul et/ou en groupe



## Réalisations 2D/3D

à partir des éléments graphiques

du guide : chaudron, clefs, chèvre, arbres, portes, château.

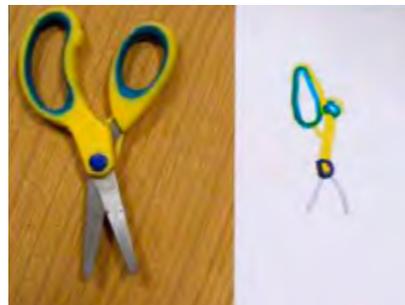
L'enjeu est de dessiner ce qu'on voit puis de passer du plan au volume ou du volume au plan.

Développer et enrichir les dessins représentant ces objets. Dessiner à partir d'objets réels (dessin à vue) ; agrandir ou diminuer à la photocopieuse.

Réaliser un mur d'images en collectionnant les représentations des objets trouvés dans les catalogues, les albums, les œuvres d'art.

Passer du dessin à la maquette et de la maquette à l'objet en volume à échelle 1, 2, 3 ou plus (en variant les médiums : argile, carton, bandes plâtrées...).

Jouer sur les changements d'échelle :  
très grande clé - petite porte/  
grande chèvre - petit château...



### Deux actions possibles :

- Dessine-moi une paire de ciseaux (pas de ciseaux à la vue) → ce que je sais
- Dessine les ciseaux que je pose devant toi → ce que je vois

L'élève compare, explicite, juge, argumente en regardant les deux dessins  
MS – St Amant de Boixe, 16



Représentations 2D de personnages archétypes de contes en vue de la

**création d'une fresque : sorcière, ogre, loup, ...**

(à positionner sur le devant de scène voir photo scène).

Exemples :

> Apprendre à dessiner ou modeler une sorcière en repérant les caractéristiques du personnage dans les livres, les films, les reproductions d'œuvres (chapeau pointu, nez crochu, robe et tablier ...) : les lister puis les représenter à partir d'un mannequin (en bois ou mannequin magasin de taille enfant).

> Apprendre à dessiner une forme figurative et sortir du stéréotype à l'aide de contraintes (dessiner les yeux fermés, de la main gauche (droite), les yeux fermés, sans lever le crayon, en 10 secondes...) en changeant de point de vue...

FICHE OUTIL  
thématique

3. Une vie  
de château

Pistes pour des explorations  
et des réalisations plastiques  
dans la classe

*Nous vous proposons quelques  
pistes à explorer dans vos  
classes. A vous de vous en  
emparer en lien avec vos projets  
de classe afin de créer et d'imaginer  
avec les élèves.*



Réalisations d'entrées de château  
en vue de l'habillage d'une porte, d'un escalier ...  
(fausses briques, fausses pierres).

- Réaliser des empreintes à partir des matériaux de construction :  
empreintes de briques, parpaings, planche de bois...

**Contrainte matérielle proposée :** sur format A3 90gr/ avec craie noire cire  
d'abeille/ avec fusain/ avec bougie-encre de chine...

- Toucher puis dessiner les aspérités des différents matériaux.
- Collectionner empreintes et dessins pour assembler, composer, construire.



Empreintes de matières variées, PS/  
MS/GS, Oiron 79



Empreintes, collages sur  
carton et empilements,  
PS/MS/GS, Oiron 79



Accumulation de briques dessinées et en volume métamorphosant  
l'entrée dans la classe

## CORPUS D'ŒUVRES DE REFERENCE

(plastiques, cinématographiques,  
littéraires, musicales ...)

### Références pistes 1 et 2

#### → Silhouettes 2D :



• Keith Haring, *We are the youth*

#### Littérature jeunesse :

- GRINDLEY. S *Chhht !*, Edition pastel, 1991
- RAMOS. M *Le roi est occupé*, Edition pastel, 1999
- BROWNE. R *Une histoire sombre, très sombre*, Edition GALLIMARD, 2001
- SIMLER. I *Dans les poches d'Alice, Pinocchio, Cendrillon et les autres*. Edition courtes et longues, 2015

#### Œuvres musicales

- Suite n°4 en ré m, Sarabande, G.F Haendel.
- The Queen's jig

#### → Changements d'échelle



• Louise Bourgeois, *Maman*



• Wolfgang Laib, *Pollen from Hazelnut*



• Jean-Pierre Raynaud, *Le pot doré*

#### → Objets magiques :

La Belle et la Bête de **Cocteau**, 1946  
Ecole et cinéma :  
<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films>

### Références piste 3



#### → Matériaux de construction détournés

- Vincent Mauger, *la spécificité des sols*

# LES P'TITS COINS ET RECOINS



**SYNONYMES :**  
angle, recoin, encoignure,  
renforcement, coinstot

**EXPRESSIONS :**  
« Aller au coin »,  
« c'est dans le coin »

Les verbes d'actions  
plastiques convoqués

- ASSOCIER
- COLLECTIONNER
- DETOURNER
- INVESTIR
- ISOLER
- MELANGER
- RECYCLER
- TRANSFORMER
- « RAGOUILLER »

Une œuvre d'art  
est un COIN  
de la création  
vue à travers un  
tempérament »  
Emile Zola

« « Les COINS que je peins  
ouvrent sur un espace infini  
qui englobe le spectateur. »  
Sépand Danesh



## Objectifs plastiques

- Investir un espace pour en transformer la perception, la fonction
- Détourner des objets en fonction de leur forme, leur couleur, leur situation dans l'espace
- Formuler des choix
- Mobiliser les verbes d'actions plastiques cités



## OBJECTIFS MOTEURS

- Se repérer dans l'espace
- S'approprier de nouveaux espaces d'apprentissage
- Développer son langage corporel : agir sur les objets



## OBJECTIFS LANGAGIERS

- Détourner la fonction d'usage des objets et entrer dans la fonction polysémique du langage (lunettes des toilettes/ lunettes de vue...)
- Traduire le langage des émotions
- Mobiliser le vocabulaire plastique rencontré : formes, matières, couleurs
- Mobiliser le vocabulaire spatial

« Connaître un OBJET, c'est AGIR sur lui  
et le TRANSFORMER pour saisir  
les mécanismes de cette transformation »  
Piaget

**SYNONYMES :**

**TOILETTES :**

water-closet, toilettes,  
lieu d'aisances, cabinets,  
latrines, petits coins,  
pipiroom, chiottes, gogues,  
goguenots, buen retiro,  
garde-robe...

**CANTINE :**

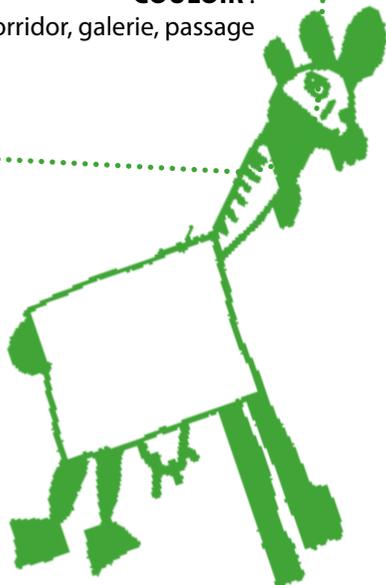
restaurant, buvette,  
cantoche, gargote, cabaret,  
réfectoire, cuisine...

**PLACARD :**

buffet, armoire, écriteau,  
affiche, affichette, cagibi...

**COULOIR :**

corridor, galerie, passage



# DES INSTALLATIONS DANS ET AUTOUR D'UN P'TIT COIN



## Détourner ou métamorphoser les accessoires du p'tit coin

- **dans les toilettes** : lunettes, abatants, balais, rouleaux, ventouses, poubelles
- **dans la tisanerie, la cantine ...** : bouteilles, tasses, verres, ustensiles de cuisine, robinets
- **dans le placard à balais** : seaux, balais, serpillères
- **dans le couloir** : porte-manteaux, tableaux d'affichage, casiers ...



## Autour, avec, sur les miroirs.

Le miroir comme support de création, le miroir comme reflet d'images.  
Collectionner, accumuler toutes sortes d'objets miroirs.  
Pour aller plus loin, Le miroir dans l'art  
<https://perezartsplastiques.com/2017/02/19/le-miroir-dans-l-art/>



## Jouer avec les mots des p'tits coins :

- collecter des listes de mots, des titres d'albums, des extraits de poésie évoquant les p'tits coins investis et **recouvrir** les murs et les portes des p'tits coins **d'écritures**.
- Investir les tailles des lettres, et jouer avec les matériaux possibles pour les réaliser.



## Jouer avec les émotions.

- Métamorphoser les p'tits coins pour susciter une émotion (peur, surprise, apaisement...).
- Créer un univers de sorcière, d'ogre, un décor de tableaux-pièges ...

Pour toutes  
ces pistes,  
jouer avec les  
contraintes

1. Composer à plat  
ou en volume
2. Varier les formats



## CORPUS D'ŒUVRES DE REFERENCE

(plastiques, cinématographiques,  
littéraires, musicales ...)

### Art moderne et contemporain

#### → Détournement, métamorphose d'objets du quotidien

- **Daniel Spoerri**, *tableaux pièges*  
<https://www.youtube.com/watch?v=vJA4kt1JrO4>
- **Junior Fritz Jacquet**, *les papiers toilettes*  
<https://creapills.com/junior-fritz-jacquet-rouleau-papier-toilette-visages-20180925>



• **Marcel Duchamp**,  
*Fontaine*



• **Maurizio Cattelan**,  
*Toilet*

#### → Écritures

- Les écritures de **Ben**
- **Jean-Michel Albérola**, *Bonjour le monde en face* - <http://www.moreeuw.com/histoire-art/jean-michel-alberola.htm>

#### → Transformer / intervenir / modifier la perception de l'espace

- **Abdiniard**, *Eleven and a Half Hours*, installation vidéo <https://vimeo.com/237642741>
- **Paul Cox**, *Air de jeu* <http://www.fotokino.org/Paul-Cox,1529>



## CORPUS D'ŒUVRES DE REFERENCE

(plastiques, cinématographiques,  
littéraires, musicales ...)

## Art moderne et contemporain

## → Représentations à plat, Assemblage, collage, jeux d'échelle

- **Sepand Danesh**, *Degré zéro du hub* <http://www.cnap.fr/sepand-danesh?year=2019>
- **Diego Cusano**, *artiste italien s'inspirant de la nourriture* <https://www.creads.fr/blog/book-freelance/talent-a-suivre-diego-cusano>

• **Giuseppe Arcimboldo**, *L'ortolano (Le Jardinier)*• **Claes Oldenburg et Coosje Van Bruggen**,  
*La bicyclette ensevelie*, 1990

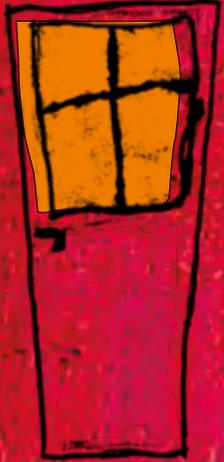
## Littérature jeunesse

- **RAMOS. M** *Le roi est occupé*, Edition pastel, 1999
- **EDTIH et RASCAL** *Sur mon trône*, Edition L'Ecole des loisirs, 1997
- **TEULADE. P** *Qu'est-ce que c'est que ça ?* Edition L'Ecole des loisirs, 1996
- **DUCOUDRAY. A** *Il y a un hippopotame dans mes toilettes*, Edition Vide Cocagne, 2017
- **HOLZWARTH. W** *De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête*, Edition Milan, 1989
- **TSARFATI. E** *Les voisins*, Edition Cambourakis, 2017
- **SERRES. A et DUBOIS. CK** *Puni cagibi !*, Edition Pastel

## Œuvres musicales

- **L'escalier**, extrait de « La Ville » de P. Henry.
- **Extraits d'environnement sonore**  
(bruit des petits coins de la maison à faire écouter :  
escalier, toilettes...)

# LES ESPACES A SCENARISER A BOCAPOLE

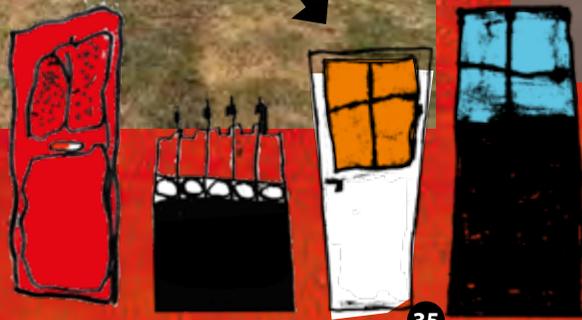
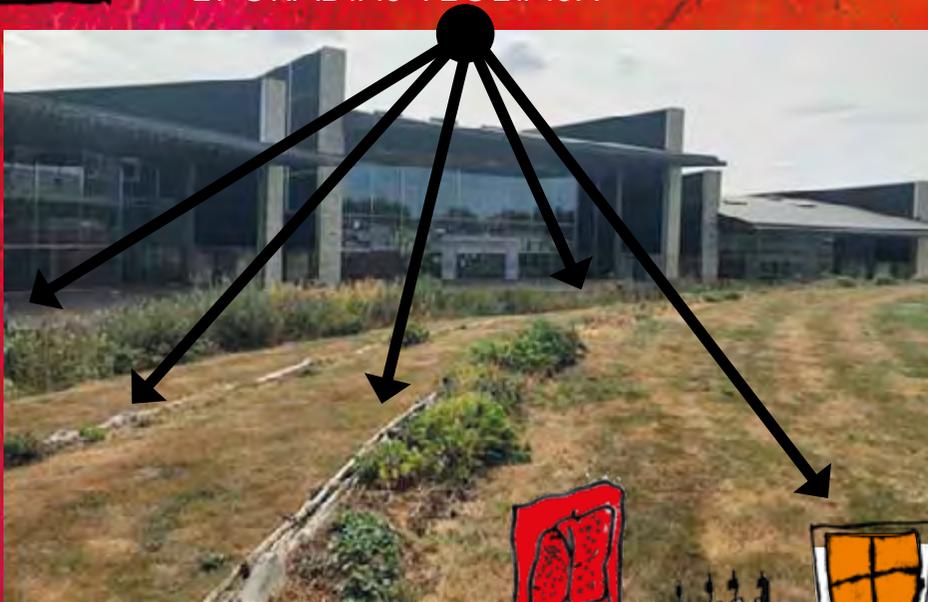


1 AU JARDIN D'ALICE,  
LES TROIS OURS,  
MERE-GRAND ET LES AUTRES...

LIEU : PARVIS EXTERIEUR  
ET GRADINS VEGETAUX

2 PROMN'ONS-NOUS  
DANS LES BOIS HABITES

LIEU : ALLEE DU POITOU





3

### UNE VIE DE CHATEAU



LIEU - ESPACE EUROPE :  
décor de scène, entrées,  
escaliers et miroir



L'entrée principale à la salle de conférence



Les portes d'entrée à la salle de conférence et la salle de conférence



4

### LES P'TITS COINS ET RECOINS

LIEU : LES ZONES DE PASSAGE,  
LES ESPACES OUBLIÉS,  
CACHÉS OU INSOLITES (TOILETTES, BAR) ...



La salle de conférence



Bar Europe



L'entrée extérieure vers le hall d'accueil et la salle de conférence



Bar Bocage



**CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020  
FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO**



TITRE :

NOM DE L'ENSEIGNANT.E :	Mail perso : Tél perso :
NOM DE L'ÉCOLE :	Mail école : Tél école :
N° adhérente AGEEM :	Section AGEEM :
Académie :	Département :
NIVEAU DE LA CLASSE :	Fiche outil sceno-deco de référence : TITRE PISTE N°

OBJECTIF GENERAL DU PROJET – ajout d'un visuel en fin de projet

COMPETENCES DU PROGRAMME – ARTS PLASTIQUES



COMPETENCES DU PROGRAMME – LEXIQUE SPECIFIQUE MOBILISE



COMPETENCES DU PROGRAMME – LANGAGES MOBILISES



DEMARCHE et CADRE MATERIEL – ajouts de visuels en cours de projet

- 1.
- 2.

**CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020  
FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO**



REFERENCES ARTISTIQUES ET CULTURELLES



MODALITES D'EVALUATION

## 2. Prom'nons-nous dans les bois habités

# CONTES EN BOÎTES



### CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020 FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



TITRE : Contes en boîtes

<b>NOM DE L'ENSEIGNANTE :</b> Frédérique Chenebieras-Ferreira	<b>Mail perso :</b> <b>Tél perso :</b>
<b>NOM DE L'ECOLE :</b> Louis Canis POMPAIRE	<b>Mail école :</b> <b>Tél école :</b>
<b>N° adhérente AGEEM :</b>	<b>Section AGEEM :</b>
<b>Académie :</b>	<b>Département :</b>
<b>NIVEAU DE LA CLASSE :</b> TPS-PS-MS	<b>Fiche outil sceno-deco de référence :</b> <b>TITRE</b> <i>Prom'nons-nous dans les bois habités</i> <b>PISTE N° 1</b>

OBJECTIF GENERAL DU PROJET – ajout d'un visuel en fin de projet

Comment la fréquentation des contes permet-elle aux enfants de développer leur imaginaire et leur langage ?

**Problématique du guide retenue-** Axe 2 – Imaginaire et enfant : quels apprentissages développés à l'école maternelle ?

**COMPETENCES DU PROGRAMME – ARTS PLASTIQUES**

- Dessiner librement avec des craies, des crayons
- Utiliser différents outils, médiums, supports en fonction d'une consigne
- Dessiner ce que l'on imagine.
- Réaliser des compositions plastiques, en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

**COMPETENCES DU PROGRAMME – LEXIQUE SPECIFIQUE MOBILISE**

- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant : les contes, les objets présents dans les contes

**COMPETENCES DU PROGRAMME – LANGAGES MOBILISES**

- Conter
- Réaliser des listes d'objets
- Décrire des objets, les nommer.
- Jouer à « je devine »
- Présenter oralement chaque cabinet de curiosité.
- Dire ce que l'on fait, ce que l'on voit, ce que l'on ressent, ce que l'on pense.

### CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020 FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



DEMARCHE et CADRE MATERIEL – ajouts de visuels en cours de projet

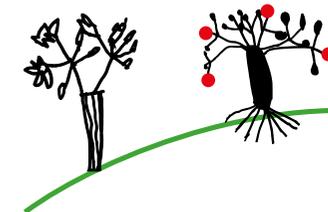
1. Découvrir, écouter, dire des contes : accompagnement d'une conteuse, Clotilde Gilles.
2. Créer des collections d'objets issus des contes.
3. Fabriquer ou trouver les objets nécessaires et les mettre en scène dans des boîtes.
4. Présenter chaque boîte aux autres élèves de l'école, aux parents.

REFERENCES ARTISTIQUES ET CULTURELLES

- Château d'Oiron : *Curios et Mirabilia*
- Monstres et merveilles : cabinets de curiosité à travers le temps, *Alexandre Galand*
- Album : *Dans les poches d'Alice, Pinocchio, Cendrillon et les autres*, Isabelle Simler

MODALITES D'EVALUATION

- Reconnaître le conte représenté dans la boîte : tester auprès des autres classes de l'école en exposant dans l'école.



## 2. Prom'nons-nous dans les bois habités

# A LA RECHERCHE DES LUTINS ET FARFADETS



### CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020 FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



TITRE : A la recherche des lutins et farfadets

NOM DE L'ENSEIGNANT.E : GONNORD Stéphanie	Mail perso : Tél perso :
NOM DE L'ECOLE : Ecole Claude Barrier, 79420 Beaulieu Sous Parthenay	Mail école : Tél école :
N° adhérente AGEEM : Académie :	Section AGEEM : Département :
NIVEAU DE LA CLASSE : GS/CP	Fiche outil sceno-deco de référence : TITRE <i>Prom'nons-nous dans les bois habités</i> PISTE N° 2

OBJECTIF GENERAL DU PROJET – ajout d'un visuel en fin de projet

Créer une collection de 100 PERSONNAGES dans différents matériaux, en lien avec divers projets de l'année (classe dehors, fête des 100 jours, vie de la classe...)

COMPETENCES DU PROGRAMME – ARTS PLASTIQUES

- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume : le travail en volume permet aux enfants d'appréhender des matériaux très différents (argile, bois, béton cellulaire, carton, papier, etc.)
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet et l'adapter à son geste

COMPETENCES DU PROGRAMME – LEXIQUE SPECIFIQUE MOBILISE

Transformer, modeler, agencer, détourner, imaginer, collection, accumulation...

COMPETENCES DU PROGRAMME – LANGAGES MOBILISES

- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
- Échanger et réfléchir avec les autres

### CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020 FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



DEMARCHE et CADRE MATERIEL – ajouts de visuels en cours de projet

1. Au jardin, lutins et farfadets se cachent et nous font des « farces » (ex : ils changent nos instruments de musique bricolés de place). Avec les éléments naturels trouvés sur place et l'argile apporté, on imagine à quoi ils peuvent bien ressembler et on réalise une création plastique.

2. Dans la classe, Ferdinand le lutin nous fait des farces également. Il cache notre matériel, déplace les objets... Ressemble-t-il aux lutins du jardin ?

Dessin individuel du lutin comme on l'imagine. Observation et confrontation avec les camarades. Réalisation plastique avec les matériaux de la classe (papier, carton, colle, ficelle, tissu...)

3. Fête des 100 jours. Lors de cette journée, les enfants amènent des collections de 100 objets réalisées pendant l'année, d'autres collections sont fabriquées en classe.

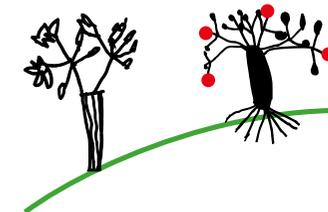
Rassembler les personnages créés depuis le début de l'année, en réaliser de nouveaux pour arriver au nombre 100. Puis travail de production d'écrit : leur donner un nom.

REFERENCES ARTISTIQUES ET CULTURELLES

- Daniel Spoerri (tableaux-piège)
- "Terre d'Arbonie" de Jephah de Villiers
- Albums de Christian Voltz

MODALITES D'EVALUATION

- La production correspond-elle aux objectifs (réalisation d'un personnage) ?
- La collection comporte-elle 100 personnages ?



## 2. Prom'nons-nous dans les bois habités

# PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS



### CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020 FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



TITRE : Promenons-nous dans les bois

<b>NOM DE L'ENSEIGNANT.E :</b> Frédérique Chenebieras-Ferreira	<b>Mail perso :</b> <b>Tél perso :</b>
<b>NOM DE L'ÉCOLE :</b> Louis Canis POMPAIRE	<b>Mail école :</b> <b>Tél école :</b>
<b>N° adhérente AGEEM :</b>	<b>Section AGEEM :</b>
<b>Académie :</b>	<b>Département :</b>
<b>NIVEAU DE LA CLASSE :</b> TPS-PS-MS	<b>Fiche outil sceno-deco de référence :</b> <b>TITRE <i>Prom'nons-nous dans les bois habités</i></b> <b>PISTE N° 2</b>

OBJECTIF GENERAL DU PROJET – ajout d'un visuel en fin de projet

Comment accompagner les enfants dans leur cheminement entre imaginaire et réalité, de l'imaginaire au jeu symbolique ?

Problématique du guide retenue- Axe 3 - Imaginaire et pensée : quels vecteurs de construction entre réalité et fiction ?

COMPETENCES DU PROGRAMME – ARTS PLASTIQUES

- Dessiner librement avec des craies, des crayons
- Utiliser différents outils, médiums, supports en fonction d'une consigne
- Représenter le réel au moyen du dessin
- Dessiner ce que l'on imagine.
- Réaliser des compositions plastiques en volume (arbres), en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

COMPETENCES DU PROGRAMME – LEXIQUE SPECIFIQUE MOBILISE

- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant : les contes, les forêts/les arbres

COMPETENCES DU PROGRAMME – LANGAGES MOBILISES

- Conter
- Découvrir / créer des univers sonores liés à la forêt.
- Pratiquer le yoga pour traduire corporellement la forêt et ce que l'on peut y ressentir.

### CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020 FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



- Faire naître par le langage des arbres fous, imaginaires.
- Présenter et parler de son dessin
- Dire ce que l'on fait, ce que l'on voit, ce que l'on ressent, ce que l'on pense.

DEMARCHE et CADRE MATERIEL – ajouts de visuels en cours de projet

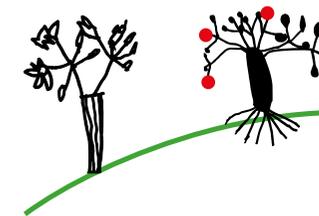
1. Se promener dans les bois à travers les contes et nourrir l'imaginaire des enfants. Puis aller se promener dans les bois physiquement, une fois tous les quinze jours : promenades et jeux dans les bois. Dessiner les arbres que l'on voit dans ce bois.
2. Imaginer des arbres et le mettre en mot pour que l'enseignant les dessine, dessiner soi-même des arbres imaginaires. Devenir un arbre physiquement (yoga) et s'imprégner de sonorités.
3. Fabriquer une forêt d'arbres imaginaires pour la classe (arbre d'1.50 mètre environ).
4. Jouer dans la forêt de la classe.

REFERENCES ARTISTIQUES ET CULTURELLES

- Rencontre avec des artistes et des oeuvres de l'expo « *Nous les arbres* » à la Fondation Cartier
- La forêt d'art contemporain : *la ronde des Ombelles*
- Les arbres dans l'histoire des arts : *Claude Monet, Paul Klee, Gustav Klimt, Niki de Saint-Phalle, Vincent Van Gogh, Salvador Dali...*

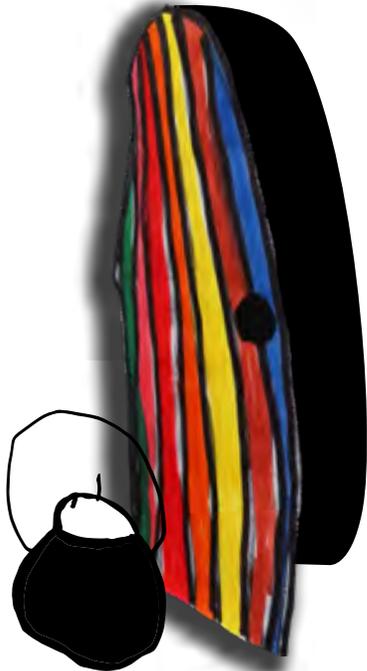
MODALITES D'EVALUATION

- La forêt imaginaire est réalisée
- Jouer dans la forêt de la classe.



4. Les petits coins et recoins :

DANS L'ANTRE DE LA SORCIÈRE



CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020  
FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



TITRE : Dans l'antre de la sorcière

<b>NOM DE L'ENSEIGNANTE :</b> GONNORD Stéphanie	<b>Mail perso :</b> <b>Tél perso :</b>
<b>NOM DE L'ÉCOLE :</b> Ecole Claude Barrier, 79420 Beaulieu Sous Parthenay	<b>Mail école :</b> <b>Tél école :</b>
<b>N° adhérente AGEEM :</b> <b>Académie :</b>	<b>Section AGEEM :</b> <b>Département :</b>
<b>NIVEAU DE LA CLASSE :</b> GS/CP	<b>Fiche outil sceno-deco de référence :</b> <b>TITRE</b> <i>Les p'tits coins et recoins</i> <b>PISTE N° 4</b>

OBJECTIF GENERAL DU PROJET – ajout d'un visuel en fin de projet

Transformer la classe pour qu'elle devienne la maison de la sorcière. Ecrire son histoire sous forme d'un kamishibai et sculpter la sorcière en taille réelle.

COMPETENCES DU PROGRAMME – ARTS PLASTIQUES

- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet et l'adapter à son geste
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant

COMPETENCES DU PROGRAMME – LEXIQUE SPECIFIQUE MOBILISE

Agencer dans l'espace, installation, univers ...

CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020  
FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



COMPETENCES DU PROGRAMME – LANGAGES MOBILISES

- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Participer verbalement à la production d'un écrit.

DEMARCHÉ et CADRE MATERIEL – ajouts de visuels en cours de projet

- Après la lecture de nombreux albums autour des sorcières, les élèves ont inventé et fabriqué la sorcière de la classe « Graboubou » : recherche de matériaux pour la fabrication, tissage et crochet lors des décroisements avec les PS/MS pour faire son écharpe, modelage pour la tête, graphisme pour les cheveux...
- Dans le cadre de la fête des 100 jours, ils ont réalisé plusieurs collections en lien avec la sorcière : collection de 100 yeux, de 100 nez (gâteaux), de 100 balais, de 100 pots d'ingrédients pour les potions. Les élèves ont apporté des pots en verre (mot écrit par les élèves pour demander aux parents). Le jour des 100 jours, ils ont rempli les pots avec des ingrédients au choix (épices, éléments naturels, perles et autres objets de la classe) et ont cherché un nom pour leurs ingrédients.
- Les élèves ont écrit une histoire à propos de leur sorcière. L'intervention de l'association « l'arbre à lire » a ensuite permis de l'illustrer et de la mettre en page sous forme de kamishibai. (Dessin, photomontage, collages...)

REFERENCES ARTISTIQUES ET CULTURELLES

- L'Arbre à lire
- Albums sur les sorcières et plus particulièrement Cornebidouille

MODALITES D'EVALUATION

- La sorcière a été réalisée
- Le kamishibai a été présenté aux parents lors de la fête d'école



#### 4. Les petits coins et recoins :

## DANS L'ANTRE DE LA SORCIÈRE

### CONGRÈS NATIONAL BRESSUIRE 2020 FICHE-PROJET DE CLASSE SCENO DECO



Extrait du kamishibai



La sorcière Graboubou, les 100 balais et les 100 potions

