

**Vous proposez aux élèves de la pâte à modeler et vous faites évoluer la situation.**

**SCULPTER**

### Séquence 1

Réflexions :

1. Ce qui donne l'envie à l'élève d'agir.
2. Ce que l'on attend de l'élève.
3. Quelle est l'activité d'apprentissage de l'élève dans cette étape.

### Étape 1 : MODELER

#### De la pâte à modeler

Photos du dispositif :



Le dispositif donne envie aux élèves d'agir :

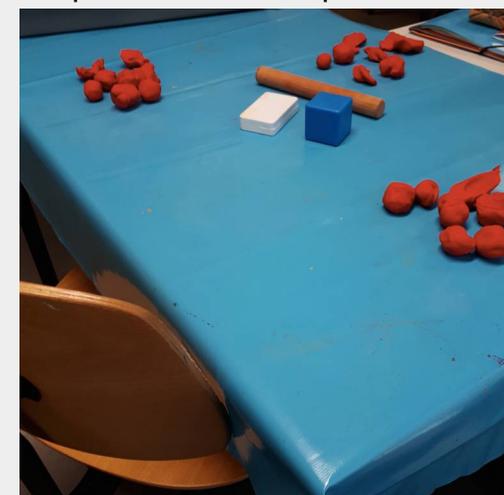
- Le contraste des couleurs (pâte à modeler rouge sur protection bleue).
- Pleins de petits tas à transformer seul ou à plusieurs.

On attend de l'élève :

- Qu'il joue/transforme la matière.
- Qu'il explore.
- Qu'il verbalise.

Les activités d'apprentissage de l'élève dans cette étape sont :

- Transformer la matière (coller, mélanger, malaxer, casser, rassembler ...).
- Verbaliser, expliquer la transformation : « Mais où sont passées toutes les petites boules ? ».
- Travailler ensemble ou seul.



**Vous proposez aux élèves de la pâte à modeler et vous faites évoluer la situation.**

**SCULPTER**

**Étape 2 : CREUSER/SCULPTER**  
**De la pâte à modeler de couleur**  
**identique, une fourchette et une mirette**



Photos du dispositif :

Le dispositif donne envie aux élèves d'agir :

- Le contraste des couleurs (pâte à modeler rouge sur protection bleue).
- Grosses boules de pâte à modeler à transformer.
- L'utilisation d'outils connus ou inconnus.

On attend de l'élève :

- Qu'il creuse et/ou modèle ses boules.
- Qu'il explore.
- Qu'il verbalise.
- Qu'il manipule les outils.

Les activités d'apprentissage de l'élève dans cette étape sont :

- Réussir à manipuler les outils.
- Verbaliser, expliquer les effets des outils sur la matière.
- Comprendre que pour creuser une masse importante de matière, il faut utiliser des outils (difficile avec les doigts/mains).

**Vous proposez aux élèves de la pâte à modeler et vous faites évoluer la situation.**

**SCULPTER**

**Étape 3 : CONSTRUIRE**

**De la pâte à modeler de couleur identique, des bâtons de bois, des pics, une figurine**

**Réalise un abri pour ton personnage**



Photos du dispositif :

Le dispositif donne envie aux élèves d'agir :

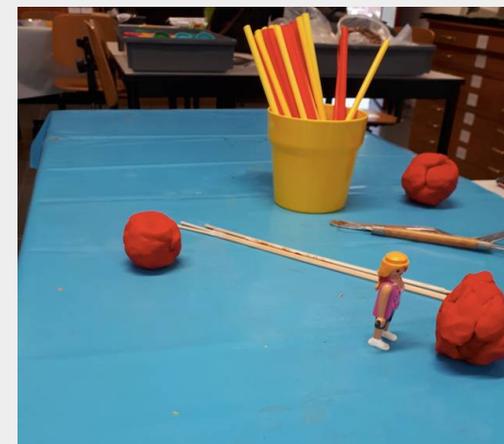
- Le contraste des couleurs (pâte à modeler rouge sur protection bleue).
- Nouveaux matériaux/instruments à utiliser.

On attend de l'élève :

- Qu'il réinvestisse ce qu'il a fait lors des séances précédentes.
- Qu'il modèle un abri en s'aidant ou non des nouveaux matériaux.
- Qu'il verbalise.

Les activités d'apprentissage de l'élève dans cette étape sont :

- Réinvestir ce qu'il a exploré.
- Verbaliser et expliquer la construction de son abri.
- Respecter une consigne et le travail des autres.



**Vous proposez aux élèves de la pâte à modeler et vous faites évoluer la situation.**

**SCULPTER**

**Étape 4 : CREER**

**De l'argile, des matériaux naturels et divers (perles ...), des outils de traçage**  
**Réalise une construction solide et extraordinaire pour ta figurine**



Photos du dispositif :

Première partie : exploration de l'argile  
 Deuxième partie : création de la construction

Ce qui donne envie aux élèves d'agir :

- Découverte d'une nouvelle matière (argile), de nouveaux outils.
- La situation.

On attend de l'élève :

- Qu'il réinvestisse avec une nouvelle matière ce qu'il a fait lors des séances précédentes.
- Qu'il modèle un abri solide et extraordinaire en s'aidant ou non des nouveaux outils.
- Qu'il verbalise.

Les activités d'apprentissage de l'élève dans cette étape sont :

- Réinvestir ce qu'il a exploré.
- Verbaliser et expliquer la construction de son abri.
- Expliquer en quoi l'abri est extraordinaire.
- Respecter une consigne et le travail des autres.



**Séquence 2** Description du dispositif :

1. Ce qui donne envie à l'élève d'agir 2. Ce que l'on attend de l'élève 3. Quelle est l'activité d'apprentissage de l'élève dans cette étape

**Étape 1**

MODELER



1. - le matériau en lui-même : pâte à modeler
  - la disposition (couleur...)
  - modalité de travail en groupe
  - une seule couleur pour éviter le surplus d'informations
2. - Dans un premier temps : petit bac bleu avec pâte à modeler = temps d'exploration (5-10 min)
  - Ensuite, l'enseignant(e) réalise un modèle sur chaque feuille et demande aux élèves de remplir les tracés
  - Les élèves qui réussissent le plus rapidement pourront aider ceux qui ont plus de difficultés
3. - Exploration, manipulation de la matière
  - Actions : rouler, aplatir, écraser, étirer...
  - Entraide entre élèves

**Étape 2**CREUSER /  
SCULPTER

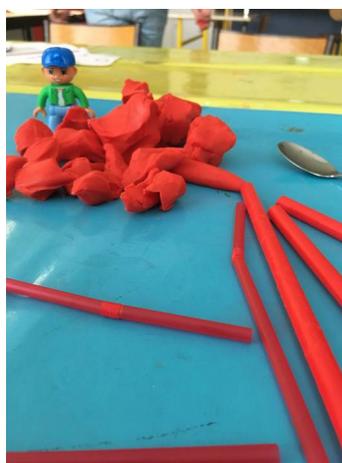
De la pâte à modeler de couleur identique, une cuillère et une mirette



1. - Une idée de défi, cacher une bille dans le bloc.
  - ils utilisent un outil commun (cuillère) pour une nouvelle fonction.
2. - manipulation de la matière
  - au début ils vont utiliser que leurs mains (situation problème : difficulté à bien creuser).
3. - l'objectif est de creuser et de se rendre compte qu'il faut parfois des outils pour travailler la matière

**Étape 3****CONSTRUIRE**

De la pâte à modeler de couleur identique, des bâtons de bois, des pics, une figurine  
Réalise un abri pour ton personnage.



1. - la dimension narrative : protéger un personnage, lui construire un abri, de nouveaux matériaux (pailles...), réutilisation de la cuillère
2. - dans le but de réinvestissement. On est également dans l'assemblage, -on était sur la forme et maintenant on pose la question de la fonction.  
-ils vont se confronter à des problèmes d'équilibre grâce aux pailles (des différentes tailles).
- 3.- Penser, assembler, creuser, modeler

**Étape 4****CREER**

De l'argile, des matériaux naturels et divers (perles...) des outils de traçage  
Réalisez par groupe de 3 une construction solide et extraordinaire pour votre figurine.



→ grande section

1. - Nouveau matériau : argile, câble, bois, coquillage, papier de soie, coton...
- produire quelque chose d' « extraordinaire »
2. - réinvestissement des pré-requis
- utilisation de nouveaux matériaux
- verbaliser en quoi l'habitat qu'ils ont créé est extraordinaire
- 3- Imaginer, assembler, sculpter, coopérer



### Atelier 3 PEINDRE/ TRACER ETAPES

#### Réflexions :

1. Ce qui donne envie à l'élève d'agir
2. Ce que l'on attend de l'élève
3. Quelle est l'activité d'apprentissage de l'élève ?

Etape 1 Recouvrir  
2 couleurs : rouge et jaune

1. Expérimenter 2 couleurs avec les mains, et leur raconter une histoire pour leur donner envie.
  2. Qu'il remplisse le support avec deux couleurs distinctes et qu'il voit les effets
  3. Découvrir la texture en utilisant différentes techniques (doigts, paume, ongles, rouleaux, etc.).
- 2 situations : une où le support est par terre, l'élève doit peindre avec les mains/doigts.  
L'autre où l'élève est debout et le support accroché au mur.

Etape 2 Recouvrir  
1 couleur

1. la contrainte qu'il n'y ait qu'une couleur et différents supports peut amener l'élève à découvrir comment rendre une production variée.
2. Recouvrir ces différents supports pour qu'ils appartiennent à la même famille.
3. Découverte de différents supports et outils. Comparaison des effets obtenus sur différents supports.

Etape 3 Etaler / tracer  
Plusieurs couleurs (2 à 3  
couleurs)

1. Leur raconter une petite histoire afin de susciter leur imaginaire.
2. Réaliser des chemins qui passent par des obstacles. Tu dois les éviter.
3. Apprendre que plusieurs chemins ne mènent pas au même point, et varier les couleurs permet de voir les effets.

Etape 4 Peindre et tracer

1. Se laisser guider par la musique crée une dynamique dans la production.
2. Vous allez entendre un son auquel vous allez réagir avec votre pinceau. Quand la musique change, changez de place.
3. création de fonds, mélange de couleurs, effets produits, peinture en musique : éveil des sens (auditif, etc.).

#### Protection :

Du sol ou du mur (bâche, toile cirée ou sac poubelle).

De l'élève : blouse ou grand tee-shirt en coton taille adulte qui le recouvre entièrement.

Etape 1 : Dispositif 1 (1 et 2).



Etape 2 : Recouvrir

Etape 3 :



Etape 4 : Peindre et tracer, dispositif 4.



Réflexions :

- Ce qui donne l'envie à l'élève d'agir,
- Ce que l'on attend de l'élève,
- Quelle est l'activité d'apprentissage de l'élève dans cette étape

### Étape 1 RECOUVRIR

*De la gouache un peu diluée (plusieurs couleurs), une feuille grand format posée au sol, des groupes de 3 ou 4 élèves*

*Choisis ta couleur de peinture et recouvre la feuille que tes camarades.*

#### Description du dispositif :

- Un groupe sur une même grande feuille (1m50 sur 1m) avec une seule *couleur*



- Un groupe sur une même grande feuille (1m50 sur 1m) avec deux *couleurs différentes*.

1. Le dispositif mit en place , le travail de groupe.

2. Qu'il ose expérimenter, que les élèves partagent (découverte).

3. Découverte du geste, et découverte des mélanges de couleurs.



- Un groupe sur une même grande feuille (1m50 sur 1m) avec trois *couleurs différentes*.

### Étape 2 RECOUVRIR

*De la gouache (1 couleur), des supports différents (papier, carton, tissu, tissu froissé et collée sur du carton), une brosse plate, un rouleau, des pinceaux de différentes tailles. Recouvrir ces différents supports pour qu'ils appartiennent à la même famille.*

#### Description du dispositif :

En groupe on place une feuille au sol puis sur un chevalet, l'élève choisit une ou plusieurs couleurs

1. Nouvelles postures.

2. On attend qu'ils comprennent que la posture modifie son travail/ son activité.

3. Découverte du support.



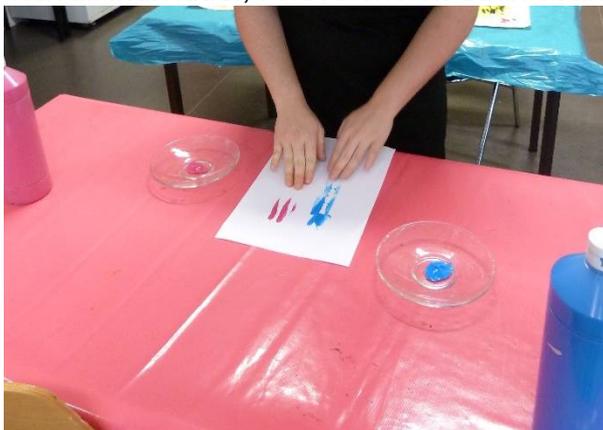
### Étape 3 ÉTALER/TRACER

*De la gouache, des pinceaux, rouleaux et brosse, des feuilles trouées, des cailloux et différents objets sont posés sur le support au sol.*

*Réalise des chemins qui passent par les obstacles. Tu dois les éviter.*

#### Description du dispositif :

Travail individuel, l'élève choisit deux couleurs, et a pour contrainte un petit format.



1. On lui donne la possibilité de faire des choix

2. On attend de lui qu'il travaille seul, sur un plus petit format, et qu'il engage des choix.

3. Tracés plus précis sur un plus petit format (précision du geste)

**Étape 4 PEINDRE ET TRACER**

*De la gouache de couleurs différentes, des feuilles de formats différents, des supports divers, des objets et matériaux divers (voiture, végétaux, papier journal froissé, ficelles...)*

*« Peinture en musique... »*

*Voir : Peinturlures, les ateliers d'Hervé Tullet Mode d'emploi, p25 Description du dispositif :*

Travail individuel, ils choisissent leurs postures, avec deux ou trois couleurs.

On passe un extrait de musique et les élèves dessinent en fonction de leurs émotions.

1. Libre d'exprimer ses émotions à partir d'un geste graphique, créer à partir d'une musique

2. Qu'il fasse des gestes précis, qu'il exprime ses émotions. Qu'il réussisse à associer ses émotions avec les couleurs.

3. exprimer ses émotions à travers l'art et la couleur

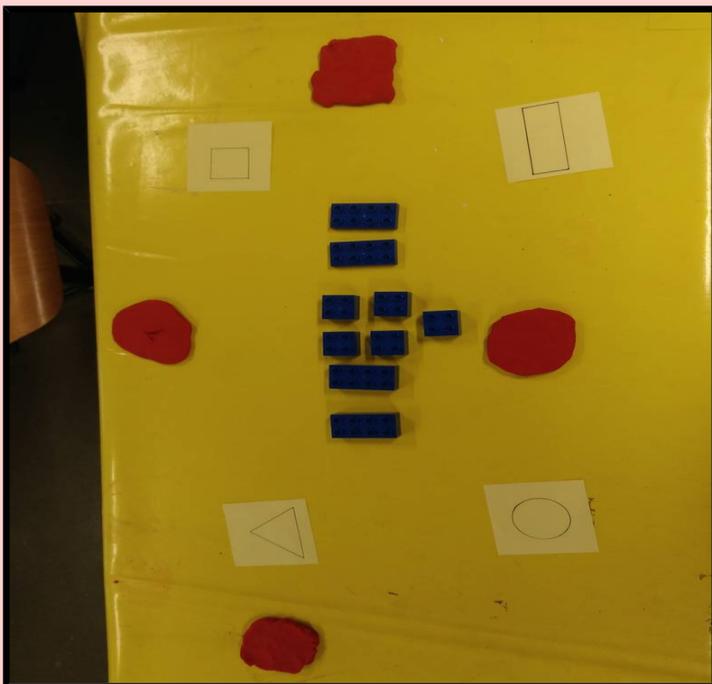
## ATELIER 2 GRAVER/IMPRIMER Vous proposez des objets aux élèves pour travailler sur les empreintes. Comment faire évoluer la situation?

Réflexions: 1. Ce qui donne l'envie à l'élève d'agir, 2. Ce que l'on attend de l'élève, 3. Quelle est l'activité d'apprentissage de l'élève dans cette étape .

### Étape 1 LAISSER DES EMPREINTES

Des carrés de pâte à modeler et d'argile, des objets : briques de légo, bouchons, figurines (animaux)

Description du dispositif :



1. Les contrastes de couleurs : pas monochrome pour attirer l'élèves

Le matériel connu ou non : Lego peut leur rappeler le jeu, donner l'envie de toucher, de manipuler

Le travail sur table en groupe de 4, voir les autres faire peut donner envie aux autres de produire par imitation et de découvrir lui aussi

2. Que l'élève effectue plusieurs empreintes DIFFÉRENTES en utilisant un même objets (utilisation de tout les côtés possibles de l'objet)

S'exprime sur leur production, quelle forme obtenu ? S'aide entre-eux + carte de support pour les aider à nommer et reconnaître

3.

savoir être :

- partager les outils (LEGO)
- Rester sur leur support (pâte à modeler)
- s'exprimer, s'entraider et écouter les autres

savoir faire :

- appuyer
- taper
- écrasser
- intensité de l'action (+ ou – fort )
- désigner, s'exprimer
- équilibrer
- imprimer

les savoirs :

- les empreintes (formes) → carte pour les aider à nommer, reconnaître les formes

**Étape 2 FAIRE DES EMPREINTES**

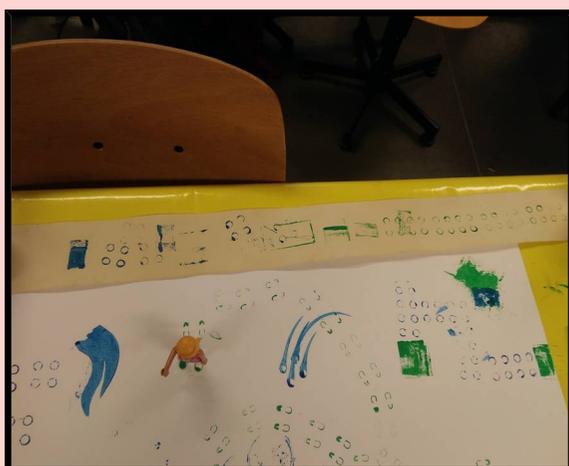
Les mêmes objets que dans l'étape 1, différents rouleaux de papier, gouache

1- Réaliser des empreintes.

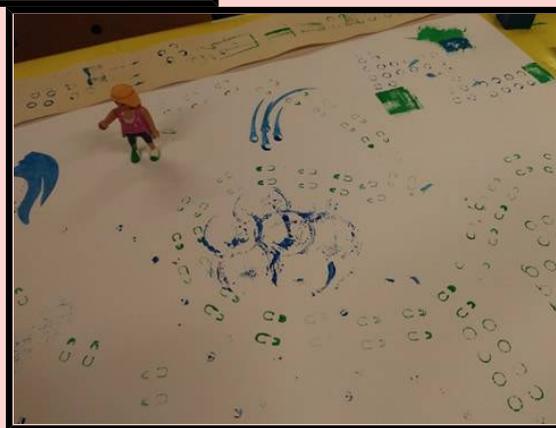
Une grande feuille de papier pour 4, effectuer des empreintes afin de faire un parcours pour rejoindre « l'école »

2 - Des empreintes pour raconter : Parcours ! Course poursuite !

Description du dispositif :



1 – essai d'empreintes sur rouleau de papier



2 – réalisation de parcours commun à 4 sur grande feuille

1. Les couleurs mis à disposition (une couleur par élève choisi par celui-ci), le matériel (lego, peinture, playmobil, animaux...), le support : rouleau de papier la longueur infini, ou la grande feuille : grandeur

le travail en groupe : partage..

2. la réalisation de plusieurs empreintes DIFFERENTES, la réalisation de différents parcours

Une fois les empreintes fini, la capacité à s'exprimer sur le parcours réaliser par son personnages

3.

savoir être :

- partage d'un même support
- écouter les autres
- respect des règles

savoir faire :

- imprimer
- s'exprimer
- raconter
- imaginer
- tamponner
- tapoter
- frotter

savoir savant :

- comprendre le principe d'un parcours
- réussir à se faire comprendre en s'exprimant sur un parcours



3 → s'exprimer sur son parcours, raconter i maginer

**Étape 3 RÉVÉLER DES EMPREINTES**

Écorce, poêle, bois, carrelage, carton, feuilles d'arbre, pâte à modeler, pastels, peinture Comment faire des empreintes de ces objets ?

Collection d'empreinte (imagier, mosaïque..)

Description du dispositif :



1. Les différents objets mis à disposition, le choix de la couleur (une couleur par objet), le fait de chercher les objets ( peut aller dehors chercher une feuille d'arbre ou autres), la pastel

2. Réalisation de différentes empreintes, avec des objets différents (5-6 feuilles), une feuille par réalisation

3.

savoir être :

- autonomie
- engager des choix

savoir faire :

- manipuler la pastel
- le technique : tenir la feuille, mettre l'objet en dessous
- frotter

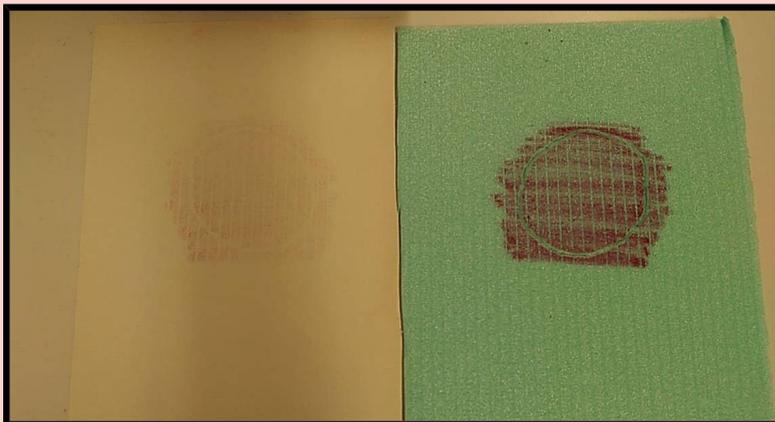
savoir savant :

- reconnaître l'empreinte et l'objet associé

**Étape 4 GRAVER/ IMPRIMER**

Brique de jus de fruits ou polystyrène très fin, stylo et presse Dessine un animal sur la brique de jus de fruits puis imprime ton dessin.

Description  
du dispositif :



1. Le matériel, dessin sur du polystyrène, choisir un animal  
2. être capable d'imprimer un animal à partir d'un dessin réaliser

3.

savoir être :

- autonomie
- imagination

savoir faire :

- dessiner
- imprimer
- graver

savoir savant :

**Étape 5 REPRODUIRE**

Brique de jus de fruits ou polystyrène très fin, papier mousse, stylo, outils pour creuser et tracer, feuilles Réalise un morceau d'animal pour réaliser une créature collective. Fais en sorte que ton morceau apparaisse plusieurs fois dans votre créature et en différentes couleurs.



1. le travail en groupe, de devoir associer leur dessin afin de construire une créature

2. capacité à s'écouter et se mettre d'accord afin de créer une créature commune

3.

savoir être :

- capacité à travailler et à mettre son travail en commun

savoir faire :

- dessiner
- imprimer
- associer
- imaginer

savoir savant :

## ATELIER 2 GRAVER/IMPRIMER

Vous proposez des objets aux élèves pour travailler sur les empreintes. Comment faire évoluer la situation ?

## Étape 1 LAISSER DES EMPREINTES

*Des carrés de pâte à modeler, des objets: briques de légo, bouchons, bigoudis*

Description du dispositif:



## Étape 2 FAIRE DES EMPREINTES

*Les mêmes objets que dans l'étape 1, différents rouleaux de papier, gouache*

*1- Réaliser des empreintes.*

*2 - Des empreintes pour raconter : Parcours ! Course poursuite !*

Description du dispositif:



1. La pâte à modeler végétale inconnue pour l'élève

2. Curieux, explorateur, qui l'ose entrer dans l'activité, teste, se questionne

3. Explorer (chercher plusieurs possibilités d'empreintes), les nommer et respecter le cadre (matériel),

1. Gouache et le rouleau de papier

2. Curieux, explorateur, qui l'ose entrer dans l'activité, teste, se questionne, autonome (pour déchirer le papier), créatif

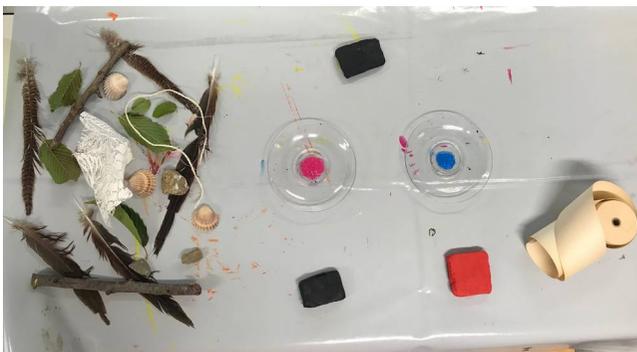
3. Imaginer une histoire/un chemin et être capable de le raconter

### Étape 3 RÉVÉLER DE SEMPRES

*bois, feuilles d'arbre, dentelle, plume, coquillage, cailloux, corde (ficelle) pâte à modeler, peinture*  
Comment faire des empreintes de ces objets ?

*Collection d'empreinte (imagier, mosaïque..)*

Description du dispositif:



1. nouveaux objets, nombreux objets
2. Utiliser et explorer de nouveaux objets, être curieux, tester de différentes façons et choisir le support le plus adapté où l'empreinte est la plus visible et reconnaissable
3. Explorer, justifier ses choix

### Étape 4 GRAVER/ IMPRIMER

*Brique de jus de fruits ou polystyrène très fin, pinceau/mirette et presse (gouache, feuille, rouleau)*  
Dessine un animal sur la brique de jus de fruits puis imprime ton dessin.

Description du dispositif:



1. Le support (polystyrène très fin), les outils
2. Graver, tracer, représenter, être précis dans ses gestes,
3. Explorer, questionner la technique (comment ils ont procédé?)

### Étape 5 REPRODUIRE

*Brique de jus de fruits ou polystyrène très fin, papier mousse, stylo, outils pour creuser et tracer, feuilles*  
Réalise un morceau d'animal pour réaliser une créature collective. Fais sorte que ton morceau apparaisse plusieurs fois dans votre créature et en différentes couleurs.

Description du dispositif:

- 1.
2. Graver, tracer, représenter, être précis dans ses gestes, communiquer, coopérer, créer une œuvre commune
3. Questionner la classe (ce que ça peut être ?) puis le groupe explique sa créature,



**Mutualisation de recherche :**  
Créer une séquence à partir de situations d'exploration en  
Arts Plastiques – Cycle 1  
M2NA - TP1 et TP2