

# Séquence arts pla.



À partir du cycle 1

Ateliers : dessiner, collectionner, représenter

0

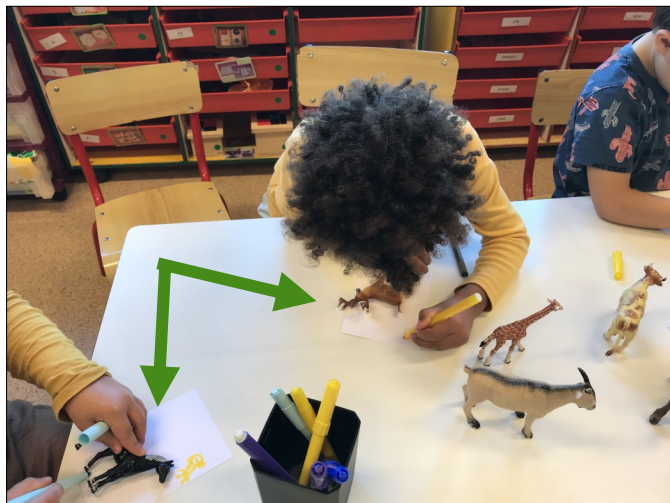
**Première découverte**

# PRATIQUER

## Invitation : atelier de dessins libres



ENTIER  
DÉTAIL  
CONTOURS  
DESSIN  
RESSEMBLANCE  
IDENTIQUE  
DIFFÉRENT

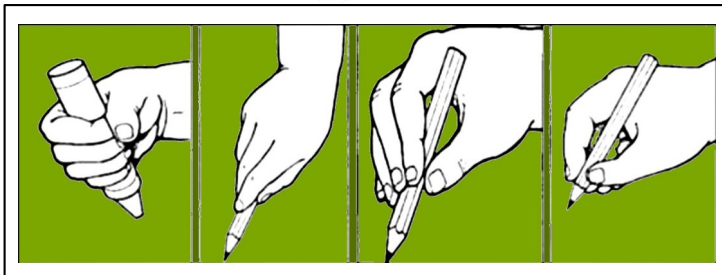


# 1

Explorer, expérimenter,  
chercher des solutions



Choisir une figurine.



A chaque étape, choisir un support et un outil pour dessiner son animal.

## PRATIQUER

# Dessine-le en tout petit !

**Supports inducteurs** : petits rondins de bois, papiers variés petits formats, timbres..

**Outils** : stylos (couleurs), feutres fins, outils intrus...

**Organisation de l'espace** : à table, assis , petit espace délimité et organisé



## VERBALISER

Tu as essayé de représenter, de dessiner cet animal en tout petit...

Comment as-tu fait pour le dessiner sur ce support ?

**Explication : GESTES**

**PRÉCIS – LENT – PETIT – RAPIDE**

**Description : DESSIN**

**DÉTAIL - CONTOUR - ENTIER - EN PARTIE – PETIT- PROFIL  
DE FACE - MINUSCULE – MICROSCOPIQUE - SCHÉMA –  
SILHOUETTE**

**Intention : REPRÉSENTATION ANIMAL**

**TIMIDE – CACHE – CHÉTIF – PRÉCIEUX...**



# MISE EN RÉSEAU



Julia Las



Timbre de poste de collection



Est-ce que tu sais ce que j'aimerais ? Que cette année, il n'y ait ni lapin de Pâques, ni poussins de Pâques, mais une colombe, une vraie colombe de paix. Et aussi que les soucis fleurissent tôt cette année, que tu les ramasses avec Liesje et que tu les mettes sur la table de ma chambre.

Les carnets de Lieneke – école des loisirs



**PRATIQUER**



# Mon animal a beaucoup grandi !

**Support : affiches, sol (cours), sur un mur...**

**Outils : craies (sèches)**

**Espace de pratique : au sol, dans la cour...**

## **VERBALISER**

Tu as essayé de représenter, de dessiner cet animal en très grand.

Comment as-tu fait pour le dessiner le plus grand possible sur ce support ?

**Explication : GESTES - POSTURES**

**DEBOUT – ACCROUPI – ALLONGE – RAPIDE – AMPLE  
GRAND**

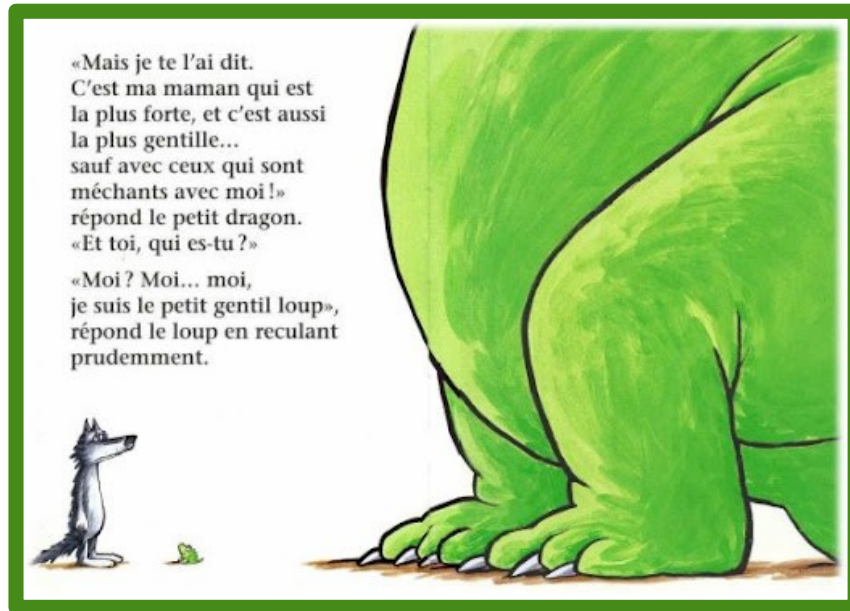
**Description : DESSIN**

**CONTOUR – GROS PLAN – CARICATURE – SIMPLIFICATION  
AGRANDISSEMENT - ÉCHELLE -**

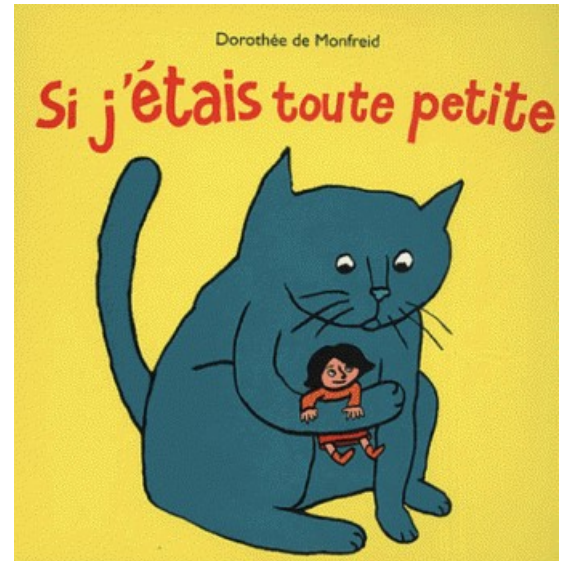
**Intention : REPRÉSENTATION DE L'ANIMAL**

**IMMENSE – PROTECTEUR – MENAÇANT – GÉANT...**

# MISE EN RÉSEAU



## L'art des cavernes



2

**Expérimenter - créer**

## PRATIQUER

### Dessiner plusieurs fois mon animal.

Chaque dessin le représente de manière différente

**Supports** : formats et textures variés, petits carnets, bandes de papier, post-it...

**Outils** : crayons, stylos, feutres, craies...

**Espace de pratique** : sur table, par terre (espace délimité)...



# VERBALISER

**Comment as-tu fait pour faire des dessins tous différents ?  
En quoi sont-ils différents ?**

**Explication : GESTES**

**ENTIER - DÉTAIL – RÉPÉTER – REPRODUIRE - SCHEMATISER**

**Description : DESSIN**

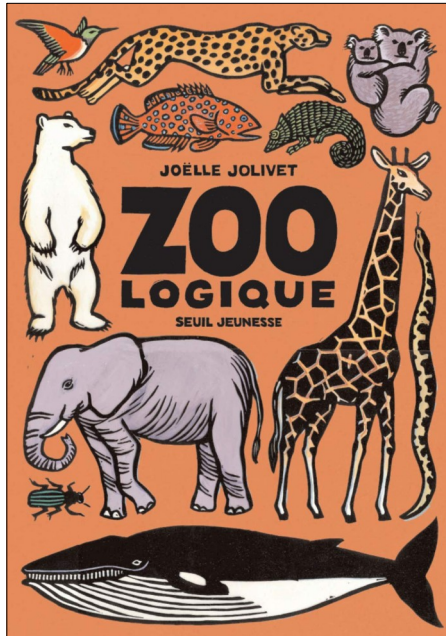
**OBSERVATION – IMAGINATION – SCIENTIFIQUE - DE FACE –  
GROS PLAN - IMAGINATION**

**Intention : REPRÉSENTATION ANIMAL**

**BESTIAIRE - COLLECTION – CATALOGUE – INVENTAIRE - SÉRIE**

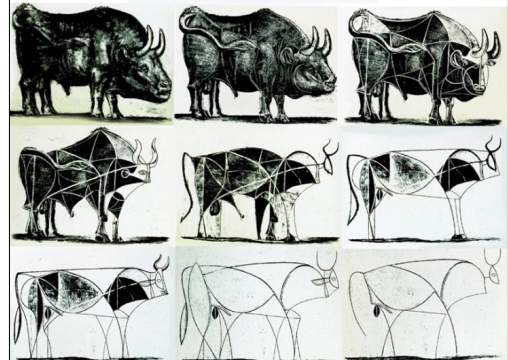
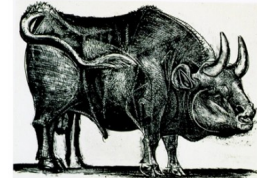


# MISE EN RÉSEAU

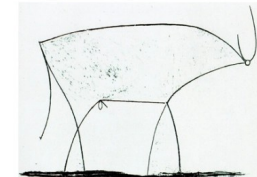


Pablo  
Picasso

5  
DECEMBRE  
1945



17  
JANVIER  
1946



Dessin pariétal – Art de la préhistoire



3

**Expérimenter - créer**

## PRATIQUER

# Dessiner **sans crayon** !

**Support** : pâte à modeler, sable, polystyrène, béton, aluminium...

**Outils** : clous, pics, pinceaux...

**Espace de pratique** : sur table, dans une boîte ou un plateau...

Aluminium - Béton cellulaire - sable



## **VERBALISER**

**Comment as-tu fais pour dessiner sans crayon ?  
Quels gestes ?**

**Explication : GESTES**

**GRAVER – TRACER – SOUFFLER – RETIRER- ÉTALER  
FROTTER - GRATTER - CREUSER**

**Description : DESSIN**

**SILLON – CREUX – GRAVURE – ÉPHÉMÈRE – PRECIS**

**Intention : REPRÉSENTATION ANIMAL**

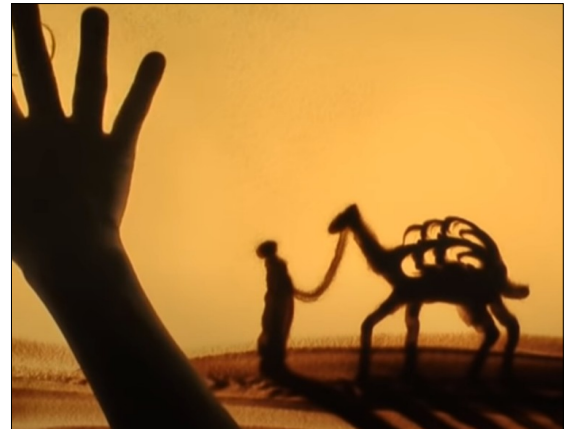
**DESSIN RUPESTRE – PREHISTOIRE – TRACE – SOUVENIR  
MÉMOIRE -**



## MISE EN RÉSEAU



L'art des cavernes - Gravures



Film d'animation en  
sable  
Extrait du spectacle  
"Des rêves dans le  
sable".  
Lorène Bihorel,  
compagnie Sable d'Avril.  
<http://sabledavril.com>  
Dessin sur sable sur  
table lumineuse

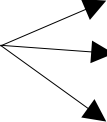
4

Créer



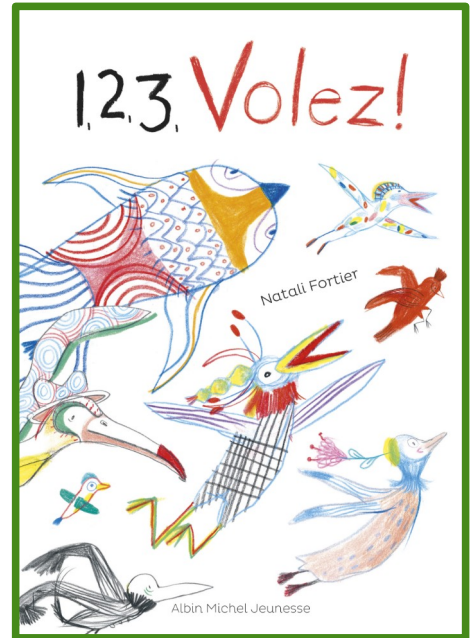
# Carnaval d'oiseaux !

**Dessine un maximum d'oiseaux différents.**

- (facultatif) choisir une étiquette / émotion 
  - malicieux
  - joie
  - peur
- un support (leporello, affiche...)
- des outils
- des gestes pour dessiner

**Et représente plein d'oiseaux  
pour créer tout un carnaval !**

## MISE EN RÉSEAU



Léopold CHAUVÉAU



Hercule et les oiseaux  
du lac de Stymphe



Peinture (Oiseaux et insectes),  
1938, huile sur toile, 114 x 88 cm



MISE EN RÉSEAU

# Frans SNYDERS Le concert d'oiseaux



# Comprendre l'activité d'un élève :

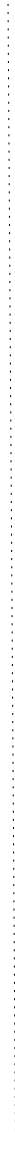
Quelles activités d'apprentissage ?



Quelles actions ? (dans sa tête, avec son corps, seul, avec les autres...)

1

2



# Comprendre l'activité d'un élève :

Quelles activités d'apprentissage ?



Quelles actions ? (dans sa tête, avec son corps, seul, avec les autres...)

3

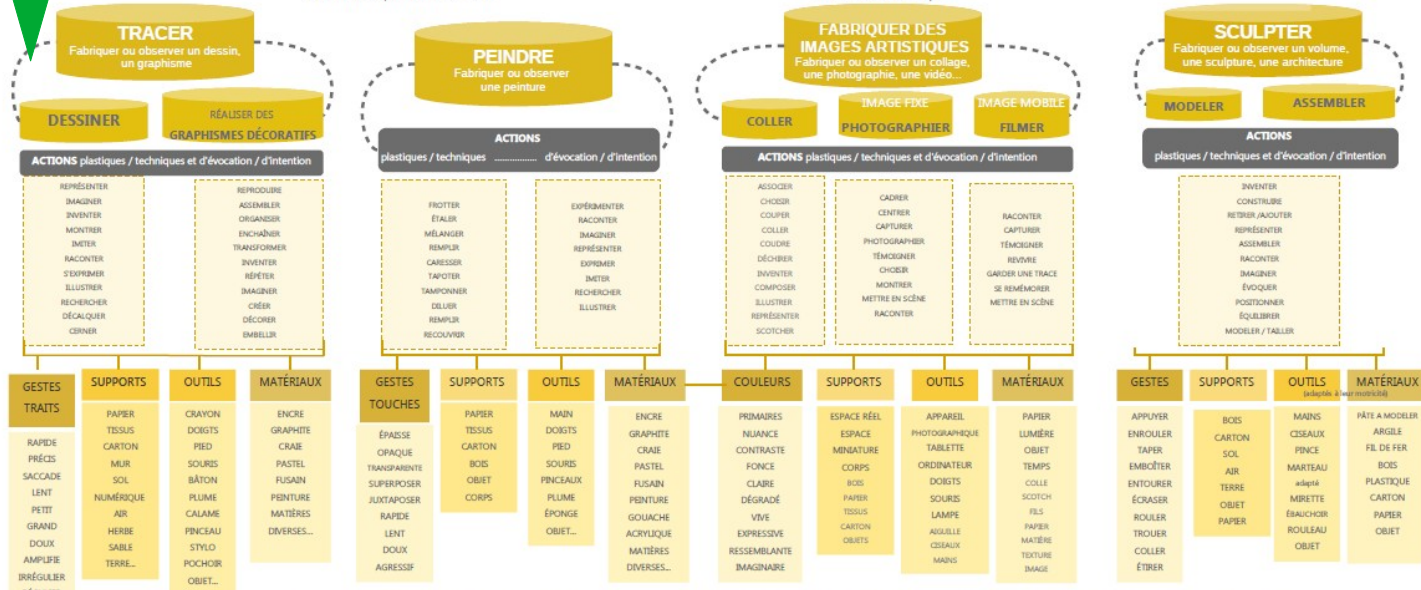
4

# LES ARTS PLASTIQUES

A travers des situations d'exploration, d'expérimentation et de création, l'élève sera amené à :

**Cycle 1**  
Enfants  
de 2 ans à 6 ans

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



Pistes pour proposer et créer des situations adaptées qui favorisent l'imaginaire et suscitent une démarche créative centrées sur les **potentiels** de l'enfant

**Produire des dessins, des peintures, des photographies ou des sculptures en VIVANT, EXPRIMANT et/ou en REPRÉSENTANT des ÉMOTIONS**

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : visagérien/portrait (jeux - bouche - corps) - expression - couleur - ligne - trace - geste - collection - texture - animaux...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : avoir peur - aimer - être en colère - se sentir bien - être doux - être agressif - tracer - dessiner - associer - froter - étaler - assembler...

**Produire des TRACES en explorant et inventant des GESTES, des OUTILS, des MATÉRIAUX et des TECHNIQUES**

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : motif - inventaire - collection - ombre - empreinte - trace - sand art - forme - matière - matériaux - sable - encre - craie...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : froter - tamponner - tracer - dessiner - photographier - peindre - modifier des empreintes - raconter - composer - associer - combiner...

**Produire des dessins, des peintures, des photographies ou des sculptures pour SE REPRÉSENTER RESSEMBLANT - SE DÉFORMANT - SE RÉ-INVENTANT...**

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : portrait - auto portrait - en entier - en morceau - fragment - corps - membres - photomontage...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : se modifier - se dessiner - se peindre - se photographier - se maquiller - se transformer...

**Créer des objets, des assemblages, des dessins pour SE DÉPLACER dans le MONDE RÉEL ou dans un MONDE IMAGINAIRE**

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : dessin - tracés - voitures - ciel - vol - objet roulant - parcours - objet volant - créature - engins...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : raconter - inventer - assembler - construire - dessiner - équilibrer - monter - voler - planer - marcher - rassembler - transporter - changer de monde...

**Créer des objets, des constructions, des images pour SE PROTÉGER**

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : cabane - abris - maison - grotte - cage - vêtements - costume - ornement - motif - bijoux - coffre - identité - nid - repère - village - chantier...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : habiter - se réfugier - se cacher - se transformer - se parer - fabriquer - construire - assembler - parler - débattre - se légitimer - équilibrer - dessiner...



# ARTS PLASTIQUES

Cycle 2

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations variées et ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique... La recherche de réponses personnelles et originales aux propositions faites par le professeur dans la pratique est constamment articulée avec l'observation et la comparaison d'œuvres d'art, avec la découverte de démarches artistiques. Il ne s'agit pas de reproduire mais d'observer pour nourrir l'exploration des outils, des gestes, des matériaux, développer ainsi l'invention et un regard curieux.

Élèves de 6 ans à 9 ans

Dans toutes les situations d'enseignement proposées **chaque élève** doit pouvoir : **ENGAGER - IMAGINER - CRÉER - INVENTER - RECHERCHER - RATER/RECOMMENCER - EXPÉRIMENTER - PRÉSENTER - ÊTRE AUTONOME**

<p><b>S'approprier un élément du monde réel</b> (image, fragment de matière, objet...) et utiliser sa créativité pour le transformer.</p> <p>Prélever (pas le dessin, le découpage, la photographie, l'observation, la récolte...) un fragment du quotidien et par des actions plastiques (répétition, superposition, modification, aplât...) le rendre artistique (imaginaire, poétique...).</p> <p>Détourner son sens, modifier (les couleurs, la matière, la forme), décomposer/recomposer, intégrer/mêler, organiser... toutes ces actions auront comme objectif de donner à un réel une dimension poétique.</p>	<p><b>Réaliser une production expressive</b> (peinture, collage, sculpture...) <b>avec préparation en expérimentant</b> directement avec la matière ou les matériaux à disposition.</p> <p>Rechercher des effets de couleur (mélange, dégradé, contraste...) de texture (épaisse, fluide, transparent, opaque...), en explorant divers outils (graphiques, pinceaux, pincés...) et des gestes (vil, lent, précis, spontané...) variés.</p> <p>Représenter une émotion non figurative (traces, volumes...) ou figurative, issu du réel, de l'imaginaire ou d'une histoire (portraits, paysages, objets, monstres, créatures...).</p>	<p><b>Passer du réel à l'imaginaire</b> en observant son environnement</p> <p>Choisir un point de vue, un cadrage pour représenter (photographies, dessins, modelage, assemblage...). Pratiquer « dedans, dehors... de près, de loin », de dessus, de dessous, zoomer, se reculer... utiliser des outils qui transforment la perception (verres colorés, lentilles, loupes...).</p> <p>Rechercher des moyens de transformer le réel pour déformer - étirer - imiter/exagérer - faire rêver - susciter des émotions - raconter...</p>	<p><b>Fabriquer une construction imaginaire</b> (modelage, assemblage...) sans préparation, en expérimentant directement avec la matière ou les matériaux à disposition (argile, bois, carton, papier...).</p> <p>Créer et explorer des volumes en réinvestissant des gestes plastiques connus : coller, superposer, modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, orienter, concentrer, disperser...</p> <p>Inventer des constructions, des habitats, pour des habitants de différentes natures (insectes, figurine réaliste - imaginaire...). Réaliser des constructions éphémères (cabanes, zinc, paille...) à son échelle dans un espace construit (sous, classe...).</p>	<p><b>Utiliser un langage plastique</b> (dessin, peinture, collage...) pour imaginer et/ou raconter des histoires.</p> <p>Expérimenter toutes les possibilités de la technique du dessin (varier les supports, outils...). Organiser son histoire en une ou plusieurs parties (composition, vignettes, séquences...). Articulier le texte et l'image pour créer des illustrations, des bd...</p> <p>Présenter (carnet de voyage imaginaire ouiet réel, livre objet, bd...), donner à voir (théâtre kamishibai, dessin animé, stop motion...), diffuser (blog, site...) sa narration imagée.</p>	<p><b>Découvrir des effets, des textures...</b> grâce à un travail de recherche plastique. Créer et présenter des collections.</p> <p>Expérimenter avec des outils, des supports et des matériaux (en 2 ou en 3 dimensions) connus ou nouveaux.</p> <p>Explorer, cuisiner, inventer, innover... pour observer toutes les possibilités du ou des matériaux.</p> <p>Collecter, inventorier les expérimentations sous forme par exemple d'échantillons (textures, peau, plumes, pots...), de collections (de sentiments, d'images, d'objets, d'imaginaires...). Le travail peut être présenté dans le musée de la classe ou sous forme d'imagier...</p>
--	---	--	---	---	--

Les 3 entrées du programme sont à aborder chaque année du cycle, de manière isolée ou mises en relation :

