



C1

Journée 1
Arts Plastiques
A vous de jouer !

Compétences du socle :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts

Compétences travaillées :

Explorer des médiums et des outils pour laisser des traces.

Objectif de la séance :

Laisser le hasard choisir la couleur de peinture et l'outil pour laisser la trace.

Réaliser des compositions collectives en laissant une place au hasard des médiums et des outils.

Dispositif et préparation matérielle :

Matériel :

2 jeux de dés par groupe d'élèves (cf. Annexes)

1 dé empreintes : voitures, blocs encastrables, coton-tige, fourchettes en bois, papier chiffonné et joker

1 dé couleurs des peintures : Rouge vif, vert herbe, jaune, bleu, violet et joker NB

: Pour construire vos dés, vous avez la possibilité :

- d'imprimer les gabarits en noir et blanc ou en couleur
- d'imprimer le gabarit vierge et d'y coller des images ou éléments que vous possédez (gommettes, pictos, ou dessins à main levée)

2 cerceaux par groupe d'élèves (facultatif, pour placer et lancer les dés)

Barquettes avec peinture : Rouge vif, vert vif, jaune, bleu, violet

Objets pour laisser des empreintes : voitures, blocs encastrables, coton-tiges, fourchettes (éviter le métal), papiers chiffonnés
Supports de grand format pouvant être de différentes formes : difformes, carrées, rondes, triangulaires, ou des bandes longues

Installation :

Les élèves sont disposés en 4 ou 5 îlots de tables. Prévoir de l'espace entre les îlots afin de laisser la possibilité aux élèves de circuler.

Sur chaque îlot, sont posées différentes formes de supports.

Près de chaque îlot : une table avec barquettes de peinture et objets/ 2 cerceaux au sol avec dans chaque cerceau un jeu de dés.

Déroulement

1. Temps d'expérimentation

Les enfants sont répartis autour des îlots.

Les enfants lancent les deux dés, observent les indications des 2 dés et vont chercher l'outil et la couleur de peinture indiqués par les dés.

Les élèves laissent des traces sur les supports de leur choix parmi ceux laissés libres par leurs camarades (les enfants tournent autour des îlots)

Après un temps déterminé choisi par l'enseignant(e), les élèves renouvellent l'opération en changeant ou non d'îlot (préciser aux élèves que les supports ne sont pas personnels). Si l'outil ou la couleur n'est plus disponible, l'enfant relance le dé.

2. Temps d'échanges

Constater ensemble les effets produits par les traces.

Variantes ou adaptations possibles :

Adaptations possibles (pour le cycle 1 par exemple, entre PS et GS...) :

GS : Créer des cartes à jouer avec des consignes définissant différents critères qui devront composer la production. Sur chaque carte : 1 outil/1 couleur/1 forme de support...

Prolongements possibles :

Présenter des artistes

- **Site ressource** <https://perezartsplastiques.com/2016/11/14/le-hasard-dans-lart/>

- **Exemple d'un autre artiste travaillant autour de la spontanéité du tracé : Hans Hartung.**

➤ Vidéo à montrer en coupant le son

<https://www.connaissancedesarts.com/musees/musee-art-moderne-paris/hans-hartung-en-6-oeuvres-11127345/> ou
<https://youtu.be/yH-ltOAMzms>

➤ Œuvres :

Hartung T1971-R30

Hartung T1949-6

Hartung T1987-H4

Réaliser un répertoire de traces

□ **Mise en valeur possible :**

Créer un pêle-mêle avec les productions d'élèves en se référant à l'album : *L'art au hasard* de Hervé Tullet





