



C2

Journée 2
Arts Plastiques

Au hasard des plis et des cartes

Compétences du socle : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts.

Compétence travaillée : Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.

Préparation matérielle :

Par élève pour l'étape 1 :

- feuille A3 blanche de papier machine
- 1 feutre noir à pointe épaisse

Par élève pour l'étape 2 :

- 1 feutre vert
- 1 stylo rouge
- des ciseaux
- du papier imprimé type papier journal, page d'anciens livres, page de magazines en privilégiant le texte, de dimension proche du A4
- du papier de couleur jaune (de préférence jaune vif) type papier machine, chemise de classement, papier affiche, de dimension proche du A4
- de la colle

Pour l'enseignant :

- 3 feuilles de couleurs différentes (de préférence cartonnées) pour imprimer les planches de cartes que vous retrouverez en annexe (1 planche = 1 couleur)

Contexte de l'activité :

L'activité proposée relève des arts plastiques mais approche des questions liées à l'architecture et en particulier des architectures non conventionnelles. Elle se compose de deux parties, toutes deux liées au hasard abordé de deux manières différentes, le hasard des plis de la feuille puis le hasard du tirage au sort de cartes, conçues pour l'occasion.

La première partie aboutira au dessin de la cabane tandis que la seconde sera consacrée à la personnalisation de celle-ci par l'ajout de fleurs, chemin, arbre ou encore lampadaire élaborés avec des techniques et des médiums variés.

Le tout sera mis en perspective du travail d'autrices de littérature de jeunesse qui proposent dans leur ouvrage Les maisons folles de Mr Anatole des maisons faisant écho à la proposition de création vécue par vos élèves.

Déroulement :

Suivre pas à pas le diaporama et mettre la vidéo en pause à chaque apparition du bouton « pause ».
Notez qu'il est possible de mettre le diaporama en pause à tout moment afin de procéder aux différentes organisations de l'activité et permettre les échanges et questionnements soulevés.

Etape 1 / Temps de pratique (7 min de vidéo + 20 min de création)

Après avoir observé les premières minutes de vidéo, les élèves seront invités à plier 7 fois la feuille A3 que vous leur aurez distribué.

Pliage – dépliage puis observation des lignes obtenues.

Il s'agira ensuite de repasser des lignes choisies, au feutre noir, afin d'aboutir à une forme fermée qui deviendra la cabane. Puis de renouveler la phase pliage (5 fois) - dépliage – observation de lignes pour ajouter trois fenêtres ainsi qu'une porte.

Il sera peut-être, lors de ces étapes, nécessaire de rappeler que ce sont bien les plis qui guident les tracés et non les images mentales que l'on a d'une cabane, d'une fenêtre ou d'une porte et si toutefois, il n'y avait pas assez de lignes, n'hésitez pas à leur faire plier à nouveau leur feuille.

Etape 2 / Temps de pratique (3 min de vidéo + 5x5 min de création)

Les différentes étapes de cette deuxième phase de création sont présentées et explicitées dans la vidéo. A l'issue de ces explications, vous serez donc invités à distribuer le matériel spécifique nécessaire à chaque élève ainsi qu'à endosser le rôle de « maître du jeu ».

Comme indiqué dans la vidéo, on tire une carte par paquet, les trois cartes formant alors une consigne créative. Petites précisions :

- on ne remet pas en jeu les cartes préalablement tirées au sort
- la dimension des objets représentés est laissée au choix de l'élève

D'autre part, le temps nécessaire à chaque étape de création sera fonction de vos élèves et du médium convoqué, il est assurément plus rapide de dessiner que de découper dans le papier puis coller. Nous vous conseillons cependant d'imposer un rythme afin que l'activité conserve son sens et sa spontanéité. Les éléments proposés : fleurs, arbres, chemin et lampadaire sont suffisamment simples et connus de tous pour ne pas nécessiter d'explications supplémentaires et encore moins de modèles. Seules les cartes « *Représenter ce que tu veux* », « *où tu veux* » et « *avec ce que tu veux parmi le matériel proposé* » nécessiteront peut-être des précisions de votre part, en particulier si elles apparaissent en début de tirage ou toutes en même temps. A ce propos, la consigne « *avec ce que tu veux parmi le matériel proposé* » fait bien référence au matériel présent au départ (papier jaune, papier imprimé, feutre vert ...).

Etape 3 / Références artistiques (2 min de vidéo)

Durant cette étape, les élèves découvriront, via la vidéo, des maisons particulières dont l'aspect général ou les particularités feront références à leur cabane.

Ces images sont extraites de l'ouvrage *Les maisons folles de Mr Anatole* écrit et illustré par Emmanuelle Mardesson et Sarah Loulendo et publié aux éditions l'Agrume.

Etape 4 / Temps de pratique (1 min de vidéo + 5 min de création)

Pour conclure l'activité et rendre plus vivante leur cabane, les élèves seront invités à y ajouter le mille-pattes en référence à l'activité en éducation musicale de la veille. Il leur est proposé, dans la vidéo, de choisir un stylo ou un feutre de leur choix, n'hésitez pas à favoriser les couleurs très vives (rouge, orange voire fluo) afin que le petit animal soit bien visible. Emplacement et taille seront laissés au choix de l'élève.

Etape 5 / Temps de mutualisation et de mise en valeur

Pour terminer la séance, nous vous invitons à créer une exposition au sein de la classe ou dans un endroit de passage type couloir afin que les élèves découvrent toutes les cabanes réalisées.

Prolongements possibles :

- Proposer aux élèves de personnaliser davantage leur cabane en mettant des rideaux et/ou des volets aux fenêtres ceci dans le but également de rendre ces éléments plus visibles et lisibles
- Proposer aux élèves de titrer leur production

Variante dans le déroulé :

L'étape 2 du tirage au sort des consignes créatives pourrait être réalisée par petit groupe de 4 élèves, permettant ainsi une divergence des consignes au sein de la classe. Cette alternative suppose cependant une plus grande autonomie du groupe et une gestion plus complexe du temps, elle pourrait être retenue pour une deuxième séance dans un contexte de création différent.

Variante dans la mise en valeur :

Assembler les productions sous forme d'un livre.

REPRESENTER

trois fleurs

REPRESENTER

un chemin

REPRESENTER

un
lampadaire

REPRESENTER

ce que tu
veux

REPRESENTER

un arbre

AVEC

un stylo
rouge

AVEC

un feutre
vert

AVEC

du papier
jaune

AVEC

du papier
imprimé

AVEC

ce que tu
veux parmi
le matériel
proposé

dans la
cabane

à gauche de
la cabane

tout près de
la cabane

au-dessus
de la cabane

où tu veux