

UN

JOUR

UN

GESTE

C3

Journée 2

Arts plastiques

Défi 1 : Bouts d'ficelle

Objectif : Expérimenter un protocole d'actions lié au hasard visant à développer l'imaginaire

Compétences du socle :

- **Domaine 1**
 - Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives
 - Prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective
- **Domaine 3**
 - Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres
- **Domaine 5**
 - Situer et se situer dans le temps et l'espace
 - Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde
 - Raisonner, imaginer, élaborer, produire

Compétences travaillées :

- **Expérimenter, produire, créer**
 - Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire
- **Mettre en œuvre un projet artistique**
 - Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle, anticiper les difficultés éventuelles
 - Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur
- **S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité**
 - Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe
 - Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art**
 - Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain

Préparation matérielle à prévoir en amont:

Par élève ->

- 5 morceaux de « ficelle » (fil à tricoter, cordelette, lacet, ...) de longueurs variées (de 15 à 30 cm)
- deux feuilles blanches format A4 (120 g minimum)
- du papier absorbant
- un feutre noir



Pour deux élèves -> un pot contenant un fond d'un mélange eau + peinture acrylique (ou gouache) *N.B : couleur à votre convenance*

- Pour la classe ->
- crayons de couleur / pastels secs
 - un paquet de lingettes nettoyantes (pour bébé)



Déroulement :

Prérequis : avoir réalisé la séance de théâtre (jour 1).

La vidéo qui accompagne cette proposition suit le déroulement décrit ci-après. Des indications supplémentaires y figurent concernant des éléments de préparation ou de gestion de la séance.

La voix-off qui accompagne la vidéo est partiellement citée en italique dans le déroulement.

Il vous faudra parfois mettre la vidéo sur « pause » (lors de phases d'échanges, de distribution de matériel, ...). Dans ce cas, vous en serez averti(e) grâce à l'apparition de cette icône :



• Temps 1 : Phase de rappel du jour 1

Bonjour les enfants,

J'espère que vous êtes en forme aujourd'hui car, souvenez-vous, quelqu'un a besoin de vous...

Qui peut rappeler ce que vous avez découvert hier et quelle est votre mission aujourd'hui ?

Régulez la prise de parole pour que vos élèves restituent les éléments de la première proposition de la semaine « Un jour, un geste » demandés par la voix-off. Si nécessaire, guidez la mobilisation des souvenirs de la veille par une relance de questions. La mission du jour consiste à faire apparaître les ravisseurs de l'enfant.

Votre mission du jour s'appelle « Bouts d'ficelle ». Drôle de nom pour une mission ?... Et bien, vous allez comprendre...

Les liens qui ont été utilisés pour enlever Noa ont été retrouvés, posés négligemment sur le sol. Votre enseignant est en possession de ces bouts de ficelle. Ces morceaux détiennent un pouvoir spécial : c'est un pouvoir plastique... Si on procède correctement à certaines manipulations liées aux arts plastiques, les bouts de ficelle nous permettront de faire apparaître les ravisseurs de Noa.

N'omettez pas de permettre à vos élèves de protéger leurs vêtements (vieux chemise adulte par exemple) car la manipulation de la peinture peut tâcher.

• **Temps 2 : Phase 1 du protocole d'actions**

a- Distribution d'une partie du matériel :

- une feuille A4 par élève,
- 5 morceaux de ficelle de tailles différentes par élève,
- un pot du mélange coloré pour deux

Pour commencer, vous avez chacun besoin d'une feuille de format A4.

Vous allez maintenant recevoir les « bouts de ficelle ». Choisissez-en cinq chacun, de tailles différentes. Positionnez-les devant vous.

A présent, par deux, vous allez partager le matériel à disposition, c'est-à-dire, un pot où un mélange coloré a été préparé par votre enseignant.

b- Préparation des fils :

Les élèves procèdent aux préparatifs de leurs fils un par un et chacun leur tour : pose d'un fil dans le mélange coloré, appui pour imprégnation, sortie du fil tenu par les deux extrémités, « lâcher » sur la feuille A4.

L'un d'entre vous place un premier morceau de fil dans le pot.

N'aies pas peur d'appuyer afin que le fil s'imprègne bien de la couleur.

Inutile d'essuyer tout de suite tes doigts! Tu pourras le faire un peu plus tard dans le déroulement de la séance.

Tu peux maintenant sortir le fil du pot en l'attrapant par une extrémité.

Place ton autre main à l'autre bout du fil. Positionne-toi au-dessus de ton support (la feuille blanche) et lâche le fil. Laisse-le comme il est tombé. Ne touche à rien.

C'est ensuite au tour du deuxième élève qui procède de la même manière.

Les quatre autres fils sont ainsi « lâchés » tour à tour en alternance entre les deux élèves.

Votre rôle est de vous assurer que le fil soit bien imprégné de couleur avant d'être retiré du pot ainsi que d'encourager l'utilisation de l'espace de la feuille et le croisement des fils lors de leur chute.

• **Temps 3 : Phase 2 du protocole d'actions**

a- Obtention des empreintes :

Une nouvelle feuille blanche A4 est distribuée. Celle-ci sera posée au-dessus du travail réalisé précédemment. Les élèves appuient à l'aide de leurs mains à plat sur l'ensemble de la surface.

Vous posez délicatement cette feuille sur votre première feuille. Et maintenant, vous allez procéder à de légers appuis partout sur la surface de la feuille.

Après avoir soulevé la feuille du dessus et retiré les fils, les élèves ôtent l'excès d'humidité grâce à une feuille de papier absorbant. Ainsi, ils pourront de suite poursuivre les actions sur le support.

Vous allez maintenant soulever doucement la feuille du dessus jusqu'à la décoller complètement.

Les « bouts d'ficelle » peuvent être maintenant enlevés et déposés dans le pot où ils avaient trempé.

A l'aide d'une feuille de papier absorbant, vous allez pouvoir enlever l'excédent de liquide qui reste peut-être encore.

Posez-la avec délicatesse sur les parties encore humides et appuyez légèrement. Faites cela sur les deux feuilles de format A4.

Les mains peuvent maintenant être nettoyées : trouvez un moyen rapide de le faire sans perdre la dynamique de la séance (ex : lingettes).

b- Observation des empreintes :

Un temps d'observation des empreintes obtenues est réalisé afin de remarquer la symétrie entre les deux feuilles.

En faisant appel à vos connaissances en géométrie, comment peut-on qualifier ce que l'on voit ?

• Temps 4 : Phase de pratique et recherche

a- Recherche d'une tête

Chaque élève choisit une de ses feuilles afin de trouver une tête humaine ou animale parmi les entrelacs obtenus.

Cherchez dans ce méli-mélo de lignes qui se croisent les contours d'une tête.

Une tête humaine ou animale, peu importe.

Pendant ce temps de recherche, passez parmi vos élèves pour les inciter à tourner leur feuille. notamment. Vous pourrez ainsi valoriser les trouvailles et, pour ceux qui peinent à imaginer une tête, les aider. Pour ces-derniers, trois possibilités d'étagage sont possibles : les orienter vers une zone en particulier de la feuille; leur suggérer d'imaginer dans une certaine zone des yeux, une bouche ou un nez ; ou encore, changer de feuille, la deuxième pouvant être plus inspirante.

b- Cerne de la tête trouvée

A l'aide d'un feutre noir, les élèves sont invités à isoler la tête par un cerne, à marquer ou ajouter les yeux, la bouche, ... afin de rendre visible au spectateur la tête repérée.

Vous allez maintenant cerner la tête que vous avez repérés... c'est-à-dire en faire les contours.

Vous allez également faire les contours des yeux, de la bouche, du nez (s'il n'y en a pas, vous pouvez les ajouter vous-mêmes au feutre noir).

c- Prolongation de la tête

Chaque tête va être prolongée par un corps. Celui-ci est à repérer parmi les entrelacs sans en modifier les lignes. Pour le rendre visible, là encore, les élèves cernent au feutre noir.

Circulez pour féliciter les trouvailles, faire verbaliser/verbaliser les attitudes obtenues, évoquer les ressentis, ou suggérer des lignes intéressantes partant de la tête qui pourraient devenir cou, bras, jambes.

Cherchez, à partir de cette tête, les bras (ou les pattes, ou les ailes, ou les nageoires...) de votre personnage en observant les empreintes des fils. Respectez les lignes tracées par les fils, elles donneront du dynamisme à votre personnage.

d- Mise en valeur

C'est à cette étape que les crayons de couleurs et/ou les pastels secs sont utilisés afin de mettre en valeur le personnage obtenu.

A l'aide de crayons de couleurs (ou de pastels secs), vous allez mettre votre personnage en valeur. Ne coloriez que la silhouette qui vous intéresse. Choisissez vos couleurs avec soin.

• Temps 5 : Mise en commun

Vous aurez en amont de la séance préparé où organiser la mise en commun : une grande table, le tableau, une salle annexe si on manque de place,... L'important est que chacun ait une bonne visibilité sur l'ensemble des réalisations.

Les élèves se placent autour des travaux ou sont face à eux. Ils découvrent alors l'ensemble des membres des Pacitrolls, les ravisseurs de Noa.

Ce temps est essentiel à plusieurs titres :

- Il permet à chacun de percevoir le travail réalisé par les autres
- Il est un moment privilégié permettant de s'exprimer sur son propre travail, sur celui des camarades, en utilisant un vocabulaire adapté propre aux arts plastiques (des verbes d'action comme : isoler, cerner, associer, prolonger, métamorphoser, transformer, accentuer, valoriser, ...) et du vocabulaire lié aux actions des personnages, aux positions, aux effets perçus, aux émotions ressenties.

Les questions données par la voix-off permettent d'engager les échanges. Répétez la première question à votre groupe classe une fois la vidéo mise en pause, puis les suivantes une à une, tout en rebondissant sur les remarques intéressantes et en précisant le vocabulaire si nécessaire.

Réunissez vos réalisations sur une surface assez grande pour qu'ils puissent être vus de vous tous. Placez-vous autour si c'est possible.

Parlez de vos personnages : Sont-ils plutôt humains ou animaux ? Est-ce qu'ils sont bien mis en valeur ? Grâce à quoi ? Ont-ils l'air d'être en pleine action ? Quelle action? ... Finalement, ont-ils l'air si terribles ces ravisseurs?

• Temps 6 : Phase d'analyse du protocole et de la pratique

Afin que vos élèves nomment le hasard comme élément à l'origine de leurs personnages, un petit temps d'échanges est proposé pour qu'ils reviennent ensemble sur le protocole réalisé. Guidez l'analyse en rappelant les étapes de la pratique et en posant d'autres questions. S'ils ne nomment pas « le hasard », apportez le mot vous-même en leur demandant de justifier.

Revenons sur le processus qui vous a permis de donner naissance à ces personnages. Qu'est-ce qui a guidé vos créations ?

- **Temps 7 : Apport de références culturelles**

Deux artistes de l'histoire des arts sont évoqués en fin de vidéo pour leur relation au hasard dans leur pratique artistique

- Léonard de Vinci, pour les conseils prodigués à ses élèves quant aux tâches qu'ils rencontrent,
- Marcel Duchamp, pour son œuvre « Trois stoppages-étalon ».

- **Temps 8 : Conclusion**

La vidéo se termine par des félicitations pour la réussite de la mission et invite à poursuivre les défis.

Prolongements :

- Garder une trace de la rencontre avec l'œuvre de Marcel Duchamp dans le cahier/classeur d'histoire des arts.
- Situer sur une frise chronologique les époques où ont vécu Léonard de Vinci et Marcel Duchamp.
- Découvrir deux autres artistes faisant intervenir le hasard dans leur processus créatif (Max Ernst : les frottages / Niki de Saint Phalle : les tirs)
-> diffuser à la classe le document en annexe intitulé « Vidéo autres références culturelles ».
- Expérimenter l'observation des tâches, des nuages, ... (cf Léonard de Vinci)
- Expérimenter la technique du frottage (cf Max Ernst).
- Inventer sa propre façon de faire intervenir le hasard dans une production d'arts plastiques (seul ou à plusieurs), l'expérimenter soi-même, la faire expérimenter à d'autres.