

ACTIVITÉS COURTES EN ARTS PLASTIQUES

PS, MS, GS, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

L'objet

Matériel : des magazines, des revues, différents papiers, colle, ciseaux, feuilles blanches, feutres, crayons de couleur

- Activité 1 :

Former un objet, un personnage avec des formes identiques tracées puis découpées dans du papier coloré. Exemple : un bonhomme réalisé avec des ronds, des triangles... On peut varier la taille et les couleurs des formes.

Consignes : Découpe dans des magazines plusieurs fois la même forme ou le même objet (ou trace plusieurs fois dans les papiers une forme puis découpe-les).
Assemble toutes ces formes pour créer un personnage.
Lorsque tu as fini, rédige sa carte d'identité (comment s'appelle-t-il ? où vit-il ? que fait-il ? quelles sont ses qualités ? ses défauts ? de quoi rêve-t-il ?...)

- Activité 2 :

À la façon d'Arcimboldo, réaliser un personnage, un objet avec une même famille d'éléments. Exemple : un bonhomme avec des légumes, des fruits...

Consignes : Découpe dans des magazines différents éléments d'une même famille (exemple : que des fruits ou que des légumes ou que du matériel de bricolage...)
Assemble toutes ces formes pour créer un visage.
Lorsque tu as fini, rédige sa carte d'identité (comment s'appelle-t-il ? où vit-il ? que fait-il ? quelles sont ses qualités ? ses défauts ? de quoi rêve-t-il ?...)

- Activité 3 :

- Transformer des objets. Détourner un objet ou une forme de son sens habituel à partir d'une photo ou de l'objet réel. Exemple : une voiture en monstre, en animal imaginaire, la machine à laver à hublot en bateau... On peut faire écrire un petit texte mettant ce nouvel objet en scène.

Consignes : Découpe dans un magazine, une revue, un objet que tu aimes.
Transforme cet objet en un animal ou un monstre en utilisant tes feutres et tes crayons de couleur.
Lorsque tu as fini, rédige sa carte d'identité (comment s'appelle-t-il ? où vit-il ? que fait-il ? quelles sont ses qualités ? ses défauts ? de quoi rêve-t-il ?...)

- Activité 4 :

Mettre les activités précédentes en lien avec des références culturelles pour s'intéresser à la démarche d'un artiste, découvrir un univers plastique, observer le choix des couleurs et leur disposition, les matières utilisées, les formes représentées...).



L'été
Arcimboldo - 1573



Une chaussure à deux places
Gilles Ghez - 1975



Visage dans une croix
Gaston Chaissac - 1956

Famille d'objets

Matériel : des magazines, des revues, colle, ciseaux, feuilles blanches, feutres, crayons de couleur

Collecter 5 objets différents (taille, forme, matière) et leur donner un caractère commun :

- 1 - la même couleur
- 2 - les nuances d'une même couleur
- 3 - réaliser des graphismes semblables sur tous les objets
- 4 - transformer ces objets en de nouveaux objets ayant une propriété commune (exemple : un visage ou un animal ou une fleur etc.).

Prendre en photo chaque réalisation pour en garder une trace. Jouer sur les présentations des divers objets (les réunir dans une boîte, les organiser dans l'espace pour donner une forme...).

Consignes : Découpe dans un magazine, une revue, 5 objets différents.

Colle-les où tu veux sur une feuille. Tu vas maintenant donner un point commun à tous ces objets :

- ils ont tous la même couleur
 - ils sont dans les nuances d'une même couleur (ex : bleu, bleu foncé, bleu clair, bleu outremer, bleu azur...)
 - ils sont remplis d'un même graphisme (ex : des spirales ou des étoiles ou des lignes brisées...)
 - transforme ces objets en de nouveaux objets mais ils doivent tous appartenir à la même famille (ex : ce sont tous des fleurs ou des animaux...)
- Lorsque tu as fini, imagine à qui appartiennent ces objets, à quoi peuvent-ils servir...

Pour aller plus loin, découvre un artiste qui a exploité ce thème :



Red Indian
Tony Cragg - 1982



Sans titre
Kusama - XXème siècle

À partir d'une tache

Matériel : feuilles blanches, peinture + pinceau, encre + paille, feutres, ciseaux, colle

- Activité 1 :

Demander à l'enfant de réaliser une tache sur une feuille avec de l'encre, de la peinture...
Effectuer des transformations à l'intérieur de la tache et/ou à l'extérieur en rajoutant aux feutres des éléments pour former un personnage, un objet...

Consignes : *Sur une feuille blanche, fais une tache de peinture avec un pinceau (ou d'encre avec une paille).*

Avec tes feutres, transforme cette tache en un animal ou un monstre en lui ajoutant des yeux, des bras...

Tu peux repasser les contours de ta tache avec tes feutres.

- Activité 2 :

Faire quelques taches de peinture sur la moitié d'une feuille puis la plier en deux.
En appliquant l'autre moitié de papier dessus, on obtient des effets moirés. On peut faire 5 ou 6 feuilles pour avoir de la matière à travailler. Laisser sécher (30 minutes).
Découper les papiers en suivant le bord externe des taches.
À partir de ces éléments, composer une production plastique en les juxtaposant, en les superposant, en les organisant pour représenter quelque chose.

Consignes : *Fais quelques taches de peinture au pinceau sur la moitié d'une feuille.*

Plie ensuite cette feuille en 2 et laisse sécher.

Tu peux faire ce travail sur plusieurs feuilles.

Découpe toutes ces formes en suivant les contours.

Assemble toutes ces formes pour créer quelque chose (par exemple : un visage, un animal fantastique, un personnage...)

Utilise tes feutres pour ajouter d'autres éléments comme des yeux, un nez, des cheveux...

- Activité 3 :

Mettre les activités précédentes en lien avec des références culturelles pour s'intéresser à la démarche d'un artiste, découvrir un univers plastique, observer le choix des couleurs et leur disposition, les matières utilisées, les formes représentées...).



Oiseaux et insectes
Miro - 1938



Plumes du paon
Miro - 1956

Réalisation de cadres

Matériel : des magazines, des revues, feuilles blanches, colle, ciseaux, règle, crayon à papier, gomme, feutres, crayons de couleur

Après avoir choisi une image (dessin, photo de magazine, carte postale...), on la colle sur une feuille plus grande et on délimite un encadrement.

Cet encadrement peut être réalisé :

- avec un contraste noir et blanc/couleurs. Si l'image est en couleurs, on réalise le tour en noir et blanc et inversement.
- par la création de vignettes reprenant un graphisme ou un motif de l'œuvre.

Remarque : on peut également coller cette image sur un fond varié pour donner du relief (carton, carton recouvert de bandes plâtrées, couvercle de boîte à chaussures...).



Arbre bleu
Alechinsky - 2000

Consignes : Sur une feuille, trace au crayon à papier un encadrement formé de carrés identiques. Découpe dans un magazine une image que tu aimes beaucoup. Colle-la au centre d'une grande feuille blanche.
Dans les petits carrés, si l'image est en couleur, dessine uniquement en noir et blanc (et inversement) des éléments en lien avec ton image choisie. Par exemple, si c'est un arbre, tu peux dessiner dans un carré des feuilles dans un autre un tronc ou des branches ou de l'écorce...
Donne un titre à ta production plastique.

Remarques :

- Pour les plus petits, l'encadrement peut déjà être tracé.
- Les enfants peuvent écrire au centre un poème et dessiner dans chaque carré un élément en lien avec le poème. Et inversement, une image est collée au centre, des mots sont écrits dans les carrés (jouer sur l'épaisseur, la hauteur des lettres)

À partir d'une image

Matériel : magazines, revues, feuilles blanches, colle, ciseaux, règle, crayon à papier, gomme, feutres, crayons de couleur, peinture

Choisir une image (reproductions d'œuvres, dessins, photos de magazines, photos personnelles...) et agir dessus en jouant sur les couleurs, en la prolongeant, en isolant un détail replacé dans un autre univers.

- Activité 1 :

Recopier une image ou un fragment en changeant les couleurs.

Consignes : Reproduis l'image que tu as choisie sur une feuille blanche. Pour colorer ta réalisation, tu devras changer les couleurs originales :

- colore ton image avec les couleurs primaires (bleu, rouge, jaune) ou/et secondaires (vert, violet, orange).
- choisis une couleur primaire (rouge, jaune, bleu) ou secondaire (orange, violet, vert) et ajoute de plus en plus de blanc ou de noir à cette couleur. Tu obtiendras un dégradé.
- Joue avec une couleur primaire en ajoutant progressivement une autre couleur primaire (par exemple : rouge + jaune ou rouge + bleu ou bleu + jaune) Tu obtiendras les nuances d'une couleur.
- utiliser le blanc et le noir uniquement pour obtenir différents gris

- Activité 2 :

Prolonger l'image sélectionnée (un paysage par exemple) ou le fragment sélectionné (un demi-visage).

Consignes : Colle l'image ou le fragment d'image que tu as choisie sur une feuille blanche plus grande. Réfléchis bien à l'endroit où tu vas faire le collage car tu devras ensuite prolonger, poursuivre le dessin. Tu pourras par exemple choisir d'imaginer une suite à propos d'un paysage ou à partir d'une moitié de visage, tu poursuivras le dessin (verticalement ou horizontalement). Puis, tu mettras en couleurs à la peinture, aux crayons de couleurs, aquarellables, craies grasses selon tes intentions.

- Activité 3 :

Isoler un fragment d'image, le replacer dans un autre univers.

Consignes : Colle le fragment d'image que tu as choisi sur une feuille blanche plus grande et complète en dessinant ou en collant d'autres fragments d'image (photomontage). Tu devras transformer l'image initiale et intégrer le morceau sélectionné dans un autre endroit. Par exemple : un dromadaire sur une piste de ski, une poule installée sur un canapé devant la télé, Louis XIV faisant de la poutre dans une rue, etc.



Photomontages réalisés par une classe de cycle 2 au Mans

Prolongement possible :

À partir de 3 œuvres, sélectionner 3 fragments d'image et les réunir pour créer une nouvelle œuvre.

- Activité 4 :

Choisir un élément d'une image. Tracer deux lignes qui se croisent sur cet élément. Découper selon ces lignes. Glisser ces quatre parties le long de ces axes de découpage. Coller les 4 éléments sur un papier et travailler (avec des craies d'art, feutres...) pour associer ces parties entre elles.

Consignes : Trace deux lignes qui se croisent sur le fragment d'image que tu as choisi (un personnage, un animal, un objet...). Positionne ton fragment sur une feuille blanche sans coller. Découpe ensuite en suivant les lignes. Puis, fais glisser les quatre parties le long des lignes de découpage. Quand l'image est suffisamment déstructurée, colle ces quatre éléments sur la feuille. Complète avec des craies grasses, des feutres, des crayons aquarellables pour associer les parties entre elles. Tu peux également des graphismes, des mots, des signes...

Le circuit de course

Matériel : feuilles blanches, feutres, craies grasses, crayons de couleur, crayons aquarellables, encres, peinture, pinceaux, petites voitures, rouleaux, éponges, brosses à dents, règle



- Activité 1 :

Sur une feuille (format A4), dessiner un circuit routier qui remplit la page. Repasser de plus en plus sur le circuit avec des feutres. Colorier le fond dans une autre technique (craies, crayons...)

Consignes : Sur une feuille blanche, réalise un circuit avec beaucoup de virages. Les traces faites aux feutres représenteront le déplacement des voitures sur le circuit. Ces traces devront remplir la page entière. Tu pourras t'amuser à tracer lentement ou rapidement selon la vitesse de la voiture. Une fois le circuit terminé, colorie le fond avec un autre médium que le feutre (choisis parmi ceux proposés dans le matériel)

- Activité 2 :

Réaliser de nouveau un circuit routier comme dans l'activité 1 à la peinture. Si possible, utiliser une petite voiture, tremper les roues dans la peinture pour réaliser le circuit. Sinon, utiliser son doigt ou un pinceau pour laisser une trace.

Après séchage, colorier le fond réalisé à la peinture dans une autre technique (craies, crayons, feutres...)

Consignes : Sur une feuille blanche, réalise un nouveau circuit avec beaucoup de virages.

Pour cette activité, utilise une petite voiture pour laisser des traces. Trempe les roues de la voiture dans la peinture puis amuse-toi à la faire rouler sur la feuille à différentes allures.

Si tu n'as pas de petite voiture, trempe ton doigt dans la peinture puis laisse des traces sur la feuille blanche. Ces traces remplaceront celles laissées par les pneus de la petite voiture.

Imagine quelles traces laisseraient une voiture qui freine ou une voiture qui évite un obstacle...

Après séchage, colorie le fond avec un autre médium que la peinture : choisis parmi ceux proposés dans le matériel)

- Activité 3 :

Remplacer la ligne du circuit par un graphisme imaginé par l'enfant et reproduit en boucle.

Avec les enfants les plus jeunes, travailler préalablement la gestuelle dans l'espace afin qu'ils maîtrisent le tracé à reproduire plusieurs fois.

Choisir l'outil et le médium pour réaliser les traces en fonction des expérimentations faites en séances 1 et 2.

Préparer le fond au préalable à la peinture (rouleau, projection/ bruine avec une vieille brosse à dents, éponge...)

Consignes : Sur une feuille blanche, réalise un fond coloré à la peinture en choisissant une technique (rouleau, projection /bruine, éponge). Tu peux utiliser plusieurs couleurs.
Après séchage, imagine un graphisme, un geste que tu devras reproduire plusieurs fois à l'identique sur ton fond. Entraîne-toi avant pour bien maîtriser ton graphisme et le garder en mémoire.
À partir des expérimentations faites en séances 1 et 2, choisis les outils et les médiums qui t'intéressent pour la réalisation de ton graphisme.

Remarque sur le choix des couleurs pour chacune des séances :

- Penser à jouer sur les contrastes de couleurs, sur leur quantité
- Utiliser les couleurs complémentaires (orange, violet et vert) obtenues à partir du mélange des couleurs primaires (bleu cyan, rouge magenta et jaune primaire)

- Activité 4 :

Mettre les activités précédentes en lien avec des références culturelles pour s'intéresser à la démarche d'un artiste, découvrir un univers plastique, observer le choix des couleurs et leur disposition, les matières utilisées, les formes représentées...).



Las Estampas de la Cometa
(extrait), Hans Hartung – 1971



Trietto II
Sam Francis - 1991



G008
Philippe Richard - 2015



G036
Philippe Richard - 2015



G005
Philippe richard - 2017

Pour aller plus loin :

<https://philipperichard.org/Ouvres-sur-papier>

<http://www.mam.paris.fr/fr/expositions/exposition-hans-hartung>

Le gribouillage

Matériel : feuilles blanches, feutres, craies grasses, peinture, pinceaux, papier canson noir ou papier affiche, magazines...

- Activité 1 :

Sur une feuille (format A4), faire un gribouillage, découvrir une forme, la marquer par un trait fort au marqueur. Colorier l'intérieur (feutres, craies grasses, peinture...) et travailler le fond, c'est-à-dire la partie de la feuille restant blanche sans gribouillage, à l'aide de différents graphismes.

Consignes : Sur une feuille blanche, amuse-toi à faire un gribouillage d'une ou plusieurs couleurs aux feutres, à la craie grasse ou à la peinture. Observe ensuite ta réalisation pour y découvrir une ou plusieurs formes que tu marqueras par un trait plus fort au feutre ou avec un marqueur. Puis, mets en couleur le fond en réalisant des graphismes de ton choix. Pense à changer de médium pour le gribouillage et les graphismes du fond.

- Activité 2 :

Après avoir réalisé un gribouillage, coller une silhouette d'objet, de visage, d'animal en canson noir afin de réaliser un contre-jour (effet de contraste).

Consignes : Comme pour l'activité 1, trace un gribouillage avec le médium de ton choix et observe pour y découvrir des formes. Puis, réalise la silhouette d'un objet, d'un animal ou d'une personne sur une feuille noire que tu insèreras par collage au gribouillage. La forme noire va permettre de créer un contraste par rapport aux couleurs choisies pour les gribouillages et les formes découvertes. Cette silhouette devra être en lien avec tes gribouillages et tes formes comme pour raconter une histoire. Pour réaliser la silhouette, tu pourras t'aider en regardant une image sur un magazine.

- Activité 3 :

Tracer des lignes et des formes librement en suivant un rythme musical. Même possibilité que l'exercice 1 : marquer des formes et les mettre en valeur à l'intérieur et à l'extérieur.

Consignes : Écoute la musique, suis bien le rythme de cette musique pour tracer des lignes, des formes. Utilise le médium de ton choix pour la réalisation de ces traces. Tu pourras ensuite marquer les formes à partir des traces créées, les colorer, réaliser un fond coloré...

Quelques exemples de musique :

- *La cabane sur des pattes de poules*, Moussorgski Modeste - 1874
- *La poule*, Jean-Philippe Rameau – XVIIIème siècle
- *Le carnaval des animaux*, Camille Saint Saens - 1886

- Activité 4 :

Mettre les activités précédentes en lien avec des références culturelles pour s'intéresser à la démarche d'un artiste, découvrir un univers plastique, observer le choix des couleurs et leur disposition, les matières utilisées, les formes représentées...).



Convergence
Jackson Pollock - 1952



Middle blue n°5
Sam Francis – 1959/60

Land art

Matériel : des éléments naturels collectés (feuilles, herbe, cailloux, petites branches...)

Collecter auprès de chez soi divers éléments végétaux. L'idée est de colorer, de tracer dans la nature avec des éléments naturels, trouvés sur place ou apportés.

On évite les formes figuratives, on va davantage travailler sur des formes, des motifs graphiques: ronds, soleils, spirales, lignes (frontières, chemins, cases, quadrillages, échelles, etc.), et sur la notion d'installations.

Consignes : *Collecte autour de toi des éléments naturels (feuilles, herbe, cailloux, petites branches, pétales de fleurs tombés au sol...). Dispose-les sur une table et observe ce magasin de couleurs naturels. Nomme les couleurs que tu reconnais.*

Avec ses couleurs tu vas réaliser une composition plastique abstraite comme un quadrillage, un chemin, une spirale...

Commence par dessiner avec un élément naturel la forme que tu veux (par exemple : une spirale) Ensuite choisis une autre couleur (ou deux) et remplis cette forme avec cet élément naturel pour la colorier.

Prends en photo ta production plastique pour en garder une trace et donne-lui un titre.

Exemple de productions :

- Pour le **quadrillage**, on pose des branches au sol : une échelle, puis un quadrillage ; dans chaque case, les élèves posent une couleur : jaune (pissenlit), rouge (pétales de rose), brun (pommes de pin)...etc. Puis, on peut recommencer par un travail sur les textures (piquant, mou, doux, humide, sec, granuleux, etc).

- Les **chemins** : en utilisant uniquement un seul élément naturel (ex : que des pommes de pin) en grande quantité, on trace des chemins droits ou qui serpentent...

On peut ensuite, doubler ce tracé par un nouveau chemin avec un autre élément (fleurs).

- Au **vent** : à partir de branches plantées dans le sol, ou sur des branches basses d'un grand arbre, accrocher des fil de raphia qui vont bouger au vent ; Y accrocher des feuilles d'arbres, des brindilles, en ribambelles... ou juste des éléments naturels au bout (plumes, coquillages, fougères...).

On pourra également poser une longue branche dans un arbre, horizontalement sur lequel on accrochera les fils de raphia.

Des exemples de productions plastiques :



Pour aller plus loin :

Consulter les fiches 31 et 31bis Land art à l'adresse suivante : <https://www.dsden72.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/culture-humaniste/les-domaines-artistiques-et-le-peac/arts-du-visuel-du-quotidien-et-de-l-espace/arts-plastiques-937057.kjsp?RH=1274775537445>

Dictées de formes

Matériel : feuilles blanches, feutres, craies grasses, crayons aquarellables, encres, peinture...

- Activité 1 :

Dictier des formes simples à l'enfant qui les reproduit sur une feuille blanche. Il est libre de choisir ses couleurs, la taille des formes, le positionnement des formes.

Consignes : Sur une feuille blanche, tu vas devoir dessiner les formes que je vais te demander de faire. Choisis un feutre de ton choix. Pendant toute la phase de dessin, tu ne pourras pas changer de couleur.

Pour commencer, dessine où tu veux sur la feuille un rectangle et un cercle.
Dessine ensuite un triangle qui touche le cercle puis un autre triangle à l'intérieur du rectangle.
Ajoute un cercle plus petit que le premier qui touchera le rectangle.
Trace un troisième cercle dans lequel tu dessineras un carré.
Termine en dessinant deux triangles qui se touchent.

Pour la mise en couleurs, tu peux :

- colorier certaines surfaces
 - ajouter des graphismes à l'intérieur ou à l'extérieur des figures
 - cerner à l'intérieur ou à l'extérieur certains contours de figures
 - ajouter quelques éléments pour créer un objet, un personnage.
- Tu peux choisir une proposition ou plusieurs.

En prolongement, demander aux enfants de rédiger un texte libre avec des formes de leur choix. Ils peuvent l'écrire en même temps qu'ils réalisent leur dessin. Ensuite ce texte sera dicté aux autres enfants. À la fin, ils pourront comparer leurs dessins avec celui fait par « l'enfant dicteur ».

On peut également imposer les formes, leurs nombres ainsi que du vocabulaire spatial (à l'intérieur de, à côté de, au-dessus, au-dessous...).

Paysage

Matériel : magazines, revues, feuilles blanches, colle, ciseaux, règle, feutres, crayons de couleur, craies grasses, peinture

- Activité 1 :

Découper dans des revues des paysages. Peindre directement sur l'image pour évoquer les saisons.

Consignes : Découpe dans un magazine un paysage de ton choix. Peins directement sur l'image. Tu peux décider de ne pas tout représenter, faire disparaître certains éléments, en ajouter d'autres. Pour la mise en couleur, plusieurs propositions :

- respecter les couleurs initiales
- utiliser uniquement les couleurs primaires (bleu, rouge, jaune)
- utiliser uniquement les couleurs secondaires (vert, orange, violet)
- utiliser uniquement des couleurs chaudes (jaune, orange, rouge, rose) ou à l'inverse des couleurs froides (vert, bleu, violet)
- jouer sur la complémentarité (rouge et vert / bleu et orange / jaune et violet)
- jouer sur les dégradés de couleur (une couleur + noir ou blanc)
- jouer sur les nuances (par exemple, rouge avec de plus en plus de bleu)

- Activité 2:

Donner deux dessins identiques et demander de montrer que l'un est en hiver et l'autre en été.

Moyens possibles :

- ajouts de différents éléments (soleil, pluie, orage, neige, brouillard...)
- harmonie des couleurs opposées pour les deux réalisations
- techniques variées (pointillisme par exemple)

Consignes : Voici deux photocopies de paysage identique. Tu vas devoir les transformer pour montrer que l'un est en été et l'autre en hiver. Pour cela, tu pourras ajouter différents éléments (soleil, pluie, orage, neige, brouillard...), jouer avec les couleurs, les harmoniser (couleurs opposées pour les deux réalisations en fonction des saisons). Tu pourras utiliser des feutres, des crayons de couleur, des craies grasses ou de la peinture.
Deux Techniques possibles pour peindre : peinture en aplat et le pointillisme.

- Activité 3:

Réaliser un paysage à partir de mots piochés.

Quelques propositions pour la pioche à adapter en fonction de l'âge des élèves :

Plage, parasol, rochers, mer agitée, mer calme, montagne, neige, soleil, nuages, pluie, arbres, fleurs, maison, voilier, barque, ruisseau, voiture, vélo, etc...

Consignes : Pioche 3 mots dans le panier. Réaliser un paysage en dessinant les trois mots que tu as piochés. Tu pourras ensuite compléter, ajouter des éléments et mettre en couleurs comme dans l'activité 1.

- Activité 4 :

Mettre les activités précédentes en lien avec des références culturelles pour s'intéresser à la démarche d'un artiste, découvrir un univers plastique, observer le choix des couleurs et leur disposition, les matières utilisées, les formes représentées...).



La pie
Claude Monet – 1868/1869



Paysage jaune
Carl Henning Pedersen 1951



Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte
Georges Seurat - 1884



Les bords de Marne à l'aube
Albert Dubois-Pillet - 1886

Jeu du cadavre exquis

Jeu du papier plié, imaginé en 1927 par les poètes du groupe surréaliste. Cela consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration précédente des autres.

Chaque personne dispose d'une feuille de papier pliée en quatre. En se cachant des autres, dessiner sur la première partie de la feuille un visage avec un début de cou sur la partie suivante. Transmettre cette feuille à son voisin, après avoir pris soin de dissimuler son dessin en pliant la feuille.

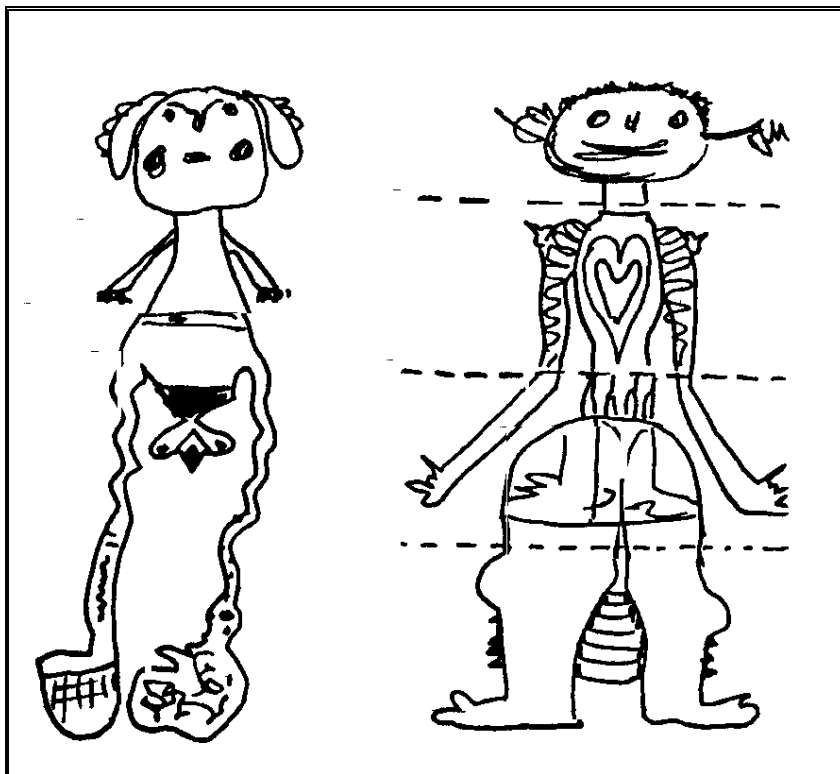
Tracer sur la deuxième partie le cou, le buste et les bras d'un personnage dont on ignore le visage. Plier puis transmettre à son voisin.

Procéder de façon identique pour le dessin du bassin pour la troisième partie, puis pour celui des membres inférieurs sur la dernière partie.

Déplier le papier et constater l'effet obtenu.

Consignes : *Durant cette activité, cache-toi des autres, personne ne doit voir ton dessin. Sur ta bande de papier, dessine un visage. Lorsque tu as fini, plie une fois ta feuille sur ton dessin pour cacher ton visage. Passe ensuite ta feuille à ton voisin. Dessine maintenant le cou, le buste et les bras d'un personnage. Plie à nouveau sur ton dessin et donne ta feuille à ton voisin. Dessine le bassin d'un personnage ou d'un animal. Plie sur ton dessin et passe ta feuille à ton voisin. Et enfin dessine les jambes du personnage. Plie sur ton dessin et donne ta feuille à ton voisin. Chacun votre tour, déroulez la feuille et observez les effets produits.*

Tu peux rédiger la carte d'identité de ce personnage : comment s'appelle-t-il ? où vit-il ? que mange-t-il ? quel est son métier ?...



Pensez à mener cette activité en français. Belle occasion de revoir avec les enfants les différentes fonctions : sujet, complément circonstanciel de temps, complément circonstanciel de lieu...