

Action culturelle départementale « Autour du graphisme décoratif » Cycle 1

Année scolaire 2018 - 2019

Phase 4 : Projet de création personnelle – Réalisations individuelles ou collectives

Création d'un bestiaire

Objectifs :

-Réinvestir les acquis antérieurs à des fins créatives (phases 1 à 3) :

Reproduire et répéter des éléments graphiques du répertoire graphique

Assembler, organiser, combiner plusieurs éléments graphiques sur un même support en gérant l'occupation de l'espace.

Pour les PS, les combinaisons peuvent si besoin se faire à partir d'images données sur lesquelles figurent des éléments graphiques. Les enfants peuvent également utiliser des tampons (Cf. Phase 2). Les MS et les GS peuvent tracer les éléments graphiques à main levée en s'appuyant sur le répertoire graphique.

Matériel :

Silhouettes d'animaux dessinées par les élèves ou proposées par les enseignant(e)s en fonction de l'âge des élèves. Les silhouettes peuvent être plus ou moins grandes en fonction des modalités de travail choisies : travail proposé collectivement (groupes de plusieurs enfants) ou individuellement. Un corpus de silhouettes non exhaustif est disponible dans le diaporama (Cf. Document joint). Elles peuvent être agrandies.

Outils au choix (feutres, crayons de couleur, tampons..) adaptés à la taille des supports et des silhouettes proposés.

Répertoire graphique.

Déroulement :

Présentation du projet de réalisation d'un « bestiaire graphique » aux élèves. Si des bestiaires ont déjà été consultés en classe, il est possible d'y faire référence, de les regarder et de dégager certaines caractéristiques : représentations d'animaux plus ou moins stylisés, présence ou non de leur nom, utilisation de graphismes pour saturer des surfaces...

Choix des animaux qui pourraient figurer dans le bestiaire et constitution d'une liste.

En fonction des possibilités de chacun, les plus grands dessinent les silhouettes avec ou sans documentation ; les MS ou les PS les choisissent parmi un corpus de silhouettes. Les silhouettes

peuvent être agrandies si besoin (photocopies ou par l'enseignant(e) sur des affiches si les élèves travaillent en groupe).

Les silhouettes sont cloisonnées et la contrainte suivante donnée : « Remplir chaque zone avec un type de graphisme. ».

D'autres contraintes peuvent être données : utiliser une seule couleur par zone, utiliser une seule couleur pour toute la silhouette, utiliser un seul outil ...

Les enfants peuvent ajouter les yeux, la bouche...

Toutes les silhouettes sont regroupées ou affichées pour constituer le bestiaire. Les noms des animaux peuvent être écrits.

Exemple d'organisation en groupe (ici : travail sur l'arbre).

