

Les productions plastiques et visuelles :

Dessiner au cycle 1

Développer l'approche des fonctions du dessin tout en suscitant l'expérimentation de différents supports, médiums, outils.



Blandine Bienfait, CPAP

Sommaire

1. Le dessin dans les programmes B.O. du 26 mars 2015
2. Les fonctions du dessin
 - inventaire
 - exemple de programmation
3. Quels supports, quels outils, quels médiums pour le dessin ?
4. Dessiner et créer avec Anthony Browne : le jeu des formes
 - éléments de biographie d'Anthony Browne
 - le jeu des formes
 - le Muz et son atelier « Créer avec Anthony Browne »
 - déclinaisons du jeu des formes à l'école
5. Défi dessin
6. Bibliographie-Autres ressources



1. Le dessin dans les programmes

B.O. du 26 mars 2015

Dessiner

Les enfants doivent disposer de temps pour dessiner librement, dans un espace aménagé où sont disponibles les outils et supports nécessaires. L'enseignant suscite l'expérimentation de différents outils, du crayon à la palette graphique, et favorise les temps d'échange pour comparer les effets produits. Il permet aux enfants d'identifier les réponses apportées par des plasticiens, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés. Il propose des consignes ouvertes qui incitent à la diversité des productions puis à la mutualisation des productions individuelles ; les échanges sur les différentes représentations d'un même objet enrichissent les pratiques et aident à dépasser les stéréotypes.

Les ébauches ou les premiers dessins sont conservés pour favoriser des comparaisons dans la durée et aider chaque enfant à percevoir ses progrès ; ils peuvent faire l'objet de reprises ou de prolongements.[...]

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.[...]
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.[...]
- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Vous pouvez visionner deux courtes vidéos, l'une explicitant ce que disent les textes sur le dessin, l'autre traitant du dessin à l'école maternelle par le biais des fichiers joints en annexe :

1. Synthèse des programmes Dessiner
2. Le dessin à l'école maternelle



2. Les fonctions du dessin

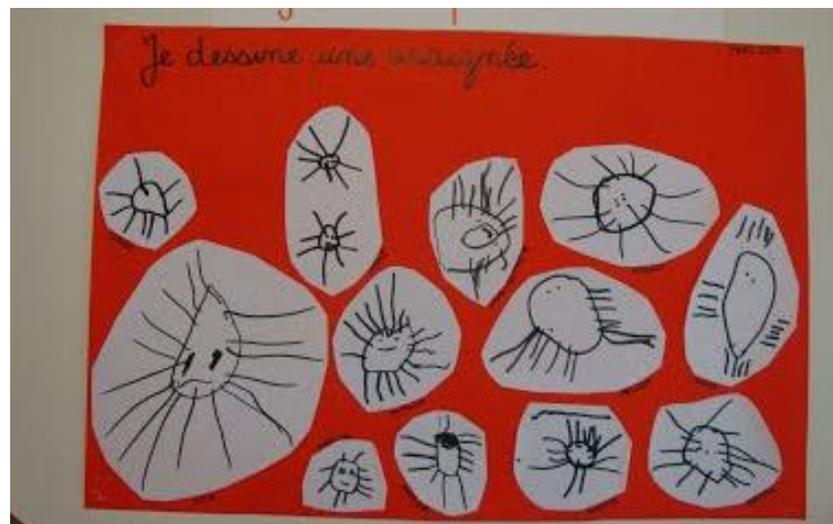
- inventaire (incluant les quatre principales fonctions indiquées dans la vidéo n°2)

Le dessin répond à différentes fonctions. Dans les attendus de fin de cycle 1 la fonction de représentation est mise en avant. Voici un inventaire des fonctions du dessin :

Il est possible de dessiner pour...

❖ Représenter le réel en étant fidèle ou en s'écartant de la réalité

Exemple : représenter une araignée (PS)



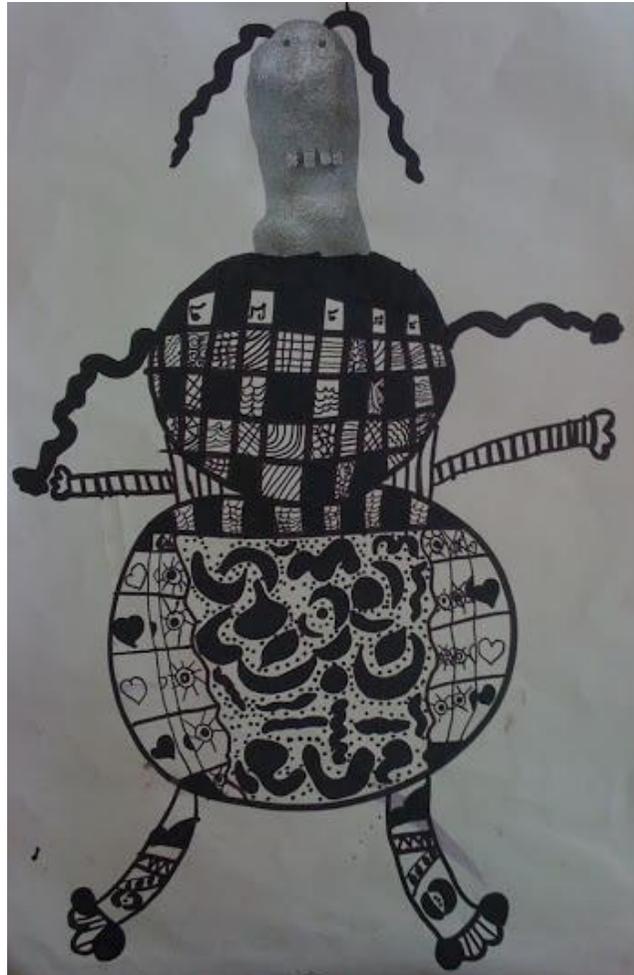
❖ Laisser son empreinte : tracer, occuper un espace, poser sa marque

Exemple: utiliser des outils atypiques pour réaliser des traces, occuper l'espace du support



❖ Exprimer ce qui est perçu, ressenti : des impressions, des sensations, des sentiments

Exemple: imaginer, créer un corps de monstre gentil (GS) à partir d'une tête donnée



❖ Imaginer : des mondes oniriques, fantastiques, poétiques, fictifs

Exemple: imaginer la maison d'un personnage de conte

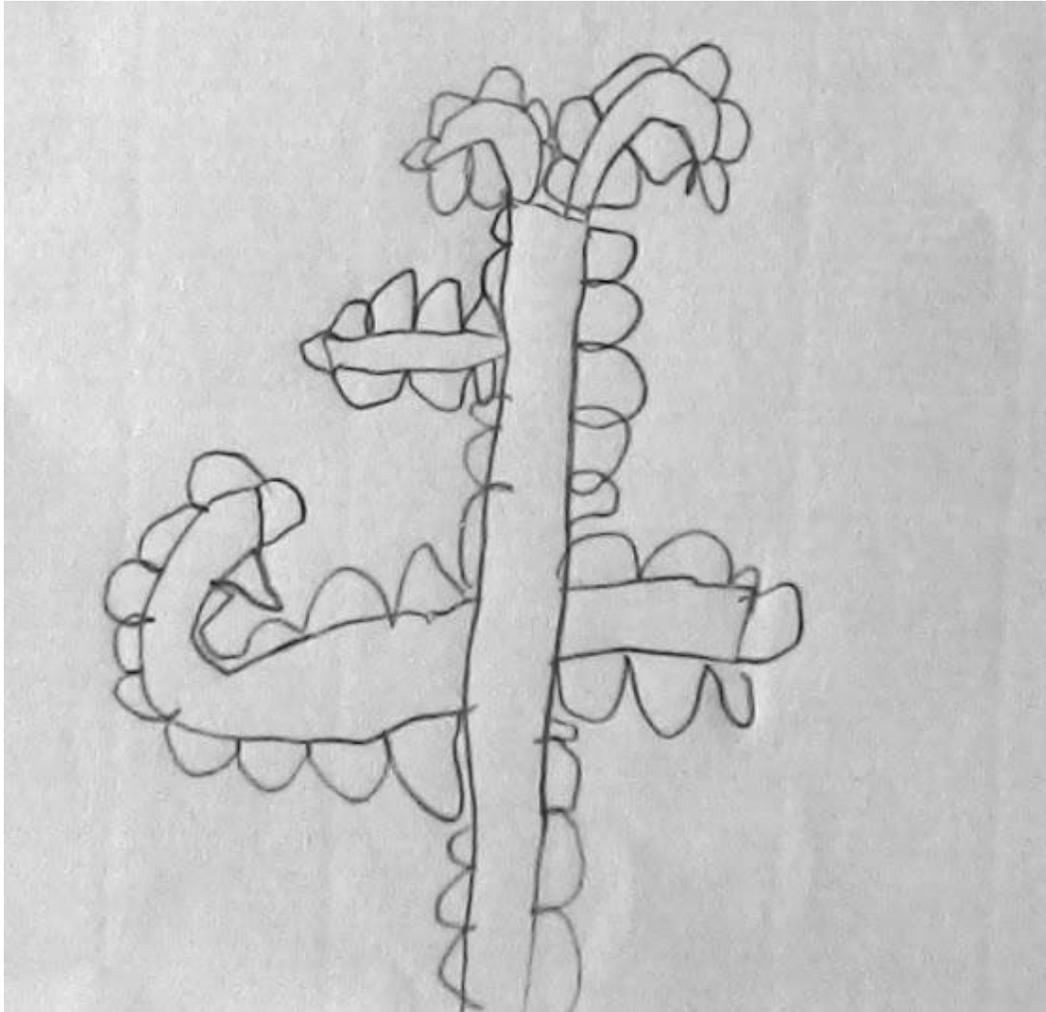
❖ Raconter : le temps vécu, historique, fictionnel

Exemple: dessiner la sortie pique-nique (MS).



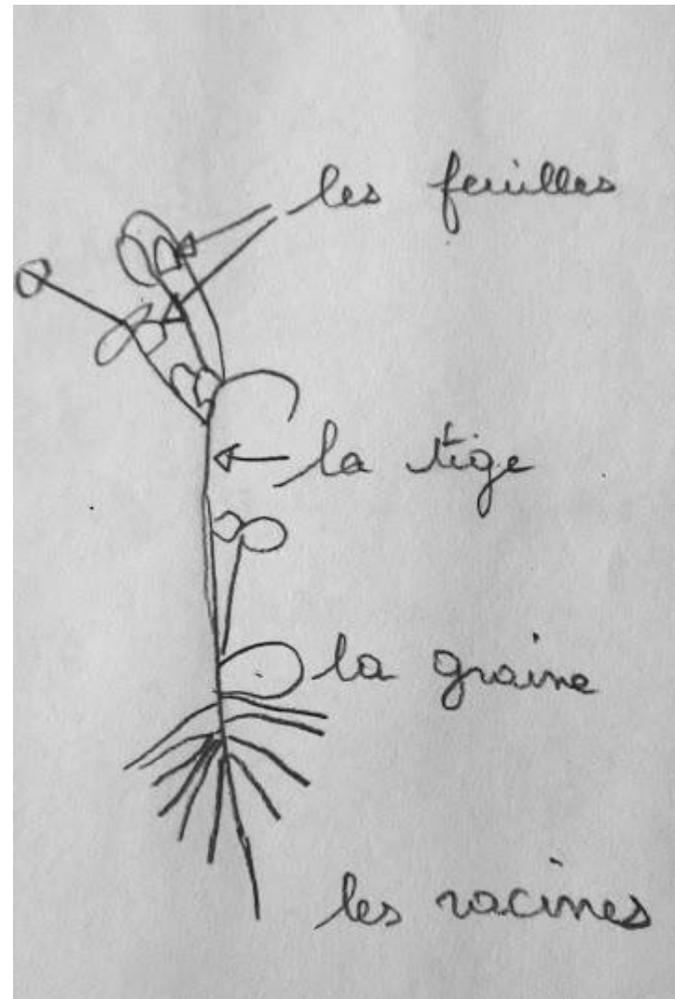
❖ Se souvenir : croquis, carnet de voyage, notes/notations

Exemple: effectuer des croquis à l'occasion de la visite d'un jardin (GS)



❖ Comprendre et faire comprendre : observation, compte-rendu

Exemple: dessiner la germination du haricot (dessin GS; légendes sous la dictée de l'élève)



❖ Anticiper : jeter les bases d'un projet, préparer, donner forme

Exemple: dessiner le projet d'une petite cabane selon les matériaux mis à disposition.

D'après Le dessin est un langage (mars 2018) - Anne Gavarret, CPAP.

La connaissance des fonctions du dessin permet au professeur de diversifier les situations de dessin et les consignes associées.

Il faut alors tenir compte de l'âge des élèves et de leurs possibilités ; d'où la nécessité de s'appuyer sur une programmation. Celle-ci doit être souple car deux élèves de PS (par exemple) n'auront pas les mêmes capacités. Les possibilités des élèves dépendent de leur maturité neurologique mais aussi de leur vécu familial : habitude de manipuler des outils du dessin, étayage parental,...

- programmation de la PS à la GS.

PS	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> ○ Premiers essais de représentations ○ Laisser sa trace, ○ Jouer avec les différents outils, les différents supports et formats, les différents tracés et gestes, ○ Imaginer, } Fin d'année ○ Raconter . } 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Représenter ○ Laisser sa trace, ○ Jouer avec les différents outils, les différents supports et formats, les différents tracés et gestes, ○ Exprimer ce qui est ressenti, perçu, ○ Imaginer, ○ Raconter. 	<p>Toutes les fonctions :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Représenter ○ Laisser sa trace, ○ Jouer avec les différents outils, les différents supports et formats, les différents tracés et gestes, ○ Exprimer ce qui est ressenti, perçu, ○ Imaginer, ○ Raconter, ○ Se souvenir, ○ Comprendre et faire comprendre, ○ Anticiper.

3. Quels supports, quels outils, quels médiums pour le dessin ?

Ces paramètres sont associés à la situation de dessin : supports, outils, médiums peuvent être imposés par le professeur ou laissés au libre choix de l'élève. Dans tous les cas, sur l'ensemble du cycle 1, les élèves seront confrontés à une grande diversité de supports, d'outils, de médiums et découvriront de nouveaux gestes et actions.

Pour plus d'informations sur l'espace dessin vous pouvez consulter le site C.P.D. du Bas-Rhin.

http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/arts_visuels/?page_id=80

Les références plus précises se trouvent sur le document annexe « Espace Dessin » .

Supports	Outils	Médiums
Papiers de toute nature Journaux Papier tapisserie Papier d'emballage Papier cadeau Papier de magazine Papier Canson Papier calque Papier de verre Papier kraft Papier de soie Buvard Carte à gratter Carton lisse, ondulé, fin Tissus Soie Pâte colorée Terre Plâtre Sable ... Varier les paramètres suivants : <ul style="list-style-type: none"> - Orientation « portrait » ou « paysage » sur un plan horizontal, vertical, oblique - Format - Forme 	Crayons à papier de dureté variable Crayons de couleur Feutres Gommages Stylos bille Coton-tige Calames Plumes Surligneurs Logiciels de dessin...	Eau Aquarelle Craies grasses Encre Colle Drawing-gum Cire Vernis Cirages Pastels Fusains Sanguine Tout liquide colorant : jus de betterave, café, thé, grenadine, Craie Bougie...

Gestes/Actions

Rapides, lents, précis, continus, discontinus, amples,...

Racler

Tracer

Hachurer

Tapoter

Faire des pointillés

Effleurer

Contourner

Remplir

Frotter ,...

Cette expérimentation d'outils, de supports et de médiums s'accompagne de la découverte de gestes.

Il est possible d'intervenir sur le support : le mouiller, le plier, le froisser, le déchirer, y coller un élément, tracer un trait ou une forme. Cette intervention préalable au dessin représente une contrainte qui stimule la créativité. Les supports peuvent ainsi être préparés et devenir des supports inducteurs.

C'est ce qu'Anthony Browne évoque dans le jeu des formes qu'il pratiquait enfant avec son frère.



4. Dessiner et créer avec Anthony Browne !



Anthony Browne vers l'âge de 4 ans.

- éléments de biographie d'Anthony Browne



« Anthony Browne est né en 1946 à Sheffield en Grande-Bretagne.

Il étudie les arts graphiques au College of Arts de Leeds où il obtient son diplôme. Peu intéressé par ses études centrées sur la publicité, il travaille beaucoup le dessin du corps humain, comme pour exorciser la douleur de la mort soudaine de son père .

Il devient assistant de l'artiste médical de l'université de Manchester (dessin de planches anatomiques reproduisant les opérations chirurgicales), réunissant ainsi sa passion pour la peinture et sa fascination pour l'intérieur du corps humain. Il dessine ensuite des produits de vente par

correspondance mais déteste ce travail publicitaire.

Dessinateur de cartes notamment de vœux, cette activité lui permet de vivre et de n'éditer que les livres qu'il trouve importants.

Il habite une vieille ferme dans le Kent avec sa famille et il est capitaine de l'équipe locale de cricket.

Le plus souvent, il est auteur et illustrateur de ses albums.

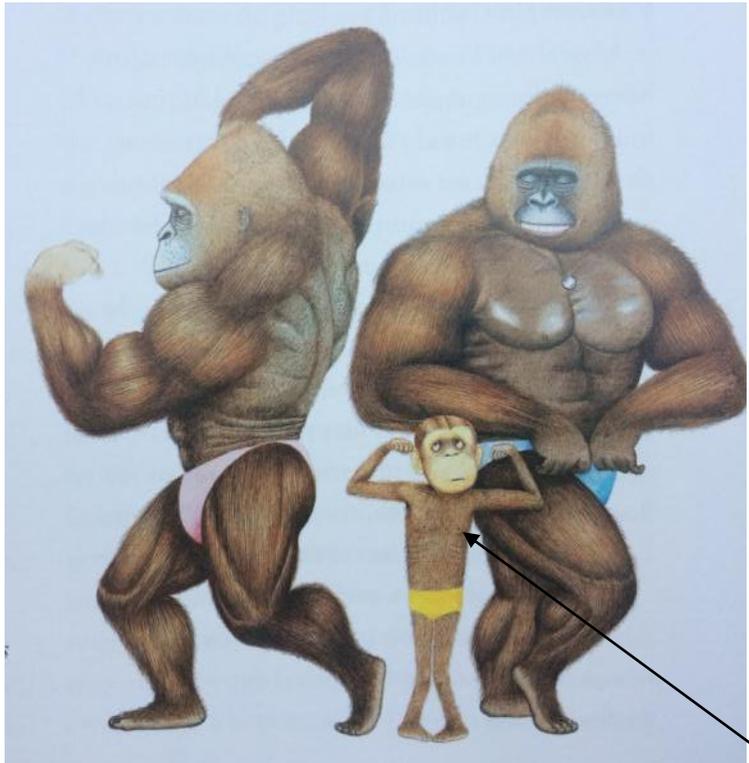
En 2000, il a reçu le Hans Christian Andersen Award pour l'ensemble de son travail.

Aujourd'hui, ses livres sont traduits dans plus de 40 langues. » **(L'école des loisirs)**

Anthony Browne est donc un auteur-illustrateur reconnu. Ses albums sont des classiques de la littérature jeunesse. L'art y occupe une place de choix. Anthony Browne fait de nombreuses références à des artistes et des œuvres d'art, notamment dans *Marcel le rêveur* et *Les tableaux de Marcel*. *Le jeu des formes*, album paru en 2003, a en partie pour vocation d'aider les enfants à accéder au bonheur que peuvent procurer les œuvres d'art.

Son personnage le plus connu est Marcel, le gentil chimpanzé, bousculé par des gorilles.

Anthony Browne aime dessiner les gorilles : il les considère comme des créatures fascinantes à regarder, leur visage est intéressant à observer et à dessiner : les rides, les creux, les bosses, toutes les dénivellations du visage, tous les poils, tous les muscles attirent irrésistiblement le crayon d'Anthony Browne selon ses dires. Il précise même dans un de ses discours, que « Parfois, quand on me demande pourquoi je dessine des



Marcel

gorilles si souvent, je dis qu'ils me rappellent mon père, et c'est vrai ». Son livre préféré est Anna et le gorille.

Même si Anthony Browne utilise de nombreuses techniques, il a une prédilection pour l'aquarelle, son médium préféré, qu'il maîtrise parfaitement.



Dessin d'Anthony Browne à l'âge de six ans

Le père d'Anthony Browne adorait dessiner; il a passé des heures à dessiner avec Anthony et son frère.

Il a appris à ses enfants à considérer le dessin non seulement comme une occupation mais comme la quête de toute une vie. Le crayon magique qui aide Ourson (Petit Ours), l'un des personnages d'Anthony Browne, à se sortir des situations fâcheuses, n'est-il pas un clin d'œil au pouvoir du dessin ? La série d'albums Ourson (Petit Ours) s'adresse aux enfants de 3 à 6 ans ; avec le dessin tout y devient possible.

Quand Anthony Browne et son frère Michael étaient petits, ils ont inventé un jeu, le jeu des formes. Adulte, Anthony Browne s'est aperçu qu'un peu partout dans le monde, des enfants ont inventé leur propre version du jeu des formes.

- le jeu des formes

Les règles sont simples : la première personne dessine une forme abstraite, la seconde, avec si possible un crayon de couleur différente, la transforme en quelque chose de reconnaissable. Enfant, Anthony Browne jouait seul au jeu des formes avant de s'endormir en observant les motifs qui ornaient les murs de sa chambre. Il y voyait de nombreuses images. Nous faisons de même avec les nuages quand nous les observons dans le ciel : qui n'a pas « vu » un dragon dans un cumulonimbus ?

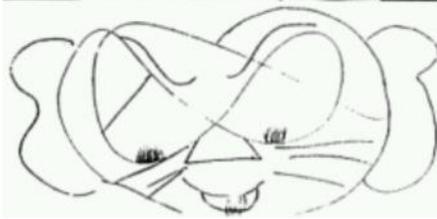
Selon Anthony Browne ce jeu (et ses variantes) est extrêmement amusant et représente l'essence même de la créativité.

D'ailleurs il a placé ce jeu au centre de son œuvre et de sa vie.

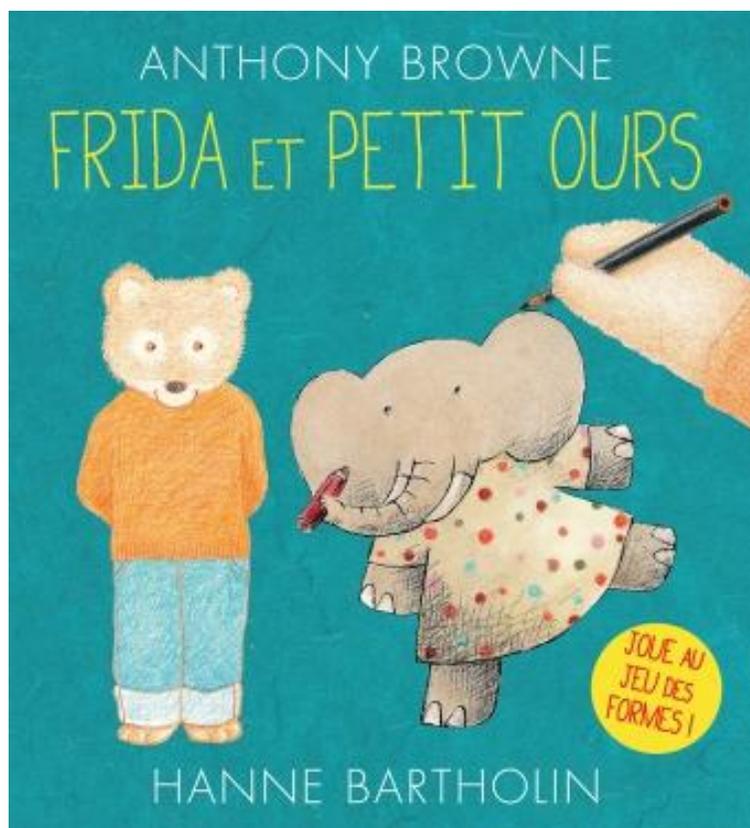
« Le jeu des formes est le fil conducteur de ma vie et de mon travail. Ce qui a commencé comme un simple passe-temps réservé aux après-midi pluvieux est devenu le noyau de tout ce que je fais. Quand je ne suis pas en train de dessiner une forme sur le papier, c'est que je la dessine dans ma tête. » Anthony Browne dans « Déclinaisons du jeu des formes, mon métier, mon œuvre et moi ».



Le jeu des formes n'est pas sans rappeler le « **SQUIGGLE** », jeu de lignes aléatoires à compléter imaginé par D. Winnicott (pédiatre et psychanalyste 1896-1971) à des fins thérapeutiques auprès des enfants.



« Je fais un gribouillis et l'enfant le transforme. Il en fait un à son tour et c'est à moi de le transformer... Quelquefois je tarde à le transformer pour lui donner l'occasion de déployer son imagination. » D. Winnicott



Afin d'encourager les enfants à pratiquer le dessin, Anthony Browne et Hanne Bartholin, sa compagne, ont créé en 2015 l'album ***Frida et Petit Ours***.

Cet album met en scène deux personnages, Frida (sous les traits d'un éléphant) et Petit Ours qui jouent au jeu des formes.

Cet album s'adresse aux enfants de 3 à 6 ans.

Si vous en avez la possibilité, vous pouvez l'acheter (environ 9,80 €), sinon la vidéo accessible par le lien ci-dessous vous permet de le découvrir.

<https://www.youtube.com/watch?v=b0HbM3GDAXo>

- LE MUZ et son atelier « Créer avec Anthony Browne »

<http://lemuz.org/#>

LE MUZ, musée en ligne des œuvres des enfants, que je vous encourage à visiter, propose dans sa rubrique **Ateliers** de créer avec des artistes. A l'occasion de la sortie de l'album **Frida et Petit Ours** en 2015, LE MUZ a encouragé les enfants à jouer au jeu des formes.

<http://lemuz.org/exposition/creer-avec-anthony-browne/>

La consigne donnée est simple : « *Toi aussi amuse-toi au jeu des formes ! Pars d'une forme : la trace d'un verre d'eau sur une nappe en papier, des taches sur un mur ...Et ajoute des détails, des oreilles, des pattes...La forme prend vie !* »

Les formes peuvent être celles proposées par Anthony Browne dans son album. Les créations peuvent aussi partir d'objets (branches, coquillages, morceau de carton, caillou...) posés, collés, photographiés sur un support.




kaleidoscope

Le MuZ s'associe aux éditions Kaleidoscope à l'occasion de la sortie de l'album *Code et Pict* dans l'ouvrage *Anthony Browne*. Comme lui, et même de son travail, tu peux créer des images.

Anthony Browne est l'un des auteurs pour la jeunesse les plus célèbres, ses livres sont des classiques. Quand il était petit, Anthony jouait avec son frère au jeu des formes : "Le jeu des formes est mon élève préféré, nous y jouons enfants, mon frère et moi, les jours de pluie et il est toujours au centre de mon œuvre et de ma vie."

Tu aussi amène toi au jeu des formes. Pars d'une forme: la trace d'un ver d'eau sur une nappe en papier, des taches sur un mur... Et ajoute des détails, des ornales, des pattes... La forme prend vie!

Pour créer, tu trouves :

En salle 1 des formes proposées par Anthony Browne. Bien sûr, tu peux en inventer d'autres toi-même... Mais n'oublie pas de nous raconter leur histoire!

En salle 2, tu trouves des exemples de créations à partir d'objets : branche, morceau de carton, coquillage, collée... Tu pourras alors créer autour de l'objet en le posant sur ta feuille ou en le collant et en photographiant le résultat final!



Pour nous envoyer la photo ou le scan de ton œuvre : clique sur « Proposer une œuvre » sur la page d'accueil du MuZ. N'oublie pas de préciser dans la description qu'il s'agit d'une œuvre créée avec Anthony Browne! Tu peux aussi nous envoyer ton œuvre par la poste à l'adresse suivante : Le MuZ, 20 Square de Copernic, 75018 Paris.

Une surprise est prévue pour nos 10 premiers participants... Mais ne tarde pas à nous envoyer tes créations!

6 SALLES
pour cette collection

A partir de la forme 1

Voici les œuvres des enfants créées à partir de la forme 1 proposée par Anthony Browne.

- Un volcan *Graphisme, 2015*
- Un oiseau *Graphisme, 2015*
- Un chat *Graphisme, 2015*
- La planète Terre *Graphisme, 2015*
- Une vache *Graphisme, 2015*

6 salles virtuelles vous permettent de découvrir les œuvres des enfants ayant participé au jeu des formes en 2015.

Je vous propose d'encourager à votre tour vos élèves à découvrir ce jeu en déclinant plusieurs variables et en y associant le cas échéant plusieurs fonctions du dessin. La notion de forme sera évoquée avec les élèves en lien avec leur vécu : formes géométriques ou non.

Les attendus et les exigences ne seront pas les mêmes pour tous les élèves. L'âge moyen des élèves ayant participé à l'atelier du MUZ se situe autour de plus ou moins 5 ans. Pour les PS la fonction d'expression du dessin sera privilégiée ; l'étayage verbal pourra aider à l'enrichissement progressif des dessins.

L'album ***Frida et Petit Ours*** peut être le déclencheur de ce projet.

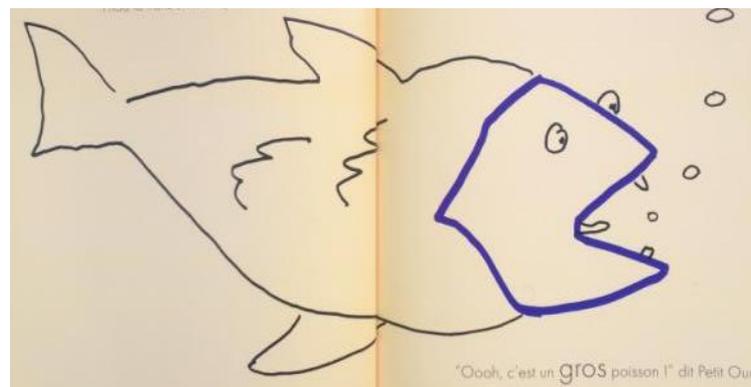


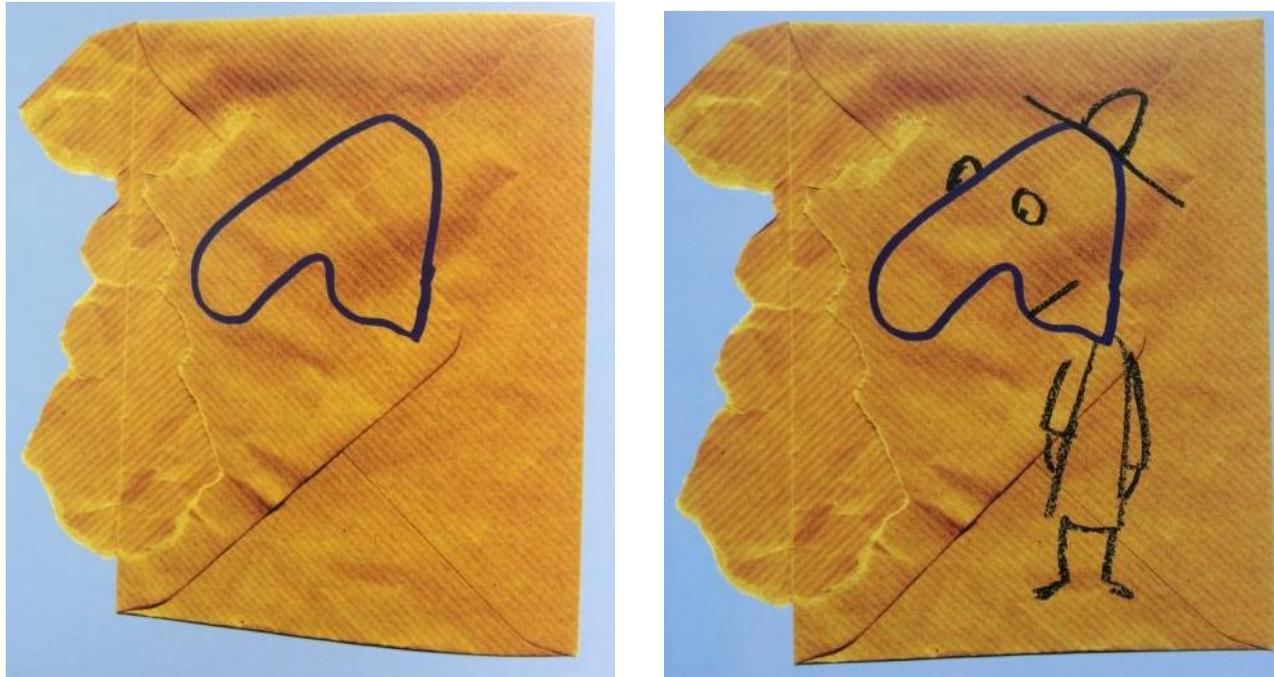
- Déclinaisons du jeu des formes à l'école

Les premières situations proposées dans l'album

Les formes sont dessinées au feutre sur un support papier (quadrillé, ligné, de couleur) ou sur une enveloppe déchirée ; elles deviennent un chien, un poisson, un personnage, un cochon.





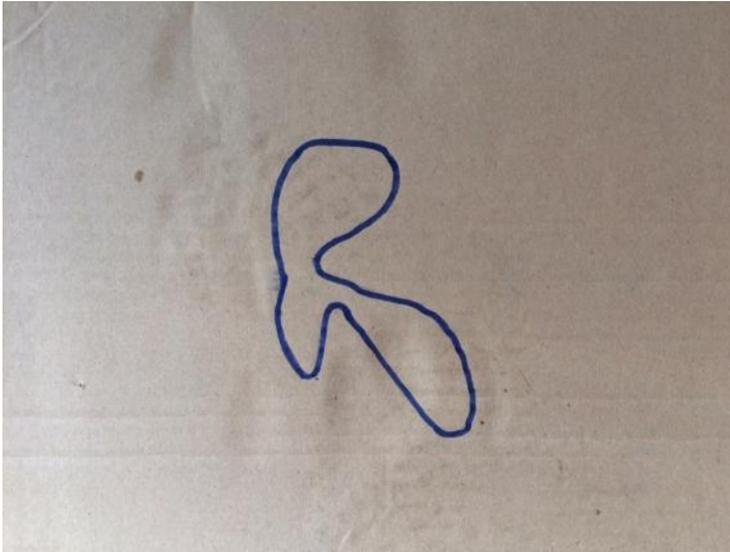


Ici la pensée divergente propre aux activités artistiques est sollicitée. En effet les réponses que peuvent donner les adultes ou les enfants seront toutes différentes. Les dessins peuvent être ensuite compléter : décorations, ajouts d'éléments figuratifs ou non.

Créer une situation ... exemple d'itinéraire.

Qui dessine la forme ?	Avec quoi ?	Sur quoi ?	Pour qui ?	Avec quelles contraintes matérielles pour compléter la forme ?	Avec quelles consignes ?
Le professeur	Un crayon graphite	Une feuille de papier blanc A4	Un autre élève (Travail en binôme)	Imposer les outils, les médiums. Exemple : craies grasses	Transforme la forme en ...un animal, un personnage, une maison, une fleur... <i>Représenter</i>
Un élève	Un feutre	Un morceau de carton	Un groupe d'élève (Chaque enfant a le même support et la même forme. Un par enfant.)	Laisser le choix des outils et médiums. Mettre à disposition des feutres, des craies grasses,...	A quoi te fait penser la forme ? Transforme-la. <i>Laisser sa trace, imaginer</i>
	Une craie grasse	Une feuille de papier journal	Toute la classe (Tous les élèves ont la même sollicitation)		Rendre la forme gaie, triste... <i>Exprimer un sentiment, une émotion, un ressenti</i>
	Un calame et de l'encre	Un morceau de papier de verre			
	Etc. Cf. liste des outils p.14	Etc. Cf. liste des supports p.14			Etc. Cf. inventaire des fonctions du dessin p.5 à 11

Exemple non modélisant



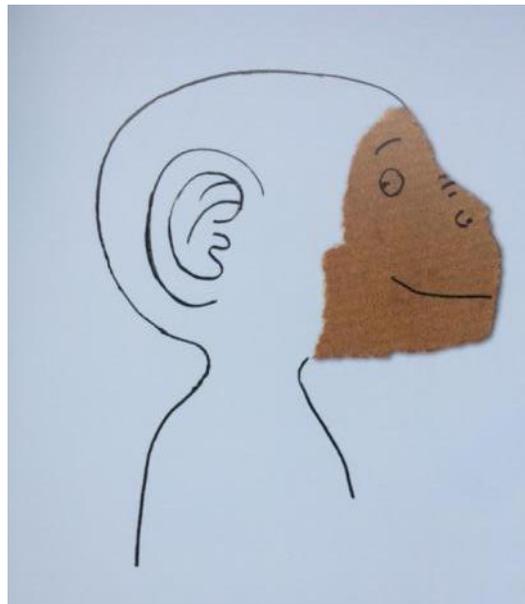
Feutre sur cartoncréer un animal en utilisant des craies grasses



Les deux dernières situations proposées dans l'album

Les formes ne sont plus dessinées. L'élément inducteur est un « objet » au sens large : un morceau de papier déchiré, un élément naturel, un objet manufacturé : plume, coquillage, brindille, pomme de pin, feuille d'arbre, paille, brique de légo etc.

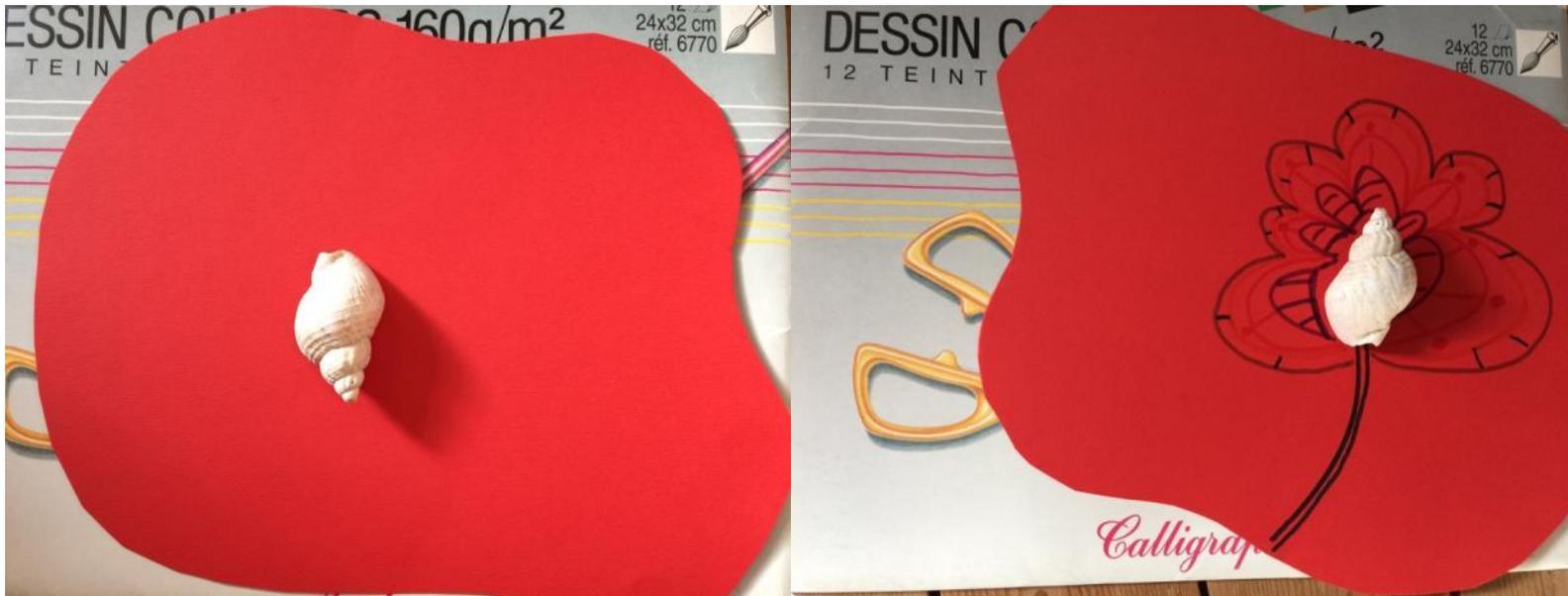
Cet élément peut être collé/ fixé sur un support au choix (cf. liste de supports p.14) ou photographié et imprimé sur un support papier.



Créer une situation ... exemple d'itinéraire.

Qui choisit la forme ?	Avec quoi ?	Sur quoi ?	Pour qui ?	Avec quelles contraintes matérielles pour compléter l'élément inducteur ?	Avec quelles consignes ?
Le professeur	Une chute de papier	Une feuille de papier de couleur, de forme aléatoire	Un autre élève (Travail en binôme)	Imposer les outils, les médiums. Exemple : pinceau et encre	Transforme la forme en ...un animal, un personnage, une maison, une fleur... <i>Représenter</i>
Un élève	Un coquillage	Un morceau de carton	Un groupe d'élève (Chaque enfant a le même support et la même forme. Un par enfant.)	Laisser le choix des outils et médiums. Mettre à disposition des feutres, des craies grasses,...	A quoi te fait penser la forme ? Transforme-la. <i>Laisser sa trace, imaginer</i>
	Une plume	Une feuille	Toute la classe (Tous les élèves ont la même sollicitation)		Rendre la forme gaie, triste... <i>Exprimer un sentiment, une émotion, un ressenti</i>
	Un anneau de rideau	Etc. Cf. liste des supports p.14			Etc. CF. inventaire des fonctions du dessin p.

Exemple non modélisant



Coquillage sur papier couleurexpression libre avec outils au choix.

A vous maintenant de créer vos propres combinaisons !

5. Défi Dessin

<https://defidessineducatio.wixsite.com/defidessin>



A propos du site **Défi Dessin** :

Et Si on dessinait pour montrer nos univers, aérer notre imagination, s'étonner nous-mêmes et les autres aussi ! Un peu comme un entraînement artistique et un rendez-vous avec la sensibilité. Et nul besoin d'être doué.

Pas d'obligation, mais quelques règles du jeu... :

- ***Une durée : 15 minutes maximum (ou presque...)***
- ***Une proposition : un thème, une situation, un but... donnés avec chaque DÉFI pour stimuler l'invention***

- **Des outils ou des formats : souvent le crayon et la feuille de papier, mais parfois le DÉFI indique un moyen particulier à utiliser !**

Si on veut, on peut collectionner nos dessins, en faire un album, une mini exposition, les partager avec des amis, les ramener en classe si on est un élève.

Il suffit maintenant de cliquer sur l'une des vignettes qui sont proposées pour découvrir un DÉFI DESSIN. À vous de jouer !

Je vous propose de vous inspirer de ce site pour créer et lancer des Défis Dessin à vos élèves en tenant compte de la spécificité de votre classe. Cette activité peut être considérée comme une activité ritualisée un temps donné.

Les défis sont numérotés sur le site, vous pouvez choisir les défis adaptés aux élèves de maternelle ou en créer vous-même.

Exemple de défi : **le défi n°14 ... Un dessin qui pique !**



5. Bibliographie-Autres ressources

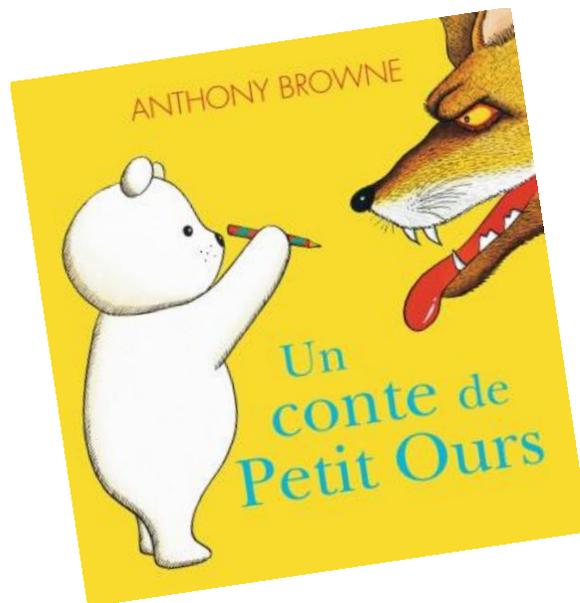
- ❖ **Déclinaisons du jeu des formes-Mon métier, mon oeuvre et moi**, Anthony Browne avec Joe Browne, 2011, *l'école -Kaléidoscope (pour les adultes, culture personnelle)*
- ❖ **Frida et Petit Ours**, Anthony Browne , Hanne Bartholin, 2015, *l'école des loisirs - Kaléidoscope*
- ❖ **Ourson et les chasseurs**, Anthony Browne, 2003, *l'école des loisirs-Kaléidoscope*
- ❖ **Ourson dans la ville**, Anthony Browne, 2004, *l'école des loisirs-Kaléidoscope*
- ❖ **Un conte de Petit Ours**, Anthony Browne, 2014, *l'école des loisirs-Kaléidoscope*
- ❖ **Le livre de Petit Ours**, Anthony Browne, 2014, *l'école des loisirs-Kaléidoscope*
- ❖ **Marcel le rêveur**, Anthony Browne, 1997, *l'école des loisirs-Kaléidoscope, etc.*
- ❖ **Le pire livre pour apprendre le dessin**, Antonin Louchard, 2017, Seuil jeunesse (*Pour une approche humoristique du dessin avec les enfants de maternelle*)



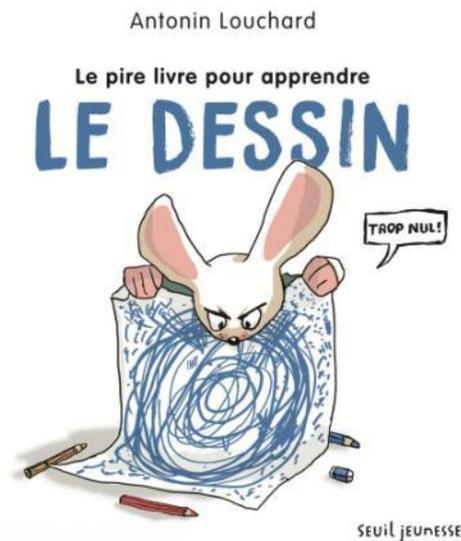
❖ *Les choses qui s' en vont*, Béatrice Alemagna, 2019, hélium (très bel album faisant partie de la sélection des Croqueurs de livres 2020-2021. Les illustrations sont transformées grâce à une feuille de calque sur laquelle sont dessinés des éléments complémentaires)

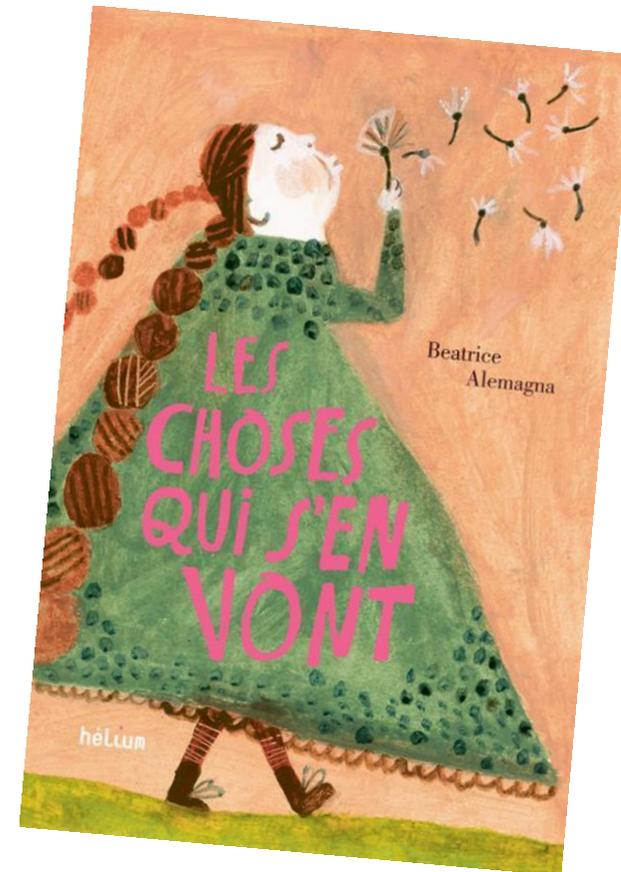
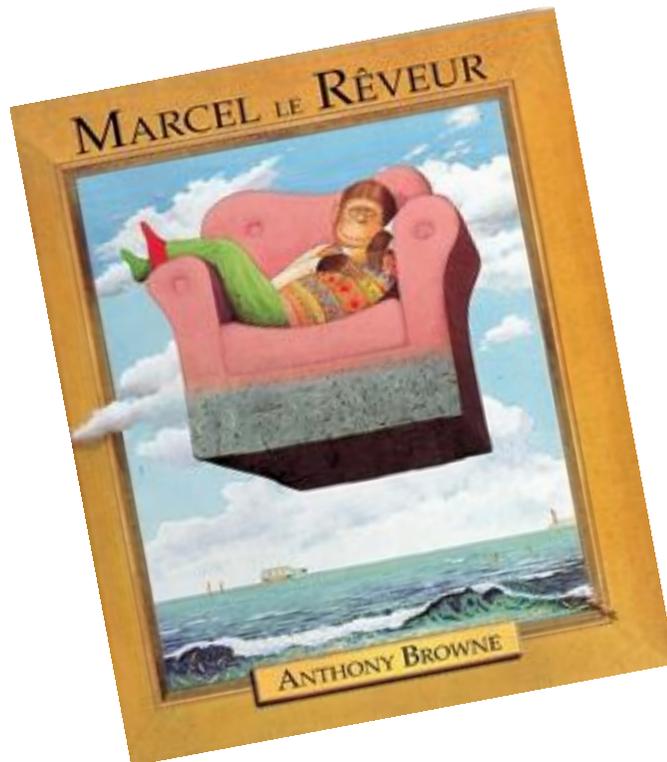
Pour en savoir davantage sur Anthony Browne vous pouvez écouter Anthony Browne lors d'une rencontre à la médiathèque de Saint-Brieuc. La bande son (en deux parties) est accompagnée d'un diaporama d'images choisies par Anthony Browne.

<https://bmsaintbrieuc.wordpress.com/2013/06/05/rencontre-avec-anthony-browne/>



Dessiner au cycle 1





- ❖ Revue en lignes CréAtions n°226 « Lignes d'expression » Le dessin à l'école maternelle 2016 (à partir du 2^{ème} paragraphe. Je n'adhère pas au 1^{er} §)
<https://www.icem-pedagogie-freinet.org/node/46481>