

ORGANISER SA CLASSE POUR UNE PRATIQUE REGULIERE DES ARTS PLASTIQUES

LA GESTION DE L'ESPACE



2 coins spécifiques

- **Un coin « atelier »** pour permettre une pratique plastique quotidienne,
- **Un coin « images »** pour enrichir l'imaginaire des élèves



LE COIN «ATELIER», quel espace ?

- permanent, modulable, évolutif
- près du point d'eau de la classe si possible
- suffisamment grand pour permettre la circulation de plusieurs enfants

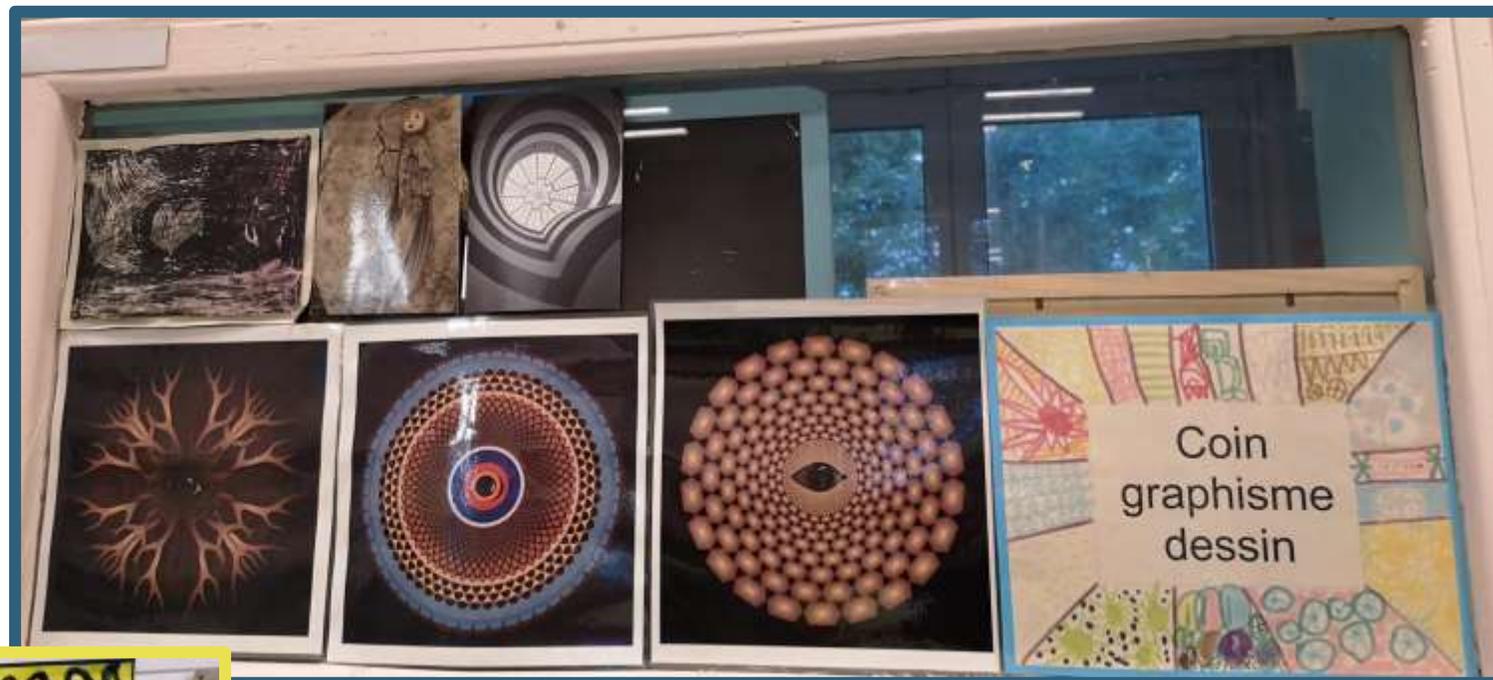
Il peut comprendre :

- un plan incliné (ou chevalet)
- un plan vertical (ou piste graphique)
- un plan horizontal (tables rapprochées) pour les travaux à plat



Une zone d'affichage pour le travail en cours

- répertoires graphiques, panneaux-mémoire
- œuvres en relation avec le projet en cours,
- images pour enrichir les possibilités graphiques ou l'imaginaire
- productions antérieures utiles au projet...



Une zone de séchage

- meuble séchoir,
- fils tendus, ...



Pour les projets exceptionnels de très grand format, on adaptera dans la cour, sous un préau ou une salle d'évolution.

Quelle organisation ?

Quoi ?

- Un meuble comprenant une diversité d'outils, de matières et de supports.
- Des étagères, des caisses, des boîtes ou des pots en plastique
- Meuble pour ranger les feuilles à plat (60cm x 80cm)
- Une matériauthèque

Pourquoi ?

- Favoriser l'autonomie et l'initiative
- Développer la créativité
- Favoriser le développement sensoriel et moteur
- Favoriser le développement langagier par l'introduction d'un vocabulaire spécifique
- Diversifier les gestes (frotter, taper gratter essuyer griffer...)
- Affiner la précision

Comment ?

Rendre ces outils, matières et supports visibles et accessibles aux élèves



LE COIN « ATELIER » : comment ça marche ?

En autonomie, à différents moments de la journée mais également pendant le temps d'accueil

Explorations libres des variables plastiques (SMOG)

- Pour enrichir le langage plastique de l'élève et leurs productions
- Pour le mettre en recherche, lui enseigner des techniques qu'il aura à trouver par lui-même
- Comme 1ère étape d'une démarche de création

→ Peut remplacer une consigne orale et peut constituer le cœur d'une séance de **découverte/sollicitation**.

→ Permet de provoquer des **découvertes**.

→ Puis mise en relation avec des œuvres d'artistes et relance afin d'explorer d'autres possibles ou d'éclairer par la pratique.

Attention : Le matériel est déterminé **et** préparé par l'adulte

Explorations avec contrainte

Changer d'outil ou de médium, de support ou de geste, combiner de façons diverses et renouvelées ces quatre variables, en lien avec les opérations plastiques

La contrainte comme situation problème

Comment...

- peindre sans toucher le support ?
- faire disparaître un objet ?
- créer un volume sans colle ni scotch ?
- assembler le plus de textures différentes ?
- observer et Reproduire tous les graphismes trouvés dans la classe ?
- fabriquer le plus de gris différents ?



Infinité de consignes

- **Explorer la lenteur** : avec une brosse large, on peut **caresser** la feuille tout doucement...
- **Contourner les obstacles** : coller des gommettes sur sa feuille, les contourner avec les outils de son choix...
- **Enlever de la matière / faire réapparaître une couleur cachée** : étaler de la peinture sur une plaque de plexiglas, gratter/racler la peinture avec un outil, le doigt...
- **S'arrêter** : placer des points sur une feuille, tracer des lignes qui joignent les points...

Catégorisation des explorations

- Un répertoire outil(s), toutes ses traces
- Un répertoire de SMOG
- Un tableau double entrée
- Un inventaire d'actions plastiques
- Une affiche-mémoire pour associer des outils et des gestes
- Un inventaire de réponses à une situation problème

- Isoler pour affiner le regard

Dans un projet, lors de moments de création, les élèves auront alors le choix de puiser dans cette réserve de possibles pour réemployer des moyens appropriés pour s'exprimer.

Le jeu du SMOG

Tiroirs de matériels en autonomie

Chaque élève dispose de 2 à 5 cartes SMOG. Il repère sur ses cartes, le support, la matière, les outils et les gestes choisis, les rassemble et organise son espace de travail. Travail individuel, en binôme ou en petit groupe.

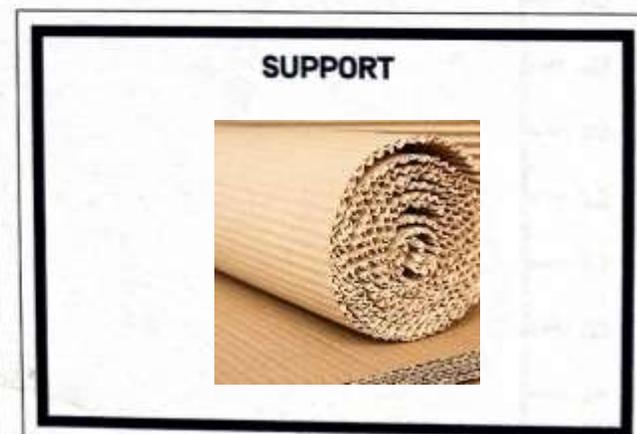
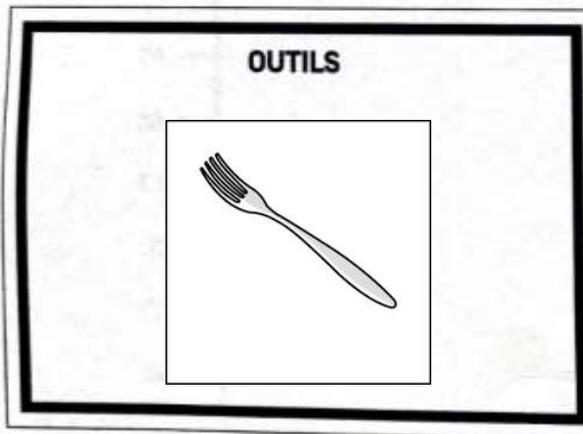
Objectifs :

- expérimenter, produire, créer
- adapter son geste aux contraintes matérielles
- Prendre conscience de la trace résultant d'une action

Variante : identifier le smog d'un artiste

Objectifs : articuler pratiques et acquis culturels

Les élèves choisissent les cartes ou l'enseignant.e note les proposition sur les cartes vierges.



LE COIN «IMAGES», quel espace ?

2 options

- Inclus à l'espace ATELIER
- Distinct de l'espace ATELIER (les portes de classe peuvent servir de mur d'images)

Quoi ?

- Des reproductions d'œuvres
- Des cartes postales
- Des affiches
- Des livres d'art ou albums d'art jeunesse

Comment ?

1 armoire, des étagères ou des casiers avec :

- Des boîtes accessibles aux enfants
- Des classeurs, des porte-vues ou des cartons à dessin
- Et/ou directement affichés sur un mur, à hauteur d'enfants (pate à fix, aimants, bandes velcro, [porte-cartes](#))

Pourquoi ?

- Créer une culture commune (ancrage artistique)
- Se familiariser avec les œuvres
- Eduquer au regard
- Enrichir ses productions
- Faire résonance avec ses productions
- Faire du lien entre les œuvres

LE MUR D'IMAGES D'ART : comment ça marche ?

Regrouper dans une boîte des reproductions d'œuvres variées : peinture, photographie, sculpture, architecture, dessin, etc.

Laisser les élèves les manipuler, seuls ou à plusieurs, et les afficher sur le mur dédié.

- **Avec une consigne ouverte** : les élèves affichent librement, à leur convenance (à l'accueil, en atelier autonome...)

Ex : *observez les reproductions d'œuvres d'art. Choisissez celles qui vous plaisent et affichez-les sur le mur.*

- **Avec une consigne évolutive et plus fermée** qui va s'appuyer sur différents critères (couleurs, thèmes, techniques...) : les élèves affichent uniquement celles répondant à la consigne.

Ex : *observez les reproductions d'œuvres d'art. Choisissez les 5 qui vous plaisent le plus et affichez-les sur le mur.*

- *Affichez celles avec des personnages ! Un paysage ! Un animal ! Un arbre ! Des formes géométriques ! Du bleu ! Le ciel ! Des fruits ! Des fleurs ! Etc.*
- *Affichez deux œuvres qui vont bien ensemble*
- *Affichez trois images pour imaginer et raconter une histoire*
- *Affichez les photographies ! Les peintures ! Les sculptures ! Etc.*

- **On pourra aussi sélectionner au préalable, une série de reproductions par thème ou par genre et proposer de nouvelles consignes :**

Ex : Avec la sélection de portraits :

Affichez les personnages qui sont tristes ! (à décliner en fonction des émotions) Les enfants ! Les familles ! De profil, de face, de dos, en pied, en buste ! D'hier ou d'aujourd'hui (vêtements, coiffures, mode)...

Avec la sélection de paysages, jouer sur les variables de lieux, de météo, de temps...

Affichez les paysages maritimes ! De nuit ! Pluvieux ! Avec des animaux ! Etc.

Proposition d'organisation pédagogique

Les consignes changeront chaque semaine et seront présentées en début de semaine. Les élèves pourront compléter, modifier ou enlever au fil de la journée. Une photo peut-être prise à différent moment en fonction des propositions. Tous les enfants devront passer dans la semaine au moins une fois.

Prolongements importants

La verbalisation

Au moment de la mise en place du mur d'images, chaque élève observe, manipule puis choisit une reproduction et explique son choix.

Puis, soit ponctuellement soit de manière plus ritualisée, individuelle ou collective, les élèves seront amenés à justifier leurs choix en fonction de la consigne. Il s'agit également de solliciter le langage d'évocation, les élèves témoignant d'actions effectuées précédemment et de souvenirs sensoriels. On pourra s'aider d'une grille de suivi afin de s'assurer que chaque élève ait pris la parole dans la semaine.

Le croquis

Proposer des temps d'observations fines de l'affichage en cours pour un travail de croquis devant le mur (dans le carnet de dessin par exemple)

Le numérique et l'audio mur sonore Easytis et pinces à linge. Enregistrement de consigne à écouter au casque devant le mur.

Le mur d'images peut devenir un outil référent qui enrichira et/ou inspirera les productions de l'atelier

Variante chez : <https://www.tiloustics.eu/cartes-art/>

Le support :

Jeu de cartes représentant des œuvres artistiques (peinture uniquement)

Derrière chaque jeu de cartes se trouve une pastille de couleur pour aider au rangement en cas de mélange.

Derrière chaque carte se trouve le nom de l'artiste ainsi que le nom de l'œuvre et sa date.

Comment utiliser ces cartes :

Il existe 3 niveaux pour ces cartes.

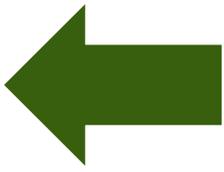
Niveau 1 :
10 cartes sur un même thème à imprimer en double. Observer les tableaux pour remettre les doubles ensemble. Il est aussi possible de mélanger tous les thèmes et de demander à l'enfant de les reconstituer.

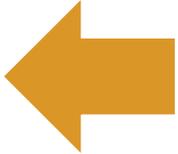
Niveau 2 : Les œuvres sont du même artiste mais différentes. Observer et retrouver les deux œuvres du même artiste.

Niveau 3 : Trouver les 4 œuvres d'un même artiste / trouver les 2 œuvres du même courant artistique

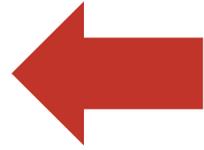


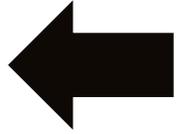




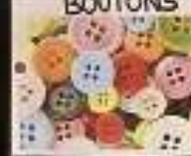
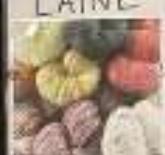


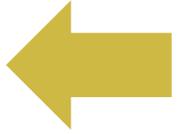






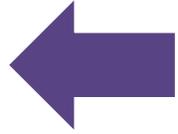
MATÉRIAU THÈQUE





Des explorations libres

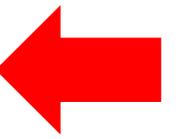




Des explorations avec contraintes

Exemple : chercher le plus de traces possibles différentes avec le même outil





Un inventaire d'actions plastiques

Supports	Médiums	Outils	Gestes (en lien avec RITA)
Papier kraft	Craies grasses	Main	gratter
carton	gouache	peigne	rouler
Argile	Argile	éponge	tamponner
Carte routière	Encre de chine	Billes	aplatir

Catégoriser les explorations

Répertoires collectifs

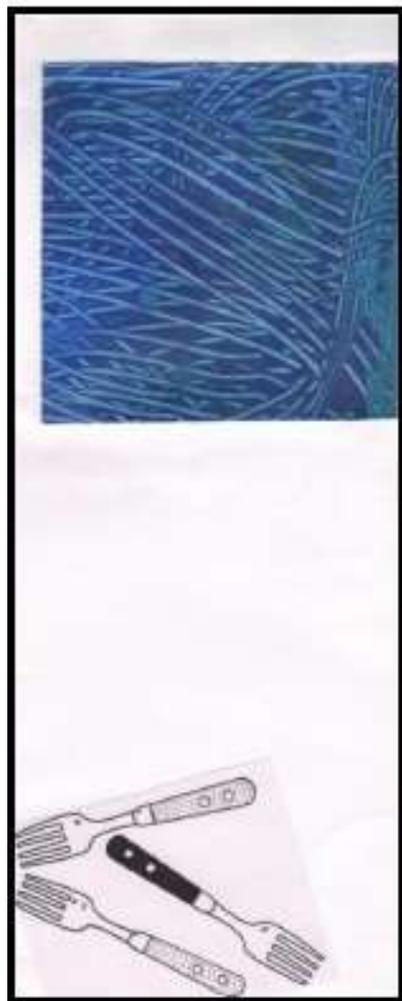


Un outil, toutes ses traces

Des outils, leurs traces

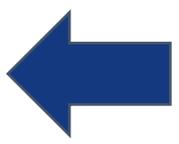


Un répertoire qui associe traces et outils

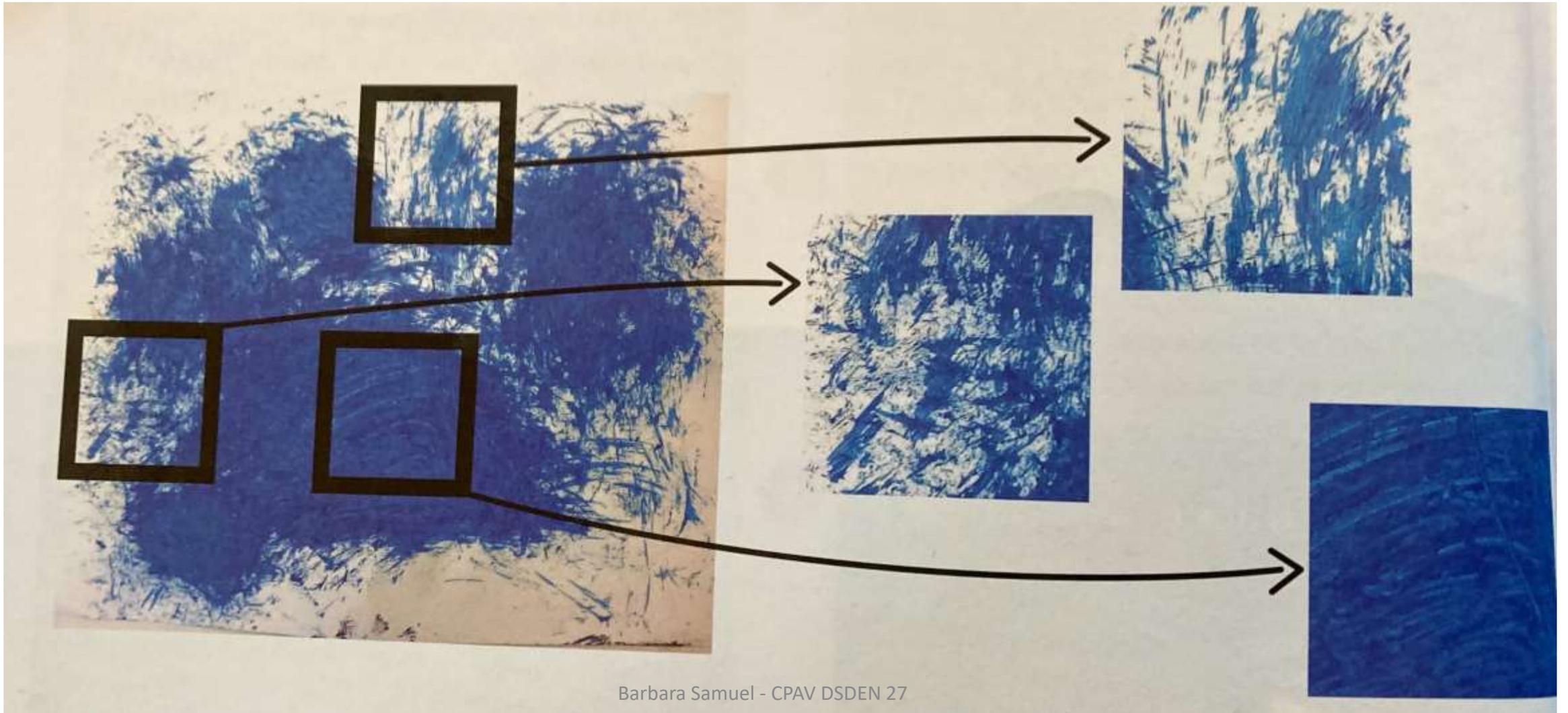


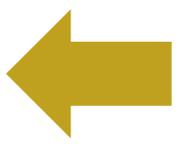
Un répertoire visible et affiché qui associe traces et outils





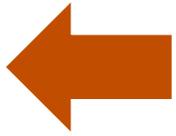
Isoler des détails pour affiner le regard





Un répertoire de SMOG





Un inventaire d'actions plastiques

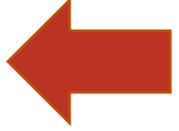


Barbara Samuel - CPAV DSDEN 27



Sous la forme d'un tableau à double entrée répertoriant médium/support





Associer des outils et des gestes

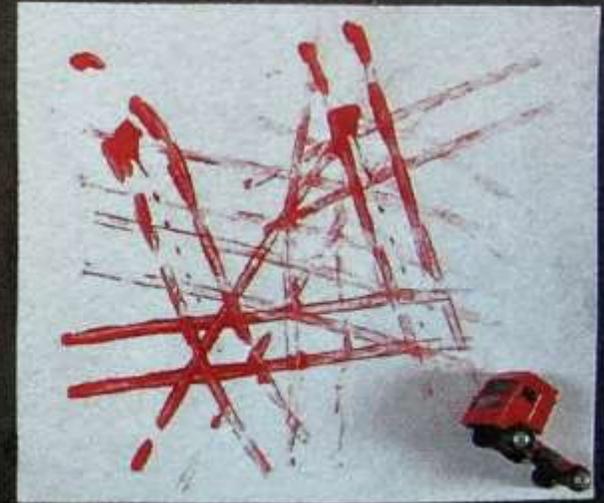
POUR TRACER DES CHEMINS



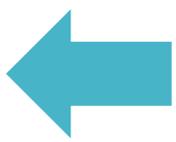
Je peux dessiner des
lignes avec la brosse
plate.



Je peux tracer des
chemins avec mon doigt
dans la peinture.



Je peux faire rouler
une petite voiture
couverte de peinture.



Comment assembler deux morceaux de papier sans colle ni scotch ?

Un répertoire d'opérations plastiques pour répondre à une situation problème

