

L'élève rencontre des situations de pratiques diversifiées
qui lui permet d'expérimenter, de produire et de créer.

Enseigner les ARTS PLASTIQUES

Élèves de 9 ans à 12 ans

Cycle 3

2D

3D

DESSIN

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES – TRAITS

DESSINER - TRACER - GRAVER
CALQUER - HACHURER
GESTE : LENT - RAPIDE - AMPLÉ
SACCADÉ - RÉDUIT...

MATÉRIAUX

GRAPHITE - ENCRE - FILS
PEINTURE – MATIÈRES - PIXELS...

SUPPORTS

PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT,
ÉPAIS...) - NUMÉRIQUE - CARTON -
MUR - BOIS - AIR - TISSU - SOL...

OUTILS

SOURIS – STYLET - CRAYONS
STYLO - FUSAIN - MINE DE PLOMB -
MARQUEUR - PLUME - CALAME -
PINCEAU...

PEINTURE

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES – TOUCHES

DILUER - PEINDRE -
MÉLANGER - CONTRASTER
GRATTER – APLAT - DÉGRADER
TAMPONNER – EMPÂTER - LIER

MATÉRIAUX

PEINTURE - PASTELS - HUILE-
GOUACHE-ACRYLIQUE-LIANTS
AQUARELLE-PIGMENT-ENCRE

SUPPORTS

TOILE – BOIS – MUR – NUMÉRIQUE
(TABLETTE, ÉCRAN) – PAPIER –
TISSU - PLASTIQUE - MÉTAL

OUTILS

PINCEAU – BROUSSE - ROULEAU
MAIN/DOIGTS - STYLET ÉPONGE –
OUTILS INVENTES - OBJETS –
COUTEAU - SOURIS

COLLAGE

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES PLASTIQUES

FUSIONNER-DÉCHIRER-RECADRER
DÉCOUPER - ASSEMBLER
FRAGMENTER-ISOLER-DÉTOURNER
TRANSFORMER - COMPOSER...

MATÉRIAUX

IMAGES PAPIER – COLLE IMAGES
NUMÉRIQUES – TEXTURE-SCOTCH-
AGRAFES...

SUPPORTS

PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT,
ÉPAIS...) - CARTON - TOILE BOIS -
NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)

OUTILS

CISEAUX – CUTTER – STYLET
MAIN/DOIGTS – SOURIS –
IMPRIMANTE – CRAYONS...

PHOTOGRAPHIE VIDÉO

IMAGE FIXE - MOBILE

GESTES PLASTIQUES

CADRER - COMPOSER - MONTER -
CHOISIR UN POINT DE VUE –
RETOUCHER - METTRE EN SCÈNE...

MATÉRIAUX

LUMIÈRE – PIXELS – PAPIER

SUPPORTS

ÉCRAN – PAPIER – MUR -
INTERNET (site et blog...)

OUTILS

APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE
TABLETTE – ORDINATEUR -
IMPRIMANTE – SOURIS – STYLET –
CAMERA...

SCULPTURE

MODELAGE – ASSEMBLAGE – OBJET...

GESTES PLASTIQUES

TAILLER – MODELER – ÉVIDER
ASSEMBLER - AJOUTER
RETIRER-DÉTOURNER - EMPILER
IMBRIQUER - PLIER - EMBOÎTER...

MATÉRIAUX

ARGILE - PAPIER - CARTON - BOIS
MÉTAL - OBJETS - PÂTE - CIRE
FIL DE FER - PIERRE TENDRE...

SUPPORTS

SOCLE – SOL – BOIS – PIERRE
PLAFOND - AIR

OUTILS

PINCE – CISEAUX – MIRETTE
ÉBAUCHOIR – ROULEAU – MAINS –
MARTEAU...

ARCHITECTURE

MAQUETTE

GESTES PLASTIQUES

CONSTRUIRE – BÂTIR -
ÉQUILIBRER - ASSEMBLER
AGRANDIR / RÉDUIRE

MATÉRIAUX

CARTON – OBJET – PAPIER – PETITS
VOLUMES – BOIS – LEGO® - ARGILE
- PIERRE

SUPPORTS

SOL – BOIS – ESPACE NATUREL
MINIATURE – TAILLE RÉELLE -
OBJET

OUTILS

PINCE – CISEAUX – CUTTER -
MIRETTE - ÉBAUCHOIR ROULEAU –
MAINS...

MISE EN ESPACE

PRÉSENTATION - EXPOSITION -
DIFFUSION

GESTES PLASTIQUES

PLACER-INSTALLER-DIFFUSER
MONTRER- PRÉSENTER
METTRE EN SCÈNE - INTÉGRER
ACCROCHER - INTERAGIR

MATÉRIAUX

FICELLE – FIL DE FER – PAPIER -
QUINCAILLERIE

SUPPORTS - OBJETS

SOCLE - PIÉDESTAL
VITRINE - CADRE
ÉCRAN – CARTELS
SOL – MUR
PLAFOND – ESPACE INTÉRIEUR
ESPACE EXTÉRIEUR
GALERIE
BOÎTE – SITE/BLOG -

Dans toutes les situations d'enseignement proposées chaque élève doit pouvoir : S'ENGAGER - IMAGINER – CRÉER – INVENTER – RECHERCHER – RATER/RECOMMENCER – EXPÉRIMENTER – PRÉSENTER – ÊTRE AUTONOME

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

Cette entrée doit permettre aux élèves :

- de fabriquer des images artistiques variées
(dessin, peinture, photographie, bd, vidéo, gravure, collage...)
- de s'interroger sur leurs intentions
- de créer une présentation qui renforce le sens de leur production et qui tient compte du spectateur.



Proposer des situations :

> de représentation du réel
(objet, personne, espace : de la classe,
de l'école, de la ville...) en variant
les techniques.

Ces situations doivent inviter les
élèves à s'éloigner du réel (rendre
expressif, accentuer, interpréter, faire
survenir autre chose, exagérer...) ou de
s'en rapprocher (imiter, faire
ressembler, tromper, faire illusion...).
Les différentes demandes doivent
permettre aux élèves d'inventer
des réponses plastiques en 2d ou
en 3d (dessin, création numérique,
peinture, sculpture...) de nature
différentes (unique, multiple (gravure,
photocopie...), en série...).
La présentation des productions
doit permettre de comprendre que
s'éloigner du réel peut permettre
d'exprimer, de changer le sens, de
donner un point de vue,
d'imaginer, de porter un autre
regard sur le monde qui nous
entoure.

> de présentation des
productions (exposer,
diffuser...) .

Le travail de recherche peut
s'effectuer dans l'espace de la
classe (mur, table de
présentation, musée de la
classe...), l'espace de l'école
(couloir, cours...),
un espace d'exposition
proche de l'école (galerie du
collège, médiathèque, mairie...) ou
un environnement
numérique (blog, site...). Les
élèves cherchent des moyens
pour donner du sens à leur
présentation, en prenant en
compte l'espace du lieu, le
regard du spectateur.
Les situations de recherche
permettent de diversifier les
approches : accrocher, mettre
en scène, circuler autour,
faire participer le spectateur,
créer un parcours...

> de création de narration
visuelle en 2d (images fixes
(dessin, photographie,
peinture, collage...) ou images
animées), ou en 3d
(sculpture, mise en scène...).

Ces situations doivent
inviter les élèves à créer,
construire des images ou
des volumes avec une
intention narrative. Les
choix d'organisation, de
composition ou de
présentation (bande
dessinée, stop motion,
mise en scène...) devront
permettre de rendre lisible
l'histoire ou le témoignage
d'un fait réel. Les thèmes
abordés doivent
correspondre à l'âge des
élèves, à leur centre
d'intérêt tout en les
ouvrant à des univers
nouveaux.

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

Cette entrée interroge les élèves sur l'organisation de l'espace :

de son soutien (par ex. composer un collage sur une feuille) ou réel
(par ex. disposer des objets pour créer une installation dans la cour), et les
choix (matériaux, outils...) à engager pour fabriquer un volume
(sculpture, architecture, objet...) suivant ses intentions (narrative,
expressive, poétique...).



Proposer des situations :

> de détournement ou
d'invention d'objets à des fins
poétiques (imaginaire,
utopique...).

Les élèves sont amenés à
intervenir sur des objets
(transformation, manipulation,
modification, ajouts...). Ces
interventions plastiques
peuvent créer une dimension
narrative, poétique ou
symbolique, qui peut être
renforcée par la mise en scène
ou l'exposition de l'objet.
La présentation des
productions permet de
s'interroger sur le statut et la
fonction des objets (artistique,
symbolique, utilitaire, de
communication...) dans
différentes civilisations (temps,
espace géographique...).

> de réalisation sur l'architecture,
l'objet et l'espace.

Les situations permettent aux
élèves de jouer sur les relations
entre la forme (simple, géométrique,
complexe, décorative...) et la fonction
(habiter, se divertir, travailler...). Ils
engageront dans leur création des
choix de matière, de couleur, de
forme en lien avec la symbolique
de l'objet ou de l'architecture.
Les techniques de modelage,
assemblage, construction...
permettront de diversifier les
approches et de proposer un
travail sur les formes :
fermé/ouvert, vide/plein,
contour/limite, intérieur/extérieur,
enveloppe/structure,
équilibre/déséquilibre.
Ces situations peuvent être
associées à un projet de récit, de
géographie...de questionnement
sur la ville, le vivre ensemble...

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Cette entrée permet aux élèves d'expérimenter et de créer des productions
(plane ou en volume) à partir de situation favorisant l'engagement de choix
(geste, outil, support, matériaux) en lien avec leurs intentions.
Ils sont confrontés à des matériaux très variés dans des situations de recherche
sur la matière, la couleur...



Proposer des situations :

> d'expérimentation et de jeu avec la
matière (argile, carton, encres,
peinture...) dans des situations où les
gestes sont intentionnels ou
hasardeux.

Inventer des outils, des matières
(transparente, épaisse, mélange
homogène/hétérogène...) ou des formes
(assembler, empiler, tresser, emboîter...) et
des techniques. Ces recherches
doivent permettre de créer des
images ou des volumes porteurs de
sens (émotion, message, narration...), ce
sens sera en lien direct avec les
modalités de fabrication choisies (par
ex. si on demande de représenter
plastiquement l'infini, certains choisiront
des techniques de construction en hauteur,
d'autre un travail de dégradé de couleur à
l'encre...). La présentation des
productions permettra de
comprendre que la technique choisie
ou inventée, les choix du support, la
matière... permettent de créer ou de
renforcer le sens d'une production.
La réalisation ne s'interprète pas elle
se lit/s'observe, c'est ce que l'on
appelle un langage plastique.

> d'exploration du geste
et de l'outil.

Créer des situations où les
élèves seront amenés à
créer des traces de nature
différentes selon leurs
outils (touche, trait, griffure,
traînée, coupe, couleur...).
Les gestes pourront être
maîtrisés ou imprévisibles
(amplitude, retenue, rythmé,
rapide, précis...). Le format et
le support auront une
grande importance, les
élèves pourront
expérimenter des matières
(carton, tissu, papier fin/épais...) et
des dimensions variées
(10x10cm, 100x100cm,
15x50cm, unique, série...). Ils
pourront ainsi adapter leur
posture (travailler au sol,
debout, assis...). Ce travail
basé sur le geste pourra
être associé à un travail sur
la danse, la représentation
des émotions...

> d'expérimentation de
production et d'observation
sur la couleur.

Comment obtenir une matière
colorée, quels ingrédients
(naturels, chimiques, liants,
pigments...) permettent de créer
une pâte ou un jus coloré ? En
quoi le choix de la couleur a une
incidence sur le sens de
l'image ? Comment la manière
de déposer la couleur (liquide : jus,
en pâte : empâtement, en aplat, en
dégradé, giclure, mélange...) va
modifier sa perception (lumineuse,
terne, translucide, opaque...). Ces
situations permettent aux élèves
de chercher des outils et des
supports adaptés à l'effet
souhaité (transparence, opacité,
nuancé, contrasté, lumineux...). La
présentation des productions doit
permettre d'exprimer ses
ressentis face aux productions
colorées mais également
aborder la fonction, l'utilisation et
la symbolique des couleurs
suivant les civilisations.

Les 3 entrées du programme sont à aborder chaque année du cycle, de manière isolée ou mises en relation :