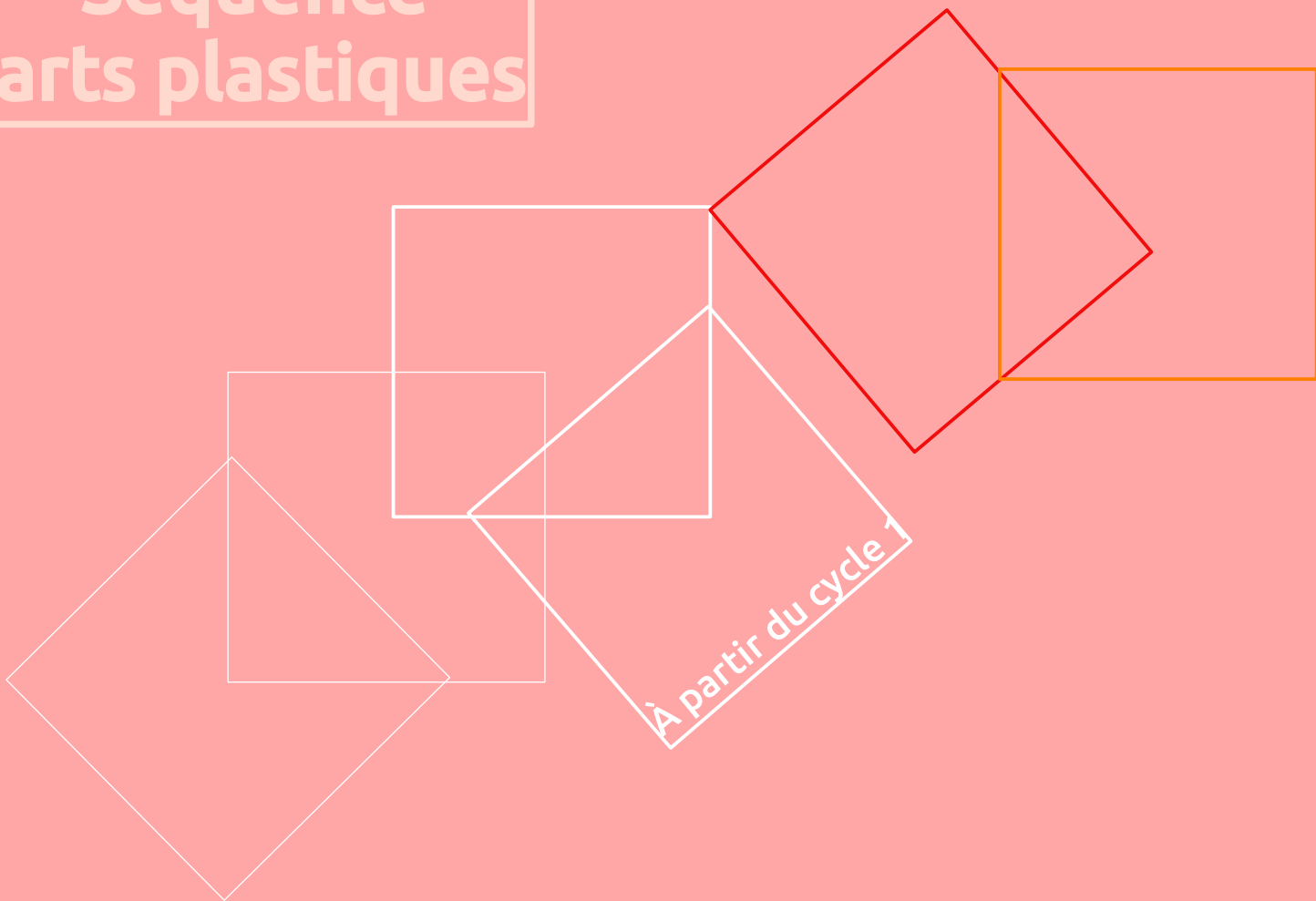


# Séquence arts plastiques



Tracer, peindre,  
représenter, colorer, s'exprimer

0

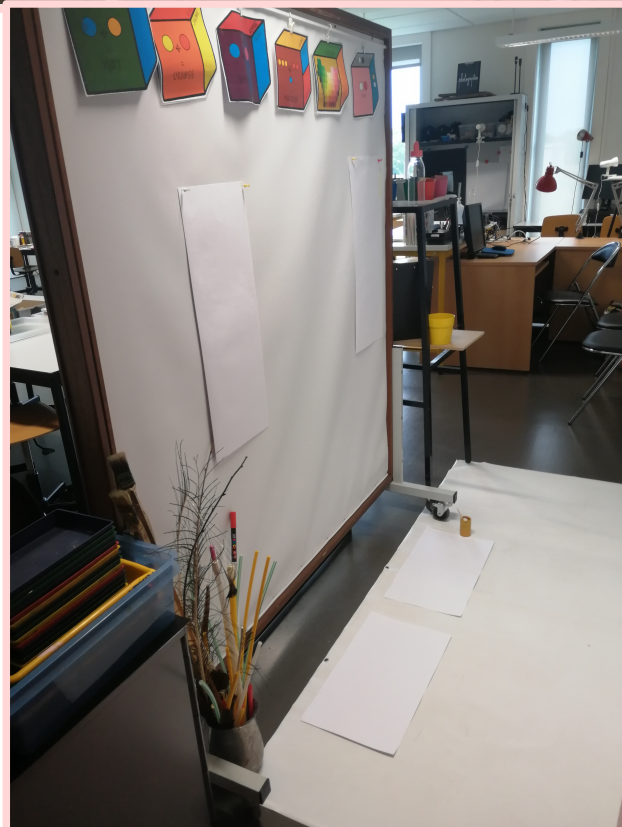
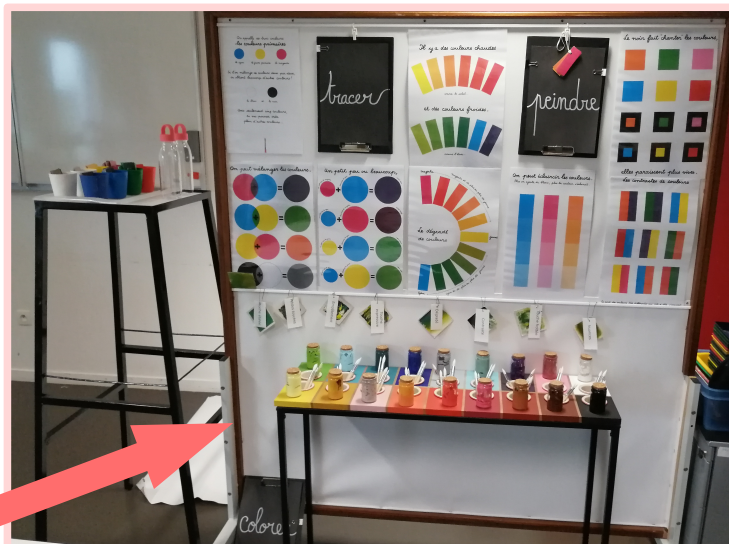
**Première découverte**

## PRATIQUER

Invitation à :  
Explorer le tracé  
et les couleurs  
en peignant.

(atelier libre :  
jeu de peindre)

TRACER  
PEINDRE  
REPRÉSENTER  
IMAGINER  
EXPRIMER  
COULEURS  
SUPPORT  
POSITION



# 1

**Susciter l'envie et le  
besoin d'apprendre**



## PRATIQUER

### « Bouquet de fleurs (du printemps) ! »

**Support :** carton grande dimension (1m x 0,5m)

**Modalité :** petits groupes de 3-4

**Matériaux :** 3 couleurs primaires (assiettes réserve) + blanc et noir à la demande.

1 chiffon

+ 1 petit pot d'eau

+ une palette mélange

+ 1 pinceau /élève



## VERBALISER

**Nomme les gestes, les résultats, les difficultés...**

**Comment avez-vous fait pour représenter vos fleurs ?**

Après avoir fait confronter les réalisations des élèves aux œuvres d'artistes (points communs, différences), susciter un questionnement : **qu'avez-vous besoin d'apprendre pour mieux peindre vos fleurs en fonction de votre attention ?**

**MÉLANGER – TESTER – ÉTALER – CHERCHER  
AJOUTER – RETIRER – REPRÉSENTER – RESSEMBLER - INTERPRÉTER**



**Auguste RENOIR  
Pierre BONNARD**

Après avoir fait  
confronter les  
réalisations des  
élèves aux œuvres  
d'artistes (points  
communs,  
différences),  
susciter un  
questionnement :  
qu'avez-vous  
besoin d'apprendre  
pour mieux peindre  
vos fleurs en  
fonction de votre  
intention ?



**Henri MATISSE  
Claude MONET**





**1****ENRÔLER  
EXPLORER  
DÉCOUVRIR  
SE QUESTIONNER***Pratiquer (70%)  
Verbaliser (30%)**Traces : production 1 + photos***1 séance**

Créer les conditions, pour  
**susciter l'envie  
d'apprendre.**

Une **situation ouverte** de  
recherche seule ou  
collective, qui doit **poser  
problème**, faire émerger  
des **obstacles**.

Faire prendre conscience  
en se confrontant à des  
œuvres et **partager  
collectivement des  
besoins d'apprentissage**

Ex.  
« Bouquet de fleurs ! »  
Ou, « Ça à l'air délicieux ! »  
  
Comment fabriquer des couleurs ?  
Quelles touches pour représenter ?  
Comment donner une intention par la  
peinture ?

**2****EXPÉRIMENTER  
CHERCHER  
APPRENDRE***Observer  
Pratiquer (70%)  
Verbaliser (30%)**Traces : productions 2 + photos***3-4 séances**

Ce que nous avons besoin  
d'apprendre ensemble.

Proposer des situations de  
recherche (technique,  
plastique, artistique...) pour  
**trouver des solutions aux  
problèmes posés en séance**

**1.** La pratique doit être  
centrale et articulée aux  
langages oral et écrit. Tous  
les temps de la séance sont à  
considérer avec des **enjeux  
d'apprentissage** (installation,  
pratique, verbalisation, découverte  
d'œuvres, rangement).

Ex.  
Séance 1 : Laboratoire des couleurs.  
Séance 2 : Création d'un  
nuancier.classer, nommer les couleurs.  
Séance 3 : Laboratoire des traces.  
Séance 4 : Répertoire de traces.  
Création d'un affichage.

**3****RE-INVESTIR  
CRÉER  
IMAGINER***Tisser  
Pratiquer (70%)  
Verbaliser (30%)**Traces : production 3 + photos***1-2 séances**

Un petit **projet pour ré-  
investir.**

Une situation de recherche  
proche de la séance 1 mais  
pas identique car risque  
d'ennui pour les élèves.  
Permettre au élèves de  
**s'engager et aller jusqu'au  
bout d'une démarche de  
création en autonomie.**

Observer leurs compétences  
en construction dans tous les  
temps (installation, pratique,  
verbalisation, découverte  
d'œuvres, rangement).

Ex.  
Un jardin en ...  
(hiver, printemps, été, automne :  
étiquette à tirer au sort)  
  
Ressources : banque  
photographies de jardins de  
différentes saisons.

**4****VALORISER  
EXPOSER  
PARTAGER***Tisser  
Pratiquer (70%)  
Verbaliser (30%)**Traces : installation exposition***1 séance**

Chercher collectivement  
un moyen de présenter  
**toutes les productions  
ensemble.**

Partager sa  
représentation, faire partie  
d'un collectif tout en  
prenant conscience de sa  
singularité. **Confronter  
sa recherche, celles des  
autres aux artistes de  
différentes époques.**

Quels choix sont  
communs ? Qu'est-ce qui  
est différent ?

Ex.  
Collections de jardins.  
  
Catégoriser par saisons et créer  
une petite exposition.  
Cartels.

# 2

Découvrir, explorer

**COULEURS**

## PRATIQUER

### Le laboratoire des couleurs

Cycle 1 : Fabriquer et collectionner un maximum de rouge (ou de bleu, jaune). 1 nuance = 1 support/étiquette

Cycle 2-3 : Fabriquer et collectionner un maximum d'orange (ou de vert, violet).  
1 nuance = 1 support - étiquette

**« Attention à bien remplir tout ton support de la même couleur. »**

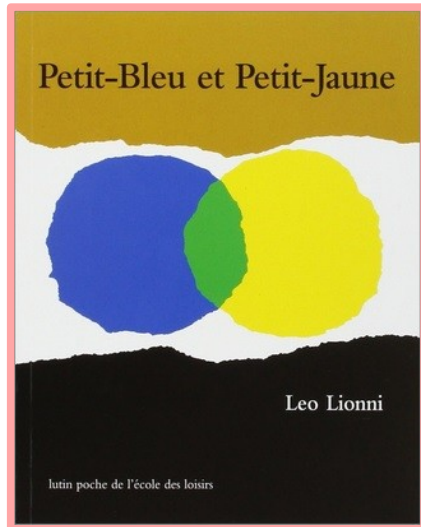
## VERBALISER

**Nomme les gestes, les résultats, les difficultés...**

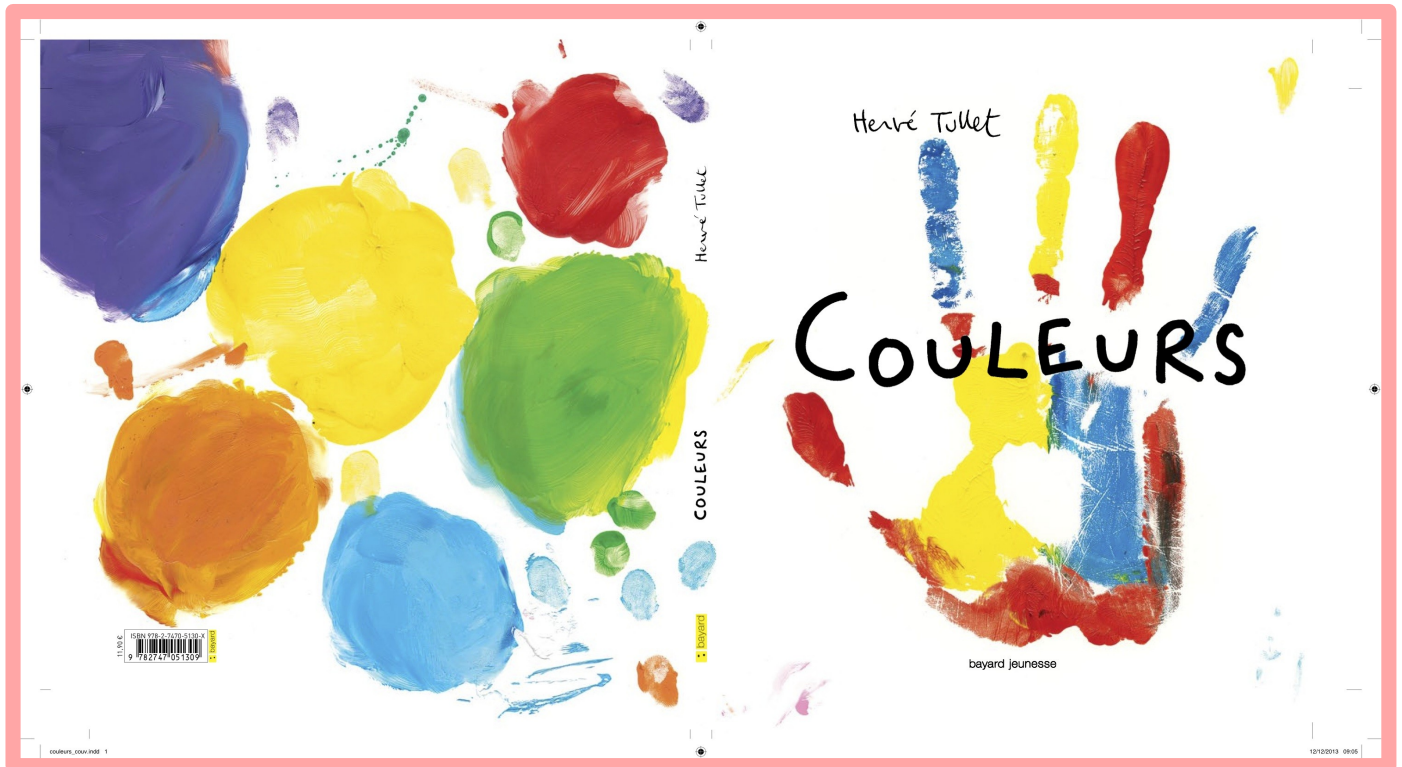
**Comment as-tu fait pour fabriquer le plus de «vert,...» possible ?**

**MÉLANGER – TESTER – ÉTALER – CHERCHER  
AJOUTER – RETIRER - NOMMER**

## MISE EN RÉSEAU



MÉLANGE  
APLAT  
CAMAÏEU  
NUANCE  
PEINTURE  
GOUACHE  
COULEURS  
PRIMAIRES  
COULEURS  
SECONDAIRES



# VERBALISER et PRATIQUER

## Le laboratoire des couleurs

**Sur vos étiquettes, nommer (et légender) vos couleurs en utilisant les documentaires ou ton imaginaire.**

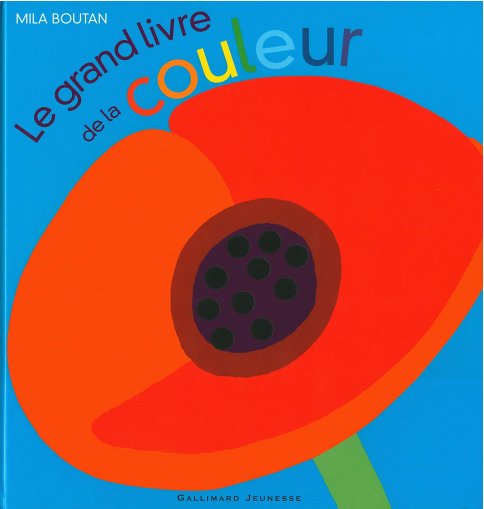
**Assembler les étiquettes du plus clair au plus foncé pour créer un nuancier.**

**NOMMER  
IMAGINER  
COMPARER  
CLASSER  
ORGANISER  
NUANCE**





RECHERCHE  
DOCUMENTAIRE





# 2 bis

Découvrir, explorer

**TRACES - TOUCHES**

# PRATIQUER

## Le laboratoire des traces

Réaliser et collectionner un maximum de traces.

1. Choisir une couleur.
2. Préparer une assiette de peinture.
3. Choisir un support.
4. Choisir un outil.
5. Expérimenter son outil et faire un maximum de traces
6. Accrocher la production (séchage)
7. Recommencer sur un autre support



**Un support = une trace**  
**1 outil = au moins 7 traces différentes**

## VERBALISER

Nommer les gestes, les résultats, les difficultés...

Quels gestes (outils?) pour produire toutes ces traces ?

FROTTER

TAPOTER

ÉTALER

RACLER

MÉLANGER

PROJETER

## MISE EN RÉSEAU

Jackson POLLOCK



Yan PEI MING



# PRATIQUER

## Carnet de traces individuel ou répertoire de traces collectif.

Fabrique un carnet de traces, pour te souvenir, collectionner, dessiner, imaginer...

1. Choisir un premier support plus rigide pour la couverture.
2. Poser les feuilles les unes sur les autres.
3. Plier en deux ton tas de feuilles, puis déplier-le.
4. Agraffer sur le pli en partant du centre (3 agrafes).
5. Plier en deux.
6. Avec le massicot (adulte), en positionnant la tranche du carnet sur le bord horizontal, rogner les trois côtés pour former ton carnet.



3

Expérimenter, créer

**MONOTYPE**  
**TRACES ET COULEURS**

# PRATIQUER LE MONOTYPE

## Qu'elle est cette technique ?

C'est une méthode d'application de peinture ou d'encre.

Elle a été inventée par un artiste du 19ème siècle, Edgar DEGAS. Elle a été utilisée en imprimerie, elle est toujours employée en arts plastiques .

Il s'agit d'appliquer sur une surface lisse (souvent une plaque de verre, de métal ou un plateau en pvc) de l'encre à imprimer ou une peinture à l'aide d'un rouleau.

Puis avec différents outils (existants ou inventés) graver dans l'encre ou la peinture pour réaliser un dessin ou des effets de matière. C'est une technique par retrait.

Enfin, déposer une feuille de papier sur la plaque, bien l'appliquer, puis la retirer. L'image est imprimée sur la feuille.

L'image imprimée est unique, elle est nommée Monotype.

<https://www.dailymotion.com/video/xiaakm>

## 1- EXPLORER







Edgar Degas avec l'aide de Ludovic-Napoléon Lepic, Le Maître de ballet, v. 1874-1876  
Monotype rehaussé à la craie blanche ou détrempe,  
565 x 700 (plaque).



Edgar Degas, Danseuses  
vers 1876-1878  
pastel sur monotype sur papier



Pissaro, Monotype, Vacherie le soir, 1890



## PRATIQUER

### 2- EXPÉRIMENTER

Par ex. :

« **Le plus de feuilles** (ou fleurs ?, légumes ? Végétaux?) **possible !** »

Choisis ton plateau.

Choisis et étale tes couleurs.

Choisis tes outils et dessine ou grave tes fruits et légumes dans la peinture...

Imprime et critique pour continuer à expérimenter

Nettoie et recommence !





## PRATIQUER

### 3- CRÉER

**Par ex. : tempête sur ce paysage !  
ou une salade de fruits très appétissante !**

**Choisis ton plateau.  
Choisis et étale tes couleurs.  
Choisis tes outils et dessine ou grave  
tes fruits dans la peinture...**

**Imprime et verbalise pour t'améliorer...**

**Questions possibles :**

**Quels outils as-tu utilisés ? Quels gestes ?**

**Quelles couleurs as-tu créées ? Si tu étales moins la peinture,  
qu'est-ce que cela pourrait changer ?**

**Comment as-tu fait ces détails ?**

**Pourrais-tu ajouter d'autres détails ?**

**En quoi ta salade de fruit a l'air délicieuse ? / A t-on l'impression de  
voir un paysage sous une tempête ?**

**Comment faire pour la rendre plus appétissante ?/ comment faire  
pour évoquer la tempête ?**

**Nettoie et recommence !**





# 3 bis

Créer, présenter

**PEINTURE  
TOUCHES ET COULEURS**

# PRATIQUER

## Exemple 1 :

### « Jardins ... »

D'hiver, de printemps, d'été, d'automne...

(étiquette à tirer au sort ou à choisir)

Choisis ton support.

Choisis tes couleurs.

Choisis tes outils.

Peins ton jardin !





## MISE EN RÉSEAU

Comment ces artistes ont-ils fait pour représenter leur jardin ?

Claude Monet  
La pie  
1868-1869







Gustave Klimt  
Jardin de campagne avec tournesols  
1907



# PRATIQUER

**Exemple 2 :**  
**Qu'est-ce qu'on mange ? Hum... ça a l'air délicieux !**

**Choisis ton assiette.**  
**Choisis tes couleurs.**  
**Choisis tes outils.**  
**Peins ton repas !**



## VERBALISER

À table !

Mettez la table pour verbaliser

Nommer les gestes, les résultats, les difficultés...

- Quels outils as-tu utilisé ?
- Quelles couleurs ?
- Quels gestes ?
- En quoi votre plat/peinture a l'air délicieux ?
- Comment faire pour le rendre appétissant ?
- Comment as-tu utilisé le répertoire de traces et le nuancier des couleurs ?



imiter  
mélanger  
choisir  
étaler  
frotter  
ressembler



## MISE EN RÉSEAU

Comment ces artistes ont-ils fait pour représenter la nourriture ?

Jean-Siméon Chardin  
Le Gobelet d'Argent  
Peinture à l'huile  
vers 1760-1768







Audrey Flack  
Tarte aux fraises  
Peinture acrylique  
1973

# Comprendre l'activité d'apprentissage :

Que fait l'enseignant.e ?      —————>      Que fait l'élève ? ( gestes, réflexions, actions)

1

2

# LES ARTS PLASTIQUES

A travers des situations d'exploration, d'expérimentation et de création, l'élève sera amené à :

- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en faisant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

**Cycle 1**  
Enfants  
de 2 ans à 6 ans

## TRACER

Fabriquer ou observer un dessin, un graphisme

### DESSINER

### RÉALISER DES GRAPHISMES DÉCORATIFS

ACTIONS plastiques / techniques et d'évocation / d'intention

REPRÉSENTER IMAGINER INVENTER MONTRER IMITER RACONTER STYPIER ILLUSTRER RECHERCHER DÉCALQUER CRÉER	REPRODUIRE ASSEMBLER ORGANISER ENCHÂNER TRANSFORMER INVENTER RÉPÉTER IMAGINER CRÉER DÉCORER IMBELLIR
--	--

GESTES TRAITS	SUPPORTS	OUTILS	MATÉRIEAUX
RAPIDE PRÉCIS SACCADÉ LENT PETIT GRAND DOUX AMPLIFIÉ IRRÉGULIER RÉGULIER AGRESSIF	PAPIER TISUS CARTON MUR SOL NUMÉRIQUE AIR HERBE SABLE TERRE...	CRAYON DOIGTS PIED SOURS BÂTON PLUME CALAME PINCÉAU STYLO POCHIR OBJET...	ENCRE GRAPHITE CRAIE PASTEL FUSAIN PEINTURE MATIÈRES DIVERSES...

## PEINDRE

Fabriquer ou observer une peinture

ACTIONS plastiques / techniques ..... d'évocation / d'intention

PROFITER ÉVALUER RACONTER MÉLANGER REMPLEUR CARESSER TAPOTER TAMPONNER DÉLIER REMPLEUR RECOUVRIER	EXPÉRIMENTER IMAGINER EXPRIMER IMITER RECHERCHER ILLUSTRER
---	---

GESTES TOUCHES	SUPPORTS	OUTILS	MATÉRIEAUX
ÉPAISSE OPAKE TRANSPARENT SUPERPOSER JUXTAPOSER RAPIDE LENT DOUX AGRESSIF	PAPIER TISUS CARTON BOIS OBJET CORPS	MAIN DOIGTS PIED SOURS PINCÉAUX PLUME ÉPONGE OBJET...	ENCRE GRAPHITE CRAIE PASTEL FUSAIN PEINTURE GOUACHE ACRYLIQUE MATIÈRES DIVERSES...

## FABRIQUER DES IMAGES ARTISTIQUES

Fabriquer ou observer un collage, une photographie, une vidéo...

### COLLER

### IMAGE FIXE PHOTOGRAPHIER

### IMAGE MOBILE FILMER

ACTIONS plastiques / techniques et d'évocation / d'intention

ASSOCHER CHOISIR COUPER COLLER COUDRE DÉCHIRER INVENTER COMPOSER ILLUSTRER REPRÉSENTER SCOTCHER	CADRER CENTRER CAPTURER PHOTOGRAPHIER TÉMOIGNER CHOISIR MONTRER METTRE EN SCÈNE RACONTER	RACONTER CAPTURER TÉMOIGNER CHOISIR MONTRER METTRE EN SCÈNE SE REMÉMORE METTRE EN SCÈNE
---	--	--

COULEURS	SUPPORTS	OUTILS	MATÉRIEAUX
PRIMAIRES NUANCE CONTRASTE FORCE CLAIR DÉGRADÉ VIVE EXPRESSIVE RESSEMBLANT IMAGINAIRE	ESPACE RÉEL ESPACE MINIATURE CORPS BOIS PAPIER TISUS CARTON OBJETS	APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE TABLETTE ORDINATEUR DOIGTS SOURS LAMPE FILS CISEAUX MAINS MATIÈRE TEXTURE IMAGE	PAPIER LUMIÈRE OBJET TEMPS COLLE SCOTCH FILS PAPIER MATIÈRE TEXTURE IMAGE

## SCULPTER

Fabriquer ou observer un volume, une sculpture, une architecture

### MODÉLER

### ASSEMBLER

ACTIONS plastiques / techniques et d'évocation / d'intention

INVENTER CONSTRUIRE RÉPÉTER/AJOUTER REPRÉSENTER ASSEMBLER RACONTER IMAGINER ÉVOQUER POSTHOMER ÉQUILIBRER MODÉLER/TAILLER
--

GESTES	SUPPORTS	OUTILS selon le médium	MATÉRIEAUX selon le médium
APPLUYER ENROULER TAPER EMBOÛTER ENTOURER ÉCRASER ROULER TROUER COLLER ÉTRIER	BOIS CARTON SOL AIR TERRE OBJET PAPIER	MAINS CISEAUX PINCE MARTEAU adapté MIRETTE ÉBAUCHOIR ROULEAU OBJET	PÂTE À MODÉLER ARGILE FIL DE FER BOIS PLASTIQUE CARTON PAPIER OBJET

Pistes pour proposer et créer des situations adaptées qui favorisent l'imaginaire et suscitent une démarche créative centrées sur les **potentiels** de l'enfant



Produire des dessins, des peintures, des photographies ou des sculptures en VIVANT, EXPRIMER et/ou en REPRÉSENTANT des ÉMOTIONS

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : visage/portrait (yeux - bouche - corps) - expression - couleurs - ligne - trace - geste - collection - texture - animaux...  
Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : avoir peur - aimer - être en colère - se sentir bien - être doux - être agressif - tracer - dessiner - associer - froter - étaler - assembler...



Produire des TRACES en explorant et inventant des GESTES, des OUTILS, des MATÉRIEAUX et des TECHNIQUES

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : motif - inventaire - collection - ombre - empreinte - trace - land art - forme - matière - matériau - sable - encre - craie...  
Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : froter - tamponner - tracer - dessiner - photographier - peindre - réaliser des empreintes - raconter - composer - associer - combiner...



Produire des dessins, des peintures, des photographies ou des sculptures pour SE REPRÉSENTER RESSEMBLANT - SE DÉFORMANT - SE RÉ-INVENTANT...

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : portrait - auto portrait - en entier - en morceaux - fragment - corps - membres - photomontage...  
Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : se moduler - se dessiner - se peindre - se photographier - se maquiller - se transformer...



Créer des objets, des assemblages, des dessins pour SE DÉPLACER dans le MONDE RÉEL ou dans un MONDE IMAGINAIRE

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : oiseaux - insectes - véhicules - ciel volant - objet roulant - parcours - objet volant - créature - engins...  
Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : raconter - inventer - assembler - construire - dessiner - équilibrer - rouler - voler - planer - marcher - ramper - transporter - changer de monde...



Créer des objets, des constructions, des images pour SE PROTÉGER

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : cabane - abris - maison - grotte - cage - vêtement - costume - ornement - motif - bijoux - coiffe - identité - nid - repère - village - chantier...  
Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : habiter - se réfugier - se cacher - se transformer - se parer - fabriquer - construire - assembler - porter - déboulonner - se déguiser - équilibrer - dessiner...

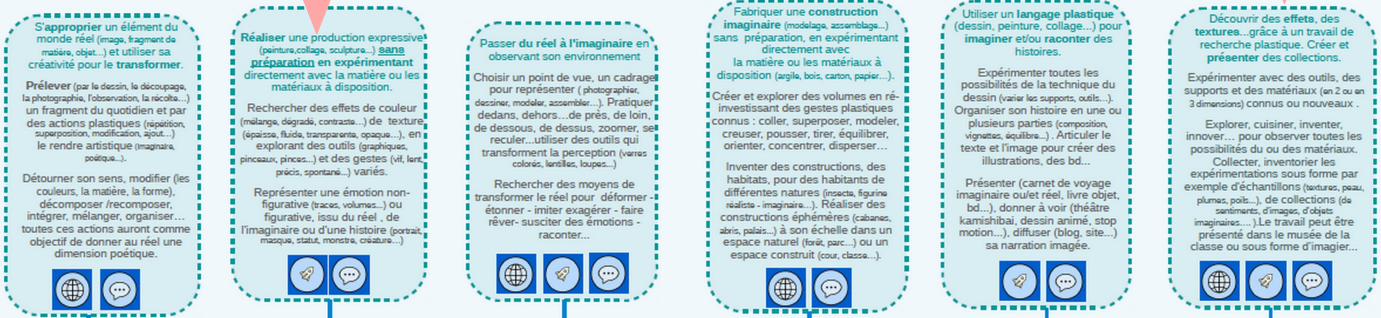
# ARTS PLASTIQUES

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations variées et ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique . Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps . Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique... La recherche de réponses personnelles et originales aux propositions faites par le professeur dans la pratique est constamment articulée avec l'observation et la comparaison d'œuvres d'art, avec la découverte de démarches d'artistes . Il ne s'agit pas de reproduire mais d'observer pour nourrir l'exploration des outils, des gestes, des matériaux, développer ainsi l'invention et un regard curieux .

Cycle 2

Elèves de 6 ans à 9 ans

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



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

