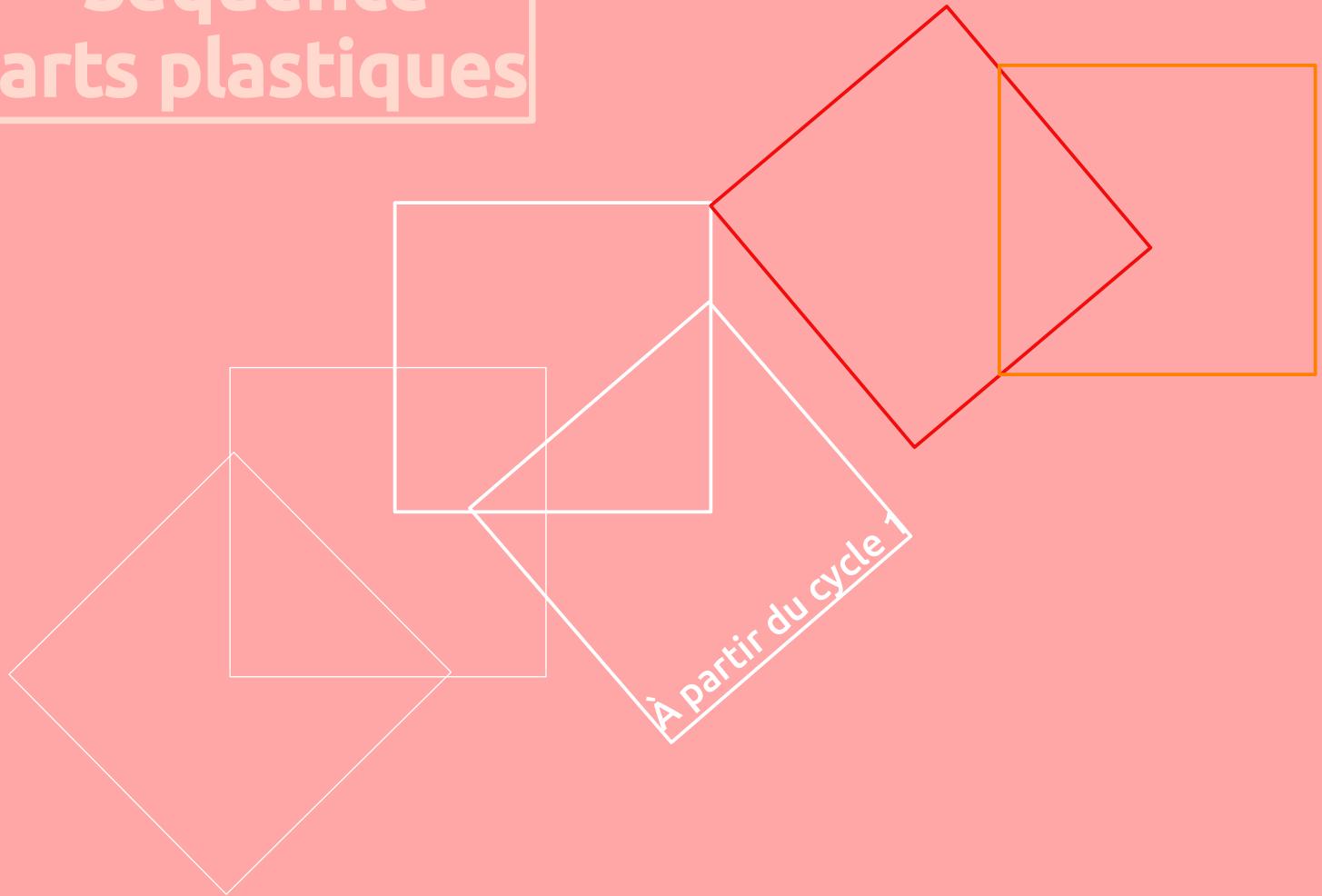


Séquence arts plastiques



Tracer, peindre,
représenter, colorer, s'exprimer

0

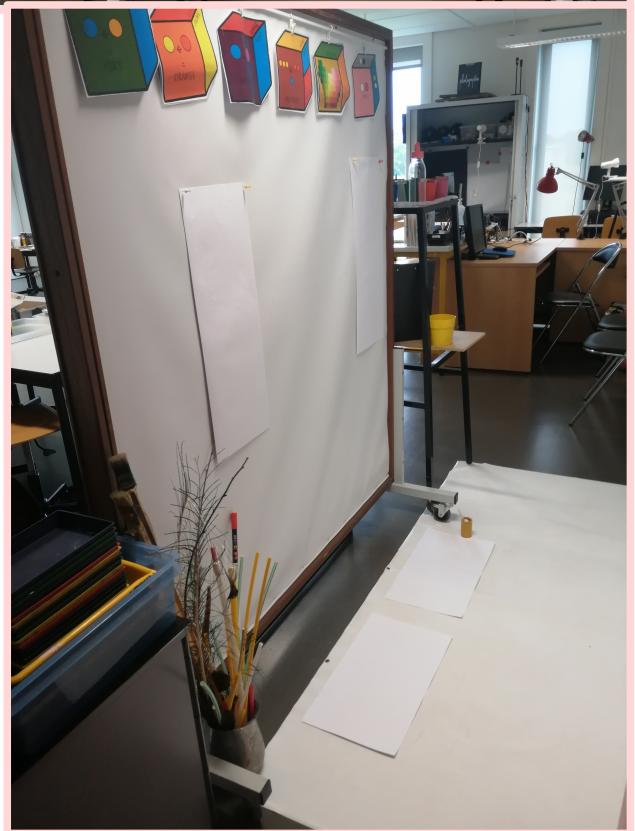
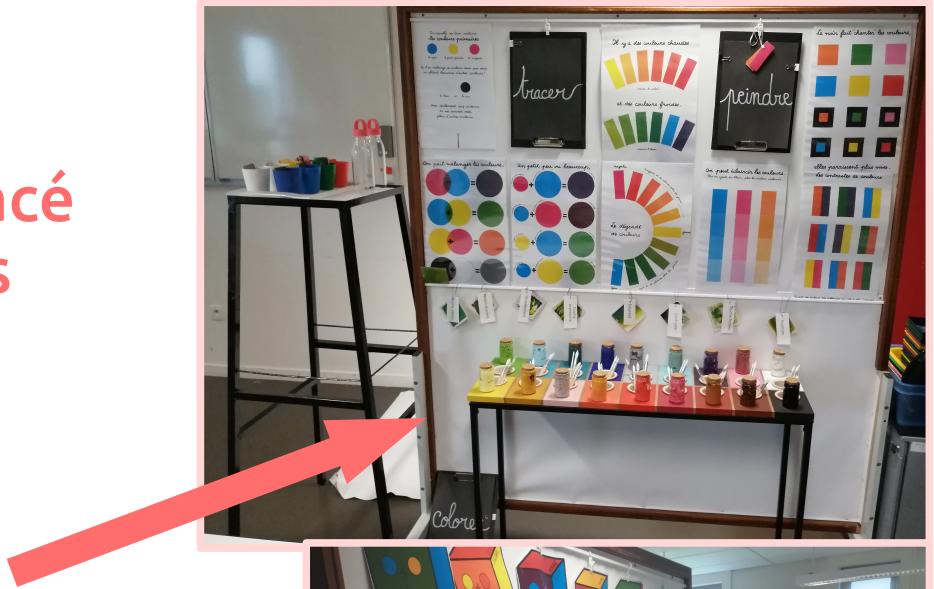
Première découverte

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 ?

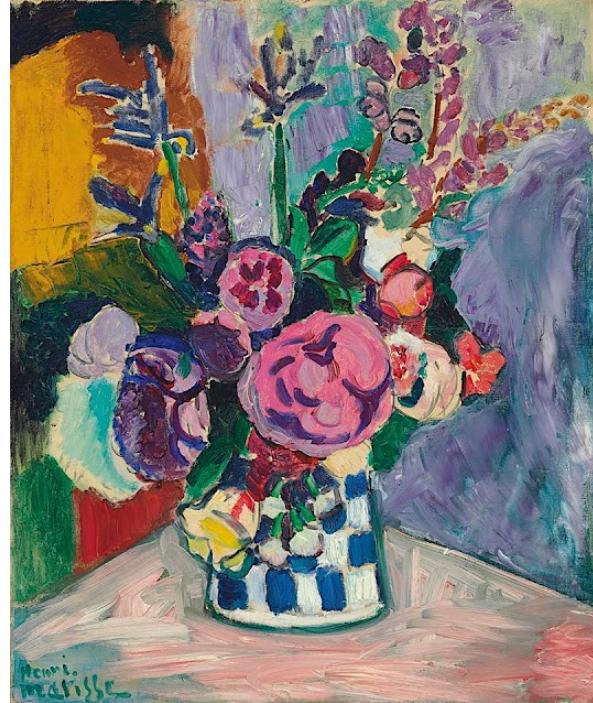
Après avoir fait confronter les réalisations des élèves aux œuvres d'artistes (points communs, différences), susciter un questionnement : **qu'avez-vous besoin d'apprendre pour mieux peindre vos fleurs en fonction de votre attention ?**

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

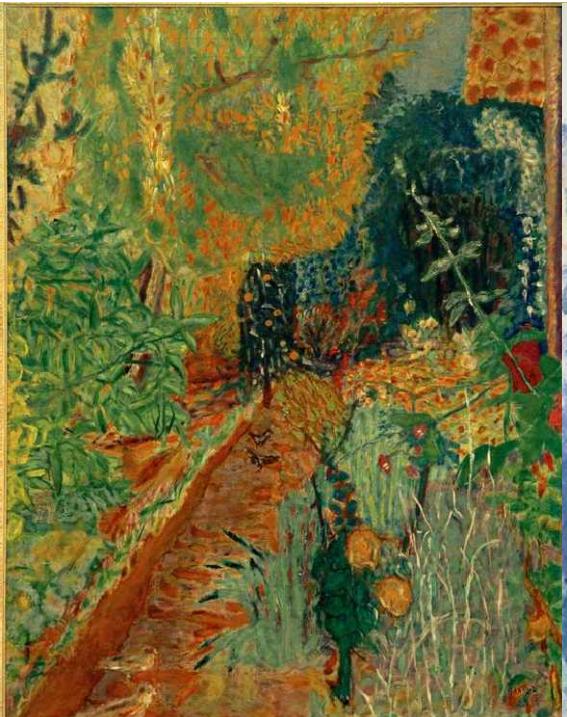


Auguste RENOIR
Pierre BONNARD

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. »

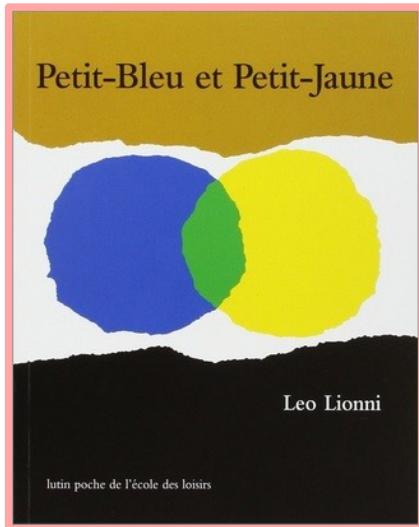
VERBALISER

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

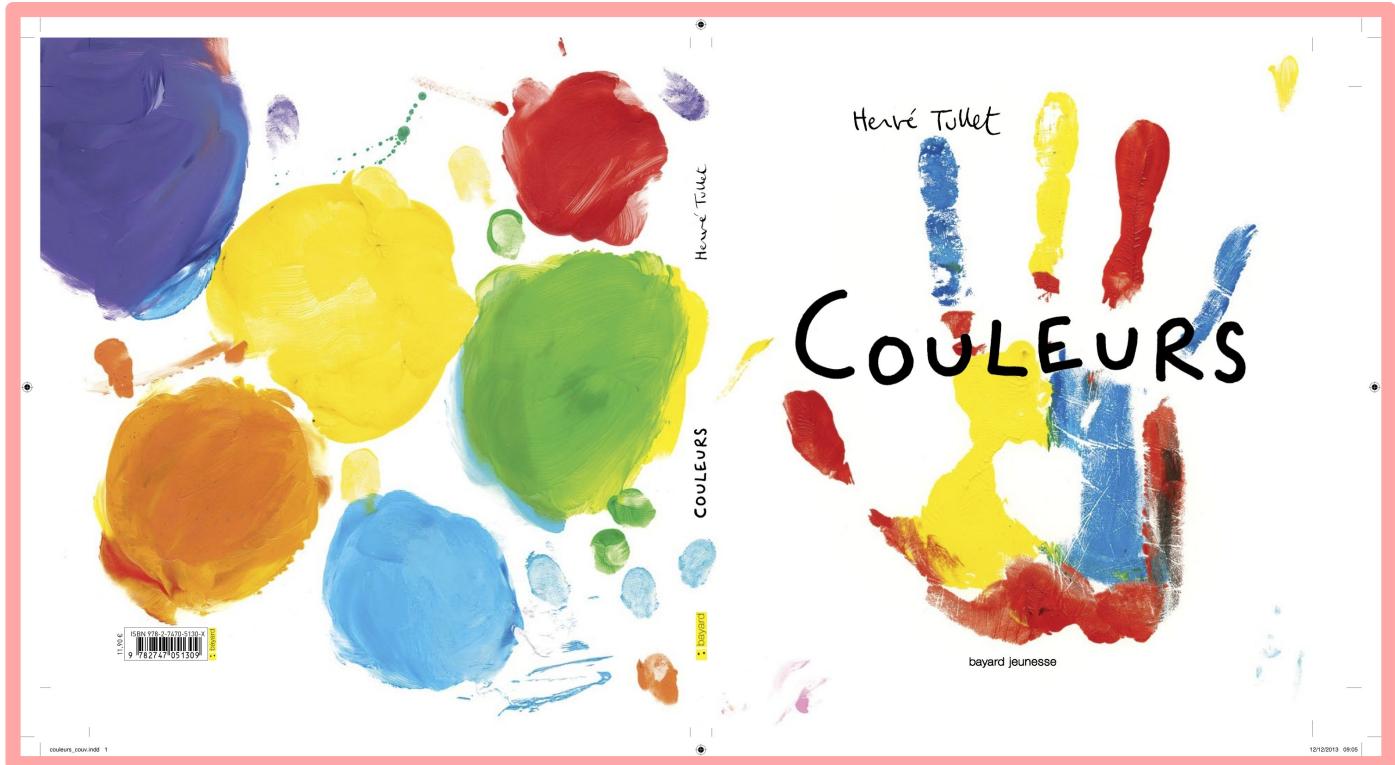
Comment as-tu fait pour fabriquer le plus de «vert,...» possible ?

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

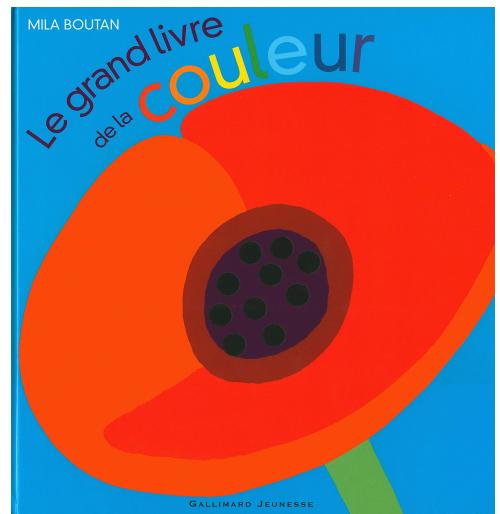
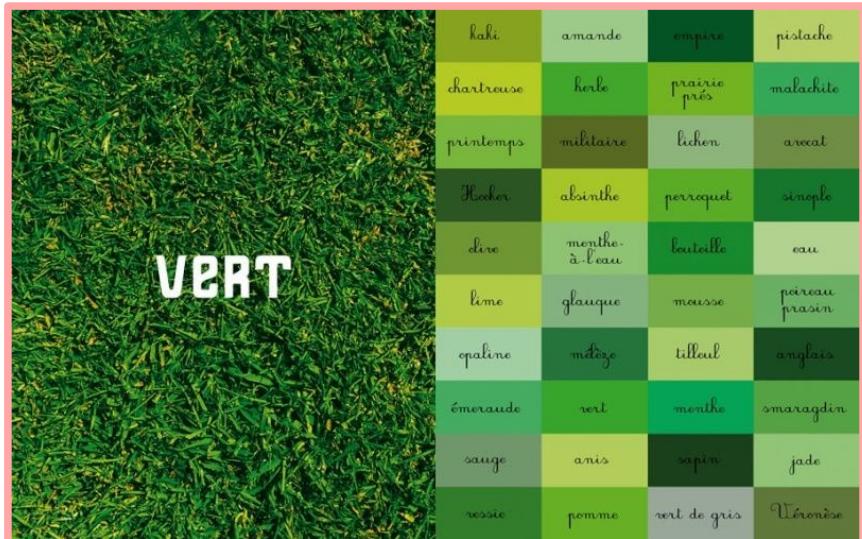
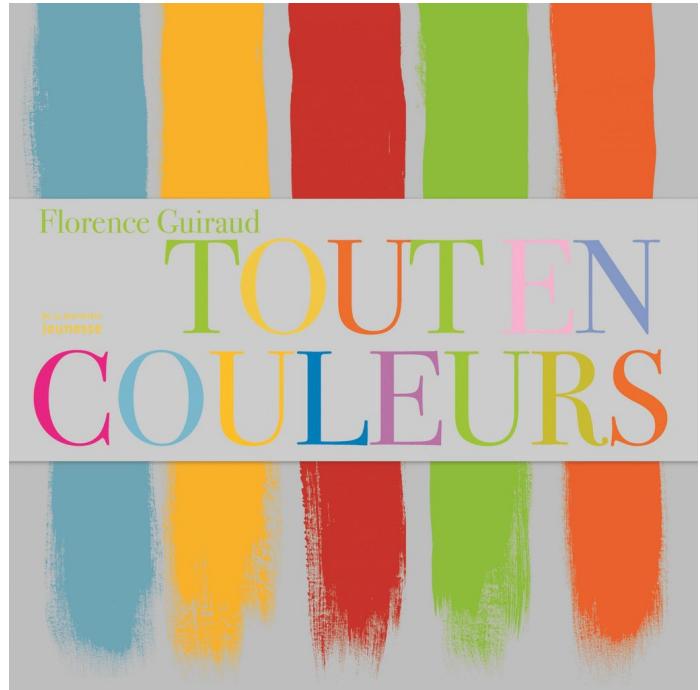
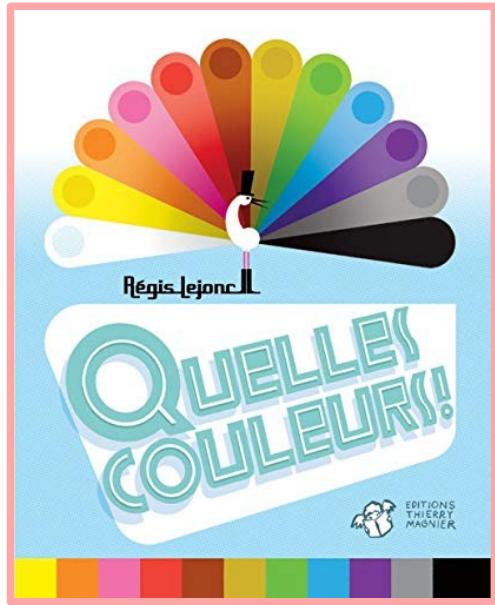
Sur vos étiquettes, nommer (et légendier) vos couleurs en utilisant les documentaires ou ton imaginaire.

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

NOMMER
IMAGINER
COMPARER
CLASSEZ
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

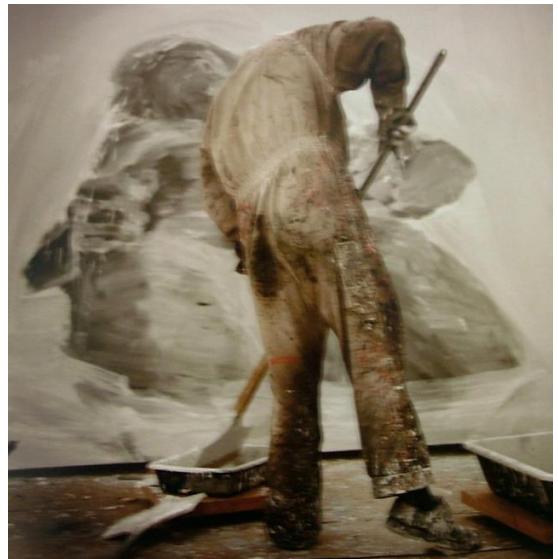
RACLER

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 déplie-le.
4. Agrafez 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



ENCRER



GRAVER
DESSINER



IMPRIMER



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 !





Workshop Monotype Lotte Vrij



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 d'une consigne et les utiliser en fonction d'un projet ou son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

TRACER

Fabriquer ou observer un dessin, un graphisme

DESSINER

RÉALISER DES GRAPHISMES DÉCORATIFS

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

REPRÉSENTER	IMAGINER	INVENTER	MONITER	IMITER	RACONTER	S'EXPRIMER	ILLUSTRIER	RECHERCHER	DÉCALQUER	CERNER
RAPIDE	PRÉCIS	SACCADE	LENT	PETIT	GRAND	DOUX	IRRÉGULIER	RÉGULIER	AGRESSIF	
PRÉCIS	PRÉCIS	PRÉCIS	PRÉCIS	PRÉCIS	PRÉCIS	PRÉCIS	PRÉCIS	PRÉCIS	PRÉCIS	
SACCADE	SACCADE	SACCADE	SACCADE	SACCADE	SACCADE	SACCADE	SACCADE	SACCADE	SACCADE	
LENT	LENT	LENT	LENT	LENT	LENT	LENT	LENT	LENT	LENT	
PETIT	GRAND	DOUX	IRRÉGULIER	RÉGULIER	AGRESSIF					
GRAND	GRAND	GRAND	GRAND	GRAND	GRAND					
DOUX	DOUX	DOUX	DOUX	DOUX	DOUX					
IRRÉGULIER	IRRÉGULIER	IRRÉGULIER	IRRÉGULIER	IRRÉGULIER	IRRÉGULIER					
RÉGULIER	RÉGULIER	RÉGULIER	RÉGULIER	RÉGULIER	RÉGULIER					
AGRESSIF	AGRESSIF	AGRESSIF	AGRESSIF	AGRESSIF	AGRESSIF					

GESTES TRAITS

PAPIER
TESSU
CARTON
MUR
SOL
NUMÉRIQUE
AIR
HERBE
SABLE
TERRRE...

OBJET...

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

SUPPORTS

OUTILS

MATERIAUX

GESTES

TOUCHES

