

LES ARTS PLASTIQUES

CM1

- Séquences détaillées
- Références artistiques décryptées
- Démarche exploratoire
- Ressources numériques

CONFORME AUX PROGRAMMES



*« Assurément dans un objet d'art il ne faut pas tout dire,
car on aurait l'air de prendre le spectateur pour un être qui a besoin qu'on lui dise tout.
Le génie c'est de le mettre sur la voie, afin qu'il croie avoir trouvé de lui-même ».*
David d'Angers, sculpteur et statuaire (1788-1856)

Lil' Art

CM1

Les idées lumineuses artistiques

Un outil pour aider les élèves à devenir des « explorateurs » sensibles aux œuvres d'art et à leurs propres pratiques, capables d'en parler plastiquement, pour grandir en autonomie et en tolérance !



Remerciements

Les collègues me disaient souvent : « Sabine, tu ne connais pas un ouvrage qui propose des séquences engageantes, avec du matériel simple, qui permette aux élèves d'expérimenter, de développer leur créativité, d'avoir des référents, des connaissances, du vocabulaire, et pourquoi pas, aussi, d'être plus tolérants en observant le travail des autres élèves ou des œuvres d'art ? ... »

Alors quand Madame Chéry, inspectrice de l'éducation nationale avant de devenir IEN AMLASUD en résidence à Buenos Aires, et Génération 5 m'ont proposé de rédiger un ouvrage sur les arts plastiques au C3, je me suis lancée, soutenue et accompagnée par ma Lilou et sa présence lumineuse.

Tout ce temps dédié, sur mon temps personnel, durant plusieurs années, à la conception d'un outil centré sur les arts plastiques au CM1 puis au CM2 pour les enseignants, à son écriture, aux échanges avec les collègues quant à leurs besoins et aux expérimentations avec les élèves, m'a aidée et obligée à avancer.

« Lil'art – Les arts plastiques au CM1 » ne serait pas édité aujourd'hui sans l'immense soutien de mes trois filles, l'aide des collègues et de leurs élèves pour les expérimentations, l'accompagnement et les encouragements de Catherine Groleau de Génération 5.

Un immense merci aussi aux artistes qui m'ont donné, en plus de leur amitié, le droit à l'image pour leurs œuvres, Sylvie Réno, Ankh, Mylène Besson, Odile Escolier et Vanina Langer.

J'ai toujours proposé des séquences d'arts plastiques à mes élèves ou en formation avec les collègues. Je suis persuadée que ces moments « lumineux » sont nécessaires et indispensables pour exprimer sa sensibilité, sa personnalité, pour développer son estime de soi, pour aller mieux, pour découvrir les histoires incroyables des artistes, pour avoir une meilleure connaissance du monde en sachant en parler tout en restant tolérant.

*Je ne sais pas si cet ouvrage répondra à vos attentes et à vos besoins.
Je l'espère et j'y ai mis tout mon cœur.*

À Marius, Alana et bien plus.

Bonnes séquences !

Sabine Maurel
Conseillère départementale arts et culture 1er degré Savoie

Préface

Peut-on enseigner l'art et la sensibilité artistique à l'école primaire, et si oui, comment s'y prendre ?

Accompagner les élèves dans la découverte des arts plastiques, de la création contemporaine, fait-il partie des missions de l'école ?

Pour Sabine Maurel, enseignante, formatrice spécialisée et passionnée par les arts et l'enseignement, la réponse est « oui » ! Tout au long de son parcours, elle a mis toute son énergie et son expertise au service d'expériences esthétiques réussies, pour les élèves du premier degré, elle a partagé généreusement, avec les enseignants du primaire, ses connaissances, sa sensibilité, sa pratique innovante et sa réflexion.

Donner l'envie aux enseignants de mettre en œuvre une pratique régulière, des séquences en arts plastiques structurées et explicites, progressives, des projets riches et motivants pour les élèves, fédérateurs pour les équipes enseignantes, telle est l'ambition de LIL'ART qui se déploie sur différents supports articulés et complémentaires.

Le projet de l'élève est au cœur de la démarche proposée, en parfait accord avec les programmes. Les séquences placent la pratique des élèves au centre des apprentissages dans une véritable démarche de création, dans une intention artistique où les élèves se questionnent, réfléchissent et interagissent. L'acquisition des connaissances, attitudes et compétences, se réalise dans l'appropriation progressive de la démarche et dans la pratique, mais également grâce au langage mobilisé, aux mots choisis pour décrire, nommer, comprendre, comparer sa production avec celle de ses pairs ou les œuvres des artistes rencontrés. L'élève, grâce aux cartes du glossaire, artistes, mouvements ... incorpore ainsi, peu à peu, les éléments du langage artistique, des connaissances et des compétences y compris des compétences corporelles, au service de tous les apprentissages de l'école élémentaire. Les fiches élèves permettent de conserver les traces du cheminement du projet de l'élève, celles des liens établis avec les œuvres et les artistes.

En référence aux programmes, Sabine Maurel nous invite à traverser les éléments précis liés à la pratique : forme, espace, lumière, couleur, matière, corps, support, outil, temps. Ces éléments forment une culture et inscrivent les œuvres d'art présentées dans des repères culturels historiques et géographiques. Ce projet éditorial a, dès le début, porté les enjeux de la fréquentation des œuvres plastiques et visuelles par le jeune public scolaire, les élèves et leurs enseignants, mais également celle des artistes.

LIL'ART, destiné aux enseignants de cycle 3, CM1 et CM2, propose une approche spiralaire des notions artistiques, cette approche étant elle-même reliée à l'ouvrage de Danièle Pérez qui s'adresse aux classes de collège. Dans une continuité voulue et assumée, le projet de Sabine Maurel vient se placer en amont et favoriser le travail en inter-degré, dans une progressivité des apprentissages, en continuité et cohérence du parcours de l'élève.

Richesse, foisonnement, simplicité et qualité des propositions pédagogiques, des références artistiques, sont l'ADN de LIL'ART.

Sandrine Chéry,
Inspectrice de l'Éducation nationale

« Une culture n'est pas seulement un ensemble de connaissances, mais aussi l'organisation d'une sensibilité, une transmission et une recreation des valeurs, un héritage particulier de la noblesse du monde. » André Malraux

LIL'ART

LES ARTS PLASTIQUES CM1

Cet ouvrage est un *outil méthodologique* destiné à aider les professeurs dans leur enseignement. Chacun en tirera pleinement parti en se l'appropriant d'une manière vivante...

Il comprend :



- **un classeur pédagogique** décrivant avec précision le déroulé des séquences.



Ressources disponibles dans l'espace de téléchargement :

Votre code personnalisé :

Suivez ensuite les instructions.

- **un logiciel TNI / TBI / VPI***

Il est disponible en téléchargement.

Il permet de projeter des travaux d'élèves et les œuvres artistiques de référence, de les annoter, de zoomer, etc.

*Également utilisable avec un simple vidéoprojecteur : l'enseignant(e) interagit alors à partir de son ordinateur.

- **des documents pour le professeur et les élèves :**

Ce dossier se trouve dans l'espace de téléchargement.

Il contient :

- pour chaque séquence, les fiches annexes qui complètent et enrichissent la démarche de création :
 - Fiche Artistes et œuvres référentes
 - Fiche Histoire des arts
 - Fiche Élève
 - Fiche Oeuvre à explorer
- le Glossaire

Les arts plastiques au CM1 - Lil'art est un outil pédagogique pour accompagner les enseignants dans la mise en œuvre d'une démarche de création en arts plastiques.

Il propose, pour les 5 périodes, 5 séquences pédagogiques détaillées.

La structure des séquences permet aux élèves d'identifier et de s'approprier une démarche exploratoire et réflexive.

Au fil de l'année, ils vont ...

- comprendre les enjeux de la création artistique,
- répondre à des questionnements du programme,
- pratiquer et manipuler des matériaux, des outils, des formes, des couleurs, expérimenter,
- verbaliser leurs trouvailles avec un vocabulaire précis,
- découvrir des artistes et des œuvres,
- en parler plastiquement à l'aide d'arguments.

Chaque séquence est dotée de propositions de pratiques, de références artistiques décryptées, d'une œuvre contemporaine à explorer, d'une ouverture en Histoire des arts, d'une fiche élève contenant une fiche d'évaluation.

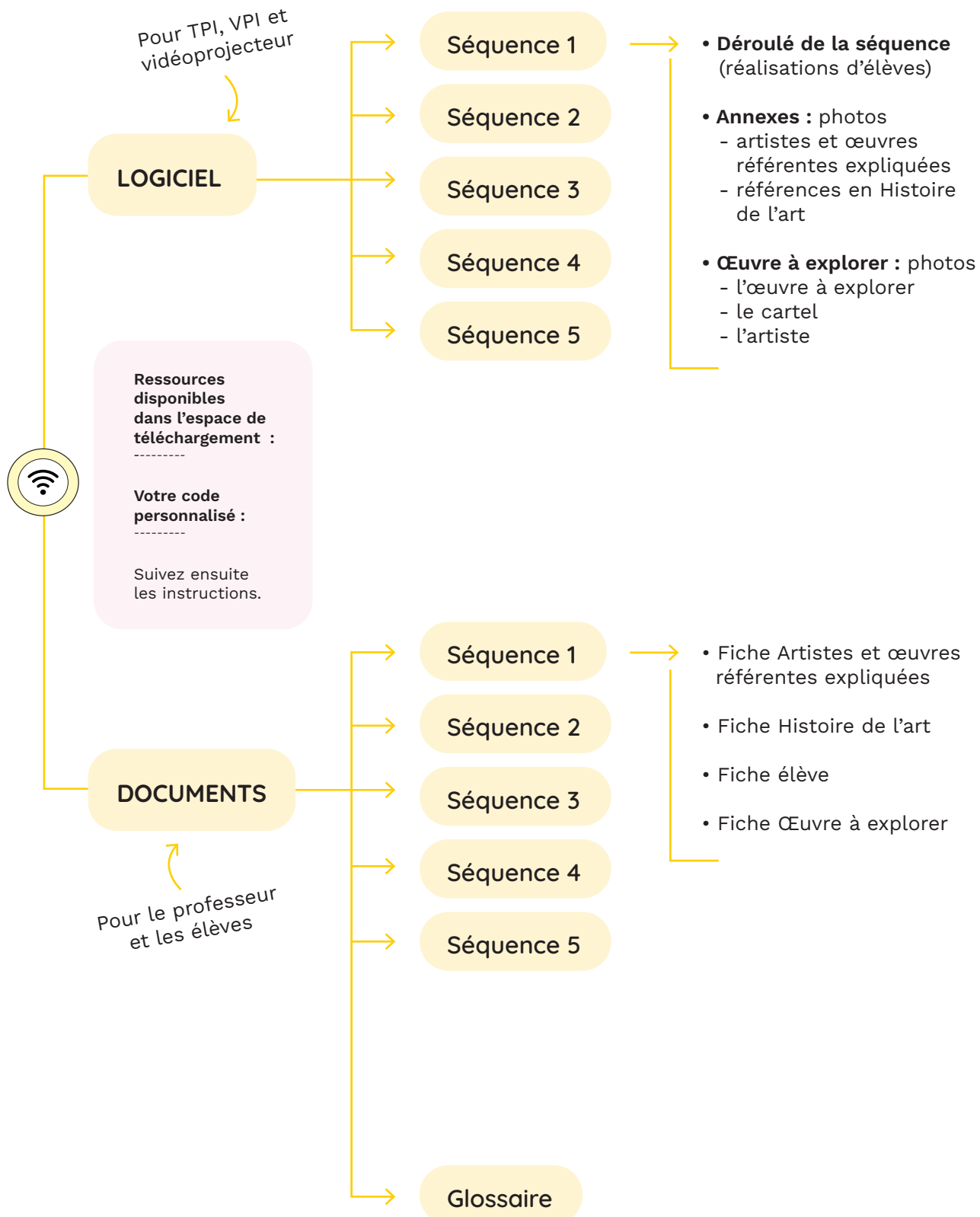
Un Glossaire récapitule le vocabulaire, les artistes et les mouvements artistiques à découvrir.

Le kit propose également des ressources numériques pour présenter, annoter, exploiter, manipuler les œuvres artistiques.

La finalité de cet ouvrage est double :

- outiller les élèves pour en faire des « explorateurs avertis et créatifs »,
- accompagner les professeurs des écoles dans la mise en œuvre d'une démarche de création.

Organisation des ressources



LIL'ART

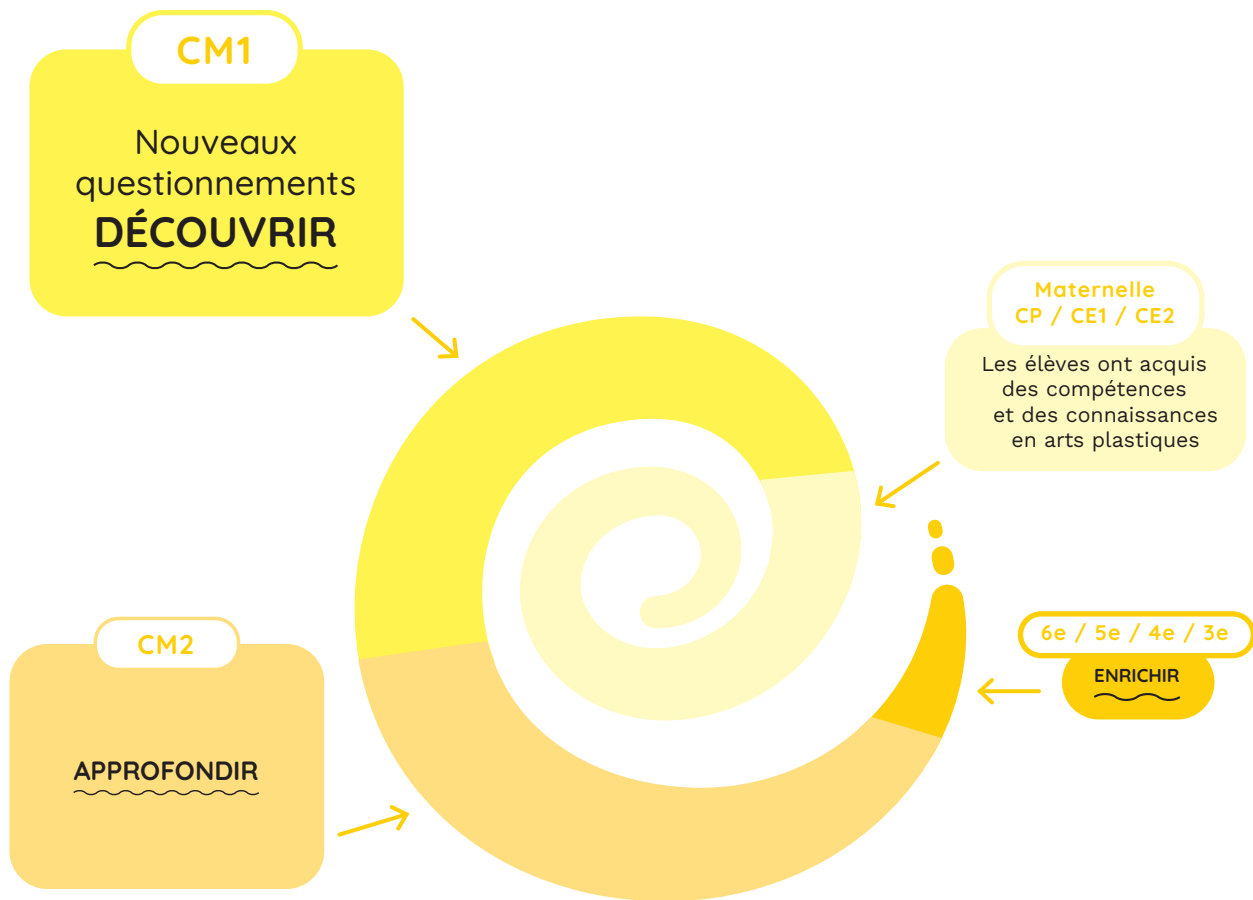
LES ARTS PLASTIQUES CM1

Sommaire

Progression spiralaire	10
Éclairages	11
<ul style="list-style-type: none"> • Le programme d'arts plastiques au Cycle 3 <li style="padding-left: 20px;">- Les 3 questionnements <li style="padding-left: 20px;">- Les 4 champs de compétences • Une séquence d'arts plastiques au Cycle 3 • Boîte à outils Lil'art 	12 14 16 18
Lil'art - Les arts plastiques au CM1	25
<ul style="list-style-type: none"> - Mots-clés - Les élèves et les arts plastiques 	26 27
Les séquences	29
Séquence 1 - Composer avec des objets « Les feux d'artifice », Sylvie Réno (septembre, octobre)	31
Séquence 2 - Découvrir le Land Art « Créer avec et dans la nature », Ankh (novembre, décembre)	65
Séquence 3 - Utiliser le fil comme crayon « Au fil de la ligne », Mylène Besson (janvier, février)	99
Séquence 4 - Faire apparaître « Au cœur de la matière - Palimpseste », Odile Escolier (mars, avril)	135
Séquence 5 - Créer une histoire à partir de fragments et de liens « Petits morceaux chargés d'histoires », Vanina Langer (mai, juin)	169
Document complémentaire	205
<ul style="list-style-type: none"> - Proposition de progression spiralaire au Cycle 3 (CM1 – CM2) 	206



Progression spiralaire



Liens avec les 3 questionnements du programme

Compétences travaillées

Ce qui va être évalué (en auto-évaluation)

Les 3 questionnements du programme de C3

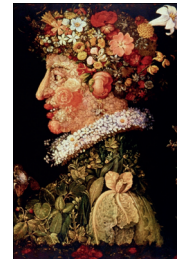
Les artistes se sont toujours beaucoup questionnés. Ils travaillent sans relâche pour trouver la solution qui va montrer ce qu'ils veulent exprimer.

Les 3 questionnements du programme de C3 vont permettre aux élèves d'accéder à un premier niveau de compréhension des grandes questions portées par la création artistique. Abordés chaque année du cycle 3 à partir du CM1, dans une logique de consolidation, ils sont le principe organisateur du programme de cycle 3 et de l'enseignement des arts plastiques.

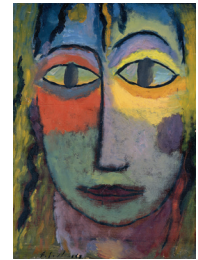
1 La représentation

Nous allons amener les élèves à se poser des questions sur **la représentation**, en leur proposant des situations dans lesquelles ils vont trouver différentes solutions, ils vont représenter de plusieurs manières et réfléchir sur :

- **La ressemblance** : les inciter à essayer de se rapprocher le plus possible du modèle puis à tenter de s'éloigner des caractéristiques du réel : les écarts avec la réalité deviennent porteurs de sens et changent notre perception du monde.
- **L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural** : les inciter, en se dégageant du modèle, à représenter, à avoir un geste qui va gagner en liberté. Les inciter à essayer de ne pas « coller » à une représentation ressemblante, mais d'avoir un geste avec une dimension plus expressive. Les faire réfléchir sur l'intérêt d'imiter, de reproduire, de réinterpréter.
- **Les différentes catégories d'images** : les inciter à produire et à intervenir sur différentes images à caractère artistique, scientifique ou documentaire, sur l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, à transformer des images existantes dans une visée poétique ou artistique, ou pour en modifier le sens.
- **La narration visuelle** : les inciter à organiser des images fixes et animées pour raconter une histoire, pour témoigner.



Le printemps
Arcimboldo
1573
Wikipédia, dp



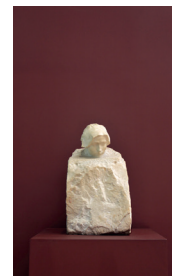
Méduse
Jawlensky
1923
Wikipédia, dp



La chambre à coucher
Van Gogh
1888
Wikipédia, Eloquence/dp



Impression, soleil levant
Monet
1872
Wikipédia, Quibik



La pensée
Rodin
1890
Wikipédia, Shonagon

1 bis La présentation

Nous allons amener les élèves à se poser des questions sur **la présentation** de leurs productions, en leur proposant des situations dans lesquelles ils vont trouver différentes solutions pour les « donner à voir ». Nous allons les amener à réfléchir sur :

- **L'accrochage des œuvres**, leur mise en regard et en espace, les modalités (cadre, socle, vitrine).
- **La mise en scène**, la circulation du spectateur, sa participation ou sa passivité.

2 La fabrication et la relation entre l'objet et l'espace

Nous allons amener les élèves à se poser des questions sur **les objets**, en leur proposant des situations dans lesquelles ils vont chercher des solutions pour créer des rapports logiques entre différents objets hétérogènes d'une production (cf. la cohérence plastique). Les élèves vont aussi se questionner sur **l'espace**, en travaillant en 3D et en lien avec l'architecture.

Ils vont réfléchir sur :

- **L'hétérogénéité et la cohérence plastique** : les inciter à réaliser des compositions en 2D ou 3D dans lesquelles le choix des objets, selon leurs qualités plastiques et physiques, selon leur statut et selon les relations entre les formes, induit des effets plastiques et produit du sens.
- **L'invention, la fabrication, le détournement, la mise en scène d'objets** : les inciter à créer des objets, à intervenir sur des objets, à les détourner à des fins narratives ou poétiques.
- **Le volume et l'espace** : les inciter à expérimenter le travail en volume (modelage, assemblage, construction, installation ...) ; à jouer avec des formes fermées, ouvertes, avec des vides et des pleins, avec des interpénétrations entre l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur.



Masque africain
Musée africain de Namur
Wikipédia, Mortier.Daniel



Masque de Dionysos
(IIe et Ier siècles av. J.-C.)
Wikipédia, Jastrow

3 La matérialité de l'œuvre

Nous allons amener les élèves à comprendre que les choix plastiques d'une œuvre d'art expriment les intentions de l'artiste. Nous allons les amener à se poser des questions sur l'œuvre dans sa **réalité matérielle**. Comment l'artiste a-t-il travaillé et pourquoi : sur quel support, avec quel outil, quel médium, quels matériaux (acrylique épaisse, huile fluide, collage de matériaux ...).

Nous allons leur demander de réfléchir sur :

- **La réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique** : les inciter à comprendre que les artistes font émerger des émotions par l'utilisation et le choix de gestes, de matériaux, d'outils et de supports, que les choix plastiques d'une œuvre d'art expriment les intentions de l'artiste.
- **Les qualités physiques des matériaux** : les inciter à découvrir les caractéristiques des matériaux (porosité, transparence, épaisseur ...) et à en voir les effets, qui sont porteurs de sens.
- **Les effets du geste et de l'instrument** : les inciter à découvrir les effets visuels obtenus par l'utilisation d'outils différents, avec des médiums et des supports variés ; les inciter à jouer avec le geste, son amplitude, sa retenue ...
- **La matérialité et la qualité de la couleur** : les inciter à découvrir les qualités physiques de la couleur (pigments, encres ...), les effets des glacis, empâtements, aplats, giclures ... les effets des différentes teintes, intensités, nuances ...



Nuit étoilée
Van Gogh
1889
Wikipédia, Dcoetzee



Mer agitée à Étretat
Monet
1883
Wikipédia, Oakenchips



La montagne Ste Victoire
Cézanne
1914-1916
Wikipédia, Eloquence/dp

Une séquence d'arts plastiques au C3

une démarche de création, de questionnement

et de projet

En arts plastiques, une séquence est un dispositif d'apprentissage qui peut comprendre jusqu'à 7 séances, et qui permet aux élèves d'entrer dans une démarche de création et de questionnement, avec une pratique exploratoire. Une séance dure environ 55 min. **À chaque séance, sa spécificité.** À chaque séance correspond une **consigne** et une **contrainte**. La consigne ouvre le champ des possibles, et la contrainte instaure un obstacle à surmonter.

Séance

1

Incitation et expérimentations

Invitation à la résolution d'un problème ouvert, en lien avec un ou plusieurs des trois questionnements du programme.

Cette séance permet l'appropriation du projet par les élèves et l'ouverture du champ des possibles, avec des réponses diverses, pertinentes ou non.

La consigne est ouverte pour permettre à l'élève se lancer dans une situation de recherche en expérimentant, tâtonnant.

La contrainte quant à elle déclenche un questionnement.

EXPÉRIMENTATIONS, MISE EN COMMUN, OBSERVATION de quelques réalisations des élèves et VERBALISATION.

Séance

2

Relance et prolongement des expérimentations avec une consigne plus ciblée

Prolongement de la séance 1, qui permet aux élèves de faire de nouvelles propositions en réponse à une situation-problème plus précise.

La consigne relance les initiatives d'invention et la multiplication des expérimentations dans *une direction* plus précise.

La contrainte met en place un obstacle à surmonter.

EXPÉRIMENTATIONS, MISE EN COMMUN, OBSERVATION de quelques réalisations des élèves et VERBALISATION.

Séance

3

Éclairage et enrichissement par les œuvres

Découverte d'une ou plusieurs œuvres, sélectionnées par le professeur, en lien avec le questionnement de départ, les problématiques plastiques vécues par les élèves et leurs expérimentations.

En s'exprimant sur ces œuvres, les élèves vont enrichir les réponses, approfondir leur réflexion, nourrir leur imaginaire, et faire le lien entre leur propre travail et celui des artistes.

OBSERVATIONS d'ŒUVRES d'artistes qui ont réfléchi sur le même questionnement que les élèves. Verbalisation.

PRISE DE NOTES, sur le cahier d'arts plastiques de l'élève, des différentes solutions plastiques explorées, des œuvres présentées et du lexique rencontré.

Séance

4

Structuration, nouvelles expérimentations / Élaboration du projet

Réinvestissement des compétences et des connaissances acquises en séances 1, 2 et 3, en réponse à une proposition précise.

La **consigne** est plus fermée et permet à l'élève de développer des intentions en tirant parti des procédés d'artistes et des trouvailles de la classe.

La **contrainte** limite le champ de production.

EXPÉRIMENTATIONS et CROQUIS DU PROJET DE L'ÉLÈVE dans le cahier d'arts plastiques.

Séance

5

Mise en œuvre du projet de l'élève

Réalisation du projet de l'élève.

La **consigne** permet à l'élève d'élaborer une réponse avec une réalisation qui va lui faire prendre conscience de son pouvoir d'expression personnelle et de création.

La **contrainte** contient des critères de réussite.

RÉALISATION DU PROJET de l'élève.

VERBALISATION sur sa production par l'élève (et sur une autre, choisie parmi celles de ses camarades).

Séance

6

Ancrage culturel et cognitif

Découverte et analyse de l'œuvre référente, en lien avec les productions des élèves.

Ils vont pouvoir réinvestir ce qu'ils ont appris.

L'œuvre référente va servir d'évaluation pour le professeur et pour les élèves.

RÉINVESTISSEMENT du vocabulaire - EXPRESSION des ressentis. Fiche élève sur l'œuvre.

Séance

7

Valorisation

Montage d'une mini EXPOSITION

FABRICATION des cartels et mise en mots du projet.

DISCUSSION sur la présentation et la scénographie.

POSSIBILITÉ DE PROJETER quelques photos d'exposition pour aider les élèves à mesurer l'étendue du champ des possibles.

Boîte à outils Lil'art

↙ ↘

LE MATÉRIEL

LES ÉLÉMENTS DU LANGAGE PLASTIQUE

LE MATÉRIEL

Le glossaire (dès la séance 1)

À la fin de chaque séance, le professeur regroupe les fiches du vocabulaire plastique utilisé, sur une œuvre d'art ou un artiste identifié. Sur chaque fiche, on retrouve la définition, une anecdote, une idée pratique et une illustration.

Ces fiches peuvent également servir de support à des jeux :

- **L'œuvre secrète**

Un élève choisit une œuvre d'art parmi celles qui illustrent chaque fiche. Les autres élèves vont essayer de deviner son œuvre d'art secrète. Ils peuvent demander des indices mais les réponses doivent être seulement OUI ou NON.

- **Chasse à l'œuvre**

Un élève donne une liste de mots en lien avec une œuvre. Il faut retrouver de quelle œuvre il s'agit.

- **Mon œuvre préférée**

Un élève choisit une œuvre d'art du glossaire. Il doit dire pourquoi il a choisi cette œuvre, et où il la mettrait dans sa maison. (Attention à la taille !)

- **Quel est ce mot ?**

Un élève cherche à faire deviner un mot de vocabulaire. Il doit donner un indice et répondre seulement par OUI ou NON.

- **Mon anecdote préférée**

Un élève cherche à faire deviner quelle est son anecdote préférée. Il va dessiner au tableau des indices ...

Les œuvres référentes expliquées (séance 3)

Leur place dans la séquence. Histoire des arts.

La séance 3 propose un petit nombre d'œuvres référentes à présenter aux élèves. Le choix a été fait en fonction des procédés (semblables ou différents de ceux expérimentés par les élèves en séances 1 et 2). Les œuvres et les artistes sont expliqués et racontés.

Il est préférable de les montrer APRÈS les expérimentations des élèves, soit en séance 3. En effet, montrer des œuvres permet à ce moment-là d'enrichir la réflexion des élèves, de relancer des expérimentations dans une autre direction et d'enrichir leur imaginaire. Les montrer plus tôt risquerait de limiter les recherches des élèves, qui pourraient voir les œuvres comme des « modèles ».

En séance 3, après la présentation des œuvres référentes, il est proposé une petite ouverture à **l'histoire des arts** avec une courte histoire sur un mouvement ou un événement artistique important.



Composition Supremus n°56
Malevitch. 1915
Musée russe, Saint-Petersbourg
Wikipédia, dp

L'auto-évaluation (en séance 5)

Évaluer, en arts plastiques, c'est observer et valoriser les recherches de l'élève, sa production et la mise en œuvre de son projet, son attitude, sa prise de parole, l'analyse et le recul sur le travail réalisé articulé aux références artistiques.

Amener l'élève à **s'auto-évaluer**, en fin de séquence, va lui permettre de prendre conscience de ce qu'il a découvert, appris, compris, et de connaître les compétences qu'il développe petit à petit. Il est accompagné par l'enseignant qui effectue, tout au long de la séquence, un travail de relance et d'observation du processus conduisant l'élève à sa production personnelle.

Au fil des séquences, les élèves connaissent les critères d'auto-évaluation et peuvent voir leurs progrès. Les 4 grandes compétences sont travaillées de manière continue, selon les attentes de fin de cycle.

L'auto-évaluation va porter sur :

- La posture de l'élève, son implication et sa réflexion, sa capacité à s'exprimer en utilisant le langage plastique.
- La qualité des réponses apportées, l'adéquation ou non avec ses intentions de départ, avec la consigne, le respect de la contrainte.
- Le rapport de l'élève aux œuvres d'art, ses connaissances, sa capacité à s'interroger sur une œuvre et l'utilisation d'un vocabulaire adapté.

L'œuvre à explorer (séance 6)

C'est l'œuvre d'un artiste contemporain dont l'univers artistique se rapproche des questionnements auxquels les élèves se sont confrontés.

« L'œuvre à explorer » est en lien avec ce que les élèves ont expérimenté, pratiqué, vu, rencontré et appris. Elle permet à l'élève, en séance 6, les démarches suivantes :

- **utiliser un lexique adapté**, découvert pendant la séquence, pour parler de l'œuvre. (S'exprimer à l'oral, réfléchir, exploiter ... Domaine 1 du socle)
- **faire un lien entre l'œuvre, ses expérimentations**, sa production personnelle et son projet. (Outils, stratégies, connaissances mobilisées ... Domaine 2 du socle)
- **s'engager dans une approche sensible et curieuse**, enrichissant son potentiel de jugement et apprenant à accepter ce qui est autre et autrement (Expression, opinion, respect des autres ... Domaine 3 du socle)
- **faire des liens avec d'autres œuvres d'art**, rencontrées lors de la séance 3 ... (Situer, distinguer, mettre en relation ... Domaine 5 du socle)

Le cahier d'arts plastiques et les fiches-élèves (dès la séance 3)

Le cahier d'arts plastiques est un outil qui va regrouper toutes les « fiches-élèves » élaborées lors des différentes séquences.

Il va permettre à l'élève de garder en mémoire ...

- les questionnements,
- les traces de ses expérimentations,
- les œuvres rencontrées,
- les croquis de ses projets, personnels ou collectifs,
- le vocabulaire,
- ses auto-évaluations et les souvenirs des « œuvres à explorer ».

Attention !

Ce cahier est **différent du support du Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle (PEAC)** qui matérialise quant à lui, de façon personnelle, le parcours de l'élève.

Ce support PEAC regroupe des projets qui permettent à la fois :

- des rencontres avec des artistes, des professionnels de la culture, des lieux culturels.
- des activités de pratique artistique avec les artistes.
- l'acquisition de nombreuses connaissances.



LIL'ART
LES ARTS PLASTIQUES CM1

Les séquences



SÉQUENCE 1

Composer avec des objets

« Les feux d'artifice », Sylvie Réno

Ce que les élèves vont apprendre

- Les objets peuvent devenir matériaux d'une production.
- Les objets ont des qualités plastiques que l'on va utiliser pour donner du sens à sa production.
- L'organisation des objets sur le support génère des effets qui peuvent suggérer le mouvement.

Problématique de la séquence

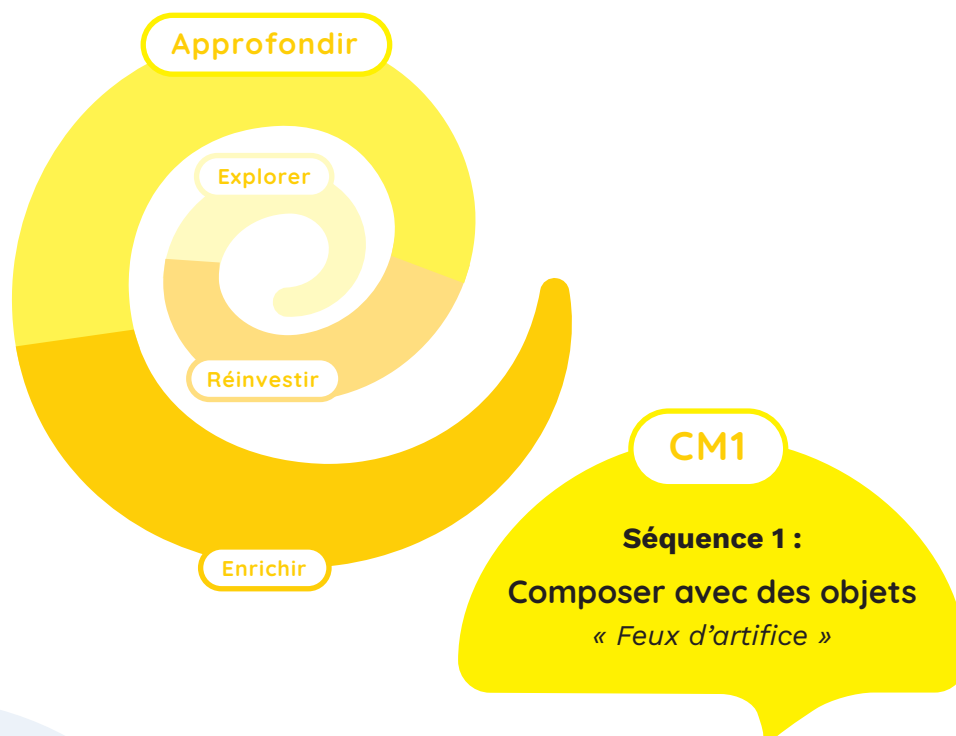
- Comment choisir et organiser des objets en fonction des effets recherchés ?

Intention pédagogique

- Travailler avec du matériel peu coûteux : petits objets cassés ou qui ne servent plus.
- Aborder le recyclage et la société de consommation, en lien avec les œuvres et des démarches d'artistes.
- Familiariser les élèves avec l'organisation d'éléments dans un espace (la composition) en les éloignant des représentations figuratives.



Progression spiralaire



Liens avec les 3 questionnements du programme

- **Représentation plastique et dispositifs de présentation :**
La ressemblance au réel.
- **Fabrication et relation entre l'objet et l'espace :**
Détournement et mise en scène d'objets.
Prise en compte des choix plastiques et des effets produits au profit d'une intention cohérente.
- **Matérialité de la production plastique et sensibilité aux constituants de l'œuvre : /**

Compétences travaillées

- Expérimenter, Produire, Créer.
- Mettre en œuvre un projet artistique.
- S'exprimer et analyser sa pratique, décrire avec un vocabulaire spécifique sa production, celle de ses pairs ou des œuvres étudiées en classe.
- Se repérer dans les domaines de l'art en proposant sa compréhension personnelle argumentée devant une œuvre inconnue.

Ce qui va être évalué (en auto-évaluation)

- L'adéquation des réponses avec les consignes, l'implication, le soin apporté à son travail et le réinvestissement de ce qui a été vu en amont dans la production finale.
- La capacité à faire le lien entre la production finale et des démarches et œuvres d'artistes.
- La capacité à décrire et parler de l'œuvre à explorer avec le vocabulaire approprié.

MATÉRIEL ET FICHES SUPPORTS DE LA SÉQUENCE

Matériel nécessaire

- petits objets en tout genre grâce à une collecte auprès des familles
- boîtes ou barquettes, feuilles A3, pâte à fixer, colle blanche, cartons format A3 pour la production finale
- Vidéoprojecteur ou TBI
- Optionnel : un appareil photo ou une tablette numérique
- Pratique : bidimensionnelle (2D), collage

Artistes et œuvres référentes



à retrouver en Fiche Artistes et œuvres référentes expliquées

- Arman, Sans Titre et La tension monte
- Tony Cragg, Newton's Tones et Bouteille orange
- Barry Rosenthal et Found in Nature
- Vassily Kandinsky et Tache rouge n°2
- Kasimir Malevitch et Supremus n°56
- Henri Matisse et La Gerbe
- **Ouverture sur** : L'art en bazar, un livre d'Ursul Wehrli

Fiches à utiliser



Annexes téléchargeables :

- Fiche Artistes et œuvres référentes expliquées
- Fiche Histoire des arts
- Fiche élève
- Fiche Œuvre à explorer
- Glossaire



Histoire des arts



à retrouver en Fiche Histoire des arts

- L'objet dans l'art : le Cubisme et le Ready Made
- **Ouverture sur** : Le bruit dans l'art, avec Roy Lichtenstein

Œuvre et artiste à explorer

à retrouver en Fiche Œuvre à explorer



- « Objets trouvés et tentative de revalorisation du Monde 2017 »
- Sylvie Réno

Cartes du Glossaire



à retrouver dès qu'un mot a un *

- Vocabulaire
- Artiste
- Mouvement

DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE

Séance

1

Incitation et expérimentations avec une consigne ouverte

« Pêle - mêle d'objets »

55 min

- **Expérimentation 1** : rechercher des **classements*** d'objets (taille, matière, forme, couleur ...).
- **Mise en commun** : recenser les solutions trouvées par les élèves.
- **Verbalisation** avec le support du *Glossaire*.

- **Expérimentation 2** : rechercher des organisations avec ces objets.
- **Mise en commun** : recenser les solutions trouvées par les élèves.
- **Verbalisation** avec le support du *Glossaire*.



Séance

2

Relance et prolongement des expérimentations avec une consigne plus ciblée

« Désordre ou mouvement ? »

55 min

- **Expérimentations** : rechercher des organisations d'objets en 2D, pour donner un effet de **désordre**, puis de **mouvement**.
- **Mise en commun** : recenser les solutions trouvées par les élèves.
- **Verbalisation** avec le support du *Glossaire*.



Séance

3

Enrichissement grâce à la confrontation avec des œuvres référentes d'artistes en lien avec le questionnement de départ



« Éclairage et Histoire des arts »

55 min

- **Observation des œuvres référentes** : repérer les problématiques plastiques auxquelles les élèves se sont confrontés (*Fiche Artistes et œuvres référentes expliquées*).
- **Verbalisation** pour faire le lien entre ce que les élèves ont expérimenté et ce qu'ils ont vu (*Glossaire*).
- **Trace écrite** : reporter, dans le cahier d'arts plastiques de l'élève, les différentes solutions trouvées et les œuvres référentes présentées (*Fiche élève et cahier d'arts plastiques*).
- **Ouverture culturelle** sur un mouvement artistique : **le cubisme** et une expérience initiée par Marcel Duchamp, **le ready-made** (*Fiche Histoire des arts*).



Composition Supremus n°56
Malevitch. 1915
Musée russe, Saint-Petersbourg
Wikipédia, dp

Séance

4

Approfondissement avec nouvelles expérimentations

Structuration / Mise en projet des élèves

55 min

« Un feu d'artifice »

- **Expérimentations** : représenter un feu d'artifice qui éclate, avec des petits objets.
- **Mise en commun** : recenser les solutions trouvées par les élèves.
- **Verbalisation et structuration** autour des solutions retenues pour donner l'effet d'éclatement (*Glossaire*).
- **Petite ouverture culturelle sur la représentation du bruit dans l'art.**
- **Projet personnel** : réfléchir, mettre en croquis et en mots son projet personnel, « Le bouquet final (*Fiche élève et cahier d'arts plastiques*).



Séance

5

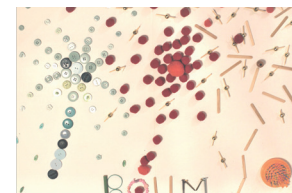
Réinvestissement / Mise en œuvre des projets des élèves

Auto-évaluation

55 min

« Le bouquet final »

- **Projet personnel** : produire un collage de petits objets suggérant le bouquet final d'un feu d'artifice.
- **Auto-évaluation** (*Fiche élève et cahier d'arts plastiques*).



Séance

6

Ancrage culturel et cognitif



« L'œuvre à explorer »

55 min

- **Découverte de l'œuvre à explorer** : réfléchir, verbaliser et comprendre l'œuvre (*Fiche Œuvre à explorer*).
- **Enquête sur l'œuvre à explorer** : réinvestir les acquis de la séquence (*Fiche Œuvre à explorer*).
- **Mémoire de l'œuvre à explorer** : synthétiser (*Fiche élève et cahier d'arts plastiques*).



Objets trouvés et tentative de revalorisation du Monde 2017.
Sylvie Réno.
S. Réno

Séance

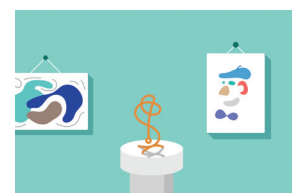
7

Valorisation

« Petite exposition »

55 min

- **Fabrication des cartels**
- **Scénographie** : discuter sur la présentation des réalisations pour la petite exposition.



DÉROULÉ DE LA SÉANCE 1

Étape 1

🕒 10 min

Première expérimentation

Matériel

- Matériel de récupération (petits objets apportés par les élèves en amont : bouchons, jouets cassés, vieux feutres, clés, vis, boutons ...)
- Nombreuses barquettes de récupération ou couvercles de boîtes (pour les classements)

1 Incitation : invitation à résoudre un problème ouvert

CONSIGNE : (elle est ouverte et incite à faire des essais, des expérimentations)

Sylvie Réno est une artiste qui travaille avec des petits objets qu'elle récupère et qui l'inspirent pour créer. Elle en a beaucoup et, pour s'aider dans ses créations, elle les regroupe dans des boîtes selon des critères : elle les classe*.

Elle vous met au défi de trouver son classement* !

Votre mission : Par groupe de deux, trouvez le plus grand nombre de classements possibles avec les objets que vous avez devant vous. Vous mettrez les objets que vous aurez regroupés dans des barquettes.

CONTRAINTE : (elle va entraîner un questionnement)

Aucun objet ne doit rester sur la table. Il faut utiliser au moins 3 barquettes ou couvercles de boîtes.

Nb : Si l'élève utilise seulement 2 barquettes, il aura fait un TRI (il aura comparé chaque objet à un critère qu'il s'est imposé, par exemple « rouge ») et non un CLASSEMENT.*

2 Exemples de réalisations d'élèves



- Productions des élèves
- Glossaire

Mise en commun et verbalisation

1 Observation des différentes propositions

Les élèves regroupent les idées identiques et devinent les critères retenus par leurs camarades pour leurs classements*.

Exemples de regroupements selon différents critères, à partir de plusieurs tas d'objets :

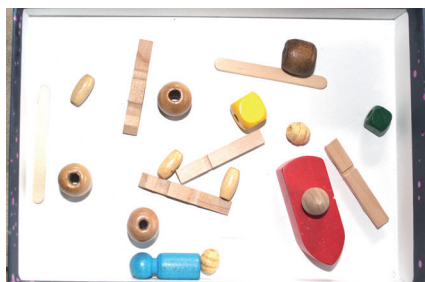
• Objets en métal



• Objets verts



• Objets en bois



• Objets de forme allongée



• Objets rouges de forme arrondie



• Objets de deux matières



• Objets de forme ronde



• Objets en plastique



2 Analyse et verbalisation

Amener les élèves à constater qu'on peut choisir de regrouper des objets selon les critères forme, matière, couleur, taille ... qui sont les **qualités plastiques d'un objet**.

Faire remarquer aux élèves qu'on pourrait considérer d'autres critères, comme le poids, la taille, la texture, l'odeur, la fonction, le rôle (utilitaire, décoratif ou publicitaire) ...

Faire observer aux élèves qu'un objet peut aller dans différentes boîtes. Par exemple le capuchon vert peut être classé avec les objets de forme allongée, ou les objets verts, ou les objets en plastique ou les capuchons.

3 Cartes Glossaire : introduction d'un langage plastique et réponse

au défi de S. Réno

Sylvie Réno classe ses objets pour répondre à un besoin : repérer rapidement des objets de la même couleur. Elle les classe, c'est-à-dire elle les regroupe selon le critère couleur, et elle possède ainsi de nombreuses boîtes : celle remplie d'objets rouges, celle des objets verts, celle des objets bleus, celle des objets noirs, celle des objets jaunes, etc.*

Les élèves essaient de redonner la définition des mots avec un *, vus lors de la séance. Ils valident en lisant les cartes du Glossaire.

Puis l'enseignant remet les cartes dans la boîte du Glossaire.

Étape 3

🕒 15 min

Seconde

expérimentation

Matériel

- Les barquettes d'objets classés et une feuille blanche avec ou non de la pâte à fixer (si pas d'appareil photo ou de tablette numérique)
- Appareil photo ou tablette numérique

1 Relance : invitation à résoudre un nouveau problème, dans une direction plus précise

CONSIGNE 2 : (elle est toujours ouverte et relance les expérimentations)

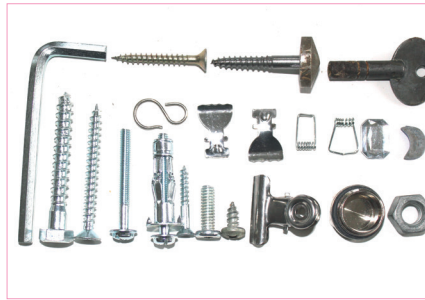
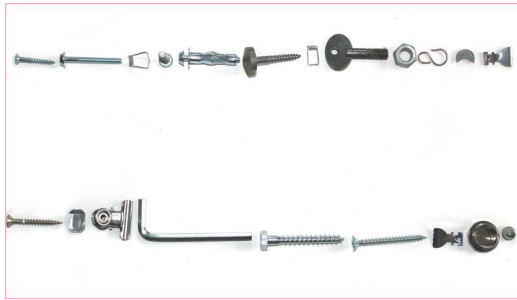
Nouvelle mission : Toujours par deux, choisissez une barquette avec les objets qui y sont regroupés et classés, et essayez d'y mettre un peu d'ordre en organisant les objets. Proposez différentes solutions. Vous pouvez utiliser de la pâte à fixer. Prenez des photos.

CONTRAINTES 2 : (elle entraîne un nouveau questionnement)

Choisissez une barquette avec au moins une dizaine d'objets, à organiser en 2D (à plat).

2 Exemples de réalisations d'élèves

Avec une barquette « objets en métal », voici quelques organisations choisies pour mettre de l'ordre dans la barquette :



Étape 4

🕒 15 min

Mise en commun et verbalisation

Matériel

- Productions des élèves
- Glossaire

1 Observation des différentes propositions

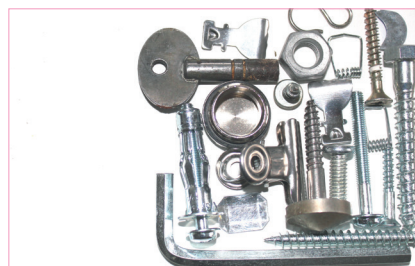
Les élèves regroupent les idées identiques.

Exemples de regroupements, toujours avec des objets en métal :

- Objets organisés en rectangle



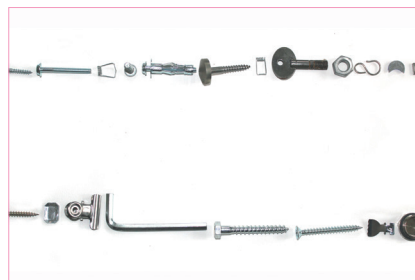
- Objets accumulés* dans un coin de la feuille, serrés les uns contre les autres



- Objets alignés en bas de la feuille, espacés plutôt avec le même écart



- Objets sur plusieurs lignes, juxtaposés



2 Analyse et verbalisation

Amener les élèves à constater qu'ils sont arrivés à faire éprouver à leurs camarades un sentiment « d'objets bien rangés », si les objets sont plutôt alignés, écartés toujours avec le même espace, **accumulés*** dans un coin ...

Faire observer et ressentir aux élèves que plus la règle d'organisation est bien définie et plus **l'effet*** d'objets figés, immobiles, statique, se voit.

Faire ressentir aux élèves que la manière de placer et d'organiser les objets sur une surface délimitée, ici la feuille, est importante pour créer un effet d'immobilité : on dit qu'on a réalisé une **composition* statique**.

3 Cartes Glossaire : introduction d'un langage plastique

On obtient une composition avec un effet* visuel statique si les objets sont alignés horizontalement, juxtaposés ou espacés avec le même écart, accumulés* les uns à côté des autres.*

Les élèves redonnent la définition des mots avec un *, vus lors de la séance, et valident en lisant les cartes du Glossaire.

Les élèves s'ouvrent à d'autres mots de vocabulaire et à d'autres artistes grâce aux liens existant entre les cartes du Glossaire.

À la fin de la séance, l'enseignant remet les cartes dans la boîte Glossaire.



Relance et prolongement des expérimentations avec une consigne plus ciblée

« Désordre ou Mouvement ? »

RÉCAP RAPIDE DE LA SÉANCE

Objectifs élèves

- Trouver différentes solutions pour transformer une composition* avec un effet* visuel statique, en une composition* avec un effet* de désordre
- Trouver différentes solutions pour suggérer un effet de mouvement dans une composition
- Argumenter son ressenti devant une organisation rythmée, figée, immobile, désordonnée
- Détourner des petits objets de la société de consommation, sans grande valeur, les sortir de leur contexte et leur conférer une autre signification dans une production plastique, selon leurs qualités et leur place sur un support

Matériel à prévoir pour toute la séance

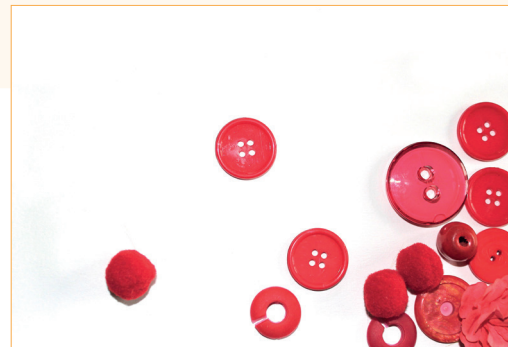
- Les barquettes des élèves avec les objets classés de la séance 1
- Feuilles cartonnées A4 et pâte à fixer
- Appareil photo ou tablette numérique

Organisation de la classe

- Les élèves sont par groupes de deux, avec une boîte d'objets classés.

Déroulé de la séance

- **Étape 1** (5 min) : Rappel rapide de la séance 1
- **Étape 2** (10 min) : Première expérimentation
- **Étape 3** (10 min) : Mise en commun et verbalisation
- **Étape 4** (15 min) : Seconde expérimentation
- **Étape 5** (15 min) : Mise en commun et verbalisation



DÉROULÉ DE LA SÉANCE 2

Étape 1

🕒 5 min

Rappel rapide de ce qui a été fait, vu et appris lors de la séance 1,
par des élèves

Étape 2

🕒 10 min

Expérimentation

Matériel

- Barquettes de la séance 1 avec les objets classés
- Feuilles cartonnées A4 et pâte à fixer
- Appareil photo ou tablette numérique

1 Relance : invitation à résoudre une situation-problème plus précise qu'en séance 1

CONSIGNE : (elle relance les expérimentations de la séance 1 dans une autre direction)

Nouvelle mission : Choisissez une des barquettes de la séance 1 et, par deux, organisez à nouveau les objets pour obtenir une composition* avec un effet* visuel statique. Puis mettez du désordre ! Utilisez de la pâte à fixer pour garder votre réalisation si vous n'avez pas d'appareil photo ou de tablette numérique.

CONTRAINTE : (elle introduit une difficulté)

Vous restez en 2D (à plat), sur une feuille cartonnée A4. Ne faites pas sortir les objets du cadre de la feuille.

2 Exemples de réalisations d'élèves

- Avec des objets rouges de forme arrondie



- Productions des élèves
- Glossaire

Mise en commun et verbalisation

1 Observation des différentes propositions

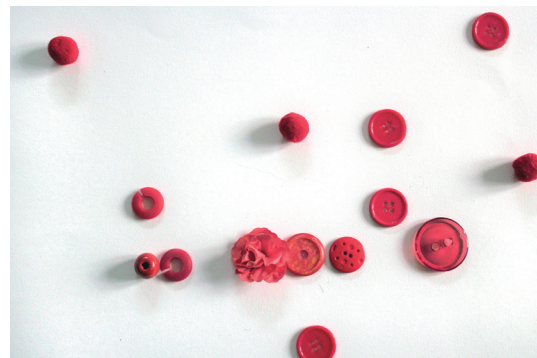
Les élèves regroupent les productions selon les solutions trouvées et apprécient les différentes propositions.

Exemples de regroupements :

• Composition* avec un effet statique



• Composition avec un effet de désordre



• Composition* avec un effet statique



• Composition avec un effet de désordre



2 Analyse et verbalisation

Amener les élèves à constater que des objets dispersés donnent une impression (**un effet***) de désordre. Selon **l'effet** que l'on veut montrer (calme ou désordre), la **composition*** va varier : on va décider comment placer les objets.

Faire observer aux élèves qu'un seul objet, s'il n'est plus aligné, s'il est décalé, désorganise **la composition** et introduit **un effet** de désordre. C'est une rupture dans l'ordre qui avait été établi. Plus il y a d'objets dispersés et plus l'effet de désordre est grand.

Les interroger sur la façon dont ils ont obtenu le désordre : bouger un seul ou plusieurs objets manuellement, secouer la feuille, gicler les objets avec la main ...

3 Cartes Glossaire : introduction d'un langage plastique

Un effet d'immobilité se traduit dans une composition* quand les éléments sont placés sur des lignes, toujours avec le même écart entre eux, tout est bien équilibré, régulier.*

Un effet de désordre se traduit dans une composition quand tout est désorganisé, quand les éléments sont espacés à distances variables et, parfois, superposés.

Les élèves essaient de redonner la définition des mots avec un *, vus lors de la séance. Ils valident en lisant les cartes du Glossaire.

Puis l'enseignant remet les cartes dans la boîte du Glossaire.

Étape 4

🕒 15 min

Matériel

- Les barquettes d'objets classés et une feuille blanche avec ou non de la pâte à fixer (si pas d'appareil photo ou de tablette numérique)
- Appareil photo ou tablette numérique

Seconde expérimentation

1 Relance : invitation à résoudre un nouveau problème, qui fait suite aux expérimentations précédentes

CONSIGNE 2 : (elle est toujours ouverte et relance les expérimentations)

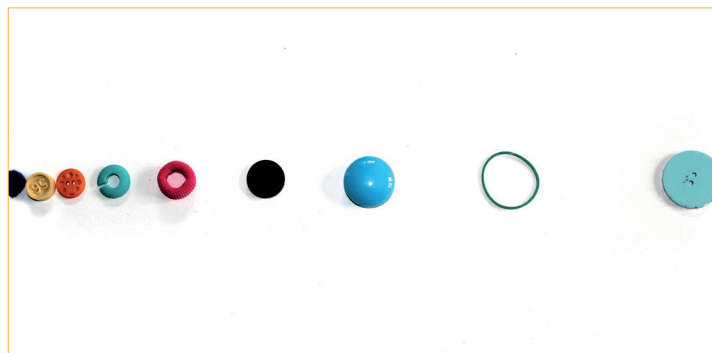
Toujours avec une boîte d'objets classés, essayez de proposer une composition* dynamique, dans laquelle on a l'impression qu'il y a un effet* de mouvement, que ça bouge ! Utilisez de la pâte à fixer ou l'appareil photo, la tablette numérique.

CONTRAINTE 2 : (elle entraîne un nouveau questionnement)

Vous devez utiliser les objets d'une même boîte, mais vous n'êtes pas obligés de tous les utiliser. Restez en 2D.

2 Exemple de réalisation d'élève

• Avec les objets de la boîte « forme arrondie »



- Productions des élèves
- Glossaire

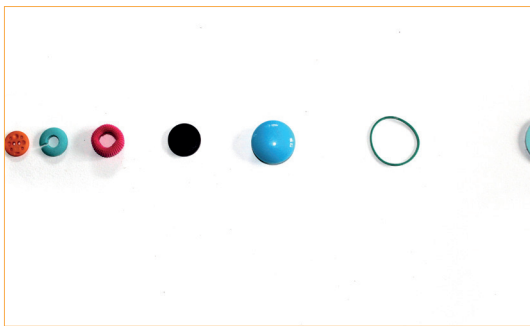
Mise en commun et verbalisation

1 Observation des différentes propositions

Les élèves regroupent les idées identiques.

Exemples de regroupements :

- Objets sur une ligne, espacés avec un écart qui grandit



- Objets sur des lignes obliques et ascendantes, espacés irrégulièrement



- Accumulation qui part dans tous les sens



- Objets de plus en plus grands, espacés avec un écart de plus en plus grand, sur une spirale



2 Analyse et verbalisation

Amener les élèves à constater que la succession d'objets avec des écarts ou des tailles de plus en plus grands (ou plus petits), placés sur des lignes obliques ou verticales, donnent un **effet*** de **mouvement**. Les objets ne sont pas **accumulés***. La **composition*** est dynamique.

On peut faire pivoter les réalisations pour trouver l'orientation qui donne le plus de mouvement. Bien faire adhérer les objets sur le support avec la pâte à fixer.

Faire remarquer aux élèves que toutes leurs compositions ne représentent rien de connu, de **figuratif*** (une maison, un arbre, une voiture ...). Ce sont des organisations de formes et de couleurs, selon la taille des composants ... On dit que leurs **compositions** sont **abstraites***.

Faire remarquer aux élèves que les objets ne sont plus utilisés pour leur fonction mais pour leur forme, leur taille, leur couleur. On dit qu'on les a **détournés*** de leur fonction initiale.

3 Cartes Glossaire : introduction d'un langage plastique

Dans une composition, des objets, séparés par des espaces de plus en plus grands (ou petits), qui dessinent des lignes courbes ou obliques, ascendantes ou descendantes, de tailles différentes, participent à la suggestion d'un effet* de mouvement.*

La composition est abstraite car elle ne représente pas quelque chose qui existe, comme une maison, un arbre ...*

Les objets utilisés ont été détournés de leur fonction première. On les a utilisés pour leur forme, leur matière, leur taille ou leur couleur.*

Les élèves redonnent la définition des mots avec un *, vus lors de la séance, et valident en lisant les cartes du Glossaire.

Les élèves s'ouvrent à d'autres mots de vocabulaire et à d'autres artistes grâce aux liens existant entre les cartes du Glossaire.

À la fin de la séance, l'enseignant remet les cartes dans la boîte Glossaire.



Éclairage et Histoire des arts

« Enrichissement grâce à la confrontation avec des œuvres référentes d'artistes en lien avec le questionnement de départ »

RÉCAP RAPIDE DE LA SÉANCE

Objectifs élèves

- Repérer et identifier, dans les œuvres projetées, des solutions trouvées en classe, en parler avec le vocabulaire adéquat
- Découvrir de nouveaux procédés, grâce aux œuvres projetées, sur la question de l'organisation
- Enrichir sa mémoire de quelques exemples d'œuvres

Matériel à prévoir pour toute la séance

- Vidéoprojecteur ou TBI

Fiches annexes



- Fiche Artistes et œuvres référentes expliquées
- Cahier d'arts plastiques + Fiche élève (parties A et B)
- Fiche Histoire des arts : le cubisme et le ready-made

Organisation de la classe

- Les élèves sont en grand groupe.

Déroulé de la séance

- **Étape 1** (5 min) : Rappel rapide des séances 1 et 2
- **Étape 2** (20 min) : Observation, échanges et verbalisation autour des œuvres de référence
- **Étape 3** (15 min) : « Trace écrite »
- **Étape 4** (15 min) : Histoire des arts, **le Cubisme** et **le Ready-made** ...



Composition Supremus n°56
Malevitch. 1915
Musée russe, Saint-Petersbourg
Wikipédia, dp

DÉROULÉ DE LA SÉANCE 3

Étape 1

 5 min

Rappel rapide de ce qui a été fait, vu et appris lors des séances 1 et 2,
par des élèves

Étape 2

 20 min

Fiches annexes



- Fiche Artistes et œuvres référentes expliquées (ou fiche sur TBI)
- Glossaire

Observation,
échanges, verbalisation
autour des œuvres de référence
en lien avec le questionnement de départ

1 Découverte des œuvres qui font écho aux pratiques et aux recherches des élèves, et verbalisation

(aide pour l'enseignant : Fiche Artistes et œuvres référentes expliquées)

L'enseignant, tout en projetant les œuvres, invite les élèves à découvrir les procédés utilisés par les artistes, en lien avec leurs recherches. Il raconte un peu l'univers de ces artistes et fait une petite lecture de leurs œuvres, aidé par la fiche « Artistes et œuvres référentes expliquées ».

Les artistes proposés ont été choisis parce que, dans leur travail, il leur arrive :

- de classer*, d'accumuler* et de détourner* des objets du quotidien
→ **Arman***
- de réaliser des compositions* figuratives* ou abstraites* avec des objets qu'ils collectent et classent
→ **Tony Cragg*** et **Barry Rosenthal***
- de peindre et composer* avec des formes géométriques et des couleurs
→ **Kasimir Malevitch*** et **Vassily Kandinsky***
- de réaliser une composition de gouaches découpées qui ressemblent à un éclatement
→ **Matisse***

Les œuvres des artistes qui ne sont pas décédés depuis plus de 70 ans ne sont pas encore dans le domaine public. Elles ne peuvent pas être reproduites dans cet ouvrage.
Nous indiquons les sites où elles sont consultables.

2 Amener les élèves à repérer et identifier un certain nombre de procédés expérimentés en classe

(aide pour l'enseignant : Fiche Artistes et œuvres référentes expliquées)

Leur faire établir des liens entre leur propre travail, les œuvres rencontrées et les démarches observées (redynamisation du cheminement créatif).

Leur faire découvrir d'autres procédés en lien avec leurs recherches.

Leur faire découvrir des artistes et faire émerger du vocabulaire.

Étape 3

🕒 15 min

Fiche annexe



Trace écrite

- Fiche élève (parties A et B) et cahier d'arts plastiques

Fiche à remplir (parties A et B) par l'élève avec les différentes solutions plastiques explorées (A), des œuvres présentées (B). La coller dans le cahier d'arts plastiques.

Étape 4

🕒 15 min

Fiches annexes



Histoire des Arts

- Fiche Histoire des arts
- Glossaire

L'enseignant raconte aux élèves les grandes lignes du **cubisme*** en évoquant **Picasso*** et **Braque***. Il leur parle aussi du **ready-made*** et de **Duchamp***.

Les artistes cubistes* ont intégré, à un moment donné, des objets réels à leurs œuvres. À la même époque, **Duchamp** a créé le **ready-made** : un manufacturé privé de sa fonction utilitaire avec un titre, une date, une signature, et présenté dans un lieu culturel avec le statut d'œuvre d'art.

L'enseignant raconte aussi aux élèves ce qui est noté sur les cartes du **Glossaire** rencontrées au fil de la séance. Puis il remet toutes les cartes dans la boîte.



Composition Supremus n°56
Malevitch. 1915
Musée russe, Saint-Petersbourg
Wikipédia, dp

Approfondissement avec nouvelles expérimentations

Structuration / Mise en projet des élèves

« Un feu d'artifice »

RÉCAP RAPIDE DE LA SÉANCE

Objectifs élèves

- Réinvestir des organisations expérimentées dans les séances précédentes pour représenter un feu d'artifice
- Expérimenter, avec des petits objets comme matériaux d'une production, pour représenter un feu d'artifice
- Pour son projet personnel, s'engager dans une phase de choix d'objets et de leur organisation

Matériel à prévoir pour toute la séance

- Les petits objets des séances précédentes
- Feuilles cartonnées A4 et A3
- Pâte à fixer
- Vidéoprojecteur ou TBI

Fiche annexe



- Cahier d'arts plastiques
+ Fiche élève (partie C)

Organisation de la classe

- En début de séance : Par groupes de deux, les élèves vont choisir une vingtaine d'objets qu'ils vont fixer sur le support cartonné pour représenter leur feu d'artifice.
- En seconde partie de séance :
Les élèves resteront par deux pour travailler sur le croquis préparatoire de leur réalisation finale avec la fiche élève (partie C).
Coller la fiche élève dans le cahier d'arts plastiques.

Déroulé de la séance

- **Étape 1** (5 min) : Rappel rapide de la séance 3
- **Étape 2** (15 min) : Expérimentation
- **Étape 3** (15 min) : Mise en commun, verbalisation et structuration
- **Étape 4** (10 min) : Ouverture culturelle sur la représentation du bruit en art, avec Roy Lichtenstein
- **Étape 5** (10 min) : Mise en projet des élèves



DÉROULÉ DE LA SÉANCE 4

Étape 1

🕒 5 min

Rappel rapide de ce qui a été fait, vu et appris
lors des séances 1, 2 et 3, par des élèves

Étape 2

🕒 15 min

Matériel

- Les petits objets des séances précédentes
- Feuilles cartonnées A4 et A3, pâte à fixer

Expérimentation

1 Approfondissement : en réponse à une proposition précise, réinvestissement des compétences et des connaissances acquises en séances 1, 2 et 3

CONSIGNE : (elle est plus fermée et permet à l'élève de développer des intentions en tirant parti des procédés d'artistes et des trouvailles de la classe en séances 1, 2 et 3)

Donnez à voir un feu d'artifice. Vous choisirez une vingtaine de petits objets pour leur forme, leur couleur, leur taille ... que vous organiserez.

CONTRAINTE : (elle va limiter le champ de production en suscitant une nouvelle difficulté)

Vous montrerez le moment rayonnant et éclatant d'un feu d'artifice.

Facultatif : Essayez de représenter le bruit du feu d'artifice qui éclate.

2 Exemple de réalisation d'élève



Étape 3

🕒 15 min

Matériel

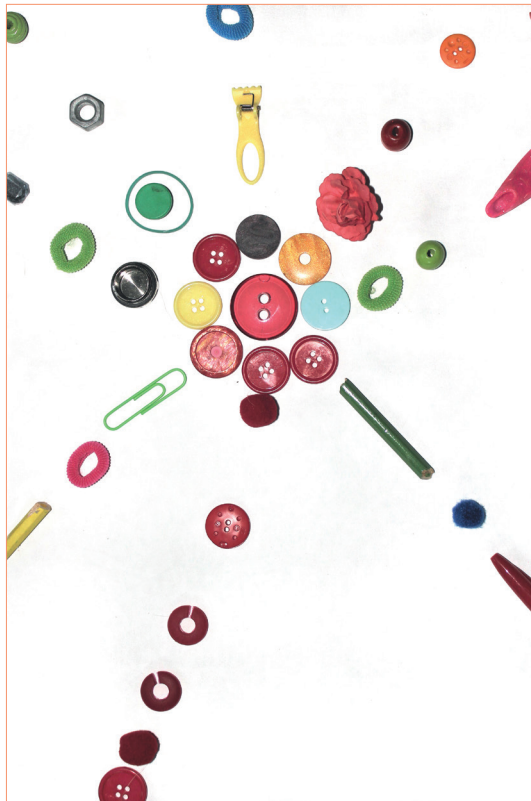
- Productions des élèves
- Glossaire

Mise en commun, verbalisation et structuration

1 Observation des différentes propositions

Les élèves regroupent les productions selon les organisations et les choix d'objets qu'ils ont faits pour représenter l'éclatement d'un feu d'artifice.

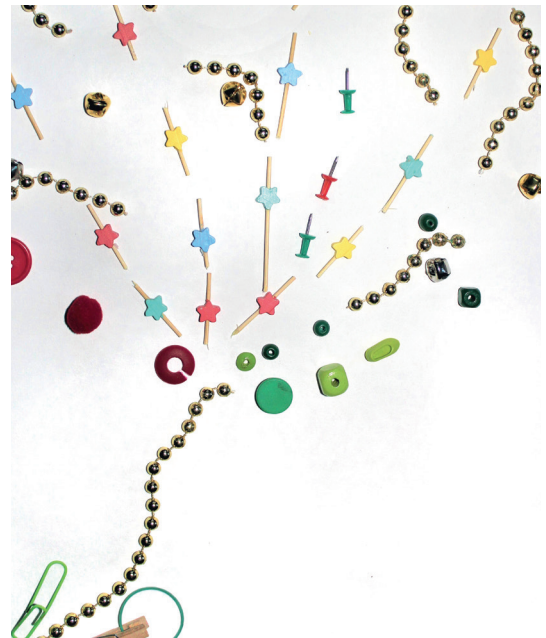
- Les objets sont collés selon des lignes obliques à partir d'un centre.
- Les objets sont espacés selon un écart qui se rétrécit.
- Les objets ont un peu tous la même taille avec une forme plutôt arrondie.
- Les couleurs sont vives.
- Pas de représentation du bruit.



- Organisation selon des lignes obliques à partir d'un centre.
- Objets organisés selon leur taille et leur forme (d'abord « grande » et allongée puis de plus en plus petite et arrondie) avec un espace qui grandit.
- L'onomatopée BAAMMM est écrite sur une ligne oblique.



- Les objets sont petits, collés sur des lignes sinueuses et ascendantes.
- Le trombone, à actionner, sert à « faire le bruit ».



2 Analyse et verbalisation

Faire observer aux élèves que l'effet* est bien rendu lorsque les éléments sont plutôt dans des couleurs vives et gaies, de tailles différentes, organisés sur des lignes à dominantes obliques, rayonnantes, et espacés un peu irrégulièrement, du plus petit au plus grand.

Interroger les élèves sur la façon dont le bruit a été représenté dans certaines productions. Ceux qui ont essayé, ont ...

- soit collé un objet qui fait du bruit si on le gratte (petite brosse), si on le fait claquer (élastique), si on l'actionne (trombone) ...
- soit écrit **des onomatopées** (mots représentant des sons), très utilisées en B.D. : PAF, BOUM...

3 Structuration et introduction d'un langage plastique

Pour avoir une composition* avec un effet* rayonnant et éclatant, on peut organiser les objets selon des **lignes obliques ascendantes**, sur lesquelles ils sont **espacés avec un écart** de plus en plus grand.

On peut utiliser des **onomatopées** (mots représentant des sons), pour signifier le bruit de l'éclatement.

Étape 4

🕒 10 min

Matériel

- Vidéoprojecteur ou TBI

Petite ouverture culturelle sur la représentation du bruit en art, avec des onomatopées



1 Projection des œuvres de ROY LICHTENSTEIN*

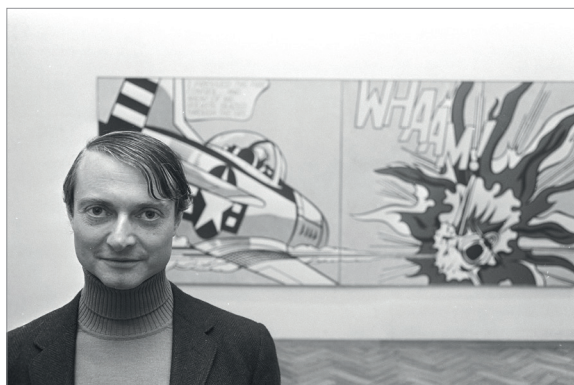
Ces œuvres font écho aux recherches des élèves sur la représentation du bruit.

Les œuvres de R. Lichtenstein ne risquent pas d'être modélisantes. Elles sont justes montrées, à ce moment-là de la séance, pour les relier à la représentation d'un bruit. Elles sont proposées aussi en tant que support à des activités de langage autour de l'onomatopée.



Fondation
Roy Lichtenstein

<https://g5.re/48m>



Roy Lichtenstein
en 1967
Wikipédia, Eric Koch

2 Analyse et verbalisation

Roy LICHTENSTEIN* (1923-1997) a été fortement inspiré par la publicité et la bande dessinée.

Deux de ses œuvres proposent de grandes **onomatopées** :

- *Varoom!* 1963, Huile sur toile, 142.2 cm × 142.2 cm,
- *Whaam!* 1963

Amener les élèves à remarquer que la **typographie** (dessin des lettres) de **l'onomatopée** est importante pour représenter le bruit (forme des lettres, taille, couleurs chaudes, comme le jaune, l'orangé et le rouge).

La taille des lettres est importante : plus le bruit est fort et plus **l'onomatopée** prend de la place. La taille des lettres qui grandit suggère un bruit qui s'amplifie.

Étape 5

🕒 10 min

Fiche annexe

- Fiche élève (partie C) et cahier d'arts plastiques

Mise en projet des élèves

1 La consigne et la contrainte liées au projet

CONSIGNE : (elle délimite le cadre)

Commencez, par deux, à réfléchir à votre projet qui sera de « **Réaliser le bouquet final d'un feu d'artifice** » : choix des objets, de leur placement, des couleurs, de l'occupation de l'espace et des lignes, choix des effets, etc., en faisant un croquis sur la fiche élève de votre cahier d'arts plastiques.

CONTRAINTES : (elle rend les choix des élèves signifiants, et elle les stimule : temps, matériaux et instruments, modalités de présentation, etc.)

On doit pouvoir retrouver dans votre croquis les 3 moments d'un feu d'artifice : au début, fusant, puis rayonnant et, en dernier, retombant. Essayez de trouver une solution pour donner l'idée du bruit de ce bouquet final.

2 La Conception du projet : Réflexion et croquis sur la fiche élève

Commencer à faire réfléchir les élèves à leur projet avant de le mettre en œuvre, à la séance prochaine, grâce à des croquis : choix des objets, organisation, choix des effets, pour quelles intentions, moyens mis en œuvre pour réaliser ces intentions, références à des œuvres, idée pour un titre ...

Choix parmi tous les objets à disposition.

Choix de l'organisation des objets pour donner l'effet d'un bouquet final.

Choix des moyens mis en œuvre pour réaliser leurs intentions.

Choix des onomatopées et de la typographie.

Choix des références à des œuvres.

Faites un croquis sur la fiche élève, collée dans votre cahier d'arts plastiques.



Réinvestissement / Mise en œuvre des projets des élèves / Auto-évaluation

« Le bouquet final »

RÉCAP RAPIDE DE LA SÉANCE

Objectifs élèves

- Produire un collage de petits objets suggérant le bouquet final d'un feu d'artifice, en réinvestissant ce qui a été vu, fait et appris lors des séances précédentes
- Verbaliser, expliquer et justifier ses choix et ses intentions, devant le groupe-classe, avec un vocabulaire adapté
- Établir une relation avec des pratiques d'artistes rencontrés lors des séances précédentes
- Décrire et interroger, à l'aide d'un vocabulaire adapté, la production plastique d'un autre élève
- S'autoévaluer

Matériel à prévoir pour toute la séance

- Les petits objets des séances précédentes
- Feuilles cartonnées A3
- Colle
- Feutres

Fiche annexe

- Fiche élève, déjà dans le cahier d'arts plastiques, avec :
 - réflexions et croquis préparatoire du projet (partie C)
 - auto-évaluation (partie D)

Organisation de la classe

- Les élèves travaillent par deux.

Déroulé de la séance

- **Étape 1** (20 min) : Réalisation du projet de l'élève
- **Étape 2** (20 min) : Mise en commun
- **Étape 3** (15 min) : Auto-évaluation



DÉROULÉ DE LA SÉANCE 5

Étape 1

🕒 20 min

Réalisation du projet de l'élève

Fiche annexe

- Fiche élève partie C (Projet), dans le cahier d'arts plastiques

Matériel

- Les petits objets des séances précédentes
- Feuilles cartonnées A3, colle, feutres

1 Rappel de la consigne et de la contrainte par les élèves

CONSIGNE : (elle délimite le cadre)

Réalisez en collage, avec des petits objets de votre choix, le bouquet final d'un feu d'artifice.

CONTRAINTES : (elle rend les choix des élèves signifiants, et elle les stimule : temps, matériaux et instruments, modalités de présentation, etc.)

On doit pouvoir retrouver dans votre croquis les 3 moments d'un feu d'artifice : fusant, rayonnant et retombant. Essayez de trouver une solution pour donner une idée du bruit de ce bouquet final.

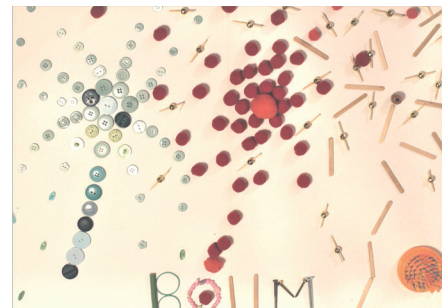
2 Travail en binôme dans lequel les élèves peuvent réinvestir librement leurs acquisitions

Le projet a été réfléchi en amont sur la fiche élève. Il peut être différent, et les élèves expliqueront pourquoi.

Les productions devront pouvoir être montrées et présentées oralement (importance de l'instauration d'un climat de confiance, qui permet aux élèves de montrer sans réticence leur production et de regarder celles des autres).

3 Exemples de productions des élèves

Les élèves ont réalisé leur production en ayant une intention, et en cherchant à exprimer une idée.



Étape 2

🕒 20 min

Mise en commun

Fiche annexe

- Fiche élève partie C (Projet), dans le cahier d'arts plastiques

Matériel

- Productions des élèves
- Glossaire

1 Verbalisation sur leur production par les élèves

Des élèves expliquent leur intention et justifient leurs choix avec un vocabulaire adapté.

Le Glossaire est à leur disposition.

Ils évoquent une ou plusieurs œuvres rencontrées pendant la séquence, et établissent des liens entre leur propre travail et ces œuvres.

2 Verbalisation sur la production d'un camarade par des élèves

Des élèves choisissent une production sur laquelle ils ont envie de donner un avis argumenté.

Autre possibilité : les élèves déambulent dans la classe pour observer les productions des uns et des autres, et les expliquer.

Étape 3

🕒 15 min

Auto-évaluation

Fiche annexe

- Fiche élève partie D (Auto-évaluation), dans le cahier d'arts plastiques

Les élèves s'auto-évaluent sur la fiche élève partie D.



Ancrage culturel et cognitif / L'élève explorateur d'art

« L'œuvre à explorer »

RÉCAP RAPIDE DE LA SÉANCE

Objectifs élèves

- Observer, se remémorer, faire des hypothèses, verbaliser, échanger sur « l'œuvre à explorer »
- Mobiliser et réinvestir ses connaissances pour décrire et parler de « l'œuvre à explorer »

Matériel à prévoir pour toute la séance

- Vidéoprojecteur ou TBI
- Présentation, au TBI ou au vidéoprojecteur, de l'œuvre à explorer, du cartel et des informations sur l'artiste

Fiches annexes



- Fiche Œuvre à explorer
- Cahier d'arts plastiques + Fiche élève / Auto-évaluation à finir de remplir, avec « Mémoire de l'œuvre à explorer »

Organisation de la classe

- Les élèves sont par deux :
 - pour découvrir l'œuvre à explorer et l'artiste
 - pour remplir :
 - la fiche « Enquête sur l'œuvre à explorer »
 - la fin de l'auto-évaluation, avec la « Mémoire de l'œuvre à explorer »

Déroulé de la séance

- **Étape préalable** (5 min) : Lecture des 4 rituels de l'élève explorateur d'art
- **Étape 1** (2 min) : Observation de l'œuvre à explorer
- **Étape 2** (8 min) : Les informations sur l'œuvre et sur l'artiste
- **Étape 3** (20 min) : Enquête sur l'œuvre à explorer
- **Étape 4** (15 min) : Mise en commun, verbalisation et échanges
- **Étape 5** (5 min) : Mémoire de l'œuvre à explorer. Auto-évaluation

Découverte et analyse de l'œuvre référente en lien avec les productions des élèves. Ils vont pouvoir réinvestir le vocabulaire qu'ils ont appris, exprimer leurs ressentis.

L'œuvre référente va servir d'évaluation pour le professeur et pour les élèves.



Objets trouvés et tentative de revalorisation du Monde 2017
S. Réno
SylvieReno

DÉROULÉ DE LA SÉANCE 6

Fiches annexes

- Fiche Œuvre à explorer (étapes 1 à 4)
- Fiche élève, partie « Mémoire de l'oeuvre à explorer » (étape 5)

Matériel



- TBI ou vidéoprojecteur (ou bien les élèves peuvent avoir collé les rituels au début du cahier d'arts plastiques)
- Glossaire

Étape préalable 5 min

Lecture des 4 rituels de l'élève explorateur d'art

À tour de rôle, un élève lit l'un des 4 rituels.

Étape 1 2 min

Observation de l'œuvre à explorer (Rituel 1)

L'enseignant projette l'œuvre, pendant 2 min, dans le silence.

Étape 2 8 min

Informations sur l'œuvre et sur l'artiste (Rituel 2)

Chaque élève a à disposition **le cartel de l'œuvre** et **les informations sur l'artiste et sa démarche**.
Lecture collective.

Étape 3 20 min

Enquête sur l'œuvre à explorer (Rituel 3)

L'œuvre est projetée.
Le Glossaire est à disposition.

Grâce au vécu et au vocabulaire mis en place au cours des séances précédentes (Glossaire à disposition), les élèves vont pouvoir enquêter sur l'œuvre et livrer leurs ressentis :

- ils mettent en mots ce qu'ils voient,
- ils font des liens avec ce qu'ils savent et ce qu'ils ont appris,
- ils émettent des hypothèses, etc.

On peut écrire au tableau le vocabulaire vu pendant les séances précédentes.

Étape 4

🕒 15 min

Mise en commun, verbalisation et échanges sur l'œuvre à explorer

(Rituel 4)

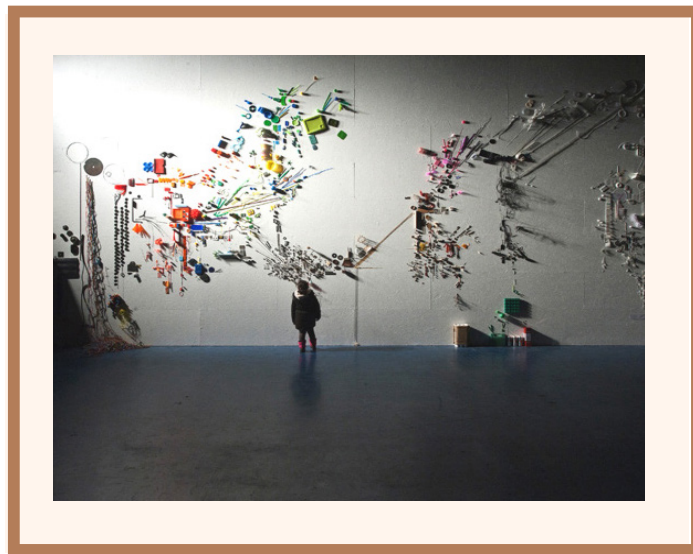
Les élèves échangent sur l'œuvre, en mettant en commun leurs recherches issues de l'enquête sur l'œuvre à explorer, et livrent leurs ressentis.

Étape 5

🕒 5 min

Mémoire de l'œuvre à explorer

Les élèves complètent et terminent leur auto-évaluation sur la Fiche élève, partie « Mémoire de l'œuvre à explorer ».



Objets trouvés et tentative
de revalorisation du Monde 2017
S. Réno
SylvieReno



SÉANCE 7

Valorisation

Petite exposition

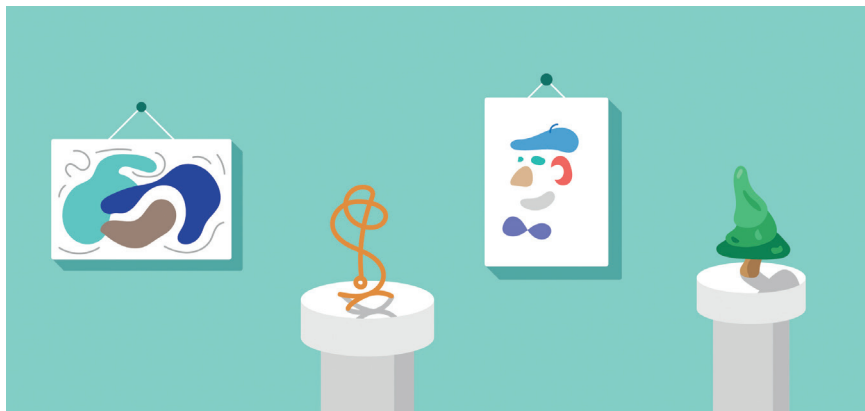
Fabrication des cartels

Mettre en mots le projet.

Scénographie

Discuter sur la présentation et la scénographie des photographies et des petits textes, en lien avec les productions et le lieu.

Il est possible d'accompagner l'exposition d'un écrit, collectif ou individuel.



Composer avec des objets

Annexes téléchargeables : -----

1 ARTISTES et ŒUVRES RÉFÉRENTES EXPLIQUÉES

ARMAN

- Sans titre
- La tension monte

TONY CRAGG

- New Stones Newton's Tones
- Flasche orange

BARRY ROSENTHAL

- Found in Nature

VASSILY KANDINSKY

- Tache rouge n°2

KASIMIR MALEVITCH

- Supremus n°56

HENRI MATISSE

- La Gerbe

LIVRE : L'art en bazar, Ursus Wehrli

2 HISTOIRE DES ARTS

L'OBJET DANS L'ART

3 FICHE ÉLÈVE

- A/ Mes expérimentations et celles de mes camarades
- B/ Mes rencontres virtuelles des artistes
- C/ Mon projet
- D/ Mon auto-évaluation

4 ŒUVRE À EXPLORER

Objets trouvés et tentative de revalorisation du Monde 2017
S. Réno
SylvieReno

RESSOURCES À IMPRIMER POUR CHAQUE ÉLÈVE (ET/OU À VIDÉOPROJETER) :

- Les 4 rituels de l'élève explorateur d'art
- Les informations sur l'œuvre : le cartel
- Les informations sur l'artiste et sa démarche
- Enquête sur « l'œuvre à explorer »

RESSOURCES POUR L'ENSEIGNANT :

- Enquête - Les réponses possibles. Correction

5 GLOSSAIRE

SÉQUENCE 1

Composer avec des objets

Photos dans le logiciel

1 DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE

- séance 1 : photos n°1 à n°13
- séance 2 : photos n°14 à n°24
- séance 3 : photo n°25
- séance 4 : photos n°26 à n°29
- séance 5 : photos n°30 à n°32
- séance 6 : photo n°33

2 ANNEXES

ARTISTES ET ŒUVRES RÉFÉRENTES :

- photos n°1 à n°11

HISTOIRE DES ARTS :

- photos n°12 à n°20

3 ŒUVRE À EXPLORER