

SOMMAIRE

PARTIR DE L'ENFANT 9

LES ENFANTS DESSINENT COMME ILS JOUENT 10

Imaginer, faire semblant, imiter, copier	10
• Faire vivre des personnages	10
P Jouer avant de dessiner	11
• Imiter pour apprendre	13
• Les limites du copiage	14
• Faire semblant	15
Au niveau corporel et grapho-moteur	16
• Jouer pour se défouler, peindre pour se défouler	16
P Peindre pour se défouler	16
• Se tester et améliorer son score	17
P Se sentir ensemble	19

LE RÉEL ET L'IMAGINAIRE 21

Les objectifs, les goûts et les critères du jeune dessinateur	21
• « Réalisme intellectuel »	21
• Distance, concentration et jugement	22
Le réel et l'imaginaire	23
P Les personnages imaginaires ou stéréotypés	25
Développement de l'esprit logique et de la créativité	27
Apprendre à regarder	28
P Regarder pour créer	29
Fabriquer et dessiner	30
Partir du réel ou d'une documentation ?	31
• Observer le réel	31
• Quelle documentation ?	31
Décalquer sans tricher	32
P Reproduire ou décalquer	33

Le P indique les fiches pratiques, qui proposent chacune plusieurs activités détaillées.

AU NIVEAU CORPOREL ET ÉMOTIONNEL 34

Choisir l'outil et le geste adaptés	34
• Choisir l'outil	34
• Choisir le geste : mimer avec le pinceau	34
Les enjeux émotionnels d'un atelier d'arts plastiques	36
• Idée reçue à combattre : s'exprimer fait toujours du bien	36
• Idée reçue à combattre : puisque c'est imaginaire, il n'y a aucun risque à inventer tout et n'importe quoi ?	37
• Pourquoi obligatoirement une histoire qui finit bien ?	37
P Raconter une histoire avec des dessins	39

DESSIN ET ÉCRITURE 41

ARTS PLASTIQUES ET PRÉVENTION DE L'ÉCHEC SCOLAIRE 42

La peur d'apprendre	42
Des solutions	43
• Canaliser l'agressivité	43
• Enseigner une méthode	44
• Définir son projet	44
• Comprendre et respecter les intérêts des enfants	45

COMPRENDRE L'INTÉRÊT D'APPRENDRE À LIRE ET À ÉCRIRE 47

La dictée à l'adulte	48
Le dessin dicté	48

POUR QUE L'ACTIVITÉ ARTS PLASTIQUES NE SIGNIFIE PAS ACTIVITÉ SCOLAIRE 49

Lutter contre la confusion dessin/écriture	49
P Utiliser des outils non conventionnels	50
La « magie » de l'écriture et du dessin	53
P Relier atelier d'arts plastiques et atelier d'écriture	54

LES ARTS PLASTIQUES, ÇA AIDE À GRANDIR

FACILITER LA MOTRICITÉ FINE ET LUTTER CONTRE LES DYSGRAPHIES 56

Jeux graphiques avec les lettres : les mots-images	57
P Dessiner des mots	58
Jeux graphiques avec les lettres : les calligrammes	59
P Ateliers calligrammes	60
Entraînement graphique : espacer régulièrement	61
P Dessiner des espaces	61
Viser et tracer des traits droits sans règle	62
P Tracer des lignes	63
Transformer les lettres en motifs décoratifs	64
P Décorer les lettres de son prénom	65
S'amuser avec les lettres	67
P Construire des personnages avec des lettres	68
Jouer à inventer des écritures inconnues	70
P Les « gros mots » et injures	72

ARTS PLASTIQUES, GÉOMÉTRIE ET ESPACES 75

APPRENDRE À MESURER, COMPTER, RÉSOUDRE DES PROBLÈMES MATHÉMATIQUES	76
Poser des petits problèmes	76
Mesures et gabarits	76
Addition, soustraction ou addition à trous	76
P Les formes géométriques de base	77
La symétrie et l'axe de symétrie	79
P Autour du cœur	81
La pesanteur et le centre de gravité	83
Le cercle, les rosaces, les mandalas	85
P Dessiner cercles, rosaces et mandalas	88

SE REPÉRER DANS L'ESPACE : STRUCTURER L'ESPACE SUR LA FEUILLE DE PAPIER 90

Être dans, être sur	90
P Constructions en trois dimensions avec du papier plié	92

Plan et perspective	96
• La perspective cavalière	96
• La perspective frontale	99

AU FIL DE L'ANNÉE 101

L'AUTOMNE 102

HALLOWEEN 103

NOËL 105

Le Père Noël	105
La sapin de Noël	106
Peindre l'hiver	110
Les gants	110
P Étoiles et cristaux de neige	111

LES CARTES DE VŒUX 113

LA CHANDELEUR 118

CARNAVAL 119

P Des masques africains	121
-------------------------	-----

PÂQUES : LES ŒUFS 123

LES FÊTES DE FIN D'ANNÉE SCOLAIRE 126

INDEX 129

Le P indique les fiches pratiques, qui proposent chacune plusieurs activités détaillées.



Les enfants dessinent comme ils jouent

Observons donc les enfants : que recherchent-ils spontanément quand ils font un dessin (ou un modelage) « libre » ? Nous constatons la grande similitude entre leurs jeux et leurs dessins : les enfants dessinent comme ils jouent.

Faisons un répertoire des types de jeux possibles et cherchons quels dessins leur correspondent.

IMAGINER, FAIRE SEMBLANT, IMITER, COPIER

Faire vivre des personnages

- Quand il manipule des jouets-figurines ou quand il dessine spontanément, l'enfant se raconte une histoire. Il met en scène des personnages, des animaux ou des objets qui ont un sens pour lui.
- Les enfants, quel que soit leur âge, utilisent le dessin pour représenter une scène qui leur parle, pour donner vie à des personnages ou un paysage, pour se raconter une histoire, une histoire qu'on leur a déjà racontée et qui les a impressionnés, ou bien qu'ils inventent au fur et à mesure.
- Ce jour-là, il s'agit de dessiner en observant un motif réel : les immeubles qu'on peut voir à travers la fenêtre. Après le dessin réaliste (pour que chacun mette sa touche personnelle), ou avant (pour mieux motiver les enfants), vient la question : « Devant ces immeubles, il y a une rue et un trottoir : qui est-ce qui pourrait se promener ou circuler là ? ».

Léa, 7 ans, dessine une ambulance.

Sa voisine s'étonne :

- « – Une ambulance, quelle drôle d'idée !
– C'est parce que ça me rappelle quand je me suis cassé la jambe ; l'hôpital c'était trop bien ! »

Ainsi le dessin permet à Léa de revivre une situation « agréable », et, sans doute, de mieux intégrer l'inquiétude causée par l'accident.



- Donc, quel que soit le sujet abordé avec les enfants, laissez toujours un moment où ils peuvent intégrer leurs préoccupations du jour. Par exemple, au lieu de demander de dessiner une pirogue, ouvrez le champ pour que chacun puisse choisir : canoë, kayak, gondole, barque, pédalo...
- **Un motif est intéressant pour un enfant quand il peut le relier à son expérience vécue, ou quand ce thème possède pour lui une charge émotionnelle, symbolique.**
- Au lieu de demander à tous les participants de dessiner un chat, élargissez le thème :
 - un animal domestique (le chien, le canari ou le poisson rouge sont alors possibles),
 - un animal à rayures (le tigre ou le zèbre répondent à la consigne),
 - si tous les enfants dessinent un chat, alors il faudrait que chacun invente une situation particulière pour son propre chat : celui-là serait pompier, cet autre voudrait tirer le traîneau du Père Noël, ressembler au Chat Botté ou être câliné par une fée.



EN PRATIQUE

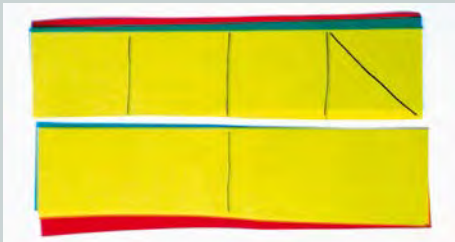


Jouer avant de dessiner

Il s'agit de donner l'envie d'investir la feuille de papier.

3-4 5-6 LE CHÂTEAU

- **Construire un château avec des cubes.**
- **Puis le représenter en collage :** découper des carrés, des rectangles et des triangles dans des papiers de différentes couleurs. Pour les enfants de 3-4 ans, l'animateur fournit les morceaux déjà découpés. Pour faire ces nombreuses formes très rapidement : découper plusieurs feuilles de couleurs différentes en même temps ; pour cela, découper d'abord une bande de 5 cm de large environ, de la longueur de la feuille. Puis découper un trait tous les 5 et 10 cm, en gardant toutes les feuilles ensemble. Pour obtenir les triangles, découper les carrés en biais.

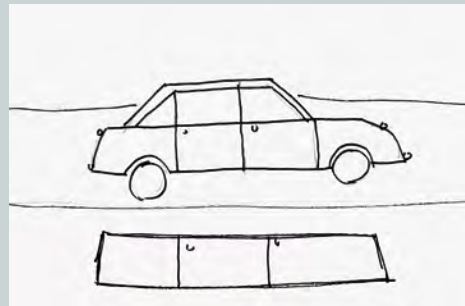


- Reproduire sur la feuille de papier le château de cubes en collant les morceaux de papier découpé.
- Enfin, dessiner qui habiterait dans ce château, compléter la scène à sa guise.



5-6 7-9 LES VOITURES

- Pousser une petite voiture en répétant « vroom, vroom », tourner la manette de la voiture téléguidée ou dessiner une voiture sont des activités qui répondent aux mêmes préoccupations : évoquer le voyage, maîtriser un objet, imiter l'adulte.
- **Dessiner des voitures vues de profil :** amener des petites voitures-jouets de formes différentes. Les poser de profil et expliquer comment les représenter : il s'agit d'un exercice de dessin d'observation et de compréhension. Dessiner d'abord un grand rectangle qui va du coffre au moteur, puis le toit, les roues, etc.





© EFP

DESSIN ET ÉCRITURE

Les arts plastiques sont ici mis au service de nouveaux objectifs :

- Expulser corporellement des tensions dans une séance.
- Renforcer ou restaurer une sensation de solidité interne par l'utilisation de métaphores dessinées ou modelées.
- Créer par la peinture et le dessin ce qu'il manque dans la réalité.
- Donner une forme visible à des angoisses diffuses et se sentir vainqueur.
- Prévenir les dysgraphies par des jeux graphiques ludiques, en lien avec l'expression d'un thème choisi par l'enfant.
- Donner envie de se faire comprendre par le dessin pour renforcer l'envie de communiquer, à l'oral ou par écrit.



enfants, on pourrait faire un abécédaire sur les émotions : J comme joie, H comme honte, K comme KO. Dans ce cas, il faut commencer par exprimer avec son corps quelle attitude suscite l'émotion en question. On part donc du mime pour arriver au dessin, et cela peut provoquer la parole sur un sujet délicat à aborder.

- **Personnaliser les lettres et les faire parler.**



- Suggérer aux enfants de mélanger le plus souvent possible image et texte : on peut écrire le titre de la peinture avec une belle écriture, ou écrire un court texte sous l'image.
- La signature aussi peut être décorée. Chaque fois, on pourra alors déguiser certaines lettres et les faire parler. « Que dirait cette lettre si elle pouvait parler ? » Souvent, les enfants n'ont pas d'idée et répondent seulement : « Elle dirait bonjour », ou quelque chose du même style.
- La « parole » de la lettre sera intéressante si elle est adaptée à cette lettre-là, dans ce contexte-là. Il faut donc bien l'observer, comparer sa taille, sa place et son graphisme à celui des autres lettres.

EN PRATIQUE



Construire des personnages avec des lettres

Si vous donnez simplement cette consigne, les productions risquent de toutes se ressembler : des O pour la tête et les yeux, un I pour le nez et les cheveux...

7-9 DESSINER UN ROBOT UNIQUEMENT AVEC DES CHIFFRES ET DES LETTRES

- Pour que les participants recherchent des idées plus créatives, leur demander de représenter un robot en mouvement : fait-il du sport (quel sport ?), est-il en train de travailler (quel est son métier ?). Si le robot est vu de profil, la symétrie sera impossible et il faudra chercher d'autres idées.
- Chercher plusieurs idées sur un brouillon, puis choisir l'une des solutions et la finaliser : donner de l'épaisseur aux lettres et aux chiffres, les colorier avec des valeurs et des graphismes différents. Ainsi on pourra bien distinguer tous les éléments, qui, sinon, se confondraient.





▪ Plier une découpe vers l'avant, une autre vers l'arrière.



▪ Suspendre. ■

Les cartes de vœux

Elles pourront se présenter sous forme de pop'up pour (re)trouver le plaisir de communiquer par écrit.

▪ Les SMS et autres courriers virtuels ont fait disparaître l'habitude d'envoyer des cartes, cartes de vœux du début d'année, cartes de remerciements, de félicitations, d'invitation, etc. Pourtant, écrire et décorer des cartes est un excellent moyen pour :

- se sentir relié, lutter contre le sentiment de solitude,
- comprendre l'utilité de l'écrit pour communiquer,
- réconcilier l'intellectuel, le sensible et le manuel.

▪ Pour nous situer dans un domaine qui ne soit pas concurrencé par le virtuel, utilisons des cartes en relief.

▪ **Un simple pli et la carte tient debout :** prendre deux, trois ou quatre feuilles format A4, de couleurs différentes. Les plier en deux

parties égales. Dessiner une forme simple en gardant en bas une base solide, puis découper toutes les feuilles en même temps. Découper pour obtenir des feuilles de plus en plus petites. Coller les feuilles les unes sur les autres, en respectant le pli du milieu. Décorer librement et écrire en profitant des marges.





Pâques : les œufs

On pourra partir du traditionnel œuf pour broder des histoires plus originales autour de la fête de Pâques.

- **Cacher des œufs** : colorer puis découper des ovales. Découper des lignes ondulées qui partagent ces œufs de part en part et coller les morceaux sur du papier d'aluminium ménager : les laisser à la même place, mais décaler légèrement à chaque fois pour faire apparaître le papier d'aluminium.
- Peindre un paysage simple sur une feuille : prairie, buissons, arbres... Coller les œufs. Puis les cacher avec des bandelettes de papier de couleur, plissé, plié, mobile...



- Dessiner librement la suite de la scène : qui cherche ou trouve les œufs ?
- **Pour fabriquer un grand panier** pour déposer les œufs de Pâques : le dessiner en tissant des bandelettes de papier.
- **Pour réaliser un énorme œuf**, il faut :
 - du papier d'aluminium ménager collé sur une feuille de papier format A3,
 - une autre feuille de papier blanc, format 50 x 65 cm,
 - de la gouache,
 - un peu de colle à papier peint (ou de liquide à vaisselle),
 - des cotons-tiges.
- **Décorer le papier d'aluminium** : dans un pot, diluer dans de l'eau tiède un peu de poudre pour colle à papier peint ; mélanger et attendre quelques secondes : la colle obtenue est transparente, elle doit avoir à peu près la consistance du yaourt bulgare. Diluée avec de la gouache (ou de l'acrylique) pâteuse, elle aura trois fonctions différentes :
 - elle rend la peinture transparente, ce qui permet de colorer le papier d'aluminium tout en conservant son aspect brillant ;
 - elle permet à la gouache de mieux accrocher sur le papier d'aluminium ;
 - elle joue le rôle de retardateur : la peinture sèche moins vite et on a donc plus de temps pour la travailler.
- À la place de la colle à papier peint, on peut utiliser du liquide à vaisselle, mais il en faut beaucoup ; le prix de revient de la colle à papier peint est inférieur.