

Table des matières

A. PRATIQUES PLASTIQUES / DESSINEES	2
1- Le dessin	2
2- La bande dessinée comme « Neuvième art »	5
3- Ateliers de pratique artistique grand public / ESAM	6
4- Explorer les arts plastiques au cycle 1	7
5- DEFI DESSIN : en 15 minutes (cycles 2 et 3)	11
6- La cité de l'architecture et du patrimoine : Ce n'est pas du carton-pâte	11
7- Les éditions Accès rendent accessible certains de leurs ouvrages (par solidarité dans le contexte actuel)	12
B. RENCONTRE AVEC DES ARTISTES, DES ŒUVRES	13
1- « MON ŒIL » une web série du Centre Pompidou pour les enfants	13
2- Construire son histoire de l'art	13
3- Site du musée des Beaux-Arts de Caen	13
C. AUDIOVISUEL ET CINEMA / RESSOURCES / SITOGRAPHIE	14
1- Rencontres et pratiques plastiques et audiovisuelles par Benoit Labourdette	14
2- LUMNI	14
3- EDU_NUM	15
4- FILMS POUR ENFANTS	15
5- Le film absent : Le film <i>les Aventures de Robin des Bois</i>	15

A. PRATIQUES PLASTIQUES / DESSINEES

1- Le dessin

En référence aux programmes

Au cycle 2

Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.

Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.

Exemples de situations :

Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation. Représenter l'environnement proche par le dessin (carnet de croquis). Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques. Reconstituer une scène, enregistrer les traces ou le constat d'une observation.

Articuler dessin d'observation et d'invention, tirer parti du tracé et du recouvrement (outils graphiques, craies, encres...).

Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin, la reprise ou l'agencement d'images connues, l'isolement des fragments, l'association d'images de différentes origines.

Au cycle 3

La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation » L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural : ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.

La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes pour raconter

Exemples de situations :

Recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose... »

intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques » Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner

Dessiner c'est se construire : je dessine donc je pense...



Dessiner pour reproduire

- Faire choisir dans l'environnement de l'enfant un objet qu'il apprécie (jouet, doudou...). Bien observer ses formes puis le dessiner . Varier ensuite le point de vue (par-dessus/dessous, de face/de dos) et dessiner selon cet autre angle de vue.

Variantes

Dessiner l'objet sans regarder sa feuille.

Dessiner l'objet en 10 secondes .

Dessiner l'objet en seul trait sans jamais lever son crayon.

- Observer la pièce d'habitation dans laquelle se trouve l'enfant. Lui demander de dessiner une partie de cet espace.
- Dessiner une photo. Coller sur une feuille une image prélevée dans un magazine puis la reproduire le plus fidèlement possible à main levée sur l'autre partie de la feuille. Possibilité d'utiliser une feuille de papier calque.
- Faire prendre la pose à son camarade. Dessiner rapidement en quelques coups de crayon l'attitude observée.
- Le paysage par quatre chemins : Je dessine des paysages identiques (à partir de reproductions) sur des formats différents : un carré, un rond, un rectangle « allongé », un triangle
- Je représente un paysage en volume en utilisant uniquement du papier blanc et mes mains.
- Espaces
- Je découpe ou je dessine que des carrés ou que des ronds ou que des triangles, ou que des rectangles et je fais une composition figurative (qui représente le réel) ou abstraite (ne représente rien que l'on puisse reconnaître)

Dessiner pour transformer

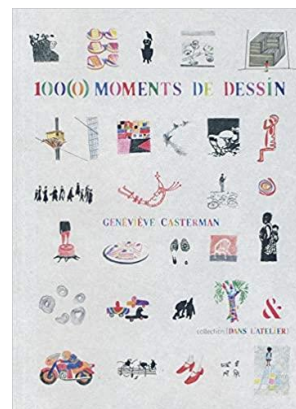
- Dessiner le hors cadre d'une photo. Coller une photo prélevée dans un magazine sur une feuille puis prolonger l'image en dessinant au dessus ou dessous, à droite et à gauche en imaginant ce qu'il pourrait y figurer.
- Coller deux images (photos) à deux endroits d'une feuille puis imaginer en dessin ce qui pourrait relier ces deux images.
- Donner une photo à observer puis la reproduire par dessin avec des objets géométriques (règle, rapporteur...), on obtiendra ainsi une abstraction d'une représentation figurative.
- Dessiner une forme gabarit (jouet, objet du quotidien) par traçage et lui donner une autre fonction (une forme de cuillère dessinée devenant un animal par ex)
- Coller une petite matière (bout de tissu, ficelle, trombone...) et dessiner une représentation imagée à partir de cet objet.
- Dessiner des formes géométriques (30 cercles ou 30 carrés par ex sur une feuille) puis imaginez le plus de dessins (figuratifs ou graphiques) possibles à l'intérieur de ces formes.

Dessiner pour illustrer

- Lire ou donner un court texte suffisamment descriptif (extrait d'un album inconnu par ex) puis illustrer ce qu'il évoque :

Ex : « Il était une fois un vieux jardin entouré d'un mur. Ce coin de verdure résistait à la ville depuis des années. Marie et Jean vivaient au dixième étage du plus grand immeuble de la ville. De là-haut, ils voyaient le jardin. » Ou encore « Un dinosaure empoisonne une falaise... »

- À partir de trois ou de cinq mots, je fais un dessin (la démarche de création) Cf.100(0) Moments de dessin de Geneviève Casterman Edition Esperluète
<https://www.esperluete.be/index.php/catalogue-2/dans-l-atelier/dans-l-atelier/100-0-moments-de-dessin-detail>



- cheval , ville , coquillage
- escargot , maison , pluie, soleil, parapluie
- boîte, , petit, dehors
- oiseau, orange, intérieur, chemin ,guitare
- ballon, robinet, pinceau, superposer,
- avion, ciseaux, violet
- Ne pas hésiter également à inviter les élèves à écrire une histoire à partir de la liste de mots

Modalités

Favoriser les activités de dessins par des situations variées et des approches diversifiées (gestes , outils, supports, formats) :

En donnant un petit format de papier ou bien une grand feuille, l'enfant devra adapter le geste de sa main, et ainsi le resultat dessiné ne sera pas le même.

Penser à donner des petits formats carrés pour changer des formats « paysage ». Ne pas donner de trop grande feuille afin de ne pas épuiser l'enfant à occuper tout l'espace de la feuille.

Proposer différents outils (crayon à papier, crayon de couleur aquarellable ou non, feutre, fusain, posca, stylo...)

Penser à dessiner sur différents type de papiers (canson, papier craft, carton, journaux, calque, buvard...)

2- La bande dessinée comme « Neuvième art »

Dans le cadre de l'opération « 2020, année de la BD » initiée par le ministère de la Culture, la BnF lance un nouvel outil de création numérique : BDnF – La fabrique à BD, qui permet de réaliser des bandes dessinées ou tout autre récit multimédia mêlant illustration et texte.



© BnF

<https://bdf.bnf.fr/>

BDnF permet de réaliser des BDs, des romans graphiques ou tout autre récit mêlant illustration et texte. Disponible gratuitement sur ordinateur, tablette et dans une forme simplifiée sur mobile.

UN OUTIL DE CRÉATION POUR TOUS Jeunes publics, scolaires, amateurs et passionnés.

L'application est destinée en premier lieu au public scolaire, enseignants et élèves du primaire et secondaire. Cofinancé par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse et la BnF, le projet BDnF est né dans le cadre d'un appel à projets innovants lancé par le ministère de l'Éducation nationale. L'application BDnF est le fruit d'une collaboration étroite des équipes de la BnF avec les enseignants, afin de répondre au mieux à leurs attentes. Le projet a été construit et testé, tout au long de son élaboration, par un panel d'instituteurs et de professeurs, qui ont mis l'application à l'épreuve de la réalité.

C'est ce qui fait l'originalité et la qualité de l'application.

3- Ateliers de pratique artistique grand public / ESAM



Les enseignant-e-s du **secteur Grand public de l'ésam Caen/Cherbourg** vous propose des idées de sujets et d'exercices afin de vous permettre de continuer (ou de débiter!) la pratique des arts plastiques.

<https://www.esam-c2.fr/a-la-maison>

- « Collage abstrait », pour les 6-10 ans, par Florence Necken ;
- « Têtes de carton », pour les 6-10 ans, par Marion Dubois ;
- « Recto/Verso », pour les 6-10 ans, par Véronique Delange ;
- « Éphéméride », pour les 8-10 ans, par Magali Garçon ;
- « Affiches », pour les 11-13 ans, par Jérôme François ;
- « La petite fabrique de bouquins #1 », pour toute la famille, par Kristel Gauthier.

Et bien d'autres sujets de pratiques proposés chaque semaine....

N'hésitez pas à envoyer des photos de vos réalisations à grand-public@esam-c2.fr afin de les partager sur le site internet et les réseaux sociaux de l'ESAM.

4- Explorer les arts plastiques au cycle 1

A travers les activités artistiques, les enfants apprennent à agir, s'exprimer, comprendre :

- Les enfants apprennent à développer du goût pour les pratiques artistiques.
- Ils doivent avoir des occasions fréquentes de pratiquer.
- Ils explorent librement, laissent des traces spontanées. Ils font des essais. Ils découvrent des matériaux ...
- Ils découvrent différentes formes d'expression artistique (regarder les œuvres ou les vidéos proposées).
- Ils expriment des émotions, formulent des choix.

Les enfants apprennent à mettre des mots sur leurs émotions, leurs sentiments, leurs impressions, et peu à peu, à exprimer leurs intentions et évoquer leurs réalisations. L'adulte les incite à être précis pour s'exprimer.

En arts plastiques, on va se concentrer sur 2 grands domaines :

- 1) **Produire : dessiner, s'exercer au graphisme décoratif et réaliser des productions planes ou en volume**
Du matériel « simple » (crayons, feutres, ciseaux colle) ou de récupération sera uniquement nécessaire.
- 2) **Observer, comprendre et transformer des images.** Il suffit alors pour l'enfant d'exprimer ses émotions lors de la rencontre avec l'œuvre et de la décrire le plus précisément possible. Il peut aussi la comparer avec d'autres œuvres déjà vues auparavant s'il s'en souvient, on peut aussi les lui montrer à nouveau. Il ne sera pas nécessaire d'imprimer les œuvres proposées pour les familles pouvant les visualiser via un outil numérique.

Marche à suivre :

- Proposer à l'enfant la consigne de production, l'accompagner, écouter ses idées, dialoguer, l'aider à trouver des mots justes, le laisser créer. Toujours valoriser ce qu'il fait. Quand il imagine et produit, discuter avec lui de ce qu'il est en train de faire (je trace, je dessine une petite fleur, je veux coller, j'ai besoin d'une paire de ciseaux...) puis photographier la réalisation une fois achevée.
- Puis quand il dit qu'il a fini, lui montrer l'œuvre d'art associée, la décrire ensemble, en parler ensemble.
- Plus tard dans la journée, ou un autre jour, on regarde de nouveau l'œuvre, on en parle à nouveau et on peut alors à nouveau proposer la même consigne. A cet âge, il est important de répéter, de recommencer, de redire, de refaire. C'est un plaisir pour l'enfant et c'est important pour l'aider à se souvenir.
- Penser à regarder les petites vidéos de 1 minute sur l'art : (site France.tv) <https://www.lumni.fr/serie/1-minute-au-musee>

Arts plastiques « de toutes les couleurs, aujourd'hui le ... choisir une couleur... »

Niveau, âge	Maternelle
Matériel utile	-Feutres, crayons de couleurs, ciseaux, colle, peinture... -Une feuille de papier -Magazines à découper -Objets de l'école, de la classe, de la maison
Démarche / Consigne(s) :	Aujourd'hui, tu vas faire la chasse à une couleur. Aujourd'hui, c'est le « ... » ➤ On cherche dans les boîtes ou trousse de feutres et de crayons, pour ne garder que la couleur choisie. ➤ On cherche dans la classe / la chambre, avec l'enfant tout ce qui est de cette couleur, on le laisse faire, on l'aide... ➤ On peut montrer et nommer dans l'école / dans la classe / à la maison, tous les objets qui ont la couleur du jour. ➤ Récupérer et découper un morceau d'emballage alimentaire qui a cette couleur. ➤ Si on peut, on découpe des morceaux de la couleur dans des magazines ou publicités ➤ L'enfant, sur sa feuille, dessine et colle en n'utilisant que la couleur du jour. ➤ On l'aide à écrire son prénom et à donner un titre à sa réalisation. ➤ Selon son âge, on peut parler de nuances (clair, foncé, brillant, bleu marine, rouge vif, vert pomme...)
Œuvre(s) associée(s) en fonction de la couleur choisie	
BLEU « Nu bleu » Collage de Henri Matisse	 Vidéo 1 minute au musée : https://www.lumni.fr/video/nu-bleu-2-dematisse#containerType=serie&containerSlug=1-minute-au-musee

ROUGE**« Installation Dots**

Obsession » pois rouges de Yayoi Kusama

Une installation signifie que l'on organise ensemble des objets dans une pièce.

On peut disposer des objets rouges, faire une photo de notre installation.

**JAUNE****« Cinq montagnes que l'on peut escalader (pollen jaune) » Wolfgang Laid****VERT****« Sans titre**

(Bouteille verte) »

Tony Cragg

Assembler des objets de différentes couleurs vertes, au sol ou en volume, si on peut les poser les uns sur les autres.



ORANGE



« Orange car crash » Andy Warhol

« Des oranges orange » William J. Mc Closkey

Une vidéo sur Andy Warhol : <https://www.lumni.fr/video/marylin-de-andywarholl#containerType=serie&containerSlug=1-minute-au-musee>

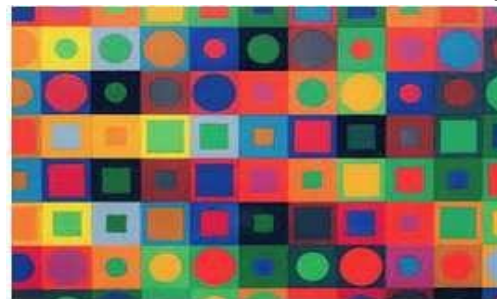
VIOLET

Les œuvres géantes de Jeff Koons (statue ballon chien violet)



MULTICOLORÉ :

œuvres de Vasarely et Poliakoff



<https://www.lumni.fr/video/reve-de-vasarely#containerType=serie&containerSlug=1-minuteau-musee>

<https://www.lumni.fr/video/composition-de-poliakoff#containerType=serie&containerSlug=1minute-au-musee>

5- DEFI DESSIN : en 15 minutes (cycles 2 et 3)



1. Choisis ton défi.
2. Choisis tes outils et ton support à ta guise.
3. Et c'est à toi de jouer !
<https://defidessineducatio.wixsite.com/defidessin>

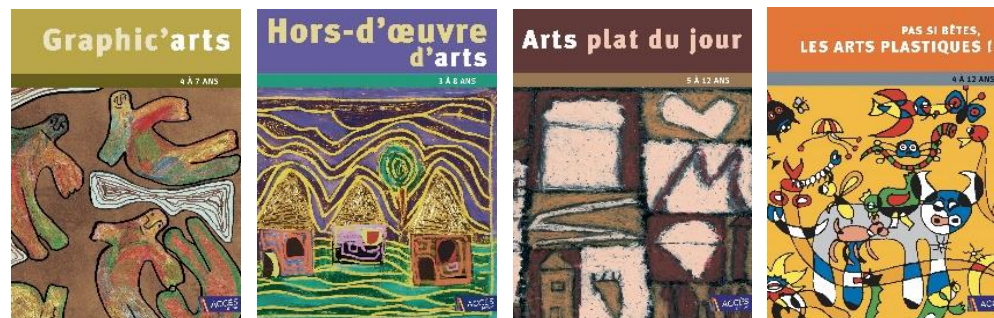
6- La cité de l'architecture et du patrimoine : Ce n'est pas du carton-pâte



Premier site ludo-éducatif consacré à l'architecture, le site archimôme permet aux 7-12 ans de découvrir l'architecture à travers ses collections. Au programme : jeux en ligne, activités manuelles, petites histoire, quizz pour tester ses connaissances et premières maquettes

<http://www.archimome.fr/>

7- Les éditions Accès rendent accessible certains de leurs ouvrages (par solidarité dans le contexte actuel)



C'est une occasion rare de les consulter et d'y puiser des idées pour permettre à tout un chacun (maternelle et élémentaire) de pratiquer une activité créative tout en élargissant son champ culturel. (Copier/coller le lien sur votre navigateur pour y accéder)

C'est le cas de 3 ouvrages :

- PAS SI BÊTES LES ARTS PLASTIQUES

<https://livrenumerique.acces-editions.com/psd.covid.extrait>

- ARTS PLAT DU JOUR

<https://livrenumerique.acces-editions.com/arts.plat.du.jour.covid.extrait>

- HORS-D'ŒUVRES D'ARTS

<https://livrenumerique.acces-editions.com/hda.covid.extrait>

Voici aussi une compilation gratuite issus de leurs différents ouvrages concernant d'autres champs disciplinaires (graphisme - français- maths)

<https://livrenumerique.acces-editions.com/compilations%20%20des%20apprentissages>

B. RENCONTRE AVEC DES ARTISTES, DES ŒUVRES

1- « MON ŒIL » une web série du Centre Pompidou pour les enfants



Programme *Mon œil* conçu pour les élèves du premier degré. Cette web-série aborde de manière ludique la création moderne et contemporaine à travers des animations.

Mise en ligne hebdomadaire

[Programme "Mon œil" en ligne](http://www.centrepompidou.fr/monoeil)

2- Construire son histoire de l'art



<http://www.museedesenfants.education/index.html>

Rencontrer des artistes, explorer des grandes thématiques :

- Les enfants sont mis en contact avec des **œuvres représentatives** de grands artistes à travers un diaporama, une exposition, une visite ...
- Ils sont ensuite invités à **observer** une œuvre particulière, celle qu'ils ont choisie.
- Ils **expriment leurs émotions** déclenchées par la contemplation de cette œuvre à travers **l'écriture** et la **création artistique**.

3- Site du musée des Beaux-Arts de Caen

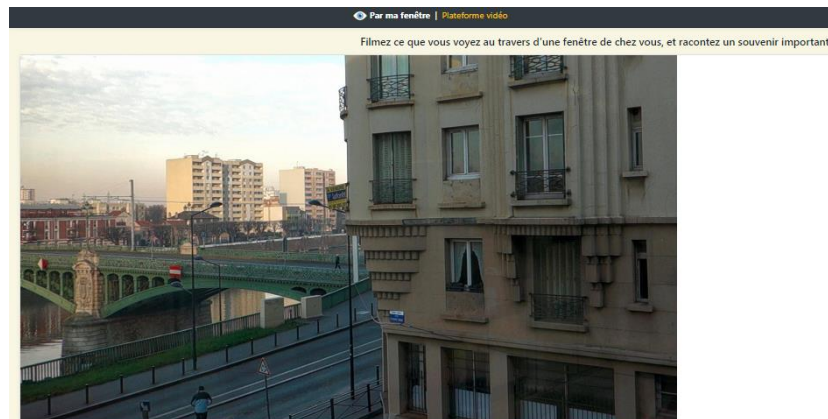
Un nouvel **espace de jeu** vient d'être ouvert pour que les enfants découvrent en s'amusant les collections du musée.

<https://mba-caen.yunow.app/672-musee-des-beaux-arts-de-caen/2271-accueil>

C. AUDIOVISUEL ET CINEMA / RESSOURCES / SITOGRAPHIE

1- Rencontres et pratiques plastiques et audiovisuelles par Benoit Labourdette

- Pratiques de calligraphies et de collages <https://www.benoitlabourdette.com/art-plastique/?lang=fr>
- Un film à découvrir « Souviens-toi ici par la fenêtre » et des pratiques filmiques en écho



<https://www.benoitlabourdette.com/films/longs-metrages/souviens-toi-ici-par-la-fenetre?lang=fr>

Le réalisateur Benoît Labourdette partage le film collectif « Souviens-toi ici par la fenêtre » composé de 44 vidéos tournées par des personnes en France, en Algérie et en Tunisie, entre 2009 et 2013. Chaque personne était invitée à filmer avec son téléphone mobile ce qu'elle voyait de la fenêtre de chez elle, tout en racontant un souvenir important, pour le partager avec les autres. Il nous dit : " J'ai choisi d'ouvrir publiquement ce film, en mars 2020, en cette période si particulière de confinement d'une grande partie de l'humanité, où chacun regarde plus que d'habitude par la fenêtre de chez soi, en pensant à sa vie d'avant, à sa vie d'après." Proposition d'un défi en écho du film : Filmez ce que vous voyez au travers d'une fenêtre de chez vous, et racontez un souvenir important.

<https://www.parmafenetre.fr/proposer-un-film/faites-un-film-et-envoyez-le>

http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden79-pedagogie/sites/dsden79-pedagogie/IMG/pdf/defi_creation_2.pdf

2- LUMNI



Lumni, anciennement Francetv Education, est une nouvelle plateforme qui permet un **accès à la culture, au savoir et à la connaissance**

<https://www.lumni.fr/>

Pour les élèves, ils pourront retrouver des contenus (vidéos, audios, jeux, articles) pour enrichir leurs cours, faire leurs devoirs et développer leur culture générale pour mieux comprendre le monde (arts plastiques, histoire des arts...) selon niveaux de classes.

3- EDU_NUM

Lettre Édu_Num Arts plastiques N°26
Hors-série spécial - Mars 2020



Continuité pédagogique : **l'enseignement à distance des arts plastiques à l'école**, au collège et au lycée. Ressources et pistes institutionnelles.

<https://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/edunum-arts-26/>

4- FILMS POUR ENFANTS



L'association « Films pour enfants » propose gratuitement aux écoles, aux enseignants.e.s et à tous les enfants un festival de films accompagnés d'activités pédagogiques. Un festival pour rester en contact et continuer les activités scolaires à l'école ou à la maison.

Un festival sur le thème du voyage : Une bouteille à la mer, la migration des oiseaux, les déambulations d'un chat, une montagne au cours du temps, un plongeon dans le passé, un voyage initiatique, une rêverie, un jeu de perspective ou encore devoir rester à la maison... Les courts-métrages du festival abordent tous le thème du voyage.

<https://www.films-pour-enfants.com/films-pour-enfants-festival-2020.html>

Vous êtes enseignant(e) et votre classe n'est pas encore inscrite ? Inscrivez votre classe et recevez les activités pédagogiques associées aux films.

Ou contactez-nous : inscription@films-pour-enfants.com

5- Le film absent Le film *les Aventures de Robin des Bois* - Déprogrammé cette année mais reprogrammé en 2021



Demander aux élèves des classes de cycle 2 et cycle 3 inscrits au dispositif Ecole et cinéma, d'imaginer l'histoire hypothétique à partir de la première séquence du film disponible sur la plateforme Nanouk et/ou des photogrammes. Cette narration peut se faire sur dessins libres, photo roman...éventuellement filmés avec voix off.

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/les-aventures-de-robin-des-bois> (rubrique cinémalle)