

PARCOURS AUTOUR DE MON CORPS

AUTEUR

La Ligue de l'Enseignement

THEMATIQUES ABORDEES

Arts visuels

PRESENTATION GENERALE

Dans le domaine artistique, ce parcours vise à favoriser l'imagination et la créativité de l'enfant et améliorer ses capacités de préhension et d'adresse.

Dans le domaine de la maîtrise de la langue, à contribuer à l'acquisition du langage en verbalisant ou en faisant verbaliser des émotions, des actions, des observations.

Dans le domaine des compétences sociales, à favoriser l'autonomie, la socialisation et la découverte du monde.

NOMBRE DE SEQUENCES DU CYCLE

7 séances

PUBLIC / AGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

Enfants du cycle 1 à partir de 3 ans. 6 à 8 enfants par animateur.

IDEES DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE

Organiser une visite de musée.

Aller rencontrer un photographe ou visiter un atelier d'artiste.

Visiter une exposition dans un espace culturel.

PROGRAMME DES SÉANCES

Séance 1 : Je découvre "Va-t'en, Grand monstre vert ! »

Séance 2 : Je crée une tête de monstre

Séance 3 : Mon bonhomme en pâtes alimentaires

Séance 4 : Je modèle comme Giacometti

Séance 5 : Visage en pointillisme

Séance 6 : Avec ma main

Séance 7 : Mon portrait

PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT

Valorisation des productions sur un temps d'exposition accessibles aux autres enfants et aux parents.



CONSEILS VALABLES POUR LES 7 SEANCES

Conditions matérielles

Préparer le choix de la musique avant la séance.
 Un espace sans meuble et bien délimité.
 Préparer le matériel avant de prendre en charge les enfants.
 Favoriser l'accès libre au matériel par les enfants.

L'enfant de 3 ans

Découvre les fonctions « symboliques ». Il parvient avec des images simples à se représenter le monde.
 L'enfant est curieux et souhaite comprendre la raison de toutes les choses qui l'entoure.
 L'enfant n'est pas toujours capable de hiérarchiser, de compter.
 L'enfant est dans l'acquisition du langage (mots puis phrases).
 Les activités motrices de l'enfant sont encore imprécises sur des gestes complexes (découpage, coloriage, jeux de lancer...)
 Certains enfants traversent encore la période du « non ». Cette période permet à l'enfant d'affirmer sa personnalité.

L'enfant de 3 ans en structure collective

L'enfant a besoin de règles et de rituels rassurants.
 L'enfant a besoin d'être reconnu par les adultes encadrants. (Importance des rituels d'accueil, de la présentation de chacun). Il est important à cet âge de consacrer à chaque enfant une parole particulière pour l'accueil.
 L'enfant de 3 ans a besoin de se situer et de percevoir sa place dans un groupe ou dans un espace. Importance de proposer « des petits coins d'activités » mutualisés avec la classe et de maintenir une place fixe à chaque enfant.

Posture éducative

Prendre le temps pour l'accueil des enfants.
 Les locaux d'animation doivent être structurés, organisés pour être rassurants.
 Proposer des rituels qui vont rythmer les différents moments de l'accueil.
 Les séances doivent être découpées en séquences d'activités de 15 à 30 minutes environ. Proposer plusieurs pôles d'activités sur 1h30
 Préparer les séances et prévoir des activités secours en suffisance.
 La participation de l'enfant n'est pas un critère de réussite de l'activité. A cet âge, certains participent activement de « l'extérieur », d'autres s'imprègnent de l'ambiance du groupe durant quelques séances.
 Les tous petits sont dans le début de la socialisation et du langage. L'animateur doit les rassurer, les encourager, les aider, leur montrer, adapter leur vocabulaire, répéter les mots en montrant ce qu'ils désignent.
 Donner leur envie d'en discuter avec leurs parents.
 Le plaisir de danser existe chez chaque enfant dès qu'il commence à marcher et souvent même avant. Ce n'est pas la finalité de la chorégraphie qui compte, mais le plaisir pris par les enfants à créer et à s'essayer ensemble.
 Prendre en compte l'âge des enfants : ça ne sert à rien d'être trop ambitieux : mieux vaut 1 minute faite par les enfants que 4 minutes imposées par l'animateur.



SEANCE 1 : JE DECOUVRE « VA-T'EN, GRAND MONSTRE VERT! » VISAGE EN PATE A MODELER

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Sensibiliser les enfants aux différentes parties du visage
 Jouer avec son visage grâce à une comptine
 Peindre au rouleau ou à l'éponge

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Un animateur BAFA

MATERIEL NECESSAIRE

Album « Va-t'en, Grand monstre vert ! » Edition Emberley
 1 assiette en carton par enfant
 Peinture verte
 1 rouleau par enfant
 Bouts d'éponge pour peinture à l'éponge
 Protections tables et enfants

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises.

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

15 mn : Accueil des enfants et présentation du parcours

Se présenter et présenter les règles de vie collective
 « On va être ensemble 7 séances pour jouer et créer autour du corps. »
 « D'ailleurs, connaissez-vous votre corps? »
 « Qui peut me citer des parties du corps ? »
 Laisser les enfants s'exprimer. Si les enfants sont trop jeunes pour citer des parties du corps, demander leur de montrer leur tête, leur bras, leur main, leur nez,
 Cette partie peut être une partie d'apprentissage pour les enfants alors ne pas hésiter à prendre le temps et à la faire sous forme de jeu.
 Conseils Pédagogiques
 Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela.

20 min : Lecture de l'album

Lire l'album « Va-t'en, Grand monstre vert ! » en leur montrant les images.
 On peut relire l'histoire une 2ème fois sous forme de devinette avec les enfants : « Grand monstre vert a 2 yeux? »
 Laisser les enfants retrouver les couleurs.
 Avec les plus grands, on peut aussi faire les devinettes suivantes:
 « Qu'est-ce qui est jaune chez Grand monstre vert ? »
 Conseils pédagogiques
 Chez les petits, les couleurs ne sont pas forcément acquises. C'est le moment de bien montrer la couleur pour qu'ils l'associent au nom.

15 min : Jeux autour du visage

Faire avec les enfants le jeu de mains suivant.



- « Je tourne autour de mon visage. »
- « Je caresse mes cheveux. »
- « Je pose le bout des doigts sur mes yeux. »
- « Je frotte mes joues. »
- « Je pince mon nez. »
- « Je tourne autour de ma bouche. »
- « Je pianote sur mon menton. »
- « Et sur mon cou, je fais des guilis guilis ! »

CONSEIL PEDAGOGIQUE : leur montrer une 1ère fois puis faire avec eux.

20 min : Peinture de grand monstre vert

- « Nous allons peindre la tête de Grand monstre. »
- « De quelle couleur est-elle ? Verte bien sûr ! »

Donner une assiette à chacun et lui demander de peindre l'intérieur soit au rouleau, soit à l'éponge.

Ecrire ou faire écrire le prénom de l'enfant au dos de l'assiette.

10 min : Fin de séance

Ranger le matériel et nettoyer la salle. Essayer de faire tous ensemble
Présenter la prochaine séance: « On va finir Grand monstre vert. »



SEANCE 2 : JE CREE UNE TETE DE MONSTRE

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Fabriquer une tête de monstre par collage de différents matériaux.
Sensibiliser aux différentes parties du visage par la lecture d'un album, par une comptine, par une création plastique.

MATERIEL NECESSAIRE

Album « Va-t'en, Grand monstre vert! » Edition Emberley
Colle blanche
Chenilles, cotillons, boutons, pâte à modeler, bouchon, Playmaïs, ballon de baudruche.
Formes en papier à découper (Bonus 1)

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.
« Aujourd'hui, nous allons fabriquer une tête de monstre. »
« Est-ce que vous vous souvenez de "Va-t'en, Grand monstre vert!" ? »
Laisser les enfants s'exprimer et les aider à reconstruire l'histoire. Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela.

10 min - Lecture de l'album

Lire l'album « Vas-t'en, Grand monstre vert ! » en leur montrant les images.
On peut relire l'histoire une 2ème fois sous forme de devinette avec les enfants: « Grand monstre vert a 2 yeux? »
Laisser les enfants retrouver les couleurs.
Avec les plus grands, on peut aussi faire les devinettes suivantes:
« Qu'est-ce qui est jaune chez Grand monstre vert ? »

Conseil pédagogique : chez les petits, les couleurs ne sont pas forcément acquises. C'est le moment de bien montrer la couleur pour qu'ils l'associent au nom.

5 min - Jeux autour du visage

Faire avec les enfants le jeu de mains suivant.
« Je tourne autour de mon visage. Je caresse mes cheveux. »
« Je pose le bout des doigts sur mes yeux. Je frotte mes joues. »
« Je pince mon nez. Je tourne autour de ma bouche. »
« Je pianote sur mon menton. »
« Et sur mon cou, je fais des guilis guilis ! »

CONSEIL PEDAGOGIQUE : leur montrer une 1ère fois puis faire avec eux.



35 min - Fabrication d'une tête de monstre

Distribuer les assiettes peintes lors de la séance précédente.

Découvrir le matériel avec les enfants et énumérer à quoi cela pourrait servir. (Ex: les boutons pourraient être des yeux, des oreilles, les chenilles des cheveux, des dents, ...).

Installer un peu de chaque matériel pour chaque groupe et demander aux enfants de coller les éléments sur l'assiette.

Pour les plus petits, on peut les guider en leur disant « On va coller des yeux ». Une fois l'action réalisée, leur demander de faire les cheveux et ainsi de suite.

Pour la bouche, leur demander de découper le gabarit en annexe 1 et de le colorier.

Pour les plus petits, leur découper.

Découper des triangles pour les dents.

CONSEIL PEDAGOGIQUE : inciter les enfants à utiliser le bon vocabulaire

10 min - Fin de la séance

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire si possible en impliquant les enfants).

Montrer aux enfants des représentations d'Arcimboldo en leur demandant de dire ce qu'ils en pensent, ce qu'ils voient, ...

Présenter la prochaine séance : « On construira un bonhomme avec des pâtes »

CONSEIL PEDAGOGIQUE : faire ranger avant d'avoir terminé permet une meilleure implication de tous et laisse du temps aux retardataires pour finir.

CONSEILS : Œuvres de Guiseppe d'Arcimboldo qui peuvent être montrées : l'homme potager ; Tête à la corbeille de fruits

BONUS - Gabarit bouche



SÉANCE 3 : MON BONHOMME EN PÂTES ALIMENTAIRES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Jouer avec la forme des pâtes pour faire un bonhomme.
Développer la dextérité manuelle.
Évoquer l'art nouveau.

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA

MATÉRIEL NECESSAIRE

28 feuilles 110 g cartonnées
Colle blanche et pinceaux
Pâtes alimentaires toutes formes dont des grosses comme les conchiglioni
Des photos d'œuvres d'art nouveau imprimées ou à projeter

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

DURÉE TOTALE

1H30

DÉROULÉ

10 min - Présentation de la séance et entrée dans l'activité

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.
« Aujourd'hui, nous allons dessiner un bonhomme avec des pâtes alimentaires. »
Montrer des grosses pâtes alimentaires et leur demander ce que c'est, à quoi cela leur fait penser : coquillage, ressort, ...
Laisser les enfants imaginer et s'exprimer et leur montrer éventuellement une photo de bonhomme construit en pâtes alimentaires pour voir s'ils reconnaissent les pâtes.

CONSEILS PÉDAGOGIQUES

Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela.
Pour les tous petits, attention beaucoup de mots ne sont pas encore acquis.

10 min - Comptine sur le corps

Comptine en bonus 1.
Le faire une fois devant les enfants en mimant puis leur demander de le faire avec vous, en mimant au départ puis en disant les paroles.
Répéter plusieurs fois le temps que les enfants mémorisent.

40 min - Réalisation d'un bonhomme avec les pâtes.

Mettre les enfants par ateliers avec des boîtes de pâtes triées suivant leur forme.
Installer des pots de colle blanche et des pinceaux à colle.
Distribuer une feuille épaisse pour pouvoir coller dessus.

Plusieurs activités sont possibles suivant l'âge et l'envie des enfants.

Activité 1 : les enfants collent les pâtes librement pour réaliser un bonhomme selon ce que la forme des pâtes leur évoque.



Activité 2 : distribuer une feuille avec un modèle de bonhomme. Les enfants collent des pâtes sur les contours (ou imaginent le contour).

Activité 3 : distribuer une feuille avec un modèle de bonhomme. Les enfants enduisent une partie du corps avec de la colle et la remplissent avec les pâtes (ou imaginent un bonhomme à remplir).

Activité 4 : les enfants essaient de construire un bonhomme en volume. Montrer aux enfants des réalisations dont ils pourront s'inspirer. Possibilité de faire des ateliers tournants.

10 min - Fin de la séance

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire si possible en impliquant les enfants). Montrer aux enfants des représentations d'art nouveau en leur demandant de dire ce qu'ils voient.

L'art nouveau utilise des représentations de la nature

Présenter la prochaine séance : « On fera de la pâte à modeler. »

Demander aux enfants d'apporter une photo d'identité pour la séance 7

LIEN

Pour découvrir des réalisations :

<http://stellacreative.canalblog.com/archives/2007/09/16/6224757.html>

BONUS 1

Texte de la comptine

Tête, épaules et genoux pieds, genoux pieds

Tête, épaules et genoux pieds, genoux pieds

J'ai deux yeux, deux oreilles, une bouche et puis un nez

Tête, épaules et genoux pieds, genoux pieds

BONUS 2 - A SAVOIR !

L'Art nouveau est un mouvement artistique de la fin du XIXe et du début du XXe siècle qui s'appuie sur l'esthétique des lignes courbes.

L'Art nouveau se caractérise par l'inventivité, la présence de rythmes, couleurs, ornements.

Les motifs habituellement représentés sont des fleurs, des plantes, des arbres, des insectes ou des animaux, ce qui permettait non seulement de faire entrer le beau dans les habitations, mais aussi de faire prendre conscience de l'esthétique dans la nature.

En France, l'Art nouveau était également appelé « style nouille » par ses détracteurs, en raison de ses formes caractéristiques en arabesques, ou encore « style Guimard », à cause des bouches de métro parisiennes réalisées en 1900 par Hector Guimard.

Les planches dessinées par Ernst Haeckel, comme ces coquillages, seront source d'inspiration pour les artistes de l'Art nouveau.

Artistes célèbres de l'art nouveau : Tiffany (artiste américain), Émile Gallé (artiste français), Gaudí (artiste espagnol).



SEANCE 4 : JE MODELE COMME GIACOMETTI

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Jouer avec son corps
 Développer la dextérité manuelle en jouant avec la pâte à modeler
 Evoquer les sculptures de Giacometti

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Animateur BAFA

MATERIEL NECESSAIRE

Album « Albert Giacometti Grande femme II » de Sophie Curtil, éditions du Centre Pompidou, collection l'Art en Jeu
 Une feuille 110 g par enfant et 1 gros feutre
 Pâte à modeler
 Colle blanche et pinceaux
 Bonus 1 photocopié

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation de la séance et entrée dans l'activité

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.
 « Aujourd'hui, nous allons découvrir un sculpteur : Giacometti. »

« Je vais vous montrer ses sculptures. »

Leur montrer le livre. Leur demander ce qu'ils voient, ce qu'ils ressentent. Laisser les enfants s'exprimer.

Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela. Pour les tous petits, attention beaucoup de mots ne sont pas acquis.

20 min - Jouons comme Giacometti

Dans une salle ou dehors, présentation des cartes représentant des bonhommes dans différentes positions (Bonus 1).

Explication de la représentation (rond : tête, ovale : buste et traits : membres).

Montrer une carte et demander aux enfants de se positionner à l'identique.

Possibilité de le faire par 2, un enfant place l'autre (le pantin) dans la position demandée. Puis, on inverse les rôles.

CONSEILS PEDAGOGIQUES : les petits n'ont pas forcément acquis la représentation de leur corps et il est difficile de reproduire. Les aider en nommant bien les différentes parties.

30 min - Dessinons et modelons comme Giacometti

Relire le livre pour calmer les enfants et pour se remémorer les bonhommes très fins et très étirés de Giacometti.

Installer les enfants avec des feuilles et des feutres. Demander leur de dessiner un très grand bonhomme qui touche le haut et le bas de la feuille (leur montrer).



Quand les enfants ont terminé leur dessin, leur faire faire des boudins avec de la pâte à modeler et placer les boudins sur leur dessin. Si les boudins sont trop gros, les écraser à la main pour donner le rendu de Giacometti.

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Certains enfants ne savent pas faire des boudins. C'est l'occasion de leur montrer. Si les enfants n'y parviennent pas, mettre des petits morceaux qu'ils écraseront avec leur main. Si vous voulez conserver les productions, la pâte à modeler peut se coller.

10 min - Fin de la séance

Ranger le matériel et nettoyer la salle, en impliquant les enfants

Présenter la prochaine séance : « On peindra avec nos doigts. »

Demander aux enfants d'apporter une photo d'identité pour la séance 7.



SÉANCE 5 : VISAGE EN POINTILLISME

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Utiliser différentes techniques : peindre un visage avec ses doigts, coller des gommettes.

Découvrir la peinture pointilliste et d'autres artistes.

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Animateur BAFA

MATERIEL NECESSAIRE

Tableaux proposés en bonus 1 photocopiés sur feuille 110 g.

Peinture

Chiffon et cuvette

Gommettes rondes de toutes les couleurs

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

DURÉE TOTALE

1H30

DÉROULÉ

10 mn - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.

« Aujourd'hui, nous allons faire de la peinture ou coller des gommettes sur un visage.

» « Pour faire comme des artistes. »

Montrer les photos d'artiste (idées en bonus 1) et demander aux enfants de décrire.

Laisser les enfants s'exprimer.

10 min - Jeu de main autour du visage

Faire avec les enfants le jeu de mains suivant :

« Je tourne autour de mon visage. Je caresse mes cheveux. »

« Je pose le bout des doigts sur mes yeux. Je frotte mes joues. »

« Je pince mon nez. Je tourne autour de ma bouche. »

« Je pianote sur mon menton. »

« Et sur mon cou, je fais des guilis guilis ! »

CONSEIL PÉDAGOGIQUE : leur montrer une 1ère fois puis faire avec eux.

40 min - Gommette ou peinture au doigt

Installer le coin peinture et/ ou le coin gommettes. Penser à la cuvette d'eau et aux vieux chiffons pour que les enfants puissent laver leurs doigts et s'essuyer.

Distribuer les visages photocopiés (bonus 2) et laisser les choisir.

Prendre un visage et faire devant eux pour leur montrer chaque technique.

Laisser les enfants s'exprimer comme ils le désirent.

10 mn - Fin de la séance

Ranger le matériel et nettoyer la salle, en impliquant les enfants

Regarder ensemble toutes les productions.

Présenter la prochaine séance. « On dessinera avec nos mains. »

Demander aux enfants d'apporter une photo d'identité pour la séance 7.



BONUS – TABLEAUX A IMPRIMER

Portrait de Marilynne MONROE avec des cercles de Benjamin HEINE

Seurat, détail de la Parade

Achille Laugé, Portrait d'une femme



SÉANCE 6 : AVEC MA MAIN

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Peindre avec sa main et laisser ses empreintes.
Sensibiliser à l'art rupestre.
Réaliser une fresque collective

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Animateur BAFA

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

2 panneaux en papier Kraft
Barquette pour mettre la peinture et plonger les mains
Peinture jaune, rouge, brun, orange, noire
3 rouleaux à peinture
4 vaporisateurs
Photos d'art rupestre imprimées ou dans un livre
Protection tables, enfants, cuvette d'eau et vieux chiffon

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en îlots.

DURÉE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.
« Aujourd'hui, nous allons peindre avec notre main comme les hommes préhistoriques dans les grottes. »

« On va imiter l'art rupestre. »

Montrer les photos imprimées ou dans un livre et laisser les enfants s'exprimer.
Les aider à comprendre l'empreinte positive (main pleine) et l'image négative (contour de la main).

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Ne pas brider les enfants dans leur expression. Si la réponse semble étonnante, leur demander pourquoi ils pensent à cela.

10 min - Comptine sur la main

Faire la comptine devant eux une première fois puis répéter avec eux:

« Petit pouce part en voyage » (d'une main on saisit le pouce de l'autre main).

« Celui-ci l'accompagne » (d'une main on saisit l'index de l'autre main).

« Celui-ci porte la valise » (d'une main on saisit le majeur de l'autre main).

« Celui-là tient le parapluie » (d'une main on saisit l'annulaire de l'autre main).

« Et le tout petit court derrière lui » (d'une main on saisit, en l'agitant, l'auriculaire de l'autre main).

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Peut se faire en fin de séance pour ramener le calme.

40 min - Réalisation de la fresque*Atelier empreinte positive*

Préparer 3 palettes de peinture avec un rouleau dans chacune: une avec de la gouache couleur rouge, une avec de la couleur jaune, une avec de la couleur marron. Mettre les enfants par 2: l'un peint la main de son camarade avec une couleur et celui-ci va mettre ses empreintes sur la grande feuille de kraft. Il revient et choisit une autre couleur. On recommence les actions. Quand il revient il se lave les mains et on inverse les rôles.

Atelier empreinte négative

Remplir 4 vaporisateurs avec des couleurs différentes de gouache diluée suffisamment avec de l'eau pour passer dans le vaporisateur. Mettre les enfants par 2: l'un pose sa main sur la grande feuille de kraft posée à plat et l'autre vaporise au-dessus jusqu'à ce qu'il y ait assez de peinture pour garder la trace. Quand il a enlevé sa main, il la pose ailleurs et on recommence l'action. Quand c'est fini, il se lave les mains et on inverse les rôles.

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Attention à bien protéger les enfants avec des sacs poubelle et de bien remonter les manches.

Ne pas oublier les cuvettes d'eau pour se laver et les chiffons!

10 min - Fin de la séance

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire si possible en impliquant les enfants)

Collecter les photos d'identité pour la prochaine séance afin de préparer le matériel



SÉANCE 7 : MON PORTRAIT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Jouer avec son portrait photo.
Découvrir l'univers d'Andy Warhol.

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Animateur BAFA

MATERIEL NECESSAIRE

5 photocopies environ du portrait d'identité des enfants dont 4 assez claires.
1 livre sur Andy Warhol.
Pastels ou encres de couleur avec pinceaux.
Colle en bâton et paire de ciseaux.
Feuille.

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, plusieurs tables et chaises réparties en ilots.

DURÉE TOTALE

1H30

DÉROULÉ

5 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et ce qui a été fait lors de la séance précédente.
« Aujourd'hui, vous allez vous amuser avec vos portraits, comme Andy Warhol s'est amusé avec les portraits de star comme Marylin Monroe. »

10 min - Lecture de l'album

Montrer les œuvres d'Andy Warhol issues du livre
Demander aux enfants de commenter ce qu'ils voient sur la répétition des objets et sur les couleurs utilisées.

CONSEILS PÉDAGOGIQUES

Chez les petits, les couleurs ne sont pas forcément acquises. C'est le moment de bien montrer la couleur pour qu'ils l'associent au nom.

20 min - Le portrait puzzle

Les portraits des enfants ont été découpés en 3, 4 ou 5 morceaux en bandes verticales suivant l'âge des enfants. Chaque enfant doit reconstituer son portrait.
Quand le portrait est reconstitué, demander aux enfants d'espacer les bandes et de les décaler un peu en haut, un peu en bas. Laisser les jouer à créer différents effets de leur visage.
Quand ils en ont assez, faire coller. Attention, les petits peuvent coller à l'envers, laisser des très gros espaces...

CONSEIL PÉDAGOGIQUE

Les aider mais l'important est qu'ils trouvent eux-mêmes une bonne organisation.



25 mn - A la manière d'Andy Warhol

Donner à chaque enfant son portrait photocopié.

Mettre pour chaque atelier dans une cuvette des pots avec plusieurs encres de couleur et des pinceaux (le jaune, le bleu, le rouge et le vert). Sinon utiliser des pastels.

Leur demander de colorier entièrement leur portrait en essayant de répartir les couleurs de façon amusante (les couleurs doivent se toucher sans se mélanger). Chaque enfant dispose de plusieurs portraits s'ils le désirent.

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Coller ensuite les portraits les uns aux autres à la manière d'Andy Warhol. Les enfants peuvent constater les effets produits et donner leurs préférences.

Inciter les enfants à utiliser le bon vocabulaire

10 mn - Fin de la séance

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire si possible en impliquant les enfants).

Faire le bilan du parcours avec les enfants et se dire au revoir.

Terminer par une comptine.

BONUS

Andy Warhol était un artiste américain, un peintre.

Il était un des spécialistes du Pop Art. Il aimait bien travailler à partir de photos de célébrités et ajouter des couleurs vives pour faire varier la photo.

