

jeux d'enfants



L'enfant au pâté de sable
Pierre Bonnard, 1894



Jeux d'Enfants (détail)
Bruegel l'Ancien, 1560

Par l'observation de situations de jeux, dans la cour de l'école, sur le terrain de sport, au parc ou à la plage, on pourra sensibiliser les élèves, de l'école maternelle au cycle 3, à la notion de **jeux d'enfants**.

Thème plastiquement riche et très présent dans l'histoire de l'art.

Les artistes nous donnent à voir, à remarquer, un personnage ou plusieurs, des accessoires, du mouvement, un décor... pour mettre en scène le jeu.

Avec les élèves de cycle 3, on pourra mettre en lien ce thème artistique avec l'histoire et l'EMC (travail des enfants, esclavage...)

Propositions de réflexion autour de la lecture d'image, du thème du jeu, accompagnées d'exemples de pratique plastique à l'école maternelle, puis en cycles 2 et 3.

Approche sensible

À l'école maternelle, dans un premier temps, on privilégiera une approche sensible, une mobilisation des sens en lien avec le langage.

À partir d'une réelle situation de jeu (en intérieur, en extérieur) pour enrichir le langage, la syntaxe et amener les jeunes élèves à prendre conscience de ce qui se joue alors... Prendre des photographies pour favoriser les échanges en classe et ainsi **lire une image**.



Les jeunes élèves ont couramment une photographie personnelle à leur porte-manteau ou comme trombinoscope de classe. Parfois ils sont représentés en train de jouer. Ces supports visuels sont un bon point de départ : que voit-on ? En quelle tenue ? Avec quels accessoires ? Dans quel décor ?

Par exemple, en maillot de bain, à la plage sous le soleil, il fait chaud... On remarque un seau, une pelle, un château de sable, un ballon... Autant d'éléments qui plantent le décor, d'indices qui définissent une situation de jeu, de loisir...

Partir à la découverte d'une œuvre...

- Que voit-on ?
- Que reconnaît-on ?
- Qu'est-ce qui nous est inconnu ?
- Est-ce ancien ou d'aujourd'hui ?
- Et les couleurs ? les objets ?...
- Quels indices nous donne le peintre ?
- Quelle histoire à inventer ?...



Jeux d'Enfants (détail) - Bruegel l'Ancien, 1560

Pratiques plastiques

Mise en scène

A partir de photographies d'élèves ou d'images de magazine, ou mieux encore, de reproductions d'œuvre en posters, choisir des objets, matières et matériaux qui seront installés devant l'image pour la **compléter**. Ces choix seront argumentés et justifiés par les élèves.

Jouets

Les élèves pourront peindre un personnage en train de jouer, mais sans représenter le jouet. Celui-ci sera découpé dans des revues ou catalogues puis coller. Légender.

Sur le vif

Avec les plus grands, on pourra proposer à un groupe d'élèves de dessiner leurs camarades en train de jouer. Ensuite, le modelage d'un petit bloc de terre crue permettra de fixer le mouvement, en volume.

Silhouettes

A partir de clichés pris sur la cour, de photographies de revues ou de croquis des élèves, on proposera de sculpter le corps en mouvement des enfants au jeu ; avec du fil de fer (réf. A. Calder) ou avec du papier aluminium épais qui sera froissé puis agrafé sur un socle.

Avec quelle partie du corps ?

Constituer une collection de jouets. Puis, avec des étiquettes représentant des parties du corps humain, demander aux élèves de trouver quelle partie est mobilisée par quel type de jeu : la bouche pour faire des bulles, le sifflet - les doigts pour la trompette ou les billes - le pied pour le ballon - le ventre pour le cerceau...

Objectifs pédagogiques

Programme Cycle 1 - 2015

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (BO n°2 du 26 mars 2015)

L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**Les productions plastiques et visuelles**

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet.
- Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés : dessin, peinture, volume...
- Décrire une image et exprimé son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- L'enseignant invite les élèves à expliciter leurs choix, à formuler ce à quoi ils pensent et à justifier ce qui présente à leurs yeux un intérêt.

Critères d'évaluation au cycle 1 :

- Qualité des échanges entre les élèves, capacité à verbaliser les effets plastiques produits, les méthodologies expérimentées, les émotions ressenties
- Capacité à s'impliquer dans un projet,
- Intérêt pour la connaissance d'œuvres de référence.
- Apprentissage à caractériser les images.

À l'école élémentaire, dans un premier temps, laisser les élèves découvrir l'œuvre présentée. On pourra ensuite interroger les élèves, oralement ou par écrit, sur ce qu'ils découvrent : thème traité, teintes utilisées, techniques identifiées ou supposées, jeux de lumière, sentiments qui s'en dégagent...

Suite à un temps d'observation de l'œuvre, provoquer des échanges entre les élèves sur :

- ce que l'on voit,
- ce qui sollicite nos sens,
- ce que l'on devine,
- ce que l'on peut décrire (formes, couleurs, matières, symboles...),
- ce que l'on ressent (ambiances, sensations, lien avec des œuvres ou des espaces connus...).

Ensuite, faire justifier par les élèves les hypothèses émises ; s'interroger sur les partis pris techniques et plastiques privilégiés par l'artiste.

Cette démarche va permettre aux élèves *d'entrer* dans l'œuvre, d'en découvrir le message, d'en apprécier la technique et enfin de valider (ou non) sa pertinence.



L'enfant au pâté de sable
Pierre Bonnard, 1894



Maya à la poupée
P. Picasso, 1938

Deux visions de l'enfance pour un même thème, le jeu :

P. Bonnard peint un enfant de dos, absorbé dans son jeu, tranquille, isolé... Une vision poétique, traité à la manière japonisante en vogue à l'époque : format rectangulaire (kakémono), peu de teintes mais traitées en camaïeux, perspective rendue par les aplats de couleurs juxtaposés, motifs graphiques et effets de matière. Ce n'est pas hyper réaliste (l'enfant est présenté de dos), le peintre privilégiant une impression, un sentiment de quiétude, de paix.

P. Picasso, lui, met en évidence la personnalité de sa fille, par les couleurs vives et inhabituelles pour un portrait, les lignes acérées, la déconstruction cubiste du corps. C'est un portrait non réaliste mais très expressif, les élèves pourront exprimer les sentiments qui s'en dégagent...

Un concept :

P. Picasso nous propose ici une œuvre cubiste. Le **cubisme** est un mouvement artistique qui s'est développé principalement au tout début du XX^{ème} siècle, à l'initiative des peintres Pablo Picasso et Georges Braque.

Le terme « cubisme » provient d'une réflexion d'Henri Matisse, qui qualifia de « cubiste » le tableau de G. Braque, *Maisons à l'Estaque* (1907).

Le concept développé dans *Du Cubisme* d'observer un sujet à partir de différents points dans l'espace en même temps, c'est-à-dire, l'acte de se déplacer autour d'un objet pour le saisir à partir de plusieurs angles successifs fusionnés en une seule image (des points de vue multiples, la perspective mobile, ou simultanément), est maintenant un phénomène généralement reconnu pour décrire le cubisme.

« Traitez la nature par le cylindre, la sphère, le cône, le tout mis en perspective, soit que chaque côté d'un objet, d'un plan, se dirige vers un point central. » P. Cézanne.

Le cubisme est sans doute le mouvement le plus décisif de l'histoire de l'art contemporain. Héritant des recherches de Cézanne sur la création d'un espace pictural qui ne soit plus une simple imitation du réel, et des arts primitifs qui remettent en cause la tradition occidentale, le cubisme bouleverse la notion de représentation dans l'art. Comme le dit John Golding, historien de l'art et spécialiste de ce mouvement, « le cubisme est un langage pictural absolument original, une façon d'aborder le monde totalement neuve, et une théorie esthétique conceptualisée. On comprend qu'il ait pu imprimer une nouvelle direction à toute la peinture moderne ».

Pratiques plastiques

Sur le vif

Avec les plus grands, on pourra proposer à un groupe d'élèves de dessiner leurs camarades en train de jouer. Ensuite, le modelage d'un petit bloc de terre crue permettra de fixer le mouvement, en volume.

Silhouettes

A partir de clichés pris sur la cour, de photographies de revues ou de croquis des élèves, on proposera de sculpter le corps en mouvement des enfants au jeu ; avec du fil de fer (réf. A. Calder) ou avec du papier aluminium épais qui sera froissé puis agrafé sur un socle.

Dessiner des personnages jouant

Imaginer ce que fait son personnage (attitude, jeu, etc.). Se construire une image mentale bien précise avant de commencer son dessin.

Au crayon à papier, d'un seul trait, sans lever le crayon, dessiner son personnage.

Sur grand format, A3, à la craie, refaire le même dessin.

Dessiner des corps en mouvement

Dessiner un personnage en mouvement, debout, de face, de dos, de profil (petit papier, crayon à papier (HB et 4B), feutre noir, fusain. Dessin rapide, idée de croquis pour éviter les détails : l'important réside dans le mouvement, la posture, l'attitude.

Du très grand au très petit

Réaliser un personnage en fil de fer (ou fil électrique) le plus grand possible. Le recouvrir de bandes plâtrées, le peindre, l'accompagner de tout petits personnages en pâte à modeler de couleur ou en fil de fer ou toute autre technique. Les peindre si nécessaire des mêmes couleurs que le géant afin de réaliser un groupe homogène.

On réalisera des socles pour assurer la stabilité des personnages (socles en plâtre, plastiroc, etc.)

Saugrenu

Dessiner et (ou) peindre des enfants en train de jouer. Par collage d'éléments photographiés prélevés dans des revues, ajouter des éléments saugrenus : des joueurs de billes sans billes, mais avec des fraises - le ballon de foot est remplacé par une pastèque - la corde à sauter devient serpent - etc.

Pour aller plus loin...



La promenade aux Tuileries
L. Knaus, 1882

Peint en 1882, ce tableau de L. Knaus nous présente une fillette de bonne famille en promenade au parc. Elle est accompagnée de sa gouvernante et d'un jeune garçon de couleur, qui lui ne joue pas (il tient compagnie, il porte le châte...). Il travaille sans contrepartie de salaire ? l'esclavage est pourtant aboli depuis 1848. L'étude de ce tableau, poursuivie par d'autres exemples (ci-dessous), permettra d'initier avec les élèves une réflexion sur le travail des enfants, thème hélas encore d'actualité.

Le ramoneur, symbole de porte-bonheur dans l'imaginaire collectif du XIXème siècle, cache en réalité une situation très précaire et des conditions de travail des plus pénibles et dangereuses. À noter, dans la composition, l'autre enfant en blanc qui joue, il s'apprête à lancer une boule de neige.

La petite blanchisseuse semble ployée sous le poids de son grand panier chargé de linge. Cette silhouette, presque adulte, reste enfantine par la taille démesurée de ce lourd panier. Pas de visage, de personnalisation, juste la rude condition d'enfant au travail.



Le Petit ramoneur
Ulysse Roy, 1891.



La Petite Blanchisseuse
Pierre Bonnard, lithographie, 1896

Objectifs pédagogiques

Programme Cycle 2 - 2016

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2016 de l'école élémentaire - Cycle 2

Expérimenter, produire, créer

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'arts.
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.
- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'arts, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Critères d'évaluation au cycle 2 :

- Comment l'élève s'est-il emparé de la consigne donnée ?
- Qualité et adéquation de la réponse plastique apportée à la consigne
- Capacité à exprimer ses émotions
- Décrire, comparer, s'interroger sur une œuvre

Programme Cycle 3 - 2016**Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)**

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2016 de l'école élémentaire - Cycle 3

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Critères d'évaluation au cycle 3 :

- Comment l'élève s'est-il emparé de la consigne donnée ? choix d'une technique appropriée
- Qualité et adéquation du langage plastique adopté par l'élève
- Verbalisation des intentions et des modalités de travail
- Décrire, comparer, s'interroger sur une œuvre en utilisant un lexique approprié

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève

L'élève doit explorer les grands domaines des arts et de la culture, dans une démarche de projet qui permettra de conjuguer les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle : connaissances, pratiques et rencontres.

	connaissances	pratiques	rencontres
Arts visuels	Acquisition de connaissances interdisciplinaires (Histoire des arts...)	Cf. Pistes de travail ci-dessus.	Rencontre avec œuvres de référence
Arts du son	Acquisition de connaissances interdisciplinaires (Histoire des arts...)	Pratique d'écoutes actives Technique vocale, jeux vocaux et rythmiques Mémorisation de chants et pratique chorale Mémorisation de chants en langue étrangère	« La symphonie des jouets » Léopold Mozart (voir fiche pédagogique sur le site de l'académie de Lille) C1 : « Mon Doudou » Matthieu Roy C1 : « J'ai un anneau » Album « La chenille » Ed. Fuzeau C2 et C3 : « Mon seau, ma pelle et mon petit bateau » François Imbert (en Français et en langues étrangères).
Numérique	Utiliser des outils numériques (ordinateur, appareil photo, tablette) Scénariser	- Prendre des photos - Créer un film d'images animées - Travailler sur les intentions : mettre en scène les élèves en train de jouer, les élèves se prennent en photo avec différentes intentions marquées par leurs visages ou leurs postures : joie, colère, tristesse, étonnement, ... En faire une collection qui pourra servir de support à des activités de langage et d'Enseignement Moral et Civique - Silhouettes : pour prolonger le travail sur les silhouettes, créer un petit film en stop motion : http://www2.ac-lyon.fr/services/loire/tice/spip.php?article217	Faire partager ses productions aux autres élèves de l'école, à d'autres écoles et aux parents. Rencontre avec des films créés en stop motion (Wallace et Gromit par exemple).