

ACTIVITES COURTES EN ARTS PLASTIQUES

PS, MS, GS, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

L'objet

Matériel : des magazines, des revues, différents papiers, colle, ciseaux, feuilles blanches, feutres, crayons de couleur

- Activité 1 :

Former un objet, un personnage avec des formes identiques tracées puis découpées dans du papier coloré. Exemple : un bonhomme réalisé avec des ronds, des triangles... On peut varier la taille et les couleurs des formes.

Consignes : Découpe dans des magazines plusieurs fois la même forme ou le même objet (ou trace plusieurs fois dans les papiers une forme puis découpe-les).

Assemble toutes ces formes pour créer un personnage.

Lorsque tu as fini, rédige sa carte d'identité (comment s'appelle-t-il ? où vit-il ? que fait-il ? quelles sont ses qualités ? ses défauts ? de quoi rêve-t-il ?...)

- Activité 2 :

À la façon d'Arcimboldo, réaliser un personnage, un objet avec une même famille d'éléments. Exemple : un bonhomme avec des légumes, des fruits...

Consignes : Découpe dans des magazines différents éléments d'une même famille (exemple : que des fruits ou que des légumes ou que du matériel de bricolage...)

Assemble toutes ces formes pour créer un visage.

Lorsque tu as fini, rédige sa carte d'identité (comment s'appelle-t-il ? où vit-il ? que fait-il ? quelles sont ses qualités ? ses défauts ? de quoi rêve-t-il ?...)

- Activité 3 :

- Transformer des objets. Détourner un objet ou une forme de son sens habituel à partir d'une photo ou de l'objet réel. Exemple : une voiture en monstre, en animal imaginaire, la machine à laver à hublot en bateau... On peut faire écrire un petit texte mettant ce nouvel objet en scène.

Consignes : Découpe dans un magazine, une revue, un objet que tu aimes.

Transforme cet objet en un animal ou un monstre en utilisant tes feutres et tes crayons de couleur.

Lorsque tu as fini, rédige sa carte d'identité (comment s'appelle-t-il ? où vit-il ? que fait-il ? quelles sont ses qualités ? ses défauts ? de quoi rêve-t-il ?...)

- Activité 4 :

Mettre les activités précédentes en lien avec des références culturelles pour s'intéresser à la démarche d'un artiste, découvrir un univers plastique, observer le choix des couleurs et leur disposition, les matières utilisées, les formes représentées...).



L'été
Arcimboldo - 1573



Une chaussure à deux places
Gilles Ghez - 1975



Visage dans une croix
Chaissac - 1956

Famille d'objets

Matériel : des magazines, des revues, colle, ciseaux, feuilles blanches, feutres, crayons de couleur

Collecter 5 objets différents (taille, forme, matière) et leur donner un caractère commun :

- 1 - la même couleur
- 2 - les nuances d'une même couleur
- 3 - réaliser des graphismes semblables sur tous les objets
- 4 - transformer ces objets en de nouveaux objets ayant une propriété commune (exemple : un visage ou un animal ou une fleur etc.).

Prendre en photo chaque réalisation pour en garder une trace. Jouer sur les présentations des divers objets (les réunir dans une boîte, les organiser dans l'espace pour donner une forme...).

Consignes : Découpe dans un magazine, une revue, 5 objets différents.

Colle-les où tu veux sur une feuille. Tu vas maintenant donner un point commun à tous ces objets :

- ils ont tous la même couleur
- ils sont dans les nuances d'une même couleur (ex : bleu, bleu foncé, bleu clair, bleu outremer, bleu azur...)
- ils sont remplis d'un même graphisme (ex : des spirales ou des étoiles ou des lignes brisées...)
- transforme ces objets en de nouveaux objets mais ils doivent tous appartenir à la même famille (ex : ce sont tous des fleurs ou des animaux...)

Lorsque tu as fini, imagine à qui appartiennent ces objets, à quoi peuvent-ils servir...

Pour aller plus loin, découvre un artiste qui a exploité ce thème :



Red Indian
Tony Cragg - 1982



Sans titre
Kusama - XXème siècle