

DU BOUT DES DOIGTS

CE QUE LES ENFANTS VONT EXPLORER

Une fois passée les commentaires des empreintes, ainsi que les effets obtenus en exerçant des pressions différentes sur la feuille, l'activité consistera à réaliser des détournements artistiques des traces laissées.

L'activité prendra tout son sens si des échanges collectifs sont mis en place en permanence ou si les enfants travaillant en groupe, peuvent interagir et s'enrichir mutuellement en commentant les idées et créations les uns des autres.

MATÉRIEL

- Feuilles de différents formats
- Gouache aux doigts Tactil Color
- Feutres fins

OBJECTIFS VISÉS

- Jouer avec ses empreintes
- Modifier la pression exercée sur la feuille
- Favoriser un temps d'échanges pour comparer les effets produits
- Détourner la trace initiale
- S'intéresser au pouvoir évocateur des formes
- Stimuler les associations d'idées

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Remarque

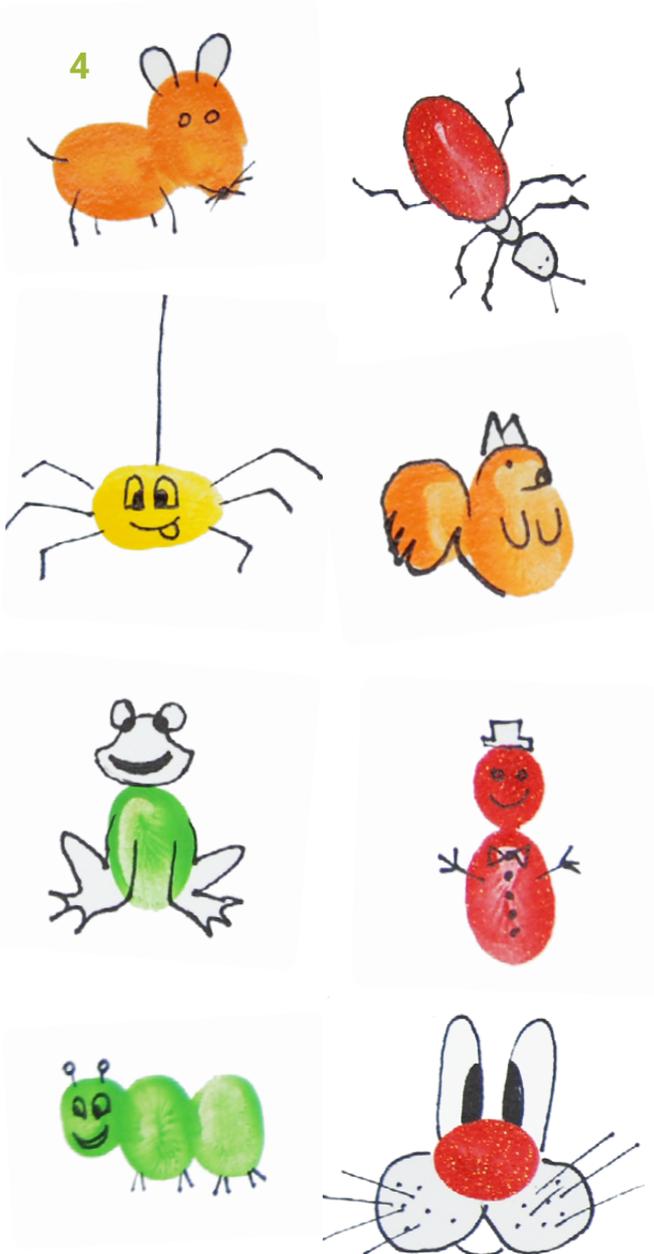
Il est préférable que les enfants aient déjà réalisé des traces avec différents matériaux avant de commencer cette activité.

2



- 1- Une fois que chacun a compris qu'il allait faire des traces avec ses doigts sur une feuille, proposer à chacun de choisir un format de feuille et de commencer un projet.
- 2- Interrompre assez rapidement le travail pour afficher plusieurs réalisations afin de mettre en place des échanges oraux. L'objectif est de montrer que certains ont choisi de regrouper leurs empreintes par deux, trois..., tandis que d'autres les ont dispersé un peu partout sur la feuille.
- 3- Mettre en place un jeu oral en demandant d'imaginer à quoi certaines traces pourraient faire penser. Il est possible, selon l'âge des enfants, de devoir proposer quelques réponses pour amorcer les imaginaires : une chenille, les ailes d'un papillon, les rayons du soleil, un bonhomme de neige.
- 4- Proposer alors de dessiner autour de l'empreinte ce qui a été imaginé.
- 5- Mettre en commun les résultats.

4



POUR CONTINUER

- Découper les dessins réalisés à partir des empreintes pour se constituer une banque d'images.
- Proposer d'inventer des phrases, de courtes situations ou de petites histoires mettant en œuvre un ou plusieurs visuels.
- Mettre en place le jeu suivant. Retourner toutes les cartes face contre table pour constituer une pioche. Former deux équipes. Chacune retourne deux cartes de la pioche. Après un temps de concertation, chaque équipe propose une phrase où les deux cartes seront utilisées. Le jeu peut évoluer en faisant varier le nombre de cartes qui sont tirées de la pioche à chaque tour. Toutes les idées, même les plus farfelues peuvent être acceptées. Fou rire garanti !