



QUI SE CACHE ?

CE QUE LES ENFANTS VONT EXPLORER

Dans un premier temps, les enfants vont découvrir comment laisser des traces spontanées avec des « outils » différents des outils scripteurs. Ils devront ensuite associer la trace et « l'outil ». Une fois familiarisés avec les traces obtenues, l'activité consistera à faire réaliser des suites de traces et comparer les résultats obtenus : épuisement progressif de la couleur, modification des traces obtenues selon la force exercée sur l'outil.

MATÉRIEL

- Fruits/légumes aux formes connues (poire, pomme, citron, orange, ananas...)
- Pinceaux
- Bandes de papier
- Gouache liquide Primacolor

OBJECTIFS VISÉS

- Laisser des traces spontanées avec des « outils » divers
- Découvrir des outils et explorer des possibilités
- Savoir exercer des pressions différentes sur un outil et en comprendre les effets
- Classer des traces selon des contraintes
- Favoriser un temps d'échanges pour comparer les effets produit

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Remarque

Il sera nécessaire d'utiliser des gouaches non diluées pour que les traces soient vraiment intéressantes, voire que des effets de textures soient obtenus pour être observés. Ce sera encore plus important quand il s'agira de faire une succession de traces, sans remettre de peinture. Il est préférable de choisir des fruits ou des légumes suffisamment durs pour que les pressions successives ne les endommagent pas. Il est recommandé de choisir des fruits et légumes ou d'autres « outils », avec des formes particulières facilement reconnaissables.

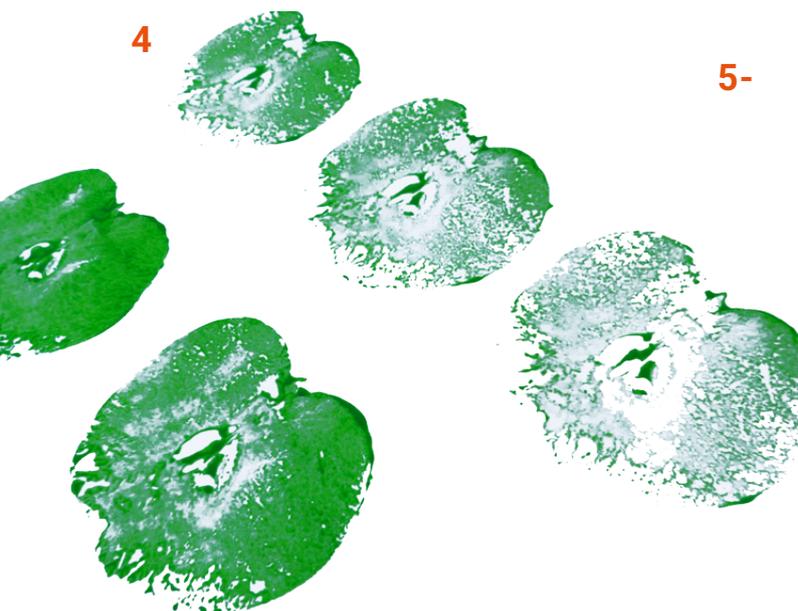
2



3



4



- 1- Réunir le groupe et mettre au milieu l'ensemble du matériel. Proposer de deviner ce qu'il faudra faire au cours de l'activité.
- 2- Une fois que le groupe a imaginé qu'on allait déposer de la peinture sur la face coupée du fruit ou du légume, puis retourner le tout sur une feuille, l'activité pourra commencer.
- 3- Interrompre rapidement le travail pour faire observer et commenter quelques résultats. En effet, inévitablement, les quantités de peinture déposées varient, ainsi que la pression exercée sur le support. Les traces obtenues sont donc différentes, certaines sont totales, tandis que d'autres sont partielles. Il sera particulièrement intéressant de laisser les enfants commenter ces résultats en veillant à mettre en place un vocabulaire adéquat (épais, pâteux, relief, trace...).
- 4-
 - Une fois la phase de découverte de l'activité passée, instaurer quelques variantes dans les consignes :
 - faire trois traces l'une après l'autre sans remettre de peinture
 - faire le plus de traces possible sans remettre de peinture
 - faire une trace en appuyant fort et une trace en appuyant légèrement
 - faire une trace avec un outil et une autre par-dessus avec un autre outil et une autre couleur
- 5-
 - Prévoir à chaque fois des temps d'observation et de commentaires des résultats. Au fil des essais, les enfants peuvent commencer à exprimer des intentions picturales et essayer de les mettre en accord avec leurs gestes.

POUR CONTINUER

- Etablir un jeu de type memory. Installer les enfants en groupe et placer au centre les traces qu'ils ont réalisées, en retournant les cartes face contre table et en mettant les fruits et légumes utilisés. Comme pour tout memory, chaque joueur, à son tour de jeu, choisit un fruit ou un légume puis retourne une carte. Si la trace correspond au fruit ou légume, l'enfant garde la carte puis remet le légume ou fruit au centre. Le gagnant est celui qui, le premier a obtenu trois cartes.