

## Un exemple de situation artistique à objectifs langagiers intégrés

### Une situation artistique à objectifs langagiers intégrés « Feu d'artifice »

Niveau de classe : Petite section

#### Descriptif de la situation

Les élèves ont à découvrir un nouvel outil pour peindre : un disque en mousse. Ils vont explorer des gestes pour peindre sur deux supports différents : un support horizontal et un support vertical. Pour finir, ils seront invités à réaliser un « feu d'artifice ». Tous en même temps, ils jetteront, sur le plan vertical, leurs outils trempés dans de la peinture.

Artistes de référence :

Claude Viallat



Jackson Pollock



Notion : composition, gestes

Liens avec les programmes « percevoir, sentir, imaginer, créer » :

Les enfants expérimentent divers instruments. Ils découvrent, utilisent et réalisent des images variées ...en utilisant de la peinture... ils pratiquent une activité artistique

Compétences spécifiques visées :

- être capable d'adapter son geste aux contraintes matérielles
- être capable de réaliser une composition

Objectifs spécifiques ou comportements attendus :

- découvrir les caractéristiques d'un outil
- découvrir et utiliser des gestes variés pour peindre
- explorer et observer des règles de compositions plastiques

Objectifs langagiers \*

Pour les élèves : découvrir, comprendre, mémoriser un vocabulaire spécifique aux gestes

Pour le maître : décrire les traces, décrire le geste, nommer les formes, qualifier les formes

## Déroulement / Phase 1

### Exemple-Feu d'artifice- Situation artistique

**La tâche des élèves:** Chercher toutes les manières possibles de peindre avec des ronds en mousse.

**Préalable :** découvrir et manipuler l'outil dans la classe avant la situation artistique

- toucher pour trouver les propriétés : mou, lisse, doux, rond
- manipuler pour trouver les possibilités : serrer, tordre, appuyer, écraser...



*Les outils pour peindre*

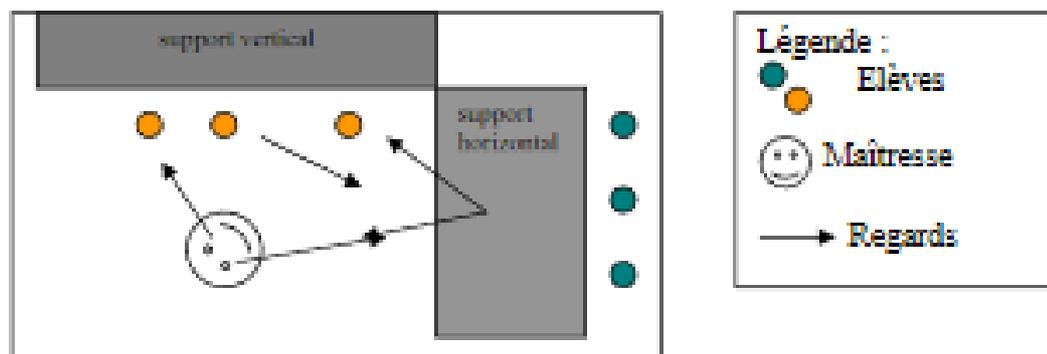
#### Données matérielles :

- Un support collectif (rouleau blanc) est punaisé au mur et trois feuilles (format *raisin*) sont posées sur une grande table.
- Sur la table (plan horizontal) : les élèves disposent de trois barquettes avec de la gouache rouge et un contenant rempli de ronds en mousse. Ils ont un support individuel.
- Pour le plan vertical : trois barquettes de gouache rouge sont posées au pied du mur et un contenant de ronds en mousse. Les élèves peignent sur un support collectif.
- Sur le côté pour la fin de la séance : des barquettes de gouache ont été préparées (bleu, rose, vert et jaune).
- Les enfants portent une blouse.
- La maîtresse a prévu :
  - une bassine d'eau où les enfants se lavent les mains et un vieux chiffon pour s'essuyer ;
  - un contenant proche pour poser les ronds de mousse usagés. (ils pourront devenir un matériau à coller ultérieurement sur la production selon des choix de composition).

**Modalités de travail :** le groupe de 6 élèves est séparé en 2 X 3 élèves ; trois élèves au plan horizontal, trois élèves au plan vertical.

#### Données spatiales et plan de l'installation matérielle :

La séance se déroule dans une salle ou un espace de la classe. Une bâche recouvre un mur et une partie du sol.



**Exemple-Feu d'artificice-**  
**Situation artistique**

**Données temporelles** : La séance dure 40 min réparties en trois temps

- **Temps 1 et 2** : 2X15 minutes par atelier pendant lesquelles les élèves :
  - découvrent les façons de peindre qui changent selon l'inclinaison du support (vertical ou horizontal).
  - explorent les possibles avec l'aide des actions verbales de l'enseignant
  - vivent des événements langagiers



- **Temps 3** : 10 minutes où les élèves sont réunis pour clôturer la séance par une action mémorable : réaliser un feu d'artifice en lançant l'outil trempé dans la peinture (bleu, rose, vert et jaune) contre le support vertical. Les enfants sont alignés et trempent leur outil dans la barquette de couleur présentée par le maître. Au signal tout le monde lance et ainsi de suite.

*Le feu d'artifice*



*Les barquettes*

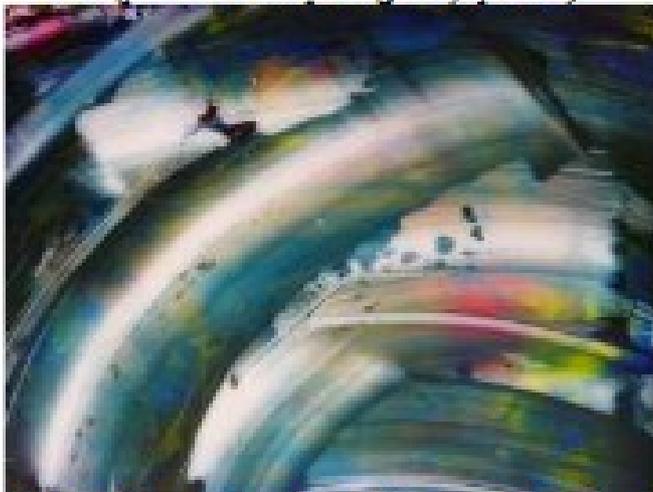


Exemple-Feu d'artifice-  
Situation artistique

**Prolongements possibles en arts visuels**

- > Par atelier, reprendre les verbes moteur (glisser, frotter, taper, appuyer, tapoter) en les expérimentant avec un autre outil, un autre support, un autre médium.
- > Concevoir une dictée de gestes en reprenant le verbe et le vocabulaire associé (adverbes, prépositions)
- > Faire remarquer certaines compositions : traces alignées, autour de, au bord, au milieu et associer le vocabulaire à la trace. Imaginer des compositions plastiques similaires avec d'autres matériaux. Avec un jeu de cartes par exemple présenté sous forme de pioche.

*Glisser (peinture sur plexiglass, spatule)*



*Frotter (peinture vernis)*



*Tapoter (gaouche sur papier, verre plastique, bouchons de lait)*



*Jeter (gaouche)*



## Déroulement / Phase 2

Exemple-Feu d'artifice-  
Situation langagière collective

### « Feu d'artifice » La situation langagière collective/SI

Niveau : Maternelle

#### Que fait ma main ?

Elle caresse ma petite main ?  
Elle caresse ; doux, doux, doux  
Elle frappe, pan, pan, pan  
Elle gratte, grt, grt, grt  
Elle chatouille, guili, guili, guili  
Elle pince, ouille, ouille, ouille  
Elle danse, hop, hop, hop  
Que fait ma petite main ?  
Au revoir !

#### Qu'est-ce que je fais avec le rond en mousse ?

Je regarde à travers le trou  
Je le tords, tords, tords, tords  
Je l'écrase, écrase, écrase, écrase  
Je passe mon doigt à travers le trou  
Je le fais rouler sur ma jambe ; roule, roule, roule  
Je tape sur ma main, tape, tape, tape  
Je tapote sur ma jambe, tapote, tapote, tapote  
Je le frotte sur mon bras ; frotte, frotte, frotte  
Je le fais glisser de haut en bas sur mon nez ; glisse, glisse, glisse  
Et j'appaise très fort sur le sol.

#### Texte descriptif de la situation pédagogique:

Le maître dit et mime les gestes de la comptine. Les élèves au calme sont assis dans le « carré de banes ». Ils disent et font les gestes en même temps que la maîtresse.

#### • Cadre lexical

Objectifs syntaxiques

Pronoms : je

Temps : présent

Vocabulaire

Verbes : regarder, tordre, écraser, rouler,

taper, tapoter, frotter, glisser

Noms : trou, doigt, jambe, bras, nez, sol

Prépositions, adverbes : haut, bas, fort, à travers, sur, très

#### La situation langagière collective (SI) : une comptine

#### Conditions de faisabilité

Durée 5'

Grand groupe

Reprise du lexique rencontré dans la situation initiale

Plusieurs fois dans la journée au moment de regroupement, plusieurs jours.

Le maître théâtralise ; il accentue l'action, amplifie l'intonation, insère un temps identifiable entre chaque phrase.

#### • Déclinaison au jeu

Dans la comptine, il y a plusieurs façons de faire lorsque les enfants la connaissent :

- le maître ne dit pas la fin des phrases, les élèves doivent trouver le mot manquant ;

- le maître fait les gestes sans dire et les élèves font aussi sans dire (intéressant dans la reprise en main du groupe)

- le maître fait évoluer la comptine jusqu'à l'absence de mots et les enfants continuent à dire les mots

- le maître fait les gestes et les enfants disent les mots qui s'accordent avec les gestes.

# Déroulement / Phase 3

## Exemple-Feu d'artifice- Situation langagière : *Le livre de la comptine*

### « Feu d'artifice » Le livre de la comptine/S2

Niveau : Maternelle

#### • Texte descriptif

Le livre de la comptine invite les élèves à mettre en correspondance une image avec une phrase de la comptine mémorisée préalablement. Chaque phrase de la comptine a été illustrée. L'ensemble (images, texte) constitue un livre. Ce livre est dupliqué en 6 exemplaires. Chaque image est photocopiée et plastifiée pour constituer un jeu de cartes. Nous préconisons d'utiliser six petits classeurs plutôt que six livres, cela permettant de modifier l'ordre des images.

Un élève choisit une image, la cache et dit la phrase illustrée par l'image. Les autres élèves écoutent et doivent retrouver l'image dans leur classeur.

#### • Cadre lexical

Objectifs syntaxiques

Pronoms : **je**

Temps : **présent**

Forme interrogative : C'est... ? Est-ce que c'est... ?

Vocabulaire

Verbes : **regarder, tordre, écraser, rouler, taper, tapoter, froter, glisser**

Noms : **trou, doigt, jambe, bras, nez, sol**

Prépositions, adverbes : **haut, bas, fort, à travers, sur, très**

### Le livre de la comptine / S2

#### Conditions de faisabilité

En préalable, le livre est au coin bibliothèque de la classe, en libre accès, il a fait l'objet de lectures ; il a été utilisé en libre service ; durée 15' ; petit groupe de niveau homogène ; un livre reprend chaque phrase de la comptine illustrée d'une photo ou d'un dessin ; il faut 5 ou 6 livres ; il faut les images plastifiées.

**Le maître** mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

#### Les jeux

Dans le jeu du livre de la comptine, l'élève connaît la comptine, il a une connaissance antérieure des mots. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

Quand le but est d'écouter avec attention la phrase pour que l'élève retrouve l'image de la comptine :

- On travaille la compréhension : la phrase est dite et redite par le maître pendant que les élèves cherchent l'image.

- On travaille la mémorisation : le maître aide les élèves à retenir la phrase pour qu'ils recherchent ensuite l'image dans le livre.

Quand le but est de dire explicitement la phrase qui correspond à l'image cachée :

- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, les autres enfants cherchent l'image s'ils ont compris.



**Exemple-Feu d'artifice-**  
**Situation langagière : jeu de KIM**

**« Feu d'artifice »**  
**Le jeu de KIM/S3**

Niveau : Maternelle

**• Texte descriptif**

Le jeu de Kim invite les élèves à nommer les objets et à utiliser un vocabulaire spatial. Une valise contient des objets pour peindre (découverts au cours des situations artistiques antérieures). Le meneur de jeu cache un objet et les joueurs doivent deviner de quel objet il s'agit ; plus tard les joueurs devront préciser où l'objet était placé.

**• Cadre lexical**

**Objectifs syntaxiques :**

Pronoms : **il, elle**

Temps : **présent, passé composé, imparfait**

Complexités : **le plus, la plus, le moins, la moins,**

Structure syntaxique : **où est... ; quel est... ; c'est... ; il sert à...ça sert à...ça vient de...qu'est-ce que...**

**Vocabulaire :**

Verbes : **être, regarder, tordre, écraser, rouler, taper, tapoter, frotter, glisser**

Noms : **rouleau, éponge, pinceau, tampon, rond en mousse, bille, voiture... (objets pour peindre)**

Adjectifs : **couleurs, grand, petit, gros**

Prépositions, adverbes : **le plus, la plus, le moins, la moins, à côté, entre, sur, devant, derrière**

**Le jeu de KIM / S3**

**Conditions de faisabilité**

Durée 10' ; petit groupe de niveau ; une boîte contenant les objets en lien avec la situation fonctionnelle ; un espace déterminé ; un paravent.

**Le maître** dispose les objets de façon précise.

Les élèves regardent. Le maître nomme les objets, fait répéter les élèves, *(fait répéter les yeux fermés pour les aider à mémoriser une liste d'objets)* et dit comment ils sont placés. Il mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

**Les jeux**

Dans le jeu du KIM, l'élève connaît le matériel, il a une connaissance antérieure des objets, de leurs noms et de leur utilisation. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

Quand on enlève un objet :

- On attend que l'élève nomme l'objet manquant ;
- On attend que l'élève décrive l'objet avec précision.

Quand on déplace un objet :

- On attend l'utilisation de temps du passé et du présent
- On attend l'utilisation du vocabulaire spatial



Exemple-Feu d'artifice-  
Situation langagière : jeu de LOTO

Jeu de loto / S7

• **Texte descriptif**

**Le jeu du loto** invite les élèves à décrire une image-action en utilisant un vocabulaire très précis. Il y a cinq cartons représentatifs d'une thématique (ex : glisser, jeter, passer à travers, rouler, écraser. Ces thématiques sont ciblées en fonction des formes, des gestes abordés pendant la pratique sensible. Les images des cartons sont dupliquées en cartes. Chaque thématique contient 4 images qui combinent les mêmes ingrédients (ref : A. Kérousi, *conscience syntaxique*) ; le vocabulaire est connu.

• **Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : il, ils, elle, elle

Temps : présent

Complexités : **qui relatif...**

Vocabulaire :

Verbes : **glisser, rouler, passer à travers, jeter, taper**

Noms : **le monsieur, le garçon, les enfants, les gens ; bras, doigt, tête, main, balle, raquette, marteau, voiture, vélo, moto, camion, bille, banc, tapis, ventre, papier,**

Adjectifs :

Prépositions et adverbes : **en avant, en arrière, fort, violemment, à côté, par terre, dans, à travers, sur,**

**Le jeu de loto / S7**

**Conditions de faisabilité**

Durée 20' ; petit groupe 6 élèves ; 5 cartons ; à tour de rôle les élèves demandent une carte, le gardien d'images donne la carte ; si la demande n'est pas assez précise, il peut se tromper.

**La maître** mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

**Les jeux**

Dans le jeu du loto, les élèves connaissent le lexique associé aux éléments des images, ils ont une connaissance antérieure des mots. Mais la présence de ces éléments étant sur toutes les images, les élèves devront décrire précisément celles qui souhaitent obtenir. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

- On travaille la compréhension de nouvelles structures syntaxiques
- On travaille la mémorisation de ses structures et du lexique
- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, le gardien des images valide ou corrige.

Exemple-Feu d'artifice-  
Situation langagière : jeu de LOTO

Exemples de planches proposées aux élèves

**À travers**



**Taper**



**Glisser**



**Jeter**



**Rouler**



