

LANGAGE ET ARTS PLASTIQUES AU CYCLE 1

Repères en matière de développement du langage

Avant un an	<p>En perception : vers 6/8 mois, perte de la capacité à discriminer les contrastes phonémiques variés pour se limiter à ceux de la langue maternelle ; sensibilité aux règles qui organisent les structures des syllabes (les formes inexistantes dans la langue maternelle provoquent des réactions de surprise) ; vers 8/9 mois, discrimination de mots en phase avec les premiers signes de compréhension.</p> <p>En production : vers 4/5 mois, jeux vocaux variés mobilisant surtout les sons-voyelles ; vers 6/9 mois, babillage avec d'abord production de syllabes simples répétées (<i>mamama</i>) puis plus diversifié ; premiers mots vers 11 mois, structurellement proches du babillage, dans lesquels les consonnes occlusives et nasales sont les plus précoces (mots comportant des écarts par rapport à leur forme canonique).</p> <p>À partir de 7 mois environ, gestes appelés « déictiques »¹ visant un référent en situation avec une intention de communication ; vers 12 mois, gestes qui se décontextualisent et qui traduisent déjà une forme d'imitation ; ces comportements sont en corrélation avec la compréhension.</p>
Un an/ 18 mois	<p>Abondance de « proto-mots » : onomatopées telles que des cris d'animaux familiers, des bruits de chute (<i>boum</i>) ; routines sociales telles que <i>awoi</i> pour au revoir.</p> <p>Mots d'abord produits en contexte spécifique (« mots de contenus » avant termes grammaticaux).</p> <p>Dans la même période, jeux de faire semblant ; réactions adaptées à des consignes simples (<i>dis bonjour</i>).</p> <p>Vers 18 mois : environ 50 mots en production et de 100 à 150 mots en compréhension.</p>
18 mois/ 3 ans	<p>Période d'acquisition rapide dans laquelle les noms précèdent les autres catégories, verbes, adjectifs, adverbes, dont l'apparition marque l'évocation des actions, des états, des propriétés ou qualités des objets et des personnes. Environ 300 mots vers 2 ans et 500 vers 30 mois.</p> <p>Vers 20 mois, combinaison de gestes et de mots pour communiquer (par exemple, <i>bibi</i> + pointage pour montrer le biberon).</p> <p>Entre 18 et 24 mois, combinaison de deux mots (<i>bibi tombé, encore ato, a pu, oto cassée</i>) pour exprimer désir, possession, localisation, qualité des objets.</p> <p>Acquisition du prénom.</p> <p>Combinaisons de mots dans des phrases simples : apparition des catégories syntaxiques (pronoms sujets, déterminants, préposition, début de la conjugaison). En moyenne, phrases de 3 mots à 3 ans (<i>a pu lolo</i>).</p> <p>Capacité à entrer dans des petits jeux, à écouter et suivre de courtes histoires.</p>
3/4 ans	<p>Vocabulaire de plus en plus abondant ; articulation parfois très approximative.</p> <p>Phrases de plus en plus longues et complexes tout en étant correctement architecturées.</p> <p>Maniement adapté du JE.</p> <p>Commencement de l'utilisation d'un vocabulaire traduisant émotions et sentiments.</p>

Repères en matière de développement du langage	
4/5 ans	<p>Environ 1 500 mots et des phrases de 6 mots et plus. Articulation maîtrisée pour l'essentiel. Début des récits (centrés d'abord sur des activités propres) ; histoires inventées, petits mensonges. Maniement adéquat des pronoms personnels, du nombre et du genre, de comparatifs (<i>plus long, moins lourd...</i>) ; usage de la négation. Production de nombreuses questions de forme diverse. Tentatives pour adapter son langage à l'interlocuteur. Utilisation ludique du langage. Début de la conscience phonologique : sensibilité aux syllabes (capacité à « hacher » son langage pour syllaber en jouant) et jeux avec des sons dans certaines conditions. Intérêt pour l'écriture ; production de lettres pour signifier quelque chose.</p>
5/6 ans	<p>Vocabulaire varié (extension des champs et variété des registres). Récits structurés ; expression de la succession des temps avec des moyens lexicaux et avec la conjugaison (sensibilité aux temps même si les formes sont encore erronées). Construction de scènes imaginaires (« On dirait que... » avec usage du conditionnel). Phrases complexes avec relatives, complétives, circonstancielles ; usage correct du « parce que ». Attitudes métalinguistiques : explication de mots possibles (début de l'activité de définition) ; recherche de compréhension, questions sur la langue et son fonctionnement ; installation de la conscience phonologique. Sensibilité à l'humour, aux jeux de mots. Copie possible.</p>

LES PROGRAMMES DE L'ECOLE MATERNELLE

Agir, s'exprimer , comprendre à travers les activités artistiques

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques est la première entrée dans le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève; un moment fondamental pour lui.

Celui où il va découvrir une diversité de mode d'expression, de la chanson à la musique, des arts du spectacle vivant aux arts plastiques, en passant aussi par le cinéma, la photo et les arts du quotidien.

Les objectifs de l'Éducation Artistique à l'école maternelle s'entendent autour 3 points centraux

- Développer du goût pour les pratiques artistiques
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions; formuler des choix

Les programmes pour l'enseignement des arts visuels à l'école maternelle se déclinent autour de 3 grands pôles qui interagissent

AGIR

S'EXPRIMER

COMPRENDRE

DEFINITIONS

AGIR	S'EXPRIMER	COMPRENDRE
<p>Faire quelque chose, entrer ou être en action. Se comporter de telle ou telle manière Exercer une action, une influence , avoir une efficacité sur quelque chose</p>	<p>Se faire comprendre par le langage, formuler sa pensée par la parole. Faire connaître ses sentiments, ses opinions. Faire connaître, représenter ses sentiments, sa personnalité (par la peinture par ex.)</p>	<p>Saisir par l'esprit, l'intelligence ou le raisonnement quelque chose, le sens des paroles, des actes de quelqu'un. Se rendre compte de l'importance de quelque chose. Appréhender d'emblée, et par la sensibilité, la nature profonde de quelqu'un, d'un art et s'en tenir proche. Avoir une connaissance intuitive</p>

ELEMENTS DE PROGRESSIVITE

AGIR	S'EXPRIMER	COMPRENDRE
<p>Pratiques fréquentes, individuellement ou collectivement dans des espaces dédiés à l'activité plastique.</p> <p>Explorations libres d'outils pour laisser des traces spontanées.</p> <p>Exploration libres d'outils imposés pour laisser des traces libres puis des tracés imposés. Découverte de matériaux nouveaux .</p> <p>Exploration des possibilités d'action sur ces matériaux.</p> <p>Adaptation aux contraintes liées aux propriétés des matériaux.</p>	<p>Apprendre à mettre en mots ses émotions, ses ressentis.</p> <p>Apprendre à dire ses intentions.</p> <p>Apprendre à évoquer ses réalisations et celles des autres</p> <p>L'enseignant facilite la comparaison</p> <p>L'enseignant incite à repérer les différences,</p> <p>L'enseignant apporte du vocabulaire utile.</p> <p>L'enseignant émet des questionnements pour faire émerger des choix, faire s'exprimer des avis, faire expliquer les intérêts</p>	<p>Rencontres fréquentes avec différentes formes d'expression artistiques</p> <p>Première culture artistique avec une dizaine d'œuvres connues, fréquentées, servant de référence.</p> <p>Fréquentation de lieux de culture, plaisir d'être spectateur et approche de la valeur sociale de l'art</p> <p>Fréquentation régulières d'œuvres d'art (originaux / reproductions / enregistrements / etc.)</p> <p>Familiarisation avec différentes époques à travers une dizaine d'œuvres (sur le cycle)</p>

PRATIQUES ET PRODUCTIONS VISEES DU COTE DES ELEVES

DESSINER	S'EXERCER AU GRAPHISME DÉCORATIF	RÉALISER DES COMPOSITIONS	OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES
<p>Dessins libres dans un espace aménagé</p> <p>Expérimentations d'outils</p> <p>Comparaison des effets produits</p> <p>Dessins avec consignes pour une diversité de productions</p> <p>Confrontation avec des œuvres d'art et des illustrations</p>	<p>Rencontres avec des graphismes décoratifs de différentes origines</p> <p>Regards sur une collection d'images, de motifs servant de référence</p> <p>Observation des tracés et des formes pour</p> <p>Reproduire</p> <p>Assembler</p> <p>Organiser</p> <p>Enchaîner</p> <p>Transformer</p> <p>Inventer des motifs décoratifs</p> <p>Réalisation de répertoires</p>	<p>Manipulation de couleurs et attention portée aux effets produits, aux combinaisons, aux mélanges, aux nuances, aux superpositions, aux juxtapositions et aux relations des couleurs entre-elles</p> <p>Manipulation de formes diverses et attention portée à leur organisation, aux superpositions, aux juxtapositions aux rythmes produits, aux combinaisons</p> <p>Expérimentation de matériaux divers en volume (terre / bois / béton cellulaire / cartons /etc.)</p> <p>Recherche d'équilibre, de verticalité et</p> <p>Réalisation de formes nouvelles à partir de ces matériaux</p> <p>Utilisation d'un vocabulaire précis pour décrire les actions et les effets produits</p>	<p>Reconnaissance de différents types d'images et de leurs fonctions</p> <p>Distinction entre le réel et la représentation</p> <p>Observation d'images, d'œuvres d'art</p> <p>Utilisation d'images (ou d'extraits d'images) dans des productions plastiques</p>

Langage en arts plastiques : cycle 1

Le langage dans les programmes : BO n°2 du 26 mars 2016

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES : LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES	
Dessiner	« ...l'enseignant suscite l'expérimentation de différents outils, du crayon à la palette graphique, et favorise les temps d'échange pour comparer les effets produits. »
S'exercer au graphisme décoratif	
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	« ...acquisition d'un lexique approprié pour décrire les actions (foncer, éclaircir, épaissir...) ou les effets produits (épais, opaque, transparent... ^o . »
Observer, comprendre et transformer des images	« ...caractériser les différentes images, fixes ou animées, et leurs fonctions... » « l'observation des œuvres, reproduites ou originales, se mènent en relation avec la pratique régulière de productions plastiques et d'échanges. »

La place du langage : extrait du document ressource d'Eduscol : « Le graphisme à l'école maternelle »

PS	MS	GS
« L'enseignant veillera à instaurer des échanges sachant qu'en début d'année c'est lui qui prendra le plus souvent en charge de « dire le faire », de nommer les intentions, les objets, de décrire les formes et les gestes, les directions. Au cours de l'année les enfants doivent être à même de s'exprimer et d'utiliser le vocabulaire spécifique. »	« Les élèves s'expriment plus aisément. Avec le guidage de l'adulte, ils vont nommer les actions, les comparer, les anticiper. Ils vont pouvoir « dire le faire ».	« Le langage permet une distanciation entre l'action et son résultat, ce qui favorise une activité réflexive... « Dire le faire » c'est pouvoir passer du « faire » au « penser le faire ».

Des situations de langage en arts plastiques

Dire ce que l'on fait	Avant la pratique : <ul style="list-style-type: none">• exprimer une intention	Pendant la pratique : <ul style="list-style-type: none">• l'action qui se réalise• l'effet produit	Après la pratique : <ul style="list-style-type: none">• l'action réalisée• constater les effets produits
	• nommer, comparer, différencier des outils, supports, médiums, traces...		
Dire ce que l'on voit	• décrire une image, un tableau, une sculpture...en utilisant un vocabulaire adapté		
Dire ce que l'on ressent	• lors de l'expérimentation pendant la pratique en arts plastiques • lors de la rencontre avec une œuvre d'art		
Dire ce que l'on pense	• donner son avis : j'aime/je n'aime pas • justifier ses choix • établir des rapprochements entre deux objets plastiques (une production d'élèves et une reproduction d'œuvre par exemple) sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation.		

A l'occasion de :

- la mutualisation des productions individuelles pour enrichir les pratiques
- recours aux réponses apportées par des plasticiens, des illustrateurs d'albums
- la poursuite des actions plastiques
- l'évaluation : comparaison dans la durée des ébauches ou des premiers dessins pour mesurer les progrès ou faire l'objet de reprises ou de prolongements

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Parler pour	Langage mis en œuvre	Vocabulaire et syntaxe mobilisés
Nommer/désigner	Nommer le matériel et les matériaux, leurs caractéristiques. Nommer les actions et leurs résultats. Nommer les effets produits.	- Noms et verbes du matériel utilisé : feutres, peinture, crayons, plumes, bois, tracer, gratter, caresser, remplir...
Décrire	Décrire une image, une sculpture, un édifice (composants, positions relatives, etc.). Décrire des procédures pour réaliser tel effet (sonore ou visuel).	- Décrire des traces et formes obtenues par dessins à main levée, par dessin de réserve frottage, empreintes, photocopie, monotypes, logiciel de dessin, palette graphique, peinture, pastel, encre, feutres, crayons de couleur, fusain.
Comparer	Comparer des productions sous divers aspects : couleur, technique, thème, etc. Qualifier des nuances de couleurs et des valeurs. Caractériser des voix, des sons, des tempos, des volumes.	- Faire des comparaisons d'adjectifs : clair/foncé, lumineux/sombre, lent/rapide, fort/doux, grave/aigu.
Donner des ordres, des consignes, des conseils	Pouvoir redire les consignes de l'enseignant ou de l'intervenant extérieur. Aider les autres dans l'emploi d'un outil, d'une matière, d'un médium.	Aborder le dessin et les arts plastiques dans des situations variées. Organiser.

Interpréter	<p>Dire ce qu'évoquent des productions de la classe, des reproductions d'œuvres d'arts, des musiques.</p> <p>Trier parmi des reproductions d'œuvres celles qui évoquent tel sentiment, tel événement.</p>	<p>Évoquer des faits, des sensations en relation avec l'expérience : caresser la feuille, gratter la peinture, malaxer la terre.</p> <p>Présenter et parler de son dessin, de réalisation, d'un objet ou d'une image de son album et du musée de classe : j'ai peint, j'ai sculpté, j'ai chanté, j'ai joué.</p> <p>Exprimer ses propres sensations devant une image, une œuvre et écouter celle des œuvres : cette statue m'écrase, ce tableau me fait rire, ce portrait me fait peur, ce paysage m'apaise.</p>
Dessiner Représenter	<p>Dessiner et construire des masques.</p> <p>Dessiner et ou peindre...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer une histoire entendue. - Peindre à la manière de.
Raconter Relater	<p>Relater, raconter les différentes étapes de...</p>	<p>Élaborer les différentes étapes du projet de la création.</p> <p>Les temps des verbes.</p> <p>Les adjectifs pour enrichir.</p> <p>Les adverbes.</p> <p>Les connecteurs de temps.</p>
Anticiper	<p>Élaborer un projet.</p>	<p>Prévoir matériel et matériaux, le lister.</p> <p>Anticiper sur le produit fini.</p>

LE LEXIQUE LIE AUX S.M.O.G
(Voir diaporama)

SMOG : SUPPORTS, MATIERES, OUTILS, GESTES.

(D'après l'outil élaboré par Christian Louis, Place des Artistes, éditions Sedrap)

SUPPORTS <i>Ce sur quoi reste la trace</i>	MATIERES/MEDIUM <i>Ce qui se dépose ou s'enlève pour signaler sa présence</i>	OUTILS <i>Ce qui produit la trace par le mouvement qu'on lui imprime</i>
<p><u>Papier :</u> Papier pour photocopieuse Papier à dessin Papier kraft Papier affiche de couleur Papier canson blanc Papier canson noir Papier canson de couleur Papier calque Papier vitrail Papier de soie Papier crépon de couleur Papier métallisé Papier buvard, Papier cristal Papier glacé Papier imprimé (journaux, vieux papiers, magazines...) <i>Caractéristiques :</i> <i>fin, plus ou moins épais</i> <i>opaque, plus ou moins transparent</i> <i>lisse, plus ou moins rugueux</i> <i>plus ou moins absorbant</i> <i>avec plus ou moins de relief</i> <i>tendu, ou plié ou froissé</i> <i>imprimé ou vierge</i> <i>peint ou non</i> <i>ligné, quadrillé</i></p> <p><u>Carton :</u> Carton lisse, gaufré Carton ondulé Carton mousse</p> <p><u>Autres supports :</u> Rhodoïd papier de verre carte à gratter lino bois, isorel tissus de toutes sortes</p>	<p>Peintures gouaches Peintures acryliques (effet brillant, laqué) Encres colorées Colle vinylique blanche Colle marine Encre de chine Drawing gum Peintures vitrail Vernis incolore Vernis-colle coloré Charbon Farine Épices Sciure Sables colorés Argile (boue) Cire Cirage Huile Thé Café Brou de noix Jus de légumes Plâtre de Paris</p>	<p>OUTILS- MATIERE : <u>Feutres :</u> feutres à pointes fines feutres à pointes moyennes feutres-pinceaux feutres aquarellables Feutres gouache pointe ogive</p> <p><u>Crayons :</u> Crayons de couleurs gros modules Crayons de couleurs aquarellables Crayons graphite aquarellables</p> <p><u>Craies :</u> Pastels secs Pastels à l'huile Craies à la cire Sanguines Fusains</p> <p>OUTILS SCRIPTEURS : Calames Plumes</p> <p>OUTILS : Pinceaux Brosses Rouleaux mousse Rouleaux encreurs Bouchons Tampons Éponges Chiffons Coton-tiges Peigne Fourchettes Spatules Couteaux à peindre Outils bricolés Objets divers...</p> <p>Main, doigt, pied</p>

GESTES

Agir sur :

- le type de support : plan / en volume
- la position et l'orientation du support : à plat sur une table / au sol / à la verticale
- la posture corporelle : accroupi, assis/debout à la table, face à un chevalet ou équivalent
- les parties du corps impliquées : doigts, main (appuyée ou « à main levée »)/bras/corps entier
- l'ampleur du mouvement : du bout des doigts / depuis le coude / depuis l'épaule...
- la structure du mouvement : de bas en haut, latérale, en essuie-glace, circulaire, balayée, ondulante, spiralée, rythmée, en zigzag, en énergie, en retenue...

- l'intention : Appliquer, asperger, badigeonner, brosser, chiffonner, cerner, couvrir, couper, décalquer, déchiqueter, déchirer, découper, détourer, effleurer, égoutter, emballer, émietter, encoller, enduire, étaler, faire couler, froisser, frôler, frotter, gratter, graver, griffer, humidifier, lacérer, imprimer, inciser, lacérer, lier, lisser, maculer, malaxer, maroufler, masquer, modeler, mouiller, peindre (par aplats, jets, projections, touches...), pétrir, plisser, raturer, rayer, réserver, tâcher, tamponner, teinter, tisser, tordre, tracer, tremper, triturer, vaporiser...

USAGE DU MATERIEL :

Dans la classe, il sera souhaitable de

- Constituer une réserve de matériel à enrichir progressivement.
- Faire manipuler, trier, répertorier cette « collection ».
- Permettre aux élèves de s'approprier ce matériel par le sensible constitue déjà une partie de la pratique des arts visuels.
- Apprendre à l'identifier, le nommer.
- Apprendre progressivement à associer un outil à une trace ou un effet...
- Apprendre progressivement à adapter le support (et ses variables) à une intention (ex : on ne prendra pas une grande feuille pour faire un tout petit dessin. Pour produire une frise, on choisira plutôt un format en forme de bande).
- Apprendre progressivement à gérer ce matériel : préparation et rangement font partie de l'activité arts visuels, ce dès le milieu de la MS.

ATTITUDE DE L'ENSEIGNANT / MATÉRIEL :

- Certaines séances de pratique peuvent avoir pour objectifs l'exploration, l'expérimentation et l'entraînement par la manipulation.
- En modifiant une ou plusieurs de ces variables plastiques, il s'agira de donner les moyens matériels pertinents d'ouvrir les possibilités d'action de chaque élève.
- On pourra alors partager les trouvailles, conserver une sélection des traces obtenues et créer un répertoire réutilisable des effets produits, sans finalité d'exposition.
- Dans un projet, lors de moments de création, les élèves auront alors le choix de puiser dans cette réserve de possibles pour réemployer des moyens appropriés pour s'exprimer.

TRAVAILLER A PARTIR DES IMAGES

Trier, classer des images

COMPÉTENCES :

- C1 - Reconnaître des images d'origine et de nature différentes.
 C1 - Établir des rapprochements entre deux objets plastiques sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation.
 C2 - Décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié.
 C3 - Identifier différents types d'images en expliquant les critères d'identification sur lesquels on s'appuie.

DÉROULEMENT :



- L'enseignant propose aux élèves une collection d'images (voir page 8).
- Les élèves, par groupes de cinq, trient les images selon des critères librement choisis.
- L'enseignant invite les élèves à présenter les "familles" d'images de manière lisible (au sol, sur la table, au tableau, etc.).

- Chaque groupe d'élèves invite ses pairs à deviner les critères de tri en justifiant leur réponse. Souvent, on constate que les critères proposés diffèrent des intentions initiales de l'enseignant et pourtant restent pertinentes.

- L'enseignant reformule les propositions des élèves. Il doit être garant d'un vocabulaire précis.

Critères possibles : le sujet, la notion, la couleur, la composition, la ligne, la matière, la lumière, le support d'origine, la fonction, la technique, l'échelle des plans, le cadrage, le point de vue...

- L'enseignant inventorie les critères formulés par les élèves. Cette liste est importante car ceux-ci peuvent être repris dans le cadre de la réalisation de Mars d'images (voir pages 8 et 9).

- L'enseignant choisit une sous-collection d'un des groupes. Il rappelle le critère choisi et invite les autres élèves à pointer dans leurs images pour l'identifier.

De la même manière, il est possible de mener un travail similaire avec les autres sous-collections. Elles constitueront les points de départ de collections plus ambitieuses.

- Les élèves peuvent ensuite apporter de la maison d'autres images de tous types pour alimenter la banque. Aucune image ne sera refusée.



...associer, classer, opposer...

Aux cycles 2 et 3, l'enseignant propose davantage d'images, renforce leur caractère polysémique.

TC

MATÉRIEL

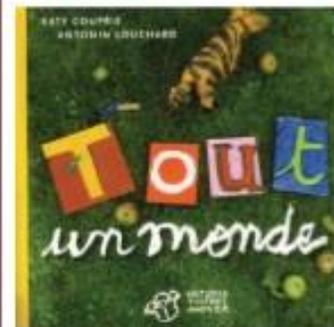
Boîte d'images,
 Stic adhésive.

Faire dialoguer des images

COMPÉTENCES :

- C2 - Décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié.
 C3 - Identifier différents types d'images en expliquant les critères d'identification sur lesquels on s'appuie.
 Il s'agit précisément ici de mettre en relation les images deux à deux.

DÉROULEMENT :



- L'enseignant dispose de l'album intitulé *Tout un monde* de Antonin Louchard et Rety Coupra (Ed. Thierry Magnier), il montre les vingt premières pages du livre aux élèves. Il amène les élèves à découvrir le procédé exploité dans la succession des images. Chaque image en appelle une autre en privilégiant un lien sémantique ou plastique (exemple : herbe - herbe - cactus...).

- Il s'arrête sur une image et invite les élèves à anticiper le contenu de la suivante.



- Les élèves, par groupes de cinq, se répartissent la banque d'images et tentent de constituer une succession logique d'images en reprenant le procédé de l'ouvrage.



- Chaque groupe dispose en ligne sa succession d'images. Après un temps d'analyse, les élèves retrouvent la nature du lien qui réunit les images deux à deux.

- L'enseignant peut proposer aux élèves

de fabriquer un livre "jumelé" à *Tout un monde* en y intégrant éventuellement des productions plastiques des élèves (dessin, collage, photographie, peinture, gravure, image transformée, photomontage, etc.).

...rassembler, associer, installer...

11

MATÉRIEL

Album : *Tout un monde*, A. Louchard, R. Coupra, (Ed. Thierry Magnier)
 Boîte d'images,
 Matériel pour relier les images entre elles.

C2

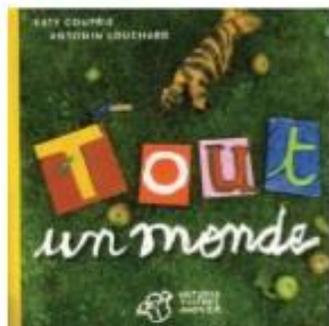
C3

Faire dialoguer des images

COMPÉTENCES :

- C2 - Décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié.
 - C3 - Identifier différents types d'images en expliquant les critères d'identification sur lesquels on s'appuie.
- Il s'agit précisément ici de mettre en relation les images deux à deux.

DÉROULEMENT :



- L'enseignant dispose de l'album intitulé *Tout un monde* de Antonin Louchard et Katy Coupria (Ed. Thierry Magnier), il montre les vingt premières pages du livre aux élèves. Il amène les élèves à découvrir le procédé exploité dans la succession des images. Chaque image en appelle une autre en privilégiant un lien sémantique ou plastique (exemple : herbe - herbe - cactus...).
- Il s'arrête sur une image et invite les élèves à anticiper le contenu de la suivante.



- Les élèves, par groupes de cinq, se répartissent la banque d'images et tentent de constituer une succession logique d'images en représentant le procédé de l'ouvrage.



- Chaque groupe dispose en ligne sa succession d'images. Après un temps d'analyse, les élèves retrouvent la nature du lien qui réunit les images deux à deux.
- L'enseignant peut proposer aux élèves

de fabriquer un livre "jeune" à *Tout un monde* en y intégrant éventuellement des productions plastiques des élèves (dessin, collage, photographie, peinture, gravure, image transformée, photomontage, etc.).

...rassembler, associer, installer...

C2

C3

11

MATÉRIEL

Album : *Tout un monde*, A. Louchard, K. Coupria, (Ed. Thierry Magnier)
Boîte d'images,
Matériel pour relier les images entre elles.

TC

Réaliser un musée d'images (1)

COMPÉTENCES :

- C1 - Reconnaître des images d'origine et de nature différentes.
- C1 - Établir des rapprochements entre deux objets plastiques sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation.
- C1 - Dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense.
- C2 - Décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié.
- C3 - Identifier différents types d'images en expliquant les critères d'identification sur lesquels on s'appuie.
- C3 - Témoigner d'une expérience.

PRÉALABLES :

La constitution de la banque d'images est indispensable à la mise en place de cette activité (voir pages 6 et 7).

DÉROULEMENT :



- L'enseignant présente l'activité. Elle se déroule durant toute l'année et évolue au fil du temps (voir pages 6 et 7).
- Chaque jour, un élève est responsable de la mise en scène de son musée d'images issues de la banque de la classe.



- L'élève montre sa sélection d'images à l'adulte.
- L'enseignant invite l'élève à envisager diverses formes de présentation : dans un rideau à poches, sur une corde avec des pinces à linge, au tableau avec de la pâte adhésive, sur une table, etc.



...comparer, installer, combiner...

- L'enseignant invite l'élève à justifier ses choix. Dans un premier temps, les justifications sont sommaires, il appartient à l'enseignant de les faire évoluer en faisant avec lui des constats : "on dirait, ça me rappelle, moi dans ta collection, je vois aussi...".
- L'élève montre sa sélection à ses pairs.
- L'enseignant garde en mémoire, en photographiant par exemple, la sélection et la mise en scène proposées par l'élève. Il s'agit de pouvoir lui rappeler le contenu de son précédent musée mais aussi de lui permettre de faire évoluer ses futurs projets.

8

MATÉRIEL

Banque d'images,
Pâte adhésive,
Pincettes à linge,
Corde à linge,
Aimants,
Rideau à poches,
Présentoir.

LITTRATURE LES IMAGIERS ET LES ABECEDAIRES

(Voir diaporama)

LES IMAGIERS

PREMIERS IMAGIERS

Le premier imagier date de 1658, c'est l'Orbis Pictus de Jan Amos Comenius écrit en latin et en allemand et à usage d'auxiliaire de manuels d'instructions scolaire.

Il y a une évolution durant le 20e, et noter le rôle précurseur de Paul Faucher, créateur des albums du Père Castor.

QU'EST-CE QU'UN IMAGIER ?

« *Les imagiers sont des livres qui ne racontent pas d'histoires, ils catégorisent le monde, le classe, le nomme.* » Ce sont des pré-dictionnaires ou des pré documentaires. Ils peuvent cependant permettre de s'inventer des histoires.

POURQUOI LES IMAGIERS A L'ECOLE?

[C.f. Document d'accompagnement EDUSCOL .Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Partie IV.4 La littérature jeunesse. Les imagiers](#)

Les imagiers : découpages et ordonnancement du monde

L'imagier consiste en une collection d'images souvent thématiques auxquelles est parfois associée une collection de mots censés les désigner. Lire un imagier c'est interroger la mise en images, les choix techniques, les relations qu'elles entretiennent entre elles et avec le réel, et la mise en mots du monde.

Les abécédaires : un genre proliférant

L'abécédaire symbolise l'entrée dans l'écrit ; il propose un ordonnancement formel des objets du monde selon la règle alphabétique. L'abécédaire peut être lié à l'apprentissage de l'écrit en référence à son ancêtre, le manuel de lecture, l'abécédaire à destination des « encore non lecteurs ». La relation entre le texte et l'image est parfois très polysémique. L'abécédaire ne peut jouer que sur la forme des lettres. L'abécédaire symbolise l'entrée dans l'écrit ; il propose une ordonnance formelle du monde selon la règle. L'abécédaire peut-être lié à l'apprentissage de l'écrit.

LES DIFFERENTES SORTES D'IMAGIERS

Les imagiers généraux fonctionnent par :

- **Association d'idées** (référence à la psychanalyse, aux surréalistes, à la poésie...)
 - Tout un Monde
 - Tout un Louvre (Antonin LOUCHARD, Katy COUPRIE)
 - Les cinq sens (Hervé TULLET)
- **Thématique**
 - Les mots de la ville AAM Junior
 - Imagier de la ferme
 - Le petit musée
 - Petite collection de peinture (Mères, Pères, colère...)
- **La sémantique**
 - L'Album des contraires Zazie SAZONOFF
 - L'imaginier Hervé TULLET
 - Les contraires
- **Par liens formels ou notions plastiques (couleurs, formes, lumière, lignes, espace, matière...)**
 - Kweta PACOWSKA Ponctuation
 - Gribouillis Antonin LOUCHARD
 - Reflets Tana HOBAN
 - Jeu de hasard Hervé TULLET
 - L'endroit où dorment les étoiles Katsumi KOMAGATA

Les abécédaires généraux fonctionnent par

- **Une entrée visuelle comme la forme des lettres**
 - Alphabéville
 - L'histoire de Monsieur A Thierry Magnier
- **La convention de l'ordre alphabétique**
 - SARA L' Camion école
 - Abécélire Rue du Monde
 - Images images art à la page
- **Thématique**
 - Le petit musée Alain Le Saux, Grégoire Solotareff
 - B comme Bruegel L'enfance de l'art
 - L'Alphabet de la Jungle.

Les livres à compter

Symétriques de l'abécédaire, ils ont la même fonction sociale d'initiation au comptage, au dénombrement.

Textes

Parmi ces catégories (imagiers et abécédaires) il y a les imagiers avec

- Des images seules
- Des images + lettre seule
- Des images + mots
- Des images + phrase
- Des images + extraits de texte littéraire.

LES ALBUMS NARRATIFS SANS TEXTE

(Voir diaporama)

Un album sans texte est-il un album sans intérêt ?

Choisir de lire un album sans texte est un moyen de montrer la force et le pouvoir de l'image seule. Une idée fausse mais répandue est de considérer les albums sans texte plus faciles à comprendre pour les élèves.

Certes, le jeune lecteur ne se heurte pas à la langue écrite, mais il risque cependant de ne pas comprendre entièrement l'illustration, car lire une image n'est pas aussi évident qu'il n'y paraît.

L'image utilise de nombreux codes qui doivent être construits avec les élèves. Lire un album sans texte, c'est amener le lecteur à comprendre les images, c'est à dire les décoder, à faire des inférences, des déductions, opérer une visualisation globale des événements par un tissage des liens entre eux. Ce processus de compréhension doit se réaliser à l'échelle du livre, ce qui implique énormément d'allers-retours pour en découvrir le sens et combler les ellipses entre les images.

Marie-José PARISSEAUX-GRABOWSKI

Conseillère pédagogique en arts plastiques. © mai 2011 - Inspection académique du Nord

<http://circvaldereuil.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/BDline-GrosseGraine.pdf>

« L'album sans texte est un genre de livre qui ne va pas de soi ni pour les auteurs ni pour les éditeurs. Sa spécificité appelle une lecture de nature différente de celle de l'album avec texte.

La lecture de l'album sans texte implique de comprendre le sens qui se dégage de l'image et de l'articulation entre les images et non plus d'interpréter les rapports texte/image. Il demande donc des compétences particulières. Un lecteur confirmé de bande dessinée aura par exemple probablement plus de facilité à entrer dans le monde de l'album sans texte. »

Sophie VAN DER LINDEN

Directrice de l'Institut International Charles Perrault

PROCEDES ET JEUX POUR LIRE UNE IMAGE

(Voir diaporama)

DECOUVRIR UNE IMAGE (REPRODUCTION D'ŒUVRES)

Objectifs :

- Nommer, décrire ce que l'on voit
- Emettre des hypothèses/vérifier
- Observer de manière détaillée
- Se construire une image mentale
- Parler autour d'une image

ACTIVITES A PARTIR D'UNE IMAGE

1. EMISSION D'HYPOTHESES

Le puzzle

Recouvrir l'image d'un papier uni, préalablement découpé sous forme d'un puzzle. Enlever les morceaux de manière aléatoire ou selon un ordre établi par l'enseignant. Les élèves sont amenés à émettre des hypothèses.

Les fenêtres

Dissimuler l'image sous un papier dans lequel sont aménagées des fenêtres fermées au départ. Ces fenêtres peuvent être de formes et de tailles différentes. Les ouvrir de manière aléatoire ou selon un ordre établi. Les élèves sont amenés à émettre des hypothèses.

Le détail caché

Dissimuler une partie de l'image, un élément signifiant. A partir des éléments visibles, deviner ce qui peut être caché.

Le flou

Projeter une image de manière floue. Demander de dire ce que l'on voit : les couleurs. Donner plus de netteté à l'image, demander de commenter les formes qui se dégagent et l'interprétation finale.

Déroulement progressif

L'image est présentée sous forme de rouleau qu'on déroulera progressivement. Révéler l'image de la gauche vers la droite.

2. ECHANGER AUTOUR D'UNE IMAGE

Découvrir par étapes successives

Les élèves font face à l'image silencieusement pendant quinze secondes. L'image est cachée. Demander de nommer ce que l'on a vu. Présenter l'œuvre à nouveau. Et poser à nouveau des questions.

Associer des images

ProposePrésenter une image aux élèves sans rien dire.

r d'autres images diverses (en relation ou pas avec celle présentée). Chaque élève choisit une image qui a soit un point commun ou au contraire est en totale opposition avec l'image présentée.

Variante : proposer une boîte avec des objets réels.

3. OBSERVER DE MANIERE DETAILLEE

Jeu des erreurs

Présenter une image grand format aux enfants. Distribuer des reproductions de l'image où l'on aura modifié quelques détails. Demander de retrouver ces différences.

L'intrus

Présenter une image de grand format aux enfants. Distribuer une feuille où l'œuvre découpées en carrés sera représentée. Y glisser un intrus (un fragment n'appartenant pas à l'image). Le retrouver et justifier sa réponse.

Jeu de Kim

Regarder une image quelques secondes. Enumérer le maximum d'éléments de l'image

4. SE CONSTRUIRE UNE IMAGE MENTALE

Se représenter à partir d'une description

L'adulte ou un enfant décrit ce qu'il voit. L'image étant dissimulée aux autres. Demander de dire ce qu'ils imaginent.

Interroger le titre

L'image est dissimulée. Le titre est énoncé par l'enseignant. Tenter de se représenter mentalement l'évocation de l'image par le titre

ACTIVITES A PARTIR DE PLUSIEURS IMAGES

1. EMISSION D'HYPOTHESES

Découvrir l'image à partir d'indices

Dans une boîte rassembler 4 ou 5 indices relatifs à une image. (un morceau de tissu, la photo d'un objet représenté dans l'image, un objet de l'image). Demander aux élèves de retrouver l'image dont on va parler parmi plusieurs (nombre à définir selon l'âge des enfants). Justifier sa réponse.

Identifier une image à partir de questions

Proposer plusieurs images. Une seule va être étudiée. Deviner laquelle par questionnement

Identifier à partir de silhouettes

Choisir plusieurs images. Décalquer des détails de chacune d'elles. Noircir et découper les silhouettes.

Demander de retrouver les éléments dont les silhouettes ont été dessinées.

Identifier à partir de silhouettes

2. COMPARER DES IMAGES

Comparer

Comparer deux images affichées l'une à côté de l'autre ayant un rapport ou non.

Faire l'inventaire de leurs ressemblances ou de leurs différences (sujet, couleurs, formes, éléments représentés, Etc.)

Trier des images