

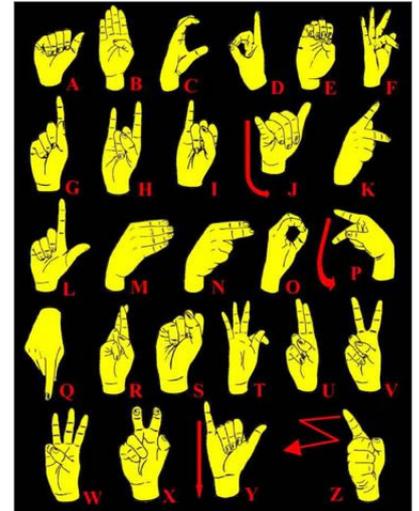
Je fabrique mon... jeu de l'Abécédaire secret

Projet artistique réalisé avec la classe de CE1 de l'école élémentaire Henri Matisse à Mulhouse.

Intervenant : Cyrille Saint-Cricq, responsable des Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques de la Ville de Mulhouse.

Objectifs

- Présenter différents usages de l'écriture depuis son invention à travers différentes civilisations.
- Donner aux enfants la possibilité de créer un alphabet à partir d'objets traditionnels
- Engager de nouveaux moyens d'expression à partir de la potentialité des objets à créer des ombres.
- Organiser graphiquement les trouvailles et compositions, effectuer des choix et arrangements.
- Inventer des règles et un code secret pour utiliser cet abécédaire.
- Imaginer plusieurs utilisations de l'abécédaire.



Alphabet des sourds et muets.

Techniques

- Projection, dessin, découpage, collage, composition et graphisme.

Séquence 1

- Présentation du projet aux enfants, leur expliquer les finalités, le vocabulaire qu'ils ne connaissent pas, les informer du nombre de séances, la durée, les techniques qui seront employées.
- Présentation aux enfants de différents alphabets depuis l'invention de l'écriture (langage des muets, alphabet marin, braille, écriture cunéiforme etc.).
- Présentation des différents systèmes de langages, écritures, phonèmes, idéogrammes et hiéroglyphes.
- Présentation d'artistes qui ont réalisé des abécédaires ou qui travaillent sur l'écriture (Y. Michaux, J. Villeglé, Ben, Arman, A. Mangeot, etc.).
- À la fin de chaque séance, faire un récapitulatif oral de ce qui a été fait, revenir sur le vocabulaire cité en cours de séance.



Jacques Villeglé, *Lycanthrope*, 1992.
Le Quartier, Quimper

Séquence 2

- Les enfants ont collecté des objets qui faisaient référence à leur culture (assiettes, costumes, bibelots, instruments de musique, etc.).
- En utilisant une lampe, les enfants créent une silhouette de leur objet en projetant l'ombre sur une feuille posée devant eux sur la table. Après plusieurs essais, ils détournent la silhouette choisie pour obtenir une forme de leur objet et la découpent ¹.



Objets ramenés par les enfants.
Cyrille Saint-Cricq

Séquence 3

- Présentation des différents codages inventés depuis l'Antiquité.
- Les enfants imaginent en regardant les formes obtenues de nouveaux objets, animaux, etc., et créent un premier système de codage.

Séquence 4

- Les enfants décident associent 2 chiffres (entre 1 et 26) à leur forme découpée et créent un tableau à double entrée.

■ Toutes les formes sont réduites à la photocopie, collées dans des cases et dupliquées en plusieurs exemplaires pour former un jeu complet que l'enseignant découpe au massicot et distribue aux enfants.

■ Les enfants identifient au verso des formes découpées, les lettres de l'alphabet correspondantes au code du tableau.

■ Pour créer un message, les enfants alignent les lettres devant eux (les formes sont face contre la table) et prélèvent celles dont ils ont besoin. Une fois la phrase écrite, il retournent les cases pour faire apparaître les formes et les collent sur une feuille.

■ Une fois le message crypté, le lecteur devra se munir de la grille pour déchiffrer le message.



Formes découpées et affichées au tableau.
Cyrille Saint-Cricq

Séquence 5

- Les enfants écrivent des messages à d'autres classes de leur école.

¹. Il faut au minimum 26 formes pour faire un alphabet. S'il y a plus de 26 élèves dans la classe, vous pouvez ajouter 10 chiffres (de 0 à 9).

N.B. Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques ont fait réaliser par un professionnel les tampons pour faciliter le codage et le jeu.