

Je fabrique mon... jeu des 7 zoofamilles

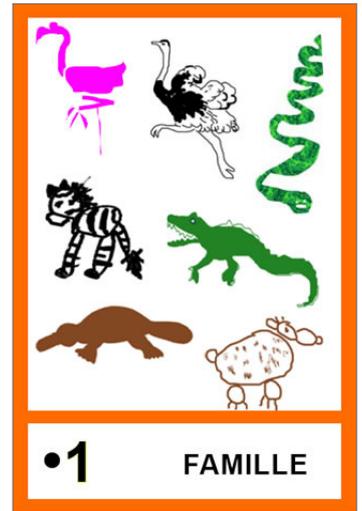
Ce jeu a été réalisé avec la classe de moyen de Mme Duval-Haby de l'École maternelle Wagner de Mulhouse.

Intervenante : Caroline Brendel, intervenante des Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques de la Ville de Mulhouse.

Conception

Pour ce jeu, nous avons pris le parti d'étudier 3 classes biologiques animales : les oiseaux, les reptiles et les mammifères ¹.

- Les oiseaux
 - qui volent : le flamant rose
 - qui ne volent pas : l'autruche
- Les mammifères
 - ongulés et herbivore : le zèbre
 - plantigrade et omnivore : l'ours
 - palmés, monotrème et carnivore : l'ornithorynque
- Les reptiles
 - avec pattes : le crocodile
 - sans pattes : le serpent



Les 7 familles d'animaux.
Caroline Brendel

Objectifs

- Découvrir et expérimenter de nouvelles techniques et de nouveaux outils afin de leur donner du sens.
- Reconnaître des effets plastiques obtenus, modifier et affiner son action.
- Exercer sa faculté d'observation.
- Réaliser une composition à partir d'une consigne et d'un projet de figuration.
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.
- Reconnaître des images de natures et d'origines différentes.
- Représenter un objet, un personnage réel ou fictif.
- Se constituer un réservoir de traces et de formes obtenues par des moyens variés.

Techniques et matériels

Support des cartes

- Bristol, papier machine, papiers de couleurs.

¹. Lors de la conception de votre jeu, vous pouvez choisir d'autres espèces, c'est à vous de le composer judicieusement vis à vis des espèces présentées dans le zoo le plus proche de chez vous. L'ornithorynque, n'est pas présent dans le zoo de Mulhouse, mais il est en lui même un animal hybride réel.

Graphisme des cadres

- Feutre et stylo.

Techniques d'illustrations des caractéristiques

- Gravure sur polystyrène extrudé : une plaque de polystyrène extrudé (que l'on trouve en magasin de bricolage), encre à lino à l'eau (catalogue de matériel scolaire), deux rouleaux encres et une pointe, type gros clou ou stylo.

Reproduire puis graver un dessin sur une plaque. Celle-ci est encrée à l'aide d'un rouleau encreur, appliquer une feuille dessuse, puis passer au rouleau propre afin d'imprimer le dessin uniformément.

- Découpage/collage : ciseaux, colle et papier colorés ou photocopies.

Se construire une banque d'image : pattes, têtes, ... puis composer un assemblage afin de représenter quelque chose de précis, construit, ayant du sens.

- Peinture/texture : peintures, pinceau, pic à brochette, spatule à colle et tout ce qui peut servir à gratter, travailler la peinture.

Appliquer la peinture sur le support puis, la travailler avec des outils autre que le pinceau dans une recherche de gestes permettant des effets de matière. L'enfant va chercher à rendre l'aspect de ce qu'il veut représenter, une plume plus ou moins vaporeuse, etc.

- Dessin en réserve : drawing-gum et colorex.

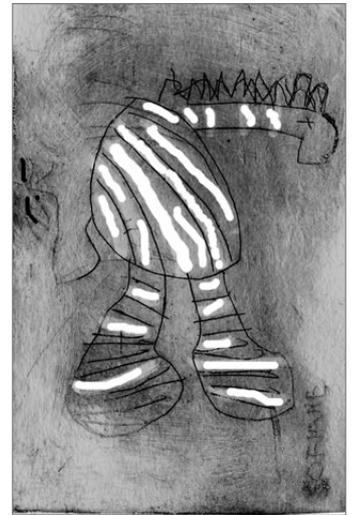
Réaliser le dessin au crayon de papier, repasser les traits ou remplir la silhouette au drawing-gum, celui-ci protège le papier. Ensuite, recouvrir la surface de la carte de colorex, une fois sec, le drawing-gum s'enlève au doigt. Il reste la surface protégée par le drawing-gum.

- Dessin d'observation au trait : feutre et crayon de couleur.

L'enfant dessine comme à son habitude, les contours des objets, sans les colorier.

- Monotype : peintures gouache et coton tige.

La peinture est étalée sur un support plastifié et lisse, type plexi ou table de classe puis l'enfant dessine en traçant un sillon avec le coton tige ou son doigt. Le dessin est ensuite transféré sur la feuille.



La figure d'un zèbre en gravure.
Caroline Brendel

En amont

Réalisation ou impression du patron des cartes

Des grilles pré-tracées sont à votre disposition, reprenant le prototype du jeu, ainsi qu'une grille vierge où tout est à mettre en œuvre, du graphisme à l'illustration ¹.

Présentation de l'activité

- Décrire collectivement les animaux choisis, leurs caractéristiques et leurs différences, d'après un support photographique, de la documentation et la visite du zoo.

¹. Fiche disponible au format PDF (138 Ko) à l'adresse http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience/doc/ac_familles2.pdf.

- Présentation d'œuvres, d'albums illustrés, en référence à la représentation animale, en parallèle des documents photographiques.
- Avant chaque séance, présenter la technique et récapituler, décrire collectivement ce qui va être illustré, son aspect, la couleur, ...

Réalisation des cartes

Graphisme des cartes

- Proposer différents graphismes et demander à quels animaux il est possible de les associer.
- Réaliser les graphismes et la numérotation sur les cartes vierges ou travailler sur les 7 cartons pré-imprimés.
- Numérotation de la carte : repasser sur le dé puis écrire le chiffre.

Illustration des cartes

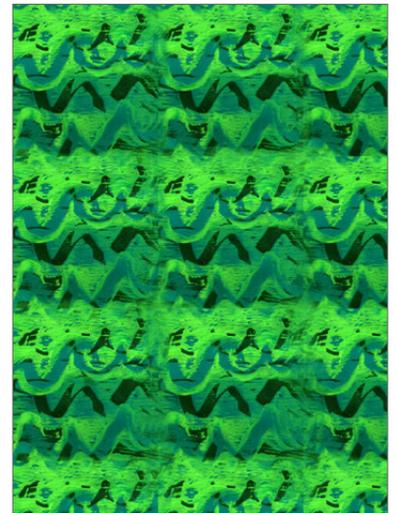
Techniquement, les cartes peuvent être toutes dessinées au trait avec des feutres et crayons de couleurs mais afin d'enrichir le projet et les productions, des techniques vous sont proposées.

Dessiner les animaux en silhouette pour une première approche et afin de bien visualiser les différences entre animaux et leurs traits de caractère, puis commencer la réalisation des cartes.

Les caractères des animaux que vous aurez choisi, seront l'incitation à dessiner. Le jeu proposé en téléchargement peut être imprimé et servir de référence afin de les reproduire. Par exemple, qu'est ce que mange le flamant rose ? Des crevettes ? Si oui, dessiner des crevettes.

Voici les techniques utilisées pour chaque caractère afin de réaliser des cartes, détaillées par famille, cette liste est relative à la production initiale du jeu, elle est donnée à titre indicatif :

- Famille ours
 - Carte n°1 (l'ours) : gravure sur polystyrène extrudé. Imprimer 2 fois, une sur la carte 1 et une sur la carte 4 ou photocopié la gravure pour celle-ci.
 - Carte n°2 (le poil) : peinture monotype. Travailler le geste avec la peinture.
 - Carte n°3 (la nourriture) : dessin au trait
 - Carte n°4 (l'ourson) : découpage/collage. Sur papier coloré brun, dessiner la silhouette de l'ourson puis découper/coller sur le double ou la photocopie de la gravure de l'ours adulte.
 - Carte n°5 (l'empreinte) : encrage. Pour réaliser l'empreinte de pattes, utiliser un encreur à tampon, encre le pouce de l'enfant pour représenter le coussin de la patte puis avec un coton tige compléter l'empreinte des 5 doigts de l'ours.
 - Carte n°6 (le rêve) : dessin au trait avec des feutres et découpage/collages. Hybrider l'ours pour représenter son rêve inventé par les enfants.



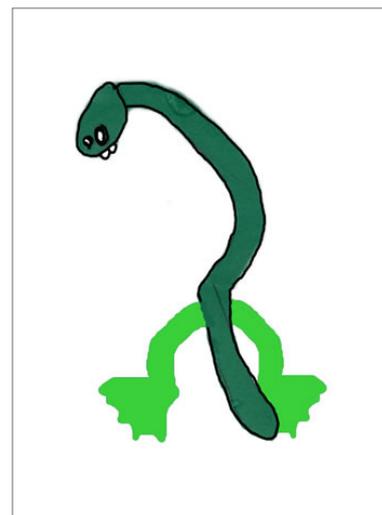
La représentation d'écaillés en monotype.
Caroline Brendel

- **Famille zèbre**
 - Carte n°1 (le zèbre) : gravure sur polystyrène extrudé.
 - Carte n°2 (les rayures) : papier journal déchiré, collé.
 - Carte n°3 (la nourriture) : dessin au feutre.
 - Carte n°4 (le poulain) : dessin au trait d'observation au feutre.
 - Carte n°5 (l'empreinte) : dessin au feutre des empreintes de sabots.
 - Carte n°6 (le rêve) : photocopie du dessin n°4. Hybrider le zèbre pour représenter son rêve inventé par les enfants.

- **Famille serpent**
 - Carte n°1 (le serpent) : dessin d'observation au trait ou en réserve sur un double du monotype de la carte n°2.
 - Carte n°2 (les écailles) : monotype sur papier coloré. Réaliser des lignes de graphismes en petits ponts qui se chevauchent. Des superpositions d'impressions peuvent être réalisées avec des nuances de vert.
 - Carte n°3 (la nourriture) : dessin d'observation.
 - Carte n°4 (le bébé) : découpage/collage, dessin. Dessiner ou coller un œuf puis ajouter des pattes et la tête de l'animal.
 - Carte n°5 (la trace) : papier déchiré. Dessiner un "S" de la taille de la carte puis déchirer une bande de 0,5 à 1 cm de largeur dans du papier vert. Garder les deux chutes, elles serviront pour la carte n°5 du crocodile.
 - Carte n°6 (le rêve) : reprendre le dessin n°1. Hybrider le serpent pour représenter son rêve inventé par les enfants.

- **Famille crocodile**
 - Carte n°1 (le crocodile) : dessin d'observation, au trait. Graphisme sur le corps au feutre.
 - Carte n°2 (les écailles) : monotype sur papier coloré. Même procédé que le serpent mais en traçant de plus gros ponts.
 - Carte n°3 (la nourriture) : reprise du dessin de la carte n°4 du zèbre ou photocopie.
 - Carte n°4 (le bébé) : découpage/collage, dessin. Un œuf est dessiné ou collé puis des pattes et la tête de l'animal sont ajoutés.
 - Carte n°5 (la trace) : collage. Reprendre les deux chutes du serpent, les agencer côte à côte, en laissant un espace de 0,5 à 1 cm entre elles, les coller puis compléter au feutre les griffes des pattes.
 - Carte n°6 (le rêve) : découpage/dessin, photocopie de la carte n°1. Hybrider le crocodile pour représenter son rêve inventé par les enfants.

- **Famille autruche**
 - Carte n°1 (l'autruche) : dessin d'observation au trait.
 - Carte n°2 (les plumes) : peinture/texture, peinture noire et blanche. Travailler la texture de la peinture et le geste afin de se rapprocher de l'aspect vaporeux de la plume. Décrire et expérimenter en amont.
 - Carte n°3 (la nourriture) : dessin d'observation.
 - Carte n°4 (le bébé) : découpage/collage, dessin. Un œuf est dessiné ou collé puis les pattes et la tête de l'animal sont ajoutés.



Hybridation d'un serpent et d'une grenouille par découpage/collage.
Caroline Brendel

- Carte n°5 (les empreintes) : dessin des 2 doigts.
- Carte n°6 (le rêve) : photocopier le dessin n°1, découpage/collage et/ou coloriage. Hybrider l'autruche pour représenter son rêve inventé par les enfants.

■ Famille flamant rose

- Carte n°1 (le flamant rose) : dessin d'observation, peinture.
- Carte n°2 (la plume) : peinture/texture, peinture rose.
- Carte n°3 (la nourriture) : dessin d'observation au feutre.
- Carte n°4 (le poussin) : découpage/collage, dessin. Dessiner ou coller un œuf puis ajouter des pattes et la tête de l'animal. Le nid et des poissons peuvent figurés, témoins du milieu de vie particulier.



Réalisation d'une plume d'autruche en peinture/texture.
Caroline Brendel

- Carte n°5 (l'empreinte) : dessin d'observation. Dessiner les empreintes des 4 doigts de la patte et des nuages pour indiquer qu'il vole.
- Carte n°6 (le rêve) : découpage/collage, dessin. Photocopier le dessin de la carte n°1 et d'animaux marchant à 4 pattes. Hybrider le flamant rose pour représenter son rêve inventé par les enfants.

■ Famille ornithorynque ¹

- Carte n°1 (l'ornithorynque) : dessin en réserve. Préparer des pochoirs, gabarit, de l'animal, il seront remplis au pinceau avec le drawing gum.
- Carte n°2 (le poil) : monotype.
- Carte n°3 (la nourriture) : dessin en réserve.
- Carte n°4 (le bébé) : découpage/collage, dessin. Sur papier brun, un œuf est découpé, collé puis des pattes et la tête de l'animal sont ajoutés au feutre noir ou correcteur en stylo, la contre forme du pochoir peut servir de gabarit à détourer.
- Carte n°5 (l'empreinte) : dessin au correcteur ou découpage/collage.
- Carte n°6 (le rêve) : dessin en réserve. Hybrider l'ornithorynque pour représenter son rêve inventé par les enfants.

Écriture

- Écrire ce qui est représenté sur la carte, à côté de la numérotation.

Finalisation

- Contre-coller les productions sur du bristol : monotype, gravure, qui n'ont pu être réalisées directement sur la grille.
- Massicoter les grilles afin d'obtenir des cartes.

1. L'ensemble des cartes de cette famille est réalisé en dessin en réserve ou travaillé sur fond brun par souci de différenciation vis-à-vis de la famille ours.