

Type de travail

Individuel / Groupe / Binôme / Classe entière

Mode de travail

Autonome / Dirigé

Domaines d'apprentissage

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
- Explorer le monde

Objectifs visés et éléments de progressivité

- Oser entrer en communication
- Echanger et réfléchir avec les autres
- Développer du goût pour les pratiques artistiques
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix
- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Compétences

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa

compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)

Description de l'atelier

Sur une page A4 blanche, les élèves mettent quelques gouttes d'encre de la couleur de leur choix. A l'aide d'une paille ou avec leur bouche, ils soufflent doucement sur l'encre pour faire vivre leur monstre.

Après séchage, ils expliquent à l'enseignant le monstre qu'ils voient sur la feuille afin que celui-ci en dessine le contour au feutre extra fin. Ils décrivent leur monstre avec le plus de détail possible et lui donnent un nom en fonction de ce qu'il fait.

Présentation de l'atelier aux enfants et consignes

« Pour cet atelier, le but est de dessiner un monstre en soufflant sur de l'encre. Vous aurez chacun une grande feuille blanche. Vous mettrez quelques gouttes d'encre sur la feuille puis vous soufflerez dessus tout doucement pour ne pas vous salir. En soufflant, vous allez dessiner un monstre avec l'encre. »

Une fois la réalisation sèche, l'enseignant prend un temps individuellement avec chaque enfant pour lui faire décrire le monstre qu'il voit sur sa feuille. Il lui fait décrire les contours du monstre et les marque au feutre fin. Puis, il demande à l'élève ce que fait le monstre et lui demande de lui trouver un nom.

Difficultés à prévoir, variables didactiques et aides possibles

- L'élève n'arrive pas à décrire son monstre → l'enseignant peut le guider en lui demandant où est la tête, où sont les yeux, combien il y en a...
- L'élève n'arrive pas à trouver de nom à son monstre → l'enseignant peut le guider en lui demandant ce qu'il est en train de faire ou pourquoi il est si

effrayant.

Matériel nécessaire

Feuille A3 Canson blanche

Encre

Pailles (facultatif)

Feutre fin