



Des situations en Arts Visuels

Cycle 3

Niveaux et/ou cycle(s) concerné(s)	Intitulés et explications	Matériel	Au niveau des programmes (les objectifs)
Cycle 3	<p style="text-align: center;">« Les Alphamonstres »</p> <p><u>Etape 1 : Découverte et explication :</u> Dessiner une lettre majuscule au tableau. Choisir de préférence une lettre qui n'est dans aucun prénom de la classe. Demander aux élèves de décrire la forme et d'identifier le tracé. Si un élève donne la bonne réponse, dire « Non, si c'était une lettre, tu aurais raison, mais ce n'est pas une lettre... c'est pire que ça ! ». Laisser les élèves s'interroger et demander si quelqu'un devine de quoi il s'agit. A chaque réponse répondre par la négation en rajoutant théâtralement : « C'est bien pire que ça ! » Au bout de quelques instants, donner la réponse : « C'est un ALPHAMOSNTRE ! »</p> <p><u>Etape 2 : Mise en activité :</u> Si les élèves ne l'ont pas reconnu, la raison est simple : il est de dos. S'ils l'avaient vu de face, ils n'auraient pas pu le confondre avec une lettre majuscule. Rapidement, ajouter les yeux, les bras, les pieds, les cheveux... à la lettre dessinée au tableau. « Vous allez transformer votre initiale en alphamonstre. Il peut avoir plusieurs bras, plusieurs pieds, des dents pointues, un ou plusieurs yeux, des poils, un corps comme un serpent, un dragon... à vous de choisir. » Demander aux élèves de donner quelques exemples de « choses spéciales » que pourrait avoir un alphamonstre. Si besoin envoyer des élèves au tableau pour faire évoluer l'exemple déjà dessiné. Distribuer les feuilles, les feutres ou les craies grasses. Lancer l'activité.</p>	<p>Une feuille blanche format A4 sur laquelle l'enseignant trace l'initiale de l'enfant en majuscule cursive. Feutres ou craies grasses</p> 	<p><i>Transformer avec une intention de plus en plus explicite une chose en une autre</i></p>
Début de Cycle 3	<p style="text-align: center;">« Les super-héros »</p> <p><u>Etape 1 : Mise en situation (le projet) :</u> Vous connaissez les films de supers héros (Superman, Batman, les 4 Fantastiques, Green Lantern, ou encore Iron-Man) : on y voit des super héros : qu'est-ce que cela veut dire ? Ces personnages ont des pouvoirs que les hommes normaux ne possèdent pas, des pouvoirs surnaturels.</p> <p style="text-align: center;"><u>Lister les pouvoirs qui existent :</u></p> <p><i>Voler ; Oïïe fine ; Sauter très haut ; Déplacer les objets par la pensée ; Avoir un corps élastique ; Avoir une force surhumaine ; Lancer des boules de feu ; Avoir un souffle très important ; Yeux</i></p>	<p>Feuilles A4 Photos des élèves dans différentes positions Colle Gros feutres</p>	<p>Réaliser un photomontage, s'insérer dans un décor pensé, prendre une photo en fonction d'une intention Développer l'imaginaire des élèves</p>

	<p><i>rayon laser ; Lire l'avenir ; Traverser les murs ; Marcher sur les murs ; Lancer des toiles d'araignées ; Etre invisible ...</i></p> <p>Proposer aux élèves le projet : « Vous allez vous mettre dans la peau d'un super héros ». Pour cela, vous allez :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir un pouvoir magique qu'on aimerait avoir - Faire la photo en pensant à ce qu'on va dessiner et adopter une posture correspondante. - Sur la feuille : imaginer une scène où le pouvoir choisi est utilisé (je vole parce que... je suis super musclé pour... j'ai un corps élastique qui me permet de...) <p>Une variante peut être proposée : occuper tout l'espace de la feuille.</p> <p><i>Prolongements. écrire l'histoire de sa production artistique.</i></p>		
<p>CM1 - CM2</p>	<p style="text-align: center;">« London Art »</p> <p style="text-align: center;"><i>Idéal pour décorer votre « English Corner »</i></p> <p>Laisser les élèves choisir une ville parmi celles qui auront été proposées lors de la séance d'anglais (« où parle-t-on anglais ? »)</p> <p>Si vous disposez d'internet en classe, laisser les élèves chercher la photo de la ville et l'imprimer (mode économique le plus clair possible).</p> <p>Découper les lettres (les évider). Coller la fiche avec le nom de la ville sur la photo de la ville, voir l'exemple :</p> <div data-bbox="512 906 1205 1414" data-label="Image"> </div> <p>Ici : http://locazil.eklablog.com/arts-visuels-c3-c17838666/3</p>	<p>Fiche avec le nom anglais de la ville (LONDON...) Photographies de grandes villes (New York ; Londres ; Sydney...) Ciseaux ; colle</p>	<p>Utiliser différentes techniques pour produire un effet artistique (découper ; coller ; évider...)</p>

<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« Nuit sur la ville »</p> <p>Dessiner au pastel blanc des formes rectangulaires pour donner l'impression d'immeubles dans la nuit. Ajouter des petits traits pour symboliser les fenêtres.</p> <p>Repasser les contours des immeubles au pastel bleu, jaune, vert, orange ou rose... puis étaler au doigt les traits laissés par le crayon pastel.</p>  <p>Ici : http://locazil eklablog.com/vu-sur-pinterest-nuit-sur-la-ville-a81321364</p>	<p>1 feuille de couleur noire (canson) par élève ou un A5 Des pastels (blanc, bleu, vert, jaune, orange, rose...)</p>	<p align="center"><i>Créer un effet de perspective en jouant sur les couleurs</i></p>
<p>CE2 CM1 CM2</p>	<p align="center">« La tour Eiffel déstructurée »</p> <p><u>Etape 1 : Découverte d'œuvres</u> Proposer aux élèves l'observation de quelques tableaux représentant la tour Eiffel sous différents angles, peints par des artistes aux styles très divers. Les élèves font part de leur observation, peuvent comparer les tableaux (angle de vue, techniques...). Leur faire remarquer que ces tableaux représentent tous un même lieu. Que selon l'artiste, la perception change. (NB : tableaux de Signac, Bonnard, Utrillo, Dufy, Chagall, Pissarro, Delaunay...)</p> <p><u>Etape 2 : Réalisation artistique</u> Distribuer la photo A4 de la tour Eiffel aux élèves puis la feuille blanche. « Voici la tour Eiffel. Vous devez la découper en plusieurs morceaux (de 2 à 4 morceaux) ». « Collez ensuite vos morceaux sur la feuille de dessin comme vous le souhaitez. Vous allez créer une nouvelle tour donc vos morceaux doivent se toucher ». « A l'aide des feutres (ou craies grasses), vous allez créer un fond. Il s'agit de faire en sorte que votre tour s'intègre dans un nouveau paysage (ville/végétation...) ». « Coloriez l'intérieur de votre tour aux feutres pour la mettre en valeur ».</p>	<p>1 photo de la tour Eiffel par élève (photo en N&B) au format A4. Feuilles A4 Ciseaux Colle Feutres ou craies grasses</p>	<p align="center"><i>Représenter la tour Eiffel de diverses manières en appliquant les techniques d'expression artistique observées chez des artistes célèbres.</i></p>

« Main en relief »

Tracer le contour de sa main.

Tracer des lignes autour, donner un effet arrondi à ce trait quand on se trouve sur la surface de la main. Continuer à tracer des bandes de couleur au feutre (alterner les couleurs) pour accentuer cet effet de relief.



Idée Pinterest :

Feuilles blanches A5
Feutres
Crayon de papier

*Créer un effet
d'optique sur une
surface plane.*

Cycle 3

« Le prénom entrelacé »

Ecrire son prénom en cursif au feutre noir en remplissant la feuille.

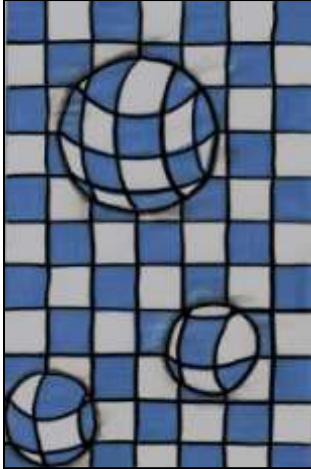
- On peut varier la taille de l'écriture.
- Les faire se croiser plusieurs fois pour obtenir différentes zones qui seront ensuite à colorier.



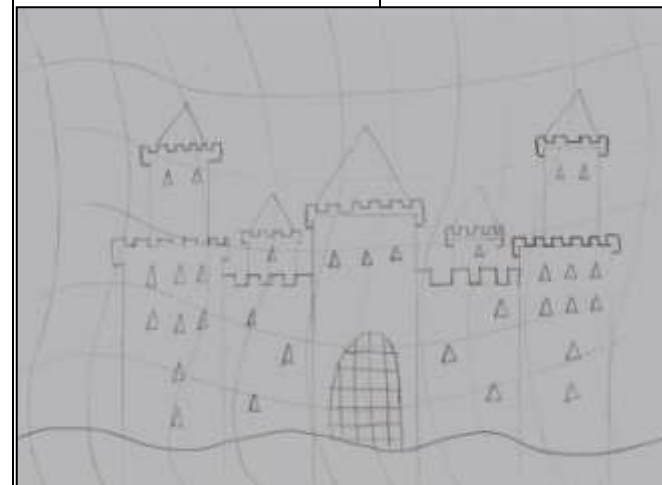
Feuilles A5
Feutre noir fin
Crayons de couleur ou
craies grasses

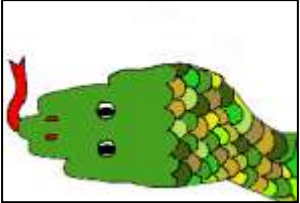

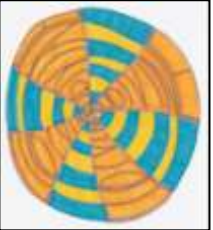
*Remplir une surface.
Créer une étiquette
pour son casier, son
porte-manteau.*


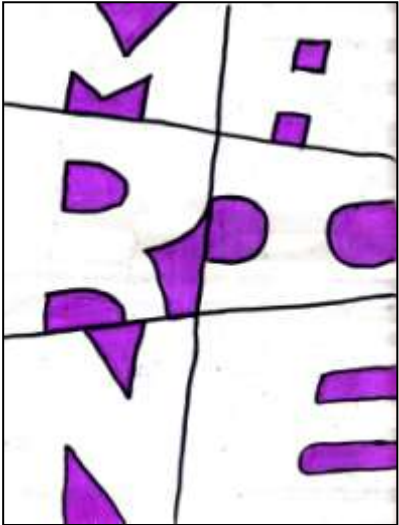
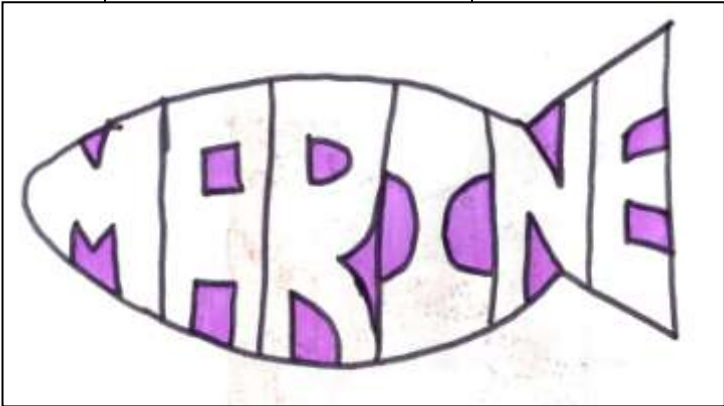
Cycle 3

<p>CM1</p> <p>CM2</p>	<p style="text-align: center;">« Des bulles sur un damier »</p> <p>Tracer des ronds sur la feuille (4 maximum) en variant la taille.</p> <p>Réaliser un quadrillage (2 cm entre les lignes et les colonnes).</p> <p>Réaliser le quadrillage à l'intérieur des bulles. Les traits ne doivent pas être horizontaux ou verticaux mais légèrement arrondis (utiliser le compas pour cela ; en pointant le compas sur une ligne qui passe par le centre du cercle).</p> <p>Choisir 2 couleurs et colorier le damier en alternant les deux couleurs.</p> <p>Les ombres : Prendre un fusain, repasser le contour des bulles puis estomper vers l'extérieur.</p> <p>Le damier : Repasser les contours des cases du damier au feutre fin noir.</p>	<p>Feuilles A4 blanches Crayon à papier Compas Règle Feutres Fusain</p>	<p style="text-align: center;">Créer une illusion d'optique</p> 
<p>Cycle 3</p>	<p style="text-align: center;">« Lascaux »</p> <p>Etape 1 : Observation des peintures des grottes de Lascaux (lien Histoire de l'Art).</p> <p>Etape 2 : Réalisation.</p> <p>Sur la feuille de kraft, appliquer le pastel en le frottant (couleur rouge, ocre, jaune, orange, marron). Ce travail sera effectué à même le sol dans la cour (les traces donneront un effet de relief).</p> <p>Fixer l'ensemble à la laque ou au fixatif. Dessiner au pastel noir des silhouettes d'animaux (ou au fusain) sans remplir l'intérieur.</p> <p>Pour animer l'espace, ajouter entre les animaux des signes : mains, flèches, branches...</p>	<p>Papier kraft marron Pastels secs Craies à la cire Laque pour cheveux ou fixateur spécial</p>	<p style="text-align: center;">Découvrir l'art de la préhistoire. Utiliser un nouveau matériau</p>

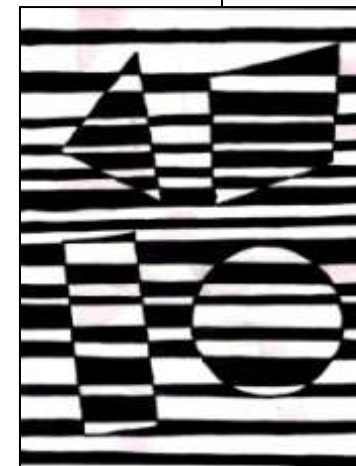
<p>CE2</p>	<p align="center">« La grenouille qui parle »</p> <p>Plier la feuille en 2 (on obtient deux A5).</p> <p>Faire une entaille aux ciseaux d'environ 4cm à 8cm du bord de la feuille (côté pli).</p> <p>Rabattre les 2 triangles à angle droit ; marquer le pli sur les deux faces. Remettre l'ensemble dans sa position initiale.</p> <p>Enfoncer les 2 triangles avec le doigt à l'intérieur de la feuille.</p> <p>Déplier la feuille, les deux « becs » doivent ressortir, formant une bouche qui s'ouvre et se ferme facilement.</p> <p>Dessiner les yeux et le corps de la grenouille. Puis créer un décor (nénuphars ...)</p>	<p>Feuilles bristol A4 Feutres Ciseaux</p>	<p><i>S'initier au pliage vivant. Passer d'une surface plane à un relief.</i></p>
<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« Château fort tramé »</p> <p><u>Etape 1 : Le château fort.</u></p> <p>Tracer une ligne ondulée horizontale sur la feuille pour figurer une colline.</p> <p>Dessiner une silhouette d'un château fort par superposition et accumulation de carrés et de rectangles. Dessiner les toits, les ouvertures du château, les créneaux et les mâchicoulis (ce vocabulaire aura été étudié lors d'une séance d'histoire).</p> <p><u>Etape 2 : La trame.</u></p> <p>A main levée, tracer une trame ondulée. Le château est colorié par rapport à cette grille.</p>	<p>Papier canson A4 ou A5 Crayon papier Crayons de couleur</p>	<p><i>Construire un espace par la couleur ; créer une atmosphère.</i></p>

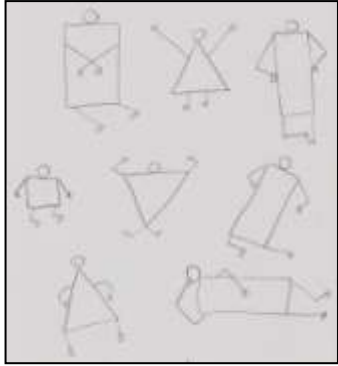



<p>CM1</p> <p>CM2</p>	<p align="center">« Il manque un morceau ! »</p> <p>Distribuer à chaque élève la photocopie d'un document (immeuble Haussmannien) auquel il manque un morceau.</p> <p>Coller le document sur la feuille Canson.</p> <p>Comblé au crayon à papier, sans appuyer et sans rien oublier, la partie manquante (de manière à ce que le dessin et la photocopie coïncident).</p> <p>Dessiner la structure puis les détails.</p> <p>Commencer le dessin au crayon HB puis repasser au fusain.</p>	<p align="center">Fusain Crayon type HB Photocopies d'une immeuble de type Haussmannien Papier Canson</p>	<p align="center">Travailler sur un document ; s'approprié un document ; contrôler son geste.</p>
<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« La main transformée »</p> <p>Etape 1 : Introduction de la notion de transformation d'images.</p> <p>Faire venir un élève au tableau et lui demander de tracer le contour de sa main à la craie.</p> <p>Demander « à quoi vous fait penser le contour de cette main ? en quoi pourrait-on le transformer ? (monstre, arbre, paon...)</p> <p>Etape 2 : Réalisation du travail.</p> <p>Chaque élève trace le contour de sa main sur sa feuille A5 au crayon de papier.</p> <p>A partir de ce contour, chaque élève recrée une autre image (serpent, fantôme...)</p>	<p>Crayons de couleur Ou feutres Feuilles A5 Crayon de papier</p> 	<p>Transformer une image. Développer son imagination.</p> 
<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« Tourbillons de prénoms »</p> <p>Etape n°1 : Tracer autant de cercles concentriques que de lettres dans son prénom Ex : dans Timéo, il y a 5 lettres, je trace 5 cercles concentriques.</p> <p>Etape n°2 : Marque le centre du cercle le plus petit. Trace ensuite 4 hélices passant par ce point.</p> <p>Etape n°3 : Gommer l'intérieur d'une hélice sur deux. Colorier au feutre pointe moyenne en utilisant des couleurs contrastées en commençant pas les couleurs les plus claires.</p> <p>Etape n°4 : Ecrire dans les hélices le prénom en diminuant la taille des lettres au fur et à mesure qu'elles se rapprochent du centre. Découper la production en forme de cercle.</p> <p align="center">Lien ici : http://locazil.eklablog.com/la-main-transformee-a46732752</p>	<p>1 feuille blanche 1 crayon HB et une gomme 1 boîte de feutres</p> 	<p>Réaliser un effet d'optique : un tourbillon ; Dessiner en suivant des instructions.</p>

<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« La sculpture »</p> <p align="center">Lien Histoire de l'art : Les sculptures de Calder</p> <p>Sur chacune des feuilles, tracer l'axe de symétrie. Dessiner la silhouette d'un personnage en l'inscrivant dans le rectangle, utiliser le calque pour reporter la 2^e silhouette. Découper les personnages obtenus. Sur un personnage, faire une entaille à mi-hauteur, en partant du bas ; sur le 2^e personnage, faire la même chose en partant du haut. Assembler les silhouettes en les emboîtant en forme de X. Découper un socle de forme carré dans de la cartoline. Décorer les personnages avant de coller la sculpture à la colle liquide sur son socle.</p>	<p>Ciseaux Papier calque 2 feuilles bristol blanc A5 Cartoline Colle liquide</p>	<p>Approche de la production en 3D. Réaliser une œuvre en volume.</p> 
<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« Jeux calligraphiques »</p> <p>Au tableau, dessiner 26 carrés et tracer les lettres graffiti de l'alphabet (ce sera l'alphabet graffiti pour la séance). Faire remarquer aux élèves qu'il suffit d'enlever une ou plusieurs parties pour voir apparaître une lettre. Diviser la feuille en autant de morceaux qu'il y a de lettres dans le prénom. Puis écrire son prénom. Colorier les parties vides de lettre dans chaque case. (l'exemple sera le prénom MARINE) Variante : Ecrire son prénom dans une silhouette donnée (un poisson, un papillon...)</p> 	<p>Feuilles blanches A4 Crayon à papier Règle Feutre</p>	<p>Maîtriser l'écriture. Composer des caractères. S'inspirer de l'art existant (graffitis, enluminures...) à des fins plastiques.</p> 

<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« Effet code barre »</p> <p>Sur la feuille, tracer à la règle et au crayon HB des traits espacés de façon irrégulière comme un « code barre ».</p> <p>Dessiner ensuite 4 ou 5 formes géométriques.</p> <p>Colorier au feutre noir une bande sur 2 à l'extérieur des formes.</p> <p>A l'intérieur des formes, colorier une bande sur 2 en inversant le rythme noir/blanc par rapport aux bandes extérieures.</p>	<p>Feuilles blanches A4 ; crayon à papier ; règle ; feutres ; compas ; gomme</p>	<p align="center">Créer un effet d'optique.</p>
<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« À la recherche de l'art perdu »</p> <p>D'un tableau renommé (au choix), il ne reste qu'un fragment ! Reconstituez l'œuvre originale, telle que vous l'imaginez. <i>Œuvres utilisables : Celles de Miro, celles de Jean Dubuffet</i></p>	<p>Feuilles blanches A4 Photocopies d'un tableau célèbre découpé en fragments</p>	<p align="center">Stimuler l'imaginaire. Observer un document.</p>
<p>Cycle 3</p>	<p align="center">« Volcan »</p> <p>Tracer à environ 2 cm du bord un cadre.</p> <p>A l'intérieur de celui-ci, faire un triangle, pointe au 2/3 de la feuille. Dessiner les 6 lignes directrices de l'éruption au pastel jaune.</p> <p>Mélanger les pastels (couleurs chaudes : rouge, orange, jaune...) pour traduire l'explosion volcanique.</p> <p>Laisser le volcan noir. Colorier le ciel en violet ou bleu foncé. Animer le cadre par des lignes brisées.</p> <p align="center">Voir le schéma.</p>	<p>Pastels gras Canson A5 Fixatif</p>	<p align="center">Approche d'une technique (pastel) Travailler la gestuelle.</p>



<p>CE2</p> <p>(+ Cycle 1)</p>	<p align="center">« Personnages en mouvement »</p> <p>Dessiner sur la feuille 12 à 15 carrés, rectangles et triangles au pastel noir en laissant de l'espace entre eux.</p> <p>Placer la tête (rond), les bras ainsi que les jambes en variant les positions.</p> <p>Veiller à ce que les bras et les jambes ne se mélangent pas.</p> <p>Colorier les personnages avec des pastels gras de couleur vive.</p> <p>Animer le fond avec un pastel gras bleu clair ou vert clair. Ajouter du rythme en traçant de petits traits horizontaux de couleur libre.</p>	<p align="center"><i>Canson A4 Pastels gras Fixatif</i></p> 	<p align="center">Approche de la morphologie. Etudier le corps humain, les articulations. Traduire une sensation de mouvement.</p>
<p>Cycle 3</p>	<p align="center"><u>"Les impressionnistes"</u></p> <p>Après avoir étudié quelques œuvres impressionnistes, laisser chaque élève réaliser une œuvre personnelle.</p> <p>Coller sur la feuille (format paysage ou portrait), demander aux élèves de prolonger l'œuvre en dessinant ce qui pourrait y avoir autour.</p> 	<p align="center"><i>une feuille canson A4 / une reproduction (ou la photocopie couleur) ou un détail d'une œuvre / un crayon à papier / des craies grasses.</i></p>	<p align="center"><i>Lien et autres rendus ici :</i></p> <p align="center">http://petitbazart.canalblog.com/archives/2013/04/24/26999955.html</p>

"Le chat géométrique"

Observation de l'œuvre du chat au crépuscule.

Insister sur la présenter des formes géométriques (triangles, rectangles dans la barrière...)

Cycle 3

Expliquer aux élèves qu'ils vont produire leur propre chat au crépuscule. Les laisser esquisser leur chat avec leur règle et leur crayon de bois. Pour la mise en couleur, proposer aux élèves des pastels gras, leur expliquer qu'avec un pastel blanc, on peut jouer sur la notion d'ombres.

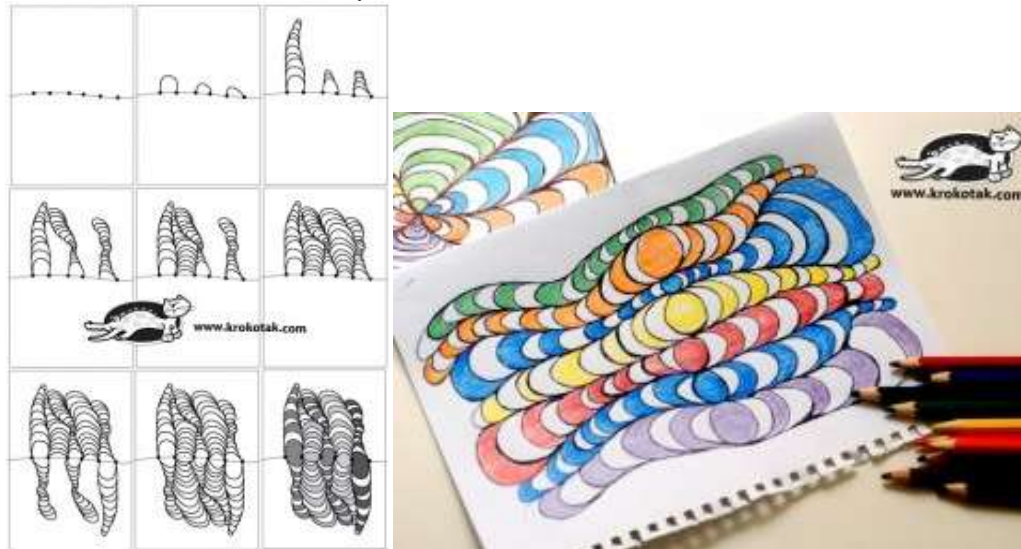
Pour terminer l'œuvre, passer de la laque à cheveux ou du fixatif.

Canson A4
Pastels gras
Fixatif
Règle
Crayon de bois



**Utiliser
différentes
techniques pour
produire un effet
artistique.**

"Le Op'Art" (chenilles ondulantes)



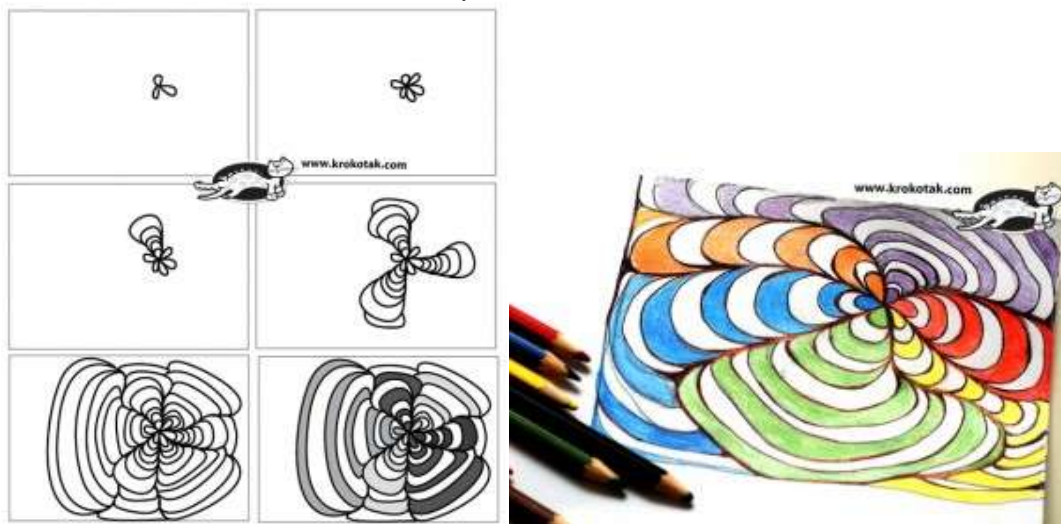
Cycle 3

Feuilles A4
Feutres noirs
Feutres de couleur

Idée CHD-Ecole : [ici](#)

**Créer des illusions
d'optique**

"Le Op'Art" (la fleur)



Cycle 3

Feuilles A4
Feutres noirs
Feutres de couleur

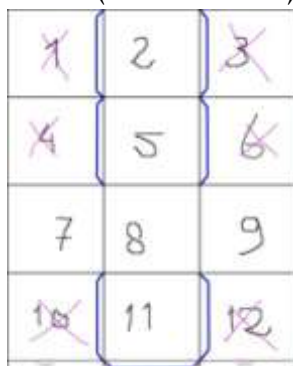
Idée CHD-Ecole : [ici](#)

**Créer des illusions
d'optique**

"Le cube Op'Art"

Etape 1 : "Le patron du cube"

Diviser la feuille en 12 carrés (7cm sur 7 cm).



Puis le découper.

Variante : Proposer le patron du cube déjà tracé.

Etape 2 : "Les faces du cube"

Proposer de faire une face par jour. Commencer au crayons de bois puis terminer en coloriant et repassant les contours des dessins au feutre fin noir.

Cycle 3

Matériel nécessaire : Feutres fins, crayons de bois, feuilles A4 type cartoline.

**Créer des illusions
d'optique.
Réaliser une œuvre
en volume.**





Etape 3 : "Le montage du cube"

Appuyer sur les arêtes pour bien marquer les pliures. Monter le cube.
Coller les languettes ou les scotcher. Et voilà c'est terminé !



"Formes géométriques et nuances de couleurs"

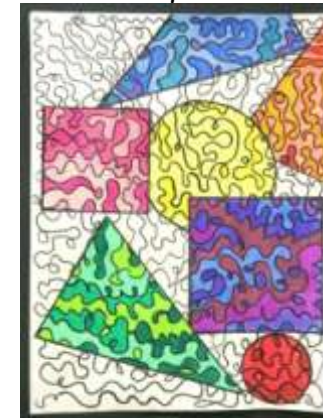
Sur une feuille A4, dessiner des petites boucles entrelacées de manière à ce que la feuille soit entièrement recouverte.

Dessiner ensuite des formes géométriques (triangle, rectangle, carré, cercle, quadrilatères ou autres polygones).

Les nuances vont apparaître en coloriant.

L'intérieur des formes aura une couleur propre. L'élève joue sur les nuances en choisissant des couleurs proches et en jouant sur l'appui du crayon. Changer de couleur pour chaque forme. L'extérieur peut rester blanc si les formes sont suffisamment présentes et visibles.

Feuilles A4 blanches, crayon de papier, feutre noir, crayons de couleur, règle, compas...



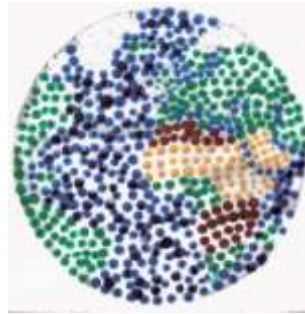
Créer une œuvre utilisant la notion de nuances de couleurs.

Cycle 3

"Le pointillisme"

Présenter et commenter les documents apportés par l'enseignant.
Aborder et expliquer la notion de mélanges optiques (ex. une touche de bleu disposée juste à côté d'une touche de jaune permet d'obtenir un vert, etc.).
Disposer les couleurs sur la palette : les trois couleurs primaires (rouge magenta, bleu cyan, jaune citron) et les trois couleurs complémentaires (vert, orange, violet).
Créer au crayon un paysage à partir de divers documents photographiques, en ne gardant que les lignes principales (pas ou peu de détails).
Tremper la pointe du pinceau (sec) dans la couleur désirée et appliquer directement, sans ajouter d'eau. Appliquer les couleurs de base en commençant toujours par la plus claire, puis moduler les tons par l'apport de points de couleurs différentes.
Disposer les points en suivant toujours les lignes préalablement tracées au crayon.
Essayer de faire ressortir les volumes en concentrant les points de couleur sur un côté de la forme représentée (ombre, lumière).

NB : Bien serrer les points en règle générale.



Exemple (le monde inspiration pointillisme)

**Cycle 3
(dès le ce2)**

*Feuilles A4 blanches (ou
feuilles présentant un paysage
épuré)
Feutres fins*

*Quelques œuvres de
référence du courant du
pointillisme*

***Comprendre un
mouvement
pictural.
Découvrir le
rapport
couleur/forme.
Découvrir des
œuvres et des
peintres.***

Rituels d'Histoire de l'Art

« Un jour, un lieu »

Tous les jours, un élève pioche une fiche lieu ou monument d'histoire.

Placer une épingle à l'endroit du planisphère où se situe le monument du jour.

Pour les fiches, c'est chez Mallory : <http://www.laclassedemallory.com/rituel-un-jour-un-lieu-a86194890>