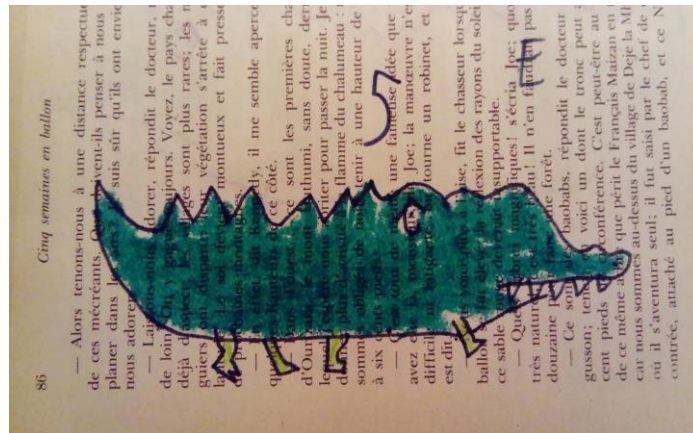


défi, jeux, règle de création

CROCOS



Ulis élémentaire J.Monnet / Estelle Robert

Objectifs : copier pour apprendre à dessiner ; acquérir une aisance du geste graphique en se lâchant, en dédramatisant l'acte de dessiner.

Champ artistique : le dessin

LEXIQUE

Lexique plastique : ligne, courbe, dimension, proportion, trait vif, éparpillé ou serré, sûr, hésitant...

Lexique thématique : voir les poules de Sophie Bonnet. Décrire l'apparence physique des crocodiles, leur attitude et le trait de caractère qui en découlent. Exemples : massif, tordu, ramassé, trapu, longiligne, élégant, timide, grognon, agressif, mou, vif...

Proposition incitative : « jouer à dessiner des crocodiles tous différents » ; « déformer l'original... oui ! Mais comment ? ». Il s'agit de respecter les consignes de jeux en partant tous du modèle d'origine.

Contexte d'exploration et de production : les séances de dessin en classe.

Cadre :

Matériel : feutre noir à dessin, pages de roman, craie grasse verte, chrono

Modalité de travail : après avoir mémorisé le dessin du crocodile (carnet de croquis), mise en place du dispositif de Sophie Bonnet avec les poules : dessiner de plus en plus vite (1', 45", 30", 15"), en changeant de main, les yeux fermés, sans lever son crayon de la feuille, etc. séances collectives, productions individuelles.

Durée : séances de jeux assez courtes mais répétées.

Références artistiques et culturelles : un album de littérature jeunesse *Je mangerais bien un enfant* et le film *Katia et le crocodile* (dispositif départemental école et cinéma cycle 2).

Modalités d'évaluation : je sais décrire mes crocodiles ; je sais associer le geste/la technique et le résultat obtenu/ la forme (consigne/dessin) ; je suis capable de réinvestir une technique pour un effet souhaité.