

Graphisme décoratif
Cycle 1 - GS



Les spirales

Marion Giquel - Nora Galliot
IFMNC 2019

Sommaire

Cartel d'identification œuvre n°1	<i>page 3</i>
Cartel d'identification œuvre n°2	<i>page 4</i>
Séance 1 : La découverte des œuvres	<i>page 5</i>
Séance 2 : La spirale	<i>page 6</i>
Séance 3 : La création	<i>page 7</i>
Annexes	<i>pages 8 - 13</i>



Cartel d'identification



Œuvre n°1

Chez les Maoris, le Koru est une forme spiralaire basée sur la fronde de fougère.



Domaine artistique	Arts visuels
Nom de l'oeuvre	Heritage
Nom de l'artiste	Raewyn Harris
Lieu	Napier, Nouvelle-Zélande
Date	25 février 2006

Technique	Peinture
Médium	Peinture à l'eau Marqueur permanent
Fonction d'usage	Objet décoratif



Cartel d'identification



Œuvre n°2

Domaine artistique	Arts de l'espace
Nom de l'oeuvre	Temple central de Tarxien
Nom de l'artiste	Inconnu
Lieu	Tarxien, Malte
Date	Phase Tarxien (2 900-2 500 av. J.-C.)

Technique	Sculpture
Médium / support	Roche calcaire
Fonction d'usage	Objet décoratif



Séance 1 La découverte des œuvres

Compétence ciblée	Décrire une œuvre, exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
Objectif	L'élève sera capable de repérer un signe graphique commun à deux œuvres.
Matériel	Images numérisées des œuvres choisies / Vignettes d'images comportant des spirales
Organisation	En classe entière / en groupe de 4 élèves

- **Étape 1 : Description**

Affichage des œuvres. Recueil des descriptions formulées par les élèves à l'oral.

- **Étape 2 : Interprétation**

Demander aux élèves d'exprimer ce qu'ils pensent de ces œuvres, de ce qu'elles représentent.

Quelles émotions suscitent-elles chez eux ?

Recueillir leurs hypothèses quant aux techniques de réalisation, le matériel utilisé.

Identifier le point commun entre les deux œuvres (signe graphique qui se répète) et les différences.

- **Étape 3 : Apport de l'enseignant**

L'enseignant présente chaque œuvre et enrichit le répertoire artistique et culturel des élèves.

Il nomme le signe graphique étudié : la spirale.

- **Étape 4 : Exercice de repérage du signe graphique (spirale)**

L'enseignant donne une collection de vignettes à chaque groupe. Les élèves doivent identifier les spirales et trier les vignettes (attention aux pièges !).



Compétence ciblée	Créer des graphismes nouveaux.
Objectif	L'élève sera capable d'isoler un signe graphique, de le reproduire puis le transformer.
Matériel	Pâte à modeler, papier d'aluminium, cordelette, cure-pipes
Organisation	Individuelle

- **Rappel de la séance 1**

- **Étape 1 : Manipulation**

Les élèves s'exercent à reproduire individuellement une spirale à l'aide du matériel à disposition (pâte à modeler, papier d'aluminium, cordelette, cure-pipes). L'enseignant passe prendre des photos avec la tablette qu'il affiche au TBI. Les élèves émettent des avis sur les réalisations projetées.

- **Étape 2 : Reproduction**

Les élèves s'exercent à réaliser des spirales sur papier avec un crayon (de l'extérieur vers l'intérieur et inversement ; de gauche à droite et inversement).

- **Étape 3 : Transformation**

Les élèves apportent des transformations à la spirale en intégrant d'autres signes graphiques. L'enseignant passe prendre des photos avec la tablette.

- **Étape 4 : Mise en commun**

L'enseignant affiche au TBI les réalisations des élèves. Il sollicite des échanges entre les élèves sur les productions (les élèves questionnent leurs camarades sur leurs productions, les signes graphiques utilisés, etc.).



Séance 3

La création

Compétence ciblée	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.
Objectif	L'élève sera capable de créer une œuvre en y intégrant un/des graphisme(s) produit(s) précédemment (séance 2).
Matériel à disposition	Magazines (pour le personnage) Plumes, cordelettes, papier d'aluminium, journaux, cure-pipes, raphia Feutres, crayons de cire, pastels secs, encre
Organisation	Individuelle

- **Rappel de la séance 2**
- **Étape 1 : Choix du personnage**

Consigne 1 : à l'aide des magazines, choisis un personnage qui te servira pour ta création. Découpe-le proprement et colle-le sur ta feuille *(l'enseignant guide les élèves pour disposer le personnage de façon à ce qu'il y ait suffisamment de place pour créer sa queue).*

Étape 2 : Création

Consigne 2 : en utilisant les graphismes que vous avez créés la dernière fois *(affichés au TBI)*, dessine la queue de ton personnage. Puis, à l'aide du matériel, cherche des solutions pour qu'elle soit remarquable.

Étape 3 : Valorisation

Les élèves donnent un nom à leur œuvre et l'enseignant l'écrit sur un petit chevalet (en papier).

- Temps d'observation libre des productions des élèves (organisation type galerie d'art)
- Temps d'échanges entre les artistes en herbe





Raewyn Harris, *Heritage*





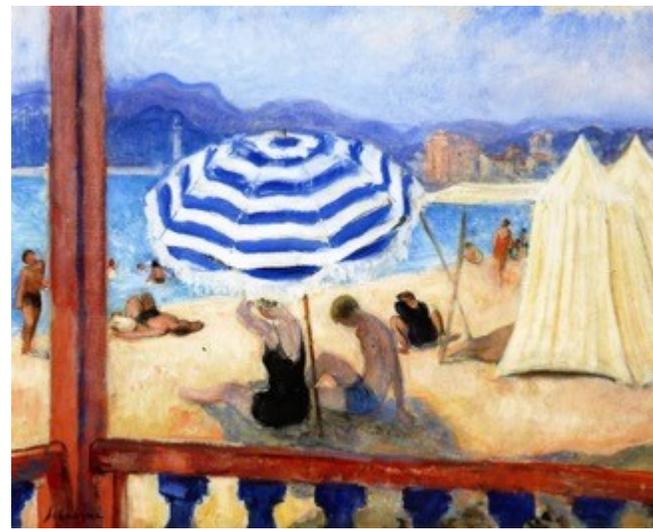
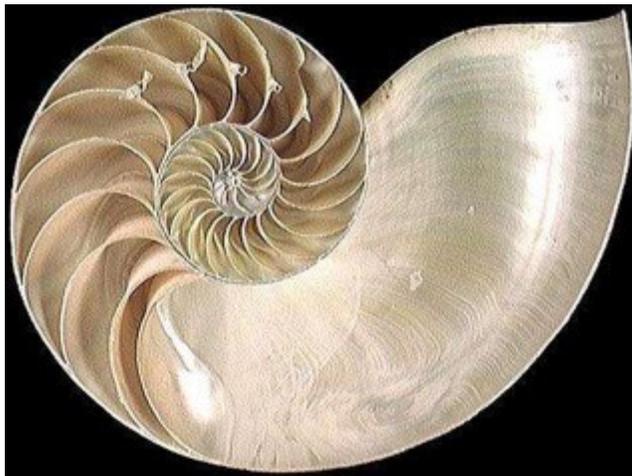
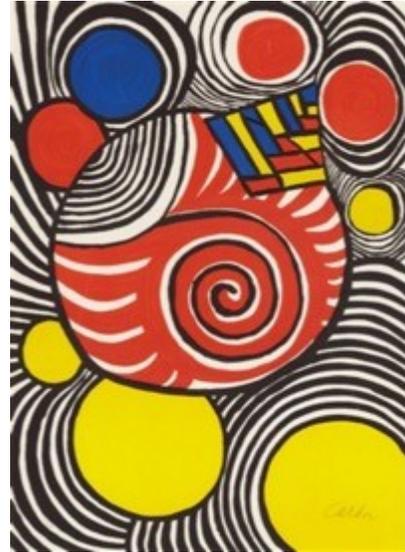
Temple central de Tarxien, Malte



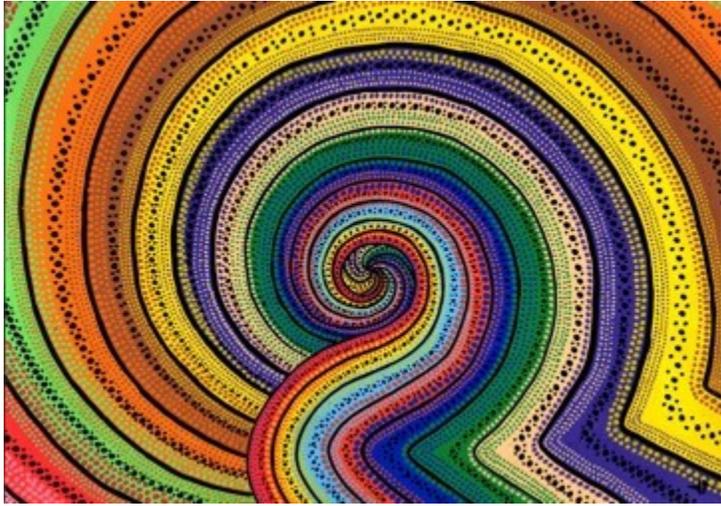
Collection de vignettes



Collection de vignettes



Collection de vignettes



Productions

