

Une situation artistique à objectifs langagiers intégrés  
« Poussière de lune »

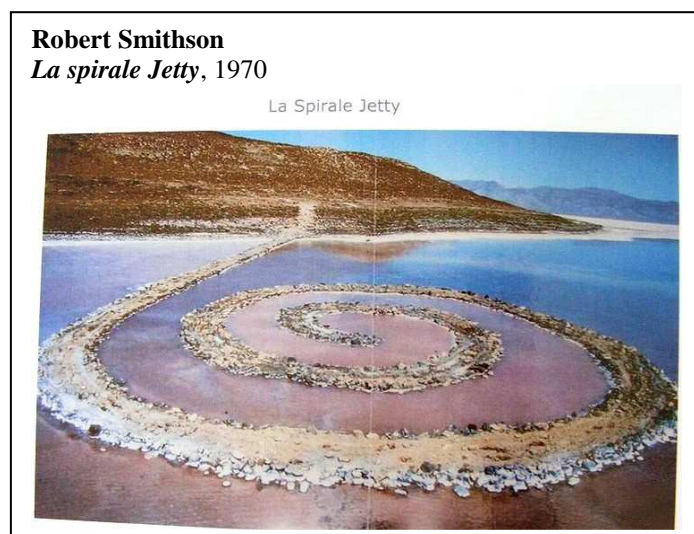
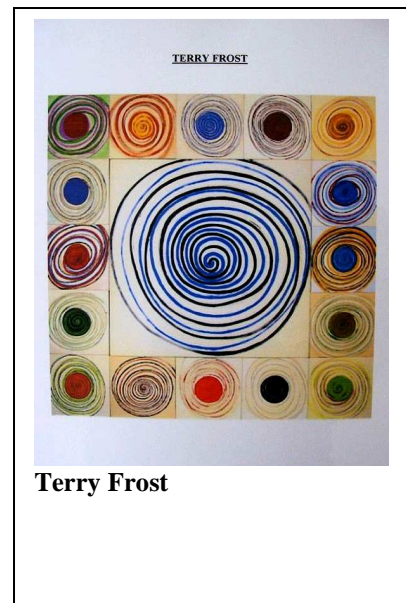
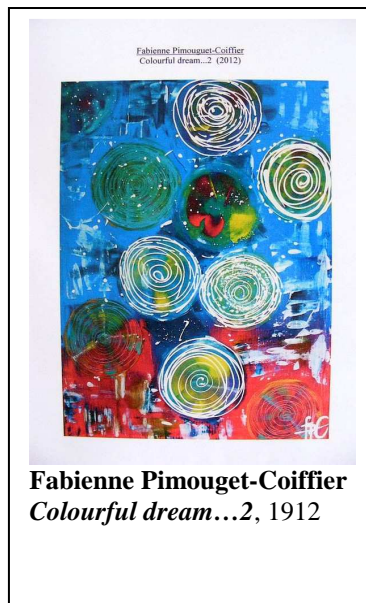
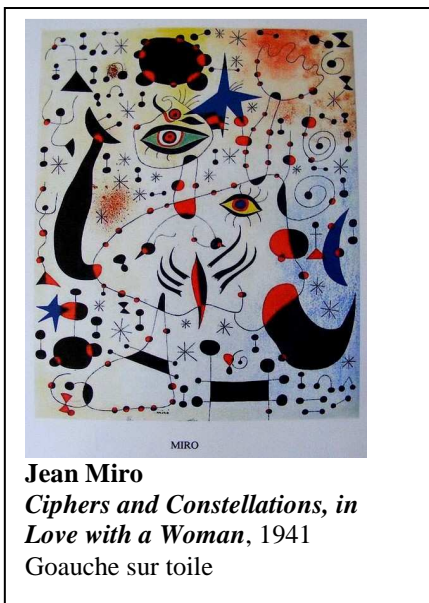


Niveau: Maternelle

Descriptif de la situation

Au coin « regroupement », le maître raconte qu'il est allé sur la lune avec sa grande échelle et qu'il a ramené de la poussière de lune pour ses élèves. Les élèves sont ensuite invités à venir explorer ce nouveau matériau avec leur corps.

Artistes et œuvres de référence



**Notion :** composition, gestes

**Liens avec les programmes « percevoir, sentir, imaginer, créer » :**

Les enfants expérimentent une nouvelle matière, la fécule de pomme de terre. Ils réalisent des dessins de leur propre initiative ou en s'inspirant des découvertes de leurs camarades avec différentes parties de leur corps.

Ils pratiquent une activité artistique.

**Compétences spécifiques visées :**

- être capable d'adapter ses gestes aux contraintes matérielles
- être capable de réaliser diverses traces et empreintes graphiques

**Objectifs spécifiques ou comportements attendus :**

- découvrir et utiliser des gestes variés
- explorer, observer, copier des réalisations obtenues

**Objectifs langagiers**

Pour les élèves : découvrir, comprendre, mémoriser un vocabulaire spécifique aux traces, aux évocations et aux sensations

Pour le maître : décrire les gestes et les formes, utiliser un vocabulaire d'espace et d'énergie

- utiliser, mémoriser un vocabulaire spécifique aux outils, support et matière
  - o la poussière de lune (fécule de pomme de terre)
  - o le vocabulaire corporel : main, pied, doigt, index
  - o la règle (pour lisser)
  - o la bâche (comme support)
- découvrir, comprendre, utiliser, mémoriser un vocabulaire spécifique aux gestes
  - o des verbes d'action
    - appuyer / tracer / dessiner / faire de empreintes/ tourner autour de/ entourer
      - sur, entre, au milieu, autour
- réaliser, observer, entendre, nommer la forme
  - o des ronds, des points
  - o des cercles (vocabulaire secondaire en PS)
  - o des spirales
  - o des lignes
  - o des traits
  - o des empreintes
- des adjectifs pour les qualifier
  - o des adjectifs pour qualifier les formes
    - petit, grand, gros
- des adverbes pour les qualifier
  - légèrement, doucement, délicatement

**Vocabulaire secondaire :**

- o des verbes : sentir /saupoudrer/recouvrir
- o des prépositions : après, avant, au bord de, à la suite de, au milieu de
- o de noms pour nommer les dessins réalisés

## Liste lexicale établie pour la situation artistique

Verbes	Noms	Adjectifs	Prépositions, adverbe
Effacer, refaire, entourer, appuyer, tracer, dessiner, faire des empreintes, sentir, lisser, saupoudrer, soulever, poser, glisser	Empreinte, trace, main, pied, doigt, index, rond, cercle, spirale, ligne, poussière de lune	Froid, doux, gros, petit, grand	Au milieu, autour, partout

### Déroulement :

#### La tâche des élèves

Vous allez marcher dans la poussière de lune, la toucher...

#### Niveau de classe :

Petite et moyenne sections répartie en groupe de 6. Le niveau est hétérogène.

#### Préalable

- ⇒ Aborder avec les enfants pendant la période le cycle du jour et de la nuit
- ⇒ Lire des albums autour de la thématique de la lune
- ⇒ Conter à toute la classe une aventure poétique pour les emmener à adhérer au projet, pour les emmener dans l'imaginaire (j'ai pris ma grande échelle, très, très grande, qui va jusqu'au ciel, et je suis allée sur la lune de la poussière de lune...)

#### Données spatiales :

La séance se déroule dans l'espace dortoir, accolé à la classe. Une bâche noire est posée au sol au milieu de la salle. Les étagères ont été bâchées pour les protéger, le matériel de jeu existant habituellement (garage, vélos, construction...) a été enlevé pour concentrer l'attention des enfants sur l'installation (bâche + fécule de pomme de terre).

#### Données matérielles :

- Je dépose au centre de la bâche un tas de poussière de lune (fécule de pomme de terre, matériel intéressant car il ne provoque pas d'allergie, les traces restent plus marquées, le toucher très doux est très agréable)
- Je dispose d'une grande règle à tableau pour lisser le plan de travail et d'assiettes rondes



#### Modalités de travail :

Le groupe de 6 est invité à entrer dans l'espace avec la maîtresse

**Données temporelles** : La séance dure 30 min environ

*Se déchausser au préalable*

- **Temps 1 (5 min): marcher d'abord dans la poussière de lune**
- s'exprimer sur les sensations



- **Temps 2 (15 min) : utiliser les mains, les doigts comme outil**
  - explorer les possibles (actions verbales de l'enseignant)
  - vivre des événements langagiers
  - refaire les traces que les camarades découvrent



▪ **Temps 3 (10 min) : des assiettes ou des sceaux pour tracer des ronds**

- faire des empreintes de ronds (cercles), saupoudrer
- penser à une composition finale, harmonieuse et collective en réinvestissant le vocabulaire rencontré sous forme de consignes
- prendre des photos



\*Pendant la situation artistique, des photos sont prises.

Elles permettent de garder les traces sur lesquelles il sera possible de faire des prolongements en art visuel et en graphisme.

Ces photos serviront aussi pour les situations langagières associées.

*Galettes*



*Bonhomme*



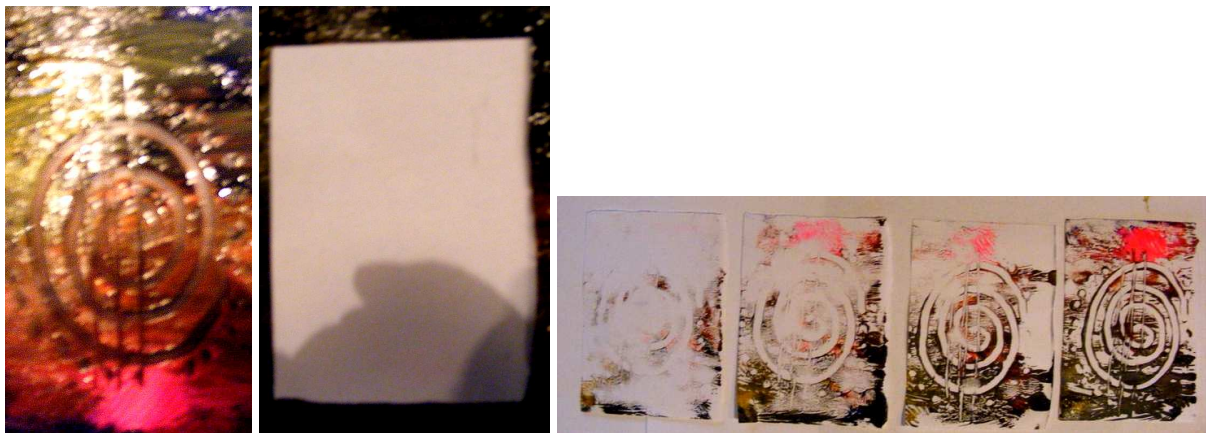
*Lignes*



*Spirales*

**Prolongements artistiques**

Réaliser des monotypes : plaque de plexis (ou feuille transparente épaisse), peinture épaisse, outils pour ôter (coton tige, doigt, fourchette...). L'élève peut reprendre des formes réalisées dans la situation de référence, recensées dans une pioche. Le lexique est rebrassé.



**« Poussière de lune »**  
***Situation artistique***

Intervenir sur les vitres de l'école : blanc de Meudon, doigt, main, coton tige. Même exercice. Jouer sur cacher et montrer (faire apparaître un élément extérieur)



Réaliser des productions éphémères avec la poussière de lune : bac individuel avec fond noir, fécule de pomme de terre, outils variés. Prendre éventuellement des photos.

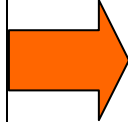


**« Poussière de lune »**  
**La situation langagière collective**

Niveau de classe : Maternelle

**Que fait ma main ?**

Elle caresse ma petite main ?  
Elle caresse ; doux, doux, doux  
Elle frappe, pan, pan, pan  
Elle gratte, gr, gr, gr  
Elle chatouille, guili, guili, guili  
Elle pince, ouille, ouille, ouille  
Elle danse, hop, hop, hop  
Que fait ma petite main ?  
Au revoir !



**Que fais-je avec poussière de lune ?**

Je la caresse, douce, douce, douce  
Je la griffe, ligne, ligne, ligne  
Je la saupoudre, rond, rond, rond  
Je tourne, spirale, spirale, spirale  
Je fais mes empreintes, pieds, mains, doigts  
Je tape avec ma main, ça vole, vole, vole  
Je tapote avec mon doigt, point, point, point  
Je dessine des croix, croix, croix, croix  
Je fais un cercle avec des points dedans  
Et un cercle avec des points autour  
Que fait ma main ?  
Elle dessine !

**Texte descriptif de la situation pédagogique:**

Le maître dit et mime les gestes de la comptine. Les élèves au calme sont assis dans le « carré de bancs ». Ils disent et font les gestes en même temps que la maîtresse.

**▪ Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques

Pronoms : **je**

Temps : **présent**

Vocabulaire

Verbes : **tourner ; griffer ; caresser ; voler ; saupoudrer ; taper, tapoter,**

Noms : **doigt, pied, main, spirale, ligne, empreintes, croix**

Prépositions, adverbes :

**La situation langagière collective (S1) : une comptine**

**Conditions de faisabilité**

Durée 5'  
Grand groupe  
Reprise du lexique rencontré dans la situation initiale  
Plusieurs fois dans la journée au moment de regroupement, plusieurs jours.  
Le maître théâtralise : il accentue l'action, amplifie l'intonation, insère un temps identifiable entre chaque phrase.

**▪ Déclinaison en jeux**

Dans la comptine, il y a plusieurs façons de faire lorsque les enfants la connaissent :

- le maître ne dit pas la fin des phrases, les élèves doivent trouver le mot manquant ;
- le maître fait les gestes sans dire et les élèves font aussi sans dire (intéressant dans la reprise en main du groupe)
- le maître fait évoluer la comptine jusqu'à l'absence de mots et les enfants continuent à dire les mots
- le maître fait les gestes et les enfants disent les mots qui s'accordent avec les gestes.



**« Poussière de lune »**  
**Le livre de la comptine**

**Niveau de classe : Maternelle**

▪ **Texte descriptif**

Le livre de la comptine invite les élèves à mettre en correspondance une image avec une phrase de la comptine mémorisée préalablement. Chaque phrase de la comptine a été illustrée. L'ensemble (images, texte) constitue un livre. Ce livre est dupliqué en 6 exemplaires. Chaque image est photocopiée et plastifiée pour constituer un jeu de cartes. Nous préconisons d'utiliser six petits classeurs plutôt que six livres, cela permettant de modifier l'ordre des images.

Un élève choisit une image, la cache et dit la phrase illustrée par l'image. Les autres élèves écoutent et doivent retrouver l'image dans leur classeur.

▪ **Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques

Pronoms : **je**

Temps : **présent**

Forme interrogative : C'est... ? Est-ce que c'est... ?

Vocabulaire

Verbes : **tourner ; griffer ; caresser ; voler ;**

**saupoudrer ; taper, tapoter,**

Noms : **doigt, pied, main, spirale, ligne, empreintes, croix**

Prépositions, adverbes : dedans, autour, avec, et

**Le livre de la comptine / S2**

**Conditions de faisabilité**

En préalable, le livre est au coin bibliothèque de la classe, en libre accès, il a fait l'objet de lectures ; il a été utilisé en libre service ; durée 15' ; petit groupe de niveau homogène ; un livre reprend chaque phrase de la comptine illustrée d'une photo ou d'un dessin ; il faut 5 ou 6 livres ; il faut les images plastifiées.

**La maître** mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

**Les jeux**

Dans le jeu du livre de la comptine, l'élève connaît la comptine, il a une connaissance antérieure des mots. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

Quand le but est d'écouter avec attention la phrase pour que l'élève retrouve l'image de la comptine :

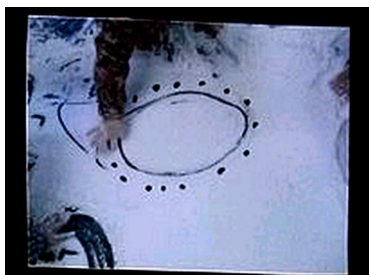
- On travaille la compréhension : la phrase est dite et redite par le maître pendant que les élèves cherchent l'image.

- On travaille la mémorisation : le maître aide les élèves à retenir la phrase pour qu'ils recherchent ensuite l'image dans le livre.

Quand le but est de dire explicitement la phrase qui correspond à l'image cachée :

- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, les autres enfants cherchent l'image s'ils ont compris.

**Images issues du livre de la comptine**



*Je fais un cercle avec des points autour*



*Et un cercle avec des points dedans*

**« Poussière de lune »**  
**Le jeu de KIM**

Niveau de classe : Maternelle

▪ **Texte descriptif**

Le jeu de Kim invite les élèves à nommer les objets et à utiliser un vocabulaire spatial. Une valise contient des objets pour peindre (découverts au cours des situations artistiques antérieures). Le meneur de jeu cache un objet et les joueurs doivent deviner de quel objet il s'agit ; plus tard les joueurs devront préciser où l'objet était placé.

▪ **Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : **il, elle**

Temps : **présent, passé composé, imparfait**

Complexités : le plus, la plus, le moins, la moins,

Structure syntaxique : **où est... ; quel est... ; c'est ;**

**qu'est-ce que...**

Vocabulaire :

Verbes :

Noms : **spirale, ligne, croix, trait (debout, couché), cercle, point, soleil, échelle, quadrillage, étoile...**

Adjectifs : **petit, grand**

Prépositions, adverbes : **le plus, la plus, le moins, la moins, à côté, entre, autour, au milieu, au centre, dans le coin, en haut, en bas**

**Le jeu de KIM / S3**

**Conditions de faisabilité**

Durée 10' ; petit groupe de niveau ; une boîte contenant les cartes en lien avec la situation fonctionnelle ; un espace déterminé ; un paravent.

**Le maître** dispose les cartes de façon précise.

Les élèves regardent. Le maître nomme les cartes, fait répéter les élèves, (*fait répéter les yeux fermés pour les aider à mémoriser une liste d'objet*) et dit comment elles sont placées. Il mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

**Les jeux**

Dans le jeu du KIM, l'élève connaît le matériel, il a une connaissance antérieure des cartes, des formes. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

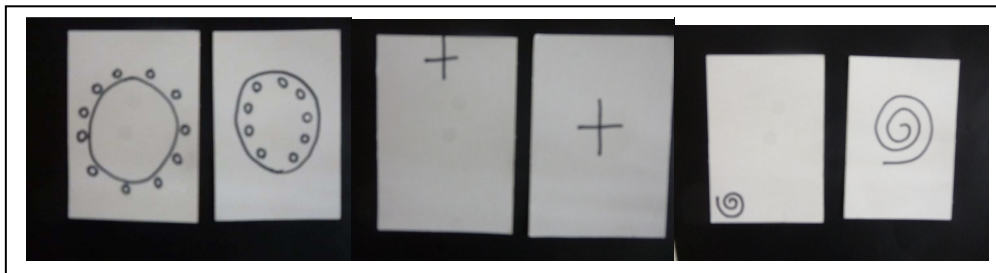
Quand on enlève une carte :

- On attend que l'élève nomme la carte manquante ;
- On attend que l'élève décrive la carte avec précision.

Quand on déplace la carte :

- On attend l'utilisation de temps du passé et du présent
- On attend l'utilisation du vocabulaire spatial

**Dans la valise, choisir des cartes, souvenirs des traces**



**« Poussière de lune »**  
**Faire pour dire le faire**

Niveau de classe : Maternelle

▪ **Texte descriptif**

Le jeu « Faire pour dire le faire » invite le meneur de jeu, caché, à décrire ce qu'il fait de l'objet. Les autres joueurs doivent exécuter la même action. Il s'agit, pour l'élève meneur de jeu, de passer de l'action au verbe, ou plus précisément, d'utiliser le verbe dans une structure syntaxique.

▪ **Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : **il, elle, je**

Temps : **présent, passé composé, imparfait**

Complexités : le plus, la plus, le moins, la moins,

Structure syntaxique : **connecteurs des actions, d'abord, après, ensuite, puis, pour finir**

Vocabulaire :

Verbes : **faire, tourner ; griffer ; caresser ; voler ; saupoudrer; taper, tapoter,**

Noms : **spirale, ligne, croix, trait (debout, couché),**

**cercle, point, soleil, échelle, quadrillage, étoile...**

Adjectifs : **petit, grand**

Prépositions, adverbes : **plus, moins, à côté, entre, autour, au milieu, au centre, dans le coin, en haut, en bas, au bord**

**Faire pour dire le faire / S4**

**Conditions de faisabilité**

Durée 15' ; petit groupe ; 6 élèves ont tous une boîte dont le contenu est identique ; le lexique est connu ; un (des) paravent(s). Le maître valide et retravaille ce qui n'a pas marché.

**Les jeux**

Dans le jeu Faire pour dire le faire, l'élève décrit une action.

Quand le but est d'écouter avec attention la phrase pour que l'élève réalise la même action :

- On travaille la compréhension : la phrase est dite et redite par le maître d'abord puis par l'élève pendant que les autres cherchent à faire la même chose.

- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève pour que les autres enfants réalisent la même action.

Le meneur de jeu a une boîte support avec de la féculé de pomme de terre dedans. Il est caché par un paravent, les autres joueurs doivent trouver la carte qui correspond à ce que dit le meneur de son action.



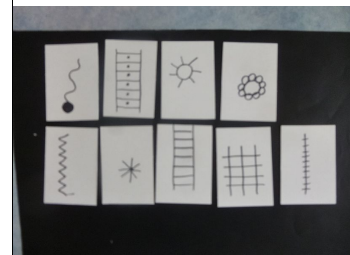
*Boîte support*



*Dessin avec féculé*



*Paravent*



*Sélection de cartes*

**« Poussière de lune »**  
**Le Haut-parleur**

Niveau de classe : Maternelle

▪ **Texte descriptif**

**Le jeu du haut parleur** invite les élèves à utiliser un vocabulaire qui décrit une action. Le meneur de jeu mime une action, les joueurs doivent dire ce qu'il est censé faire avec précision comme par exemple : *tu fais tourne pour faire une grande spirale*. Celui qui décrit l'action du joueur prend la place du meneur. Quand l'information à traiter change, la structure syntaxique change et convoque d'autres mots, parfois nouveaux.

▪ **Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : **il, elle, je**

Temps : **présent, passé composé, imparfait**

Complexités : le plus, la plus, le moins, la moins,

Structure syntaxique : **connecteurs des actions,**

**d'abord, après, ensuite, puis, pour finir**

Vocabulaire :

Verbes : **faire, tourner ; griffer ; caresser ; voler ;**

**saupoudrer ; taper, tapoter,**

Noms : **spirale, ligne, croix, trait (debout, couché),**  
**cercle, point, soleil, échelle, quadrillage, étoile...**

Adjectifs : **petit, grand**

Prépositions, adverbes : **plus, moins, , à côté, entre,**  
**autour, au milieu, au centre, dans le coin, en haut, en**  
**bas, au bord**

**Le jeu du Haut-parleur / S5**

**Conditions de faisabilité**

Durée 10 ; petit groupe ; 1 élève a une boîte d'objet ; le lexique est connu. La maîtresse aide à la formulation. Les élèves sont debout, en cercle.

**La maîtresse** mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

**Les jeux**

Dans le jeu du Haut parleur, les élèves utilisent, combinent et comprennent un vocabulaire et des structures syntaxiques liés à des actions successives.

Quand le but est d'écouter avec attention la phrase pour que l'élève retrouve l'image de la comptine :

- On travaille la complexité de la phrase dans l'expression de l'enchaînement des actions
- On travaille la mémorisation car les objets utilisés et les actions produites sont connus et re-brassés
- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, les autres enfants écoutent, complètent ou corrigent.

**« Poussière de lune »**  
**La machine à dessiner**

Niveau de classe : Maternelle

▪ **Texte descriptif**

Le jeu « La machine à dessiner » invite les élèves à utiliser des phrases qui décrivent une image graphique. Deux jeux sont envisagés : 6 images différentes dupliquées chacune 6 fois. Ces images représentent des compositions graphiques qui reprennent des éléments de composition rencontrés dans la situation artistique avec des caractéristiques d'espace, de couleurs, de formes et de gestes.

▪ **Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : il, nous, vous, tu

Temps : présent, futur *aller* + infinitif, passé composé

Complexités : pour + infinitif, il y a

Vocabulaire :

Verbes : dessiner, tracer, tourner, griffer, faire

Noms : spirale, soleil, rayon, ligne, croix, cercle, rond, point,

Adjectifs :

Prépositions : autour, haut, bas, à côté au milieu,

**La machine à dessiner / S6**

**Conditions de faisabilité**

Durée 20' ; 12 compositions graphiques format A 8 (dont 6 faux semblants) chacune dupliquée 6 fois (72 images) ; ces images représentent des compositions graphiques qui reprennent des éléments de composition rencontrés dans la situation artistique avec des caractéristiques d'espace, de couleurs et/ou de formes.

**Le maître** mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

**Les jeux**

Dans le jeu de la machine à dessiner, l'élève connaît le vocabulaire de composition rencontré dans la situation artistique.

Quand le but est d'écouter avec attention la phrase pour que l'élève retrouve l'image de la comptine :

- On travaille la compréhension : la phrase est dite et redite par le maître pendant que les élèves cherchent l'image dans le jeu.

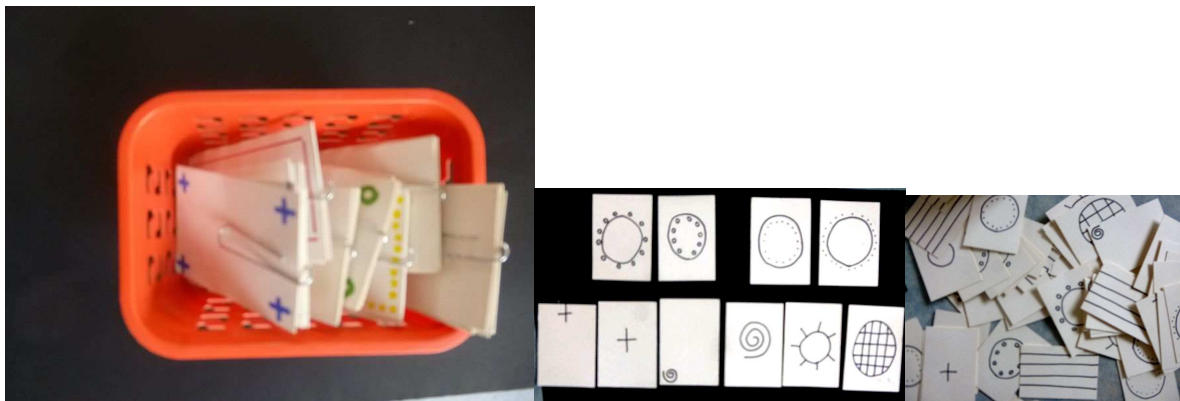
- On travaille la mémorisation : le maître aide les élèves à retenir la phrase pour qu'ils recherchent ensuite l'image dans le jeu de cartes.

Quand le but est de dire explicitement la phrase qui correspond à l'image cachée :

- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, les autres enfants cherchent l'image s'ils ont compris.

Quand le but est de réaliser l'image :

- On travaille la compréhension en liant l'action à la phrase.



**« Poussière de lune »**  
**LOTO**

Niveau de classe : Maternelle

▪ **Texte descriptif**

Le jeu du loto invite les élèves à décrire une image-action en utilisant un vocabulaire très précis. Il y a cinq cartons représentatifs d'une thématique (es : le toboggan, la poubelle, le banc, le trou, la voiture). Les images des cartons sont dupliquées en cartes. Chaque thématique contient 4 images qui combinent les mêmes ingrédients (A. Khomsi, conscience syntaxique) ; le vocabulaire est connu.

▪ **Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : il, ils, elle, elle  
Temps : présent  
Complexités : qui relatif...

Vocabulaire :

Verbes :  
Noms :  
Adjectifs :  
Prépositions :

**Le jeu de loto / S7**

**Conditions de faisabilité**

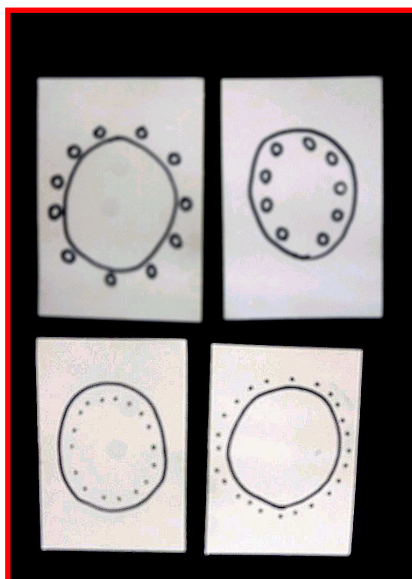
Durée 20' ; petit groupe 6 élèves ; 5 cartons ; à tour de rôle les élèves demandent une carte, le gardien d'images donne la carte ; si la demande n'est pas assez précise, il peut se tromper.

**La maître** mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

**Les jeux**

Dans le jeu du loto, les élèves connaissent le lexique associé aux éléments des images, ils ont une connaissance antérieure des mots. Mais la présence de ces éléments étant sur toutes les images, les élèves devront décrire précisément celles qui souhaitent obtenir. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

- On travaille la compréhension de nouvelles structures syntaxiques
- On travaille la mémorisation de ses structures et du lexique
- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, le gardien des images valide ou corrige.



*Exemple de cartons*

