

Une situation artistique à objectifs langagiers intégrés
« La boîte à surprises »

Niveau de classe : Petite section

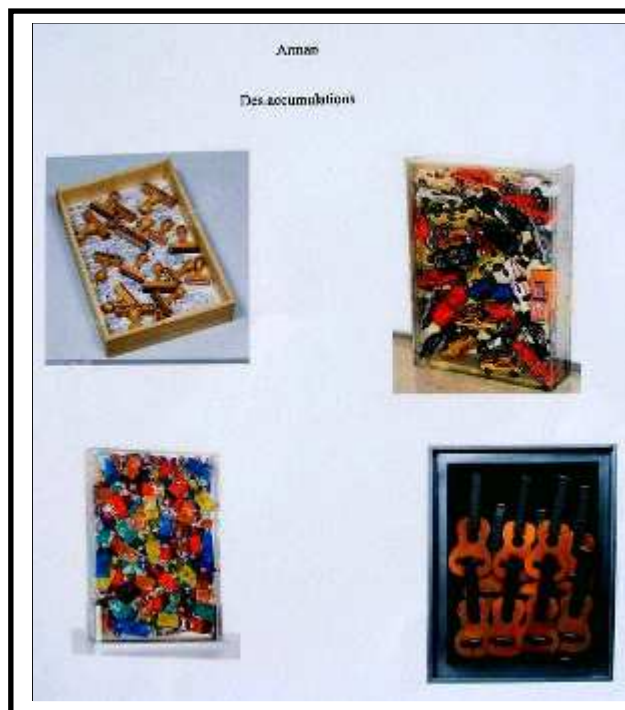
Descriptif de la situation

Les élèves sont allés dans les bois ramasser éléments naturels. Ils expérimentent, découvrent, réalisent des compositions variées en utilisant des objets ramassés qu'ils placent dans des supports variés.

Artiste de référence :

Arman

Christian Boltanski



Notion : composition

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

Les enfants expérimentent divers instruments. Ils découvrent, utilisent et réalisent des objets de natures variées.

Compétences spécifiques visées :

- être capable de réaliser une composition en plan selon un désir exprimé
- être capable de construire des collections

Objectifs spécifiques ou comportements attendus :

- Explorer les règles de compositions plastiques
- Réaliser une composition en plan en utilisant des règles d'agencement

Objectifs langagiers

Pour les élèves : découvrir, comprendre, mémoriser un vocabulaire spécifique aux compositions et aux objets

Pour le maître : décrire les formes, utiliser un vocabulaire spatial

- utiliser, mémoriser un vocabulaire spécifique aux outils et support
- découvrir, comprendre, utiliser, mémoriser un vocabulaire spécifique à la composition
- réaliser, observer, entendre, nommer la forme
- décrire les formes, les objets

Liste lexicale établie pour la situation artistique

Verbes	Noms	Adjectifs	Prépositions adverbe
Ajouter, enlever, entourer, accumuler, aligner (faire des lignes),	Marron, pomme de pin, caillou, feuille, noix, noisette, bout de bois, coquille d'escargot, asticot, trou Ligne, rond	(Lignes) couchées, debout, Grand, petit, rond, droit, doux, rigolo	Dans, sur, sous, à coté de, juste à coté, en bas, en haut, au dessus, au dessous, au milieu de, autour, sur le bord, dans le coin, à la suite de

Déroulement :

La tâche des élèves : vous allez fabriquer une boîte à surprise comme Mr Arman avec ce qu'on a ramassé dans le parc.

Préalable

- o Ramasser, collecter avec les enfants des objets dans le parc
- o Classer, trier tous ces objets dans des boîtes
- o Présenter, montrer des œuvres d'artistes en accumulation à toute la classe
- o Dire à toute la classe la comptine : « qu'est ce que j'ai ramassé dans le parc »

Données spatiales : La séance se déroule dans l'espace modelage de la classe, l'étagère où sont rangés les objets est à proximité.

Données matérielles : Sur la table, les élèves disposent tous d'une boîte identique (d'autres formes seront exploitées par la suite)



Modalités de travail : le groupe de 6 est debout et choisit sa place

Données temporelles : La séance dure 30 min environ ; Elle alterne des moments de constructions et des mises en mots sur les trouvailles des élèves suivies de propositions de composition.

Pendant la séance, l'enseignant propose d'explorer les possibles (actions verbales de l'enseignant sur les découvertes des élèves), de vivre des événements langagiers sur le lexique ciblé en préparation et fait une photo de la production de chaque enfant pour avoir une trace du travail réalisé avant de ranger le matériel.



Prolongements artistiques possibles

Dessins sur POST-IT : dessiner le contenu de ma boîte sur un post-it puis agrandir à la photocopieuse et faire un travail de coloration (encre de chine) ou de complément de formes (reprendre les lignes, les points,...)



Peinture sur très grand format : prendre en photo un élément en noir et blanc ou un détail de la boîte (macro zoom), en faire un grand tirage. Sur un format équivalent (minimum 1m X 1m), l'élève doit reproduire ce qu'il voit avec de la gouache en nuances de gris.

Tableau collectif, installer et coller les éléments mélangés à de la peinture.



« Boîte à surprises »
La situation langagière collective

Niveau de classe : Maternelle

Qu'est ce que j'ai ramassé dans le parc ?

Un marron tout rond
Un caillou tout doux
Un bout de bois bien droit
Un escargot qui n'est pas gros
Un gland qui n'est pas grand
Une pomme de pin, mais qui la tient ?
Une noix, mais qui la voit ?

Et au milieu de tout cela
Caché par là
Un asticot rigolo
Un petit, tout petit
Qui m'a fait des guilis
Quand je l'ai pris.

Une noisette, peut être...
Et puis, j'ai bien regardé
Je les ai bien rangés
J'ai choisi ce qui me plaisait
Et j'ai fabriqué
Ma boîte à surprise.

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.
Le but est de réutiliser le lexique pour mieux le mémoriser.

▪ **Cadre lexical**

Objectifs syntaxiques

Pronoms : **je**

Temps : **présent**

Complexités : qui, quand, mais + forme négative

Vocabulaire

Verbes : **ramasser, tenir, cacher, regarder, ranger, fabriquer, plaire, prendre**

Noms : **marron, caillou, bout de bois, gland, pomme de pin, noix, noisette, asticot**

Adjectifs : **rond, gros, grand, doux, droit, petit**

Prépositions, adverbes : **au milieu**

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.

« Boîte à surprises »
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 : **ramasser, tenir, cacher, regarder, ranger, fabriquer, plaire, prendre**

Noms : **marron, caillou, bout de bois, gland, pomme de pin, noix, noisette, asticot, ligne**

Adjectifs : **rond, gros, grand, doux, droit, petit**

Prépositions, adverbes : **au milieu, entre, au bord de, à côté, en ligne**

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.

« La boîte à surprises »
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, je**

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

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

Structure syntaxique : **où est... ; quel est... ; c'est... ; il sert à...ça sert à....ça vient de...qu'est-ce que...**

Vocabulaire :

Verbes :

Noms : **marron, caillou, bout de bois, gland, pomme de pin, noix, noisette**

Adjectifs : **rond, gros, grand, doux, droit, petit**

Prépositions, adverbes : **le plus, la plus, le moins, la moins, à côté, entre, au milieu, sur, devant, derrière**

Le jeu de KIM / S3

Conditions de faisabilité

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

Le maître dispose les objets de façon précise. Les élèves regardent. Le maître nomme les objets, fait répéter les élèves, (*fait répéter les yeux fermés pour les aider à mémoriser une liste d'objet*) et dit comment ils sont placés. 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 objets, de leurs noms et de leur utilisation. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

Quand on enlève un objet :

- On attend que l'élève nomme l'objet manquant ;
- On attend que l'élève décrive l'objet avec précision.

Quand on déplace un objet :

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

« La boîte à surprises »
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 : **je, tu, vous**

Temps : **présent, futur aller + infinitif, pour +**

Complexités : **et, après, avec, ensuite, puis**

Verbes : **ramasser, tenir, cacher, ranger,**

fabriquer, prendre, aligner, entasser,

regrouper, alterner

Noms : **marron, caillou, bout de bois, gland,**

pomme de pin, noix, noisette

Adjectifs : **grand, petit, gros + couleur**

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 dispose
les objets de son choix



Tous les joueurs ont
une boîte support



Et les objets à disposition



« La boîte à surprises »
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 alignes les petits cailloux au milieu de la boîte*. 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 : je, tu, vous

Temps : présent

Complexités : et, après, avec, puis, ensuite

Vocabulaire :

Verbes : **ramasser, tenir, cacher, ranger, fabriquer, prendre, aligner, entasser, regrouper, alterner, croiser**

Noms : **marron, caillou, bout de bois, gland, pomme de pin, noix, noisette**

Adjectifs : **couleurs, grand, petit, gros**

Prépositions, adverbes : **autour de, le long de, à côté, entre, autour, au bord, au milieu, vers, sur, sous**

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.



Cartes-modèles

« La boîte à surprises »
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, et, ensuite, après, d'abord

Vocabulaire :

Verbes : **prendre, dessiner, tracer, faire**

Noms : **marron, caillou, bout de bois, gland, pomme de pin, noix, noisette**

Adjectifs et prépositions : autour, en haut, en bas, à côté, au milieu, entre, au bord

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.

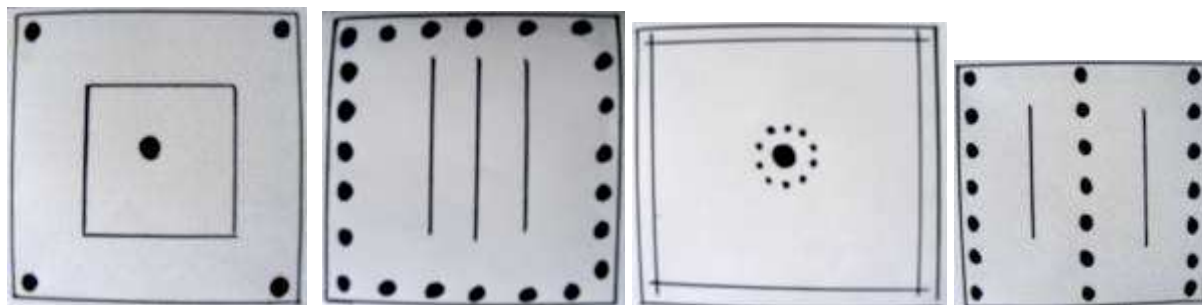
Quand le but est de dire explicitement la phrase qui correspond à l'image cachée :

- 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.

Exemples de cartes à dessiner



« Boîte à surprises »
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, elles, je**

Temps : **présent**

Complexités : **qui relatif...**

Vocabulaire :

Verbes : **entasser, aligner, séparer, regrouper, isoler**

Noms : **marron, noisette, brindille, bout de bois, caillou, pomme de pin, gland, cercle, ligne, carré, coin**

Prépositions et adverbes : **autour, à côté, entre, au milieu, au centre, sur le bord, sur, dessus, dessous**

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.



Cartes du loto

Exemples de planches données aux élèves

