

GRAPHISMES

Moyen Âge MS-GS

L'imaginaire et les loisirs

Ce lot contient 15 pages dont 11 fiches
et un guide pédagogique

Fiche 1 : La forêt enchantée

Fiche 2 : Le jardin de Merlin

Fiche 3 : La potion de Merlin

Fiche 4 : Les fantômes du château

Fiche 5 : Le dragon

Fiche 6 : L'aigle du roi

Fiche 7 : La fresque du griffon

Fiche 8 : La fresque de la licorne

Fiche 9 : Le tournoi des jumeaux

Fiche 10 : Le jeu d'échecs

Fiche 11 : Les pièces d'échecs

Ces fiches sont issues de l'ouvrage *Graphismes et Moyen Âge MS-GS*,
de Magdalena Guirao-Julien, collection "Graphismes" © Retz

9782725665788

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris



Guide d'utilisation

Introduction

Le Moyen Âge est une période particulièrement appréciée des enfants, qui permet une **approche artistique riche et variée**. En proposant des activités de concentration, de précision, et des activités de récréation et de création graphiques, ce fichier donne aux enfants des bases solides d'apprentissage tout en leur laissant une grande part de liberté.

AUTOUR DU MOYEN ÂGE

Chaque fiche – dont les consignes ancrent le plus souvent le propos dans le contexte de l'époque – est le prétexte d'**informations historiques et culturelles** adaptées à l'âge des enfants, qui peuvent trouver un écho dans le projet de classe. Il convient de mettre à disposition des ouvrages documentaires et des documents photographiques comme supports d'observation, d'analyse et d'imprégnation visuelle. Les enfants s'y référeront pour mieux développer leur imaginaire et leur expression graphique. Les rapprochements qu'ils pourront faire entre ces œuvres et leurs propres productions sont l'occasion d'ébaucher une première culture artistique.

DÉMARCHE

Avant de commencer l'activité graphique en tant que telle, il est conseillé de favoriser un **temps d'observation et d'échange** :

- expliciter la ou les consignes ;
- évaluer les difficultés de la fiche ;
- motiver le choix de l'outil, des couleurs, du mode opératoire, etc.

L'**éducation du regard** passe par l'**observation** attentive du dessin principal et du modèle qui est éventuellement proposé : le départ, l'orientation et les limites du (ou des) tracés, les détails qui le(s) constituent, etc.

Lors de la **réalisation**, la présence de l'adulte permet d'encourager les enfants à adapter leurs gestes en fonction des intentions visées, de les aider si nécessaire (éventuellement en proposant une ou des amorces avant de photocopier la fiche), de favoriser la **verbalisation**. L'expression orale est constamment à privilégier et l'activité graphique permet ainsi aux enfants d'enrichir leurs formes d'expression :

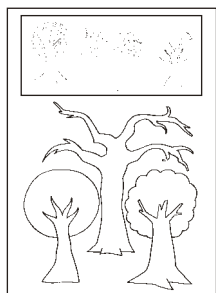
- discuter de la manière la plus adéquate d'arriver à ses fins ;
- commenter les tracés au fur et à mesure qu'ils prennent corps ;
- partager les sensations éprouvées, etc.

La **créativité** des enfants est particulièrement favorisée : l'observation attentive des modèles, leur reproduction minutieuse permettent ensuite un réinvestissement dans des créations personnelles plus libres.

Il s'agira encore, par des propositions ouvertes, d'encourager les enfants à laisser libre cours à leur imagination et à... créer.

L'imaginaire et les loisirs

1. La forêt enchantée

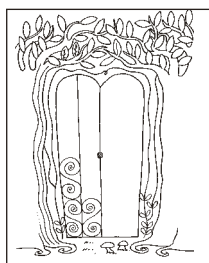


◆ Prolongement

Proposer aux enfants de créer « L'arbre du Moyen Âge ». Une fois que des exemples d'écriture moyenâgeuse auront été montrés aux enfants, expliquer aux enfants : cet arbre n'a, en guise de feuillage, que des lettres de l'alphabet. Ce feuillage peut être réalisé collectivement à partir de la silhouette d'un grand arbre sur un format affiche ou individuellement sur une feuille format A4.

Reprendre les motifs des « arbres modèles » pour embellir les silhouettes vides des arbres. Puis, colorier les troncs et les feuilles de ces derniers en marron et en vert mais également en suggérant aux enfants d'inventer des couleurs inhabituelles pour ces arbres magiques.

2. Le jardin de Merlin

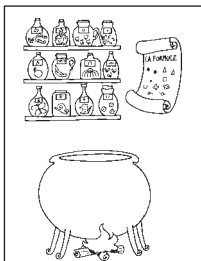


Compléter la fiche de manière à ce qu'il n'y ait plus de trous dans la grille, que cette dernière soit entourée par du lierre, et que les troncs et les nervures des feuilles de l'arbre soient finalisés.

◆ Prolongement

Demander aux enfants de dessiner le château de Merlin après en avoir écouté la description : Le château de Merlin a six fenêtres : trois sont petites et rondes ; trois sont grandes et ovales comme des œufs ; au centre de chacune, se trouvent des barres de fer forgé bicornues. Il a deux tours penchées et au sommet de chacune, se trouve une girouette oiseau. Ses murs sont recouverts de lierre. Et sa porte d'entrée est pourvue de trois verrous avec des cadenas et une grosse chaîne.

3. La potion de Merlin

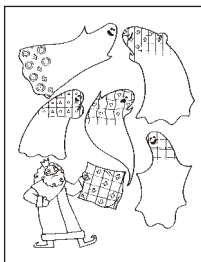


Encourager les enfants à décrypter patiemment la formule de Merlin avant de dessiner les éléments identifiés dans le chaudron.

◆ Prolongement

Demander aux enfants d'inventer et de dessiner des bestioles folles, comme le raraanée (moitié rat, moitié araignée), le chapent (serpent à tête de chat), etc.

4. Les fantômes du château



L'activité est double : compléter les « draps fantômes » en prolongeant les motifs esquissés ; puis déterminer, par analogie avec l'oreiller, le fantôme qui a volé le drap du roi.

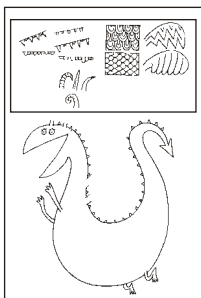
◆ Prolongement

Apporter des morceaux de tissu blanc en classe.

Dessiner sur ceux-ci des graphismes en utilisant de la peinture de couleur.

Puis, assembler tous les tissus de façon à fabriquer un « fantôme multigraphique », œuvre collective à suspendre dans la classe.

5. Le dragon



Suggérer aux enfants de s'inspirer des modèles de dents, d'écailles, d'ailes et de cornes proposés pour compléter le dragon. Mettre ensuite ce dernier en couleur.

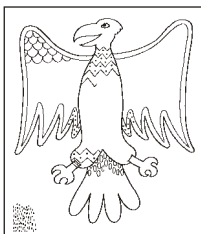
◆ Prolongement

Distribuer aux enfants le dessin d'un corps de dragon sans ailes, sans queue et sans pattes.

Leur demander de finir le dessin à leur guise, en inventant les éléments oubliés.

Puis, couvrir le corps d'écailles colorées.

6. L'aigle du roi

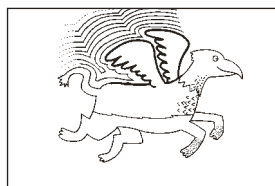


Pour compléter le tableau inachevé de l'aigle, encourager les enfants à faire preuve d'attention et de minutie. Commencer par le corps de l'aigle et reproduire les motifs une partie après l'autre.

◆ Prolongement

Proposer aux enfants de travailler collectivement à un bestiaire. Chaque enfant dessine et peint l'aigle de sa composition. Découper et coller chaque dessin sur une grande feuille. Puis, demander à chacun de contourner son dessin à l'encre de chine noire. Enfin, remplir toute la surface qui entoure les dessins de points faits au Coton-Tige et à l'encre bleue.

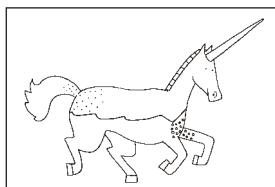
7. La fresque du griffon



Commencer par demander aux enfants de décrire le griffon : à quels animaux cette bête fait-elle penser ? De quels mélanges est-elle constituée ?

Proposer aux enfants soit de commencer par poursuivre les contours du corps de l'animal jusqu'au bord du cadre, soit de compléter d'abord l'animal par des points et des traits. Travailler les différentes parties du griffon les unes après les autres.

8. La fresque de la licorne



Commencer par faire décrire la licorne.

Proposer aux enfants soit de commencer par tracer les contours du corps de l'animal et les poursuivre jusqu'au

bord du cadre, soit de compléter d'abord l'animal par des points et des ronds.

Travailler les différentes parties de la licorne les unes après les autres.

◆ Prolongement (pour les fiches 7 et 8)

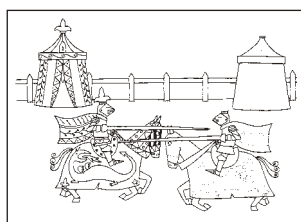
Demander aux enfants de dessiner le contour d'un animal, au choix, au crayon à papier (ou choisir des gabarits d'animaux et les poser sur une feuille blanche, puis demander aux enfants de détourer ces gabarits).

Puis, faire des gros points espacés au feutre de façon à recouvrir le trait fait au crayon à papier.

Avec une craie grasse, faire ensuite un « rayonnement » tout autour de l'animal à l'aide de traits qui partent de la silhouette jusqu'au bord de la feuille.

Enfin, colorier à l'encre l'intérieur de l'animal.

9. Le tournoi des jumeaux



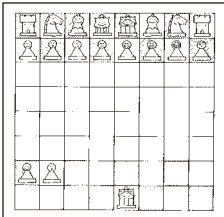
Montrer aux enfants des dessins représentant des tournois. Insister sur la minutie requise par cette fiche : l'observation du cavalier de gauche et de

tous les éléments décorés devra être répétée pas à pas pour permettre une reproduction fidèle.

◆ Prolongement

Qui dit jumeau dit « identique ». Demander aux enfants de faire deux dessins à l'identique, de leur choix, en utilisant les mêmes couleurs et les mêmes graphismes. Ces dessins pourront être choisis dans une liste établie par l'adulte, par exemple : épée, bouclier, armure, blason, tente, etc. Séparer une affiche en deux de façon à créer une composition par collage à la Archimboldo : d'un côté, coller un exemplaire de chaque dessin, et, de l'autre, les exemplaires jumeaux.

10. Le jeu d'échecs



Attirer l'attention des enfants, d'une part sur la position des pièces de la première ligne (les tours aux extrémités, le couple royal au centre, etc.), d'autre part, sur l'alternance des cases grises et des cases blanches. Demander

aux enfants de colorier les pièces de la reine. Une fois que les pièces blanches auront été dessinées et que les cases des lignes du bas auront été correctement grisées, on pourra éventuellement demander aux enfants d'identifier et de griser les cases du centre.

◆ Prolongement

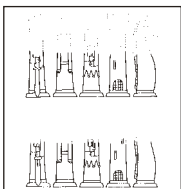
Proposer aux enfants de réaliser collectivement un « Graphisme échiquier ».

Distribuer à chaque enfant un carré quadrillé ainsi que deux modèles graphiques différents : chacun doit avoir une paire qui diffère d'une autre, par, au moins, l'un des deux éléments graphiques (ex. : l'un peut avoir un rond et une étoile ; l'autre une étoile et un triangle ou un rond et un triangle...).

Leur demander ensuite de dessiner en alternant les deux motifs comme s'ils réalisaient un échiquier.

Assembler l'ensemble des réalisations de façon à constituer un grand carré.

11. Les pièces d'échecs



Après avoir repassé au feutre noir la partie supérieure des pièces du haut, les enfants compléteront celles du bas soit en veillant à la fidélité de leur reproduction, soit en laissant libre cours à leur imagination.

◆ Prolongement ou situation de départ pour les fiches 10 et 11

Apporter les pièces d'un jeu d'échecs en classe.

Désigner chaque pièce par son nom.

Demander aux enfants de s'entraîner à dessiner au crayon la pièce de leur choix.

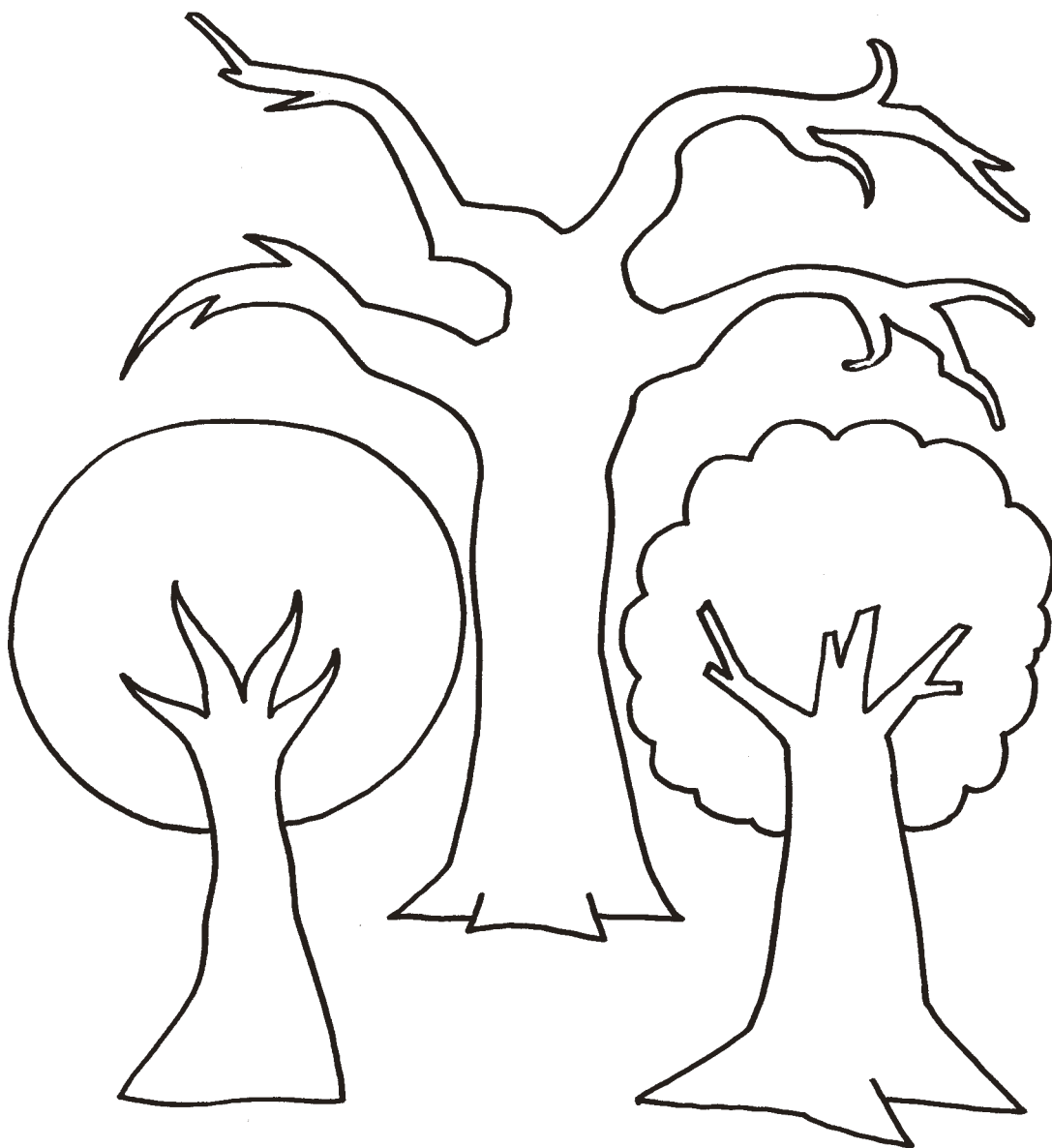
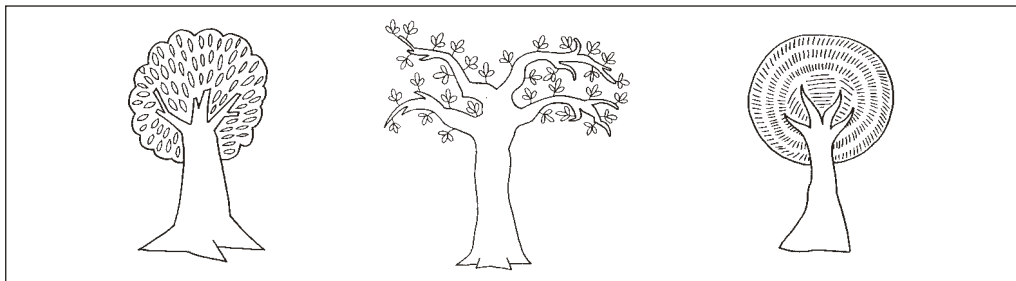
Une fois que toutes les pièces auront été dessinées, les coller sur l'échiquier préalablement dessiné à l'encre de chine par l'adulte.

L'ensemble constituera un « Tableau jeu d'échecs » à afficher dans la classe et sur lequel figurera le nom des pièces. Faire finaliser l'ensemble par les enfants, qui colorieront les cases alternativement de deux couleurs différentes à la craie grasse.



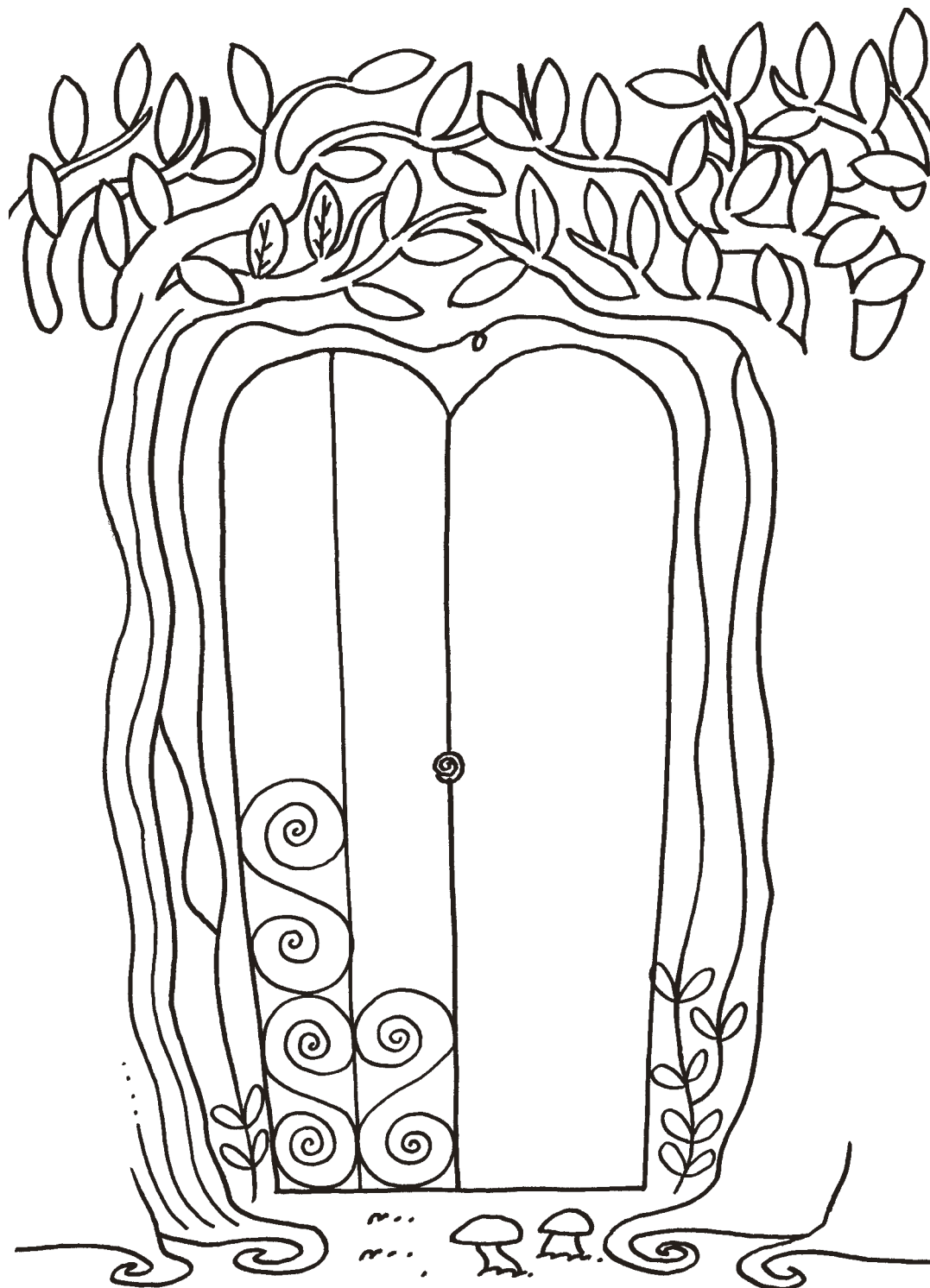
La forêt enchantée

Le prince s'est perdu dans la forêt enchantée. Dessine les arbres qu'il y a vus.



Le jardin de Merlin

Merlin le magicien protège l'entrée de son domaine.
Finis la grille, le lierre, les troncs d'arbres et les nervures des feuilles.



La potion de Merlin

Merlin le magicien prépare une potion pour guérir la princesse.
Déchiffre la formule et dessine dans le chaudron les ingrédients utilisés.

