

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



Jean Miro
Cigars and Constellations, in Love with a Woman, 1941
Craie sur toile



Fabienne Pimouget-Coffier
Colourful dream...2, 1912



Terry Frost

Robert Smithson
La spirale Jety, 1970



Déroulement / Phase 1

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**

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

Galères



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.



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.



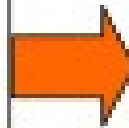
Déroulement / Phase 2

« Poussière de lune »
Situation langagière collective

« 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

Personne : 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.

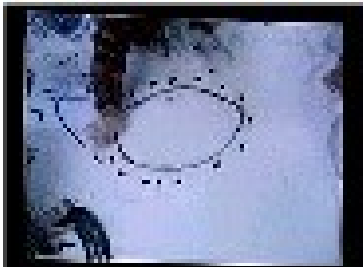
• Cadre lexical
Objets/syntaxiques
Personnes : je
Temps : présent
Forme interrogative : C'est... ? Est-ce que c'est... ?
Vocabulaire
Verbes : tourner ; griffer ; carcasser ; voler ; saupoudrer ; taper, tapoter.
Noms : doigt, pied, main, spirale, ligne, empreintes, crois
Prépositions, adverbes : dehors, 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 encore 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, crois, 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 jeux fermés pour les aider à mémoriser une liste d'objets) 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 évalue, 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 ;

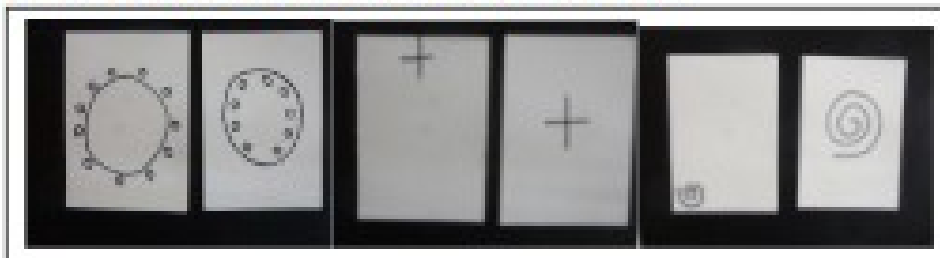
- On attend que l'élève décrive la carte avec précision.

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 écouter 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 ; caracoler ; 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). La 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 fécule 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 fécule



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 tourner 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 :

Pronom : 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 ; carcasser ; 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 / 85

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 :

Pronom : 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 ou milieu.

La machine à dessiner / S6

Conditions de faisabilité

Durée 30' : 12 compositions graphiques format A 8 (dont 6 fois 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 relue par le maître pendant que les élèves cherchent l'image dans le jeu.

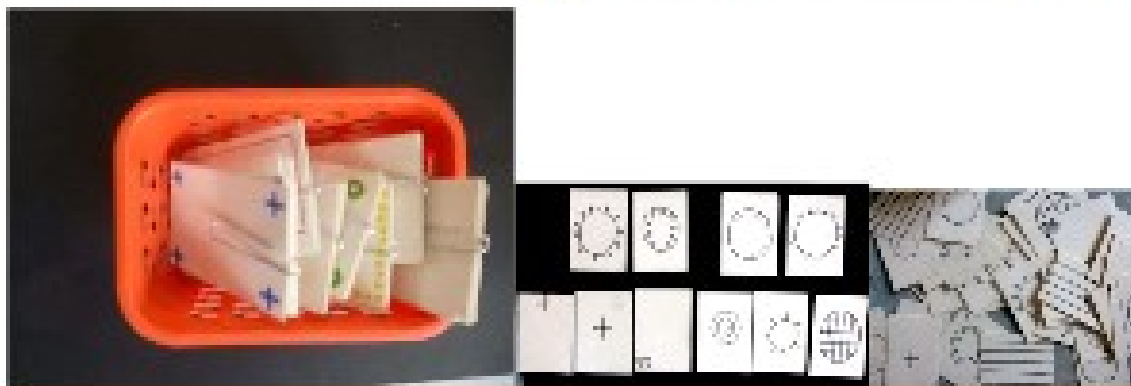
- On travaille la mémorisation : le maître aide les élèves à retenir la phrase pour qu'ils recherchent ensuite l'image dans le jeu de cartes.

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 imagination en utilisant un vocabulaire très précis. Il y a cinq cartons représentatifs d'une thématique (ex : le toboggan, la pouhelle, 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. Kéroux, *connaissances syntaxiques*) ; le vocabulaire est connu.

• Cadre lexical

Objectifs syntaxiques :

Pronom : il, ils, elle, elle

Temps : présent

Complexité : qui relatif...

Vocabulaire :

Verbes :

Noms :

Adjectifs :

Prépositions :

Le jeu de loto / S7

Conditions de faisabilité

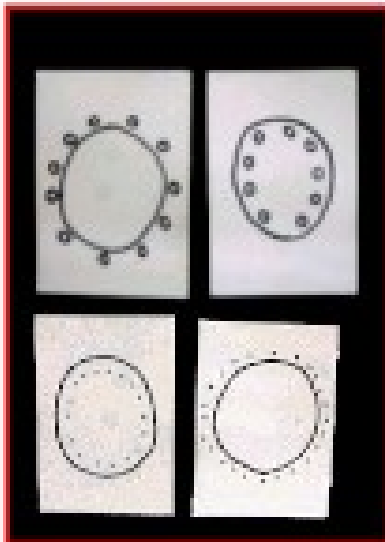
Durée 30' ; petit groupe 6 élèves ; 5 cartons ; à tour de rôle les élèves demandent une carte, le gardien d'images donne la carte ; si la demande n'est pas assez précise, il peut se tromper.

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 doivent 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

