

## Activités culturelles et artistiques

PILIER 5

### Le Renard et l'Enfant



#### ACTIVITÉ

#### Le regard et le geste : pistes d'activités

#### NIVEAU

Cycle 1

#### OBJECTIFS

- dégager le sens du film en le traduisant dans une activité plastique
- installer et développer chez l'enfant une pratique créative à partir de situations qui sollicitent son imagination, l'amènent à exercer sa capacité d'invention, et à enrichir ses formes d'expression

#### COMPÉTENCES

- produire le résumé d'une histoire pour le traduire ensuite dans une réalisation esthétique
- choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)
- réaliser des jeux de construction simples : un arbre en fil de fer.
- ajuster ses gestes en fonction d'une intention, percevoir et reconnaître les effets plastiques obtenus, modifier et affiner son action

#### SUPPORTS

Des photos du film (qui montrent des expressions, d'autres vues de dos, de face, de profil)  
Un appareil photo

#### Le regard et le geste

Toutes les techniques utilisées à l'école maternelle peuvent être ici mises au service de plusieurs projets, de manière individuelle ou collective, à destination de la classe, des familles ou de la collectivité.

Dans les activités proposées, l'enfant explore et exerce différents langages plastiques (dessin, peinture, collage, fabrication d'objets et d'images...).

## PISTE 1

### DU FILM AU LIVRE

Les enfants sont invités à **raconter** les épisodes marquants du film par dictée à l'adulte. Le texte est placé en page de gauche dans l'ordre chronologique. Les élèves vont **illustrer** chaque page avec un procédé différent : crayon de couleur, craies grasses, crayon à papier...ou avec un procédé enrichi à chaque page.

Exemple : crayon noir (page 1), crayon noir et papier de soie (page 2), crayon noir, papier de soie et craie (page 3), crayon noir, papier de soie, craie et encre (page 4), etc.

## PISTE 2

### LOTO DES EXPRESSIONS

Conduire dans la classe **une collecte des expressions** qui peuvent traduire un sentiment du film : la peur, la colère, la joie, la méfiance... En lien avec ce travail sur le lexique, **faire dessiner** au fusain ou au crayon papier les traits marquants de l'émotion ou d'une expression. On peut travailler sur de la cartoline de 10 X 10 et en faire un jeu de loto.

Autre possibilité : **exposer les productions** (les relier par un côté avec du raphia trois par trois et les suspendre).

## PISTE 3

### CONSTRUIRE UNE FRESQUE

- 1) À l'aide de petits cartons peints (un ou deux par enfant), construire un assemblage dans les tons de la forêt automnale (rouge, orange, jaune, marron) ou printanière (camaïeu de verts).  
Faire **faire un collage en volume** d'animaux réalisés en papier froissé ou mâché.
- 2) **Installer un décor par saison** aux quatre coins de la classe avec un arbre en fil de fer sur lequel seront suspendus des objets caractérisant les saisons.

## PISTE 4

### JEU DU PHOTOGRAPHE

- 1) Exposer un objet par exemple une peluche et disposer les enfants autour. Faire prendre des photos des différents points de vue avec un Polaroid. Distribuer les photos. Les élèves doivent **se placer à l'endroit d'où la photo a été prise**.  
Distribuer ensuite aux élèves d'autres photos prises dans la classe voire dans l'école. Trouver d'où a été prise la photo. Faire préciser les indices ayant permis de le savoir.
- 2) À partir de photos du film, **chercher où était le photographe**. Les élèves devront être précis : devant, derrière, en face, au-dessus de, en-dessous de, à côté de...
- 3) **Découper des éléments des photos** (de face, de derrière, de profil), les coller sur une feuille puis demander aux enfants de **créer un nouveau paysage** (réaliste ou pas) avec des consignes variées : contraste ou pas au niveau des couleurs, contraintes graphiques...