

Trois défis en noir et blanc

L'enjeu de ces trois défis est d'accompagner l'élève dans une véritable démarche de création en arts plastiques.

Cette démarche s'articule autour de quelques étapes incontournables :

- **Un questionnement plastique** sous forme d'un « défi ».
- Une phase d'**expérimentation** individuelle.
- Une **phase de partage et de recherche d'idées** qui s'articulent autour de 2 moments clés collectifs :
 - une **mise en commun** où l'on dresse l'inventaire des réponses trouvées par le groupe.
 - une **découverte d'œuvres d'artistes** en lien avec la problématique. Les œuvres montrées doivent être suffisamment nombreuses et variées pour éviter l'effet « modèle ». De références figurent pages 3 et 4 du présent document. Il s'agit de sites d'artistes contemporains choisis pour leur pertinence par rapport aux problématiques abordées par la fiche. Ces sites présentent tous des reproductions d'œuvres que vous pouvez montrer aux élèves (moyennant un choix à faire évidemment). Pour des problèmes de droit, les reproductions ne figurent pas dans le présent document.
- Une phase de **production plus ambitieuse** liée à une intention propre à chacun (de l'ordre de l'expression personnelle). Les expérimentations plastiques antérieures devenant les moyens plastiques au service de l'intention de l'élève.
- Une **valorisation des productions** : expression des intentions, interprétations, valorisation de la créativité et de la richesse des réponses, liens avec les œuvres des artistes, exposition.

Cette démarche de création travaille l'ensemble des compétences du programme d'arts plastiques.

Les enjeux de ces 3 défis en termes d'apprentissages plastiques

Les enjeux ci-dessous sont extraits des [documents d'accompagnement des programmes disponibles sur éduscol](#) : « enjeux des 3 questions au programme du cycle 3 en arts plastiques ».

- Comprendre que les choix opérés se combinent pour donner du sens (ici outils, techniques et choix de composition).
- Comprendre que représenter le monde, ce n'est pas seulement représenter des choses concrètes, c'est aussi représenter une idée, un sentiment, une interrogation.
- Comprendre qu'une production artistique a le pouvoir de représenter, mais aussi d'émouvoir, d'évoquer, de témoigner ou de narrer.
- Comprendre que le sujet d'une œuvre peut être la matière utilisée pour produire et créer.
- Comprendre que la qualité des matériaux, les effets du geste et de l'instrument ont une véritable incidence dans la pratique artistique.

Les apprentissages fondamentaux sont également présents à chaque étape :

- **Lecture** : la fiche élève est conçue pour être lue avec les élèves. Elle comporte des textes injonctifs (consignes) mais aussi explicatifs. Elle peut être conservée par l'élève dans un cahier ou un porte-vue consacré aux arts plastiques qui consignera les apprentissages. Les expérimentations y auront aussi leur place.
- **Lecture** : une recherche de renseignements sur un artiste peut également faire l'objet de séances de lecture au cours du processus de création.
- **Écriture** : les phases d'expérimentation ou de création peuvent s'accompagner de prises de notes : on garde trace de ses actions et du matériel requis, on commente les résultats d'expérimentation, on note ses intentions ou ses difficultés. Ainsi, on se constitue une documentation à laquelle on peut se référer lors d'un nouveau projet.
- **Écriture** : la découverte d'œuvres après une première série d'expérimentations peut également donner lieu à des ateliers d'écriture. Le but du jeu est de permettre alors une approche subjective, sensible, de l'œuvre à travers des jeux d'écriture (questionnement autour des actions réalisées

par l'artiste, hypothèses autour de ses intentions, expression des ressentis et émotions générés chez le spectateur). Questionnaires rébarbatifs à éviter...

- **Oral** : les phases de mise en commun, donc d'oral sont cruciales dans la séquence d'arts plastiques. Les élèves décrivent, explicitent leurs choix, font des hypothèses, expriment leurs ressentis, leurs intentions. C'est dans ces phases d'oral que se structurent les apprentissages plastiques. Elles permettent également d'exercer et d'acquérir des compétences en maîtrise de la langue.

Les échanges informels entre l'enseignant et les élèves sont aussi d'importants moments de travail sur le langage oral. C'est durant ces échanges que l'enseignant permet à chaque élève de préparer sa prise de parole en l'aidant à faire émerger les contenus à partager, à travailler son argumentation et à élaborer la forme que prendra son discours.

Il est utile d'instaurer un outil de mise en mémoire pour les arts plastiques

Cahier ou porte-vue, carnet « fait maison », boîte aux trésors, les formes sont variées. Pourront y figurer :

- Les expérimentations avec éventuellement des commentaires : matériel, description de la technique, difficultés rencontrées, variantes possibles, etc.
- Les recherches, schémas, croquis, écrits autour des intentions ou du projet personnel qu'a nécessité un projet plus ambitieux.
- Les références d'œuvres en relation avec le projet, et les activités qu'a suscité la rencontre avec ces œuvres : ateliers d'écriture, croquis, recherches biographiques autour d'un artiste, etc.

Des œuvres que l'on peut montrer

En rapport avec le défi n°1

- **Eugène Carrière**, (1849-1906) - Certaines œuvres sont visibles dans les musées de Strasbourg.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Eug%C3%A8ne_Carri%C3%A8re

<https://www.eugenecarriere.com/>

- **Henri Cueco**, (1929-2017) - Des dessins entre figuration et abstractions (pour certains), à regarder notamment « fumées de feux ».
<http://www.louiscarre.fr/artistes/henri-cueco>

- **Marianne Mispelaëre**, née en 1988 - Notamment « Palimpseste », « Evanouissements », « Bibliothèques des silences ».
Le dessin au service de l'interrogation philosophique. <http://www.mariannemispelaere.com/a/premier>

En rapport avec l'ensemble du processus

- Toujours **Marianne Mispelaëre**, née en 1988 – l'ensemble de ses œuvres est intéressant, faites votre choix !.
Le dessin au service de l'interrogation philosophique. <http://www.mariannemispelaere.com/a/premier>

- Une galerie consacrée à l'art brut : <https://christianberst.com/exhibitions/exhibition-270#artworks>

- **François Génot**, né en 1981 – Une œuvre très impressionnante, notamment au fusain (mais d'autres choses aussi) <http://francoisgenot.com/>

- **Marc Couturier**, né en 1946 – A regarder notamment la série « Les dessins du 3^e jour » : <https://www.cnap.fr/collection-en-ligne?filters=authors%3ACOUTURIER%20Marc%E2%86%B9COUTURIER%20Marc>

- **Stéphane Calais**, né en 1967 - Des œuvres souvent en grand format : <https://www.stephane-calais.net/fr/>

- **Maren Ruben**, née en 1967 - Du dessin et des effets de matières. Le papier devient peau, carte topographique... : <https://maren-ruben.com/>


- **Claude Horstmann** : - Des dessins et du texte sur les murs. https://www.claudehorstmann.de/index_fr.php

- **Olivia Benveniste**, née en 1981 - Dessinatrice basée à Strasbourg, figuratif et non figuratif... <http://www.olivia-benveniste.com/>

Citons également (plus connus) :

Cy Twombly (1928-2011), Henri Michaux (1899-1984), Paulette Bloch (1928-2017)

Défi n° 1 : du noir, fais surgir la lumière...

Texte Fiche élèves	Enjeux des actions plastiques et conseils
<p>Matériel nécessaire : des feuilles blanches, un crayon de papier, une gomme.</p> <p>En général, les dessinateurs, lorsqu'ils veulent indiquer la lumière sur leur dessin, mettent des ombres, et par contraste avec l'ombre, la lumière apparaît.</p> <p>Ici, ton défi va consister à partir de l'ombre à faire surgir la lumière.</p> <p>Comment ? Avec une simple gomme...</p> <p>Avant de se lancer dans une production qui prendra beaucoup de temps, il vaut mieux faire des essais, regarder ce que cela donne, regarder des œuvres d'artistes pour se donner d'autres idées, puis seulement ensuite, décider de ce que l'on va faire et se lancer dans la production finale.</p>	<p>Cette partie, à lire avec les élèves, annonce l'ensemble du processus. Il peut être intéressant de compléter cette lecture en instaurant un suivi des étapes de la démarche (Affichage - Feuille de route résumant les étapes dans le porte-vue, etc.) et au fur et à mesure du déroulement du processus, faire référence à ces étapes pour rendre les élèves attentifs au processus de création.</p> <p>Cet aspect, à ne pas oublier, s'inscrit dans la compétence du programme : « Mettre en œuvre un projet artistique ».</p>
<p>Etape 1 : Expérimente</p> <p>Prépare plusieurs feuilles, pas trop grandes, des quarts de feuilles A4 (c'est-à-dire des A6) par exemple. Colorie-les entièrement avec un crayon de papier. Fais en sorte qu'on ne voit pas trop les traits de crayon. Pour cela, penche ton crayon, il doit être presque parallèle à la feuille. Repasse sur ton crayonnage en changeant de direction.</p> <p>Et maintenant amuse-toi à allumer la lumière sur tes feuilles grises...</p> <p>Comment ? Avec ta gomme !</p> <p>Celle-ci devient un outil de dessin. Elle permet de faire des formes très douces, de plus en plus blanches si tu repasses plusieurs fois sur les traces (et que tu nettoies souvent ta gomme), ou d'un gris très doux si tu n'appuies pas trop.</p> <p>Amuse-toi, sur tes différentes petites feuilles, à explorer les différentes possibilités de cette technique. Tu n'as pas besoin de représenter quelque chose de particulier, tu verras que des formes un peu fantomatiques, révélées par la lumière, cela peut être très beau.</p> <p>Cette technique convient particulièrement bien pour exprimer des formes douces, courbes, bien qu'on puisse aussi gommer de façon précise. Une technique idéale</p>	<p>Le point de départ est une problématique plastique qui impose d'expérimenter des actions plastiques nouvelles.</p>  <p>L'intérêt ici, est de mettre l'élève dans une position de recherche dont il ne connaît pas par avance les résultats.</p> <p>Il faudra veiller à encourager :</p>

<p>pour la fumée, les volutes, l'eau, les nuages, le rêve, les fantômes, les paysages ou les formes un peu fantastiques...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - les « pressés » qui ne prennent pas le temps de découvrir les différentes possibilités de la technique et se contentent d'un résultat approximatif et souvent décevant. - les « angoissés » qui n'aiment pas prendre des risques en explorant de nouvelles techniques. En général, les élèves qui préfèrent rester dans leur zone de confort en ayant recours à des compétences qu'ils maîtrisent. <p>A faire remarquer et à valoriser :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les nombreuses nuances de gris jusqu'au blanc que permet la technique (en gommant plus ou moins). - Le type de formes, de mouvements et de contours que l'on obtient. - Le processus inversé par rapport à l'habitude : on enlève (au lieu de rajouter) de la couleur pour retrouver le blanc. En quelque sorte, l'action plastique à l'origine de la trace est une soustraction.
<p>Etape 2 : Trouve d'autres idées grâce aux autres : tes camarades et les artistes</p> <p>Il sera intéressant maintenant de réunir les expérimentations de tes camarades et de faire l'inventaire de toutes les possibilités que le groupe a trouvé. Cette étape est faite pour que chacun puisse partager ses idées avec les autres. Il n'y a pas de problème à prendre l'idée de quelqu'un d'autre, il n'y a pas de problème non plus à donner son idée. Cela enrichit tout le monde. Les idées, c'est fait pour être partagé, on est plus intelligents à plusieurs !</p> <p>Surtout, conserve tes expérimentations ! Vous pouvez décider de les agencer dans une production collective qui pourra être affichée. Cela permettra à chacun de se souvenir des idées de tous. Ou bien, tu peux les coller dans ton cahier d'arts plastiques. Dans ce cas, tu peux lister par écrit le matériel nécessaire et expliquer en quelques mots comment tu as fait pour réaliser l'expérimentation. Tu te constitueras ainsi une collection d'idées dans laquelle tu pourras puiser pour des projets futurs.</p> <p>C'est également le moment d'aller chercher des idées auprès des artistes qui, comme toi, ont utilisé le noir et blanc pour réaliser des œuvres. Il ne s'agit pas de</p>	<p>La mise en commun se construit par confrontation des productions en fonction d'un critère. On peut ainsi organiser des familles de réponses et répertorier les différentes possibilités. Critères possibles (imposés par l'enseignant ou à trouver pas les élèves lorsque ceux-ci sont aguerris à l'exercice) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contraste et nuances > certaines productions seront contrastées, d'autres auront des nuances proches. - Type de formes et de compositions créées avec la gomme. - Les impressions que cela donnent aux spectateurs. - Etc. <p>Les élèves doivent pouvoir se référer à ces expérimentations durant tout le projet : nécessité d'une mise en mémoire (affichage ? cahier ?)</p>

<p>copier, mais de s'inspirer des choses que tu trouves intéressantes pour nourrir ta propre recherche. Les artistes aussi font comme cela. Personne ne crée quelque chose de nouveau à partir de rien. C'est le « mélange » de toutes les idées qu'on a eu et de celles qu'on a vu réalisées par d'autres qui permet à la création nouvelle d'être riche et intéressante et de « parler » à tout le monde.</p>	
<p>Etape 3 : Lance-toi dans une production plus importante Si la technique te plaît, tu peux te lancer dans une production plus ambitieuse sur un sujet qui te tient à cœur. Sur ta production finale, tu peux intervenir avec une autre technique pour souligner et mettre en valeur certaines parties si tu penses que c'est nécessaire.</p>	<p>Relances possibles : On peut proposer aux élèves des crayons de papier de différentes duretés, ou d'autres types de matériel de la même famille : carrés Conté, fusains, mines de plomb. On pourra également faire varier les supports. Du papier ayant un peu de grain ne donnera pas du tout les mêmes résultats. On peut également partir d'un frottage au lieu d'un simple « coloriage » avant d'intervenir avec la gomme.</p>

Défi n° 2 : D'un trait net, inventer des mondes...

Texte Fiche élèves	Enjeux des actions plastiques et conseils
<p>Matériel nécessaire : des feuilles blanches, un feutre fin noir ou à défaut, un stylo noir.</p> <p>Tu as expérimenté, dans ton 1^{er} défi, une technique tout en souplesse, en douceur qui permet de rendre le flou, les nuances...</p> <p>Ton 2^e défi va prendre le contrepied. Tu vas travailler avec un outil très précis, le stylo à bille ou le feutre fin noir.</p> <p>Beaucoup d'artistes créent leurs œuvres à partir de règles du jeu. Avec cela, on est moins perdu dans la page blanche ! Le défi numéro 2 consiste à tester des petits jeux de dessin dans le but de te constituer la collection la plus grande possible de méthodes d'utilisation de ton feutre ou stylo.</p> <p>Il faudra bien sûr agrandir la collection au niveau de la classe en partageant les idées.</p> <p>Pour que cette collection soit également jolie à regarder, tout le monde va utiliser pour ses expérimentations le même format de papier, pas trop grand, par exemple des carrés de 7 cm. En les assemblant tous sur un grand panneau ou grâce à un fil nylon, cette collection aura sans doute belle allure ! Elle aura également l'avantage d'être visible de tous et chacun pourra y puiser des idées (ce sera fort utile pour le défi n°3 !) Une fois que la classe n'en n'aura plus besoin, ces carrés pourront être collés dans le cahier d'arts plastiques et commentés (matériel, technique utilisée) pour resservir à l'occasion d'un autre projet.</p>	<p>L'objectif pour ce 2^e défi, est de créer le plus grand nombre possible de choix plastiques à la disposition des élèves en vue d'un projet personnel (le 3^e défi).</p> <p>On est dans la compétence « expérimenter, produire, créer » et particulièrement dans les sous compétences « choisir, organiser, mobiliser, des gestes, des outils, en fonction des effets qu'ils produisent » ainsi que « rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes. »</p> <p>Pour rendre cela possible, une forme esthétique permettant la mise en commun de l'ensemble des idées est à rechercher. Elle devra accompagner les élèves (sous forme d'affichage par exemple) jusqu'à la fin du processus.</p> <p>Il est important de faire comprendre aux élèves de façon générale qu'on peut s'inspirer des idées des autres et même les adopter (ce n'est pas copier !). Ce qu'en fera chacun ensuite relèvera de sa propre créativité. On peut, pour faire accepter cette idée, comparer les propositions plastiques des uns et des autres à des mots. Un écrivain utilise les mêmes mots que tout le monde. Personne n'est propriétaire des mots ni du langage plastique. C'est dans l'utilisation originale de ces mots ou de ces possibilités plastiques pour concevoir des livres ou des œuvres plastiques que se situe la création.</p>

Expérimentation n°1 : Fais du flou avec du net !

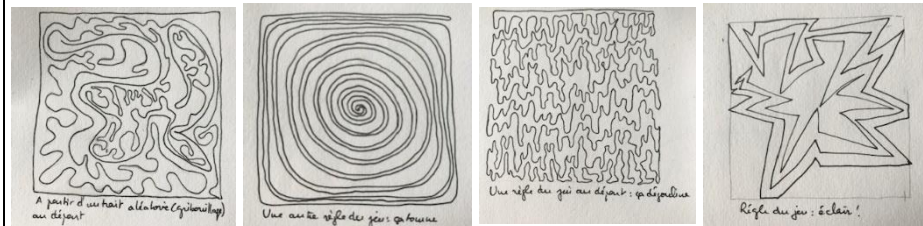
Trouve un moyen de faire un dessin flou, sans contour précis avec ton feutre ou ton stylo. Comment vas-tu t'y prendre ? Ton dessin n'est pas forcé d'être figuratif : il peut ne rien représenter ou juste des formes sans qu'on reconnaisse quelque chose en particulier.



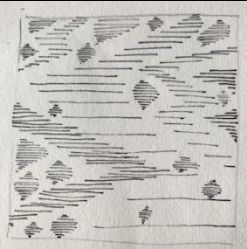
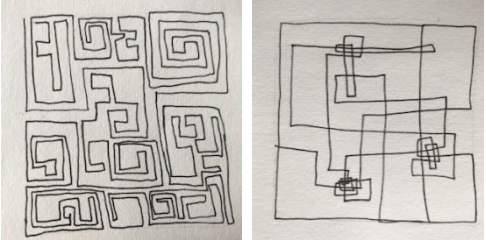
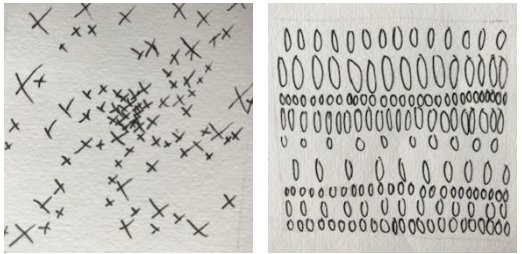
Il s'agit de trouver le moyen de suggérer des formes sans tracer directement le contour de ces formes. Hachures, pointillés... La technique et le geste particuliers permettront peut-être à des formes originales d'émerger. On peut espérer également que certains élèves oublieront leur volonté de représenter quelque chose au profit d'une rêverie graphique non figurative.

Expérimentation n°2 : Remplis ton carré avec un dessin fait sans lever le feutre, attention, aucune ligne ne doit se croiser.

Là encore, n'essaye pas de représenter quelque chose, laisse ton feutre se promener sur la feuille...
Un truc : si, sans faire exprès, tu as levé le stylo avant d'avoir fini ton dessin, repose la pointe exactement là où tu étais et continue.
Réalise plusieurs essais en essayant de trouver des façons de faire différentes à chaque fois.



Pour aider les élèves qui n'ont pas d'idées ou pour élargir la recherche, on peut proposer une liste de mots inducteurs dans lesquels ils peuvent puiser : ça dégouline, ça tourne, ça pique, éclair !, nuages, gribouillis, labyrinthe, etc. On cherche ici à créer un répertoire de formes et de tracés abstraits qui engendrent des effets graphiques forts.

<p>Expérimentation n°3 : Fais un dessin avec seulement des traits horizontaux (si tu préfères, tu peux choisir les traits verticaux ou les obliques).</p>	 <p>Faire des essais rapides sur une feuille de brouillon peut permettre de débloquer le geste et d'adopter un parti pris. Variables à observer lors de la mise en commun : Energie du trait (du trait maîtrisé au gribouillis énergique), contraste (rapprochement / éloignement des traits), longueurs des traits (identiques dans le dessin, variables, régulières, irrégulières), formes et composition (équilibre – déséquilibre / hasard – maîtrise / dynamique – statique, etc.)</p>
<p>Expérimentation n°4 : Remplis ton carré avec un dessin composé d'une ligne continue. Elle ne peut être que verticale et horizontale. Trace-la à main levée, n'utilise pas la règle. Fais un dessin où les croisements de lignes sont interdits et un autre où ils sont autorisés.</p>	 <p>Là encore, il est intéressant de faire plusieurs essais pour arrêter sa stratégie. Rassurer les élèves par rapport à la rectitude des tracés. Ce n'est pas ce qui est important (interdire les outils de traçage type règle ou équerre). On cherche à montrer que les contraintes imposées très fortes ne restreignent pas pour autant la liberté de la réponse qui sera très différente d'une personne à l'autre.</p>
<p>Expérimentation n° 5 : Fais un dessin en utilisant toujours un même signe. D'abord, choisis ton signe : cela peut être une forme géométrique, une lettre, un tracé très simple. Il doit être très facilement reproductible. Cela devient ton unique « matériau » pour réaliser une composition. Et maintenant, lance-toi, trouve un moyen pour reproduire ton signe sur l'espace de la feuille de manière à produire un effet plastique. Par exemple, tu peux vouloir donner une impression... d'équilibre ou de déséquilibre, d'harmonie ou de désordre, de calme ou d'agitation... A toi de choisir !</p>	 <p>Ici, 2 temps sont à prévoir : une recherche sur le signe et un travail sur la composition. Ce travail permet de mettre en lumière comment la composition contribue aux impressions ressenties devant une production. Il sera intéressant de faire prendre conscience</p>

<p>Attention, Ton dessin ne doit pas être figuratif (il ne doit pas représenter quelque chose). Tu peux jouer sur la taille de ton signe, sur sa disposition dans l'espace de la feuille (la composition de ton dessin) : répartition régulière des signes, jeu sur des rythmes ou utilisation des contrastes avec espaces laissés blancs et d'autres très remplis, etc.</p>	<p>à chacun des choix qu'il a fait : répartition des éléments dans l'espace imparti, existence de rythmes, taille des éléments, dynamisme (impression de mouvement ou de direction), contraste, etc.</p>
<p><i>Partage tes idées, découvre celles des autres</i> Pour toutes ces expérimentations, il sera important de partager les idées avec tes camarades. Ainsi, vous vous constituerez une collection de possibilités variées d'utilisation du feutre ou du stylo noir. C'est comme si chaque proposition était un mot. Pour raconter une histoire, exprimer un sentiment ou un ressenti, on a besoin de mots... Maintenant, tu as tout un langage plastique à ta disposition pour exprimer des idées, des ressentis, pour raconter des histoires par le dessin. C'est aussi le moment d'aller voir ce qu'on fait les artistes pour se donner encore plus d'idées.</p>	<p>Les mises en valeur et en mémoire des expérimentations outilleront les élèves pour l'aboutissement du processus de création : le défi n°3. Il est important qu'ils comprennent que ces expérimentations ne sont pas une fin en soit, même si un travail de présentation peut en révéler tout le potentiel esthétique. En effet, ces expérimentations ont été l'occasion de la constitution d'un langage plastique maintenant disponible pour chacun à des fins d'expression. Regarder des œuvres d'artistes sera également une source d'inspiration. Il ne s'agira pas alors d'étudier de manière approfondie chaque œuvre, mais d'en voir beaucoup, d'identifier rapidement quelles problématiques plastiques sont en jeu et l'impression que cela donne. La liste de références en pages 3 et 4 de cette fiche est destinée à cela.</p>

Défi n° 3 : Un dessin hautement expressif ...

Texte Fiche élèves	Enjeux des actions plastiques et conseils
<p>Matériel nécessaire : des feuilles blanches, un crayon de papier, une gomme, un feutre fin noir ou à défaut, un stylo noir.</p> <p>Tu as expérimenté, dans les deux premiers défis, des techniques très différentes, l'une toute en souplesse, en douceur qui permet de rendre le flou, les nuances, l'autre, basée sur la précision des traits, qui permet de réaliser des effets très graphiques.</p> <p>Tu as maintenant tout ce qu'il te faut pour t'exprimer plastiquement, par le dessin... Inutile pour cela de forcément représenter quelque chose, ton dessin peut être non figuratif mais hautement expressif !</p>	
<p>A toi maintenant de te lancer dans un projet plus personnel.</p> <p>Par exemple, tu pourrais essayer de donner une certaine impression au spectateur qui regarde ton dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une impression de douceur ou une impression de violence, - une impression de tranquillité ou une impression de chaos, - une impression de joie ou une impression de tristesse, - une impression de... à toi de t'interroger sur ce que tu as envie ou besoin d'exprimer. <p>Et pourquoi pas essayer de rendre plusieurs impressions différentes à des endroits différents de la feuille ?</p> <p>Bien sûr, il peut être intéressant de faire des essais, des schémas, voire d'écrire tes intentions sur ton cahier d'arts plastiques (ce que tu as envie de dire ou de faire ressentir à celui qui regardera ton dessin). Mais ce n'est pas obligatoire. Chacun fonctionne différemment quand il s'agit de créer. Certains ont besoin d'essayer, de prévoir, de programmer, de penser leur dessin à l'avance. D'autres préfèrent se lancer à l'aventure et trouvent leurs idées au fur et à mesure. C'est en pratiquant que tu sauras quel(le) artiste en herbe tu es et comment tu fonctionnes en tant que créateur.</p>	<p>Le rôle de l'enseignant dans cette phase sera d'aider certains élèves à faire émerger leur intention, c'est-à-dire de conscientiser ce qu'ils ont envie d'exprimer. Cela peut être un état d'âme, un ressenti difficilement exprimable en mot (c'est l'intérêt des arts plastiques !), une préoccupation, etc. Il ne s'agit pas de délivrer un message mais d'exprimer des sentiments ou des idées complexes par des moyens autres que les mots. Il faudra donc être davantage attentif à ce stade à l'état émotionnel de l'élève qu'à la façon dont il exprime son projet. On peut également inciter l'élève à s'inspirer des expérimentations affichées pour choisir tel ou tel moyen plastique qui correspond pour lui à un état intérieur qu'il a envie d'exprimer.</p> <p>Il est aussi possible de provoquer un état émotionnel par une lecture, l'écoute d'une musique ou le visionnage d'un extrait de film et proposer ensuite aux élèves de le rendre par la pratique plastique.</p> <p>Il est intéressant d'encourager l'élève à s'observer en train de créer pour qu'il comprenne comment il fonctionne, quel est son « style » en</p>

Ce que tu auras appris en faisant cela

- Tu auras appris à être inventif/inventive et à chercher des solutions pour obtenir des effets différents à partir d'un même outil.
 - Tu as appris à mener un projet plastique d'un bout à l'autre :
 - Tu as recherché des moyens d'expression, un langage plastique nouveau à travers des expérimentations et des découvertes d'œuvres d'artistes.
 - Tu as utilisé ces recherches pour réaliser une création plastique en fonction d'une intention (quelque chose que tu voulais exprimer).
- Tu auras découvert d'autres expressions (celles des artistes, celles de tes camarades), tu auras appris à expliquer et partager tes idées, à apprécier et respecter celles des autres.

tant que créateur. Cela pourra l'aider dans d'autres domaines où la réflexion est nécessaire : face à un problème (mathématique ou autre) par exemple, ou un texte à rédiger, etc.

Etre attentif au processus de création et en comprendre les étapes et la logique permet de pouvoir l'intégrer pour y avoir recours de façon autonome.

A noter que cette compréhension et cette autonomie seront transposables dans d'autres domaines, partout où le recours à la pensée divergente et à la créativité sont nécessaires : résolution de problèmes complexes dans les domaines scientifiques, rédaction de textes, etc.