

L'ART EN JEU

ARTS PLASTIQUES

CYCLE 1
CYCLE 2
CYCLE 3

Créer, fabriquer, jouer

CATHERINE GROSTABUSSIAT



Sommaire

5 Introduction

PARTIE 1

11 **CRÉER**

13 **L'ORIGINE DE L'ART : LE JEU ?**

22 Regard sur l'œuvre de Cyril Jarton

24 Atelier 1 : dé-jouer

32 Atelier 2 : jouet hybride

37 Atelier 3 : jeux d'échelle

44 Regard sur Lilian Bourgeat

47 **ART « MODE D'EMPLOI »**

52 Regard sur Eltono

54 Atelier 4 : Loculus

64 Atelier 5 : SMOG en jeu

76 Atelier 6 : « Le Viseur »

82 Regard sur l'Espace de l'Art Concret

PARTIE 2

85 **FABRIQUER**

87 **HOME MADE TOY**

93 Regard sur l'ethnologue Chantal Lombard

94 Regard sur l'anthropologue Jean-Pierre Rossie

95 Atelier 7 : en route pour l'Afrique

99 Atelier 8 : bateaux de bric et de broc

104 Atelier 9 : jeux et jouets optiques

114 Regard sur le musée du Jouet à Moirans-en-Montagne

117	DE L'IDÉE AU JOUET : HISTOIRE DE DESIGN
121	Regard sur <i>Plywood elephant</i> de Charles & Ray Eames
122	Atelier 10 : apprenti-designer
128	Atelier 11 : doudounours
133	Atelier 12 : jouer du plein et du vide
140	Regard sur le designer Raphaël Galley

PARTIE 3

143 **JOUER**

145	LA RÉALITÉ À L'ÉPREUVE DU JEU
151	Regard sur la démarche pédagogique de Sylvie Graindorge
152	Atelier 13 : puzzle à modeler
154	Atelier 14 : rythme, forme et couleur
156	Atelier 15 : « Jouer l'art »
158	Regard sur Isabelle Jobard

161	LES JOUETS NOUS RACONTENT
166	Regard sur une œuvre de Jean-Baptiste Siméon Chardin
167	Atelier 16 : jeux d'enfants et d'antan
173	Regard sur le jeu « Les Mots du Clic »
174	Atelier 17 : lumière ludique
178	Atelier 18 : les jouets font leur cinéma
183	Regard sur le jeu « Pause-Photo-Prose »

185	Bibliographie / sitographie
187	Annexes
215	Index

Introduction

Charade :

Mon premier est une partie du visage.

Mon second est un mur de végétation.

Mon tout est un objet qui fait le bonheur des enfants¹.

ART, JEU ET PÉDAGOGIE

Si le mot latin *iocari*, qui signifie s'amuser, apparaît entre la fin du Moyen Âge et le début de la Renaissance, les jeux et les jouets étaient déjà sujets de représentation sur les fresques égyptiennes, d'illustration pour orner les vases grecs et de narration dans les mosaïques gallo-romaines. Témoins des évolutions techniques, sociétales et esthétiques, les jeux et les jouets sont intimement liés à la civilisation humaine.

Mais quelle relation s'est tissée entre l'art et le jeu ? Comment le jeu a-t-il influencé l'art ? Le jeu peut-il s'insérer dans la pratique des arts plastiques de l'élève pour lui permettre de développer sa créativité ?

L'enseignement des arts plastiques contribue à appréhender le réel autrement, en interrogeant des notions visuelles, matérielles, spatiales, temporelles dans une pluralité de domaines, mais aussi par la pensée, car montrer est une forme de pensée. « Le jeu permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire². » En cela le jeu, comme mise en action du « je » de l'enfant-élève, va lui permettre de se situer comme un explorateur en art et le conduire à travailler dans un même mouvement action, invention et réflexion³.

En cycle 1, on privilégie une pédagogie en interaction avec le jeu permettant à l'enfant d'apprendre, d'affirmer et d'épanouir sa personnalité. Il réalise des compositions plastiques, planes et en volume, observe et transforme des images, s'exerce au graphisme décoratif.

En cycle 2 [cycle des apprentissages fondamentaux], en associant le jeu et le jouet aux pratiques artistiques en arts plastiques (dessin, peinture, collage, modelage, assemblage, photographie, création numérique), les élèves vont découvrir et approfondir les notions de forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil et temps.

¹ « Joue-haie ».

² *BO spécial* n° 2 du 26 mars 2015, Programme d'enseignement de l'école maternelle [cycle 1], p. 4.

³ *BO spécial* n° 11 du 26 novembre 2015, Programme d'enseignement du cycle 3, enseignements artistiques, p. 137.

En cycle 3 (cycle de consolidation), les élèves sont amenés à percevoir, analyser et créer en lien avec le domaine du jeu et du jouet, pour questionner ces mêmes notions en s'appuyant sur des pratiques bidimensionnelles (graphiques et picturales), tridimensionnelles (sculpturales et architecturales), sur la photographie et la création numérique.

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC) de l'élève⁴, la rencontre d'artistes plasticiens et designers ainsi que d'œuvres d'art jouables et jouées apportera de nouvelles connaissances et compétences aux élèves et viendra nourrir leur réflexion dans la réalisation de leur projet. L'articulation des expériences sensibles vécues conduit peu à peu l'élève « à accepter ce qui est autre et autrement en art et par les arts⁵ ». En amenant les élèves à vivre et à partager des expériences esthétiques, en exprimant sa sensibilité tout en respectant celle des autres, cet ouvrage contribue aussi au parcours citoyen.

DÉMARCHE SPÉCIFIQUE DE L'OUVRAGE

Le parti pris de l'ouvrage est d'interroger les liens entre la notion de jeu, le domaine de la création artistique et la pédagogie de la créativité. Cette problématique générale trouve des réponses diversifiées parmi les dix-huit ateliers présentés. Chaque atelier comprend un contexte d'exploration et de production, une proposition incitative, la rencontre avec des références artistiques et culturelles issues de domaines et d'époques variés. Des objectifs sont fixés en fonction du cycle visé pour mettre les élèves en pratique en leur donnant le temps d'entrer dans un projet par des phases de jeu et en les engageant à oser explorer, rechercher, questionner, mais aussi tâtonner, essayer et se tromper. Car ce que les arts plastiques partagent avec le jeu, c'est l'idée d'accueillir l'erreur non pas comme un échec mais comme une source de création.

La partie 1 [Créer] est divisée en deux chapitres, « L'origine de l'art : le jeu ? » et « Art mode d'emploi ». Dans ce premier chapitre, on cherche à définir ce qu'est le jeu et comment il peut s'intégrer à un processus créatif. Dans le second, il est développé l'idée que règles, protocole, système et hasard peuvent favoriser la créativité de l'élève et l'accompagner dans l'élaboration de son projet artistique. Les six ateliers sont centrés sur cette même question : en quoi le jeu peut-il contribuer au développement de la créativité de l'enfant dans l'enseignement des arts plastiques ? Lequel « développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique⁶ ».

La partie 2 [Fabriquer] est structurée en deux chapitres, « Home made toy » et « De l'idée au jouet : histoire de design ». Six ateliers ont pour objectif commun de faire découvrir aux élèves la notion de forme et de fonction par la fabrication de jeux et jouets en explorant leurs relations avec le design. Dans le premier chapitre, on se consacre à l'enfant et son désir d'agir sur la matière pour fabriquer ses propres jouets, en mettant en lumière la conception du jouet dans les cultures africaines. Dans le second, en cycle 1, le sens du toucher est au cœur de la problématique plastique par la manipulation de différentes textures de matériaux. En cycle 2, ce sont les notions de plein et de vide qui

⁴ BO n° 28 du 9 juillet 2015.

⁵ BO spécial n° 11 du 26 novembre 2015, Programme d'enseignement du cycle 2, enseignements artistiques.

⁶ BO spécial n° 11 du 26 novembre 2015, Programme d'enseignement du cycle 2, enseignements artistiques, p. 35.

sont sollicitées pour investir l'espace. Pour le cycle 3, c'est une pratique interdisciplinaire qui est proposée associant l'enseignement des arts plastiques aux sciences et technologie.

La partie 3 [Jouer] s'organise en deux chapitres, «La réalité à l'épreuve du jeu» et «Les jouets nous racontent». Ce premier chapitre aborde la place du jeu dans le développement du jeune enfant et pose cette question : comment faire entrer le jeu dans l'apprentissage du langage plastique et graphique à l'école maternelle ? Le second développe le concept de jeu symbolique et sa fonction dans la construction de l'imaginaire chez l'enfant, ainsi que le rôle du jeu dans l'éducation à l'image. Dans les six ateliers proposés, jeux et jouets sont une source à part entière d'invention et de narration pour les élèves.

Pour chaque atelier, un contexte crée une appétence en puisant à la fois dans l'univers du jeu et du jouet, de l'art contemporain, du design..., et propose une situation pédagogique ouverte donnant lieu à de nouvelles expérimentations, productions et créations. Les dix-huit ateliers sont indépendants et doivent être lus comme des réponses possibles, variées et non exhaustives à la problématique générale de l'ouvrage. Ils ne constituent pas une progression, même si certains ateliers demeurent complémentaires. Si certains ateliers s'adressent à un seul cycle, d'autres se déclinent sur différents cycles en fonction d'objectifs d'apprentissage ciblés (se référer au tableau des ateliers par cycle page 9).

L'atout majeur des arts plastiques est de permettre une hétérogénéité de réponses que les élèves apportent en développant leur créativité. Dans l'ouvrage, les visuels de productions d'élèves qui illustrent les ateliers ne représentent donc qu'une partie des possibles.

QUELLE PLACE DONNER À L'ÉVALUATION ?

Dans cet ouvrage, le choix a été de ne pas imposer un dispositif d'évaluation par atelier mais d'explicitier plus généralement son rôle en lien avec le jeu et dans l'apprentissage des arts plastiques.

Pour le pédiatre et psychanalyste Donald W. Winnicott, les conduites de jeu et les conséquences de l'expérience de ces jeux sur le développement de l'enfant dépendent de la qualité de la relation affective qui s'établit entre les partenaires du « jeu »⁷. Dans une situation de jeu associée à une pratique artistique, l'évaluation portera sur des objectifs spécifiques [développer ses capacités d'attention et de réflexion, maîtriser ses émotions et réguler son comportement] en fonction de critères d'évaluation [accepter et respecter de nouvelles règles du jeu simples ou complexes, rester dans le jeu jusqu'au bout, être bon joueur...]⁸.

En arts plastiques, l'évaluation ne se résume pas au contrôle de la production réalisée⁹. «L'évaluation porte sur la posture de l'élève et sur son expression : implication de l'élève et capacité à adopter une attitude réflexive. [...] L'évaluation porte sur la qualité de la réponse apportée : créativité, inventivité eu égard aux contraintes de production données.

⁷ Jean-Pierre Sautot, *Jouer à l'école*, Réseau Canopé, 2006, p. 42.

⁸ *Ibid.*, p. 113.

⁹ Éduscol, « L'évaluation en arts plastiques au cycle 2 », p. 1.

[...] L'évaluation porte sur le rapport instauré aux œuvres d'art : capacité à observer et recevoir des œuvres en utilisant le langage des arts¹⁰. » Comment l'élève s'est-il emparé de la consigne donnée ? Son projet personnel est-il en adéquation avec le questionnement artistique posé ?

L'évaluation est avant tout bienveillante : « Créer un climat de confiance, dans lequel on peut questionner sans crainte et où disparaît la peur excessive de mal faire¹¹. » Demander à l'élève comment il est arrivé à ce résultat, les difficultés rencontrées, les découvertes faites, les choix opérés. Semaine après semaine, en s'autoévaluant, l'élève apprend progressivement à mettre de la distance sur son travail et à s'ouvrir sur de nouveaux possibles en faisant de l'erreur non plus un obstacle mais une source de création.

Attention à ne pas confondre auto-évaluation et auto-positionnement. L'auto-évaluation se situe à la fin d'une séquence. L'auto-positionnement est à considérer comme un temps d'arrêt dans la démarche de projet de l'élève, il favorise une attitude réflexive en donnant toute sa place à la parole de l'élève et, à ce titre, n'est pas évaluable.

On privilégie aussi une évaluation sous forme de jeu en classe : « voir si les intentions de l'auteur (l'élève) seront perçues telles qu'il le désirait par le groupe, cerner les écarts, en déterminer les causes et les effets. C'est aussi apprendre à communiquer : se sentir responsable de ce qu'on donne à voir¹². »

En cycle 3, le professeur évalue l'utilisation d'un vocabulaire spécifique pour décrire et interroger une œuvre. Il fait repérer les éléments du langage plastique dans une production (plan de l'image, point de vue, cadrage...) : « il s'agit de porter un regard sur la dynamique artistique : considérer l'adéquation des réponses apportées avec la demande, la contrainte et la consigne données¹³. » En cycle 2, le professeur évalue la prise de parole de l'élève face au groupe et sa capacité à s'intéresser à l'œuvre d'art : « le professeur prend appui sur l'observation des élèves dans la pratique et lors de la prise de parole, pour valoriser, encourager¹⁴. » En cycle 1, plus qu'une évaluation formelle, il s'agit de porter une attention toute particulière sur les réussites et les difficultés de l'élève afin d'apporter l'étayage nécessaire et l'amener à progresser.

L'évaluation est donc essentiellement formative et intégrée à différentes situations pédagogiques en fonction d'objectifs précis :

- Mener à bien sa production plastique personnel dans le cadre du projet collectif.
- Mobiliser des moyens plastiques identifiés au service de sa création.
- Exprimer un avis et son intention face à la demande et aux contraintes posées par la situation pédagogique ouverte.
- Coopérer dans un projet en menant à bien une activité en dialogue avec les autres.

¹⁰ *Ibid.*, p. 2-3.

¹¹ *BO spécial* n°11 du 26 novembre 2015, « Annexe 3 Programme d'enseignement du cycle des approfondissements [cycle 4] ».

¹² Éduscol, « La verbalisation ou l'art de rendre compatibles l'expression personnelle et les apprentissages », p. 7.

¹³ *Ibid.* p. 2.

¹⁴ Programme d'arts plastiques, cycle 2, 2015 : « L'évaluation en arts plastiques au cycle 2 », p. 1.

Tableau des ateliers par cycle

A T E L I E R	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Atelier 1 : dé-jouer		X	X
Atelier 2 : jouet hybride		X	X
Atelier 3 : jeux d'échelle		X	X
Atelier 4 : Loculus			X
Atelier 5 : SMOG en jeu	X	X	X
Atelier 6 : « le Viseur »	X	X	X
Atelier 7 : en route pour l'Afrique		X	X
Atelier 8 : bateaux de bric et de broc		X	X
Atelier 9 : jeux et jouets optiques		X	X
Atelier 10 : apprenti-designer			X
Atelier 11 : doudounours	X		
Atelier 12 : jouer du plein et du vide	X	X	X
Atelier 13 : puzzle à modeler	X	X	
Atelier 14 : rythme, forme et couleur	X		
Atelier 15 : « jouer l'art »	X		
Atelier 16 : jeux d'enfants et d'antan		X	X
Atelier 17 : lumière ludique		X	X
Atelier 18 : les jouets font leur cinéma		X	X

Atelier 12 : jouer du plein et du vide

CONTEXTE

Le terme d'« anarchitecture » provient des œuvres architecturales d'art brut de l'artiste autodidacte Richard Greaves¹⁶⁷ (né en 1952 à Montréal). Il érige des cabanes totalement fantasques. Ses constructions, pareilles à des châteaux de cartes, semblent défier les lois de la pesanteur car elles bousculent les normes et les principes de construction. En n'employant aucun clou mais uniquement des kilomètres de corde de nylon, Richard Greaves assemble, associe, relie des planches de bois et rassemble une multitude d'objets de manière totalement anarchique.

Olivier Ratsi est un artiste plasticien, qui raconte qu'« Enfant, je m'amusais à modeler la perception que je me faisais du monde, au fur et à mesure que je le découvrais. Une cascade d'eau ou les feux d'une voiture en mouvement pouvaient m'apparaître de deux façons différentes, selon la manière d'observation utilisée : tantôt figés en suivant des yeux leur course effrénée à travers l'espace, et tantôt flous et continus en fixant des yeux un point sur leur trajectoire. Les exercices pratiques de perception ne m'ont jamais quitté, ils sont pour moi une forme d'hygiène. Mes activités artistiques se rattachent entièrement à ces jeux du corps et de l'esprit¹⁶⁸ ». Olivier Ratsi s'intéresse à l'image mettant en jeu la perception spatiale. Dans son projet photographique *WYSI*not*WYG* (What You See Is *NOT* What You Get), avec sa série *Anarchitecture*, il photographie des ensembles urbains glanés en Corée, Japon, Tunisie et France qu'il déstructure avec l'outil numérique. En montrant les œuvres numériques de l'artiste¹⁶⁹, les élèves observent, décrivent et décryptent les images en abordant la notion de véracité de l'image. Ce qui paraît plausible dans une image n'est pas forcément possible dans la réalité.

OBJECTIF(S)

- En cycle 1 : jouer à des jeux de constructions en vue de réaliser un ensemble en trois dimensions avec des planchettes (Kapla®), briques emboîtables, cube divers, mais aussi cartons de toutes tailles, en exploitant différentes techniques, telles que la superposition, l'empilement, le clipage, le vissage...
- En cycle 2 et 3 : l'élève développe une pratique plastique tridimensionnelle et se confronte à des questions d'équilibre et de déséquilibre. Grâce à la manipulation de jeux de construction, il est amené à jouer du plein et du vide, à investir l'espace.
- En cycle 3 : l'élève explore de nouvelles modalités de mise en espace d'une production plastique comme l'installation et découvre des principes d'organisation et d'agencement par l'observation d'œuvres architecturales et plastiques.

DÉROULEMENT POUR LES CYCLES 1, 2 ET 3

UNE CONSTRUCTION EN SITUATION DE JEU LIBRE

MATÉRIEL ET OUTILS

Une multitude de pièces de jeu de construction.

À l'école élémentaire comme à l'école maternelle, un temps de jeu libre avec des éléments de jeux de construction est proposé dans un grand espace au sol. Par petits groupes, les élèves jouent et explorent les notions de plein et de vide, se confrontent à des questions d'équilibre et de déséquilibre et investissent l'espace tout en respectant les règles de comportement au sein de l'école.

¹⁶⁷ Voir des extraits montés à partir du film de Philippe Lespinasse, *Les Châteaux de planches de Richard Greaves*, 34 min., Bordeaux, Lokomotiv Films, 2006 : www.dailymotion.com/video/x9cpml

¹⁶⁸ Entretien sur le site Urbain trop urbain : www.urbain-trop-urbain.fr/1%E2%80%99anarchitecture-une-lecture-urbaine-par-deconstruction

¹⁶⁹ Série visible sur son site : www.ratsi.com/works/wysi-not-wyg/wysi-not-wyg

Utiliser et exploiter les jeux de construction de l'école et/ou emprunter ceux d'une ludothèque afin de proposer des situations de construction variées, liées aux contraintes techniques d'assemblage (pièces en métal et magnétiques, planchettes de bois de récupération et/ou Kapla®, briques encastrables en plastique, Lego® mais aussi cartons, boîtes à chaussure, plaques de cartons fendues...). Les élèves découvrent une ancienne boîte de jeu de construction datée de la fin du XIX^e siècle.



Boîte de construction Ancre, blocs de pierre, fabriquée par RICHTER F. Ad. & Cie, Allemagne, vers 1880, musée du Jouet de Moirans-en-Montagne.
© Musée du Jouet, photographie Didier Lacroix

Au cours de la séance, ils sont invités à conserver une trace visuelle des différentes constructions éphémères en les photographiant.



Constructions en chantier, élèves de cycle 2 et 3, école de la Chau-du-Dombief.

Avec les élèves de cycles 2 et 3, engager un travail réflexif à partir des résultats obtenus pour cerner ce que sont les enjeux d'une construction et ce qui se joue dans l'acte créatif « construire ». Par cette phase de verbalisation, étayer les notions de plein et de vide, d'équilibre et de déséquilibre en demandant aux élèves de les repérer concrètement dans les différentes constructions.



Constructions finalisées et temps de verbalisation.



DÉROULEMENT POUR LE CYCLE 1

MATÉRIEL ET OUTILS

Cartons de différentes tailles, appareil photographique ou tablette.

Pour la psychologue Maryse Métra¹⁷⁰, le jeu va contribuer à apporter les étayages nécessaires à l'enfant pour grandir. Par le jeu, l'enfant développe sa sensorialité et sa motricité. Il regarde, touche, sent, goûte, entend, agit, attrape, déplace, bouge... D'autre part, le jeu va lui permettre d'aller de l'objet transitionnel individuel aux objets transitionnels collectifs. À ce titre, le psychanalyste René Roussillon¹⁷¹ utilise le terme d'objeu pour désigner l'objet utilisable pour le jeu, celui avec lequel le jeu nécessaire au travail de symbolisation va pouvoir avoir lieu (à distinguer du jouet). L'objeu est un néologisme inventé par le poète Francis Ponge¹⁷² (mot valise : objet et jeu).

Faire entrer les enfants dans une activité de jeux de construction en leur proposant en salle de motricité de jouer avec des cartons de toutes tailles, planes et en volume. Le carton, matériau abondamment recyclé, a été utilisé par l'architecte contemporain japonais Shigeru Ban, pour concevoir des bâtiments temporaires, après le tremblement de terre à Kobe. Pour les enfants, c'est l'occasion d'appréhender un matériau différent du cube en bois ou en plastique.

Les cartons refermés constituent la brique de base des constructions. Plusieurs situations peuvent être proposées aux enfants en fonction d'objectifs précis, par exemple : « Le grand déménagement », « Construire une cabane-cache ! » ou bien « Bâtir un village tout en carton ! » Un travail collaboratif s'enclenche entre les enfants. Inciter à explorer l'équilibre et la verticalité. Verbaliser les actions en cours : empiler, pousser, tirer, porter, poser... Prendre du recul, observer et valoriser les réponses.

Durant cette activité très concrète pour les élèves de cycle 1, travailler la topologie les aide à développer leur structuration de l'espace. Ils se déplacent dans l'espace, se repèrent en donnant des noms de rues... Les enfants se cachent, dedans, derrière, dessous, ou se montrent, devant, à droite, à gauche, dessus. Réaliser des traces photographiques. En classe, les élèves sont invités à utiliser le vocabulaire lié au repérage dans l'espace (indicateurs spatiaux) en visionnant et décrivant les différentes positions. Ils passent du méso-espace (espace défini par la salle de motricité et à l'intérieur duquel l'élève se déplace) à un micro-espace (espace dont l'élève est à l'extérieur et observe), en modélisant ce qui a été fait avec un objet (mascotte de la classe par exemple) et un carton. Des photographies des positions sont comparées avec les images de l'album d'Annika Thamm, *Rolf et son carton* (Âne Bâaté éditions, 2016).

DÉROULEMENT POUR LES CYCLES 2 ET 3

EXPLORER LA VERTICALITÉ EN JOUANT AVEC UN MÊME MODULE

MATÉRIEL ET OUTILS

Gobelets en plastique [transparent, opaque, blanc ou en couleur], scotch double face, pâte à fixe...

Proposer aux élèves d'expérimenter la notion d'équilibre en cherchant à produire une construction dans la verticalité. Pour cela, ils disposent de gobelets en plastique (transparent, opaque, blanc ou en couleur) ou de gobelets en carton recyclé. La pâte à fixe ou le scotch double-face leur permet de maintenir ce fragile jeu d'équilibre. Le module a une forme évasée. Les élèves explorent toutes les possibilités d'empilement, de superposition, de répétition de ce module, tout en cherchant à défier les lois de la pesanteur.

¹⁷⁰ Maryse Métra, *L'Enfant maître de sa parole... Le langage oral à l'école maternelle*, Chroniques sociales, 2010.

¹⁷¹ René Roussillon, « Le Jeu et le potentiel », *Revue française de psychanalyse*, 2004/1 (Vol. 68), p. 79-94.

¹⁷² Francis Ponge, *Le Parti pris des choses*, Poésie/Gallimard, 1967.



1 : Réalisation de modules à partir de gobelets en plastique (scotch double face, pâte à fixe...).

2 : Divers essais d'empilement : jeux d'équilibre, de formes et de couleurs.



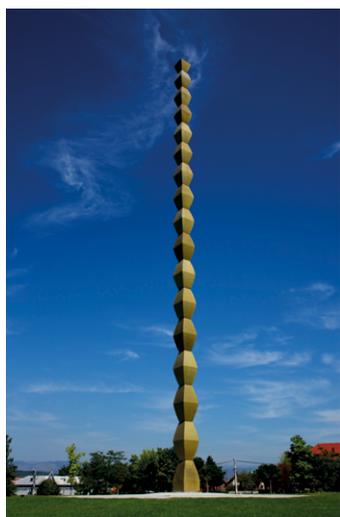
Dans la sculpture monolithe de l'artiste plasticien Pierre Petit, faire repérer aux élèves ce principe d'inversion de la forme évasée. Contrairement à la légèreté suggérée par les « jouets de plage colorés », la sculpture est très lourde car réalisée en bronze.

Montrer comment les artistes ont défié les lois de la pesanteur. Les élèves sont d'autant plus sensibles aux œuvres que leur pratique plastique est venue introduire les notions d'équilibre et de verticalité. Amener les élèves à construire des liens formels (répétition d'une même forme) entre deux œuvres : *La Colonne sans fin*, sculpture de Constantin Brancusi, d'une hauteur de 29,33 mètres, se compose de 17 modules de fonte en forme de losange ; l'œuvre *Tam tam Jungle* d'Étienne Bossut est réalisée en superposant de multiples moulages en résine du célèbre tabouret du nom de Tam Tam, créé par Henry Massonnet dans les années 1970.

Pour Constantin Brancusi, ce sont les piliers funéraires utilisés dans le sud de la Roumanie qui l'inspirent pour concevoir cette forme géométrique, minimaliste, qui se répète à l'infini. En comparant *La Colonne sans fin* (1937) et *Tam tam Jungle* (2013), les élèves développent une curiosité à la fois sensible et intellectuelle et explicitent la notion de verticalité aux contacts des œuvres et dans leurs productions plastiques.



1



2



3

1 : Pierre Petit, *La Ronde*, bronze patiné, fonte à la cire perdue, 1999, FNAC 99103, Centre national des arts plastiques.

© Adagp, Paris, 2018 / Cnap / photo : Bruno Scotti

2 : Constantin Brancusi, *La Colonne sans fin*, 1937, Târgu Jiu, Roumanie.

© SebMénard, août 2011

3 : Étienne Bossut, *Tam tam Jungle*, 2013, fibre de verre et résine polyester teintée, collection Frac Franche-Comté, Cité des arts, Besançon.

© Étienne Bossut. Photo : Blaise Adilon / © Kengo Kuma & Associates / Archidev

CONSTRUIRE ET JOUER AVEC LA COULEUR

MATÉRIEL ET OUTILS

Une multitude de pièces de jeu de construction colorées et des matériaux issus du bâtiment : morceaux de brique, de parpaing, de moellon, pavé, gros galet...

En cycle 2 et 3, les élèves s'engagent dans une production plastique à la fois tridimensionnelle et bidimensionnelle. Une consigne claire est donnée : réaliser une construction colorée qui envahit un rocher (matérialisé par un gros galet, une brique, un pavé...) et photographier étape par étape la progression de la construction pour réaliser une narration visuelle. Engager une réflexion sur l'acte créatif « réaliser une construction colorée », amener les élèves à cerner les enjeux de cette situation pédagogique en questionnant les processus de construction : agglutiner, agglomérer des éléments ne relève pas des mêmes intentions plastiques qu'édifier, ériger ou bien entourer, déployer...

Durant une phase d'expérimentation, les élèves explorent ces différents types d'agencement et élaborent leurs propres organisations pour investir l'espace et envahir le rocher. La couleur est abordée de manière ludique. Les élèves jouent avec l'apparition des modules colorés au rythme des prises de vues photographiques. La diversité des pièces de jeu permet à chacun de développer sa créativité en tirant parti des formes, des couleurs et des matières. Si un élève choisit de n'utiliser que des pièces vertes, un autre propose d'envahir le rocher avec une construction aux couleurs de l'arc-en-ciel.



Une multitude de pièces de jeu de construction colorées. Différentes phases de construction, CE1, CE2, école du Truchet, Saint-Claude : l'animation s'ouvre dans votre navigateur.



Cliquer ici pour ouvrir l'animation

À partir de leurs séries d'images photographiques, les élèves créent une narration visuelle pour témoigner de l'agencement des pièces de jeu et émouvoir par le choix des couleurs et des formes. Certains élèves décident de fabriquer un petit livret, un folioscope (*Flip Book* en anglais). En le feuilletant rapidement, le spectateur voit la construction en train de se faire. D'autres explorent la diversité des pratiques liées au film d'animation grâce à un logiciel de montage. Ils découvrent la technique du Stop Motion.

À la suite de cette activité, proposer aux élèves de découvrir des œuvres issues du Street art et du design afin de leur permettre de faire des liens avec leurs productions en classe et de nourrir leur regard sur la création contemporaine.

L'artiste sculpteur Jan Vormann¹⁷³ connu pour ses « réparations » de murs urbains, utilise des pièces issues du jeu de construction Lego®. Grâce à ces briques miniatures emboîtables, il répare, restaure, reconstruit, comble des petits espaces vides repérés dans les rues (partie de mur démolie, lézarde dans une façade de bâtiment...). Historiquement, les pièces de Lego® ont été créées en 1932 par un menuisier danois, Ole Kirk Kristiansen¹⁷⁴. Le nom Lego vient des mots danois *leg godt* signifiant « bien jouer ». C'est en 1958 que seront construites les légendaires petites briques en plastique. Cette matière les rend plus résistantes, dures et faciles à emboîter.

Les Snego®, créés par les jeunes designers suisses Katarina Hornwall et Gabrielle Rubin, sont des blocs réalisés dans différentes essences de bois et colorés avec des teintures végétales. Ces formes à multiples facettes sont obtenues artisanalement par ponçages successifs. Dans ce jeu, c'est la notion d'équilibre précaire qui est pleinement convoquée.

¹⁷³ Carte interactive de toutes ses interventions dans le monde : www.dispatchwork.info

¹⁷⁴ À l'occasion de son 80^e anniversaire, LEGO® a réalisé ce cours métrage retraçant son histoire : www.youtube.com/watch?v=tE-ewYaBd5M



1



2

1 : Jan Vormann, *Dispatchwork*, briques de construction en plastique, Toulouse.

© Adagp, Paris, 2018

2 : Jeu d'empilement avec les Snego®.

DÉROULEMENT POUR LE CYCLE 3

S'OUVRIR À L'ARCHITECTURE ET DEVENIR UN « ANARCHITECTE »

MATÉRIEL ET OUTILS

Une multitude de fragments de matériaux, des reproductions des « anarchitectures » de Richard Greaves.

Les élèves de cycle 3 se remémorent la phase de jeu de construction où les notions de plein et de vide, d'équilibre et de déséquilibre ont été développées. Engager les élèves dans une phase de manipulation et d'exploration en leur proposant, par petits groupes, de construire non plus avec des pièces de jeu type Kapla®, Lego®, mais avec des fragments de matériaux et petits objets de toutes sortes. S'ils le souhaitent, les élèves peuvent utiliser de la pâte à fixe ou un support meuble (un couvercle de boîte à chaussures contenant du sable à modeler).

Ils assemblent, superposent, juxtaposent les fragments sélectionnés, tentent de maintenir debout morceaux de bois, plaques de carton... Engager une réflexion sur les productions obtenues afin d'aider les élèves à cerner les enjeux de cette situation pédagogique : quelles sont les difficultés rencontrées ? À quoi ces différentes constructions ressemblent-elles ? De nombreuses propositions peuvent rester proches du stéréotype de la maison cubique avec un toit pentu.

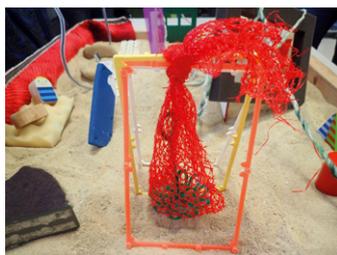
Aider les élèves à dépasser cette représentation en leur présentant les œuvres architecturales d'art brut de l'artiste autodidacte Richard Greaves (film cité plus haut). Montrer différentes vues de ses constructions qui bousculent les normes et les principes de construction, leur faire découvrir le terme « d'anarchitecture » et les sensibiliser à cette architecture aux formes complexes qui semblent défier les lois de la pesanteur et pareilles à des châteaux de cartes. « L'architecture amène à explorer la relation à l'espace, au plein au vide¹⁷⁵. » Ce travail d'observation vient nourrir l'imaginaire des élèves et leurs représentations sur l'architecture, sans toutefois induire quoi que ce soit dans leur projet, déjà engagé.



Petit bac de sable et matériaux de récupération.



¹⁷⁵ Éduscol, « Enjeux des trois questions au programme du cycle 3 en arts plastiques », p. 4.



Constructions anarchiques, productions de stagiaires, Réseau Canopé, 2018.

Les élèves réinvestissent leurs observations et exploitent davantage les matériaux en faisant évoluer les formes. Attirer l'attention des élèves sur les relations entre la forme et l'espace dans lequel elle se déploie (forme ouverte et forme fermée). Leurs constructions ne sont pas véritablement des maquettes ni des sculptures. Par cette pratique plastique, amener les élèves à dépasser certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques. Réfléchir à l'installation en les invitant à regrouper toutes leurs productions dans un espace de l'école afin de créer collectivement un aménagement et questionner la place du spectateur, qui peut être amené à pénétrer l'espace de l'œuvre.

DÉCOUVRIR LES ŒUVRES DE L'ARTISTE DESIGNER RAPHAËL GALLEY

MATÉRIEL ET OUTILS

Reproductions des œuvres de l'artiste (voir le « Regard sur... » page suivante).

Les œuvres tridimensionnelles de Raphaël Galley présentées à l'exposition « Stère » (2011) sont directement inspirées de l'histoire du flottage de bois de la ville de Clamecy. Il propose notamment deux jeux de construction composés de bûches à échelle réduite que le public peut s'approprier. « Par le biais de la participation et de l'interactivité, le spectateur est désormais partie intégrante des dispositifs créés par les artistes¹⁷⁶. » Autrefois, l'œuvre se définissait comme un support de contemplation, de méditation, de rêverie. Aujourd'hui l'œuvre est « à jouer ». Une autre installation en forme de cube est faite de poutres assemblées. Là aussi, l'artiste a conçu son œuvre en intégrant la participation du public.

Ces éléments de construction ressemblent aux modules du jeu de construction, chalets et maisons en bois créé en 1941 par Bernard Liégon et fabriqué par la société JeuJura (1911).

Aborder la démarche artistique de l'artiste de différentes manières en fonction de l'âge des élèves :

- En cycle 1, les enfants associent leurs jeux de construction aux productions artistiques. L'artiste a lui-même longuement observé le jeu de construction spontané de son fils (alors âgé de deux ans) avec des volumes aux formes géométriques variées qu'il lui avait préalablement proposés.
- En cycle 2, avec les œuvres et la démarche artistique de Raphaël Galley, les élèves découvrent des notions relatives à l'espace. Sous formes de « jeux » ou « maquettes » d'un espace en réduction, l'artiste propose au spectateur de se situer à l'intérieur de l'œuvre, de se déplacer et la regarder sous différents points de vue et l'invite à la modifier.
- En cycle 3, on aborde la question artistique de la fabrication et la relation entre l'objet et l'espace. En découvrant la démarche de l'artiste designer, les élèves peuvent saisir comment, dans la création contemporaine, le spectateur est parfois intégré à l'espace de l'œuvre.



Maison forestière Bernard Liégon, fabriquée par JeuJura, France, 2012, hêtre, musée du Jouet à Moirans-en-Montagne.

© JeuJura 2013 / photographie Didier Lacroix.

¹⁷⁶ Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Larousse, 2004, p. 631.

Regard sur...

RAPHAËL GALLEY

Relevant autant du conceptuel que du ludique, de la rigueur intellectuelle que de l'amusement enfantin, son œuvre marque par sa simplicité et son efficacité. Elle s'adresse aux autres. Et voilà sans doute une règle inscrite au cœur de sa démarche : Raphaël produit une œuvre qui ne se regarde pas le nombril.

Ainsi, ce qui marque plus encore que les travaux proposés, ce sont les qualités humaines et le profond respect qu'il a de l'Autre, quel qu'il soit. Ce souci d'un plasticien qui n'est pas cloisonné dans son univers mais qui pourtant possède le sien propre, cette volonté de ne pas être à l'image parfois stéréotypé de l'Artiste tout en étant profondément engagé dans cette vie-là, cette empathie dans les mots et les regards qui masquent l'intransigeance et la rigueur, voilà sans doute ce qui fait la pertinence comme l'impertinence de Raphaël Galley (texte de Maxime Bourgeaux, professeur d'arts plastiques au lycée Henri Vincenot de Louhans).

1 : Raphaël Galley, *Villa Darcy*, Square Darcy de Dijon, 2010, panneaux de polyuréthane, tubes aciers peints.

2 : Raphaël Galley, *À l'abri je lis !*, Médiathèque de Arnay-le-Duc, 2016, contreplaqué peuplier, aluminium.

3, 4, 5, 6 et 7 : Raphaël Galley, *Stère*, musée d'art et d'histoire Romain Rolland de Clamecy, 2011, bois massif en Douglas, peinture acrylique.

8, 9, 10, 11 et 12 : Raphaël Galley, *Territoires Mobiles*, cité scolaire Henri Vincent de Louhans, 2010, contreplaqué extérieur, peinture acrylique.

© Raphaël Galley

1



2

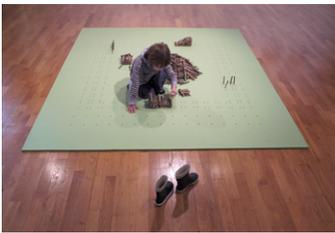




3



4



5



6



7



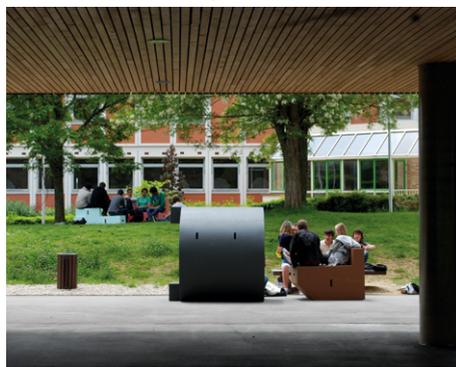
8



9



10



11



12

AGIR
POUR VOUS
ACCOMPAGNER
AU QUOTIDIEN

De l'art du jeu ou du jeu dans l'art ? Dans quelle mesure le jeu a-t-il influencé la création artistique ? En quoi le jeu peut-il contribuer au développement de la créativité de l'enfant ?

L'ouvrage propose de questionner ces deux domaines pour comprendre comment ils s'associent, se mélangent voire s'hybrident. Il propose à l'élève, du cycle 1 au cycle 3, de créer et vivre des situations de jeu en les associant à la pratique plastique. Il explore en quoi règles, protocole et hasard favorisent la créativité, aborde le design créatif par la fabrication de jeux et jouets et sonde la place du jouet et du jeu symbolique dans la fabrique de l'imaginaire.

Par des situations pédagogiques ouvertes et variées, 18 ateliers expérimentés en classe engagent l'élève à explorer, formuler des hypothèses, tâtonner et agir sur la matière pour le conduire à travailler dans un même mouvement action, invention et réflexion. Pour chaque atelier, accompagné de photographies de séances et des réalisations finales des élèves, sont indiqués contexte, objectifs, niveaux concernés, références artistiques en appui, matériels et outils mobilisés.

En fin d'ouvrage, un jeu de cartes issu du dispositif « SMOG en jeu » permet de concevoir des situations de recherche en arts plastiques pour faire entrer les élèves dans une pratique plastique en jouant avec les supports, les matières, les outils et les gestes.

Cet ouvrage contribue au parcours d'éducation artistique et culturelle et au parcours citoyen de l'élève. Il s'adresse autant aux enseignants et professeurs d'arts plastiques qu'aux médiateurs culturels, formateurs et artistes-intervenants.

Catherine Grostabussiat est conseillère pédagogique arts visuels, professeur certifiée d'arts plastiques et plasticienne [DNSEP / Art de l'ENSBA de Dijon].

Cet ouvrage existe en version imprimée.