

DEFI-LECTURE

2006/2007

Maternelle

Section des petits

Quelques livres pour une exploitation plastique



QUI OU QUOI

Auteur : Martine Perrin

Editeur : Milan Jeunesse

Logique de mise en page

C'est un imagier qui propose des images schématisées, sur des fonds de couleur unie ou couverts de graphismes très simples (rayures – points – ondulations....).

Une page sur deux est découpée au centre en forme de gabarit. Cette découpe permet d'annoncer un élément de la page suivante ou de structurer autrement les couleurs de la page précédente. La page découpée est toujours de couleur uniforme recto verso.

Ce livre s'organise autour de trois pages. La page de droite, la page centrale découpée et la page de gauche. La page de gauche est bicolore, la page centrale est découpée et la page de droite représente un graphisme simple. Le nom de l'objet représenté est écrit de la même couleur que son dessin.

Technique

- Peinture uniforme
- Découpage de forme
- Graphisme

Exploitation pédagogique

- Créer des images à partir de pochoirs (possibilité d'utiliser les pages découpées du livre comme gabarits) *conseil : acheter un second livre à désosser*
- Faire des séries
- Travailler sur le plein et le vide
- Créer un référent de différents graphismes
- Créer des gabarits intérieurs ou extérieurs
- Créer des graphismes organisés ou aléatoires
- Partir de tissus et de poteries pour découvrir et inventer des graphismes simples et complexes
- Faire une collection d'objets de la vie courante – les photographier – les organiser en imagier

D'autres références :

Des peintres :

- Vasarely (travail sur les fonds géométriques)
- Mondrian

Autres :

- Se référer à des tissus ethniques

Des albums :

Mise en réseau : même auteur

MELI-MELO

Texte et Images : Martine Perrin

Editions : Milan jeunesse

Logique de mise en page

Ce livre suit toujours la même logique.

♦ 1^{ère} page de gauche : un graphisme noir sur un fond de couleur qui semble au départ incompréhensible

exemple de couleurs : noir + vert

♦ 1^{ère} page de droite : une silhouette d'animal évidée avec une question écrite en jaune et blanc sur fond noir

le corps de l'animal est décoré par des lignes abstraites qui sont dessinées sur la page de droite suivante

La couleur de cette page tout au long du livre: est noire avec une écriture blanche et jaune.

♦ 2^{ème} page de gauche : la forme évidée de l'animal organise les lignes les points de la page de gauche précédente et donne la réponse écrite à la question

tout au long du livre couleur cette page est noire avec une écriture blanche et jaune

♦ 2^{ème} page de droite : c'est l'image de la réponse avec des graphismes noirs simplifiés et la couleur du fond de la 1^{ère} page de gauche

Dans une même page, il n'y aura que 3 couleurs qui varieront au fil du livre. Les couleurs sont basiques (aucune variation dans une teinte) le jaune, le noir, le vert, l'orange, le bleu, le violet, le brun, le rose, le blanc.

Techniques

- Graphisme
- Aplat de couleur
- Découpage

Exploitation pédagogique

- Créer des gabarits intérieurs ou extérieurs
- Créer des graphismes organisés ou aléatoires
- Partir de tissus et de poteries africaines pour découvrir et inventer des graphismes
- Détourner les graphismes (le pelage de l'animal devient robe ou nappe)
- Faire se confronter des univers opposés (voir « le déjeuner en fourrure » de Meret Oppenheim dans le livre « Mes objets » édition Palette
- Sélectionner des espaces à l'aide des gabarits
- Organiser une collection (animaux- objets africains ou autres) exposer les collections – Photographier les collections
- Représenter les éléments d'une collection par différentes techniques : le dessin d'observation, la peinture, le collage
- Choisir et dessiner un objet de la collection (isoler)

D'autres références

- Des livres sur l'Afrique (tissus – poterie – habitat – faune -)
- Arts premiers (les objets culturels – les objets de la vie courante)
- Un sculpteur africain : Ousman Sow

RECTO VERSO

Mon premier livre de sculpture

Auteur : Sylvie Delpech

Editeur : Palette

Logique de mise en page

C'est un livre de photos d'œuvres d'art. L'auteur les met en scène de façon originale. Chaque œuvre est photographiée de dos sur la page de droite sur un fond très coloré, une question est posée sur la page de gauche « C'est qui ? C'est quoi ? ». Sur les pages suivantes, il y a inversion, la sculpture dévoile sa face page gauche et la réponse est donnée sur la page de droite. La couleur du fond où figure l'œuvre est la même sur les deux pages, les couleurs du fond de la question et de la réponse sont les mêmes mais différents de celui de l'œuvre.

A chaque question correspond une réponse de la même couleur de police. Au début et à la fin du livre, la couleur de la police de la question est la même que celle sur laquelle est photographiée l'œuvre.

Dans la question, la police est toujours la même avec des tailles qui varient. Une lettre ou une ponctuation est toujours calligraphiée dans la question pas dans la réponse qui reste sobre. Sous chaque réponse, au bas de la page, vers la gauche, se trouve le nom de l'auteur, caractères droits, le titre de l'œuvre en italique suivi de la date, caractères droits.

Les couleurs du livre sont très lumineuses. Les photos de qualité invitent à un réel questionnement.

Technique

- Photographie
- Calligraphie

Exploitation pédagogique

Ce livre invite à un jeu de question/ réponse

- Inviter les élèves à associer des images qui se ressemblent
- Jouer à regarder des objets sous différents points de vue (face –dos- profil - en contre-bas - en contre-haut). Faire comprendre que dans un objet opaque à trois dimensions il y a des parties invisibles et d'autres visibles. C'est la différence avec un tableau qui n'a que deux dimensions et offre de suite une vision globale
- Photographier des objets
- Créer un jeu de memory, mettre ensemble deux points de vue d'une même oeuvre
- Collectionner les images de sculptures
- Aller au musée observer des sculptures
- S'intéresser à d'autres œuvres des sculpteurs mis en scène et continuer le jeu
- Réaliser des sculptures et les photographier

D'autres références

Des albums

- Les albums « Oh » et « Ah » proposent une partie d'un dessin caché par un pliage avec un questionnement. A l'ouverture de la page un autre dessin se dévoile totalement différent du premier. Ce jeu de cache-cache est particulièrement plaisant pour aiguïser l'imaginaire enfantin.

Ah !

Auteur : Josse Goffin - Illustrateur : Josse Goffin
Réunion des Musées nationaux, - 1991

Oh !

Auteur : Josse Goffin - Illustrateur : Josse Goffin
Réunion des Musées nationaux, - 1991

« Mes objets »

Elisabeth de Lambilly **Edition la palette**

Des peintres :

- Brancusi
- Picasso
- Henry Clews
- Bartholdi
- Paul Gauguin
- Maillol

A NOUS DE JOUER !

Auteur : Pat Hutchins

Editeur : Kaléidoscope

Logique de mise en page

C'est une histoire sans texte qui met en scène un homme et une femme (façon poupées en bois des pays de l'est) et des éléments d'un jeu de construction. Tout est dessiné il n'y a pas de photographies d'un jeu réel. Les personnages sont vêtus de la même manière du début à la fin. On peut facilement reconnaître comment l'auteur identifie la femme par rapport à l'homme (couleurs et formes des vêtements – coiffures). Différentes formes d'un jeu de construction sont dessinées. Elles sont facilement reconnaissables, chacune garde sa couleur tout au long du livre.

Avec les différents éléments, les deux personnages vont fabriquer tour à tour, une maison, un camion de pompier, un bateau, un camion, une locomotive pour terminer à nouveau sur une maison. Ces différentes constructions fonctionnent en deux dimensions mais seraient difficiles à construire dans la réalité à moins qu'on ne les fasse à plat sur l'espace d'une feuille ou d'une table.

Les couleurs sont des couleurs de bases sans nuance (un vert- une rouge – un orangé – un bleu – un jaune – un jaune sable), comme pour les premiers jouets des enfants. La couleur noire sert à marquer les fibres du bois, les vagues de la mer, l'eau, les nuages, la fumée et à renforcer des éléments vestimentaires .

Les personnages et les éléments du jeu de construction se détachent sur un fond résolument blanc tout au long des pages.

Une ligne noire très fine, qui n'est pas toujours au même niveau, marque sur certaines pages la ligne d'horizon.

A noter que ce sont toujours les mêmes éléments qui sont mis en scène tout au long du livre

Technique

- Dessin
- Peinture
- Graphisme

Exploitation pédagogique

Ce livre invite à réaliser de vrais jeux de construction

- Inviter les élèves à jouer aux jeux de construction
- Créer des objets à partir d'un nombre donné d'éléments
- Prendre en photo le résultat
- Lire des images : Changer un élément de place (jeu des erreurs)
- Réaliser des collages à partir de formes de géométrie de base
- Fabriquer des jeux de construction avec différents matériaux –boîtes en carton – bouteille – bout de bois...photographier pour garder la trace
- Chercher différentes représentations d'un même objet
- Identifier les techniques de représentation
- Jouer sur les couleurs primaires de base
- Créer une histoire à partir des objets qui pourront être réalisés

D'autres références

- La notice du jeu Kapla
- Imagerie populaire des pays de l'Est

FRIMOUSSE

Auteur : Nicola Smee

Editeur : Gallimard Jeunesse

Logique de mise en page

Ce livre est une histoire qui met en relief les différentes expressions du visage, à travers la rencontre d'un petit garçon et d'un ours. Sur la page de gauche l'auteur met en scène une émotion (la joie- la peur – l'étonnement – la colère) du petit garçon. L'image est pleine page. Un petit texte, écrit en noir, en bas au centre restitue ses pensées. Sur la page de droite l'enfant est dessiné dans un cadre de couleur, comme si c'était une photo. Sa frimousse montre l'émotion qu'il éprouve. Au-dessus du cadre sur fond blanc en gros caractère l'auteur écrit le nom de l'expression « frimousse joyeuse – frimousse étonnée.. » A la fin du livre la page de gauche récapitule toutes les expressions et la page de droite propose un pseudo miroir pour regarder sa frimousse.

Les couleurs sont plutôt douces le ballon, sujet des émotions, est de couleur rouge.

Technique

- Peinture
- Dessin

Exploitation pédagogique

Ce livre invite essentiellement à travailler sur l'expression des petits pour les identifier, les reconnaître et les nommer

- Chercher dans ses émotions leurs expressions – sentir tous les muscles mis en jeu – les tensions du visage
- Observer dans des représentations (photos – peinture – gravure -) quelle est l'émotion manifestée (c'est un moyen facile pour entrer dans des œuvres classiques d'un abord difficile)
- A partir d'une collection d'éléments du visage en papier (nez –yeux –bouches), créer des visages qui rient – qui pleurent, qui chantent...
- Prendre en photos les enfants dans une expression mise en scène
- Réaliser son portrait avec un miroir

D'autres références

- « Têtes » Agnès Rosenstiehl « Autrement jeunesse »
- « Colères » Agnès Rosenstiehl « Autrement jeunesse »

AU LIT

Auteur : Cécile Geiger

Editeur : Gautier Languereau

Logique de mise en page

C'est une histoire d'une petite fille qui ne veut pas dormir toute seule et qui rêve de dormir dans d'autres lieux, dans différentes postures avec des animaux.

Il n'y a pas de page de garde. Elle représente les jeux près du lit. On aperçoit la planche du lit sur laquelle on voit l'injonction du titre « Au lit ! ». A la page suivante la petite fille pleure sur son lit. Puis les autres pages s'organisent selon une même logique. La page de gauche est double et repliée sur elle même. La petite fille est peinte dans la même tonalité que le fond mais beaucoup plus soutenue. Sur cette page le texte est écrit dans la même couleur et se décline par une phrase toujours identique « je voudrais dormir » suivi d'un complément. Sur la page de droite, on observe les animaux qui sont nommés sur la page de gauche. Au dépliage de la page de gauche, la petite fille dort à la façon des animaux (sur un fil comme les hirondelles – à l'envers comme la chauve souris).

Sur l'avant dernière page, elle avoue son impossibilité de dormir de la sorte. La dernière page s'ouvre comme un grand poster et souhaite bonne nuit. Tous les animaux rêvés sont autour de la petite fille et la regardent dormir.

Les images représentent la nuit et sont toutes de couleurs froides. Seule la petite fille est peinte dans des couleurs chaudes

Technique

- Peinture
- Dessin

Exploitation pédagogique

- Observer la façon de dormir de différents animaux

- Réaliser un environnement et s'installer dans une position de sommeil
- Peindre la nuit /peindre le jour
- Inventer une histoire avec des pages qui se déplient
- Peindre ton sur ton
- ...

D'autres références

Peintre animalier

- Le douanier Rousseau

Peinture de la nuit

- *La nuit étoilée* de Van Gogh
- Marc Chagall