

# TEXTURES - MOTIFS

## TEXTURES

Etre un créateur de mode inspiré par les textures animales (plumages, pelages...)

### Un scénario pédagogique

#### 1) SOLLICITATION - MISE EN PROJET

Contextualisation : la mode a longtemps utilisé des produits animaux (vêtements en fourrure, sacs en cuirs par exemple de crocodile...). Désormais, avec une conscience écologique plus développée, les vêtements et accessoires vont s'inspirer des pelages, plumages, écailles... d'animaux avec la réalisation d'imprimés, de textiles texturés.

Il s'agira de réaliser une collection de tissus, textiles divers inspirée des peaux d'animaux.

#### 2) DESSINS DE TEXTURES (essais, entraînements)

- montrer des textures (peau, pelage, plumage, écailles) – les faire associer aux animaux. (*annexe – document de Mme Anais Galon*)
- se concentrer sur les formes, lignes. Pour ce faire, donner des images de textures imprimées en noir et blanc, gris (*annexe*). Faire décrire, caractériser.
- demander de dessiner, reproduire ces textures (uniquement au crayon de papier puis éventuellement feutre noir)
- faire observer, faire réaliser un répertoire collectif

#### 3) RECHERCHES SUR LA MATIÈRE , LA COULEUR (essais, entraînements)

- faire expérimenter différents médiums et outils (peintures plus ou moins épaisses, encres, pastels...)
- faire observer, faire réaliser un répertoire collectif

#### 4a) CRÉER SON CARNET D'ECHANTILLONS

- chaque élève reçoit quelques feuilles canson demi A4 (elles seront ensuite agrafées), numérotées
- il réalise un plan de son carnet (ex : page 1 les imprimés pelages à rayures, page 2 les imprimés pelages à taches, page 3 des imprimés écailles, page 4 des faux cuirs, page 5 des imprimés plumages)
- il réalise les pages avec les dessins de textures, des mises en couleurs dans des carrés (comme un catalogue d'échantillons de textiles)

#### 4b) CRÉER UNE TENUE

- chaque élève est invité à dessiner un personnage avec des vêtements et accessoires tous imprimés ou réalisés en « fausses » peaux animales en puisant dans son catalogue, carnet d'échantillons.

#### 5) PRÉSENTER LA COLLECTION DE LA CLASSE (les carnets, catalogues échantillons / les dessins de mode)

Eventuellement, présenter à un public

## 6) FAIRE LE BILAN ; ÉVALUER

### - Bilan avec les élèves :

A l'oral, à l'écrit (individuel, collectif en dictée à l'adulte...)

Des exemples de questions :

Qu'est-ce que vous avez fait / qu'est-ce que vous avez appris ?

Qu'est-ce qui vous a plu? Qu'est-ce que vous avez préféré ? Qu'est-ce que vous avez moins aimé ? Qu'est-ce qui était facile, difficile ?

Que fallait-il faire pour réussir le projet ? (ces critères de réussite ont pu également être dégagés en amont) ?

→ critères liés à la pratique plastique (sans jugement de valeur sur la qualité de réalisation technique ou esthétique subjectif) / au langage (savoir expliquer, savoir comprendre et utiliser un vocabulaire nouveau ou remobiliser du lexique antérieur) ; à des compétences psychosociales (engagement - coopération)

### - Evaluation :

Les critères cités ci-dessus, s'ils n'ont pas fait l'objet d'un bilan avec les élèves peuvent être utilisés pour une évaluation par l'enseignant.

## MOTIFS GRAPHIQUES Des animaux décorés

L'animal est représenté par son contour mais ce dessin (voire objet dans le cas d'une sculpture) devient le support de créations graphiques.

### Un scénario pédagogique

#### 1) SOLLICITATION - MISE EN PROJET

- découverte d'œuvres (une ou plusieurs pourront faire l'objet de séances de rencontres plus approfondies, avec différentes approches)

voir document :

[http://culture71.cir.ac-dijon.fr/wp-content/uploads/sites/19/AP/ressources\\_themes/bestiaire/16\\_recherches\\_graphiques.pdf](http://culture71.cir.ac-dijon.fr/wp-content/uploads/sites/19/AP/ressources_themes/bestiaire/16_recherches_graphiques.pdf)



- identifier ce qui est commun à ces œuvres : les créations graphiques qui recouvrent les animaux

- projet : réalisation d'un bestiaire graphique

#### 2) RECHERCHES GRAPHIQUES

Les œuvres ne sont pas visibles.

Remarque : on peut aussi choisir de présenter la sollicitation « décorer une silhouette d'animal avec des graphismes », faire effectuer les recherches puis présenter des œuvres pour répertorier d'autres possibles (au lieu de les présenter en début de séquence).

- chaque élève remplit une feuille partagée en cases avec des graphismes, d'une seule couleur, au feutre ou crayon (dire qu'il ne s'agit pas de dessins figuratifs). Variante : recherche collective.
- mise en commun ; élaboration d'un répertoire collectif (avec dénominations des graphismes)

### **3) ENTRAINEMENTS**

- chaque élève dispose d'un petit carnet (quarts de A4 agrafés) et remplit chaque page avec une sorte de graphisme, en utilisant le répertoire collectif

### **4) RÉALISATION**

- chaque élève choisit un animal (silhouettes à disposition si on ne souhaite pas mettre l'accent sur le dessin du contour). On peut avoir défini une sorte d'animaux (ex : animaux marins – animaux de la savane – animaux de la ferme ...)

Il note ou schématise les zones (quelle forme), les types de graphismes, les couleurs

- réalisations
- observations, échanges
- présentation : par exemple, fresque collective ou livre numérique / invitation ou communication du lien à un public

### **5) BILAN EVALUATION**

cf ci-dessus

# Association animaux/textures de peaux/plumes d'animaux

(à partir des photos d'animaux ou des figurines)

Les traits de coupe sont plus larges pour permettre de garder le même encadrement après avoir coupé les photos.

Montessori  
...mais pas que!  
























