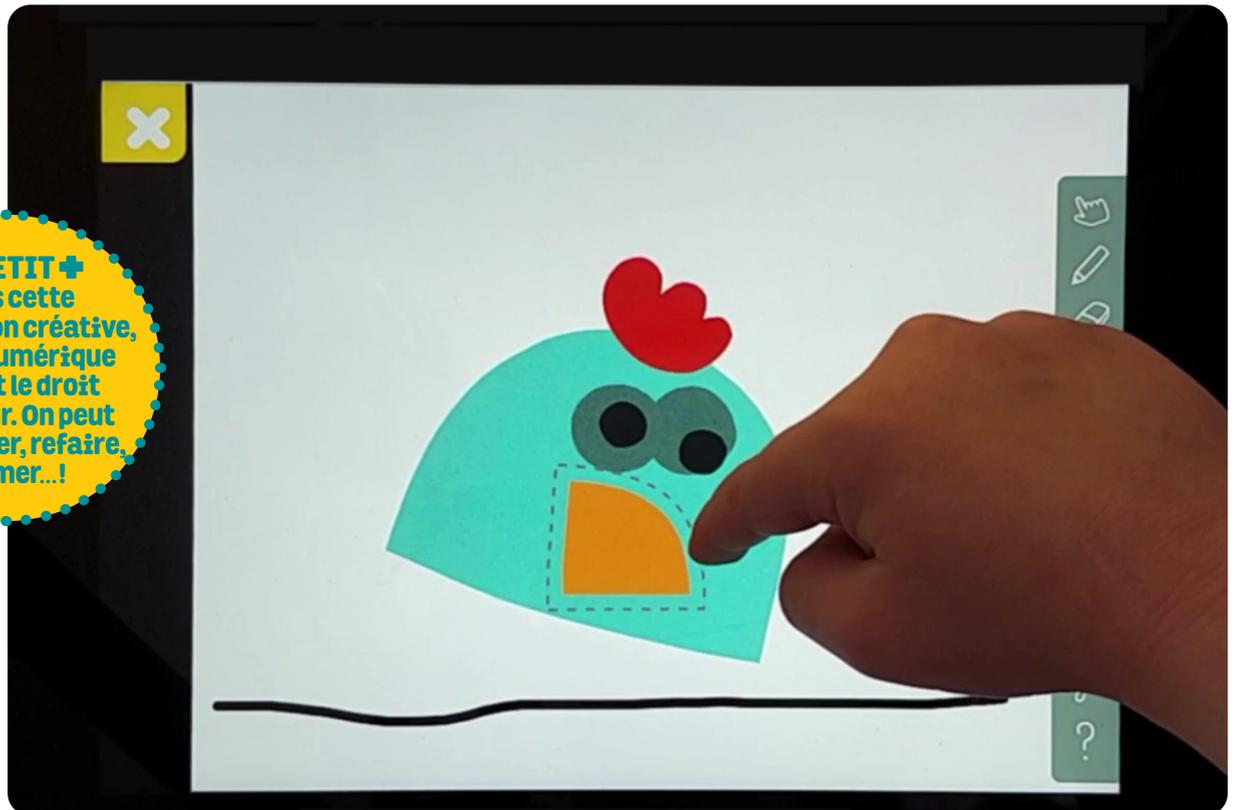


« Merci, le vent! », d'Édouard Manceau

Exprimer sa créativité, réaliser une production personnelle poétique, artistique et numérique !



LE PETIT +
Dans cette production créative, l'outil numérique permet le droit à l'erreur. On peut supprimer, refaire, animer...!

« Je vous les donne, prenez-les et faites-en ce que vous voulez »

C'est une véritable invitation à créer que lance Édouard Manceau à la fin de l'album. *Merci, le vent !* sollicite en effet l'imagination et la création.

Cet album se prête bien à l'animation sous forme de livre numérique puisque les formes s'envolent par elles-mêmes. Les enfants sont ensuite invités à créer, tout d'abord avec les formes de l'album puis avec d'autres formes pour d'autres ateliers.

Qui es-tu,
Édouard Manceau ?

Édouard Manceau est auteur et illustrateur. Il a publié de très nombreux ouvrages jeunesse depuis 20 ans dont une trentaine chez Milan.

L'auteure

Angélique Galampoix est enseignante et formatrice, elle travaille avec petits et grands, partageant son temps entre sa classe de maternelle et ses étudiants à l'INSPE de Paris.

PROJET PLURIDISCIPLINAIRE

- **Modules interactifs** inspirés de *Merci, le vent !* dans l'appli Bayam (rubrique Ateliers) :
- la vidéo de l'album animé *Merci, le vent !*
- Des ateliers créatifs pour s'amuser avec les formes sur écran
- Des PDF à imprimer pour s'amuser avec les formes hors écran

Réaliser des compositions plastiques

avec des formes issues de l'univers d'Édouard Manceau

1 Préalable

- **Objectif** : créer librement avec des formes de Tangram
- **Matériel** : jeux de Tangram
- **Organisation** : 1 atelier en autonomie
- **Déroulement** :
 - Laisser les élèves manipuler un tangram.
 - Prendre en photo les productions des élèves pour garder une trace ou faire présenter au reste de la classe. Ce qui nous intéresse ici sont les créations libres. Il est tout à fait possible de commencer par faire jouer librement les élèves avec les formes du Tangram, de créer/inventer/imaginer... Puis dans un second temps, de proposer des activités mathématiques pour leur faire acquérir des compétences en géométrie.

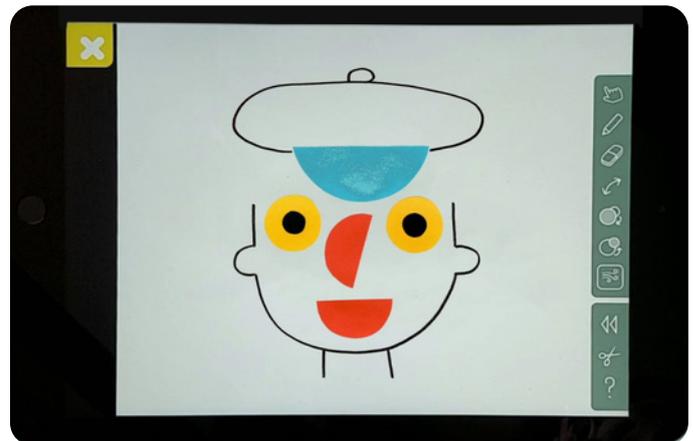
2 Manipuler, jouer, créer à partir d'un jeu de formes issues de l'album

- **Objectif** : créer librement avec les formes issues de l'album
- **Matériel** : sur un des ateliers Bayam, cliquer sur les ciseaux pour télécharger le kit à imprimer.
- **Organisation** : 1 temps en collectif - 1 atelier en autonomie
- **Déroulement** :
 - Collectivement, inventer le nom de ces nouvelles formes.
 - Chercher ce qu'elles pourraient représenter : un bout de rond ? Une main ? Une fleur ?
 - Proposer un atelier de création libre avec les formes issues de l'album (atelier autonome).
 - En fin d'atelier, les élèves expliquent au reste de la classe ce qu'ils ont créé.

3 Apprendre à utiliser l'application

- **Objectif** : utiliser l'outil numérique, se familiariser avec les boutons de commande.
- **Matériel** : Application Bayam installée sur ordinateur ou tablette
- **Organisation** : 1 temps en collectif - 1 moment de découverte, dirigé par l'enseignant ou en autonomie pour les plus grands.
- **Déroulement** :
 - Collectivement, montrer aux élèves comment utiliser les applications en leur demandant de se placer face à l'ordinateur. Si l'application est sur une tablette, il est préférable de ne prendre qu'un petit groupe en atelier dirigé ou un petit groupe au moment de l'accueil.

La manière de procéder est la même pour les 4 modules interactifs de la série. Seuls les thèmes animaux/plantes/visages/voitures et les formes changent. Prévoir un temps pour que chaque élève puisse s'approprier cet outil au moins une fois. Placer à côté de l'ordinateur ou de la tablette un minuteur avec un temps imparti ou utiliser la fonction dans l'application.



4 Créer avec Édouard Manceau

« Manipuler, agir, créer, inventer... tout cela, un mot le résume : jouer. C'est le fil rouge de mes recherches ».

É. Manceau

- **Objectif** : imaginer/créer une composition plane en utilisant des formes découpées
- **Matériel** : modules Bayam de *Merci, le vent !* et kits à imprimer en plus, selon la modalité choisie.
- **Organisation** : un temps collectif - un atelier
- **Déroulement** :
 - Collectivement, revoir l'histoire animée et/ou lire l'album.
 - Proposer un défi artistique : les élèves vont devoir créer avec les formes mais aucune production ne doit être identique à une autre !

Il est possible de faire participer la classe entière sur le même écran, mais le défi est de taille ! Pour simplifier, diviser la classe en 3, chaque groupe produisant sur une des 3 applications : un groupe chargé de créer des visages, un autre des véhicules et le dernier, des plantes. Avec les plus grands, il est possible de lancer toute la classe en même temps dans le défi : un groupe avec l'enseignant autour de l'application, les autres avec les formes (3 à 4 groupes différents).
Mise en commun : regroupement avec toute la classe. Présenter les œuvres et se demander si le défi a été réussi. Les œuvres créées sur Bayam peuvent être enregistrées dans l'application.

Développer le goût pour les pratiques artistiques

5 Histoire de l'art : découverte de 3 œuvres

Sur un site comme : <http://e-cours-arts-plastiques.com/le-vent-lair-le-souffle-dans-lhistoire-des-arts-part-2/>

Choisissez 3 œuvres, par exemple une photo de Tadao Cern, le moulin de Brueghel et les moulins à vent de Najla Zein.

- **Objectif** : décrire une image, exprimer son ressenti face à une œuvre
- **Matériel** : reproductions de 3 œuvres en lien avec le vent
- **Organisation** : 1 temps en collectif ou en petit groupe
- **Déroulement** :
 - Afficher une œuvre d'art. Demander aux élèves de l'observer en silence.
 - Les laisser ensuite s'exprimer librement.
 - Questionner pour faire émerger le type d'œuvre, ce que les élèves voient, ce qu'ils ressentent.

6 Fabrication de moulins à vent

- **Objectif** : réaliser une composition plastique en volume individuelle/l'utiliser ensuite pour créer une œuvre collective.
- **Matériel** : feuilles imprimées, peinture ou feutres, pailles, attaches parisiennes, scotch.
- **Organisation** : temps en autonomie pour décorer son moulin à vent, un temps avec l'enseignant et/ou l'Atsem pour le bricolage.
- **Déroulement** :
 - Proposer de fabriquer un moulin à vent.
 - Faire décorer librement la partie papier du moulin en la peignant, en ajoutant des graphismes décoratifs...
 - Apporter une aide aux élèves pour terminer le bricolage du moulin.

- Lorsque tous les moulins sont fabriqués, les emmener dans la cour de récréation pour les faire tourner !
- Créer une œuvre collective en rassemblant tous les moulins à vent.

Nota bene

Prolongement possible en GS avec avec la série LAB'Oh ! de Bayam, dont une des vidéos permet de comprendre le vent et fabriquer un autre modèle de moulin qui tourne avec la chaleur.

7 Une dictée artistique !

- **Objectif** : réaliser une composition plane et dicter à un camarade pour qu'il la reproduise
- **Matériel** : feuilles blanches, formes tirées des kits à imprimer, paravents.
- **Organisation** : les élèves sont en binômes.
- **Déroulement** : ce jeu se joue à deux.
 - Un élève a produit dans un premier temps une œuvre avec les formes qu'il a choisies au préalable. Dans un second temps, il se place en face d'un camarade qui a une feuille blanche et les mêmes formes, placées dans une barquette à côté de lui. Un paravent (un classeur ou un livre ouvert) cache sa réalisation. L'élève doit dicter à son camarade comment procéder pour reproduire son œuvre à l'identique.
 - Ce jeu permet de travailler à la fois la création artistique mais aussi le repérage dans l'espace et le langage.



Exemples de questions à proposer (étape 5)

Une photographie

Photographie « Tadao Cern 2 »

- De quel type d'œuvre s'agit-il ? (Peinture ? Photo ?)
- Que voyez-vous ?
- Que ressentez-vous ? (ça me fait rire, ça m'étonne...)
- Faire mimer.
- Se rendre compte qu'il est difficile de faire ça avec les cheveux.
- Chercher comment faire si on souhaite se prendre en photo dans la classe !

Une peinture

Jan Brueghel, « Paysage aux moulins à vent », 1611

- De quel type d'œuvre s'agit-il ? (Peinture ? Photo ?)
- Que voyez-vous ?
- Aimez-vous ? Pourquoi ?
- Expliquer ce qu'est un moulin à vent. Les voit-on tourner ?
- Pourquoi ? (état statique)

Une installation interactive

Najla Zein Studio/Maurice Asso de Clous, le Portail à vent

- De quel type d'œuvre s'agit-il ?
- Expliquer ce qu'est une installation interactive (ici les spectateurs peuvent s'introduire dans l'installation, la toucher. Elle est faite de « rideaux » de moulins à vent en papier).
- Que voyez-vous ?
- Aimerez-vous voir cette installation ? Pourquoi ?

Pour aller plus loin (1)

D'autres pistes de travail pluridisciplinaires

Mobiliser le langage dans toutes dimensions

- **Exploiter l'album** *Merci, le vent !* (recommandé par l'Éducation Nationale).
Demander aux élèves de raconter l'histoire et l'écrire devant eux.
Objectif : participer verbalement à la production d'un écrit.
- **Mettre en réseau d'autres albums d'Édouard Manceau**. En comparer plusieurs et dégager des caractéristiques communes. Voir en particulier l'album « Fusée », qui se présente également comme un jeu de construction. On y voit en effet la fusée s'élaborer sous nos yeux.
Objectif : manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
- **Faire entourer le nom de l'auteur et les titres** sur les photocopies des couvertures.
Objectif : reconnaître et pouvoir redire le nom de l'auteur, le titre.
- Édouard Manceau dit avoir apprécié les émissions « Papivole ». Il peut être intéressant de passer un épisode à la classe (durée : environ 5 minutes) et **faire chercher par les élèves des éléments à comparer**.
Objectif : pratiquer divers usages du langage oral comme décrire et expliquer. Quelques épisodes sont disponibles sur Youtube.
Par exemple, ce qui est pareil : création avec morceaux de papier de couleur/ils bougent/ils racontent une histoire... « Et qu'est-ce qui est différent ? ».

Explorer le monde des objets : le numérique

- Utiliser l'application Bayam pour **découvrir l'univers d'Édouard Manceau**. Pour cela, taper ou faire taper par les élèves (GS) le nom de l'auteur.
Objectif : comprendre comment chercher une information avec l'outil numérique.
- **Visionner** les différents contenus.

Explorer le monde : l'espace/le temps

- Procéder à des dictées artistiques (voir ci-dessus). Celles-ci nécessitent **d'utiliser des repères spatiaux** (en haut/en bas/au-dessus/à gauche/à droite/entre...) mais aussi **temporels** (en premier/puis/après...).
Objectifs : situer des objets entre eux, orienter et utiliser correctement un support d'écrit, en fonction de consignes données par un camarade ; utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des descriptions.
- Demander à un enfant de reproduire un modèle créé par un camarade (même objectif que précédemment). Cet atelier est individuel et peut se faire en autonomie.

Explorer le monde de la matière : l'air/le vent

- Interroger les élèves : « Comment peut-on voir le vent ? Comment le sent-on ? ».
- Proposer des défis scientifiques (voir éléments bibliographiques ci-dessous).
Objectifs : observer/formuler des interrogations/construire des relations entre les phénomènes observés et prévoir des conséquences.



Bibliographie

• Un site

Sur le site de la fondation « La main à la pâte », retrouver des séquences pour travailler sur l'air et le vent :

<https://www.fondation-lamap.org/fr/page/11322/le-vent-le-souffle-lair-en-mouvement>

ou encore :

<https://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/ressources/pedago/14243/aircycle1.pdf>

• Un site pour découvrir l'art (du côté élèves)

<https://www.sartmuser.fr/>

• Des ouvrages pédagogiques

- *Sciences à vivre, Maternelle*, éditions Accès 2015
- La collection *Tout l'art du monde*, Ph. Vermoux, Retz

• Un site proposé par le Ministère de l'Éducation Nationale pour les enseignants sur lequel on peut trouver des œuvres d'art :

<https://www.edutheque.fr/accueil.html>

• Un logiciel libre, Tux Paint, pour mettre en œuvre la créativité des enfants : <http://www.tuxpaint.org/>

Pour aller plus loin (2)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES - PROGRAMMES 2015

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
- Développer du goût pour les pratiques artistiques.
- Découvrir différentes formes d'expression artistique (créer avec le numérique).
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- Observer, comprendre et transformer des images.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Découvrir un album et sa version audio.
- Mettre en réseau d'autres albums d'Édouard Manceau (voir ci-dessous), en particulier « Fusée » qui s'apparente également à un « jeu » de construction.

Explorer le monde des objets/de l'espace/de la matière

- Utiliser l'outil numérique (application Bayam sur TNI/VPI, ordinateur ou tablette).
- Se repérer dans l'espace d'une feuille (reconstituer les animaux tels qu'ils apparaissent dans l'histoire), en créer de nouveaux.
- Découvrir le vent et ses effets, essayer de faire du vent.

Explorer des formes et des grandeurs (construire les premiers outils pour structurer sa pensée)

- Manipuler, nommer des formes connues (Tangram).

