

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Inventer une île avec cinq formes

Transformer des formes abstraites en éléments d'un paysage.

À préparer

Cinq formes en papier préparées par l'adulte · Une feuille de fond · Colle en bâton · Crayons

On essaie ensemble

1. Préparez deux triangles, un grand ovale et deux rectangles. Montrez les pièces sans leur attribuer immédiatement une fonction dans le futur paysage.
2. L'enfant les déplace sur la feuille pour imaginer son île. Demandez quels éléments il veut montrer et quelle forme peut jouer chacun de ces rôles.
3. Photographiez mentalement ou décrivez une première disposition, puis essayez une deuxième version. Comparez l'espace libre et ce qui attire d'abord le regard.
4. Choisissez une composition, collez les cinq pièces et ajoutez seulement les détails utiles pour comprendre l'île. Terminez en lui donnant un nom et en racontant un trajet.

À toi de chercher

Un triangle doit-il obligatoirement représenter une montagne ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Inventer une île avec cinq formes

Une réponse possible

Non : il peut aussi devenir un toit, une voile ou une pointe de forêt.

La consigne impose cinq formes, pas une signification unique. Le choix est cohérent si l'enfant peut montrer comment il participe à son paysage.

Un petit coup de pouce

Attendez la décision de l'enfant avant de coller. Garder les pièces mobiles lui permet d'essayer une idée sans que chaque essai devienne définitif.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez. L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : utilisez trois grandes formes et laissez l'adulte coller selon les indications de l'enfant.
2. Pour prolonger : reprenez exactement les mêmes formes sur une seconde feuille et inventez un autre lieu, puis comparez leurs utilisations.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/ile-cinq-formes>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Dessiner une carte et sa légende

Créer des symboles stables et une légende lisible.

À préparer

Une feuille · Trois crayons de couleur · Une petite carte vierge

On essaie ensemble

1. Dessinez le contour très simple d'une île et choisissez trois types de lieux : forêt, maison et lac, par exemple. Laissez de la place pour la légende.
2. Inventez un symbole distinct pour chaque type. Dessinez-le une fois dans la légende et écrivez ou dictez son sens à côté.
3. Placez plusieurs lieux sur la carte en réutilisant toujours le même symbole pour la même signification. Évitez de transformer un signe au fil du dessin.
4. Confiez la carte à un lecteur qui n'a pas participé. Demandez-lui de montrer une forêt et un lac, puis améliorez les signes qui restent ambigus.

À toi de chercher

Si un triangle signifie forêt dans la légende, peut-il représenter une maison ailleurs sans explication ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Dessiner une carte et sa légende

Une réponse possible

Cela rendrait la carte ambiguë.

Un symbole stable aide le lecteur à interpréter les lieux. Pour une maison, choisissez un autre signe ou modifiez clairement toute la légende.

Un petit coup de pouce

N'utilisez pas seulement la couleur pour distinguer les lieux. Des formes différentes rendent aussi la légende compréhensible sur une photocopie en noir et blanc.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : gardez deux symboles très différents, comme un carré et des vagues.
2. Pour poursuivre : tracez un chemin entre deux lieux et écrivez une courte consigne que le lecteur peut suivre avec le doigt.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/carte-ile-symboles>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Fabriquer un carnet d'exploration en accordéon

Organiser une petite trace personnelle en plusieurs parties.

À préparer

Une longue bande de papier · Crayons · Un objet familier à observer

On essaie ensemble

1. Pliez la bande en quatre volets de taille proche avec l'aide de l'adulte. Inscrivez les titres Question, Dessin, Observation et Nouvelle idée.
2. Choisissez un objet comme une feuille tombée ou une cuillère. Sur le premier volet, l'enfant pose une question qu'il souhaite explorer en le regardant.
3. Sur le deuxième, dessinez l'objet ; sur le troisième, notez seulement ce que vous observez réellement. Distinguez une couleur vue d'une explication seulement supposée.
4. Réservez le dernier volet à une nouvelle question ou à une création inspirée de l'objet. Dépliez le carnet et racontez le passage d'un volet au suivant.

À toi de chercher

Dans le volet Observation, que peut-on écrire à propos d'une feuille percée ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Fabriquer un carnet d'exploration en accordéon

Une réponse possible

Par exemple : « Je vois deux trous et des nervures. »

C'est observable. « Un insecte l'a mangée hier » serait une hypothèse qui demanderait d'autres indices pour être affirmée.

Un petit coup de pouce

Les quatre volets n'ont pas besoin d'être remplis de la même manière. Une phrase dictée peut accompagner un grand dessin sans imposer un exercice de copie.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez. L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : préparez les plis et les titres ; l'enfant choisit uniquement les dessins et vous dicte les mots.
2. Pour poursuivre : ouvrez un nouveau carnet pour un autre objet et comparez les questions nées de vos deux observations.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/carnet-explorateur-accordeon>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Créer un personnage reconnaissable en silhouette

Utiliser le contour pour construire une identité visuelle.

À préparer

Papier sombre · Une feuille claire · Crayon · Découpe réalisée ou aidée par l'adulte

On essaie ensemble

1. Imaginez un personnage et choisissez deux caractéristiques de forme, comme une tête carrée et une grande queue. Faites un premier dessin sans petits détails intérieurs.
2. L'adulte aide à découper le contour ou l'enfant le remplit simplement avec un crayon sombre. Posez la silhouette sur une feuille claire.
3. Regardez-la à distance d'un bras. Demandez quelles parties restent reconnaissables et lesquelles se confondent avec le corps.
4. Modifiez une seule forme extérieure pour rendre le personnage plus distinct. Ajoutez ensuite, sur une autre version, des détails intérieurs et comparez leur rôle.

À toi de chercher

Deux yeux dessinés au milieu suffisent-ils à distinguer une silhouette entièrement noire ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Créer un personnage reconnaissable en silhouette

Une réponse possible

Non, s'ils disparaissent dans l'aplat sombre.

Pour cette étape, c'est le contour extérieur qui transmet l'information. Les yeux pourront servir dans une version détaillée, mais pas dans l'aplat seul.

Un petit coup de pouce

Une silhouette n'a pas besoin d'être fine ou réaliste. De grandes formes lisibles peuvent être plus efficaces que beaucoup de petites pointes difficiles à découper.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : assemblez trois formes en papier déjà découpées au lieu de tracer un contour complexe.
2. Pour poursuivre : créez deux poses du même personnage et cherchez quelles caractéristiques doivent rester pour qu'on le reconnaisse.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/personnage-silhouette-lisible>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Transformer une feuille plate en petit pont

Expérimenter l'effet de plis sur une construction en papier.

À préparer

Deux feuilles identiques · Deux livres de même hauteur · Quelques cubes légers

On essaie ensemble

1. Posez les deux livres à une petite distance stable et placez une feuille plate entre eux. Elle doit reposer sur les deux bords sans être collée.
2. Posez un cube léger au centre et observez la déformation. Retirez-le avant que la construction ne glisse, puis décrivez ce qui s'est passé.
3. Pliez la seconde feuille en accordéon et placez-la sur les mêmes supports, avec le même écart. Testez avec le même cube au même endroit.
4. Comparez les deux essais et dessinez les profils du papier. Si le résultat n'est pas net, ajustez un paramètre à la fois et gardez une trace de ce changement.

À toi de chercher

Peut-on comparer les essais si l'on éloigne beaucoup plus les livres pour une des feuilles ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Transformer une feuille plate en petit pont

Une réponse possible

La comparaison devient moins claire.

La distance entre les supports change en plus du pliage. Garder cette distance identique aide à observer le rôle de la forme du papier.

Un petit coup de pouce

Utilisez seulement des objets légers et des supports stables sur une table. L'enfant ne doit jamais tester la solidité avec son poids ou celui d'une main appuyée.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : l'adulte prépare l'accordéon et l'enfant se charge des observations et des dessins.
2. Pour poursuivre : comparez deux tailles de plis en gardant le même papier et le même écart, puis racontez les limites de votre essai.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/pont-papier-plis>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Faire tenir une sculpture de papier debout

Adapter une construction pour qu'elle reste debout sans être tenue.

À préparer

Papier un peu épais · Colle en bâton · Crayons · Ciseaux avec aide adulte

On essaie ensemble

1. Dessinez une forme simple haute comme la main, puis faites-la découper. Essayez de la poser debout et décrivez où elle touche la table.
2. Ajoutez une languette pliée vers l'arrière ou deux petits pieds repliés. Testez de nouveau sans maintenir la sculpture avec un doigt.
3. Modifiez un seul appui si elle tombe : élargissez une base ou placez un second point de contact. Comparez l'effet obtenu avant de décorer.
4. Quand la structure tient, ajoutez couleurs et détails légers. Vérifiez que les ajouts ne la déséquilibrent pas, puis choisissez un endroit où l'exposer.

À toi de chercher

La sculpture tombe toujours vers l'avant. Quelle modification peut-on essayer ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Faire tenir une sculpture de papier debout

Une réponse possible

Par exemple, ajouter ou avancer un appui du côté où elle bascule.

L'essai doit modifier sa manière de reposer sur la table. Ce n'est pas une solution garantie : on teste et on ajuste selon la forme réelle.

Un petit coup de pouce

Une sculpture très haute demande souvent une base plus stable. Pour commencer, réduisez sa taille plutôt que d'ajouter beaucoup de colle ou de supports compliqués.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : partez d'une feuille pliée en deux qui tient comme une tente, puis transformez son contour.
2. Pour poursuivre : créez deux silhouettes reliées par une bande de papier et observez comment cette liaison change leur stabilité.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/sculpture-papier-debout>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Créer une image avec seulement deux couleurs

Choisir des effets visuels à partir d'une palette limitée.

À préparer

Deux crayons de couleurs différentes · Deux feuilles blanches

On essaie ensemble

1. Choisissez deux crayons contrastés et nommez-les. Réservez une petite feuille aux essais plutôt que de commencer immédiatement une image définitive.
2. Tracez avec chaque couleur une zone légère puis une zone appuyée. Superposez les deux crayons dans une troisième zone et observez le résultat réel.
3. Imaginez un paysage ou un objet en gardant ces deux couleurs et du papier blanc. Décidez ce qui sera plein, hachuré ou laissé vide.
4. Regardez l'image terminée et montrez les endroits où l'œil distingue facilement deux éléments. Ajustez une zone si les contours se confondent.

À toi de chercher

Avec seulement bleu et jaune, est-on obligé de colorier toute la feuille ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Créer une image avec seulement deux couleurs

Une réponse possible

Non : le blanc du papier peut faire partie de la composition.

La contrainte porte sur les couleurs ajoutées. Les zones laissées vides peuvent représenter de la lumière, un fond ou une séparation choisie.

Un petit coup de pouce

Les mélanges de crayons dépendent des matériaux et de la pression. Décrivez ce que vous voyez sur votre feuille au lieu d'annoncer une couleur exacte avant l'essai.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : remplissez trois grandes formes avec des traitements différents, sans chercher un paysage complet.
2. Pour poursuivre : refaites le même motif avec une autre paire de couleurs et comparez l'ambiance produite par ces seuls changements.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/palette-deux-couleurs>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Inventer trois textures pour un monde imaginaire

Créer et réutiliser des motifs graphiques pour différencier des surfaces.

À préparer

Une feuille divisée en trois cases · Un crayon · Une seconde feuille

On essaie ensemble

1. Dans la première case, tracez seulement des points ; dans la deuxième, des traits ; dans la troisième, des boucles. Variez taille et espacement pour comparer les effets.
2. Choisissez un effet par case et donnez-lui un nom imaginaire, comme sable de lune, herbe rayée ou nuage bouclé. Expliquez le lien que vous voyez.
3. Dessinez un décor avec trois grandes zones. Remplissez chacune avec une texture choisie en gardant un geste assez régulier pour qu'on reconnaisse la famille de motifs.
4. Présentez le décor à quelqu'un et montrez votre répertoire. Demandez quelles surfaces il distingue, puis ajoutez un contour si deux zones restent difficiles à séparer.

À toi de chercher

Deux zones faites de points peuvent-elles donner des impressions différentes ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Inventer trois textures pour un monde imaginaire

Une réponse possible

Oui, si les points changent de taille, de densité ou d'espacement.

Le motif de base reste le point, mais sa manière d'occuper la surface modifie l'effet visuel. Il n'existe pas une texture correcte unique.

Un petit coup de pouce

Arrêtez-vous avant que les cases ne deviennent un exercice de remplissage fatigant. Une petite zone suffit pour tester puis réutiliser un effet choisi.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : préparez les zones et proposez seulement points et traits.
2. Pour poursuivre : mélangez deux textures dans une quatrième zone et discutez de ce qui reste lisible ou devient volontairement plus confus.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/inventer-textures-dessinees>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Construire un décor en trois plans

Utiliser la superposition pour organiser l'espace d'une image.

À préparer

Une feuille de fond · Deux bandes de papier coloré · Colle · Crayons

On essaie ensemble

1. Dessinez un fond très simple avec un ciel et un horizon. Évitez les petits détails dans les zones qui seront bientôt recouvertes.
2. Préparez une bande représentant des collines ou des maisons et posez-la vers le milieu. Laissez une partie du fond visible au-dessus.
3. Ajoutez au premier plan une grande silhouette d'arbre, de rocher ou de personnage. Déplacez-la pour comparer les portions du décor qu'elle cache.
4. Choisissez l'ordre puis collez du fond vers l'avant. Montrez ensuite un élément derrière un autre et expliquez quel chevauchement donne cet indice.

À toi de chercher

Un arbre cache une partie d'une maison. Quel élément semble placé devant ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Construire un décor en trois plans

Une réponse possible

L'arbre, dans cette composition.

Son contour passe devant celui de la maison et en masque une partie. La superposition fournit un indice de profondeur.

Un petit coup de pouce

Une grande forme n'est pas automatiquement proche dans tous les dessins. Dans cette activité, cherchez surtout l'indice précis du recouvrement entre les éléments.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : utilisez seulement un fond et une silhouette, puis décrivez ce qui est visible ou caché.
2. Pour prolonger : photographiez ou dessinez deux ordres de superposition avant collage et racontez comment la scène semble changer.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/decor-trois-plans>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Dessiner un petit personnage en cases

Composer une image avec des unités carrées et une palette limitée.

À préparer

Une grille de huit cases sur huit · Deux ou trois crayons

On essaie ensemble

1. Choisissez un personnage et deux détails importants de sa silhouette. Repérez la place disponible sur la grille avant de colorier.
2. Construisez une grande forme centrale en remplissant des cases entières. Ajoutez les détails extérieurs, puis réservez quelques cases pour le visage si vous le souhaitez.
3. Regardez le dessin à distance et nommez ce qui est reconnaissable. Changez une case ou une couleur si deux parties se confondent.
4. Copiez le personnage sur une seconde grille ou décrivez-le ligne par ligne à l'adulte. Comparez les deux versions pour repérer les différences de placement.

À toi de chercher

Une oreille disparaît dans le fond parce qu'elle a la même couleur. Que peut-on essayer ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Dessiner un petit personnage en cases

Une réponse possible

Changer sa couleur ou celle des cases voisines.

La différence entre les zones aide à distinguer le contour. Il n'est pas nécessaire d'ajouter davantage de détails pour rendre la forme lisible.

Un petit coup de pouce

Commencez avec une petite grille. Une grille très grande peut transformer l'activité en longue tâche de coloriage avant que le personnage ne soit visible.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : préparez le contour et laissez l'enfant choisir la répartition des couleurs.
2. Pour poursuivre : créez deux expressions du même personnage en ne changeant que quelques cases du visage et comparez leur effet.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/portrait-pixels-grille>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Raconter une action en trois cases

Construire une narration visuelle avec une transformation identifiable.

À préparer

Une feuille divisée en trois cases · Un crayon

On essaie ensemble

1. Choisissez une action très courte, comme un personnage qui ouvre un cadeau. Dites ce que l'on voit avant, pendant et après l'action.
2. Dessinez la première case avec les éléments nécessaires à la suite. Gardez le même personnage et un repère constant pour que le lecteur le reconnaisse.
3. Dans la deuxième, montrez le changement principal ; dans la troisième, son résultat. Évitez d'ajouter plusieurs nouveaux événements difficiles à relier en si peu d'images.
4. Faites regarder la bande à quelqu'un sans l'expliquer. Écoutez son récit et ajoutez seulement le détail qui manque pour comprendre une transition.

À toi de chercher

Pour une histoire de cadeau, quelles trois images peuvent former une suite claire ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Raconter une action en trois cases

Une réponse possible

Une boîte fermée, la boîte en train d'être ouverte, puis le contenu découvert.

Chaque case fait avancer la même action. D'autres suites conviennent si le lecteur comprend le changement et son résultat.

Un petit coup de pouce

Numérotez les cases si le sens de lecture n'est pas évident. Un lecteur ne doit pas avoir à deviner dans quel ordre les regarder.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez. L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : mimez l'action et l'adulte dessine les trois moments selon les indications de l'enfant.
2. Pour prolonger : créez une autre fin avec la même première et la même deuxième case, puis comparez les deux histoires.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/bande-dessinee-action-trois-cases>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Inventer une partition avec des symboles

Créer un code visuel stable pour une séquence sonore.

À préparer

Une feuille · Un crayon · Les mains et une table

On essaie ensemble

1. Choisissez trois sons doux : taper les mains, tapoter la table avec un doigt et frotter les mains. Essayez-les sans chercher à produire un volume fort.
2. Attribuez un symbole distinct à chaque son et dessinez une légende. Vérifiez qu'un même symbole ne change pas de sens pendant l'activité.
3. Écrivez une ligne de six symboles. Pointez-les de gauche à droite en jouant le son correspondant à chacun, avec un espace régulier entre les actions.
4. Faites jouer la partition à l'adulte à partir de la légende. Si l'interprétation diffère, repérez la convention qui manque ou le symbole difficile à distinguer.

À toi de chercher

Le rond signifie taper dans les mains et le trait tapoter la table. Que joue rond-trait-rond ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Inventer une partition avec des symboles

Une réponse possible

Mains, table, mains.

La légende donne le sens de chaque symbole. L'ordre sur la feuille détermine l'ordre des sons, pas leur intensité.

Un petit coup de pouce

Prévoyez un signe spécifique si vous souhaitez un silence. Un espace plus grand n'est pas forcément compris comme une pause tant que cette règle n'est pas annoncée.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : utilisez deux sons et une partition de quatre signes.
2. Pour poursuivre : ajoutez un symbole de silence et discutez de la différence entre ne rien faire un temps et oublier une instruction.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/partition-symboles-sons>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Deux rythmes qui se répondent

Écouter, reproduire puis modifier un motif rythmique court.

À préparer

Quatre cases dessinées · Un crayon · Les mains

On essaie ensemble

1. Montrez quatre cases et parcourez-les à vitesse tranquille en comptant un, deux, trois, quatre. Chaque case représente un temps, qu'il contienne un son ou un silence.
2. Dessinez un point dans les cases un, deux et quatre. Jouez l'appel en tapant doucement aux endroits marqués et en gardant le troisième temps silencieux.
3. L'enfant reproduit une fois le motif pour l'écouter, puis invente une réponse sur une nouvelle ligne de quatre cases.
4. Alternez appel et réponse plusieurs fois sans accélérer. Comparez ce qui reste identique et ce qui change : nombre de sons, emplacement des silences ou type de son.

À toi de chercher

Une ligne de quatre temps possède des points en cases 1 et 3. Combien de sons faut-il produire ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Deux rythmes qui se répondent

Une réponse possible

Deux sons, avec deux temps silencieux.

La ligne dure quatre temps, même si elle ne contient que deux sons. Un silence conserve sa place dans la durée.

Un petit coup de pouce

Laissez les cases visibles. Le but est de construire et d'écouter un échange, pas de vérifier qui mémorise le plus vite une séquence.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : commencez avec un son sur chaque temps, puis retirez seulement un point.
2. Pour poursuivre : jouez l'appel avec les mains et la réponse sur les genoux, en gardant le même volume doux et le même tempo.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/rythme-question-reponse>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Créer les sons d'un paysage imaginaire

Associer des choix sonores à une intention narrative.

À préparer

Une feuille de papier · Les mains · Un dessin de paysage facultatif

On essaie ensemble

1. Imaginez un lieu, par exemple une forêt traversée par un petit vent. Nommez trois éléments que vous souhaitez faire entendre, sans multiplier les détails.
2. Cherchez un son doux pour chacun : frotter les mains, froisser légèrement une feuille ou produire un souffle bref avec la voix. Comparez plusieurs essais.
3. Dessinez trois symboles et organisez leur ordre. Décidez si certains sons reviennent ou si un moment reste silencieux pour faire entendre le suivant.
4. Jouez la scène pour un auditeur et demandez quelles images lui viennent. Expliquez ensuite vos choix sans considérer une interprétation différente comme une erreur.

À toi de chercher

Un froissement de papier doit-il être compris comme de la pluie par tout le monde ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Créer les sons d'un paysage imaginaire

Une réponse possible

Non : il peut évoquer plusieurs choses.

L'intention du créateur et l'interprétation de l'auditeur peuvent différer. Le titre, le contexte ou l'ordre des sons peuvent aider à préciser la scène.

Un petit coup de pouce

Évitez les sons brusques près des oreilles. La recherche porte sur les différences de texture et de rythme, pas sur le bruit le plus fort.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : créez seulement un son de fond et un son qui intervient une fois.
2. Pour prolonger : jouez deux versions du même paysage, calme puis agité, en modifiant le rythme plutôt qu'en augmentant fortement le volume.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/paysage-sonore-histoire>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Inventer une histoire avec trois cartes

Relier des éléments imposés dans une narration personnelle.

À préparer

Trois cartes : personnage, lieu, objet · Une feuille

On essaie ensemble

1. Dessinez ou choisissez un renard, une plage et une clé. Nommez les trois éléments et demandez à l'enfant quelles relations il imagine entre eux.
2. Choisissez une action : le personnage cherche, construit, transporte ou découvre quelque chose. La clé doit avoir un rôle, même inventé, dans cette action.
3. Racontez un début, un petit événement et une fin. L'adulte peut poser une question précise si un élément disparaît de l'histoire sans être utilisé.
4. Gardez une trace avec trois dessins ou une phrase dictée. Relisez ou racontez de nouveau pour vérifier que les trois cartes sont bien reliées, sans exiger une histoire réaliste.

À toi de chercher

Comment relier renard, plage et clé dans une histoire ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Inventer une histoire avec trois cartes

Une réponse possible

Par exemple : un renard trouve une clé sur la plage et cherche la petite boîte qu'elle ouvre.

Les trois éléments participent à une même action. D'autres histoires sont possibles, y compris fantastiques, si les liens peuvent être racontés.

Un petit coup de pouce

Évitez d'ajouter aussitôt dix cartes. Trois contraintes laissent déjà beaucoup d'invention et permettent de raconter une histoire que l'on peut terminer.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : l'adulte commence une phrase et l'enfant choisit l'action ou la fin.
2. Pour poursuivre : gardez les mêmes cartes mais inventez une deuxième histoire. Comparez les rôles différents donnés à l'objet et au lieu.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/machine-histoire-trois-cartes>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Dessiner une affiche que quelqu'un peut suivre

Créer un message visuel qui indique une action précise.

À préparer

Une feuille · Des crayons · Un pot et trois crayons à ranger

On essaie ensemble

1. Choisissez l'action exacte à expliquer : mettre les crayons dans le pot. Faites-la une fois pour repérer les objets et le mouvement nécessaires.
2. Dessinez les crayons, le pot et un signe qui montre le déplacement. L'enfant décide si une flèche ou deux images avant-après seraient plus claires.
3. Ajoutez quelques mots dictés ou écrits, par exemple « Les crayons dans le pot ». Gardez une taille lisible et de l'espace autour du message.
4. Présentez l'affiche à un lecteur sans donner la consigne oralement. Observez ce qu'il fait, puis corrigez le dessin ou les mots si une information manque.

À toi de chercher

Une affiche montre un pot et un crayon, mais aucune action. Que peut-on ajouter ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Dessiner une affiche que quelqu'un peut suivre

Une réponse possible

Une flèche vers le pot ou deux images avant-après.

Les objets seuls n'indiquent pas nécessairement ce qu'il faut faire. Un signe de déplacement peut préciser l'action attendue.

Un petit coup de pouce

Le test porte sur l'affiche, pas sur la capacité du lecteur à deviner. Une incompréhension est une information pour améliorer le message.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez. L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : choisissez entre deux flèches préparées et demandez laquelle indique le bon déplacement.
2. Pour poursuivre : réalisez une version sans mots et comparez ce qu'elle permet de comprendre avec la version accompagnée d'un court texte.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/affiche-consigne-claire>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Transformer un objet quotidien par le dessin

Réinterpréter une forme existante par ajout de détails.

À préparer

Une cuillère ou une pince à linge intacte · Une feuille · Un crayon

On essaie ensemble

1. Posez l'objet sur la feuille et regardez-le dans plusieurs orientations. Demandez à quoi sa forme pourrait faire penser, sans exiger une réponse immédiate.
2. Choisissez une orientation et tracez le contour avec aide si nécessaire. Retirez l'objet pour disposer d'une forme de départ stable.
3. Ajoutez des éléments qui transforment ce contour en personnage, véhicule, plante ou autre invention. Gardez une partie reconnaissable de la forme initiale.
4. Présentez l'image terminée avec l'objet à côté. Expliquez ce qui a été conservé, ce qui a été ajouté et ce qui donne le nouveau sens.

À toi de chercher

Le contour d'une cuillère pourrait-il devenir une fusée ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Transformer un objet quotidien par le dessin

Une réponse possible

Oui, en utilisant sa forme allongée et en ajoutant les éléments choisis.

Il n'existe pas de transformation unique. L'intérêt est de relier les ajouts au contour de départ et de raconter ce que l'on a imaginé.

Un petit coup de pouce

Choisissez un objet non fragile et sans partie coupante. L'activité consiste à observer et dessiner sa forme, pas à le démonter.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : l'adulte trace le contour et l'enfant choisit seulement deux ajouts.
2. Pour poursuivre : utilisez deux fois le même contour et inventez deux transformations très différentes, puis comparez les détails qui changent le sens.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/objet-detourne-dessin>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Transformer une grande lettre en petit paysage

Associer une contrainte typographique à une composition personnelle.

À préparer

Une feuille · Un crayon foncé · Deux crayons de couleur

On essaie ensemble

1. Choisissez une lettre majuscule familière et dessinez-la très grande avec un contour large. L'adulte peut préparer la forme sans faire la décoration à la place de l'enfant.
2. Décidez d'un thème, comme mer, jardin ou ciel. Cherchez deux ou trois éléments qui pourraient habiter l'intérieur de la lettre.
3. Ajoutez les motifs en gardant le contour lisible. Laissez certaines zones calmes pour que les détails ne se confondent pas tous.
4. Montrez la feuille à distance et demandez quelle lettre est reconnue. Si elle devient ambiguë, renforcez une partie du contour plutôt que d'effacer toute la création.

À toi de chercher

Une lettre A décorée devient difficile à reconnaître. Que peut-on essayer ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Transformer une grande lettre en petit paysage

Une réponse possible

Rendre son contour ou sa barre centrale plus visible.

Ces éléments contribuent à l'identité de la lettre. La décoration peut rester personnelle tout en respectant les repères qui permettent de la lire.

Un petit coup de pouce

La reconnaissance de la lettre et la beauté du dessin sont deux questions différentes. Discutez d'un détail précis plutôt que de juger la création dans son ensemble.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : donnez une lettre déjà tracée et proposez seulement deux types de motifs.
2. Pour poursuivre : réalisez deux lettres d'un même mot avec une palette commune, puis observez ce qui les fait appartenir à la même collection.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/lettre-decorative-mot>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Préparer une mini-exposition avec des légendes

Sélectionner des productions et formuler un propos à leur sujet.

À préparer

Trois créations ou dessins · Trois petites cartes · Un espace sur une table

On essaie ensemble

1. Choisissez trois productions, même réalisées à des moments différents. Demandez ce qui les relie ou ce que l'enfant souhaite montrer de chacune.
2. Décidez de leur ordre et vérifiez qu'elles ne se cachent pas mutuellement. Laissez un espace où les cartes-légendes pourront être lues.
3. Pour chaque création, écrivez ou dictez un titre et une phrase sur un choix : couleur, forme, matériau ou difficulté rencontrée pendant la fabrication.
4. Invitez un visiteur à regarder puis à poser une question. L'enfant peut répondre en montrant un détail, en racontant ou en laissant sa légende parler pour lui.

À toi de chercher

Quelle légende donne une information utile sous un pont de papier ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Préparer une mini-exposition avec des légendes

Une réponse possible

Par exemple : « J'ai plié le papier en accordéon pour essayer une autre forme. »

La phrase décrit un choix réel. Elle aide le visiteur à regarder la construction sans inventer un résultat ou une intention que l'enfant n'a pas exprimés.

Un petit coup de pouce

Un titre n'a pas besoin d'expliquer toute la création. La phrase qui l'accompagne peut apporter un détail concret choisi par l'enfant.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez. L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : exposez une seule production et laissez l'adulte noter la phrase dictée.
2. Pour poursuivre : montrez une première version et une version modifiée côte à côte, avec une légende qui explique le changement essayé.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/exposition-miniatures-legendes>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Un marque-page qui raconte un chemin

Adapter une composition à un format vertical contraint.

À préparer

Une bande de papier épais préparée par l'adulte · Crayons · Un livre

On essaie ensemble

1. Posez la bande verticalement et choisissez un départ en bas et une arrivée en haut. Donnez un sens au trajet : aller vers une maison, un phare ou une étoile.
2. Tracez une ligne principale qui relie les deux points sans sortir de la bande. L'enfant décide si le chemin tourne, monte doucement ou franchit un obstacle dessiné.
3. Ajoutez trois repères le long du trajet. Vérifiez qu'ils laissent la ligne principale lisible et ne se confondent pas tous dans une seule zone.
4. Placez le marque-page dans un livre fermé puis ouvert. Regardez la partie visible et adaptez un détail si vous souhaitez qu'elle montre déjà le thème du chemin.

À toi de chercher

Tous les détails sont regroupés en bas et le chemin devient invisible. Quelle modification essayer ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Un marque-page qui raconte un chemin

Une réponse possible

Déplacer ou simplifier un repère pour dégager le trajet.

La contrainte est de permettre au regard de suivre le chemin. Le nombre de détails n'est pas un critère de réussite en lui-même.

Un petit coup de pouce

Évitez d'ajouter des objets épais qui abîmeraient les pages. Une bande de papier décorée suffit pour cette première version.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : l'adulte trace le chemin et l'enfant choisit les trois repères.
2. Pour poursuivre : inventez au dos le trajet du retour et comparez les éléments que l'on voit dans l'autre sens.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/creer-marque-page-chemin>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Une marionnette de papier qui change d'expression

Utiliser un pli pour produire une transformation visuelle volontaire.

À préparer

Une feuille de papier · Des crayons · Une bande de papier pour un détail intérieur

On essaie ensemble

1. Pliez une feuille en deux et dessinez un visage sur l'extérieur. Choisissez un détail que l'ouverture pourra révéler : une bouche plus grande, un message ou un petit objet caché.
2. Ouvrez la feuille et regardez quelle partie intérieure devient visible. Tracez le détail à cet endroit, puis refermez pour vérifier qu'il est bien caché au départ.
3. Essayez plusieurs ouvertures lentes. Ajustez la place du dessin intérieur avant de décorer afin que le changement soit lisible pour quelqu'un en face.
4. Inventez une courte réplique ou un bruit doux qui accompagne l'ouverture. Présentez la marionnette et demandez quel changement le spectateur a remarqué.

À toi de chercher

Le détail intérieur se voit déjà quand la feuille est fermée. Comment améliorer l'effet de surprise ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Une marionnette de papier qui change d'expression

Une réponse possible

Déplacer ou réduire ce détail pour le placer entièrement dans la zone cachée.

Le mécanisme repose sur la différence entre les deux états du pli. Le dessin doit tenir compte de ce qui est visible dans chacun.

Un petit coup de pouce

Un visage simple suffit pour tester. Si l'enfant colore tout avant l'essai, modifier la position du détail peut devenir plus difficile et frustrant.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : l'adulte prépare le pli et l'enfant choisit seulement le détail révélé.
2. Pour poursuivre : remplacez le visage par une maison dont l'ouverture montre l'intérieur, en gardant le même principe de deux états.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/marionnette-papier-plie>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Montrer un mouvement en six petites images

Décomposer un déplacement en positions successives cohérentes.

À préparer

Six petits papiers de même taille · Un crayon · Une pince utilisée par l'adulte si l'on souhaite feuilleter

On essaie ensemble

1. Tracez la même ligne de sol sur chaque papier et numérotez les images de un à six. Ce repère stable aidera à comparer les positions.
2. Dessinez une balle près du bord gauche sur la première image. Sur chaque image suivante, décalez-la un peu vers la droite en gardant une taille proche.
3. Alignez les six dessins et vérifiez l'ordre. Cherchez si une balle saute brusquement trop loin ou revient en arrière alors que le déplacement choisi est continu.
4. L'adulte rassemble les papiers pour un feuilleteur si leur format le permet. Sinon, faites passer le regard d'une image à l'autre et racontez les positions successives.

À toi de chercher

La balle avance sur quatre images puis revient soudain à sa première place. Que verra-t-on dans la séquence ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Montrer un mouvement en six petites images

Une réponse possible

Un retour ou un saut vers l'arrière.

Chaque changement de position contribue au mouvement perçu. Si ce retour n'est pas voulu, il faut revoir l'image concernée plutôt que le décor entier.

Un petit coup de pouce

Six images donnent seulement une très courte séquence. Le résultat peut rester saccadé ; l'intérêt de cette première expérience est de comprendre le rôle des positions et de l'ordre.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite.

Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : dessinez seulement trois positions très distinctes et racontez le trajet.
2. Pour poursuivre : gardez la balle au même endroit et changez sa taille pour explorer un autre effet, en expliquant qu'il s'agit cette fois d'une transformation.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/mouvement-six-images>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Dessiner avec une forme vide

Utiliser un cadre et un espace vide pour choisir une composition.

À préparer

Une feuille avec une fenêtre rectangulaire préparée par l'adulte · Un dessin ou une feuille remplie de motifs
· Un crayon

On essaie ensemble

1. L'adulte prépare une grande fenêtre au centre d'une feuille. Posez ce cadre sur le dessin de motifs et regardez seulement la partie visible à travers l'ouverture.
2. Déplacez le cadre vers trois endroits différents sans tourner le dessin. Comparez les couleurs, les lignes et les formes présentes dans chaque fragment.
3. Choisissez une position et racontez ce qu'elle met en valeur. Tournez ensuite légèrement le cadre pour observer un changement de composition sans redessiner les motifs.
4. Gardez le fragment choisi en le recopiant ou en marquant le contour du cadre. Donnez un titre à cette nouvelle petite image, différente de la feuille complète.

À toi de chercher

Déplacer le cadre change-t-il le dessin qui se trouve dessous ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Dessiner avec une forme vide

Une réponse possible

Non, mais cela change la partie visible et donc la composition regardée.

Le cadrage sélectionne une portion de l'image. Il peut faire apparaître un détail important ou laisser de côté des éléments qui détournaient le regard.

Un petit coup de pouce

L'adulte réalise la découpe intérieure. L'enfant peut fabriquer le même effet sans découpe en utilisant quatre bandes de papier posées comme un cadre.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : utilisez une image avec quelques grandes formes très contrastées.
2. Pour poursuivre : préparez une fenêtre ronde et comparez son effet avec le cadre rectangulaire sur exactement la même zone du dessin.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/forme-vide-fenetre-papier>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Composer une frise avec des empreintes d'éponge

Choisir et répéter un geste d'impression pour composer un motif.

À préparer

Un morceau d'éponge assez grand · Peinture adaptée à l'activité et préparée par l'adulte · Une assiette · Une bande de papier · Protection de table

On essaie ensemble

1. L'adulte prépare un peu de peinture et montre comment charger légèrement l'éponge. Faites quelques empreintes d'essai sur une feuille séparée avant de commencer la frise.
2. Comparez une pression légère et une pression plus ferme, puis une éponge dans deux orientations. Décrivez les différences de bord et de remplissage.
3. Choisissez une règle, par exemple une empreinte droite puis une tournée, avec un petit espace entre chaque paire. Répétez-la sur la bande.
4. Laissez sécher et regardez la frise dans son ensemble. Montrez ce qui provient de la règle choisie et ce qui varie naturellement d'une empreinte à l'autre.

À toi de chercher

Les empreintes respectent l'ordre choisi mais leurs bords sont un peu différents. La règle est-elle forcément ratée ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Composer une frise avec des empreintes d'éponge

Une réponse possible

Non.

L'ordre et l'espacement peuvent rester cohérents malgré les petites variations de matière. Il faut distinguer la structure de la frise de la texture des empreintes.

Un petit coup de pouce

Une faible quantité de peinture rend souvent l'empreinte plus lisible qu'une éponge saturée. L'adulte aide à ajuster la charge et à nettoyer le matériel après l'essai.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : utilisez une seule orientation et cherchez uniquement un espacement régulier.
2. Pour poursuivre : créez une seconde frise avec la même éponge mais une autre règle d'organisation, puis comparez les deux rythmes visuels.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/empreintes-eponge-motif>

IMAGINER ET CRÉER / 6-8 ans / 10 MIN ENVIRON

Inventer un emblème pour une équipe imaginaire

Simplifier une idée en un signe visuel personnel.

À préparer

Une feuille divisée en trois cases · Deux crayons de couleur · Un crayon foncé

On essaie ensemble

1. Imaginez une équipe, par exemple des explorateurs de nuages, et choisissez deux idées à évoquer : regarder et voyager, ou construire et partager.
2. Dans chaque case, dessinez une version très simple de l'emblème avec trois formes au maximum. Essayez des organisations différentes au lieu d'ajouter toujours plus de détails.
3. Regardez les trois propositions de loin et choisissez celle qui reste la plus facile à distinguer. Demandez quel détail contribue réellement à son identité.
4. Refaites la version choisie en plus petit avec deux couleurs. Présentez l'emblème et racontez le lien entre les formes et l'équipe imaginaire.

À toi de chercher

Un emblème devient illisible quand on le réduit. Quelle piste essayer en premier ?

Tu peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication à voix haute.

POUR ACCOMPAGNER L'ENFANT

La réponse, et la suite.

Inventer un emblème pour une équipe imaginaire

Une réponse possible

Retirer ou simplifier un détail secondaire.

Un signe doit pouvoir conserver ses éléments importants dans un petit format. Ajouter davantage de traits ne résout pas forcément le manque de lisibilité.

Un petit coup de pouce

Il n'existe pas un bon symbole unique pour une idée. La cohérence se discute à partir de ce que l'enfant souhaite représenter et de ce que les formes permettent de voir.

Pour créer ensemble : préparez un espace de travail et gardez une première version, même imparfaite. Comparez l'effet obtenu avec l'intention de départ, puis changez un seul détail si vous le souhaitez.

L'adulte prépare les découpes difficiles et les matériaux. Les proportions, les couleurs et le style peuvent rester personnels : l'exemple proposé n'est pas un modèle à reproduire exactement.

Pour adapter ou prolonger

1. Pour faciliter : choisissez entre trois formes déjà tracées et ajoutez un seul détail personnel.
2. Pour poursuivre : créez une version en noir et blanc et vérifiez que la différence entre les formes ne dépend pas uniquement des couleurs.

Cette activité accompagne une découverte. Les âges et durées sont des repères ; elle ne constitue pas une évaluation individuelle ni un programme scolaire complet.

Ressource : </activites/embleme-explorateur-original>