

Dans l'univers de Van Gogh

3-5 ans

8 enfants

Activités Artistiques

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir les couleurs, les gestes et les effets de matière en expérimentant plusieurs techniques simples inspirées de l'univers de Van Gogh.
- Développer la créativité en participant à une réalisation collective à partir des essais de chacun.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Regardez, un petit pinceau malicieux est venu nous dire qu'il cherchait les couleurs préférées de Van Gogh : des couleurs qui bougent, qui tourbillonnent et qui se mélangent. On va tester plusieurs techniques comme de vrais explorateurs de peinture, puis chacun donnera un morceau de sa couleur pour fabriquer un tableau collectif.

A Aménagement

Prévoir une table ou plusieurs tables regroupées dans un espace facile à surveiller, avec les surfaces protégées par une nappe, du papier kraft ou des journaux. Installer le matériel en petites quantités, accessible et bien identifié : feuilles ou petits supports individuels pour les essais, un grand support collectif pour la production finale, pinceaux larges, éponges, bouchons ou outils de tamponnage, pots d'eau peu remplis, chiffons et tabliers. Prévoir deux zones distinctes : une zone d'expérimentation pour les tests techniques et une zone collective pour assembler l'œuvre finale. L'espace doit permettre des déplacements simples et sécurisés pour des enfants de 3 à 5 ans, sans encombrement, avec un adulte à proximité de l'eau et des outils. Anticiper les débordements de peinture avec des protections adaptées, et vérifier que les matériaux sont non toxiques, stables et adaptés à l'âge.

A Accueil

Installer les enfants calmement autour de la zone de travail en leur montrant le matériel sans imposer un modèle à reproduire. Expliquer que chacun va d'abord tester plusieurs façons de peindre comme un explorateur de couleurs, puis que tous participeront ensemble à une grande œuvre commune. Donner les consignes essentielles de sécurité et d'usage : on garde les outils à la table, on ne met pas la peinture à la bouche, on utilise son matériel sans bousculer les autres, on demande de l'aide si besoin. Répartir les enfants en petit groupe autour des essais, en accompagnant individuellement ceux qui ont besoin d'être rassurés ou guidés. Présenter simplement les étapes de la séance pour que les plus jeunes comprennent le déroulement : essayer, choisir, créer, puis ajouter sa part au tableau collectif.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur présente rapidement 2 ou 3 petites zones de test avec du matériel simple : pinceaux larges, éponges, doigts protégés ou bouchons, et une feuille par enfant. Chaque enfant essaie une technique différente sur de petits espaces : traces courtes, tapotages, gestes tournants, puis observe l'effet obtenu.
2. Les enfants changent de support ou d'outil pour refaire un essai avec une autre couleur. L'animateur les encourage à regarder les traces laissées : lignes qui tournent, aplats, petits points, mélanges visibles. Il nomme les gestes sans faire de modèle à reproduire.
3. Un temps de choix permet à chaque enfant de sélectionner la technique qu'il préfère. Sur un petit format personnel, il réalise une mini-composition libre avec la ou les techniques choisies, en gardant l'idée de mouvement et de couleurs vives.
4. L'animateur rassemble ensuite les productions ou les morceaux réalisés par les enfants sur un grand support collectif. Chacun vient ajouter sa partie au tableau commun : une zone peinte, un morceau texturé, un motif en spirale ou des touches colorées.
5. Pour terminer, les enfants complètent ensemble le tableau collectif avec quelques dernières touches simples : ajouter des tourbillons, des traces de couleur, des petits détails peints par l'animateur au besoin, afin d'unifier l'ensemble tout en gardant les apports de chacun.

Dans l'univers de Van Gogh

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme souple, adapté aux 3-5 ans, avec des temps courts et variés. Commencer par un temps d'observation et de découverte du matériel, puis alterner des phases de manipulation rapide, des pauses pour regarder l'effet obtenu et de courts temps d'échange verbal. Laisser suffisamment de temps pour tester plusieurs techniques sans précipiter les enfants, car l'exploration et la répétition sont importantes à cet âge. Prévoir une transition claire entre les essais individuels, le choix de la technique préférée et la mise en commun sur le grand support. Le passage à l'œuvre collective doit constituer un moment plus calme et rassembleur, pour terminer la séance dans une dynamique de coopération et de valorisation.

A Animation

Adopter une posture d'accompagnement rassurante et stimulante. Montrer les gestes de base si nécessaire, puis laisser les enfants expérimenter librement sans chercher un rendu identique. Nommer ce qu'ils font et ce qu'ils observent : tourbillonner, tapoter, tracer, mélanger, faire des traces plus longues ou plus courtes. Poser de petites questions simples pour aider à comparer les effets : « Que se passe-t-il si tu appuies fort ? », « Quelle trace préfères-tu ? ». Encourager les essais, les choix personnels et la créativité, tout en aidant à réguler les gestes pour éviter l'agitation ou l'appropriation du matériel par un seul enfant. Valoriser chaque proposition, accompagner la coopération lors de l'œuvre collective et aider à intégrer les apports de chacun sans imposer une solution unique. Rester vigilant sur les déplacements, les salissures et l'utilisation des outils, avec une attention particulière aux plus jeunes.

F Fin

CHOIX RETENU

On se rassemble devant le tableau collectif pour le regarder ensemble. L'animateur nomme quelques effets trouvés par les enfants : les tourbillons, les traces, les couleurs qui bougent. Chacun montre du doigt sa partie préférée, puis le groupe fait un petit bravo à l'œuvre de tous.

R Rangement

Prévoir le rangement comme une étape collective courte et organisée. Inviter les enfants à remettre les outils dans des bacs ou sur une zone prévue à cet effet, avec l'aide de l'animateur pour les éléments fragiles ou les contenants d'eau. Faire participer les enfants au tri simple : pinceaux d'un côté, éponges et bouchons de l'autre, feuilles ou productions à conserver séparément. Nettoyer les tables, essuyer les éventuelles traces au sol et vérifier que l'espace reste propre et sécurisé. Mettre à part le grand support collectif pour le séchage ou l'exposition, sans le déplacer inutilement. Contrôler que tout le matériel est complet, que les pots sont fermés si besoin et que la salle est rendue dans un état conforme aux règles de la structure.

A Analyse

Observer si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils découvert plusieurs techniques, identifié des effets de matière ou de couleur, et participé à une œuvre collective ? Vérifier leur niveau de participation, leur curiosité et leur capacité à choisir une technique parmi plusieurs essais. Évaluer si la sensibilisation a bien donné envie d'explorer l'univers de Van Gogh et si les consignes ont été comprises malgré l'âge des enfants. Analyser l'efficacité du rythme : les temps de manipulation étaient-ils suffisants, les transitions claires, et l'alternance entre expérimentation et mise en commun adaptée ? Noter la posture de l'animateur : a-t-il assez guidé sans faire à la place, encouragé l'autonomie et valorisé les productions ? Repérer les réussites, les éventuelles difficultés de manipulation, de concentration ou de partage du matériel, ainsi que les adaptations à prévoir pour une prochaine séance, notamment sur la quantité de temps accordée aux essais et sur l'organisation de l'œuvre collective.

Fiche des essais techniques – Explorer les traces de peinture

support d'expérimentation

Utilisation

À utiliser au début de la séance, avant la réalisation collective. L'animateur présente 3 zones de test et accompagne les enfants pour essayer plusieurs gestes et observer les effets obtenus.

Contenu

FORMAT CONSEILLÉ : une grande feuille par enfant, divisée en 3 zones simples et bien visibles.

TITRE À INSCRIRE EN HAUT DE LA FICHE :

« Je teste mes gestes de peinture »

CONSigne À DIRE AUX ENFANTS :

« Aujourd'hui, on va essayer comme de vrais explorateurs de peinture. Dans chaque petite zone, tu peux faire un geste différent. On regarde ce que ça fait : des traces longues, des petits points, des tours, ou des couleurs qui bougent. »

PRÉSENTATION DES 3 ZONES DE TEST :

ZONE 1 – « Je trace »

Matériel possible : pinceau large.

Consigne simple : faire des traits courts ou longs.

Effet à observer : des lignes, des chemins, des mouvements.

Phrase de l'animateur : « Va tout droit, va doucement, va vite, regarde la trace ! »

ZONE 2 – « Je tapote »

Matériel possible : éponge, bouchon, doigt protégé.

Consigne simple : faire des petites marques en appuyant doucement.

Effet à observer : des points, des taches, des petites touches de couleur.

Phrase de l'animateur : « Ça fait ploc, ploc, ploc ! Regarde les petites empreintes. »

ZONE 3 – « Je tourne »

Matériel possible : pinceau ou doigt protégé.

Consigne simple : faire des mouvements ronds ou en spirale.

Effet à observer : des tourbillons, des courbes, des vagues de couleur.

Phrase de l'animateur : « On fait tourner la main comme un petit moulin. »

PETITE AIDE VISUELLE À PLACER DANS CHAQUE ZONE :

- Zone 1 : une flèche qui avance →
- Zone 2 : de petits points • • •
- Zone 3 : une spirale en rond ↻

NOM DES COULEURS POSSIBLES À PROPOSER :

bleu, jaune, rouge, vert, orange, violet.

PETITE COLONNE DE CHOIX EN BAS DE LA FICHE :

« J'ai préféré : »

- tracer
- tapoter
- tourner

PARTIE OBSERVATION TRÈS SIMPLE POUR L'ANIMATEUR :

- L'enfant a essayé au moins 2 gestes : oui / non
- L'enfant a choisi sa technique préférée : oui / non
- L'enfant regarde l'effet produit : oui / non

FIN DE LA FICHE – TRANSITION VERS LA PRODUCTION PERSONNELLE :

« Maintenant, tu peux choisir le geste que tu préfères pour faire ta petite peinture. »

Cartes des gestes de peinture – Pinceau, doigts, tampons et mouvements

cartes pédagogiques

Utilisation

À montrer pendant les essais techniques pour nommer les gestes, encourager l'imitation et faire varier les effets. Les cartes peuvent être posées au sol, tenues par l'animateur ou affichées au mur.



Illustration pédagogique de l'annexe