

# Marionnette et petit peuple des bois

Avec les éléments naturels, crée un personnage, un animal, un monstre imaginaire, puis donne lui un nom.

cycle 1 / cycle 2 (M3)

## COMPÉTENCES

Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactiles, gestuels, corporels et plastiques:

- Acquérir des modes d'expression et des techniques d'exécution. (le modelage, la sculpture, les assemblages, ...)

Associer des éléments pour créer des volumes.

- **Organiser, transformer, créer...**
  - Créer en combinant des formes, des couleurs, des valeurs, des matières, des modes d'expressions.
  - Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.

## ATTENDU

S'appropriier, lors d'une production artistique :

- l'utilisation des matières/des matériaux, des couleurs;
- les gestes techniques adéquats.

## CONTENUS D'APPRENTISSAGES

L'expression plastique et visuelle

Le langage plastique et visuel

Les matériaux/le médium.  
Les volumes/les formes.

## SAVOIR-FAIRE

**Pratiquer**

S'exercer, lors d'une production artistique :

- à l'utilisation des matières, des matériaux, des couleurs;
- aux gestes techniques.

## MATÉRIEL

- Terre glaise
- Ficelle
- Opinel
- Ciseaux
- Sécateur



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'enseignante peut montrer une réalisation aux enfants pour qu'ils puissent se faire une idée.

Cette réalisation ne doit pas être un modèle mais une source d'inspiration.

Une balade s'avère intéressante pour collecter des éléments naturels végétal, minéral ou animal.

L'observation et le contact direct avec la nature permettra aux enfants de trouver l'inspiration pour la création de leur marionnette et pour l'élaboration d'un court récit (M3).

Un bâton ou une tige assez rigide servira de base pour le corps. On peut prendre un peu de terre glaise pour la forme du visage. Pour le reste, l'imagination, la créativité et ce que nous offre la nature suffisent à créer de jolis personnages. De la corde ou ficelle ramenée de l'école peut aider pour l'assemblage et la fixation de certains matériaux.

## PROLONGEMENT

M3 : Le personnage terminé, l'enfant peut lui trouver un nom et raconter son histoire (d'où vient-il? Quel âge a-t-il? A-t-il une famille?...)

