

LES MONSTRES MONSTRUEUX FONT LA COURSE

CE QUE LES ENFANTS VONT EXPLORER

Cette activité vient conclure les deux sur les monstres. Ce jeu, en ajoutant la contrainte du chemin au milieu duquel le monstre doit se déplacer, impose particulièrement les contraintes de la maîtrise du souffle et des directions.

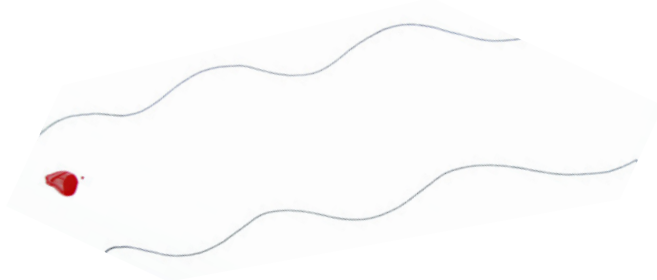
MATÉRIEL

- Bandes de papier
- Gouaches liquides type Brillo ou Prima color

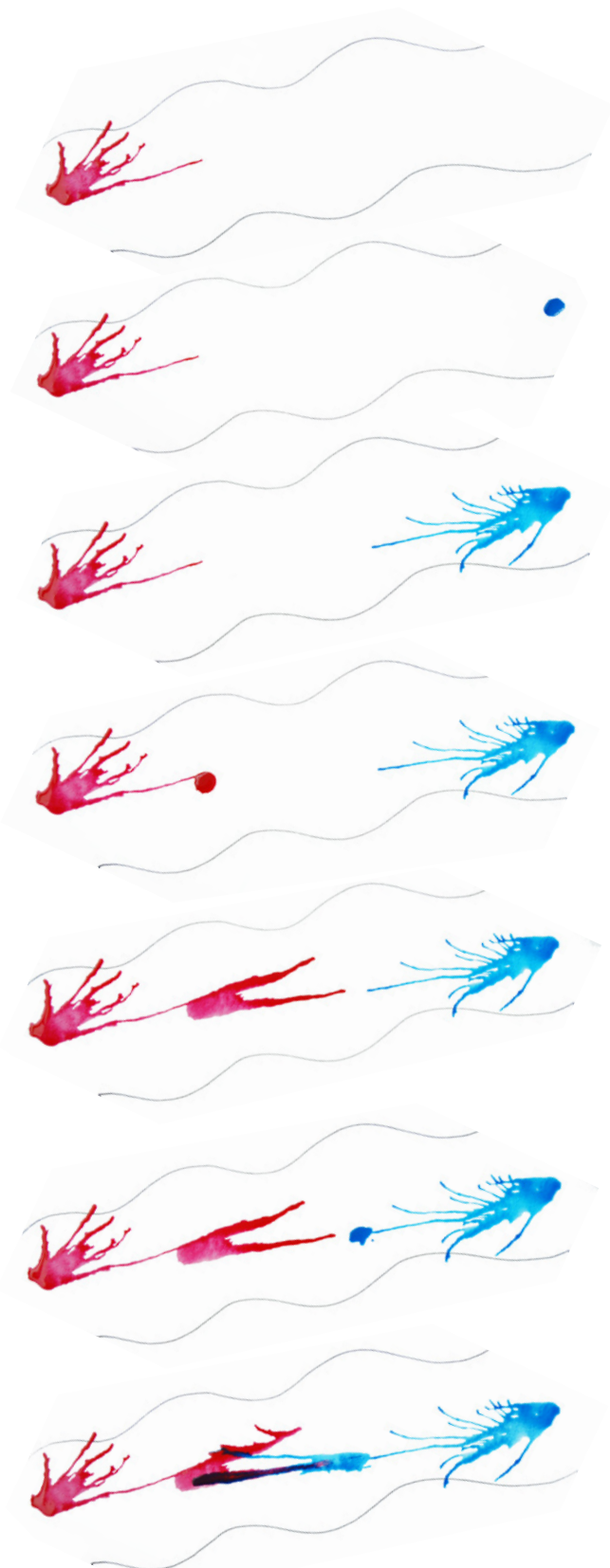
OBJECTIFS VISÉS

- S'intéresser à un effet produit
- Situer un résultat par rapport à une intention de départ
- Favoriser un temps d'échanges pour comparer les effets produits
- Développer une stratégie pour donner une direction à l'effet à produire

1



3



DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Remarque

Il sera nécessaire de bien diluer les gouaches. En effet une texture trop épaisse rendra quasiment impossible l'obtention d'une trace en soufflant. Il faut d'une part que la peinture soit suffisamment diluée et d'autre part que la quantité déposée au début de l'activité sur la feuille soit assez importante pour que les enfants puissent de souffler à plusieurs reprises, dans des directions différentes, sans que la tache initiale ne se soit épuisée en peinture. D'innombrables tracés de chemins peuvent être proposés. Selon leur intérêt et leurs capacités, les chemins peuvent avoir plusieurs coudes ou être de plus en plus étroits.

- 1- Montrer une feuille sur laquelle un chemin a été dessiné et demander au groupe ce qu'ils imaginent pouvoir faire au cours de l'activité. Expliquer qu'il faudra être seul ou à deux pour jouer et qu'une fois encore, il faudra réaliser des formes en soufflant sur des tâches de gouache.
- 2- Laisser un temps suffisant d'échanges puis une fois que le groupe a trouvé que le « monstre » devra se déplacer d'un bout à l'autre du chemin, sans jamais le dépasser, l'activité pourra commencer.
- 3- Dans cette activité, les enfants peuvent inventer de très nombreuses règles :
 - ajouter des tâches de peinture au fur et à mesure,
 - décider de jouer seul et de faire progresser leur monstre d'un bout à l'autre du chemin,
 - imposer la contrainte de faire progresser le monstre le plus loin possible sur le chemin sans remettre de peinture,
 - jouer à deux avec des couleurs différentes et parvenir à ce que les deux monstres se retrouvent à un moment,
 - jouer avec deux monstres et parvenir à ce que chacun rejoigne le bout opposé du chemin sans jamais se toucher...
- 4- Il sera important d'afficher les résultats et de laisser un temps suffisant pour les commentaires.