

Jardins Jardins Jardins ...

En termes de démarche

1. Placer le **PROJET** au centre de sa réflexion : Savoir clairement Ce que l'on veut faire (de manière générale)

- « Jardins » n'est pas un projet !
- **Faire** un jardin, OUI !

2. **Donner du sens en précisant les objectifs** : Pourquoi un jardin, un jardin pour : ...

- ◆ **embellir** son quartier (= préoccupation esthétique)
- ◆ **faire pousser** des fleurs, des légumes, attirer des animaux (→ préoccupations scientifiques)
- ◆ **créer un espace** dans lequel on va pouvoir **faire des rencontres** (réelles ou imaginaires)
- ◆ créer un espace **sur lequel on va pouvoir agir** (le jardin comme support d'expression)

...
(remarquez l'indispensable présence d'un **verbe** ! → Verbe = action)

3. Problématiser à partir des objectifs

Il faut comprendre la problématique comme **une suite de problèmes** à résoudre **par l'enfant** pour atteindre l'objectif (problèmes plastiques dans notre cas)

→ Comment est-ce que je vais faire **pour atteindre mes objectifs** ?

Cette mise en problème est essentielle !

Cette mise en problèmes nécessite :

De la part des élèves	De la part de l'enseignant
<p>1. La définition des objectifs (ce que je veux faire, montrer, suggérer) Exemple : Je veux, embellir mon quartier, montrer les différentes sortes de jardins qui existent, faire l'inventaire des plantes qui poussent dans notre jardin, inventer une faune et une flore imaginaire pour mon jardin (en hiver par exemple) ...</p>	<p>1. Aider à la définition des objectifs : Pourquoi voulons-nous faire un jardin ?</p>
<p>2. La mise en question individuelle Comment est-ce que je vais faire pour : - embellir mon quartier → Créer des espaces verts, fleuris, colorés. - montrer les différentes sortes de jardins</p>	<p>2. Mettre en place des situations, poser des questions, proposer des scénarios qui vont renforcer le questionnement et donner encore plus de sens aux activités.</p>

<p>qui existent → Aller sur le terrain pour observer, dessiner des jardins, faire des recherches documentaires.</p> <ul style="list-style-type: none">- faire l'inventaire des plantes qui poussent dans notre jardin → Dessiner, décalquer, frotter, photographier, photogrammes, ...- fabriquer des plantes et des animaux imaginaires → Récupérer et assembler des matériaux.	<p>COMMENT ?</p> <p>→ Ancrer la recherche dans le vécu ou un contexte historique (présence de dessinateurs naturalistes sur les grands voiliers lors des explorations du Nouveau Monde)</p> <p>→ Mettre en place de scénarios : « Et si cette année, les graines se mettaient à germer en plein hiver ... »</p> <p>→ Mettre en œuvre une pratique artistique (simulacre) : « Nous allons faire croire que des animaux étranges ont débarqué dans nos jardins)</p>
---	--

Rôle du maître (suite)

3 **Enoncer les consignes et aider l'enfant à les reformuler** de manière à ce qu'il puisse la transformer en **questions** (pluriel !)

Ex1 → « *Vous allez dessiner un carré ou un rectangle au milieu d'une feuille, le carré représente le jardin, le reste ce qui est autour. Vous allez coller des fleurs à l'intérieur du carré et des immeubles autour.* » **CONSIGNE FERMEE !** Quelles questions peut encore se poser l'enfant ? Même si le résultat est « joli » ! Et que **ça REND ! ?**

Ex 2 → « *Je vais donner à chacun l'image d'une ville, de son propre quartier (photocopie), vous allez faire apparaître des jardins et des espaces verts (techniques aux choix)* »

Ici les questions que l'enfant va pouvoir se poser sont les suivantes :

- A quel endroit de l'image vais-je placer mes jardins (terrasses, balcons, routes...)
- Quelles techniques vais-je utiliser : peinture, collages
- Vais-je laisser la photo en noir et blanc ou la mettre en couleur. Quelle influence aura mon choix sur la visibilité de mes jardins ?

REMARQUE IMPORTANTE : Les situations mises place par l'enseignant ne sont pas exclusivement tributaires du projet. Elles dépendent aussi **des programmes !**

Si l'enseignant, dans sa programmation, constate qu'il n'a pas développé certaines compétences (faire des dessins d'observation, mettre en œuvre des pratiques créatives), il a évidemment le droit **d'inventer, de mettre en place des situations** qui permettent de déclencher des activités permettant aux enfants **d'exercer les habiletés en déficit.**

→ **Voir l'utilisation du référentiel par cycles**

4. **Aider les enfants à évaluer leurs travaux** (évaluation formative) en :

- leur faisant justifier leurs choix
- en mettant en relation l'effet obtenu et les techniques utilisées.

5 **Proposer aux élèves des œuvres d'arts** ou des démarches d'artistes qui leur permettent de progresser et d'éclairer leur propre démarche et ...celle de l'artiste !

→ L'œuvre d'art constitue souvent un excellent moyen de relance.

REM. Dans certains cas, l'œuvre d'art peut être première. Dans ce cas, elle joue le rôle de déclencheur comme toute autre situation.

La mise en problèmes aboutit à :

- **Des réponses individuelles** (→ la fin des productions en ribambelle au fond de la classe)
- **Des phases de recherche et d'expérimentation individuelles et collectives** (→ confrontation des travaux, évaluation des réponses, médiation de l'adulte (enseignant, artiste))
- **La mise en relations des problèmes personnels avec des préoccupations artistiques** similaires (Quelles sont les réponses que donnent les artistes aux problèmes que je me pose ?)

L'approche conceptuelle

Cette dernière approche est plus **abstraite**. Elle interroge l'objet non dans sa matérialité mais dans la multitude des idées qui le président ou qui s'en dégagent.

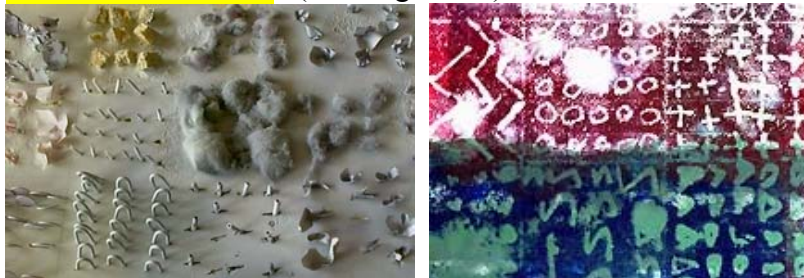
Exemple le concept de jardin peut s'énoncer de multiples manières : jardin = espace organisé, jardin = espace protégé...

REM. La mise en concepts est à son tour soumise à **des problématiques plastiques** → Comment est-ce que je vais faire pour représenter : un espace dans un espace, un espace singulier... ?

→ **Faire émerger les représentations et les concepts** (qu'est-ce qu'un jardin ? = élargissement du propos artistique. Exemple : Jardin = espace organisé)

Activités à partir d'une œuvre d'art : réalisations autour du **concept** « Jardin = espace organisé »

« **Jardin blanc** » (montage dias)



Voir document joint (fiche technique visible sur mon site)

Exemples

Point de départ : C'est quoi un jardin ?

Différentes réponses possibles :

C'est un endroit, c'est un endroit calme, un endroit protégé, un endroit joli, un endroit où pousse des choses...

Ce que le pédagogue aide à traduire en concept

« *Un endroit protégé* » peut se traduire → Jardin = Un espace délimité

Propositions d'activités autour du concept : Jardin = Un espace délimité

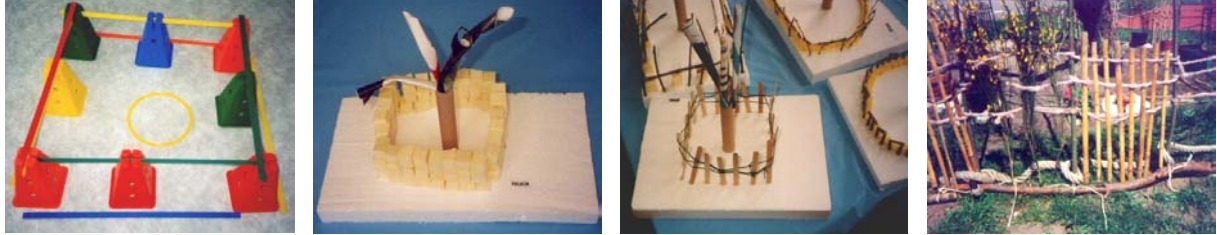
Travailler sur tout ce qui peut délimiter un jardin :

Palissades, murets, grillages...

Problématique : Comment représenter ces limites ?

→ **Travail en volume** en salle de jeux, travail en volume réalisation de palissades (avec des bûchettes, des bâtonnets de glace, du fil de fer)

Images à montrer (Ecole mat. Schweighouse)



→ **Travail graphique** (dessiner des palissades, des grillages)

Images à montrer (Mat. STG 6, grilles)



« *Un endroit* » peut se traduire → Jardin = un territoire

Propositions d'activités autour du concept : Jardin = un territoire

a) Travailler sur la notion de territoire en tant qu'espace dans un autre espace

→ Image à montrer (jardins de montagne, jardins de ville, jardins en terrasse)



→ « *Tu vas peindre un jardin de forme carrée ou rectangulaire et le territoire qui l'entoure. Tu choisis une couleur pour l'intérieur et une autre pour l'extérieur. Taille et position du jardin par rapport à la feuille sont libres. »*

REM. L'observation des productions va permettre d'aborder des notions liées aux contrastes et d'évoquer les qualités expressives de ces choix. → Ouverture sur l'expression orale : « *Que peut-on dire du jardin de Kevin ? : c'est un petit jardin discret, un jardin timide ...* »

REM2. La consigne ci-dessus ne soumet pas les enfants à une problématique. Elle les conduit à une exploration collective (expérimentations) qui doit être exploitée puis réinvestie.

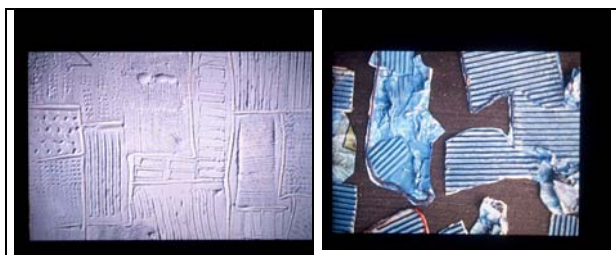
Exemple de réinvestissement : Partir d'un petit texte qui décrit un jardin. Représenter ce jardin de manière simple en choisissant sa position et sa taille par rapport à la feuille, sa couleur par rapport au fond.

Exemples de petites phrases inductrices pêchées sur Internet :

1. *Un petit jardin entoure un plan d'eau brodé d'arbres*
2. *Un petit jardin entouré de murailles isole cette demeure de la cellule voisine.*
3. *La villa à l'ouest de laquelle se trouvait déjà un petit jardin entouré de murs : " le jardin secret " où l'on cultivait surtout des plantes rares.*
4. *Cette charmante cour intérieure, enfermant un petit jardin entouré de magnifiques façades à colombage*
5. *Elle a repéré une maison avec un petit jardin entouré d'un vieux mur de pierres.*

→ On peut réduire les contraintes (forme du jardin libre) ou encore les augmenter (ce qui est toujours source de créativité !)

Exemple : « *Tu n'utiliseras qu'une couleur* » (ce qui va obliger l'enfant à jouer sur les matières, sur le relief, sur la facture)



« *Un endroit* » peut se traduire → Jardin = un territoire singulier

Propositions d'activités autour du concept : Jardin = un territoire singulier ou une organisation de territoires singuliers

Problématiques : Qu'est-ce qui fait qu'un espace soit singulier





Exemples de consigne :

→ « *Tu vas délimiter 4 jardins sur ta feuille de dessin : Chacun devra être entouré d'une limite différente. (lignes et graphismes), ou réalisé avec un outil différent. Avec de l'encre ou du brou de noix tu vas peindre les jardins d'une couleur (ou d'une valeur) différente pour chaque jardin et l'extérieur avec autre couleur ou valeur. Ne pas toucher les limites (laisser un peu de blanc)* »

Intérêt pédagogique :

Expérimentation d'outils et de médiums.
Motricité fine (ne pas toucher les limites)
Notions d'espaces (intérieur / extérieur)

REM. Cette consigne relativement fermée a pour objectif de déclencher une réflexion sur les moyens de différenciation des jardins (couleurs, graphismes, formes, matières, facture, organisation interne...) → Conduit à la création consciente d'espaces singuliers justifiés par des choix clairement énoncés.

Eléments de différenciation des espaces			
			
Couleurs et motifs	Couleurs et graphismes	Couleurs et facture	Couleur et éléments

« *Un endroit joli* » peut se traduire → Jardin = **Un espace joli entouré d'un espace moins joli.**

Propositions d'activités autour du concept : Jardin = **Un espace joli entouré d'un espace moins joli** (→ apparaissent ici des notions relatives beau / pas beau, liées à des préférences et des choix personnels ou culturels.)

Problématique : Quels choix vais-je faire pour montrer joli (le jardin) et moins joli (ce qui l'entoure) ? → Des choix culturels (couleurs gaies, couleurs tristes)

→ Des choix personnels (j'aime le rose, je déteste le vert)

→ Des choix liés à l'expressivité de la ligne (lignes arrondies plus douces, lignes brisées plus agressives)

→ Des choix liés à l'expressivité des matières (lisse / rugueux)

→ ...

REM Tous ces choix, qu'ils soient culturels ou personnels sont acceptables à condition d'être justifiés.

Intérêt pédagogique :

Utilisation de techniques et de matériaux à des fins expressives.

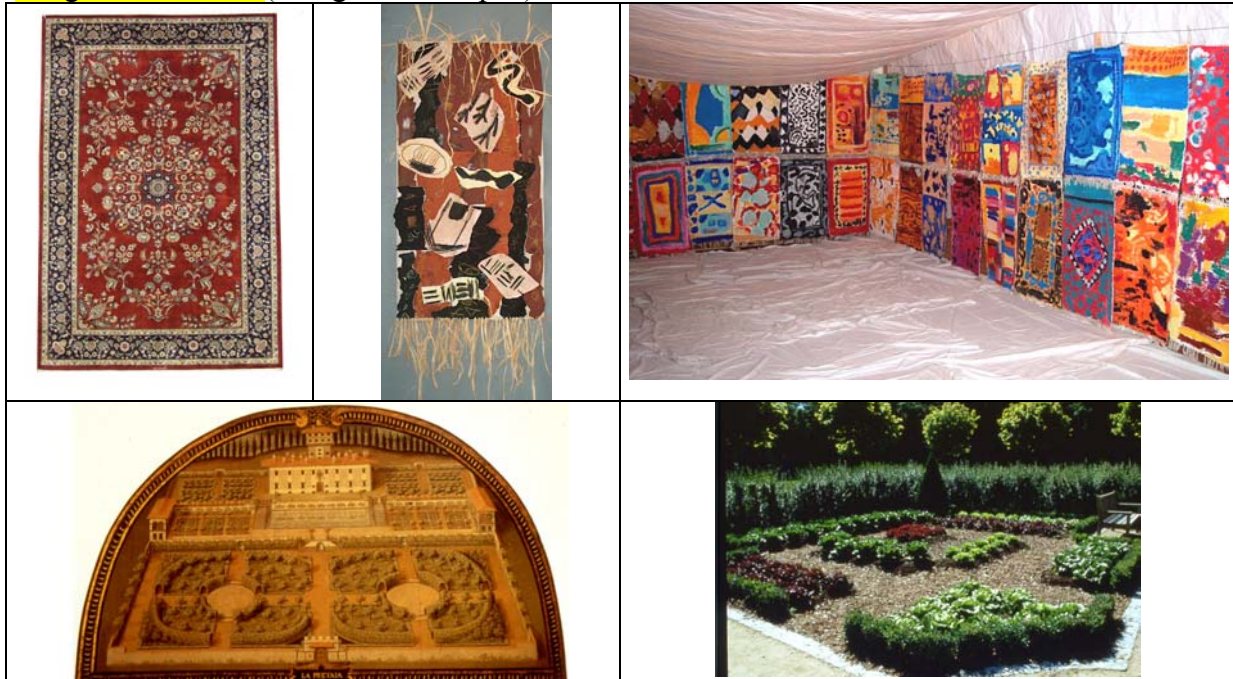
« *Un endroit joli* » peut également se traduire directement en une problématique : **Que faire pour qu'un espace devienne « joli » ?**

Démarche possible : montrer différentes sortes de jardins, y compris des substituts de jardins (les tapis = jardins mobiles = paradis)

Faire apparaître des critères du « joli » : l'organisation des éléments, le choix des couleurs, les éléments représentés.

→ Faire réaliser des jardins sur le principe d'espaces organisés (rejoint le concept précédent : espaces singuliers)

Images à montrer : (Images 2002/tapis)



Autres propositions pour les jardins pendant l'hiver :

Jardin un espace à imaginer (créativité)

Situation :

Qu'y a-t-il dans les graines ?

- Représentations initiales
- Recherche documentaire

Pour aboutir à un concept « vulgarisé » : *C'est une enveloppe contenant un germe et de la « nourriture » pour ce dernier.*

Problématique plastique : COMMENT REPRESENTER UNE GRAINE ?

Questionnement décomposé

1. Comment vais-je représenter cette enveloppe ?

- Par le dessin : ligne
- Par la peinture : espace délimité
- En volume : argile, boîte

2. Comment représenter le germe ?

- Le dessin : une ligne creuse ou pleine, avec ou sans motif.

3. Comment vais-je représenter ou imaginer ce qui nourrit le germe ?

→ s'ouvrir à l'imaginaire (ce que mange le germe)

Vers une expression personnelle de cette problématique :

Pour une approche technique

Quelques exemples de consignes contraintes

→ En utilisant uniquement le crayon papier, le fusain, la mine de plomb...

Dessine en coupe une graine et son germe posée dans la terre

- ◆ Idem en traçant uniquement des lignes
- ◆ Idem en utilisant 2 couleurs uniquement
- ◆ Idem en découpant des effets de matière
- ◆ Idem en utilisant une seule valeur

Pour approche créative

« Par un système de collage, rassemble sur une feuille de dessin tout ce que tu aimerais trouver dans une graine si tu étais le germe. »

→ A l'aide d'un système (pochoir collé, opacification à l'encre de Chine, ...) Fais apparaître plusieurs graines vues en coupe.

Le jeu de gabarits et des pochoirs donne aussi l'occasion de faire des recherches sur la forme des graines (→ Recherche et dessin d'observation)

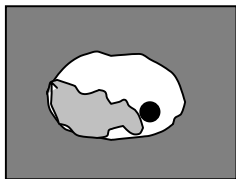
Pour les maternelles : Avec de l'argile fabriquer différentes sortes de graines, les trier, les placer dans des sacs, des pochettes... → Inventer des noms.

→ Faire également apparaître le germe sous une forme ou une autre (visible, discret, forme géométrique, petit personnage découpé)

Autres pistes :

Montrer que le germe a déjà commencé à manger l'intérieur. Comment s'y prend-il ?

→ Dessin → Avec de la terre : Creuser dans de la terre, du savon...



PISTES EN VRAC

Approche humoristique : GRAINE DE ...VOYOU !

1. **Fabriquer une grosse graine** en pâte à papier et faire dépasser un élément signifiant :

Exemple :

Un bout de cravate qui dépasse = Graine de PDG

Un lacet qui dépasse = Graine de chaussure, de sportif...

→ **Problématique à la fois plastique et sémantique :** Quelle partie vais-je faire dépasser pour faire deviner le contenu ?

2. **Fabriquer des cartes animées** et autres dispositifs à tirettes pour faire surgir ce que contient la graine.

3. « Faussaires de printemps »

- Fleurs en papier
- Fruits et légumes en pâte à papier
- Faux semis (petits panneaux)
- Bâchage décoratif

4. Bestiaire du jardin

- Jouer sur la mimétique

Images à montrer projet : Mimétisme Maire 2003



5. Jardiner un espace à agir

- Agir sur différents matériaux (notamment l'argile)
Planter, semer, labourer, retourner, enterrer, gratter, ratisser...
→ Création de jardins de poche / boîtes



Ratisser → Jardin ZEN → **Image à montrer** Projet Sylvie.



6. Le jardin un espace à représenter

- dessin, carnets de croquis ...



7. A la rencontre des œuvres

- Exemples d'œuvres ouvrant des perspectives en termes d'activités en relation avec le NP.
→ Cf. Dossier « Œuvres jardins » animation Haute-pierre CPD 2004