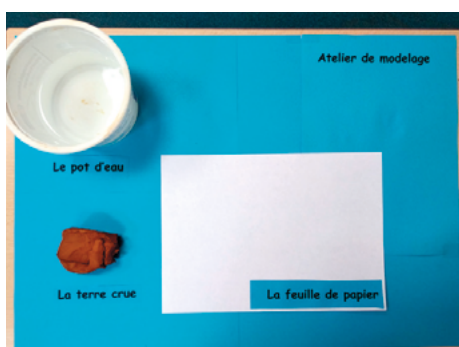


Découverte de la terre crue

© Xpixel-Shutterstock



1



- Sur la table de l'atelier, observer le matériel individuel :
 - un espace de travail pour chacun ;
 - un morceau de terre ;
 - quelques outils ;
 - un pot ou gobelet contenant 1 cm d'eau.

2



- Nommer les différents éléments.
- Déchiffrer les étiquettes-mots (GS) : le pot, la nappe.

3



- Manipuler et expérimenter différentes actions :
 - écraser ;
 - pétrir ;
 - serrer ;
 - aplatir ;
 - gratter ;
 - etc.
- Verbaliser ensemble ces actions.

4



- Créer des formes planes ou en volume.
- Les identifier et mobiliser le vocabulaire de la géométrie : le triangle, le carré, le rectangle.

La boule



© Joanna Wnuk-Shutterstock

1



- Se saisir d'un bloc de terre crue découpée par le PE.

2



- Prendre la terre dans ses mains et exercer des pressions dessus.

3



- Ajouter un peu d'eau à la terre pour lui faire gagner de l'élasticité.
- Malaxer pendant une dizaine de minutes.

4



- Façonner grossièrement une boule entre les mains.
- Poser la boule sur la table et la faire se déplacer sous la paume de la main pour gommer les aspérités et unifier sa surface.
- Lisser avec un peu d'eau la surface de la boule.

B



Le bol

1



- Faire une boule.
- Placer ses doigts en haut et exercer une pression dessus : appuyer pour commencer à creuser un trou.

2



- Creuser progressivement le bol.
- Veiller à conserver une épaisseur de 1 cm pour les parois du bol : une paroi trop fine serait trop fragile lors du séchage.

3



- S'humidifier les mains.
- Lisser l'extérieur du bol à l'aide de ses deux mains.

4



- Une fois le sujet sec, le décorer par des motifs graphiques à l'aide d'un feutre noir, à la manière des vases grecs.

Le vase



1

- Façonner une boule.
- L'écraser avec la paume de la main pour former un cylindre.
- Le faire rouler sur la table pour effacer les aspérités ou irrégularités.
- S'humidifier les mains pour procéder au lissage.



2

- Poser verticalement le cylindre sur sa base.
- Le tenir fermement dans une main et exercer une pression pour former un étranglement central (zone plus resserrée).



3

- Creuser la partie supérieure du vase selon la même technique que celle apprise précédemment (cf. le bol). Ne pas dépasser 2 cm pour la zone évidée : le vase sera décoratif, non destiné à recevoir de l'eau.



4

- Décorer le vase en creusant la surface avec la pointe d'un outil.





La tête

1



- Façonner une boule.
- Creuser des yeux, un nez, une bouche.

2



- Utiliser des outils de manière réfléchie pour donner aux yeux l'expression correspondant à une émotion ou un sentiment choisi.

3



- Procéder de manière similaire pour la bouche.

4



- Ajouter des détails (cheveux, oreilles, etc.).

E

La pomme



1



- Former deux boules :
 - une petite pour la feuille;
 - une moyenne pour le fruit.

2



- Aplatir la petite boule et la façonner pour obtenir une forme de feuille.

3



- Représenter les nervures par gravage à l'aide d'un outil (GS uniquement).

4



- Enduire de barbotine le côté lisse (non nervuré) de la feuille.
- Déposer la feuille sur le fruit.
- Presser fermement mais sans excès pour ne pas déformer la feuille.



Le médaillon

1

- Faire une boule et l'aplatir afin d'obtenir un disque de 1 cm d'épaisseur minimum pour lui conférer une solidité suffisante une fois sec.
- Opter pour une forme et la modeler : rond, carré, cœur, etc.



2



- Représenter un élément simple en le gravant au centre du médaillon, à l'aide d'une pointe.

3

- Décorer le pourtour du médaillon par des motifs graphiques simples. S'inspirer pour cela d'un répertoire de motifs affiché en classe.



4



- Percer un trou dans un coin ou près d'un bord, dans le but d'y passer un fil pour suspendre le médaillon.

L'escargot



1



- Faire une boule.
- L'écraser un peu pour lui donner de la longueur.
- La faire rouler sur la table d'avant en arrière avec les deux mains pour former un colombin.

2



- Enrouler le colombin sur lui-même, petit à petit, en humidifiant régulièrement les surfaces qui entrent en contact pour assurer leur adhérence.

3



- Stopper l'enroulement avant la fin pour donner son corps à l'escargot.
- Façonner de petites antennes (une ou deux paires) en pinçant la terre du bout des doigts. Attention : des antennes trop longues casseraient au séchage.

4



- Ajouter des détails en les gravant à l'aide d'une pointe : bouche, stries sur la coquille...

H



La tortue

1



- Former une petite boule et une plus grosse.

2



- Donner à la grosse boule une forme ovoïde, en collant dessus de très petits morceaux de terre provenant de la petite boule. Au fur et à mesure, mouiller ses doigts et lisser la terre.

3



- Par étirement de la terre, façonner la tête de la tortue (pas plus de 1 cm de longueur pour qu'elle ne casse pas au séchage).
- Faire apparaître de petites pattes en appuyant et étirant la terre.

4

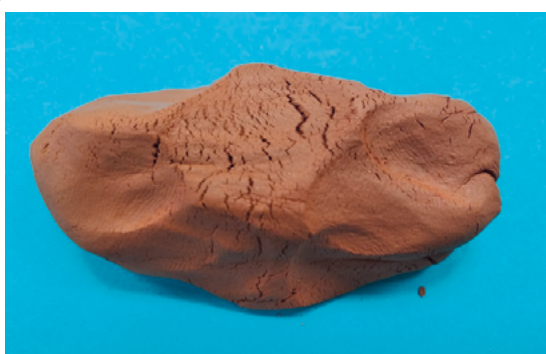


- Graver les détails de la carapace.

Le poisson



1



■ Former une boule puis l'étirer pour lui donner une forme ovoïde. La façonner pour qu'elle se rapproche le plus du modèle de poisson choisi.

2



■ Pincer et étirer pour faire apparaître la queue et la nageoire dorsale.

3



■ À l'aide de différents outils, graver quelques détails (stries sur la nageoire et la queue, par exemple).

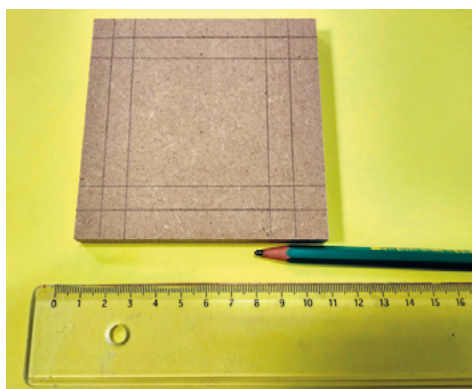
4

■ Terminer par la bouche et les ouïes.



Les socles en bois

1 (PE)



■ Préparer les planchettes en MDF : tracer à la règle des lignes horizontales et verticales au crayon à papier pour délimiter un cadre à décorer.

2 (PE)



■ Afficher au tableau des modèles de motifs graphiques, pour décorer le cadre des planchettes.

3



■ Dessiner les motifs avec des crayons de couleur ou des feutres (l'encre de ces derniers offre un rendu très appréciable). Diversifier les couleurs au sein des motifs (GS uniquement).

4 (PE)

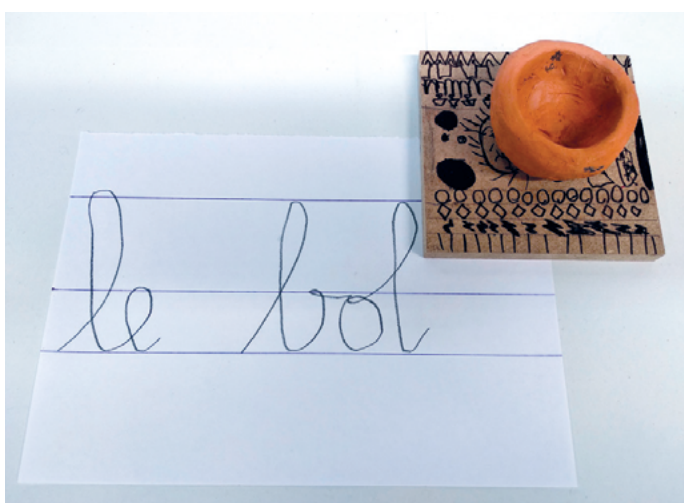


■ Coller les modelages précédemment réalisés sur les socles ainsi décorés, à l'aide d'un pistolet à colle.

L'exposition



1



■ Étiqueter les créations : écrire les mots adéquats pour créer les cartouches, par encodage ou copie d'un modèle.

2



■ Réaliser par petits groupes des affiches annonçant l'exposition : mettre en couleur (craies grasses, peinture) un dessin préparé à l'avance par le PE sur une affiche au format raisin.

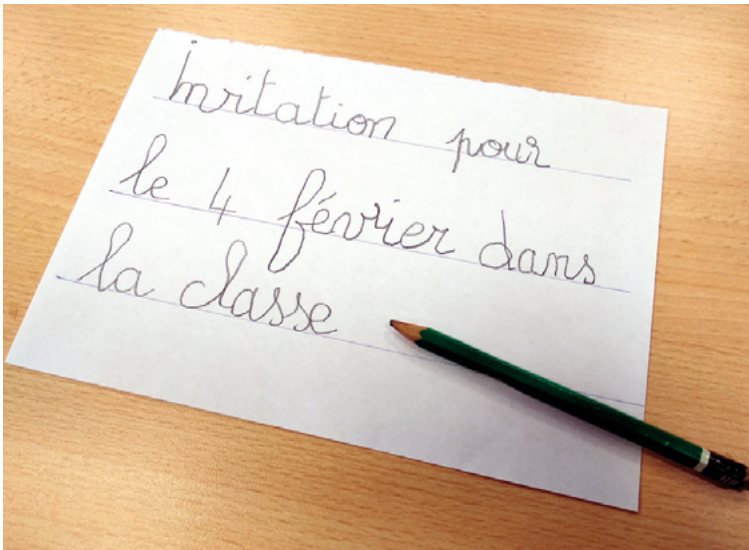
■ À partir d'un modèle, placer des étiquettes-lettres dans le bon ordre pour composer le titre.

■ Placarder les affiches aux endroits opportuns.



L1

3



- convenir de la date et du lieu de l'exposition en fonction des possibilités de l'école.
- Rédiger les invitations en choisissant la modalité convenable selon le niveau de classe :
 - dictée à l'adulte ;
 - copie à partir d'un modèle ;
 - encodage.

4



- Disposer les créations de la classe dans l'espace prévu avant/pour le jour J.



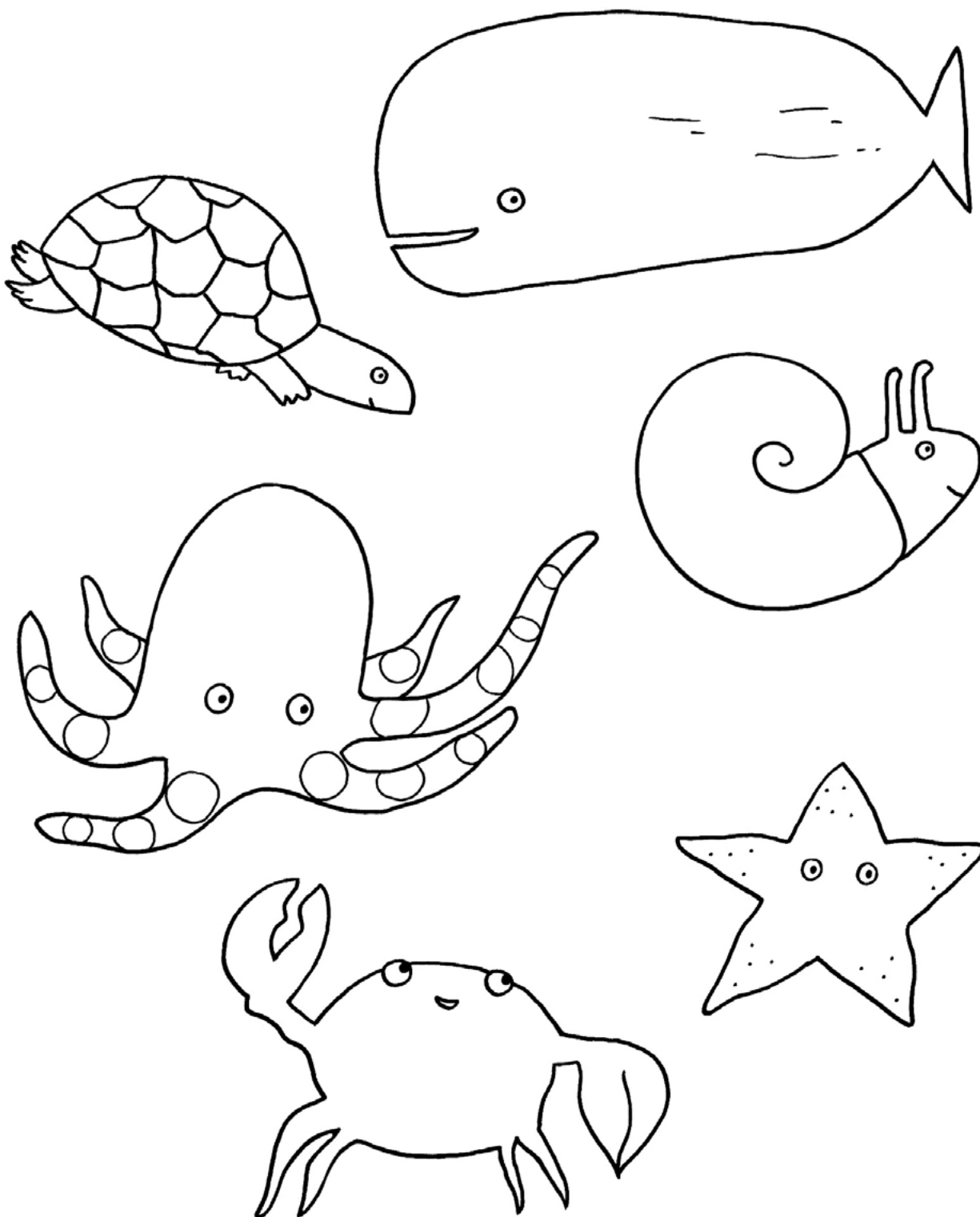
L2

NOM :

DATE :

Les personnages de l'histoire

→ Colorie les personnages de l'album *Petit poisson blanc* comme dans l'histoire.



Imagier porte-clés



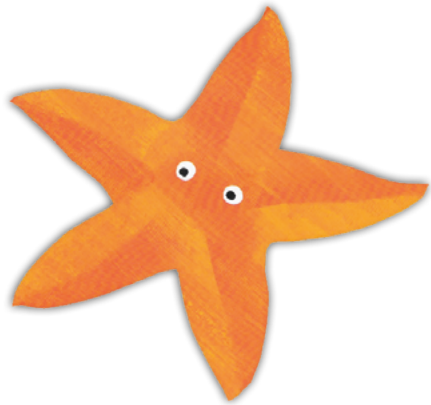
PETIT POISSON BLANC



PETIT POISSON BLANC



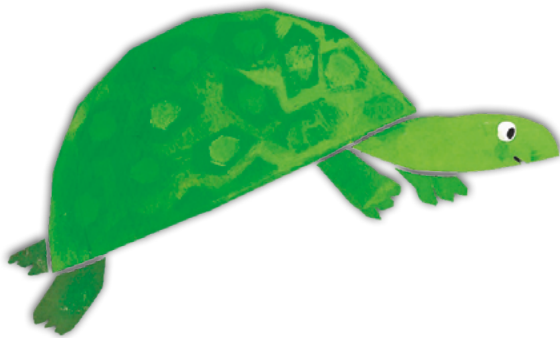
UN CRABE ROUGE



UNE ÉTOILE DE MER
ORANGE



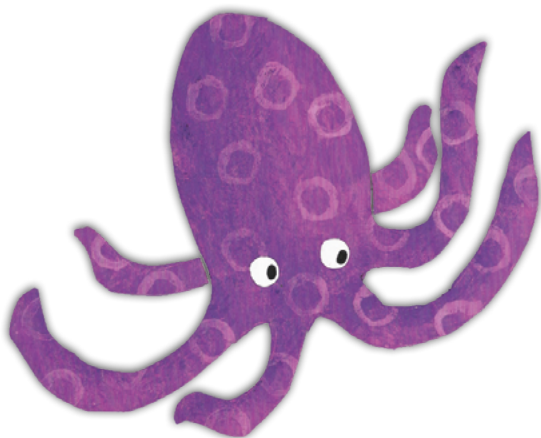
UN ESCARGOT JAUNE



UNE TORTUE VERTE



UNE BALEINE BLEUE

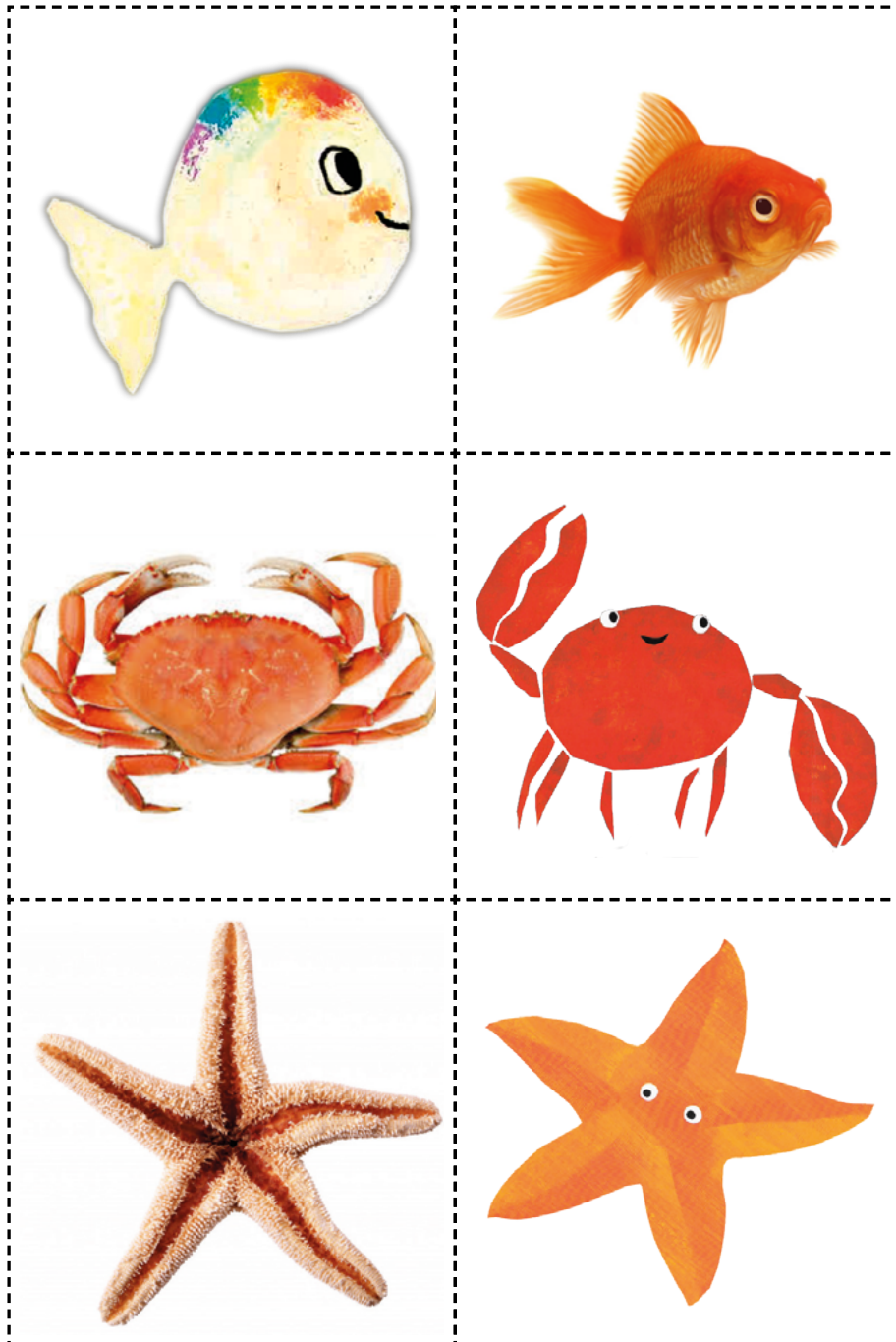


UNE PIEUVRE VIOLETTE



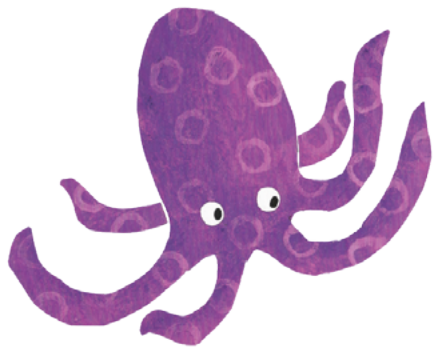
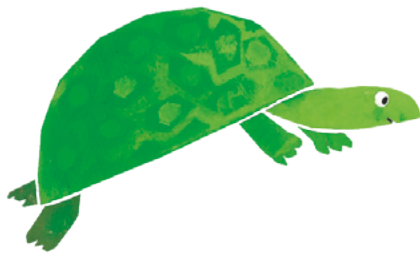
LA MAMAN DE PETIT
POISSON BLANC

Memory des animaux

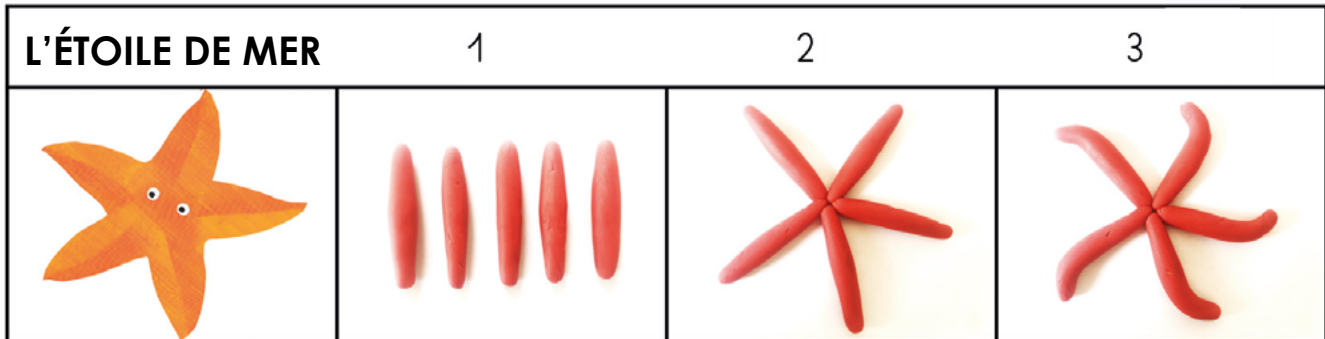
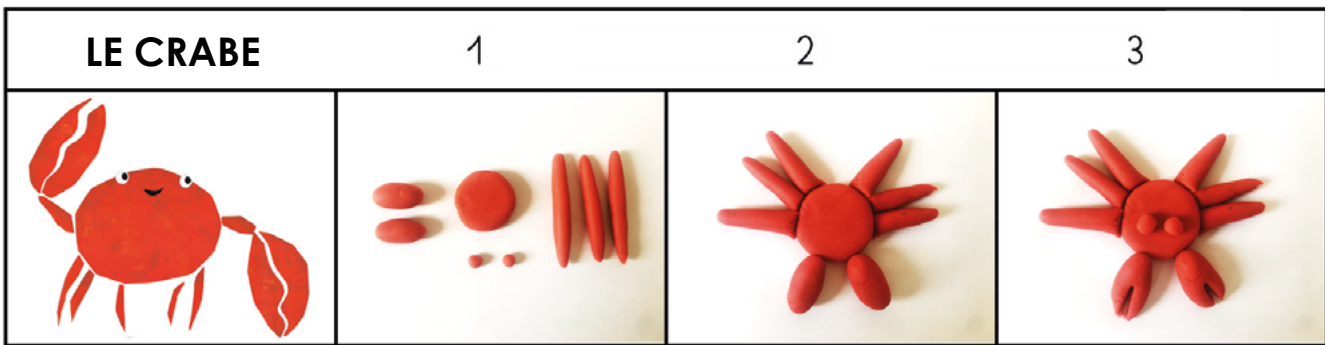


B1


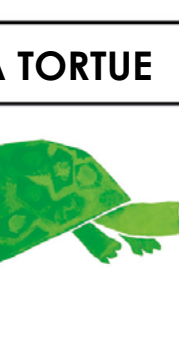


Faire remarquer le nombre réel de pattes du crabe, celui de tentacules de la pieuvre, ou encore l'emplacement des yeux de l'escargot.











Ateliers pâte à modeler







Les réalisations ici présentées respectent tantôt la morphologie véritable des animaux (la pieuvre possède 8 tentacules, contrairement au personnage de l'album qui n'en a que 6), tantôt reprennent celle des personnages de l'histoire (comme celle erronée du crabe, qui, en réalité, a 8 pattes, et non 6, en plus de sa paire de pinces).

L'ESCARGOT	1	2	3
			

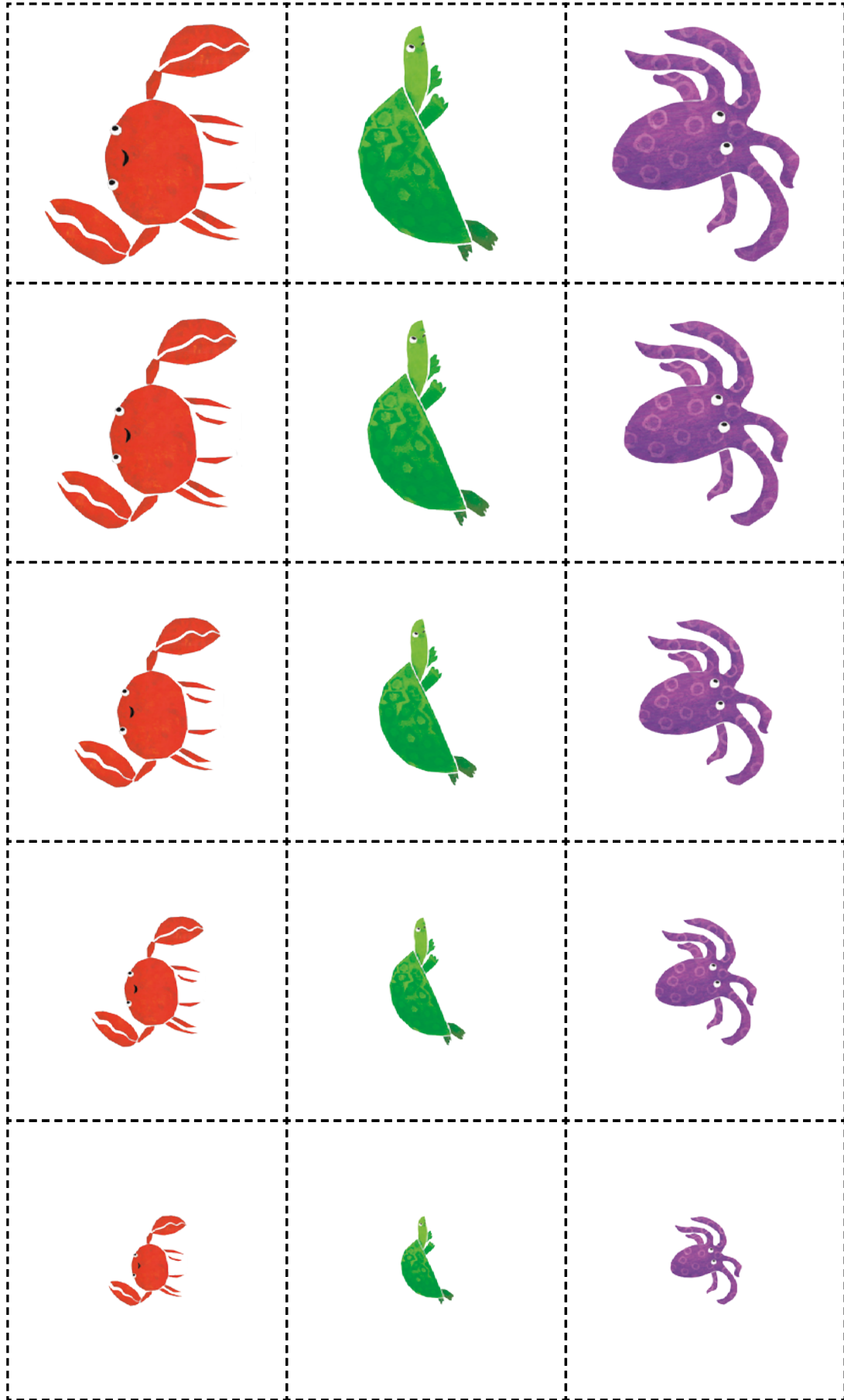
LA TORTUE	1	2	3
			

LA BALEINE	1	2	3
			




LA PIEUVRE	1	2	3
			

C2




Du plus petit au plus grand











Algorithmes









1

2

2

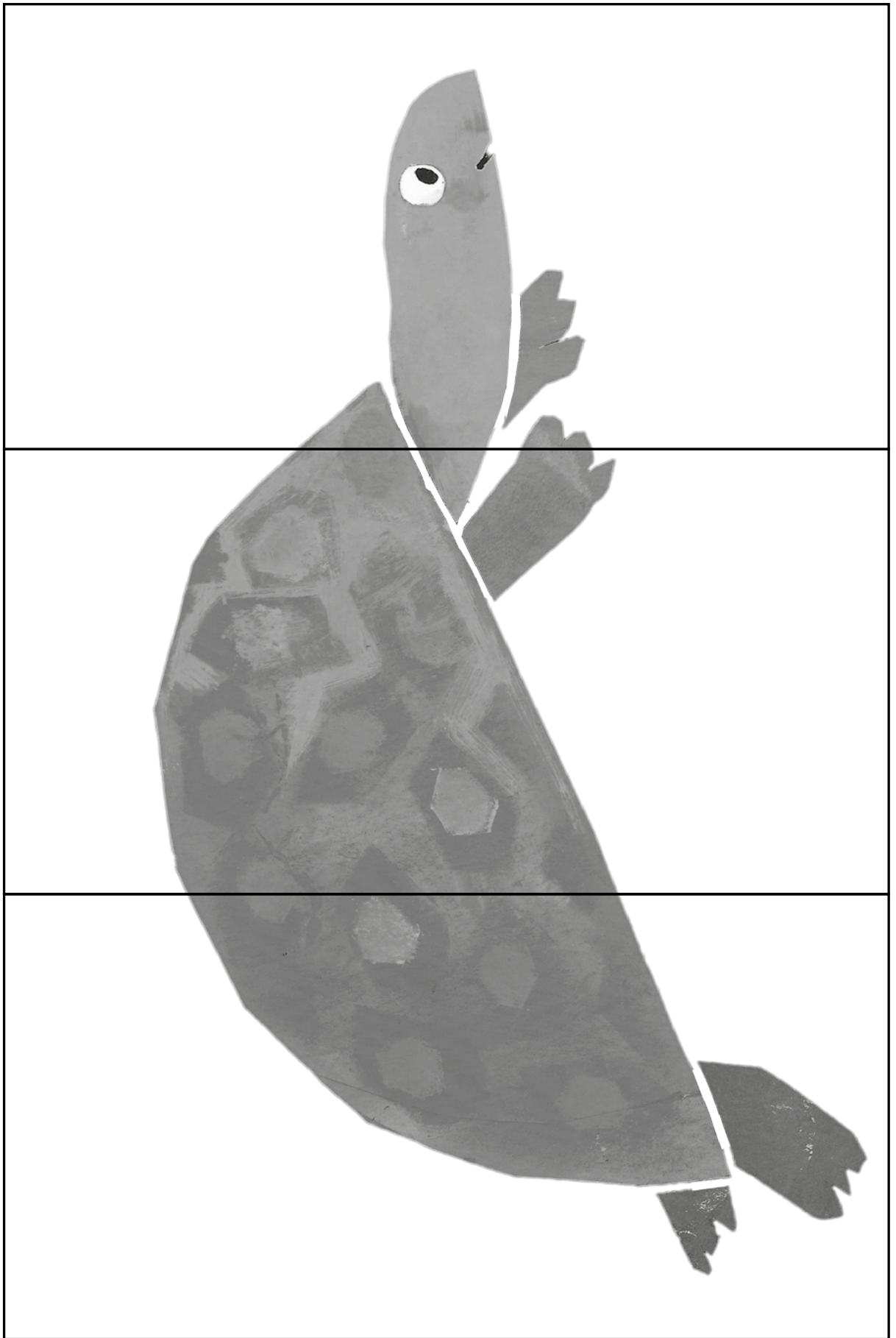
	
	
	
	

1

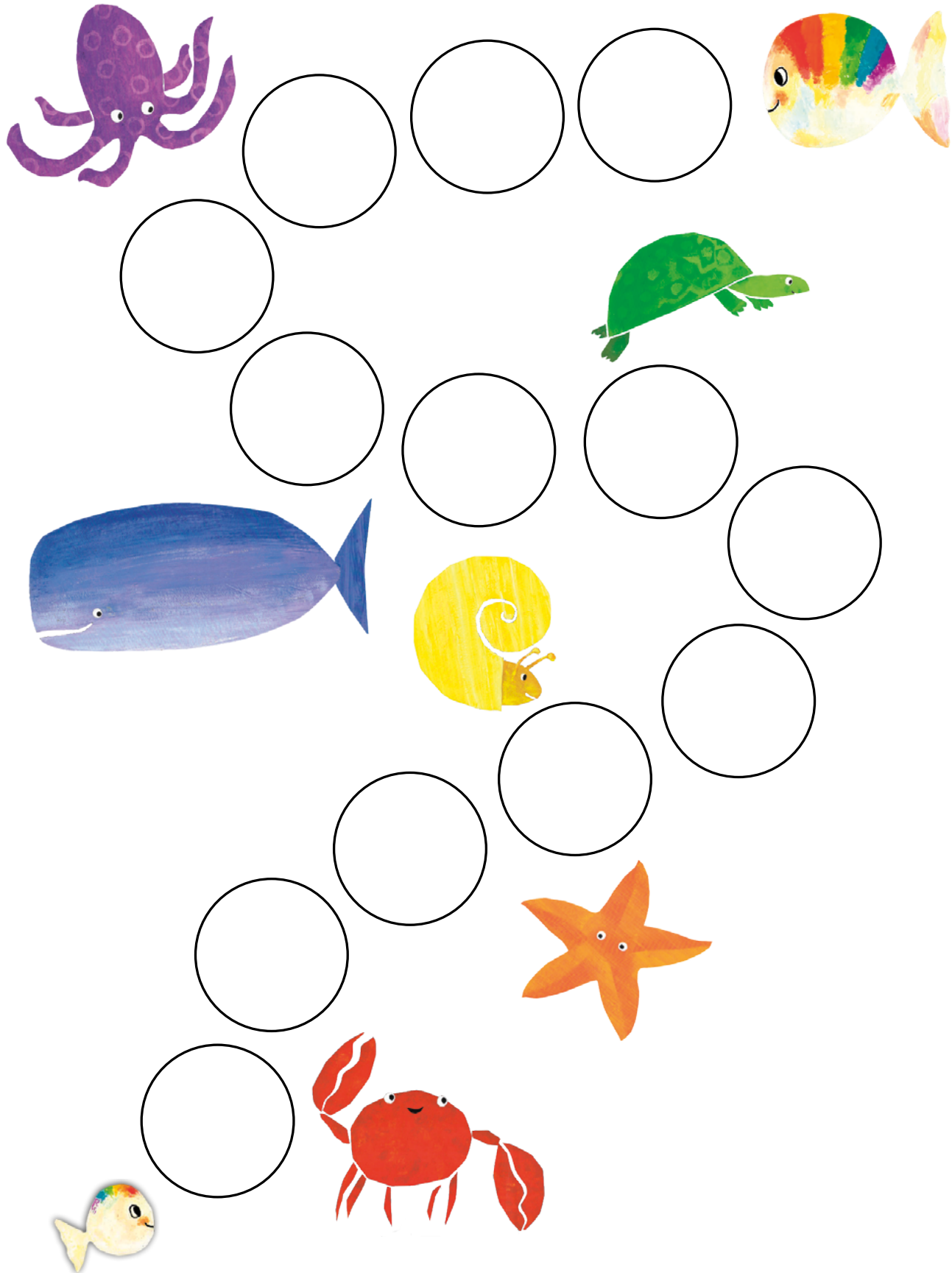
Puzzle - Pièces à découper



Puzzle - Support du puzzle

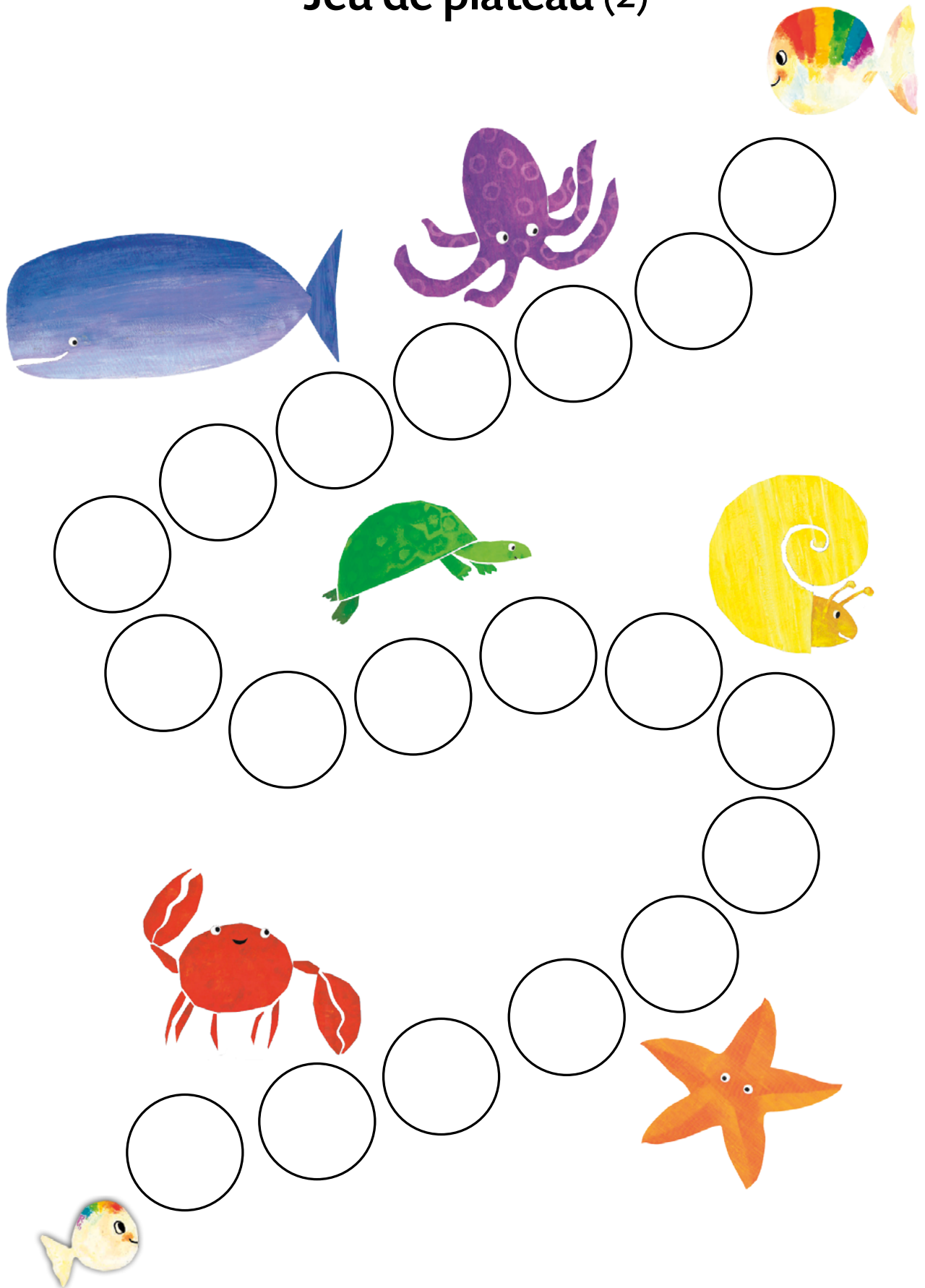


Jeu de plateau (1)

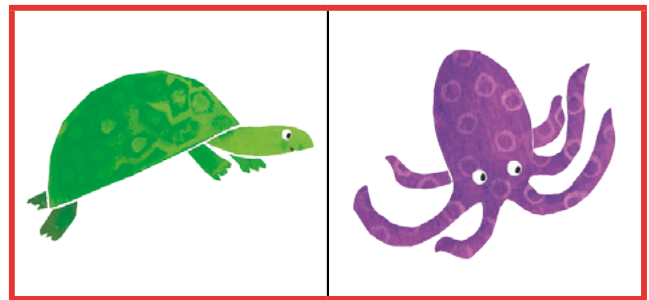
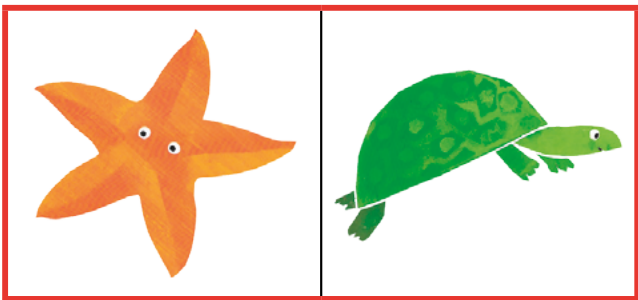
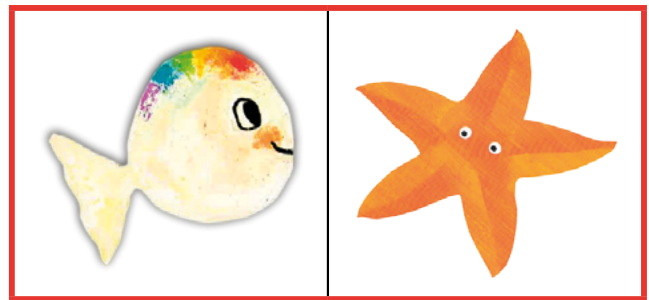
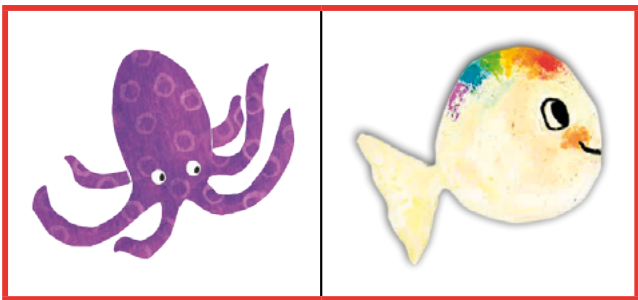
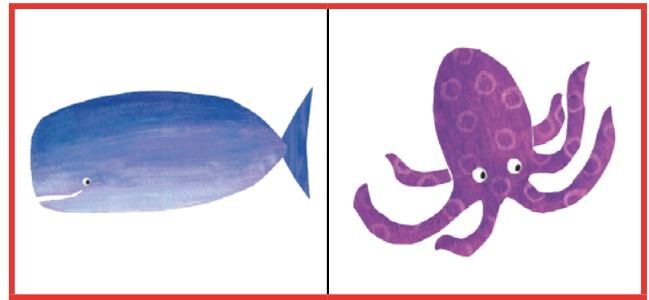
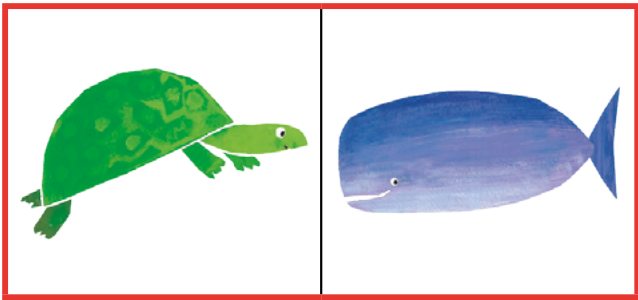
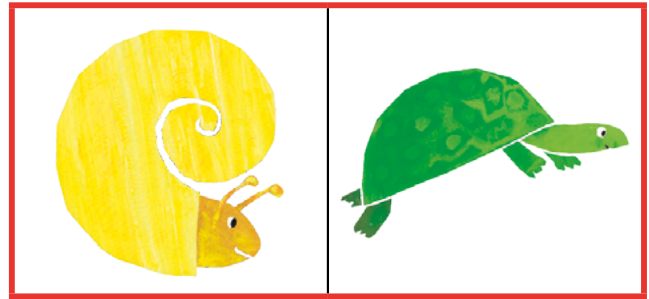
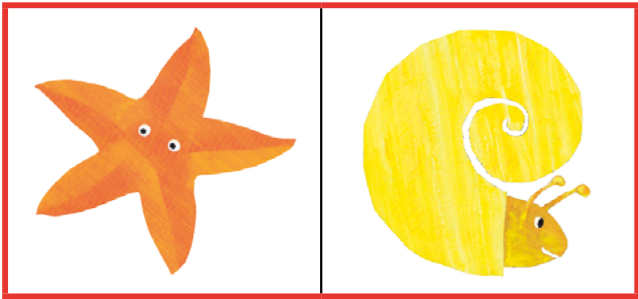
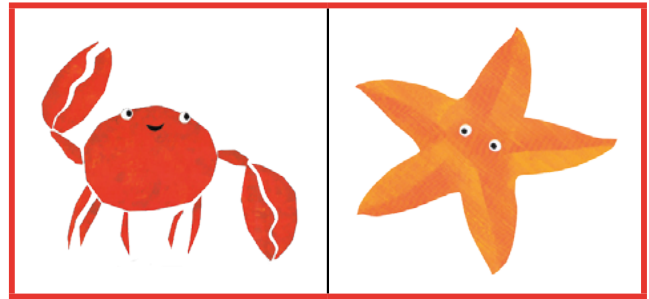


G1

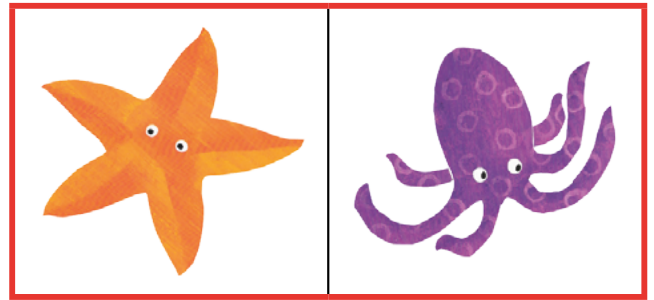
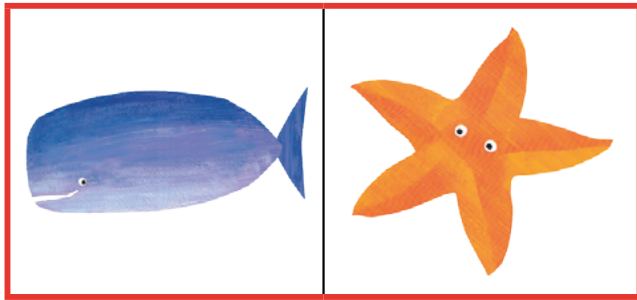
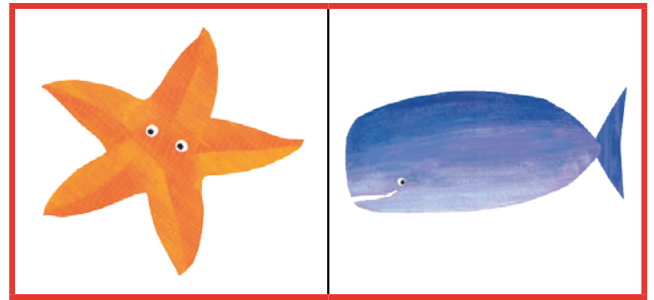
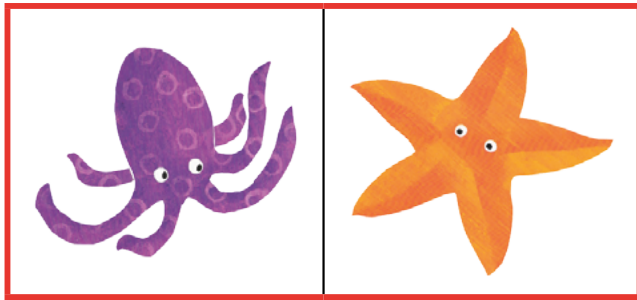
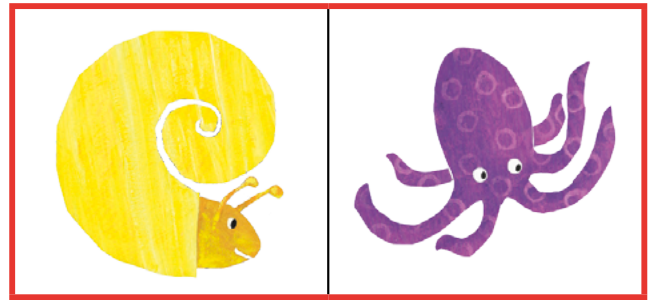
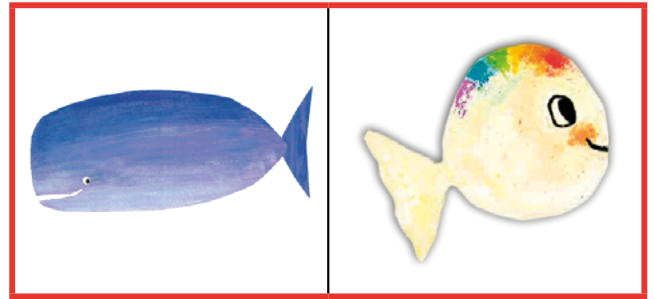
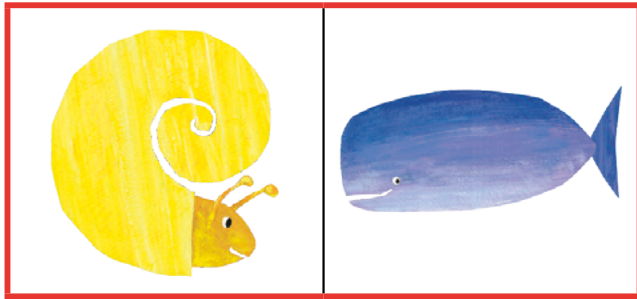
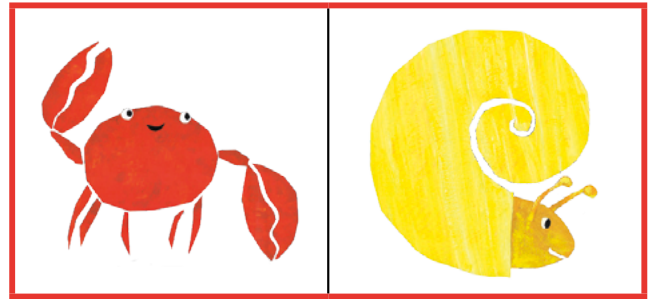
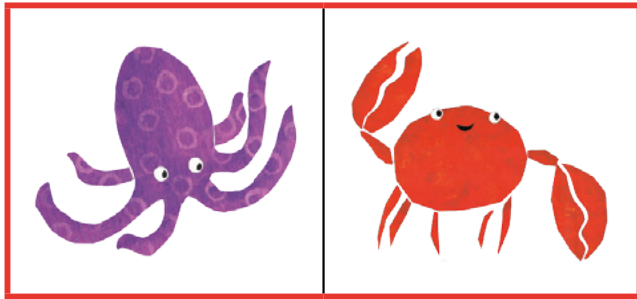
Jeu de plateau (2)



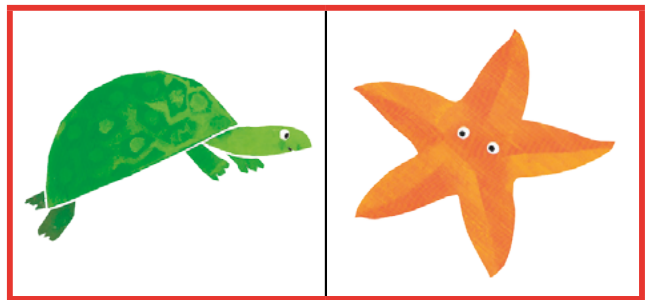
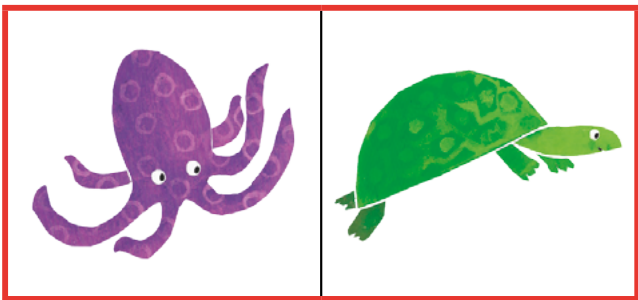
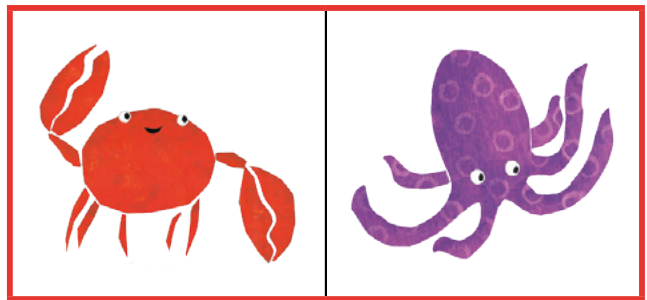
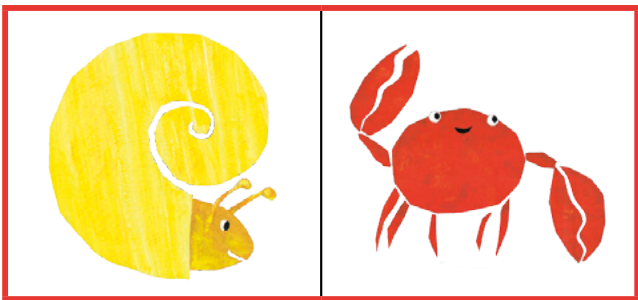
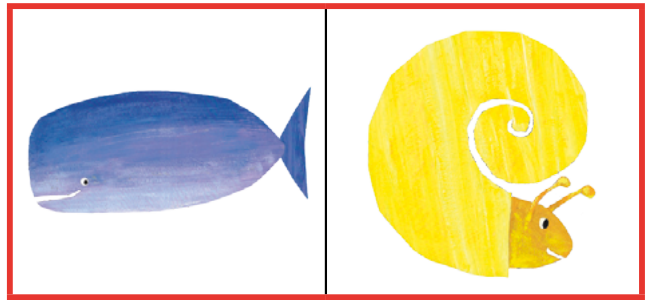
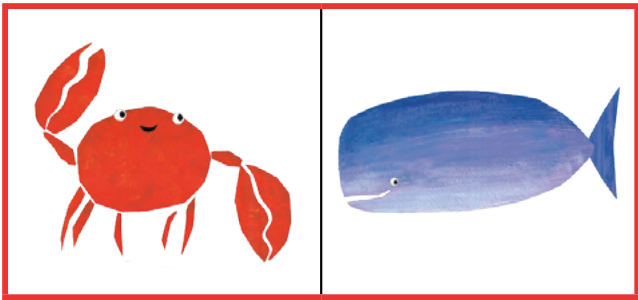
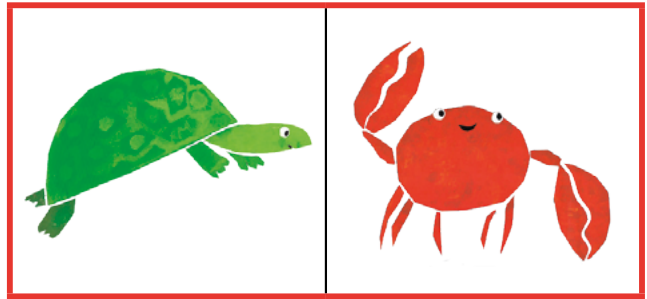
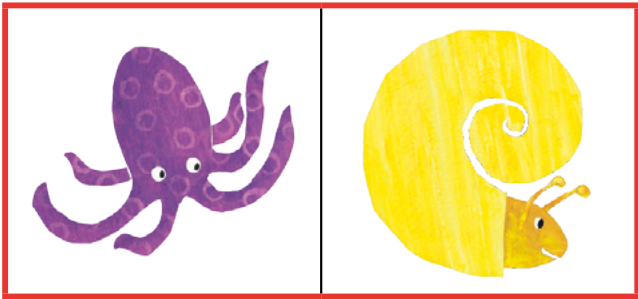
Dominos



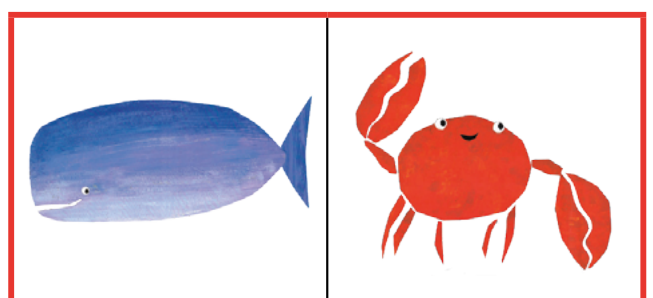
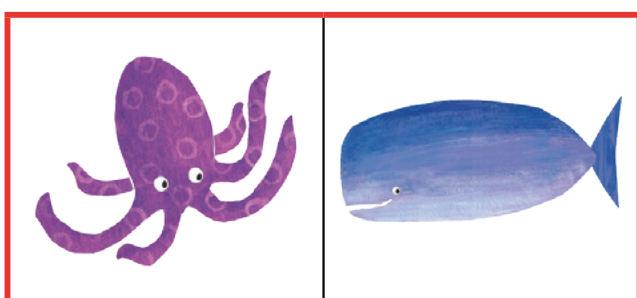
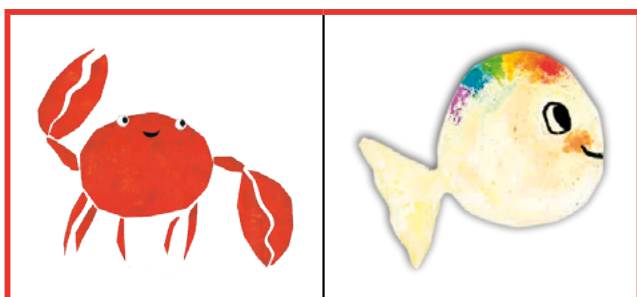
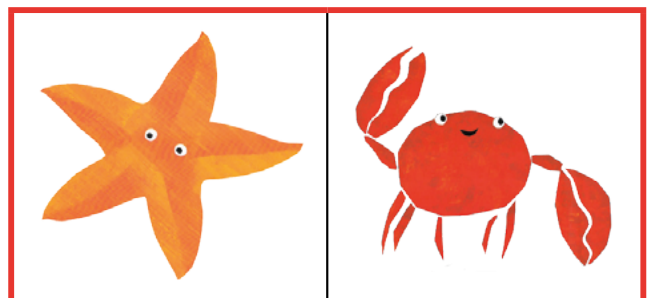
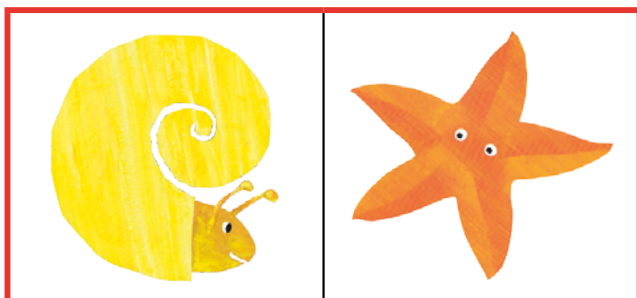
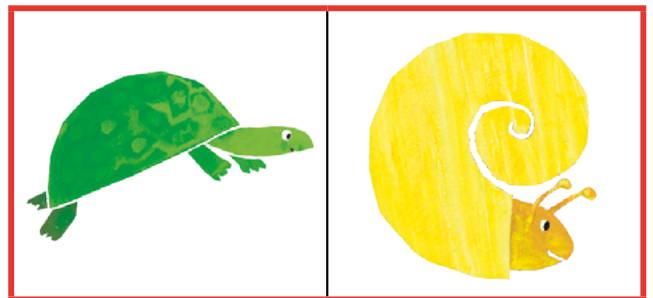
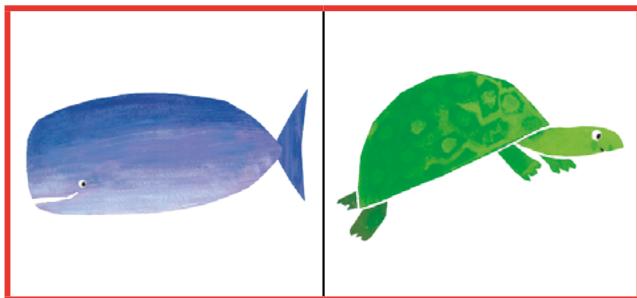
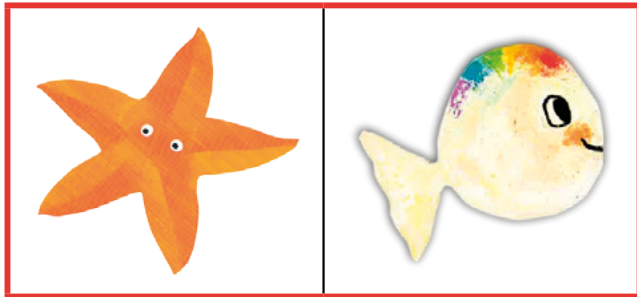
H1



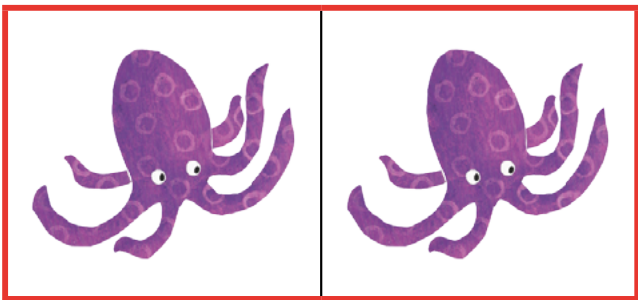
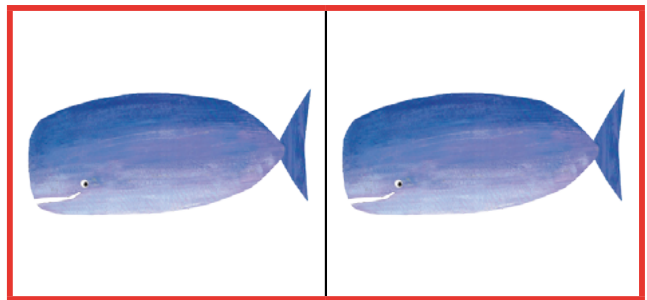
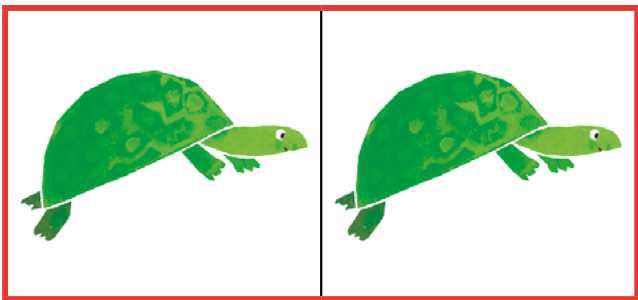
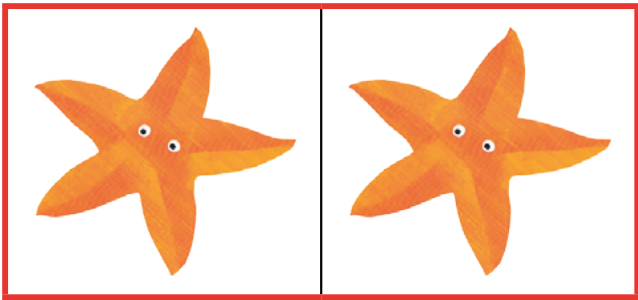
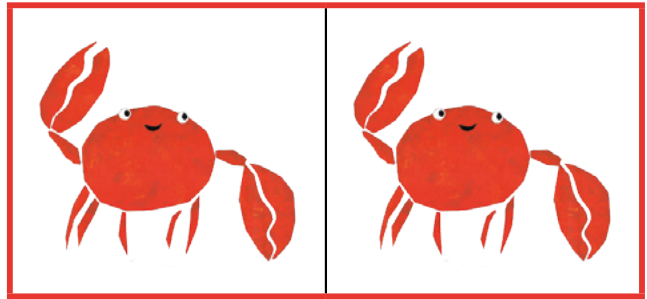
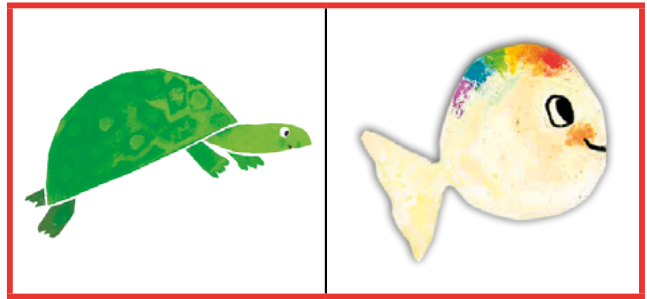
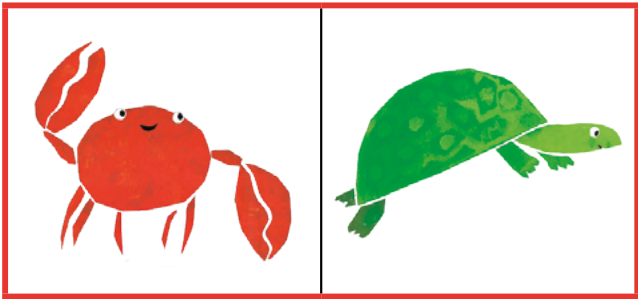
H2



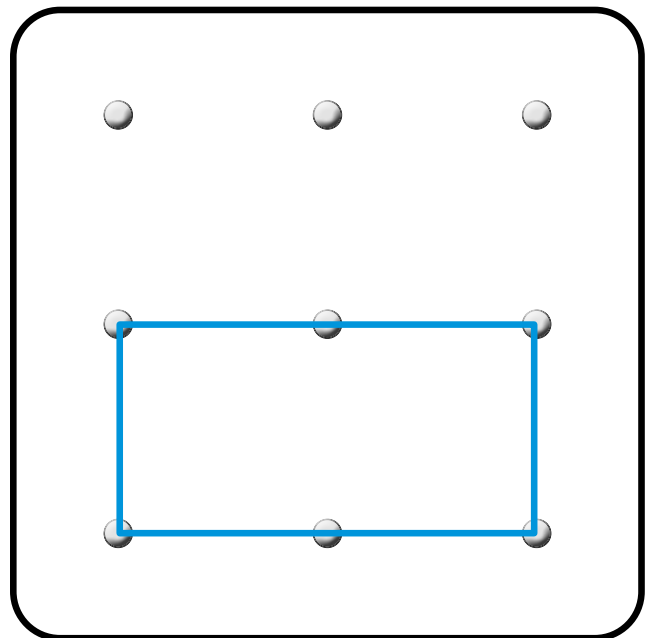
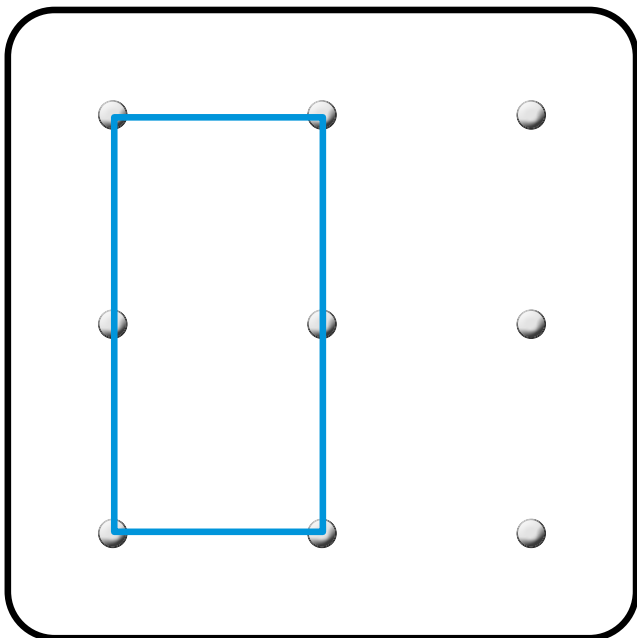
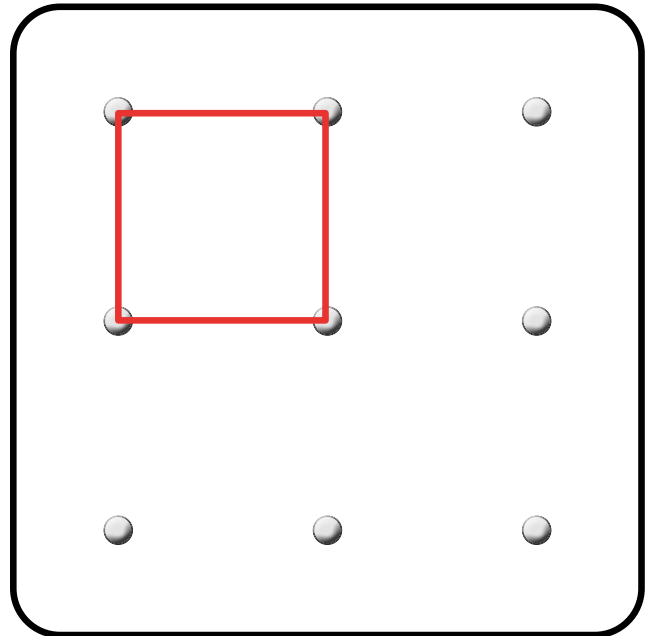
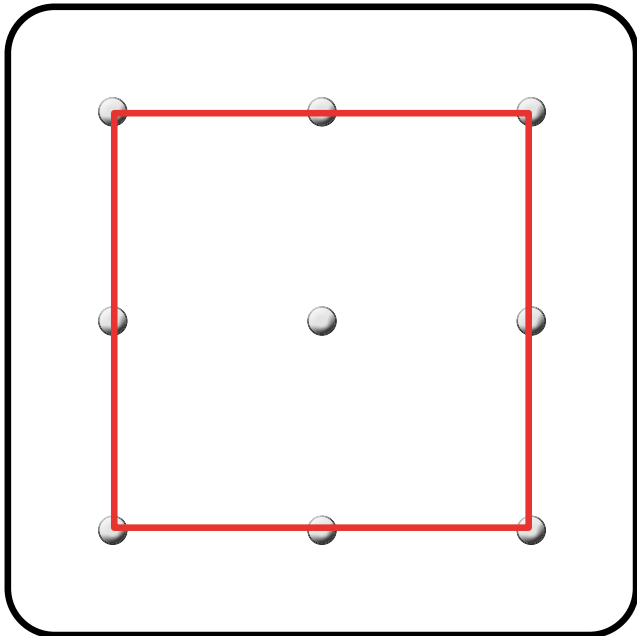
H3



H4

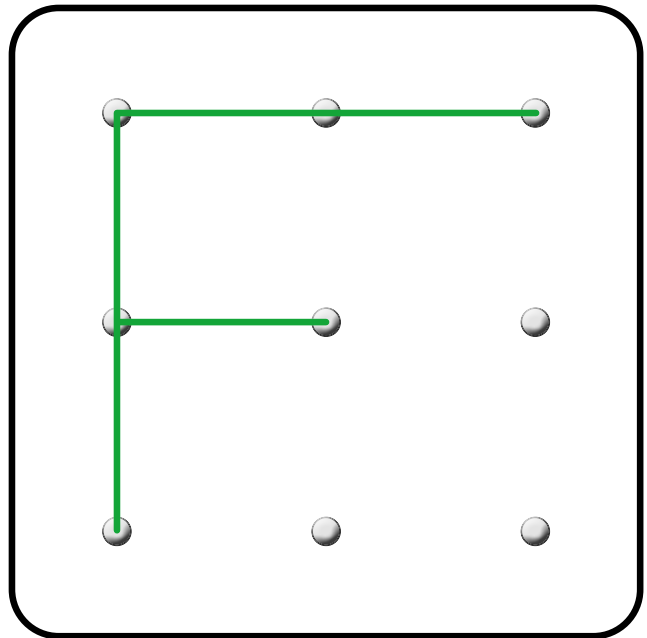
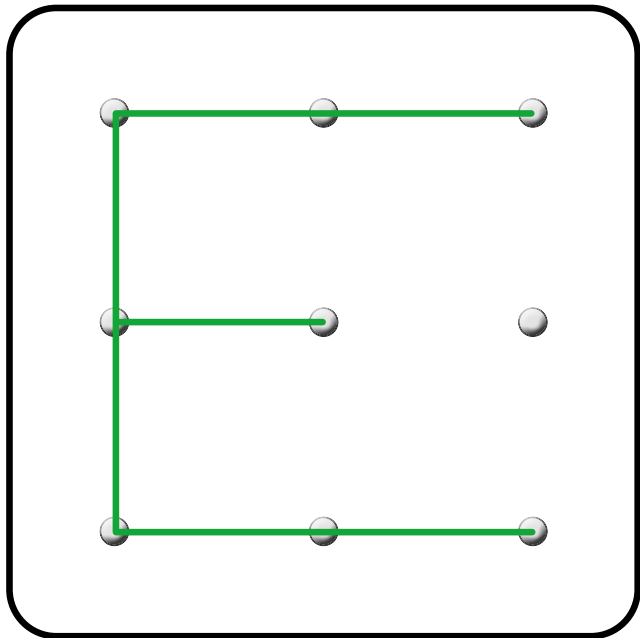
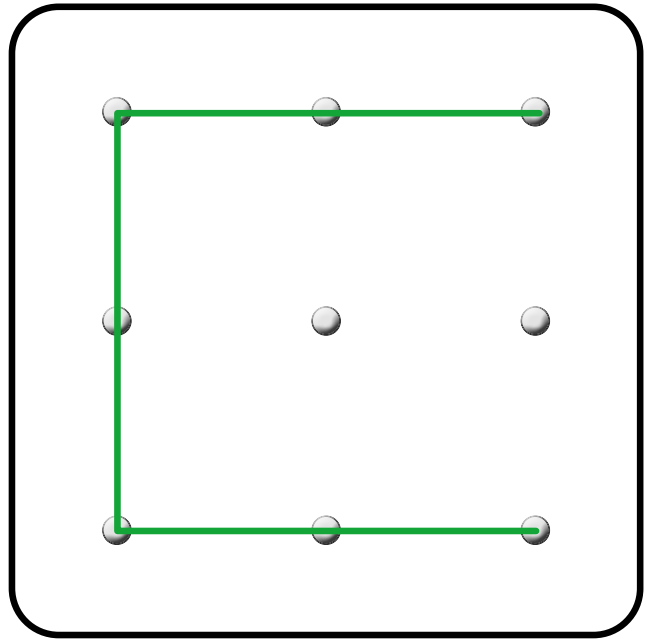
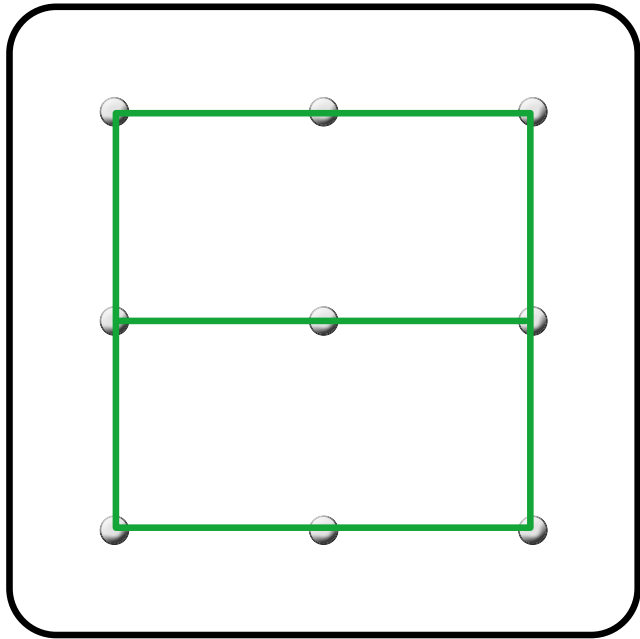


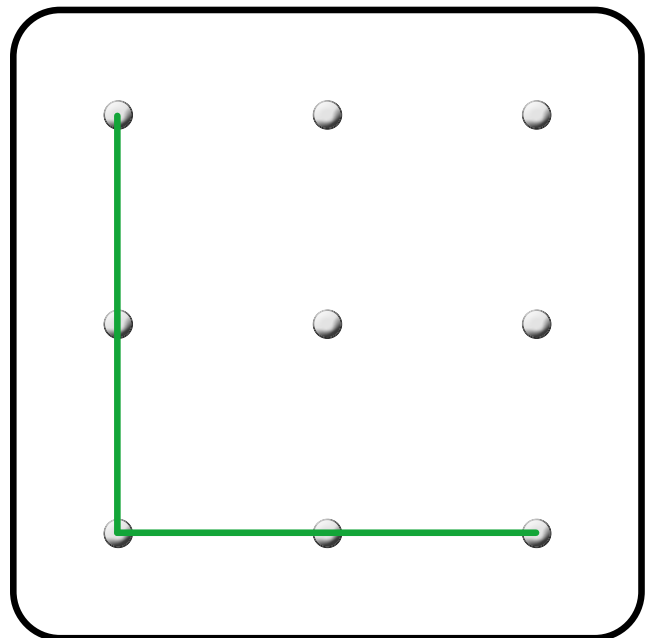
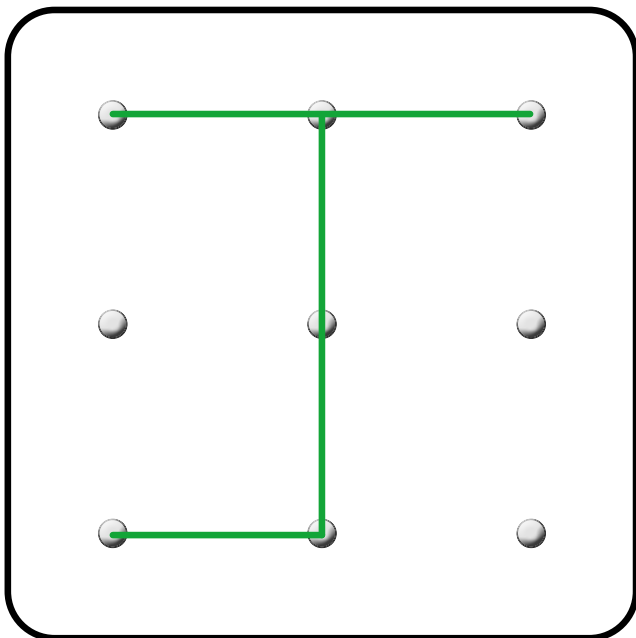
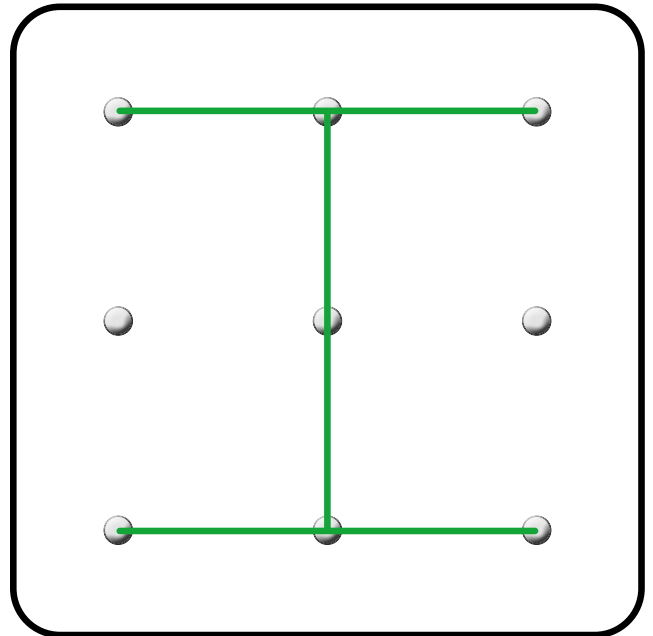
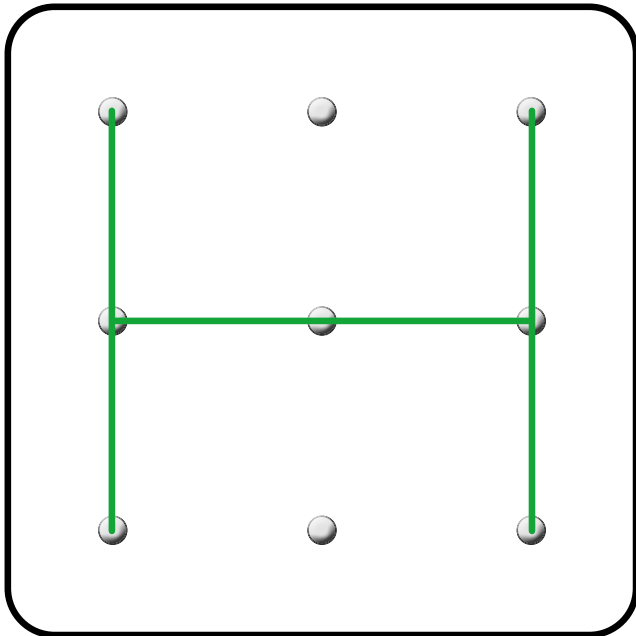
H5



A

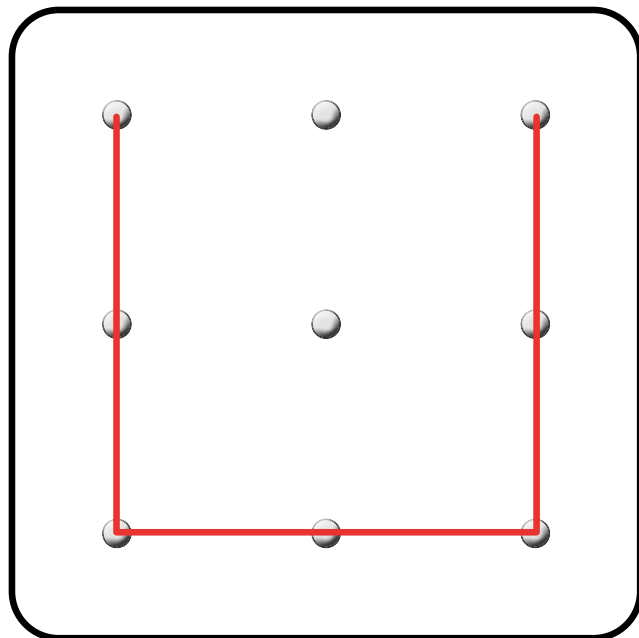
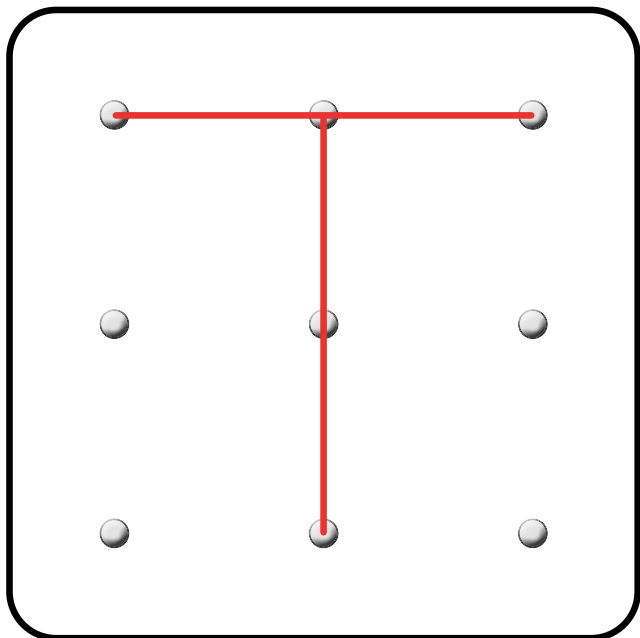
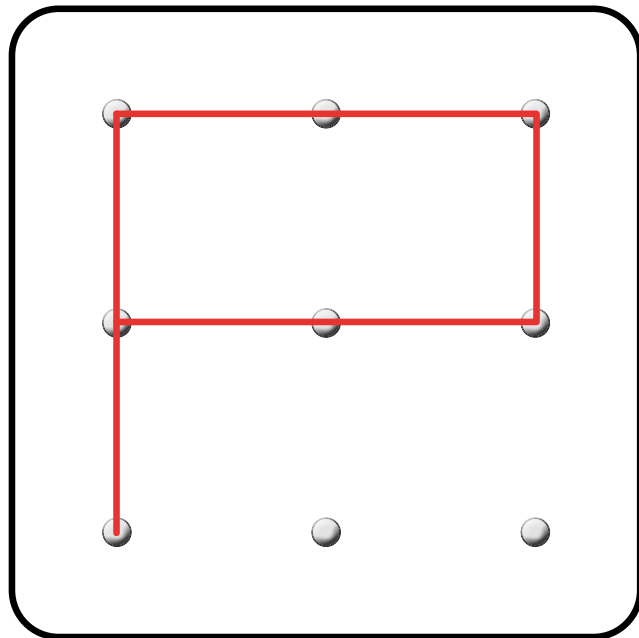
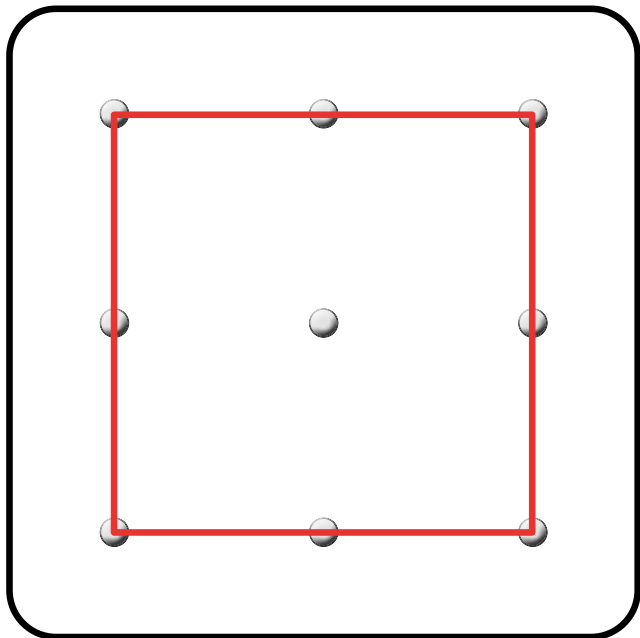
B

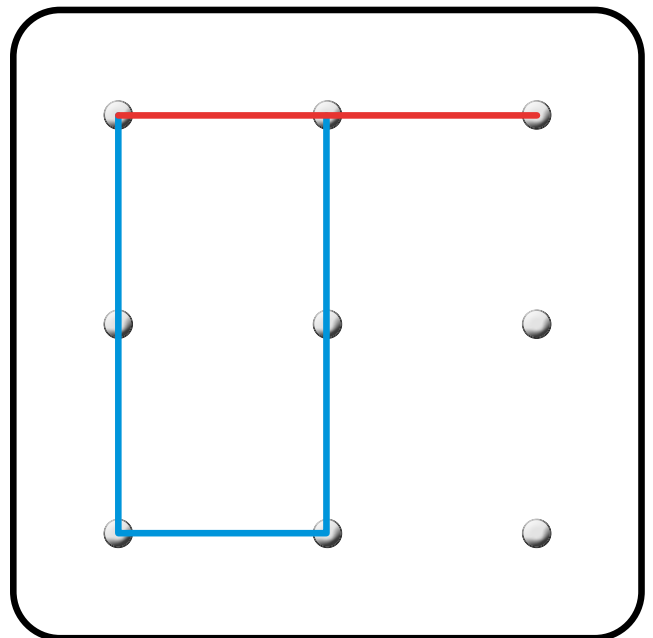
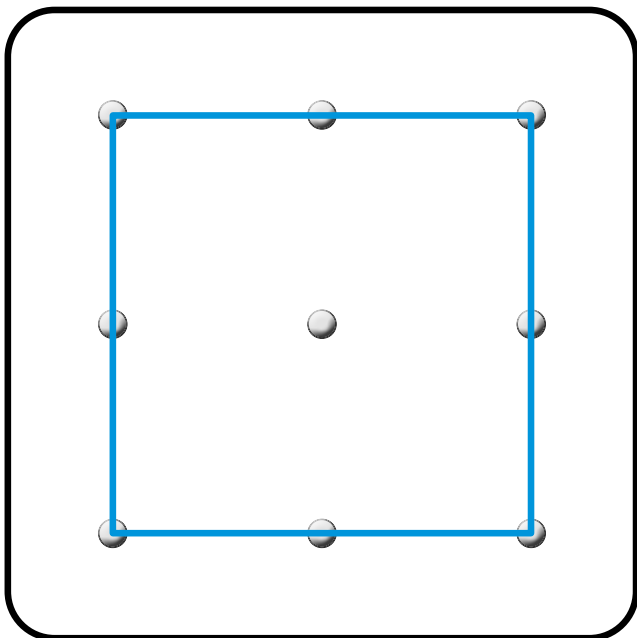
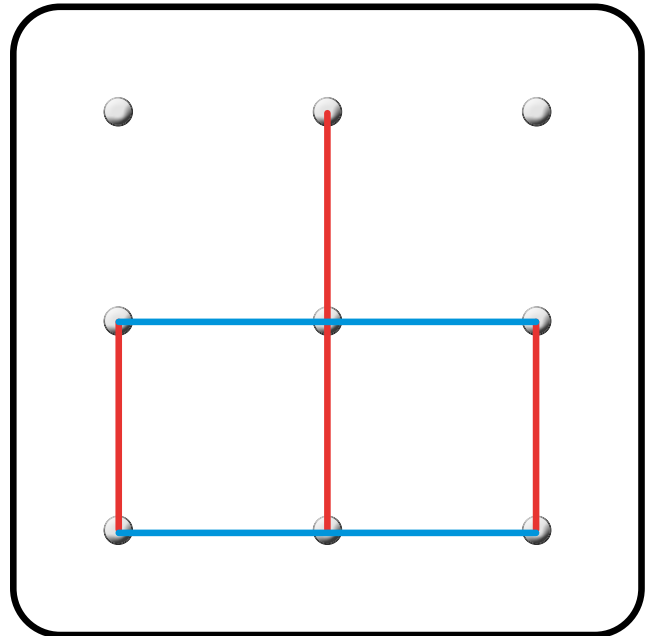
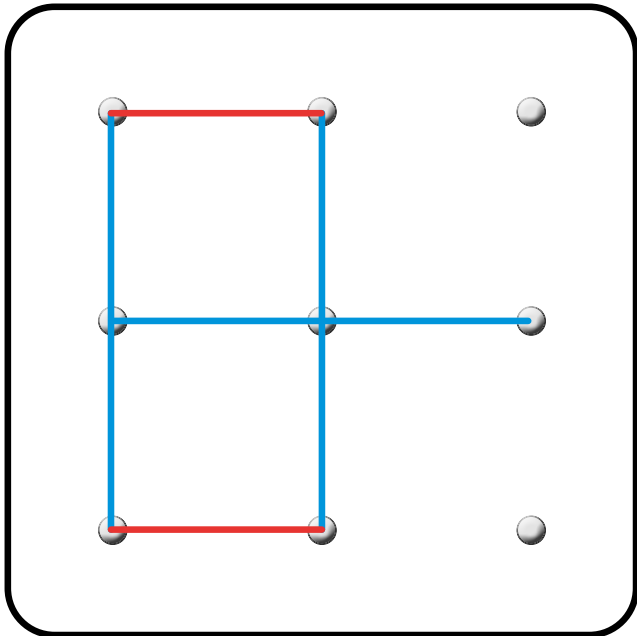




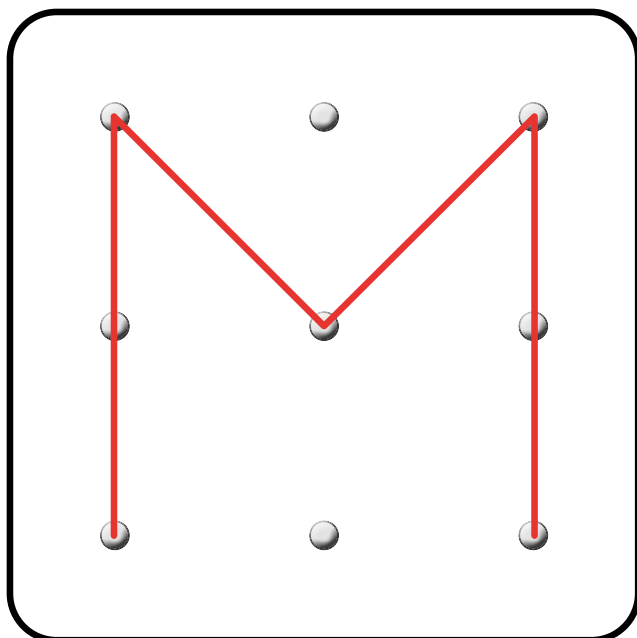
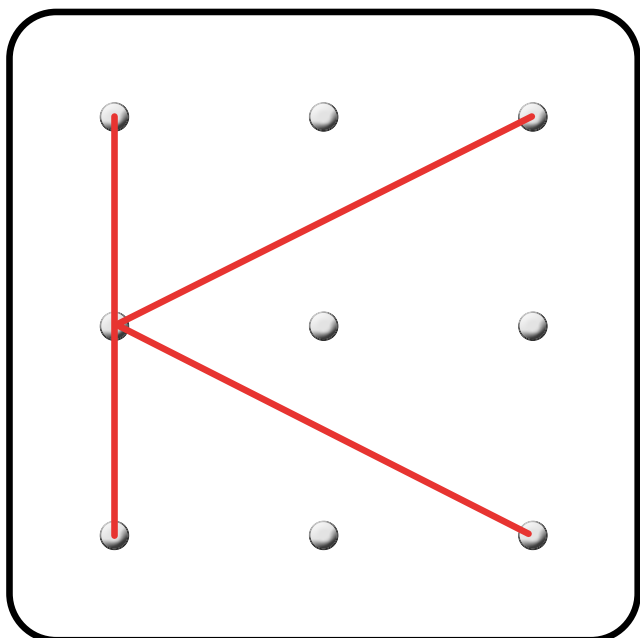
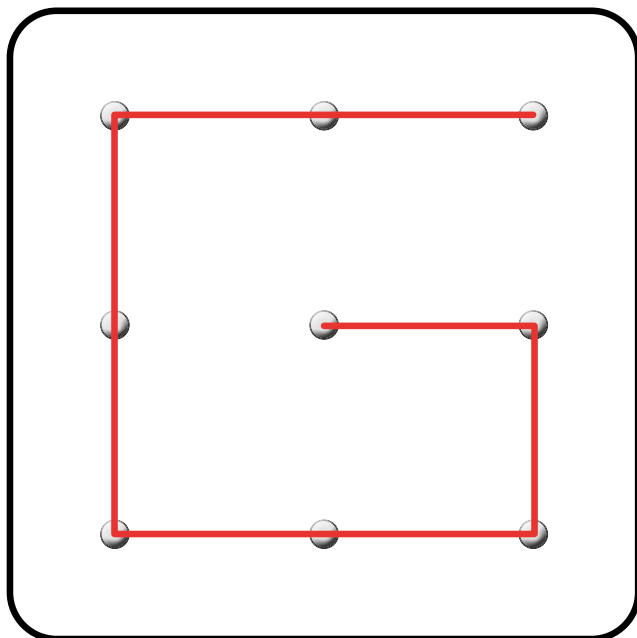
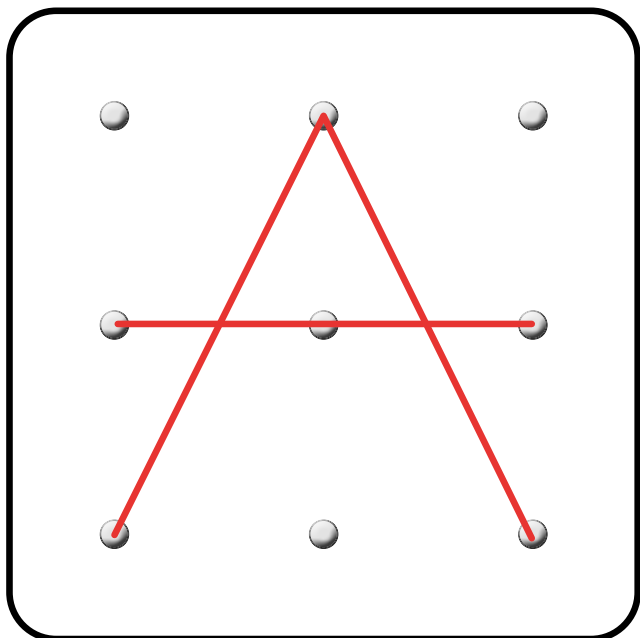
C

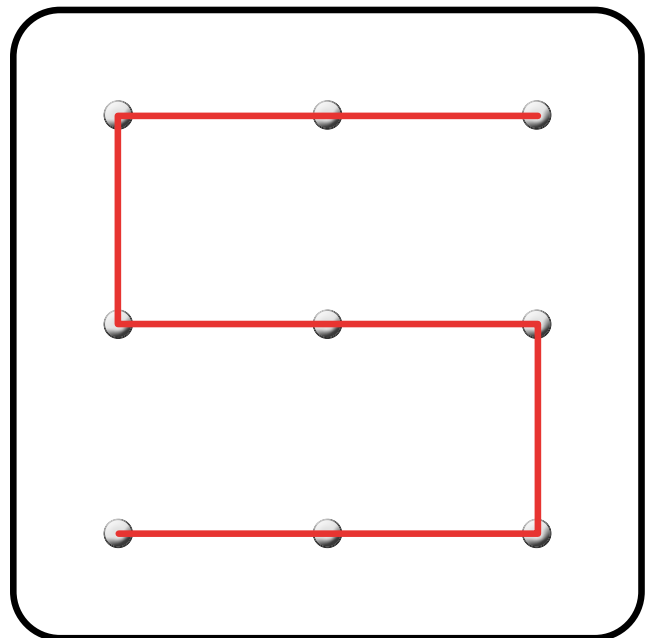
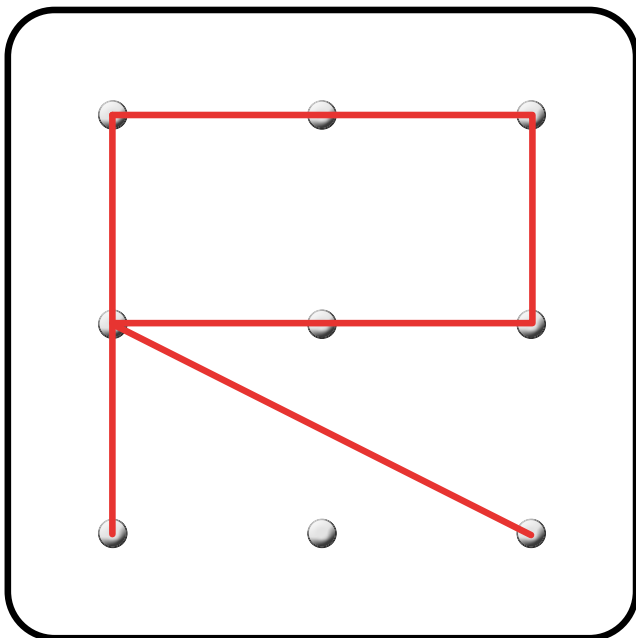
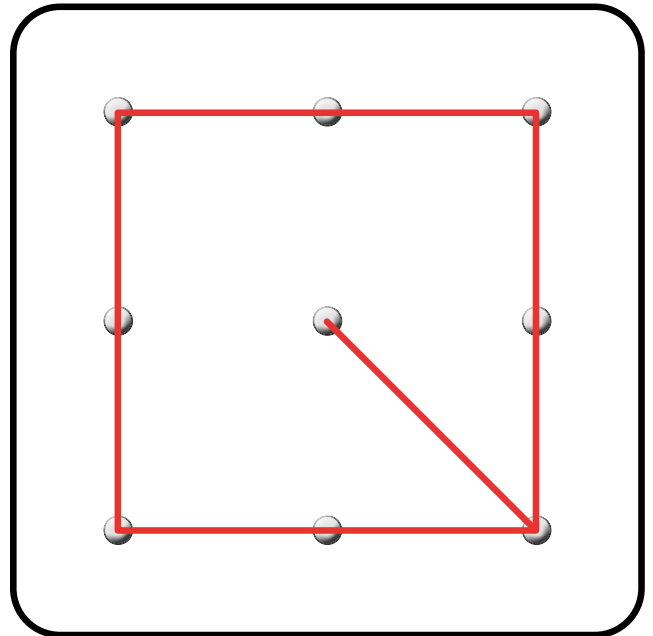
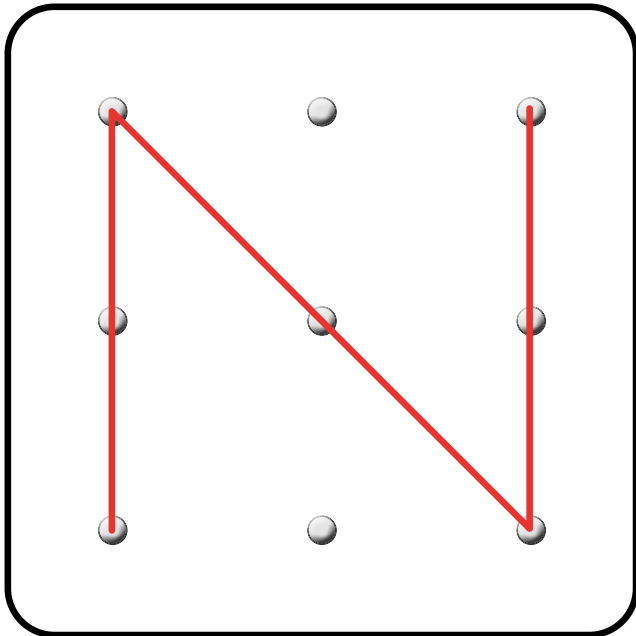
D



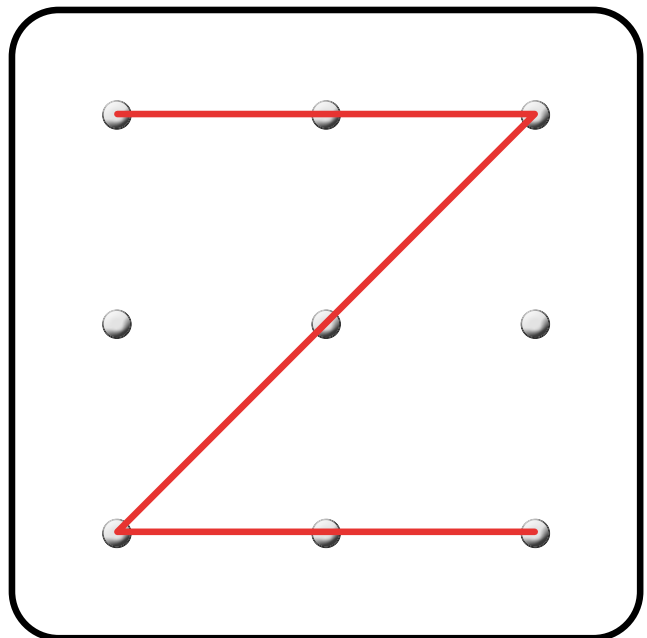
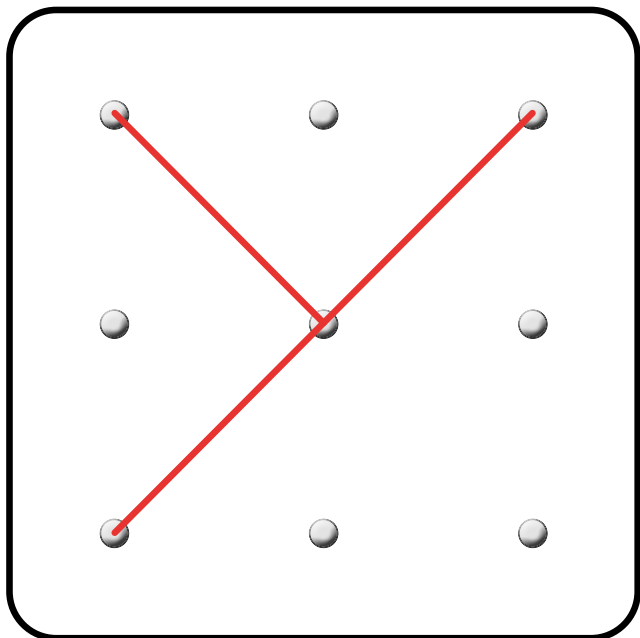
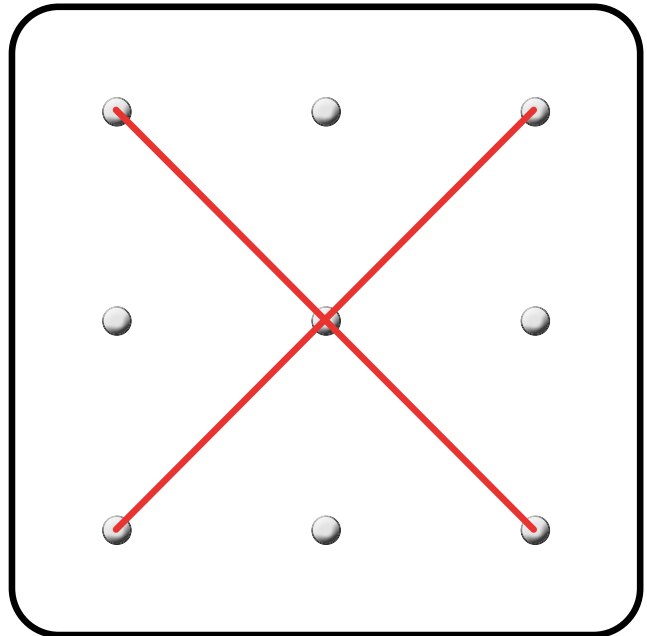
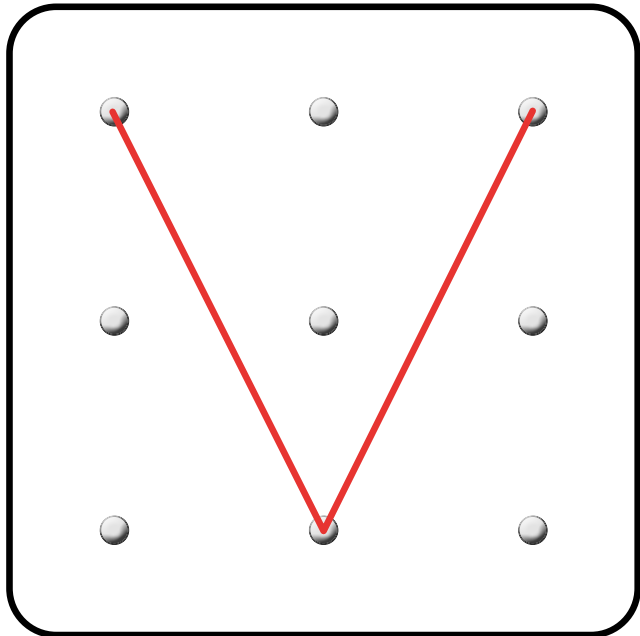


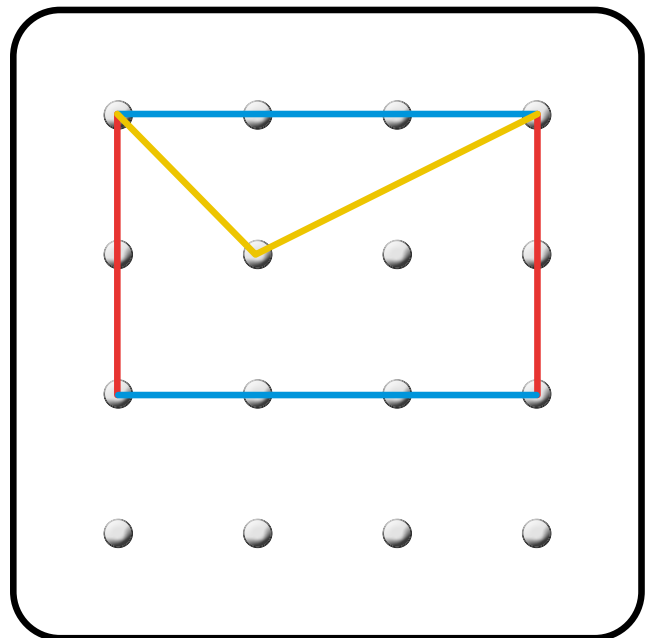
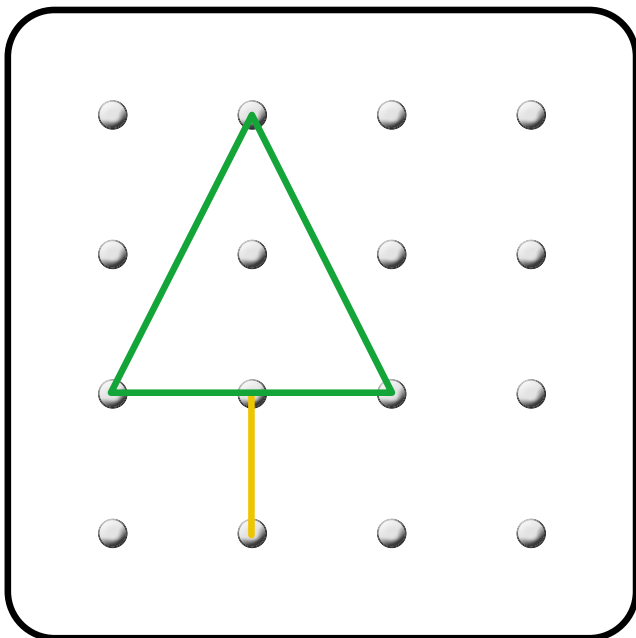
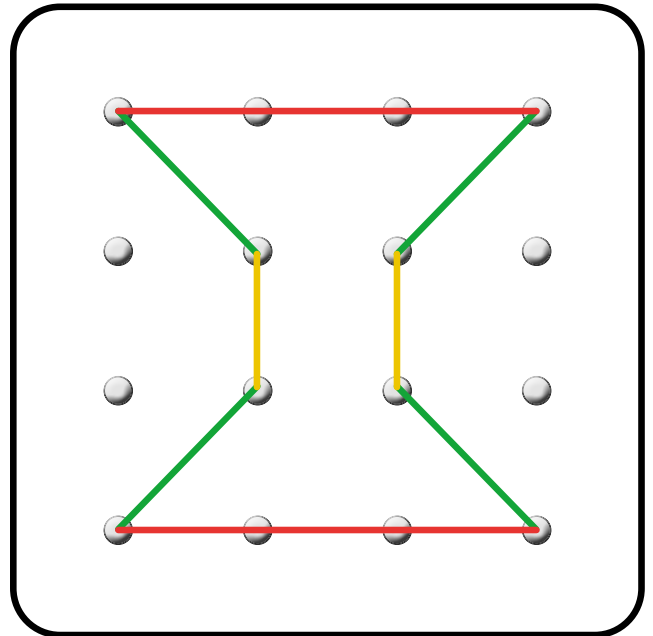
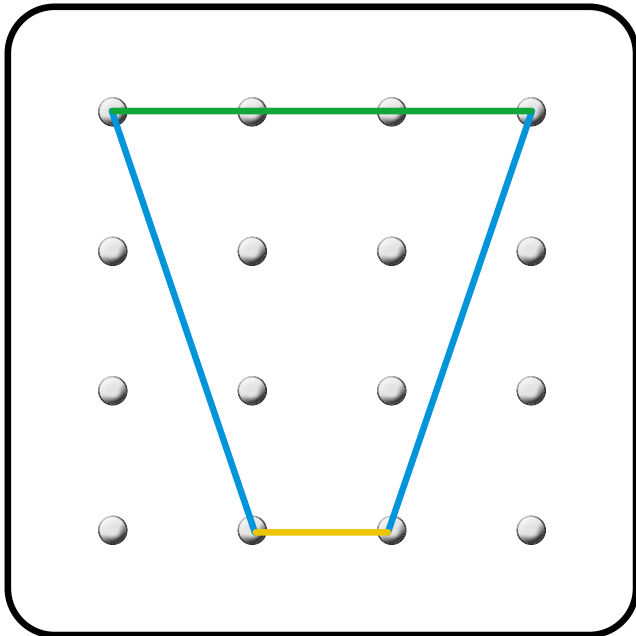
E

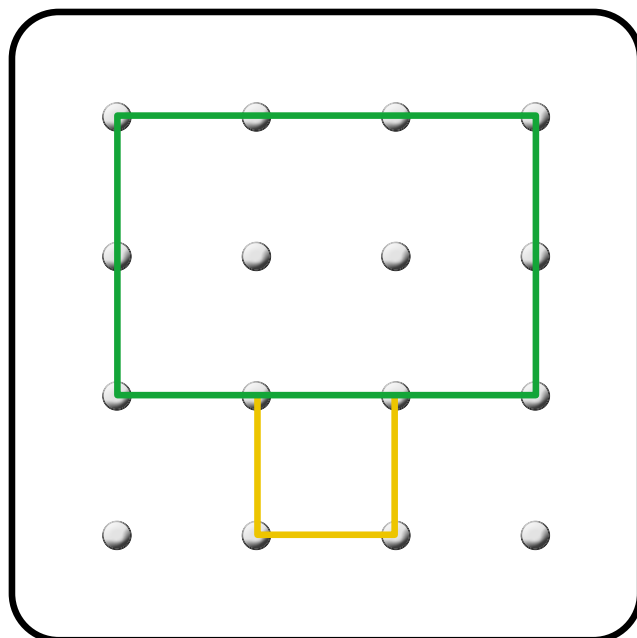
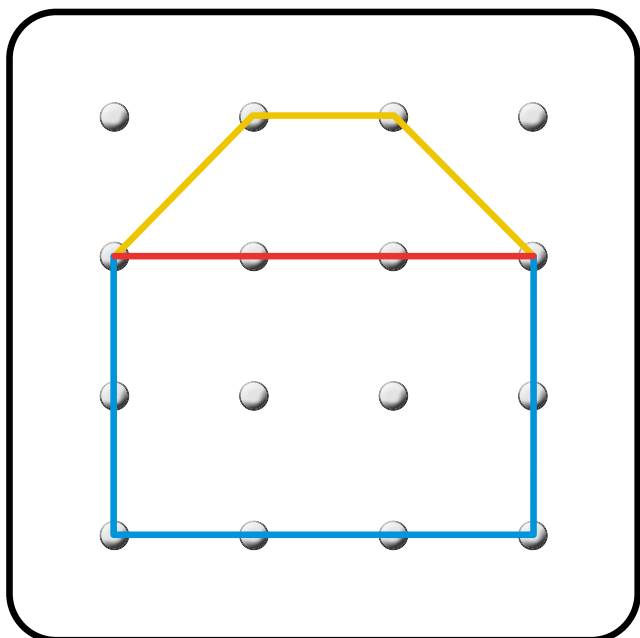
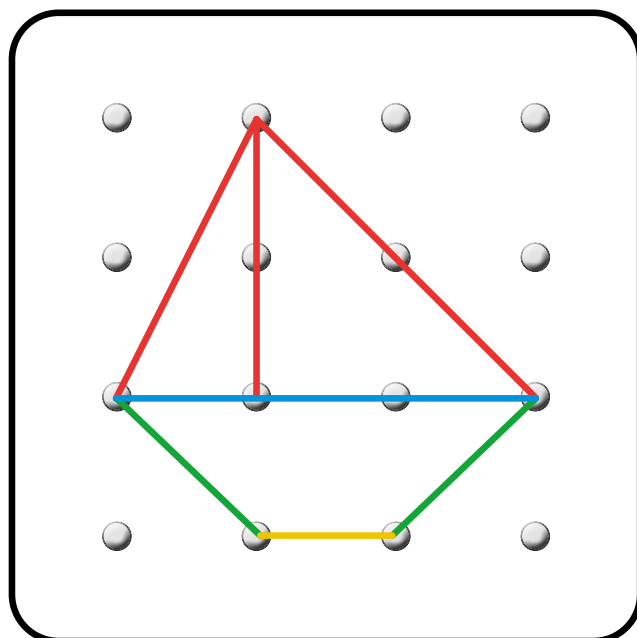
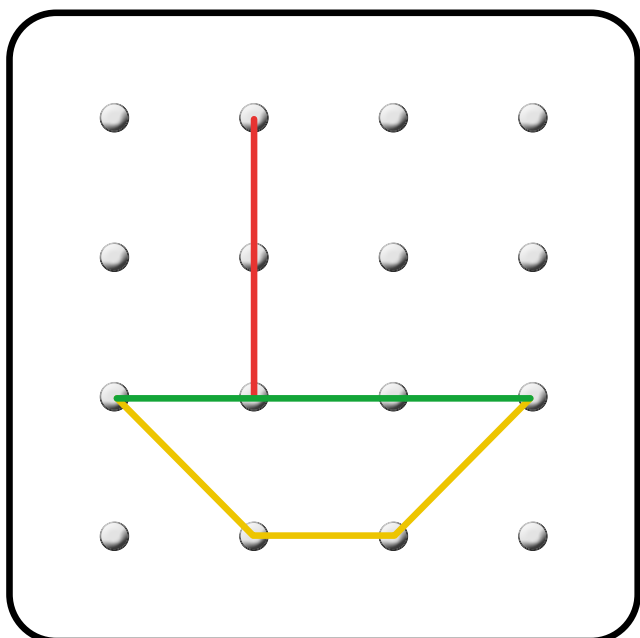


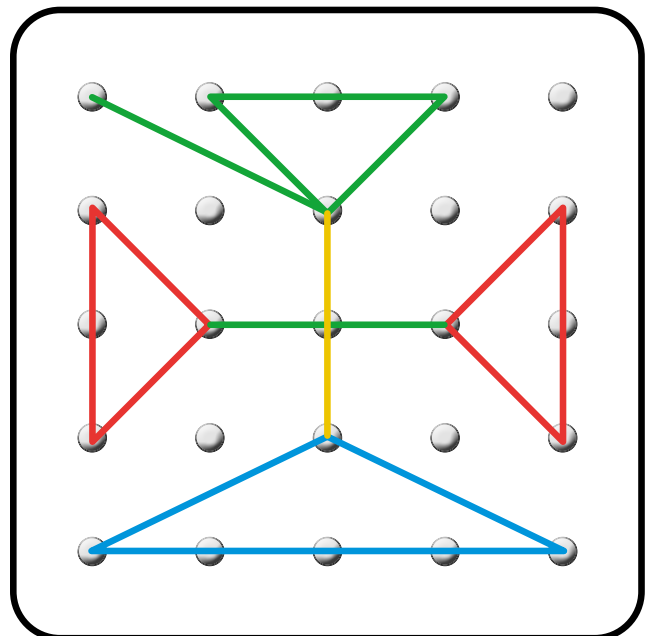
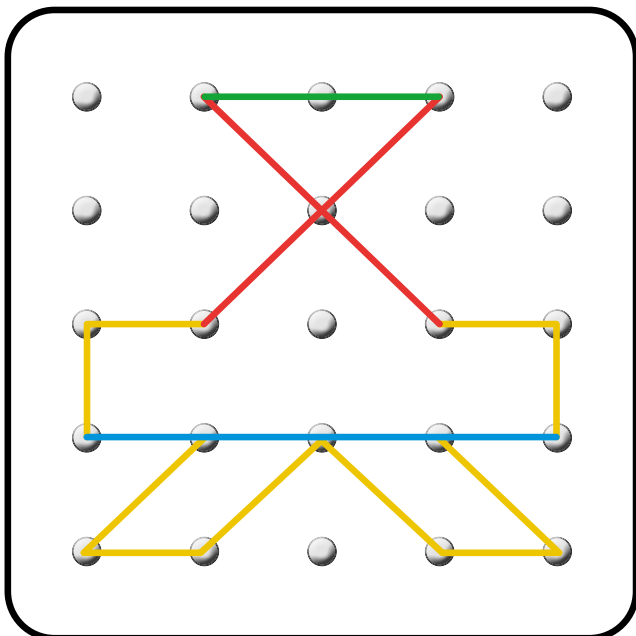
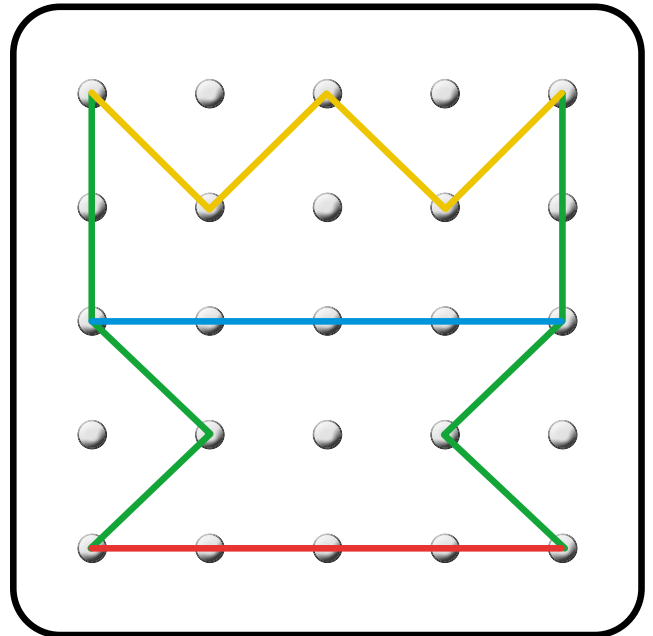
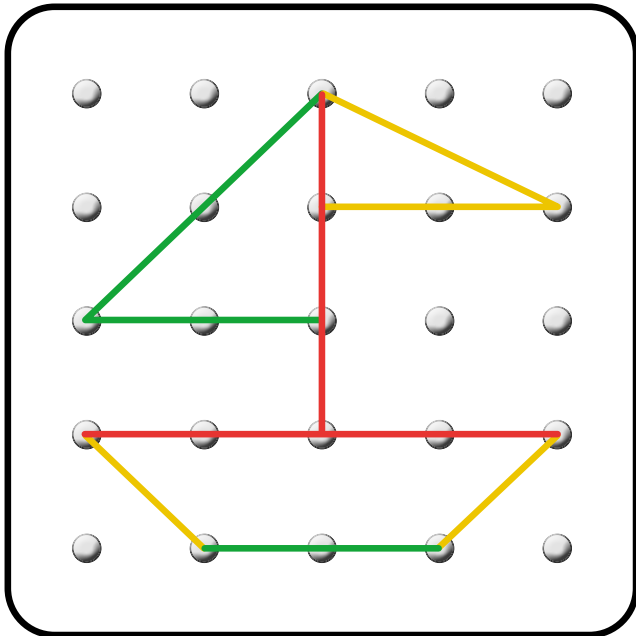


G

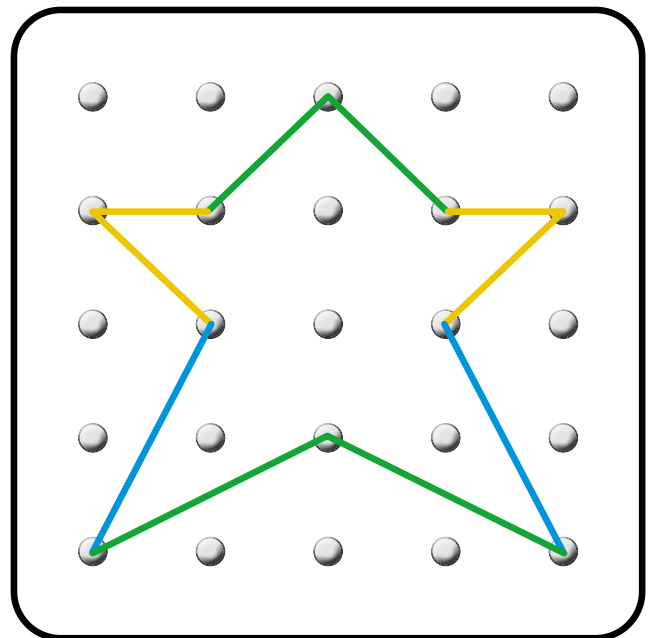
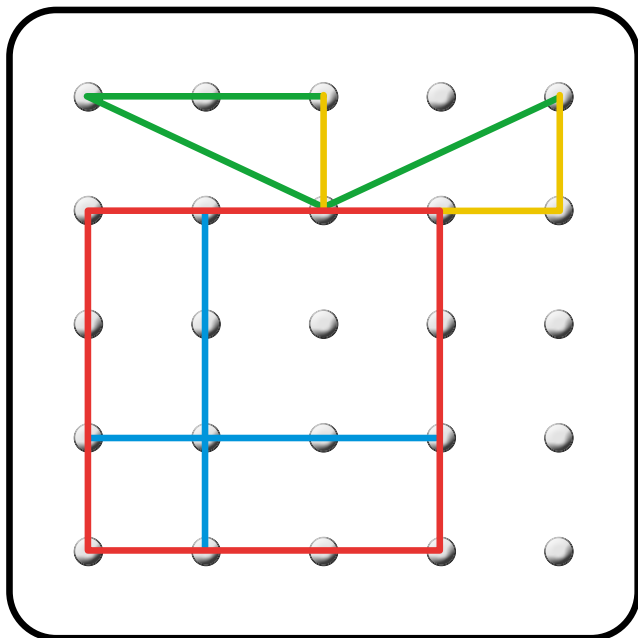
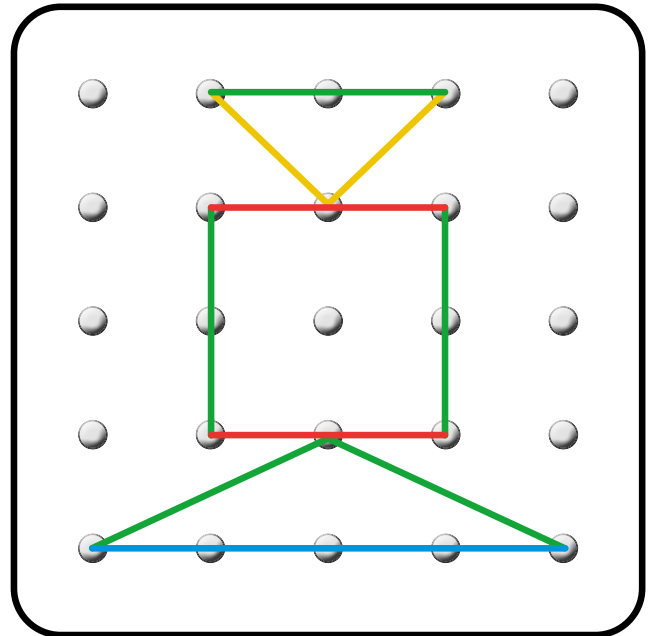
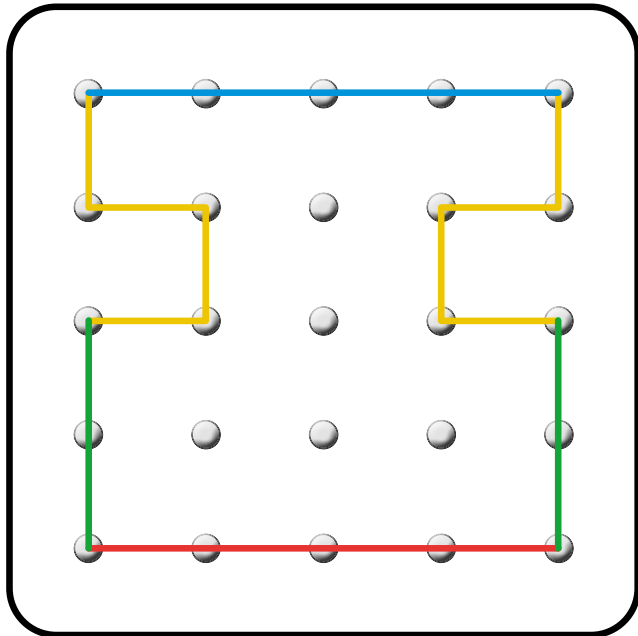


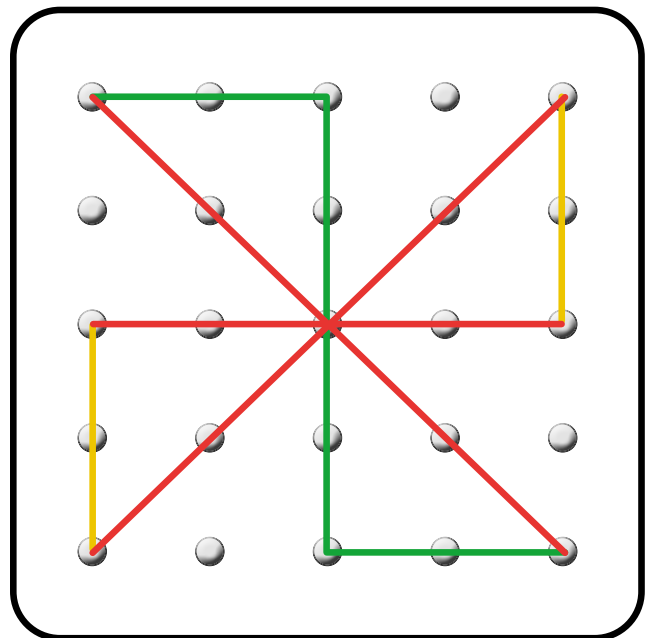
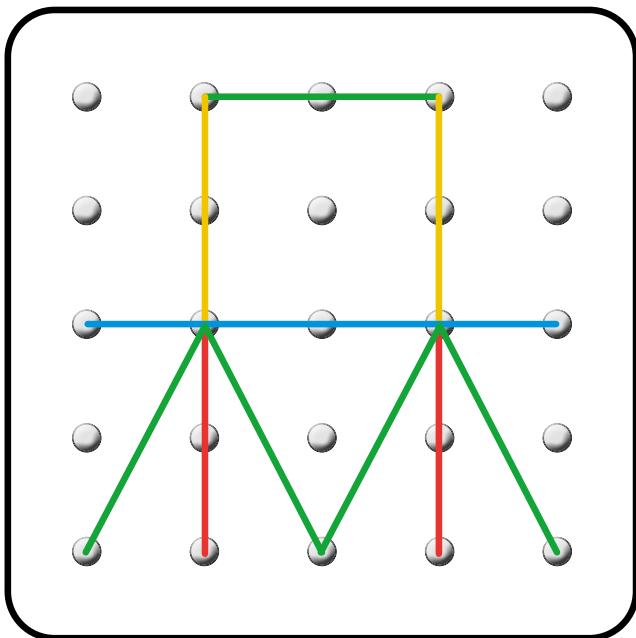
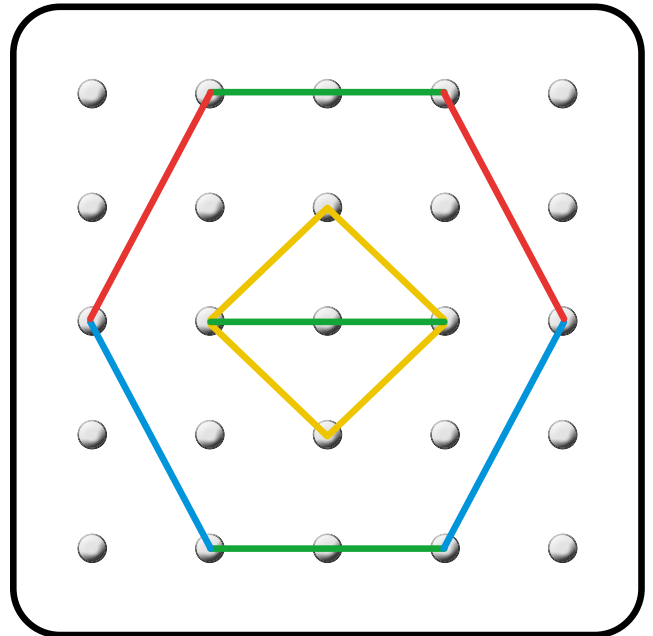
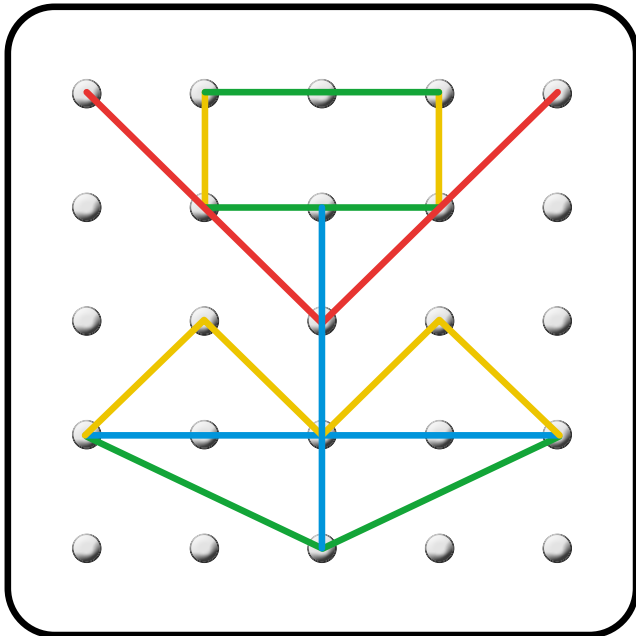






K





M

