



# Tours et contours



Motricité



3 séances de  
15/20 minutes

## Objectifs pédagogiques

- Réaliser le contour d'objets sur une feuille
- Développer des gestes précis



## Compétences requises

- Associer un modèle à sa reproduction sur une feuille
- Choisir un outil en fonction du format et du projet poursuivi
- Reproduire un objet en expliquant sa façon de procéder

## Suggestions de matériel

- Rouleau de papier ou feuilles grand format
- Brosses plates et gouaches
- Feutre ultra-lavable Kid Couleur XL
- Craie type Plastidédor® triangle, crayons de couleur gros module type BIC® Evolution triangle ou Super Soft
- Vêtements

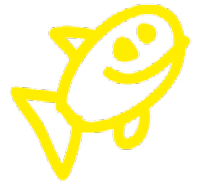
### Avant la séance

- Faire une photocopie de la main de chaque enfant en veillant à ce que tous les doigts soient parfaitement écartés.
- Réunir plusieurs fruits (poire, pomme, banane, ananas)

et des représentations visuelles de ces derniers. Faire collectivement un jeu d'associations entre le fruit et sa représentation.

- Proposer ensuite un petit jeu collectif où chacun va suivre avec son doigt le contour d'un objet (stylo, pinceau, dévidoir de ruban adhésif, gomme, petite bouteille, tube de peinture...) Une fois que chacun est familiarisé avec la liste des objets, un enfant se désigne pour avoir les yeux bandés. Un autre enfant lui prend un doigt et lui fait faire le contour d'un des objets. L'enfant qui a les yeux bandés essaie de reconnaître l'objet en question.





## Déroulement de la séance

- ★ **Demander à chacun de suivre sur la photocopie le contour de sa main** plusieurs fois avec un outil scripteur.
- ★ **Faire d'autres séries en variant la manière dont les doigts sont écartés ou serrés.** Faire les contours plusieurs fois de suite en changeant de couleur à chaque contour ou en faisant varier les outils scripteurs. Prendre une production au hasard et demander de suivre le contour avec une main, ce qui est représenté.
- ★ **Faire un jeu où chacun se choisit un objet dans la classe et en fait le contour.** Placer toutes les réalisations face contre table et installer les enfants en cercle. Retourner un dessin. Chacun devra essayer de trouver l'objet qui a servi à sa reproduction sur la feuille.
- ★ **Réaliser des silhouettes à la manière de « Queneau ».** Utiliser des vêtements (short – pantalon – jupes / t-shirt manches courtes et manches longues – pull / chaussettes et socquettes / bottes – chaussures sans tiges et avec tiges). Prendre des feuilles grand format et les poser sur le sol.
- ★ **Etaler le vêtement sur la feuille.** Un enfant maintient le vêtement, pendant qu'un autre en fait le contour avec des craies.
- ★ **Une fois que tous les vêtements ont été détournés, composer des silhouettes** en faisant varier le haut / le bas / les chaussettes et les chaussures. Les fous rires ne manqueront pas !

### Prolonger la séance

- Si vous disposez de nombreuses feuilles de grand format, les enfants pourront faire le contour les uns des autres, soit en une silhouette, soit, comme pour les vêtements, en deux morceaux (le tronc et la tête / les jambes et les pieds). Dans ce jeu, demander aux enfants qui sont allongés sur la feuille, de prendre des poses exagérées (les bras grands ouverts, les jambes écartées ou de se mettre de côté et de faire semblant de courir...)
- Une fois les contours réalisés, les enfants pourront essayer de reproduire l'attitude de celui qui a été détourné.
- Ressources iconographiques complémentaires : Matisse (papiers découpés), Giacometti, Keith Haring, Jérôme Mesnager...

