



<u>Livre de référence</u>	<u>Passage ou illustration de référence</u>	<u>Proposition pédagogique</u>	<u>Notions abordées</u>	<u>Œuvre de référence</u>
<p><u>Comment les girafes Disent-elles Maman ?</u></p> <p>W. Glasauer</p> <p>G Stehr</p>	<p>P 30 – 31</p> <p>Page de garde</p>	<p>Dessiner et graver une silhouette d'animal</p> <p>Simplification et répétition d'un motif</p> <p>Etude de différente texture</p>	<p>Rythme</p>	<div data-bbox="1098 318 1264 555">  </div> <p>Encyclopédie - Diderot Buffon</p> <div data-bbox="1161 698 1385 1025">  </div> <p>Viollat – Sans titre</p>

Déroulement :

- Faire un croquis simplifié d'un animal, puis le graver sur une plaque de polystyrène (grain fin) à l'aide de l'extrémité d'un crayon ou d'une pointe. Encreur (encre, acrylique, gouache) le rouleau sur une surface lisse, puis passer celui-ci sur la plaque de polystyrène. Poser une feuille de papier sur cette plaque en appuyant fortement avec un second rouleau propre. Réaliser de multiples tirages.
- Inventer un tampon (cf Viollat) en éponge, mousse... Créer un pelage rayé, tacheté... tamponner en jouant sur le rythme : densité, format, couleur.
- Observer les motifs graphiques des tissus africains. Inventer des signes, des motifs pour créer votre propre boubou.
- Collecter différentes textures : éponge, velours, toile de jute, fourrure synthétique, papier de verre et réaliser un répertoire d'empreintes

Prolongements possibles

- Inventorier et inventer des bruitages : croassement, barrissement, stridulation ...
- Organiser ces sons et créer des partitions musicales dessinées.