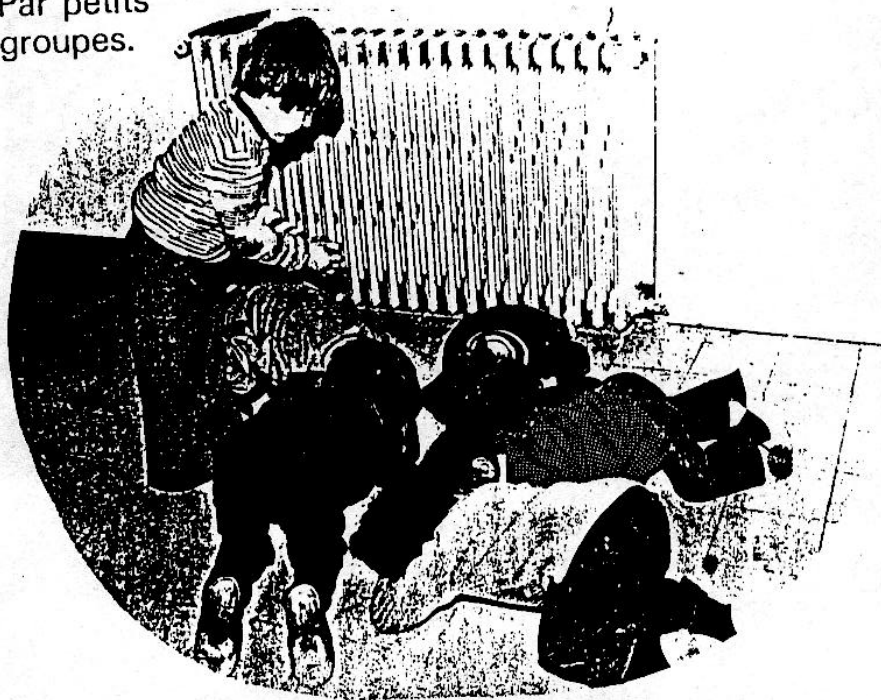


Par petits groupes.

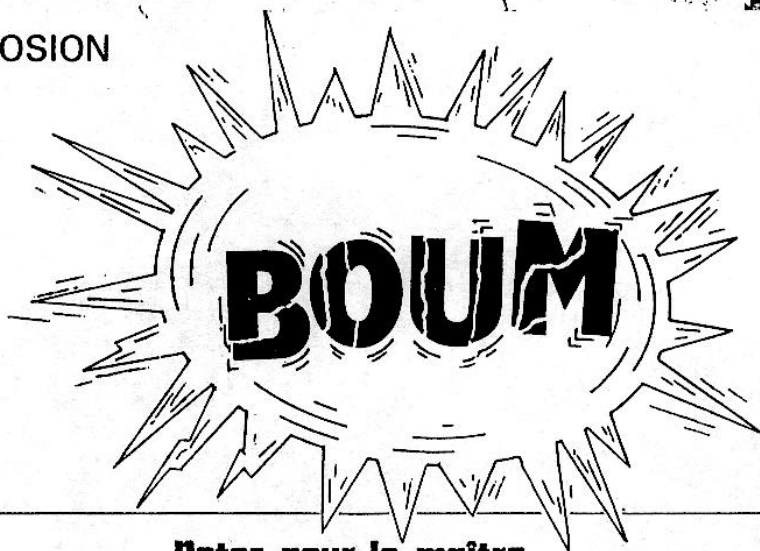


EXPRESSION CORPORELLE

Tous niveaux



EXPLOSION

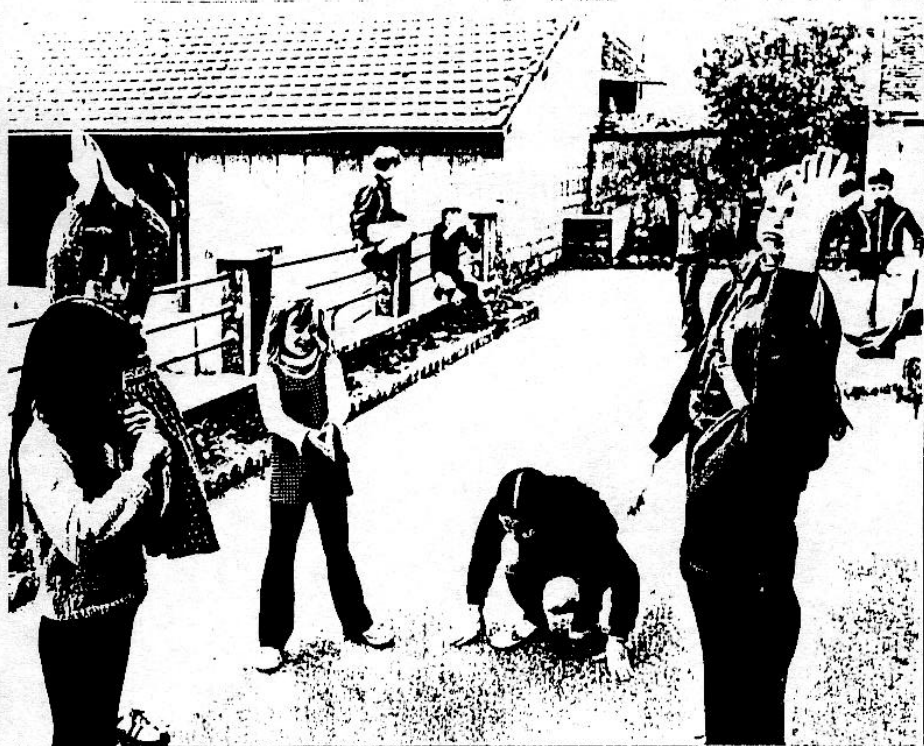


Notes pour le maître

- Jeu de mise en train d'une séance d'éducation corporelle ;
- Concentration - détente → relaxation ;
- Organisation collective :
 - concertation (avant)
 - communication, regards (pendant).

MIME D'UN MOT

En groupe, en cercle ;
 On tourne le dos au centre ;
 Un camarade du cercle lance un mot, par exemple :
 FLAMME ;
 Tout le monde se retourne face au centre en mi-
 mant le mot.



On se regarde ; on explique ; on se critique.

EXPRESSION CORPORELLE

A partir de C.P.

Chaque membre du groupe lance, à son tour un mot différent.

VARIANTE : un élément du groupe s'éloigne du cercle pour ne pas entendre le mot lancé et essaie de deviner de loin.

Quelques mots INTÉRESSANTS :

eau
 couteau
 malade
 laver

...

Quelques mots PLUS DIFFICILES :

lumière
 beauté
 triste
 Napoléon

...

Notes pour le maître

- Structure de travail riche :
 - qui déconditionne (déblocage)
 - qui favorise (spontanéité, concertation, autonomie du groupe).
- Expression corporelle fine avec les mots abstraits.
- Atelier souvent amusant avec les homonymes ; avec les noms propres.

★ MATERIEL :

- Une baguette

Le meneur de jeu mime quelqu'un qui, par exemple, fait la cuisine ... remue avec une cuiller (la baguette)
Les enfants doivent trouver ce que représente la baguette (et non l'action);

L'enfant qui a trouvé prend la place du meneur de jeu.

L'intérêt du jeu est fort si on insiste pour que la baguette soit le support d'une histoire mimée.

Ensuite on peut faire du mime sans la baguette.

*

EXPRESSION CORPORELLE

A partir de MAT. (GS)

Matériel :

Un terrain bien délimité (20 à 40 m de côté suivant l'âge et le nombre de joueurs).
Un ballon assez léger et pas trop gros.

But du jeu :

Toucher les autres avec la balle en évitant de se faire toucher.

Déroulement :

Dès qu'un joueur le peut, il se saisit de la balle et essaie de toucher un autre joueur. Tout joueur peut s'emparer de la balle à condition de la bloquer à la volée ou si elle a au préalable touché terre. Les joueurs touchés s'assoient par terre, ils sont prisonniers et ne peuvent se délivrer que s'ils arrivent à toucher la balle, sans se lever. En cas de sortie en touche, la remise en jeu se fait par le premier joueur qui se saisit de la balle. Ce jeu permet à chaque joueur d'être à la fois partenaire et adversaire de tous les autres. Il admet de nombreuses variantes à découvrir avec les enfants.

*

JEUX ACTIFS

Primaire

LES POULES, LES RENARDS

ET LES SERPENTS

}

* MATERIEL :

Foulards pour différencier les équipes.

* ORGANISATION :

Former 3 équipes qui correspondront respectivement aux poules, renards et serpents, et qui auront chacune un camp délimité.

* REGLE DU JEU :

Les poules avalent les serpents mais sont mangées par les renards.
Les renards mangent les poules mais sont piqués par les serpents.
Les serpents piquent les renards mais sont avalés par les poules.

* DEROULEMENT :

Ex. : Les poules sortent pour attraper les serpents tout en se méfiant des renards. Les serpents attrapés forment une chaîne à partir du camp des poules et peuvent être libérés par l'un d'entre eux.



JEUX ACTIFS

Tous niveaux

LA QUEUE DU DIABLE

➔ Matériel nécessaire :

un foulard (ou une corde ou bien un ruban etc...)

- Un joueur est choisi pour être le diable : on lui glisse une queue (corde, foulard...) entre le dos et la ceinture.
- Il doit toucher les autres joueurs qui le poursuivent afin d'attraper sa queue.
- Un joueur touché est pétrifié : il reste sur place. Mais si le diable est touché par un pétrifié (qui ne se déplace pas) celui-ci prend vie.
- Le joueur qui parvient à s'emparer de la queue du diable devient diable à son tour (les pétrifiés reprennent part au jeu).



JEUX ACTIFS

MAT. (GS) / PRIM.

ACCROCHE-DECROCHE

■ Aucun matériel nécessaire.

- ★ Les joueurs se donnent le bras par couple et se promènent sur l'aire de jeux. Leur main libre est placée sur la hanche.
- ★ Un joueur (seul) court et un autre le poursuit en suivant le même chemin.
- ★ Le poursuivi s'accroche quand bon lui semble au bras libre d'un des joueurs du couple.
- ★ Le joueur en surnombre doit se décrocher et remplacer le poursuivi.

*

JEUX ACTIFS

MAT. (GS)/PRIM.

LE ROI DU SILENCE

MATERIEL :

- Un objet sonore (clochette, maracas, ..)
- Un foulard

- ➔ Les enfants sont en groupe ou en cercle -Un enfant est à l'écart du groupe ou au centre du cercle- Il est assis, yeux bandés ; l'objet sonore est posé sur ses genoux.

Les enfants ne font aucun bruit.

- ➔ A un signal, l'adulte désigne du doigt un enfant du groupe, qui va, le plus silencieusement possible aller prendre l'objet sonore sans se faire entendre de l'autre.
- ➔ S'il y parvient, il prend la place de l'enfant qui a les yeux bandés, etc.
- ➔ S'il n'y parvient pas, un autre enfant est désigné pour essayer à son tour de prendre l'objet sonore.

*

JEUX CALMES

Tous niveaux

LE CHEF D'ORCHESTRE

Les joueurs sont assis en cercle.
 Un volontaire sort,
 Les autres désignent un "chef d'orchestre" qui, lorsque le volontaire revient, fait différents gestes.
 Tous les joueurs l'imitent en essayant de ne pas le regarder directement.
 Le joueur du centre (volontaire) essaie de deviner quel est le chef d'orchestre.

*

JEUX CALMES

Tous niveaux

JEU DE CACHE

- MATERIEL : un drap.
- SITUATION : les enfants sont assis en cercle, le drap est placé au centre .
- DEROULEMENT : • on demande à un enfant de sortir de la pièce. Pendant son absence, un autre enfant vient s'allonger sous le drap. On rappelle celui qui est sorti pour qu'il devine qui est caché.
 - Il peut trouver tout de suite en observant le cercle, sinon on peut lui montrer un pied, une main, les cheveux, etc ... En dernier recours, on fait parler l'enfant caché. Lorsque celui-ci a été découvert, on le fait sortir à son tour et le jeu continue.

*

JEUX CLAMES

MAT. / CP

JEU DE KIM

JEUX CALMES

- * Placer différents objets sur une table (pour les enfants de Maternelle, 5 ou 6 suffisent) .
 - * Observer les objets qui sont ensuite recouverts .
Il s'agit de les citer sans en oublier .
 - * Observer les objets puis fermer les yeux .
Une personne en ajoute ou en retire (1 ou plusieurs).
Il faut trouver ce qui a été ajouté ou retiré .
 - * Bander les yeux d'un enfant qui pendant quelques minutes palpent les objets .
En retirer ou en ajouter (un ou plusieurs). L'enfant doit retrouver, uniquement par le toucher, ce qui a été retiré ou ajouté.
 - * Mettre les objets dans un sac (non transparent)
Demander à un enfant de rechercher un objet précis uniquement en plongeant la main dans le sac.
- Il existe encore beaucoup d'autres jeux de Kim
- *

Tous niveaux

JEU AVEC DES LETTRES

JEUX CALMES

- ★ On attribue, au départ, une valeur à chaque lettre.

Par exemple :

A=2 B=3 C=3 D=5 E=1 F=5 G=5 N=4 I=3 J=5 K=4
L=3 M=3 N=2 O=5 P=2 Q=5 R=4 S=2 T=4 U=5 V=4
W=5 X=5 Y=5 Z=5

- ★ Ce jeu peut se jouer individuellement ou par équipes.

On demande à chaque joueur ou chaque équipe de composer un mot dont les lettres totalisent un nombre donné (15 par exemple). Gagne le premier joueur (ou équipe) qui trouve un mot.

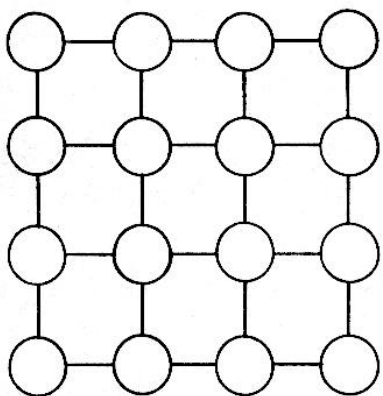
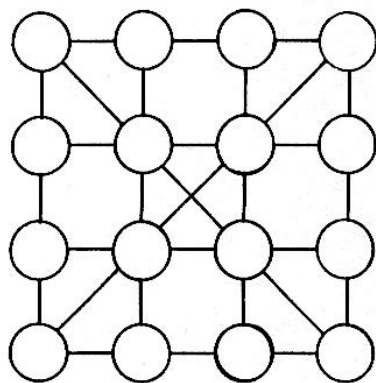
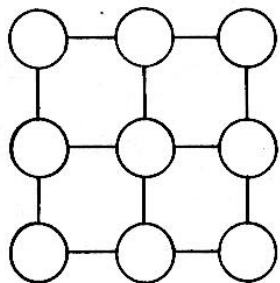
- ★ On peut aussi demander de trouver en un temps donné (5mn par ex.) un mot de 8 lettres (par ex.), Gagnent ceux qui ont trouvé un mot de 8 lettres ayant la plus grande valeur.
- *

C.E./C.M.

JEU DES COULEURS

Règle : On utilise autant de couleurs qu'il y a de ronds sur un côté de la figure.

Sur les lignes horizontales, sur les lignes verticales et les diagonales (lorsqu'elles sont tracées), on doit avoir un seul représentant de chaque couleur.

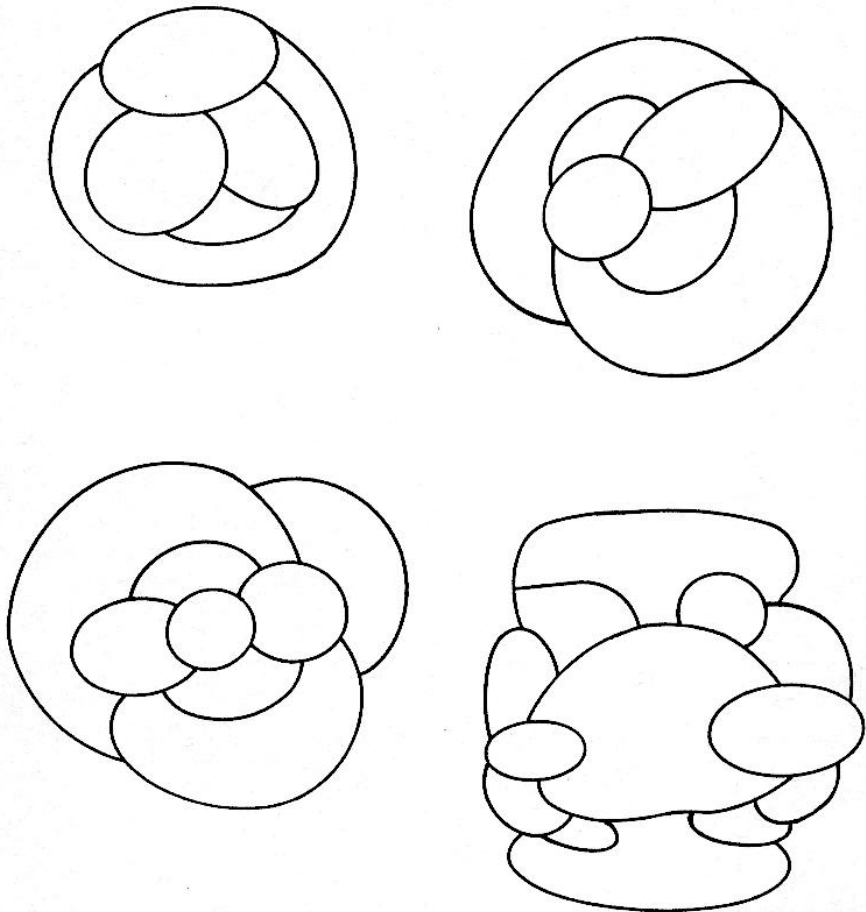


On peut continuer de la même façon avec 5 couleurs
6 couleurs, etc...



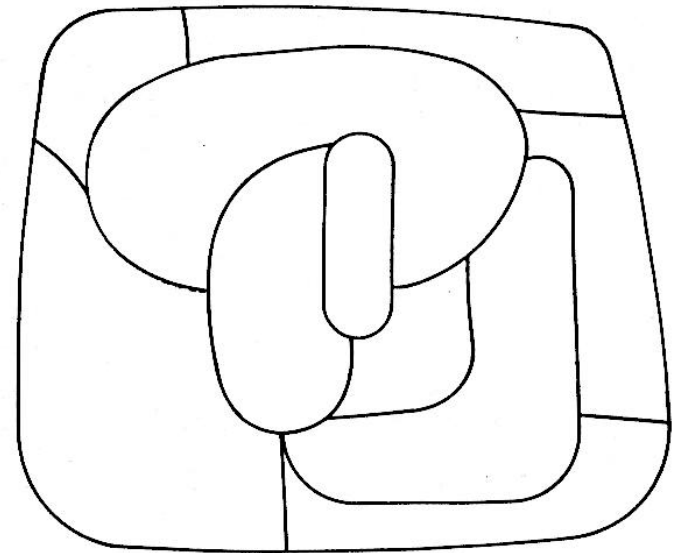
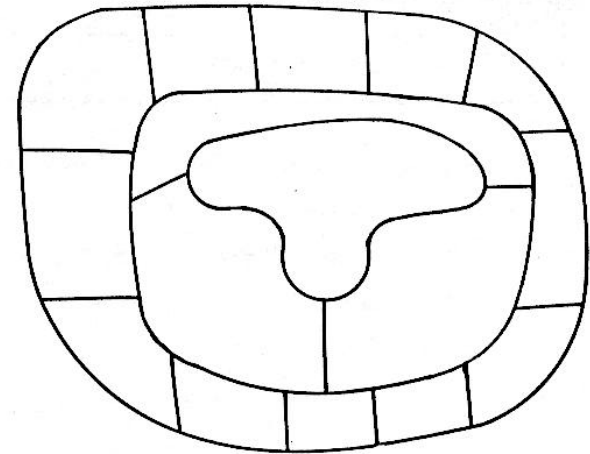
JEU DES REGIONS (1)

Voici des tracés qui délimitent plusieurs régions.
On choisit 4 couleurs. Le jeu consiste à colorier ces régions avec uniquement les 4 couleurs choisies, sans que 2 régions qui se touchent (qui ont une frontière commune) ne soient de la même couleur.



MATHÉMATIQUE

A partir de C.F



On peut bien sûr inventer d'autres tracés.



■ MATERIEL : 4 couleurs et un crayon neutre.

■ DEROULEMENT : Deux joueurs A et B.

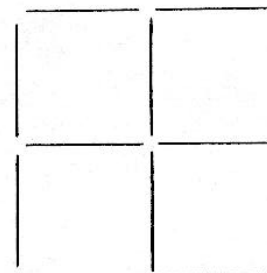
Le joueur A trace une "patate" avec un crayon neutre, que B devra colorier et à laquelle il devra juxtaposer une autre patate que le joueur A devra colorier... etc.

Deux patates qui se touchent ne doivent pas être de la même couleur.

■ BUT DU JEU : Obliger l'adversaire à utiliser une cinquième couleur.

*

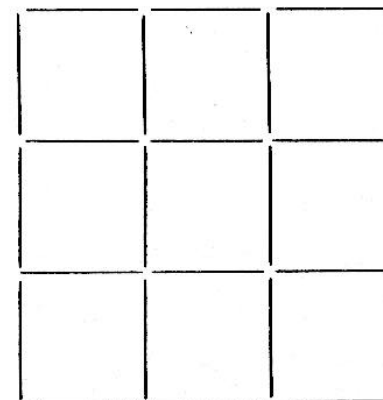
☞ Avec des allumettes, on reconstitue ce dessin :



A partir de ce dessin, on peut :

- compter le nombre de carrés représentés ;
- enlever 2 allumettes pour qu'il ne reste que 3 carrés ;
- enlever 2 allumettes pour qu'il reste 2 carrés ;
- enlever 2 allumettes pour qu'il reste 1 carré.

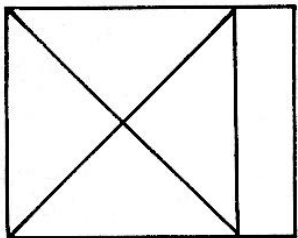
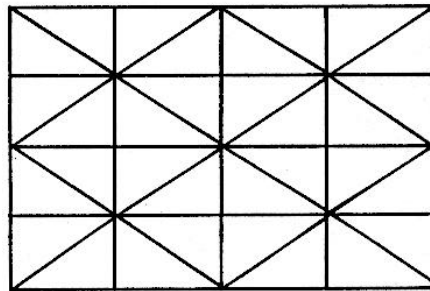
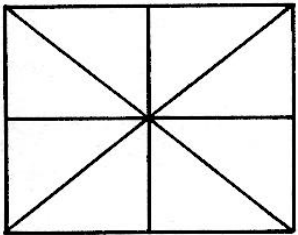
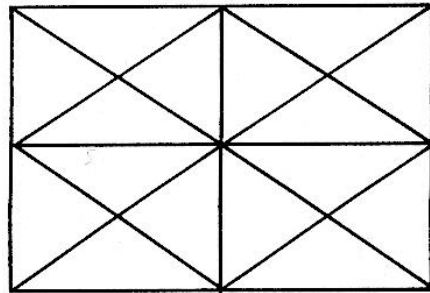
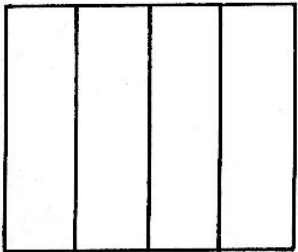
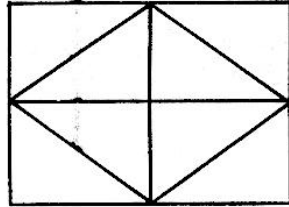
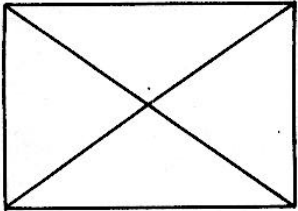
★ Avec 24 allumettes :



- compter le nombre de carrés représentés ;
- enlever 4 allumettes pour qu'il reste 5 carrés ;
- enlever 6 allumettes pour qu'il reste 3 carrés ;
- enlever 8 allumettes pour qu'il reste 3 carrés.

Recherche de tous les plisages possibles avec une feuille rectangulaire.

Trouver tous les plisages correspondant aux dessins suivants :



*

MATHÉMATIQUE

A partir de C.F

MATÉRIEL : jeu(x) de 32 cartes.

Avec des cartes à jouer, on peut faire beaucoup de choses, suivant le niveau des enfants :

► Classement

On peut chercher différentes façons de classer les cartes :

- * par couleur,
- * par séries : coeur, pique...
- * par valeur, en ordre croissant, décroissant...

► Géométrie

On peut construire des figures géométriques.

Ex : construire des rectangles

- * avec toutes les cartes,
- * avec seulement une partie...

► Jeu des portraits

Se joue à 2. Un enfant fait tirer une carte à l'autre et lui pose des questions pour trouver quelle carte il a tiré :

- * est-ce une noire - non
- * est-ce un coeur - non
- * est-ce une grosse - non

Essayer de poser le moins de questions possibles

► "Je Voudrais"

Ex : "Je voudrais une carte rouge". Combien de cartes faut-il tirer pour être sûr d'en avoir au moins une rouge ?

Et ainsi de suite...

*

► Statistiques

Si on tire au hasard dans un jeu de cartes, laquelle sort le plus souvent ?

On tire une carte, on la regarde, puis on la remet n'importe où et on recommence plusieurs fois. Quelle série sort le plus souvent ? On peut en faire un tableau.

► Relations

A la même couleur que...
Est plus fort que...

► Combinaisons

Si on tire 4 cartes, on peut avoir :
* 1 as, 1 roi, 1 dix, 1 sept
ou * 1 dame, 1 neuf, 1 valet, 1 dame
ou *.... ou ...

► Mémory

Se joue à plusieurs. On retourne toutes les cartes à plat sur la table, bien rangées. Chaque enfant à son tour tire une carte, puis une deuxième. S'il obtient un mariage, il le garde pour lui et rejoue. Sinon, il remet les cartes à leur place et on passe au joueur suivant. L'observation est très importante, pour se rappeler où sont placées les cartes.

► Jeu de la bataille

Jeu de cartes classique.

► Dessins

En disposant les cartes de manières différentes d'après la forme, la couleur...



Le jeu se joue à 2. Il faut une feuille et 2 crayons.

- Tracer une bande de 13 carreaux par ex.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----

- Choisir chacun un symbole (ex : x et o)
- Chacun joue à son tour et a le droit de remplir 1, 2 ou 3 cases.

X	X	O	X	X	X	O	O	X				
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--

- Celui qui remplit la dernière case a gagné.
On peut faire des bandes de 9, 20, 25, ... carreaux
On peut aussi remplir 1, 2, 3 ou 4 cases
- Dans le premier exemple on peut aider l'enfant à trouver le "truc" pour gagner en lui demandant de décomposer sa bande en groupes de 4 carreaux à partir de la fin.

X	O	O	X	X	O	O	O	X				
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--

- x va gagner car 13 n'est pas un multiple de 4 et qu'il laisse à l'adversaire toujours un nombre de carreaux multiple de 4.

[Ce jeu est une approche de la division avec reste]
(13 = 4x . + .)

JEU LOGIQUE

- Le jeu se joue à 2, 3, 4 ou plus
Chacun a une feuille et un crayon.
- Le 1er joueur choisit un mot de 4 lettres. Il l'inscrit sur sa feuille sans le montrer.
Ex : TOUR
C'est le mot que l'autre devra trouver.
- Le 2e joueur propose (visible) un mot de 4 lettres.
Ex : RIVE
- Si dans ce mot, une lettre se trouve dans le mot à trouver, le premier joueur l'indique en répondant :

- Si la lettre n'est pas à sa place : (1-)	RIVE (1-)
- Si la lettre est à la même place : (1+)	VOLE (1+)
- S'il n'y a aucune lettre : (0)	TARD (1+1-)
	CIME (0)
	ROUE (2+1-)
	↓
	à ce point, on a déjà trouvé OUR.

VARIANTES

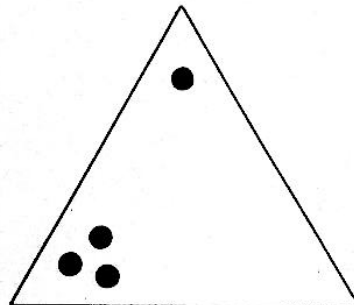
Ce jeu peut se faire avec 5 lettres, avec des signes ou des couleurs (comme le Mastermind).



MATHÉMATIQUE

1 par lit de lit.

TRIOKERS



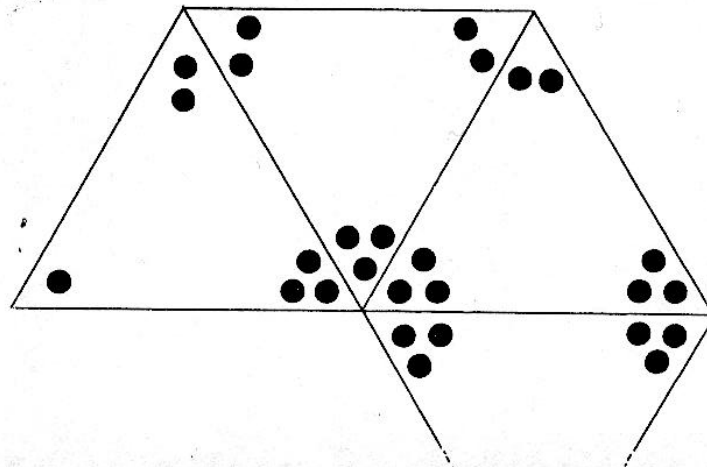
Un trioker est un triangle régulier avec, à chaque sommet, un nombre de points de 0 à 3.



Essaie de trouver tous les triokers possibles.

► En les construisant dans du carton assez épais, tu pourras jouer avec ces triokers comme avec des dominos.

Les sommets qui se touchent doivent avoir le même nombre de points.



MATHÉMATIQUE

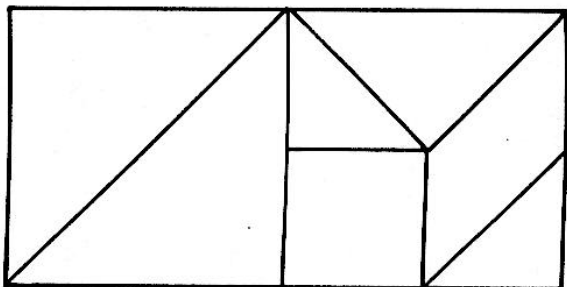
1 par lit de lit.

TANGRAM

* Matériel :

- bristol quadrillé
- crayon
- ciseaux

* Construction du tangram carré : il est plus facile de construire en partant d'un rectangle.



* On découpe les 7 pièces. Ensuite, on peut travailler dans de nombreuses directions :

- géométrie
- retrouver le carré.
- inventer des dessins, essayer de les dessiner sur une feuille.
- reproduire des figures données (par l'instituteur ou par d'autres élèves) :
avec toutes les pièces
avec certaines pièces

PLUS GÉNÉRALEMENT, on peut se regrouper à plusieurs pour fabriquer des jeux de math en bois : tangram, puzzle, carrés bicolores, marelles, etc ...

DOMINOS

- MATERIEL : carton, feutre .
- CONSTRUCTION : *sur chaque partie du domino sont dessinés les nombres de 0 à 6 .

*Faire trouver tous les dominos possibles sachant que :



on peut mettre 2 fois le même nombre sur le domino :

dans un jeu, il n'existe pas 2 fois le même domino .

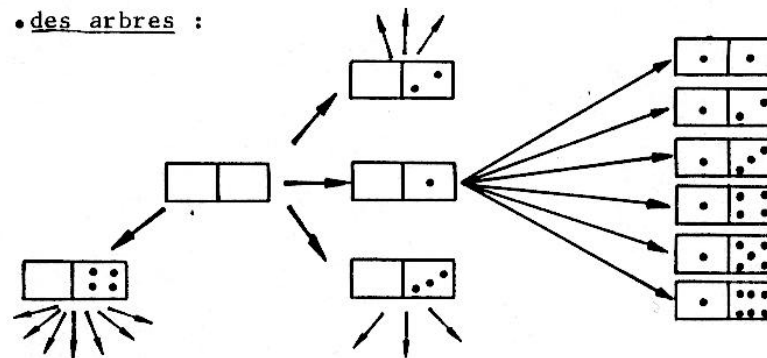
- JEUX

* On peut disposer les dominos de façon à obtenir des

•suites :



•des arbres :



•Jouer à plusieurs (Jeu traditionnel).

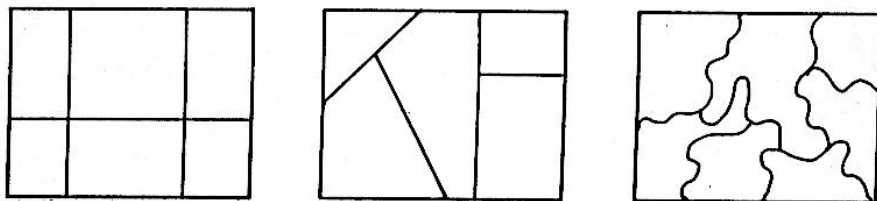


PUZZLE

MATERIEL NECESSAIRE :

- feuilles.
- ciseaux.
- colle,
- feutres.

Donner à l'enfant une feuille divisée en un nombre de régions précises ; selon la difficulté voulue, varier le nombre de régions et la forme des lignes :



Remplir chaque région avec un dessin ou un signe graphique différent (on peut utiliser le fichier voir FTC précédente).

Découper en suivant les lignes et reconstituer son puzzle. Le coller.

On peut réaliser l'inverse = partir d'une feuille vierge : réaliser un dessin, diviser la feuille en régions puis découper.

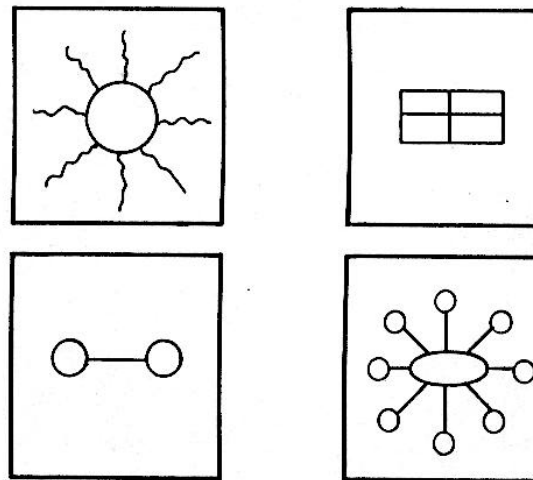
Il s'agit de reconstituer son dessin.



FICHIERS

Il s'agit de réaliser un fichier utilisable par les enfants.

- *Prendre des fiches et reproduire sur chacune un signe graphique (inventé ou tiré de dessins).



- * Au cours de la journée, les enfant peuvent prendre une fiche et essayer de reproduire le signe.
- * A partir de là, beaucoup de variantes sont possibles = choix des matériaux à utiliser, des couleurs, de la disposition de signe dans la feuille, de sa répétition. On peut combiner plusieurs signes et faire ainsi une composition. etc...
- * On peut compléter ou modifier ce fichier à chaque remplacement en tenant compte de la classe et des signes graphiques que les enfants peuvent trouver.

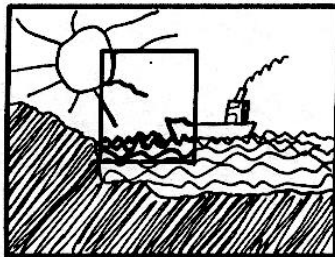


CONTINUER LE DESSIN

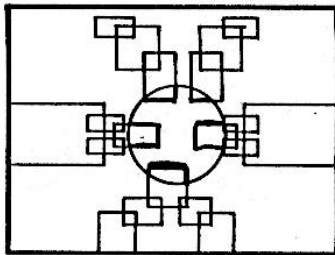
Matériel nécessaire :

- ▶ des images ou photos
- ▶ feuilles
- ▶ colle
- ▶ ciseaux
- ▶ feutres ou crayons de couleurs ou encres ou peintures

- * Donner à l'enfant une image (ou une photo) découpée de façon à ce que les contours du motif représenté soient interrompus.
- * L'enfant colle cette image sur une feuille (si possible au centre).
- * Avec les feutres (par exemple) il doit continuer le dessin : il part de chaque trait interrompu pour inventer le reste de l'image ou de la photo.



- * On peut remplacer l'image ou la photo par une forme géométrique découpée dans du papier peint.



*

LES FONDS

Quelques idées de techniques de fonds :

- ★ avec des éponges, de la peinture ou de l'encre (à dessiner)

Prendre des morceaux d'éponge et les tremper dans la peinture ou l'encre.

Imprimer la feuille.

On peut mélanger les couleurs en trempant successivement l'éponge dans plusieurs pots ; on peut aussi jouer sur les nuances d'une même couleur.

- ★ avec des rouleaux et de l'encre d'imprimerie.

Utiliser un papier à relief (papier peint, papier de verre) ou du tissu, du carton ondulé, du polystyrène, etc...

2 solutions :

- poser une feuille vierge sur la surface à relief puis passer le rouleau encré : le relief apparaît.

- encrer la surface à relief et ensuite poser la feuille puis presser avec un rouleau propre.

- ★ avec de l'eau et de la peinture (ou de l'encre).

Mouiller la feuille (en passant un gros pinceau imbibé d'eau) Le papier étant mouillé, faire tomber quelques gouttes de peinture ou encre afin d'obtenir des tons fondus.

- ★ avec du gros sel et de l'encre (ou du brou de noix)

Mouiller la feuille. Passer de l'encre rapidement puis jeter du gros sel sur la feuille. Lorsque c'est sec, enlever le gros sel.

- ★ avec un peigne et de la peinture.

Recouvrir la feuille avec de la peinture épaisse. Sans attendre qu'elle soit sèche, avec le peigne, gratter (faire des "routes", des graphismes divers...)

*

MONOTYPE

Matériel :

- Une plaque de formica ou une plaque de verre.
- encres à monotype.
- rouleaux.
- vieux feutres usagés.
- crayon de papier.
- pochoirs.
- feuilles.

Technique :

1) Etaler l'encre à l'aide d'un rouleau sur la plaque. Faire un dessin sur la plaque à l'aide d'un feutre usagé, poser une feuille sur la plaque encrée, Passer un rouleau propre au dos de cette feuille : appuyer le plus fort possible. Soulever doucement la feuille : le dessin apparait en blanc sur fond encré.

2) On peut faire l'inverse :

Encreur la plaque.
Poser la feuille, sans l'appuyer, sur la plaque.
Dessiner, en appuyant, au dos de cette feuille avec un crayon à papier. Le dessin apparait en foncé sur fond ombré quand on soulève la feuille.

3) On peut utiliser des pochoirs :

Encreur la plaque,
Y poser le ou les pochoirs,
Poser la feuille par dessus,
Passer le rouleau en appuyant fort.
Soulever.

On peut obtenir différent effets en déplaçant les pochoirs ; en les posant, encrés, sur une feuille vierge.
etc...

On peut utiliser des feuilles d'arbre comme les pochoirs : le dessin des mesures est très bien mis en valeur avec cette technique.



DESSIN A LA COLLE

Matériel :

- colle (blanche de préférence) dans des burettes
 - encres d'imprimerie
- Faire un dessin à la colle. Laisser sécher.
- Encreur une plaque et poser le dessin à la colle dessus ou passer le rouleau encré sur le dessin.



TRAVAIL SUR L'IMAGE

Matériel nécessaire :

- 2 images
- colle
- ciseaux
- règle
- crayon

Sur le dos de chacune des 2 images, on trace des bandes régulières que l'on découpe ensuite.

On colle alternativement une bande de chaque image, sans laisser de blanc entre, sur le support.

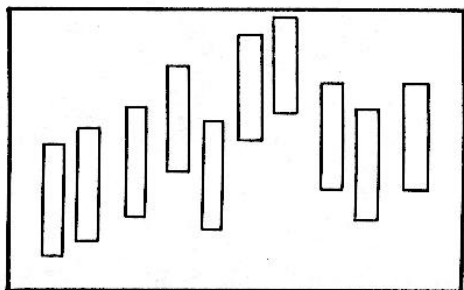
Une fois le travail terminé, on peut plier le support en accordéon, en suivant le bord de chaque bande, pour retrouver les 2 images initiales.

VARIANTES :

avec une seule image (à partir de Maternelle)

- Prendre une feuille, blanche ou de couleur, ou sur laquelle on a peint un fond .
- Coller sur cette feuille une image découpée en bandes, régulières ou non, en laissant entre chaque bande un espace.

On peut aussi faire varier la hauteur de chaque bande.



DIAPOSITIVES

MATERIEL :

- Papier calque
- Feutres fins
- Caches à diapositives

A partir d'un conte par exemple, faire dessiner l'histoire, choisir les dessins, les faire réaliser en petit format sur le calque (qu'on fixera dans le cache à diapos). Projeter.

On peut aussi réaliser des diapositives abstraites : jeux de couleurs (encre + colle ou encre + sel, ...), jeux de formes.



DESSIN AU PAPIER CARBONE

★ MATERIEL :

- Feuilles de papier carbone hectographique de différentes couleurs.
- Papier blanc.
- Crayon à bille.
- Pinceau.
- Eau.

★ TECHNIQUE :

On place une feuille blanche sur une feuille de papier carbone. On dessine sur la feuille blanche. En cours de dessin, on changera de carbone pour obtenir plusieurs couleurs.

Quand le dessin est prêt, on étend de l'eau sur toute la surface de la feuille qui a été en contact avec le papier carbone.

(On peut aussi passer la feuille directement sous l'eau du robinet ; on obtient ainsi plus de délavé).

*

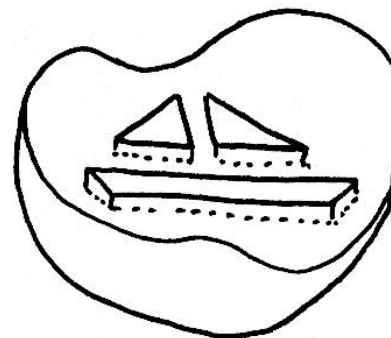
PATATOGRAPHURE

MATERIEL :

- * pommes de terre, canifs.
- * pinceaux, gouaches épaisses.
- * journeaux.

TECHNIQUE :

- * Partager une pomme de terre en deux. Graver ou tailler un motif à l'aide d'un canif. Essuyer la pomme de terre. Mettre de la gouache sur le motif. Faire des essais pour obtenir la bonne épaisseur de gouache.
- * Essayer différentes combinaisons possibles : formes, couleurs, tailles, jeux de fond de semis, tête bêche.



*

DESSINS A L'ENCRE NOIRE

Matériel nécessaire :

- feuilles diverses
 - coton-tiges ou pinceaux
 - encre noire
 - encres de couleurs ou craies grasses
- Faire un dessin sur une feuille (plutôt le contour) en utilisant de l'encre de Chine noire. Pour cela, on peut utiliser un coton-tige ou un pinceau fin.
- Lorsque le dessin est sec, rempli les intérieurs avec des encres à dessiner de couleurs ou des craies grasses. On peut garder une couleur qui servira à faire le fond.
- Cette technique peut se faire sur différents supports, notamment sur du papier calque (cela donne une autre nuance au dessin et permet de l'accrocher aux fenêtres par exemple).

*

L
I
T
M
O
BL
I
T
M
O
B

EAU DE JAVEL + ENCRE

Matériel nécessaire :

- encres de couleurs
 - pinceaux
 - coton-tiges ou plumes
 - eau de javel (dilué ou non)
 - papier glacé
- Colorer le papier avec des encres, diluées ou non.
- Laisser sécher.
- Faire un dessin en utilisant l'eau de javel : cela décolore les encres et le dessin apparait en blanc.
- L'eau de javel peut être utilisée directement sur un papier coloré.
- » On peut aussi remplacer les encres par du brou de noix.

*

ENCRES SOUFFLEES

Matériel nécessaire :

- encres de couleurs
- pinceaux
- pailles coupées en deux ou stylo bille vide
- papier lisse

- * En secouant le pinceau trempé dans l'encre, laisser tomber une goutte sur le papier.
- * Souffler dessus avec la paille : l'encre trace des chemins. Continuer jusqu'à épuisement de l'encre.
- * On peut prendre différentes couleurs, mélanger les gouttes, faire se rencontrer différents chemins etc...

*

BOUGIES FROIDES
+
ENCRES COLOREESMATERIEL :

- Encres de couleurs diluées
- Pinceaux
- Papier glacé
- Bougies de couleur ou non

TECHNIQUES :

- * Dessiner sur le papier avec la bougie froide. Si la bougie est de couleur, les enfants voient mieux ce qu'ils font.
- * Passer l'encre sur toute la feuille, elle ne prend pas sur la bougie.
- * On peut remplacer
 - l'encre par :
 - de l'encre de chine
 - du brou de noix
 - la bougie par du cirage ou des craies grasses.

*