

Des jeux en arts plastiques

POURQUOI ? COMMENT ? UTILISER DES JEUX EN ARTS PLASTIQUES

Avant de faire une présentation de la forme et de la fonction de ces jeux, il me semble primordial d'expliquer quelles nécessités m'ont motivée et me motivent encore dans la création de ces outils visant à enclencher l'imaginaire en cours de dessin et arts plastiques.

CONSTAT :

Nos élèves arrivent au second degré, avec, généralement, peu de pratique dans le domaine du dessin ; leurs expériences antérieures ont été souvent peu enthousiasmantes et très souvent frustrantes. Leur imaginaire est quasiment en sommeil.

Aussi se retrouvent-ils vers dix, douze ans, c'est-à-dire à l'âge où naturellement on a besoin de représenter la réalité avec précision et sans interprétation, très coincés par leur manque d'« exercice » de la création et leur manque de coordination de la vue, de la main ; d'une façon générale, ils sont devenus prisonniers de ce cloisonnement entre réel et imaginaire. Par contre leurs exigences, quant aux résultats, n'acceptent aucune déviance. Ce qui explique en partie leur attrait pour toutes les images véhiculées par les médias, qui font rêver.

Il y a donc un gros travail à faire de notre part à nous, enseignants, dès leur entrée en sixième, pour leur redonner le goût de la création, pour, parallèlement, exercer leur vue, leur habileté et aiguïser leur imaginaire.

Cette perte de l'intérêt en général, que nous connaissons trop chez nos élèves, et en particulier la perte de l'envie de créer, va donc nécessiter divers apprentissages qui feront appel à des notions simples de plaisir : plaisir d'explorer son imaginaire, plaisir de créer ; mais aussi prise de conscience d'un certain effort à fournir (et d'une certaine détermination) pour y parvenir.

DÉMARCHE DU PROFESSEUR

En plus des suggestions individuelles que je ne manque pas de glisser à la moindre occasion, j'ai dû me constituer, selon les besoins qui sont apparus, tout un arsenal d'arguments et d'outils susceptibles d'éveiller et d'enclencher l'imagination. D'abord, lorsque je « sens » une écoute favorable, je ne manque pas d'informer chaque classe sur ce qu'est l'imaginaire ; et ceci très tôt dans l'année :

- un imaginaire dont nous sommes tous dotés ;
 - qui sommeille en nous bien souvent parce qu'il n'y a plus pratiquement qu'en cours de dessin qu'on y fait régulièrement appel
 - mais qui est un domaine dont la richesse est spécifique à chaque individu, et qui dépend en plus de nos apports génétiques, de notre vécu, de notre façon de percevoir ce qui nous touche, nous affecte, nous entoure...
 - qui se situe entre le rêve et la réalité : donc une sorte de rêve éveillé, conscient, que nous construisons nous-même, en toute maîtrise, et dont nous sortons à notre gré
 - qui peut s'« explorer » mentalement, mais qui peut aussi se matérialiser par des créations originales poétiques, picturales...
- Je donne alors des exemples pour insister sur ce pouvoir de création que nous possédons tous, mais qui est fréquemment entravé par la logique qui nous entoure. Un exemple : la tour Eiffel - un nuage - une barque - de l'eau. La logique voudrait que je mette l'eau au pied de la tour Eiffel, la barque sur l'eau et le nuage au-dessus.

Or, rien ne m'empêche de rompre cette logique, et, si je veux, de mettre la tour Eiffel dans la barque, celle-ci sur le nuage et l'eau prenant sa source au troisième étage de la tour.

« Vous-même avez sans doute d'autres combinaisons à proposer ? »

Je montre aussi divers travaux d'artistes, de Magritte par exemple :

« On peut partir d'une forme bien connue dont on change le contenu (le plagiat : bouquet de fleurs) ; ou l'on change la matière (souvenir de voyage : fruits en pierres) ou l'on change le rapport entre les éléments agencés (l'œil au milieu de la tranche de jambon : portrait ; ou la locomotive sortant de la cheminée : la durée poignardée)... »

Mais j'utilise aussi d'autres documents sur le surréel, le fantastique, le surréalisme et j'enchaîne en général par des exemples issus des travaux que sont en train de réaliser les élèves : le camion de l'un qui peut être posé sur un lit de nuages, et dont le conducteur est un extra-terrestre, le paysage voisin où on peut mettre un gros œuf au beau milieu d'un champ ; le visage d'un autre encore qui peut s'emplier d'un paysage...

Bref, suffisamment d'exemples précis et simples qui entraînent des improvisations orales et spontanées de la part des élèves sur leurs propres travaux et sur les travaux des copains.

Cette ambiance de création orale et collective est propice à des trouvailles et à la prise de conscience du pas à franchir pour recréer un monde à sa façon, et du plaisir que l'on peut en éprouver.

Parfois, ce pas se franchit timidement ; pour d'autres c'est une découverte, une ouverture, celle de leur imaginaire et du bonheur de l'explorer et d'en disposer. Certains ne franchiront pas ce pas, pas encore (enfin, je l'espère !), ils ont besoin que cette nouvelle approche décante, ou bien, ils ne sont pas pris par ce climat créatif ou bien encore, ils ont besoin d'une autre aide, matérielle peut-être, à un autre moment.

Pour ces derniers, mais aussi pour tous, car ce petit pas qui n'est qu'une faible amorce ne les remet pas forcément en état de créativité, j'ai fabriqué des jeux divers, sous formes de fiches, tantôt dessinées, tantôt écrites, tantôt collées d'images. La forme, la présentation sont volontairement différenciées et si possible non scolaires.

Le contenu fait appel au farfelu, au hasard, ou à la symbolique, aux associations d'idées, à des structures...

LES JEUX : LEUR ORIGINE

L'idée de ces jeux m'est apparue brutalement alors que je cherchais vainement à apporter des aides individuelles, sans tomber dans le cours magistral.

Ils ont été conçus parfois avec les élèves eux-mêmes, lorsqu'est survenu un manque et que je le leur ai fait remarquer. J'ai suggéré, ils ont enchaîné ; ils m'ont aidé ; beaucoup ont voulu expérimenter avant la création finale de l'outil. Par exemple, ce jeu de fiches imaginaires dessinées : j'ai d'abord dessiné la moitié d'entre elles, puis les autres, à la demande (les élèves me suggéraient de dessiner la fiche qu'ils souhaitaient). Ou encore le jeu du binôme imaginaire : fabriqué avec deux filles de cinquième.

Quelques-uns de ces jeux commencés il y a six ou sept ans intéressent encore, mais parfois m'apparaissent assez désuets, ne correspondant plus ni à ma façon d'être, ni à ma façon d'enseigner. Je souhaite parfois les reprendre ; mais je manque de temps ! Et finalement, je préfère en créer d'autres ; il y a tant de possibilités.

POURQUOI CE TERME DE JEU ?

Je l'utilise bien que quelquefois ces jeux n'aient rien de ludique. Cependant, je tiens à ce terme pour diverses raisons :

- pour ce côté ludique, bien sûr, que les enfants et adolescents apprécient
- pour la rupture avec le contexte scolaire
- pour la rupture avec le contenu qui va être présenté ; mais aussi pour aider à franchir ce pas dans l'irréel : faire beau est une référence à cet âge et le beau, c'est souvent ce qui est dessiné et logique. Le jeu aide à faire « autrement » que dans la réalité.

LES CARACTÉRISTIQUES

Dans le tableau qui suit, j'ai essayé d'extraire les principales caractéristiques de chacun. Ils sont d'ailleurs de niveaux différents.

Des caractéristiques communes et de base en ressortent, et sont le reflet de mes soucis de pédagogue Freinet :

- d'abord, ils sont destinés à enclencher une idée, à donner un point de départ et un coup de pouce, donc à mettre en « état de création »
- ensuite, ils sont laissés au libre choix des élèves, s'ils sont intéressés par cette aide, et ne veulent surtout pas devenir une forme déguisée de sujets imposés ; ils viennent donc s'intégrer dans le contexte de libre expression de mes classes.

L'ACCUEIL DES ÉLÈVES

L'effet de surprise joue, c'est évident (mais n'est-ce pas l'un de mes objectifs ?). Si on exclut cet attrait du gadget, ces jeux sont dans l'ensemble très appréciés, diversement selon le type de jeux, selon l'âge, mais aussi selon la personnalité de l'enfant. Certains de nos jeunes sont tellement en désarroi que leur maladresse a bien besoin d'une structure (d'un support) de base sécurisante. Je pense à une classe de cinquième, il y a deux à trois ans, très démunie, type ZEP, c'est-à-dire regroupant des enfants en grande difficulté et qui s'était précipitée sur le jeu des mains, où ils pouvaient décalquer au départ. Sans rien leur dire, je m'étais un peu affolée craignant qu'ils n'aillent pas plus loin que ce décalque.

Or, ils ont vraiment créé autour de cette base et quelques-uns sans doute, pour la première fois de l'année ont été satisfaits du résultat.

Pour en revenir à l'impact de ces jeux : parfois c'est l'étincelle. D'une façon générale, rares sont ceux qui n'y trouvent aucun intérêt : si cela arrive, ce sont des désœuvrés que rien ne sensibilisera, si ce n'est la sonnerie de fin de cours.

FONCTIONS D'INCITATION A LA CRÉATION

Les constats de la première partie nécessitent d'appliquer des stimulants de l'imagination. Des stimulants qui seront des amorces ouvrant des voies, et qui mettront rapidement en état de créativité.

Ces jeux font donc des propositions. Celles-ci sont des mots isolés ou des images. Notre esprit imaginaire va les agencer, les associer et créer des liens nouveaux, des rapports différents ; il fera aussi des choix sur la fonction de ces éléments, des choix sur les dominantes qui s'affronteront (dominantes d'utilisation, dominante de couleur, de matière, de valeurs, de formes...).

Dans les propositions données par le jeu, en axant la pensée sur des points précis, des champs de possibilités se dégagent.

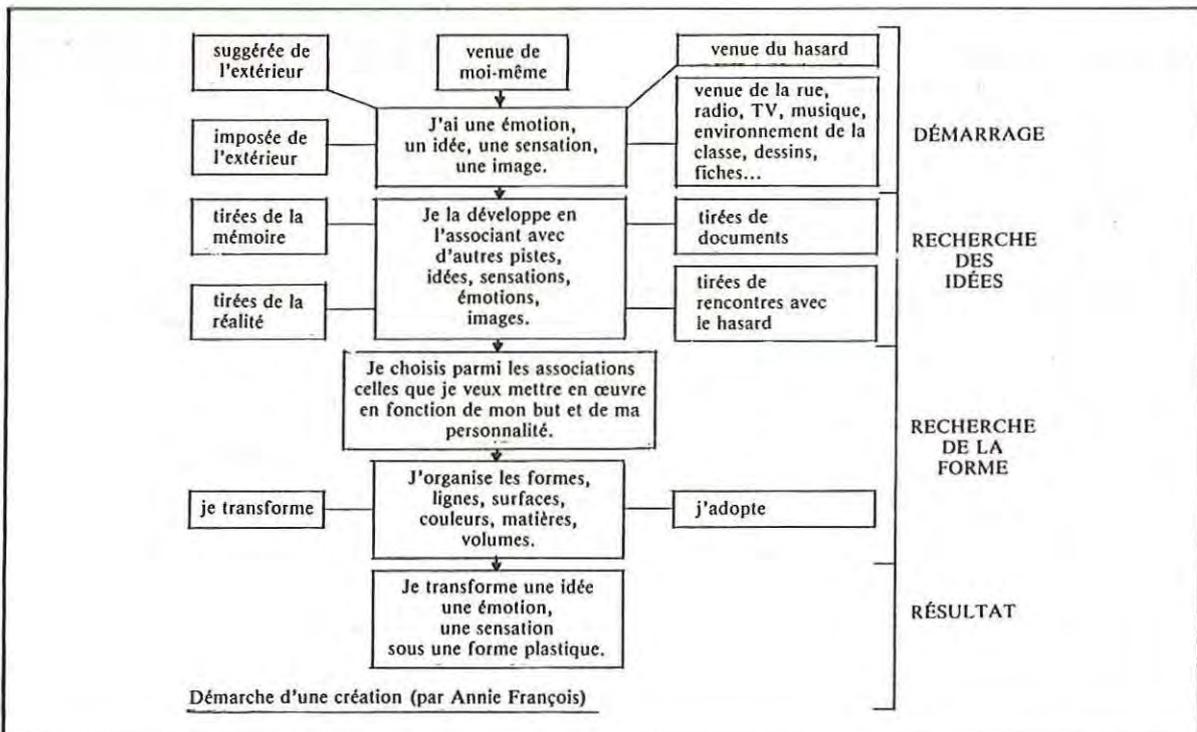
Cette restriction est souvent aidante : nos élèves sont souvent noyés dans le flou (le flou créatif !):

- soit par manque d'idées de départ
- ou par profusion d'idées
- soit par manque de méthode dans le choix au niveau de l'association d'idées
- soit par manque de méthode dans le choix des rapports entre les différents éléments mis en jeu.

Aussi, quelques-uns de ces jeux sont davantage orientés sur la démarche de réflexion ; et à partir de choix personnels successifs, permettent d'ordonner progressivement la pensée vers une ébauche créative.

L'intérêt de certains jeux repose aussi sur un point qui me semble important : la globalité. Nos élèves ont tendance à appréhender un travail par le petit trou de la lorgnette ; pourquoi pas ? Mais il faut à mon sens qu'ils sachent aussi avoir une vue d'ensemble, tant dans le regard qu'ils portent sur le monde extérieur, que dans le travail qu'ils abordent (jeu des structures, jeu des bulles).

Je joins aussi le schéma qu'a établi Annie François, professeur de dessin et arts plastiques en LEP à Dijon, et qui me semble s'appliquer à une majorité de démarches. Ce schéma permet de suivre le cheminement d'une création et de repérer à quel niveau se situe l'incitation souhaitée par ces jeux.



LISTE DES JEUX ET DESCRIPTIF

| NOM | FORME - FONCTIONNEMENT | NOTIONS MISES EN APPLICATIONS |
|--|--|---|
| Jeu des petits mots | Petits rectangles en papier où sont inscrits des mots ; on tire au sort cinq mots ; on peut les classer par ordre d'importance. | Le hasard d'abord, puis association d'idées et de formes, aide dans le choix des éléments principaux. |
| Jeu des formes géométriques | Fiches en calque comportant diverses formes géométriques. On peut superposer les formes. | Association de formes. |
| Jeu de l'œil | Forme d'œil ; proposition à partir d'un œil. | Associations d'idées. |
| Jeu de l'escargot | Dépliant ; propositions à partir de la forme de l'escargot ou à partir de sa signification. | Association d'idées, rompt la logique. |
| Le petit carnet imaginaire | Petit carnet aux pages coupées et écrites de diverses situations. | Farfelu, humour, association d'idées, rompt la logique, aide dans la démarche créative (pour l'ébauche d'une création). |
| Le monstre du Chapitre (collège le Chapitre) | Petit carnet aux pages coupées ; propositions écrites que l'on peut associer en tournant les pages. | Farfelu, humour rompt la logique, aide dans la démarche créative à faire des choix. |
| Jeu des paysages | Petit carnet aux pages coupées et propositions écrites (1 ^{er} plan). | Aide dans le choix des éléments, aide à la structuration de l'espace, aide dans la démarche créative. |
| Je change la matière | Deux petits carnets assemblés ; des propositions écrites ; on feuillette. | Rompt la logique, aide dans le choix des matières. |
| Les gros, les petits | Au dos du jeu précédent ; même présentation. | Rompt rapidement la logique, aide dans le choix des rapports entre les éléments, aborde la notion de dominant. |
| Jeu des bouches | Fiches avec bouches collées et propositions écrites. | Associations d'idées. |
| Jeu des structures | Fiches avec dessins de structures (d'extérieur ou d'intérieur). | Aide dans la structuration de l'espace, aide dans le dessin. |
| Fiches imaginaires | Fiches dessinées avec des éléments isolés ou des détails. On peut copier une ou cinq fiches. | Aide de point de départ, associations d'idées et de formes, aide dans le dessin, sécurise (surtout les malhabiles). |
| Jeu d'intérieur | Boîte contenant des petits rectangles avec mots écrits sur des objets d'une pièce. | Aide dans la structuration de l'espace, aide dans la démarche d'organisation des éléments choisis, enrichit l'éventail de formes. |
| Je fabrique un paysage | Petite boîte contenant des rectangles de papier de différentes couleurs ; avec propositions écrites ; on tire au sort. | Jeu de hasard, aide dans la structuration de l'espace, aide dans les choix à faire pour dessiner. |
| Jeu de l'amorce | Fiches dessinées : graphismes simples qui ne ressemblent à rien de précis. | Associations d'idées, de formes. |
| Jeu des plastiques transparents | Feuilles de rhodoïd où sont peintes des formes abstraites. | Association de formes, lignes, couleurs, aide à trouver des jeux de fond. |
| Jeu du binôme imaginaire | Deux cercles en carton, de diamètres différents, attachés au centre. Sur chaque cercle des noms que l'on peut faire coïncider avec l'autre cercle. | Association d'idées, de fonctions ; notion de dominante. |
| Jeu des dominantes | Quatre cercles en carton de diamètres différents, reliés en leur centre : 1 ^{er} cercle avec des noms ; le 2 ^e , des couleurs ; le 3 ^e , des verbes ; le 4 ^e , des dominantes de lignes, formes, surfaces... | Notion de dominantes, associations d'idées, de fonctions, de couleur, aide dans la réflexion créative. |

● FICHES PRATIQUES

| | | |
|--|---|---|
| Recettes humoristiques | Boîte de pâté vide, contenant un rouleau écrit : fraction de recettes. | Farfelu, humour, association d'idées. |
| Jeu des consignes | Petit classeur avec fiches écrites : bulles donnant des consignes sur un paysage ou intérieur... | Aide à la structuration dans l'espace ; aide dans la démarche dessinée. |
| Jeu d'images | Petit classeur contenant des collages de morceaux d'images : faire des choix d'éléments (couleurs, lignes...), recomposer quelque chose de nouveau et personnel. | Association d'idées, aide dans les choix créatifs, aide dans la démarche créative. |
| Jeu des souvenirs visuels | Petit classeur avec fiches : morceaux d'images collées (images n'évoquant rien de précis) ; les yeux fermés retrouver dans sa mémoire visuelle des formes, lignes, impressions... pour amorcer un travail personnel. | Faire travailler mémoire, aide dans point de départ. |
| Jeu des mains | Fiches avec mains dessinées que l'on peut copier ou décalquer pour démarrer un dessin. | Aide dessinée (sécurisante), aide au démarrage, et association d'idée. |
| Jeu des nez | Fiches avec divers nez de profil, on peut copier ou décalquer à condition d'aller plus loin. | Aide dessinée (sécurisante), aide au démarrage, association d'idées. |
| Jeu des éléments et motifs décoratifs | Classeur avec trois sortes de fiches : dessins de morceaux d'objets ; dessins de motifs décoratifs ; fiches avec échantillons de couleurs. | Aide au démarrage, dans associations d'idées aide dans la démarche créative (structuration de la pensée, choix...). |
| Je fabrique un dessin imaginaire | Classeur contenant sept petites fiches différentes : on choisit le message, les éléments, leur disposition, le fond, les couleurs, la technique ; évaluation du résultat. | Aide dans la démarche créative, aide au démarrage... |
| Dossier des jeux d'imagination | Dossier contenant des fiches avec images collées : Exploitations possibles : jeu des images insolites à copier ou compléter, jeu du binôme des images (association de deux images choisies), jeu des petites fenêtres (cartons perforés d'orifices de différentes formes : ces fenêtres se promènent sur les images pour sélectionner un détail). | Aide au démarrage, association d'idées. |

Appel du secteur « Expression artistique »

A Clermont-Ferrand, les expositions variées, imbriquées dans nos lieux de travail et de discussion, ont été, il nous semble, un riche témoignage de nos forces vives pédagogiques en cette fin de XX^e siècle à l'ICEM. Elles nous ont peut-être aussi prouvé la nécessité de communiquer cette vie et nos recherches, de les transmettre déjà comme témoignages, mais aussi comme assise de notre mouvement.

Depuis Freinet, nous n'avons fait que construire pour aller encore plus loin dans notre écoute et notre découverte des enfants.

L'ICEM est constitué par chacun d'entre nous. Nous n'avons donc pas le droit de garder secrètement ou pudiquement nos découvertes qu'elles soient grandes ou plus modestes, que nous soyons en maternelle ou au second degré. Nous nous devons de venir consolider et alimenter cet arbre de vie cher à Freinet. Il est le nôtre.

Responsable du secteur : Jean-Yves ALT, 29, boulevard Claude-Bernard - 63000 Clermont-Ferrand.

Responsable de Créations : Anto ALQUIER - 32400 Riscle.

Responsable Chantier de réflexion : Janine POILLOT, 12, allée des Frênes, Ahuy - 21121 Fontaine-les-Dijon.

**QUELLE SUITE A DONNER ?
QUELLE CONCLUSION EN TIRER ?**

Comme je l'ai mentionné précédemment, les enfants, même s'ils sont déjà adolescents, prisent ces petits artifices !

Et il y a bien sûr une faible minorité de petits malins (ou d'enfants très perdus) qui passent une partie de leur temps à feuilleter et à copier, sans vraiment prendre le goût de créer.

Quoi qu'il en soit, je dois reconnaître une nette efficacité dans la qualité des travaux réalisés à partir de ces outils, qui, à mon sens, ne doivent rester qu'une étape dans un redémarrage (pour progressivement s'estomper au profit de découvertes et d'inventions personnelles, réellement).

D'autre part, ils viennent s'inscrire dans le contexte de pédagogie différenciée qui est une de mes recherches constantes. Et tout en étant destinés à inciter la création, ils sont eux-mêmes des créations ; des créations auxquelles mes élèves se réfèrent, participent bien sûr à leur élaboration et à leur évolution, et qui font boule de neige : quelques élèves sont arrivés un jour en me disant : « M'dame, j'ai pensé que vous pourriez faire un jeu comme ci ou comme ça. »

Ou encore, cette petite Stéphanie, en sixième, qui en juin dernier, est arrivée avec son propre carnet, vide, mais découpé comme je l'ai fait pour « le petit carnet imaginaire », en me disant :

« Dites-moi comment vous avez fait le vôtre ; je voudrais en faire un pour les vacances. »

Je ne sais, honnêtement, si ces outils pourraient rendre service à d'autres collègues, étant donné qu'ils sont étroitement liés à ma pédagogie, à ma personnalité et aux caractéristiques de mes élèves. Cependant, ils permettraient peut-être à d'autres d'élaborer eux-mêmes leurs propres outils, de les approprier à leurs lieux et circonstances de travail.

Ma conclusion personnelle : si la fabrication de ces jeux m'apporte un certain plaisir à court terme, la rédaction de ce bilan de plusieurs années de recherches dans cette voie, m'a permis de faire une analyse trop succincte à mon goût, et que j'aimerais reprendre dans quelques temps. Pour cela, je souhaiterais avoir l'aide de quelqu'un qui a un regard différent et plus neutre que le mien !

En tout cas, durant ces heures de réflexion, une foule de pistes me sont apparues, ce qui m'a permis de fabriquer deux nouveaux jeux que je proposerai à mes élèves à cette rentrée !

Compléments d'explication sur certains jeux décrits précédemment :

Jeux à binôme : axés sur l'association de deux éléments dominants. C'est l'idée de Gianni Rodari « le binôme imaginaire » (Grammaire de l'imagination) transposée au dessin :

« Dans le binôme imaginaire, les mots ne sont pas pris dans leur sens quotidien, mais libérés de leurs champs sémantiques dont ils font quotidiennement partie. Ils sont « dépayés », « singularisés », « étran­gés et projetés l'un contre l'autre dans un réel encore jamais vu. C'est alors qu'ils se trouvent dans les meilleures conditions pour engendrer une histoire. »

Cet exemple des mots insolites peut très bien s'appliquer aux formes, c'est-à-dire aux rapprochements visuels, plastiques que l'on peut effectuer.

Pour que ces formes constituent une situation imaginative

• soit elles appartiennent à des éléments de la même famille : par exemple, des animaux ; mais l'insolite dans ce cas est créé par la distance entre eux :

- un animal d'eau - un animal terrestre
- un animal domestique - un animal féroce
- un animal à plumes - un animal à écailles
- un animal à cornes - un animal à grandes oreilles

• soit elles appartiennent à des familles très différentes ou opposées :

- montagne - bougie
- eau - camembert...

• soit le rapprochement de leurs formes et fonctions crée une rupture :



- un ballon - des aiguilles à tricoter
- un couteau - un saucisson...

Dans plusieurs jeux à binômes, j'ai ajouté plusieurs fois les termes de DOMINANT et de DOMINÉ pour plusieurs raisons :

- pour centrer davantage la situation imaginative sur un élément, et ainsi améliorer la démarche même de la pensée du « joueur »

- pour l'obliger en faisant un choix à s'affirmer et à se déterminer

- pour que le joueur réalise progressivement que dans toute œuvre plastique, il y a des dominantes à dégager, des choix volontaires (ou inconscients) du créateur qui donnent une certaine unité et se conjuguent à son style, par exemple : dominante de lignes verticales, de clairs et de foncés, de couleurs, d'éléments figuratifs...

Il y a toujours des pôles qui s'affrontent, mais le vainqueur n'est pas forcément le même pour le créateur et pour le lecteur.

Jeux du petit carnet imaginaire et du monstre du Chapitre, ainsi que les recettes : axés sur l'humour, le farfêlé. Cher aux enfants, l'humour a l'avantage comme le changement d'échelle (jeu des GROS et des petits), ou le changement de matière (je change de matière) de déconditionner rapidement, j'ai choisi la présentation des carnets coupés en tranches pour offrir un champ important de situations imaginatives. L'imaginaire à la carte ou au carnet.

D'une façon générale la présentation est très importante : c'est elle qui arrête déjà, et donne envie de feuilleter ; je l'ai voulue aussi très diversifiée.

D'autre part, ma part de dessinatrice est elle aussi déterminante et elle influence dans les choix du jeu.

Janine POILLOT