

Projet pluridisciplinaire Sciences et Art Cycle 1 et début de C2 (Maternelle/CP)

A la découverte des plantes du jardin médiéval

Points des programmes abordés

Cycle 1. Explorer le monde

- ➔ L'enseignant conduit les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale.
- ➔ Les enfants enrichissent et développent leurs aptitudes sensorielles, s'en servent pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles. Chez les plus grands, il s'agit de comparer, classer ou ordonner ces réalités, les décrire grâce au langage, les catégoriser.

Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques

- ➔ Pour réaliser différentes compositions plastiques, seuls ou en petit groupe, les enfants sont conduits à s'intéresser à la couleur, aux formes et aux volumes.
- ➔ Le travail de la couleur s'effectue de manière variée avec les mélanges (à partir des couleurs primaires), les nuances et les camaïeux, les superpositions, les juxtapositions, l'utilisation d'images et de moyens différents (craies, encre, peinture, pigments naturels...)

Objectifs pédagogiques en lien avec les programmes de la maternelle :

- * Découvrir les plantes et le jardin par les sens
- * Identifier ce qu'est un être vivant
- * Observer, décrire et identifier quelques végétaux par les sens et les distinguer entre eux : acquérir le nom de quelques plantes, décrire leurs caractéristiques.
- * Mener une investigation
- * Acquérir un vocabulaire spécifique

Lexique

- Plante, tige, feuille, racine, fleur, bourgeon
- Lexique lié aux 5 sens (doux, poilu, rugueux...)
- Nom de quelques plantes (menthe, thym citronné, sauge, lavande, saponaire...)

Cycle 2 (CP)

Questionner le monde

Attendus de fins de cycle

- * **Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.**
- Identifier ce qui est végétal, animal ou minéral.

Objectifs pédagogiques en lien avec les programmes du cycle 2 :

Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions et sa diversité en étudiant des végétaux de l'environnement proche :

- * Observer, identifier des végétaux et les distinguer entre eux : connaître le nom de quelques plantes, décrire leurs caractéristiques.
- * Découvrir les végétaux et le jardin par les sens
- * Apprendre à observer et à nommer ce qu'on observe
- * Utiliser différents critères pour identifier quelques plantes du jardin. Savoir utiliser une clé de détermination simple.
- * Mener une investigation centrée sur le questionnement et l'observation.
- * Connaître quelques propriétés des plantes et leur utilité (en lien avec des périodes historiques)
- * Acquérir un vocabulaire spécifique

Arts plastiques.

Expérimenter, produire, créer

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, gravure...).

Mettre en œuvre un projet artistique

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.

Ces compétences sont développées et travaillées à partir d'une grande question proche des préoccupations des élèves, visant à investir progressivement l'art : **la représentation du monde.**

Entre six et neuf ans, l'enfant investit dans ses productions l'envie de représenter le monde qui l'entoure. Progressivement, il prend conscience de l'écart entre ce qu'il voit, ce qu'il produit et ce que le spectateur perçoit (ce moment où l'élève pense qu'il ne sait pas dessiner). L'enjeu est de l'amener à garder un regard ouvert à la pluralité des représentations, au-delà d'une représentation qu'il considère comme juste car ressemblant à ce qu'il voit ou à ce qui fait norme.

Compétences et connaissances associées à la question « La représentation du monde »

- Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.
- Employer divers outils pour représenter.
- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.
- Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé.

Déroulement de la séance dans le domaine « Explorer le monde »

1. Situation déclenchante (étape 1) : Provoquer l'étonnement et la curiosité, favoriser le questionnement

- Visite du jardin médiéval : *Présentation du jardin. C'est un jardin qui a été planté par l'homme et dans lequel vous allez pouvoir commencer à observer et reconnaître des plantes très anciennes, et pour certaines qui ont des pouvoirs magiques !*

Matériel :

- Boite avec divers indices à retrouver dans le jardin :
 - ✓ papier couleur rose et bleu clair (lys et ancolie),
 - ✓ mousse (sur les murs),
 - ✓ photos : achillée millefeuille, fleur de l'ancolie, lavande pour l'odorat (avec coton parfumé dans un petit sac), salade
 - ✓ branche thym citronné et sauge (plastifiées)
 - ✓ Pictogrammes 5 sens Accès à plastifier

A partir du jeu, **découverte et reconnaissance** de quelques espèces végétales anciennes.

4 groupes d'élèves, 1 boîte à chacun

Identification par les 5 sens : retrouver les végétaux à partir de plusieurs indices sensoriels

Validation du jeu et questionnement à l'issue de cette première découverte, en parcourant le jardin :

- Le nom des différentes plantes
- Les sens utilisés pour les reconnaître
- Pour chaque partie du jardin, identifier les plantes *aromatiques (celles qui sentent bon), médicinales (celles qui permettaient de guérir, il y a très très longtemps), du potager (les légumes qui permettent de se nourrir), les plantes qui décorent le jardin*
- Qu'avez-vous observé sur la plante pour la reconnaître ?

Premier bilan : les plantes ont des choses en commun, (elles ont des feuilles, certaines fois des fleurs) mais elles sont aussi **très différentes**. Et pour bien les différencier et les reconnaître **il faut bien les observer**. Et pour les observer on utilise **nos différents sens**.

2. Situation déclenchante (étape 2) :

➔ **Enrôler les élèves, favoriser leur engagement dans l'action ainsi que leur questionnement...**

Matériel :

- Album : L'Herbier du Petit Chaperon rouge
- La lettre du Petit Chaperon rouge
- Les marionnettes Chaperon, loup et Grand-mère

1. Entrée par le conte du Petit Chaperon rouge :

- Hypothèses sur l'histoire et connaissances préalables des élèves (illustration en temps 2) sur le conte
- Présentation des personnages du livre vers la marionnette
- Lecture du conte et montrer les illustrations (arrêt à la page où elle cueille fleurs, plantes, noisettes...sur le chemin)

2. Reformulation par les élèves :

- Que se passe-t-il dans le début de ce conte?

Les personnages, ce qui leur arrive...

Hypothèses sur la suite du conte : le loup mange la grand-mère, il prend ses vêtements pour faire une ruse et manger le petit chaperon rouge...

3. Présentation et lecture de la lettre du Petit Chaperon rouge qui écrit aux enfants....

Lancement du défi : découvrir et reconnaître les 4 plantes qui permettent de faire fuir le loup dans un autre pays, très loin, pour qu'il ne revienne jamais et qu'il ne mange ni la grand-mère, ni le petit chaperon rouge.

3. Observation et description des végétaux en utilisant les différents sens

Matériel :

- Les 4 plantes : lavande, thym citronné, menthe et sauge
- Les pictogrammes « Sens »
- 3 ateliers : vue, toucher, odorat
- Schéma de la plante

Organisation :

- 3 groupes (ou 5 groupes pour effectif supérieur à 20)
- **3 ateliers un pour chaque sens**, les groupes tournent d'un atelier à l'autre (10 minutes), **2 ateliers supplémentaires** (selon l'effectif) : atelier lecture, *Le potager du loup* ; atelier : *dessin d'observation*

Avant de commencer, faire le lien avec les représentations préalables des élèves sur la connaissance **des différentes parties de la plante.**

- Les plantes ont **des points communs** : la tige, les feuilles, les racines et des fleurs (mais pas tout le temps, ça dépend des saisons). Montrer sur l'affiche avec schéma de la plante les différentes parties.
*« Mais elles ont **aussi beaucoup de différences** ces plantes et c'est cela aujourd'hui que vous allez observer, grâce aux différents sens ».*
- Vous allez faire des petits jeux pour les découvrir. Chaque atelier aura un petit pictogramme qui indique quel est le sens qui devra être utilisé pour reconnaître les plantes, il y aura aussi **un atelier lecture et dessin d'observation.**

Descriptif ateliers

a. ATELIER VUE

Matériel :

- 4 plantes : menthe, thym, sauge, lavande
 - Fiche consigne
 - Loupe
 - Photos pour jeu du détail
 - Photocopie noire et blanc
 - 3 affiches Paper board (avec le nom des 4 plantes écrits)
 - * **1° observation avec ses yeux et l'outil loupe** de chaque plante (la feuille, la fleur...): **émergence du lexique** (à lister). Décrire **la forme, la taille, la couleur** de chaque feuille. Lister sur une affiche.
 - * **Le jeu photographique :**
 - Une photo de la plante, l'associer à chaque pot
 - Une photo de détail, l'associer à chaque pot
 - Une photo en noir et blanc, l'associer à chaque pot
 - * **Jeu des devinettes :**
 - Faire deviner chaque plante en donnant 2 indices visuels.
- ➔ En fonction des nouvelles observations, ajout lexique sur affiche.

b. ATELIER ODORAT

Matériel :

- 4 plantes : menthe, thym, sauge, lavande
- Fiche consigne
- 3 affiches Paper board (avec le nom des 4 plantes écrits)
- Petites maisonnettes pour sentir et échantillons de chaque plante
 - * **Associer la boîte à odeur à la bonne plante**
 - * **Associer 2 boîtes à odeur entre elles (3 plantes, menthe, lavande, thym citron) et les associer à la bonne plante**

Grille lexique/questions possibles : *A quoi cette odeur vous fait-elle penser ? Est-ce que vous aimez cette odeur ou pas ? Pourquoi ? Essayer de caractériser l'odeur (c'est fort, ça sent bon, ça pique le nez, ça sent le citron, la menthe...)*

➔ **Compléter l'affiche avec le lexique**

c. ATELIER TOUCHER

Matériel :

- 4 plantes : menthe, thym, sauge, lavande

- Fiche consigne
- 3 affiches Paper board (avec le nom des 4 plantes écrits)
- 8 sacs en tissus
 - * **1° observations et jeu des différences** : toucher les feuilles de chaque plante et faire verbaliser le lexique pour chacune (*C'est doux, c'est rugueux, ça pique, c'est mou, c'est dur...*). Faire des comparaisons de l'une à l'autre. Noter le lexique sur l'affiche.
 - * **Jeu d'appariement** :
 - Toucher l'échantillon de plante dans le sac en tissu et l'associer à la plante en pot
 - Retrouver la paire : associer les 2 sacs contenant le même échantillon de plante, dire son nom et l'associer à la plante en pot
 - * **Jeu de Kim tactile** : cacher une plante, la retrouver en touchant l'intérieur d'un des 4 sacs en tissu.

Mise en commun collective et bilan après les 3 ateliers :

- Confrontation des observations et rappel du lexique (utilisation des différentes affiches)
- **Amener les élèves à comparer** les plantes : des caractères communs/partagés et des différences (caractères spécifiques).

4. ATELIER GOÛT (collectif)

Matériel :

- Sirop de menthe
- Infusion Thym citron
- Biscuits lavande
- Les 4 plantes
- Il y a deux autres sens que nous n'avons pas utilisés. Lesquels ? **L'ouïe et le goût.**
- Préciser aux élèves, que nous allons maintenant goûter des choses pour savoir si on reconnaît les plantes.

5. Clôture et retour sur le conte (avec les marionnettes)

- Toutes ces plantes ont le pouvoir de faire fuir le loup : infusion de thym citron, mélangé à la lavande et à la menthe... (montrer planche album ?) Il déteste aussi les biscuits à la lavande...Mais il en déteste une par-dessus tout c'est celle-ci...**La SAPONAIRE...**est ce que vous savez pourquoi ?...Faire l'expérience !
- Le loup ne va jamais plus revenir maintenant, il a fui très loin pour un bon bout de temps... !

Déroulement de la séance d'arts plastiques

1. Phase d'incitation

Matériel :

- Un herbier sur planche (végétaux véritables) : définition de ce qu'est un herbier (collection de plantes séchées, outil du botaniste, sa fonction)
 - Images des gravures des différentes plantes
 - Reproduction des photographies des planches d'herbier des 4 plantes étudiées le matin (Mon herbier oublié)
- Présentation des différentes images ; questionnement et analyse de leurs natures diverses (dessin/gravure, photographie) représente, donne à voir le monde réel mais avec des buts différents, ici à des fins scientifiques, documentaire.

Présentation du projet aux élèves

- Inciter les élèves à se lancer dans un projet différent : pas représenter un végétal à des fins scientifiques pour expliquer leurs caractéristiques, pour mieux les reconnaître... **mais changer de perception, acquérir une perception esthétique du végétal**, (l'apprécier pour ses qualités plastiques). Les engager dans un projet qui donne à voir leur **représentation plastique d'un végétal** qu'ils affectionnent ou qu'ils aiment particulièrement soit à cause de la forme de ses feuilles, de ses lignes, de sa matière, de sa couleur, de sa fleur ou tout simplement de son histoire et de ses propriétés...

« Vous allez choisir une plante, celle que vous aimez particulièrement en raison de sa forme, de ses lignes, de sa matière, de sa couleur... » et vous allez en parler chacun à votre manière sur ce support. Puis nous réaliserons une exposition de tous vos travaux que l'on regroupera peut-être dans une sorte de carnet...

2. Phase de production

Etape 1 :

Matériel :

- Le support avec fond
- Les plantes
- Crayon à papier/ Feutre fin noir
- Calque, carton beige, papier murier ou papier vitrail blanc ou gris de formes diverses

« Vous allez donc choisir la plante dont vous parlez et puis **vous allez la dessiner** : en entier, ou juste un morceau, celui que vous aimez le plus à cause de sa forme, de sa couleur, de sa matière, de ses lignes (sa feuille, sa fleurs, ses tiges...). Vous pouvez prendre le modèle sous les yeux, dessiner à partir d'une image ou en essayant de vous rappeler... »

Vous avez la possibilité d'utiliser un de ces matériaux » : les faire nommer.

Je vous expliquerai après la suite du travail... »

Etape 2 :

Matériel :

- Gravures anciennes
- Photo herbier (Mon herbier oublié)
- Colle (ciseaux éventuellement)
- Cadres de formes différentes
- Crayons à papier

➔ Utilisation des images comme matériaux

➔ A l'aide de cadres différents de par leurs formes, isoler des morceaux dans plusieurs images d'un même objet. Puis recomposer une image en combinant ces éléments avec des papiers de couleurs, textures, matières différentes.

Opérations plastiques sollicitées :

Isoler : priver du contexte, cadrer, extraire

Associer : juxtaposer, superposer, relier, opposer, assembler, composer, imbriquer...

« A l'aide des cadres en carton, vous allez choisir plusieurs morceaux (2 ou 3, 4 maximum) dans les images de la plante que vous avez choisie, mais pas au hasard. Vous allez les sélectionner parce qu'ils vous intéressent par ce qu'ils montrent (une forme, des couleurs, des lignes...). Quand vous avez choisi un morceau, vous tracez et vous découpez ou déchirez avec votre main (vous essaieriez et vous constaterez l'effet que ça donne...) »

Etape 3 :

Matériel :

- Des papiers, des cartons de matière, textures, couleurs différentes
 - Colle
 - Tampons (à coller sur support en bois): gravure
- Produire une composition qui donne à voir une plante pour ses qualités plastiques, en associant dessin, utilisation de l'image comme matériaux, différents papiers et cartons

- « *Maintenant, vous allez placer ces morceaux les uns par rapport aux autres, en les associant à des papiers (qui sont à votre disposition) et que vous aurez choisi (en fonction de leur couleur, de leur matière et texture...). Mais là aussi, pas en les plaçant n'importe comment mais en choisissant chacun votre propre manière de faire. »*
- Utilisation des tampons. Question sur le matériel (qu'est ce que c'est ? à quoi ça sert...)
- Essai au préalable des encrages sur le brouillon : essai de couleur en lien avec sa production, qualité de l'encre...
- Choisir le tampon que vous préférez et l'intégrer à la composition (expérimenter la transparence/montrer caché selon utilisation des papiers)

Etape 4 :

- Visualiser les productions, découverte de la diversité des choix et des productions obtenues
- Verbalisation de ses choix et de ses intentions...constater des effets produits, constater l'écart entre la représentation de l'objet et l'objet lui-même (distanciation par rapport au réel)