

Association Nationale



des Conseillers Pédagogiques
et Autres Formateurs

Une thématique,
une consigne
simple pour un
rituel d'un mois
en arts plastiques

DEFI ART ET SPORT

Entre les arts plastiques
et le sport

Promouvoir des liens entre
les pratiques sportives,
culturelles et artistiques





DÉFI ART ET SPORT !

**UN JOUR,
UN DESSIN
UN JOUR,
UNE OEUVRE**

1- Quoi

1- Un défi
en arts
plastiques

**2- (pour)
Qui**

2- Tous
les élèves
C→C3

3- Où

3- Dedans (classe)
ou dehors (cour),
dans un carnet de
dessin ou sur
papier libre,
format A5

4- Quand

4- Activité
ritualisée, à
la même
heure
chaque jour

**5-
Comment**

5- Une thématique, une
consigne simple, une feuille,
un crayon à papier mais pas
de gomme ou 1 feutre ou
un crayon de couleur au
choix.
Des rendus tous différents !
Des pistes de prolongement
Un espace de partage

**6-
Combien**

6-
10 minutes
de dessin
par jour,
pendant 15
jours

**7-
Pourquoi**

**7- Représenter,
illustrer, inventer**
S'exprimer,
découvrir des
œuvres

7- Renforcer les
liens entre les arts
et le sport
Promouvoir les
pratiques sportives,
culturelles et
artistiques



Les mots du sport...en dessin !

Les élèves s'installent confortablement. L'enseignant peut décider de jouer le jeu et dessiner aussi. La consigne est la même pour tous, seule l'incitation change tous les deux jours.

Consigne initiale : « Tous les deux jours, durant le mois de ... vous aurez 10 minutes* pour imaginer et dessiner les mots du sport. Pour vous aider, Je vous donnerai un mot différent à chaque fois. Ce mot guidera votre imaginaire, votre inspiration mais il s'agira toujours de dessiner en lien avec le sport. Le lendemain, nous découvrirons des œuvres d'artistes en lien avec les mots ».

Consigne J1 : « Le mot du jour est ... »

Préalables au DEFI : faire le lien avec l'événement 2024 : les JO à Paris. En parler, montrer les affiches (emblèmes, agitos...), aborder les différentes disciplines sportives, proposer de réaliser ensemble un nuage de mots du sport pour voir ce qui ressort. Veiller, lors de la mise en œuvre, à la bonne compréhension/visualisation des mots. Prendre le temps d'en parler sans anticiper sur le dessin du défi à suivre.

En fonction des œuvres et du questionnement proposé, le cartel sera découvert avant ou après l'image. Le présenter après, permet de ne pas tout dévoiler et de laisser les élèves s'exprimer en fonction de leur ressenti et de leur imagination avant d'accéder aux connaissances. Le présenter avant peut être trop inducteur. De la même manière, le questionnement viendra avant l'apport de connaissances.

* On pourra utiliser un sablier ou montrer sur l'horloge de la classe. Rien n'empêche un élève qui n'aurait pas terminé de poursuivre plus tard, sur un temps libre mais l'idée est d'essayer d'achever dans le temps imparti. Le petit format est facilitant, l'absence de gomme aussi.

Les œuvres à découvrir le lendemain du dessin, sont accompagnées d'un texte descriptif/explicatif (à votre intention, à adapter en fonction de vos élèves), de leur cartel, d'un questionnement pour les élèves, et de propositions de prolongement (optionnelles).

On pourra travailler en transversalité en liant arts, EPS et productions d'écrits...

Les classes participantes enverront **5 photos maximum des dessins produits** (possibilité de regrouper les dessins ou de n'en envoyer que quelques-uns). Les dessins seront visibles par tous afin de pouvoir découvrir les productions des autres.

Un **diplôme** surprise numérique sera envoyé en fin de DEFI.

Jour 1 et 2	Course	Jour 17 et 18	Boxer
Jour 3 et 4	Plonger	Jour 19 et 20	Sororité Fraternité
Jour 5 et 6	Ballon	Jour 21 et 22	Discobole
Jour 7 et 8	Football	Jour 23 et 24	Mouvement
Jour 9 et 10	Cheval	Jour 25 et 26	Violence
Jour 11 et 12	Effort	Jour 27 et 28	Chronomètre
Jour 13 et 14	Saut	Jour 29 et 30	Lutter
Jour 15 et 16	Chaussures	Jour 31	Muscles

Vous trouverez dans le dossier **Annexes** :

- les œuvres de référence à projeter en bonne définition
- des images utiles pour réaliser les prolongements proposés (à photocopier)