



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 4 ans**

THÈME
Faire

Apprendre à dessiner des animaux

Les animaux sont une source d'inspiration inépuisable ; dessiner des animaux est une manière d'inventer des histoires qui parlent d'émotions de façon métaphorique. Voici des astuces pour adapter vos conseils à des enfants d'âges très différents.

S'appuyer sur une documentation

- Le plus souvent, il est beaucoup plus facile et beaucoup plus significatif de représenter les animaux vus de profil. Proposer aux enfants une documentation qui peut prendre différentes formes : photos, dessins documentaires ou figurines-jouets bien réalistes. Ces dernières ont de grands avantages : on peut regarder l'animal sous tous les angles, et on peut toucher pour sentir les creux et les bosses.
- Permettre aux enfants de choisir quel animal ils désirent dessiner : un animal sauvage ou un animal domestique ? Dessiner de façon réaliste exige de l'application, de la concentration, mais il serait dommage de s'arrêter là. Dès le début, pour motiver les enfants et leur permettre d'inventer leur propre histoire, leur demander d'imaginer ce que fera cet animal. Par exemple, s'il s'agit d'un cheval, est-ce que ce sera un cheval de course, de cirque, un cheval qui tire une roulotte, la monture d'un Indien ou un cheval sauvage... La taille et la place de l'animal sur la feuille seront fonction de ce choix.
- Après avoir dessiné l'animal, le faire vivre en représentant l'espace et toute la scène. L'animal est-il seul ? En lien avec un autre animal, ou un humain ?



En fonction de l'âge des enfants

- Voici des exemples d'évolutions assez habituels.



Toutes photos © Évelyne Odier





• Décomposer l'animal virtuellement en grandes masses : le ventre, l'encolure, la tête, les pattes...

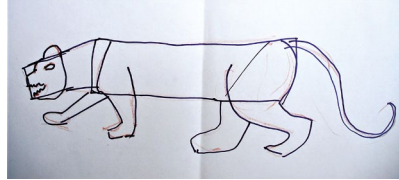
• **Avec les tout-petits** : expliquer simplement que tous les éléments se tiennent et que les quatre pattes sont posées sur le sol. Quand cette étape est franchie, préciser que les pattes ne sont pas alignées sous le ventre, qu'il y a deux pattes avant et deux pattes arrière. Puis vient la précision dans les formes.

• **À partir de 7-8 ans** : on utilise le même principe : décomposer l'animal virtuellement en grandes masses : le ventre, l'encolure, la tête, les pattes... Dessiner chaque partie en utilisant une forme géométrique simple. Demander aux enfants d'appuyer légèrement, afin de pouvoir ensuite gommer le trait de crayon.

• Une astuce pour trouver les bonnes proportions corps/pattes : prendre en compte l'espace sous le ventre (une sorte de rectangle dé-

limité par le bas du ventre et le sol d'une part, et les pattes de devant et les pattes arrière d'autre part), et dessiner cet espace. Le schéma est le même pour tous les quadrupèdes, seules les proportions changent.

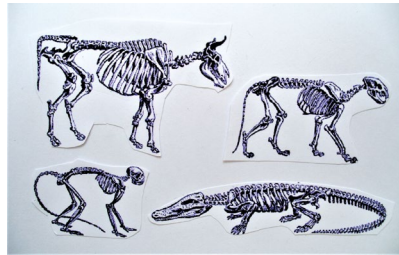
• Quand on a trouvé des proportions à peu près justes, on peut préciser la forme des détails, et rajouter tout ce qui manque : les oreilles, la queue...



• **Avec des enfants à partir de 10 ans** : il est intéressant de montrer un dessin de squelette, pour comprendre comment s'organisent ces éléments entre eux. Un bon dessin est un dessin qui explique pourquoi les choses nous apparaissent ainsi.

• Tous les squelettes de quadrupèdes sont organisés selon le même principe, mais les dimensions diffèrent. La queue est le prolongement de la colonne vertébrale.

• Regarder comment s'attachent les pattes sur la clavicule, et sur l'os du bassin.



• Chaque fois que c'est possible, expliquer comment l'animal est adapté à son mode de vie. Remarquer par exemple que les pattes avant et les pattes arrière n'ont pas la même grosseur : il y a toujours plus de muscles sur les pattes arrière, parce qu'elles permettent à l'animal de se propulser, de sauter.

- Autre exemple : la girafe a un long cou et de longues pattes pour pouvoir brouter les feuilles des arbres ; la tête est petite parce qu'elle déséquilibrerait le corps si elle était trop lourde.

L'animal articulé à vaporiser

- L'animal articulé permet de bien faire comprendre les articulations et les mouvements possibles. Dimensions totales : entre 10 et 20 cm de long. Limiter le nombre d'articulations si l'animal est petit.

- Dessiner les différents morceaux qui composent l'animal, en prévoyant des zones de recouvrement. Reproduire les formes sur du plastique transparent pour intercalaires (utiliser un marqueur toutes surfaces). Découper, percer des trous avec la pointe d'un compas, puis les agrandir un peu avec des ciseaux pointus. Assembler avec des attaches parisiennes, représentés sur le croquis par des gros points.



- Si les enfants sont très jeunes, l'animateur prépare à l'avance quelques animaux articulés. Chaque enfant choisit l'emplacement et l'attitude de l'animal : regarder des photos ou dessins documentaires pour voir quelles positions sont possibles et lesquelles sont impossibles. Il reste ensuite à peindre et inventer toute la scène.



- Si les enfants sont plus âgés, ils peuvent faire leur pantin et le prêter aux autres participants, pour que chacun puisse mettre en scène facilement plusieurs animaux.

- On peut vaporiser plusieurs fois le même motif dans une position à peine différente.



- On trouve de nombreuses applications de ce procédé dans l'histoire de l'art, comme par exemple cette mosaïque d'époque romaine.

