



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 5 ans**

THÈME  
**Faire**

## Des animaux fabriqués avec des assiettes en carton

**Les assiettes en carton ont bien des avantages. Ce matériau simple peut se décliner de multiples manières. Les idées présentées ici ne sont pas exhaustives ; au contraire, proposez comme défi aux enfants de faire tous un animal différent.**

- **Public** : enfants, à partir de 5 ans en suivant un modèle, à partir de 7 ans en modifiant le modèle.

### Le matériel

- Propres et solides, faciles à découper, bon marché, les assiettes en carton ont une forme ronde qui incite à la géométrie, à la simplification. On en trouve de différentes tailles et de différentes couleurs, ce qui facilite la motivation des enfants. Mais vous pouvez aussi ne proposer que des assiettes blanches, qui seront décorées ensuite.
  - Certaines assiettes en carton sont recouvertes d'une pellicule imperméable. La gouache n'accroche pas dessus : elle se fendille et se décolle en séchant. Pour la décoration, préférer les feutres toutes surfaces et les petits bouts de papiers collés. Les assiettes premier prix n'ont en général pas ce problème, on peut peindre les deux faces avec de la gouache.
  - Assembler avec des papiers de couleurs, des pinces à linge, de la pâte à modeler, des ficelles de couleurs, rubans et bolduc, etc.
- 1- Phase de recherche. Dans du papier épais, découper des cercles de la dimension d'une assiette en carton et demander aux enfants de

chercher différentes manières d'agir sur ces cercles : plier, enrouler, découper, inciser, encastrier, percer, coudre ou tisser avec du bolduc ou des ficelles. Mettre les trouvailles en commun.

2- Puis donner des photos d'animaux (ou, plus facile, des dessins) et chercher comment les représenter de telle sorte qu'ils soient reconnaissables. Limiter le nombre d'assiettes par enfant, par exemple à 3, grandes ou petites.



Toutes photos © Évelyne Odier

### Au niveau technique

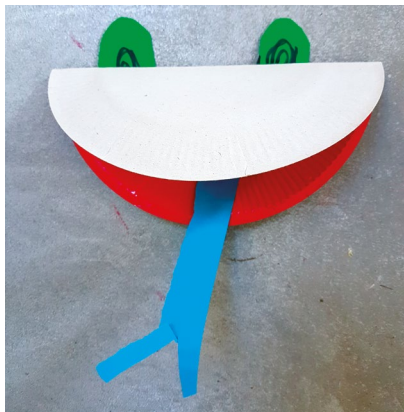
- Il est plus facile de décorer ou peindre les assiettes avant de les assembler. Prévoir un temps de séchage avant d'assembler. Il y a différentes façons d'assembler :
  - Utiliser de la colle en stick ou du ruban adhésif ou des agrafes (pour rester sur le même plan).



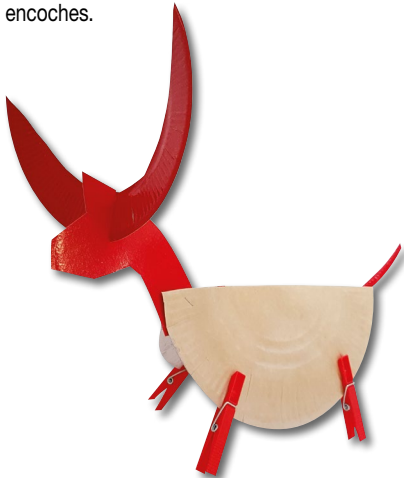
- Assembler avec des encoches (pour obtenir deux plans perpendiculaires)
- Percer des trous et fixer avec des attaches parisiennes, ou bien coudre : la ficelle ou le ruban ajoute alors un élément décoratif.
- La pâte à modeler sera utile pour lester un assemblage instable.

## Quelques exemples parmi d'autres possibilités

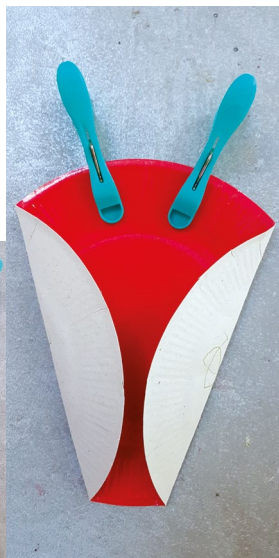
- Plier en deux une assiette, et voici une bouche de grenouille. Rajouter la langue, les yeux, les pattes avec des papiers de couleurs. Expérimentation créative : comment transformer cette bouche en gueule de loup aux grosses dents ?



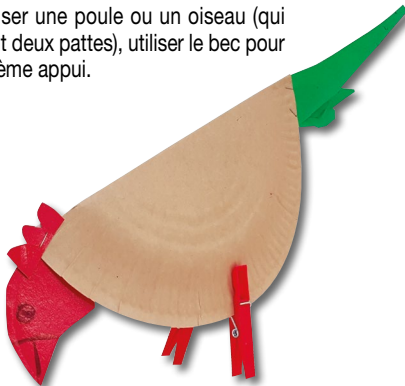
- Plier en deux une assiette, rajouter quatre pinces à linge pour figurer les pattes. Dans du carton souple ou d'autres assiettes en carton, découper une encolure, une tête, éventuellement des cornes. Assembler avec des encoches.



- Le même principe permet de représenter de multiples animaux. Il suffit parfois de modifier les proportions ou changer un détail pour représenter tel animal ou tel autre : plier le cercle un peu différemment, changer l'inclinaison des pinces à linge, et la tête de mouton devient une tête de renard.



- Pour stabiliser une poule ou un oiseau (qui ont seulement deux pattes), utiliser le bec pour faire un troisième appui.



- Plier en deux une assiette, et la présenter en tenant le creux sur le dessus : les deux morceaux de l'assiette évoquent alors les ailes d'un oiseau.



- À partir de documentation, chercher à représenter les ailes de différentes espèces d'oiseaux en vol.
- Rajouter la tête, la queue, les pattes.

- Changer la manière de regarder ; regarder cet oiseau de face et non plus de profil, recto et verso : l'oiseau a maintenant une apparence d'animal mythologique. Fabriquer alors cet animal mythologique et imaginer l'histoire d'une transformation. ▶

