



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 4 ans**

THÈME
Faire

Utiliser les pointillés en peinture

Il s'agit d'un geste simple et répétitif qui convient à de très nombreux publics : ceux qui se sentent nuls en peinture, ceux dont les gestes sont limités parce qu'ils sont très jeunes, ou très vieux, ou handicapés, ceux qui sont trop excités et qu'il s'agit de calmer, ceux qui sont trop impulsifs et qu'on peut aider à se maîtriser, ceux qui sont inhibés et qu'il s'agit de rassurer...

Peindre un fond

- Peindre un fond, ce n'est pas bien motivant, ce n'est pas un projet qui suscite l'enthousiasme. Mais ça ne suscite pas d'angoisse non plus ; même ceux qui pensent ne pas savoir peindre peuvent se lancer. Ce fond pourra servir pour un papier cadeau, une invitation, un menu, une couverture de cahier...
- Ce fond pourra aussi être transformé : selon votre public, expliquez à quoi va servir ce fond (des idées un peu plus loin sur cette fiche), ou laissez la surprise.

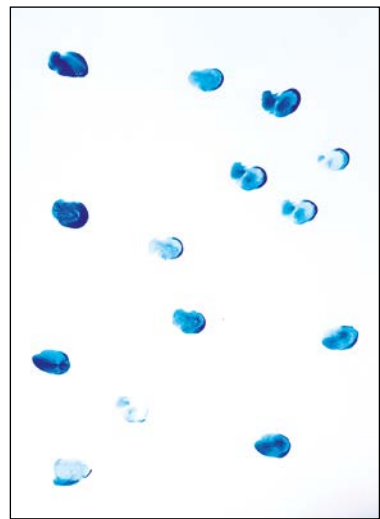
Espacer les pointillés

- Espacer les pointillés au maximum en les répartissant de façon égale sur la feuille de papier.

Des pointillés pour terminer une image

- « *J'ai fini !* », crie un enfant après quelques minutes à peine de peinture. Pour l'inciter à se concentrer plus longtemps, lui proposer de poser des gouttes de pluie multicolores, des moustiques ou des étoiles dans le ciel, des fruits dans l'arbre ou des pois sur la robe...

Toutes photos © Évelyne Odier



- Continuer les pointillés en posant les points au milieu des points existants. Poser les points sans à-coups, sans interruption, régulièrement, sans toucher les points déjà existants.



- Le but est de générer le mouvement des yeux pour poser les points chaque fois à un endroit très différent sur la feuille : à droite, puis à gauche, puis en haut, puis en bas... Au début, il est facile de trouver de la place, mais plus le papier se remplit, plus il faut viser pour poser un point sans toucher les points voisins. À la fin, on peut superposer les points.

Varier les rythmes

- Pendant quelques minutes, l'animateur peut jouer le rôle d'un chef d'orchestre et dicter des rythmes de pointillés : toc toc toc, ou toctoc toc toctoc toc...
- Ralentir ou accentuer la vitesse, poser le pinceau tout doucement ou frapper avec plus ou moins de force...

Varier les outils



- Chaque outil apporte un ressenti physique différent et crée un effet visuel différent. Commencer par les outils qui font de grosses traces (le bout du doigt) et terminer par les petites empreintes (le Coton-Tige qui donne une sensation de maîtrise et de précision).
- Les brosses dures sont efficaces pour se défouler et expulser des tensions ; les pinceaux souples et ronds procurent une sensation d'apaisement. Varier les outils permet donc de relancer l'attention. Ne pas utiliser les outils à contre-emploi pour respecter le matériel : on abîme un pinceau souple et fragile quand on tape brutalement.

Laisser sécher puis transformer ce fond

Peindre un graphisme dessus à la manière de Miró ou de Klee



- Sur un fond qui est globalement de couleur claire, ou relativement claire, tracer avec de la gouache noire des signes plus ou moins figuratifs : personnage, soleil, étoile... S'inspirer de peintures du XX^e siècle, aux motifs simples à reproduire, ou de peintures préhistoriques, ou encore de motifs ethniques ou archaïques.
- Donner un titre en s'inspirant des titres de Miró, tels que « *L'échelle de l'évasion* », « *Le carnaval d'Arlequin* », ou encore « *Les éclats du soleil blessent l'étoile tardive.* »

Découper

• Dessiner des lettres épaisses, découper et coller pour écrire son prénom, ou un mot important. Décorer ce mot, avec des pointillés par exemple !



• Ou encore découper des formes géométriques et les coller pour représenter un robot, un extra-terrestre, un monstre...

• **Astuce** : il est difficile d'avoir des idées pour imaginer un personnage étonnant et personnel. Le hasard propose souvent des solutions à exploiter. Commencer par dessiner et découper les lettres assez proches les unes des autres. Utiliser les chutes des découpes pour construire le personnage.

• Terminer l'image avec des feutres précis. ▶

