



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Faire

Compétitions sportives et arts plastiques

Les compétitions sportives peuvent devenir le prétexte à des activités d'arts plastiques, basées sur le réel ou sur l'imaginaire.

Des proportions plausibles

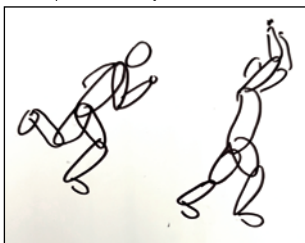
- Il faut savoir que, chez un adulte, la taille des jambes représente à peu près la moitié de la taille globale du corps. Autrement dit, le pubis est à peu près au milieu du corps, tête comprise.
- Toutes les autres dimensions peuvent se constater sur son propre corps. Plier le bras, et on voit que le coude est à peu près au milieu du bras. Plier la jambe, et on voit que le genou est à peu près au milieu de la jambe. Se mettre debout bien droit, et regarder où arrivent le coude, le poignet et le bout de la main sur le buste et la jambe...

Des sportifs en pleine action

- Il est la plupart du temps plus facile de les dessiner de profil. Commencer par des croquis au crayon, sans appuyer, pour expliquer de façon simplifiée l'inclinaison des parties du corps et la place des articulations.
- Ensuite, préciser le dessin, dessiner les vêtements en détail.
- Gommer les premiers traits.



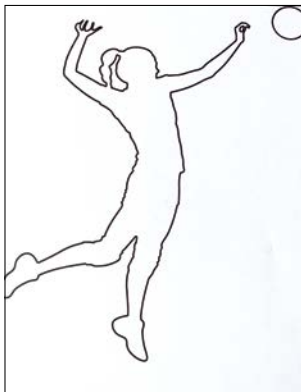
Toutes photos © Évelyne Odier



Habiller des silhouettes

- Poser une feuille de papier calque sur une photo de sportif en pleine action et décalquer la silhouette.

- Ensuite, commence un travail de logique : que se passe-t-il à l'intérieur de cette silhouette ? Si possible, à partir de ce papier calque, faire deux photocopies par jeune.
- Sur la première photocopie, le jeune dessinera le corps comme s'il était transparent, pour bien comprendre comment est ce qu'on ne voit pas. Sur la deuxième photocopie, il s'agit de représenter seulement ce qu'on voit : quels éléments sont devant et lesquels sont cachés ?
- Chaque jeune devient le styliste officiel de la compétition et dessine les vêtements du sportif.
- Sur ces liens, vous trouverez des silhouettes de sportifs. On ne voit pas la photo d'où ces silhouettes sont tirées : le travail de reconstruction est plus difficile, mais très intéressant : <https://tinyurl.com/AM245-1> et <https://tinyurl.com/AM245-2>



Le drapeau

- Dessiner des drapeaux, puis les mettre en scène. Imaginer par exemple que ces vêtements de sportifs reproduisent les couleurs et les motifs du drapeau du pays de l'athlète. Les dessins de presse utilisent souvent ce procédé.



Des pays imaginaires

- Inventer un pays, lui donner un nom, et le placer sur le globe terrestre. Inventer son drapeau, sa devise, son hymne national, sa monnaie. Inventer son système politique, les habitudes et les lois qui régissent ce pays. Est-ce la paix, ou existe-t-il des conflits avec les pays voisins ?
- Les sportifs de ce pays font partie de la compétition. Les représenter au milieu des sportifs des pays réels. Imaginer comment se passe la compétition.

Le Quidditch

- À Poudlard, au pays d'Harry Potter, existent des compétitions de Quidditch, qui est un jeu inventé par l'auteur. Imaginer une compétition qui existerait sur une planète lointaine habitée par des extraterrestres bizarres : commencer par dessiner ces extraterrestres, puis les décrire en regardant vraiment ce qui est sur l'image. Imaginer leurs pouvoirs et leurs difficultés ; imaginer un sport qui pourrait leur convenir ; inventer les règles de ce sport. Représenter la compétition, les éventuels spectateurs. Que gagne le vainqueur ? ▶