

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article27>



# Atelier Peinture

- Activités - Activités manuelles - Papier, peinture -

Date de mise en ligne : mercredi 26 avril 2006

**Animer un atelier Papier/Peinture... On est souvent bloqué : soit cela demande trop de technique, soit on reste à un stade un peu banal...**

**On est souvent bloqué : soit l'enfant a des compétences, des savoirs faire et il fait déjà (parfois mieux que nous-mêmes**

**Ci-joint, donc, quelques idées, quelques techniques qui permettent de faire, de créer avec une dimension esthétique certaine.**

**Soit vous utilisez une technique sur un tableau, soit plusieurs techniques sur le même tableau.**

**Un tableau c'est une feuille qui peut être une feuille de canson ou une feuille de 160 grammes blanche ou de couleur.**

**Ces idées sont à utiliser librement, on n'est pas obligé de les suivre à la lettre...**



### **1. Goutte d'encre de chine**

Vous humidifiez des feuilles avec de l'eau et une éponge. Vous mettez la feuilles sur une table en faisant en sorte que la feuille ne soit pas à plat. Et vous laissez tomber quelques gouttes d'encre de chine (noire ou de couleur)

### **2. Une paille**

Vous faites tomber quelques gouttes de peinture. Avec une paille vous soufflez afin de laisser des traces, des lignes, des courbes... à partir des différentes gouttes.

### **3. Avec de la colle et de la craie**

Vous faites des lignes, des courbes avec de la colle en tube. Vous broyez de la craie de plusieurs couleurs et vous saupoudrez...

### **4. Eponges et brosses à dent**

Utiliser des éponges en tapotant l'éponge dans la peinture puis sur la feuille, des brosses à dents en frottant les poils après avoir mis la brosse à dent dans la peinture. Il faut frotter la brosse à dent sur une feuille.

### **5. Avec des billes**

Prendre une ou plusieurs billes, des gobelets avec différents fonds de couleurs de peinture. Enduire la bille de couleur en la faisant rouler dans le gobelet. Poser celle-ci sur la feuille et en saisissant les bords, faire rouler la bille tout en la maintenant sur la surface de la feuille.

### **6. Avec des chutes de papier**

Avec des chutes de papier affiche de deux ou trois couleurs... Déchirer un premier papier de couleur en une forme plus ou moins rectangulaire (plus petit que la feuille support) Coller cette feuille. Puis déchirer une autre couleur plus petite de façon à laisser une marge quand on va la coller sur l'autre forme. Pour avoir une forme pas trop régulière,

ne pas couper avec une paire de ciseaux.



### 7. Avec une ficelle...

Avec une ficelle, de type ficelle de cuisine... Plier la feuille en deux. Imbiber la ficelle de peinture avec une brosse. Laisser tomber une ou des ficelles en laissant un bout dépasser. Poser un tas de journaux au-dessus, tirer la ficelle et ouvrir la feuille avant que le papier ne s'imbibe trop.

### 8. Symétrie

Avec des peintures de différentes couleurs, plier le papier en deux. Déposer quelques gouttes de peintures à l'intérieur. Renfermer, appuyer de la main en poussant vers l'extérieur. Ouvrir la feuille et la faire sécher.

### 9. Les formes se reproduisent

On utilise du carton léger, des crayons de couleurs, de la colle en bâton. Découper le carton d'une forme aléatoire. Placer le sous le papier. Frotter le crayon sur toute la surface de la feuille dans plusieurs sens. Coller sur un autre papier.

### 10. De la peinture et des graines

Tremper les graines dans la peinture, déposer les sur le papier. Faire sauter jusqu'à épuisement de la couleur. Attendre un moment avant de retirer les graines.

### 11. Papier froissé

Froisser le papier. Appliquer de la peinture à la brosse sur le journal pour faire encreur. Tapoter le papier froissé sur la couleur. Retirez-le et défroissez le en tirant les bords. Laissez sécher. Découper la partie la plus intéressante et coller sur un autre papier.

### 12. Jeu de lucarnes

Découper une lucarne carrées, rectangulaire ou autre dans un morceau de carton léger. Poser cette lucarne sur le papier, tracer la forme au feutre. Déplacer la lucarne et renouveler l'opération plusieurs fois.

### 13. Saturation

Sur une petite feuille, seul ou une grande feuille (type feuille kraft) avec 3 à 6 personnes. A tour de rôle tracer un signe de son choix et toujours le même de la même taille (ou de taille différente) à la place de son choix.

### 14. Brouillard de couleurs

Deux, trois ou quatre feutres de couleurs différentes sont reliés par un élastique. Tapoter les pointes sur la feuille au hasard sans chercher à décorer. Il faut appuyer de la même façon sur les trois feutres pour avoir à chaque couleur à chaque geste.



### 15. La lutte des couleurs

Avec deux feutres de couleurs différentes. Aligner les signes choisis ( croix, rond, carré...) Commencer avec un feutre d'un côté de la feuille. Faire de même avec l'autre feutre. Avancer les signes vers l'autre couleur en les mêlant petit à petit en dépassant obligatoirement le centre. Couvrir selon son envie...

### 16. Poteaux et fils tendus

Avec du papier (plutôt sur un format A5) et un feutre.

Planter 5 à 7 poteaux (des traits verticaux) en les disposant ça et là. Réunir les poteaux par des lignes en nombre égaux. Tracer à la main ou à la règle. Le réseau de fils peut se superposer sans logique apparente.

### 17. La scie, un guide

On utilise un ou deux feutres de couleurs, du carton léger, des ciseaux. Découper une ligne en dent de scie irrégulière dans le carton. Poser le carton sur la feuille, suivre les découpes avec le feutre. Répéter plusieurs fois. On peut changer de couleurs mais pas forcément de formes.

### 18. Tourne, tourne

On utilise un papier de son choix (de préférence en format A5) , un feutre de couleur foncée, un objet ayant un bord rond (assiette, bassine, boîte...)

Poser l'objet sur le papier, en faire le tour avec le feutre. La trace allant d'un bord à l'autre... Recommencer pour bien remplir la surface. En le faisant ne pas le faire avec un regard esthétique...

### 19. La tape sur l'épaule

Jeu collectif, sur une grande feuille kraft. On utilise des brosse larges ou des rouleaux. Le papier est fixé sur la table. Le premier joueur trace une bande de sa couleur le long du bord. Il s'arrête dès qu'un joueur lui touche l'épaule. Il prend la place du premier et continue sa trace ou en commence une autre parallèlement.

### 20. De la couleur, de la pluie

Prendre des feuilles de plusieurs couleurs, les déchirer en petites formes. Encoller la forme support ; laisser tomber en pluie les petits morceaux de couleur. Eliminer le surplus en retournant le support.