



FICHE PEDAGOGIQUE

MODULE « PORTRAIT D'HERBE »

Cycles 2 et 3

2 ateliers de 2h

Saison(s) : printemps



Objectifs :

- S'approprier quelques plantes du Parc Buffon par une double approche : sensible et naturaliste.
- Découvrir les liens entre les noms donnés aux plantes, leurs formes et leurs symboles.
- Stimuler la curiosité des enfants sur le monde qui les entoure

Liens avec les compétences travaillées dans le programme scolaire :

Cycle 2 :

Français :

Comprendre et s'exprimer à l'oral

Comprendre le fonctionnement de la langue

Arts plastiques :

Thèmes :

- La représentation du monde
- L'expression des émotions

Expérimenter, produire, créer

Mettre en œuvre un projet artistique

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

Questionner le monde :

- Thème : comment reconnaître le monde vivant ?

Pratiquer des démarches scientifiques

S'approprier des outils et des méthodes : manipuler avec soin

Cycle 3 :

Français :

Comprendre et s'exprimer à l'oral

Ecrire

Arts plastiques :

- Thème : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace.

- Expérimenter, produire, créer

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

Histoire des arts :

Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.

Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

Sciences et technologies

- **La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement**

Pratiquer des langages : rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.

Résumé :

« Bec de grue », « Dent de lion », « Herbe de cœur », orchis bouc, autant de noms qui stimulent l'imagination.

Une première séance est dédiée à la réalisation de portraits imaginaires d'après les noms de certaines plantes locales.

Lors de la deuxième séance, les portraits imaginaires puis l'observation des plantes in situ servent de point de départ pour modeler en argile les formes les plus significatives de la plante.

Message : l'observation des plantes nous révèle les liens entre l'homme et la nature.

Déroulement :

Séance 1 (1h30 à 2h)

Accueil au Musée et présentation de l'atelier / 5mn

Activité 1 : les estampes originales de l'*Histoire naturelle des végétaux*

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
20 mn	RDC Musée	collectif	Présentation de quelques estampes originales de <i>l'Histoire naturelle des végétaux</i> (par le graveur Jacques de Sève). Questionnements et échanges sur l'origine des noms donnés aux plantes : « soleil d'or » pour une jonquille, « pied de griffon » pour l'héllébore fétide...

Activité 2 : création d'un portrait d'herbe imaginaire

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
50 mn	RDC Musée	Individuel	Chaque enfant imagine et dessine le portrait d'une plante à partir de son nom. Il choisit ensuite un médium pour mettre en couleur son portrait d'herbe : feutre / crayons de couleurs / crayons aquarelle.

Activité 3 : Propriétés et pouvoirs imaginaires

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
30 mn	RDC Musée	Individuel (dictée à l'adulte pour les plus jeunes)	A partir du portrait que les enfants viennent de dessiner et du nom de leur plante, ils imaginent puis écrivent un petit texte imaginaire qui se rapporte à leur plante : son histoire, ses propriétés, ses pouvoirs, son lieu de vie de prédilection...

Conclusion, questions et préparation à la séance 2 / 5-10 mn

Séance 2 (1h30 à 2h)

Accueil et retour sur le déroulement de la séance 1 / 5 mn

Activité 1 : balade ethnobotanique

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
45 mn	Parc Buffon	collectif	Au cours d'une petite balade dans le Parc Buffon, la médiatrice présente quelques plantes dont les portraits imaginaires avaient été réalisés en séance 1. Les enfants doivent mobiliser leurs sens et observer finement la plante avec une loupe pour retrouver quel nom lui conviendrait le mieux.

Activité 2 : interprétation des portraits imaginaires et des plantes du parc Buffon

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
20 mn	RDC Musée	collectif	Mise en commun des observations et sélection des formes « symboles » de chaque plante d'après les portraits imaginaires et les plantes réelles.

Activité 3 : sculpture des formes extraites de l'interprétation

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
30 mn	RDC Musée	individuel	Chaque enfant modèle dans l'argile une à plusieurs petites formes évoquées lors de l'activité 2 : cœurs de la graine de l'herbe à pasteur, têtes de chats de la Valériane herbe aux chats... Leurs créations sont fixées au bout d'une tige de fil de fer pour former un bouquet.

Conclusion et questions / 5-10 mn

BIBLIOGRAPHIE DE REFERENCE

- Livre « *L'imaginaire au jardin* », Aline Hébert-Matray, édition Plume de Carotte, 2011.

SUGGESTIONS DE PREPARATION DU MODULE « PORTRAIT D'HERBE »

- **Mobiliser les sens** : collecter des végétaux ou parties de végétaux dont l'apparence provoque l'imaginaire (crosses de fougère, lichens, fruits du fusain, bourgeons du saule ...). Demander aux élèves à quoi leur font penser ces végétaux. A partir de leurs évocations, écrire des noms imaginaires pour chacun d'eux et les présenter à la manière d'un cabinet de curiosités.
- **Reconnaître dans le végétal des situations modélisables par la géométrie** : reconnaître dans une collection de végétaux (de préférence réels plutôt qu'en images pour être manipulés et observés sous des angles différents), des lignes de symétrie, des figures planes et en volumes avec le vocabulaire approprié (cône, boule, losange, spirale...).

Certains végétaux sont très inspirants pour créer des liens avec la géométrie, comme ceux qui sont présentés dans le livre « *La géométrie dans le monde végétal* », Elisabeth Dumont, éd. ULMER (possibilité de prêt du livre sur demande à la médiatrice).

PISTES PEDAGOGIQUES POUR POURSUIVRE APRES L'ATELIER

- **Créer un cahier botanique**

Herboriser des plantes récoltées avec les enfants autour de l'école. Insérer ces planches d'herbier dans un cahier/classeur botanique. Compléter les planches d'herbier en recherchant le nom scientifique de chaque plante (identification), les noms communs attribués à la plante, l'origine des noms communs, l'habitat (bord de route, murs et rochers, prairies, bords de rivière...), etc.

Il existe deux sites de référence en botanique qui fournissent de bons conseils pour créer un herbier :

http://garance.voyageuse.free.fr/botanique/dep_bota1.htm

<http://www.tela-botanica.org/page:pedagogie>

- **Réaliser des recettes, jeux, jouets, instruments de musique, pommades, teintures pour appréhender les usages des plantes et les liens entre les hommes et les plantes.**

Recettes faciles et créations à partir de végétaux, illustré par des planches d'herbier :
Livre « *L'Herbier de Jack, tous les secrets des plantes magiques* », éd. Petite Plume de carotte.

Approche ethnobotanique des jeux, jouets et instruments de musique verte :
Livre « *Jouets de plantes* », éd. Plume de carotte.

Possibilité de prêt des ouvrages sur demande à la médiatrice.

