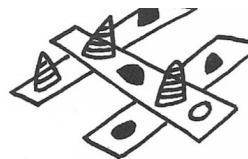


L'ATELIER



1^{re} PARTIE

Trempez votre pinceau dans la peinture et posez-le où vous voulez sur le papier.

Imaginez que votre pinceau est une voiture et que vous partez faire un tour. Vous allez laisser glisser votre pinceau sur le papier et éviter les obstacles (pas de peinture sur les obstacles, hein!), et...

Attention, top départ! **!!!!!!!**
Bon voyage!

Incitez les participants à se déplacer au maximum, à aller plus loin.



Eh, toi! Où est-ce que tu vas? Tu tournes en rond, là! Allez, avance! Le monde est vaste!

Les trajectoires et les enfants se bousculent et se croisent dans la bonne humeur. Certains continuent la même route jusqu'au bout, d'autres en commencent de nouvelles. Il y a de plus en plus de lignes...

Lorsque le dessin est presque saturé, je fais lever les pinceaux.

Stop, fin de la première partie!



J'enlève les obstacles.

Les lignes que vous avez dessinées sont en fait des routes. Maintenant qu'on a les routes, on va imaginer le reste de la ville.

Pour les aider, je leur donne des indices:

Il nous faut des voitures, des piétons, des maisons, des arbres, des magasins...

Le dessin est alors réinvesti. Je passe parmi les participants, je regarde, j'encourage, je stimule, jusqu'à ce que le dessin échappe à tout contrôle et qu'il se forme des embouteillages monstres, que des forêts tentaculaires se développent.

Pour ne pas surcharger le dessin ou le rendre illisible, les enfants lèvent leur pinceau petit à petit, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun artiste en action.

Les obstacles sont la clef de cette activité: les espaces laissés blancs par ceux-ci tout à l'heure sont maintenant peuplés de bonshommes, de voitures, d'arbres, etc.

L'énergie déployée et le plaisir de voyager avec son pinceau sont bien plus intéressants qu'un «beau» résultat (bien que ce soit agréable aussi!).