

De fil en aiguille

*Il est obligatoire
de toucher !*

Atelier pédagogique
pour les enfants
de 4 à 7 ans

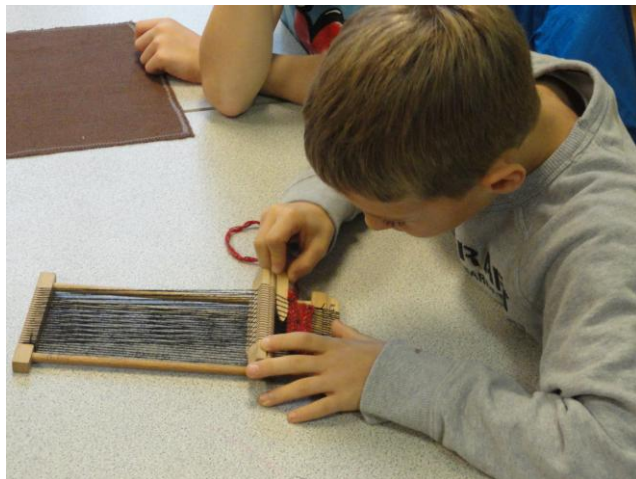
FICHE PRATIQUE
À DESTINATION
DES ENSEIGNANTS



CONTACT

Robert Porret
Conseiller chargé
des actions pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation
facim
www.fondation-facim.fr



1. Présentation de l'atelier

Public cible : enfants 4-7 ans (moyenne section maternelle – CE1)
Durée : 1h

Une mallette qui aborde :

- les différents textiles (laine, coton, soie)
- les différentes techniques (tricot, tissage),
- option pour les plus grands (6-7 ans) : le costume autrefois / aujourd'hui.

Un atelier qui valorise le patrimoine textile de la Savoie.

Le tout animé par un guide du *Pays d'art et d'histoire des Hautes vallées de Savoie*®.

L'atelier se compose d'un module en salle. Il peut être suivi d'une visite sur le terrain (musée, centre d'interprétation, filature...) pour découvrir la spécificité des costumes et des traditions savoyardes.

2. Inscription de l'atelier dans les programmes de l'Éducation Nationale

Maternelle :

- S'approprier le langage-Découvrir l'écrit : Les enfants apprennent à échanger, à s'exprimer. La manipulation de la langue permet d'acquérir du vocabulaire et de s'approprier les règles qui régissent la structure de la phrase. Le travail sur les sons de la parole, l'acquisition du principe alphabétique et des gestes de l'écriture préparent l'apprentissage systématique de la lecture et de l'écriture qui commencera en CP.

- Découverte du monde : Les enfants découvrent le monde proche ; ils apprennent à prendre et utiliser des repères spatiaux et temporels. Ils observent, ils posent des questions et apprennent à adopter un autre point de vue que le leur. Ils deviennent capables de classer, d'ordonner et de décrire, grâce au langage et à des formes variées de représentation (dessins, schémas). Ils commencent à comprendre ce qui distingue le vivant du non-vivant.

CP-CE1 :

- Découverte du monde : Les élèves acquièrent des repères dans l'espace et le temps, des connaissances sur le monde. Ils maîtrisent le vocabulaire spécifique correspondant. Les élèves dépassent leurs représentations initiales en observant et en manipulant.

- Pratiques artistiques et histoire des arts : Les pratiques artistiques et les références culturelles liées à l'histoire des arts développent la sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves. Ces activités s'accompagnent de l'usage d'un vocabulaire précis: il permet aux élèves d'exprimer leurs sensations, leurs émotions, leurs préférences et leurs goûts. Un premier contact avec des œuvres d'art les conduit à observer, écouter, décrire et comparer.

Objectifs :

- Acquérir du vocabulaire
- Manipuler, décrire et classer des objets
- Développer la curiosité, le sens de l'observation et le sens critique.
- Développer le sens esthétique.
- Acquérir des repères dans le temps (CP-CE1)

Arts, textiles et costumes

Il est obligatoire de toucher !

Atelier pédagogique pour les enfants de 4 à 7 ans

FICHE PRATIQUE À DESTINATION DES ENSEIGNANTS



CONTACT
Robert Porret
Conseiller chargé des actions pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation
facim
www.fondation-facim.fr



3. Lieu et matériel à prévoir

- Une salle avec 3 groupes de table pour répartir les enfants
- 2 tables indépendantes sur lesquelles le guide répartira un certain nombre d'échantillons et d'objets.

4. Déroulement de l'atelier en classe

Temps 1 - « Aujourd'hui, comment est-ce qu'on est habillé ? »

Quels vêtements ?

Objectif : faire trouver par les enfants les noms des vêtements qu'ils portent (tee-shirt, pull, sweat, pantalon, blouson...). Le guide va faire décrire ces vêtements et leur usage. Il ajoute la soie (cravate, foulard...).

Temps 2 - « D'où vient la laine, le coton... ? »

Objectif : trouver l'origine des différents tissus (pull <- laine <- mouton)

Au fur et à mesure de l'identification des différents tissus, le guide montre la fiche avec le mot laine / coton... et la laisse visible sur le tableau.

Les enfants vont chercher sur la table n°1 les échantillons correspondants et sur la table n°2 les éléments de la famille de la laine / du coton / de la soie.

Le guide explique la transformation :

- la laine -> le tricot avec démonstration de tricot et essai par les enfants
- le coton, la soie -> le métier à tisser avec démonstration et essai par les enfants.

Des fiches-mots : pelote / tricot / bobine / ver à soie / cocon / métier à tisser.

NB. Les tissus synthétiques ne sont évoqués qu'avec les CE1 en montrant les différents usages de ces textiles (polaire, vêtements sports, maillots de bain...): protection contre le froid, vêtements qui sèchent rapidement...

Temps 3 - restitution en 3 groupes « Reconstituer l'histoire d'un pull / d'un jean / d'une cravate »

Objectif : à partir d'une série de 4 cartes, les enfants reconstituent les filières, de la matière première brute au vêtement fini.

Une fois les filières reconstituées, les enfants se déplacent successivement autour des 3 tables et chaque groupe annonce sa filière, avec les fiches-mots et les échantillons correspondants, et présente les cartes en utilisant les noms vus précédemment (bobine, pelote...).

Option pour les CP-CE1 :

Temps 4 - « Est-ce qu'on s'est toujours habillé de la même façon ? »

Objectif : utiliser des repères temporels : autrefois / aujourd'hui

Les enfants constituent des paires à partir de photos anciennes ou actuelles et décrivent les costumes, puis ils classent chronologiquement 8 reproductions d'œuvres d'art et photographies de mode.

5. Prolongations possibles de l'atelier en classe par l'enseignant

- Activité tissage / notions de « dessus / dessous »
- A partir de bandes de tissus fixées de façon orthogonale sur un support, création d'un tissage.
- Réalisation d'un tableau en tissu, en jouant sur les différences des étoffes.
- Activité impression sur tissu, à partir d'un tissu uni : utiliser des tampons encreurs pour créer des dessins.
- A partir d'images ou photos (livres, internet, catalogue) :
 - acquérir du vocabulaire : trouver des vêtements avec des formes et des noms particuliers (cape, guêtres, marinière...) / vêtements correspondants à des métiers (pompier, docteur...)
 - se repérer dans l'espace : identifier des vêtements propres à certains pays (sari, kimono, djellaba, kilt...)
 - se repérer dans le temps : trouver des illustrations de costumes autrefois, et les classer par ordre chronologique
- Sortie sur le terrain / rencontres : visite d'un éco-musée / musée de costumes, d'un atelier de fabrication de tissu, rencontre avec une personne qui porte un costume traditionnel savoyard ou un vêtement traditionnel d'un autre pays...
- Pour les plus grands : s'amuser avec des expressions liées au vêtement (par exemple : « Chausser ses bottes de sept lieues », « Avoir plus d'un tour dans son sac », « Avoir plusieurs casquettes », « Avoir un fil à la patte »...)