Des formes et des jeux

E34

Anne Bertier

SOMMAIRE DU DOSSIER

- Introduction page 3
- Biographie d'Anne Bertier page 4
- Descriptif des 9 livres de la valise page 5
- Idées d'ateliers page 14

  (A partir du Jeu 'Chiffres cache-cache', atelier portraits avec « chiffres en tête », atelier tampons avec « Mercredi »)
- Bibliographie d'Anne Bertier page 19

  Modèles de formes à photocopier et découper pour jouer avec le livre « Ronds et carrés » de Nathalie Parain
- Modèles de formes à photocopier et découper pour jouer avec le livre « J'additionne »d'Anne Bertier
- Livrets vierges à photocopier, découper et coller pour l'atelier tampon avec l'album « Mercredi »

Des formes et des jeux

Au départ de ce projet, le regard original et ludique d'Anne Bertier, artiste et graphiste, sur les signes et les symboles

Cette exposition est une invitation à découvrir par le jeu, formes et chiffres.

Pour se prêter à cet exercice joyeux, nous vous proposons :

- 10 illustrations extraites de 2 de ses albums (6 illustrations de l'album « mercredi » et 4 illustrations de l'album« chiffres en tête).
- Des idées d'atelier avec modèles, livrets et tampons pour jouer (p14)
- Le jeu *Chiffres cache-cache* avec un tableau magnétique.
- Le jeu *Modulographe rond*
- 9 livres ludiques, 5 d'entre eux sont d'Anne Bertier

ANNE BERTIER

Entre carré,

triangle,

rond,

abécédaires et

arabesque,

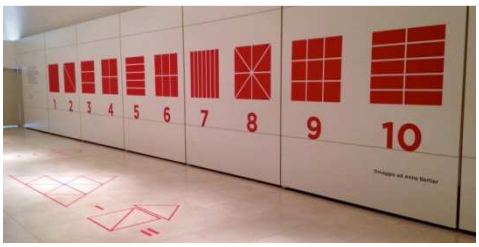
Anne Bertier g**raphiste, auteur et illustratrice pour la jeunesse** propose des albums graphiques étonnants, exigeants, portes ouvertes ou points de départ à une **invitation au voyage ludique et poétique**.

Elle accorde une attention toute particulière à **la façon d'occuper la page** avec la gouache appliquée au pochoir et le blanc du papier.

Ses abécédaires et ses chiffres explorent et renouvellent totalement **le rapport des enfants aux signes et à leurs images.**

http://annebertier.fr/

L'exposition *Numeri*, au Palazzo Quirinale en 2015 à Rome



Présentation des 9 livres

- **Chiffres à conter**
- **Chiffres en tête**
- **Construis-moi une lettre**
- **J'additionne**
- **Mercredi**
- **Numéro**
- **Prendre et donner**
- **Le rond**
- **Ronds et carrés**

Chiffres à conter

Anne Bertier

Editions MeMo (2006)

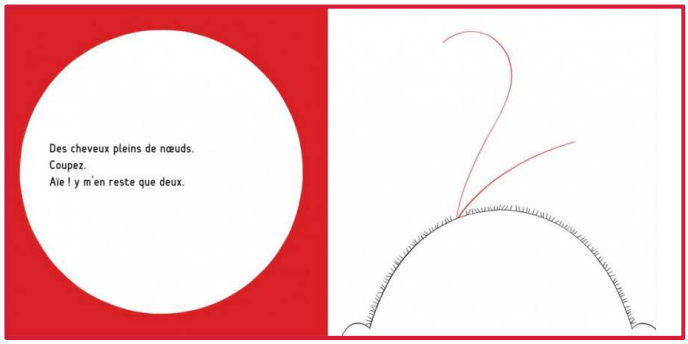
De 0 à 12, les mots répondent aux chiffres.

Anne Bertier nous propose une lecture poétique de la forme

et de la sonorité des chiffres.

« Des cheveux pleins de nœuds.
Coupez.
Aïe! Y m'en reste que deux ! »

L'enfant peut compter le nombre d 'éléments dans l'image et raconter les chiffres à sa façon avec les mots clé situés à la fin de l'ouvrage.



Chiffres en tête

Anne Bertier

Editions MeMo (2006)

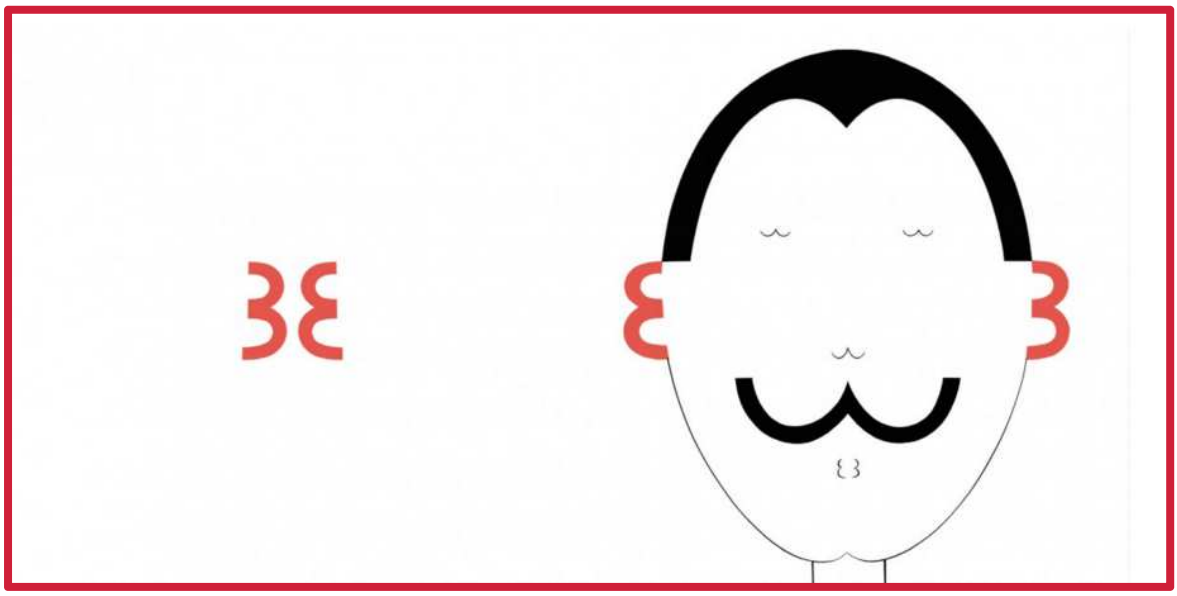
4 illustrations extraites de cet album composent l'exposition

Dix chiffres font dix têtes,

de zéro à neuf,

dix drôles de visages

se composent au fil des images.



.

Construis-moi une lettre

Anne Bertier.

Editions MeMo (2004)

Cet ouvrage rappelle les jeux de construction tant les formes sont parfaitement géométriques.

L'œil va du rouge au blanc, des pleins aux vides, et

découvre ainsi **le jeu entre la lettre et sa représentation**.

Chaque planche est une surprise, une devinette
et une initiation à l'art.

Les réponses sont données en derrières pages pour
laisser libre cours à l'imaginaire de chacun.

J’additionne

Anne Bertier.-

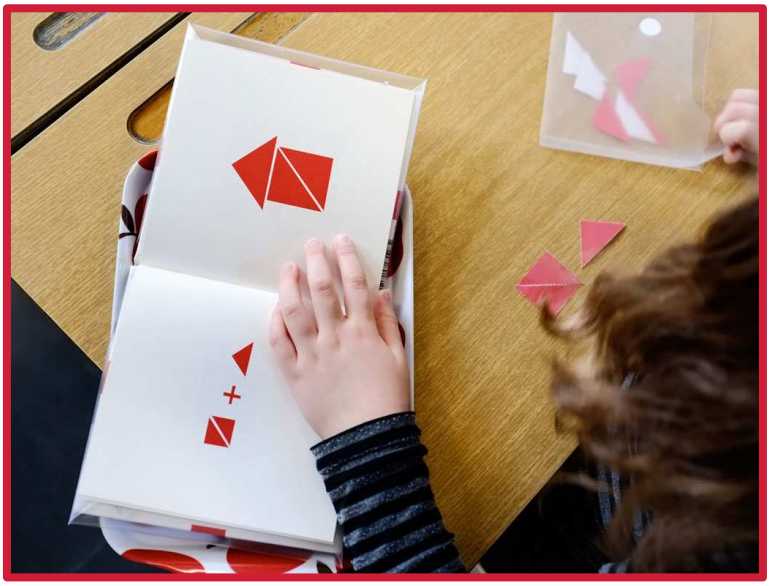
Editions MeMo (2013)

Collection « *Signes Jeux* »

Jeu de transformation par l’ajout de triangles au fil des pages.

À chaque page de gauche s’ajoute un triangle.
À chaque page de droite naît une figure nouvelle :
là une maison, ici un moulin, une rose etc.

À la fin de l’ouvrage des triangles à découper pour jouer, compter, créer ses propres figures. (modèles proposés à la fin du dossier de présentation)



Mercredi

Anne Bertier.

Editions MeMo (2010)

Collection *Tout-ptits mêmomes*

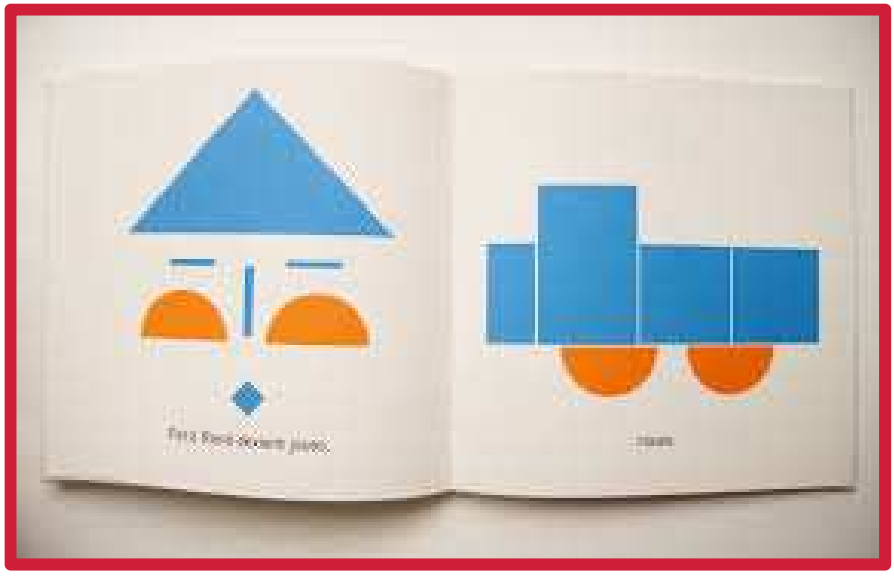
6 illustrations de cet album composent l'exposition

Petit rond et grand carré jouent, se décomposent au jeu des mots pour devenir tour à tour papillon, fleurs, puis se reconstruisent ensemble une nouvelle identité pour devenir clown, gâteau…

(Livrets vierges et tampons sont proposés à la fin du dossier de présentation).

Mercredi a été choisi dans le cadre de l'opération Premières pages,

pour être offert en 2011 aux enfants dans 6 départements.



Numéro

Marion Bataille

Editions Albin Michel (2013)

Avec un mécanisme pop-up simple et

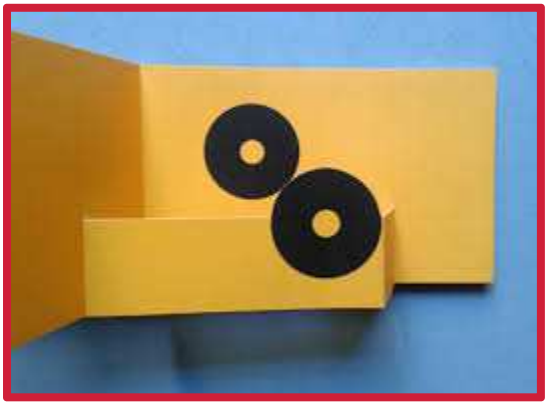
seulement deux formes basiques – le cercle et le rectangle –

Marion Bataille parvient à former, l'un après l'autre,

tous les chiffres de 0 à 10.

En tournant les pages du livre, on assiste à l'association des formes,

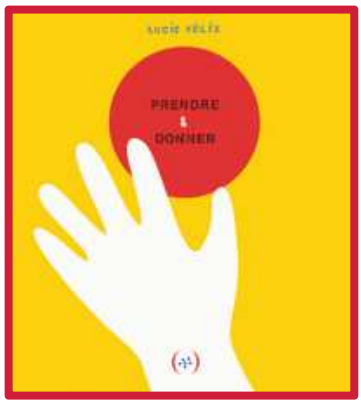
un spectacle à suspense merveilleux de simplicité et d'ingéniosité…



Prendre et donner

Lucie Félix

Editions des Grandes personnes (2014)



Pour les plus jeunes, ce livre jeu

fonctionne sur le principe du puzzle à encastrement.

« J'ai voulu mettre l'accent sur la manipulation,

un bon moyen de connaissance pour les tout-petits.

L'enfant est le moteur du livre.

C'est lui qui par son geste, donne sens aux mots que j'ai choisis. »

Le rond

Iela Mari

Editions Ecole des Loisirs (2014)

Qu’est-ce qui est rond ?

Beaucoup de choses !

Les astres que l’on voit dans le ciel, mais aussi la planète sur laquelle nous vivons.

Des choses avec lesquelles on joue, et d’autres qui font peur.

Certains aliments que l’on peut manger,

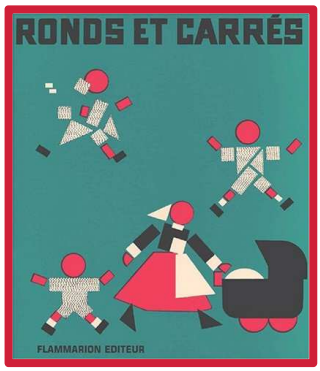
et bien sûr l’assiette dans laquelle ils sont servis.

Nous sommes entourés de rondelles et de ronds qui font la ronde.

Ronds et carrés

Nathalie Parain

Editions Le Père Castor (1ère édition : 1932)



Cet album jeu pour enfants témoigne

de la **recherche sur la forme, la couleur et la perspective.**

Le jeu consiste à **recouvrir les sujets proposés**

(Le port, les outils du jardinier, etc.), puis à **recomposer de mémoire**

les situations l'album refermé.

« Le premier qui achève, sans faute, l'image choisie gagne la partie ».

Mais le plus important, c'est surtout d'inventer toutes sortent de choses qui ne sont pas dans l'album.

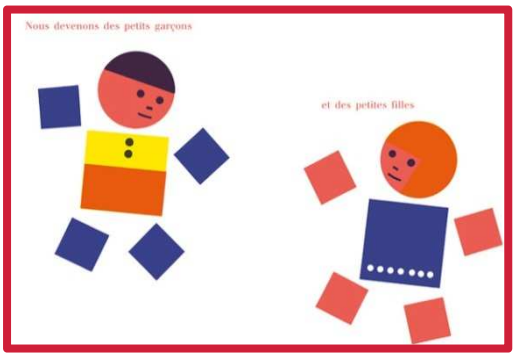
Pour l'artiste, issue de l'avant-garde russe et

première illustratrice des albums du Père Castor,

l'art doit être rendu accessible à tous

(Influence des constructivistes)

Elle **associe la recherche graphique et la narration**.



Le jeu chiffres cache-cache

Un jeu pour tous, seul ou jusqu'à 4 joueurs.

A partir de 6 ans

1 jeu composé de :

- 40 cartes chiffres aimantées
- 2 plateaux
- 1 livre
- Un tableau magnétique

Le but du jeu est de se laisser surprendre, de redécouvrir des signes que l'on pensait pourtant si bien connaître. Il permet des combinaisons à l'infini des personnages, des animaux ou des formes abstraites.

- Laissez-vous guider par les figures proposées dans ce livre ou bien construisez vos propres compositions sur les deux plateaux pour jouer seul ou en petit groupe, ou sur le tableau magnétique pour des groupes plus importants.

Modulographe Rond Specimen de Julien M.

Specimen est un livre à contempler ou à compléter avec le Modulographe.

Illustration, lettrage, matière, signe, motif, mot-image, pictogramme, le Specimen vous présente toutes les possibilités du Modulographe Rond.

Cette édition contient un livre et un jeu de 3 tampons.

Atelier portraits

A l'aide des lettres de leur prénom,

Pour les enfants déjà à l'aise avec l'écriture

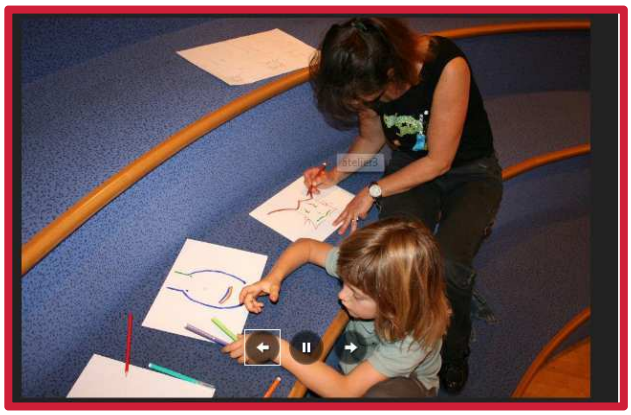
A partir de l'album 'Chiffres en tête'

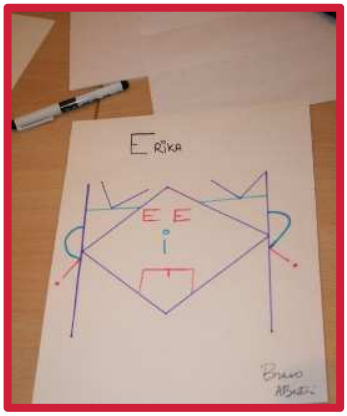
et des 4 panneaux d'exposition tirées de l'album

Sur une idée d'Anne Bertier un atelier graphique a été proposé à la Médiathèque municipale de Saint-Raphaël.

Dans l'esprit de « *Chiffres en tête* », **les enfants ont dessiné leur visage chacun à l'aide des lettres de leur prénom et uniquement celles-ci**.

Jouer avec les lettres, avec leurs formes, à l'endroit, à l'envers, les placer sur la feuille de papier, et puis oublier ces lettres pour faire apparaître des visages.





Lucille - Maxence

Atelier-tampons

Pour 4 enfants dès 3-4 ans

A partir de l'album *Mercredi*

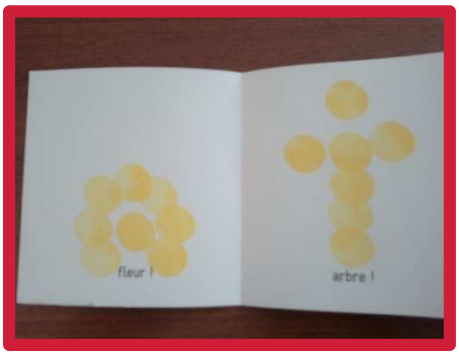
et des 6 panneaux de l'exposition tirées de l'album .

Matériel nécessaire :

- 4 tampons (ronds et carrés) pour les plus petits
- Graver des formes dans des pommes de terre (pour les plus grands)
- Encreurs (1 bleu et 1 rouge)
- 1 livret vierge par enfant
- 1 tube de colle (pour préparer les livrets)

Déroulement :

- Lire l'album '*Mercredi*' aux enfants
- Distribuer les livrets préalablement photocopiés, découpés, assemblés et pliés (attention, regarder bien le modèle !)
- Donner les consignes : « sur la première page 'Rond', dessiner avec le tampon rond et l'encre rouge– à partir de la vignette 'jouons ensemble : ajouter le tampon carré et l'encre bleue ».



Idées supplémentaires : atelier Tupo-tampon, tiré du livre « atelier pour enfant de Junko Nakamura»

Jouer avec les formes du quotidien pour créer des lettres

Matériel :

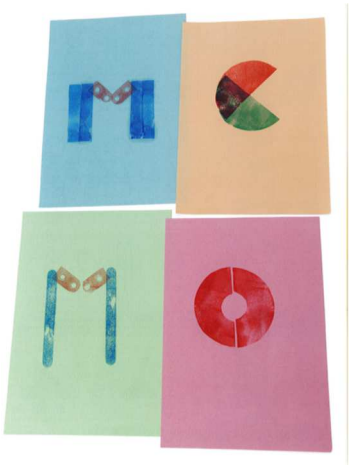
- Papier de couleur
- 2 encreurs
- Feuilles de mousse
- Carton épais
- Colle-forte
- Objets divers : couvercles, pinces à linges, petites pièces en métal, briques de jeu de construction, peigne, lime à ongle…
- Paire de ciseaux

1) découper dans la mousse des formes géométriques (carrés, demi-cercles, triangles, losange…), et les coller sur le carton épais

2) choisir les objets qui permettront de créer des lettres à partir de leur forme

3) à partir des formes et des objets, imaginer des compositions qui représentent des lettres

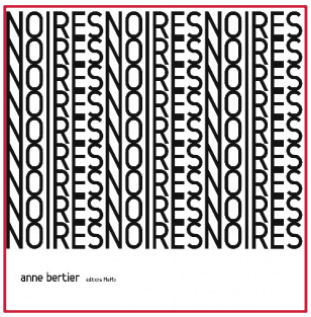
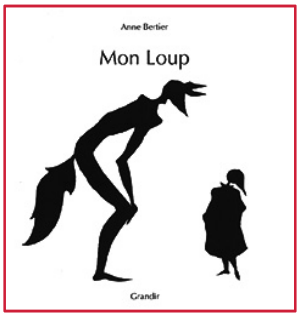
3) encrer les objets et les formes géométriques, et tamponner sur le papier de couleur. (on peut reproduire plusieurs fois la même forme)



D’autres idées

Idée de la forme dans le milieu urbain à partir de l’album « Alphabetville » de Steven Jenkins.

Choisir le matériau « des chenilles », pour réaliser des chiffres à la manière de Calder.

Idée du jeu du Tangram autour de l’album « ronds et carrés »

BIBLIOGRAPHIE D'ANNE BERTIER