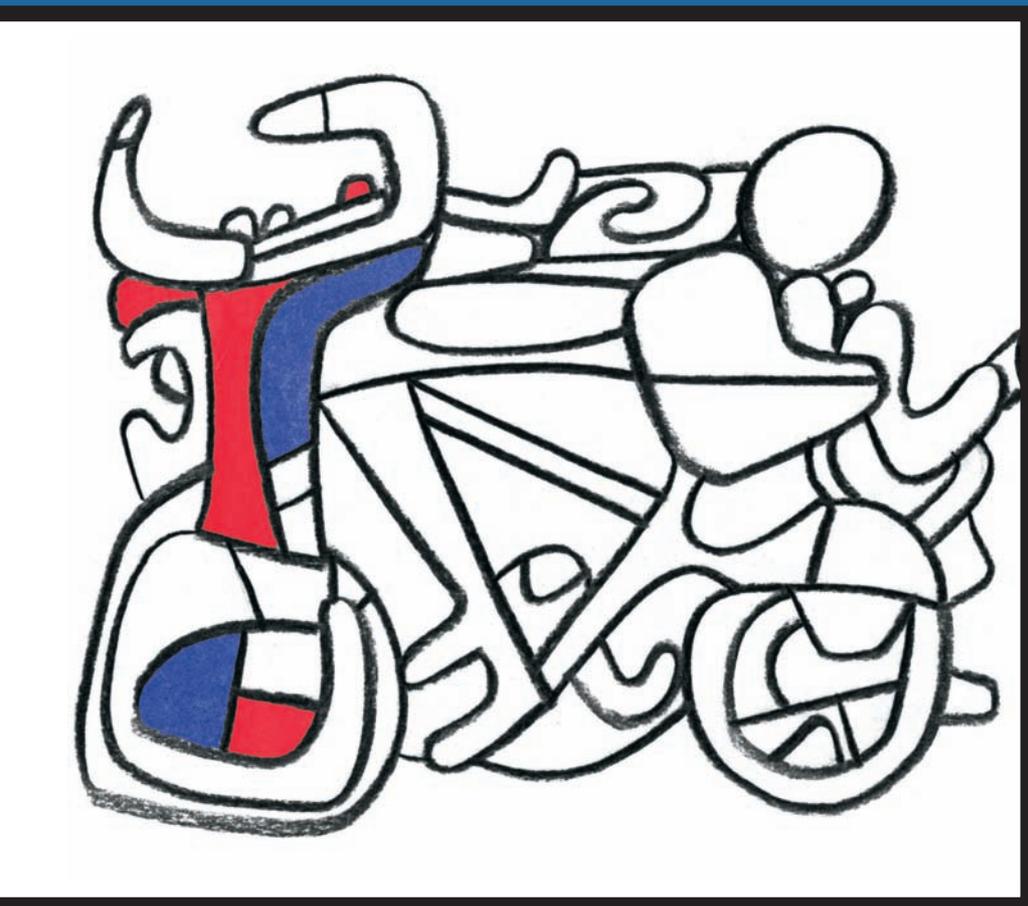


En complément à l'album, ce carnet propose vingt-six activités comme autant d'invitations à expérimenter et explorer les recherches plastiques de Jean Dubuffet.

A tes pinceaux, à tes crayons ! Prépare-toi à utiliser tous les matériaux disponibles autour de toi...

Dans l'atelier de Jean Dubuffet



Carnet d'activités

Dans l'atelier de Jean Dubuffet

La parole est donnée aux acteurs de Coucou Bazar.
À vous, Monsieur le Commentateur !

À toi de dessiner les sculptures Hourloupe
de l'atelier de Jean Dubuffet !



1. La métromanie ou les dessous de la capitale

Technique : peinture ou dessin

Matériel : peintures, pinceaux, papier dessin, crayons de couleur

C'est avec ce livre écrit par Jean Paulhan que Dubuffet inaugure cette série de peintures dédiée au métro. Leurs couleurs vives et leur composition rappellent les dessins d'enfants et l'Art brut qui l'inspirent beaucoup. Les personnages de cette rame de métro se ressemblent tous et paraissent aplatis comme des galettes !

Créons... une scène «tous en métro» !

- Quelle couleur de fond pour ta création ? Recouvre toute ta feuille de peinture et dès que cette première couche est sèche, peins les passagers du métro. N'oublie pas les éléments du décor (fenêtres, lampes, barres, signalétique) !
- Etoffe ta palette avec les plus éclatantes couleurs. Regarde comme les peintures de Dubuffet sont vives et surtout ne prête aucune attention à la réalité. As-tu déjà vu une dame avec une tête verte, rouge ou bleue ? Tu es libre de choisir tes coloris !



Le joyeux métro

2. Marionnettes de la ville et de la campagne

Technique : dessin

Matériel : crayons ou feutres de couleur, papier dessin

Jean Dubuffet aime peindre des sujets simples, mais d'une façon plus qu'inattendue ! La ville avec ses voitures, ses devantures de magasins, les passants, mais aussi la campagne avec ses animaux favoris, les vaches. Il veut réconcilier l'art et la vie ordinaire, avec des sujets et une technique accessibles à tous.

Créons... une scène de la vie quotidienne

- Que choisiras-tu : une scène champêtre ou une scène de ville ?
- Avant de commencer, oublie la perspective : tout est plat, comme une vue du ciel. A ce sujet, as-tu remarqué qu'il n'y a presque pas de ciel dans ses peintures ? Ton dessin comme ceux de Dubuffet, est un pied de nez à la vraisemblance !
- Quel titre donneras-tu à ta peinture ?



Ma ville toute plate

3 . Graffitis, messages et murs aux inscriptions

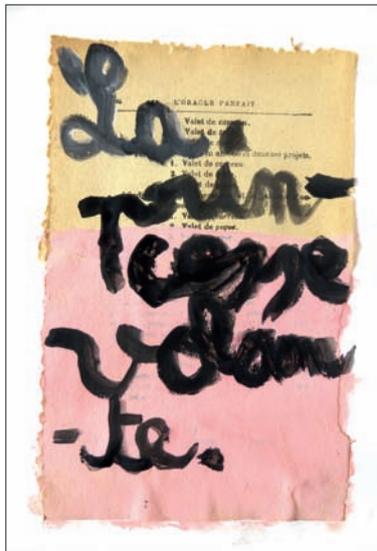
Technique : peinture, écriture

Matériel : peinture (gouache ou acrylique), pinceaux, vieux papiers (liures, annuaires, publicités anciennes...), colle, papier dessin

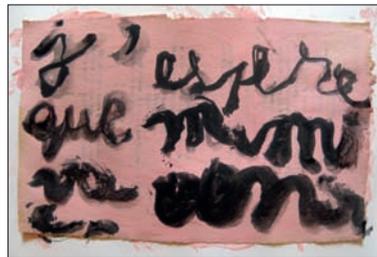
Les murs et les graffitis qui les recouvrent deviennent des sujets d'observation et d'inspiration pour Jean Dubuffet. Dans sa série « Messages », il reproduit le caractère brut de ces mots gravés.

Créons... un message qui serait autant une peinture qu'un texte. Il n'aurait pas besoin d'être totalement lisible.

- Colle une page jaunie d'un vieux livre sur une feuille de papier.
- Peins en partie cette page avec une couleur claire de ton choix.
- Invente une phrase que tu vas transcrire à l'aide d'un pinceau et de la couleur noire.
- Tu peux imaginer la forme d'une lettre, comme si tu envoyais un courrier à quelqu'un.



La princesse volante



J'espère...



Je veux...

4 . Mirobolus, Macadam et Cie

Technique : peinture, matériaux mixtes

Matériel : carton, pigments, colle de tapissier, plâtre, éponges, gros pinceaux, éléments divers (cailloux, sable, cirage, ficelle)

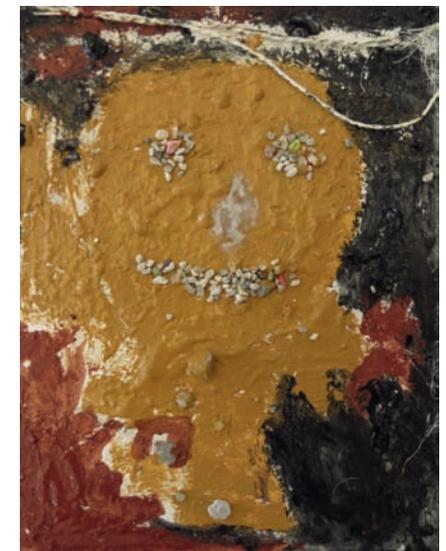
Pour la série Mirobolus, Macadam et Compagnie, Dubuffet utilise des matériaux insolites. Il crée des mélanges qu'il applique sur un support. Des portraits apparaissent, comme incrustés dans ces « hautes pâtes ».

Créons... un personnage qui naît de la matière

- Sur un support en carton, étale une couche de plâtre.
- Que vas-tu utiliser pour faire une « pâte » colorée ?
- Quel outil vas-tu employer pour appliquer cette pâte sur le support ?
- Quel personnage se dessine dans la matière ? Le vois-tu ?
- Quel nom lié à sa texture lui donner ? (Ex. Monsieur Macadam, Portrait Cambouis, Gambadeuse d'asphalte)



Madame Pirouge (Femme à barbe)



Madame Cocelle (faite de colle et de ficelle)

5. « Plus beaux qu'ils croient »

Technique : peinture, dessin

Matériel : gouaches, pinceaux ou autres outils (encre de Chine, crayons de couleur, pastels, fusains), papier dessin

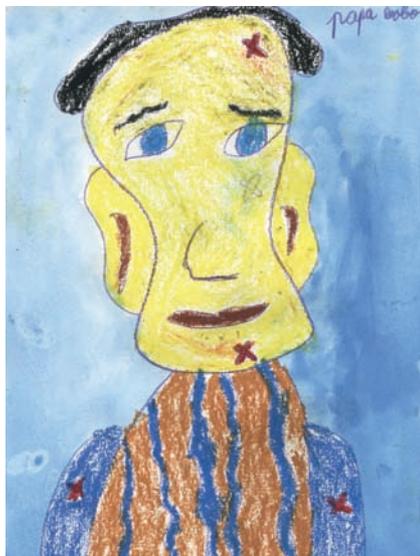
Les gens sont bien plus beaux qu'ils croient / Vive leur vraie figure / à la galerie Drouin / 17, place Vendôme / PORTRAITS / à ressemblance extraite / à ressemblance cuite et confite dans la mémoire / à ressemblance éclatée dans la mémoire de / Mr. JEAN DUBUFFET / Peintre. (Affiche de l'exposition)

Créons... un portrait « plus beau qu'ils croient »

- Cherche dans ta mémoire une personne que tu connais.
 - Comment la peindrais-tu, uniquement avec tes souvenirs ?
 - Quel titre donneras-tu à ton portrait ?
- (Ex. : Léautaud sorcier peau-rouge, Bertelé chat sauvage, Tapié petit théâtre de rides)



Thomas chicos



Papa bobo

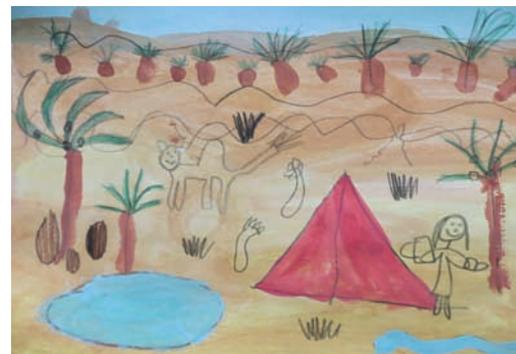
6. Roses d'Allah, clowns du désert

Technique : peinture, dessin

Matériel : aquarelles, pinceaux gros et fins, crayon gris, papier dessin

Des voyages au Sahara impressionneront beaucoup Dubuffet. Ses gouaches enlevées nous montrent son quotidien avec les Bédouins. Les traces de pas et la langue de ses compagnons lui donneront des idées pour des développements graphiques et littéraires futurs.

Créons... un paysage du désert. Comme Jean Dubuffet, avec une simple palette d'aquarelle



La palmeraie



Oasis

- Regarde des photos du désert saharien. Que peut-on y voir ? Quels animaux, quels nomades le traversent ? Imagine les sensations que l'on peut y ressentir.
- Peins une première couche qui évoque le sable.
- Après séchage, trace au crayon les éléments de ta composition.
- Rehausse de couleurs ton dessin avec l'aquarelle.

7. Corps de dames

Technique : peinture, incisions, grattage

Matériel : peintures, sable, pinceaux, support en carton

Avec la série « Corps de dames », Dubuffet peint le corps des femmes comme jamais il n'avait été représenté avant lui. Il le compare à un paysage, suggérant des écorces, des sols, des roches, des chemins, des vallées. Le corps tracé sommairement ressemble à une carte vue du ciel.

Créons... un portrait d'une femme-paysage

- Dessines-tu ton personnage féminin de profil ou debout ?
- Quelles couleurs pour évoquer un paysage ?
- Mélange un peu de matière avec ta peinture, par exemple du sable.
- Après avoir étalé la peinture à l'intérieur de ton contour, gratte la peinture fraîche de sorte que des rivières, des vallées, des chemins apparaissent.
- Quel est le titre de ta « dame » ?



Dame Sableau



Dame coulante

8. Paysages du mental

Technique : peinture, sculpture, empreintes

Matériel : plâtre, peinture, pinceaux, support en carton, éléments pour réaliser des empreintes

Jean Dubuffet poursuit son travail sur la matière de la peinture. Les sols sont explorés dans la série des « Paysages du mental », comme une taupe creusant des galeries ou comme un archéologue. Qu'a trouvé le Géologue avec sa loupe ? Le Voyageur sans boussole s'est-il fait absorber par la terre ?

Créons... un sous-sol imaginaire

- Pour donner du relief à ton sous-sol, prépare une couche de plâtre que tu étends sur le support en carton.
- Presse les divers éléments dans la couche fraîche de plâtre, pour laisser des empreintes aux formes imprévues.
- Recouvre de peinture couleur terre une grande partie de ton tableau, en laissant libre une fine bordure pour le ciel.
- Un personnage peut être tracé dans cet espace : un archéologue d'un territoire oublié ?



L'archéo-scorpion

La patte boueuse

9 . Pâtes battues et les tables

Technique : peinture, incisions graffitis

Matériel : peintures, pinceaux

Les « Tables » un peu comme les « Corps de dames » sont gravées, incisées, décortiquées. Toute la vie de la table est révélée en un instant. Dans le tableau *Lettre à M. Royer*, c'est comme si la table se souvenait de tous les objets qui un jour ont été déposés sur elle.

Créons... une table « à gratter »

- Pour réaliser une peinture à gratter, il faut deux couches de couleurs : une première colorée, bigarrée et une seconde, dans ce cas-ci, blanche. Dubuffet la décrit comme une pâte lisse et claire, comme du beurre.

- Avec un outil pointu, par exemple la pointe de ton pinceau, trace hâtivement les objets que tu souhaites graver dans ta table. Quelle est la mémoire de la table ? Se souvient-elle d'un journal, d'un bol de lait, d'une horloge, d'une lettre, d'une fourchette ?

- Quel est le titre de ta « Table » ?



La table de mes rêves

10 . Petites statues de la vie précaire

Technique : sculpture

Matériel : éléments de récupération (recyclage ou naturel), colle, papier collant, ficelle, fil de fer

Les déchets, les rebuts ont eux aussi une vie secrète bien animée. Tel un alchimiste, Dubuffet leur donne vie. Un petit théâtre de personnages au caractère bien prononcé nous jouent une pièce poétique et désuète.

Créons... une « Petite statue de la vie précaire »

- Trouve plusieurs matériaux qui t'inspirent pour un personnage.

- Assemble plusieurs pièces ensemble.

- Comment fixer ce personnage pour qu'il tienne debout ?

- Quel nom donnerais-tu à ta création ? Serait-il inspiré de son matériau ? (Ex. *Pleurnichon* pour le morceau d'éponge, *Le Vieux de la plage* en bois de la plage.)



La Belle au Bois des rebuts

11 . Collages en ailes de papillons

Technique : dessin, collage

Matériel : peintures aquarelles ou encres, pinceaux, feutres, crayons de couleur, ciseaux, colle, papiers colorés

C'est le hasard qui met dans les mains de Dubuffet ses premières ailes de papillon. Il avait encouragé un ami à les chasser alors qu'il peignait la rivière. Revenu avec ses trophées, Dubuffet s'en empare pour réaliser ses premiers assemblages. Les jardins de Vence où il s'est établi l'inspirent pour des compositions sur ce thème.

Créons... un personnage en ailes de papillon

- Colore ta feuille de petites éclaboussures à l'aide de ton pinceau et des couleurs aquarelles.
- Découpe des formes d'ailes de papillons dans cette page.
- Complète les motifs avec tes crayons de couleur ou tes feutres, selon ton inspiration.
- Compose ensuite un personnage avec toutes tes ailes, comme des pièces d'un puzzle. Colle l'ensemble sur une feuille colorée.
- Donne un titre à ton personnage (Ex. de Dubuffet : Cheveux de Sylvain, Le Strabique, Belle au regard masqué)



Truffles, petit chien d'ailes

12 . Tableaux d'assemblages

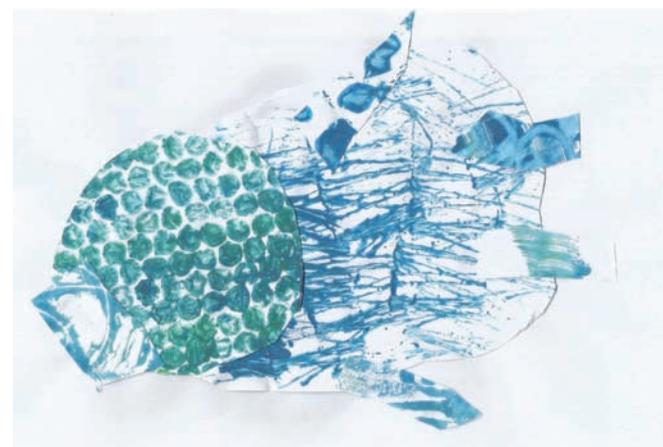
Technique : empreintes

Matériel : matériel pour réaliser des empreintes, peintures, support plastique ou verre, rouleau, papier dessin, ciseaux, colle

Suite à ces assemblages en ailes de papillons, Dubuffet décide de créer ses propres supports faits d'empreintes. Il crée des jardins et des êtres venus d'un pays inconnu.

Créons... un jardin ou un personnage d'empreintes

- Comme Dubuffet, utilisons divers matériaux pour réaliser des empreintes : caoutchouc marqué de motifs géométriques, objets perforés, mailles de serpillières, ficelle, fil de fer, carton, aluminium... Pour cela, utilise un support plastique ou en verre, sur lequel tu étends une couche de peinture.
- Dépose les objets sur ce support, ensuite ta feuille de dessin et enfin passe le rouleau pour réaliser l'empreinte.
- Découpe et colle les parties de ton jardin ou de ton personnage.
- Comme Dubuffet, donne un titre rigolo à ta réalisation.



Monsieur Litanou

13 . Texturologies et topographies

Technique : peinture

Matériel : peintures, rouleaux pour peindre, brosse à dents, pailles, papier dessin

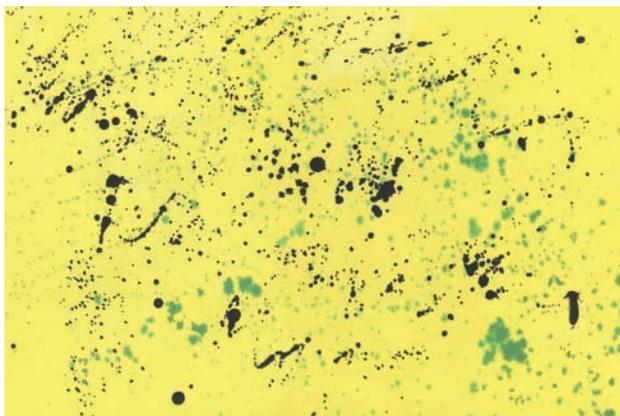
Jean Dubuffet rêve de découper les routes et les chemins au marteau piqueur pour ensuite les accrocher au mur comme une peinture. A la place, il réalise des oeuvres inspirées par toutes ses observations du sol.

Créons... une texture d'un sol

- Tourne ton regard vers les sols.

Tu peux prendre des photographies et constituer un dictionnaire de textures.

- Place ton papier sur un support que tu peux poser au sol.
- Recouvre une première couche de peinture avec un rouleau.
- Crée des textures en projetant de la peinture à l'aide de la brosse à dents, de pailles, de ton pinceau.
- Quel est le sol que tu as représenté ? Un sol mouillé par la pluie, un sol de graviers, de terre rouge, une route aux reflets argentés ? Donne des précisions dans ton titre.



Sable encre

14 . As-tu cueilli la fleur de barbe ?

Technique : empreintes, collage, écriture

Matériel : objets pour réaliser des empreintes, ciseaux, colle, papier dessin, encre de Chine ou peinture noire.

Dans la série des *Barbes*, Dubuffet assemble et colle des papiers d'empreintes pour créer toutes sortes de personnages barbus. Le visage refait surface. Il écrit également un poème *La fleur de barbe*.

Voici un extrait :

*As-tu cueilli la fleur de barbe sur la mi côte
c'est le printemps et voici que la barbe reverdit
s'en tisse le fil un lundi à la fin de la semaine
s'embarbe tout le pays*



Barbe au regard fixe

Créons... un personnage à barbe

- Collecte des matériaux qui te serviront à faire des empreintes (éléments naturels, objets de récupération divers)
- Sur plusieurs feuilles de dessin, tamponne ces matériaux qui ont été imbibés avant avec de l'encre de Chine ou de la peinture noire.
- Découpe des morceaux qui composeront des parties de ton « homme à barbe ».
- Quel nom de barbe lui donneras-tu ?

15 . Les éléments botaniques

Technique : assemblages de végétaux

Matériel : éléments végétaux (mousses, feuilles, brindilles, bouts de bois...), colle, papier dessin

La nature devient le grand atelier de Jean Dubuffet lorsqu'il vit à Vence, dans le sud de la France. Il admire et récolte de menus objets qu'il trouve au gré de ses balades. Les couleurs et les textures des éléments botaniques forment des figures peu communes.

Créons... un animal composé de végétaux

- Collecte dans la nature des petits éléments végétaux.
- Quel animal réel ou imaginaire naîtra de ces trouvailles ?
- Compose, assemble les différentes parties sur une feuille.
- Tu peux également placer ton animal dans un environnement.
- Colle l'ensemble sur la page.
- A toi de trouver un titre à ta composition botanique.



Lion moussu

16 . Matériologies et la célébration du sol

Technique : peinture en relief

Matériel : papier d'argent ou doré, papier mâché, sables, cailloux, peintures, colle forte, pinceaux, support en carton ou bois

Dans la série des Matériologies, Dubuffet va encore plus loin dans ses recherches autour des sols. Il introduit dans ses oeuvres des éléments qui donnent davantage l'illusion d'être face à un morceau de la terre.

Créons... une peinture d'un morceau de chemin, de sol

- Comme pour les Texturologies et topographies, constitue un dictionnaire de sols.
- Prépare ton support. Cela peut être avec du papier mâché qui va donner du relief ou avec le papier d'argent par exemple.
- Colle les éléments récoltés : sable, graviers, brindilles...
- Recouvre l'ensemble avec une couleur qui te fait penser à un sol.
- Quel nom trouveras-tu pour ta composition ? Inspire toi de ceux de Dubuffet : *L'Âme des sous-sols*, *Joie de terre*, *Mon noir jardin*.



Route de Mirko

17 . Paris Circus

Technique : peinture, écriture

Matériel : crayons de couleur, gouaches (palettes de peinture), pinceaux, papier dessin

Dubuffet revient à Paris. Il y retrouve les magasins, les voitures, les couleurs criardes. L'esprit de fête, l'enchevêtrement des parcours dans la ville lui donnent envie de repartir à nouveau de zéro.

Créons... le portrait d'une ville.

- Comment représenter la ville ?
- Peux-tu suggérer le son et le mouvement ?
- Invente des noms rigolos aux magasins, aux publicités, aux rues.
- Quel titre donner à l'œuvre ? (Ex. : Casse gamelle, Mouchon Berloque, L'Arnarque, Rue de l'Entourloupe, Rue Pifre)



Les trois bidules

18 . L'Hourloupe

Technique : dessin, graphisme

Matériel : feutres noirs, bleus, rouges, papier dessin

Dans la série de L'Hourloupe, Dubuffet invente une nouvelle manière de représenter le monde. Trois couleurs, un dessin tentaculaire, qui englobe tout. Arriveras-tu à retrouver dans cette série de tableaux des outils, un lit, un évier, une horloge, une théière ?

Créons... un dessin « Hourloupé »

- A quoi te fait penser le mot L'Hourloupe ?
- Comment créer un dessin dans le style de L'Hourloupe ?
- Quel objet choisiras-tu de représenter ?
- Intègre ton dessin dans un réseau de lignes noires, bleues et rouges, comme si il était caché ? Essaie ensuite d'en imbriquer plusieurs, comme des pièces de puzzle.



Dinosaure à L'Hourloupe

19. Cartes et ustensiles

Technique : dessin

Matériel : feutres (noir, bleu, rouge), ciseaux, colle, papier dessin

Tout passe par le filtre de L'Hourloupe : la cafetière, la théière, la table, le tournevis, la paire de ciseaux, absolument tout. Le monde de L'Hourloupe a besoin de tous ces ingrédients.

Créons... un jeu de cartes L'Hourloupe

- Qu'est-ce que L'Hourloupe ?
- Et si nous inventions un jeu des 7 familles, quelles seraient ces familles (Par exemple : les arbres, les portes, les clés, les horloges, les crabes, les stylos, les lézards) ?
- Découpe et colle ces dessins « hourloupés » sur des cartes noires.
- Les joueurs peuvent aussi détourner le jeu et raconter des histoires avec les cartes.



Carte de la famille des Lézards



Carte des Stylos

Carte des Horloges



Boîte du jeu de cartes

Carte des Horloges

20. Tours aux figures, les arbres et les architectures

Technique : sculpture, maquette, photographie, photo-montage

Matériel : carton plume, papier cartonné blanc, ciseaux, colle forte, bâtons de bois, feutre noir, bleu, rouge, appareil photo

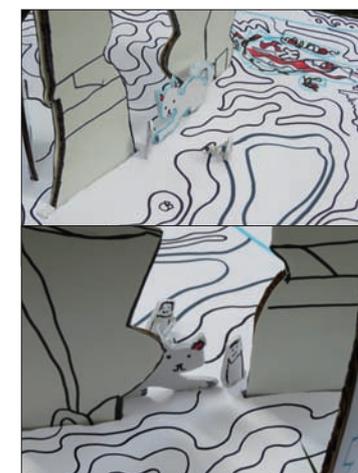
L'Hourloupe continue son avancée ! Des arbres, des tables, des meubles de trois étages, des personnages en trois dimensions et même un château en Hourloupe !

Créons... une maquette d'une sculpture en Hourloupe

- Observe les différentes sculptures et architectures inventées par Dubuffet (le Groupe de quatre arbres, Le Boqueteau...)
- Imagine et dessine une sculpture pour un endroit que tu connais.
- Trace sur le carton plume ou sur le papier cartonné les différentes parties de ton monument. Décore-les des graphismes Hourloupe.
- Découpe-les et assemble-les à l'aide de colle, de fixations (bâtons de bois), de papier collant.
- Prends une photo de ta maquette, imprime-la et colle-la sur la photo de l'endroit choisi pour placer ton architecture.



Monument « La catastrophe des pigeons »



21. Coucou Bazar

Technique : peinture, scénographie, costume, maquette de la scène

Matériel : feutres (noir, bleu, rouge), peintures (noire, bleue, rouge), papier dessin, carton plume, polystyrène pour les socles des personnages, bâton de bois, colle, ciseaux

Le Patibulaire, l'Intervenant, Nini la Minaude sont des personnages de la pièce de théâtre inventée par Dubuffet : *Coucou Bazar*. Jean Dubuffet a créé un spectacle total où il a conçu tout de A à Z : les costumes, le décor, la musique !

Créons... des personnages de *Coucou Bazar* et mettons-les en scène.

- Quel personnage inventeras-tu ? Dessinons un costume, des accessoires que pourrait porter l'acteur.
- Quel nom donneras-tu à ton personnage ?
- Comment bougera-t-il sur scène ? Peux-tu le mimer ?
- Quelle musique ou sons pour cette pièce ?



Comme les personnages de *Coucou Bazar*
De gauche à droite : le Craneux, Emile Pangolin Bis, Jacob la Tremblote
Au premier plan : Mister Ventremou

22. Crayonnages

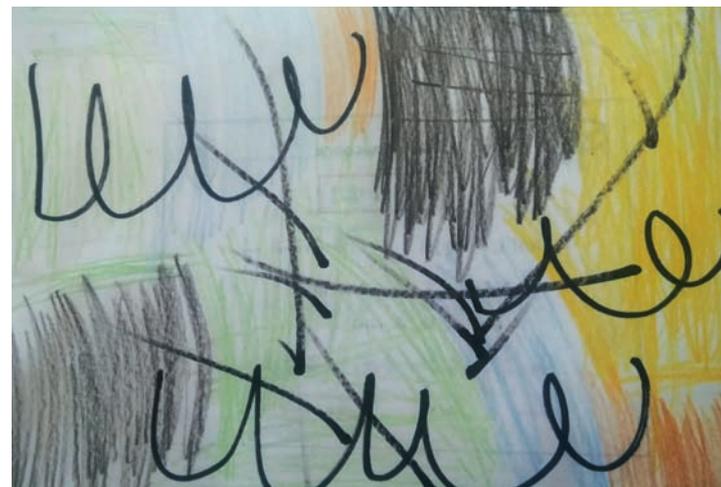
Technique : dessin

Matériel : feutres noirs, crayons de couleur, papier dessin

Après douze années dédiées à la période de *L'Hourloupe*, Dubuffet s'arrête et repart dans une toute autre direction. Loin des sculptures et des architectures monumentales, de simples crayons de couleur décrivent des paysages sous ses traits comme griffonnés.

Créons... un dessin libre d'un paysage

- Comment dessiner un paysage dont tu te souviendrais ? Il ne ressemblerait pas à la photographie de ce paysage, ni même à un dessin où l'on reconnaîtrait facilement ce qui est représenté.
- Crayonne ta page rapidement et en changeant de couleurs.
- Trace ensuite aux feutres des lignes qui te rappellent ce paysage. Il s'agit d'un jeu de lignes, de courbes, de rayures : un peu comme dans *L'Hourloupe*, mais en ne contrôlant plus ton trait.
- Donne un titre à ton dessin.



Vitesse

23 . Théâtres de mémoires

Technique : dessin / œuvre collective

Matériel : feutres, crayons de couleur, colle, ciseaux, papier dessin

Jean Dubuffet a cherché à peindre « l'intérieur d'une cervelle », comme il le dit. Les *Théâtres de mémoires* montrent des temps, des lieux différents qui se mélangent. Nous entrons dans la tête de quelqu'un et auscultons tout ce qu'elle contient.

Créons... une œuvre collective d'un petit théâtre de mémoires

- A plusieurs, cherchez dans votre mémoire un moment qui vous inspire.
- Sur une petite feuille, dessinez-le, en mettant en évidence l'action et les personnages de ce souvenir.
- Collez toutes les petites feuilles sur une grande page, vous obtiendrez des moments mêlés, un peu comme dans un rêve.



Moments mélangés

24 . Autour du site

Technique : peinture

Matériel : trois couleurs au choix, trois pinceaux, papier dessin

Des 'bonhommes' à l'anatomie indistincte, universelle, se promènent dans les peintures de la série des *Sites*. Ils semblent flotter dans des cellules de couleurs.

Créons... un Site avec personnages

- Observe comment Dubuffet dessine ses personnages : leurs yeux, leur nez, leur bouche, leur corps. Sont-ils de face, de profil ?
- Choisis trois couleurs.
- Choisis le nombre de personnages que ton *Site* comportera.
- Entoure tes bonhommes d'un cercle de couleur. Puis un deuxième un



Site avec cinq personnages



Site avec sept personnages

- peu plus grand d'une couleur différente. Ainsi de suite jusqu'à ce que les cellules remplissent toute la page.
- Donne un titre à ton tableau.

25 . Mires

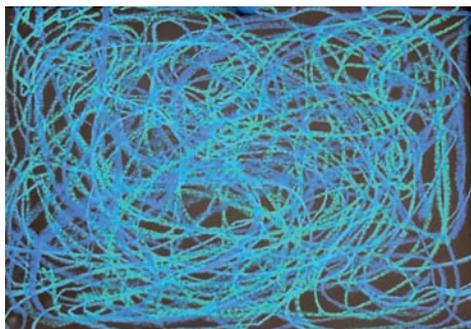
Technique : peinture ou craies grasses

Matériel : deux couleurs au choix, feuille de couleur au choix

Dubuffet imagine des tableaux pour lesquels nous aurions besoin de lunettes spéciales. Où est le centre ? Il n'y en a plus ! Quel est le sujet ? La peinture elle-même. Tout semble vibrer. Miron, c'est-à-dire regardons avec attention, au risque que notre vue se brouille.

Créons... une mire qui serait tout sauf nette, qui brouille toutes les pistes.

- Sur une feuille de couleur, concentre ton regard sur le trait que tu poses.
- Comment cette ligne peut-elle continuer, se transformer, sans qu'elle ne s'arrête ? Peux-tu tracer en ne déposant pas ton outil, spontanément et d'un seul trait ?
- Ensuite, recommence avec une autre couleur qui vient compléter ce tableau à la vision trouble.



Mire bleue



Mires

26 . Non-lieux

Technique : peinture

Matériel : trois couleurs au choix, trois pinceaux, feuille de couleur noire

Après les Sites et les Mires, bientôt, il n'y aura même plus de lieu. Avons-nous été jusqu'au bout du voyage de Dubuffet ? Toutes ces peintures sont réalisées sur fonds noirs. Elles présentent des traits nerveux, posés spontanément sur le support, comme l'indiquent leur titre : *Main-courante, Pulsions, Le Circulus...*

Créons... une peinture *Non-lieux*, une composition où dansent les lignes, inspirée par une partition imaginaire.

- Colle une grande feuille de couleur noire sur un support vertical.
- Choisis trois couleurs.
- Observe les peintures de Dubuffet : selon toi, à quelle vitesse la peinture a-t-elle été déposée sur le papier ? Peux-tu deviner quelle a été la première couleur qu'il a utilisée ?
- A ton tour d'explorer l'espace de ta feuille !



L'étoile filante axeuse

Écriture en jargon

Technique : écriture

Matériel : crayon, stylo-bille, feutre ou encre de Chine, papier

Amuse-toi comme Jean Dubuffet à écrire une histoire en « jargon ». C'est simple : écris les mots comme tu les entends, sans faire attention ni à l'orthographe, ni à la grammaire.

Pied de nez deviendrait *Piédéné*. Devine ce que veut dire : *Oukiva trèné sèbot* par Jandu Bufè.

Créons... un livre en jargon calligraphié

- Par exemple, raconte en résumé la vie de Jean Dubuffet, comme dans son livre *Biographie au pas de course*, mais tout en jargon !

- Où placer le texte et les illustrations ? Quelle reliure pour attacher les pages ensemble ? Quel titre ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

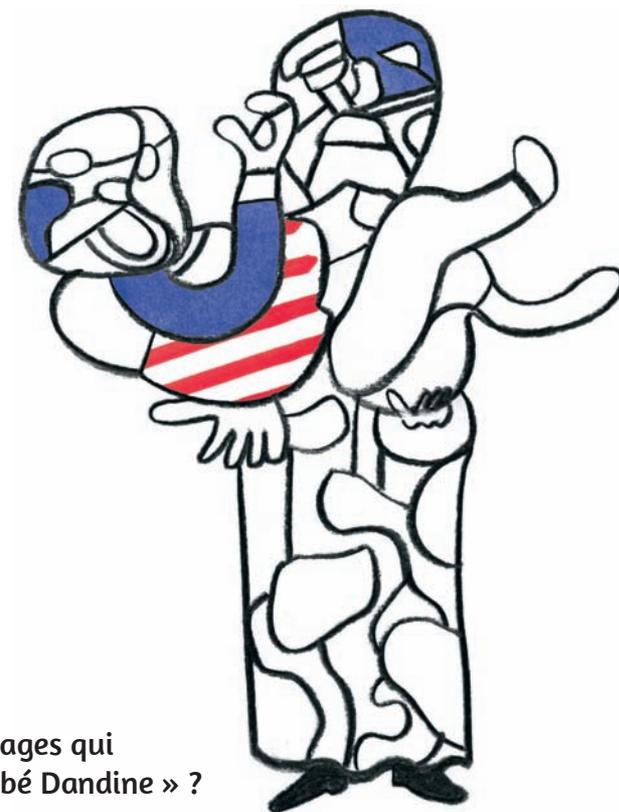
.....

Pour les créations reproduites dans ce carnet :

Merci aux élèves et aux enseignants des classes de CP et de CE1 du lycée français de Bruxelles (année 2016-2017).

Merci aux élèves de Sylvie Crape, classe de Maternelles de l'école communale d'Orchies (année 2016-2017) et de l'école communale de la cité de la Drève Wanfercée-Baulet (année 2017-2018).

Merci à Hugo, à Liberté, à Léo, à Lucie, à Lucien, à Lucille, à Louise, à Ludovic, à Maxime, à Nele, à Niel, à Salomé.



Dessine les personnages qui accompagnent « Bébé Dandine » ?