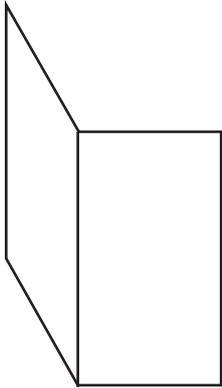
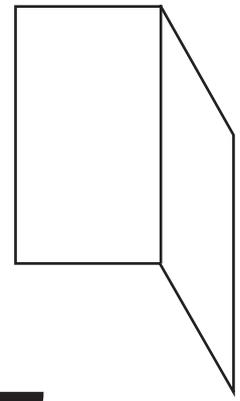
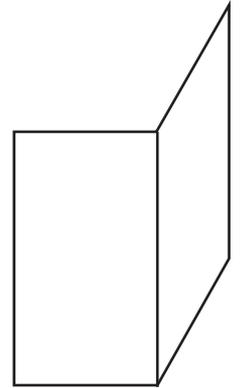


4-12 ANS

PLUS COLORE



Atelier à emporter !



Cet atelier invite à créer des cartes animées qui jouent avec les formes et les couleurs. Il permet de transformer des aplats noirs et mystérieux en animaux ou bâtiments rayonnants de couleurs. Il s'appuie sur le livre *Tout noir* d'Annette Tamarkin.

MATÉRIEL



© Éditions Les Grandes Personnes

Annette Tamarkin est née en 1955 à Bruxelles. Après des études de communication graphique à l'École nationale supérieure des arts visuels de La Cambre et quelques travaux publicitaires, elle s'oriente vers la création de livres pour la jeunesse. Son livre *Tout noir* présente des silhouettes de papier noir évoquant un bestiaire énigmatique. En soulevant des rabats en papier dissimulés çà et là, des couleurs apparaissent soudain et métamorphosent ces figures sombres en animaux à l'aspect joyeux et pétillant.



COLLE



CISEAUX

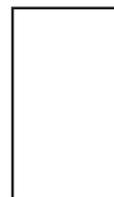


CRAYONS

Feutres
Pastels
Couleurs



PEINTURE



FEUILLES

A4
80g
A4
160G



FEUILLE

A4
Noire

MODE D'EMPLOI

1



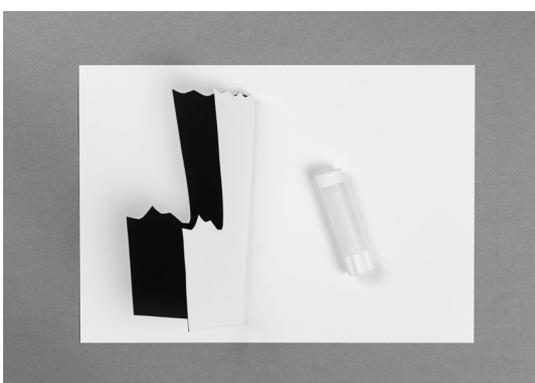
Coller une feuille noire sur une feuille blanche fine.

2



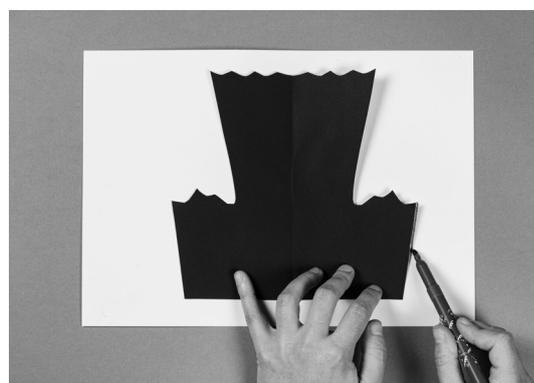
Plier ce collage en deux et découper une forme en symétrie à partir de la pliure centrale.

3



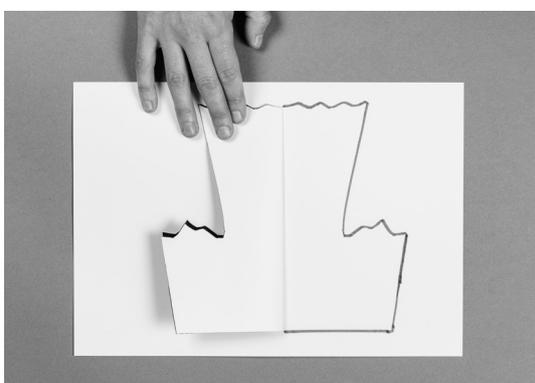
Coller la moitié de la face blanche du pliage sur une feuille blanche épaisse.

4



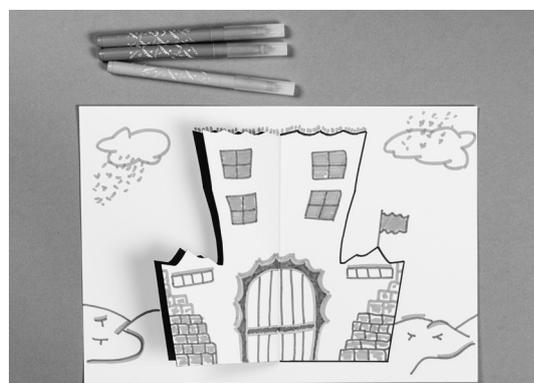
Déplier la forme et tracer finement avec un crayon à papier le contour de la partie qui n'est pas collée.

5



Replier la forme afin de ne laisser apparaître que la face blanche.

6



Colorier les parties blanches de la forme et le reste de la page pour faire apparaître une image.

Cet atelier à emporter a été conçu par Mathilde Chéreau en 2024 avec l'accompagnement de l'Atelier des publics de Passerelle Centre d'art contemporain. La création graphique de ces supports et la police de caractères des titres ont été réalisées par Raphaëlle Chever, étudiante en DSAA Graphisme. Photos : Rémy Castan.