

# L'EXPO IDEALE!

Avec Hervé Tullet 

**La force de la création ne réside pas dans l'esthétique, mais dans le processus créatif qui, de l'idée aux gestes, offre de véritables surprises pour les yeux.**

*L'expo idéale offre un foisonnement de propositions variées pour prendre et faire, jouer pour créer. C'est un espace d'expérimentation.*

Le matériel dont tu auras besoin



Toute sorte de feuilles



Des crayons et des feutres



De la peinture



Des ciseaux



De la colle

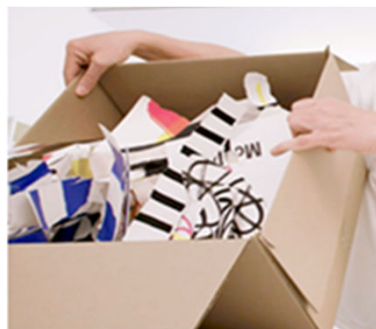


Du scotch



Un dé

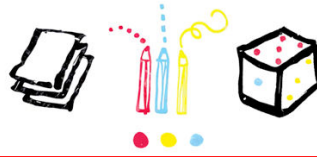
**Garde précieusement tout ce que tu fais, même les morceaux de papiers déchirés, car tout peut resservir pour une nouvelle création!**



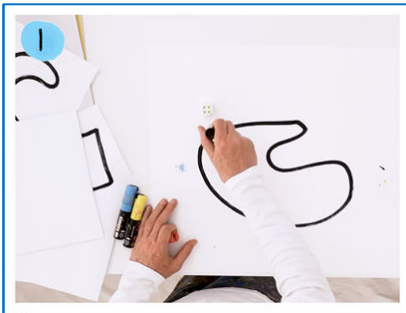
Tu pourras retrouver toutes les activités proposées par Hervé Tullet sur <https://lexpoideale.com/fr/creations/>



## ATELIER DE CRÉATION : JEU DE DÉ



Hervé Tullet aime laisser sa création être guidée par le hasard. A travers ce jeu de dé, il montre comment créer des personnages aux formes amusantes.



1 Sur une feuille, commence par dessiner une forme de ton choix, un peu biscornue



2 Pour toutes les autres étapes de ton dessin, lance toujours le dé d'abord.



3 Le dé t'indique combien tu dois dessiner d'yeux...



4 puis de nez ...



5 puis de bouches ...



6 puis de bras...

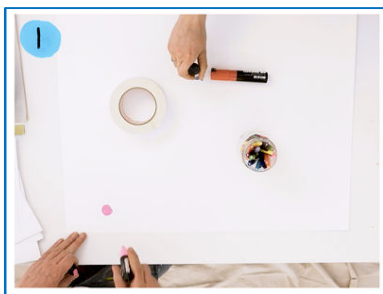
- ❖ A chaque étape, tu peux changer de couleur.
- ❖ A toi d'imaginer d'autres choses à dessiner, et à lancer le dé qui t'en indiquera le nombre (oreilles, jambes...).
- ❖ Tu peux ensuite dessiner un décor autour de ton personnage.



## ATELIER DE CRÉATION : L'EMBOUTEILLAGE



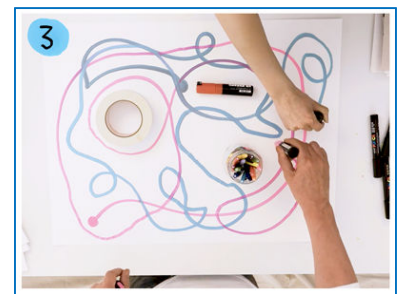
Ce jeu permet de libérer la créativité. Hervé transforme une feuille blanche en circuit sur lequel les crayons deviennent des voitures et impriment librement leurs traces.



1 Sur une feuille, commence par placer des obstacles de différentes formes et tailles.



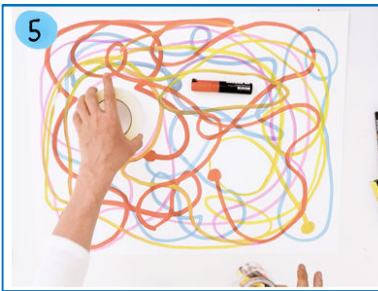
2 Trace un point qui sera ton point de départ et fais circuler ton crayon sans jamais le lever...



3 ...sur tout l'espace de la feuille, en contournant les obstacles.



4 Tu peux recommencer plusieurs fois, en changeant de point de départ et de couleur.



5 Retire les obstacles.



6 Termine en traçant de petits dessins : voitures, arbres, fleurs, maisons, etc.

- ❖ Tu peux faire ce jeu tout seul ou à plusieurs.
- ❖ Tu peux le faire sur une très grande feuille s'il y a beaucoup de joueurs.



## ATELIER DE CRÉATION : LE MOBILE



Hervé Tullet fait vibrer les taches de couleur en les perçant, les trouant et en les rendant mobiles.



1  
Recouvre une feuille d'une seule couleur de peinture.



2  
Déchire-la de façon à obtenir un gros morceau d'une forme qui te plaît.



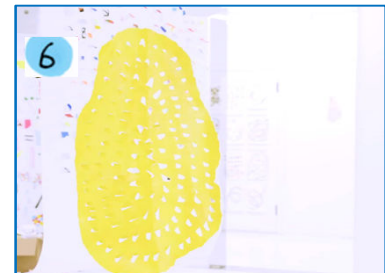
3  
Perce la forme obtenue avec une paire de ciseaux en faisant de petites fentes.



4  
Ouvre les fentes de façon à créer de petites fenêtres.



5  
Recommence plusieurs fois, en variant les couleurs et les formes.



6  
Suspends ton travail avec une petite ficelle ou un fil de pêche pour voir la lumière passer au travers !

- ❖ Tu peux aussi utiliser la pointe d'un crayon ou d'une baguette chinoise pour faire des trous plus facilement.
- ❖ Tu peux percer la totalité de la forme que tu auras déchirée ou juste une partie pour créer un motif.
- ❖ Tu peux attacher les mobiles obtenus séparément ou bien ensemble, aux extrémités d'une petite branche.





ATELIER DE CRÉATION : LES TACHES PLIÉES



Hervé Tullet fait se rencontrer les taches pour créer des reliefs et du rythme.



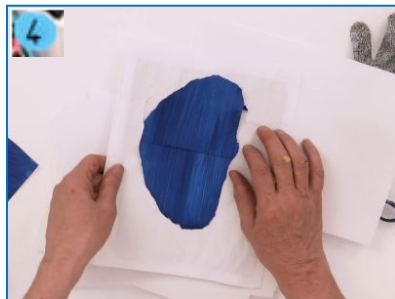
1  
Choisis une seule couleur et peins 2 feuilles, en laissant 1cm de cadre.



2  
Dans une des feuilles, commence à découper (ou simplement déchirer) une forme, mais sans la détacher complètement.



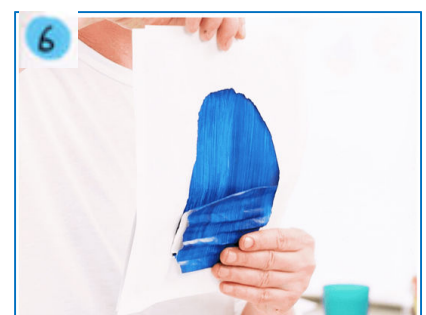
3  
Retourne cette feuille du côté blanc, puis replie la forme découpée en deux pour en faire apparaître seulement une partie colorée.



4  
Colle cette feuille sur la face peinte de l'autre : une tache de couleur apparaît !



5  
Il ne te reste plus qu'à plier en accordéon la partie non collée de la tache ...

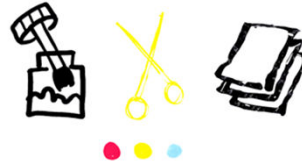


6  
... et tu as maintenant une tache en relief !

- ❖ Tu peux utiliser la couleur de ton choix. Il suffit que les 2 feuilles soient de la même couleur.
- ❖ Tu peux faire varier la forme des taches.
- ❖ Tu peux aussi peindre le verso de la feuille à déchirer d'une autre couleur, au lieu de la laisser blanche.  
À la fin, ta tache en relief apparaîtra sur un fond coloré.



ATELIER DE CRÉATION : LES CHEMINS



Hervé Tullet tire le papier pour voir où il l'amène et crée un chemin. Un jeu de regard autour de la déchirure.



1 Sur une feuille déjà peinte, retourne la feuille et fais lui une encoche.



2 Puis, tire le papier pour voir apparaître un chemin.



3 Fais une deuxième encoche et tire le papier pour faire apparaître un autre chemin.



4 Les chemins vont se croiser. Tu peux en faire un troisième.



5 Glisse une feuille en dessous et colle tes chemins.



6 Voilà une création avec des chemins rouges !

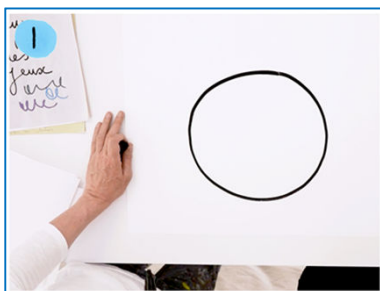
- ❖ Tu peux aussi mettre une autre feuille peinte sous la feuille des chemins pour avoir un autre rendu.
- ❖ Tu peux faire autant de chemins que tu veux. Mais ils doivent tous rester sur la feuille.



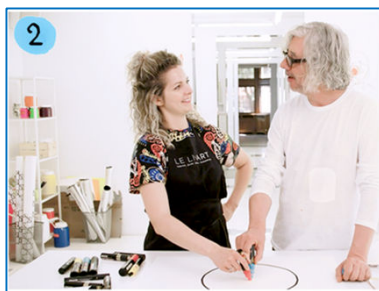
## ATELIER DE CRÉATION : LE JEU DE SUMO



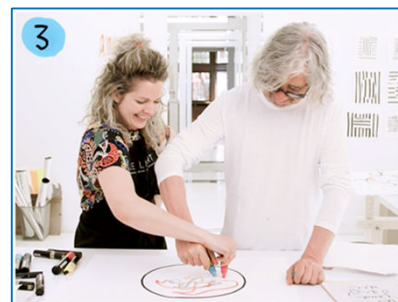
Dans l'imaginaire de Hervé Tullet, les feutres se transforment en sumos et on joue à les faire s'affronter dans l'arène ; à moins que ce ne soit une assiette?...ou autre chose? Laisse aller ton imagination!



1 Sur une feuille, dessine un cercle qui sera ton espace de jeu.



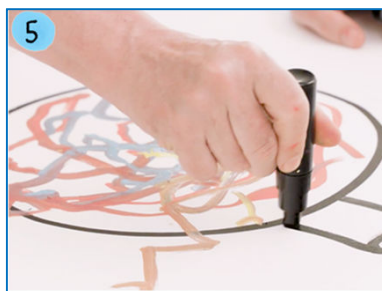
2 Demande à une autre personne de venir créer avec toi et munissez vous, chacun, d'un feutre.



3 Placez le feutre au centre du cercle. Au signal, chaque joueur tente de faire sortir l'autre du cercle.



4 Attention vous n'avez pas le droit de lever le feutre. Quand un joueur a réussi, vous pouvez changer de couleur et recommencer.



5 Vous pouvez maintenant imaginer et dessiner ce que vous voulez autour de votre production, ou même dedans, afin de la mettre en scène.



- ❖ Tu as besoin d'une autre personne pour jouer avec toi.
- ❖ Tu peux donner la forme que tu veux à l'espace de jeu.
- ❖ Fais place à ton imagination pour mettre en scène ta production.



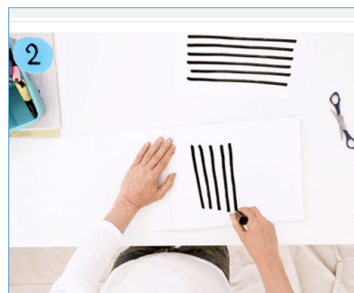
## ATELIER DE CRÉATION : LES LIGNES



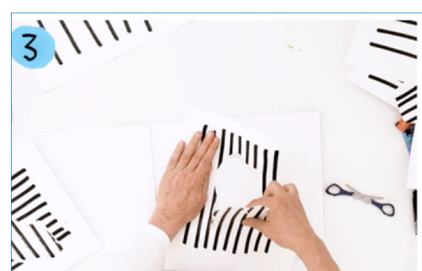
Hervé Tullet trace des lignes horizontales et des lignes verticales. Il les croise, déchire, les superpose et la magie opère.



1 Sur une feuille, trace au feutre des lignes horizontales (en quantité).



2 Sur une autre feuille, trace des lignes verticales (en quantité).



3 Fais une grande déchirure au milieu de tes lignes verticales. Pour cela, fait un trou au centre de ta feuille.



4 Il doit quand même rester des lignes visibles autour.



5 Pose ta feuille trouée sur la feuille des lignes horizontales. Tu peux la tourner dans tous les sens pour choisir le rendu que tu préfères.



6 Quand tu as trouvé la position que tu préfères, tu peux coller les 2 feuilles entre elles.

- ❖ Tu peux utiliser une ou plusieurs couleurs pour tracer les traits. Tu peux même les peindre.
- ❖ Tu peux faire des traits plus ou moins épais, plus ou moins espacés les uns des autres (pas trop espacés non plus).
- ❖ Tu peux orienter tes feuilles dans le sens que tu veux.

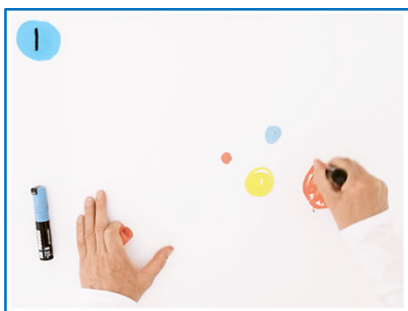




## ATELIER DE CRÉATION : LES FLEURS



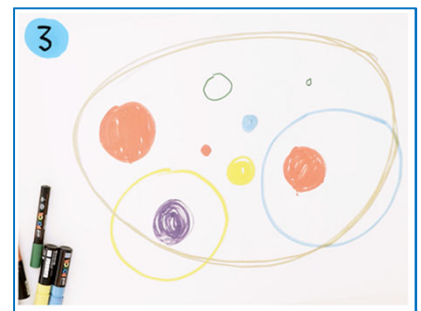
Hervé Tullet anime un atelier de fleurs et réunit toutes les générations autour d'une grande création collaborative.



1 Sur une feuille, commence par dessiner des points \* de différentes tailles.



2 Dessine des cercles \* de différentes tailles. Ils peuvent entourer un point.



3 Tu peux dessiner de grands cercles qui entourent plusieurs points.



4 Fais des petits points sur les gros points, dans des cercles, sur les lignes des cercles...



5 Dessine des tiges et des feuilles pour former des fleurs.



6 Si tu as envie, tu peux ajouter d'autres points et dessiner d'autres cercles autour de ceux que tu as déjà formés.

\* POINT :    CERCLE :  

- ❖ Tu peux utiliser de la peinture ou des feutres.
- ❖ Tu peux faire des points et des cercles plus ou moins grands et de différentes épaisseurs.



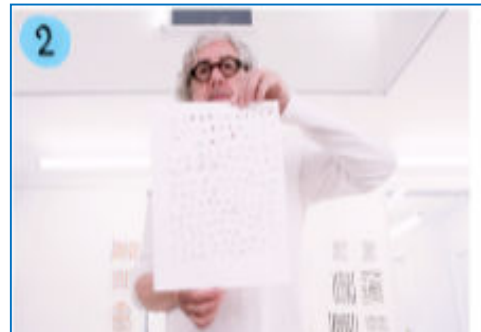
## ATELIER DE CRÉATION : LES TROUS



Hervé Tullet troue le papier et crée des superpositions. Des petites fenêtres se forment et nous racontent une nouvelle histoire.



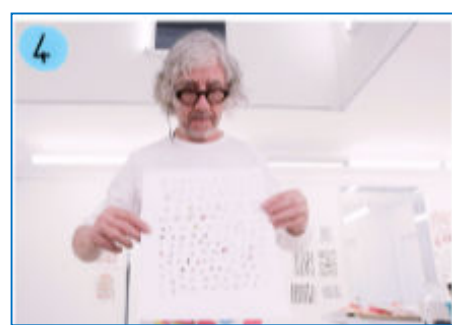
1 Perfore une feuille de papier en faisant attention à protéger le support et ne pas te blesser.



2 Observe ta planche de trous et regarde à travers tes petites fenêtres.



3 Prends une de tes créations de la même taille que ta planche de trous.



4 Superpose les deux feuilles, tu auras des fenêtres qui raconteront une nouvelle histoire!

- ❖ Essaie avec plusieurs de tes créations: jeu du dé, fleurs...
- ❖ Observe chacune des fenêtres et l'effet que cela produit suivant l'orientation de ta fenêtre (en dedans, en dehors)



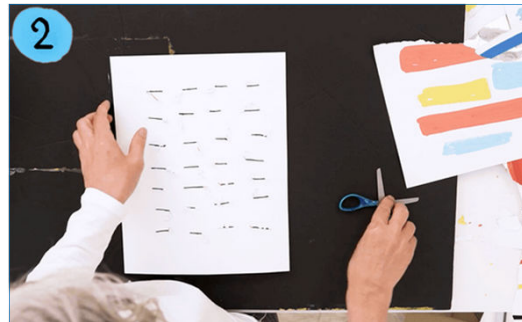
## ATELIER DE CRÉATION : LES PETITES FENÊTRES



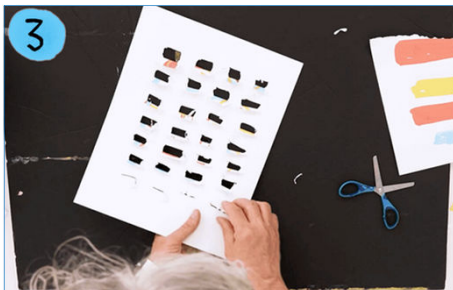
En créant des fentes et des déchirures dans un dessin, Hervé Tullet crée de nouvelles œuvres comme une série de fenêtres qui s'ouvrent et se ferment.



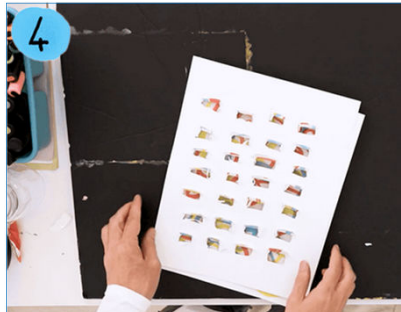
1 Prends une feuille dessinée puis avec la lame des ciseaux fais des fentes directement dans le dessin en présence d'un adulte.



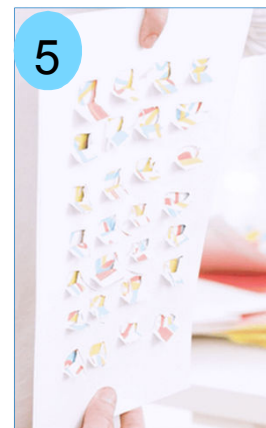
2 Tu dois faire des fentes bien régulières en ligne.



3 Passe ton doigt dans la fente et déchire comme des petits rectangles que tu replies en appuyant bien fort.



4 Prends une de tes créations de la même taille que tes fenêtres et superpose les deux feuilles.



5 Si le résultat te plaît, colle les ensemble.

- ❖ Essaie avec plusieurs de tes créations : embouteillage, fleurs...
- ❖ Essaie avec une feuille blanche.
- ❖ Observe chacune des fenêtres et l'effet que cela produit.