


SPLASH!

MILLE ET UN JEUX DE MER
POUR LES TOUT-PETITS...



Une installation jeu de Claire DÉ 

SPLASH!

UNE INSTALLATION JEU DE CLAIRE DÉ
POUR LES TOUT-PETITS...

J'ai imaginé « SPLASH ! » comme une invitation joyeuse à s'éclabousser de couleurs, de formes, de matières, d'odeurs... Le dispositif créé avec la complicité du designer Luc Chevalier repose sur une évocation symbolique et imaginaire de la plage et de la mer.

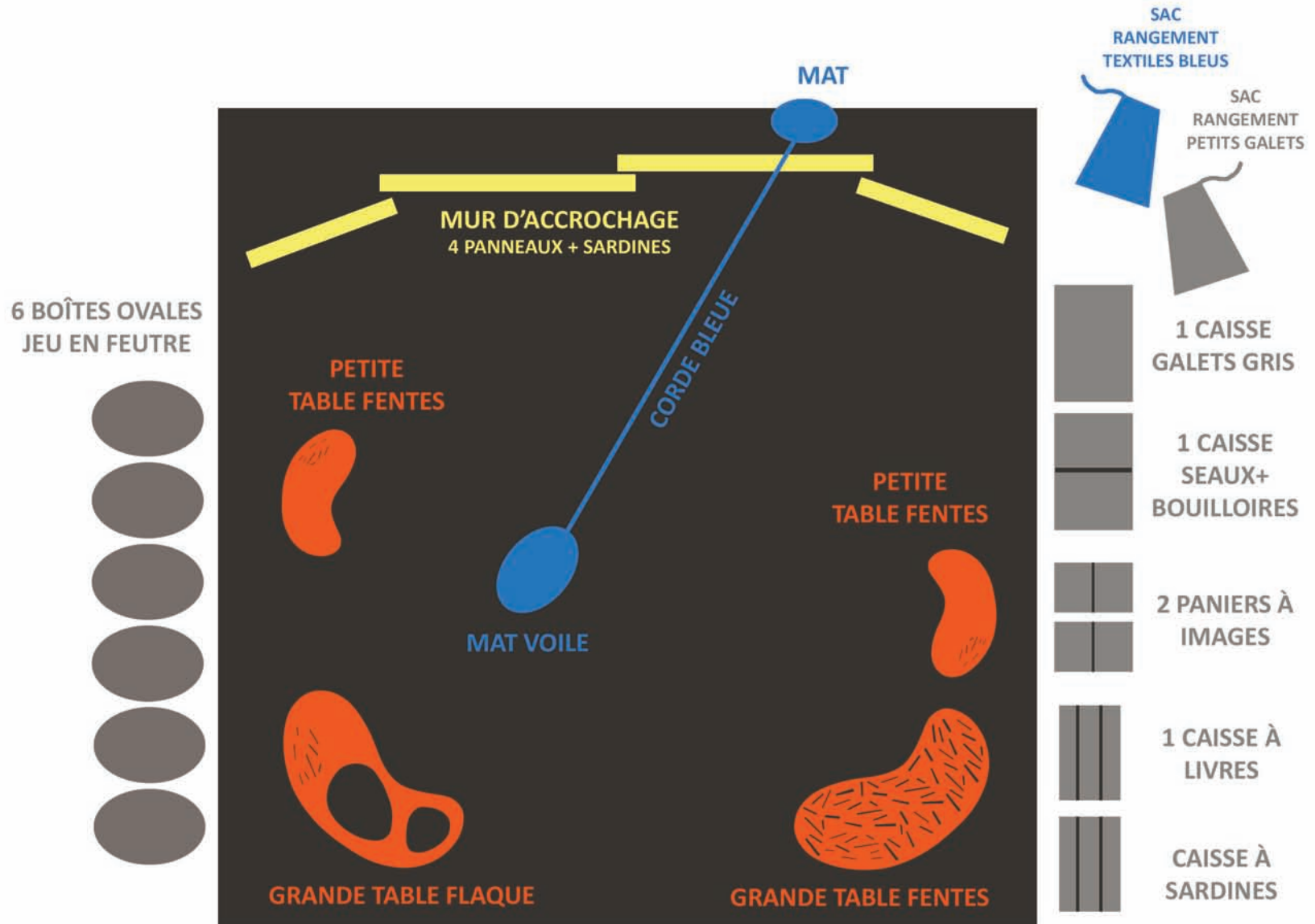
La triade « EAU SABLE CIEL » et son incroyable réservoir de matériaux d'éveil pour les sens des jeunes enfants m'a semblé représenter un terrain de jeu idéal avec lequel ma démarche d'artiste et chacun de mes livres – tant dans leur contenu que dans leur potentiel d'activation ludique et créatif – pouvaient entrer en résonance : l'implication du corps dans la lecture, l'immersion dans un univers multi sensoriel, la collecte de matériaux naturels ou d'objets en plastique, l'art de s'installer dans l'espace et de développer tout un tas de jeux imaginaires, la mise en appétit visuel, le droit à la liberté d'interprétation, le droit au beau et à la contemplation, le droit de prendre son temps, le droit de se jeter à l'eau, de se rouler dans le sable, le droit de recommencer à l'infini à l'image du mouvement des vagues qui vient soudain tout effacer pour laisser place à une nouvelle plage blanche...

Le regard de l'enfant que je cherche à éveiller, à piquer dans chacun de mes albums n'est pas en reste au bord de la mer car la richesse de cet univers permet de découvrir à la fois l'immensité du monde et l'infiniment petit, l'activité humaine et le règne animal, la beauté des éléments naturels et la fantaisie des accessoires de plage...

PLAN & COMPOSITION

UNE SCÉNOGRAPHIE POUR ÉVOLUER DANS UN ESPACE EN 3 DIMENSIONS...

Conçu en 3 dimensions, l'espace de jeu invite les enfants à jouer dans toutes les positions : debout, assis, à quatre pattes, allongé... Il se compose d'un plan horizontal au sol (16 m² de moquette grise), d'un mur d'accrochage vertical à hauteur d'enfant (4 grands galets plats munis de petites étagères de différentes tailles légèrement inclinées vers l'arrière), de 4 tables basses de hauteurs et de formats variés, d'une voile en forme de spi couverte d'élastiques, de textiles et d'accessoires pour développer des constructions en volume, ainsi que de 12 caisses et boîtes de rangement.



UNE ENVIRONNEMENT TOUT EN RONDEUR CONÇU POUR LES TOUT-PETITS...

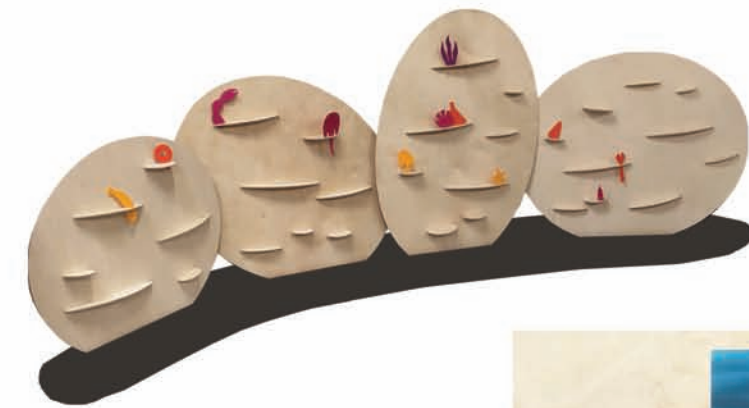
Fabriqué avec grand soin dans l'atelier de Luc Chevalier, le mobilier en bois blond est à l'échelle des tout-petits. Les bords ronds, les formes ovales, la douceur du vernis invitent les enfants à toucher le bois, à caresser les formes, à découvrir le design par le toucher. Glisser son petit doigt sur les fentes, suivre la courbe avec la paume de la main... Une approche tactile du mobilier en harmonie avec le feutre épais et coloré, autre matériau fort qui constitue l'identité de l'installation jeu.



UN MUR D'ACCROCHAGE POUR SE CRÉER DES PETITES EXPOSITIONS LUDIQUES ...

Dans mes installations jeux, je cherche à donner à voir et à vivre les images des albums différemment. Libérées des contraintes formelles et rythmiques de lecture imposées par l'objet livre, les photographies peuvent y être regardées toutes ensemble, prendre de nouveaux formats, ou bien être manipulées une par une par les enfants qui ont alors la possibilité de mettre en évidence de nouvelles associations de formes, de couleurs, de matières, de sens... et enrichissent ainsi leurs jeux de lecture. Les 28 petites étagères de longueur et de profondeur variables positionnées en mouvement sur le mur d'accrochage se présentent comme autant de petites aires de jeu. On peut y créer des ensembles en installant en regard images, formes en feutre et petits éléments textiles en volume...

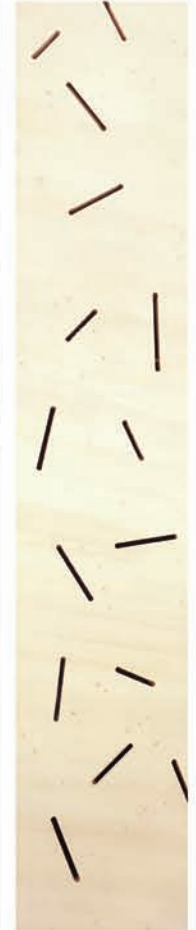
DE GRANDS GALETS POUR METTRE EN DIALOGUE FORMES & COULEURS...



DES MEUBLES À JOUER POUR S'INITIER AU BEAU & SOLLICITER LA MOTRICITÉ...

Les surfaces des meubles sont également conçues comme des zones de jeux pour solliciter différemment la motricité des tout-petits : des fentes de plusieurs longueurs pour y insérer, y glisser des éléments du jeu en feutre ; un réseau d'élastiques noirs pour tirer, croiser, intercaler, ajuster, mettre en équilibre ; des vasques en forme de marres pour soulever, retirer, creuser... Autant de geste et de façons de jouer avec les éléments textiles, les mains et le corps !

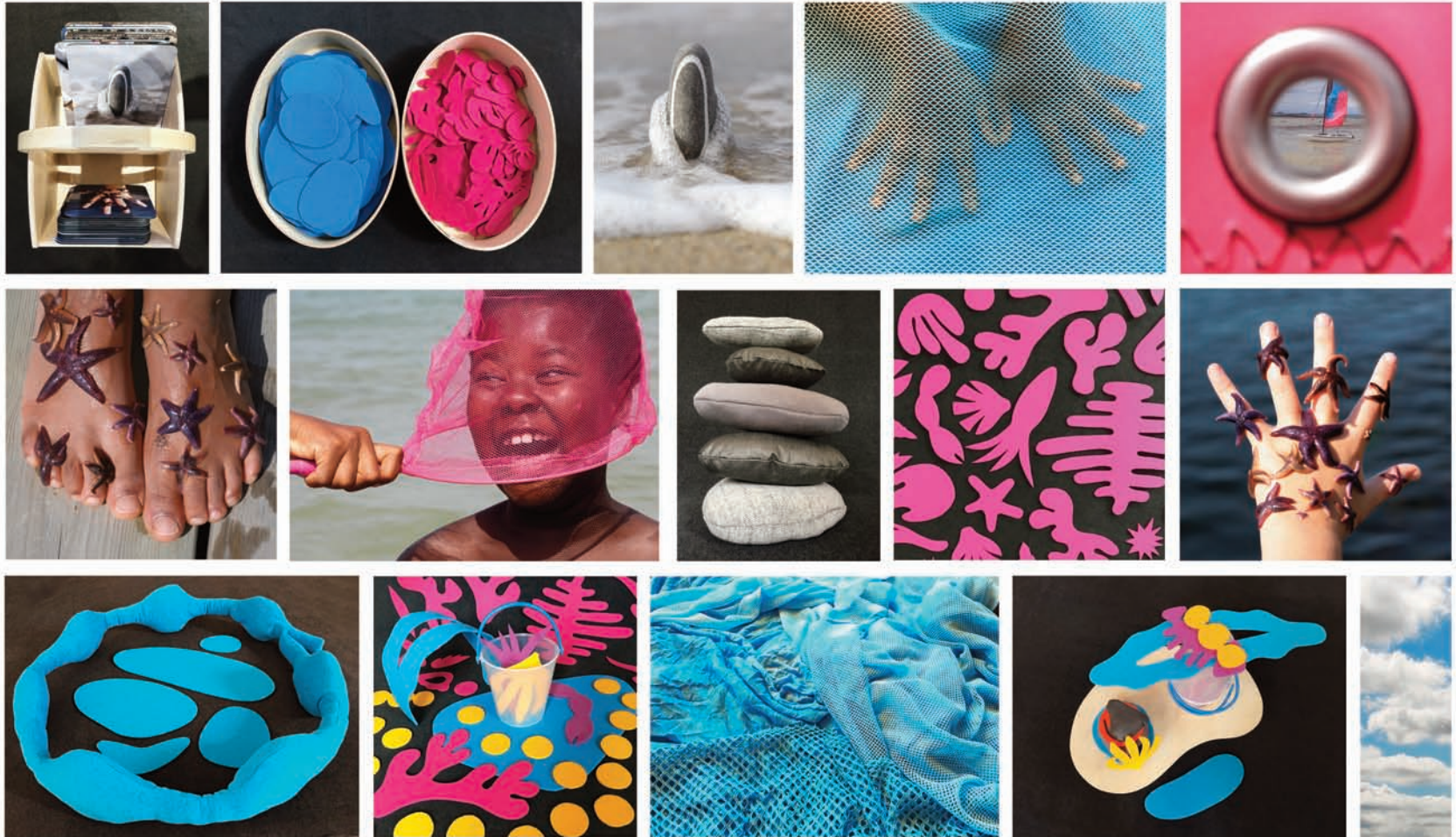
UN SYSTÈME DE JEU À BASE DE FENTES, D'ÉLASTIQUES ET DE PERCÉES...



DES IMAGES & DES MATIÈRES POUR EXPLORER & SE METTRE LES SENS EN ÉVEIL...

Contrecollées sur de fines plaques de plastique rigide, les photographies aux angles arrondis sont ultra légères à manipuler. Leurs formats variables – en bandeaux allongés, carrés ou rectangulaires – s’adaptent aux sujets représentés tout en offrant des cadrages multiples et autant de façons de regarder des morceaux du monde. Leurs couleurs sont en harmonie avec celles des pièces du jeu en feutre et les éléments textiles : cinq nuances vives – bleu, jaune, orange, rose, violet – entrent en dialogue avec les teintes profondes des rochers, des galets et du sable.

DES PHOTOGRAPHIES... DES TEXTILES... DU FEUTRE... DES OBJETS...



DES JEUX MULTIPLES POUR EXPÉRIMENTER & S'INVENTER UN UNIVERS...

Les photographies, le jeu en feutre, les éléments textiles et les objets réunis dans l'installation jeu peuvent être activés séparément ou ensemble. Les combinaisons sont multiples et mieux vaut faire des choix en amont. Voici quelques pistes pour démarrer :

JOUER AVEC LES IMAGES

Les photographies sont trop nombreuses pour être toutes activées ensemble. Elles peuvent servir comme point de départ. Les planches en annexe permettent de créer des ensembles par analogies de formes, de couleurs, de matières, ou de sujets... Les univers ainsi constitués dégagent des ambiances et des propositions visuelles variées qui laissent la possibilité d'explorer pleinement l'angle choisi : découvrir l'univers des couleurs (le bleu, le rose, le jaune & le bleu...), un matériau (le sable, les galets...), des thématiques (animaux, humains, objets...).

Quelques recommandations : installer la sélection d'images au sol / Les découvrir ensemble (raconter les images, exprimer ses goûts, créer des associations)... / Proposer aux enfants d'en choisir une et d'aller l'installer sur le mur d'accrochage jusqu'à épuisement de la sélection / Regarder le mur d'accrochage ensemble / Modifier les placements si besoin / Créer la discussion avant de poursuivre...

JOUER AVEC LE JEU EN FEUTRE

Composé d'un grand ensemble de formes découpées à la main et rangées dans six belles boîtes ovales en bois, le jeu en feutre constitue le lien entre les différents espaces de l'installation jeu. Les pièces peuvent être activées à plat au sol, mais aussi être insérées dans les nombreuses petites fentes du mobilier pour créer un monde aquatique vertical, ou bien encore être glissées entre les élastiques noirs de la voile pour composer des tableaux de formes et de couleurs... Les grandes pièces rondes bleues et grises permettent de composer des paysages évoquant la surface de l'eau et celle du sol de la plage parfois recouvert de rochers et de galets. Ces pièces ovoïdes peuvent également devenir de grandes assiettes pour jouer à composer avec les enfants

des repas imaginaires en lien avec les albums « Arti Show » et « Qui suis-je ? ».

Les pièces – roses, violettes, jaunes et oranges – évoquent à la fois les mondes végétal, animal, minéral, mais aussi celui du repas et de la gourmandise. Certaines formes sont des clin d’œil aux sujets représentés dans les photographies. Elles peuvent aussi servir aux enfants pour constituer des collections...

La dernière boîte de pièces bleues réunit quantité de petits poissons stylisés qui peuvent être installés seuls ou par bans et faire l’objet d’une pêche, chaque enfant pouvant être équipé d’un seau en plastique transparent...

Quelques recommandations : ne pas activer toutes les pièces du jeu en une seule fois / Sélectionner des formes ou des couleurs en lien et en harmonie avec les photographies choisies pour l’animation / Le jeu en feutre peut aussi être activé indépendamment des photographies et être mis en lien avec les univers des albums...

JOUER AVEC LES TEXTILES & LES OBJETS

Confectionnés dans des tissus de différentes textures, les galets en volume offrent aux petites mains toute une gamme de sensations tactiles ainsi qu’une palette de six nuances de gris. Leurs différentes formes et tailles permettent de nombreux jeux d’adresse et de composition en volume. Ils peuvent être activés seuls ou mixés avec les pièces du jeu en feutre. Le sol, les surfaces planes du mobilier, les vasques, les grandes algues lianes bleues mais aussi le corps des enfants peuvent constituer des supports ou des socles pour jouer à installer et empiler les galets textiles. De grands morceaux de tissus bleus – lisses, froissés, maillés, semi opaques... – enrichissent les découvertes tactiles, les jeux de recouvrement, d’immersion et de plongée dans la couleur. Les seaux en plastique transparent ainsi que les bouilloires berlingot s’intègrent dans le dispositif comme des éléments de construction ou des accessoires pour lancer des jeux imaginaires...

TIRER DES FILS AVEC LES ALBUMS LA PLAGE COMME UN TERRAIN DE JEU COMMUN...

La petite photothèque de « SPLASH » réunit des images extraites de mes albums avec plusieurs séries nouvellement produites dont certaines photographies sont aussi des clins d'oeil aux albums. Ce jeu de piste visuel permet de faire des liens avec les livres présentés dans le module et de jouer différemment avec le jeu en feutre, les textiles et les objets.

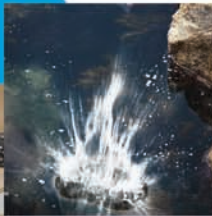
IMAGINE
C'EST TOUT BLANC...

2015



DES
MATÉRIAUX
BLANC...

POUR TOUCHER
EXPÉRIMENTER
IMAGINER
RÊVER
...



UN PETIT MUSÉE
D'HISTOIRES
NATURELLES...



POUR JOUER
À COMPTER !

COMPTE
SUR
TES
DOIGTS !



2016

2018

QUI
SUIS-JE ?



QUI SUIS-JE ?

À
TOI
DE JOUER !

2010

DES
USTENSILES
DE CUISINE
...



POUR JOUER
CONSTRUIRE
INSTALLER...

COLLECTER
ET ASSEMBLER
DES MASQUES
...



DÉGUISER DES FRUITS
DÉTOURNER DES OBJETS
...



ARTI
SHOW !

2013

PLANCHES VISUELLES

ANNEXE

- **9 PLANCHES DE PHOTOGRAPHIES**
2 Matières, 2 Couleurs, 1 Formes
1 Animaux, 1 Humains, 2 Objets
- **1 PLANCHE JEU EN FEUTRE**
Pièces bleues, grises, violettes, roses, jaunes, oranges
Exemples de combinaisons...
- **1 PLANCHE ACCESSOIRES**
Textiles en volume et objets en plastique
Exemples de jeux : empiler, construire, dessiner...

Sable...



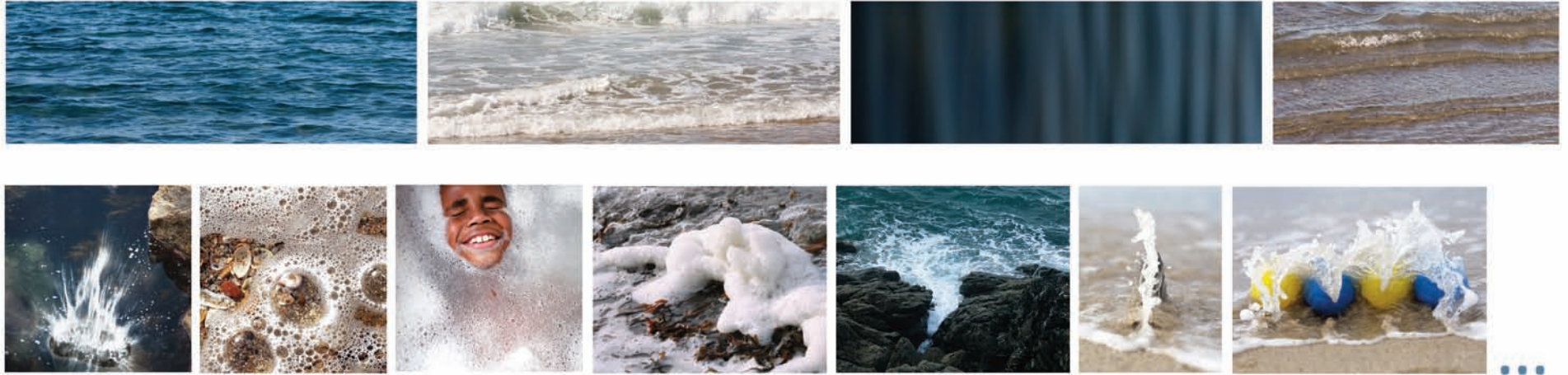
Coquillages...



Galets...



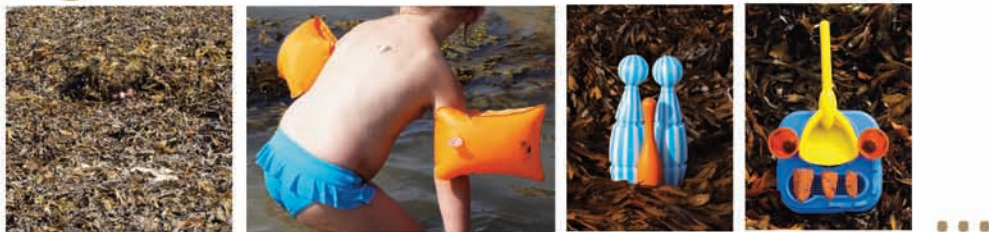
Eau...



Ciel...



Algues...



COULEURS (1)

Orange...



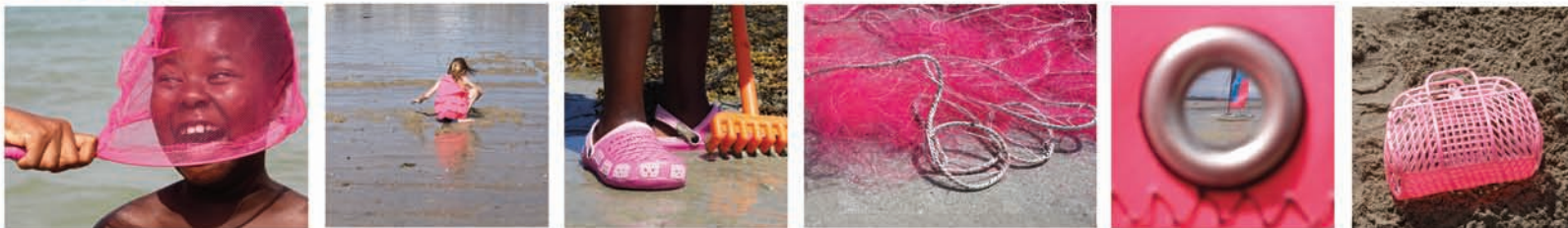
Bleu...



Jaune...



Rose...



COULEURS (2)

Bleu & Orange...



Bleu & Jaune...



Bleu Jaune & Orange...



FORMES

Ronds...



Lignes...

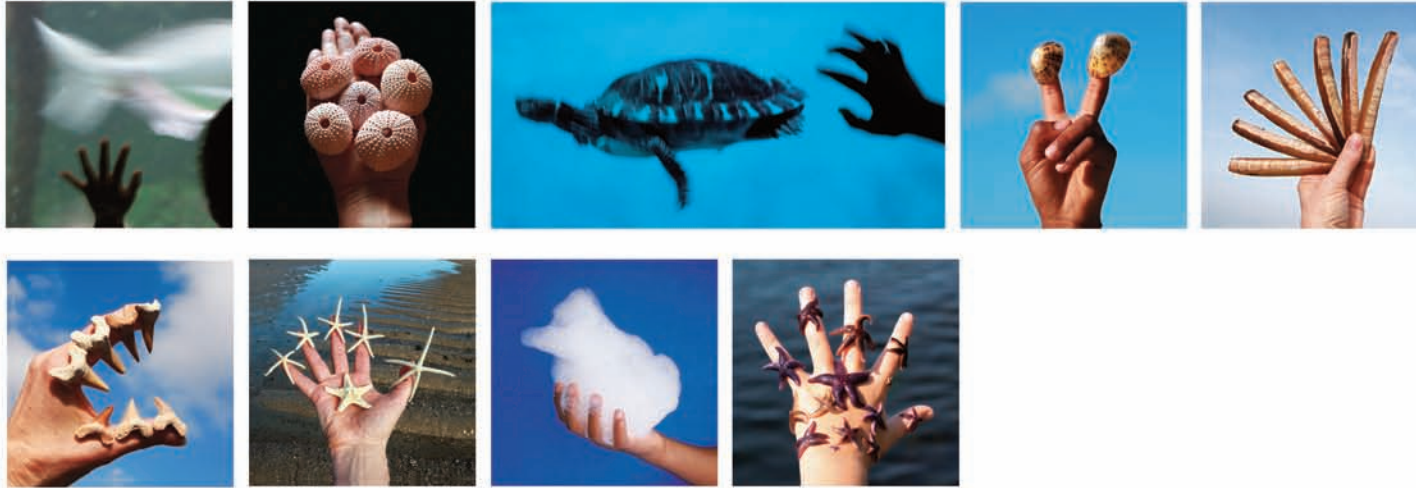


Étoiles...



HUMAINS

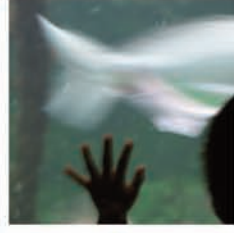
Mains...



Mains, pieds, dos, bras, visages...



ANIMAUX



OBJETS de plage

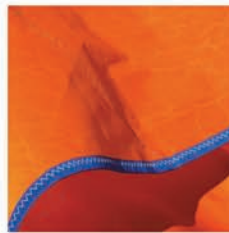
Jouets...



Accessoires...

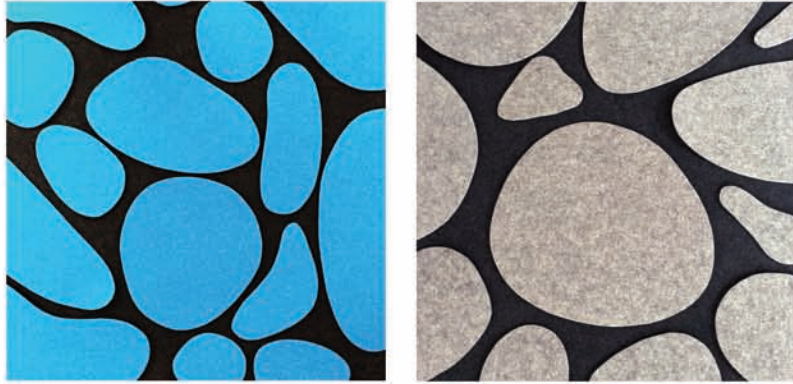


Véhicules : bateau, voile, canoé, tracteur...



JEU EN FEUTRE

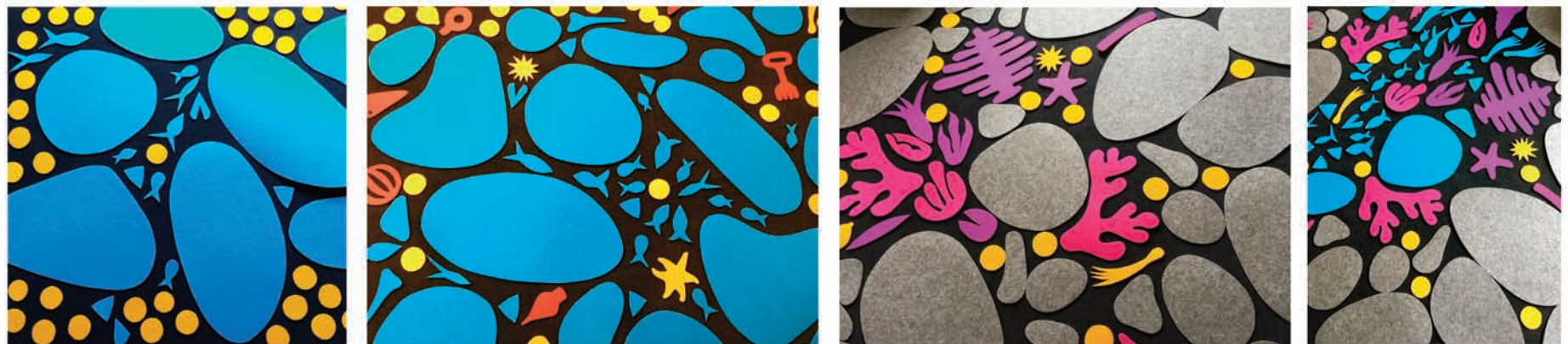
Des formes rondes pour créer des univers : eau, galets...



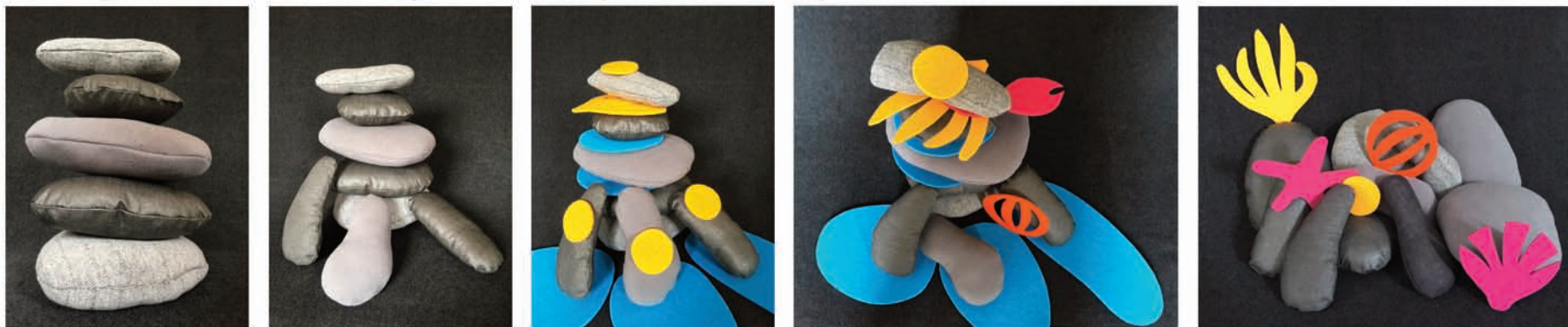
Des éléments variés en cinq couleurs...



Des jeux de composition à l'infini...



Des galets tactiles pour empiler, composer au sol, créer du relief...



Des objets pour bâtir des châteaux, aller à la pêche, jouer à l'eau...



Du goémon géant, des flotteurs, des flots bleus, des filets...

