

DESSIN LINEAIRE

Le dessin prolonge l'acte de la main, et avec elle du poignet, de l'avant-bras, du regard, et finalement du corps tout entier. Contre l'intellectualisation à laquelle on a voulu parfois le réduire, le dessin produit une configuration rythmée du réel naissant du rythme même du corps.

Daniel Arasse



PS Saint amant de Boixe

L'enjeu est de dessiner des formes, des traits, lignes, de les agencer en combinant le vocabulaire plastique au vocabulaire spatial.

Tracer sur commande

Objectifs plastiques

- Tracer toutes formes prototypiques, les reconnaître
- Savoir positionner une forme par rapport à une autre, la désigner

Objectif moteur

- Coordonner main et œil
- Vivre des expériences de tracés et de dessins à mains levée¹

Objectifs langagiers

- Utiliser un vocabulaire plastique : forme, matière, couleur

Cercle, carré, rectangle, étoile, point, rond, trait, ligne, courbe, trait épais, trait léger, continu, dynamique, créneaux, spirale...

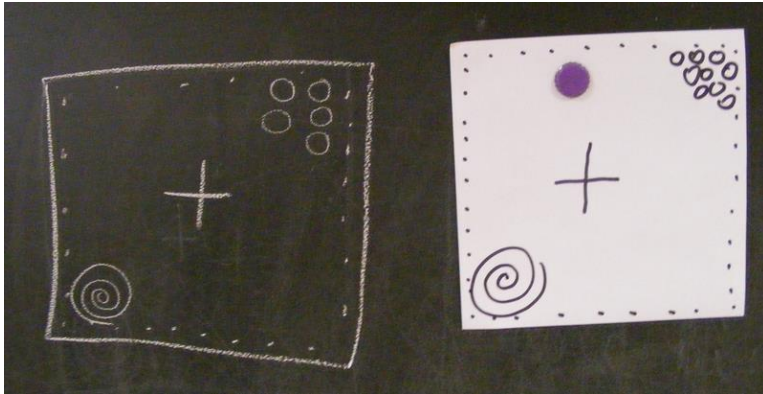
- Utiliser un vocabulaire spatial (voir géométrie) : relation, proportion, situation
en haut, en bas, vers, entre autour, à l'intérieur de, sur la pointe, au bord de...plus large que long, plus haut que large, largeur, hauteur, vertical, horizontal, oblique, vers la droite, la gauche, verticalité, légèreté, épaisseur, rotundité

¹ Thierry Dias. *Manipuler et expérimenter en mathématiques*. Magnard, 2012

1. Associer les mots à la trace

Disposition matérielle et organisationnelle : Tous les élèves face au tableau, la feuille est représentée au tableau, les élèves ont une feuille format A5

Ce que fait le maître, ce que font les élèves : Il fait en disant ses gestes et en nommant les formes, elle utilise un lexique de formes, spatial, et de direction (je relis, je descends...) : les élèves font au fur et à mesure puis seuls.



Je dessine une croix au milieu de la feuille

Je fais des points tout le long du bord de la feuille

Je dessine une spirale dans le coin en bas de la feuille du côté de la fenêtre

Je trace des ronds dans le coin en haut de la feuille du côté du couloir

1.2. Acquérir une méthodologie et un stock lexical

Reprendre le lexique dessiné en phase 1 pour le réutiliser et mieux le comprendre en proposant d'autres dessins. Même élément, autre agencement.

1.3. Elargir le stock lexical

Construire des outils pour aller plus loin :

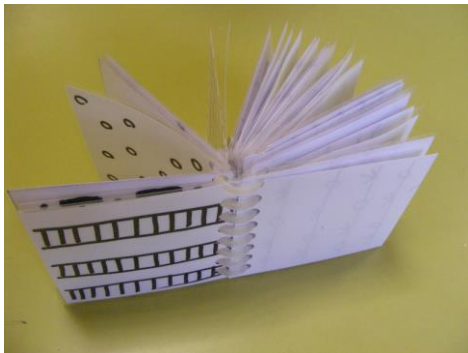
Des cartes liant trace et lexique

Des cartes montrant les lignes cachées dans une figure géométrique

Pour : préparer son dessin ou dessiner au hasard à partir d'une pioche

Souhaitable : associer une réalisation à une production plastique (apport de médiums, changement de format, changement d'outils)

Proposer d'autres dessins en ajoutant 1 ou 2 mots associés à un glossaire de formes

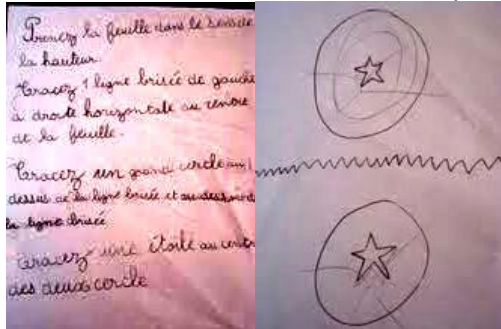


1.4. Relever le lexique (CE1)

Organisation

Par groupe, les élèves relèvent le lexique qui permet de décrire le dessin. Ils confrontent leurs résultats afin de trouver un consensus.

Une affiche collective est établie. Chaque élève recopie le lexique au dos de la feuille A5.



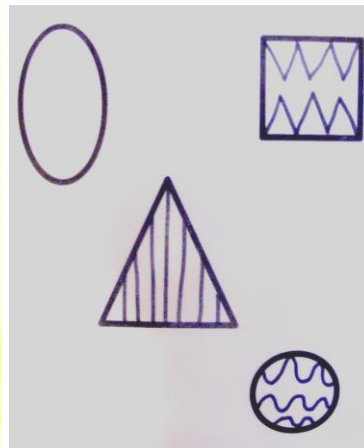
2. Situations jeux

2.1. Dictée dessinée

Soit on lit et on dicte aux camarades, soit on décrit la carte cachée par un paravent et on compare, les camarades ont un feutre et une feuille A5

DICTÉE DESSINÉE

Au centre de la feuille dessine un soleil.
Dessine des points autour du soleil.
Dans le coin en haut à gauche, dessine un carré.
Dans le coin en haut à droite, dessine un triangle.
Entre le carré et le triangle, dessine un cercle.
Dans le coin en bas à droite, dessine un ovale.
Dans le coin en bas à gauche, dessine un rectangle.
Entre l'ovale et le rectangle, dessine une fleur.
Au-dessus de la fleur, dessine un nuage.
Dans le carré dessine des traits verticaux.
Dans le triangle, dessine des lignes brisées.
Dans le cercle, dessine des traits horizontaux.
Dans le rectangle, dessine des boucles.
Dans l'ovale, dessine des vagues.



2.2. Réutiliser le lexique pour faire faire

Deux organisations :

Groupe classe, un élève dessine au tableau, face cachée pour ses camarades

Les autres s'effectuent.

Validation par confrontation au modèle.

Le maître régule : il étaye la verbalisation du meneur de jeu et accompagne les autres élèves.

La maîtresse peut jouer.

Par 2 ou en petit groupe

Un élève caché par un paravent dicte son dessin à ses camarades. Auto validation et correction par comparaison au modèle.

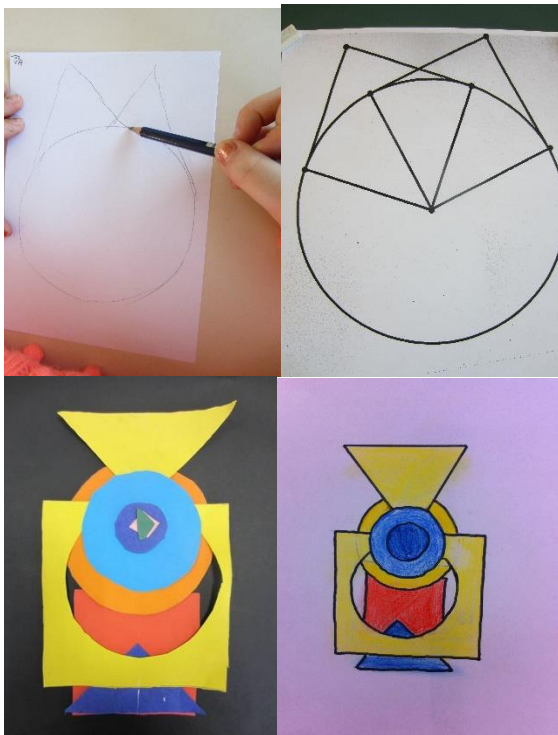
Passage par l'écrit possible

On peut s'amuser à colorier, peindre les surfaces, agrandir les formats, etc...



Productions CP

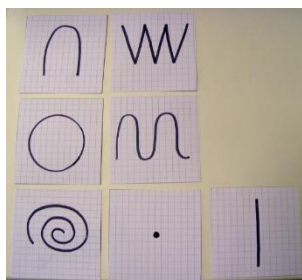
2.3. Reproduire seul ou en dictée flash une figure complexe (CE1-CE2)



A l'aide de gabarit Dessiner avec des ciseaux, de la ligne à la surface, reproduire et colorier (CE2)
Productions CM1

2.4. Jeu d'association

A partir de formes élémentaires, on retrouve ou on crée un forme complexe, une entité
Ou on retrouve les formes élémentaires dans la forme complexe



2.4. Jeu du point commun

Des cartes avec des formes simples, on en retourne 2 et on gagne la paire si on justifie le point commun (GS)

