



# TRACES GRAPHIQUES

## CE QUE LES ENFANTS VONT EXPLORER

Avec cette activité, les enfants vont réaliser des graphismes en répétant et organisant une même trace. Ils se laisseront guider par le choix de la forme graphique, les couleurs, la régularité, la diminution, l'extension, la concentricité des enchâssements graphiques. Ils devront pour cela maîtriser de plus en plus finement leurs tracés tout en explorant librement le champ des possibles. Ils devront enchaîner leurs traces à des fins créatives et inventer des compositions graphiques de plus en plus complexes. Cette activité facilitera la maîtrise des tracés de l'écriture.

### MATÉRIEL

- Coton tiges
  - Embouts de gomme de porte mines
  - Grand et petits formats de feuilles
- Gouaches liquides type  
Primacolor ou gouache aux doigts  
Tacticolor

### OBJECTIFS VISÉS

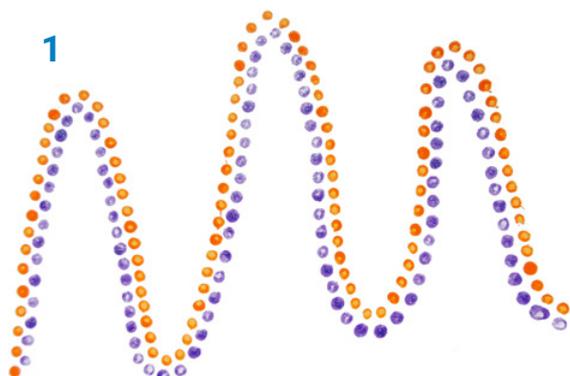
- Rencontrer des graphismes décoratifs
- Contrôler des tracés
- Transformer et inventer des compositions
- Enchaîner des motifs à des fins créatives
- Favoriser un temps d'échanges pour comparer les productions

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

### Remarque

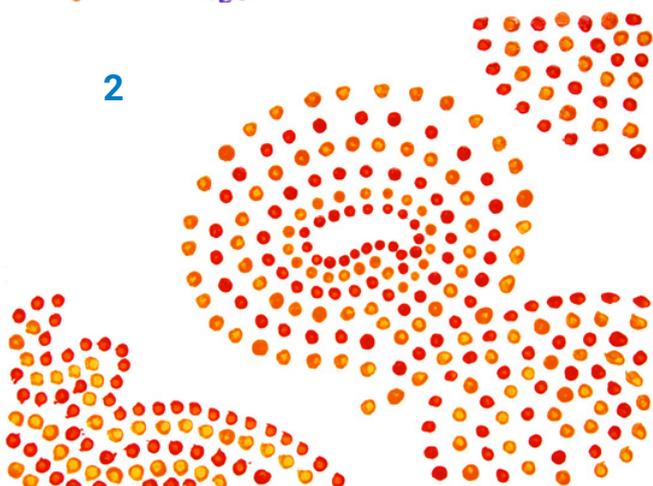
L'activité peut se prêter autant à des compositions collectives, chacun ajoutant une ligne graphique, qu'individuelles. Les formats proposés influenceront énormément les compositions graphiques. Il sera important de proposer de très grands formats ou des feuilles format A4. Il sera aussi, dans cette activité, important de disposer les feuilles verticalement ou de les poser sur des tables. L'adaptation du geste et la mobilité du poignet s'en trouveront augmentées.

1



1- Présenter un début de graphisme réalisé préalablement sur une feuille à l'ensemble du groupe. Demander à un enfant de faire la suite, avec son doigt, sans avoir mis de gouache, avec pour seule consigne de suivre au plus près le dessin formé par la première ligne. Proposer à d'autres enfants de suivre librement avec leurs doigts ce premier tracé.

2



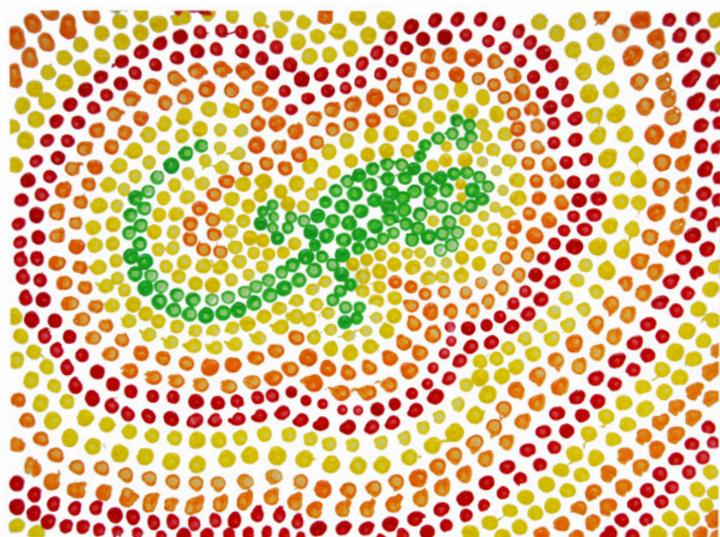
2- Une fois que le groupe a compris le sens de l'activité, chacun peut inventer un mouvement sur une feuille en utilisant son doigt et des gouaches ou en utilisant les gommages de porte mines trempées dans la gouache.

3- Les réalisations peuvent être échangées, ce qui permet de multiplier les graphismes et les gestes ou poursuivies du début à la fin par un même enfant.

4- Ménager des pauses régulières pour commenter les réalisations. Insister pour que les lignes soient les plus proches les unes des autres et les plus régulières possibles.

5- Veiller à ce qu'à la fin la feuille soit totalement remplie.

5



### POUR CONTINUER

- Une fois que les enfants sont familiarisés avec les possibilités infinies des suites algorithmiques, plusieurs jeux peuvent être réalisés.
- Un jeu des erreurs : sur une longue bande, faire réaliser une suite qui pourra comporter un certain nombre d'erreurs qu'il faudra retrouver. Si la même bande est réalisée deux fois, le jeu peut être fait en équipes.
- Un jeu sur le principe des cadavres exquis. Pour ce jeu, il faut mettre bout à bout le plus de bandes possibles et en faire un rouleau. Un premier enfant commence une suite qu'il répète au moins trois fois. Il replie deux des trois suites et passe son rouleau à un autre enfant qui a pour mission de continuer la suite. Quand il n'y a plus de place sur le rouleau, on le déroule pour rechercher si des erreurs se sont glissées.