



## 10 - Des jeux graphiques

<p><b>Domaine</b></p>	<p><b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : les productions plastiques et visuelles; dessiner</b></p>
<p><b>Compétences fin de cycle</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.</li> <li>- Créer des graphismes nouveaux.</li> </ul>
<p><b>La main court</b></p> <p>Le maître dit: « La main court ». Les enfants laissent aller leur crayon (ou tout autre outil scripteur), les traits se croisent,... jusqu'à ce que le maître dise « Stop ! ».</p> <p>Différentes contraintes pour remplir les espaces ainsi délimités (seulement 3 couleurs, pas de surfaces contigües avec le même graphisme, les espaces périphériques de couleurs différentes...)</p>	
	<p><b>Le jeu des machines</b></p> <p>L'enfant est prêt, crayon en main, le maître dit : « le fil se déroule et passe dans la machine « boucle », maintenant il passe dans la machine « vague », etc... Attention à ne pas couper le « fil »</p>
<p><b>Dessin à plusieurs mains</b></p> <p>Exécuter un graphisme en temps limité et sur un grand format. Chaque enfant effectue deux ou trois graphismes de son répertoire puis passe le support à son voisin qui, à son tour, enrichit la production (différentes contraintes : reproduire un graphisme déjà fait et en proposer deux autres, variantes de disposition dans l'espace du support...)</p>	
	<p><b>Des promenades graphiques</b></p> <p>Des parcours sur des surfaces qui vont s'animer au fil du trait : un petit obstacle qui crée la surprise (une image ou une fleur collée, une spirale noire ébauchée, une fente ou une bosse, quelques gommettes...) incite à modifier ou à adapter le dessin.</p>