

# Les tracés : vers la découverte de signes graphiques

## LES INDUCTEURS

### I. Les supports, les outils :

- espace : horizontal, vertical, incliné, sol, table, vaste, limité.
- supports : (différentes tailles, formes) papiers, cartons, carton ondulé, terre, sable, pliages (cocotte...), papiers déchirés, découpés, évidés...
  - : objets divers collés (assiette carton, boutons, bouchons, rouleaux, tissus...)
  - : pochoirs et gabarits
  - : inducteurs liés au vécu (papier peint, papier cadeau, objets maison...)
  - : environnement (grilles, maisons, arbres...)
- outils : outils scripteurs (pinceaux, feutres, craies...), parties du corps, objets détournés (coton-tige, bâton, spatule...).

### II. Les référents artistiques et culturels :

#### Albums :

- « Motifs » Catherine Bénas Casterman Ed.
- « Gribouillis Gribouillons » Antonin Louchard Seuil Jeunesse
- « Rafara » Un conte populaire africain A.Catherine De Boel Pastel Ed.
- « Méli-Mélo »
- « Le petit frère de Zoé »
- « Le rêve du renard »
- « Kirikou »
- « Qui est la bête ? »
- « Ourson Pluche a un peu froid »
- « Motifs »
- « Composition universelle » Torrès-Garçia L'art en jeu

Reproduction d'oeuvres : voir [liste](#)

## LES CONSIGNES

Les consignes vont induire des expérimentations variées, permettant aux élèves d'occuper les surfaces proposées par des tracés concentriques, des rayonnements, des spirales, des combinaisons de tracés, des répétitions...

L'activité peut s'effectuer :

- à partir d'un ou de plusieurs centres d'intérêt
- d'une ligne inductrice
- d'une consigne
- de quadrillages, de compartimentages de surfaces
- de gabarits
- d'éléments graphiques
- de papier accidenté....

Les consignes peuvent être de différentes natures : libres, implicites ou données

Actions	Espace	Variables
Reproduire en continuant remplissant suivant complétant combinant Inventer Compléter Mémoriser Décorer avec Joindre	Suivre le bord Suivre la ligne À l'intérieur Autour de À partir de Partout sauf Au milieu Dans les coins D'un côté Sur la moitié Dessus En dessous Entre	Taille Écartement Orientation Alignements Amplification Rythmes Alternances Quantité

### MISE EN VALEUR DES PRODUCTIONS – REFERENTS POUR LA CLASSE

(affichages, cahiers de vie, imagiers, photos...)

- affichages
- regroupements : [graphismes de l'environnement](#) (photos par ex) et productions des élèves
- album individuel de graphismes
- classeur collectif des divertissements graphiques réalisés
- outil référent regroupant les formes graphiques (ex : « [éventail](#) », boîte à graphismes, jeu de l'oie...).

### ROLE DE L' ENSEIGNANT

- varier les consignes
- exploiter les découvertes spontanées des enfants
- proposer un dispositif inducteur sans consigne
- faire évoluer les dispositifs pour obtenir de nouvelles réponses
- réaliser certaines productions en plusieurs étapes (superposition de traces, de techniques)
- alterner un travail collectif (qu'on partage ensuite) avec un travail individuel
- pratiquer des échanges avec d'autres classes (ex : à partir d'une même consigne, comparer les productions des élèves).

*La place du langage :*

- accompagner l'activité de langage (ex : lexique des outils, verbes d'actions, qualificatifs...)
- permettre la pratique d'un langage d'évocation (avant, après l'activité)