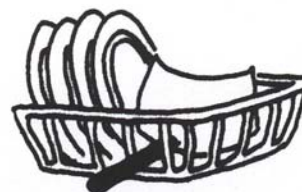
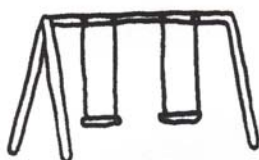
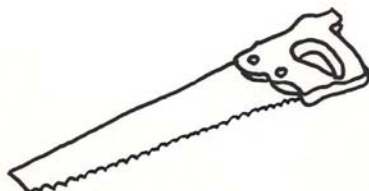
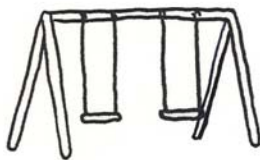
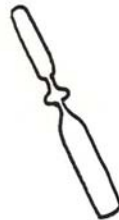


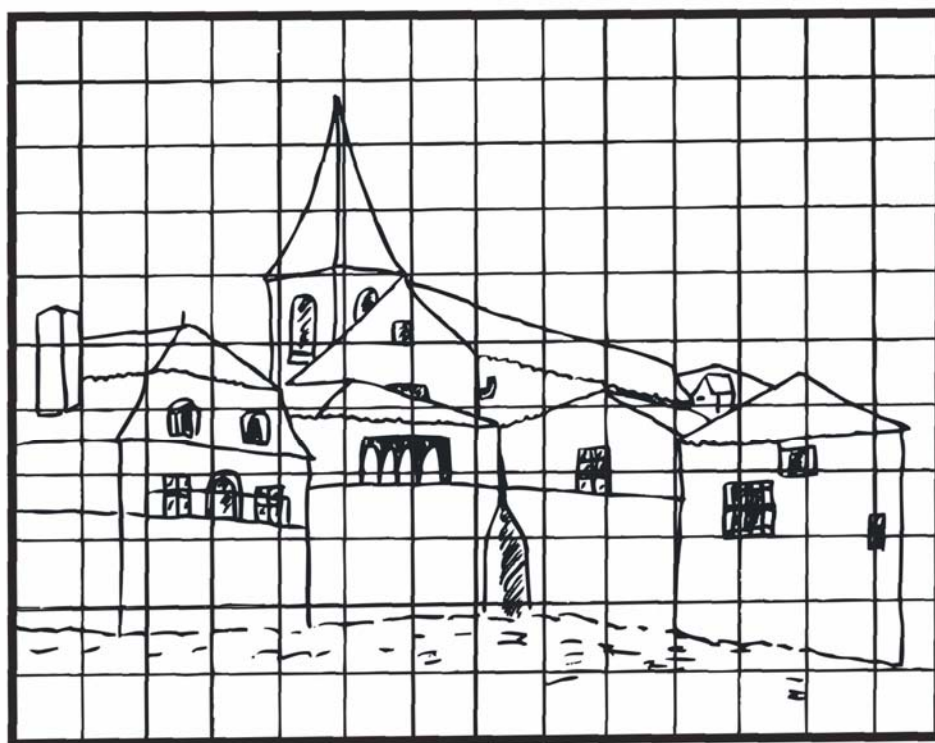
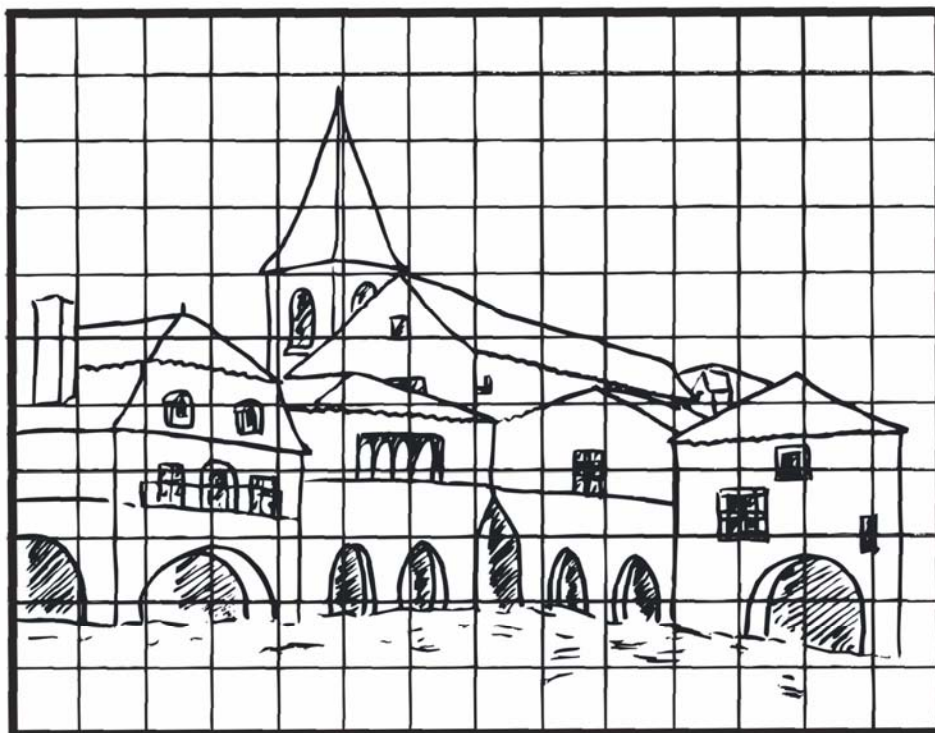
SAVOIR TROUVER	Reproduire - Représenter « Les dessins incomplets »	3-21 Niveau 2 Entraînement 1
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des objets représentés par un dessin largement ébauché mais incomplet. - Identifier, dans un dessin incomplet, les parties à compléter. - Compléter les parties manquantes dans un dessin incomplet à l'aide de quelques traits simples à réaliser. 	
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : tout exercice consistant à identifier ce que représente un dessin incomplet et à le compléter en fonction de l'idée qu'on en a.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : toute tâche induisant le repérage des parties manquantes d'un dessin, d'un schéma, d'une pièce d'usinage en vue de compléter les éléments manquants.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et pour les loisirs</u> : mieux savoir se repérer et anticiper dans la reproduction de modèles, par exemple en broderie, tapisserie, coupe, couture ou pour la décoration de son intérieur ou encore pour la réalisation de maquettes...</p>	
Matériel	<p>Une feuille sur laquelle sont représentés 12 objets. Pour chacun, les dessins sont largement ébauchés mais incomplets : il manque un, deux ou trois traits pour les rendre complets.</p>	
Consignes	<p>Les élèves doivent former les quelques traits qui permettront de compléter chacun des 12 dessins présentés. Ils peuvent gommer autant de fois que nécessaire. Il n'est pas nécessaire de "bien savoir dessiner" pour compléter les dessins proposés.</p>	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves et l'enseignant peuvent décider que le groupe détermine au préalable les objets ébauchés. - Les objets étant représentés en perspective, l'enseignant pourra faire comparer les différentes productions dans l'idée de la mise en perspective, particulièrement pour la commode, la chaise et la balançoire. 	
Transferts possibles (exemples)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les élèves peuvent chacun, sur une feuille vierge, ébaucher assez largement le dessin d'un objet dans les limites d'un cadre d'environ 5 à 7 centimètres de côté. L'enseignant découpera chaque objet représenté qu'il collera sur une feuille. Cette feuille, après avoir été photocopiée, sera remise à chaque élève de façon que tous complètent au moins trois des dessins au choix. La mise en commun mettra en évidence la variété et la richesse des références, des points de vue, des perceptions. Les élèves expliqueront en détail pourquoi ils ont complété les objets ainsi qu'ils l'ont fait. 2. Si le groupe s'y prête, l'enseignant peut proposer de s'entraîner pendant un moment (ne dépassant en principe guère une demi-heure) à un jeu tel que "Dessinez, c'est gagner" ou un jeu équivalent, tel qu'on en trouve dans le commerce. Aussi bien, l'enseignant peut donner les grands principes de la règle, lesquels seront peaufinés par l'ensemble des élèves. Ceux-ci, par petit groupe, auront un mot à représenter sous forme de dessin de façon assez claire pour que les autres puissent deviner ce mot (objet concret mais aussi, éventuellement, action ou adjectif). La pratique d'un tel jeu met amplement en relief les divergences de vues et de références; ce peut être un excellent exercice de communication qui, de plus, est généralement très attractif pour les groupes. 	
Individualisation	<p>Oui.</p>	
Corrigé	<p>Oui, à titre indicatif.</p>	





SAVOIR TROUVER	Reproduire - Représenter « Le village »	3-22 Niveau 2 Entraînement 2
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer la reproduction d'un dessin à son modèle en vue de compléter les parties manquantes. - Respecter la fidélité du tracé et les proportions en prenant des repères dans le quadrillage. 	
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : tout exercice consistant à identifier un dessin incomplet et à le compléter en fonction d'un modèle, de façon précise et en prenant des repères fiables.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : toute tâche induisant le repérage des parties manquantes d'un dessin, d'un schéma, d'une pièce d'usinage en vue de compléter les éléments manquants en fonction d'un modèle.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et pour les loisirs</u> : mieux savoir se repérer et anticiper dans la reproduction de modèles, par exemple en broderie, tapisserie, coupe, couture ou pour la décoration de son intérieur ou encore pour la réalisation de maquettes...</p>	
Matériel	<p>Une feuille comportant le dessin schématisé d'un groupe de maisons et ce même dessin reproduit sans avoir représenté les portes.</p> <p>sur laquelle sont représentés 12 objets. Pour chacun, les dessins sont largement ébauchés mais incomplets : il manque un, deux ou trois traits pour être complets.</p>	
Consignes	<p>Les élèves observent le modèle (en haut) et sa reproduction (en bas) de façon à repérer les parties manquantes dans la reproduction. Ils dessinent ensuite les parties manquantes après avoir pris des repères par rapport au quadrillage en respectant le tracé et les proportions.</p>	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves et l'enseignant peuvent décider de tracer ou non les ombres. 	
Transferts possibles (exemples)	<ol style="list-style-type: none"> 1. D'après les tracés d'ombre sous les voûtes, les élèves peuvent s'interroger sur la provenance de la lumière (ou du soleil). Ce travail de repérage de la lumière peut être fait avec des reproductions de tableaux. 2. Les élèves travaillent deux par deux: ils réalisent chacun le dessin de maisons (ou de tout autre chose qui soit relativement complexe) mais ne font le dessin qu'à moitié. L'enseignant photocopie les feuilles qui sont ensuite échangées deux à deux pour que le dessin soit terminé par un autre élève; celui-ci devra ensuite expliquer les raisons pour lesquelles il a continué le dessin ainsi qu'il l'a fait. 	
Individualisation	<p>Oui.</p>	
Corrigé	<p>Oui, le modèle servant de corrigé.</p>	

« Le village »



SAVOIR TROUVER	Reproduire - Représenter « Figures »	3-23 Niveau 2 Entraînement 3
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Observer une figure abstraite et identifier des repères dans un quadrillage. - Se servir des repères pris pour reproduire une figure abstraite. - Se repérer de façon sûre, rapide et efficace dans un quadrillage. 	
Applications (exemples)	<p><u>En classe</u> : tout exercice consistant à prendre des repères fiables dans un quadrillage pour reproduire une figure géométrique, un dessin, un schéma technique...</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : toute tâche consistant à prendre des repères sûrs en vue de reproduire une pièce ou de la compléter, de reproduire des signes, des dessins, de reporter des indications...</p> <p><u>Dans la vie quotidienne et pour les loisirs</u> : mieux savoir prendre des repères et anticiper dans la reproduction de modèles, par exemple en broderie, tapisserie, coupe, couture ou pour la décoration de son intérieur ou encore pour la réalisation de maquettes, de toute pièce d'artisanat...</p>	
Matériel	Une feuille comportant 4 cases quadrillées, les 2 cases de gauches comportant chacune une figure abstraite et les 2 cases de droite étant vierges.	
Consignes	Les élèves prendront les repères nécessaires selon eux dans le quadrillage pour reproduire exactement dans la case de droite la figure présentée dans la case de gauche.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> - Le travail à réaliser pouvant être assez long pour des élèves qui ont peu l'habitude de manier un crayon, l'enseignant peut décider de faire choisir l'une des deux figures. - Si les élèves sont prêts à reproduire les 2 figures, l'enseignant peut avantageusement procéder à la mise en commun aussitôt après la première figure. Les élèves peuvent alors s'inspirer des stratégies les plus performantes qui ont été exposées lors de la mise en commun pour réaliser la seconde figure. 	
Transferts possibles (exemples)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une variante très fructueuse à cet exercice consiste à remettre aux élèves une feuille avec 2 cases quadrillées sans aucune figure dessinée. Pour ce faire, l'enseignant peut découper les cases quadrillées vierges de l'exercice et les coller sur une feuille qu'il photocopie. Chaque élève a pour mission de dessiner dans la case gauche une figure de son choix, abstraite, dans le but de la reproduire très précisément dans la case de gauche. Il lui faudra donc anticiper les éventuelles difficultés et élaborer sa figure en fonction des repères dont il pourra se servir pour la reproduire. 2. Une autre variante consiste à remettre deux cases quadrillées vierges à chaque élève qui devra, dans la case de gauche, dessiner une figure abstraite comportant un certain nombre de traits à définir dans le groupe (par exemple 6 traits). Les feuilles seront ensuite échangées deux à deux et les élèves devront reproduire la figure présentée à gauche dans la case de droite. Le créateur de la figure interrogera ensuite le producteur de la copie sur ses stratégies et les difficultés rencontrées. 	
Individualisation	Oui.	
Corrigé	Non, le modèle servant de corrigé.	

