République du Sénégal.

Ministère de l'Education .

Inspection Générale de l'Education Nationale.

Commission Nationale de l'Education Artistique plastique

- **Président** : Abdou Aziz KANE, lycée Limamoulaye
- **Rapporteur général** : Abdoulaye WELE, CEM unité 19

Membres

- Alassane SOW, Lycée Lamine Guéye
- Kara NDIAYE, CEM Blaise Diagne
- Mohamadou NDIAYE, CEM Mbao
- Khady LO, CEM Grand yoff
- Aby GUEYE, CEM Docteur Samba Guéye
- Maty DIOP, CEM Badara Mbaye Kaba

Remerciements à

Ahmadou DIOP et Mohamed DIAWARA, personnel de l'IGEN, pour leurs participations actives.

PROGRAMME DE L'EDUCATION ARTISTIQUE PLASTIQUE

INTRODUCTION SOMMAIRE

L'EDUCATION ARTISTIQUE est une discipline d'éveil qui contribue au développement et à l'épanouissement de l'individu. Elle vise à lui donner un nouveau moyen de sentir les choses et de s'exprimer. Elle contribue à l'essor de l'imagination (facultés mentales) de l'enfant et le libère de certains handicaps comme la timidité. Lui interdire de dessiner, c'est compromettre en partie son avenir de créateur.

En somme, l'une des finalités de l'EDUCATION ARTISTQUE est de faciliter le développement global de la personnalité de l'enfant en lui forgeant un destin d'homme qui participe pleinement à la marche de sa société et de son histoire. Elle n'investit pas seulement davantage les traditionnelles leçons de dessins, elle prend possession de tout ce qui intéresse l'exercice d'une pensée créatrice. En effet, est plastique tout ce qui est de l'ordre des transformations qui favorisent l'appropriation des savoirs et leur adaptation à des situations nouvelles. Son but n'est pas de former des artistes plasticiens mais de développer entre autre un type particulier d'intelligence, de repérer des opérations de pensée pour l'accomplissement de l'individu et d'une société.

Pour y parvenir, certains grands thèmes comme **la couleur** (stimulant cervical qui permet de voir notre environnement en beauté) , **le graphisme ou l'esthétique** , **les dessins** (architecture – maquettes – morphologie humaine ..) , **le volume** (manipulation et fabrication des éléments en trois dimensions) joueront grandement leurs partitions pour atteindre les objectifs à travers des leçons suivies d'applications . En effet, tout apprentissage requiert des connaissances culturelles.

A / <u>MODULE LANGAGE PLASTIQUE</u>

<u>OBJETICF GENERAL</u> : Amener l'élève à :

Connaître des éléments de contenus du langage plastique comme mode de représentation et d'expression :

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires
L'élève est capable de : --**Percevoir** (regarder, toucher) dans la nature et son environnement les caractéristiques des éléments de contenu du langage plastique. --**Faire l'apprentissage** d'éléments de contenu du langage plastique. --**Employer** le langage plastique en fonction de son image, en tenant compte tout particulièrement de l'aspect représentation et expression. -- Identifier dans son image des objets culturels du passé et du présent pour exprimer son monde.	L'élève est capable de : --**Décrire** les caractéristiques perçues. --Comparer (ressemblances, différences) les caractéristiques perçues. **Expérimenter** des éléments de contenu du langage plastique. -- **Utiliser** le langage plastique comme mode de représentation et d'expression de son monde dans des travaux.

B / MODULE GESTE ET TECHNIQUE.

OBJECTIF GENERAL : Amener l'élève à :

- **connaître des gestes, techniques, des procédés, des matériaux et des outils, comme moyens de représentation et d'expression dans l'image.**

Objectifs terminaux	**Objectifs intermédiaires**.
L'élève est capable de : ■ **Faire l'apprentissage** de gestes et techniques. ■ **Transformer** la matière en fonction de son image, en tenant compte tout particulièrement de l'aspect représentation et expression.	L'élève est capable de : ■ **Définir et (ou) Identifier** des techniques, des procédés, des matériaux et des outils. ■ **Expérimenter et Développer** des gestes, des techniques, des procédés et des matériaux par des exercices de bases.

PROGRAMME D'EDUCATION ARTISTIQUE PLASTIQUE

INITIATION DE BASE OU ACQUISITION DES CONNAISSANCES DE BASE.

NIVEAU : SIXIEME.

PROGRAMME

CHAPITRES

- **COULEURS**
- **GRAPHISME**
- **DESSINS**
- **VOLUME**

NIVEAUX : SIXIEME
CHAPITRE : COULEURS

1. DEFINITION

C'est une perception de l'œil d'un objet à la suite d'une diffusion de la lumière. La couleur est donc l'impression que fait sur l'œil la lumière diffusée par les objets. Les couleurs ne sont visibles qu'en la présence de la lumière. Elles se divisent en plusieurs familles ou catégories.

LES FAMILLES OU CATEGORIES

LES COULEURS PRIMAIRES

Ces sont des couleurs naturelles, uniques, homogènes, qui ne sont pas obtenues à partir d'un mélange : Elles sont pures et appelées aussi couleurs fondamentales ou de base.
Ce sont : le ROUGE MAGENTA ---- le JAUNE --- le BLEU CYAN.

LES COULEURS SECONDAIRES OU BINAIRES

Ce sont des couleurs obtenues à la suite d'un mélange de deux couleurs primaires en quantité égale.

Exemple : Le ROUGE MAGENTA et le JAUNE donnent l'ORANGE.
Le JAUNE et le BLEU CYAN donnent le VERT.
Le ROUGE MAGENTA et le BLEU CYAN donnent le VIOLET.

LA COULEUR TERTIAIRE.

C'est le mélange de trois couleurs primaires ou une binaire et une couleur primaire.

EXERCICES D'APPLICATION

Représentation d'un CERCLE CHROMATIQUE à partir duquel le professeur visera à faire comprendre les différentes opérations plastiques qu'il met en œuvre.

TECHNIQUES ET DEMARCHE PEDAGOGIQUE. (Voir exercices d'application).

VOCABULAIRE TECHNIQUE DE MOTS USUELS CHROMATIQUEs.

&--- L'APLAT : C'est une technique qui consiste à étaler une couleur d'une manière homogène sur une surface.

&--- Le DEGRADE : C'est une technique graphique qui consiste à diminuer progressivement le degré de pureté d'une couleur ou d'une valeur allant du plus foncé au plus.

&--- **Le Lavis** : dessin recouvert de légères couches d'encre de chine, de sépia ou d'aquarelle. C'est aussi de la peinture diluée avec beaucoup d'eau.

&---Le Camaïeu : C'est un genre de peinture dans lequel on n'emploie que les tons d'une seule couleur.

Le Contraste : Opposition de couleurs et d'effets.

Ombre chinoise : Interception de la lumière par un corps opaque, spectacle présentant des silhouettes noires sur un écran transparent.

INTERET PEDAGOGIQUE DE LA COULEUR.

L'enfant a une grande joie de colorier intensément. Il se libère surtout dans des exercices de couleurs et s'extériorise car la couleur a une capacité de développer le cerveau, donc des capacités intellectuelles qui lui permettent d'exprimer ses émotions et ses perceptions de manière plus intense, d'affirmer sa personnalité.

OBJECTIFS GENERAUX

1- Objectifs de savoir :

Au terme de ce chapitre, l'élève doit connaître :

- la couleur dans son ensemble (les définitions).

sa spécificité (caractéristique) par rapport aux autres éléments de la nature.

- Son mélange qui donne naissance aux autres couleurs (secondaires, tertiaire).

2- Objectifs de savoir-faire.

L'élève doit savoir :

- Maîtriser la composition de ses propres couleurs.

Faire des choix de couleurs répondant à ses aspirations.
Distinguer l'origine et l'emploi de chaque couleur dans son contexte.

3- Objectifs de savoir-être.

L'élève doit :

- être attentif à son environnement chromatique (couleurs), préserver quotidiennement les lieux embellis, opérer des choix judicieux et conforme des couleurs pour l'utilité de son projet.
- Forger sa propre personnalité (comportement et conduite dans la vie quotidienne).

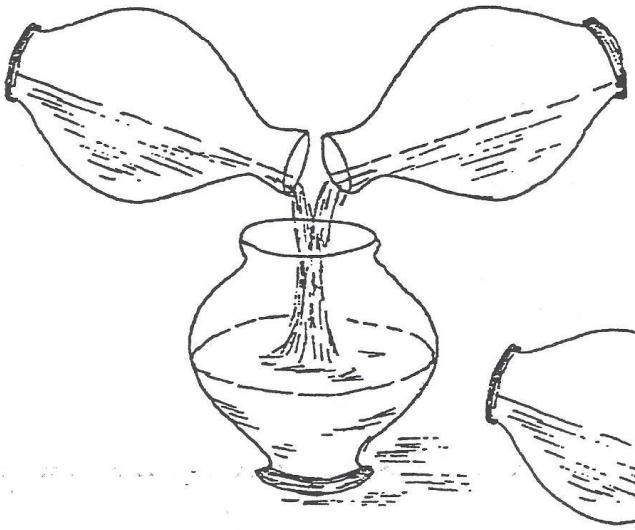
EXERCICE D'APPLICATION

Il n'est pas de passage obligé, la démarche en arts plastiques n'est pas linéaire. Elle est faite de détours, de bonds et de rebonds, de hasards et d'imprévus.

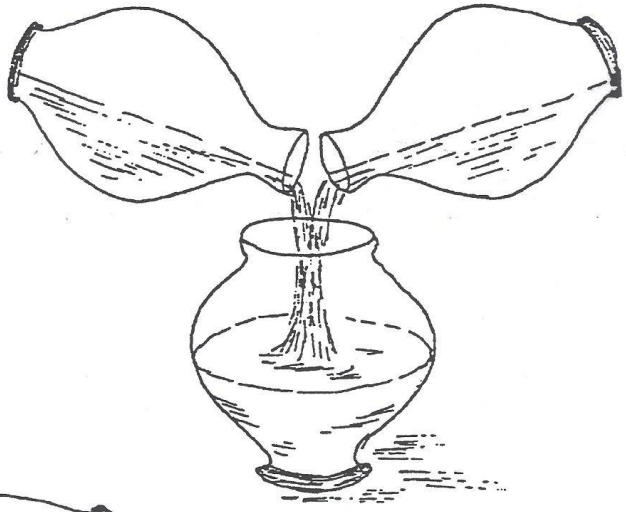
&--- Animation de surface à l'aide des tons, des gammes de tons , à travers des figures géométriques simples aux complexes , mosaïque.

Objectif : amener l'élève à se familiariser avec la couleur et à la manipuler selon sa sensibilité.

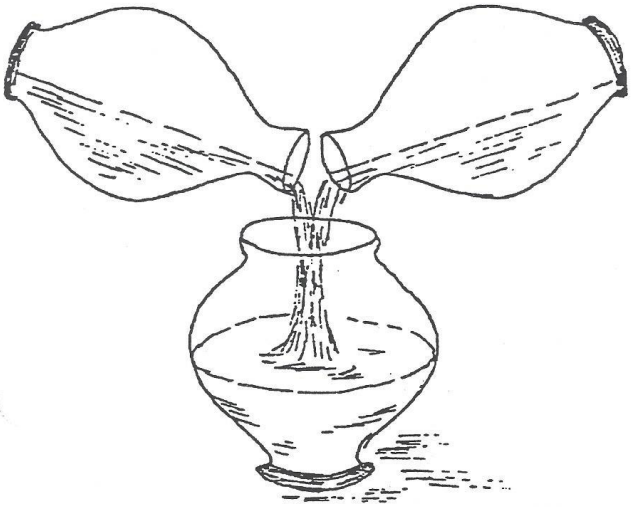
EXERCICES DE COULEURS



1. On mélange du magenta et du jaune pour former du..



2. On mélange du jaune et du bleu cyan pour former du...



3. On mélange du bleu cyan et du rouge magenta pour former du...

2.CHAPITRE : **GRAPHISME**.

DEFINITION.

C'est un ensemble de techniques et activités utilisant essentiellement un outil traceur (capable de laisser des traces).
Il comprend plusieurs éléments graphiques :

Les éléments graphiques

La Ligne : C'est un ensemble de points alignés dans l'espace, un groupement de points peut créer une tache.
&---Exercice : A l'aide d'un crayon, réalisez six dessins faits de POINTS.
(VOIR POSSIBILITES DE LA LIGNE)

&--- Les Valeurs

C'est le degré de clair, moyen et foncé que l'on retrouve dans les couleurs, les teintes, et les tons sous forme d'une échelle de plusieurs tons différents.
&--- Ponctuations, hachures de directions, d'épaisseur, frottis, teintes, empreintes.
Exercice : choisir un de ces éléments graphiques pour matérialiser ou styliser la forme d'un objet.

Objectif : permettre à l'élève de travailler en utilisant des matériaux divers dans une variété de gestes pour abou

---- **Le Pochoir** : consiste à dessiner et à découper sur une feuille de carton, de métal, de plastique une forme ou motif quelconque.
---- **La Texture :** C'est un élément qui permet d'identifier un matériau. (VOIR LES TEXTURES).

La Décoration.

C'est l'Art d'assembler des lignes, des points, des formes, des couleurs ou des matières pour obtenir un ensemble harmonieux, c'est-à-dire agréable à voir.

Le Motif décoratif.

C'est le point de départ de toutes formes décoratives. Le motif peut être un point, une ligne, une forme ou une matière. Le motif est le plus petit ornement que l'on trouve dans une composition décorative.

INTERET PEDAGOGIQUE D'EXERCICE GRAPHIQUE

Un exercice graphique permet de montrer à l'enfant la richesse de la ligne et le point qu'il ne connaît encore qu'à travers son écriture. Il découvrira qu'avec ces deux éléments, il peut traduire les contours vivants en volume, les ombres et la lumière, l'éloignement dans l'espace en saturant ou en dés saturant. Il doit connaître la différence entre le trait pur et le trait sensible beaucoup expressif à cause des pleins et ses déliés
L'élève doit pouvoir utiliser tout se qu'il fait dans les autres disciplines étudiées à l'école (croquis des S.V.T, cartes géographiques, figures géométriques), faire de belles compositions graphiques.

3.CHAPITRE / DESSINS

DEFINITION

C'est une technique de représentation d'une idée, d'une forme réelle ou imaginaire à l'aide de traits simples.

a- LES DIFFERENTS DESSINS

- **LE CROQUIS OU ESQUISSE**

C'est une technique de représentation d'un élément sous une forme générale.

- **LE DESSIN d'OBSERVATION**

C'est un croquis dans lequel on insiste sur les détails permettant d'identifier un élément (poser l'élément de soi).

INTERET PEDAGOGIQUE D'UN EXERCICE DE DESSIN

L'enfant a plus que quiconque besoin de dessin. Il sait à peine parler que déjà il s'exerce au dessin par plaisir, par instinct.
Le dessin permet à l'enfant de développer son imagination, son sens d'observation, son habileté manuelle. Pour se faire, partir des formes simples et de passer progressivement aux formes complexes.
Ainsi au terme de ce chapitre, l'élève doit connaître les notions essentielles concernant :

- les schémas.
- La mise en page.
- L'évaluation des directions et des proportions.

Le dessin est l'auxiliaire précieux de nombreuses disciplines

NIVEAU : CINQUIEME.

Consolidation des différents chapitres étudiés en sixième.

NIVEAU / QUATRIEME

- **LA PERSPECTIVE**

C'est une science qui consiste à représenter les objets non comme ils sont en réalité, mais tels que leur position nous les fait paraître.

Les différentes perspectives linéaires :

b- La perspective dite conventionnelle ou orthogonale fréquemment utilisée dans l'industrie (perspective parallèle avec un seul point de fuite, oblique avec deux points de fuite, aérienne avec trois points de fuite).

C- **La perspective d'aspect** dont se servent les artistes.

Eléments fondamentaux ou de bases de la Perspective

La Ligne d'horizon (H-H)

C'est le fondement de toute construction ou conception d'un dessin qui accueille toutes les fuyante et se situe à la hauteur des yeux

- Le point principal de vision (P.P.V)

C'est un point de guide de tout concepteur ou constructeur .C'est une fuyante principale et se trouve sur la ligne d'horizon.

- Les fuyantes (F- F')

Ces sont des droites ou fuyantes qui délimitent les dimensions d'une construction.

INTERET PEDAGOGIQUE

L'étude de la perspective (appelée Architecture Primaire) est une phase primordiale dans l'évolution du cursus scolaire des élèves ou des étudiants des écoles de formation professionnelle. C'est l'étape dans laquelle les élèves s'initient aux techniques d'élaboration des plans de construction des maquettes , des édifices , l'aménagement urbain en appliquant la géométrie spatiale étudiée en Mathématiques , l'occasion de les rendre concrètes à leur niveau .

APPLICATIONS.

Exemples :

une route bordée d'arbres.
Cercle.
Plans simples de bâtiments.
Des figures géométriques (voir exercices d'application).

Objectif : permettre l'élève de matérialiser ou mettre en pratique ses connaissances théoriques à travers des réalisations reflétant son environnement.

LES VALEURS

DÉFINITION: C'est le degré de clair, moyen et foncé que l'on retrouve dans les couleurs, les teintes et les tons.

Comment obtenir des valeurs?

-En appuyant plus ou moins fort avec son crayon.

- En utilisant différents types de crayons H, HB, B.

- En appliquant au pinceau de l'encre de chine plus ou moins diluée avec de l'eau (lavis).

- En utilisant des signes graphiques plus ou moins rapprochés.

- Le crayon s'utilise en frotté, en hachures ou en points.

- Les instruments à encre (stylo feutre, stylo bille, plume, etc...) ne peuvent produire des valeurs que par l'utilisation de graphisme: hachures, points, petits signes... C'est alors l'épaisseur des traits et la densité du graphisme qui permettent d'obtenir des valeurs plus ou moins foncées.

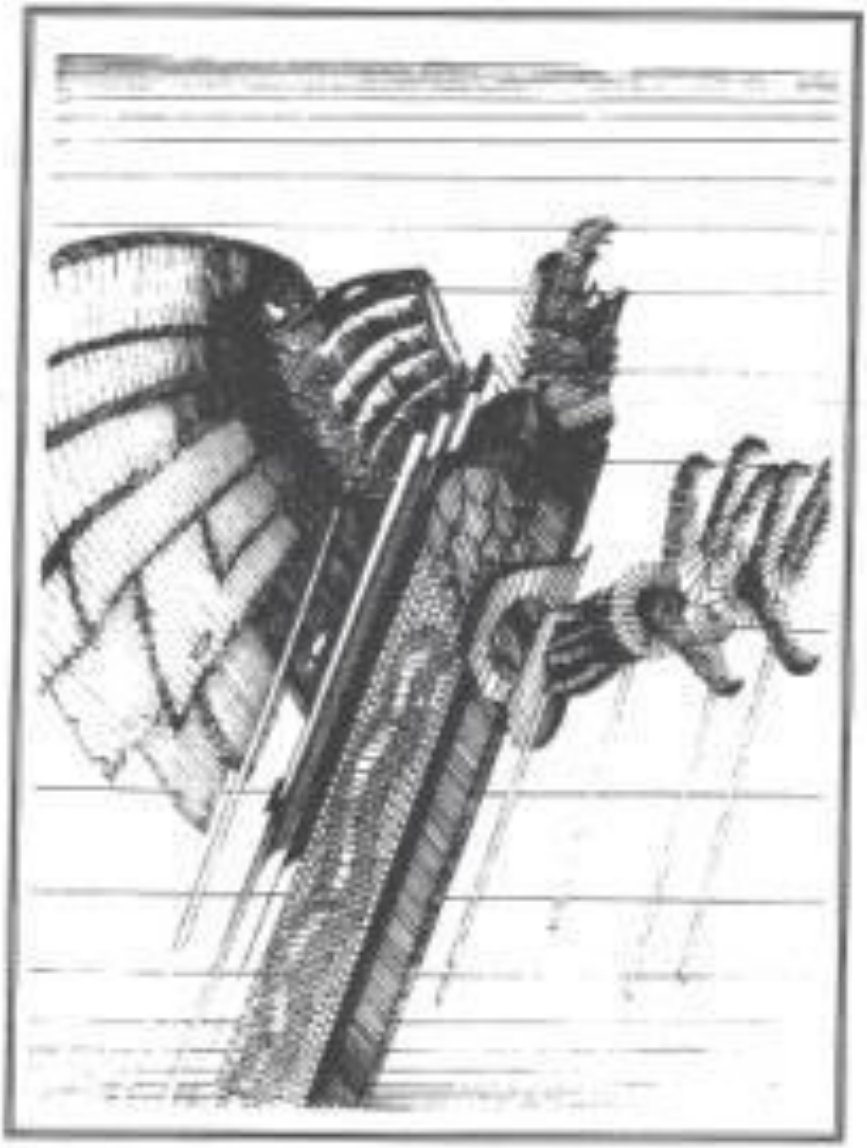
- Le blanc correspond au ton clair, le gris au ton moyen et le noir au ton foncé.

BLANC

GRIS MOYEN

NOIR

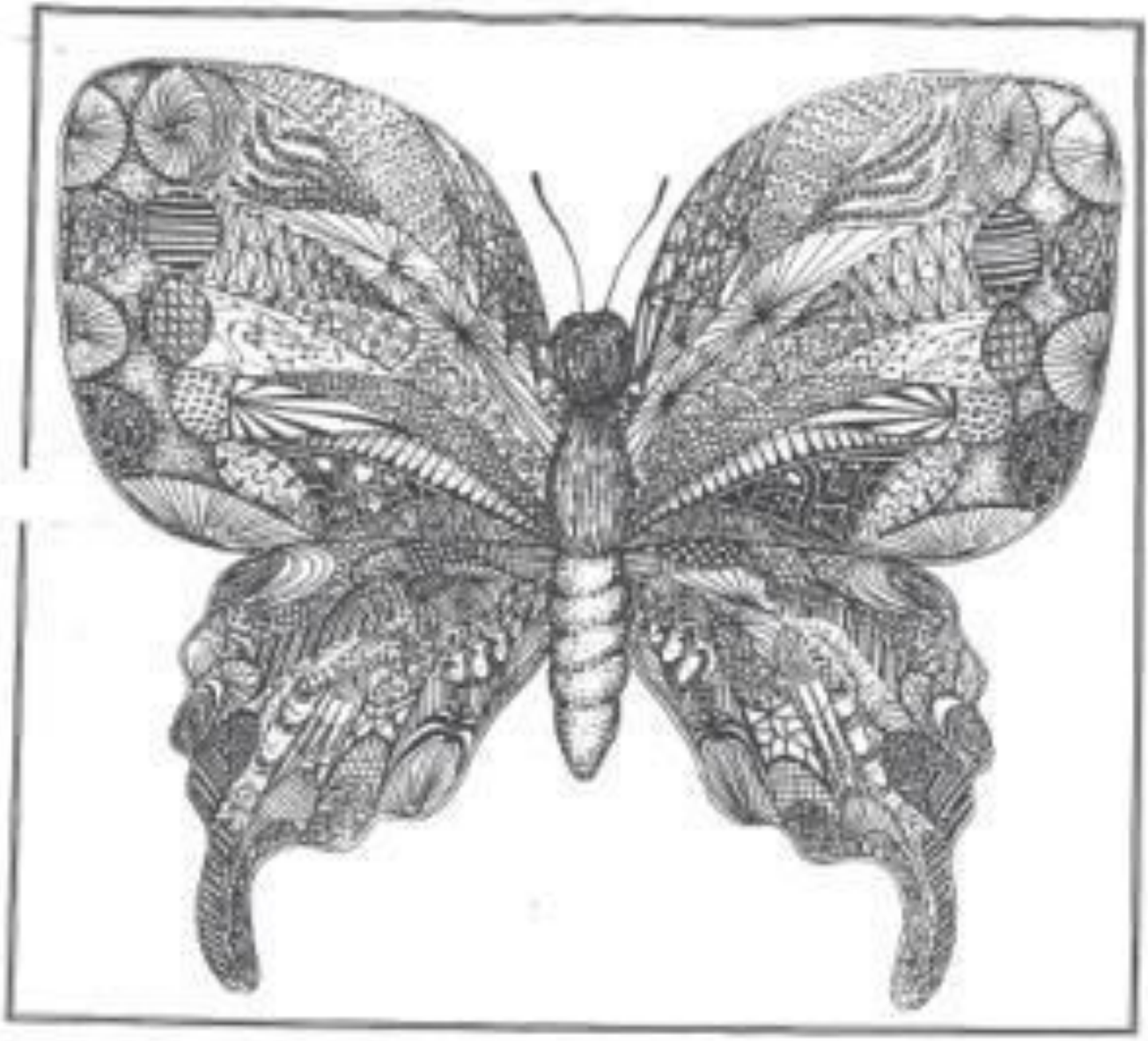
Valeurs obtenues par des lignes



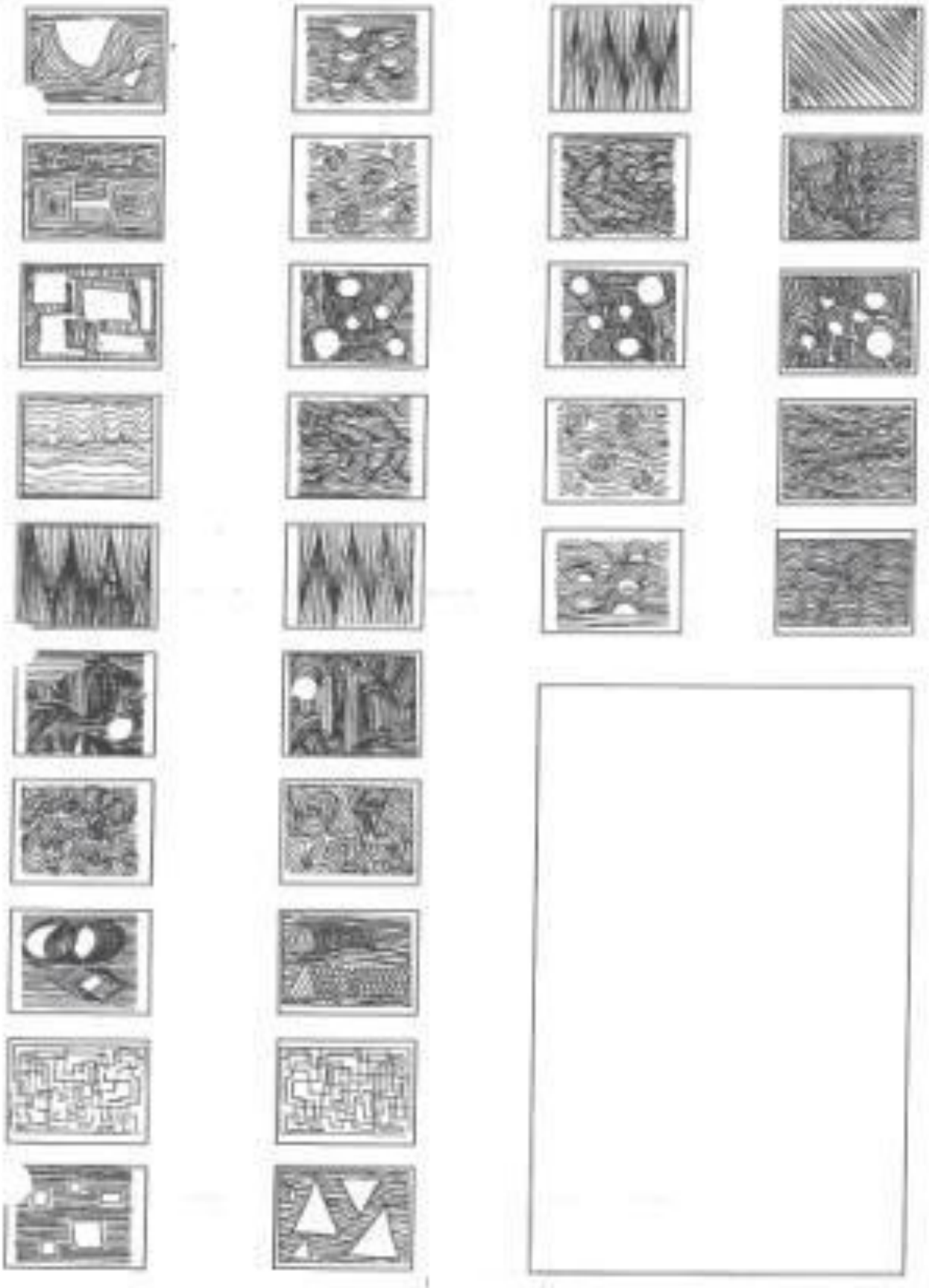
Travail en "positif-négatif"

La superposition de lignes droites placées dans différents sens crée des valeurs et de la transparence.

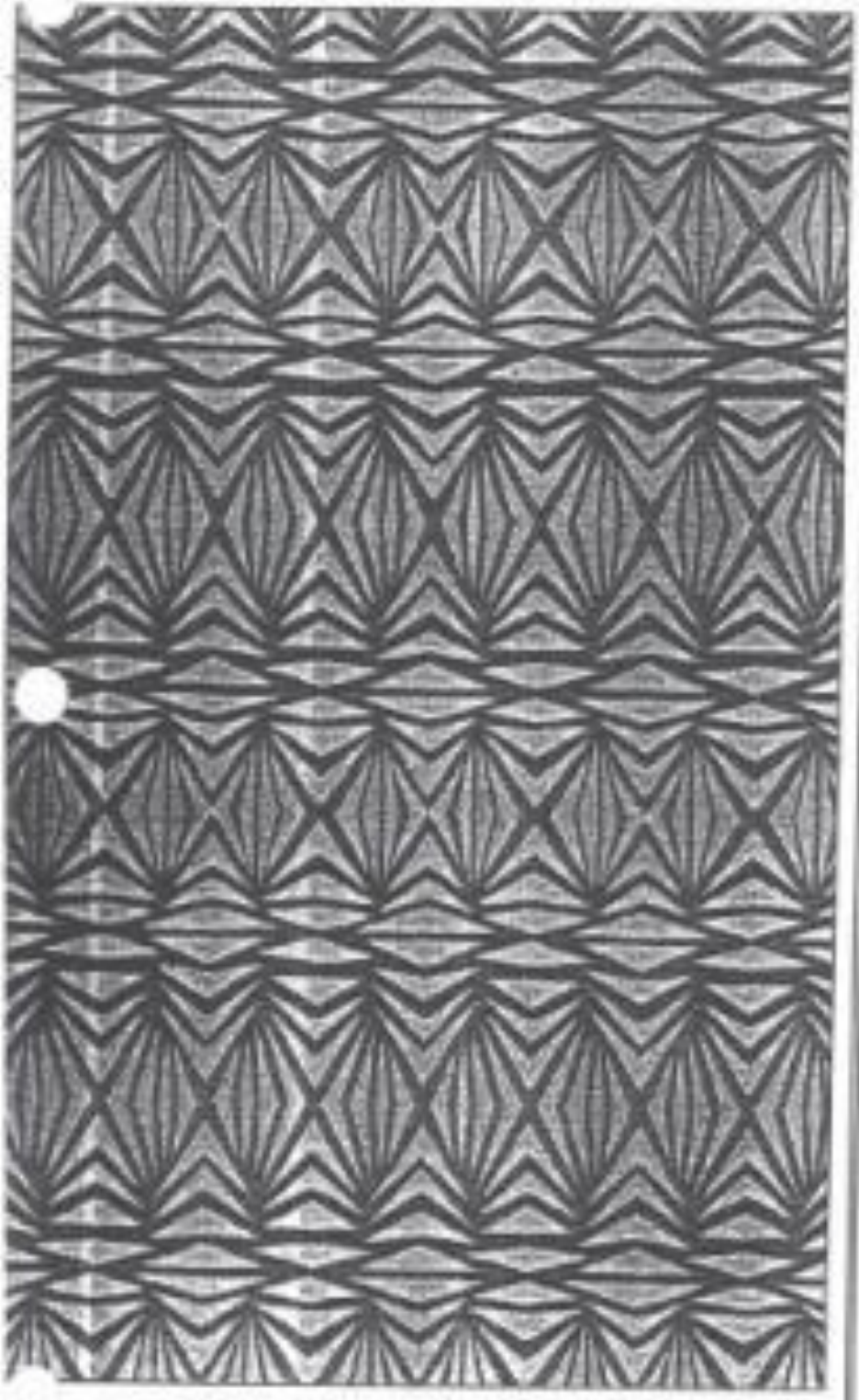
Travail réalisé à partir de textures inventées.



symétrie



ALTERNANCE



CHAPITRE / COULEURS

A- REVISIONS SUR QUELQUES ELEMENTS DE BASE

& - chapitre graphisme.
& - chapitre dessins.

EXERCICES SUR L'ETUDE DOCUMENTAIRE.

1- Exemples.

& - Choisir un morceau de tissu (5 cm de côté) et le coller sur une feuille blanche, reproduire sa texture en couleurs et valeurs.

(le professeur aura le loisir selon le besoin, de mettre sur pied une série d'exercices documentaires).

NIVEAU / TROISIEME

CHAPITRE / COULEUR.

GENERALITES.

La COULEUR est une nécessité vitale. C'est une matière première indispensable à la vie comme l'eau et le feu. On ne peut pas concevoir l'existence des hommes sans une ambiance colorée. Les animaux et les plantes se colorent naturellement. Les hommes s'habillent généralement en couleurs. Son action n'est pas seulement décorative, elle est aussi psychologique.

A – L'APPAREIL VISUEL CHROMATIQUE : L'ŒIL.

C'est un organe visuel qui a en son sein la RETINE tapissée de deux cellules photosensibles : Les cônes et les bâtonnets.

& - Les cônes.

Ils permettent la vision des couleurs et comprennent trois cellules : les unes sensibles au rouge, les autres au vert, et les derniers au bleu. Dans la rétine se trouve un récepteur pour chaque primaire- lumière, le cerveau intégrant ces informations reconstitue la perception du blanc ou tout autre couleur. Ainsi la sensation du jaune est l'intégration par le cerveau des réponses des cônes sensibles au vert et ceux sensibles au rouge.

& - **Les bâtonnets** répondent à une lumière de faible intensité, quelle que soit sa bande chromatique.

B – LE MECANISME DE LA VISION.

Nous voyons parce que des rayons de LUMIERE, émis par une source lumineuse et réfléchis par des objets viennent frapper notre œil. On peut en déduire que la LUMIERE se propage dans toutes les directions

C—**LES DIFFERENTES COULEURS PRIMAIRES.**

& - Les couleurs Primaires ADDITIVES.

La lumière blanche est le mélange de toutes les couleurs du spectre chromatique. Ce phénomène a été découvert par un savant anglais **ISAAC NEWTON** au 17è siècle (en 1666) à travers un prisme (appareil qui permet de filtrer la lumière blanche en plusieurs couleurs qui constituent l'ARC-EN-CIEL. Les couleurs primaires additives sont :
Le bleu, le vert, le rouge.

&- Les couleurs Primaires soustractives

Elles sont au nombre de trois :
Le rouge, le bleu, le jaune.

Le langage des couleurs

LE BLANC :

C'est l'addition de toutes les couleurs lumières**.** Il symbolise la pureté, la virginité, la paix.

LE NOIR : C'est l'absence des couleurs, le silence, opacité, mystère et revêt des sens différents selon des sociétés : deuil pour certaines, religieux pour d'autres : exemple chez les rabbins juifs.

LE BLEU : sécurité, calme, repos, fraîcheur, immoralité et sainteté.

LE VERT : actif et calme. Il réalise l'équilibre entre le chaud et le froid, symbolise aussi la verdure (nature).

LE VIOLET OU MAUVE : La tendresse, sentiment de légèreté physique.

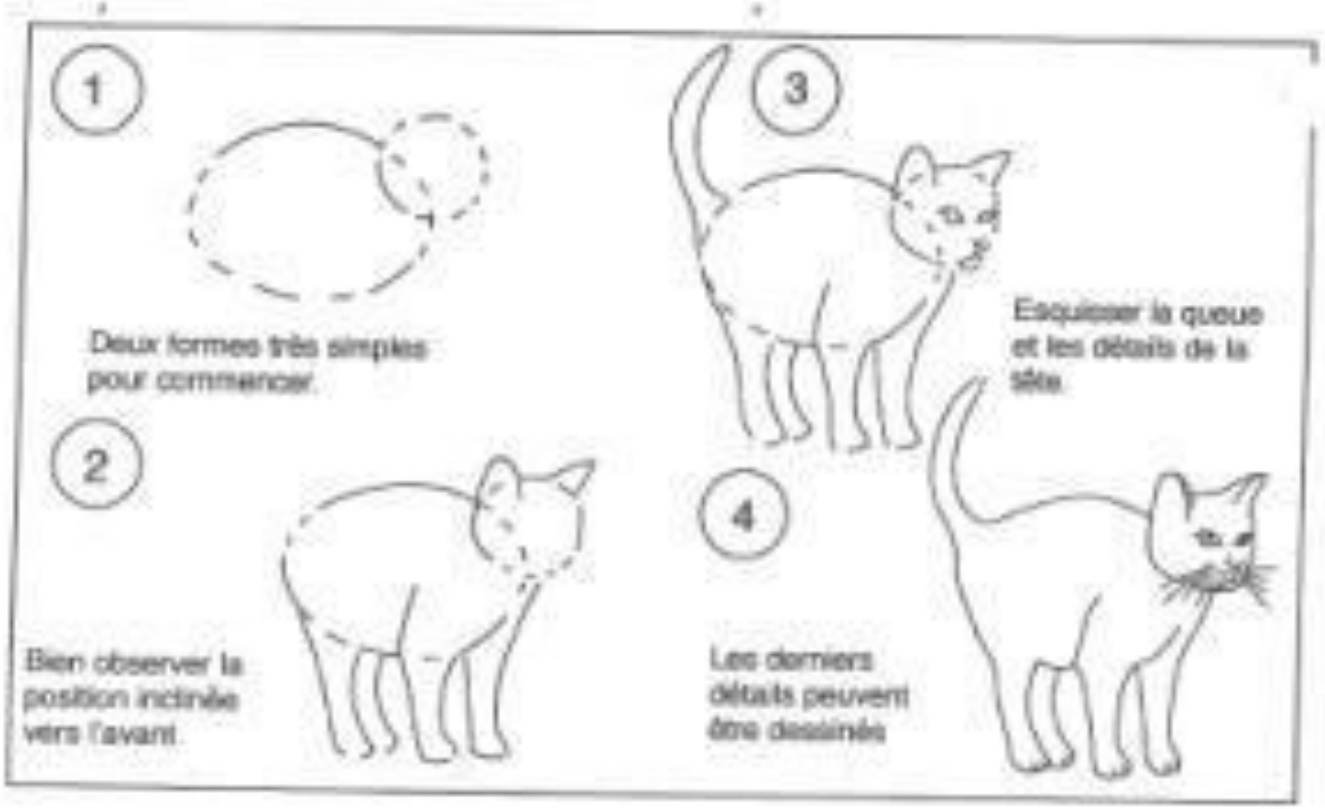
LE Jaune : soleil et or. C'est une couleur vive et symbolise la richesse.
LE ROUGE : La puissance, le sang, la passion, danger.
L'ORANGE : Energie, affirmation de soi.

INTERET PEDAGOGIQUE

A ce stade de l'évolution du niveau scolaire, l'étude des différents éléments de l'œil participant à la vision des couleurs est une importance capitale pour les apprenants. En effet, ils découvriront eux-mêmes les phénomènes du processus de la vison des couleurs dans l'espace ainsi que les différentes cellules qui interviennent dans cette opération.

A travers le langage ou le symbole des couleurs, de nouvelles attitudes et aptitudes vis-à-vis de soi s'imposent. La responsabilité et la conscience changeront : une nouvelle vie commence.

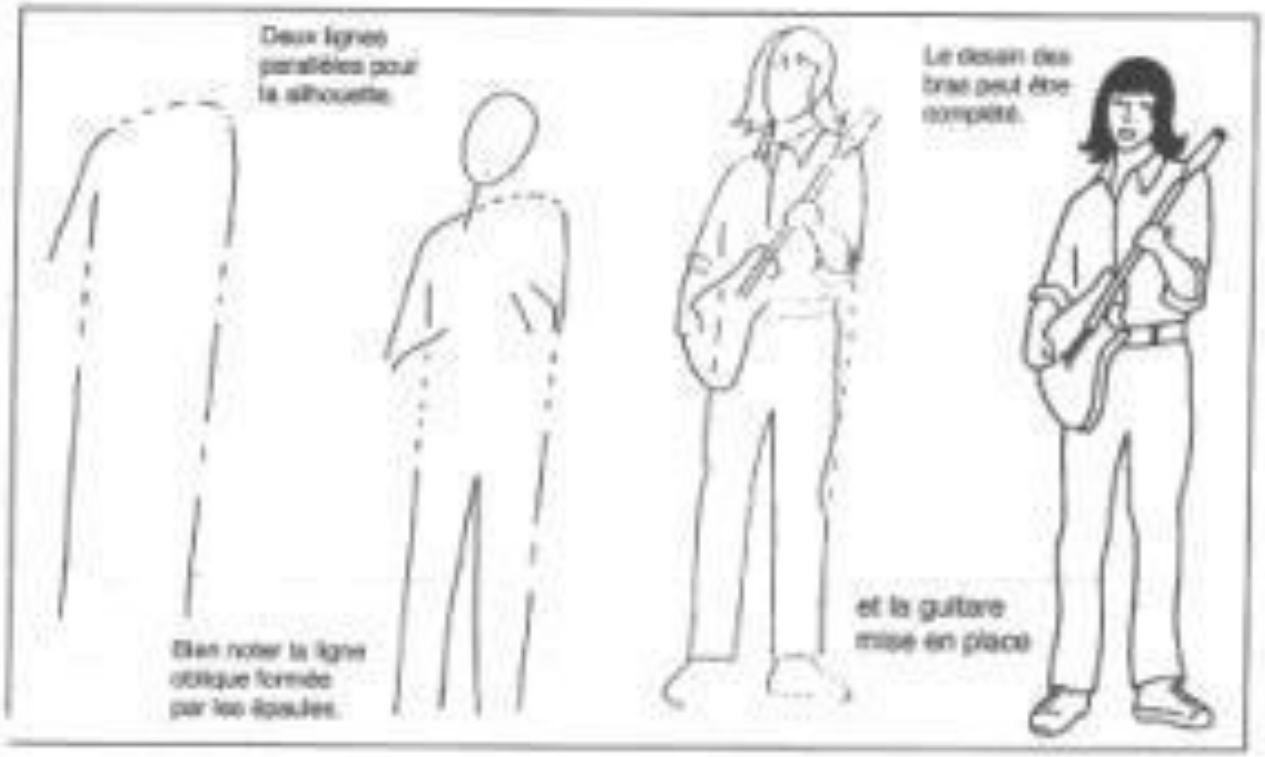
EXERCICES SUPPLÉMENTAIRES



1	3
2	4

EXERCICES SUPPLÉMENTAIRES

Le guitariste



B-**LE MASQUE AFRICAIN**.

C’est un symbole qui traduit un esprit supérieur inaccessible

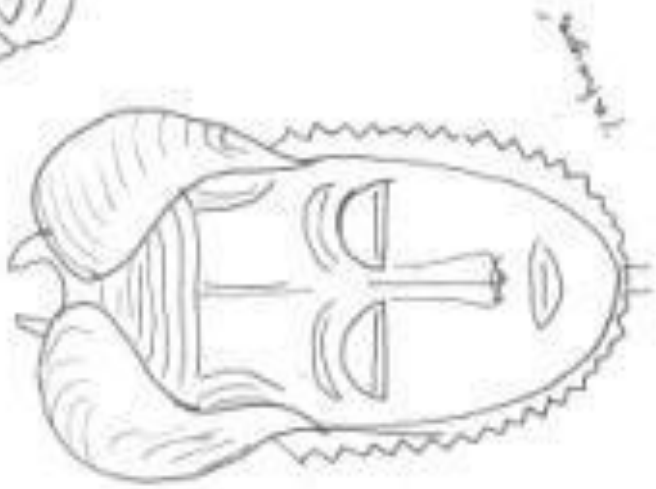
SON ROLE.

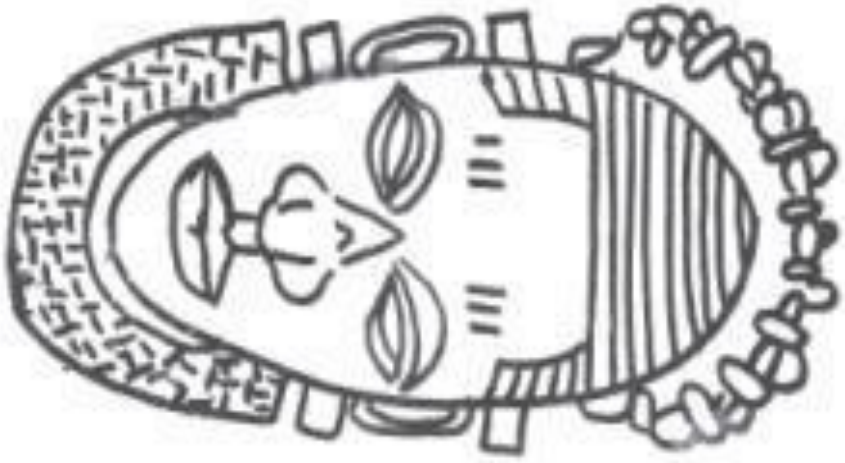
A / traditionnel.

Dans l’AFRIQUE traditionnelle, le masque a toujours joué un rôle d’intermédiaire entre les hommes et les dieux. Il permettait au porteur de s’identifier à l’esprit qu’il symbolisait : Il était sacré.

b—moderne.

De nos jours, le masque perd de plus en plus son caractère sacré (religieux) pour entrer dans le système mercantile. En effet, avec le développement du tourisme, le masque est commercialisé et fait parti du décor des lieux publics ou privés (salons).





1—LE CANON DU CORPS HUMAIN.

C'est une formule parfaite pour encadrer et proportionner le personnage, en prenant la hauteur de la tête comme **mesure de base** ou **module**. Il a été adopté par de nombreux artistes pendant la période de la Renaissance et comprenait HUIT (8) têtes de haut et deux (2) de large pour les personnages légendaires et SEPT têtes et demie pour un personnage normal**.**

2—LES DIFFERENTES PROPORTIONS DU CORPS HUMAIN.

--La proportion du corps humain vu de face est égale à huit têtes de haut sur deux de large.

- Le niveau des épaules est situé à 1 /3 du module n°2.
- Le bout des seins coïncide avec la ligne qui divise le module n°2.
- La séparation entre les deux mamelons est égale à un module (une hauteur de la tête).
- Le nombril se trouve un peu plus bas que le module n°3.
- Les coudes se situent au niveau de la taille.
- Le pubis se trouve au centre du corps.
- Le genou se trouve au-dessus du module n°6.
- En regardant le personnage de profil, le mollet dépasse la ligne verticale joignant la fesse et l'omoplate.

3—LA DIFFERENCE ENTRE L'HOMME ET LA FEMME.

Le corps féminin est un peu plus court que celui du masculin (de 10 cm à peu près). Les épaules sont proportionnellement plus étroites. Les seins ainsi que les mamelons sont situés un plus bas. La taille est un peu plus étroite. Les hanches sont proportionnellement plus larges. Vue de profil, la fesse dépasse la ligne verticale joignant l'omoplate au mollet.

INTERET PEDAGOGIQUE D'UN DESSIN DU CORPS HUMAIN.

Le corps humain a toujours suscité la curiosité des scientifiques et des artistes.
L'Education Artistique ne s'y est pas trompée en lui consacrant dans sa démarche pédagogique un large volet pour permettre aux apprenants de mieux connaître leur corps.
C'est ainsi que :

Au terme de la leçon, l'élève doit :

- maîtriser les techniques de croquis en surmontant les difficultés de la ligne.
- Maîtriser les détails permettant d'identifier l'élément à dessiner.
- Etre capable de schématiser n'importe quelle partie de son corps.

CHAPITRE / PERSPECTIVES.

C- Approfondissement des notions du quatrième suivi d'une série d'exercices.

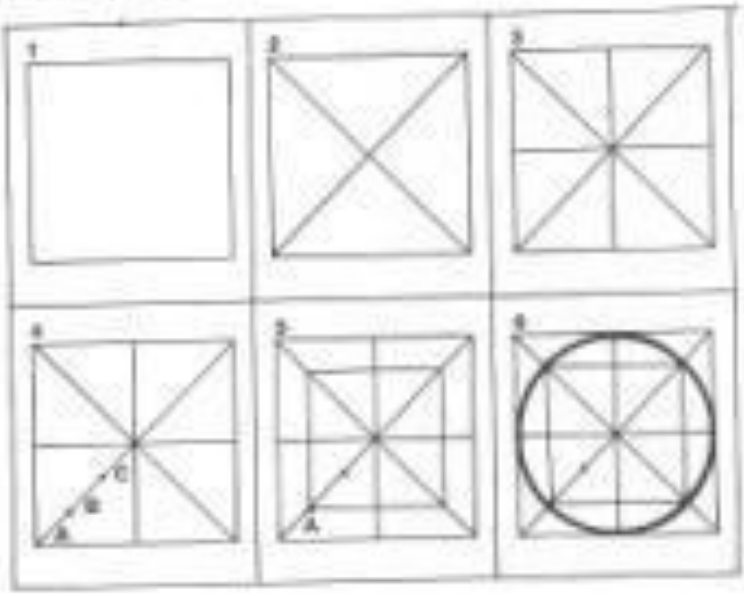
CONSTRUCTIONS

Les perspectives du cercle

Dessin d'un cercle en perspective frontale et oblique

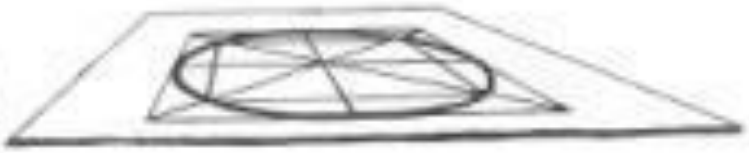
Comment tracer un cercle à main levée ?

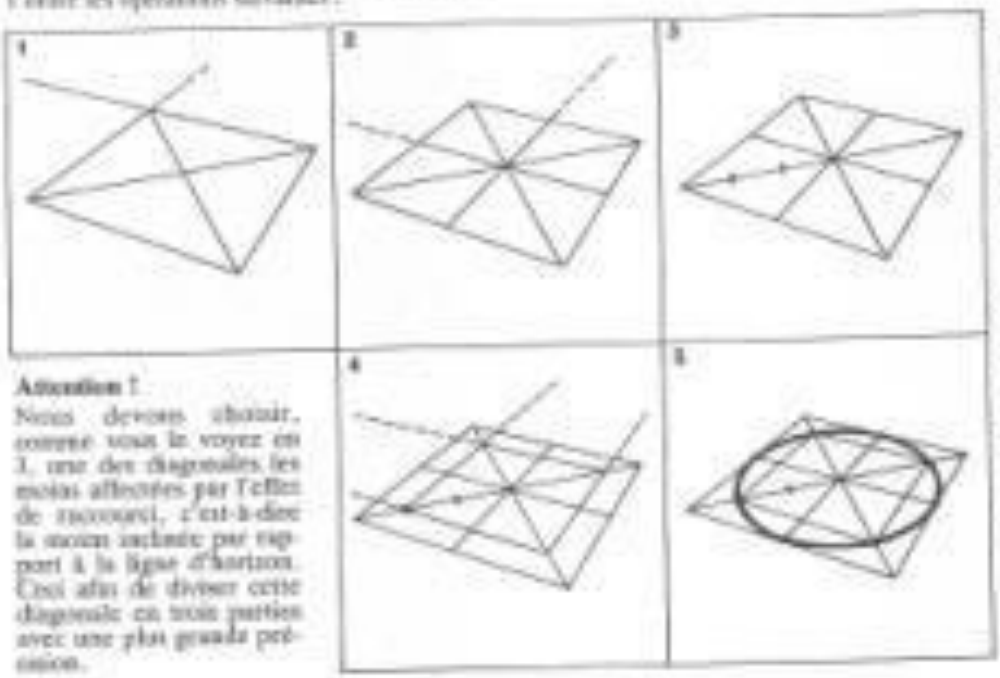
1. Dessinez un carré que l'on utilisera pour inscrire le cercle.
2. Tracez les diagonales.
3. Tracez les axes horizontaux et verticaux du carré.
4. Divisez la moitié d'une diagonale en trois parties égales: A, B et C.
5. A partir du point A, nous inscrivons un carré à l'intérieur du premier. Nous obtenons ainsi huit points de repère appartenant au cercle que nous allons tracer.
6. Nous traçons pour finir le cercle à main levée, en le faisant passer par les huit points que nous avons trouvés.



Pour tracer un cercle en perspective, nous utiliserons la même méthode, mais sur un carré dessiné en perspective, ce qui est logique.

Imaginez qu'après avoir dessiné un cercle géométriquement parfait, vous le posiez sur le sol et que vous vous éloignez de quelques pas. Vous le verriez maintenant en perspective, la perspective frontale, si vous vous placez de façon à ce que l'un des côtés soit de face, comme sur la figure de droite, et en perspective oblique dans le cas contraire. L'essentiel est de dessiner un carré en perspective et de suivre dans l'ordre les opérations suivantes :





1. Tracez les diagonales du carré.
2. Dessinez une croix au centre, dont les axes tirent vers leur point de fuite correspondant.
3. Divisez la moitié d'une diagonale en trois parties.
4. Tracez un nouveau carré à l'intérieur du premier, à partir du point ainsi trouvé.
5. Tracez la circonférence à main levée, en utilisant tous les points de repère.

Attention !

Nous devons choisir, comme vous le voyez en 3, une des diagonales les moins affectées par l'effet de raccourci, c'est-à-dire la moins inclinée par rapport à la ligne d'horizon. Ceci afin de diviser cette diagonale en trois parties avec une plus grande précision.

EXERCICES D'APPLICATION

NIVEAU / SIXIEME et cinquième.

1—Tracez sur une feuille un grand rectangle horizontal que vous diviserez en six cases. Vous laissez la première entièrement blanche. Dans la seconde vous disposez quelques points. Vous augmentez la densité dans la troisième et ainsi de suite jusqu'à obtenir une case noire en sixième position (crayon noir 2b et en couleurs).

Objectif : permettre à l'élève d'utiliser le point pour donner forme à un élément par contraste de tons.

2—Projet de tissu avec de motifs découpés dans un papier coloré et en valeurs.

Objectif : amener l'élève à concevoir des maquettes de tissus .

3—Le baobab en contraste maximum : en dégradé.

Objectif : permettre à l'élève de mieux comprendre la gamme de tons contenus dans une valeur.

NIVEAUX / QUATRIEME ET TROISIEME.

1—tracez un cercle en perspective vue de dessus, de dessous, de profil.
Objectif : permettre à l'élève de savoir comment sont conçus les éléments cylindriques à partir d'un cercle.

2—représentez une route bordée de poteaux électriques ou téléphoniques.
Objectif : amener l'élève à comprendre et à maîtriser les techniques d'élaboration d'un édifice comme une route.

3—réalisez un plan simple d'un bâtiment vu de profil.
Objectif : apprendre à réaliser des plans de construction d'un bâtiment

SUJETS D'EXAMEN

1—En vous inspirant de la flore, réalisez le décor d'un tissu en couleurs.

2—Réalisez un tapis en utilisant l'une des combinaisons suivantes : cercles ovales, losanges, carré, rectangle et triangle avec deux couleurs primaires une couleur secondaire.

3—À partir formes géométriques, réalisez une forêt dense en y mettant des animaux**.**

4—Dessins décoratifs destinés à orner une place publique : techniques libres.

5—Réalisez trois masques différents à partir des figures géométriques suivantes : losange, rectangle et cercle.

6—Imaginez un tableau représentant une enseigne lumineuse publicitaire pour un atelier d'artisan (bijouterie, cordonnerie, menuiserie etc.)

7—Un animal à visage humain vous a beaucoup effrayé dans un cauchemar. Représentez cet être fantastique en couleurs.

4 / LE VOLUME

DEFINITION

Le VOLUME est une représentation d'un objet d'une forme tridimensionnelle lorsqu'il occupe dans l'espace, une longueur, une largeur et une hauteur.

CARACTERISTIQUES DES VOLUMES.

Ils peuvent être :

géométriques.

Figuratifs ou abstraits.

Simples ou composés.

TECHNIQUES

Assemblage

Modelage.

Façonnage

Taille directe

&--- Exercices.