

# GUIDE PRATIQUE DE DESSIN POUR Le Maître

50 TECHNIQUES DE DESSIN FACILES A REALISER POUR LES  
ENSEIGNEMENTS/APPRENTISSAGES EN CLASSE

204 ILLUSTRATIONS ET 71 EXERCICES POUR  
APPRENDRE FACILEMENT A DESSINER



Septembre 2014  
Illustrations de l'auteur

Norbert K.KAPOU  
Professeur de lettres et  
d'Arts plastiques  
Artiste-Peintre  
90876702/98159207



<b>SOMMAIRE</b>	<b>Pages</b>
Sommaire.....	2
Préface.....	...3
Introduction.....	4
1-La technique des chiffres et des lettres.....	5 -15
2-Les techniques des figures géométriques.....	14-33
2-1-Les formes cubiques.....	15
2-2-Les formes parallélépipédiques.....	17
2-3-Les formes cylindriques .....	22
2-6-Les formes sphériques.....	23
2-5-Les formes coniques.....	25
2-6-Les formes planes.....	27
3-Autres techniques.....	34-37
4-La technique du dessin d'un personnage.....	37-46
5-Quelques exemples de composition.....	46-49
Conclusion.....	50
Éléments de bibliographie.....	50

### *Préface*

*Parmi les activités d'éveil du Préscolaire et du Primaire, le dessin qui constitue en somme une discipline transversale dans les Enseignements/Apprentissages est, jusqu'à preuve du contraire, la première expression graphique innée chez l'enfant avant qu'il n'apprenne à écrire. En outre, on ne peut sous-estimer le rôle joué par le dessin sur les plans pédagogique et éducatif voire dans d'autres domaines de la vie. Cependant l'enseignement /apprentissage de cette discipline dite « accessoire » souffre sérieusement dans les classes des carences imputables au manque de méthodologie appropriée et surtout à l'ignorance par le maître de certaines techniques de dessins simplifiées car il n'a pas été formé dans ce sens. Pour les besoins de la cause, un sondage que nous avons effectué en 2013 auprès de **108 Elèves-maîtres** qui avaient fait leur stage d'imprégnation dans le Préscolaire et le Primaire a révélé que seuls **11,11%** ont affirmé avoir assisté à un cours de dessin alors que **88,88%** ont déclaré n'avoir suivi aucune leçon de dessin en bonne et due forme. C'est pourquoi nous avons jugé impératif de mettre à la portée du maître ce Guide qui, avant tout, se veut très pratique puisque le maître pourra lui-même y apprendre - par de nombreux exercices - à dessiner dans la perspective de rendre efficaces non seulement ses pratiques de classe en général mais encore plus vivantes et captivantes ses leçons de dessin pour le type dirigé.*

*Puisse ce guide atteindre l'objectif fondamental qui lui est assigné et permettre une fois encore de relever l'un des défis majeurs pour la qualité des enseignements/apprentissages à l'école de base.*

**Norbert K.KAPOU**

# GUIDE PRATIQUE DE DESSIN

## Introduction

*Dans l'univers des arts plastiques, il existe une multitude de techniques. Elles varient d'une époque à l'autre, d'un genre à l'autre et d'un artiste à l'autre.*

*Sur le plan pédagogique le maître, loin d'avoir les qualités d'un artiste confirmé ou d'un dessinateur professionnel, doit **savoir juste faire en dessin, des croquis rapides et simplifiés (d'objets, d'animaux ou de personnages) pour ses leçons en classe.***

*Bien entendu, il pourra aussi les enseigner aux élèves (Type dirigé) lors des séances d'enseignements/apprentissages systématiques du dessin. Comment doit-il apprendre lui-même le dessin ? En partant du principe de la méthode, il peut facilement réaliser pour ses leçons, des dessins simples et intéressants. Voici quelques – unes des techniques de dessin que nous proposons à travers les chiffres, les lettres, les figures géométriques et autres. Mais pour ponctuer les démonstrations, nous irons à la découverte du dessin d'un personnage par la technique de la charpente osseuse ou du bâtonnet avec les mouvements au cours de certaines actions précises. Chaque démonstration est assortie d'exercice en vue de l'initiation à la pratique. Nous achèverons cette étude par quelques exemples de composition.*

*Pour toutes les techniques démontrées en chiffres, en lettres et en figures géométriques, on peut y inclure des étapes intermédiaires mais cela alourdirait les démonstrations. C'est pourquoi nous avons trouvé judicieux l'utilisation des petites flèches explicatives pour orienter le maître ou le lecteur dans son apprentissage.*

## 1-La technique des chiffres et des lettres

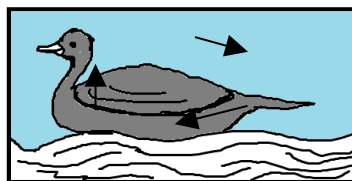
Par expérience, les objets qui nous entourent présentent des formes diverses que variées. L'observation attentive et la maîtrise graphique de ces formes d'objets constituent non seulement une éducation visuelle mais surtout un atout important pour la réussite d'un dessin quelconque. Des objets environnementaux épousent plus ou moins la forme ou le graphisme de certaines lettres ou signes de l'alphabet ou de certains chiffres. C'est pourquoi il est d'abord facile pour le maître d'apprendre à dessiner à partir d'une lettre, d'une combinaison de lettres, d'un chiffre, d'une combinaison de chiffres ou d'une association de lettre et de chiffre puis de l'enseigner par la suite aux apprenants. Précisons que la méthode proposée ici est progressive à travers des étapes : **croquis-redressement-arrangement-finition**.

### 1-1-Le chiffre **deux (2)** : le canard(vu de profil gauche) qui nage.

Après avoir écrit le chiffre deux (2) ,il suffira de le compléter par des éléments (courbes) au fur et à mesure pour parvenir enfin à la forme générale du palmipède comme le figure .



Exercice :  
de la  
dessine :

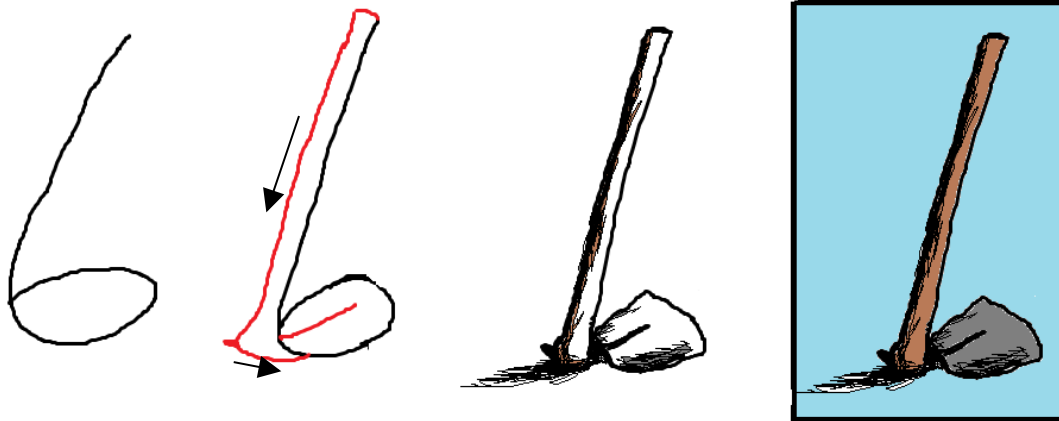


A partir  
méthode,

- 1) le canard assis sur le sol et regardant à droite
- 2) le canard dans la marche vers la gauche

### 1-2-Le chiffre **six (6)** : la houe

Habilement écrit, le chiffre six permet de réaliser le dessin d'une houe posée par terre et reposant sur le fer tranchant.



### EXERCICE

- 1) Dessine la houe avec le fer tranchant vers la gauche.
- 2) A partir de cette méthode du chiffre 6, dessine une daba (le manche est un peu plus bas et le fer tranchant plus grand et plus large).

### 1-3-Le chiffre **six(6)** : le lapin assis (profil droit)

Avec le même chiffre on peut dessiner un lapin suivant le principe ci-dessous.

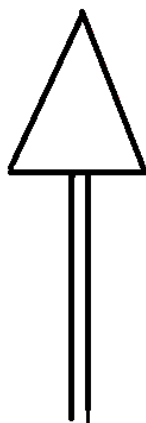
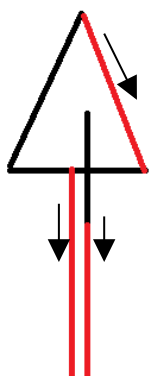
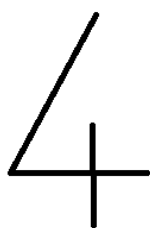


## EXERCICE

- 1) Imite et dessine le lapin en train de manger une carotte.
- 2) Dessine le lapin regardant vers le côté gauche.

### 1-4-Le chiffre quatre (4) : le panneau

Comme le montre la figure, on peut dessiner le panneau avec le chiffre 4 selon la démonstration ci-dessous.



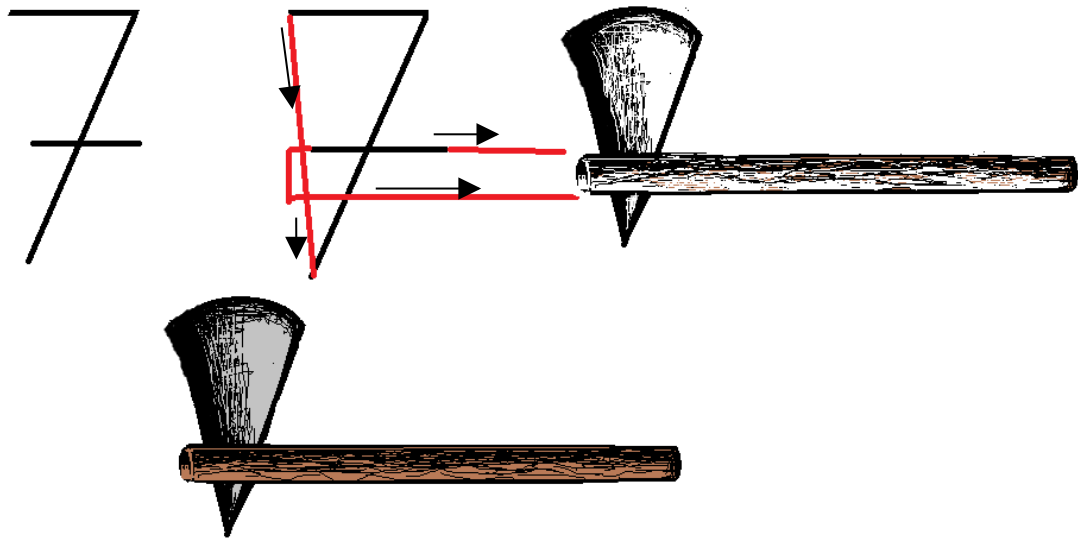
## EXERCICE

A partir du modèle dessine un panneau avec :

- 1) un carré portant l'inscription « **ECOLE** »
- 2) Un rectangle portant l'inscription « **EDUCATION POUR TOUS** »
- 3) Un cercle sur lequel est inscrit « **ENI** »

### 1-5-Le chiffre **sept (7)** : la hache

Avec le chiffre 7 on peut aisément dessiner une hache suivant la technique :

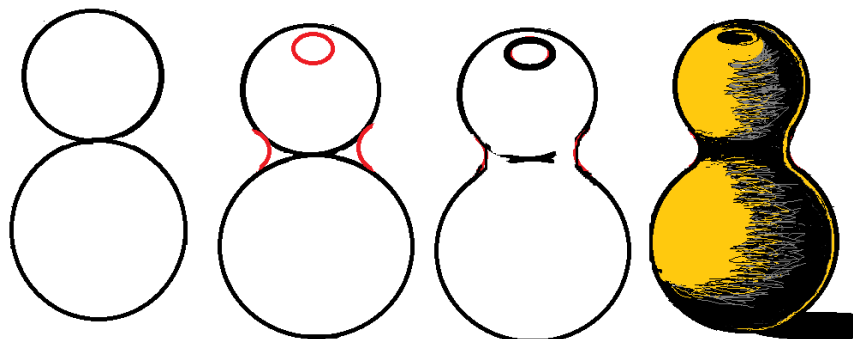


## EXERCICE

-Dessine la hache sur le modèle en augmentant les dimensions de l'outil .  
Dessine la hache avec le manche à gauche et le fer tranchant à droite.

### 1-6-Le chiffre huit(8) : la gourde

Le dessin d'une gourde s'obtient par le chiffre huit(8) matérialisé par deux cercles dont celui du haut est un peu plus petit que celui du bas.

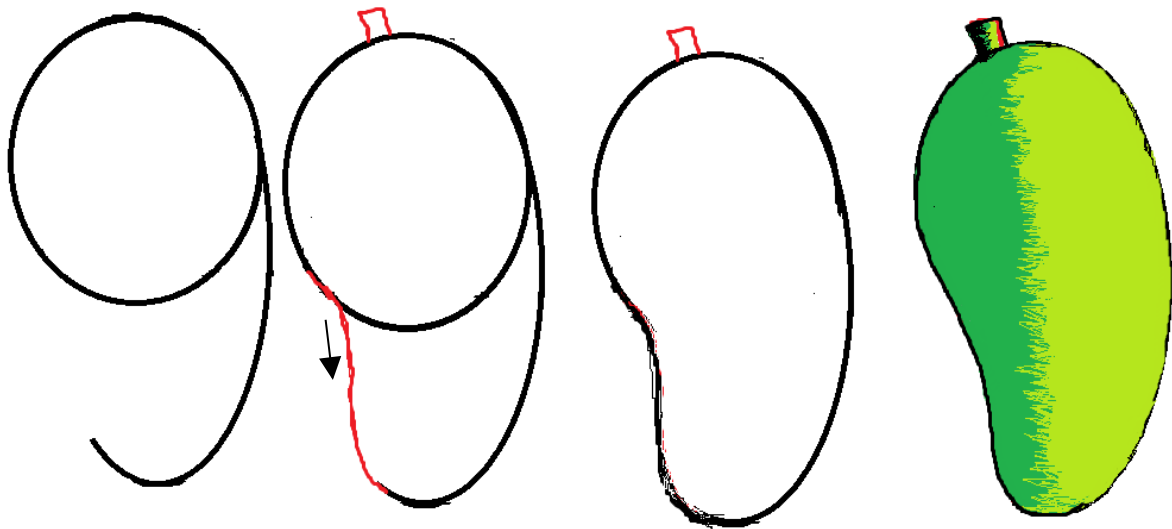


## EXERCICE →

A partir du modèle, dessine deux gourdes dont l'une est plus grande que l'autre.

### 1-7-Le chiffre neuf (9) : la mangue

Le dessin de la mangue est obtenu par le chiffre 9 suivant le procédé :



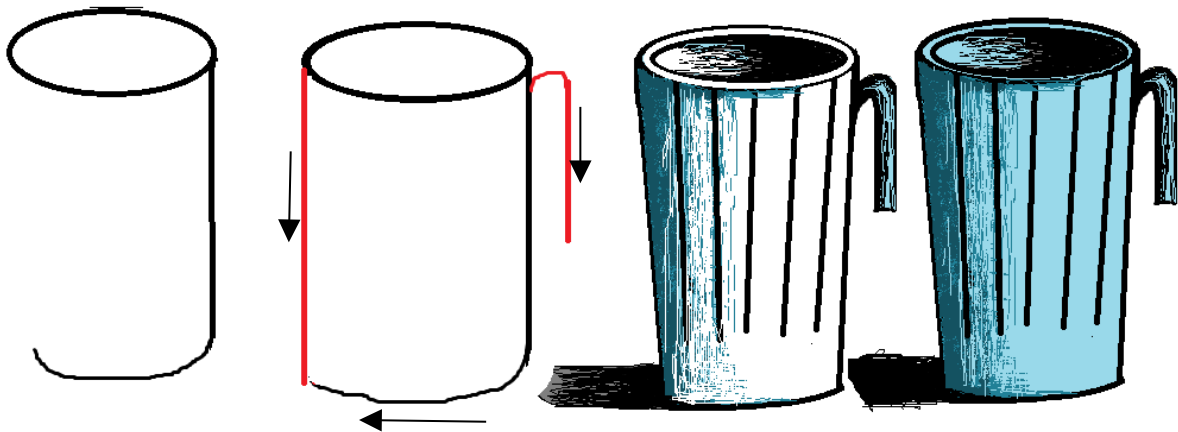
### EXERCICE

Dessine la mangue :

- 1) A partir du chiffre neuf écrit à l'envers.
- 2) A partir du chiffre neuf couché

### 1-8-Le chiffre neuf(9) : le gobelet

Pour dessiner un gobelet ,il suffit de partir du chiffre 9 écrit de manière particulière suivant la technique ci-dessous :



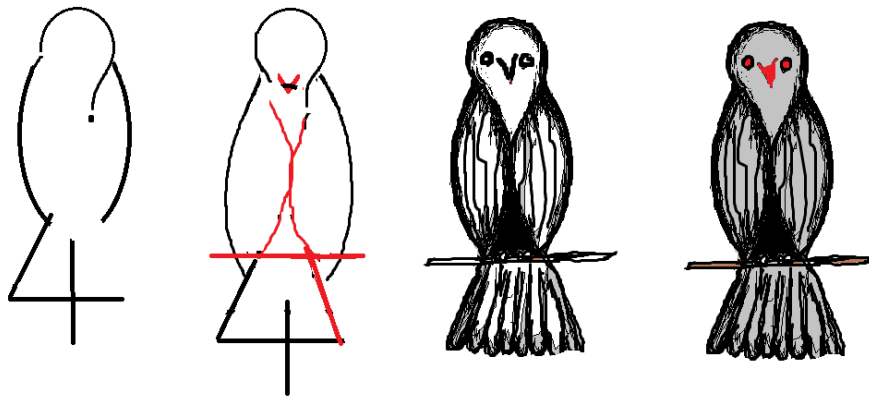
## EXERCICE

Sur le modèle, dessine :

- 1) un gobelet dont le manche se trouve à gauche
- 2) un gobelet dont le manche se présente autrement.



1-9-Le point d'interrogation ( ? ), les parenthèses ( ), la lettre V , le chiffre quatre ( 4 ) et la barre : l'oiseau perché en face.

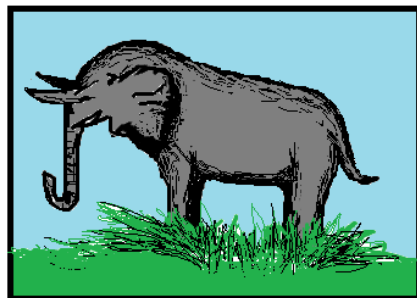


## EXERCICE

Dessine l'oiseau perché sur une branche avec le dos tourné.

### 1-10 – Les lettres **J,O** et **H** : l'éléphant vu de profil gauche

Suivant la démonstration ci-dessous, il est pratique de réaliser le dessin d'un éléphant à partir de l'association des lettres **J, O** et **H**



## EXERCICE

Guide pratique de dessin /Norbert K. KAPOU / sept. 2014 / Contact : 90876702 /98159207 /kapounorbert@yahoo.fr

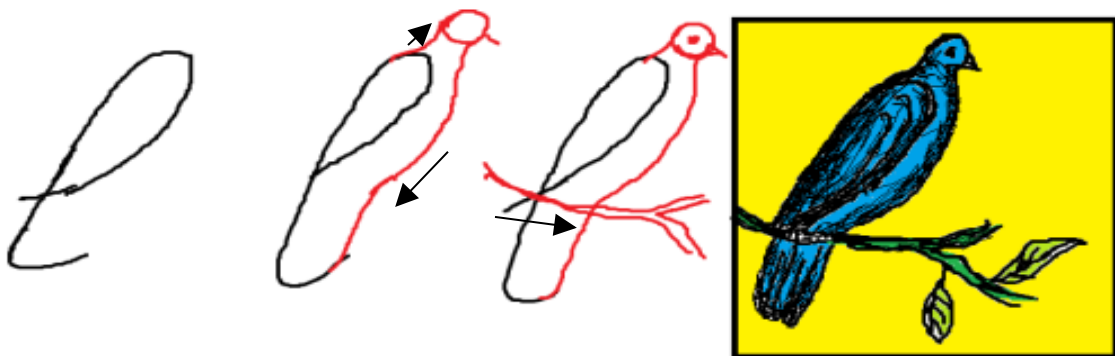
1-Dessine l'éléphant avec la trompe tournée vers la droite.

2-Dessine l'éléphant et son « petit » à partir du modèle.

1-11-La lettre **/** : l'oiseau (vu de profil droit) perché sur une branche

Suivant le principe de la méthode, le dessin d'un oiseau sur une branche peut être

réalisé avec la lettre **/** à laquelle on ajoute d'autres éléments.

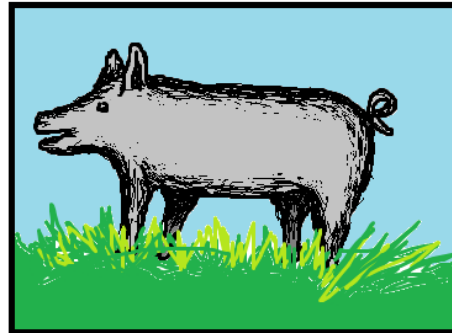
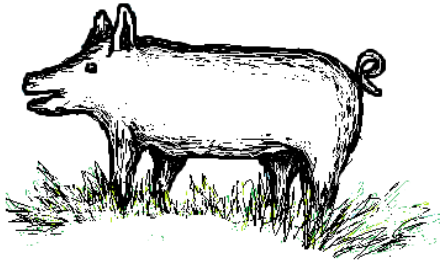
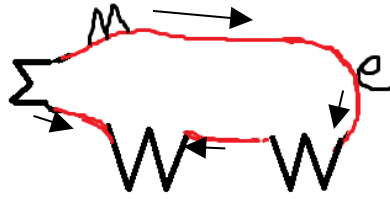
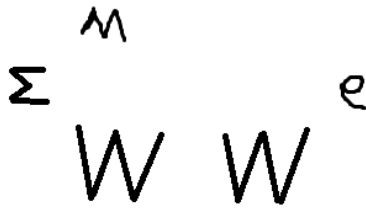


## EXERCICE

A partir du modèle, dessine l'oiseau perché regardant vers la gauche.

1-12-Les lettres **M<sup>2</sup>**, **W<sup>2</sup>** et **e** : le porc vu de profil gauche

Comme le démontre la méthode, avec **M<sup>2</sup>**, **W<sup>2</sup>** et **e**, on peut dessiner le porc vu de profil gauche.



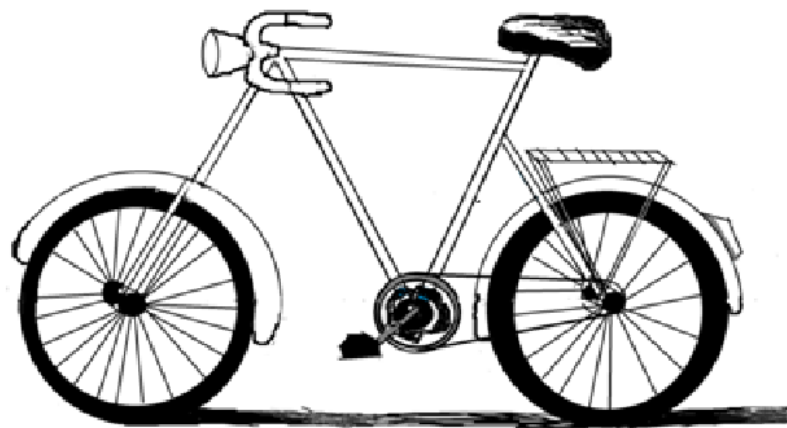
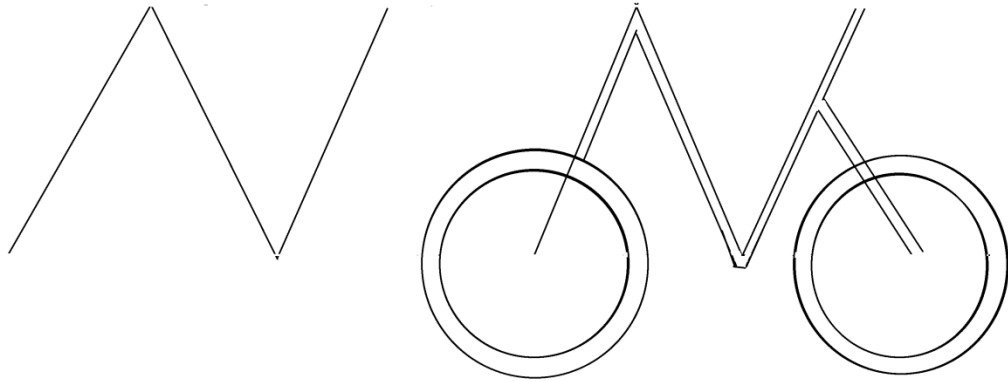
## EXERCICE

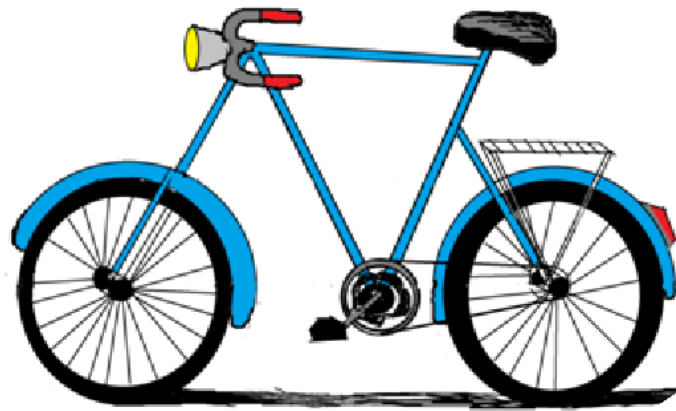
Dessine le porc :

- 1) avec le groin tourné vers la droite.
- 2) avec un de ses « petits ».

### 1-13-Les lettres **N** et **O<sup>2</sup>**: Le vélo ou la bicyclette

Il est facile de dessiner le vélo ou la bicyclette par les lettres N et O<sup>2</sup> suivant la technique ci-dessous :





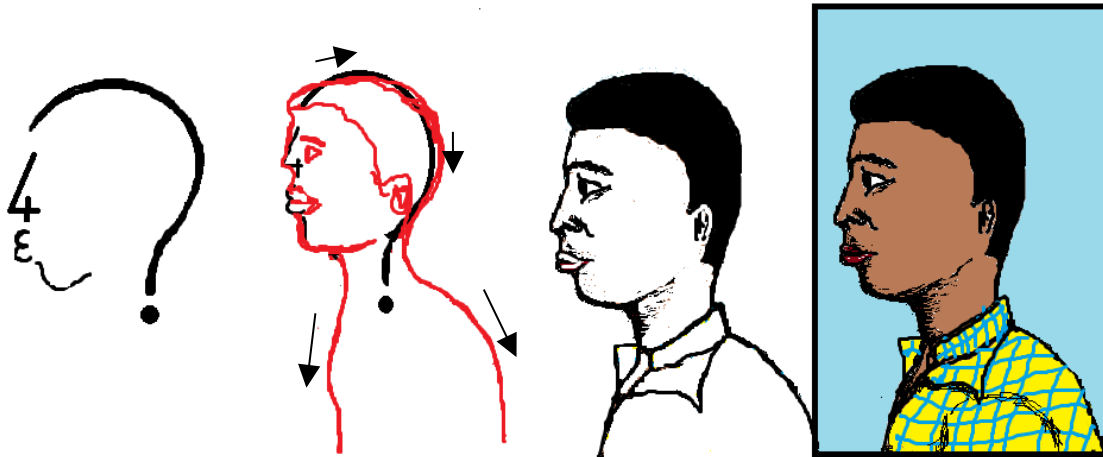
## EXERCICE

1-En suivant la méthode, dessine un vélo dont le devant est tourné vers la droite

2- Dessine un vélo pédalé par une personne (se référer à la technique du dessin d'un personnage en mouvement)

**1-13-Le point d'interrogation (?), le chiffre quatre(4), le chiffre trois (3) à l'envers : le buste de l'homme vu de profil gauche**

Cette méthode est pratique et simple avec un peu de bon sens ! D'ailleurs lorsqu'on pose une interrogation, on fait appel à la réflexion donc à **la tête**. Cette méthode peut être appuyée par la technique du dessin d'un personnage.



## EXERCICE

Par cette méthode, dessine l'homme avec le regard tourné vers la droite, la tête portant un chapeau de ton choix.

**1-14-Le point d'interrogation (?), le chiffre quatre(4), le chiffre trois (3) à l'envers : le buste de la femme vu de profil gauche**

Le principe est le même avec la femme sauf qu'elle se distingue par sa **coiffure, son habillement** et ses **bijoux**.

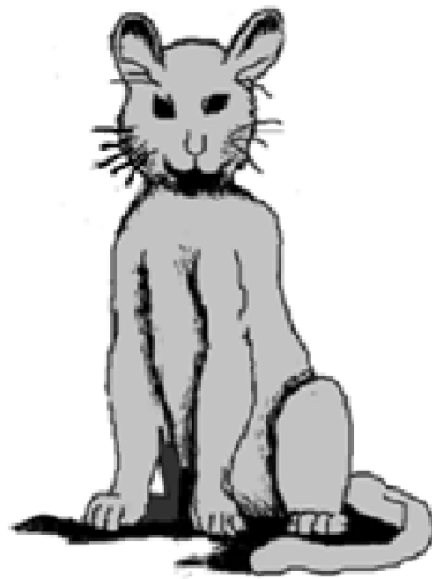
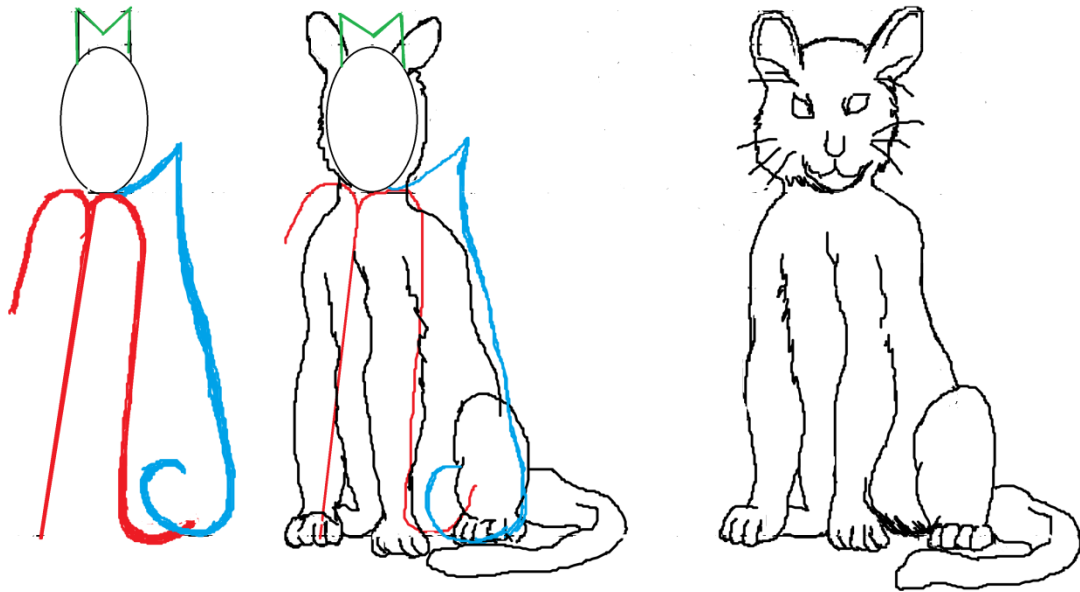


## EXERCICE

Dessine la femme dans sa tenue en suivant la technique :

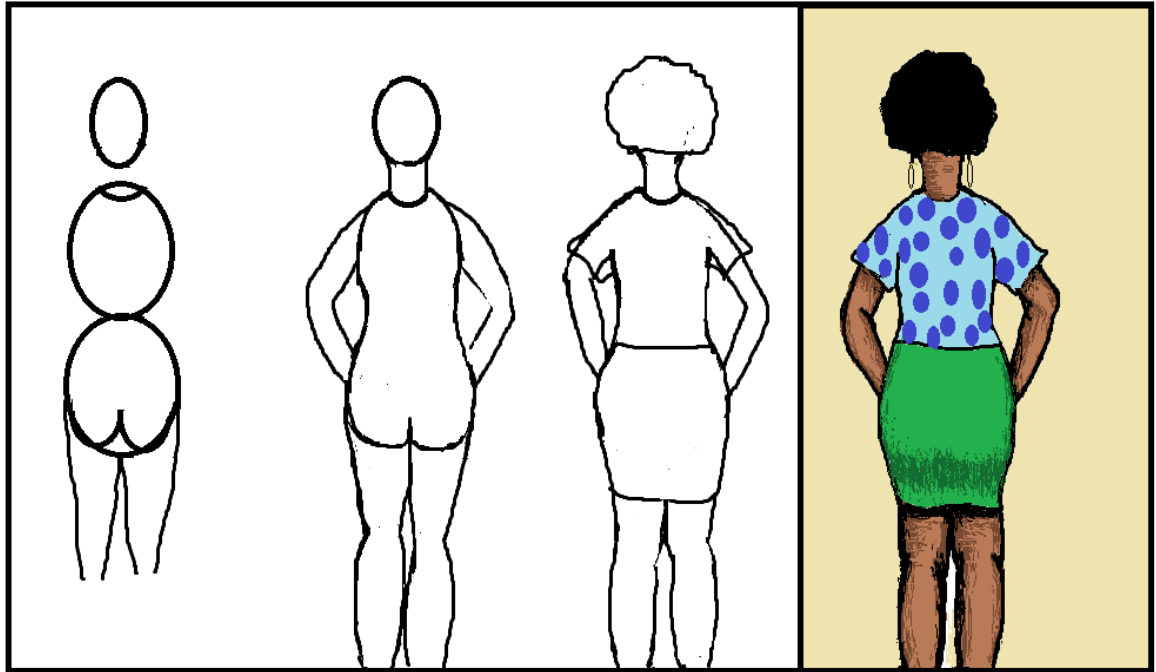
- 1) avec la tête portant une coiffure de ton choix (chignon, cheveux défrisés, tresses...)
- 2) avec le regard tourné vers la droite dans une autre tenue de ton choix.

1-15-Les lettres **M, O, n et S** : Le chat assis à la verticale



1-16-Le chiffre **zéro** ou la lettre **O**, le chiffre **8** et le chiffre **3** :

Une fille vue de dos

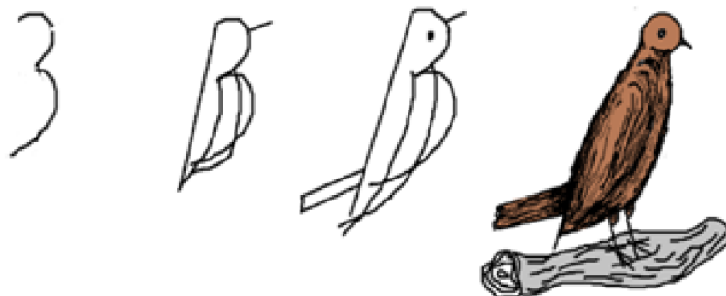


### Exercice

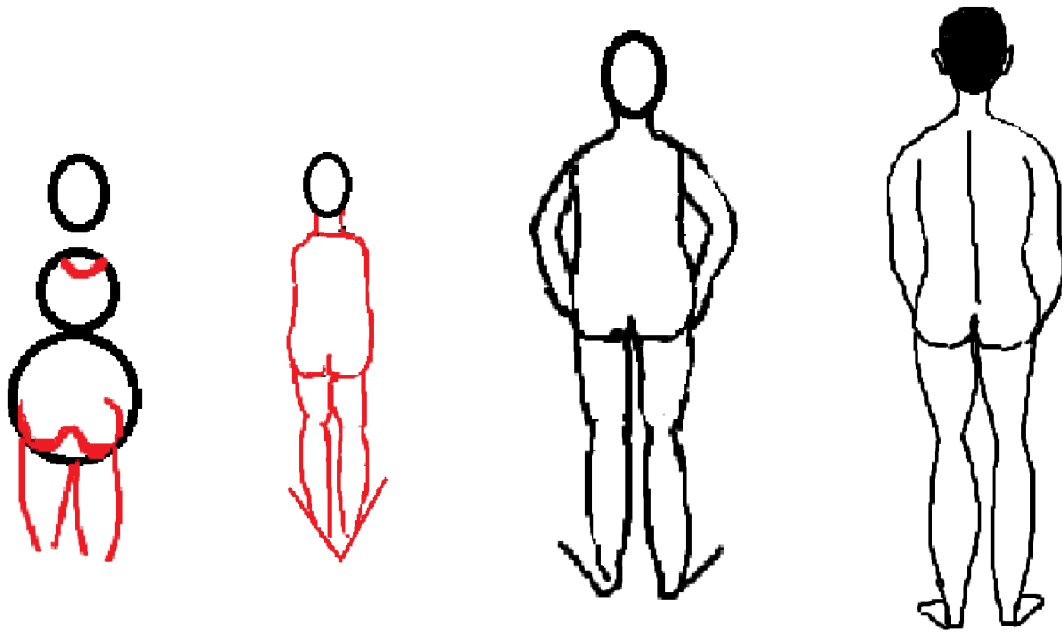
Dessine le chat assis à la verticale mais avec les pattes de devant tournées vers la droite

NB : La réalisation du dessin par le biais d'un chiffre ou d'une lettre facilite non seulement la tâche mais permet aussi d'agir sur les données proportionnelles du dessin. Par conséquent, si l'on veut faire par exemple un grand dessin il faut commencer par écrire des chiffres ou des lettres de grande taille et vice versa.

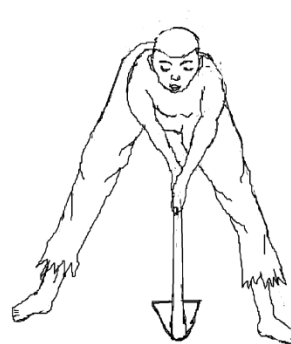
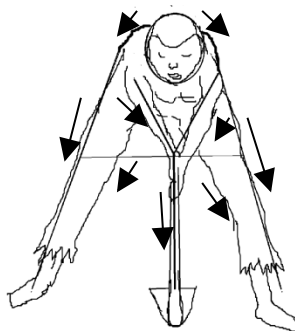
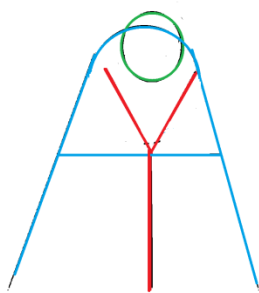
**1-18-Le nombre 136** : L'oiseau posé sur un bois mort



**1-19-La lettre O, le chiffre 8 le chiffre 3** : L'homme nu vu de dos



1-20-**Les lettres A, O et Y** : Le laboureur



*Voilà quelques exemples de techniques de dessin ingénieusement réalisées par le*

*biais des lettres et des chiffres et qui sont à la portée du maître pour sa pratique de classe. Avec un peu de créativité, il peut imaginer d'autres techniques de dessin originales et faciles à réaliser par les apprenants. Cependant il est encore possible et beaucoup plus scientifique de dessiner à l'aide de certaines figures géométriques. Qu'en est-il exactement ?*

## 2-La technique des figures géométriques ou dessin géométrique

Notre environnement est largement dominé par des objets géométriques qui se présentent tantôt par des formes en volume (solides), tantôt par des formes planes. Galilée n'avait-il pas raison quand il avait affirmé que « *Nul ne saurait entendre le grand livre de l'univers s'il en ignore la langue qui est la langue mathématique* » ? En effet nous pouvons identifier et dénombrer autour de nous les formes géométriques telles que *le cube, le parallélépipède rectangle, le cylindre, la sphère, le prisme, le cône, la pyramide...* pour les solides qui comportent aussi des figures en plan telles que *le carré, le rectangle, le cercle, le triangle, le trapèze, l'ellipse etc.* Ce qui nous intéresse ici est : **Comment dessiner à partir de ces formes géométriques ?**

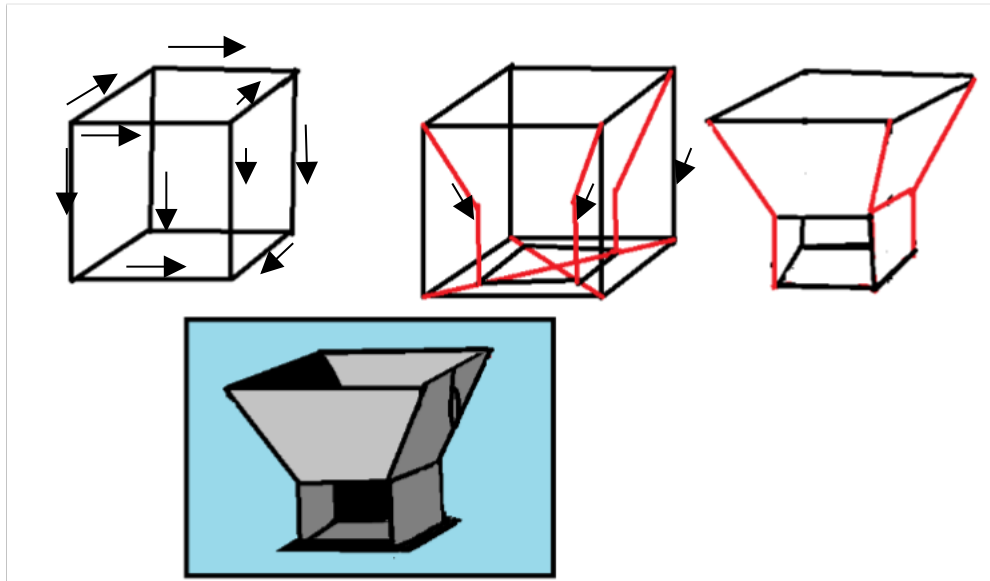
Là encore n'hésitons pas à **accepter le principe de la méthode progressive** qui se révèle dans ce cas **beaucoup plus scientifique**, ce qui est d'ailleurs logique car cela laisse très peu de place au hasard. Découvrons alors quelques exemples de ces techniques de dessins géométriques.

### 2-1-Les formes cubiques

#### 2-1-1-Le foyer métallique

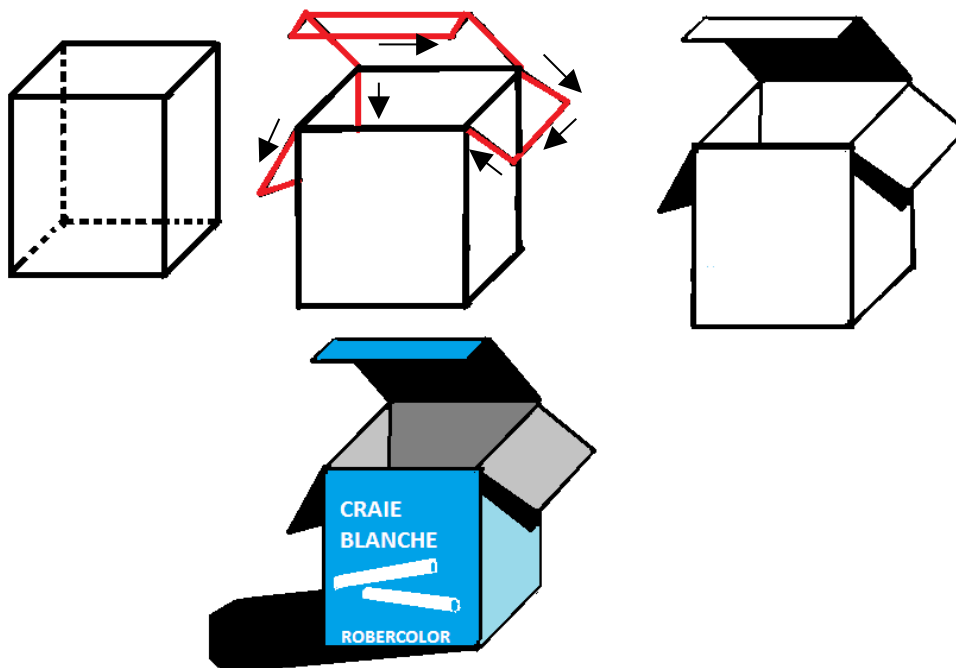
Pour cette première technique de dessin géométrique, nous nous proposons de décrire la méthode de bout en bout. Pour le reste des techniques, les illustrations sont manifestes à travers les principales étapes.

La première difficulté est **la construction du cube** qui se réalise à partir d'un carré. Un carré a 6 faces et 12 arêtes. L'angle **perspectif situé au niveau du sommet inférieur droit du cube est de 45°**. En considérant la base (face inférieure) qui constitue un **parallélogramme**, traçons-y **deux diagonales qui se coupent en un point**. **Traçons un petit parallélogramme intérieur autour de ce point d'intersection en respectant le parallélisme absolu par rapport aux côtés du grand parallélogramme**. A partir de chacun des **quatre sommets du petit parallélogramme, élevons des verticales dont la hauteur fera pratiquement la moitié de chacune des arêtes parallèles verticale du cube**. A l'aide des droites obliques, joignons les bouts des verticales à chacun des sommets du parallélogramme représentant la face supérieure du cube. Du coup, le croquis du foyer se fait jour dans l'ensemble du cube tracé. Il ne reste plus qu'à **effacer les traits inutiles pour avoir enfin la forme schématisée de l'objet qu'il faut ensuite compléter comme le montre les étapes ci-dessous :**



### 2-1-2-Une boîte de craies ouverte et vide

Une fois que **le cube** est tracé, il suffit de le compléter avec les éléments qu'il faut comme le montre l'illustration. Mais lorsque la boîte est fermée, il suffira d'effacer les arêtes en pointillé.



***NB : On peut aussi dessiner la chaise, le dé ludique, un cadeau bien emballé, le***

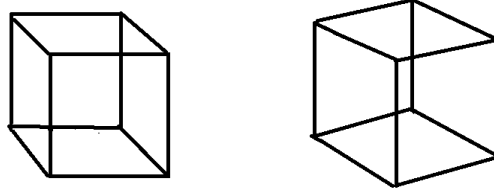
*carton et beaucoup d'autres objets qui ont la forme du cube.*

## EXERCICE

1) A partir du cube, dessine de ton choix, deux des objets cités en NB (chaise, dé ludique, carton)

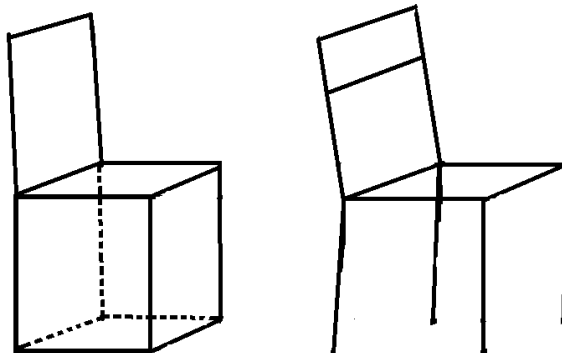
2) Dessine un foyer métallique et une boîte de craies ouverte à partir des figures cubiques ci-dessous :

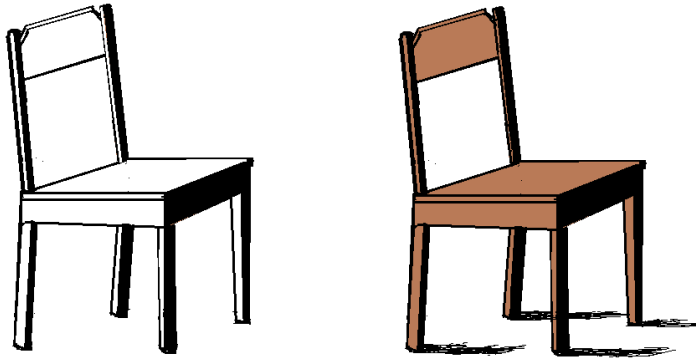
*NB : Vous pouvez augmenter les dimensions de ces figures en fonction de celles de votre support (papier à dessin) .*



### 2-1-3-La chaise

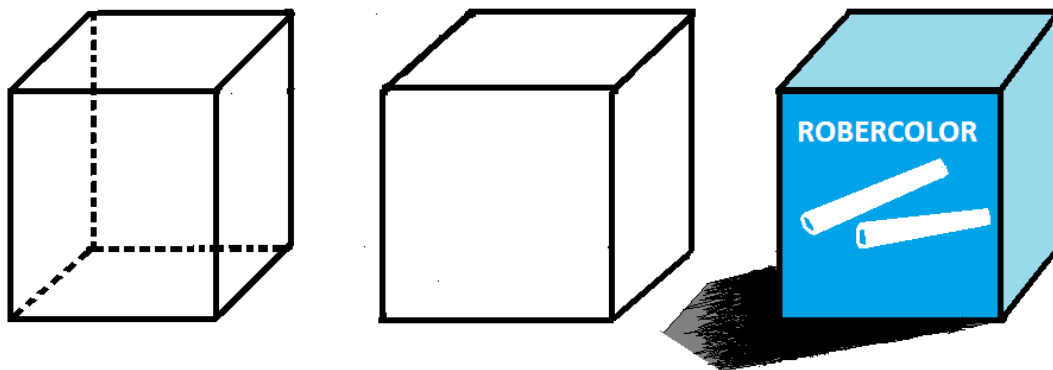
Le procédé est pratique : il suffit d'ajouter des droites au cube tracé pour avoir le schéma de la chaise comme le démontre la technique.





### 2-13-Une boîte de craies fermée

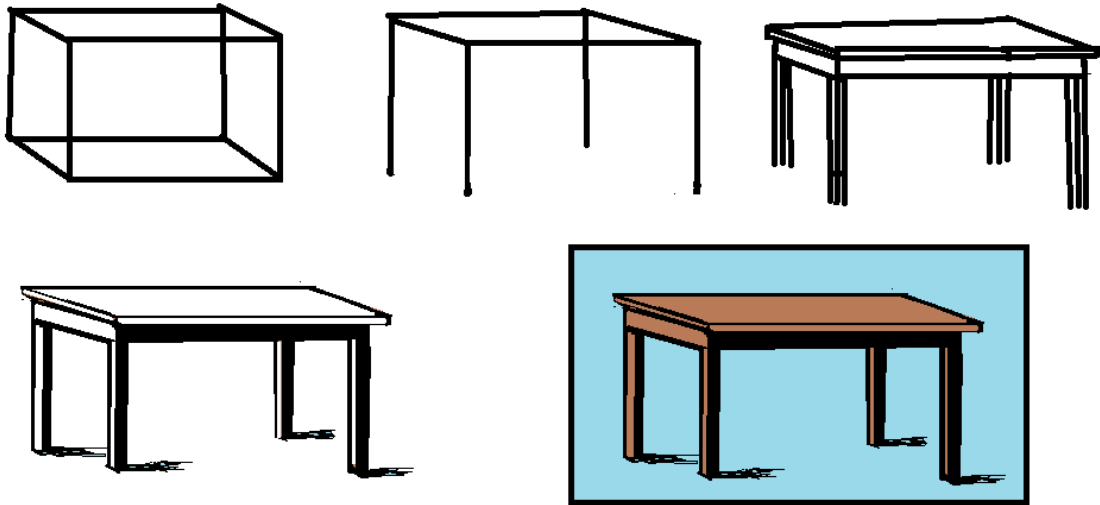
Comme le procédé précédent, il suffit ici de faire disparaître les éléments qui ferment la boîte pour qu'elle soit fermée.



## 2-2-Les formes parallélépipédiques

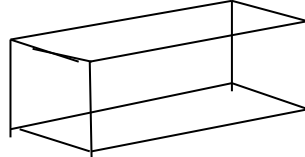
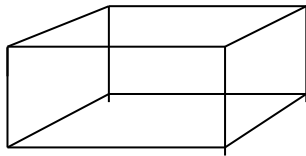
### 2-2-1-La table

- Le principe ne change pas .Les pieds de la tables sont représentés par les arêtes verticales du **parallépipède rectangle**. La face inférieure (parallélogramme) disparaît complètement.



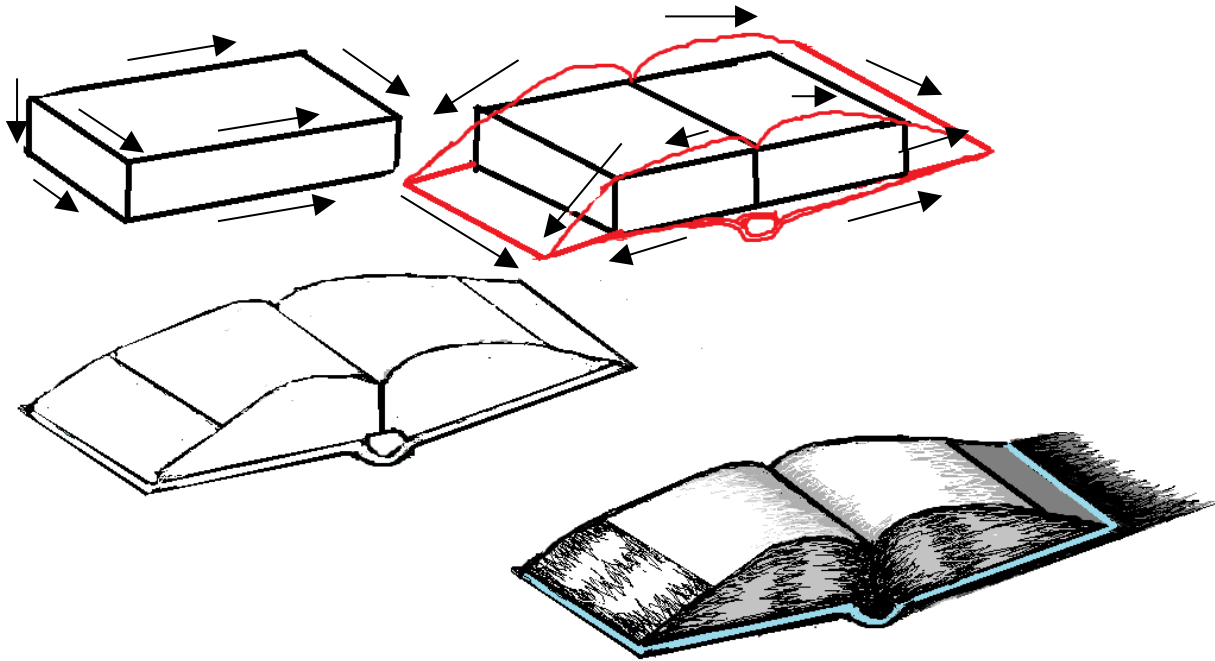
## EXERCICE

Avec chacun des solides ci-dessous dessine une table et un cadeau sur le modèle ci-dessus :



### 2-2-2-Le livre ouvert

Dans ce cas, les arêtes verticales du **parallépipède rectangle** sont réduites donnant ainsi à la figure une forme aplatie. Observons la démonstration :

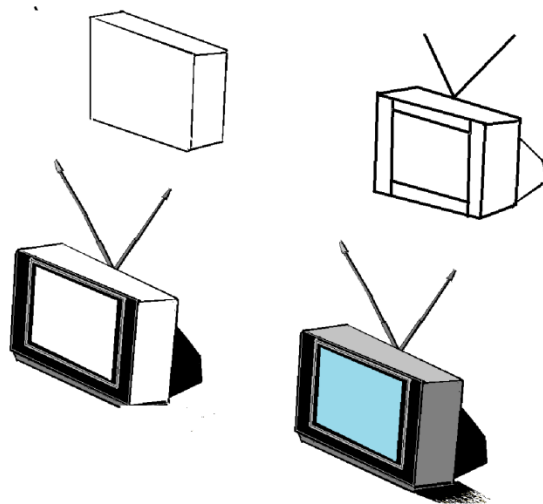


## EXERCICES

En suivant la technique dessine avec des parallélépipèdes rectangles un gros livre ouvert au milieu et un autre livre ouvert aux premières pages.

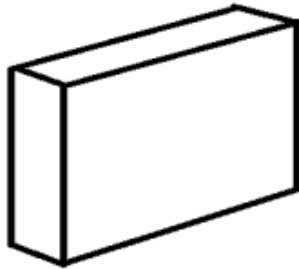
### 2-2-3-Le poste téléviseur

La technique est constante toujours avec **le parallélépipède rectangle** : cette fois –ci les arêtes verticales sont allongées afin d’avoir la forme réelle du poste qui est complétée par la suite avec des éléments caractéristiques .S’il s’agit d’un écran plat,il faut adapter la forme géométrique à celle de l’objet .



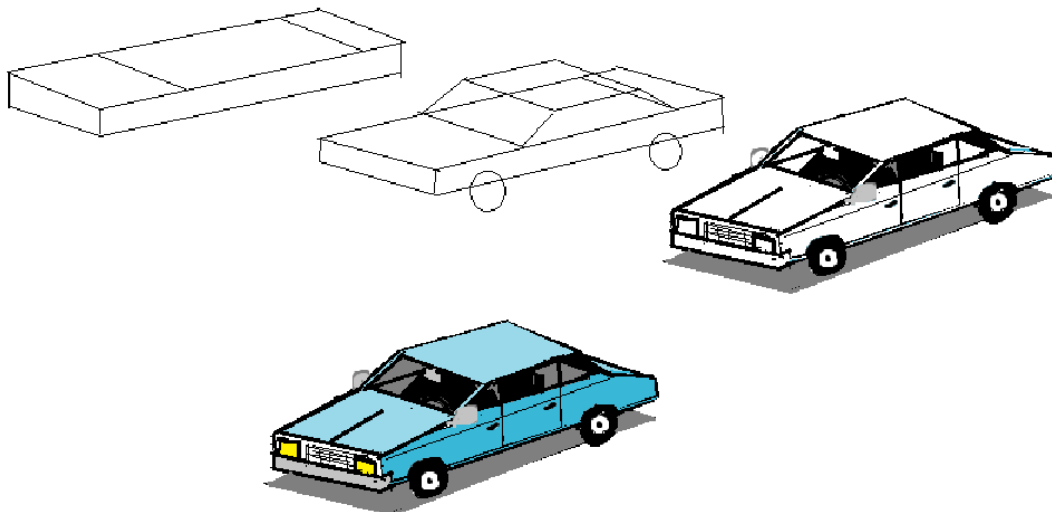
## EXERCICES

Après avoir dessiné le poste téléviseur en te servant de chacune des solides ci-dessous, choisis cinq objets parmi la liste proposée en NB et dessine – les à l'aide du parallélépipède rectangle que tu traceras suivant la forme de l'objet choisi.



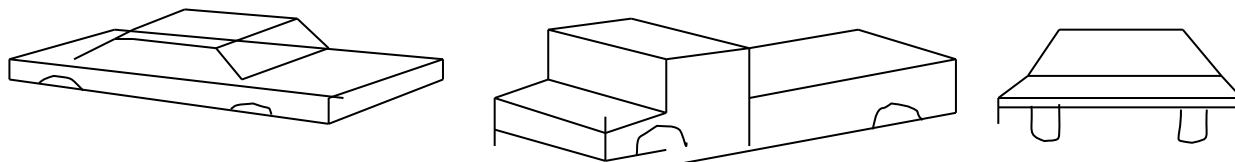
### 2-2-4-Une voiture vue en perspective oblique gauche

Ici, il faut être objectif et jouer sur l'imagination créatrice en insistant sur les caractéristiques essentielles du véhicule à partir du **parallélépipède rectangle**.



## EXERCICES

A partir des formes schématisées ci-dessous, dessine deux voitures et un camion :

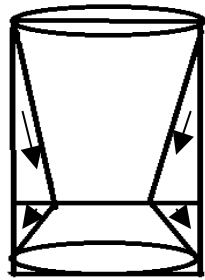


**NB :** Avec le parallépipède rectangle, on peut encore dessiner une multitude d'objets comme *une case (bâtiment), un camion, une maison à étages, une brique, un parpaing, un banc d'écolier, un livre fermé, une pile de livres, une radio, un téléphone portable, un ordinateur, un sac d'écolier, une mallette, une boîte, un lit, une valise, une armoire, un buffet, une coiffeuse, un fauteuil, une tablette (petite table), une boîte d'allumettes fermée ou ouverte, un cadeau emballé et tous les autres objets de forme parallépipédique.*

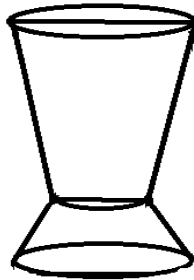
### 2-3-Les formes cylindriques

#### 2-3-1-Le mortier

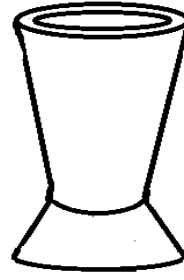
Le principe de la méthode est toujours présente : de la forme du **cylindre** on arrive progressivement au dessin du mortier en passant par des étapes intermédiaires qu'on peut identifier.



Croquis par la forme géométrique



Redressement



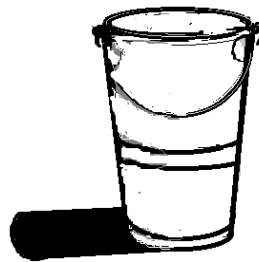
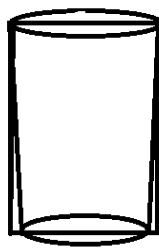
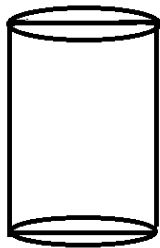
Arrangement



Finition

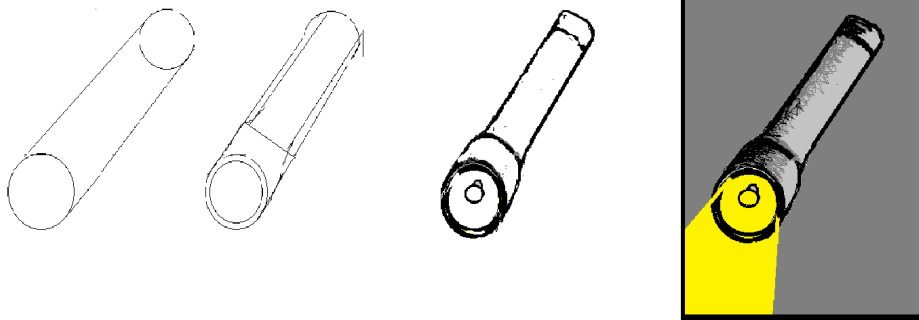
### 2-3-2-Le seau

La méthode est pareille à partir du **cylindre** mais est spécifique à la forme du seau.



### 2-3-3-La torche

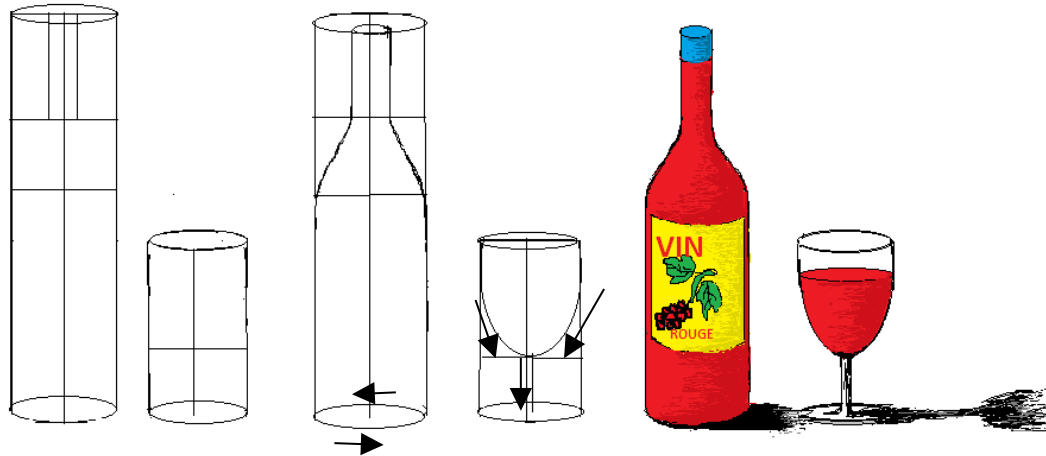
Il faut adapter **le cylindre** à la forme de la torche et parfaire le dessin .



**NB :** Avec le cylindre, on peut aussi dessiner les objets comme la bougie, le thermos, les bouteilles, les verres, la cuvette ou la bassine, le panier, le puits, le tonneau, le tambour, le tam-tam, certaines boîtes de conserves, les assiettes creuses, les flacons et tous les autres objets de forme cylindrique.

## EXERCICES

- 1) Dessine une bouteille et un verre partir des cylindres.
- 2) Dessine un mortier et un pilon à l'aide des formes cylindriques.
- 3) Dessine une bassine et un seau en te servant des formes du cylindre.
- 4) Dessine une torche allumée en position horizontale :
  - a) La lumière dirigée vers la droite
  - b) La lumière dirigée vers la gauche



## 2-4-Les formes sphériques

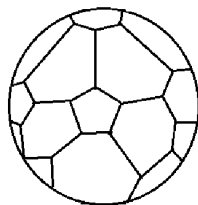
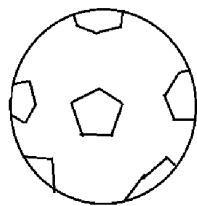
### 2-4-1-La marmite

Le dessin de la marmite est obtenu en réalité par **une sphère** mais on peut aussi utiliser le cercle.



### 2-4-2- Le ballon de foot

De forme ronde, le ballon de foot est facile à représenter par **une sphère** ou un cercle.



***NB : Les fruits de forme ronde, le canari, la Calebasse, le globe terrestre, une boule et tout objet de forme ronde(en volume) peuvent être dessinés à l'aide d'une sphère.***

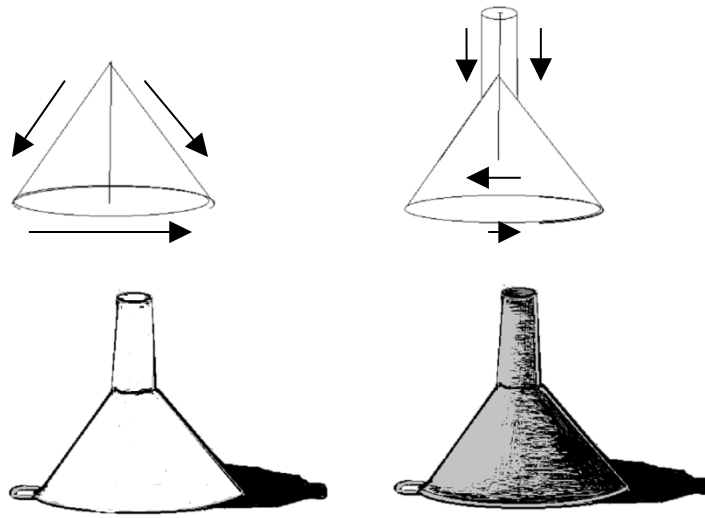
## EXERCICE

- 1) Dessine un ballon de forme ronde de ton choix (hand Ball, volley Ball, tennis).
- 2) Dessine un ensemble de fruits ronds posés sur une table.

## 2-5-Les formes coniques

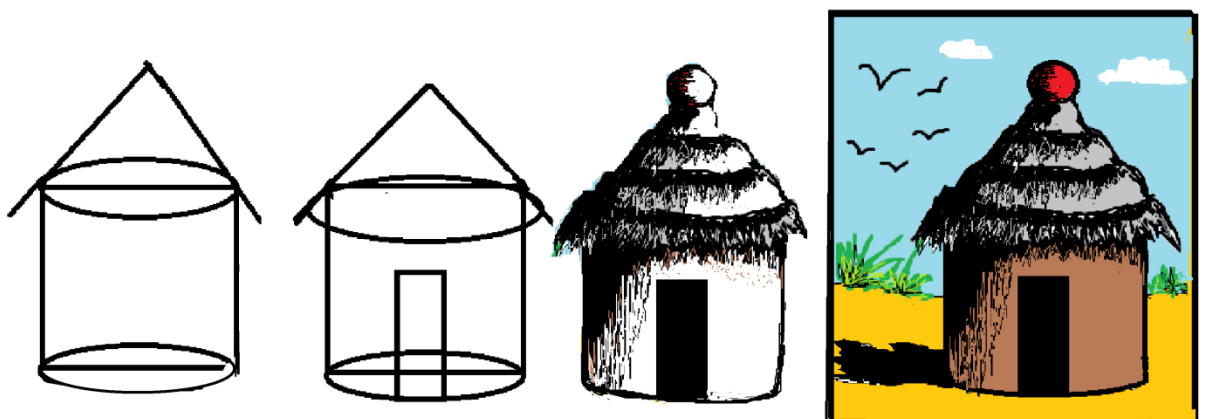
### 2-5-1-L'entonnoir

Le principe de l'objectivité est de règle : l'entonnoir épouse la forme d'un **cône**. Il suffira, après l'avoir tracé, de le compléter avec les éléments qui conviennent.



### 2-5-2-La case ou la paillette ronde

Dans ce cas, on superpose **le cône** au **cylindre**, ce qui donne la forme schématisée d'une case ronde ou d'une paillette couverte de pailles. On complètera ce schéma par l'ouverture (porte) et les autres détails.



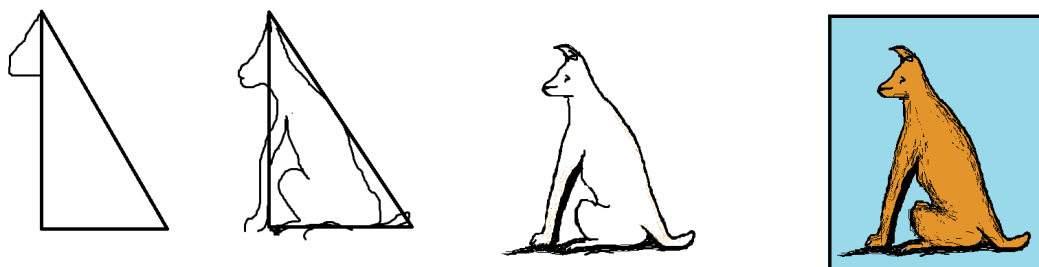
## EXERCICES

- 1) Dessine un entonnoir posé au bout d'une bouteille ouverte.
- 2) Dessine un groupe de trois cases rondes couvertes de paille.
- 3) Dessine une paillote à partir de l'association des deux figures.
- 4) Dessine un grenier avec la même construction.

### 2-6-Les formes planes

#### 2-6-1-Le chien assis vu de profil gauche

Lorsque le chien est assis en position verticale, il peut s'inscrire dans **un triangle rectangle** comme le montre la technique.

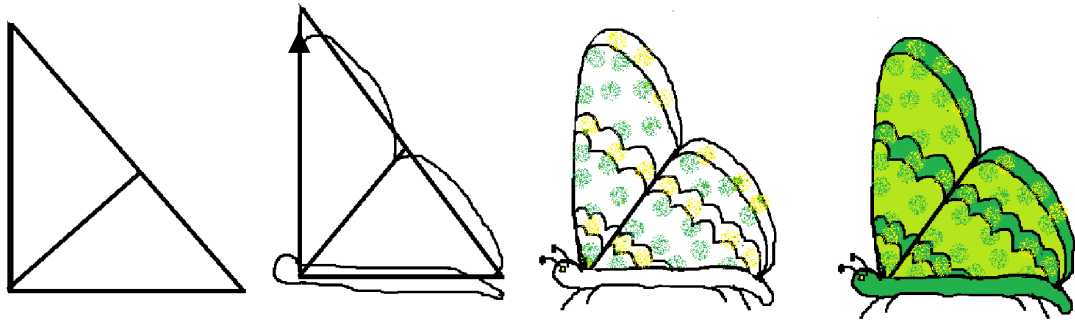


## EXERCICE

- 1) Dessine le chien assis en augmentant les dimensions du triangle
- 2) Dessine le chien assis regardant vers la droite
- 3) Dessine un chien assis regardant vers la gauche avec à son côté un chiot campant la même position.

#### 2-6-1-Le papillon vu du profil gauche

Avec **le triangle rectangle** ayant les deux droites perpendiculaires égales, on peut également dessiner un papillon posé sur un support.



## EXERCICE

- 1) Dessine le papillon regardant vers la droite posé sur un fruit rond.
- 2) Dessine un papillon (posé sur une fleur) en augmentant les dimensions et en changeant la couleur de son habit.

### 2-6-2-Le mouton vu de profil gauche

Le dessin de cet animal peut s'inscrire dans **un rectangle associé à un triangle rectangle**.

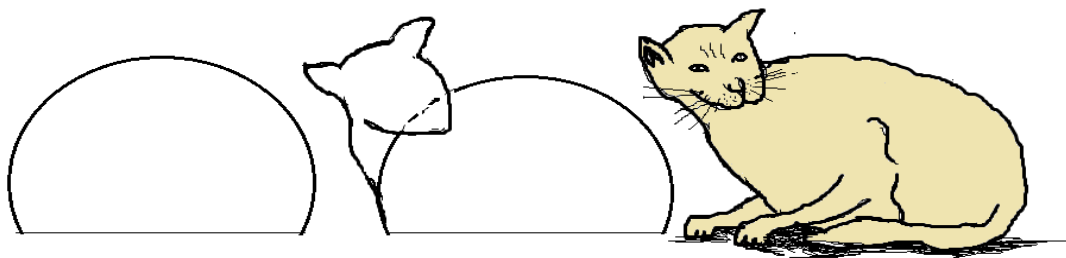


## EXERCICE

- 1) Dessine le mouton regardant vers la droite
- 2) Dessine le mouton en train de brouter dans l'herbe avec son brebis à son côté.

### 2-6-3-Le chat assis vu de profil gauche

A partir d'un **demi-cercle** qui permet d'avoir la forme générale du félin, on peut dessiner un chat assis horizontalement comme le démontre la figure :

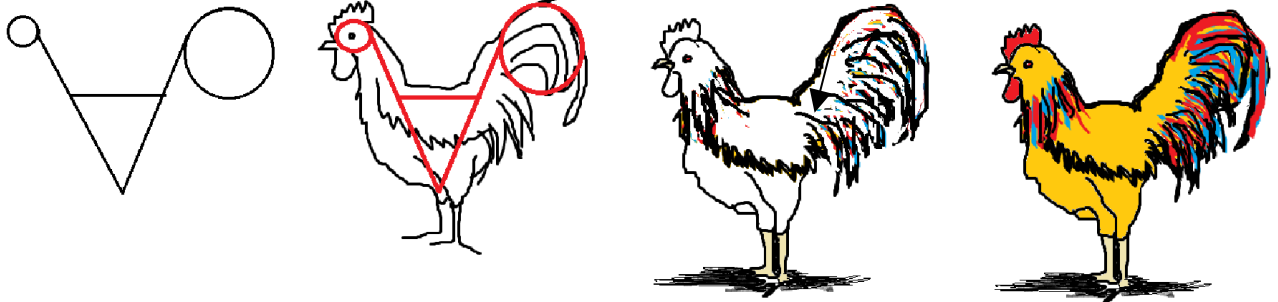


## EXERCICE

- 1) Dessine le chat assis regardant vers la droite
- 2) Dessine le chat assis avec un chaton à son côté.

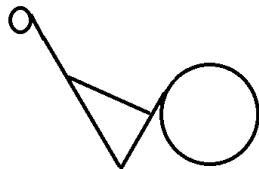
### 2-6-4-Le coq vu de profil gauche

A partir d'**un triangle** combiné à **un petit cercle** et à **un grand cercle**, on peut dessiner un coq de la basse - cour comme démontré ci-dessous :

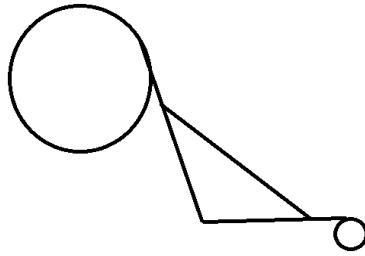


### EXERCICE

-Dessine le coq qui chante en te servant de la construction ci-dessous qui épouse l'action campée par l'oiseau :

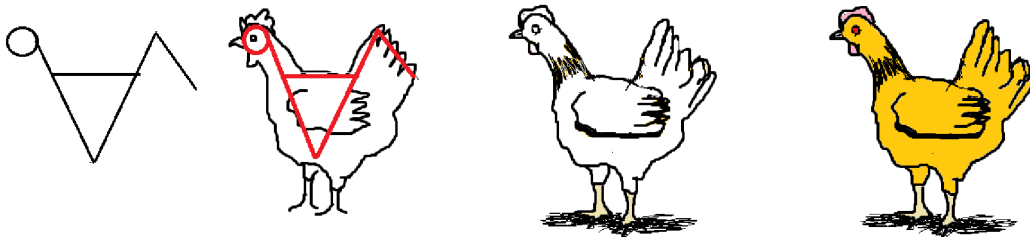


-En t'aidant du schéma ci-dessous, dessine le coq en train de picorer.



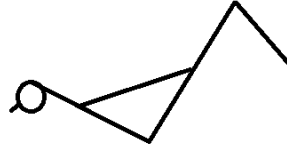
### 2-6-5-La poule vue de profil gauche

C'est à partir de **la même construction** que l'on peut dessiner une poule sauf que le grand cercle pour la queue du coq disparaît au profit d'un trait oblique pour la queue de la poule :



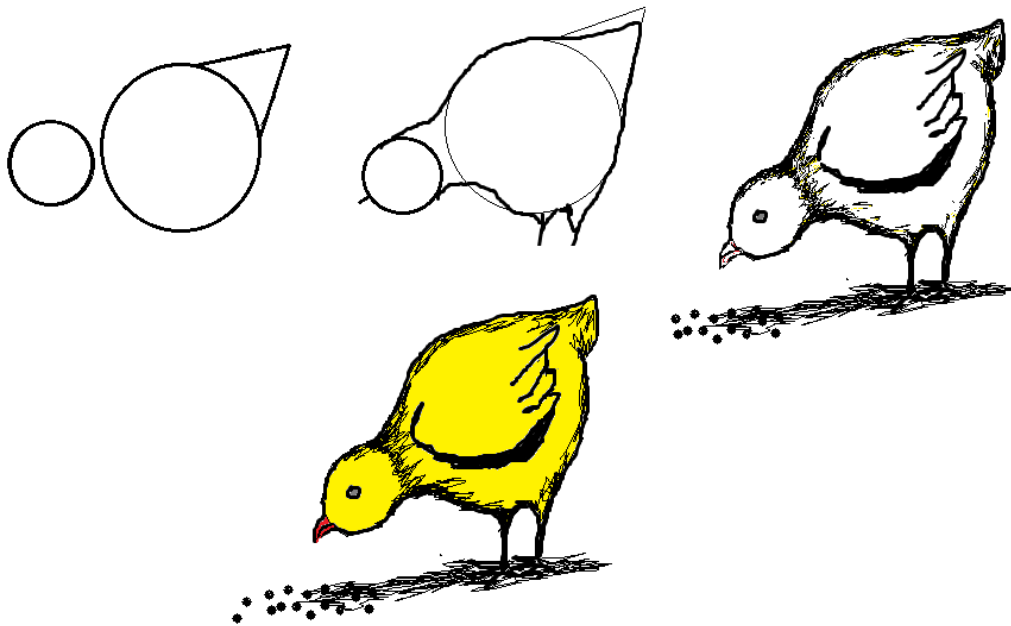
### EXERCICE

- 1) Dessine la poule regardant vers la droite
- 2) Dessine la poule picorant à l'aide du schéma ci-dessous :



### 2-6-6- Le poussin vu de profil gauche

Le dessin d'un poussin se réalise à l'aide de **deux cercles** dont l'un est plus grand que l'autre et **un angle**.

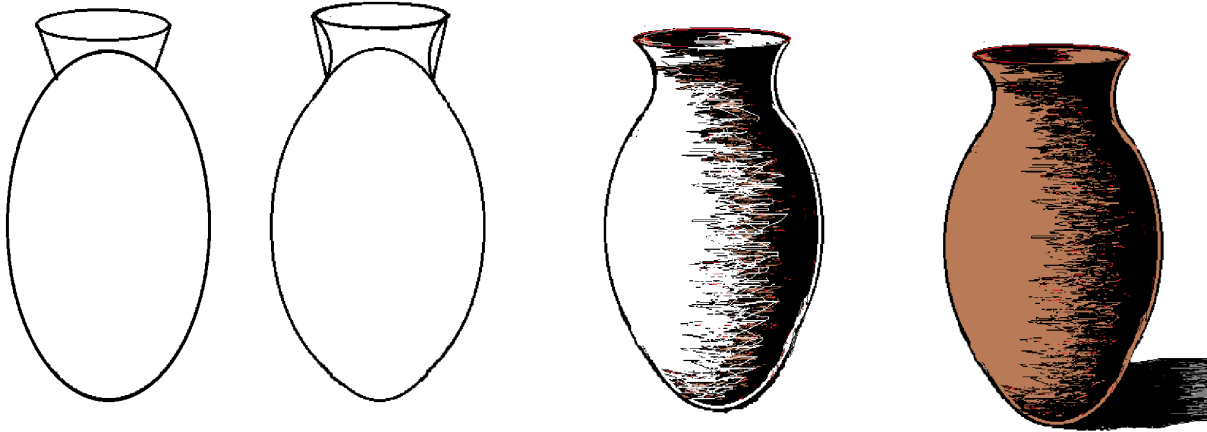


### EXERCICE

- 1) Comme le démontrent les techniques, dessine une poule avec ses poussins en train de picorer.
- 2) Dessine un poussin avec le bec tourné vers la droite.

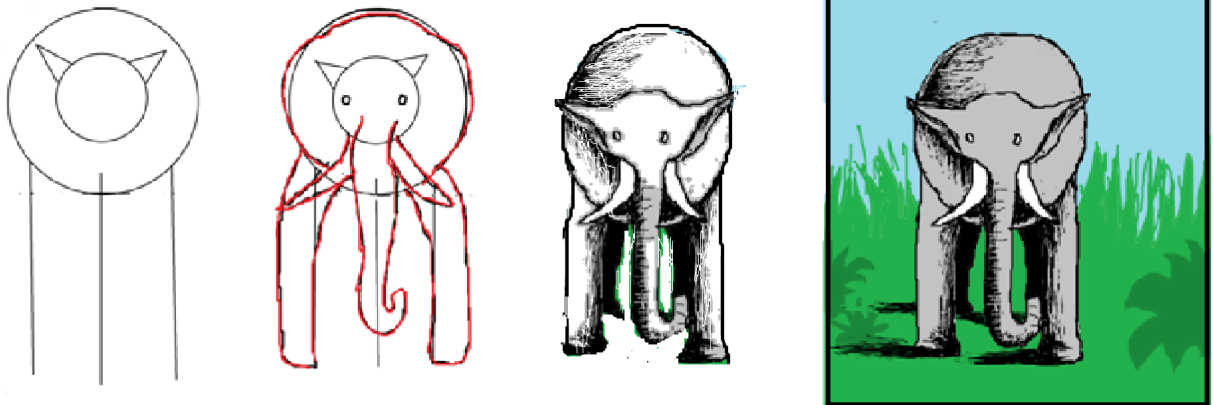
### 2-6-7- La jarre

Le dessin de la jarre peut être réalisé par l'association de **deux ellipses** suivant la technique :



### 2-6-8-L'éléphant vu de face

Cette méthode est simple : avec deux cercles, deux angles trois verticales, on peut dessiner l'éléphant de face



**NB :** Avec l'ellipse, on peut dessiner tous les objets de cette forme comme **une**

*assiette plate, une papaye, un ananas, un ballon de rugby, un œuf, l'ouverture des vases, des pots et assiettes creuses. Le fait de dessiner à partir d'une figure géométrique a un double avantage : d'abord cela facilite la technique elle – même d'une part, mais permet de respecter aussi un certain rapport de proportion suivant le modèle d'autre part. Par conséquent une petite figure tracée permet d'avoir un dessin de taille réduite tandis qu'une plus grande figure entraîne la possibilité de réaliser un grand dessin.*

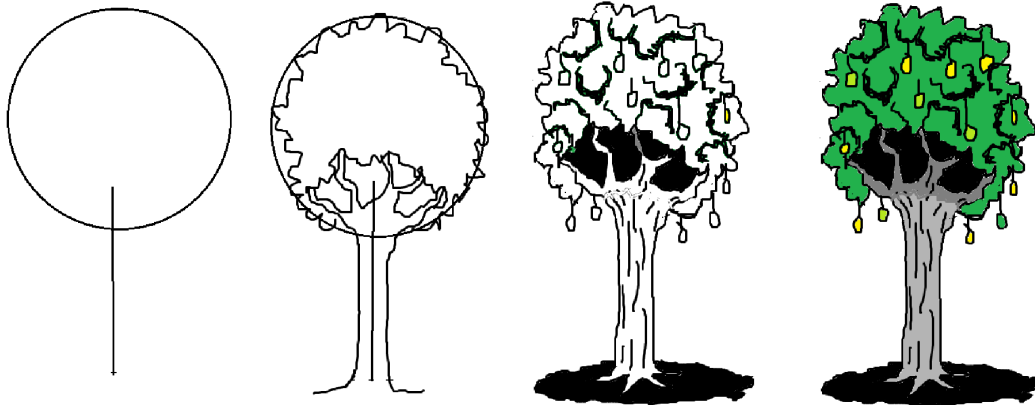
## EXERCICE

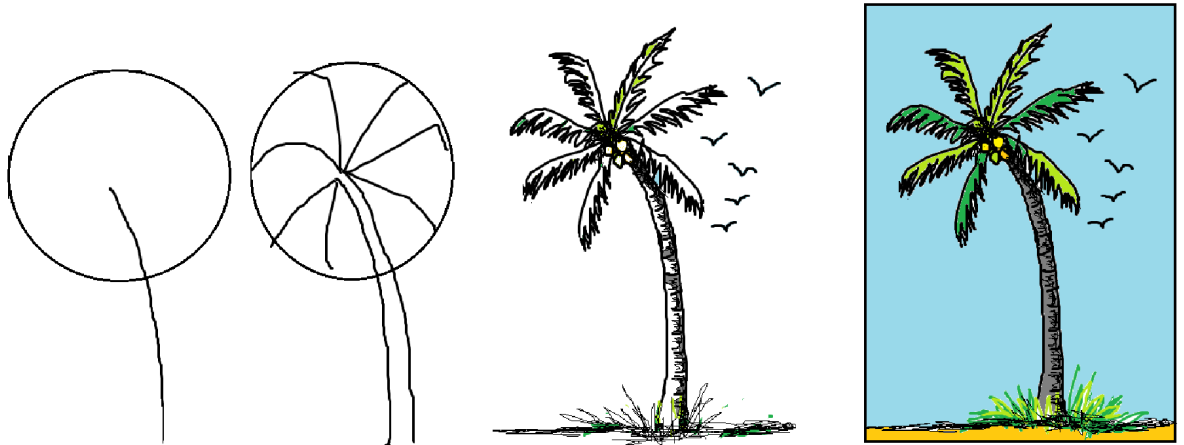
- 1) Dessine deux jarres dont l'une est plus grande que l'autre.
- 2) Dessine un nombre de jarres de hauteurs différentes dont deux ou trois sont couchées sur le sol. Voilà quelques exemples de techniques de dessin basées uniquement sur les constructions géométriques. Avant d'apprendre la technique du dessin d'un personnage humain, découvrons certaines techniques qui ne relèvent pas exclusivement des figures géométriques.

### 3-Autres techniques de dessin

#### 3-1-Les arbres

Voici quelques exemples de techniques du dessin d'arbres





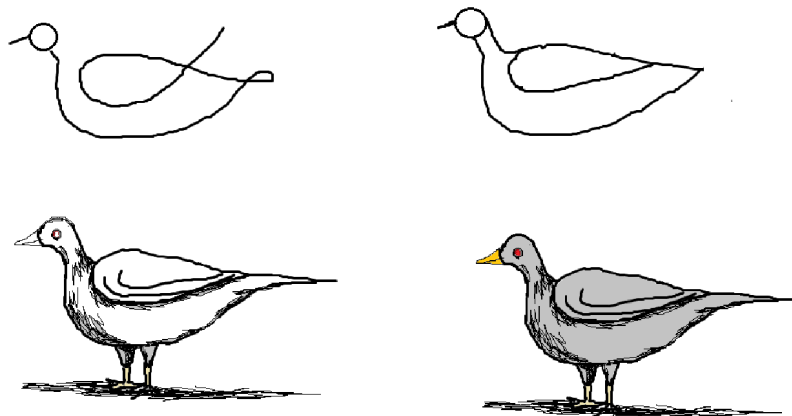
## EXERCICES

1-Dessine un groupe d'arbres quelconques.

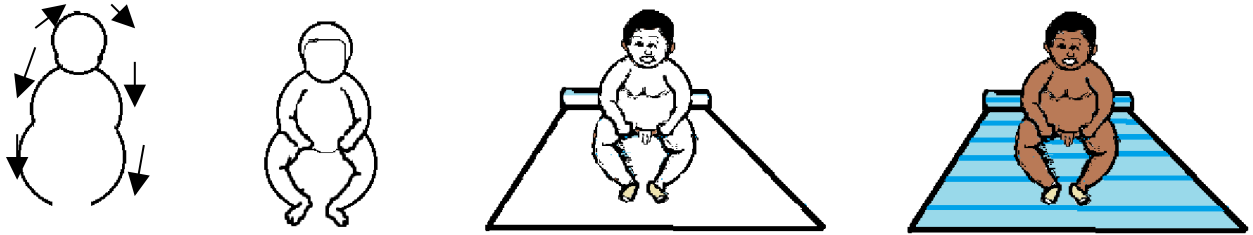
2-Dessin un grand manguier sous lequel on peut voir un chien assis et quelques animaux de la basse - cour (coq, poule canard...).

3-Dessine des cases rondes parmi lesquelles on peut voir des cocotiers.

**3-2-Le canard ou le pigeon vu de profil gauche**



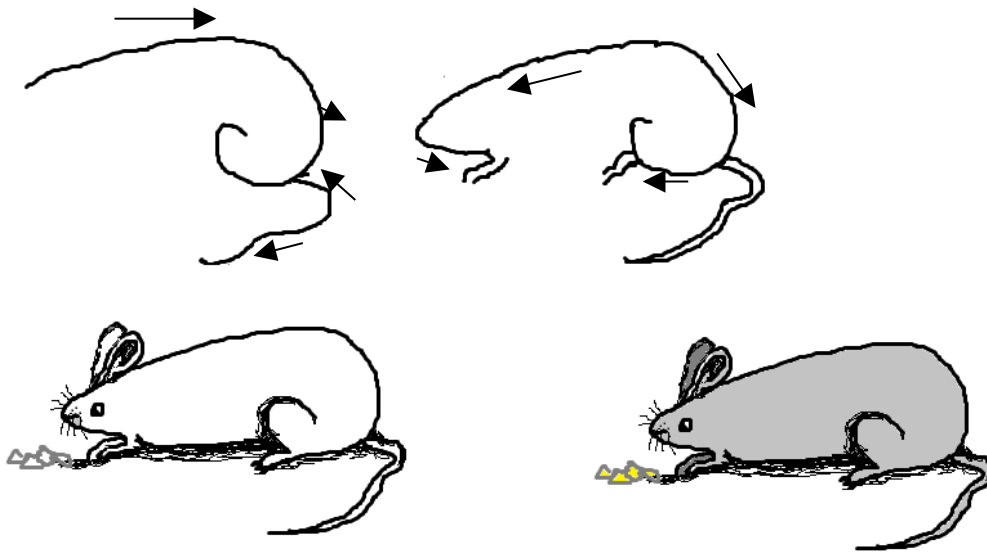
### 3-2-Le bébé assis de face sur une natte



### EXERCICE

- 1-Dessine un bébé assis sur une natte, portant un slip et entouré de quelques jouets.
- 2-Dessine deux bébés jumeaux assis côte à côte.

### 3-3-La souris vue de profil gauche



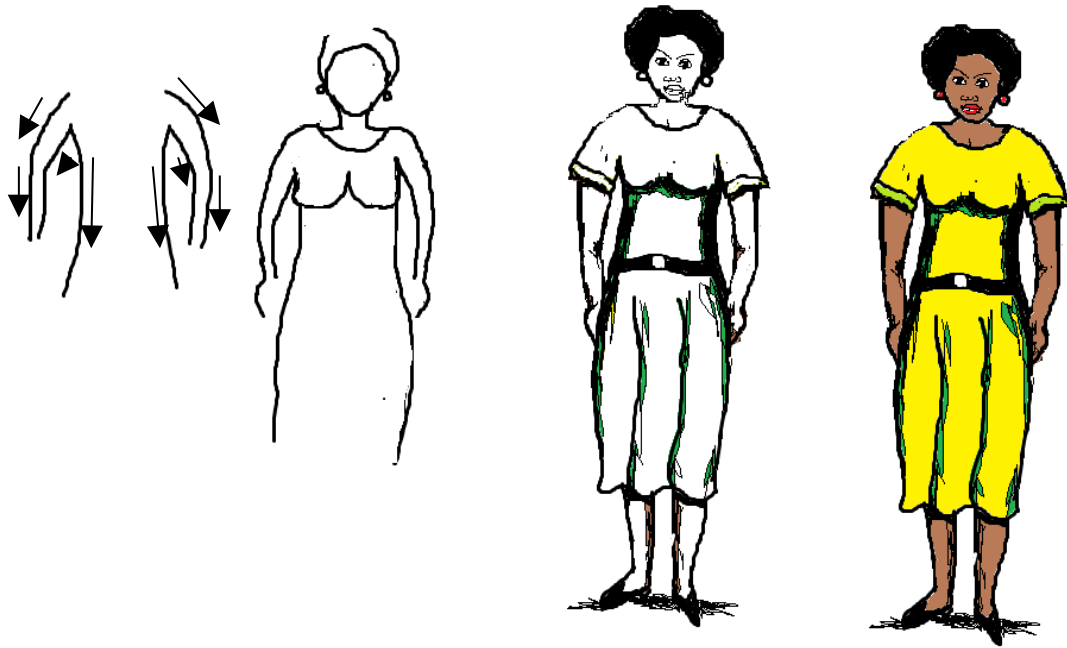
## EXERCICE

1-Dessine une grosse souris regardant vers la droite

2- Dessine un groupe de souris en train de manger des débris de repas

**3-4-La femme vue de face**

On peut associer à cette technique celle du dessin d'un personnage (la proportion) que nous aborderons dans cette étude.

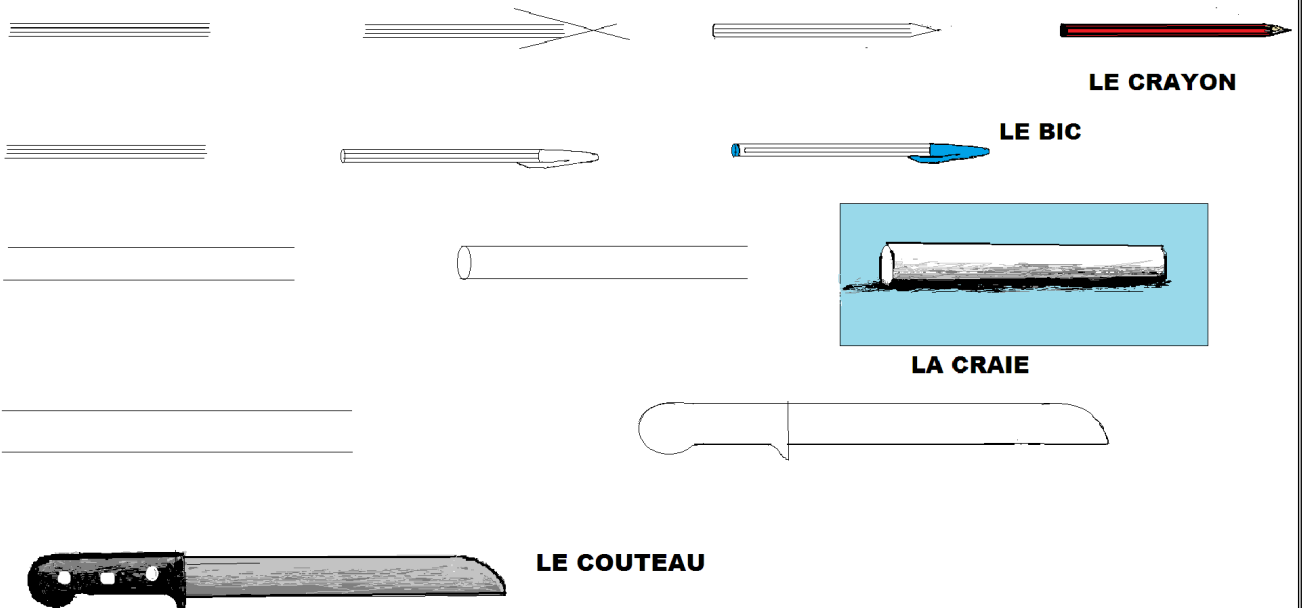


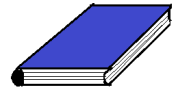
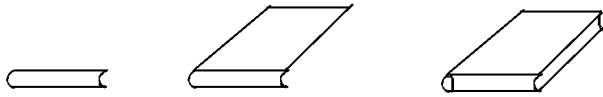
### EXERCICE

1-Par cette technique, dessine une femme vêtue d'un ensemble pagne

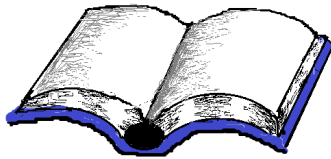
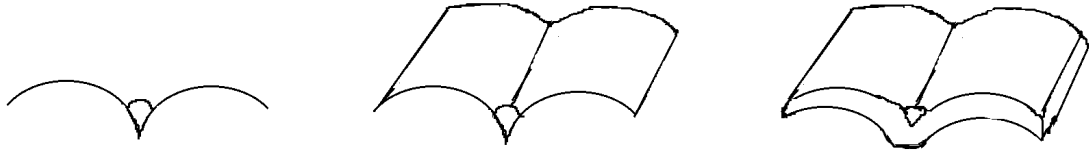
2-Dessine la femme ci-dessus tournant le dos.

### LA TECHNIQUE DES LIGNES

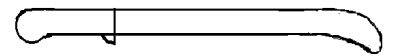
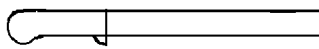
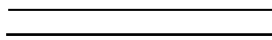




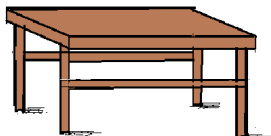
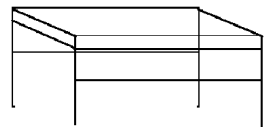
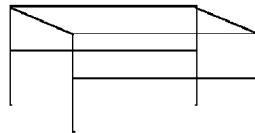
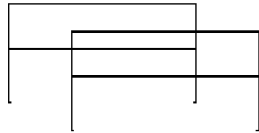
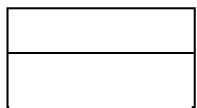
**LE LIVRE FERME**



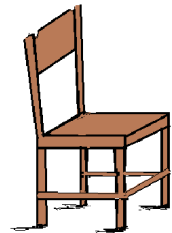
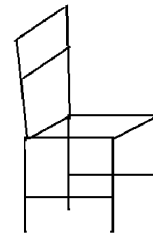
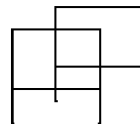
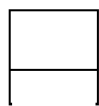
**LE LIVRE OUVERT**



**LE COUPE - COUPE**

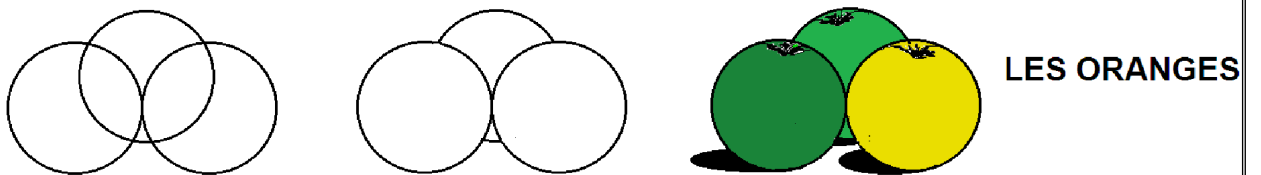


**LA TABLE**

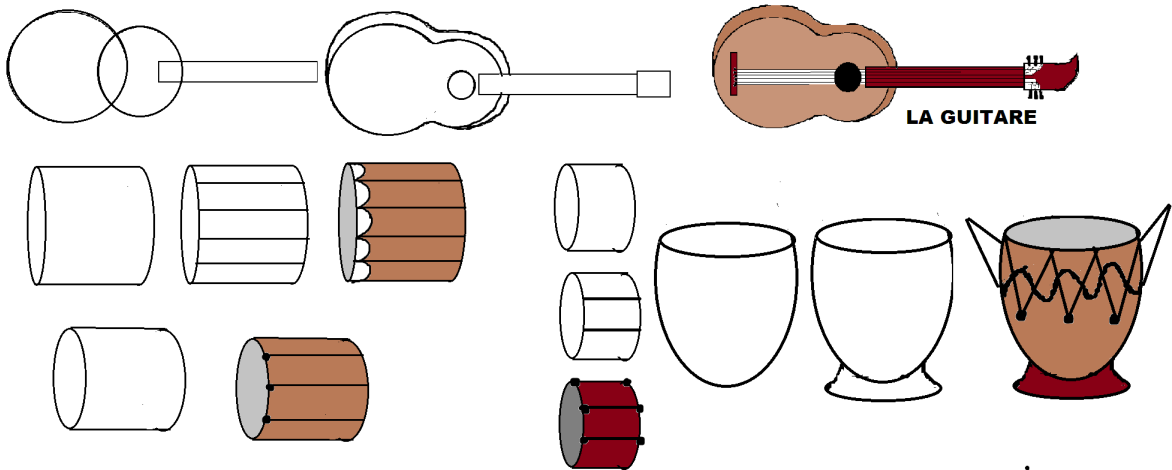


**LA CHAISE**

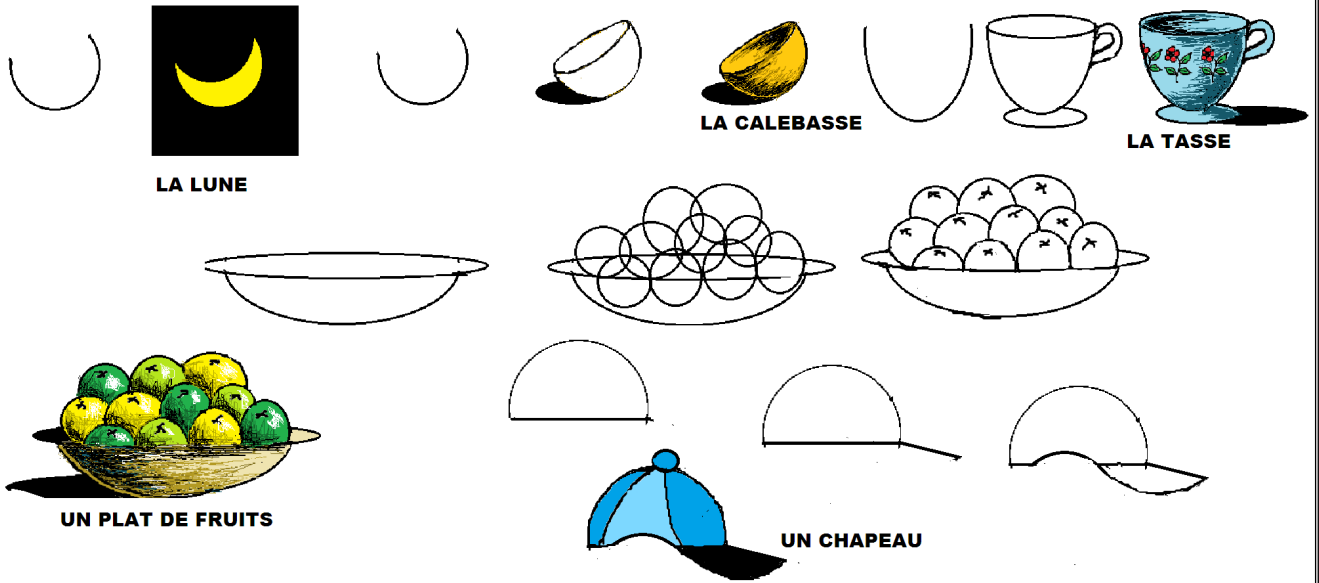
## LA TECHNIQUE A RONDS



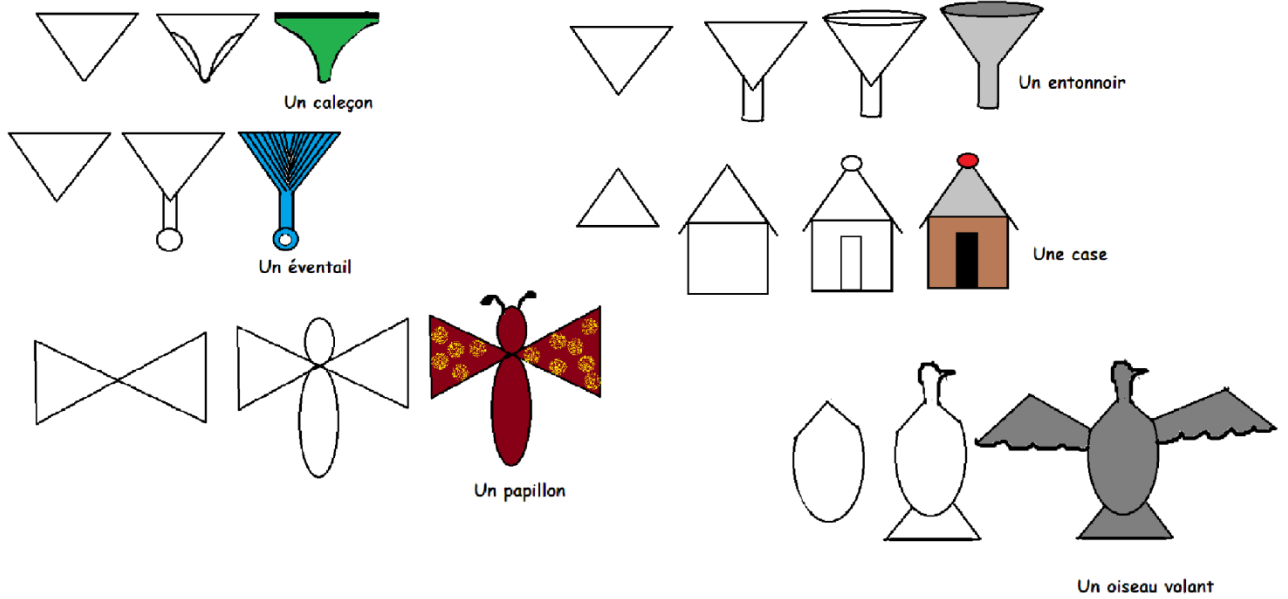
## LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE



### LA TECHNIQUE DE DEMI - RONDS



### TECHNIQUE DES POLYGONES



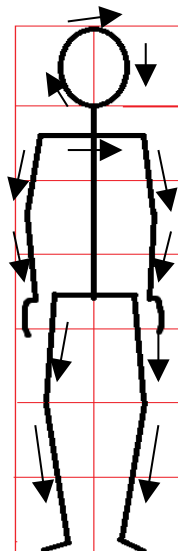
#### 4-La technique du dessin d'un personnage humain

Pour les débutants qui veulent s'initier au dessin d'un personnage et surtout pour le maître, c'est **la technique du bâtonnet** ou de **la charpente osseuse (le squelette)** qui est **la construction recommandée** car très facile à réaliser. Cette charpente osseuse comprend dans l'ordre :

*-la tête sous forme d'un œuf*

*-le cou*

*-la ligne des épaules*



*-les membres supérieurs (avant-bras, bras, mains)*

*-la ligne de la colonne vertébrale*

*-la ligne du bassin ou de la hanche (ceinture)*

*-les membres inférieurs (cuisses, jambes, pieds)*

La charpente osseuse impose cependant des **règles à respecter** en vue d'avoir un dessin plus ou moins objectif ou vraisemblable d'un personnage humain.

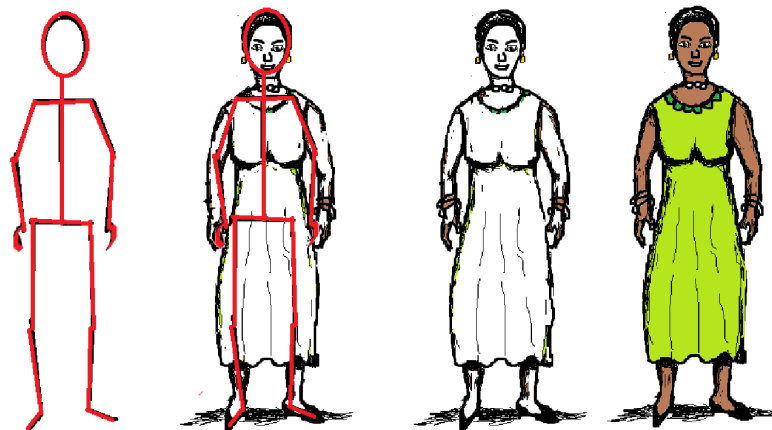
##### 4 - 1-La proportion du corps humain

En général, la proportion permet à un dessin de ressembler à son modèle. Ici, le problème essentiel est **le respect de la proportion de la hauteur de la tête avec la hauteur totale du corps**. Voici quelques références :

**-La tête d'un bébé de 2ans entre 5fois (tête comprise) dans la hauteur totale du corps.**

**-La tête d'un enfant de 6ans entre 6fois (tête comprise) dans la hauteur totale du corps**

**-Pour un adulte de taille moyenne, la tête est comprise 7fois dans la hauteur totale du corps.** A la lumière de ces références on peut conclure de façon logique et générale que la hauteur du personnage entier (de la tête jusqu'au pied) varie en fonction de celle de sa tête. Cette charpente osseuse est ensuite habillée de chair et de vêtements. Ici, il est important d'avoir quelques notions de la morphologie ou de l'anatomie du corps humain surtout si le maître entend faire une leçon d'EDUSIVIP portant sur le corps humain. Pour la question vestimentaire, on doit connaître un peu des différentes modes dans l'habillement consacré par l'usage. Voici quelques exemples :



Le principe n'est pas aussi « sorcier » ou compliqué qu'il puisse paraître : après avoir habillé la charpente osseuse de chair et de vêtements, il suffira seulement d'effacer certaines traces de la construction ou de la charpente et faire la finition. N'oublions pas que cette technique respecte à la lettre le principe de la méthode progressive : le croquis (charpente osseuse) – le redressement – l'arrangement – la finition. Le redressement et l'arrangement sont confondus.

## 4-2-La tête et ses proportions

De face, la tête de l'homme ressemble à un œuf posé sur sa pointe.  
Proportionnellement, la tête comprend en hauteur, quatre parties :

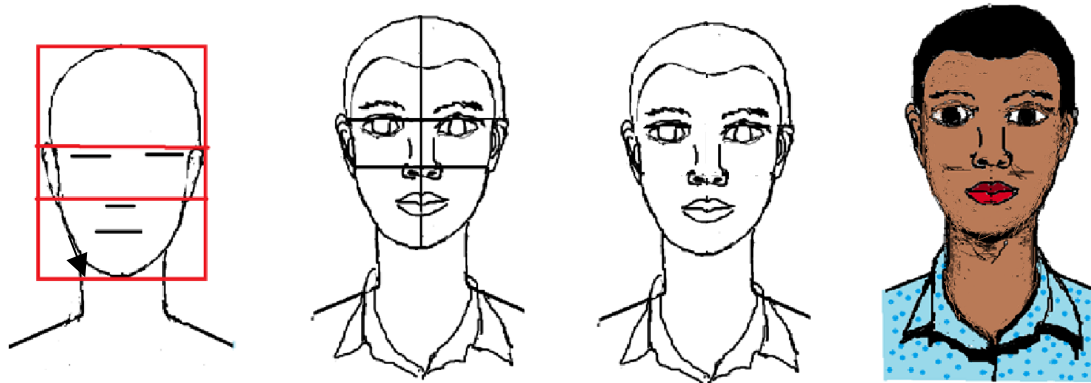
-les cheveux

-le front

-le nez

-la bouche et le menton

Voici quelques exemples :





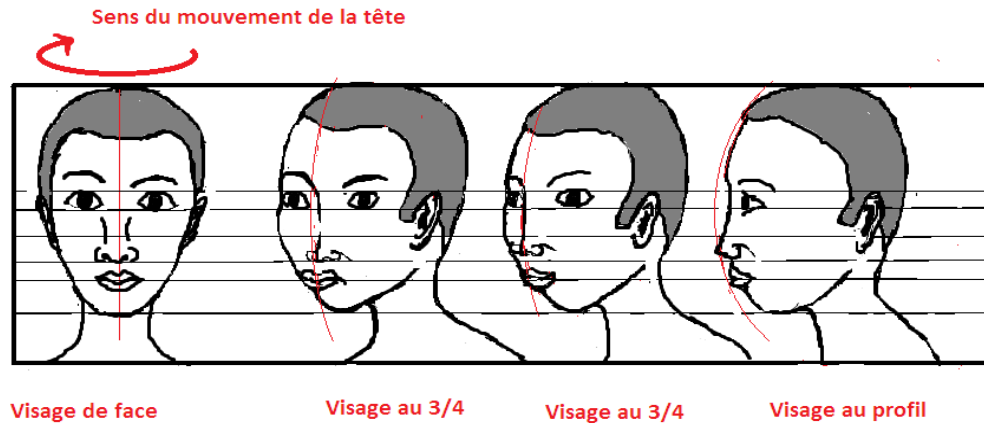


***NB : On peut mettre sur la tête un chapeau ou un turban ; sur le visage, un voile ; sur les yeux des lunettes ; l'homme peut porter la moustache, une barbe etc.***

### **Remarques importantes (A titre informatif)**

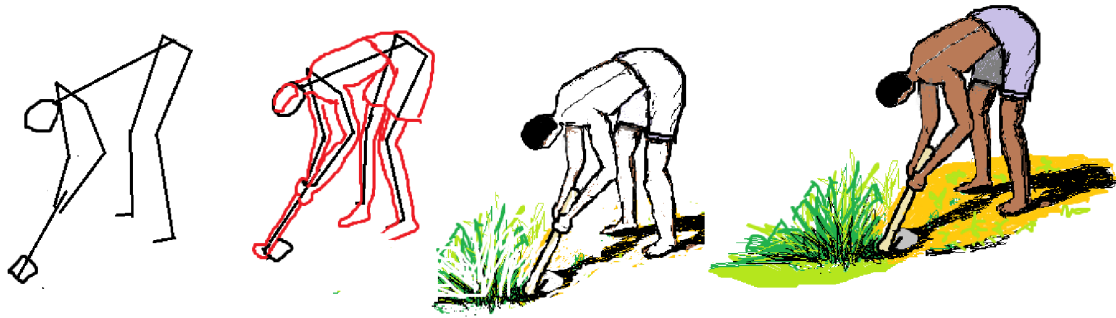
Dans la structure du visage, on peut constater que **le nez et les oreilles sont presque à la même hauteur ou au même niveau**. En traçant un axe **vertical au beau milieu du visage**, on peut noter **une parfaite symétrie** surtout au niveau des **yeux**, des **orifices du nez**, des **pommettes (joues)** et des **commissures des lèvres**. Imaginons un **autre axe vertical** traversant le crâne et aboutissant au cou. Le mouvement de la tête sur le cou (autour de l'axe) fait déplacer le premier axe vertical et la forme de la tête qui est de face (initialement sous forme d'un œuf reposant sur sa pointe) est déformée ainsi que le visage, de **la gauche vers la droite** ou **vice versa**. Par conséquent, on peut avoir un visage qui change de forme ou se déforme (suivant le mouvement) de la **face au profil** en passant par des visages **au trois quart** comme le démontre si bien la figure ci-dessous où le mouvement s'effectue de **la gauche vers la droite jusqu'au visage au profil**. Il faut également noter que l'axe passant au milieu du crâne et aboutissant au cou suit également tous les mouvements de la tête qui

s'incline vers la droite ou vers la gauche ou encore vers le bas ou monte lorsqu'on regarde vers le haut. Dans ces différents cas, la tête est aussi déformée ainsi que l'aspect du visage. Précisons au passage que l'expression du visage aussi change suivant les traits de ce dernier surtout avec **les yeux et la bouche (joie, tristesse, horreur...)**. Enfin un visage jeune est lisse ou dépourvu de rides alors que le vieillissement commence avec l'apparition de rides au visage.

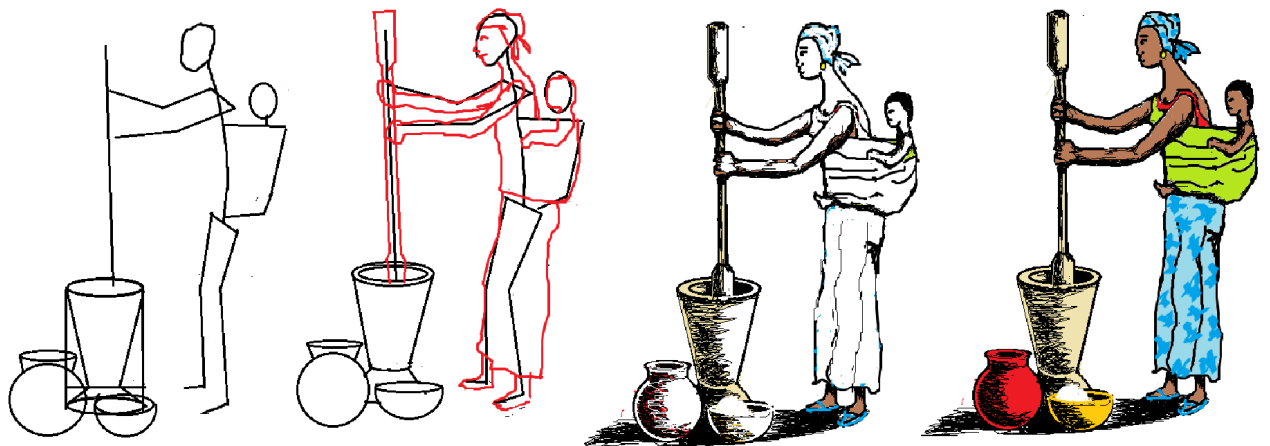


#### 4-3-Le mouvement du corps

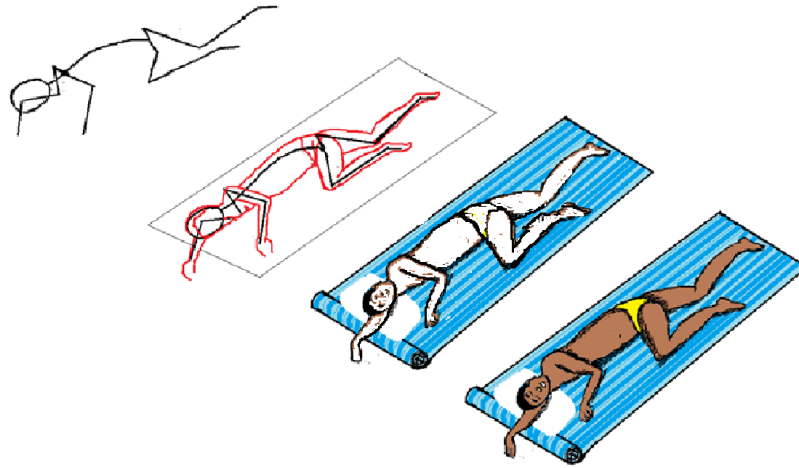
Avant d'entrer dans le vif du sujet, soulignons que le dessin d'un personnage permettra au maître et par conséquent aux apprenants de s'initier à **la technique de l'illustration de petites histoires pour enfants, de contes, de poèmes, de certaines scènes de la vie quotidienne etc.** qui mettent en action des personnages. Avec la charpente osseuse, le personnage peut camper **plusieurs attitudes ou postures dans le mouvement (debout, assis, couché, marche, course etc.)**. Là encore, il faut être très imaginaire et objectif en vue de réussir plus ou moins parfaitement la posture ou l'attitude décrite par le personnage pendant une ou des actions. Quelque soit l'attitude ou le mouvement effectué, **tout le corps ainsi que les membres supérieurs et inférieurs conservent toujours leur proportion**. Voici quelques exemples suivant les étapes progressives et représentant respectivement **une scène de labour** (étapes réunies), **une scène culinaire** (étapes réunies), **le coucher** (étapes réunies) et **une scène de marché** (étapes décomposées ou indépendantes) :



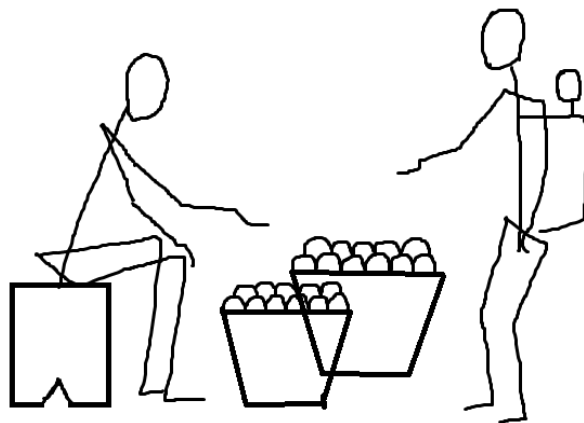
*Scène de labour*



*Scène culinaire*



*Le coucher*



*Croquis*



*Redressement*



*Arrangement*

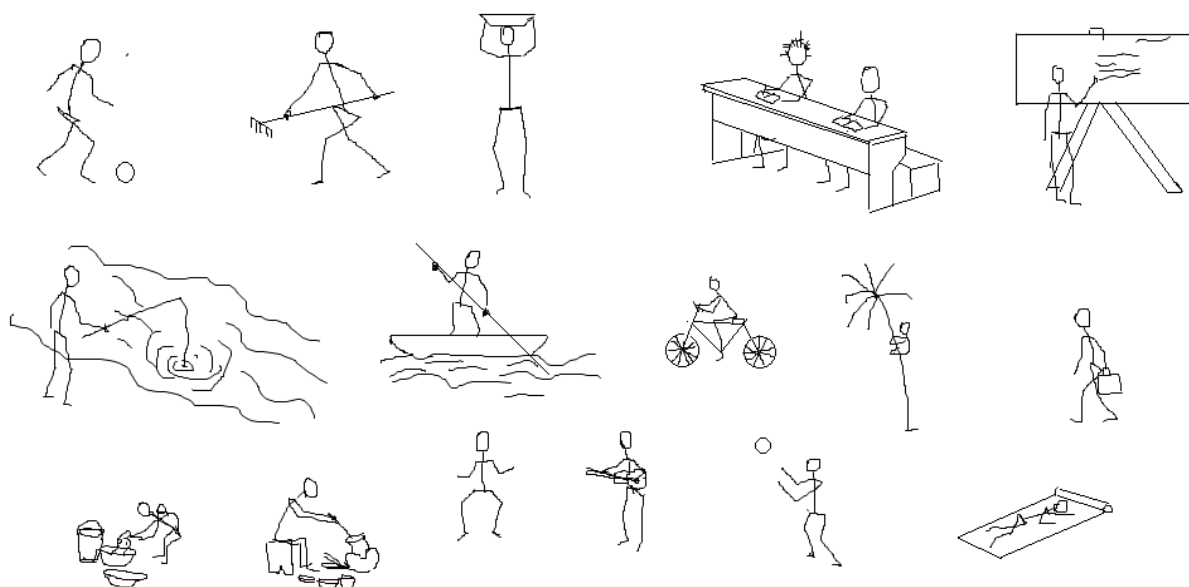


*Finition (Scène de marché)*

## EXERCICES

- 1-Dessine de face (de la tête au pied) un homme vêtu d'une tenue traditionnelle
- 2-Dessine de face (de la tête au pied) une femme vêtue d'une tenue traditionnelle.
- 3-Dessine le buste (de la tête à la poitrine) d'un homme habillé d'une veste.
- 4-Après avoir précisé l'attitude ou l'action des personnages schématisés ci-dessous, reproduis chacun de ces personnages de façon agrandie en les habillant convenablement (chair et vêtements) et en les plaçant si possible dans des décors convenables où tu peux si possible introduire d'autres éléments. Chaque action doit être étudiée ou analysée avec minutie en vue d'une parfaite réussite du dessin. La créativité, l'imagination, l'habileté et l'objectivité seront d'une grande utilité.

***NB Le maître pourra demander aux élèves d'imaginer et d'écrire de petits textes (histoires) sur chaque dessin. Ce faisant, il leur apprendra comment on peut partir du dessin pour produire un texte ou le contraire (Illustration).***



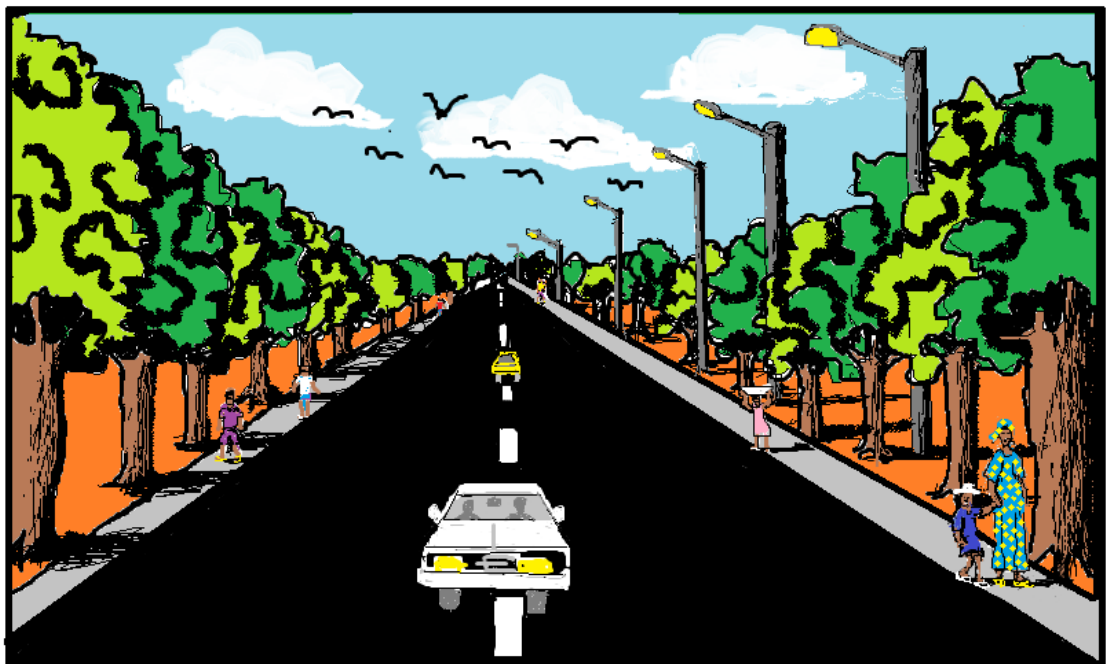
*Différentes scènes de la vie quotidienne*

**5-Quelques exemples de composition**

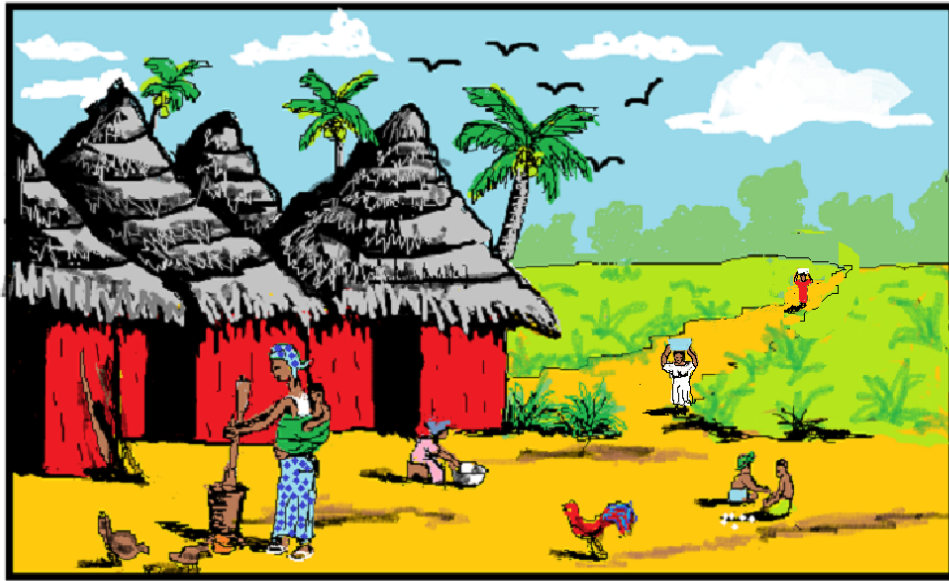
Nous ne pouvons pas terminer cette étude sans préciser qu'avec chacune des techniques abordées, il sera aisé pour le maître d'initier les élèves à **faire des compositions conformes à des thèmes précis, d'abord avec des objets et partant avec des personnages, des animaux voire des paysages.** Bien sûr, des principes fondamentaux tels que **la perspective, les ombres et lumières, les couleurs** constituent encore d'autres formes de techniques importantes qui interviennent jusqu'à ce niveau. Mais cela doit faire l'objet d'une véritable recherche du maître qui accorde à cet art graphique toute son importance sur le plan pédagogique. Néanmoins, découvrons quelques exemples de composition :



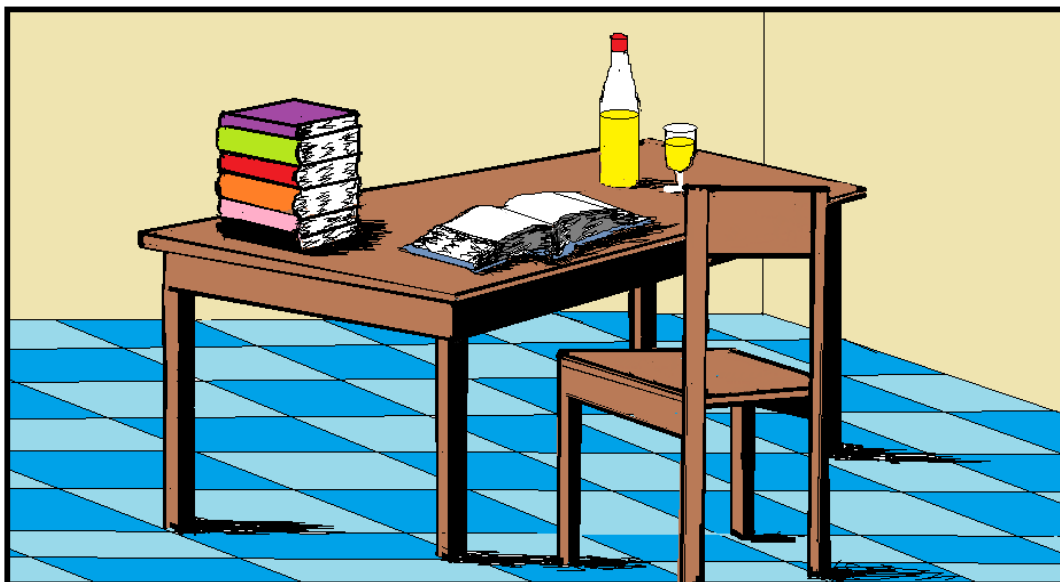
Regroupement d'objets (*sac, chapeau, téléphone portable*)



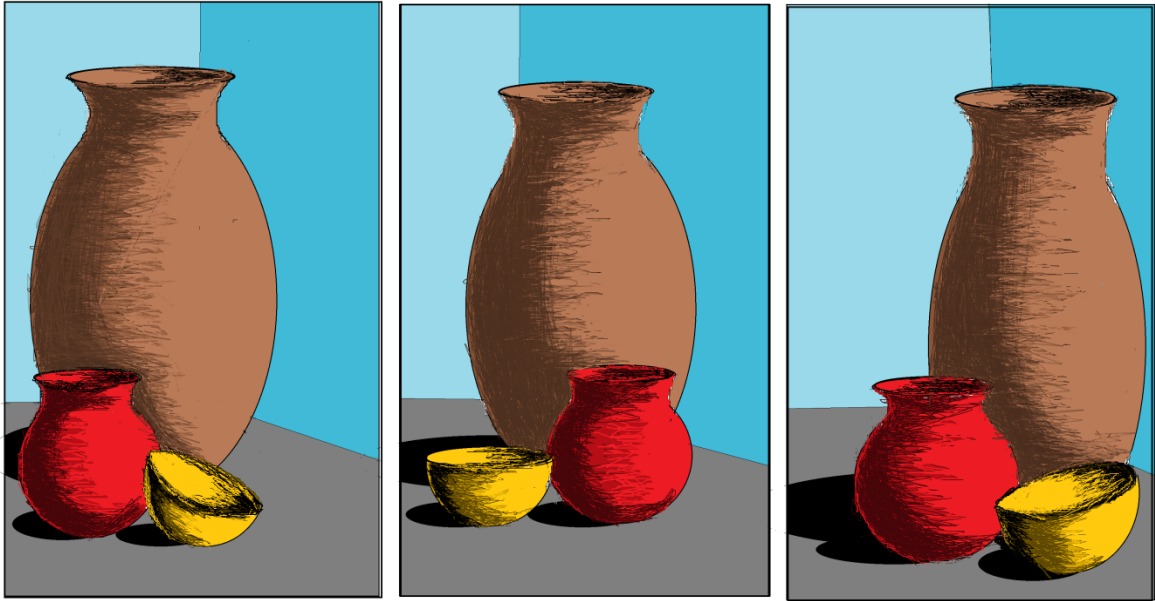
Paysage 1 : Route bordée d'arbres, vue en perspective frontale



Paysage 2 : Au village



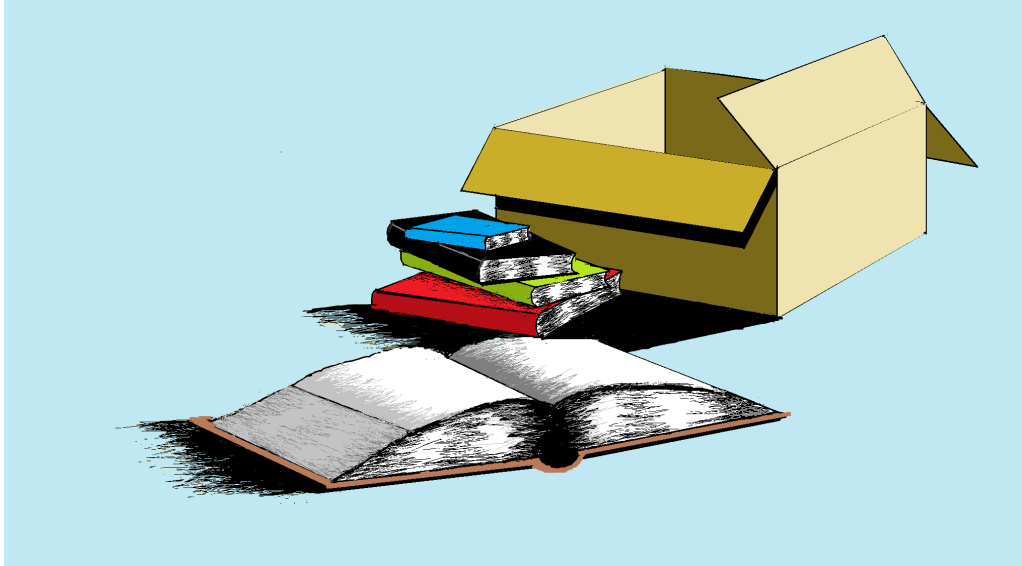
Mobilier (table et chaise) et regroupement d'objets (*pile de livres, livre ouvert, boisson et verre rempli*)



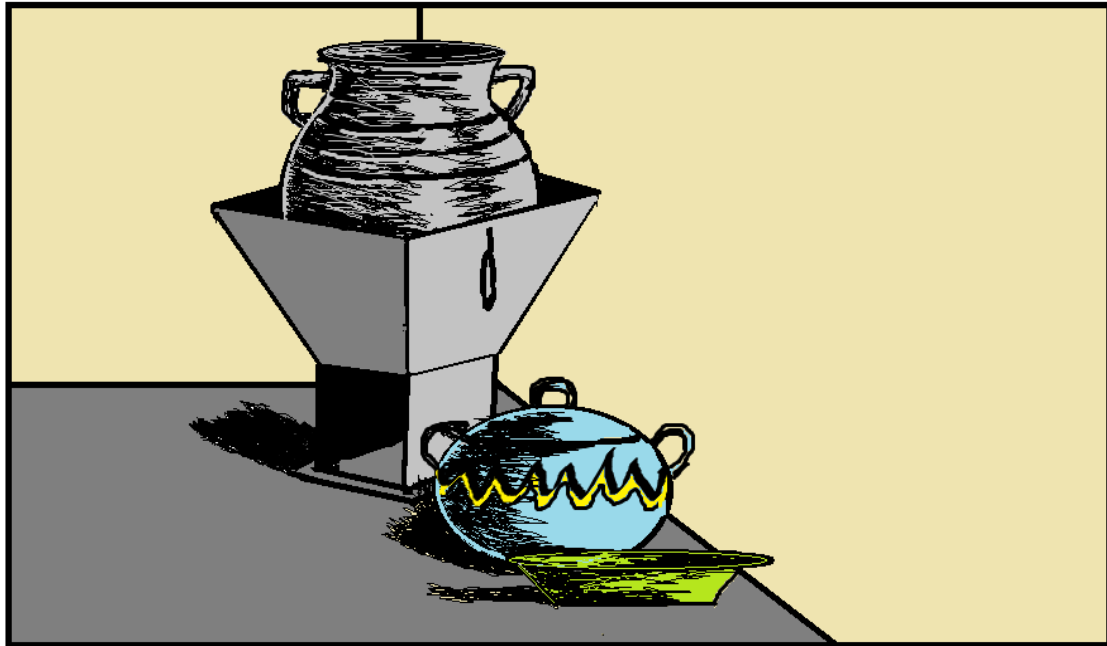
Nature morte composée d'une jarre, d'un canari et d'une calebasse



**Nature morte constituée des oranges ,d'un couteau et d'un verre rempli au tiers**



**Nature morte regroupant un carton ouvert,un gros livre ouvert et une pile de livre posés en désordre**



Regroupement d'objets ou nature morte (*foyer métallique portant une marmite, assiettes regroupés dans un coin de cuisine*)



Paysage 3 : Rue d'un quartier bordée de maisons vue en perspective



Paysage 4 : Récolte d'ignames



Scène de lessive

### Conclusion

*Le dessin comme activité d'éveil à dominante plastique, joue un rôle fondamental dans tout système éducatif surtout au Préscolaire et au Primaire si on considère que c'est avant tout le premier moyen d'expression graphique chez l'enfant à l'égard duquel COMENIUS affirme : « **L'image est la forme du savoir la plus intelligible aux enfants** ». La place que le dessin occupe également en pédagogie dans l'enseignement/apprentissage des disciplines et sur le plan éducatif démontre à juste titre qu'il ne doit pas être négligé dans les pratiques de classe contrairement à la manière dont on le traite dans la plupart des écoles aujourd'hui comme « discipline accessoire ». Le contenu de ce guide qui se focalise singulièrement sur l'apprentissage de certaines techniques constitue pour le maître un précieux outil pédagogique susceptible de pallier un tant soit peu les insuffisances constatées actuellement sur le terrain lors des séances d'enseignement/apprentissage en dessin. Bien entendu, le dessin ne peut pas tout dire en pédagogie, néanmoins il peut dire beaucoup comme le confirme ce propos de NAPOLEON : « **Un court croquis vaut mieux qu'un long discours** ». Tout en espérant que les maîtres en feront un usage conséquent, nous sommes ouverts à toutes les critiques et suggestions car aucune œuvre humaine n'est jamais exhaustive dans toutes ses dimensions . /.*

#### **ELEMENTS BIBLIOGRAPHIQUES**

- 1- Rose –Marie de PREMONT et Nicole PHILIPPI : ***Le guide Marabout du dessin ; nov.1994***
- 2- Lucien GERARD : ***Blanc sur noir (Croquis simplifiés pour le tableau noir) ; Fernand, éditeur ; Paris ; avril 1937***
- 3- Norbert K.KAPOU : ***Comment apprendre le dessin et l'enseigner au préscolaire et au primaire ? août 2009***
- 4-Ayayi Yao Mensah : ***J'apprends à dessiner ; 2010***
- 5-***Module de formation des enseignants ; Dessin et Chant ; coordination de MAGLOH Djifanou et Koffi Zoumaro***