

# GIOCARRE NELLO SPAZIO CON LINEE E COLORI

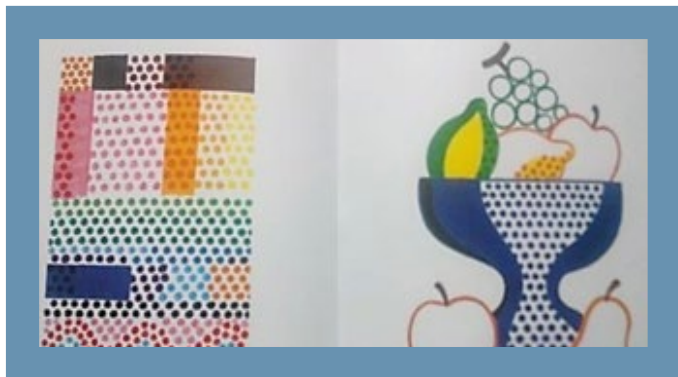
## PENNARELLI





# DISEGNO ALLA CIECA

Chiudere gli occhi e tracciare delle linee in varie direzioni senza mai sollevare il pennarello dal foglio; osservare la creazione realizzata e completarla riempiendo a piacere gli spazi tra le linee con tratteggi, puntini, diverse campiture.



# DISEGNARE CON LA TECNICA DEL PUNTINISMO

Completare il disegno alternando diversi tipi di tratto: trattini, tratteggi incrociati, piccole croci, piccoli cerchi...



# MOTIVI CHE SI RIPETONO SECONDO UN RITMO

Tratteggi, puntini, spirali, forme geometriche, foglie, fiori, animali... si può anche comporre una figura più grande come nell'esempio (es. uccello, volto, fiore).

1. linea con disegno e texture iniziali: far emergere la figura usando gli stessi colori con diverse tonalità o con uno sfondo di colori diversi (usare ad esempio colori caldi/freddi o gradazioni e tonalità dello stesso colore)

2. disegnare una linea iniziale da cui ricavare un soggetto nascosto con una texture libera

3. disegnare una figura geometrica, con elementi ripetuti in modo armonico, riempire gli spazi così ottenuti per creare un "mandala"



# DISEGNO A LINEA CONTINUA:

Disegnare una scena senza mai sollevare la matita dal foglio, in modo che la figura risulti come una linea continua. Le linee possono essere ripassate più volte, aumentando lo spessore per rendere il senso della prospettiva e le aree di luce e ombra.

# DISEGNARE INTENZIONALMENTE QUALCOSA CON GLI OCCHI CHIUSI

Scegliere un soggetto, osservarlo, chiudere gli occhi e cercare di rappresentarsi mentalmente le grandezze e le proporzioni, quindi disegnarlo. Il soggetto finito potrà avere contorni traballanti, forme mal definite, un effetto caricaturale.



# LINEE CHIUSE CONCENTRICHE

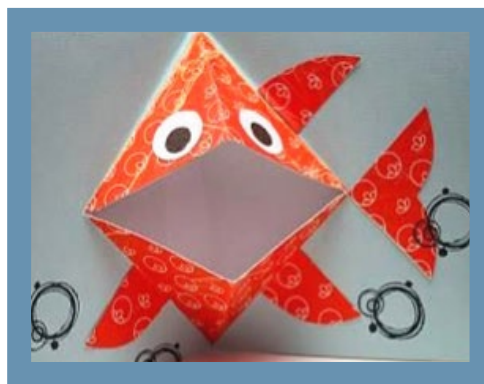
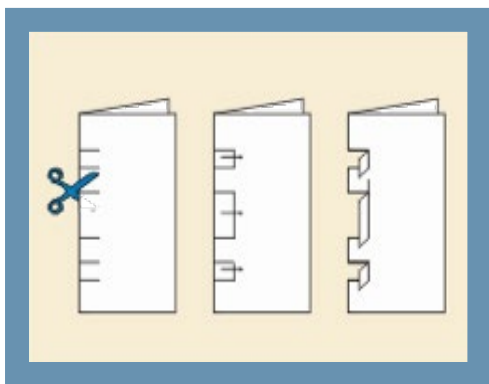
Colorare utilizzando delle linee  
che partono dal contorno per  
giungere al centro



# QUADRO EFFETTO ACQUERELLATO CON I PENNARELLI CONSUMATI

Immergere nell'acqua per 5 minuti i pennarelli non più utilizzabili perché secchi, poi utilizzarli come un pennello per creare uno sfondo tenue sulla scheda; lasciar asciugare e fare un disegno sullo sfondo utilizzando un unico colore che risalti (il nero nell'esempio).





# DISEGNO POP-UP

Disegnare un soggetto e incollarlo su un cartoncino seguendo le indicazioni sulla scheda per realizzare un disegno pop-up.



# DISEGNARE UN MINI-LIBRO GIOCO

Suddividere la scheda in 4 parti e in ogni parte disegnare la stessa sagoma con l'aiuto di uno stencil (es. robot); suddividere l'interno della sagoma in tre parti e realizzare ogni parte in modo diverso (es. espressioni, accessori, abbigliamento...); ritagliare i 4 riquadri e sovrapporli, incollandoli solo lateralmente; infine fare due tagli longitudinali alle sagome in modo che sfogliandoli si possano comporre diversi personaggi.



**unIMC**  
UNIVERSITÀ DI MACERATA

---

**l'umanesimo che innova**

---

DIPARTIMENTO DI  
**STUDI UMANISTICI**  
lingue, mediazione,  
storia, lettere, filosofia

Redazione dei contenuti:  
Monica De Chiro

Supervisione scientifica:  
Paola Nicolini  
Università di Macerata

Progettazione e realizzazione grafica:  
Federica Tarchi