

Agir s'exprimer comprendre à travers les activités artistiques

	Ateliers	Compétences de fin de cycle travaillée	niveau	Evolution de l'atelier.	Consigne	Matériel	Observations
1	Laisser des traces	Dessiner Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	TPS	1. Laisser des traces avec des tampons	Utilise l'encrier pour laisser une trace des tampons que tu as choisi	Encrier Tampons feuilles	
				2. Dessine à l'aide d'un gabarit	Dessine la forme en faisant glisser ton crayon le long du bord	Gabarit, crayons, feuilles	
				3. Dessiner avec un pochoir	Dessine la forme en plaçant ton crayon à l'intérieur de la forme et en suivant le bord	Pochoir, crayon, feuille	
				4. Dessin en pointillé	Repasse sur les pointillés pour apprendre à dessiner les formes	Feuilles, velleda	
				5. Reproduire un dessin	Suis les instructions pour apprendre à dessiner.	Ardoise, feuille modèle	
2	Décorer	S'exercer au graphisme décoratif : - Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux. - Réaliser des compositions plastiques, seul en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	PS	1. Décorer un support lié au thème du moment	Colle à l'intérieur du XXX pour le décorer	Laine, papier à déchiré varié, pelure de crayons....	
				2. Décorer avec des graphismes	Décor l'intérieur de la forme en t'aidant du référentiel graphique	Référentiel graphique, fiche, outils variés (feutres, crayons...)	

3	Invitation reggio	Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.		Invitation reggio thématique sur l'automne, Noël, l'hiver, le printemps, stone balancing	Réalise la production que tu veux avec le matériel thématique proposé	Tout ce qui peut permettre de créer librement	
3	Les gestes graphiques	S'exercer au graphisme décoratif Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes Commencer à écrire tout seul	TPS	1. Faire rouler la bille dans une piste graphique	Avec la bille ou le stylo bouché, suivre la piste graphique	piste en lino bille, feutre bouché	
				2. Reproduire des gestes graphiques dans une boîte à sable	Trace dans le sable les mêmes motifs que sur la carte modèle	Bac de sable, cartes modèles	
				3. Réaliser des gestes graphiques avec aide	Trace au feutre velleda en repassant sur les pointillés ou en suivant la piste graphique	Feutre velleda, modèle sous pochette lisse	
4	Les œufs sonores	Affiner son écoute		Bouteilles sonores	Associe les bouteilles qui produisent le même son	Bouteilles de deux couleurs	
				Œufs sonores	Associe l'œuf sonore à l'image présentant ce qui permet de faire le bruit	Cartes, œufs	
5							
6							
7							
8							

