

## Graphisme : les vagues :

Chaque séquence de graphisme se déroule de la même façon : une phase de motricité, une phase de manipulation, une phase à l'encre ou à la peinture et une phase avec crayons.

### Phase 1 : Motricité :

Installer une série de plots (ou bouteilles si vous n'en avez pas) espacés de 1m.

Demander à votre enfant de slalomer entre les plots, d'abord en marchant, puis en courant, puis si c'est possible en vélo, trottinette, rollers... Si vous avez une corde, demandez-lui de réaliser le tracé des trajets qu'il a fait avec et si c'est possible, tracer à la craie au sol.

### Phase 2 : Manipulation :

Positionner sur la table des cure dents et des jetons alignés. Avec de la pâte à modeler il doit réaliser un long colombin (serpent) et le faire slalomer entre les obstacles. Il peut faire de même avec de la laine.

Si vous avez une ardoise, coller des gommettes rondes dessus et demander à votre enfant de tracer un slalom autour des gommettes.

### Phase 3 : peinture, encre :

Coller des gommettes sur 2 lignes et demander à votre enfant de slalomer autour au pinceau et à la peinture. A l'encre, avec un coton tige, ça glisse mieux, c'est donc plus facile, vous pouvez aussi faire faire les deux...

### Phase 4 : passage sur feuille :

Coller des gommettes alignées. L'enfant doit slalomer autour. Pour cela il peut utiliser différents outils : feutre fin, crayons de couleur taillés, crayons de papier ou craies grasses et différents supports : feuille classique ou cartonnée.

Pour terminer cette séquence, vous pourrez essayer de trouver des fiches sur internet. Vous tapez tracer des vagues en moyenne section et vous aurez pas mal de choses.