

GRAPHISME PS

Les images à colorier, relier, décorer sont représentés par un X dans la progression, car à adapter à la thématique de la classe.

- Tiens correctement son outil scripteur.

Au cours de ces ateliers, présence d'un adulte qui aide à une meilleure tenue de l'outil.

Amener l'enfant à choisir sa main d'écriture en le laissant saisir seul le crayon posé devant lui, puis reprendre régulièrement sa tenue de crayon.

ATELIER 1

Objectif : évaluer la motricité fine avec des outils scripteurs de nature variés

Matériel : feuille, feutres, crayons de couleurs, crayons de papier, craies grasses

Déroulement :

Demander à l'enfant de faire un dessin. Varier la taille de la feuille à chaque essai.

ATELIER 2

Objectif : affiner la tenue du crayon lors d'une activité de coloriage

Matériel : fiche cartable

Déroulement :

Colorie l'image

Prolongement : coin dessin, peinture.

- Explorer l'espace graphique.

Ce travail est fait en parallèle à la notion intérieur, extérieur travaillé en espace temps.

ATELIER 1

Objectif : Se repérer dans un espace limité

Matériel :

Déroulement :

Atelier de dessin libre sur des feuilles de format variées afin que l'enfant adapte son dessin à l'espace de la feuille.

ATELIER(s)

Objectif : Effectuer un geste graphique dans un espace limité

Matériel : fiches

Déroulement :

Effectuer un graphisme précis sans dépasser de la zone déterminée (coloriage).

Prolongement : coin dessin, peinture.

- Reconnaît les différents outils scripteurs, sait les manipuler, les ranger.

Cette compétence est travaillée quotidiennement lors de la mise en place des ateliers..

ATELIER 1

Objectif : repérer les différents outils scripteurs

Matériel : feuille, feutres, crayons de couleurs, crayons de papier, craies grasses

F.MATHIAS

Déroulement :

Demander à l'enfant de faire un dessin. Puis collectivement retour sur les productions et voir quel outil a été utilisé, comment il se nomme et où on peut le trouver dans la classe.

ATELIER 2

Objectif : se repérer dans l'espace classe

Matériel : divers outils scripteurs

Déroulement :

Dans un grand sac demandé sortir des cartes représentant un graphisme, demander à l'élève ayant pioché d'aller chercher l'outil avec lequel on a pu faire cette trace. Vérifier par comparaison.

ATELIER 3

Objectif : trier les outils scripteurs

Matériel : divers outils scripteurs

Déroulement :

Jeu de début d'année : dans un grand carton avoir mélangé les outils scripteurs. Demandé aux élèves de les ranger par catégorie (feutres fins, pinceaux...) puis après vérification du tri les faire ranger correctement dans la classe.

Prolongement : exercice de tri et d'espace.

- **Les lignes continues**

Tracer des lignes continues à partir de points différemment situés dans l'espace (pouvoir tracer de bas en haut, de haut en bas, de gauche à droite, de droite à gauche).

Ralentir le tracé pour éviter des obstacles représentés.

ATELIER 1

Objectif : suivre un parcours et un chemin précis

Matériel : corde, plots....

Déroulement :

En salle de motricité faire marcher les élèves sur des cordes orientées de différentes façons, faisant des nœuds....

Faire des petits jeux où doit dérouler une pelote de laine en évitant des objets.(si possible) sinon le faire en faisant rouler un ballon.

ATELIER 2 : Perception et représentation des lignes.

Objectif : - Matérialiser une ligne sur un plan horizontal.

- Suivre un chemin et donc habituer l'œil à précéder le mouvement.

Matériel : laine, brosse peinture

Consigne : Expliquer que l'on va représenter ce que l'on a fait en salle de motricité pour que les parents voient ce que l'on fait en salle de jeux. Proposer d'utiliser la laine à la place des cordes. Poser la laine et suivre avec son pinceau le chemin Change de couleur pour chaque morceau de laine. Puis collectivement analyse des productions. Expliquer que l'on a tracé des lignes. Dire comment on a fait et mettre en avant que cela se voit lorsqu'on s'arrête, qu'on lève le crayon...

ATELIER 2 : Perception et représentation des lignes.

Objectif : - Matérialiser une ligne sur un plan horizontal.

- Suivre un chemin et donc habituer l'œil à précéder le mouvement.

Matériel : laine, bille peinture

Consigne : Expliquer que l'on va imaginer que nos ballons s'amuse à rouler dans la salle de jeux. Prendre les billes les tremper dans l'encre ou la gouache très liquide et les faire rouler sur la feuille en remuant le

casier. Voir le résultat. Noter que les lignes sont belles parce que continues puisqu'on a enlevé les billes à la fin seulement sinon ne se sont pas éloigner de la feuille.

ATELIER 3 :Graphisme (arts plastiques).

Objectif : Affiner progressivement les tracés en faisant travailler le bras, le poignet et le fléchissement du pouce.

Matériel :feuille peinture.

Consigne : Avec ton doigt, dessine la trace laissée par X. Attention, X ne peut pas sauter, on ne doit pas lever le doigt de la feuille.

ATELIER 4 :Tracer les lignes au gros feutres.

Objectif : Produire des tracés continus organisés et répartis dans l'espace.

Matériel : feuille, feutre.

Consigne : Trace un chemin par gommette en respectant les couleurs.

ATELIER 5 :Arts plastiques : obstacles 3D.

Objectif : - Ralentir le geste par un meilleur contrôle du fléchissement du pouce.

Matériel : feuille, papier crépon feutre

Consigne : - dans un premier temps faire coller des boules de papier crépon sur la feuille A3 un peu partout.
- dans un seconds temps avoir ajouté les objets ou personnages à relier sans se cogner dans les boules.

ATELIER 6 :tracer les lignes continues déviées

Objectif : - Ralentir le geste par un meilleur contrôle du fléchissement du pouce.

Matériel : feuille feutres

Consigne : relie les objets qui vont ensemble en évitant des obstacles qui ne sont plus en relief.

Si besoin même activité en autonomie sur plan horizontal. Varier les obstacles : gommettes, trous dans la feuille, taches.

• Le point

ATELIER 1

Objectif : Approche du geste graphique attendant au point

Matériel : peinture fiche souris....

Déroulement :

Tape avec ton doigt dans X pour qu'elle prenne la couleur de ton groupe.

ATELIER 2

Objectif : Approche du geste graphique attendant au point

Matériel : coton tige, peinture....

Déroulement :

Pose le coton tige à plusieurs endroits pour remplir ton initiale de points.

ATELIER 3

Objectif : faire des points dans un espace limité

Matériel : feutre fiche

Déroulement :

Remplis X de points de toutes les couleurs en posant la pointe de ton crayon un peu partout. (insister sur le terme poser et non taper, expliquer que cela permet de ne pas abîmer la mine des feutres.)

PROLONGEMENT : Varier les chemins, les formes à décorer de points.

- le trait horizontal

Tracer des lignes droites horizontales, de gauche à droite et sans lever le crayon.

ATELIER 1 : Lignes horizontales sur carton ondulé

Objectif : Réaliser des tracés horizontaux guidés par les rainures du carton.

Matériel : Papier ondulé et feutres.

Consigne : Trace des traits en suivant les chemins du carton.

ATELIER 2 -3: lignes horizontales au rouleau

Objectif : Percevoir l'orientation du tracé horizontal.

Matériel : feuille, pinceau, peinture.

Consigne : - faire coller des bandes de papiers couleurs à l'horizontale, qui se touchent.

- faire tracer dans les bandes une ligne en précisant qu'il ne faut pas sortir du chemin.

Variante ; laisser un espace entre les bandes et demander de tracer entre ces bandes un lignes pour recouvrir le blanc

ATELIER 4 : matérialiser un chemin horizontal

Objectif : Affiner la perception de l'orientation du tracé horizontal.

Matériel : fiche et gommettes.

Consigne : Colle les gommettes sur le chemin.

ATELIER 5 : Tracer des traits horizontaux guidés.

Objectif : Tracer des traits horizontaux en suivant des repères.

Matériel : fiche et feutres.

Consigne : Suit le chemin pour aider X a rejoindre Y(chemin tracé).

ATELIER 6 : Tracer des traits horizontaux non guidés.

Objectif : Tracer des traits horizontaux sans repère.

Matériel : fiche et feutres.

Consigne : Trace le chemin qui relie deux objets (selon la thématique).

ATELIER 7 : Tracer des traits horizontaux non guidés dans un espace délimité.

Objectif : Tracer des traits horizontaux et maîtriser son geste pour rester dans un espace donné.

Matériel : fiche et feutres.

Consigne : Trace des lignes dans la forme, possibilité de faire repérer le départ et l'arrivée des lignes au début.

PROLONGEMENT :varier les formes (taille et forme), les objets à relier

- le trait vertical

Tracer des lignes droites verticales, de haut en bas et sans lever le crayon.

ATELIER 1 : Lignes verticale sur plan incliné

Objectif : - percevoir le tracé d'une ligne verticale.

Matériel : feuille, encre, pinceau

Consigne : trempe le pinceau dans l'encre, appuie le pinceau sur le haut de la feuille. Une goutte tombe. Avec le pinceau, suis le chemin laissé par la goutte.

ATELIER 2: Les bandes de couleur.

Objectif : coller des bandes de couleur dans une orientation verticale.

Matériel : des bandes de couleur découpées. Une feuille A4 par élève. Colle

Consigne : Colle les bandes de papier dans le même sens que la bande bleue : une bleue, une jaune.

ATELIER 3: Les bandes de couleurs suite

Objectif : Tracer des traits verticaux en suivant des repères.

Matériel : réalisation atelier 2, feutres

Consigne : Avec ton feutre suit le chemin en partant des points (en mettre en haut et en bas de la feuille

ATELIER 4-5 : Tracer les verticales au gros feutres avec guide.

Objectif : Tracer des traits verticaux en suivant des repères.

Matériel : feuilles, feutres.

Consigne : faire suivre un chemin vertical en pointillé (selon le thème de la classe)

ATELIER(s): Tracer les verticales sans guide.

Objectif : Tracer des traits verticaux.

Matériel : feuille, outils scripteurs

Consigne : Trace des chemins pour relier deux objets.

PROLONGEMENT :varier les formes (taille et forme), les objets à relier

• le quadrillage

Tracer des lignes droites verticales et horizontales pour former un quadrillage

ATELIER 1 : tracer un quadrillage

Objectif : - comprendre la formation d'un quadrillage.

Matériel : feuille, feutres

Consigne :

Relie les points de la même couleur ensemble(jaune traits horizontaux et bleu traits verticaux)

ATELIER 2

Objectif : repérer les cases d'un quadrillage.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace un quadrillage et colorie chaque case d'une couleur différente.

ATELIER 3

Objectif : Tracer un quadrillage.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace un quadrillage pour décorer la forme demandée.

Prolongement voir prep. quadrillage dans le cadre d'objectif relevant plus de ce fait de la structuration de l'espace

- les spirales

*a partir d'un point central, tracer une ligne s'enroulant dans le sens de rotation dominant.
Varier la dimension des spirales en modifiant le rayon des courbes et le nombre de tours.*

ATELIER 1 : découvrir la forme et comment la former

Objectif : - comprendre ce qu'est une spirale et comment la former.

Matériel : escargot, pâte à modeler

Consigne :

Faire observer des escargots et demander aux élèves comment pourrait faire pour faire un escargot en pâte à modeler. Faire un gros colombin pour le corps et pour la coquille les amener à trouver la solution d'un long colombin fin que l'on enroule sur lui même

ATELIER 2

Objectif : représenter la spirale.

Matériel : tableau, ardoise

Déroulement :

Au tableau amener les élèves à tracer une spirale à partir d'un point. Même chose sur une ardoise pour avoir un espace graphique plus restreint.

ATELIER 3

Objectif : Tracer une spirale.

Matériel : Fiche gommette uniforme

Déroulement :

Trace des spirales autour des gommettes en respectant les couleurs

ATELIER 4

Objectif : Tracer une spirale.

Matériel : Fiche gommette de taille variée

Déroulement :

Trace des spirales autour des gommettes en respectant les couleurs

ATELIER 5

Objectif : Tracer une spirale.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace une spirale en partant du point mais en restant à l'intérieur du cadre

ATELIER 5

Objectif : Tracer une spirale.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace la coquille de l'escargot

Prolongement tracer des spirales décoratives de tailles variées dans des formes diverses.

- les ponts

Tracer des ponts en coordonnant des trajectoires et en respectant les limites de l'espace donné :

- verticale vers le haut et horizontale à droite
- verticale vers le bas et horizontale à droite
- horizontale à gauche et verticale vers le bas
- horizontale à droite et verticale vers le bas

ATELIER 1 : découvrir la forme et comment la former

Objectif : - comprendre ce qu'est une pont et comment la former.

Matériel : ballon, balle, obstacle

Consigne :

Associer la forme du pont au saut pied joint d'un enfant. Donc en salle de motricité lors d'échauffement ou de parcours faire sauter par-dessus quelque chose les pieds joints, sauter comme une grenouille...

Lors de jeu de balle, faire observer comment rebondit un ballon, une balle...

ATELIER 2

Objectif : représenter une trajectoire.

Matériel : tableau, ardoise

Déroulement :

Au tableau amener les élèves à tracer le parcours faits en salle de motricité.

ATELIER 3

Objectif : Tracer des ponts.

Matériel : feuille, peinture boule de papier

Déroulement :

Trace les sauts que tu as fait en salle de motricité. (trace au pinceau les bonds au dessus des obstacles)

ATELIER 4

Objectif : Tracer des ponts.

Matériel : Fiche gommette de taille variée

Déroulement :

Aide X à sauter par-dessus les obstacles

ATELIER 5

Objectif : Tracer des ponts dans un espace limité avec guide.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace des ponts en restant dans le chemin (matérialiser ce chemin par des bandes de papiers horizontales et des gommettes)

ATELIER 6

Objectif : Tracer des ponts dans un espace limité sans guide.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace des ponts en restant dans le chemin (matérialiser ce chemin par des bandes de papiers horizontales)

ATELIER 7

Objectif : Tracer des ponts dans un espace limité sans guide.

Matériel : Fiche

F.MATHIAS

Déroulement :

Trace des ponts en restant dans le chemin (matérialiser ce chemin par des bandes de papiers plus ou moins étroites)

ATELIER 8

Objectif : Tracer des ponts dans un espace limité sans guide.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace des ponts en restant dans le chemin (matérialiser ce chemin par des lignes plus ou moins étroites)

ATELIER 9

Objectif : Tracer des ponts en variant les trajectoires tout en suivant le sens du tracé.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace le chemin de X qui bondit tout autour de la feuille.

Prolongement tracer des ponts dans des directions variées pour faire rejoindre des objets, pour décorer...

- les lignes ondulantes, vagues

Tracer lignes continues respectant un rythme graphique .

ATELIER 1 : découvrir la forme et comment la former

Objectif : - comprendre ce qu'est une vague et comment la former.

Matériel : ruban, plot, parcours

Consigne :

Associer la forme de la vague au passage dessus, dessous lors des parcours de motricité. Pour le visualiser faire passer le ruban en alternant au dessus, en dessous du plot. Puis essayer de faire des vagues avec le ruban.

ATELIER 2

Objectif : représenter une trajectoire.

Matériel : tableau, ardoise

Déroulement :

Au tableau amener les élèves à tracer le parcours faits en salle de motricité.

ATELIER 3

Objectif : Tracer des ponts.

Matériel : feuille, peinture boule de papier

Déroulement :

Trace les sauts que tu as fait en salle de motricité. (trace au pinceau les bonds au dessus des obstacles)

ATELIER 4

Objectif : Tracer des lignes ondulantes.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Aide X à rejoindre Y. Pour cela fait le passer sous les carrés et au dessus des ronds.

ATELIER 5

F.MATHIAS

Objectif : Tracer des lignes ondulantes.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Aide X à rejoindre Y. Pour cela fait le passer une fois au dessus, une fois en dessous de la gommette.

ATELIER 6

Objectif : Suivre une trace ondulante avec guide.

Matériel : Fiche feutres

Déroulement :

Trace les vagues de la mer en suivant le modèle

ATELIER 9

Objectif : Tracer des ponts lignes ondulantes dans un espace limité.

Matériel : Fiche

Déroulement :

Trace le chemin de X en restant entre les deux lignes horizontales.

Prolongement tracer des vagues dans des directions variées pour faire rejoindre des objets, pour décorer...

• Les lignes brisées

- Dessiner des lignes brisées, de grandes et de petites tailles.

- Tracer de gauche à droite sans lever le crayon et sans dépasser l'intervalle formé par des lignes tracées.

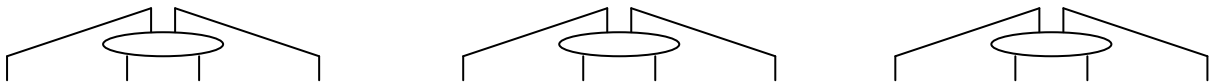
- Découverte d'un geste continu avec changement d'orientation.

ACTIVITE 1 : Situation motrice

Obj :

- Prendre conscience des 2 sens (ascendant et descendant) de la traversée d'une pente
- Comprendre et utiliser un vocabulaire qui sera réinvesti dans les consignes des activités graphiques.

Matériel : des plans inclinés (bancs et tables basses)



Déroulement: Laisser les enfants parcourir librement le parcours. La mise en commun des déplacements proposées par les enfants et leur imitation permettront de verbaliser les actions. Cela permettra également d'employer un vocabulaire se référant aux différentes parties du corps, et des expressions d'ordre spatial.

ACTIVITE 2 : Matérialiser le parcours

Obj : réinvestir la situation de motricité en matérialisant les montées et les pentes (approche de la ligne brisée).

Matériel : - des bandes cartonnées, des formes géométriques.

- pâte à modeler (le matériel pourra être planté dans la pâte à modeler selon l'orientation verticale ou horizontale des réalisations)

Consigne : Fabriquer des montagnes pointues comme celles que tu as franchi en gym.

Déroulement :

F.MATHIAS

- Présenter le matériel, le faire nommer.
- Laisser un temps libre de manipulation.
- Donner la consigne.
- Mise en commun des réalisations et des procédés, en faisant ressortir ce qu'il y a de commun (sommets pointu, pente qui monte et qui descend).

ACTIVITE 3 : collage d'allumettes sur ligne brisée.

Obj :

- Créer des images mentales de lignes brisées
- Affiner la motricité fine par le respect des tracés.

Matériel : - Des bâtonnets, la colle
- feuille A3 avec ligne brisée tracée au préalable.

Consigne : Colle les allumettes sur la ligne pour faire ressortir les montagnes.

ACTIVITE 4 : Tracer les lignes brisées à la peinture.

Obj : Initiation aux mouvements à produire pour tracer des lignes brisées.

Matériel : - les feuilles avec les allumettes collées des élèves.
- peinture et gros pinceaux.

Consigne : Trace des montagnes au dessus et au dessous de la première montagne. (Changer de couleur à chaque montagne)

ACTIVITE 5 : Tracer les lignes brisées avec guide.

Obj : S'entraîner à tracer des lignes brisées pour une meilleure compréhension du geste.

Matériel : fiche. feutres

Consigne : Repasse dans le chemin qu'a pris X pour rejoindre Y

ACTIVITE 6 : Tracer les lignes brisées avec guide.

Obj : S'entraîner à tracer des lignes brisées pour une meilleure compréhension du geste.

Matériel : - fiche avec pour les pics du haut un fruit et les piques du bas un panier
feutres.

Consigne : Ramasse un fruit et pose le dans un panier. Attention tu n'as pas le droit de revenir en arrière et chaque panier ne peut contenir qu'un fruit. Faire un exemple pour qu'ils perçoivent la volonté de tracer des lignes brisées

ACTIVITE 7 : Tracer les lignes brisées avec guide.

Obj : S'entraîner à tracer des lignes brisées pour une meilleure compréhension du geste.

Matériel : - 1 feuille A4 avec dessus les extrémités des lignes brisées symbolisées par un objet
feutres.

Consigne : Ramasse tous les objets et apporte les dans le panier. Attention tu n'as pas le droit de revenir en arrière. Faire un exemple pour qu'ils perçoivent la volonté de tracer des lignes brisées

ACTIVITE 8 : Tracer les lignes brisées avec guide.

Obj : S'entraîner à tracer des lignes brisées pour une meilleure compréhension du geste.

Matériel : - fiche (aide avec des points), feutres.

Consigne : Trace des lignes brisées pour aider X à rejoindre Y

ACTIVITE 9 : Tracer les lignes brisées sans guide.

Obj : S'entraîner à tracer des lignes brisées pour une meilleure compréhension du geste.

Matériel : - fiche, feutres.

Consigne : Trace le haut de la couronne, ou les dents de la scie ou... à voir selon la thématique le but étant d'apporter une aide sommaire (point d'arrivée, point de départ, limite vers le bas)

ACTIVITE 10 : Tracer les lignes brisées sans guide.

Obj : S'entraîner à tracer des lignes brisées pour une meilleure compréhension du geste.

Matériel : - fiche, feutres.

Consigne : Décore la forme à l'aide de lignes brisées

Prolongement : diverses fiches sur le tracé des lignes brisées en rapport avec le thème traité en classe.

- Les ronds

Entraînement à la formation de ronds, dans le sens de l'écriture de gauche à droite en partant du sommet.

ATELIER 1 : salle de classe et de motricité

Obj : Percevoir la forme ronde et comment la former.

Matériel : - ruban, objets ronds, cerceaux....

Consigne : Fais tourner ton ruban pour former un grand rond.

Amène dans la caisse tous les objets ronds que tu peux trouver dans la pièce (ballon, cerceau...) Puis vérifier en les faisant rouler.

ATELIER 2 : arts plastiques

Obj : Percevoir la forme ronde.

Matériel : -bouchon, peinture

Consigne : Remplis la feuille ou une forme (selon moment où la notion est abordée) X d'empreintes de bouchon

ATELIER 2 :

Obj : Percevoir la forme ronde en tant que ligne fermée.

Matériel : -pâte à modeler

Consigne : Demander aux élèves de former des colombins. Poser le problème : comment faire pour que ce « serpent » se mette en rond ? Amener à voir qu'il faut accrocher les deux extrémités ensemble. Présenter une feuille avec des points. Demander de placer un rond en pâte à modeler en mettant toujours la tête du serpent sur le point.

ATELIER 3 :

Obj : Percevoir la forme ronde et comment la former.

Matériel : gomme

Consigne : Colle des gommettes pour décorer ta feuille. Tourne autour de chaque gommette au feutre noir.

ATELIER 4 :

Obj : Geste circulaire illimité, orienté , limité, régulier et réduit.

Matériel : - Feuille avec empreinte de ronds.

Consigne : Trace un rond à l'intérieur de chaque anneau. Les ronds peuvent être de toutes les couleurs.

ATELIER 5 :

Obj : Geste circulaire illimité, orienté , limité, régulier et réduit.

Matériel : - Feuille avec empreinte de ronds de différentes tailles.

Consigne : Trace un rond à l'intérieur de chaque anneau. Les ronds peuvent être de toutes les couleurs.

ATELIER 6 :

Obj : Geste circulaire orienté, limité, réduit et régulier avec pression sur l'outil.

Matériel : - Feuille rond en pointillés

Consigne : En suivant les pointillés trace des ronds de couleur. Attention il faut appuyer sur le crayon.

Continue tout seul pour remplir la feuille de ronds de couleur.

ATELIER 7 :

Obj : Geste circulaire illimité, orienté de l'extérieur vers l'intérieur.

Matériel : - Feuille avec grosse gommette au milieu.

Consigne : Dessine autour de la gommette des ronds de plus en plus grands en partant des points.

Prolongement : Faire tracer des ronds dans des contextes et des zones déterminées.(bulles, visages, décoration...)

• Les boucles.

Tracer des boucles dans leur sens dominant de rotation

ATELIER 1

Objectif : Percevoir la forme et comment la former

Matériel : Plots rubans

Déroulement :

En salle de motricité faire faire le parcours autour des plots en marchants puis à l'aide d'un ruban pour visualiser les boucles. Faire partir soit du haut soit du bas du plot pour visualiser les deux sortes de boucles (montantes et descendantes)

ATELIER 2

Objectif : Percevoir la forme et comment la former

Matériel : Rubans

Déroulement :

Sur une musique amener les élèves à faire des boucles avec le ruban. Séparer le groupe en deux certains observe et dessine d'autres réalisent puis inverser. Faire réaliser des boucles montantes et descendantes.

ATELIER 3

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation

Matériel : Pâte à modeler. Fiche avec gommette

Déroulement :

F.MATHIAS

Demander aux élèves de fabriquer un grand colombin puis de le positionner sur la feuille pour faire des boucles autour des gommettes. Faire faire dans les deux sens.

ATELIER 4

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation

Matériel : Fichas avec gommettes, fils de laine

Déroulement :

Colle la laine pour faire des boucles dans les deux sens.

ATELIER 5

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation de tailles différentes

Matériel : Bandes de papiers peintures

Déroulement :

Colle à la verticale les bandes de papiers puis trace à la peinture des boucles.

ATELIER 6

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation de tailles différentes

Matériel : Bandes de papiers peintures

Déroulement :

Trace des boucles de tailles différentes (début de la ligne faites). (possibilité d'aider à l'aide de lignes limitant en hauteur les boucles)

ATELIER 7

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation

Matériel : Tableau, fiche

Déroulement :

Faire passer tour à tour les élèves au tableau pour tracer les boucles. Analyser tous ensembles ce qui va ou non, quel geste faire... Puis leur demander de le faire sur les ardoises. Enfin réaliser en autonomie la fiche trace les boucles autour des gommettes.

ATELIER 8

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation

Matériel : Feuille blanche

Déroulement :

Trace des lignes de boucles de différentes couleurs.

ATELIER 9

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation

Matériel : Fiche

Déroulement :

Amener les élèves à savoir passer d'une boucle montante à une boucle descendante en utilisant le principe d'une ligne (matérialisant le chemin de la boucle) et de gommette de part et d'autres de cette ligne.

ATELIER 10

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation

Matériel : Fiche avec bande de papier

Déroulement :

Amener les élèves à tracer des boucles autour des bandes de papier une fois en haut une fois en bas, entre les bandes ne pas hésiter à tracer une ligne en pointillées pour guider les élèves et ainsi éviter les tracés type « f »

ATELIER 11

Objectif : Tracer des boucles dans le sens dominant de rotation

Matériel : Fiche avec bande de papier et gommettes

Déroulement :

Amener les élèves à tracer des boucles autour des bandes de papier et des gommettes de manière à visualiser un algorithme grande/petite boucle.

Attention faire travailler les boucles descendantes et montantes au même moment.

Prolongement :

-Faire tracer des boucles dans des contextes et des zones déterminées comme décoration pour faire varier la taille et le sens.

- *Suivre un tracé précis*

ATELIER(s) : Suivre divers tracés

Objectif : suivre un tracé précis.

Matériel : feuille, feutres

Consigne :

Repasse sur les pointillés pour reformer l'image

ATELIER(s) : Suivre un chemin précis

Objectif : suivre un chemin précis.

Matériel : feuille, feutres

Consigne :

Trace le chemin pris par... (selon la thématique de la classe)

- *Colorier des formes précises*

ATELIER(s) : Colorier des formes précises

Objectif : colorier avec précision.

Matériel : feuille, feutres, crayons de couleurs

Consigne :

Colorie comme demandé (préciser la couleur, la forme, la taille...)

- *Les cannes*

ATELIER(s) : repérer la forme et comment la former

Objectif : repérer une forme et comprendre comment la former.

Matériel image de parapluie, pâte à modeler

Consigne :

Faire repérer que sur ces parapluies il manque quelque chose (le manche). Essayer de faire décrire ce qu'il manque aux élèves, valider par l'observation d'une image de parapluie complet. Demander aux élèves de fabriquer les manches de parapluie manquants à l'aide de la pâte à modeler. Laisser un temps de manipulation/expérimentation seul, puis collectivement expliciter la façon de procéder (faire un colombin et le placer « droit avec une poignée »). Laisser faire pour les parapluies restants.

ATELIER(s) :

Objectif : tracer des cannes dans les deux sens avec guide.

Matériel : fiche, feutres, gommette

Consigne :

Rappel de ce que l'on a fait avec la pâte à modeler. Présenter la fiche avec le haut du parapluie et la gommette. Expliquer que le parapluie est accroché à la gommette (porte manteau), faire tracer les manches de parapluie (dirigé puis autonome) (possibilité de ne pas parler de parapluie mais de canne à pêche par exemple)

ATELIER(s) :

Objectif : tracer des cannes dans les deux sens avec guide.

Matériel : feuille, feutres, gommette

Consigne :

Trace des cannes en partant du point et en enroulant autour de la gommette

ATELIER(s) :

Objectif : tracer des cannes dans les deux sens sans guide.

Matériel : feuille, feutres,

Consigne :

Trace des cannes entre les lignes

Prolongement : amener les élèves à tracer des cannes dans des trajectoires et des contextes variés

- *Ecrire son initiale.*

ATELIER(s):

Objectif : repérer dans l'espace la forme de son initiale.

Matériel : feuille, feutres, crayons de couleurs, gommettes, papiers déchirés, peinture, coton tige,

Consigne :

- Trace un chemin de gommette à l'intérieur de ton initiale
- Colle du papier déchiré dans ton initiale
- Décore ton initiale
- Colorie ton initiale
- Tape à l'intérieur de ton initiale avec un coton tige.

ATELIER :

Objectif : Comprendre les différents tracés composant son initiale.

Matériel : feuille, pâte à modeler

Consigne :

Fais des boudins et place les dans ton initiale pour la reformer. Puis essayer de le refaire sans le modèle en dessous.

ATELIER :

Objectif : effectuer un premier tracé de son initiale.

Matériel : feuille, gommettes

Consigne :

- Relie les gommettes de différentes couleurs.

ATELIER :

Objectif : écrire son initiale.

Matériel : feuille, crayon de papier

Consigne :

- Trace les lignes dans ton initiale en partant du point.(présenter une fiche comprenant plusieurs fois l'initiale et de plus en plus petite.

ATELIER :

Objectif : écrire son initiale.

Matériel : feuille, crayon de papier

Consigne :

- Ecris seul ton initiale en t'aidant de ta carte prénom.

Prolongement : écriture de son initiale sur son travail

- *Ecrire les lettres de l'alphabet.*

Que ce soit l'apprentissage des lettres en majuscule d'imprimerie ou en cursive le protocole restera identique :

- Travail de reconnaissance visuelle des lettres (savoir les nommer, les différencier, cf. prep sur l'alphabet)
- Discriminer les lettres qui ont un élément graphique commun et les travailler groupées puis seule.
- Le travail se fera par une révision des gestes graphiques composant les lettres en les faisant réaliser dans des interlignes de plus en plus étroit.
- Apprentissage des lettres par imitation du maître (atelier dirigé)
- Entraînement en variant les interlignes et de plus en plus en autonomie.