

Stage  
départemental  
Maternelle

9 et 10 octobre 2008  
7 et 11 mai 2009



# ACTIVITES GRAPHIQUES EN MATERNELLE

# Sommaire

- Définitions , les programmes, notre projet 3
- Parcours 6
- En Toute Petite et Petite sections
  - Le SMOG 7
  - Les pistes graphiques 17
- En petite section : premiers gestes 20
- En Moyenne Section
  - Des boîtes à outils, 25
  - Un magasin d'images 33
- En Grande Section, des élèves chercheurs de traces 36
  - Une grapho rando 38
  - S'entraîner 42
- Programmation de cycle 1 45 <sub>2</sub>



**GRAPHISME** = « activité qui permet de laisser une trace »

Larousse 2005:

Caractère particulier d'une écriture; manière d'écrire individuelle  
.Manière de tracer une ligne, de dessiner.

D'autres définitions : Dans le champ des arts graphiques, le **graphisme** consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (**dessins**, caractères **typographiques**, etc.) pour élaborer un objet de **communication**, d'expression et/ou de **culture**. Chacun des éléments est symbolique et signifiant.

« On parle de graphisme dès qu'il y a production de trait, d'empreinte de signe (figuratif ou non) laissant une trace sur un support quelconque : traces laissées, traces produites, traces construites.

Le graphisme reste essentiellement une activité qui doit permettre à l'élève d'accéder dans les meilleures conditions à la différenciation entre deux fonctions : l'une en rapport avec l'image et l'autre en rapport avec le signe. »

« L'acte graphique est un geste délicat qui met en jeu la motricité globale de l'enfant (contrôle du corps, immobilité de la posture) sa motricité fine (réglage du bras et de la main) le contrôle visuel des traces produites, l'activité symbolique enfin qui attache à ces formes des significations. »

Donc, le « graphisme » est à la jonction entre deux domaines / disciplines : le langage et les arts visuels, dont les différences doivent être perçues par l'enseignant et par les élèves (cf Doc. d'accompagnement Le Langage à l'école maternelle, p.105, premier paragraphe)



## GRAPHISME dans les programmes de 2008

### Se préparer à apprendre à lire et à écrire

#### *Apprendre les gestes de l'écriture*

Sans qu'on doive réduire l'activité graphique à la préparation de l'écriture, les enfants observent et reproduisent quotidiennement des motifs graphiques afin d'acquérir le geste le mieux adapté et le plus efficace. L'entrée dans l'écriture s'appuie sur les compétences développées par les activités graphiques (enchaînement de lignes simples, courbes, continues ...), mais requiert aussi des compétences particulières de perception des caractéristiques des lettres.

### Percevoir, sentir, imaginer, créer

#### *Le dessin et les compositions plastiques :*

L'enfant est capable de :

- adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels ..)



***Construire un parcours d'activités qui tienne compte des capacités des élèves en termes d'outils, de supports, de textures et qui ait du sens pour les élèves.***

*Dans ce document, nous développons pour chaque niveau, les activités liées à une seule trace : **LE TRAIT**. Les autres traces proposées dans la programmation (à la fin du document) peuvent être abordées avec une démarche identique.*



# UN PARCOURS POUR L'ECOLE MATERNELLE

*objets outils* → *outils du dessin* → *outils de l'écriture*

**Toute  
Petite  
Section**

**Petite  
Section**

**Moyenne  
Section**

**Grande  
Section**

+ réinvestir les outils  
de l'écriture pour le  
dessin et inversement



## PAS DE CRAYONS (tout de suite) EN PETITE SECTION ! DU CORPS A L'OUTIL DU GESTE A LA TRACE ET LA FORME

A ce niveau de classe, un parcours s'impose :

- **Le corps, la main** : prendre conscience qu'on peut bouger les doigts, les mains, qu'on peut tracer en se déplaçant - épaule/coude/main/doigts
- **Les objets-outils**, la création d'incitations visuelles, la mise en place de pistes graphiques
- **les premiers gestes** : la ligne

Les PS doivent avoir beaucoup de possibilités d'action (peindre sur supports de récupération : papier journal, magazines ...)

Nous devons partir de ce qu'ils sont, de ce qu'ils savent pour les faire progresser.

Laisser en parallèle des ateliers de dessin libre (sur papier de récupération) sans consigne car ils permettent de s'approprier les formes, les outils ...



En TPS ou PS, nous proposons de développer des activités à partir de la démarche **S.M.O.G.** c'est à dire de s'appuyer sur

- un **S**upport
- une **M**atière
- un **O**util
- un **G**este

et de faire varier une seule de ces composantes à la fois pour travailler une même trace.

Pour chaque trace, nous avons inventorié les variantes possibles. Cette liste doit pouvoir être nourrie de l'expérience et de l'observation de chacun dans nos classes.



## DES VERBES POUR DES GESTES

### Gestes qui impliquent un déplacement horizontal (sur le plan)

- glisser
- gratter
- étaler
- frotter
- essuyer
- chatouiller
- griffer
- graver

### Gestes qui impliquent un déplacement vertical :

- tamponner
- perforer
- tapoter
- appuyer
- trouser
- poser

### Actions à distance sur le support :

- souffler
- verser
- lancer
- saupoudrer

### Gestes qui impliquent un mouvement dans l'espace :

- Tordre
- froisser
- déchirer
- creuser
- tourner
- faire couler
- secouer

## DES OBJETS OUTILS

couverts en métal – feutrines – éponges – légumes – bigoudis – tissus – bouchons – spatules – liège – papier journal – papier crépon ...



## déplacement horizontal sur la feuille

Gestes	Supports	Matière	Outils
GLISSER	table	farine	main
	carton	farine+eau	main
	tableau	gouache	main
	tableau	gouache	raclette
	vitre	eau	main
	bristol	eau	éponge
	bristol	buée	doigt
ETALER	carton volume	tapisseries déchirées + colle tapisserie	main
	tapisseries	barbotine	main
	toile cirée	barbotine	main
	canson	épices (curcuma, paprika, curry ...)	main
	canson	épices (curcuma, paprika, curry ...)	papier froissé
GRATTER	carton	sable collé	doigt
	cartoline	peinture épaisse	bâtonnet
	cartoline	peinture épaisse	cuillère
	cartoline	peinture épaisse	duplo
	terre	terre	clou, fourchette, bâton
	épaisseur papiers collés		clou, fourchette
	anciennes productions		clou, fourchette





## déplacement horizontal sur la feuille

Gestes	Supports	Matière	Outils
GRAVER	carte postale		clé
	carte postale		pierre
	métal à repousser		mirette
	métal à repousser		aiguille à tricoter
FROTTER	kraft	craie tableau	main
	kraft	crêpon délavé	main
	fond de cageot	brou de noix	sopalin
	fond de cageot	brou de noix	brosse à dents
	kraft	gouache	scotch britch
	canson	écorce d'arbres	main
ESSUYER	photo magazine		mains sales
	kraft brun	peinture qui coule	mouchoir
	calque	peinture qui coule	lingette
CHATOUILLER	journal	encre noire	plume
	journal	encre noire	plusieurs plumes
	journal	encre noire	plumeaux
	tissu	gouache liquide	corde, branche





## déplacement vertical sur la feuille

Gestes	Supports	Matière	Outils
TAMPONNER	buvard	crêpon mouillé	main
	buvard	gouache	main
	tissu	gouache	tous les doigts
	tissu	gouache	bigoudi mousse
	poster	gouache	poing
	poster	gouache	jeux de classe
	enveloppes administratives du courrier de l'école	encre	bouchon
	enveloppes administratives du courrier de l'école	tampon encreur	boule papier froissé
PERFORER	papier épais		perforatrice
TROUER	carton		fourchette
	carton		clou
	carton		tournevis
	feuille papier verticale		doigt
	feuille papier verticale		main
	feuille papier verticale		bâton
	carton mousse		ébauchoir
	carton mousse		trombonne





## déplacement vertical sur la feuille

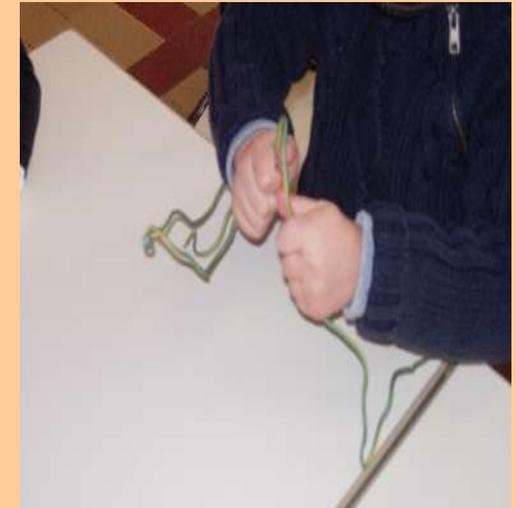
Gestes	Supports	Matière	Outils
TAPOTER	feutrine	peinture épaisse	doigts
	calque	peinture épaisse	doigts, poing
	calque	peinture épaisse	bâton
	calque	peinture épaisse	pomme de pin
	carton ondulé	gouache	pochon
	carton ondulé	gouache	pinceau large queue de morue
	canson	cendre + colle	main
	canson	cendre + colle+paillettes	main
	plaque argile		main
	plaque argile		doigts
	plaque argile		duplo
ESTAMPER	plaque argile		bouton, pierre, jeux divers de la classe
APPUYER	rhodoïd	grumeau (peinture+farine)	pouce
	rhodoïd	grumeau (peinture+farine)	éponge
	rhodoïd	grumeau (peinture+farine)	paume de la main
	papier bulle		main
	papier bulle		clippo
	carton mousse	gouache	clippo
	carton ondulé		main
	carton ondulé		rouleau pâtisserie
	carton ondulé	gouache	main
carton ondulé	gouache	assiette d'nette	





## mouvement dans l'espace

Gestes	Supports	Matière	Outils
TORDRE	fil électrique		main
	chenille cure pipe		
	fil aluminium		
FROISSER	papier		main
	papier fleuriste		
	papier aluminium		
DECHIRER	tissus		main
	tapisserie		
	magazine		
	photo		
	carton ondulé		
CREUSER	papier cadeau		petite cuillère
	sopalin		
ETIRER		motte d'argile	doigt
		motte d'argile	doigt
TOURNER		motte d'argile	main
		pâte à modeler	paume
		pâte à sel	paume
FAIRE ROULER		pâte à modeler	rouleau
	boite tapissée d'une feuille	gouache	bille
	boite tapissée d'une feuille	gouache	balle
	grande bande de papier au sol	gouache	bille
	grande bande de papier au sol	gouache	balle ou petite voiture





## actions à distance du support

Gestes	Supports	Matière	Outils
SOUFFLER	kraft blanc	encre	bouche
	kraft blanc	encre	paille
	kraft blanc	gouache	bouche
	kraft blanc	gouache	sèche-cheveu
	kraft blanc	encre+produit vaisselle	tube à bulles
ASPERGER	papier épais	peinture liquide	pot de yaourt percé
	papier épais	peinture liquide	doigts
	papier épais	peinture liquide	pinceau
	papier épais	liquide vaisselle+encre	vaporisateur
	papier journal	peinture liquide	branchage
VERSER	toile de jute	sirop de menthe	verre
	toile de jute	café	verre
	publicité	café	tasse
	publicité	eau	tasse
	ancienne production	eau	verre
	ancienne production	gouache liquide	pot
	plaque de verre	eau	verre
	tissus imprimés	encre	pot





## actions à distance du support

Gestes	Supports	Matière	Outils
SAUPOUDRER	papier mouillé	craie en poudre	doigts
	papier mouillé	craie en poudre	petite cuillère
	papier encollé	des épices colorés	salières
	tissu humide	marc de café	doigts
	tissu humide	terre battue	petite cuillère
LANCER	poster géant	balle trempée dans la gouache	main
	poster géant	pomme de pin trempée dans la gouache	main
	tissu tendu	balle trempée dans la gouache	main
	grande publicité	terre humide	main
	grande publicité	éponge avec de la peinture	main
	grande publicité	pochon trempé dans la peinture	main





## Pistes graphiques et incitations visuelles

Les pistes graphiques doivent être suffisamment grandes pour que le déplacement du corps soit possible. Elles sont utilisées en parfaite autonomie, l'élève traçant à l'envie.

L'incitation visuelle doit permettre :

- d'orienter la trace (par le choc visuel)
- de renouveler le plaisir (par la découverte de la nouveauté))
- d'aller de la trace à l'investissement de l'espace (par la grandeur du support)
- une première verbalisation de l'organisation des tracés

Elles sont présentées une fois par semaine.

1- papier affiche noir et  
grosses craies de trottoir  
(25mm)

4- gros ronds peints avec une  
brosse très large en noir sur  
fond blanc et craies grasses  
gros modèles

2- papier affiche intercalé :  
noir, blanc, noir, blanc et  
charbon + grosse craie blanche

5- papiers couleurs évidés de  
ronds collés sur feuille blanche  
et coton tige + gouache

7- assiettes en carton collées sur kraft  
brun et crépon trempé dans l'eau

3- gros ronds de couleur  
multicolore sur kraft blanc et  
chunky

6- cartons de bouteilles de  
supermarché ( avec des trous)  
agrafés et craies de trottoir

8- gros yeux dessinés avec  
expressions différentes, noir  
sur fond blanc et craies grasses  
noires



## Pistes graphiques et incitations visuelles

9- gros yeux dessinés avec expressions différentes, blanc sur fond noir et craies grasses blanches

10 - plusieurs ronds concentriques collés, couleurs variées, et chunky

11- gros boutons collés sur fond blanc et gouache + doigts

12- formes ovoïdes géantes collées un peu partout sur kraft brun et craies cire

13- virages verts sur fond rouge et petites voitures + gouache blanc, bleu, violet

14- volumes papier collés ( bandes en forme de pont, boules de papiers froissés) et craies de trottoir

15- volumes collés ( rouleaux carton, bouchons, fonds de boîtes rondes) et brosses à pocher + gouache

16- gros carton ondulé agrafé au centre de la piste graphique et pinceau brosse n° 24

17- code barre géant peint en noir sur fond blanc et charbon + craie blanche

18- formes géantes et variées collées avec de la gomme fixe + feutres gros modules

19- enlever les formes géantes, tracer avec craies noires

20- mains géantes multicolores collées avec de la patafix sur fond noir + feutres gros modules

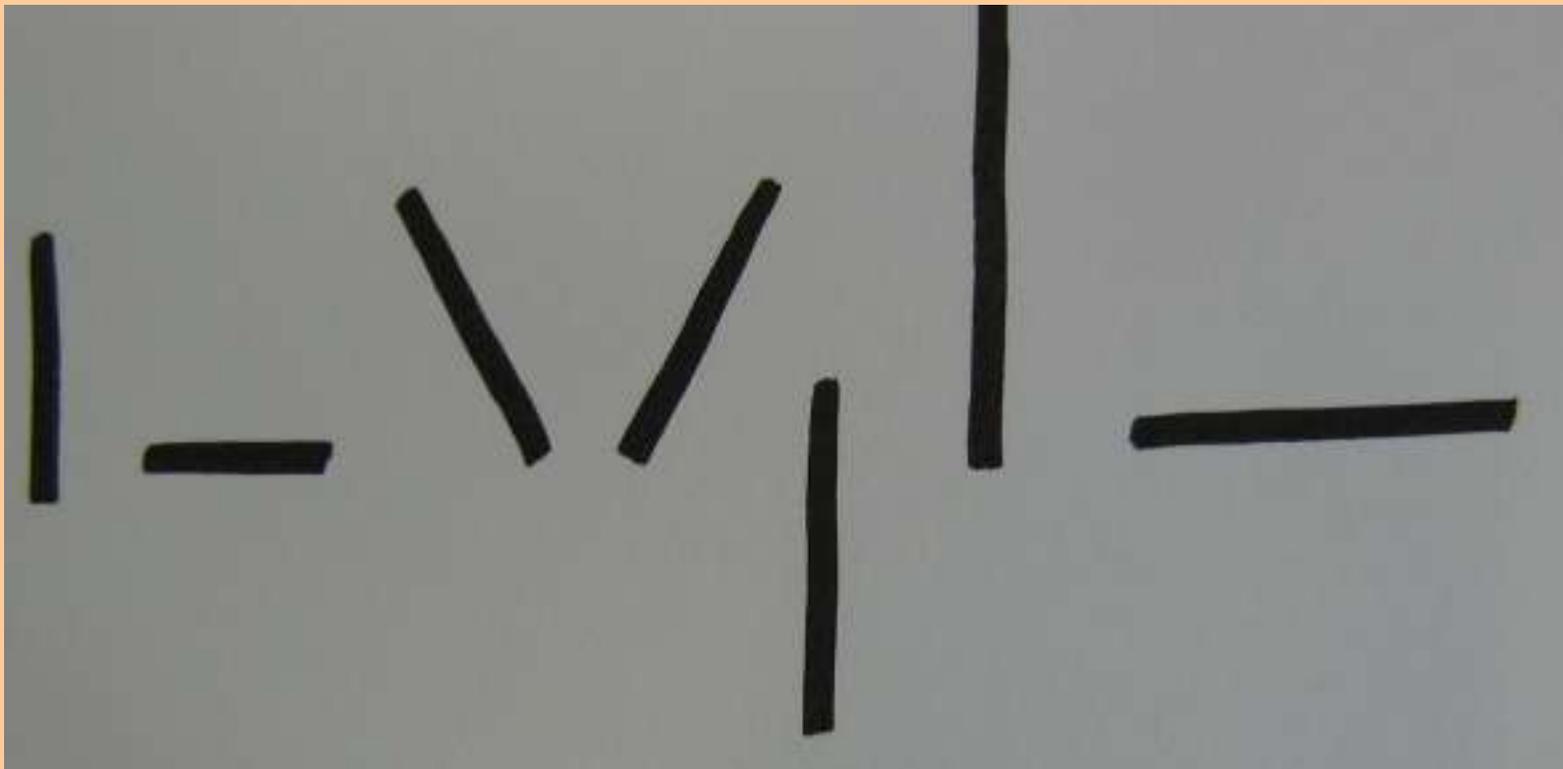
21- enlever les mains et tracer avec des craies blanches





## Premiers gestes : LE TRAIT, progressivité

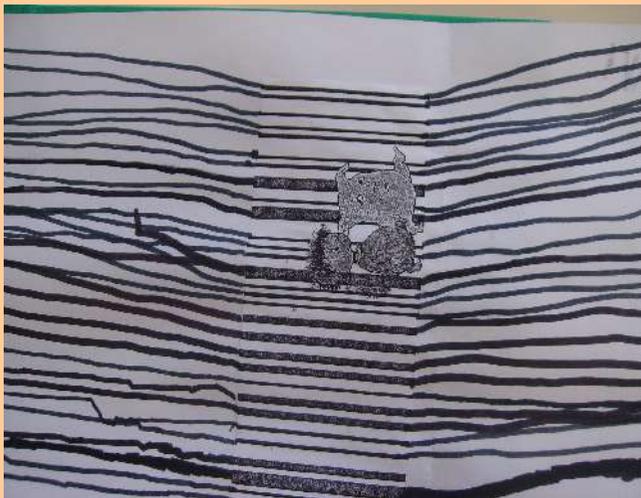
« 1 seul trait »

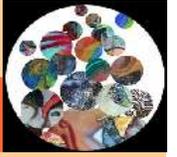




## 1- le trait induit (uniquement vertical ou horizontal)

suivre un tracé (exemple : carton ondulé)  
prolonger (exemple : tapisseries)  
reproduire (exemple : codes barres)  
multiplier, répéter





## 2- le trait qui change de direction, en diagonales

exemples : toiles d'araignée, soleil, roues de vélo





### 3- le trait décoratif : associer le trait à d'autres éléments

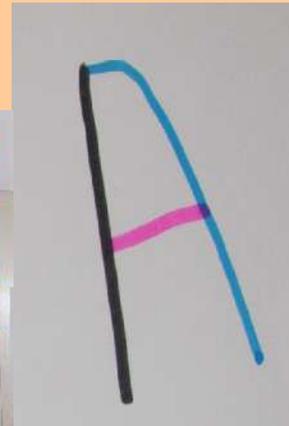
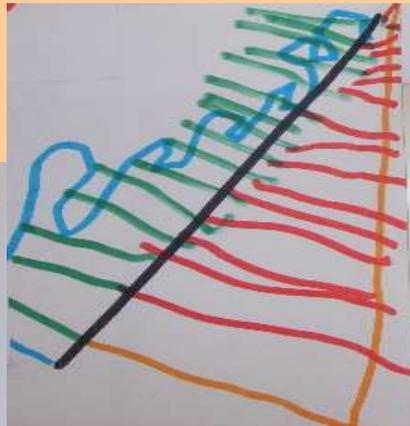
- éviter un obstacle
- remplir un espace, les lettres de son prénom
- quadriller





#### 4- Le trait imagiatif

que devient le trait ? transformer le trait



Ces activités se construisent avec les élèves sur plusieurs temps. La "préparation" du support de graphisme est aussi importante que le moment où l'enfant trace réellement. Découper, déchirer, agencer, coller, repasser, contourner, éviter et remplir un espace peuvent être les différentes étapes du travail.



## DES CAISSES A OUTILS POUR LES MS

Nous proposons la mise en place pour chaque trace d'une CAISSE A OUTILS. La caisse à outils est un point de départ. Elle permet de mettre à jour le point commun de tous les objets qu'elle contient.

La première présentation est très succincte ; seuls quelques objets sont présentés. La caisse à outils est ensuite alimentée par les recherches dans la classe ou les apports individuels.

Au départ, la découverte doit être guidée. Avec seulement quelques outils, les élèves cherchent, manipulent et font émerger la trace qui sera "étudiée".

La relation outil / geste se construira au fur et à mesure de la découverte du contenu de la caisse à outils.



## QUELLE DEMARCHE ?

1- Utiliser les objets de la caisse pour laisser une trace :

Tamponner, imprimer, contourner, combiner en jouant sur les épaisseurs, glisser ...

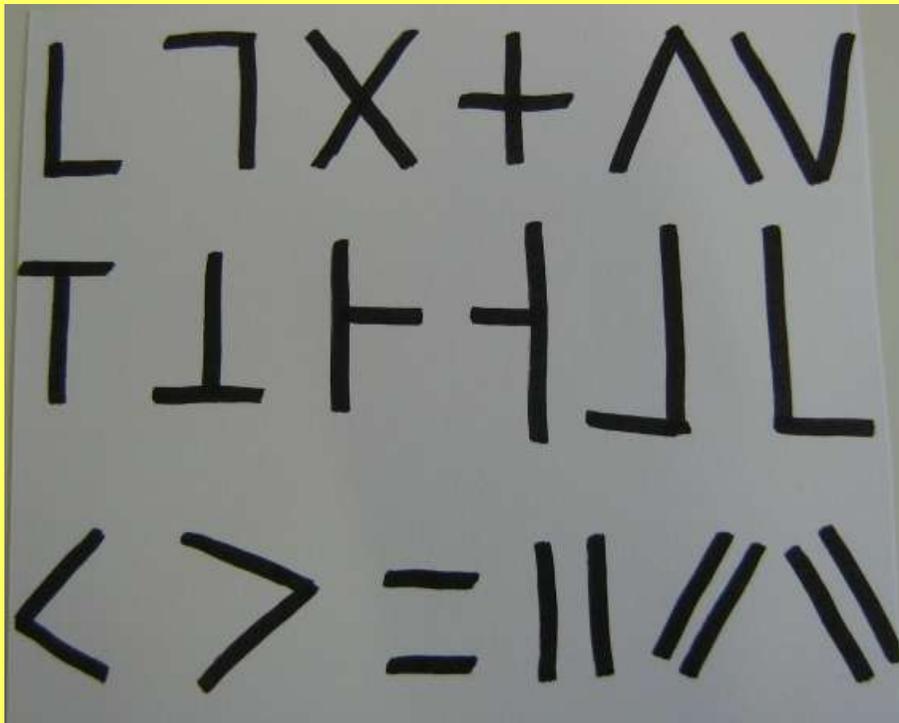
2- Produire, enrichir, préciser pour maîtriser le geste :

Reprendre les premières traces et les transformer en les prolongeant, en les multipliant avec charbon de bois, plumes, bois, bougie, pâte à modeler, colle + sable, bambous, cotons tiges, fusains, pastels gras, crayons, craies, feutres, crépon mouillé ...



## LE TRAIT

(vertical, horizontal, oblique et brisé) - Combinaison de 2 ou 3 traits

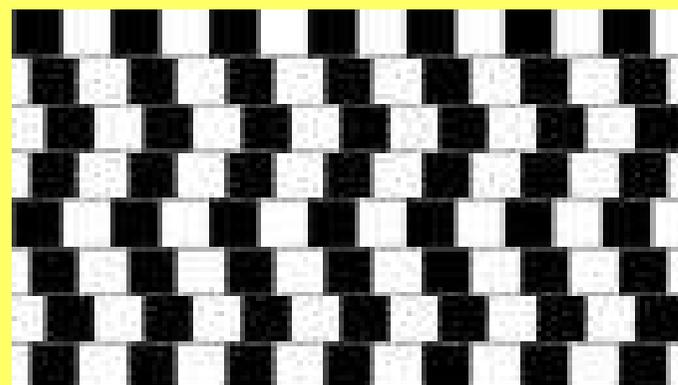




## LE TRAIT

(vertical, horizontal, oblique et brisé)

- duplos
- blocs logiques
  - règles
- gabarits de jeux
- carton ondulé
- codes barres
- tissus rayés
- tapisseries rayées
  - grillage
  - fils, laine
- chatterton, papiers adhésifs
- vêtements de poupée
  - raquette
- papiers "peaux de bêtes"
  - objets
- ...

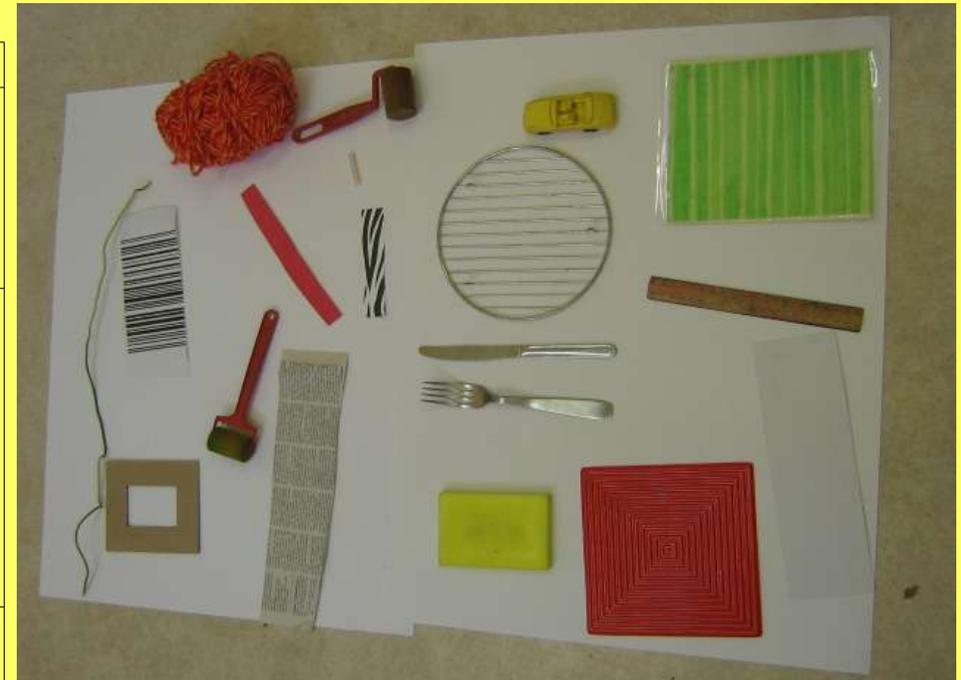


Les outils choisis pour cette caisse à outils « trait » doivent réellement permettre le tracé de lignes, le geste continu et non le tapotage par exemple.



## Un exemple de mise en place en classe

Outils	Gestes	Support	Outils+Matières
Bloc logique Règle Cadre Etiquette prénom	<b>Contourner</b>	Canson Papier Kraft Plaque argile Plaque pâte à modeler	Craie grasse Bic Feutre fin, moyen Doigt+gouache Bâton
Fourchette Bloc logique Règle Cadre Allumette Bâtonnet de glace Couteau à dents	<b>Taper puis ou glisser et tracer</b> entre les lignes (déplacement vertical et horizontal)	Canson Papier Kraft Poster	Gouache Encre
Voiture Rouleau	<b>Rouler</b> (déplacement vertical et horizontal)	Canson Papier journal Rhodoïd Papier kraft	Gouache Acrylique encre



Paille entaillée en étoile  
Trace de la main

**Taper puis prolonger**

Carton  
Canson  
Papier kraft

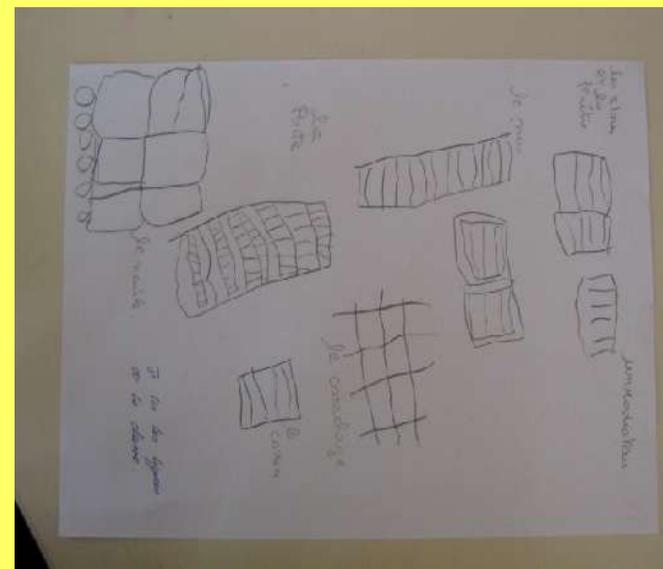
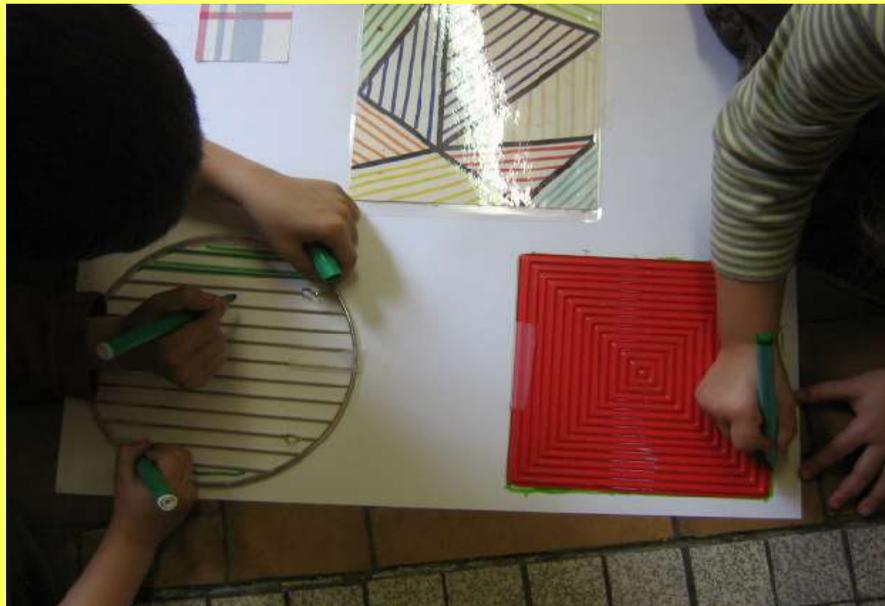
Feutre  
Gouache  
Encre  
Craies grasses  
Craies pastel

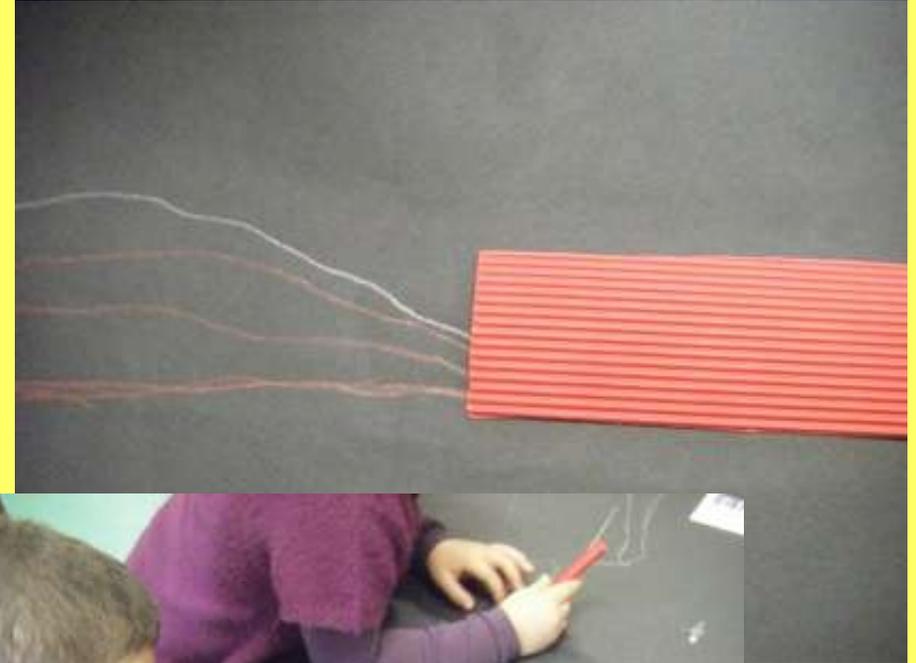
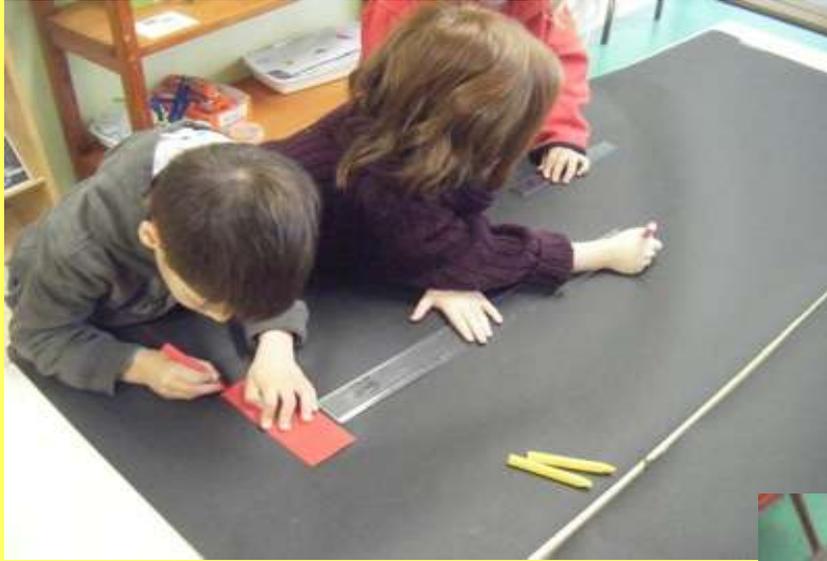


## Un exemple de mise en place en classe

Code barre Tapisserie rayée Tissu rayé Carton ondulé Carton peau de bête Bandes de papier Laine Bandes de papier caoutchouc	<b>Prolonger</b> (déplacement vertical et horizontal)	Canson Papier Kraft	Feutres Bic Craies grasses Craies pastel Gouache+pinceau Gouache+doigt Gouache+allumette Gouache+bâton
Grillage Plaque de four Carrelage Pochoir ou plaque à frotter	<b>Frotter puis tracer</b> entre les lignes ou sur les lignes	Canson Papier kraft	Craies grasses Craies pastel
Journal Pages de livres de poche	<b>Barrer Rayer</b> des lignes et <b>contourner</b> les paragraphes et les articles		Feutre noir couvrant









## LE MAGASIN D'IMAGES

Nous proposons la mise à disposition dans la classe d'un « lot d'images » : photos, cartes postales, reproductions d'oeuvres d'art, publicités, pages d'albums ...

Pourquoi ?

Comparer, Trier, Repérer, reproduire

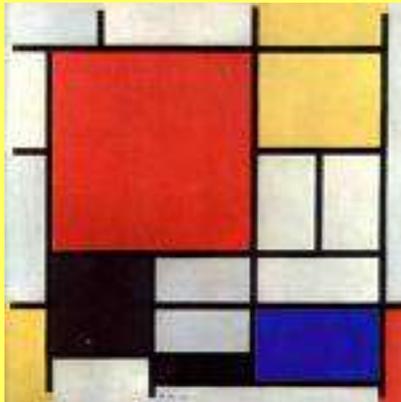
A la découverte de traces dans l'école

Favoriser le kinesthésique : chercher, toucher, tracer puis photographier

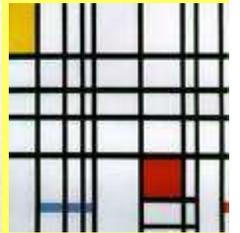
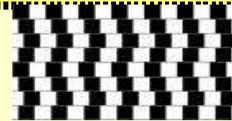


## LE MAGASIN D'IMAGES

pour le trait



- Buren
- Klee
- photos Viaduc de Millau
- Dubuffet
- Mondrian
- des albums (la représentation de la pluie dans les illustrations)





Créer au fil des découvertes un dictionnaire, répertoire graphique

- en affichage
- sous forme de boîte de cartes reprenant les symboles graphiques

S'appuyer sur les ressources locales et notamment les expos proposées par les lieux d'art du département. Rendre cette approche naturelle pour les élèves.

"Cheminements graphiques" MF Ferrand ;  
Christiane Faury - Scéren CRDP Lyon





## DES GS CHERCHEURS DE TRACES

ou comment donner envie à l'enfant d'être **exigeant** avec son activité graphique ?

Nous attendons  
avec les GS  
une précision  
une rigueur

POUR ...

Des outils :

- photos, oeuvres d'art, objets (bijoux, tissus ethniques ...) très caractéristiques
- L'environnement immédiat
- Apports de la maison : objets, photos

Observer, analyser et comparer les supports

Reproduire, inventer, créer, détourner à l'aide d'outils et de médiums variés avec RIGUEUR

"**Grapho-randos**" : chaque enfant se promène avec un cadre évidé de différents formats et doit chercher les différentes lignes du paysage. Des photos numériques sont prises lors de ces ballades. Cette activité peut être réalisée en début ou en fin de module.



*Chasser les traits de l'école et les photographier*





## UNE GRAPHO RANDO (en fin de période)

ou comment découvrir, percevoir, utiliser les ressources graphiques de son environnement.

### 1- sortie dans le quartier : observer, décrire, reproduire

- un carton rigide, des feuilles, une pince, un crayon à papier par élèves  
- un appareil photo numérique  
Recherche de lignes droites : certaines sont photographiées, d'autres sont reproduites par les élèves, d'autres encore simplement décrites oralement.  
Quand cela est possible, suivre les lignes avec le doigt ou en marchant.

### 2- imiter, reproduire

Reprendre toutes ces traces graphiques.  
Sur une feuille A4, répéter, agrandir, diminuer, reproduire, avec des feutres noirs (fin, moyens, gros) afin que toutes les traces remplissent l'espace feuille.

### 3- le fil rouge : produire de nouvelles lignes

Les photos sont affichées au tableau et permettent une nouvelle verbalisation de l'organisation des tracés.  
L'enfant choisit des photocopies (photos photocopiées en miniature 7/5), les colle les unes à côté des autres, 4 sur 2 lignes et avec un feutre fin rouge il crée un fil imaginaire qui passe d'une photocopie à l'autre en suivant les lignes et sans jamais s'arrêter.

### 4- transformer

Reproduire ce fil rouge sur une nouvelle feuille et imaginer :  
- de nouvelles lignes abstraites  
- des formes figuratives  
A partir de ces lignes

### 5- combiner

Trier dans des magazines des échantillons de tapisserie, des tissus...des images de provenance diverse représentant des lignes.  
Combiner tout ces éléments dans une recherche esthétique. Coller, relier en traçant de nouvelles lignes.

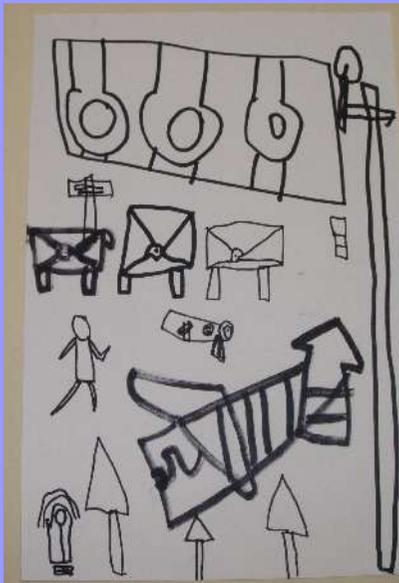


## Les photos de la GRAPHO RANDO « lignes urbaines »

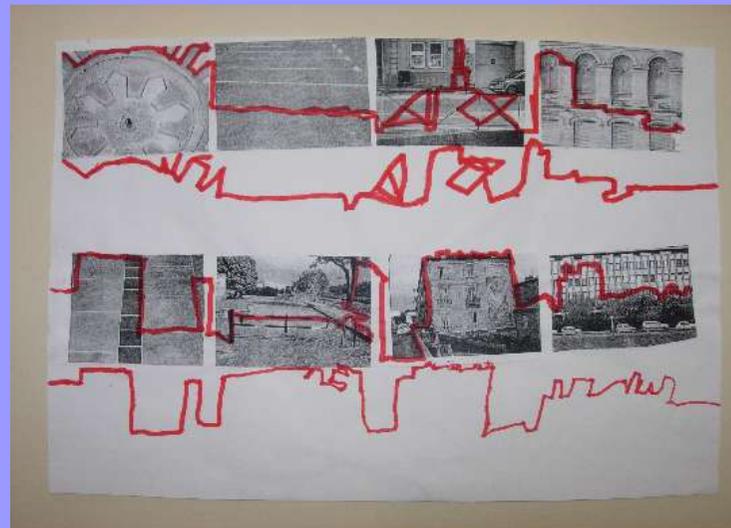




## Réalisations d'élèves suite à la GRAPHO RANDO



Dupliquer les  
lignes



le fil rouge



le fil rouge : transformer





Combiner  
images et  
lignes



## Pour ne pas travailler sur fiches ...

### des idées d'activités d'entraînement graphique

exercices quotidiens permettant d'éduquer le geste c'est-à-dire adapter une pression à l'outil, à l'effet désiré, anticiper, respecter une orientation, contrôler une amplitude, une trajectoire, ralentir, freiner, accélérer un mouvement.

#### Observation d'une raquette de badminton

Les fils sont droits et touchent les bords de la raquette.

Sur des formes ovales, rondes, triangulaires, carrées tracer des traits les plus droits possibles pour créer des raquettes rigolotes.

#### Observation d'un fond de cageot

Remarquer l'épaisseur des lignes  
Sur un format A3, utiliser le cageot comme un gabarit pour créer des lignes. Remplir les espaces vides avec des outils permettant d'appréhender les épaisseurs : chunky, bic, fusain, marqueur, crayon gris...

#### Avec du scotch repositionnable

Des bandes de scotch sont collées d'un bout à l'autre de la feuille. Tracer des traits avec des craies grasses ; décoller, repositionner le scotch pour créer de nouvelles lignes et changer d'outil (par exemple des feutres fins)

#### Grilles de jeux de la classe

Tracer des lignes avec les grilles des différents jeux de la classe ; prolonger, épaissir, multiplier ces lignes

#### Jeux, objets de la classe

Partir à la recherche d'objets, de jeux de la classe qui serviront de gabarits pour tracer des lignes ; ces lignes par la suite sont reliées



## Pour ne pas travailler sur fiches ... des idées d'activités d'entraînement graphique

### Étiquettes autocollantes

Une dizaine d'étiquettes par élèves : les étiquettes sont collées les unes à la suite des autres, verticalement et horizontalement et forment ainsi un chemin. Avec des feutres, suivre ce chemin.

### La règle

Utiliser le double décimètre pour tracer d'un bord à l'autre dans toutes les directions possibles

### Les obstacles

Trouver le plus de lignes droites possibles pour relier les obstacles entre eux.

### Le bristol

Format A5, suivre les lignes bleues pour créer des lignes brisées. Coller le bristol sur une feuille blanche format A4 et prolonger les lignes.

### Tissu ethnique, tapisserie

Choisir un modèle parmi les échantillons proposés ; coller sur une feuille et agrandir

### le mikado

Lancer le mikado sur un format A3 ; avec un feutre cerner au plus près le contour du jeu ;  
Lancer à nouveau le jeu, cerner à nouveau en changeant de couleur  
Exploiter les lignes en prolongeant les tracés.

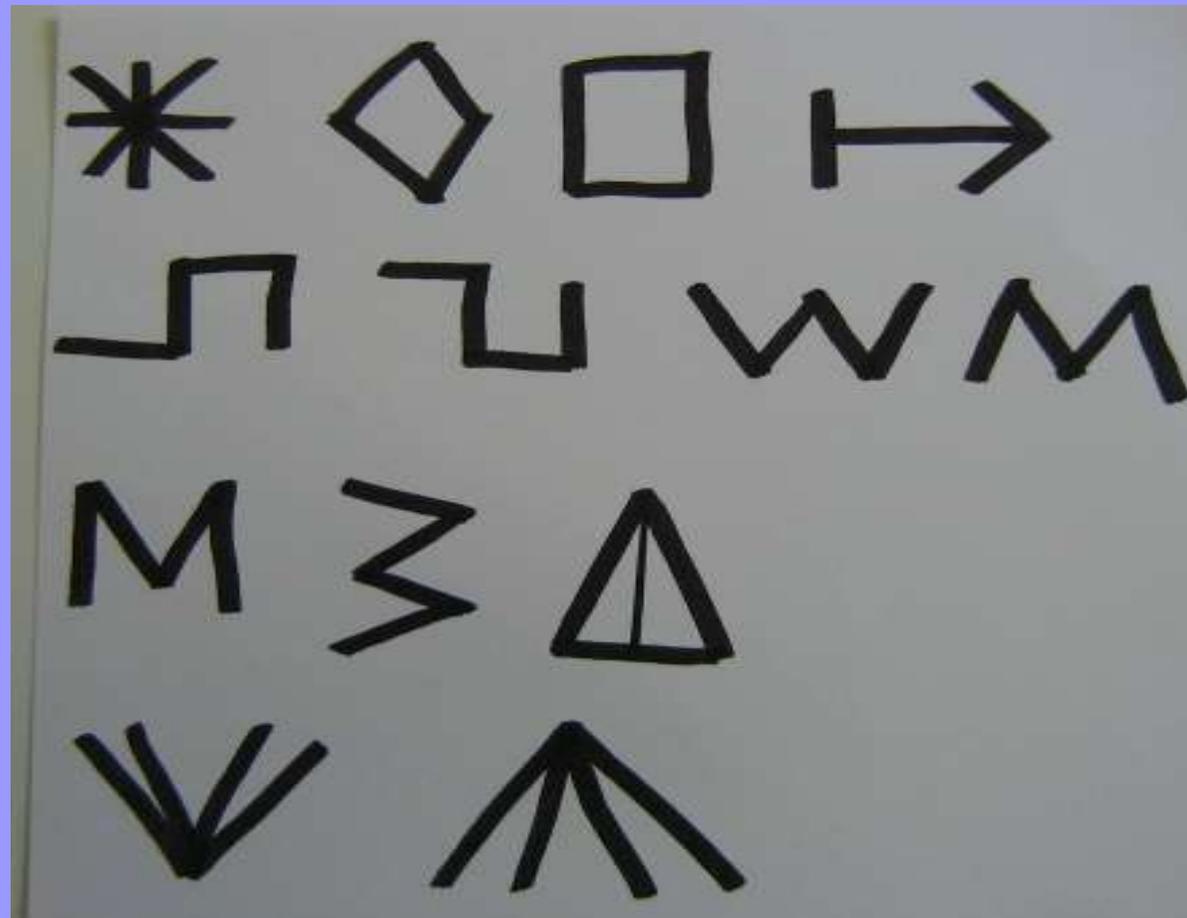
### Le sol de la classe

Estomper avec des craies grasses le carrelage. Réinvestir sur ce support les gabarits de jeux, de grilles...



## LE TRAIT

(vertical, horizontal, oblique et brisé) - Combinaison de 4 traits ou plus





# PROGRAMMATION cycle 1

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>T.P.S.</b>	SMOG + pistes graphiques				
<b>P.S.</b>	SMOG (attention, pas de feutres)		le trait (pas de combinaison)	le rond	la ligne qui tourne 
			laisser un atelier SMOG en parallèle le reste de l'année + 1 atelier dirigé en accompagnement (exercices d'entraînement avec introduction des outils scripteurs)		
<b>M.S. CAISSE A OUTILS</b>	le trait (2 ou 3 traits combinés)	le rond	la ligne qui tourne		
<b>G.S. GRAPHO RANDO, chercheurs de lignes 1 rando par période</b>	les traits : les lignes urbaines	les spirales : les grilles et les balcons	le rond : dans l'école	les lignes sinueuses : dans la cour de l'école, dans un parc, un jardin	la symétrie : les portes
	Chaque grapho rando est ciblée sur une trace mais permet une multitude de tracés + exercices d'entraînement quotidiens décontextualisés				

En bleu, les parties développées dans ce document.



LE GROUPE DE  
RÉFLEXION  
« GRAPHISME »

Viviane MARZOUK  
Cathy LE MOAL  
Claudie MEJEAN  
Christine LIVERATO  
Dominique DARLEY  
Valérie SOLER  
Laurence MURAT