

Programmation coloriage de la TPS à la GS

Ceci est une trame pour les grandes étapes du coloriage qui reprend le travail d'une équipe de PEMF avec pour objectif final le travail sur les coloriages codés.

Domaine : découverte du monde

Compétence : se repérer dans l'espace d'une page

Outils (au choix) MAIS bien se souvenir que :

- le travail au feutre est plus facile pour des plus petits mais la feuille se déchire vite (ce qui fait aussi partie des choses à apprendre)
- il est plus difficile de colorier avec des crayons de couleurs et il faut leur apprendre la technique pour utiliser correctement cet outil

Par forme on entend aussi bien une forme géométrique, qu'une personne, animal, objet

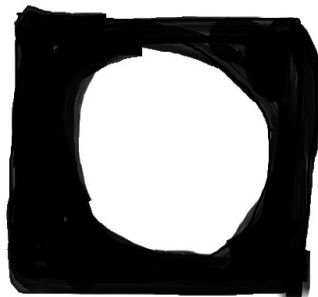
Il y a 4 à 5 fiches par étapes; il faut valider tous les critères de réussite pour passer à l'étape suivante

Étape 1 : une forme dans un cadre noir

Critères de réussite

- une seule couleur
- ne pas laisser de blanc
- ne pas faire de trou

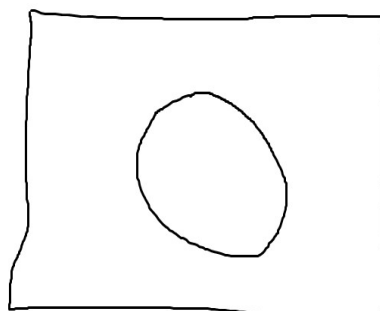
Exemple pour montrer l'idée du cadre



Étape 2 : une forme, mais le cadre est réduit à un trait

Critères de réussite

- une seule couleur
- ne pas laisser de blanc
- ne pas faire de trou
- ne pas dépasser



Étape 3 : augmentation progressive du nombre de formes sur la page (jusqu'à 5)

Critères de réussite

- une seule couleur/forme
- ne pas laisser de blanc
- ne pas faire de trou
- ne pas dépasser

Étape 4 : colorier en respectant le modèle qui est à la même échelle et à côté

Critères de réussite

- une seule couleur/forme
- ne pas laisser de blanc
- ne pas faire de trou
- ne pas dépasser
- respect du modèle

Étape 5 : mandalas

Critères de réussite

- une seule couleur/forme
- ne pas laisser de blanc
- ne pas faire de trou
- ne pas dépasser
- respect du modèle

Étape 6 : coloriages codés

Critères de réussite

- une seule couleur/forme
- ne pas laisser de blanc
- ne pas faire de trou
- ne pas dépasser
- respect du code couleur