

L'ECRIT

Commencer à écrire tout seul.

De l'expérience corporelle aux exercices graphiques

	Découverte corporelle et Découverte artistique	Manipulation	Exercices graphiques PS	Exercices graphiques MS
ROND	<p><u>Découverte corporelle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des cerceaux, rubans, ballons, ballons de baudruche, anneaux pour tourner autour, suivre le bord avec son doigt. • Proposer différentes utilisations du cerceau : le faire rouler, les empiler pour réaliser une tour ronde, les poser verticalement et passer dedans.... • faire tourner un objet autour de soi : corde, foulard. • Apprendre à rouler latéralement ou en faisant une roulade, tourner sur soi-même dans un sens puis dans 	<ul style="list-style-type: none"> • empreintes d'objets ronds dans différentes matières (farine, pâte à modeler, peinture...) • faire des cerceaux en pâte à modeler, faire un chemin de cerceaux • Tracer avec le doigt ou un objet, en suivant le contour d'un objet rond ; • Utiliser des pochoirs donc suivre à l'intérieur. • Modeler pour réaliser un rond, une boule. • Enfiler des perles rondes • Déchirer et coller des petits morceaux de papier dans un rond. 	<p><u>Sur plan vertical :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tracer au tableau avec une craie ou un feutre véléda • Tracer autour d'un modèle, à la peinture, à l'encre, à la craie grasse. • Faire des ronds de plus en plus petits ou de plus en plus grands. • faire des ronds dans des ronds. <p><u>Sur plan horizontal :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cerner avec le doigt • Utiliser des peintures, encres, craies grasses, etc, sur supports différents, de tailles différentes. • Tracer autour d'un modèle, au drawing-gum, à la craie, à 	<p><u>Idem petite section</u></p> <p>+</p> <ul style="list-style-type: none"> • tracer des ronds dans les deux plans dans des espaces de plus en plus restreints. • Respecter le sens du trajet du rond. (sens de l'écriture) <ul style="list-style-type: none"> • faire des ronds isolés, collés, superposés, concentriques. • Tracer les pas d'un animal : ours, chat, chien. • Contourner, cerner, entourer, avec différents outils scripteurs • Décorer un espace limité : une case, une

l'autre

- réaliser des rondes et jeux chantés autour d'un cercle matérialisé par une corde

Découverte artistique et visuelle :

- Observer des œuvres d'art, des images ; suivre des tracés avec le doigt.
- Faire des gouttes d'encre sur papier mouillé.
- Réaliser des empreintes de bouchons dans une petite forme juste adaptée.
- Rechercher des objets ronds dans la classe.
- Jeux de tri : objets ronds/objets non ronds.

- Coller des gommettes (ou d'autres matières) sur un rond pour en suivre le sens
 - Manipuler des gommettes rondes de plusieurs tailles
 - Coller des ronds (papier, carton, tissu..) du plus grand au plus petit.
 - Utiliser une piste graphique, un tableau véléda.

Pour les MS :

- tracer des ronds dans le sens de l'écriture, dans le sable, avec un outil dans la pâte à modeler, sur piste graphique.
- Découper des ronds.

l'encre.

- Faire des ronds de plus en plus petits
- Faire des ronds de plus en plus grands autour d'un objet tel que gommette, bouchon, carton. (ronds concentriques).
 - Faire des ronds concentriques dans un rond.
 - faire des ronds sur un chemin, dans un chemin, des ronds autour d'un rond, autour d'une autre forme
 - entourer des ronds identiques de la même couleur
 - colorier seulement les objets ronds

Les points : au doigt, au coton tige.

- Faire des ronds et des points dedans, autour, sur le trait.

partie de dessin...

- Prolonger des motifs avec des ronds
 - Développer les graphismes d'un élément inducteur (papier peint, partie d'un tableau, etc).