



Activités graphiques



PRESENTATION DU DOMAINE

Les activités de graphisme sont fortement liées à la dimension affective, que ce soit le désir de laisser une trace ou la volonté d'exprimer quelque chose. Elles permettent aux enfants d'acquérir des habiletés multiples qui s'exercent dans le domaine du langage et des PSIC.

On parle de graphisme dès qu'il y a production de trait, empreinte, signe laissant une trace sur un support.

→ C'est avant tout un acte ludique dans lequel l'enfant trouve du plaisir, celui de faire sans forcément chercher le « beau »

On permet à l'élève de construire ses capacités au travers de traces laissées, produites et enfin construites qui vont l'amener à un geste maîtrisé dans des espaces de plus en plus réduits. C'est une compétence qui dépend aussi de la maturation physique et psychologique (on ne peut pas apprendre le dessin du bonhomme...)

Les attentes de l'institution en matière de traces peuvent être dégagées de la lecture des programmes 2002. Trois principes sont rappelés :

- la **priorité du jeu, de l'action, de l'expérimentation**
- la **primauté des situations réelles par rapport aux exercices formels**
- la **place de la représentation comme outil de développement intellectuel.**

La même gestualité est utilisée pour le dessin, les activités graphiques et l'écriture. Ces 3 domaines s'articulent et se combinent dans les productions d'élèves.

- le **dessin** répond à une intention de représentation et d'expression. Dessiner c'est communiquer en laissant une trace
- le **graphisme** construit les habiletés motrices et perceptives pour la maîtrise du geste. Tout exercice graphique doit être expliqué aux enfants pour avoir une finalité.

Le graphisme met en jeu la motricité fine dans certaines conditions

→ Préparation à l'écriture par réinvestissement de l'habileté acquise

→ Principe de marquer, laisser une trace

→ Doit être associé à d'autres activités d'habileté motrice (découper, déchirer, pliage, empreinte, froter, coller, peindre, dessiner, écrire, activités physiques)

Un geste qui laisse une trace, sur un support grâce à un instrument dans un plan donné

- l'**écriture** produit du sens : les enfants ont tendance à aborder l'écriture comme un dessin dont ils peuvent tenter la reproduction avec leur propre stratégie. Cela met bien l'accent sur le SENS, l'écriture doit être apprise, c'est le produit d'un geste qui gère l'espace pour créer et déposer sur un support des formes codifiées non symbolique.

GENESE DE L'ACTE GRAPHIQUE

Les travaux de Liliane LURCAT s'articulent autour de 3 principes :

- loi de développement cephalo-caudale : le développement migre de la tête vers les pieds
- loi de développement proximo-distale : le développement s'opère à partir de l'axe corporel vers les extrémités
- 3 étapes de développement de l'acte graphique :
 - motrice jusqu'à 2.5 ans (projection de mouvements, rotation du bras autour des axes horizontaux et verticaux de l'épaule)
 - perceptive jusqu'à 3.5 ans (contrôle visuel, contrôle musculaire, diminution de l'impulsivité)
 - symbolique jusqu'à 5 ans (intention, anticipation du regard, contrôle du mouvement)

On travaille donc en TPS/PS sur la première étape en priorité en abordant pour les plus vieux la seconde étape progressivement.

REFERENCES UTILISEES

- Graphisme avec les 2/3 ans Nathan Marie MOREAU- METIVET
- Le graphisme à l'école maternelle, CRDP de Grenoble
- Du mouvement au tracé, guide Magnard, L BARON
- graphisme au doigt, Retz
- Ateliers graphiques PS de Elisabeth Grimault, RETZ
- Du graphisme à l'écriture de Denise Chauvel et Isabelle Lagoueyte, RETZ
- <http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/graphhttp/acttransv1.htm>
- M.F Ferrand "Cheminements Graphiques »
- le geste d'écriture de Danièle DUMONT, édition Hatier
- le langage à l'école maternelle, document d'accompagnement des programmes, SCEREN
- Programmes, projets, apprentissages pur l'école maternelle, BABIN, Hachette éducation

COMPETENCES TRAVAILLEES

S'approprier le langage

- Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
- Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action
- Formuler en se faisant comprendre, une description ou une question

Découvrir l'écrit

- Identifier les principales fonctions de l'écrit
- reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet

Devenir élève

- Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune
- Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide
- Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions
- Identifier les adultes et leur rôle
- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle
- Dire ce qui est appris

COMPETENCES SPECIFIQUES EN S'APPROPRIER LE LANGAGE

Nommer des objets dans des situations de la vie quotidienne

- reconnaître des objets
- connaître le nom des objets
- identifier un objet quel que soit sa forme, son orientation, sa taille
- identifier un objet quel que soit les conditions de sa découverte et de son identification
- identifier un objet qu'il soit réel, imaginé ou représenté
- connaître la fonction de l'objet (à quoi ça sert)
- retrouver un objet en fonction de sa définition

Nommer des actions dans des situations de la vie quotidienne

- identifier une action qu'elle soit réelle, vécue ou représentée
- identifier les caractéristiques d'une action
- décrire des actions simples
- exprimer par un verbe, une périphrase, une action

Mémoriser, à bon escient, dans son contexte, un vocabulaire précis

- connaître le sens du mot dans son contexte d'acquisition
- retrouver rapidement ce mot devant l'objet, l'action, le sentiment vécu
- retrouver rapidement ce mot devant l'objet, l'action, le sentiment représenté
- retrouver rapidement un mot grâce à sa définition

COMPETENCES SPECIFIQUES EN DECOUVRIR LE MONDE

Percevoir les objets, distinguer les propriétés

- Reconnaître l'objet concret ou représenté
- analyser, nommer et énoncer les propriétés des objets

Trier

- décrire un objet en considérant ses caractéristiques physiques (formes, couleur, consistance, matière, épaisseur) et fonctionnelles
- Repérer, dans chacun de ces objets, la propriété considérée
- Analyser les éléments d'une collection donnée ou obtenue
- trier des objets à partir d'une non propriété
- repérez qu'une propriété est commune à plusieurs objets
- indiquer les objets triés en les déplaçant, les entourant, les reliant entre eux, en les enlevant
- vérifier la validité du tri
- repérez des erreurs dans un tri
- rectifier les erreurs dans un tri
- classer des objets par tris successifs

Situer, repérer et déplacer des objets par rapport à des repères fixes

- distinguer les repères pour indiquer la position des objets dans l'espace
- distinguer les repères pour indiquer l'orientation des objets dans l'espace
- exprimer les termes de localisation, orientation, déplacements dans l'espace : haut/bas, gauche/droite, dessus/dessous, en face, face à face, ici/là, à l'écart, vers, à partir de, entre
- exprimer par l'emploi d'un vocabulaire approprié la position des objets dans l'espace
- exprimer par l'emploi d'un vocabulaire approprié l'orientation des objets dans l'espace

LONGUEURS Comparer des grandeurs continues

- Connaître les termes long/court
- comparer la longueur de deux objets visuellement par rapport à des repères fixes
- comparer entre eux deux objets selon le critère de longueur

Découvrir le monde

- Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages
- Situer les événements les uns par rapport aux autres
- Dessiner un rond, un carré, un triangle
- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi
- Se repérer dans l'espace d'une page

Percevoir, imaginer, sentir, créer

- Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation

COMPETENCES SPECIFIQUES EN DECOUVRIR L'ECRIT

Tenir de manière adaptée et efficace un outil pour écrire et adopter la position corporelle qui convient

- utiliser ses doigts pour effectuer des tracés
- utiliser sans consigne des outils dont la manipulation nécessite des mouvements amples
- utiliser des outils impliquant des gestes fins
- adapter la préhension de l'outil à son utilisation
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé

Reproduire des modèles, des formes, des trajectoires proposées par l'enseignant

- passer d'un plan (vertical ou horizontal) à un autre
- identifier les éléments du modèle à reproduire
- repérer les rapports entretenus par les différents éléments entre eux
- repérer la place occupée par le modèle et le support
- conserver une image du modèle à reproduire
- placer correctement entre eux, les éléments constitutifs du modèle
- placer correctement sur le support, les éléments constitutifs du modèle

Connaître différents supports d'écrits et leurs utilisations

- comparer entre eux les différents supports d'écrits
- nommer ces différents supports

COMPETENCES SPECIFIQUES EN DEVENIR ELEVE

- prendre des responsabilités
- faire preuve d'initiative
- s'engager dans une activité
- faire l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance
- apprendre à solliciter de l'aide
- acquérir des repères objectifs pour évaluer ses réalisations
- savoir identifier ses erreurs ou celles de ses camarades
- apprendre à rester attentif

COMPETENCES SPECIFIQUES EN PSIC

- découvrir, utiliser et réaliser des images et objets de natures variées
- exprimer ses perceptions, ses projets, ses réalisations
- utiliser un vocabulaire adapté

DONNEES THEORIQUES : MODELISATION DE L'APPRENTISSAGE DE L'ECRIURE SELON D. DUMONT

4 domaines de compétences

L'écriture est le produit d'un geste qui suppose :

- le choix d'une main scriptrice et le repérage dans l'espace proche
- l'utilisation optimale des outils scripteurs : tenue du crayon, position de la main, posture
- d'avoir les possibilités physique et psychomotrice de réaliser l'acte graphique : gérer un espace de production et gérer la dynamique du geste scripteur
- de savoir comment déposer correctement les formes graphiques sur le support par les compétences visuelles et auditives que l'on combine aux compétences kinesthésiques

Il est nécessaire d'acquérir solidement une compétence avant de passer à la suivante afin d'ancrer les automatismes. Pour cela, on traite les 4 domaines de manière concomitante :

LATERALISATION	GESTION MOTRICE	GESTION STATIQUE	GESTION DYNAMIQUE
<ul style="list-style-type: none">-se repérez par rapport à son schéma corporel- se repérez dans l'espace- prendre conscience du sens de l'écriture- choisir la main adéquate	<ul style="list-style-type: none">-mobiliser les organes scripteurs- adapter une posture corporelle adaptée- maîtriser la tenue de son outil- gérer les déplacements musculaires sollicités par le geste scripteur	<ul style="list-style-type: none">- organiser son espace graphique- développer sa coordination oculomotrice- développer sa coordination oreille/main	<ul style="list-style-type: none">- produire des formes et des trajectoires qui préparent au tracé des lettres- gérer la vitesse, l'amplitude et la pression de ses tracés- préparer la fluidité du geste d'écriture

Fonctions de l'écriture

Langage

- graphisme, dessin (pour aller vers l'écrit)
- commentaire sur un dessin : le lien entre l'oral et l'écrit
- guidage du tracé : (intégration par l'enfant qui le reprend en soliloque. *Par ex. : tu montes, tu descends*)

Expression de la pensée (geste de l'idée)

Pour faire aimer les mots qui sont d'abord mimés, puis graphiés, et pour finir écrits

Expression de soi

- reflet du code de la société
- communication
- utilisation d'un espace

Préalable à l'écriture

Prise de conscience du schéma corporel et des sensations digitales

La main est reliée à l'ensemble du corps qui se structure en 3 étapes :

- pratique personnelle par le jeu
- éducation perceptivo motrice (savoir ce qui se passe en nous)
- intériorisation du corps en mouvement
- latéralisation

manipulation (sable, peinture au doigt, pâte), comptine, accompagnement musical, prolongement du geste (ruban, bâton..), puzzles et jeux de construction, jeux d'imitation, massages, - chant et ronde : coordination, langage (stockage de vocabulaire), rondes et jeux dansés, mime.

Organisation de l'espace

Il faut appréhender l'espace ou le corps agit, c'est nécessaire pour repérer et disposer ensuite les signes graphiques (ordre et orientation)

- rapport à la ligne d'écriture
- contiguïté (à côté de, entre, avant..)
- grandeur et distance
- limitation (dans, intérieur et extérieur)

Les troubles peuvent être des lettres inversées, miroir, erreur de succession, espacement irrégulier, organisation inadéquate de la page, mauvaises proportions, liaison incertaines des lettres (décalage, soudure visibles, déformation, disproportion, ou tracé erroné des lettres.

Rythmes

Chacun évolue par palier avec des phases de régression et de stagnation, il faut donc respecter l'individualité des enfants dans ce domaine.

Il faut donner des rythmes :

- les dimensions
- la vitesse
- la pression du trait (mouvement ascendant ou descendant)
- l'enchaînement des lettres (lever de main)

Les troubles peuvent être des saccades dans la liaison des lettres, de mauvaises proportions, des espacements inégaux.

Le mouvement peut être freiné par l'application à reproduire la forme, mais cela se rééquilibre plus tard

Motivation à l'écrit

- Aimer et sentir, voir l'écrit et voir écrire ; raison pour laquelle on ne doit pas proposer à l'enfant que des photocopies.

- Mise en valeur des productions pour valoriser la trace : cahier de traces, cahier de vie, affichage pour les parents, affichage combiné, accrochage à hauteur des enfants pour qu'ils puissent retrouver leurs traces
- Exploiter les découvertes spontanées des enfants
- Garder une mémoire des traces éphémères produites (photos)
- support et outils variés pour élargir la palette de gestes
- situation de découverte active avec des inducteurs culturels (artistes), environnementaux (objet, nature), vécu (production des élèves)

OBJECTIFS

En TPS/PS, on ne se fixe pas sur des graphisme précis (courbe, ligne etc..) on est dans la découverte et l'expérimentation, pas dans la maîtrise du tracé

Objectifs psycholinguistiques

- attribuer du sens aux signes graphiques que l'on produit
- reconnaître différents supports d'écrits
- reconnaître différents codes et système graphiques
- identifier les situations qui nécessitent un recours à l'écrit
- se référer aux écrits de l'environnement
- verbaliser ce qu'on fait, comment on le fait, avec quoi on le fait
- respecter une consigne
- s'exprimer sur une œuvre susceptible de susciter l'imagination
- reconnaître des images
- revivre par le geste les significations premières (lignes, points, couleurs, expressions du visage)
- grouper des images sur un thème, mettre en relation des travaux.

Objectifs moteurs

- contrôler volontairement son geste
- maîtriser son schéma corporel
- affermir sa latéralité
 - sentir son équilibre
 - choisir sa main préférentielle
- mobiliser indépendamment les segments du corps : bras, avant-bras, main
- exercer sa souplesse articulaire : coude, épaule, poignet, doigts
- exercer sa dextérité digitale pour la saisie et la tenue des outils scripteurs
- adapter et contrôler la pression à exercer
- maîtriser la tenue du crayon (placement des doigts)
- maîtriser la pression, la vitesse, l'orientation, l'amplitude du tracé
- maîtriser les rythmes continus et discontinus du tracé
- utiliser sans consigne des outils dont la manipulation nécessite des mouvements amples
- utiliser des outils impliquant des gestes fins
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé

Objectifs perceptifs

- laisser une trace dans un espace restreint
- percevoir la trace
- organiser des tracés dans un espace graphique
- occuper une surface
- apprécier les limites d'un plan
- reconnaître le haut/bas et la gauche/droite
- Orienter son geste de manière conventionnelle (gauche à droite, du haut vers le bas, sens de rotation)
- enchaîner des changements de direction et de sens
- identifier, discriminer, reproduire des formes simples puis complexes en respectant leurs dimensions et positions relatives, leurs orientations, leurs traits communs et différences
- adapter ses gestes de préhension, pression et guidage en fonction des outils scripteurs et des supports
- choisir ses outils scripteurs en fonction de la nature et du format des supports
- reconnaître le début/la fin, le départ/l'arrivée
- apprécier un ordre, un intervalle, une succession pour les reproduire
- maîtriser la coordination oculo motrice
- maintenir, dans l'utilisation de l'outil, une pression et une orientation constante
- représenter des objets ou des personnages de la vie ordinaire par un dessin simple et aisément identifiable
- établir des relations sensorielles et affectives avec les matières
- s'impliquer dans le maniement des matières
- percevoir les différences de couleur, forme, texture, relief
- distinguer un objet de ses représentations
- évoquer des sentiments, souvenirs, anecdotes en rapport avec un matériau
- constater les effets produits

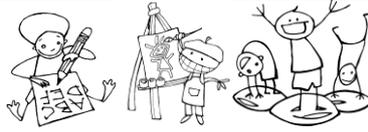
Développement des capacités de création

- réaliser une production en fonction d'un désir
- explorer des associations de formes, couleurs, matières
- modifier une couleur, une forme, un objet, une image
- transformer intentionnellement un chose en une autre

Pratique du pouvoir d'expression

- éprouver les possibilités d'intervention sur les matières
- parvenir à différentes façons de traiter, marquer et d'agir (couvrir, tacher, imprimer, étaler, percer, plier, froisser, déchirer etc.)
- mettre en œuvre des combinaisons d'opérations élémentaires (découper et coller, extraire et mélanger, isoler et répéter etc.)

GRAPHISME Domaine 1 : LATERALISATION



COMPETENCES TRAVAILLEES

AL1	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
AL2	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action
DFE1	Identifier les principales fonctions de l'écrit
DE1	Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune
DE2	Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide
DE3	Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions
DE5	Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle
DE6	Dire ce qui est appris
DM1	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages
DM13	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi
DM14	Se repérer dans l'espace d'une page
PSIC1	Adapter son geste aux contraintes matérielles
PSIC2	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
PSIC3	Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé
PSIC4	Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections

OBJECTIFS DU DEVENIR ELEVE

- faire preuve d'initiative
- s'engager dans une activité
- faire l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance
- comprendre la valeur d'une consigne collective
- apprendre à solliciter de l'aide
- apprendre ce qu'on fait à l'école et pourquoi
- acquérir des repères objectifs pour évaluer ses réalisations
- savoir identifier ses erreurs ou celles de ses camarades
- apprendre à rester attentif

OBJECTIFS LANGAGIERS

- reconnaître des objets, connaître leurs noms, les identifier quel que soit leur présentation
- identifier une action qu'elle soit réelle, vécue ou représentée, la décrire, la nommer
- passer de l'énumération à la description de l'action
- inventorier les sentiments qui peuvent s'appliquer à une situation
- évoquer une situation correspondant à un sentiment
- identifier, mémoriser et utiliser un vocabulaire précis dans son contexte

OBJECTIFS DE DECOUVERTE DE L'ECRIT

- lire avec l'aide de l'adulte des textes extraits de différents supports
- connaître, nommer, comparer les différents supports d'écrits
- repérer les différents objets porteurs d'écrits dans la vie courante, les lieux, les porteurs

OBJECTIFS EN PSIC

- découvrir, utiliser et réaliser des images et objets de natures variées
- exprimer ses perceptions, ses projets, ses réalisations
- utiliser un vocabulaire adapté

OBJECTIFS DE STRUCTURATION ESPACE/TEMPS

- situer un objet par rapport à un autre indépendamment de sa propre situation
- utiliser des termes de localisation : fermé/ouvert, sur/sous, devant/derrière, dedans/dehors, intérieur/extérieur, autour, à côté, loin/près, au-delà/en -deçà
- connaître les termes de localisation, orientation, déplacements dans l'espace : haut/bas, gauche/droite, dessus/dessous, en face, face à face, ici/là, à l'écart, vers, à partir de, entre

PRESENTATION DU DOMAINE

La main est l'outil, c'est le cerveau qui est l'organe scripteur. Pour fixer sa latéralité, on va apprendre à l'enfant à reconnaître sa droite.
Se latéraliser = se repérer par rapport à son schéma corporel et utiliser pour écrire la main la mieux adaptée.

On voit que un enfant est bien latéralisé lorsqu'il débouche son feutre de sa main dominante et qu'il recharge le feutre de main ensuite pour écrire (les enfants mal latéralisés ne le font pas)

Conséquence, l'usage trop précoce des stylos avec bouchon peut inciter à utiliser la main qui ne lui convient pas. Les enfants qui tiennent le crayon à pleine main gauche doivent donc retenir l'attention.

L'enfant s'approprie sa dominante latérale dans les activités motrices, expressives, de création, de langage, de graphisme.

Il faut s'appuyer sur les initiatives de l'enfant dans la vie quotidienne

L'enfant peut parfois perdre une prédominance qui semblait établie, il y a 2 moments de fluctuations : vers 3 ans et vers 5 ans, cela se stabilise en général vers 6 ans.

Il y a environ 10% de gauchers.

Il y a la main qui écrit et la main qui soutient le reste du corps (Celui-ci se met en appui sur elle pour faciliter le mouvement de translation vers la droite)

CONDITIONS D'APPRENTISSAGE

- repérer la latéralité de chaque enfant (faire passer le test si nécessaire)
- utiliser tous les encodages mnésiques pour donner à l'enfant les moyens de se repérer dans l'espace
- travailler en concomitance avec les activités préparatoires à l'acquisition des autres compétences de bases
- ne rien modifier au protocole de latéralisation
- ne pas placer les enfants face à face
- utiliser toujours un repère visuel unique
- situer le repérage de la latéralité et de la latéralisation le plus tôt possible dans la scolarité de l'enfant

METHODE

On part, non pas du corps de l'enfant, mais de repères spatiaux extérieurs pour amener à la reconnaissance de la main droite à partir d'une fonction de cette main dans le cadre de ces repères spatiaux.

L'apprentissage de la latéralité se fera sur un thème, dans un lieu et une position choisie qui ne variera pas lors de la phase d'apprentissage (image fixée à droite en face des enfants).

On ne donnera pas les termes DROITE/GAUCHE durant l'apprentissage et on n'annonce pas l'objectif du travail.

Activités

- observer ses mains à travers jeux et comptines, tous les jeux de doigts permettant la connaissance du nom des doigts
- fixer son attention pour sa position par jeux et comptines
- feuille avec photo de leur deux mains et repérer chaque doigt (sans prononcer gauche et droite)
- apprentissage de la latéralité se fait sur un thème, dans un lieu et une position choisie une fois pour toutes (préparation avec indices mnésiques, charge affective)
- choisir un personnage précis et entraîner les enfants à le montrer avec leur main droite (où est ? il est là) (on en doit pas croiser sur la poitrine, sinon ce n'est pas la bonne main)
- installer l'automatisme et introduire l'information « est à droite »
- introduire Gauche quand la droite sera totalement intériorisée
- finaliser : « la main qui montre..qui est à droite..., c'est la main droite. »
- La balade de la main droite : sur le corps du pied jusqu'à l'épaule
- Marcher à cheval sur une corde (axe corporel)
- Bracelet ou chouchou pour repérer la bonne main
- Observer ses mains
- Reconstituer des bonhommes en morceaux
- Regarder des grands écrire

Test de latéralité de Galifret & Grano

- Main : Prendre les perles dans une boîte avec une cuillère à café et les déposer dans un bol
Attraper ses mains dans le dos (la main qui est active est dominante)
Effacer avec la main son soleil sur le tableau
- Pied : Pousser une boîte par terre sous l'armoire
- CEil : Carton avec un trou ou rouleau de sopalin vide, regarde un objet par le trou

GRAPHISME Domaine 2 :
GESTION MOTRICE



COMPETENCES TRAVAILLEES

AL1	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
AL2	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action
DFE1	Identifier les principales fonctions de l'écrit
DE1	Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune
DE2	Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide
DE3	Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions
DE5	Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle
DE6	Dire ce qui est appris
DM1	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages
DM8	Dessiner un rond, un carré, un triangle
DM13	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi
DM14	Se repérer dans l'espace d'une page
PSIC1	Adapter son geste aux contraintes matérielles
PSIC2	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
PSIC3	Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé
PSIC4	Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections

OBJECTIFS DU DEVENIR ELEVE

- faire preuve d'initiative
- s'engager dans une activité
- faire l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance
- comprendre la valeur d'une consigne collective
- apprendre à solliciter de l'aide
- apprendre ce qu'on fait à l'école et pourquoi
- acquérir des repères objectifs pour évaluer ses réalisations
- savoir identifier ses erreurs ou celles de ses camarades
- apprendre à rester attentif

OBJECTIFS LANGAGIERS

- reconnaître des objets, connaître leurs noms, les identifier quelque soit leur présentation
- identifier une action qu'elle soit réelle, vécue ou représentée, la décrire, la nommer
- passer de l'énumération à la description de l'action
- inventorier les sentiments qui peuvent s'appliquer à une situation
- évoquer une situation correspondant à un sentiment
- identifier, mémoriser et utiliser un vocabulaire précis dans son contexte

OBJECTIFS EN PSIC

- expérimenter divers instruments de dessin
- expérimenter divers supports de dessin
- expérimenter divers procédés de dessin
- découvrir, utiliser et réaliser des images et objets de natures variées
- exprimer ses perceptions, ses projets, ses réalisations
- utiliser un vocabulaire adapté

OBJECTIFS GRAPHIQUES

- utiliser ses doigts pour effectuer des tracés
- utiliser sans consigne des outils dont la manipulation nécessite des mouvements amples
- utiliser des outils impliquant des gestes fins
- adapter la préhension de l'outil à son utilisation
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé
- choisir l'outil en fonction du format du support utilisé
- choisir l'outil en fonction de la nature du support utilisé
- exercer sur l'outil scripteur la pression qui convient
- diversifier intentionnellement la pression exercée sur l'outil scripteur
- demeurer à une distance constante du support
- maintenir, dans l'utilisation de l'outil, une pression et une orientation constante
- adapter la posture corporelle au plan de travail
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé
- adapter une posture corporelle confortable

OBJECTIFS DE STRUCTURATION ESPACE/TEMPS

- situer un objet par rapport à un autre indépendamment de sa propre situation
- utiliser des termes de localisation : fermé/ouvert, sur/sous, devant/derrière, dedans/dehors, intérieur/extérieur, autour, à côté, loin/près, au-delà/en -deçà
- connaître les termes de localisation, orientation, déplacements dans l'espace : haut/bas, gauche/droite, dessus/dessous, en face, face à face, ici/là, à l'écart, vers, à partir de, entre
- distinguer des lignes ouvertes/fermées
- distinguer des lignes courbe/droite/brisée
- connaître la notion de frontière et de région

PRESENTATION DU DOMAINE

On cherche ici à développer les compétences motrices pour acquérir la mobilité adéquate des organes scripteurs :

- tenue du crayon
- posture du corps
- déplacements des organes

Il s'agit de sensibiliser les élèves à l'écriture, à sa fonction, à son utilisation et à la connaissance des outils nécessaires

ce que l'enfant maîtrise à l'arrivée à l'école

Dès 15 mois, se sont développés :

- geste global du bras (flexion/extension)
- contrôle du pouce
- contrôle visuel du geste(qui permet de reprendre ou on s'est arrêté)
- articulation du poignet
- amplitude du mouvement
- freinage volontaire du geste
- mobilité de la main

La progression d'apprentissage est la suivante :

Placer les doigts sur l'outil → placer la main, le poignet et déplacer le bras → posture idéale → repérage sur l'horizontale
 ⇨ à partir de ce point, l'enfant a accès à la réalisation des premiers tracés sur support horizontal

CONDITIONS D'APPRENTISSAGE

- mise en place des activités pour la tenue du crayon dès la rentrée (comptines) pour favoriser les bonnes habitudes :
- mise en place d'activités graphiques sans crayon, ni stylo avant la fin de cet apprentissage

- peinture au doigt pour apprendre l'usage de l'index (boule de coton dans la main pour obliger à fermer les autres doigts et lever pour que le pouce ne touche pas

Coordination oculo-manuelle

L'oeil suit le contour du tracé et le devance

Le droitier doit placer sa feuille légèrement à droite sur la table pour éviter de croiser le bras sur la poitrine car c'est le bras qui emmène la main
Pour le gaucher, au contraire, c'est la main qui emmène le bras. Il faut donc placer sa feuille à gauche et assez haute

Régulation tonique

La conduite du geste doit être sûre et en accord avec l'affectif

Le geste doit être fait dans la détente

NB : les parasites (tirer la langue..) sont fréquents et normaux jusqu'à 10 ans

La posture

- Maintien de la statique (pieds à plat, dos droit sans rigidité)
- Faire prendre conscience à l'enfant de la nécessité du contrôle dorsal (agir avec ses mains sur une table sans y prendre appui : Les activités à table de manipulation type construction vont aider à cette perte d'appui)
- Choisir sa main (main naturelle pour prendre, analyse des gestes spontanés)
- Equilibration du corps (poids sur la main pas sur l'avant-bras, épaule horizontale)
- l'enfant doit être libre de ses mouvements du doigt jusqu'à l'épaule

Le dos droit, les pieds à plat, épaules détendues et coude non collé au corps, le coude est fixe, c'est l'avant-bras qui fait des rotations sur le coude. La main est dans le prolongement et tourne autour du poignet.

Déplacement du bras

Dégagement du corps est difficile pour l'enfant, cela doit être appris par les tracés horizontaux

La tenue du crayon

Position de la main

La position idéale de la main est celle qui libère les doigts pour leur autoriser un maximum de mobilité. La main se place dans le prolongement de l'avant-bras, sans rotation interne contre la table, ni externe sur le champ de la main.

la main inclinée repose sur la tranche continue à l'auriculaire.

supprimer les contractions inutiles pour réduire les dépenses énergétiques de l'écriture

→ pour favoriser : premiers tracés seront des tracés descendante à doigt et après crayon (attention veiller autant à la manière de faire qu'au résultat)

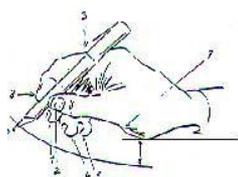
→ veiller à ce que les enfants ne soulèvent pas le poignet

→ ne pas guider la main mais s'assurer de la bonne tenue de l'outil

Position des doigts

Naturellement l'index sera le premier outil scripteur, il a une place et une innervation que n'ont pas les autres doigts (éloignement et capacité de rotation)

Attention, les fiches de graphisme peuvent créer des blocages.



- Le crayon prend appui à la naissance de l'index, sous l'articulation qui le rattache à la main, il prend place d'ans l'axe de l'avant bras, comme la main

- la pince (préférons « tenue ») est formée par la pulpe du pouce et le côté du majeur au niveau de la dernière articulation sur lequel le crayon repose.

- l'index est libéré au-dessus et garde toute sa mobilité dans un rôle de guidage exactement comme lorsqu'on l'utilise pour laisser un trace dans le sable

- le poignet doit être appuyé fort sur la feuille

Les mouvements parasites (tirer la langue) sont normaux jusqu'à 10 ans

Attention : ne pas faire la pince entre le pouce et l'index

Position de l'autre main

- fixation de la feuille

- équilibre du corps

En dessous et à gauche de la zone d'écriture pour avoir les deux épaules à la même hauteur

Attention, la transpiration de certains enfants peut graisser la feuille, on peut de nouveau avoir recours au buvard

METHODE

attention :

- apprendre au plus tôt à l'enfant à positionner ses doigts et placer sa main
- ne pas faire d'exercice au crayon sur plan incliné

Activités pour le guidage de l'index

objectif

- interioriser le rôle de guide de l'index

- délier le poignet

méthode

L'usage de l'index s'apprend avec la peinture à doigt.

On place une boule de coton dans la paume de la main que l'on tient avec les autres doigts repliés. On travaille avec l'index légèrement tourné en externe pour retrouver la position d'écriture, la main légèrement soulevée.

Ne pas laisser l'enfant ouvrir sa main, ni placer son poignet en pont

Activités pour la tenue du crayon pouce/majeur

Position des doigts

- jeu d'ombre chinoise mettant en scène pouce/index/majeur
- jeu de doigts pour apprendre le nom des doigts
- faire claquer des doigts : comptines des clochettes
- Pianoter sur la table

Dextérité manuelle

- expérience motrice dans la vie quotidienne (fourchette, habillage, pliage, laçage) qui exerce aussi la coordination oculomanuelle
- prendre petits objets (graines, pions...), les déposer sur une ligne, enfiler
- travailler les sensations au niveau de la pulpe des doigts (travail dans le sable, la farine, la semoule, avec la terre, la pâte à sel...) pour susciter des sensations tactiles dans les terminaisons nerveuses des doigts.
- assouplir les doigts par pliage, habillage, laçage etc.
- Dissocier : une main agit et l'autre maintient
- jeux de construction
- jeux de papier pour renforcer les segments des doigts : déchirer, froisser, coller, découper ...
- manipulation des matériaux pour triturer, malaxer, taper...
- comptines pour répéter le geste de frappe pouce/phalange
- avec un cure pipe : chaque enfant glisse en cure pipe entre ses doigts puis on le prend comme un stylo, c'est doux, on sent où on le tient, on fait la même chose avec un morceau de laine (mou, pas de forme), entourer les deux autour du poignet pour voir la rigidité, redressé le cure pipe pour qu'il soit rectiligne, on le tient comme son crayon puis avec son autre main, on place l'extrémité sur la table et on demande aux enfants d'appuyer plus ou moins fort avec l'index et on voit ce que font les poils : selon la pression du doigt, les poils s'aplatissent sans freiner la progression, observer le rebrousse poil

Activités pour le déplacement latéral du bras

- Jeu du bulldozer qui renverse les constructions sur la table en « balayant » avec l'avant bras
- tracer les rails du train
- faire glisser son bras sur la table pour faire trait vers le bas

Comptines et jeux de doigts pour déverrouiller

contrôle dorsal

- crispier et relâcher les épaules (le pingouin)
- faire le chat

les bras

- laisser pendre les bras, les secouer, les balancer
- lever un bras, en inspirant, prendre conscience de son inspiration, puis de l'expiration en descendant le bras, le regard suit la main dans le déplacement
- la locomotive (voir fiche)
- la scie (voir fiche)
- la balayette (voir fiche)
- les essuie glaces (voir fiche)

les mains

- prendre consciences des mains : raide (ouverte, doigts écartés) et molle
- faire des ronds avec la main
- on tourne une cuillère dans un yaourt sans bouger le bras
- secouer la main, serrer le poing puis relâcher
- le serpent (voir fiche)
- le feu (voir fiche)
- le livre (voir fiche)
- le papillon (voir fiche)
- frotter comme si on les lavait
- secouer la main en tenant le pouce ou le gras de la paume
- avec une bille : faire tourner la bille dans la paume avec son index, sur chacun des doigts et nommer les doigts
- chiquenaude sur boulette de papier
- faire rouler une bille
- étendre un élastique entre les doigts
- malaxer un sac de grains, retrouver les sacs qui ont le même contenu (graines)
- chiffonner une feuille de papier dans une seule main, sans prendre appui sur la table
- faire un boudin en pâte à modeler avec la paume puis avec le bout des doigts
- faire tourner, aplatir ; enfoncer un doigt dedans, pincer la pâte à modeler

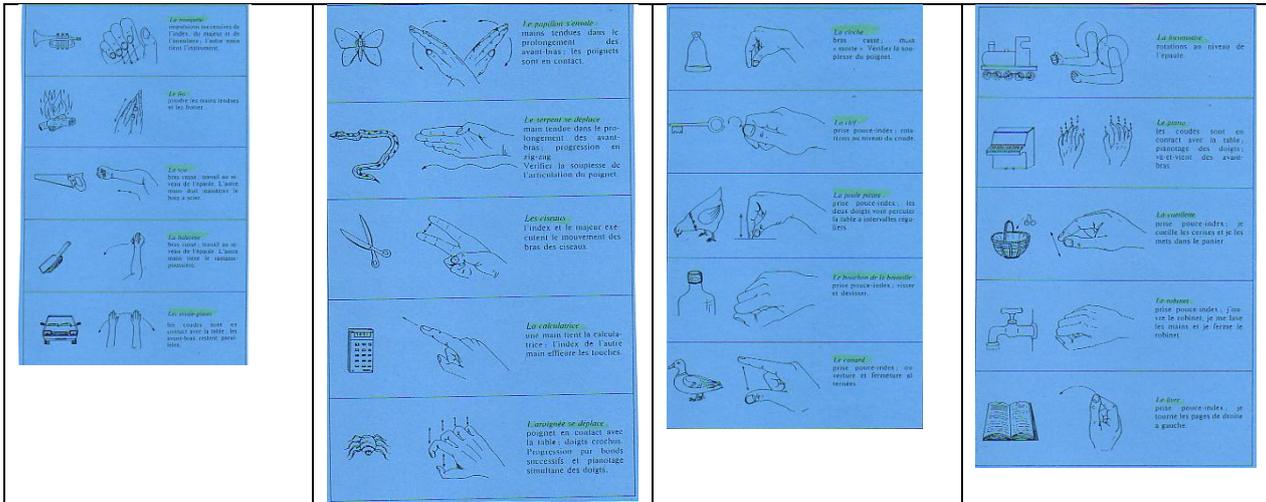
les poignets

- mains jointes : on écarte les mains et laissant les poignets joints
- paume sur la table (ou sur le genou), retourner sa main sur le dos sans bouger le bras (que rotation du poignet)
- faire une poignée de main (haut/bas du poignet)
- poignets : mains poser sur la table (ou sur le genou), on soulève la main sans que le poignet quitte la table
- le robinet(voir fiche)
- la cloche (voir fiche)
- la clef(voir fiche)
- la poule picore (voir fiche)
- faire rouler une boule de pâte à modeler sans bouger autre chose que la main, pour être sur on « colle » le petit doigt sur la table

les doigts

- jouer à la petite bête qui monte avec le majeur et l'index
- tracer des ronds avec le pouce en l'opposant à chaque doigt successivement
- mains jointes doigts tendus, plier les deux index, puis deux majeurs etc.
- mains jointes : écartier doigts, refermer, gardez jointure des doigts, séparez les paumes, séparez les poignets
- le piano (voir fiche)
- la cueillette (voir fiche)
- les ciseaux(voir fiche)

- la calculatrice (voir fiche)
- l'araignée (voir fiche)
- visser/dévisser
- le canard (voir fiche)
- la trompette (voir fiche)
- faire le contour des doigts écartés (le chemin)
- masser les doigts de l'ongle vers la base
- plier chaque doigt un à un, les chauffer, les vriller



Découvrir le geste d'écriture

matériel

- différents outils scripteurs (crayon, feutre, marqueur, stylo, craies, pinceaux, plumes etc..
- affiche A3 des tenue de crayon et des positions du corps
- papier

préparation

- préparer les différents outils scripteurs au coin regroupement

déroulement

Analyse des outils

La maîtresse prépare un paquet surprise qui sera apporté en classe par l'ATSEM

L'expression spontanée va aller bon train puisque les enfants vont se demander ce que cela contient.

On sort un par un les objets et on en fait l'inventaire, on fait nommer les enfants avec précision et on leur demande de trouver le point commun entre ces objets :

« ça sert à faire des traces »

Analyse de la posture

On affiche au tableau les deux affiches.

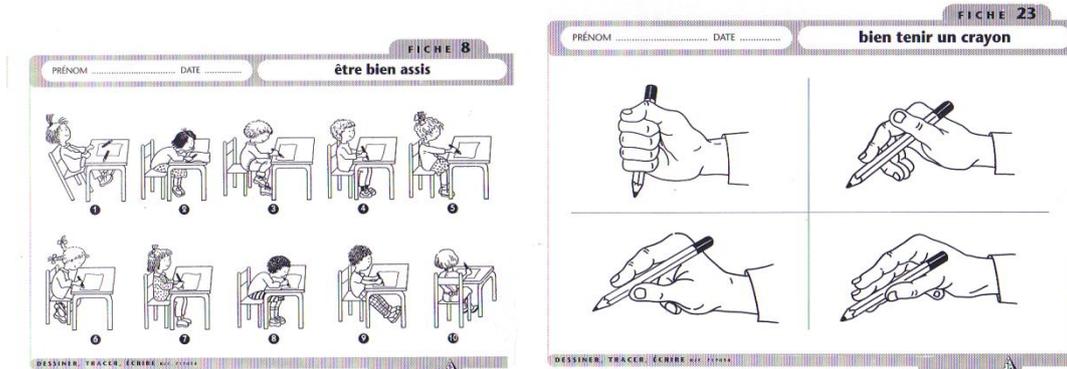
Que voyez-vous ?

On cherche la bonne solution, on fait la démonstration devant les autres avec un enfant de la tenue du stylo et de la posture à la table.

Fonction de l'écriture

A quoi ça sert d'écrire ?

On note les réponses des enfants



GRAPHISME Domaine 3 :
GESTION STATIQUE



COMPETENCES TRAVAILLEES

AL1	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
AL2	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action
DFE1	Identifier les principales fonctions de l'écrit
DE1	Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune
DE2	Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide
DE3	Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions
DE5	Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle
DE6	Dire ce qui est appris
DM1	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages
DM8	Dessiner un rond, un carré, un triangle
DM13	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi
DM14	Se repérer dans l'espace d'une page
PSIC1	Adapter son geste aux contraintes matérielles
PSIC2	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
PSIC3	Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé
PSIC4	Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections

OBJECTIFS DU DEVENIR ELEVE

- faire preuve d'initiative
- s'engager dans une activité
- faire l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance
- comprendre la valeur d'une consigne collective
- apprendre à solliciter de l'aide
- apprendre ce qu'on fait à l'école et pourquoi
- acquérir des repères objectifs pour évaluer ses réalisations
- savoir identifier ses erreurs ou celles de ses camarades
- apprendre à rester attentif

OBJECTIFS LANGAGIERS

- reconnaître des objets, connaître leurs noms, les identifier quelque soit leur présentation
- identifier une action qu'elle soit réelle, vécue ou représentée, la décrire, la nommer
- passer de l'énumération à la description de l'action
- inventorier les sentiments qui peuvent s'appliquer à une situation
- évoquer une situation correspondant à un sentiment
- identifier, mémoriser et utiliser un vocabulaire précis dans son contexte

OBJECTIFS EN PSIC

- expérimenter divers instruments de dessin
- expérimenter divers supports de dessin
- expérimenter divers procédés de dessin
- découvrir, utiliser et réaliser des images et objets de natures variées
- exprimer ses perceptions, ses projets, ses réalisations
- utiliser un vocabulaire adapté

OBJECTIFS DE DECOUVERTE DE L'ECRIT

- lire avec l'aide de l'adulte des textes extraits de différents supports
- connaître, nommer, comparer les différents supports d'écrits
- repérer les différents objets porteurs d'écrits dans la vie courante, les lieux, les porteurs

OBJECTIFS GRAPHIQUES

- utiliser ses doigts pour effectuer des tracés
- utiliser sans consigne des outils dont la manipulation nécessite des mouvements amples
- utiliser des outils impliquant des gestes fins
- adapter la préhension de l'outil à son utilisation
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé
- choisir l'outil en fonction du format du support utilisé
- choisir l'outil en fonction de la nature du support utilisé
- exercer sur l'outil scripteur la pression qui convient
- diversifier intentionnellement la pression exercée sur l'outil scripteur
- demeurer à une distance constante du support
- - maintenir, dans l'utilisation de l'outil, une pression et une orientation constante
- adapter la posture corporelle au plan de travail
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé
- adapter une posture corporelle confortable
- représenter des objets ou des personnages de la vie ordinaire par un dessin simple et aisément identifiable
- passer d'un plan (vertical ou horizontal) à un autre
- associer le modèle au mouvement qui va permettre sa reproduction
- identifier les éléments du modèle à reproduire
- repérer les rapports entretenus par les différents éléments entre eux
- repérer la place occupée par le modèle et le support
- placer correctement entre eux, les éléments constitutifs du modèle
- placer correctement sur le support, les éléments constitutifs du modèle
- respecter le sens général de l'écriture

OBJECTIFS DE STRUCTURATION ESPACE/TEMPS

- situer un objet par rapport à un autre indépendamment de sa propre situation
- utiliser des termes de localisation : fermé/ouvert, sur/sous, devant/derrière, dedans/dehors, intérieur/extérieur, autour, à côté, loin/près, au-delà/en -delà
- connaître les termes de localisation, orientation, déplacements dans l'espace : haut/bas, gauche/droite, dessus/dessous, en face, face à face, ici/là, à l'écart, vers, à partir de, entre
- distinguer des lignes ouvertes/fermées
- distinguer des lignes courbe/droite/brisée
- connaître la notion de frontière et de région

PRESENTATION DU DOMAINE

La gestion statique de l'espace graphique peut être préparé indépendamment de la dynamique du geste qui crée les formes (exemple type de la reconstruction de phrases à partir d'étiquettes).

Cela concerne la zone d'écriture (zone médiane, hampe, jambage), les lignes, les axes, les espaces.

Cette gestion s'appuie essentiellement sur l'encodage visuel et offre une autre entrée dans l'espace que celle de la création des formes. Elle permet de travailler sur :

- régularité des espaces
- horizontalité
- tenue de la ligne

La progression d'apprentissage est la suivante :

Alignement → intégration de la tenue de la ligne → différenciation des dimensions → différenciation des espacements → maîtrise de l'axe d'inclinaison
 ↪ à partir de ce point, l'enfant a accès aux majuscules typographiques

CONDITIONS D'APPRENTISSAGE

- la diversification des encodages (visuel, auditif, kinesthésique) favorise la décontextualisation
- travail primordial sur le rythme
- favoriser les activités motrices de gestion de l'espace et des rythmes
- ne pas confondre gestion statique et immobilité

METHODE

Horizontalité de la ligne et régularité des espaces

L'enfant va y accéder par le jeu car ce sont les deux paramètres naturellement mis en œuvre dans les jeux d'alignement.

- disposition d'objets en ligne sur table, sur sol
- file de voiture plus ou moins espacés sinon le conducteur va klaxonner
- alignement d'étiquette sur feuille
- activités de rythme en motricité
- travail d'algorithmes de gommettes triangle ou carré pour faciliter le repère de ligne
- renforcement auditif de la notion d'espacement par des frappés musicaux, pieds, mains et comptines avec gestuelle
- Trier des objets, gommettes par forme
- Aligner ces formes en séparant les groupes
- Coller des gommettes par groupe de 3
- Faire des taches de peinture par groupe de 3

La verticalité

Il faut isoler cette compétence pour donner accès aux majuscules typographiques, c'est la dernière étape

- pyramides, tour de cubes
- utilisation du fil à plomb pour trouver les verticales de la classe

Les comptines de préparation à l'écriture

rythmes, longueur de sons, gestuelle de repérage, toutes les comptines sont concernées en fonction de l'inspiration et de l'habileté de l'enseignant.

Intégrer le sens de l'écriture

- localiser les points de départ et arrivée
- transposer des repères du plan vertical à l'horizontal
- marcher le long d'une corde : on en commence pas n'importe où, il y a un point de départ et un point d'arrivée en écriture.

on présente la corde et on explique qu'elle peut avoir différentes trajectoires : droite, boucle, etc.

on dispose la corde et l'enfant doit verbaliser ce qu'il fait : je commence ici, je monte, je tourne, je redescends

- changer de plan : les enfants ont un morceau de laine, l'enseignant propose un tracé au sol avec la corde, les enfants doivent faire ce tracé en même temps puis tout seul. puis on refait le même tracé au tableau et les enfants recommencent. on peut utiliser un petit personnage ou un jeton qui se déplacera sur la ficelle en observant attentivement

Perception des dimensions :

- Trier par dimension des objets identiques
 - Aligner des objets du plus petit au plus grand
 - Aligner des objets en alternant grand/petit
 - Coller des gommettes en alternant grand/petit
- Observer la dimension des lettres sur un livre, un cahier

GRAPHISME Domaine 4 : GESTION DYNAMIQUE



COMPETENCES TRAVAILLEES

AL1	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
AL2	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action
DFE1	Identifier les principales fonctions de l'écrit
DE1	Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune
DE2	Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide
DE3	Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions
DE5	Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle
DE6	Dire ce qui est appris
DM1	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages
DM8	Dessiner un rond, un carré, un triangle
DM13	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi
DM14	Se repérer dans l'espace d'une page
PSIC1	Adapter son geste aux contraintes matérielles
PSIC2	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
PSIC3	Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé
PSIC4	Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections

OBJECTIFS DU DEVENIR ELEVE

- faire preuve d'initiative
- s'engager dans une activité
- faire l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance
- comprendre la valeur d'une consigne collective
- apprendre à solliciter de l'aide
- apprendre ce qu'on fait à l'école et pourquoi
- acquérir des repères objectifs pour évaluer ses réalisations
- savoir identifier ses erreurs ou celles de ses camarades
- apprendre à rester attentif

OBJECTIFS LANGAGIERS

- reconnaître des objets, connaître leurs noms, les identifier quelque soit leur présentation
- identifier une action qu'elle soit réelle, vécue ou représentée, la décrire, la nommer
- passer de l'énumération à la description de l'action
- inventorier les sentiments qui peuvent s'appliquer à une situation
- évoquer une situation correspondant à un sentiment
- identifier, mémoriser et utiliser un vocabulaire précis dans son contexte

OBJECTIFS EN PSIC

- expérimenter divers instruments de dessin
- expérimenter divers supports de dessin
- expérimenter divers procédés de dessin
- découvrir, utiliser et réaliser des images et objets de natures variées
- exprimer ses perceptions, ses projets, ses réalisations
- utiliser un vocabulaire adapté

OBJECTIFS DE DECOUVERTE DE L'ECRIT

- lire avec l'aide de l'adulte des textes extraits de différents supports
- connaître, nommer, comparer les différents supports d'écrits
- repérer les différents objets porteurs d'écrits dans la vie courante, les lieux, les porteurs

OBJECTIFS GRAPHIQUES

- utiliser ses doigts pour effectuer des tracés
- utiliser sans consigne des outils dont la manipulation nécessite des mouvements amples
- utiliser des outils impliquant des gestes fins
- adapter la préhension de l'outil à son utilisation
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé
- choisir l'outil en fonction du format du support utilisé
- choisir l'outil en fonction de la nature du support utilisé
- exercer sur l'outil scripteur la pression qui convient
- diversifier intentionnellement la pression exercée sur l'outil scripteur
- demeurer à une distance constante du support
- maintenir, dans l'utilisation de l'outil, une pression et une orientation constante
- adapter la posture corporelle au plan de travail
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé
- adapter une posture corporelle confortable
- représenter des objets ou des personnages de la vie ordinaire par un dessin simple et aisément identifiable
- passer d'un plan (vertical ou horizontal) à un autre
- associer le modèle au mouvement qui va permettre sa reproduction
- identifier les éléments du modèle à reproduire
- repérer les rapports entretenus par les différents éléments entre eux
- repérer la place occupée par le modèle et le support
- placer correctement entre eux, les éléments constitutifs du modèle
- placer correctement sur le support, les éléments constitutifs du modèle
- respecter le sens général de l'écriture

OBJECTIFS DE STRUCTURATION ESPACE/TEMPS

- situer un objet par rapport à un autre indépendamment de sa propre situation
- utiliser des termes de localisation : fermé/ouvert, sur/sous, devant/dernière, dedans/dehors, intérieur/extérieur, autour, à côté, loin/près, au-delà/en -deçà
- connaître les termes de localisation, orientation, déplacements dans l'espace : haut/bas, gauche/droite, dessus/dessous, en face, face à face, ici/là, à l'écart, vers, à partir de, entre
- distinguer des lignes ouvertes/fermées
- distinguer des lignes courbe/droite/brisée
- connaître la notion de frontière et de région

PRESENTATION DU DOMAINE

C'est la création des formes et l'accès à l'écrit par le geste. On travaille sur la mémoire procédurale pour l'automatisation du geste.

La finalité de l'écriture est d'avoir une fonction sémantique, raison pour laquelle on doit automatiser le geste pour libérer la fonction cognitive pour la production de textes.

Le sens de déroulement de l'écriture est de gauche à droite en gardant presque en permanence un contact courbe avec la ligne de base

Les sens de rotation, les trajectoires doivent être intériorisés (visuel, kinesthésiques et auditif).

→ Chaque lettre se compose de l'initiale (départ), le corps (parcours) et la finale (arrivée).

→ Le regard dirige la trajectoire.

La progression d'apprentissage est la suivante :

Formes de bases BOUCLE (d'où dérive coupe et rond) → Formes de bases PONT → forme secondaire : jambage (boucle et bâton)

Toutes les lettres possèdent à l'attaque ou dans le corps un tracé antihoraire courbe qui est aussi le point de contact avec la ligne

CONDITIONS D'APPRENTISSAGE

Ne pas commencer ce travail avant :

- usage de la main
- reconnaissance et pratique du sens
- tenue du crayon
- posture
- organisation de l'espace graphique
- avoir travaillé la fluidité du geste
- avoir intégré les formes de bases

Nous sommes dans une démarche circulaire ou les 4 domaines sont travaillés en parallèle. Par conséquent, on doit toujours commencer par un vécu en motricité, puis la représentation en petit volume, et enfin le tracé sur plan vertical grand format puis le tracé sur plan horizontale grand format et enfin matrice A3/A4 pour les plus avancés. On suit une progression :

Découvrir ⇒ comprendre ⇒ maîtriser

METHODE

Perception

Repérer sur des journaux ou afficher les lettres capitales : remarquer que tous est détaché, y'a petit et grand.
Découper les lettres et les ranger par type : enveloppe des A...

Rechercher les lettres qui peuvent être produites avec 2 bâtons (L T V X Y), 3(A F H K N Z I), 4 (E M W), 5 (y'en a pas) et celles qui peuvent pas (arrondies : B C D G J P O Q R S)

Réaliser avec des spaghettis, allumettes, paille

Activités graphiques

Les activités graphiques vont s'articuler autour de la combinaison de 4 composants plastiques et d'un processus qui va lui être associé :

composants plastiques : SMOG

SUPPORT	MATIERE	OUTILS	GESTE
<p>Ce sur quoi repose la trace</p> <p><i>Variables :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - dimension <p><i>Mur, feuille, sol, bande, page de cahier, étiquette</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - orientation - composition et qualité qui en résulte : homogénéité, lisse, transparent, absorbant, souple, épais, uni, accidenté, sec/mouillé <p><i>boue, neige, buée, papier, sable, farine, carton, supports numériques...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - orientation et forme <p><i>Régularité, plan ou volume, vertl/horzl/oblique</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - cadrage 	<p>Ce qui se dépose ou s'enlève pour signaler la trace</p> <p><i>Variables :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - consistance - densité - couleur - effets - température - toxicité... - brillance - préparation et application <p>la couche picturale enregistre les gestes de l'artiste (sa touche)</p> <p><i>peinture, aquarelle, céramique, colle, encre, vernis, pâte...</i></p>	<p>Ce qui produit la trace</p> <p><i>Variables :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - grosseur - taille - poids - tenue - souplesse - nature - épaisseur de la partie traçante - nature de la trace obtenue : usure, transport et dépôt - choix de combinaison <p><i>Main, pinceau, pied, brosse, doigt, objet, ficelle, tampon, vaporisateur, paille ...</i></p>	<p>Mouvement que l'on imprime à l'outil</p> <p><i>Variables :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - vitesse - amplitude - précision - continuité - intention - énergie - régularité <p><i>Enduire, tamponner, tracer, appuyer, déchirer, caresser, écraser, froter, gratter, pincer, souffler...</i></p>

processus plastiques : IRTA

ISOLER	REPRODUIRE	TRANSFORMER	ASSOCIER
Supprimer, cacher, cadrer, extraire	Copier, doubler, calquer, photographier, photocopier, refaire, répéter	Modifier, associer, fragmenter, effacer, ajouter, supprimer, combiner, inverser, alterner, déformer, allonger, raccourcir, zoomer, exagérer, changer l'outil, changer le support, changer la matière, changer le format	Rapprocher, juxtaposer, superposer, opposer, relier, multiplier, assembler, rassembler, imbriquer

Tous les types de supports ne se trouvent pas nécessairement dans la classe mais toutes les fonctions et les domaines d'activités sont représentés dans les traces

En premier lieu : les traces libres

Avant de commencer un travail réel de graphisme, il est important que l'enfant laisse des traces éphémères (buée, boue) puis durables (pâte à modeler, argile) Toute la découverte du matériel que l'enfant va pouvoir utiliser, toucher, posséder, s'approprier sans consigne constitue la phase exploratoire de la main, préalable indispensable à l'entrée dans le graphisme : jeux d'eau et de sable, construction, motricité, instruments de musique, coin poupée, comptines, jeux dansés, livre..

Ces supports permettent de surmonter les obstacles et de passer du stade de la libération spontanée du geste graphique à la structuration de ce geste

Rouler, nouer, pétrir, transvaser, lancer, coller, feuilleter, taper, viser, attraper, encastrier, assembler, boutonner, enfiler, couper, verser, accrocher..

Enfin la ligne se maîtrise car elle se crée à partir d'une tache, d'une observation, d'un artiste

En second lieu : les formes de bases

Le développement de la perception kinesthésique se fait au niveau du corps entier par le déblocage des articulations (jeux de doigts, travail de modelage) mais le geste devient fonctionnel qu'à partir du moment où il y a coordination entre l'intention et l'acte.

Les activités vont aborder :

les points et empreintes	<p>les tracés continus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - traces et chemins - traits verticaux - traits horizontaux - traits obliques - petits traits - quadrillage - vagues - lignes brisées (zigzag) - coupe et pont 	<p>les tracés discontinus</p> <ul style="list-style-type: none"> - points et traits - ronds et traits 	<p>les rotations</p> <ul style="list-style-type: none"> - ronds - escargots - boucles 	graphisme décoratif
--------------------------	---	---	--	---------------------



POINTS ET EMPREINTES

L'empreinte

- Paul gauguin : le dessin empreintes
- Max ernst : invente la technique du frottage
- Yves tanguy : décalcomanie 1936, et aussi oscar dominguez
- Guiseppe penone ; empreintes à partir d'écorce d'arbre et de feuille : vert du bois 1987

Progression en TPS : empreintes sur A3 puis sur A4 avec consignes de ne pas dépasser, puis coton tige pour faire empreinte sur A4 puis en espace limité (dessin)

Découverte autour de la main

- Enduire la main de peinture et imprimer
- Tracer le contour de sa main
- Trace en négatif avec technique de la brosse à dent
- Peau et sable : jouer avec le sable, laisser des traces, faire des creux et des bosses, sable mouillé ou sec,

Les points

Le point est le premier graphisme travaillé car il correspond à la nature égoцентриque de l'enfant : le petit point est un monde à lui seul
C'est un bon point de départ pour la tenue du crayon avec les enfants qui « tape » encore le feutre comme un marteau pour faire les points
« Une poule sur un mur », faire les grains : l'index tape sur la table tap tap tap, puis dans la paume, on le fait avec le coton tige, puis sur la matrice avec des feutres doucement

Cache cache

- A tour de rôle on cache ploum dans la classe et on donne un indice aux enfants pour le trouver
- Matrice avec gommettes : doit cacher ploum sous la gommette (7 à 10 ploum à cacher)

Perception de l'espace feuille : utilisation de gommettes

Préparation par la verbalisation, le balayage visuel et passage au doigt sur la trajectoire avant l'outil scripteur

LES LIGNES CONTINUES

Mondrian
Kandinsky
Juan gris les tasses de thé
Dubuffet
Franz kline, pollock, willem de kooning

Travail sur le dessin en réserve (drawing gum ou feutres effaçables)

Simon hantaï
Henri matisse
Barnette newman par la technique du scotch repositionnable (le zip)
Technique du battik

promenade

- Promenade sur la feuille pour prendre conscience des bords, de l'espace délimité : une feuille avec ploum et un point noir pour symboliser le départ : emmène ploum se promener

- En motricité : les cerceaux sont des trous , tu ne dois pas marcher dedans., idem sur la feuille, tu te promènes autour des trous (d'abord vrai trous puis gommette)

- toujours un point de départ et d'arrivée
- à vélo, les parcours, les rivières
- ramasser des sacs lestés sur le parcours
- grande feuille nappe, assiette de peinture et petites voitures à faire rouler la peinture à la bille
- construire des circuits ou des routes avec des rectangles
- Suivre la musique sur une grande piste graphique sans lever son crayon : Thème de Lara, docteur jivago

Les routes

Les pistes graphiques sont constituées par des routes (rails) dont on ne peut pas sortir : se situer et orienter son geste de gauche à droite, motricité fine pour détacher/coller les gommettes

Coller sur les lignes : affiner le geste

Laisser des traces à l'intérieur des routes (au doigt, crayon, pinceau)

Espaces à remplir : graphisme décoratif

La gommette l'apprentissage de la minutie, de la propreté et de l'esthétique quand le tracé reste au départ malhabile

La ligne se transforme

Par sa nature, sa texture et sa densité

Ciseau cranteur, photocopie agrandie
Promener une ficelle trempée dans la peinture sur une toile
Les boutons de la varicelle
Jeux de lignes autour des arabesques

La pelote du chaton

Phase 1 : perception

« Petit chaton, roule et déroule, ta petite boule de fil blond »

Jouer au petit chaton en déroulant des pelotes de laines pour faire des chemins

Suivre un chemin avec ses yeux

Par groupe de 8 dans un espace délimité, chacun sa couleur de pelote, le manque de place va les obliger à croiser, faire verbaliser les résultats

Phase 2 : représentation

Reprise du jeu du chaton avec des fils sur une feuille, suivre son chemin avec son doigt,

Enduire une feuille de colle à peindre et poser les fils

Faire verbaliser

Phase 3 : graphisme

Favoriser l'anticipation des tracés par le rappel des situations vécues

Faire travailler le bras, le poignet, le coude

Produire des tracés continus organisés dans l'espace

- sur une feuille à la verticale, les enfants chacun leur tour trace une ligne de couleur personnalisée au doigt

Quand c'est sec, on suit les chemins

- chemins de couleurs d'un point à un autre

- feuille à plat, avec des crayons, chemin de couleur

Représenter des lignes sur des plans verticaux et horizontaux en partant de points éparpillés sur la feuille

Matrice du chaton et de sa pelote à faire

Les lignes déviés

- tracer des lignes continues à partir de points de bas en haut, haut en bas, gauche à droite, droite à gauche

- ralentir son tracé pour éviter des obstacles représentés grâce à la maîtrise du fléchissement du pouce

Perception :

Le chaton mais avec des obstacles dans la pièce

Représentation

Sur carton avec obstacle collé (boule de cotillon, bouchons)

Suivre avec un feutre

Graphisme

Vrais obstacles ou dessinés

Jeu des déménageurs de ballons en salle de motricité

Coller le plus possible de gommettes sur une feuille sans qu'elle se touche : plus on les serre, plus il y en a, plus elles sont petites, plus il y en a (en travaille ici en maths aussi)

Coller des gommettes ou faire tampon et tracer des chemins sans les toucher

traits verticaux

Le chemin des fourchettes Traces dans le sable

Trace avec une fourchette

Tracer une ligne droite entre chaque bande de couleur collées sur une feuille

(affiner le graphisme en le guidant par des obstacles de même forme que le tracé)

Alterner les 2 sens : haut vers bas et bas vers haut : chemin qui monte en bleu, et qui descend en rouge

Adapter le geste et l'appui en fonction du sens du tracé.

Tracer sur les plis d'une feuille en accordéon

Observer les objets verticaux dans la classe, l'école

Observer les lignes verticales dans les lettres

Disposer des allumettes

Coller verticalement gommettes

ce qui descend

se faire très grand pour atteindre le haut de la feuille et descendre pour se faire tout petit

en vertical : appuyer un pinceau plein de peinture liquide sur le point noir de départ pour faire des coulures

carton ondulé à gâteau

coller des bandes de papiers de 3 cm de large, 20 cm de long

coller des bandes sur cahier les serpents

tracer des traits entre les pailles

amène ploum à son ballon sous lui

traits horizontaux

Tout le long des fils électriques, les oiseaux font de la musique...

En motricité : sur les poutres

Avec des bouliers mathématiques : faire passer toutes les boules de gauche à droite

Il est difficile de tracer des lignes horizontales sur un palm vertical car le bras est emporté par son propre poids. On peut donc coller des guides en relief pour faciliter le tracé

Papier ondulé de gâteau

Coller des bandes de papier entre les gommettes et tracer des lignes entre ses bandes

Eval : sens du tracé, horizontalité et continuité

Observer des objets régulièrement alignés
Disposer des plots dans une rangée de trous sur un jeu
Collées des gommettes sur une grille
Aligné des objets sur une grille
Observé un train
Taper régulièrement dans le smains
Marcher en file indienne
Aligner des cubes
Aligner des taches de peintures à l'éponge
Jouer aux petites voitures
Collé des gommettes le long d'une ligne
Parler des routes suivi du doigt les bords horizontaux dans la classe, sur une feuille
Parlé des funambules

ce qui va de gauche à droite
Le mouvement horizontal n'est pas aussi naturel qu'on le pense, cela suppose une notion de trajectoire qui n'est plus guidée par l'apesanteur.
En motricité : déplacer en le poussant un sac de graine avec un bâton dans un couloir, on passe la serpillière, le balai
D'un point à l'autre : éducation à la trajectoire, aux chemins
Tracer entre 2 morceaux de scotch au feutre
Faire rouler des petites voitures sur les routes avec peintures

petits traits

Acquérir une pratique gestuelle permettant de reproduire une forme
Se constituer un répertoire de traces graphiques
Toucher ce qui pique : bogue de marrons, faire verbaliser
Comparer les marrons qui ne piquent pas avec leur bogue qui pique
Les connaissances graphiques ne peuvent s'acquérir qu'avec une expérimentation du corps
Chanson du hérisson
Faire des hérissons en pâte à sel ou pâte à modeler avec cure dent (pur que ça pique !)

La pluie :
Chanson de la pluie, monsieur et madame sont à l'abri,

Les lignes dans un espace limité

Faire des rayures dans une forme, quadrillage, barreau d'échelle,
Le quadrillage : l'araignée
Tendre des fils de couleurs d'une part et d'autre de la salle entre 2 enfants, on fixe au sol avec de l'adhésif
Observer, décrire les résultats et organiser des jeux sur le quadrillage réalisé
Collage de bande de papier dans les 2 sens
Quadrillage au rouleau, faire coller du papier dans les cases obtenues

quadrillage

avec pâte à sel : faire quadrillage et poser son doigt ou petit objet dans les cases
avec ficelle, cure pipe, bande de papier à coller d'un point à l'autre
constituer un jeu de placement avec des pailles ou bâton et un grain de café par cases, remplir toutes les cases et voir les stratégies
le quadrillage de la galette

vagues

vagues : mimer les petits bateaux ou bateau sur l'eau la rivière : se balancer par deux assis face à face, le barreau chavire !
chanson les petits poissons
onduler comme le dauphin
faire tableau de la mer avec des nuances de bleus, on change de couleur à chaque ligne en suivant le dessin de la première vague
chercher artiste qui a peint la mer avec la forme de vague
acheter des tuiles de toit et toucher les yeux fermés
parcours de motricité dessous/dessus en rampant

faire du toboggan (prendre conscience des vagues)

De gauche à droite,
Chanson vaguelettes, écoute sonore de bruits d'eau
Gestuelle de la vague qui ondule
Slalom en salle de motricité
Représentation avec des obstacles et fil de laine sur la table et bonhomme
Placer un colombin de pâte à modeler en slalom entre 3 obstacles
Fabriquer des règles guide en forme de vague en carton ou plastique et demander aux enfants de tracer avec ça, puis coller des petits poissons (gommette ronde et triangle)
Faire des traits verts en bas de la feuille pour faire les algues
Tracer des vagues entre deux lignes de papier collées
Faire vague entre les gommettes en alternant

lignes brisées (zigzag)

En salle de jeu : pente-chaise-pente
Faire un accordéon avec une feuille et collé en volume pour voir apparaître le zigzag
Faire des montagnes au feutre et collé des gommettes sur les sommets

- coupe et pont

LES TRACES DISCONTINUES

Maîtriser le fléchissement du pouce pour prévoir le ralentissement et l'arrêt du tracé

Saute, saute, petit mouton

Tape, tape, petit grillon

Glisse, glisse petit limaçon

Parcours : sauter de pierres en pierres, taper au foulard, glisser le long de la corde

En classe : laine, morceaux de paille, gommettes

Déplacé un bonhomme sur la feuille ainsi aménagée et verbaliser ce que l'on fait

Avec un bâton dans le sable ou allumette dans la pâte à modeler : trace ou point

Dessin vertical avec un coton tige : point ou ligne

Les jaguars et les tigres :

Le tigre rayé veut ressembler au jaguar tacheté en inversement

Faire un jeu avec des cartes rayé/tacheté en salle de jeu sous forme de couloir de cerceaux

animaux en silhouette

collage une allumette, une gommette, une allumette, une gommette

faire des trous dans une feuille et tracer des traits entre chaque

Automatiser l'acte graphique pour permettre au regard de se détacher de l'acte par le précéder et le guider apportant ainsi des informations sur le sens, le retournement, les croisements du tracé

Suivre des chemins de cerceaux dans la salle de motricité

Coller des gommettes dans un chemin

Coller des gommettes sur le tracé d'une arabesque

Faire un chemin de points au doigt

LES ROTATIONS

ronds

Le rond est comme un territoire fermé, il veut compléter le point en l'agrandissant

Le concept du rond s'élabore petit à petit par des activités sensorielles sur le mouvement, la forme

Motricité : ballon, cerceau, roulade

Trier les smarties et les frites acidulées

Rondes et JD

Riuler, faire rouler

Peinture à la bille, empreinte de bouchons, pâte à sel faire des couronnes

Bulles de savon, toupie,

Grand rond et petit rond :

Jouer avec des ballons, des cerceaux, des balles

Chercher ce qui est rond dans la classe, dans l'école, à la maison..

Modelage des ballons, cerceaux

Mettre en action les articulations

- épaules et coude pour aplattrir

- doigts pour triturer

- coude et poignet pour rouler

Empreintes de bouchons à la peinture

Avec pochoir en rond (rond de plastique pour laisser une empreinte vide), avec brosse à pocher qu'on tourne le long dans le bon sens de rotation

En vertical : dessiner des ballons

Appréhender la forme : peindre des disques découpées, dessinées sans dépasser

Coller des boules de cotillon et les entourer à la peinture

Tracer des ronds autour des gommettes

Les ronds gigognes :

Activités d'emboîtements avec boîtes, assiettes, cubes

Rondes en motricité, cerceau et anneau

Collage de disque gigognes

Gommette au milieu de la feuille et tracer des ronds du plus petit au plus grand

escargots

comptine du limaçon

c'est un geste assez spontané chez l'enfant mais pas organisé, il va falloir le canaliser. C'est le premier contact écrit avec la forme ronde au fur et à mesure que le geste sera ample, régulier et dans le bon sens de rotation

roulez roulez chemin de fer et enrrouler le train autour d'un objet : chaise

observer une coquille d'escargot, puis des photos, puis le fichier graphic art

chanson de l'escargot

faire des empreintes de coquilles dans la pâte à sel pour voir la spirale

sens : gauche vers droite et haut vers bas

une feuille avec un trou : y'a une petite bête qui en sort et qui court après toi ! (cerceau et tourne autour en élargissant les cercles)

même chose sur table avec le doigt qui mime

Chanson de l'escargot

Faire en motricité, plusieurs fille qui s'enroulent pour faire les coquilles d'esargots
En modelage : enrouler des colombins ou modeler des corps pour mettre sur les coquilles vides (bouchons ?)
Coquille en cure pipe, suivre au doigt
Dessiner sur plan vertical à partir d'une gommette puis faire un collage dessus

Enrouler un fil autour d'un baton

boucles

avec rubans
avec des serpentins de carnaval
faire les cheveux
Coorodnner la translation et la rotation
Maitrise du fléchissement du pouce
Maitrise de la rotation du poignet
Contrôle du regard qui guide le tracé
« pour son petit agneau, maman brebis tricote une joli pelote de son poil si chaud »
Cerceau au sol, mouvement de boucle, le faire avec la pelote de laine
Avec feuille et boule de cotillon
Boucles endroit ou boucle envers mais toujours de gauche à droite
Décorer les petit smoutonds
Boucle entre deux ligne de papier
Faire un patchwork

GRAPHISME DECORATIF

Composition graphique : le soleil

En pâte à modeler
Bouchon et paille
Dessin autour gommette
Dessin complet
Les soleils de van gogh

