

# Atelier Graphisme 1

## Activités de maîtrise gestuelle

L'atelier graphisme 1 présente 3 séries de fiches d'activités qui proposent à l'enfant des exercices lui permettant d'acquérir l'aisance du geste graphique. La première et la deuxième série proposent des jeux de lignes variés et attrayants, la troisième, des tracés réguliers: arrondis, lignes brisées, cycloïdes...

Ces activités enrichissent les capacités graphiques de l'enfant, lui permettent de progresser à son rythme, de façon autonome, au niveau de toutes les activités graphiques (ou nécessitant des moyens graphiques) et le préparent à aborder l'écriture cursive avec plus d'habileté, plus d'assurance.

### Niveau d'utilisation

A partir de 4 ans.

Moyenne et grande section maternelle – Education spécialisée.

### Description du matériel

• **3 séries de 10 fiches d'activité. Dim.: 20 x 29,7 cm.**

- Première série: série verte.
- Deuxième série: série bleue.
- Troisième série: série rouge.

Les séries sont classées par ordre de difficultés croissantes.

Chaque série contient 10 fiches numérotées de 1 à 10, classées par ordre de difficultés progressives.

Chaque fiche présente:

- En haut, à gauche: le modèle complet de la réalisation graphique demandée.
- En haut, à droite: une partie du tracé demandé, fléchée, qui indique le sens dans lequel les lignes doivent être tracées.
- Sur le plan central: le point de départ du tracé, et des points de repère, lorsqu'ils sont nécessaires à l'exécution correcte du tracé demandé.

#### ***Scripteurs à utiliser :***

– Crayons à mine, feutre épais ou fins effaçables à l'eau, de préférence feutres de rétroprojection solubles à l'eau (pochette de 8 feutres à tableau : Nathan 351 810), craies grasses.

***Ne pas utiliser les feutres effaçables à sec.***

- **4 ardoises transparentes. Dim.: 21 x 29,7 cm.**

Elles sont munies d'une plaque transparente mobile. C'est sur cette plaque que l'enfant trace les lignes demandées. Les tracés s'effacent en utilisant une gomme, un chiffon, une éponge humide. Pour préserver la qualité de transparence de ces ardoises, il est conseillé de les nettoyer, à intervalles réguliers, avec un chiffon imbibé d'alcool.

Les fiches d'activités se glissent sous la partie transparente de l'ardoise et se bloquent automatiquement quand celle-ci est rabattue.

- **1 notice pédagogique.**

## **Objectifs pédagogiques généraux**

- Qualité d'attention.
- Perception des formes, des directions, des positions...
- Bonne coordination oculo-manuelle.
- Organisation spatiale: haut, bas, autour...
- Organisation spatio-temporelle: début, fin, avant, après...
- Sens bien assuré de la latéralité: main dominante.
- Qualités motrices:
  - assouplissement des doigts,
  - contrôle de la pression de la main,
  - régulation du tonus musculaire,
  - coordination motrice,
  - contrôle du guidage du mouvement: anticiper, interrompre, freiner, reprendre...
  - maîtrise des trajectoires.
- Affinement du geste :
  - souplesse,
  - précision,
  - assurance,
  - régularité.

## **Objectifs pédagogiques spécifiques**

### **Série verte**

Ce sont des jeux graphiques qui donnent à l'enfant l'occasion de tracer des lignes de grande amplitude: arabesque, spirale qui favorisent la continuité du geste; ondulés dont les inversions de mouvement contribuent à assouplir le geste; droites quelconques ou rayonnantes qui donnent de l'assurance; contours où chaque ligne tracée doit s'adapter à la précédente; arrondis superposés qui demandent un geste régulier; ligne brisée dont les changements de direction obligent à de nouvelles trajectoires.

Tous ces tracés contribuent à développer une bonne coordination motrice.

### **Série bleue**

Chaque fiche propose un jeu présentant une difficulté graphique sélectionnée afin d'enrichir les capacités graphiques de l'enfant: déroulement de gauche à droite de boucles avec chevauchements et décorations qui demandent de percevoir les différentes portions de lignes obtenues; tracés circulaires concentriques qui rétrécissent le geste; arrondis autour d'un point central; boucles qui demandent, pour chacune, d'adapter l'amplitude du geste à l'amplitude demandée; lignes droites; lignes courbes continues qui développent la continuité du geste; ondulés d'amplitude grandissante. Ces tracés contribuent à développer la maîtrise des trajectoires, la souplesse et l'assurance du geste.

## **Série rouge**

Ces fiches proposent à l'enfant des cycloïdes courtes, des cycloïdes allongées, positives et négatives; des droites, des lignes brisées; des arrondis positifs et négatifs et diverses alternances. Elles permettent à l'enfant, déjà familiarisé avec ces lignes proposées dans la série verte et la série bleue, de réinvestir ses connaissances en rétrécissant son geste guidé par des points de repère. Continuité du geste; ils contribuent à l'automatisation de la forme et de la progression graphique de gauche à droite qui est celle de notre écriture.

## **Démarche pédagogique**

### **Activité d'apprentissage**

La variété des fiches permet une activité individualisée et progressive en fonction des capacités graphiques de chacun et le choix de la difficulté particulière à surmonter.

### **Atelier graphisme-écriture**

Les enfants pourront y choisir, ponctuellement, la fiche qu'ils désirent, les consignes leur permettant de s'exercer seuls et de mesurer leur propre progression; la plaque transparente effaçable donnant la possibilité d'une autocorrection rapide.

## **Utilisation du matériel**

1. La fiche choisie se place entre le fond de l'ardoise et la plaque transparente.
2. En se référant au modèle et au tracé fléché, à partir du point de départ donné et aidé parfois par des points de repère, l'enfant trace sur la plaque transparente les lignes demandées avec le (ou les) scripteur(s) de son choix.
3. Le tracé, ou une partie du tracé, s'il est défectueux, peut être effacé, donnant ainsi à l'enfant la possibilité immédiate de faire un ou plusieurs essais pour améliorer son tracé.
4. L'exercice terminé, la fiche est retirée.
5. L'enfant peut évaluer ou faire évaluer, par le maître, la réalisation de ses tracés.