

Graphismes et découpages



Habilité manuelle

Orientation dans l'espace

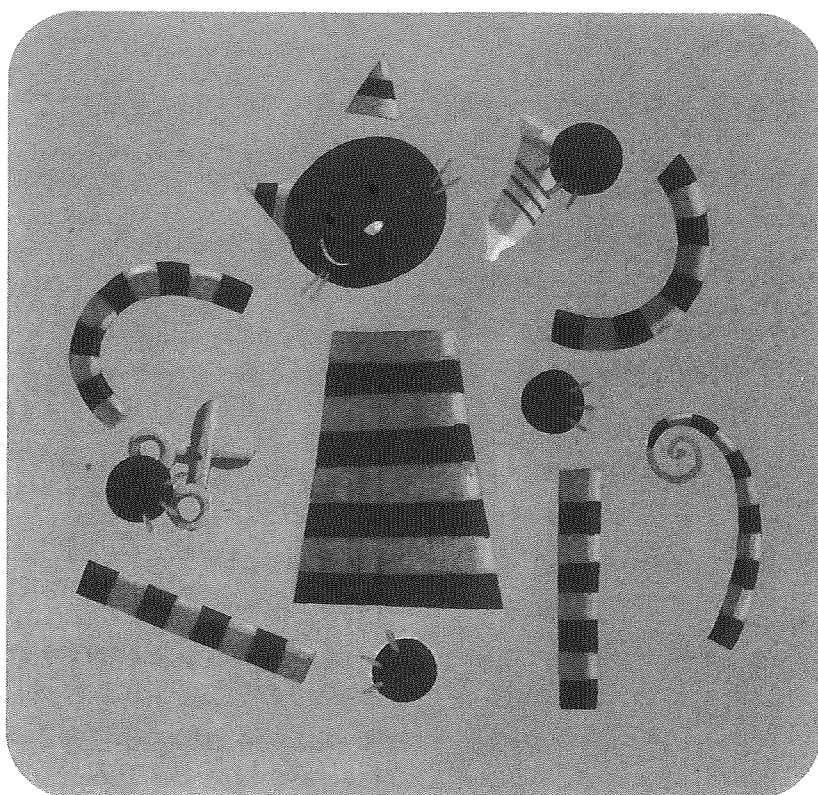
Observation

Réflexion et logique

FICHES À PHOTO COPIER

Magdalena GUIRAO-JULLIEN

GRAPHISMES et découpages



- **Habileté manuelle**
- **Orientation dans l'espace**
- **Observation**
- **Réflexion et logique**

RETZwww.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Dans la collection

« Graphismes »

- Se situer dans l'espace et le temps GS
- Arts plastiques et géométrie, CP-CE1
- Discrimination visuelle, MS-GS
- Fichier-jeux pour la grande section
- Fichier-jeux pour la moyenne section
- Graphismes au doigt, PS
- Graphismes de tous les pays, GS-CP
- Graphismes des cinq sens, MS-GS-CP
- Graphismes des éléments au fil des saisons, maternelle-CP
- Graphismes des fêtes, maternelle-CP
- Graphismes et coloriages, maternelle
- Graphismes et comptines, MS-GS
- Graphismes et contes des cinq continents, maternelle-CP
- Graphismes et découpages CP-CE
- Graphismes et écriture, CP-CE1
- Graphismes et géométrie cycle 3
- Graphismes et géométrie, cycle 2
- Graphismes et maîtrise du geste, maternelle
- Graphismes et mandalas, CE-CM
- Graphismes et mandalas, maternelle-CP
- Graphismes et mathématiques, GS
- Graphismes et mathématiques, MS
- Graphismes et motricité fine, MS-GS
- Graphismes pour les 2-3 ans
- Le Corps et ses représentations, CP
- Se nourrir, GS-CP-CE1

Sommaire

Guide pédagogique	4
-----------------------------	---

Modèles à photocopier et consignes de réalisation :

Les lieux, modèles 1 à 10	8
Les animaux, modèles 11 à 24	13
Les personnages, modèles 25 à 32	19
Les transports, modèles 33 à 38	22

Fiches à photocopier et à découper :



Les lieux

- 1 Jardin japonais
- 2 Paysage de campagne
- 3 Le château fort
- 4 La maison modèle
- 5 Au jardin
- 6 Château de princesse
- 7 Village de montagne
- 8 La forêt
- 9 Paysage marin
- 10 Château hanté



Les animaux

- 11 Le serpent entortillé
- 12 Le long serpent
- 13 La longue chenille
- 14 Les dents du croco
- 15 Le cochon rond
- 16 Le zèbre rayé
- 17 Moutons nuages
- 18 La vache sans tache
- 19 Le poussin sauteur
- 20 Souris des champs
- 21 L'arbre aux oiseaux
- 22 Œuf surprise
- 23 Le drago-dino
- 24 Le dragon-feu



Les personnages

- 25 Le grand clown rieur
- 26 Équilibristes
- 27 Madame Monsieur
- 28 La sorcière en colère
- 29 Robot Top
- 30 Copain copine
- 31 Totem
- 32 Amis du monde



Les transports

- 33 Le voilier
- 34 Promenade en bus
- 35 Fusée Apollo
- 36 Machines volantes
- 37 Le bateau pirate
- 38 Voyage en montgolfière

Guide pédagogique

Pour les activités de découpage et de collage, il est primordial que les enfants aient chacun à leur disposition une bonne paire de ciseaux* (une paire pour gaucher si l'enfant est gaucher) et de la colle, en bâton ou liquide (dans un pot de yaourt en verre, avec un pinceau).

De bonnes habitudes de travail doivent être mises en place :

- au fur et à mesure du découpage, les éléments découpés sont placés dans une barquette afin de ne pas les mélanger à ceux du voisin et d'éviter les pertes ;
- quand tous les éléments sont découpés, on jette les déchets de papier (ceux restés sur la table mais aussi ceux tombés à terre).

Dans un coin organisé à cet effet, installer un **atelier libre de découpage-collage** en mettant à disposition des papiers de différentes sortes, aux formats divers, des magazines pouvant être découpés, des matériaux multiples et variés à coller. Afficher dans ce coin les réalisations du mois. Dans un classeur, sous pochettes plastiques, certaines réalisations d'élèves faites au format A4 peuvent être mises à disposition et servir de modèle aux autres enfants.

Pour alimenter, enrichir et diversifier les créations, présenter et lire des **albums** dont les illustrations sont des collages, discuter et analyser ensemble les images et s'amuser à réaliser une œuvre collective à la manière de tel illustrateur.

Le **découpage** permet de faire travailler chaque enfant **individuellement**, puis d'organiser et de regrouper les différents éléments réalisés sur un **panneau collectif**. Une équipe s'occupera alors de la mise en page et de l'organisation du **collage** définitif sur le support (une grande feuille, un carton...).

Il existe des bombes de colle repositionnable qui permettent de modifier un collage. Ensuite, pour pérenniser la création, l'enduire de vernis fixera et unifiera les éléments collés. **Pour le travail graphique**, mettre à disposition des élèves une « boîte à graphisme » contenant divers modèles de signes graphiques (spirale, étoile, cercle, carré... dessinés chacun sur une carte) ou des compositions graphiques mêlant

plusieurs signes. L'enfant pourra venir y consulter des modèles ou y piocher des idées.

Ce fichier propose des réalisations ludiques et valorisantes pour l'élève. Elles mettent en œuvre **son habileté et sa dextérité manuelle** par le découpage précis de formes simples ou élaborées ; **sa persévérance** : un collage en cours devra être achevé ; **son sens de l'observation** par l'analyse d'un modèle à reproduire ; **sa créativité** par la réalisation libre d'une composition.

Agrandir les modèles (p. 8 à 24)

Les modèles sont présentés ici en quart ou en demi-page. Les agrandir pour atteindre les formats A4 ou A3 permet de les afficher. On peut alors également faire travailler plusieurs élèves simultanément sur un même modèle.

Organisation du travail lors de la première séance (séance collective)

Afficher au format A3 la fiche élève 1 à découper (en cachant son titre qui induirait une réponse). La faire observer et décrire, faire imaginer ce que l'on peut réaliser à partir de cette fiche. Les élèves proposeront certainement de réaliser un mur, une frise, des corps d'animaux originaux : on peut, à chaque forme, ajouter tête, pattes et queue pour en faire un animal.

On peut réaliser l'une des propositions pour ensuite montrer que seule la consigne permet de différencier les réalisations.

Ensuite, afficher une réalisation faite en grand format par l'enseignant. La mise en couleur doit respecter la consigne (qui n'est pas encore donnée aux enfants). Afficher aussi le modèle correspondant. L'observer pour en déduire le travail à réaliser. Les enfants font leurs interprétations et propositions.

Organisation

En groupe classe : tous les élèves travaillent sur la même fiche en même temps.

En ateliers : chaque groupe travaille sur une fiche.

En individuel : un enfant choisit une fiche parmi celles proposées par l'enseignant à cette période de l'année et exécute les consignes données.

Pour solidifier certains travaux

Découper les éléments dans des fiches Bristol ou du carton fin.

* Si une paire de ciseaux ne coupe plus ou coupe mal, vous pouvez la nettoyer en la frottant avec de l'acétone pour enlever les dépôts successifs de colle.

Puis l'enseignant donne le titre de la fiche et les consignes exactes. Il distribue à chaque élève sa fiche et un enfant reformule le travail à effectuer.

Par la suite, l'enseignant veillera toujours à s'assurer de la bonne compréhension des consignes et de l'ordre dans lequel le travail doit être réalisé. Pour certaines fiches en effet, il est conseillé de faire l'activité graphique avant le découpage et le collage.

Les lieux

1 Jardin japonais

Avant de faire la fiche

Présenter un plateau couvert de sable et y disposer des cailloux ; avec le bout du doigt, tracer dans le sable des chemins entre les cailloux. Mettre à la disposition des élèves un plateau, du sable et des cailloux et leur demander de réaliser, chacun à leur tour, la même composition.

Ensuite, faire dessiner à chaque enfant, au crayon à papier un jardin japonais.

2 Paysage de campagne

Après avoir fait la fiche

Réaliser collectivement, sur une planche de carton plume, un paysage de campagne en collant des morceaux de tissu qui figureront l'herbe, les champs, etc. et en y disposant des jouets (camions, personnages, trains...).

3 Le château fort

Avant de faire la fiche

À l'aide des formes en bois des jeux de construction, faire des réalisations en volume avec les enfants. Proposer une composition de château à reproduire, individuellement, en dessin.

4 La maison modèle

Après avoir fait la fiche

Observer des illustrations de maisons (par exemple, un village de pays scandinave aux maisons colorées).

Découper des papiers colorés (papier peint et autres) pour habiller la façade de la maison ; coller également des éléments dessinés et découpés. Prévoir une fenêtre de la taille d'une photo d'identité. *L'enseignant découpe au cutter la fenêtre de façon à pouvoir l'ouvrir et à laisser alors apparaître la photographie de l'enfant créateur ou son mini-autoportrait.*

Ensuite, assembler toutes les maisons pour faire un village.

5 Au jardin

Avant de faire la fiche

Faire découper des fleurs, des fruits, des légumes, des arbres dans des catalogues de pépiniériste. Chaque élève les colle librement sur une feuille blanche pour réaliser un jardin.

6 Château de princesse

En complément

Faire dessiner un chevalier sur son cheval, le découper et le coller devant le château. Puis faire dessiner le château, la princesse et le chevalier à chaque enfant, et imaginer le dialogue entre le chevalier et la princesse.

En prolongement

Lire le conte *La Belle au bois dormant*.

7 Village de montagne

Autre mise en œuvre

Donner pour support du collage une feuille dont le haut est prédécoupé en forme de chaîne montagneuse. Faire coller les éléments de la fiche librement. Donner une bande de papier calque à colorier à la craie grasse pour faire le ciel, avec des oiseaux, un soleil... Coller le papier calque sous la chaîne montagneuse pour finir le paysage.

8 La forêt

Autre mise en œuvre

En utilisant du papier calque et un crayon à papier, chaque enfant décalque sur sa fiche modèle un tronc et un feuillage pour ensuite former plusieurs arbres. Les arbres décalqués sont coloriés avec des craies grasses de couleurs différentes, puis découpés et collés sur un panneau collectif en papier Kraft pour composer une forêt.

9 Paysage marin

Autre mise en œuvre

Photocopier la fiche élève sur cinq fiches Bristol. L'enseignant découpe les éléments qui servent de gabarits aux élèves. Les éléments redessinés et découpés sont collectivement collés sur un grand panneau de papier bleu.

10 Château hanté

En prolongement

Pour faire une classe hantée, s'inspirer des dessins pour réaliser des mobiles à suspendre,

dessiner des toiles d'araignée à l'encre de Chine noire sur du papier calque à coller aux fenêtres...



Les animaux

11 Le serpent entortillé

En prolongement

Réaliser un boa géant à suspendre en classe : chaque carré de sa peau est réalisé et décoré par un enfant, puis tous les carrés sont assemblés et collés sur le boa.

12 Le serpent long

En prolongement

L'enseignant reproduit au format A3 la fiche élève et la colle sur du carton : le serpent devient un jeu pour la classe de discrimination visuelle avec algorithmes de graphismes réalisés par les élèves.

13 La longue chenille

En prolongement

Adapter l'idée pour réaliser, sur le même principe, le train de la classe, chaque wagon étant l'œuvre d'un enfant.

14 Les dents du croco

En prolongement

En graphisme, la moitié de la classe dessine des têtes de crocodile et l'autre moitié dessine des corps de crocodiles. Les élèves découpent puis assemblent et collent les deux éléments.

15 Le cochon rond

En prolongement

Proposer de peindre, par exemple, un éléphant, sur le même principe : vu de face.

16 Le zèbre rayé

En complément

Une fois tous les zèbres réalisés, tendre un fil dans la classe. Y installer les zèbres en glissant le fil dans le pli ; puis coller les pattes des zèbres et les faire glisser le long du fil.

17 Moutons nuages

En complément

Au moment de Noël, faire découper des « corps-nuages » pour décorer la classe de moutons de Noël suspendus. Faire découper les nuages dans différents papiers : papier peint en relief, papier aluminium, papier brillant...

18 La vache sans tache

En prolongement

Chaque enfant dessine avec des feutres une vache à découper : les six morceaux ont des couleurs différentes. Puis chacun découpe, recompose et colle sa vache sur un grand panneau de papier vert : c'est le pré aux vaches de la classe !

19 Le poussin sauteur

En prolongement

On peut inventer et réaliser avec les élèves, sur le même principe, une grenouille qui sort de derrière un nénuphar, un clown qui surgit d'une boîte...

20 Souris des champs

Avant de faire la fiche

Faire observer divers albums et livres documentaires sur les souris et faire dessiner des souris. Puis regarder des albums de Léo Léoni (éd. L'École des loisirs) qui représentent notamment des souris réalisées en collage. Proposer aux élèves de s'en inspirer pour leur collage.

21 L'arbre aux oiseaux

Autre proposition

Un arbre aux papillons pour décorer une porte : chaque enfant imagine un papillon ; il le dessine et le découpe dans du tissu fleuri. Le tronc de l'arbre peut être fait en collant différents morceaux de tissu.

22 Œuf surprise

En prolongement

Sur le même principe, réaliser une carte pour la fête des mères : l'ovale représente un visage qui s'ouvre pour laisser apparaître l'autoportrait de l'enfant au milieu et une poésie sur les côtés.

23 Le drago-dino

Autre proposition

Au lieu de dessiner les écailles, l'enfant peut les découper dans du papier de couleur et les coller.

24 Le dragon-feu

Avant de faire la fiche

Faire imaginer et dessiner à chaque enfant un dragon chinois (contours à l'encre de Chine noire et mise en couleur aux craies grasses).

Les personnages

25 Le grand clown rieur

Autre mise en œuvre

Pour compléter la fiche 25a (et à la place de la fiche 25b), faire dessiner, découper puis assembler, avec des attaches parisiennes, un corps, des bras et des jambes pour faire un pantin.

26 Équilibristes

En prolongement

Décor de classe : chacun réalise son autoportrait en pied. Les élèves assemblent collectivement les corps en imaginant une pyramide d'équilibristes.

27 Madame Monsieur

En prolongement

Réaliser sur le même principe des marque-pages en un seul morceau. L'enseignant propose une forme de corps prédécoupée et l'enfant dessine un personnage des deux côtés.

28 La sorcière en colère

En prolongement

Faire dessiner, en noir, des sorcières dans différentes positions : assises, debout sur un balai, penchées, allongées sur le dos, sur le ventre... Les découper et les coller sur un fond très coloré.

29 Robot Top

En prolongement

Faire un robot en volume en utilisant des boîtes à chaussures peintes ou recouvertes de papier et décorées.

30 Copain copine

En prolongement

Donner à chaque enfant une silhouette de personnage découpée dans du carton. Demander de la « mettre en vie » en l'habillant : coller des vêtements dessinés et découpés dans du tissu, lui donner un visage, des cheveux...

31 Totem

En prolongement

Mettre à disposition des élèves, dans une boîte, des formes géométriques prédécoupées dans des papiers de couleur pour la réalisation libre de totems.

32 Amis du monde

En prolongement

Réaliser une ribambelle en découpant une forme dans une bande de papier pliée.

Les transports

33 Le voilier

En prolongement

Réaliser des voiliers en utilisant, pour la coque, le couvercle ovale d'une boîte de fromage à peindre, un bâton de glace pour le mât et, pour la voile, du tissu ou du papier décoré.

34 Promenade en bus

En prolongement

Faire imaginer des camions publicitaires sur des thèmes choisis collectivement.

35 Fusée Apollo

En complément

Faire dessiner la Terre et d'autres astronautes à ajouter aux réalisations.

36 Machines volantes

En prolongement

Donner à chaque enfant une consigne précise d'un ou plusieurs dessins à réaliser puis à découper (roue, échelle, phare, moteur, hélice...). Rassembler toutes les pièces pour inventer collectivement une ou plusieurs machines volantes.

37 Le bateau pirate

Avant de faire la fiche

Observer des albums et des livres documentaires sur les pirates. Faire dessiner individuellement des pirates qui seront collés sur le bateau pirate réalisé par chacun.

38 Voyage en montgolfière

En prolongement

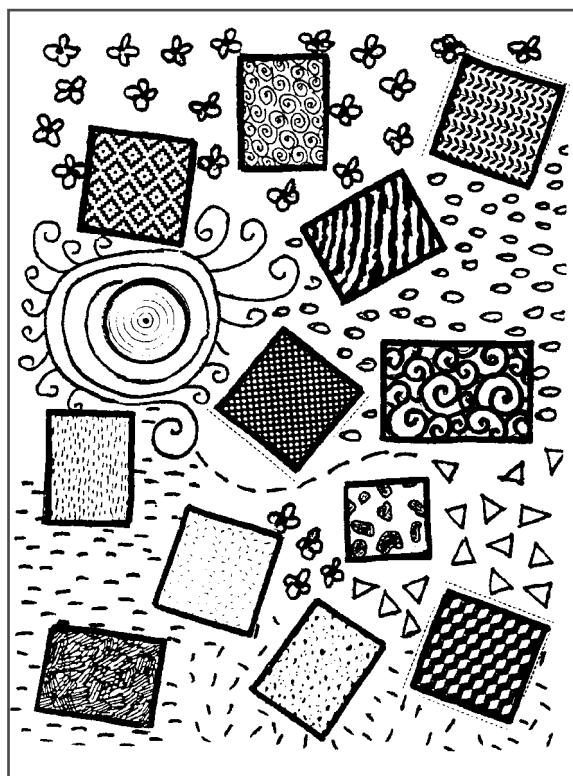
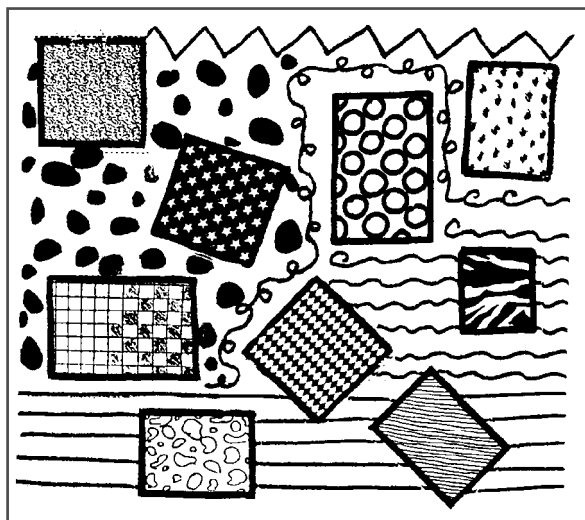
Réaliser en collage toutes sortes de montgolfière en utilisant différents matériaux. Ainsi, pour la nacelle : du liège, du tissu, du carton ondulé... Pour les cordages : de la ficelle, du fil, de la laine, du ruban...

Les modèles – Fiches 1 à 10 : les lieux

FICHE

1 Jardin japonais

- Choisis et découpe des carrés et des rectangles.
- Colle-les sur une feuille en laissant un espace entre chacun.
- Décore autour et entre les formes collées.



FICHE

2 Paysage de campagne

- Sur le paysage, finis de dessiner les rails, la route, la mare et les champs.
- Découpe et colle les éléments en fonction du décor.

