

GRAPHISMES

autour des lettres GS-CP

Abécédaires

Ce lot contient 15 pages dont 10 fiches
et un guide pédagogique

Fiches 1 à 7 : L'abécédaire de Romarin

Fiche 8 : Mon abécédaire

Fiches 9 à 10 : L'alphabet graphique

Ces fiches sont issues de l'ouvrage *Jeux graphiques autour des lettres GS-CP*

de Solange Sanchis, collection "Graphismes" © Retz

9782725665979

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Introduction

Ces sont les **lettres de l'alphabet** qui fournissent, ici, le prétexte à des **activités graphiques**. Parce que dès l'entrée à l'école maternelle, l'enfant découvre les **majuscules d'imprimerie** qui composent son prénom, parce que, au fur et à mesure de sa découverte de l'écrit, il en remarque les multiples graphies, lui proposer de les orner, de les encadrer, de les illustrer, permet de mobiliser son attention, déclencher son intérêt pour les lettres et en faciliter la reconnaissance. Projeter de décorer ses initiales, de créer un abécédaire original, d'illustrer des mots, de jouer avec les lettres, etc. sont autant de situations motivantes pour mettre en œuvre ces exercices graphiques.

Riche d'une multitude de signes graphiques, cet ouvrage vise à développer d'abord, chez l'enfant, une réelle **éducation du regard**. Par l'exploration attentive du **modèle**, l'élève repère les signes utilisés, en retient l'organisation, analyse les façons de procéder ; il situe le point de départ du tracé, l'orientation de sa trajectoire ainsi que ses limites.

Ensuite, lors de l'exécution, les fiches le conduisent à utiliser des **gestes nouveaux**,

à acquérir d'**autres façons de faire**, à conquérir des **savoir-faire différents**.

Ces activités font appel à des processus perceptifs et moteurs complexes qui reposent sur une maturation physiologique et nerveuse qui se met en place chez l'enfant de grande section pour se poursuivre à l'école élémentaire. C'est pourquoi elles sont destinées aux élèves de **GS** et de **CP**. Elles guident l'enfant dans l'apprentissage d'un graphisme maîtrisé et conscient en proposant une progression en trois étapes : **observer, s'entraîner, reproduire**.

■ Observer

Il est **essentiel** de faire précéder l'activité graphique d'un temps d'**échange** entre l'enseignant et le groupe d'enfants, pour mieux appréhender les consignes de réalisation et **analyser** les différents motifs qui feront l'objet d'un entraînement.

En effet, c'est le moment de décider de ce que l'on veut faire, de ce que l'on doit faire, d'observer le modèle référent, de décrire, de détailler, d'évaluer les difficultés, de sérier les étapes de la réalisation et de se donner des règles.

On convient alors de l'utilisation de tel ou tel outil ou de telles ou telles couleurs, sachant que le résultat est très différent si le modèle est reproduit dans une seule teinte, dans deux, ou dans plusieurs, et s'il est réalisé avec des tons très vifs ou des camaïeux de couleurs, si un fond de teinte claire vient parfaire le tout, etc.

■ S'entraîner

C'est un instant privilégié d'échange entre l'enseignant et l'élève qui exécute. L'adulte encourage, incite à essayer, rassure, aide à verbaliser l'action et fournit, si nécessaire, une feuille de brouillon pour multiplier les essais.

■ Reproduire

L'enfant exécute le modèle sous le regard de l'enseignant, toujours disponible pour apporter son aide tout en vérifiant, pour chacun, la bonne posture du corps, l'application du geste ainsi que la tenue correcte de l'outil scripteur.

Cependant, quand le travail sur la fiche est terminé, l'activité d'apprentissage n'est pas encore finie : il est essentiel, en effet, de la prolonger par une phase d'**évaluation** pour permettre à l'enfant de **progresser**.

Le groupe réuni commente, alors, les productions. Les règles fixées au départ ont-elles été respectées ? Si ce n'est pas le cas, pourquoi ? Quelles difficultés ont été rencontrées ?

Chaque enfant commente sa réalisation. Il peut être satisfait ou non du résultat. Dans la dernière hypothèse, il a le choix d'améliorer son travail ou de le recommencer lors d'une prochaine séance.

Mais le rôle de ces fiches serait bien trop réducteur si leur utilisation se bornait là : il est nécessaire qu'à l'entraînement, à la reproduction et à l'évaluation succède la **création**.

En effet, les savoirs acquis dans les activités graphiques réalisées doivent être **réinvestis** par l'enfant dans des **réalisations personnelles**.

On remarque souvent que les acquisitions obtenues dans les exercices graphiques viennent enrichir, spontanément, les dessins figuratifs qui sont de plus en plus finement décorés. Les vêtements des personnages, les chevelures, les ciels, les ramures, les murs, les toits... s'embellissent des motifs précédemment exécutés.

Mais il est également important que les savoirs conquis servent de base, de déclencheur pour de nouveaux **projets** afin d'inciter les enfants à exécuter des œuvres personnelles de plus en plus riches, de plus en plus fines, de plus en plus audacieuses... C'est le moment de leur donner à voir toutes sortes d'œuvres : des reproductions de tableaux d'artistes comme Joan Miró, Gustav Klimt, Pablo Picasso, des tissus africains, des broderies roumaines, des pictogrammes chinois, des photos de mosaïques romaines...

Ainsi, l'activité graphique prend toute sa dimension : non point entraînement à l'écriture, rôle dans lequel on l'a longtemps confinée, mais bien **activité artistique et culturelle** à part entière, développant en même temps que les facultés gestuelles et perceptives, la **créativité** de l'enfant.

Objectifs et compétences

■ Des objectifs d'apprentissage...

- Remplir et embellir des surfaces.
- Percevoir un motif et le reproduire (pour un motif complexe, reconnaître les différentes étapes qui le composent).
- Limiter le geste dans l'espace en proposant des surfaces réduites.
- Affiner et préciser le geste ; utiliser le geste le plus efficace pour respecter la forme.
- Respecter le rythme des répétitions graphiques.

- Se repérer, se situer dans des étapes successives.
- Exprimer des faits, des sensations en relation avec l'expérience.
- Utiliser un vocabulaire précis : monter, descendre, tourner, s'arrêter, enchaîner...
- Constituer un référent de signes graphiques.
- Développer la créativité.

■ ...pour développer des compétences

Compétences transversales

- Patience, attention, concentration pour observer et agir.
- Ordonner son activité : participation à l'élaboration du projet, aux tâches suggérées, à la réflexion sur l'action et son résultat ; repérage des informations pertinentes, organisation des données, mémorisation des étapes de la séquence et des résultats obtenus...
- Se doter d'une méthodologie d'apprentissage.

Compétences perceptives et motrices

- Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières). Perfectionner sa dextérité.
- Expérimenter des matériaux, des supports, et des outils. Constater les effets produits et les réinvestir dans de nouvelles productions.
- Surmonter une difficulté rencontrée.

Compétences langagières

- Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.
- Exposer son point de vue et ses réactions dans un dialogue ou un débat.

Compétences concernant l'écrit

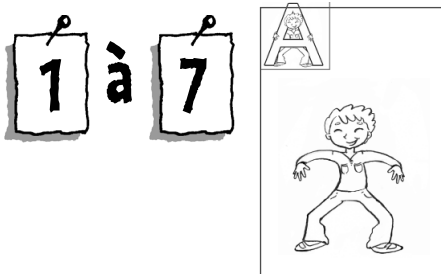
- Connaître le nom des lettres de l'alphabet.
- Écrire son prénom en capitales d'imprimerie.
- Composer des mots.

Guide d'utilisation

Conseils pratiques pour la réalisation des fiches

- Pour exécuter les motifs graphiques, il est nécessaire d'utiliser des outils à pointe fine, tels que les feutres fins, les stylos à bille, les crayons de couleur bien taillés, les encres et la plume...
- La **particularité** de certains motifs, les **points les plus délicats** de leur réalisation, sur lesquels l'enseignant doit attirer l'attention des enfants lors de l'échange qui précède l'exécution, sont décrits pour chaque fiche.
À noter : Ces motifs, plus difficiles, sont « décomposés » dans l'entraînement : soit une amorce est donnée en grisé (ce qui indique à l'élève la première étape à réaliser sur ce motif), soit le motif est constitué d'une partie grisée et d'une partie noire (ce qui permet d'identifier les étapes qui le composent). Dans les deux cas, l'enfant repasse sur le trait gris avant de reproduire le geste par lui-même.
- L'élève est autorisé à faire pivoter sa feuille si cette manœuvre lui rend la tâche plus aisée.
- Les modèles peuvent être agrandis à la photocopieuse. Dans ce cas, sont utilisés des feutres plus épais.

L'abécédaire de Romarin



L'histoire de Romarin

Une légende raconte qu'il existe un personnage malicieux qui aime tant les livres qu'il a choisi d'habiter dans leurs pages. Il s'appelle Romarin.

Les lettres lui servent de terrain de jeux. Il s'amuse dans les N ou les U, il escalade les O ou les E, il se suspend dans les E ou les H, et lorsqu'il est fatigué il se repose, dans un C ou dans un G. Il passe, ainsi, tout son temps à explorer chaque lettre de l'alphabet.

Exploitations pédagogiques

- Mettre en couleur l'abécédaire de Romarin.
- Reconnaître les lettres, les nommer en les associant à la position de Romarin : dans le E, il a la tête en bas, il est debout sur le N... Utiliser un vocabulaire précis.

- Animer les lettres avec un autre ou d'autres personnages (des filles, des clowns, des sorcières, des rois...) qui se tiennent à la façon de Romarin, ou dans d'autres positions à inventer, pour personnaliser son propre abécédaire.
- Tracer, en s'aidant du modèle, la lettre qui correspond à la position de Romarin (a).
- Coller autour de Romarin une lettre majuscule découpée dans un catalogue (b).
- Choisir une lettre et la créer dans de la pâte à sel, pâte à modeler...

Aide à la réalisation

- Tracer un simple trait et le doubler ensuite. Utiliser, d'abord, un crayon à papier et une gomme pour permettre les tâtonnements. Tracer sans appuyer. Lorsque le résultat final est satisfaisant, repasser les traits au feutre fin ou à la plume.
- Utiliser du blanc correcteur pour effacer les parties du corps de Romarin qui sont cachées par la lettre.
- Faire plusieurs essais avant de prendre la décision de couper certains morceaux de la lettre pour faire apparaître des parties du corps de Romarin et ainsi réaliser un entrelacs harmonieux.

Mon abécédaire



Les lettres fournies, utilisées comme telles, agrandies ou diminuées et découpées, peuvent être utilisées dans les fiches « cadres lettres » et « cadres mots ».

Elles peuvent aussi être décorées, enluminées, transformées, à la manière des lettres illustrées : choisir une thématique (des fruits, par exemple) et sélectionner quelques lettres à transformer ; orner les lettres de fruits, d'objets ; créer un personnage et le dessiner autour de la lettre... Ces activités amènent d'autres recherches de lettres à découper dans des journaux, des dépliants publicitaires, des catalogues, permettant à l'enfant de découvrir des graphies différentes.

L'alphabet graphique



La variété des motifs utilisés permet à l'enfant d'aborder les grandes familles de signes graphiques : la ligne verticale, horizontale ou oblique, brisée, courbe, continue ou discontinue, parallèle, croisée ; le point, le rond et toutes leurs transformations ; les formes géométriques ; les motifs figuratifs, simplement stylisés ; les répétitions, les alternances... L'alphabet graphique proposé répertorie les signes utilisés dans les fiches par familles et par ordre d'apparition dans le fichier.

Il est important que chaque enfant en possède un exemplaire dans son classeur afin de s'en servir, à la fois comme référent et comme dispositif d'évaluation. Un référent,

d'abord, auquel il peut se reporter afin de rechercher des motifs graphiques pour les réutiliser dans des créations personnelles, et un outil d'auto-évaluation, ensuite, pour estimer ses compétences. Une case est réservée à cet effet, en bas, à droite de chaque signe. S'engager à la colorier est un acte sérieux qui signifie pour l'enfant qu'il sait réaliser ce signe.

PRÉNOM :

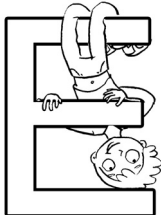
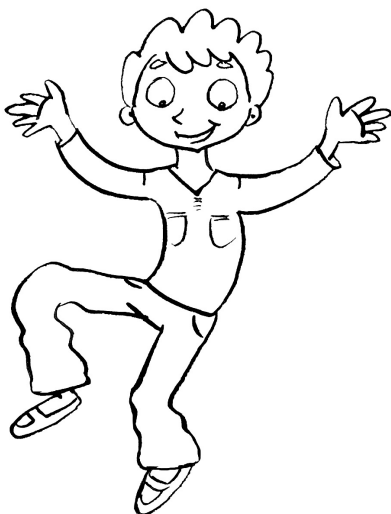
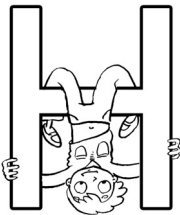
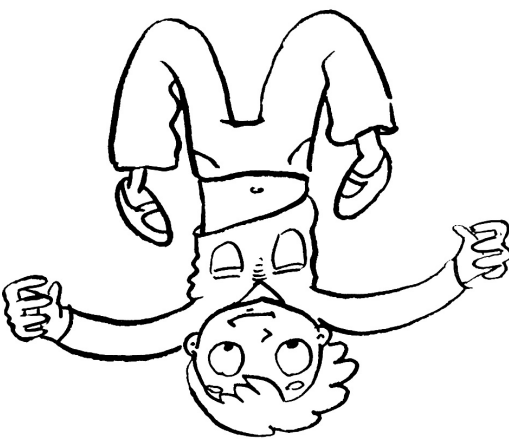
L'abécédaire de Romarin

1



PRÉNOM :

L'abécédaire de Romarin 2

L'utilisation de ces contenus est limitée à une classe. Toute autre exploitation, même partielle, faite sans le consentement de Retz est interdite.