

GRAPHISMES

au doigt

PS

Les sports et les jeux

Ce lot contient 19 pages dont 15 fiches
et un guide pédagogique

Fiches 1 à 8 : Le sport
Fiches 9 à 15 : Les jeux

Ces fiches sont issues de l'ouvrage *Graphismes au doigt PS*
d'Anne Semmel, collection "Graphismes" © Retz

9782725673011

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Présentation

Écrire ne se limite pas à la bonne tenue du crayon et à la reproduction de signes, mais demande un apprentissage progressif, développant les compétences nécessaires à l'élaboration d'une écriture sûre et régulière.

Ces fiches permettent de préparer efficacement les enfants à l'écriture en leur faisant tracer des lignes, des courbes et des traits contenus dans des dessins variés et respectant l'impératif d'un graphisme réduit à l'essentiel.

Conçues spécifiquement pour les enfants de petite section (qui ne savent pas encore, et c'est bien normal vu leur jeune âge, tenir correctement un crayon), elles leur proposent de s'initier au tracé en utilisant un outil personnel et ludique : leur index, nu ou trempé dans la peinture !

Les exercices permettront de développer des compétences :

- physiques : assurance et précision du geste (assouplissement des doigts, du poignet et du bras grâce à la variété des tracés);
- visuelles : observation (nécessaire pour reproduire, refaire à l'identique);
- mentales : mémorisation et concentration (pour bien intégrer de nouvelles connaissances).

Les différents tracés

Les **tracés au doigt** proposés respectent le sens et les formes des chiffres et des lettres que les jeunes enfants apprendront par la suite.

- **Lignes discontinues.** L'enfant lève la main lorsqu'il a fini sa ligne. Il lève son poignet, déplace son bras et repose l'index ou l'outil pour recommencer le même tracé ou pour reproduire un tracé identique à côté de la ligne grise. L'enfant repasse ces lignes autant de fois qu'il veut. C'est le cas, par exemple du ski (fiche 2)...
- **Lignes discontinues sans fin.** Ces lignes sont saccadées. La main fait un mouvement d'un point à un autre, en ligne droite ou courbe, puis repart dans une autre direction, sans avoir quitté la feuille. Le tracé peut s'effectuer à l'infini. Si le poignet a besoin de se reposer, l'index ou l'outil se repositionne à l'endroit où il s'est arrêté, et continue son chemin. C'est le cas, par exemple, de la balançoire (fiche 14)...

Exploitation pédagogique

Ce matériel pédagogique est à utiliser collectivement ou en ateliers de travail individuel de façon dirigée ou libre.

Atelier dirigé

Il est possible d'agrandir la taille des tracés lors de la photocopie des fiches. L'enseignant distribue une copie de la fiche (identique ou différente) à chaque élève.

Dans un premier temps, les enfants suivront et continueront les lignes, imprimées en pointillés gris, avec leur index. Ils traceront la même ligne autant de fois qu'ils le désirent avec le plus de précision possible. Ils pourront, une fois le geste assuré, le répéter avec leur index trempé dans la peinture, avec un pinceau ou un gros crayon de cire ou gras.

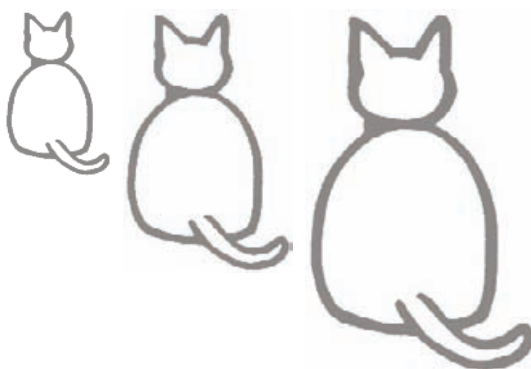
La petite case vide en haut à gauche servira à apposer le symbole de l'enfant, la date, etc.

L'enseignant peut également proposer aux enfants d'imaginer et de raconter une histoire à partir du tracé choisi.

Atelier libre

« Bibliothèque de fiches »

En protégeant les fiches dans des pochettes en plastique transparent, l'enseignant obtiendra une banque de fiches. Elles peuvent être mises à la disposition des enfants dans une boîte ouverte ou dans un classeur, de la même manière qu'un livre est disponible dans le coin bibliothèque. Les enfants pourront ainsi en choisir une dès qu'ils le voudront et s'exercer dessus avec leur index nu. Cette boîte ou ce classeur peut évidemment servir dans le cadre d'un atelier dirigé.



LES SPORTS

La glisse, la danse, le plongeon, le saut, le rebondissement donnent à tracer des lignes variées, plus ou moins complexes.

1 La danseuse

La danseuse tourne et tourne.
Le sens de la rotation n'est pas déterminé : l'enfant peut la faire tourner dans les 2 sens.



2 Le ski

Le skieur laisse des traînées derrière lui.
L'enfant peut aussi représenter les traces d'autres skieurs, parallèles aux premières, ou non, pour figurer une vraie piste de station de sports d'hiver.



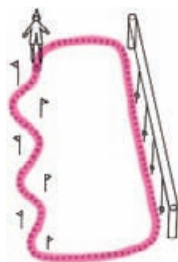
3 Le plongeon

Le plongeur plonge puis monte à l'échelle, replonge, etc.



4 Le slalom

Le skieur descend la piste, puis remonte au tire-fesses, redescend, etc.



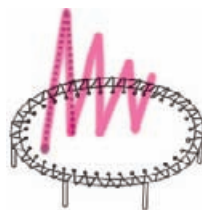
5 Le double saut

Le plongeur exécute un double saut avant d'arriver dans l'eau.
Ensuite il remonte sur le plongoir par l'échelle et recommence.



6 Le trampoline

On saute, et saute, et saute ! L'enfant trace ici une ligne discontinue qui peut se prolonger sans fin tant qu'elle revient sur le trampoline.



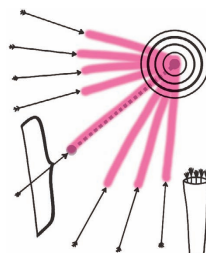
7 Le ballon de foot

Propulsé en l'air par le coup de pied, le ballon, au bout d'un moment, redescend de lui-même.
Ici, les trajectoires du ballon (montante puis descendante), déterminées par l'angle d'inclinaison du pied, ne sont pas parallèles.



8 Le tir à l'arc

On part de chaque flèche pour atteindre le centre de la cible. L'enfant peut ajouter des flèches.



LES JEUX

Ce contexte récréatif propose aux enfants de tracer des courbes et des lignes saccadées, dans un espace libre ou limité.

9 Attrape la balle !

L'enfant peut donner des courbes différentes à sa balle.



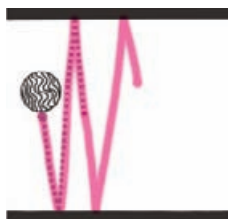
10 La balle

La balle rebondit au sol selon une ligne brisée décroissante.



11 La balle rebondissante

L'enfant dessine une ligne brisée dans un espace limité.



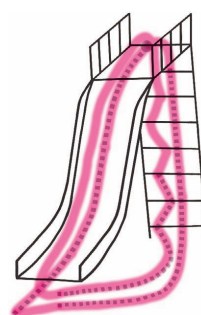
12 Le yoyo

Le yoyo va et vient.



13 Le toboggan

On glisse puis on monte par l'échelle et on recommence.



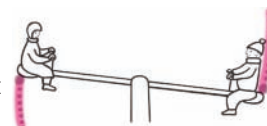
14 La balançoire

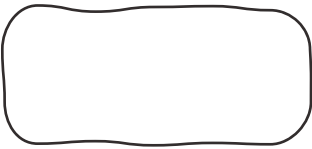
La balançoire va et vient.



15 Le tape-cul

Les deux enfants montent et descendent. On peut utiliser les index des deux mains pour travailler la symétrie.



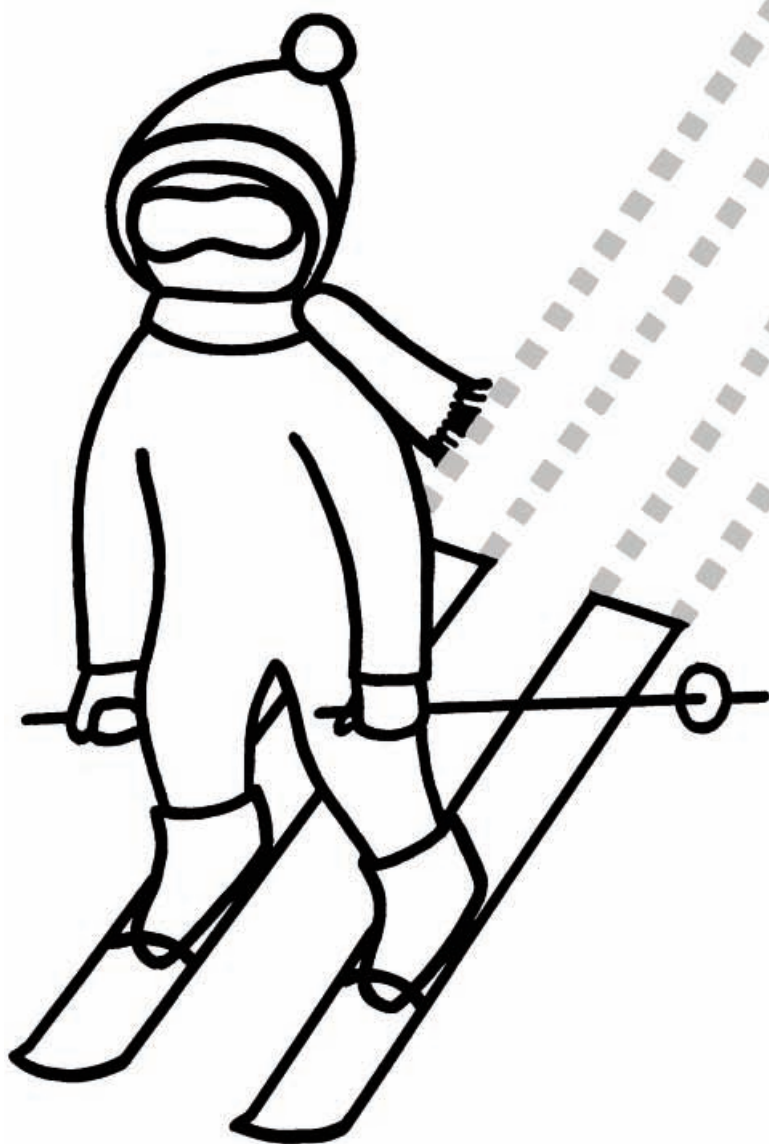


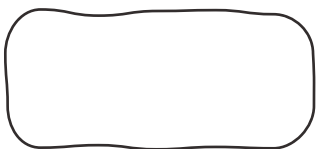
La danseuse



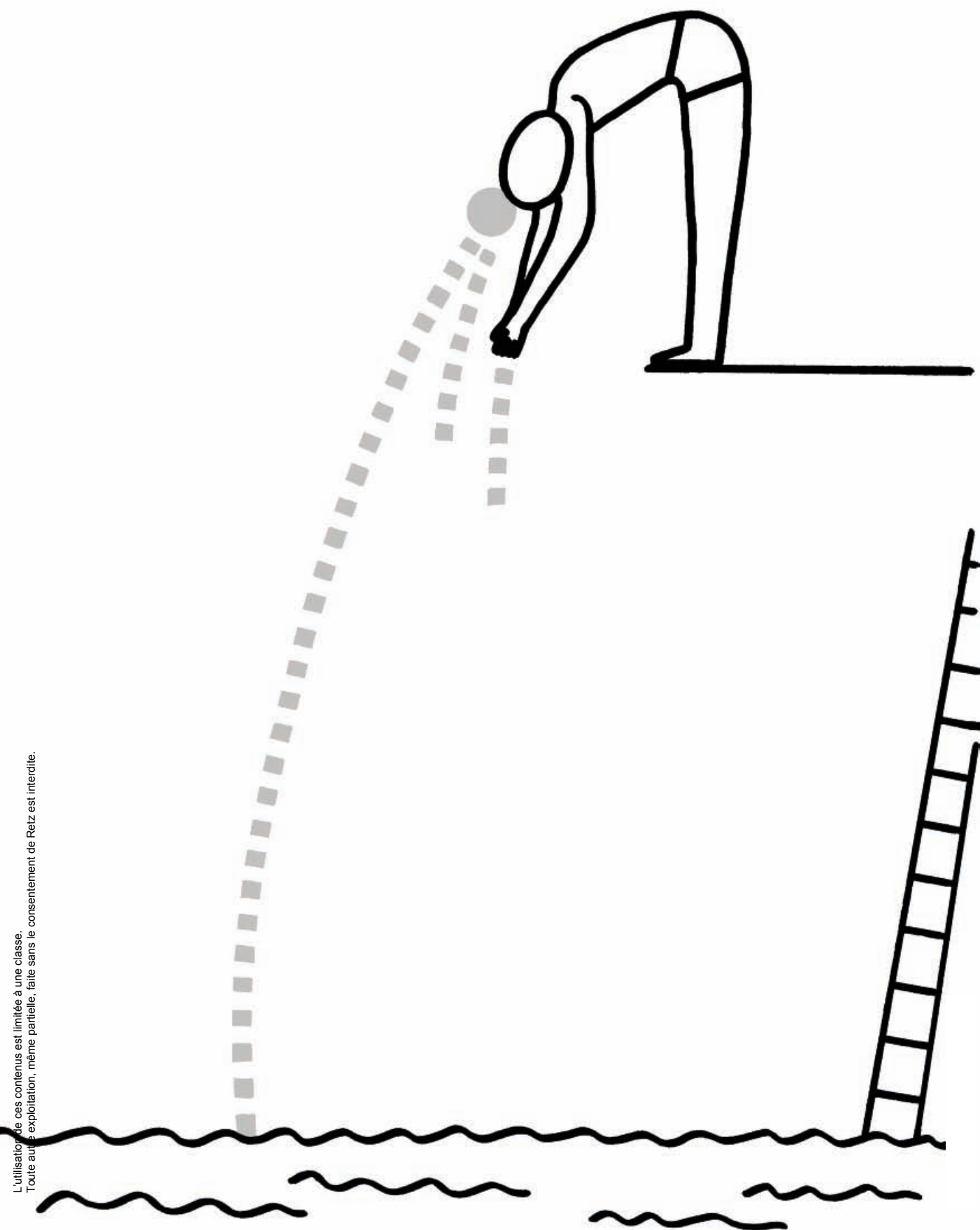


Le ski



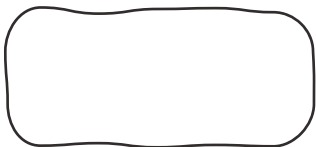


Le plongeon



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





Le double saut



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