

Graphismes

au doigt

PS

Les animaux

Ce lot contient 12 pages dont 9 fiches
et un guide pédagogique

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

9782725673004

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 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, des chats (fiches 2 et 3), de la promenade de l'écureuil (fiche 4), des puces (fiche 7)...

Lorsque le tracé est à l'intérieur d'un chemin, l'enfant trace où il veut tant qu'il reste dans les limites du chemin. Le poisson, par exemple, nage sur son tracé, mais peut également nager où bon lui semble dans la rivière.

Un gros point gris indique le point de départ. La logique de l'action implique également le sens du tracé.

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.

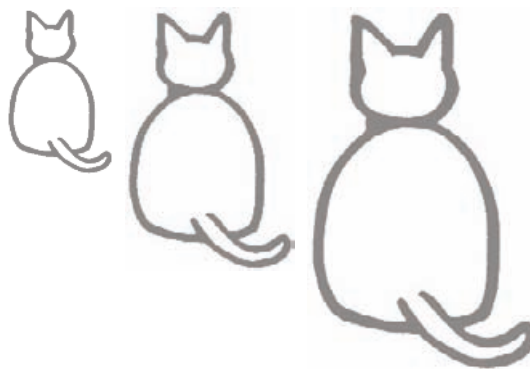
La petite case vide en haut à gauche servira à apposer le symbole de l'enfant, la date, etc.

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.

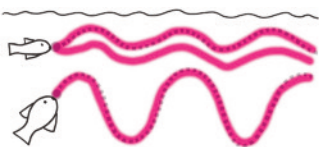


LES ANIMAUX

Les enfants dessinent, dans l'environnement familier de chaque animal, des courbes, des vagues, des escaliers, des ponts, de gauche à droite, de bas en haut, puis de haut en bas ou dans des directions différentes selon le choix de l'enfant.

1 Les poissons

Plusieurs lignes peuvent être tracées à partir de chaque poisson.



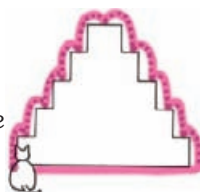
2 Le chat

Le chat monte et descend l'escalier, puis il retourne au point de départ et remonte, redescend, etc.



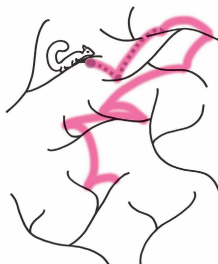
3 Les bonds du chat

Le chat saute de marche en marche en montant puis en descendant, puis il retourne au point de départ et continue.



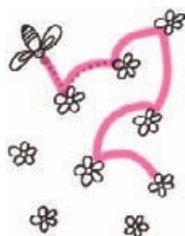
4 L'écureuil

L'écureuil saute librement de branche en branche.



5 L'abeille butine

L'abeille va librement de fleur en fleur.



6 La grenouille

La grenouille saute librement sur les cailloux et les feuilles de nénuphar.



7 Les puces

Les puces, qui adorent le chien, sautent de poil en poil. De nouvelles puces peuvent être dessinées pour créer des lignes supplémentaires.



8 Le lapin

Le lapin va librement de carotte en carotte pour les grignoter.



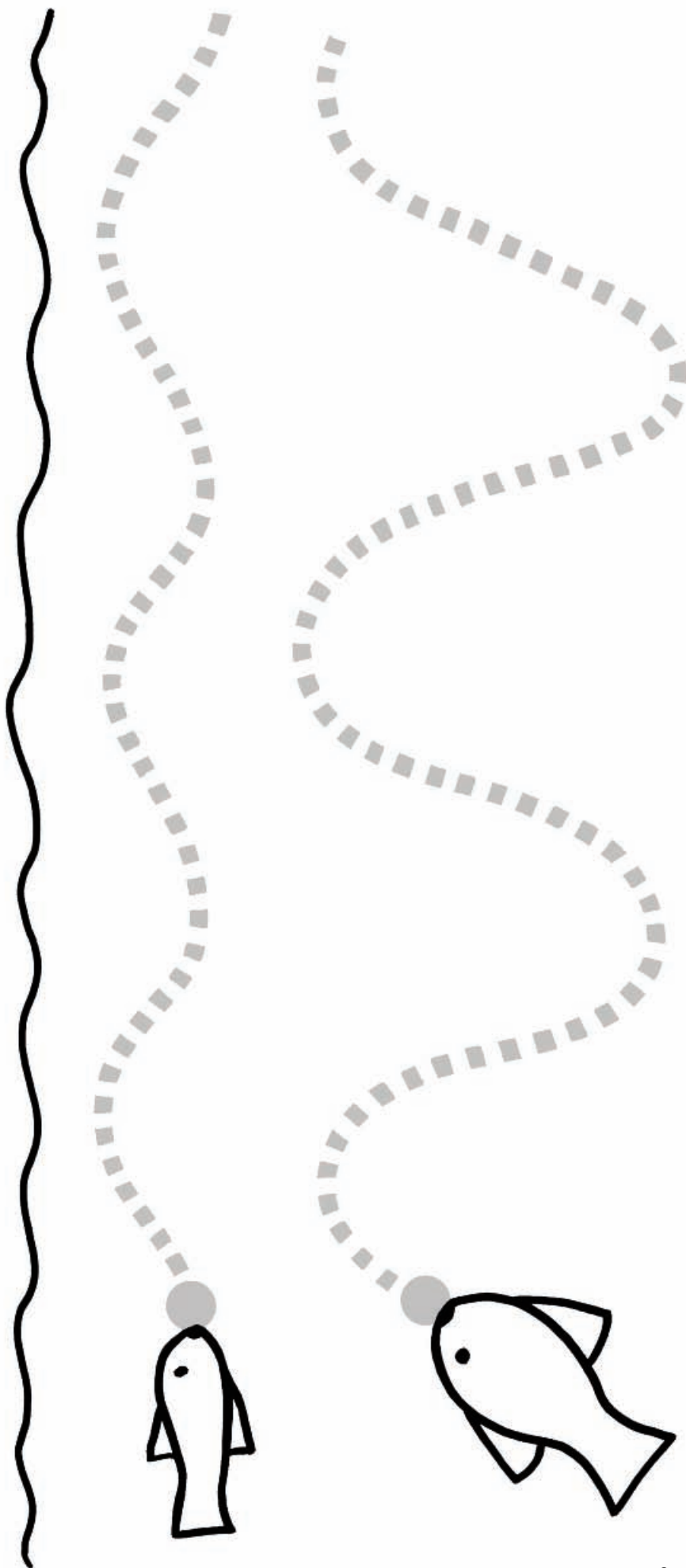
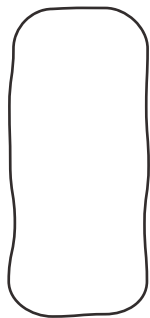
9 L'oiseau

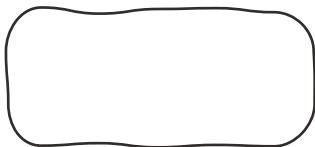
Plusieurs lignes peuvent être tracées à partir de l'oiseau.





Les poissons





Le chat

