

GRAPHISMES

et comptines GS-CP

Les animaux et la nourriture

Ce lot contient 19 pages dont 9 fiches
et un guide pédagogique

Fiche 1 : Poulette coquette

Fiche 2 : Poisson pêcheur

Fiche 3 : Dans la savane

Fiche 4 : Tarte à la crème

Fiche 5 : Bon appétit lapin

Fiche 6 : La souris et le rat

Fiche 7 : Repas de croco

Fiches 8 et 9: Modèles de frises graphiques

Ces fiches sont issues de l'ouvrage *Graphismes et comptines GS-CP*
de Magdalena GUIRAO-JULLIEN, collection "Graphismes" © Retz

9782725666310

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Les comptines sont un support idéal pour développer l'oral et la mémoire. Rythmées et pleines d'humour, elles permettent de pratiquer de nombreux jeux de sons et de langue.

Les activités graphiques ici proposées sont conçues en interaction avec l'exploitation orale et visuelle de ces comptines. Elles permettent de développer les compétences suivantes :

- **Associer les rythmes et les formes** : le texte de chaque comptine est mis en page de façon graphique pour aider l'enfant qui débute en lecture à se repérer (forme du texte et des lettres, répartition dans la page...).
- **Reproduire et créer des motifs** pour encadrer les comptines et/ou les illustrations : deux planches de frises graphiques sont proposées à la fin du lot pour enrichir les graphismes existants.
- **Développer l'imaginaire** : chaque texte est accompagné d'une planche illustrée à compléter, décorer, découper, colorier...

Les animaux et la nourriture

I Poulette coquette

- Dessine les miettes de pain sur le haut du mur et termine le tracé des pierres.

Prolongement collectif :

Faire dessiner un mur sur une longue bande de papier : tracer les pierres au gros feutre noir. Sur du papier brouillon, chaque enfant s'essaie à dessiner une poule stylisée. Tracer à l'encre de Chine l'illustration retenue sur une feuille blanche. La mettre en couleur à la craie ou aux encres. La découper et la coller sur le mur.

2 Poisson pêcheur

- Répare le filet en reliant les fils, puis dessine tout autour des poissons et les vagues.

Prolongement collectif : réaliser un grand filet de pêche

Donner à chacun un carré de 10 x 10 cm à quadriller en diagonale. Assembler tous les quadrillages pour former le filet. Sur une feuille à part, dessiner et découper des poissons. Coller un morceau de ficelle à leur bouche puis fixer cette ficelle au filet : les poissons peuvent bouger.

3 Dans la savane

- Sous chaque groupe de petits points, reproduis le graphisme qui lui correspond, puis colorie les animaux.

Prolongement :

Présenter des ouvrages (documentaires, albums) sur l'Afrique et ses animaux.

Chaque enfant choisit un animal qu'il dessine à la craie grasse dans un paysage en n'utilisant que des couleurs terre. Encadrer le dessin au feutre noir fin avec une frise de graphismes africains.

4 Tarte à la crème

- Dessine une fourmi rouge entre deux fourmis noires et termine les rayures de la nappe.

Prolongement collectif : décorer une nappe

Faire observer du papier cadeau pour en étudier sa spécificité : la répétitivité des motifs.

Appliquer la même technique pour inventer des nappes en n'utilisant que des motifs graphiques en rapport avec la nourriture (couverts, aliments...). Jouer sur les algorithmes de tailles et de couleurs.

5 Bon appétit lapin

- Dessine sur les carottes les traces des dents des lapins. Termine la frise du cadre.

Prolongement :

Observer un panier en osier tressé garni de légumes : artichauts, radis, poireaux, salades, carottes avec fanes... Faire dessiner un panier garni des légumes de leur choix et avec un seul légume à côté du panier.

6 La souris et le rat

- Remplis le fromage de lignes verticales en évitant les trous de souris.

Prolongement :

Transformer la porte de la classe en tranche géante de gruyère : faire dessiner des trous et faire autant de vrais trous qu'il y a d'enfants dans la classe. Faire dessiner à chacun une souris sur laquelle on collera la photo de l'enfant. Faire sortir une souris à tête d'enfant de chaque trou.

7 Repas de croco

- Dessine en alternance dans la rivière une ligne de vagues et une ligne de boucles.

Prolongement collectif :

Sur de grandes feuilles de papier kraft, faire des taches d'encre de Chine assez grosses avec un pinceau. Puis, au feutre noir, transformer chaque tache en crocodile ; et au feutre vert dessiner des graphismes d'herbe.

8 et 9 Modèles de frises graphiques

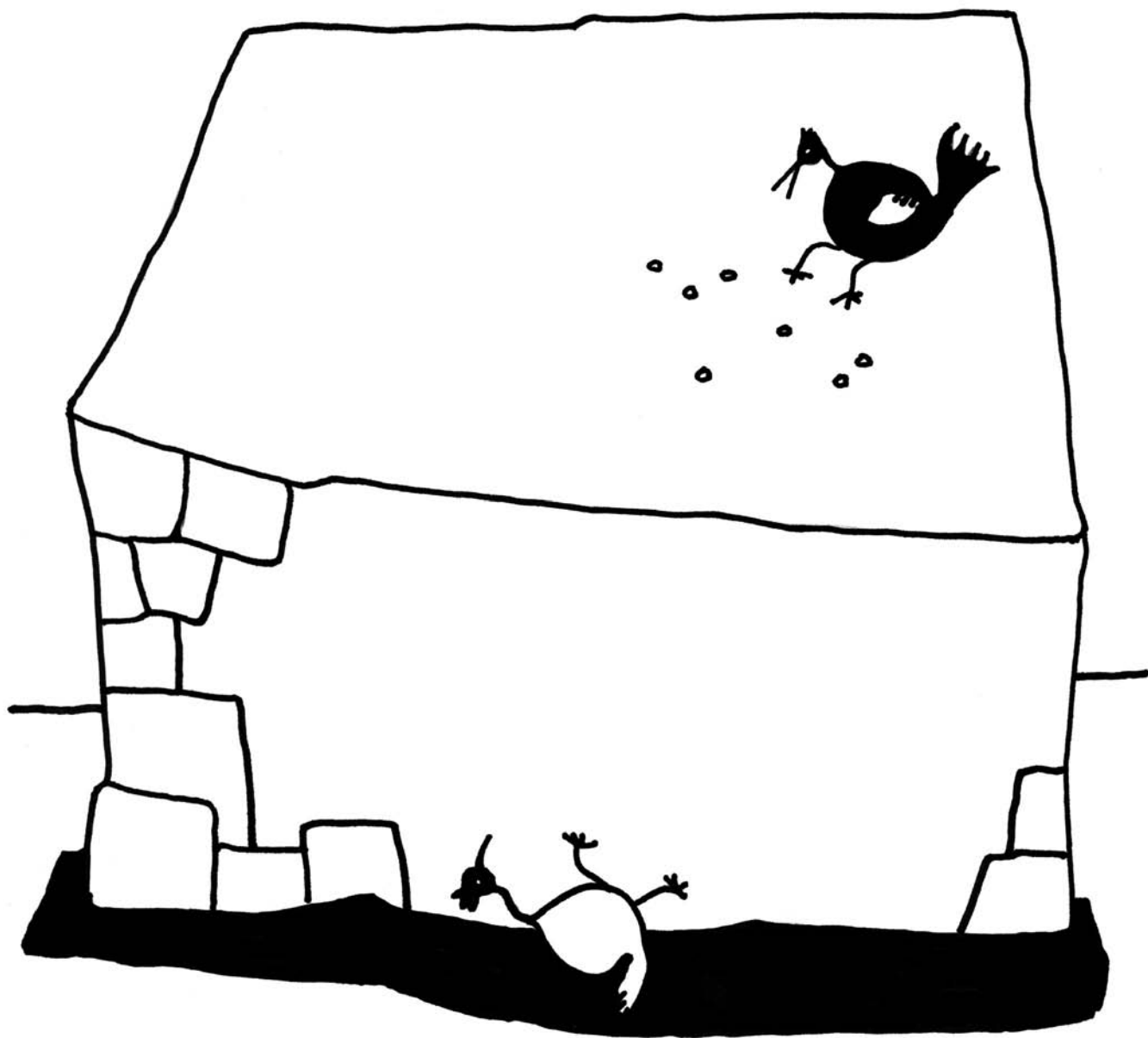
Poulette coquette

***Poulette coquette
Assise sur le mur
Picore, picore
Du pain dur.***

***Coq coquelet
Qui la regardait
A piqué du nez
Et du mur est tombé.***

***Poulette coquette
Sans se retourner
S'en est allée.***

***Coq coquelet
Un peu assommé
S'en est vexé.***



POISSON PÊCHEUR

Plouf, plouf à l'eau

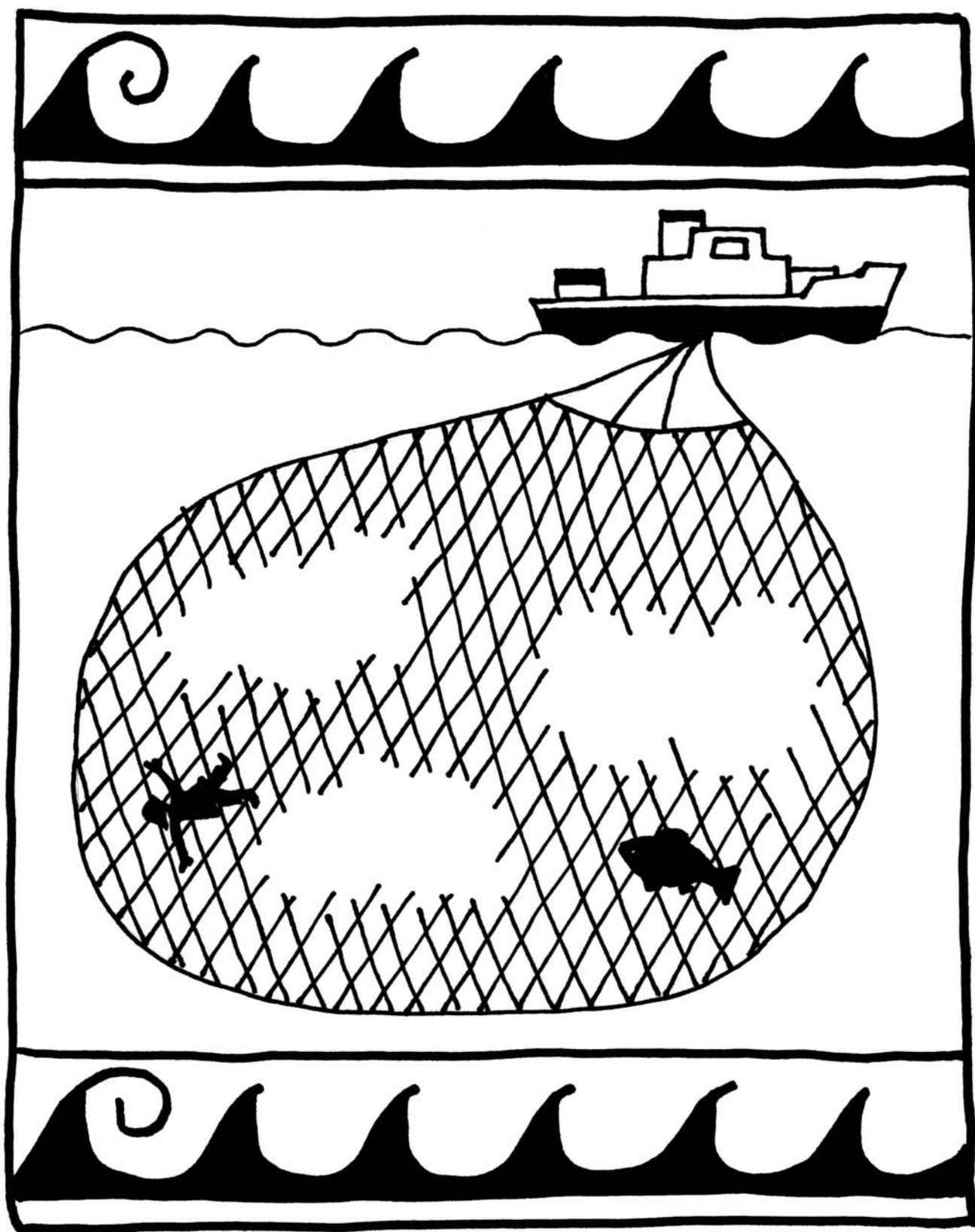
Le bateau à flot.

**Le pêcheur sur le pont
tire le gros poisson.**

Plouf, plouf dans l'eau.

Le poisson a gagné :

**le pêcheur est tombé
dans le filet !**



Dans la savane

Dans la savane
Que font les animaux ?
Biboundé biboundéo

La girafe joue de son cou
Le rhinocéros montre sa force
L'éléphant passe le temps
L'hippopotame joue du tam-tam
La gazelle fait la belle
Le lion a une indigestion
Le léopard est bavard
Le zèbre se cabre
Le buffle ronfle
L'autruche trébuche
Le crocodile reste immobile

Biboundé biboundéo
Dans la savane
Les animaux ne sont pas au zoo !

