

GRAPHISMES

Autour des lettres GS-CP

Cadres mots

Ce lot contient 15 pages dont 9 fiches
et un guide pédagogique

Fiches 1 à 7 : Les cadres mots

Fiches 8 à 9 : L'alphabet graphique

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

de Solange Sanchis, collection "Graphismes" © Retz

9782725665955

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.

Les cadres mots

Ces cadres permettent de mettre des mots en vedette. Quand le travail de décoration du cadre est terminé, les lettres qui composent le mot, choisies sur divers supports (planches fournies, journaux, revues, documents publicitaires...), sont découpées et artistiquement collées, tracées à main levée, ou bien encore reproduites à l'aide d'un normographe.

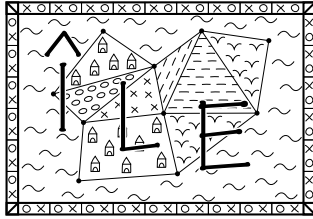
Des exemples de mots sont donnés ci-dessous, mais les élèves peuvent donner libre cours à leur imagination en en choisissant d'autres.

Exploitations pédagogiques

- Créer le calendrier de l'année en inscrivant les mois de chaque trimestre dans un cadre différent. Le cadre de la fiche 4 peut servir pour les mois d'hiver, celui de la fiche 5 pour ceux du printemps, celui de la 6 pour ceux de l'été et celui de la 7 pour les mois d'automne.
- Créer un affichage pour les manifestations météo, avec les mots « pluie », « soleil », « vent », « neige »...
- Poser une devinette : réaliser le décor d'un cadre et chercher un mot évocateur à inscrire à l'intérieur. Afficher ces mots ou les faire tourner sur un mobile. Les cadres mots sont préalablement collés de part et d'autre d'un rectangle de carton rigide.
- Inscrire son prénom, son nom, ou des mots chargés d'affectivité : « maman », prénom d'un ami ou du héros d'un conte...
- Mettre en valeur une phrase, un vers en inscrivant chaque mot dans un cadre différent. (Choisir de coller les cadres mots côte à côte, ou bien sur une ligne ascendante ou descendante, ou encore sur une ligne en arc de cercle...)
- Réaliser d'autres décors, différents de ceux proposés.
- Inventer son propre cadre mot en réalisant soi-même le contour du cadre en tournant autour d'une boîte ou d'un gabarit de carton rectangulaire... ou les tracer à la règle.

Les fiches

1



- Relier tous les points les uns aux autres pour déterminer plusieurs figures géométriques.
- Orner chaque figure avec les motifs appropriés.
- Remarquer l'alternance des motifs qui décorent le bord du cadre : croix, rond, trait vertical, et ainsi de suite.

2



- Suivre le contour de la ligne modèle (type «créneaux») en respectant les angles droits, d'abord au-dessous, puis au-dessus.
- Effectuer le même tracé, en plus petit, sur la bordure.

3



- Même stratégie que dans la fiche précédente, mais le long d'une ligne ondulée.

4

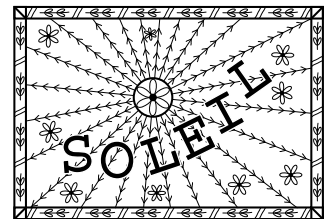


- Les tracés de parallèles qui suivent les trois

lignes brisées s'effectuent seulement à gauche de celles-ci. Faire remarquer qu'ils s'arrêtent quand ils touchent le bord du cadre ou la ligne modèle précédente.

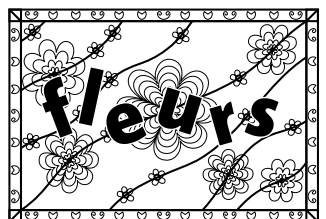
- Les interstices sont remplis par des petits ronds.
- Attirer l'attention sur l'alternance des motifs qui décorent le bord du cadre : Z, trois ronds, et ainsi de suite.

5

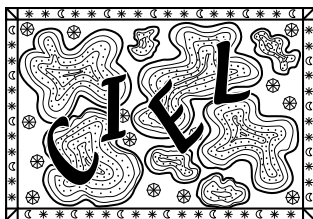


- De longues obliques s'élancent du bord du rond central vers les limites du cadre.
- Les pétales de la fleur centrale doivent toucher le contour du cercle.
- Remarquer l'alternance des motifs qui décorent le bord du cadre : tige avec quatre feuilles, deux par deux, deux lignes obliques parallèles, et ainsi de suite.

6



- Les pétales des fleurs s'agrandissent par le tracé de cercles concentriques.
- Attention à bien distinguer les deux types de fleurs.
- Remarquer l'alternance des motifs qui décorent le bord du cadre : une courbe à volutes, deux tulipes, et ainsi de suite.



- Suivre la ligne sinueuse à l'intérieur de la forme.
- Dessiner, dans les espaces vides, de petits octogones en traçant la base des triangles formés en superposant un + et un x.
- Remarquer l'alternance des motifs qui décorent le bord du cadre : un croissant et deux étoiles (obtenue par la même technique que pour les octogones), et ainsi de suite.

L'alphabet graphique

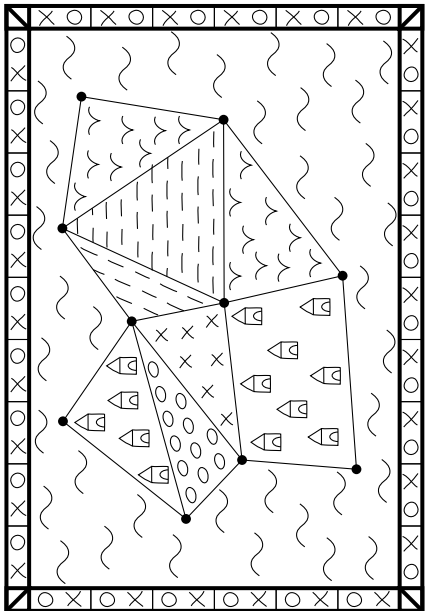


La variété des motifs utilisés permet à l'enfant d'aborder les grandes familles de signes graphiques : la ligne verticale, horizontale ou oblique, brisée, courbe, continue ou discontinue, parallèle, croisée ; le point, le rond et toutes leurs transformations ; les formes géométriques ; les motifs figuratifs, 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 :

J'observe



Je m'entraîne

X

O

~



~

Les cadres mots 1

Je reproduis

