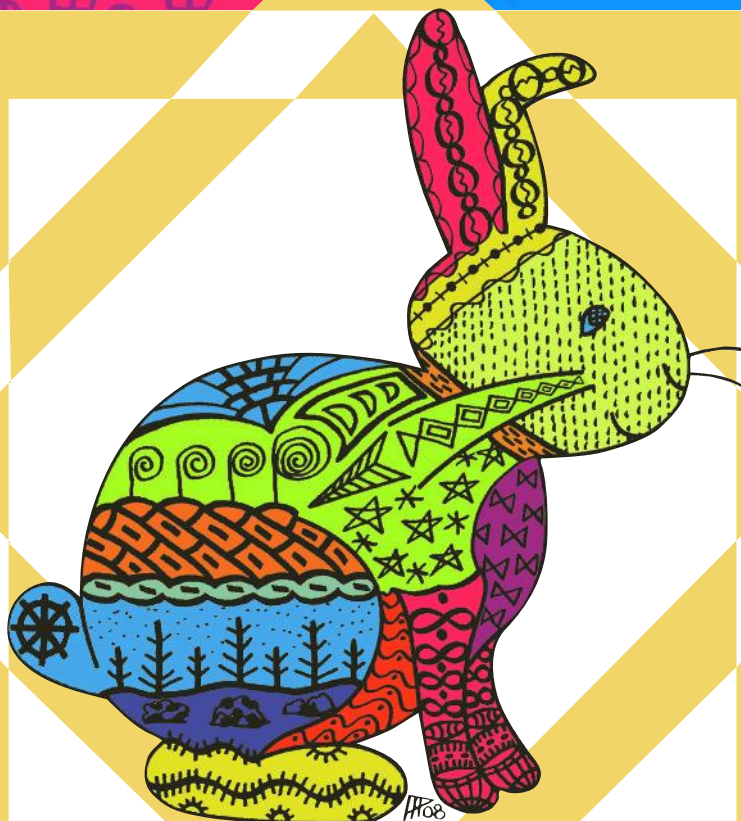


GRAPHISMES

et animaux



FICHES À
PHOTO
COPIER

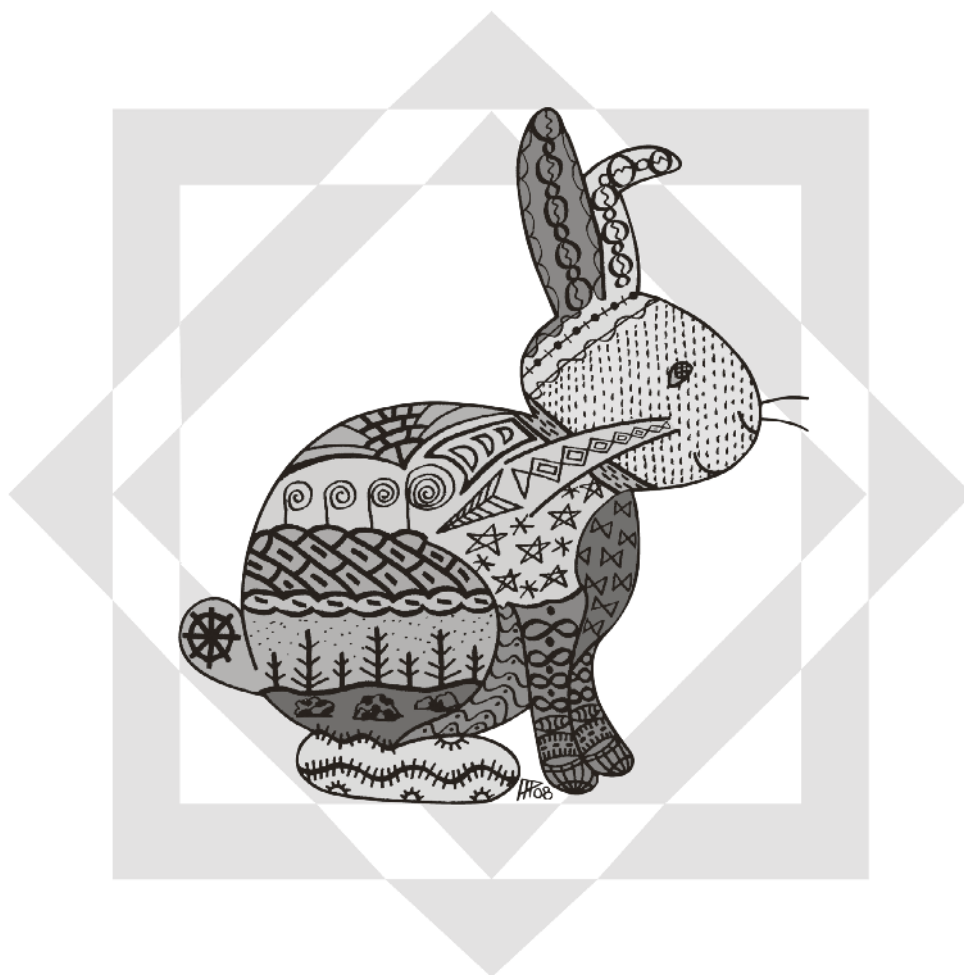
Discrimination visuelle

Maîtrise de tracés précis

Adaptation du geste à l'espace

Pierrette Pignier

GRAPHISMES et animaux



- Discrimination visuelle
- Maîtrise de tracés précis
- Adaptation du geste à l'espace

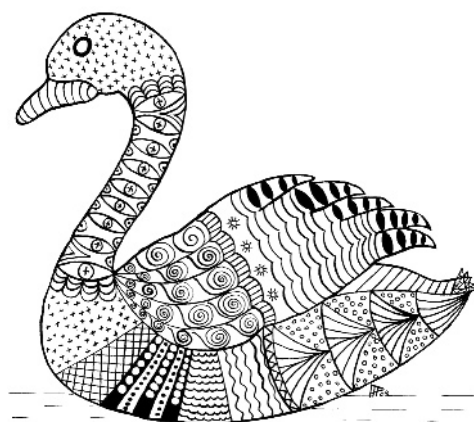
RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Sommaire



Guidage pédagogique 3

Introduction..... 3

Organisation du fichier 3

Utilisation des fiches 3

Guide d'utilisation des fiches activités .. 4

48 fiches activités

Série 1 8

Dauphin 8

Cygne..... 12

Hérisson 16

Chat 20

Série 2 24

Grenouille 24

Ours 28

Lapin..... 32

Coq 36

Série 3..... 40

Hippocampe 40

Escargot 44

Tortue 48

Écureuil 52

4 fiches « Banque graphique » 56

12 contours 60

Dauphin, cygne, hérisson, chat 60

Grenouille, ours, lapin, coq 61

Hippocampe, escargot,
tortue, écureuil..... 62

Annexes 63

Cadres 63

Puzzle 7 morceaux 64

© Retz 2009
ISBN : 978-2-7256-2818-9

Direction éditoriale : Sylvie Cuchin
Édition : Céline Lorcher
Maquette et mise en page : Christophe Vallée, Domino

N° de projet : 10155087
Dépôt légal : janvier 2009
Achevé d'imprimer en France sur les presses de Laballery

Guidage pédagogique

INTRODUCTION

Dans toutes les civilisations, l'homme a laissé des traces graphiques utilisant tous les moyens d'expression et tous les supports disponibles. De « l'écriture » utile sur plaques d'argile à la décoration d'objets de la vie courante, l'histoire de l'humanité s'est révélée aux archéologues par des écrits cunéiformes, des pictogrammes, des idéogrammes, des hiéroglyphes... tous basés sur des formes graphiques organisées.

Le petit enfant, dès qu'il peut tenir un outil scripteur et qu'il en a compris l'usage, prend beaucoup de plaisir à « tracer » sans autre intention. Plus tard, il va s'apercevoir qu'il peut guider sa main pour s'approprier un espace et mettre une intention à son geste. Guidé par les adultes ou ses pairs plus âgés que lui, à l'école ou dans son environnement social, il va progresser. L'apport de documents divers va fournir à l'enfant des références pour construire sa propre personnalité.

C'est dans un esprit de mobilisation sensorielle et de développement artistique (que l'on retrouve notamment dans les mandalas) que ces dessins ont été créés. Ces exercices de graphisme vont permettre à l'enfant de prendre conscience de cet outil qu'est sa main, de la contrôler, la guider pour passer du stade du « gribouillis » fortuit, aléatoire ou volontaire au dessin pensé, construit, représentatif et ensuite à l'écriture. C'est-à-dire utiliser cette faculté **humaine** pour s'exprimer. Le psychologue Henri Wallon a ainsi écrit que « le dessin est le fruit de synthèses inter-fonctionnelles qui opèrent aux différents niveaux de l'activité : niveaux moteur, perceptif et représentatif ».

Cependant, bien que l'on reconnaisse au graphisme ses fonctions didactiques et pédagogiques, on ne saurait négliger la dimension du « plaisir de faire » et donc la nécessité de rester ludique. Varier les situations, les outils, les projets permet aux élèves de réinvestir librement les savoirs et les acquis.

ORGANISATION DU FICHIER

Ce fichier se compose de douze dessins originaux (trois séries de quatre animaux) décorés avec des graphismes. La plupart des tracés que l'on propose aux élèves de maternelle en travaux préparatoires à l'écriture sont contenus dans ces dessins. C'est par des entraînements ludiques et répétés que les élèves vont acquérir une aisance de la motricité fine de la main, primordiale dans l'apprentissage de l'écriture.

Le premier objectif est de repérer certains tracés pour ensuite les faire travailler aux élèves. L'objectif final est que les élèves s'approprient ces savoir-faire, qu'ils soient capables et qu'ils aient envie de les réinvestir dans leurs propres œuvres graphiques.

Outre son intérêt pédagogique dans le processus d'apprentissage de l'écriture par la maîtrise des outils scripteurs et l'acquisition de la motricité de la main nécessaire pour dessiner des petits motifs, ce fichier a une dimension d'ouverture culturelle. On peut rapprocher les dessins d'autres productions ethnographiques : africaines, australiennes ou plus anciennes – mayas, sumériennes, égyptiennes...

Éduquer le regard, le rendre curieux, développer l'attention envers toute chose fait partie de l'éducation et de la construction de l'individu. C'est une des missions de l'école maternelle.

UTILISATION DES FICHES

■ Les fiches 1

Fiches polyvalentes, elles ont pour objectif la bonne maîtrise de l'outil scripteur et du pinceau.

On peut leur réserver différentes utilisations (décorations, puzzles, cartes, référents...) ; pour cela, elles seront photocopiées en différents formats.

Les dessins demandent beaucoup d'attention car les signes à repérer sont nombreux. Il est donc important que ces fiches soient proposées en premier pour que l'élève s'imprègne du contenu et que le dialogue puisse s'engager.

■ Les fiches 2, 3 et 4

Les activités proposées dans ces fiches sollicitent de nombreuses compétences.

Au préalable, il est essentiel de faire observer les images et d'échanger, en grand ou petit groupe. L'objectif est d'habituer l'élève à comprendre la construction graphique de l'image pour y chercher des informations. Cette démarche pédagogique, **l'éducation du regard**, est indispensable dans tous les processus d'apprentissage.

Il n'est pas nécessaire de faire toutes les fiches, mais certaines séries proposent une progression (ex. : les lignes courbes aux fiches 3 et 4 du dauphin).

Remarque : les fiches sont identifiées par niveau, mais si on agrandit le dessin à la photocopieuse, on peut en proposer certaines à des enfants plus jeunes. Les graphismes étant plus gros, ils sont accessibles à des gestes moins précis et à des outils à grosse pointe, voire être suivis avec le doigt.

■ La banque de graphismes

Quatre fiches regroupent 56 graphismes différents qui sont à travailler indépendamment. Ils constituent un capital utile pour aider l'élève à concevoir ses propres œuvres à partir des contours ou de ses

dessins. Ces fiches peuvent être agrandies et affichées comme référents.

■ Les fiches « contours »

Les contours sont présentés en format A6 regroupés par série sur une page. Il faut donc les séparer pour les agrandir.

Ces fiches donnent aux élèves la possibilité de composer eux-mêmes une œuvre et de devenir auteurs. Ces travaux des élèves peuvent à leur tour faire l'objet d'observation en groupe afin que chacun s'enrichisse des productions des autres.

Si chacune de ces productions est mise en valeur, l'élève s'en trouvera valorisé et il sera prêt à s'engager encore plus dans son effort pour participer et produire.

Quand l'élève sera capable de produire lui-même un dessin original, l'enseignant aura atteint un objectif majeur.

■ Les annexes

Des transparents (spécifiques aux photocopieurs) à poser sur les dessins avant la photocopie vous permettent de faire des puzzles ou des encadrements.

GUIDE D'UTILISATION DES FICHES ACTIVITÉS

Pour réaliser les exercices proposés, les élèves auront besoin d'outils scripteurs variés – mais toujours avec une pointe fine, de ciseaux, de colle.

■ Toutes séries, fiches 1

Toutes les expériences plastiques peuvent être envisagées, en privilégiant les couleurs transparentes si on veut que les graphismes restent apparents.

■ Toutes séries, fiches 2, 3 et 4

Pour les **activités d'entraînement** (étape 1), il s'agit systématiquement d'observer le modèle, de repasser sur le gris puis de tracer à côté à l'identique, ou de continuer ce qui est amorcé.

Les **activités de mise en situation sur le dessin** (étape 2) permettent à l'élève d'adapter le geste et le graphisme à une zone de travail déterminée. L'activité consiste à compléter le décor en repassant sur les tracés grisés et / ou en ajoutant des tracés.

■ Série 1 : LES DAUPHINS

Fiche 2 – MS/GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes.

Observer les pastilles rondes dans le dessin, repérer leur double dans la colonne de droite, les relier par un trait de feutre. Changer de couleur pour chaque pastille. On peut demander aux élèves de colorier certains graphismes.



Fiche 3 – GS

Objectif : maîtriser les tracés des lignes courbes et des lignes brisées.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo, crayon à papier bien taillé).

Fiche 4 – GS

Objectif : maîtriser les tracés de lignes courbes concentriques.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo-bille ou crayon à papier bien taillé) pour les entraînements et des feutres fins de toutes les couleurs pour le dessin.

Entraînement

Les fleurs : l'intérêt réside dans les différentes orientations pour que le geste s'adapte aux contraintes.

Mise en situation sur le dessin

Pour une finition plus accomplie, faire combler les espaces avec des points de toutes les couleurs.

■ Série 1 : LES CYGNES



Fiche 2 – MS/GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 5 feutres ou crayons de couleurs différentes.

Repérer les graphismes modèles dans le dessin et colorier la (les) zone(s) entière(s) où on les trouve.

Fiche 3 – GS

Objectif : adapter son geste à un espace.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé).

Redessiner les graphismes qui ont été effacés dans le dessin, après s'être entraîné.

Entraînement

Les spirales : on trace en partant du centre et on tourne en restant entre les deux lignes grises.

Fiche 4 – GS

Objectifs : discrimination visuelle, maîtrise des ciseaux.

Matériel : une paire de ciseaux et de la colle.

Découper les bandes sur les pointillés et les coller à leur place sur le dessin. Quand c'est sec, on peut colorier.

■ Série 1 : LES HÉRISSEONS

Fiche 2 – GS



Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 10 feutres de couleurs différentes.

Observer les graphismes dans les cases et repérer leur double dans le dessin (il peut y en avoir plusieurs, mais un suffit). Les relier par un trait de feutre. Changer de couleur pour chaque carré.

Fiche 3 – GS

Objectif : maîtriser les tracés des lignes courbes, du rond et des tirets.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé).

Entraînement

Les lignes courbes : les 2^e et 5^e modèles proposent deux orientations, l'arc de cercle et la courbe inversée.

Les ronds : demander à l'élève de bien veiller à fermer sa courbe pour finir le rond.

Les fleurs : c'est une synthèse des deux étapes précédentes, le rond central et les courbes.

Les tirets : il s'agit de maîtriser l'outil et le geste afin de tracer des tirets à peu près de même taille.

Fiche 4 – GS

Objectifs : discrimination visuelle, maîtrise des ciseaux.

Matériel : des ciseaux et de la colle.

Découper les cases, les positionner et les coller à leur place dans le dessin (il faut découper minutieusement).

■ Série 1 : LES CHATS



Ce dessin est le dernier de la première série : les graphismes choisis sont plus difficiles à mettre en situation.

Fiche 2 – GS

Objectifs : maîtriser les tracés des lignes droites verticales, horizontales et obliques ; des courbes, du rond et du demi-cercle ; des lignes brisées inversées.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé) et un feutre à grosse pointe.

Entraînement

Les lignes droites : on les trouve dans 3 graphismes avec des orientations, des tailles et des combinaisons différentes. Dans les zones d'entraînement, l'orientation du graphisme est la plus logique. Quand il est maîtrisé, l'élève peut le changer d'orientation pour venir le mettre en place dans le dessin.

Les lignes brisées : elles sont courtes, juste 2 traits mais inversés. On apprend à les faire puis on les combine ensemble pour réaliser le graphisme proposé.

Les ronds : pour les gros ronds épais, utiliser un feutre à grosse pointe.

Mise en situation dans le dessin

Les échelles : terminer le modèle partiellement tracé dans la zone et dessiner les autres dans tous les sens.

Les lignes brisées : un modèle est donné en noir, trois sont à terminer, les autres sont à dessiner entre les «trois points».

Les éventails : les bases sont tracées en gris, dans des formats croissants.

Les soleils levants : cinq bases sont tracées et des repères progressifs sont donnés en gris.

Fiche 3 – GS

Objectifs : discrimination visuelle, repérage dans l'espace.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes.

Des morceaux de dessins ont été isolés dans des cases, l'élève doit repérer les indices qui vont lui permettre de trouver quelle partie du dessin il doit entourer. Si possible, faire dessiner un carré au plus près de la zone concernée.

Pour cet exercice, on peut prévoir une feuille dans laquelle un carré de 3 cm de côté est évidé ; il servira à identifier les indices et de gabarit pour dessiner le carré.

Fiche 4 – GS

Objectif : émettre des choix et s'approprier des savoir-faire.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes.

L'élève choisit 6 graphismes dans le dessin et les relie chacun à une case dans laquelle il dessine le graphisme. Il change de couleur à chaque graphisme.

■ Série 2 : LES GRENOUILLES



Fiche 2 – MS/GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes.

Observer les pastilles carrées dans le dessin, repérer leur double dans la colonne de droite, les relier par un trait de feutre. On change de couleur pour chaque pastille. On peut demander aux élèves de repasser sur les dessins estompés.

Fiche 3 – GS

Objectifs : discrimination visuelle, repérage dans l'espace.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo, crayon à papier bien taillé).

Il s'agit ici de maîtriser les tracés de signes graphiques proches et inversés qui sont souvent sujets à confusion (on ne parle pas de lettre).

Entraînement

Les d et b : l'élève observe les modèles, 1 rond et 1 barre ; c'est la place de la barre qui change. Elle dépasse vers le haut et elle est avant ou après le rond.

Les p et q : ici le rond est en haut, la barre dépasse vers le bas.

Fiche 4 – GS

Objectif : maîtriser le geste pour enchaîner des graphismes.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo-bille ou crayon à papier bien taillé) pour les entraînements et des feutres fins de toutes les couleurs pour le dessin.

Entraînement

On aborde ici des graphismes proches de l'écriture cursive, mais, dans ce contexte, ils ne sont que des graphismes.

Les mmmmm : dans la 1^{re} case, veiller à ce que le geste soit régulier et enchaîné.

Les boucles : l'intérêt est d'avoir deux tailles et deux orientations pour que le geste s'adapte aux contraintes. Le geste doit devenir régulier, fluide et continu.

Les x : entraînement au tracé de demi-ronds inversés et accolés.

Les spirales amorcées : veiller à ce que le rond soit commencé en haut à droite au point et qu'il tourne de droite à gauche et de haut en bas.

Mise en situation dans le dessin

Le dessin est chargé, mais l'élève doit repérer les différents graphismes qui n'ont pas toujours la même orientation.

■ Série 2 : LES OURS



Fiche 2 - MS/GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 5 feutres ou crayons de couleurs différentes.

Repérer les graphismes modèles dans le dessin et colorier la (les) zone(s) entière(s) où on les trouve (il peut n'y avoir qu'un graphisme).

Fiche 3 - GS

Objectif : combiner des signes pour créer des graphismes.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé).

Il s'agit de refaire les graphismes qui ont été effacés dans le dessin, après s'être entraîné.

Entraînement

Pour ces cinq graphismes différents, il n'y a pas vraiment de sens d'écriture ; l'élève décide de sa stratégie pour combiner les signes.

Fiche 4 - GS

Objectifs : discrimination visuelle, maîtrise des ciseaux.

Matériel : une paire de ciseaux et de la colle.

Découper les bandes sur les pointillés et les coller à leur place sur le dessin. Quand c'est sec, on peut colorier.

■ Série 2 : LES LAPINS



Fiche 2 - MS/GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 10 feutres de couleurs différentes.

Observer les graphismes dans les cases, repérer leur double dans le dessin (il peut y en avoir plusieurs, mais un suffit), les relier par un trait de feutre. Changer de couleur pour chaque carré.

Fiche 3 - GS

Objectifs : maîtriser les tracés des lignes courbes, des spirales déroulées, du triangle et des tirets.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé).

Entraînement

Les triangles : demander à l'élève de bien veiller à accoler les deux triangles par deux angles.

Les tirets : il s'agit de maîtriser l'outil et le geste afin que les tirets soient à peu près de même taille et

en lignes parallèles. Par contre, dans les guirlandes et les sapins, ils sont orientés en biais dans les deux sens.

Fiche 4 - GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes et un crayon à papier.

Observer les graphismes dans les cases, les relier au(x) même(s) dans le dessin et barrer les 4 intrus (cases 2, 3, 8, 10).



■ Série 2 : LES COQS

Fiche 2 - GS

Objectif : maîtriser les tracés des courbes, du rond, du triangle.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé) et un feutre à grosse pointe.

Entraînement

Les lignes courbes : on les trouve dans trois graphismes avec des orientations des tailles et des combinaisons différentes.

Les ronds : pour les pleins, utiliser un feutre à grosse pointe.

Les triangles : essayer de tracer les côtés de taille identique.

Fiche 3 - GS

Objectifs : discrimination visuelle, repérage dans l'espace.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes.

Des morceaux de dessins ont été isolés dans des cases. L'élève doit repérer les indices qui vont lui permettre de trouver quelle partie du dessin il doit entourer. Si possible, faire dessiner un carré au plus près de la zone concernée (cf. fiche 3 du chat).

Fiche 4 - GS

Objectifs : émettre des choix et s'approprier des savoir-faire.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes.

L'élève choisit 6 graphismes dans le dessin et les relie chacun à une case dans laquelle il dessine le graphisme. Il change de couleur à chaque graphisme.

■ Série 3 : LES HIPPOCAMPES



Fiche 2 - MS/GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes.

Observer les pastilles rondes dans le dessin, repérer leur double dans la colonne de droite, les relier par un trait de feutre. Changer de couleur pour chaque pastille.

Fiche 3 - GS

Objectif : maîtriser les tracés des lignes courbes et des lignes brisées.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo, crayon à papier bien taillé).

Entraînement

Pour ces six graphismes différents, il n'y a pas vraiment de sens d'écriture ; l'élève décide de sa stratégie.

Fiche 4 – GS

Objectifs : maîtrise du geste et de l'outil scripteur à pointe très fine pour repasser sur les tracés d'origine.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo-bille ou crayon à papier bien taillé).

■ Série 3 : LES ESCARGOTS

Fiche 2 – GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 5 feutres ou crayons de couleurs différentes.

Repérer les graphismes modèles dans le dessin et colorier la (les) zone(s) entière(s) où on les trouve (il peut n'y avoir qu'un graphisme).

Cet exercice est plus difficile que les précédents du même type car les graphismes sont petits et combinés avec d'autres.

Fiche 3 – GS

Objectif : combiner des signes pour créer des graphismes.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé).

Refaire les graphismes qui ont été effacés dans le dessin, après s'être entraîné.

Entraînement

Pour ces cinq graphismes différents, il n'y a pas vraiment de sens d'écriture ; l'élève décide de sa stratégie.

Fiche 4 – GS

Objectif : discrimination visuelle, maîtrise des ciseaux.

Matériel : une paire de ciseaux et de la colle.

Découper les bandes sur les pointillés et les coller à leur place sur le dessin. Quand c'est sec, on peut colorier.

■ Série 3 : LES TORTUES

Fiche 2 – MS/GS

Objectifs : discrimination visuelle.

Matériel : 5 feutres de couleurs différentes.

Observer les graphismes dans les pastilles, repérer leur double dans le dessin, les relier par un trait de feutre. On change de couleur pour chaque pastille.

On peut demander à l'élève de repasser entre des graphismes comme les traits des pattes et de la queue pour s'entraîner.

Fiche 3 – GS

Objectifs : maîtriser les tracés des lignes courbes, de la spirale et de la croix à 6 traits.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé).

Entraînement

Les roues ovales : demander à l'élève de tracer d'abord le rond central, puis l'ovale et les rayons.

La spirale : enrouler la spirale sur la trame pour réaliser une toile d'araignée.

Les nuages : il faut essayer de maîtriser l'outil et le geste afin de dimensionner les courbes pour qu'elles soient à peu près de même taille.

Les lunes : il est plus facile de commencer par la petite courbe intérieure.

Fiche 4 – GS

Objectif : discrimination visuelle.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes et un crayon à papier.

Observer les graphismes dans les cases, les relier au(x) même(s) dans le dessin et barrer les 4 intrus (cases 2, 3, 6, 9).

■ Série 3 : LES ÉCUREUILS

Fiche 2 – GS

Objectifs : discrimination visuelle, repérage dans l'espace.

Matériel : 6 feutres de couleurs différentes.

Des morceaux de dessins ont été isolés dans des cases, l'élève repère les indices qui vont lui permettre de trouver quelle partie du dessin il doit entourer. Si possible dessiner un carré au plus près de la zone concernée (cf. fiche 3 du chat).

Fiche 3 – GS

Objectif : maîtriser les tracés des lignes courbes, des droites verticales, horizontales, des lignes brisées et du rectangle.

Matériel : un outil scripteur à pointe fine (feutre, stylo ou crayon à papier bien taillé).

Entraînement

Les pièces de puzzle : les courbes sont dans un sens puis l'autre et en tracé fermé, ce qui rend cet exercice difficile.

Le quadrillage : les droites horizontales et verticales se combinent pour réaliser le quadrillage dans lequel on place des points.

Les rectangles concentriques : en vue de compléter l'écureuil, il vaut mieux commencer par tracer le grand rectangle. Les traits reliant les angles sont tracés en dernier (si on colorie le petit rectangle en foncé et le reste en clair, ou l'inverse, on a un effet de relief).

Fiche 4 – GS

Objectifs : discrimination visuelle, maîtrise des ciseaux.

Matériel : une paire de ciseaux et de la colle.

Découper les bandes sur les pointillés, chercher les indices et les coller à leur place sur le dessin. Pour retrouver la place de chaque bande, l'élève doit mener une observation fine et essayer différents positionnements, tout le dessin a été effacé.

Prénom : Date :

DAUPHIN 1

Colorie le dauphin.

