



DOCUMENTS POUR L'ÉCOLE MATERNELLE

LE GESTE GRAPHIQUE EN MATERNELLE

*S'APPROPRIER LE LANGAGE / DÉCOUVRIR L'ÉCRIT / AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS / DEVENIR ÉLÈVE / DÉCOUVRIR LE MONDE
PERCEVOIR SENTIR IMAGINER CREER / DOMAINE TRANSVERSAL*

Travail réalisé par Sylvie Lugon-Moulin et Véronique Pellissier

Groupe Départemental «Maternelle» Isère – 2009/2010

LE GESTE GRAPHIQUE DANS LES PROGRAMMES DE 2008 DE L'ÉCOLE MATERNELLE

Par trois activités clés (travail sur les sons de la parole, l'acquisition du principe alphabétique et des gestes de l'écriture), l'école maternelle favorise grandement l'apprentissage systématique de la lecture et de l'écriture qui commencera au cours préparatoire.

Les élèves apprennent progressivement le nom de la plupart des lettres de l'alphabet qu'ils savent reconnaître, en caractère d'imprimerie et dans l'écriture cursive.

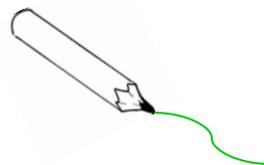
Sans qu'on doive réduire l'activité graphique à la préparation de l'écriture, les enfants observent et reproduisent quotidiennement des motifs graphiques afin d'acquérir le geste le mieux adapté et le plus efficace. L'entrée dans l'écriture s'appuie sur les compétences développées par les activités graphiques (enchaînement de lignes simples, courbes, continues...), mais requiert aussi des compétences particulières de perception des caractéristiques des lettres.

L'écriture cursive proposée à tous les enfants, en grande section, dès qu'ils en sont capables ; fait l'objet d'un enseignement guidé afin que ces premières habitudes installées favorisent la qualité des tracés et l'aisance du geste.

A la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiés ;
- Ecrire en écriture cursive son prénom.

BO HS n°3 du 19/06/2008



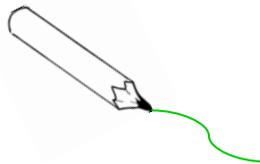
PRECISIONS TERMINOLOGIQUES CONCERNANT LE GESTE GRAPHIQUE EN MATERNELLE

Dessin, graphisme ou écriture.... Quelques définitions... :

Dessin : Moyen de laisser une trace qui demande une habileté gestuelle (représentation personnelle, mode d'expression)

Graphisme : Moyen de représentation de formes qui n'a pas de sens (répétition, association). Là aussi, l'habileté est importante.

Écriture : Code social ayant du sens. Importance du geste d'écriture au niveau de l'orientation (sens de l'écriture, des lettres, et précision).
Mouvement de motricité complexe (translation, rotation et continuité du geste).



LE GESTE GRAPHIQUE EN MATERNELLE

La progression doit respecter le rythme des acquisitions. On ne passe à l'étape suivante que lorsque l'étape en cours est réussie MAIS la cohérence de la progression nécessite que plusieurs acquisitions de compétences soient menées de front. De plus, chaque fois que l'accès à une étape s'est avéré défectueux, un retour à l'étape précédent sera nécessaire.

Objectifs	Compétences	Activités	Support / Outils
<p>Comprendre et expliquer pourquoi on écrit.</p> <p>« Ecrire c'est entrer dans l'humanité »</p>	<p><i>Adopter une posture d'écrivain</i></p> <p><i>Expliciter la tâche à réaliser</i></p>	<p>Aborder quelques points de l'histoire de l'écriture, Connaître son usage social.</p> <p>Chaque fois que l'on écrit, dire pourquoi on écrit. Faire la différence entre dessiner, décorer, écrire Ritualiser le moment d'écriture</p>	<p>Observation de différents alphabets, Lecture de contes sur l'histoire des lettres. Lors d'ateliers : Affichage : « j'écris », « je déco », « je dessine » pour indiquer clairement les différentes tâches à réaliser.</p> <p>C'est toujours l'enseignant qui mène l'activité d'écriture.</p>
<p>Améliorer la coordination motrice</p> <p>Connaissance du Schéma corporel Repérage dans l'espace</p>	<p><i>Maîtriser son geste (Amplitude du mouvement)</i></p> <p><i>Coordonner les doigts et de la main</i></p> <p><i>Travailler la motricité fine</i> <i>Travailler la latéralité</i></p>	<p>Exercice avec rubans, jeux de ballons (envoyer / recevoir)</p> <p>Peinture aux doigts (avec l'index) sur des plans verticaux. Expérimenter tous les outils et supports à disposition Jeux de doigts Pâte à modeler Déchirer, déchiqueter Enfiler des perles, attraper des petits objets avec des pinces, jeux d'assemblage, Découvrir la verticalité Renforcer les notions « en haut, en bas, à gauche, à droite » ... Utiliser la main appropriée</p>	<p><i>Cf. CD « Comptines pour apprendre à écrire » CDDP de Laon, CRDP d'Amiens.</i></p> <p>Outils : divers Supports : papiers de différentes textures,</p> <p>L'usage de l'index s'apprend avec la peinture aux doigts. Lorsqu'il trempe l'index dans la peinture, l'enfant a tendance à relever les autres doigts -> Une boule de coton placée dans le creux de la main ramènera les autres doigts en bonne position.</p> <p><i>Remarque pour les enfants gauchers : les placer à gauche d'un droitier. Leur tracer les modèles à droite.</i></p>

		<p>Pour l'assouplissement des doigts une fois le crayon tenu correctement :</p> <p><i>Le trajet du cheval (ou autre) du manège qui monte et qui descend (déplacement vertical), le trajet du yoyo qui monte et qui descend en s'enroulant sur un fil, coloriage de petits dessins rectangulaires placés dans le sens de la hauteur (déplacement vertical),</i></p> <p><i>La course aux zigzags (déplacement vertical et horizontal tout au long de la page puis avec plusieurs arrêtes sur une même ligne)</i></p> <p><i>Tracés circulaires (A partir de comptines : ex : je tourne la mayonnaise...).</i></p> <p>Jeu du déplacement latéral du bras :</p> <p><i>Le bulldozer dégage le chantier : On pousse les cubes de gauche à droite pour les faire tomber de la table).</i></p> <p>Travaux graphiques de déplacement latéral du bras :</p> <p><i>Traînées blanches derrière les avions à réaction, sillage du hors-bord sur l'eau, trace du chasse neige qui déblaie la route, rails du train, fils du funambule, chemin qui conduit des animaux à leur tanière (les enfants placent eux-mêmes les images à gauche et à droite de la feuille)...</i></p>	
<p>Gérer l'espace graphique</p>	<p><i>Travailler le rythme d'espace dans toutes les activités</i></p>	<p><i>Faire aligner des gommettes</i></p> <p><i>Jeux mettant en place le rythme d'espace :</i></p> <p><i>Avec des voitures, châteaux ou pyramides de cubes, accrochage de wagons de trains, colliers de perles (alternance de dimensions de perles).</i></p> <p><i>Atelier musical : Rythmes, comptines</i></p> <p><i>Motricité : Espacement réguliers de cubes, plots...</i></p> <p><i>Sauter d'un cube à l'autre, par-dessus les cubes, les contourner...</i></p> <p><i>Réinvestissement des contes</i></p> <p><i>Les cailloux du Petit Poucet</i></p> <p><i>Les nains de Blanche Neige (reviennent du travail en file indienne, mettent la table en alignant leurs assiettes...)...</i></p>	<p><i>Gommettes carrées, rectangulaires ou triangulaires plutôt que des rondes, la rectitude de leur côté facilite l'alignement.</i></p> <p>Tracés les yeux fermés</p>

<p>Maîtriser l'outil scripteur</p>	<p><i>Laisser une trace : Orienter , freiner Travailler la pression</i></p>	<p>Pistes graphiques S'entraîner à réaliser une trace écrite de manière linéaire Faire des traces en verbalisant : traîner, étaler, tapoter, gratter, frotter, caresser, tourner...</p>	<p>Travail dans le bac à sable, Utilisation de différents plans, différentes matières : Sable, farine, pâte à modeler, terre, papier tapisserie papier carbone, papier aluminium... (mains, pieds, bras...) Divers outils : doigt (index), brindilles, fourchette...</p>
<p>Développer les processus perceptifs</p> <p>(fonction symbolique)</p>	<p><i>Constituer un répertoire graphique « je décore »</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activité graphiques : jeu sur les lignes, les couleurs, les formes, vers la production et reproduction de motifs Répétition et Association • Rechercher des formes graphiques dans les œuvres d'artistes ou photos qui mettent en valeur les formes (lignes verticales, horizontales, boucles, obliques...); chercher dans l'environnement de la classe, de l'école et toujours se référer à la norme. 	<p>Expliquer sa façon de procéder Varier les supports, les outils et les techniques Utiliser plusieurs couleurs</p> <p>Exemples de Livres pouvant servir de point de départ : Graphic'arts Rafara</p> <p>Œuvres d'artistes : Chagall, Miro, Klee, Klimt, Kandinsky Pollock</p>        <p><i>Miro</i> <i>Klee</i> <i>Klimt</i> <i>Kandinsky</i></p>
	<p><i>Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation</i></p> <p><i>« je dessine »</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dessiner : représentation personnelle, imaginative et créative. Enumérer les différents éléments de son dessin • Interpréter à posteriori ce qu'il a dessiné 	<p>Diversifier les situations</p>
<p>Ecrire</p> <p>(fonction sémiotique)</p>	<p><i>Produire selon les codes et règles de la langue écrite</i></p> <p><i>« j'écris »</i></p>	<p>VERBALISER : on imagine, on anticipe, on planifie, on décrit la succession des actions nécessaires, on organise mentalement les données perceptives Démonstration en collectif, passage auprès de chaque élève pour montrer l'exercice, réajuster la posture, la tenue du scripteur,</p>	<p>Les premiers jours de CP, faire repérer l'espace de la feuille : marge, carreaux, interlignes. Nous suggérons de faire repérer le lignage du cahier en coloriant chacun des trois premiers interlignes de trois couleurs différentes, un carreau sur deux, en</p>

		<p>Verbalisation par l'enseignant puis par l'enfant Veiller à la prise du crayon entre le pouce et le majeur Il est important de définir un codage et un vocabulaire commun au sein des cycles avoir un langage précis et adapté</p> <p>RITUALISER le moment d'écriture Préparer le matériel : la boîte contenant le matériel pour écrire (symbolisation de l'activité d'écriture) La position assise de l'élève : <i>D'abord la position assise des enfants, qui doit être bien équilibrée, face à la table et au tableau, le dos droit pour éviter que les yeux ne soient trop près de la feuille, les avant-bras reposant sur la table. L'appui du corps sur la table doit se faire par l'intermédiaire du bras opposé à celui qui écrit, et non pas par le tronc comme c'est souvent le cas au début</i> Tenue correcte de l'outil scripteur Le maître doit toujours faire le modèle sous les yeux de l'élève</p> <p>TRAVAILLER LE CODE : <u>La boucle</u> : Travailler le point d'attaque et le sens de rotation des boucles dès la petite section. Attendre que le geste de boucle sur plan vertical soit correctement rythmé pour réinvestir en activités graphiques sur table. Ne pas demander des productions de boucles sur papier tant que la gestion dynamique ou statique de l'espace graphique n'est pas en place. Diversifier les ancrages mnésiques du point d'attaque et du sens de rotation des boucles Apprendre aux enfants à marcher d'un pas régulier Proposer différents rythmes de dimension une fois le rythme binaire acquis. <u>La coupe</u> : Travail du geste de coupe, puis sur plan vertical, enfin sur papier Ecrire le mot entier puis placer les points sur les i et les barres</p>	<p>veillant à ne pas dépasser. Ensuite l'enfant pourra faire chaque jour une frise de son choix qui consiste à marquer, d'une façon ou d'une autre le repérage du lignage du cahier.</p> <p><i>Prendre le temps d'obtenir une bonne gestion de l'espace graphique par tous les élèves avant de commencer l'écriture.</i></p> <p>Autre technique : Dictée à l'adulte : les élèves disent comment on doit tracer la lettre, le maître écrit -> oblige à la verbalisation du tracé.</p> <p>Déroulement possible pour le travail : 3 exercices par jour Un exercice à consigne Un exercice dans la technique du coloriage ou remplissage Un exercice libre ou à consigne -grands tracés glissés (épaule coude poignet)</p> <p>*Pas de fiches photocopiées qui ne développent pas la curiosité ni la mémoire kinesthésiques Format A4 dans le sens paysage</p> <p>Crayon 2B Crayon triangulaire Papier lisse Papier à dessin Travail sur des petits formats avec pont de départ et d'arrivée</p> <p>*Eviter pochettes plastiques et les ardoises blanches en PS</p>
--	--	---	---

des t. (Ne pas interrompre le « fil du mot » pour mettre les points et les barres). **Cette technique, perception d'un mot comme un tout en écriture cursive, induit une relecture entière du mot ou une mémorisation des lettres écrites, ce qui facilite l'acquisition de l'orthographe. De plus, elle permet une plus grande vitesse de production graphique.**

Le rond : Travailler le point d'attaque des lettres rondes
Au passage du rond à la lettre, expliquer les règles de conduite de l'écriture.

Ne pas placer de trait d'attaque devant les lettres rondes. Ne pas tracer de gros œilletons dans les lettres rondes.

Ne pas attaquer les lettres rondes à gauche.

Pour le passage à la trace écrite, commencer par travailler les ronds incomplets (forme du c) ; cela facilite l'apprentissage du point d'attaque.

Le pont : Travail du geste de pont puis travail de ponts enchaînés sur plan vertical. Enfin sur papier.

Penser à faire une boucle après le dernier pont.

Ne pas accoler les demi-ponts les uns aux autres en levant le crayon entre chaque demi-pont.

Les jambages : Les boucles vers le bas : tourner dans le bon sens et réussir le galbé dans l'espace. Des petites, des grandes. Alternance de grandes et de petites. Combinaison de boucles et de ponts.

Les boucles combinées : combinaison des deux sens de rotation. Des grandes boucles, des petites boucles.

Remarque :

Mise en application avant l'écriture cursive : une solution d'attente : les majuscules typographiques. Leurs formes simples les rendent faciles à sérier.

Avec des traits horizontaux et verticaux : I L F E H T

Avec des obliques, on ajoute : M A N V W K X Y Z

Et les ronds : C O Q G D P B R U J

La boucle :

Faire des « courses aux boucles » au tableau (Les enfants munis d'une craie de couleur font la course au tableau).

Pour les enfants peu sûrs, faire réaliser les boucles les yeux fermés.

La coupe :

Activités graphiques : collier de perles, chenilles... (L'enfant trace une suite de coupes en discontinu, il tourne sa feuille la tête en bas

et recommence en ajustant les nouvelles coupes sur les pointes).

Légende de dessins ou complément de légendes. Intégration dans des textes en atelier d'écriture.

Le rond :

Mime de comptines

Point d'attaque : A partir de ronds incomplets : queue de tasse...

A partir de ronds complets : collier de perles, guirlandes de Noël...

Le pont :

Mime de comptines

Réinvestissement graphique : le saut de la puce, de la grenouille... les fruits de la tarte...

Les jambages :

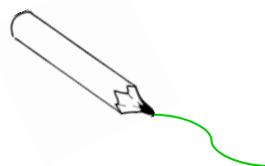
Boucles vers le bas : Les lettres j,g,y,

Boucles combinées : les lettres : s,x,z

La graphie des lettres : b, d, f, k, p, q, v, w sera abordée dans la suite des exercices.

		<p>Seul le S est compliqué. Les formes de base correspondantes ont déjà été acquises : Dans le cadre de la tenue du crayon et du déplacement des organes scripteurs : I L F E H T Avec la course aux zigzags du déplacement des doigts : M A N V W K X Y Z Avec la mobilité des doigts : C O Q G D P B R U J ➔ Pas d'apprentissage spécifique.</p> <p>Evaluer</p>	<p>Tous les élèves n'avancent pas au même rythme : Prévoir des ateliers, des temps de travail en aide personnalisée, ou encore faire des groupes de besoin</p> <p>Mettre en place un cahier de progrès</p>
--	--	---	--

(cf. exemple de progression en annexe : <http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/spip.php?article355> Synthèse activités
« S'acheminer vers et apprendre le geste de l'écriture en maternelle » Inspection de Grenoble 5)



ANNEXES

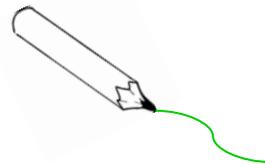
LE GESTE GRAPHIQUE

📌 ANNEXE N°1 :

Progression « S'acheminer vers et apprendre le geste d'écriture en maternelle » - Inspection de Grenoble 5

📌 ANNEXE N°2 :

Nos sources....



ANNEXE 1 :

POUR S'ACHEMINER VERS LE GESTE D'ECRIURE ET APPRENDRE LE GESTE D'ECRIURE

Progression et propositions d'activités – Circonscription de Grenoble 5

→ IMITER DES GESTES SIMPLES DANS DIFFERENTES DIRECTIONS

PS	MS	GS
Propositions d'activités		
<p>Développer la maîtrise du bras, de l'épaule vers le poignet et la maîtrise des doigts</p> <p><i>Education motrice du bras :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer des exercices avec les rubans - Jouer à des jeux de ballons (lancer et recevoir) - Dire/chanter des comptines, des chansons accompagnées de gestes amples (disques DEVA, Imaginations). 	<ul style="list-style-type: none"> - S'amuser à faire certains gestes graphiques avec des rubans (ronds, boucles...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Adopter une posture d'écrivain : bonne tenue sur sa chaise (dos droit, pieds au sol...), bonne tenue du crayon...
<p><i>Education motrice des doigts :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire des modelages (pâte à modeler/glaise/pâte à sel). - Laisser des traces dans une plaque de terre, dans de la semoule à l'aide d'un outil (fourchette, bâtonnet). - Déchirer, déchiqueter différents papiers. - Jouer à des jeux de doigts (petite gymnastique du corps en comptine pour sentir la pince des doigts. distinguer les doigts, les étirer, les assouplir, faire des petits exercices de musculation). 	<p><i>Tenir correctement un outil pour écrire ou dessiner :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer à des jeux de motricité fine : enfiler des perles, coller des gommettes, placer des mosaïques, tenir des pinces, jouer à des jeux de doigts... - Adapter sa préhension aux différents outils scripteurs. - Faire attention à la zone où l'on tient le crayon, le feutre, le pinceau (utiliser des outils où cette zone est marquée). 	<ul style="list-style-type: none"> - C'est l'enseignant (et non l'ATSEM) qui mène cette activité.
<ul style="list-style-type: none"> - Travailler la préhension fine de petits objets (faire des colliers de perles, enfiler des objets sur des abaques, lacer des boutons, attraper de petits objets avec diverses pinces, jouer à des jeux d'assemblage (clipo, légo, jeux en bois à manipuler [établi] ...). - Manipuler divers objets et les classer : ronds, pas ronds... 	<ul style="list-style-type: none"> - Exemple de jeux de doigts : <i>Deux p'tits bonshommes (lever les pouces)</i> <i>S'en vont au bois (les pouces se touchent)</i> <i>Chercher des pommes (les index se touchent)</i> <i>Et puis des noix (les majeurs se touchent)</i> <i>Des champignons (les annulaires se touchent)</i> <i>Et des marrons (les auriculaires se touchent)</i> <i>Et puis ils rentrent à la maison (joindre les mains et former une</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre la comptine : <i>Le pouce et l'index sont les pinceurs.</i> <i>L'index a le permis de conduire.</i> <i>Le majeur porte.</i> <i>Les deux autres doigts sont les coussins.</i> <i>L'autre main tient la feuille</i>

<p>- Surveiller la tenue des outils scripteurs variés.</p>	<p><i>maison)</i></p>	
<p>Expérimenter son geste dans différentes matières et sur différents supports</p> <p>Faire des traces avec ou sans outil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire des traces (mains/pieds/bras/fesses) dans le bac à sable, avec de la peinture sur des grands formats, chercher à faire la plus « belle » trace. - Faire la trace d'un geste (taper, caresser, pincer...) avec de la peinture. Observer et décrire ces différentes traces. <ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter les traces laissées par un outil ou un objet familier : rouleau, éponge, tampon, brosse, bouchon, peigne, brosse à dents, cuillère... 	<p>Faire des traces avec ou sans outil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire des traces en les verbalisant : traîner, étaler, tapoter, gratter, frotter, caresser, tourner, ... 	
<p>Réaliser des gestes, des tracés sur support vertical ou horizontal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laisser couler une goutte de peinture (pour visualiser le point de départ, le point d'arrivée, la verticale). Puis, tracer des verticales entre les tracés des gouttes. <ul style="list-style-type: none"> - faire des empreintes ou des traces aléatoires en variant les supports (feuille de dessin, tableau, papier glacé) et les outils (mains, éponges, feuilles nervurées, grosses craies grasses, peinture au feutre, au rouleau, gros feutres, gros crayons...). - Dessiner un chemin à la peinture sans lever le pinceau. Quand la peinture est sèche, recommencer avec une autre couleur. Occuper de plus en plus l'espace de la page en plaçant des obstacles à contourner. <ul style="list-style-type: none"> - Suivre les lignes sur du carton ondulé. - Repasser sur un trajet en pointillé en variant : <ul style="list-style-type: none"> * le plan : vertical (chevalet de peinture/tableau), horizontal (bureau). * l'outil utilisé : pinceau et peinture, craie puis feutre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Continuer toutes les activités de PS en MS, au moins jusqu'aux vacances de février. 	

<ul style="list-style-type: none"> * la taille du support (grande affiche pour la peinture ou le tracé au tableau puis format A4 pour un travail individuel). * la forme du tracé (des lignes droites horizontales, verticales, obliques ou des lignes courbes). * la longueur du tracé : des tracés courts puis plus longs en veillant à ne pas lever l'outil scripteur. * « l'habillage » : tracer le chemin du petit garçon vers sa maison, tracer la tige des fleurs ... puis tracer des tracés simples. 		
<p style="text-align: center;">Imiter des gestes amples dans différentes directions en passant par des supports concrets (mettre en contexte) sur support vertical et horizontal.</p> <p style="text-align: center;">Réaliser des gestes continus, longs dans la durée, remplir des formes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remplir un espace limité de façon circulaire à la peinture, feuille 65 x 50 sur chevalet. - Remplir des formes par tamponnage (bouchons, éponges...) en variant l'intensité. - Remplir une surface avec différents outils (doigt, gros feutres, gros crayons, créagel...). - Remplir des formes contextualisées (la coquille de l'escargot en partant du centre, avec un gros feutre, feuille 65 x 50 sur chevalet, la mascotte, un champignon, un hérisson, un écureuil...). 		
<p style="text-align: center;">Suivre, tracer un chemin, éviter des obstacles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans la salle de jeux, matérialiser un chemin avec une corde, des barres. Puis, marcher sur ce chemin. - Sur grand format, faire rouler une petite voiture trempée dans de la peinture. 	<p style="text-align: center;">Suivre, tracer un chemin, éviter des obstacles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer un parcours en motricité qui reproduit un chemin (vagues pour slalom, ponts pour sauts...). 	

→ REALISER EN GRAND LES TRACES DE BASE DE L'ECRITURE : CERCLE, VERTICALE, HORIZONTALE, ENCHAÎNEMENT DE BOUCLES, D'ONDULATIONS SUR UN PLAN VERTICAL (TABLEAU) PUIS HORIZONTAL (TABLE).

PS

MS

GS

Propositions d'activités classées de façon progressive et par période, de façon indicative, selon les classes et les élèves

P1 : Rentrée à Toussaint / P2 : Toussaint à Noël / P3 : Noël à Février / P4 : Février à Pâques / P5 : Pâques aux vacances d'été

<p>P1 P2</p>	<p>Réaliser des tracés verticaux (supports verticaux/horizontaux)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des lignes droites verticales, dans la gouache épaisse, à l'aide d'une fourchette. - Coller verticalement des bandes de papier et tracer des traits verticaux entre chaque bande à la craie grasse. - Limiter peu à peu l'ampleur du geste en travaillant sur des bandes de papier de plus en plus étroites. - Tracer, à la peinture, avec le doigt, la brosse ou le rouleau des lignes verticales. <p>Réaliser des tracés horizontaux</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relier des gommettes de la même couleur pour tracer des lignes horizontales. 	<p>Tracer des lignes verticales et horizontales (favoriser le geste de haut en bas et de droite à gauche)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire les gestes dans l'espace. - Faire le geste à la peinture sur un plan vertical (chevalet de peinture) et sur format A3 : tracer les tiges des fleurs, les brins d'herbe.... - Faire le geste sur un plan horizontal (son bureau) avec un feutre épais et sur un format A4 : tracer la pluie qui tombe du ciel vers le sol ... - Tracer des lignes verticales à l'intérieur de formes géométriques, sur une feuille A4, au feutre fin (savoir arrêter son trait). - Tracer des lignes verticales entre deux lignes horizontales de plus en plus faiblement espacées (de 5, 3, 1,5 cm). 	
<p>P2 P3</p>	<p>Réaliser des quadrillages</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coller des bandes de papier horizontalement et verticalement. - Coller des bandes de papier verticalement et tracer des lignes entre chaque bande. - Tracer des bandes verticales au rouleau puis, avec une baguette en bois, tracer des lignes horizontales dans la peinture. - Tracer un quadrillage, sur fiche, en reliant des éléments dessinés (travail guidé). <p>Réaliser des traits rayonnants</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer une grosse gommette au centre d'une feuille, sur un support grand format vertical, puis 	<p>Tracer des quadrillages</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des mouvements linéaires : coller des gommettes en ligne, de gauche à droite et de haut en bas. - Tracer les barreaux de la cage. Pour ceux qui ont besoin, guider le geste en collant des bandes de papier. - Dessiner un quadrillage au gros feutre noir. Puis, avec trois couleurs, colorier les cases sans mettre deux couleurs identiques qui se touchent. <p>- Tracer des quadrillages.</p> <p>Tracer des traits rayonnants</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des traits rayonnants à partir d'une gommette placée dans 	<p>Terminer un travail à la manière de Mondrian : tracer un quadrillage et remplir certaines cases en couleur.</p> <p>http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mondrianlike.png</p>

	<p>dessiner un soleil à la peinture. Passer à un format A4 et faire de même au feutre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer deux gommettes (jaune et rouge) sur un support A3. Tracer des rayons qui doivent partir de la gommette jaune pour aller vers la rouge et inversement. <p>Relier deux points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer du geste fortuit au geste construit : prévoir la trajectoire. - Utiliser les petites voitures trempées dans la peinture. - Produire des tracés contextualisés : la fusée part et arrive sur une autre planète, la voiture de sport va jusqu'à l'arrivée... 	<p>un angle ou sur un bord de page.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dessiner des soleils (combiner cercle et traits). <p>Relier deux points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur une feuille de format A4, relier les gommettes de même couleur. 	
P3	<p>Réaliser et tracer des lignes droites obliques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des gestes amples, sur de grandes surfaces et avec des outils variés, puis réaliser des tracés sur grand format. <p>Réaliser et tracer des lignes brisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coller des bâtonnets sur une ligne dessinée par la maîtresse, et entre les bâtonnets, retracer les montagnes au pinceau brosse. 	<p>Tracer des lignes droites obliques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coller des bandes de papier et tracer un trait oblique entre chaque bande. - Tracer des lignes obliques en respectant l'espace, la continuité et le sens du tracé à la peinture (mettre des points pour orienter le tracé). - Combiner deux sortes d'obliques pour obtenir des lignes brisées. <p>Tracer des lignes brisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Partir du thème de la ville</u> : Réaliser un collage en papier affiche représentant les toits des maisons. Suivre le chemin des toits avec le doigt puis avec un playmobil (le petit ramoneur) en décrivant le chemin parcouru. Essayer de reproduire le motif de la ville sur l'ardoise. S'entraîner à dessiner une ville avec des toits pointus, des toits plats, un petit toit pointu suivi d'un toit plat... Sur une grande bande de papier, dessiner l'ombre d'une ville en utilisant les différents graphismes vus. 	<p>Tracer des lignes droites obliques</p> <p>Tracer la pluie qui tombe alors que le vent souffle, au feutre épais, sur format A4 et sur plan horizontal.</p>

<p>P3 P4</p>	<p>Réaliser et tracer des ronds</p> <ul style="list-style-type: none"> - En motricité, jouer avec les cerceaux, faire des ronds, réaliser des ronds avec des cordes. - Faire des traces de ronds avec le carton des rouleaux de papier WC et des bouchons. - Faire des collages avec des ronds découpés dans du papier affiche de couleur. - Peindre à l'intérieur de formes rondes sans dépasser. - Dessiner des ronds en utilisant un gabarit. <p>- Commencer à tracer des ronds dans le bon sens de rotation : travail sur fiche avec tracé guidé.</p>	<p>Tracer des ronds</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer une grosse gommette au centre d'une feuille format A3 et dessiner des ronds concentriques de plus en plus grands autour. Tous les ronds doivent se toucher. - Faire de même avec plusieurs gommettes réparties sur la page. Les ronds finissent par se chevaucher. - Illustrer la comptine « La pointe du crayon » en dessinant des ronds de plus en plus petits. Comptine « La pointe du crayon » : <i>La pointe du crayon</i> <i>Tourne tourne tourne tourne</i> <i>La pointe du crayon</i> <i>Tourne tourne tourne en rond</i> <i>Ell' dessine un gros ballon</i> <i>Une bulle de savon</i> <i>Le bouton du pantalon</i> <i>Et trois flocons qui s'en vont.</i> - Coller des gommettes en rond : le collier de la maman. - Tracer des ronds, dessiner des galettes. - Travailler la rotation dans le sens du O en verbalisant le tracé. 	<p>A la manière de Kandinsky, tracer à la peinture des ronds concentriques autour d'une gommette.</p> <p>http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-kandinsky-mono/ENS-kandinsky-monographie.html</p>
<p>P4 P5</p>	<p>Réaliser et tracer des spirales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modeler des escargots. <p>- Suivre du doigt le chemin d'une spirale en cure pipe représentant les deux sens de rotation</p> <p>- Sur le plan horizontal, coller une gommette au centre de la feuille et tourner autour pour faire un escargot.</p>	<p>Tracer des cannes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des cannes en cure pipe, et les placer dans différentes directions. Les suivre avec son doigt. Puis, les dessiner au feutre sur format A4. - Tracer des cannes au crayon entre deux espaces (fiche bilan). <p>Tracer des spirales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer des lignes droites et des spirales. - Dessiner des escargots, des feux d'artifice... - Tracer des spirales en respectant l'espace, la continuité et le sens du tracé avec des pinceaux, de la pâte à modeler, du papier alu. <p>Tracer des vagues en respectant l'espace, la continuité et le sens du tracé avec des pinceaux.</p> <p>Tracer des ponts</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - Dans la salle de motricité, s'entraîner à sauter par dessus des obstacles puis de retour en classe, dessiner la situation. - Lancer une balle et observer puis dessiner la trajectoire de la balle. - Disposer des obstacles sur une grande feuille (carrés de tissus, gommettes...) et tracer des ponts au dessus à la peinture. - Fabriquer un cadre pour tableau en traçant des ponts décoratifs. - S'entraîner sur des fiches plastifiées en traçant des ponts dans les différents sens. 	
P5		<p style="text-align: center;">Tracer des boucles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire des boucles avec des rubans dans la salle de jeu. - Reproduire le mouvement du ruban avec de la laine (encoller préalablement la feuille). - Dessiner librement, sur de grandes feuilles, en écoutant de la musique. - Dessiner des boucles sur le plan vertical, en faisant des mouvements amples au pinceau souple. - Tourner autour des gommettes, sur format A4, vers le haut ou vers le bas. - Dessiner des boucles au crayon entre deux lignes peu larges (fiche bilan). 	<ul style="list-style-type: none"> - A la manière de Dubuffet : tracer des formes arrondies et les remplir de couleur, de traits... http://commons.wikimedia.org/wiki/File:P1010995Jean_Dubuffet.JPG - A la manière de Matisse : reproduire des formes... http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mus%25C3%25A9e_Matisse006.jpg

→ IMITER DES DESSINS STYLISÉS EXECUTÉS AU MOYEN DE CES TRACES.

A15 – ECRIRE SON PRENOM EN MAJUSCULE D'IMPRIMERIE EN RESPECTANT L'HORIZONTALITÉ ET L'ORIENTATION DE GAUCHE À DROITE.

PS

MS

GS

Propositions d'activités classées de façon progressive

- Représenter des formes simples (traits, début de ronds...).
- Tracer des petits traits (poils d'animaux, pics du hérisson...).
- Tracer des points (points sur les champignons...).
- Dessiner des ronds (soleil, chenille : ronds successifs plus petits traits pour les rayons ou les pattes, collier de la maman...).
- Combiner des formes : dessiner une maison (rectangle plus triangle), dessiner un arbre (rectangle plus plusieurs traits pour les branches), dessiner une fleur (rond plus rayons rectilignes).

- Dessiner un bonhomme structuré.
- Dessiner un sapin (triangle plus carré), une maison (rectangle plus triangle), un arbre (rectangle plus plusieurs traits pour les branches).
- Dessiner une couronne (lignes brisées), une voiture (rectangle, carré et 2 $\frac{1}{2}$ ronds).
- Dessiner une fleur, un nuage, des vagues.
- Dessiner un cœur, des cheveux bouclés (boucles sur ligne verticale), des vagues.
- Faire des décorations diverses en fonction des projets de classe.
- Travailler à partir d'œuvres d'artistes.
- Décorer des objets (boule de Noël, sapin...) à l'aide de cartes exemples avec des motifs à disposition des enfants.
- Continuer des photographies (grillage, barrière...).
- S'entraîner sur modèle plastifié.

- Représenter des objets variés (maison, arbre, voiture...).
- Représenter des personnages réels ou fictifs.

- Repasser sur l'initiale de son prénom (puis autres lettres).

- Ecrire les majuscules d'imprimerie qui ont des lignes horizontales et verticales :
I - L - T - E - F - H
- Ecrire les majuscules d'imprimerie qui ont des lignes horizontales, verticales et obliques : A - V - M - N - Y
- Ecrire les majuscules d'imprimerie qui ont des lignes horizontales, verticales et obliques : Z - K - W - X
- Ecrire les majuscules d'imprimerie qui ont des ronds : O - C - G - Q
- Ecrire les majuscules d'imprimerie qui ont des courbes : P - D - R - P - U - S - J

<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom en pâte à modeler (recouvrir les lettres en pâte à modeler). - Décorer son prénom avec des matériaux variés. <ul style="list-style-type: none"> - Tracer l'initiale de son prénom. - Tenir son crayon correctement. - Selon les capacités, s'entraîner à repasser sur son prénom en majuscule d'imprimerie ou à le reproduire (fiches plastiques plus feutre Velleda, ardoise, papier). - Réaliser un petit cahier des prénoms : collecter dans ce cahier les différents essais d'écriture du prénom. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repasser son prénom à la peinture au doigt. - Ecrire son prénom à la pâte à modeler (prendre conscience des traits, des courbes...). - Ecrire son prénom en repassant sur le modèle (utiliser une pochette plastique transparente dans laquelle on glisse le modèle). - Ecrire dans des lettres creuses en partant du point fait par la maîtresse. - Travailler chaque lettre de son prénom en les traçant dans le bon sens avec un modèle fléché. - Tracer les lettres de son prénom sur tableau blanc en individuel sous le contrôle de l'enseignant. - Ecrire son prénom en majuscule d'imprimerie avec puis sans modèle.. <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom en majuscule d'imprimerie sur une ligne. - Ecrire son prénom en majuscule d'imprimerie entre deux lignes. 	
---	---	--

→ PRATIQUER DES EXERCICES GRAPHIQUES CONDUISANT A LA MAITRISE DES TRACES DE BASE DE L'ECRITURE.

→ APRES AVOIR APPRIS LE SON QUI EST TRANSCRIT PAR UNE LETTRE (X), TRACER CETTE LETTRE EN ECRITURE CURSIVE.

→ SOUS LA CONDUITE DE L'ENSEIGNANT, COPIER EN ECRITURE CURSIVE DE PETITS MOTS SIMPLES DONT LES CORRESPONDANCES ENTRE LETTRES ET SONS ONT ETE ETUDIEES.

→ ECRIRE EN CONTROLANT LA TENUE DE L'INSTRUMENT ET LA POSITION DE LA PAGE.

→ S'ENTRAINER RECOPIER LES MOTS D'ABORD ECRITS AVEC L'ENSEIGNANT POUR AMELIORER LA QUALITE DE SA PRODUCTION, TAILLE ET ENCHAINEMENT DES LETTRES EN PARTICULIER.

→ ECRIRE DE MEMOIRE SON PRENOM EN ECRITURE CURSIVE.

PS	MS	GS
Propositions d'activités classées de façon progressive et par période à titre indicatif		
		<p>Commencer à élaborer un dictionnaire de graphisme.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborer un répertoire graphique, un répertoire de collections d'images (oeuvres d'artistes : Klee, Miro, Klimt, Chagall...). - Mettre en place : <ul style="list-style-type: none"> * des ateliers graphismes libres sur le tableau blanc (à l'accueil et après les ateliers de l'après-midi). * des ateliers graphismes décoratifs avec des feutres et des modèles (avec libre accès).

			<p>* des fichiers de graphisme à faire après les ateliers du matin.</p> <p>- Varier les formats : du plus grand au plus petit. Utiliser des supports différents.</p>
P1	<p>Reproduire des motifs graphiques simples sur toutes les périodes de l'année</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire progressivement les formats et utiliser des outils divers pour parvenir à tracer des lignes verticales et horizontales sur format A4 au feutre. - Combiner des verticales et des horizontales (quadrillage), des traits courts non orientés (pluie/poils/rayures...). - Réduire progressivement les formats et utiliser des outils divers pour parvenir à tracer des cercles en format A4 au feutre. 	<p>Tracer des verticales</p> <p>En rétrécissant le geste. En respectant l'espace ligne/interligne. En respectant la continuité et le sens du tracé. En respectant les limites et les obstacles.</p> <p>Faire varier les outils : feutres, crayons de couleur, craies... sur format A4 avec guide puis sans guide.</p>	<p>Travailler en parallèle les exercices graphiques et l'écriture</p> <p><u>1/ les gestes circonscrits</u></p> <p>Les lignes verticales, horizontales (montantes et descendantes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des lignes très rapprochées qui ne doivent pas se toucher, dans des intervalles réguliers ou irréguliers, dans un espace réduit, à l'intérieur de différentes formes... - Couper et coller des pages de magazines (droit ou en montagne) puis tracer des lignes entre. <ul style="list-style-type: none"> - Faire des tracés avec des contraintes : sauter un obstacle et repartir après. <ul style="list-style-type: none"> - Faire des tracés, sur du carton ondulé coupé à moitié A4. - Tracer entre deux lignes de plus en plus serrées, au crayon à papier et au stylo (fiche bilan). <p>Les lignes obliques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colorier, sur une feuille, des bandes de plusieurs couleurs à la craie grasse puis, à l'aide d'un bâton un peu pointu tracer des lignes obliques dans les deux sens. - Peindre des bandes, puis tracer des traits obliques à l'aide d'un bâton ou d'autres outils avant que la peinture ne sèche. <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des lignes obliques entre deux lignes plus ou moins espacées. <p>Les lignes brisées, les différentes croix</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coller des bandes en dents de scie puis tracer des lignes au dessus/au dessous de cette bande. - A la peinture, tracer une ligne brisée au centre d'une feuille (ligne de référence), tracer au dessus puis au dessous des lignes brisées qui se touchent et de couleurs différentes. - Découper des montagnes dans des magazines puis tracer, au dessus, des montagnes au feutre. <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des lignes brisées entre deux lignes plus ou moins espacées. <p>Les créneaux</p>

- Coller des gommettes carrées puis tracer des créneaux autour.
- Découper des bandes et réaliser un collage sous forme de créneaux.
- Tracer des créneaux entre deux lignes de plus en plus serrées

Les traits rayonnants

- Réaliser des toile d'araignée : coller une forme et, en partant de cette forme, tracer des lignes droites rayonnantes, espacées jusqu'au bord de la feuille. A l'intérieur de chaque espace tracer des traits obliques (alterner dans chaque espace, l'orientation des traits obliques). Colorier ensuite avec deux couleurs au feutre.

- Ecrire des chiffres et écrire en majuscules d'imprimerie, les lettres de l'alphabet faisant référence à ces différents signes graphiques

↓, → : L ; T ; H ; I ; E ; F

↘, ↗ : A ; K ; M ; N ; V ; W ; X ; Y ; Z. 1 ; 4 ; 7

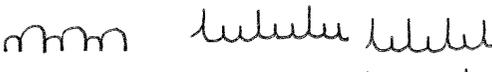
Les courbes : les ronds

- Remplir un espace avec des ronds de différentes tailles.
- Agrandir un rond : tracer des ronds de plus en plus grands autour d'un rond référent (une gommette ronde).
- Réduire un rond : tracer des ronds de plus en plus petit, les plus proches possible sans toucher le rond précédent (à l'intérieur du rond de référence qui est grand).
 - Tracer des ronds concentriques à la peinture.
- Faire un algorithme de traits et/ou de ronds entre différents interlignes (du plus large au plus étroit).
- Tracer des ronds, au crayon à papier ou au stylo, entre deux lignes de plus en plus serrées.

- Réinvestir dans l'écriture

○ : C ; O ; Q ; G. 2 ; 3 ; 5 ; 6 ; 9

<p>P2</p>		<p>Réaliser des horizontales En rétrécissant le geste. En respectant la continuité et le sens du tracé (matérialiser le point de départ pour orienter le tracé de gauche à droite). En respectant les limites et les obstacles.</p> <p>Faire varier les outils : feutres, crayons de couleur, craies... sur format A4, avec guide puis sans guide.</p>	<p>Les courbes : les crochets ouverts vers la droite, vers la gauche : c, d, u, n</p> <ul style="list-style-type: none">- Réinvestir ces crochets dans du graphisme orienté, en algorithmique, entre deux lignes.- Réinvestir dans l'écriture, en capitale d'imprimerie, des lettres de l'alphabet faisant référence à ces crochets : B ; D ; P ; R ; U ; J
------------------	--	---	--

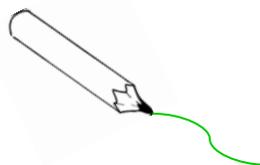
P2			<p align="center"><u>2/ les gestes en mouvement</u></p> <p align="center">Les spirales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des spirales de l'intérieur vers l'extérieur, de l'extérieur vers l'intérieur, en respectant toujours le sens de rotation défini pour le rond. - Dans un graphisme décoratif (coquille d'escargot...). Entre deux lignes. <p align="center">Les vagues</p> <ul style="list-style-type: none"> - Slalomer entre des cerceaux en salle de motricité puis dessiner les actions. - Tracer des vagues en passant autour de gommettes collées sur une feuille. <ul style="list-style-type: none"> - Repasser sur des pointillés. - Tracer des vagues entre deux lignes (faire varier l'espace entre les lignes, faire varier la taille des vagues (algorithme)). - Tracer des vagues à la peinture, sur format A4 blanc, et avec de petits pinceaux fins. - Tracer des vagues, au crayon à papier ou au stylo, entre deux lignes de plus en plus serrées. <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire en majuscule d'imprimerie la lettre « S ». Ecrire le chiffre « 8 ». - Ecrire des mots ou une suite de mots en majuscules d'imprimerie.
P3		<p align="center">Réaliser des obliques</p> <ul style="list-style-type: none"> - En rétrécissant le geste. - En faisant varier les outils : feutres, crayons de couleur, craies... sur format A4. <p align="center">Réaliser des ronds</p> <ul style="list-style-type: none"> - En respectant la fermeture. - Reproduire des ronds à l'aide de pochoirs, de gabarits différents. - Tracer des ronds fermés. - Travailler ensuite la rotation dans le sens des O. verbaliser le tracé. - S'entraîner sur des supports qui indiquent le sens du tracé. 	<p align="center">Les ponts endroit, envers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des vagues en passant au dessus/en dessous de gommettes collées sur une feuille. - Repasser sur des pointillés. - Tracer des ponts entre deux lignes (faire varier l'espace entre les lignes, la taille). - Réaliser des successions de gestes graphiques faisant appels à ces graphies : <p align="center">  </p> <p align="center">Les boucles endroit, envers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des boucles endroit et envers.... - Réaliser des successions de gestes graphiques faisant appels à ces graphies : <p align="center">Enchaîner les gestes graphiques (sous forme d'algorithmes) :</p> <p align="center">mulu... lele... meme... mumu... milmil...</p> <p align="center">Ecrire son prénom en cursive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire en contrôlant la tenue de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras, en respectant le sens des tracés. - Ecrire son prénom en entier d'abord en gros sur tableau blanc, à la peinture puis au crayon

			<p>sur feuille A3. Progression dans le support, l'outil, les critères de réussite (formation des lettres dans le bon sens, sur la ligne, de plus en plus petit, entre deux lignes, dans un cahier d'écriture...).</p> <p>- Ecrire son prénom en cursive avec modèle (fiche sous transparent avec flèches de guidage et feutre velleda).</p> <p>Ecrire des mots en fonction des thèmes abordés en classe.</p> <p>- Ecrire les jours de la semaine avec modèle.</p>
P4		<p>Réaliser des ponts à l'endroit, à l'envers sur différents formats avec feutres, crayons... Mettre des gommettes pour guider le tracé.</p>	<p>Réinvestir les gestes graphiques de la période précédente dans l'écriture cursive des lettres de l'alphabet :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le rond : a, o, c, d, q et x 2. La boucle endroit : l, e, b, h et k 3. Le pont endroit : m et n 4. Le pont envers: u, i et t 5. Les vagues : v, w, p 6. r, s 7. La boucle envers : j, g, f, y, z <p>- Tracer des lettres sur une ardoise avec une craie, après un temps d'observation et de verbalisation du geste par la maîtresse (<i>je trace un trait penché comme si je descendais la montagne ou comme si je montais...</i>).</p> <p>- Tracer des lettres entre deux lignes espacées (2 puis 1 cm) au crayon à papier.</p> <p>- Tracer les lettres de son prénom en attaché en insistant sur le son de chaque lettre et son nom.</p> <p>- Travailler sur un fichier lettre une fois par semaine : travailler sur le son de la lettre, trouver des mots contenant cette lettre. La maîtresse fait le modèle au tableau en verbalisant le tracé puis s'entraîner à écrire la lettre et certains mots.</p> <p>- Ecrire en contrôlant la tenue de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras, en respectant le sens des tracés.</p> <p>- Créer un cahier de l'alphabet qui reprend le geste graphique de chaque lettre.</p> <p>Ecrire son prénom en cursive</p> <p>- Ecrire son prénom en cursive sans modèle.</p> <p>- Ecrire son prénom en attaché sur les feuilles de travail journalières.</p>

P5		<p>Réaliser des spirales, des vagues sur différents formats avec des feutres, des crayons....</p>	<p>Ecrire des mots puis des phrases en fonction des thèmes abordés en classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire en contrôlant la tenue de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras, en respectant le sens des tracés. <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire des mots travaillés en lecture et phonologie. <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire la date avec modèle. - Recopier une courte phrase avec modèle sur son travail journalier. - Essayer d'écrire des phrases sur son cahier de dessins, puis réécrire avec le modèle de la maîtresse. - Valorisation de l'écriture en attaché sur des œuvres d'arts plastiques, sur des exposés réalisés par les enfants, sur des petits livres, sur des albums photos (photos de l'enfant faisant certaines activités à l'école), sur des cartes de vœux, sur les cadeaux de la fête des mères, des pères...
----	--	--	--

Remarque pour les trois niveaux :

- Aménager dans la classe un coin « écriture », en autonomie, à l'accueil ou en activité relais, avec des affiches « dictionnaire de graphisme » et des modèles individuels plastifiés que les élèves peuvent reproduire sur une feuille.
- Instaurer des ateliers spécifiques d'écriture (apprentissage du geste et de la bonne tenue de l'outil scripteur) pris en charge par l'enseignant(e) et non l'ATSEM : temps calmes, bonne tenue sur sa chaise (dos droit, pieds au sol...), bonne tenue du crayon...
- Le geste graphique final consiste à avoir le poignet « collé à la taille », ce qui signifie que, pour que l'enfant écrive correctement sans lever sa main (amplitude très faible du poignet), il faut que, les lignes qui doivent encadrer l'écriture soient peu larges.



ANNEXE 2 :

Nos sources.....

Le geste d'écriture Danièle Dumont - Hatier

Conférences sur le graphisme de Mme Zerbato Poudou, Docteur en sciences de l'éducation, auteur de nombreux ouvrages sur le thème aux éditions Retz.

« Du graphisme à l'écriture au cycle 1 » – Documents de travail des conseillers de la circonscription de Auch-Nord

Les nombreux documents sur l'écriture et le graphisme du site de circonscription de Grenoble 5.

