

pôle Maternelle 3 >

# Le geste graphique pour les TPS

*Extrait du*

# Guide TPS

Percevoir, sentir, imaginer, créer

# Evolution de la préhension et la manipulation

---

- A partir de 18 mois, l'usage efficace des mains progresse rapidement.
- Le développement se fait du centre vers la périphérie :
  - D'abord les gestes larges mettant en jeu tous les segments du corps
  - Puis les gestes plus précis dans lesquels les segments terminaux sont impliqués
- Donc la préhension et l'opposition du pouce et de l'index viennent plus tard.

## L'accompagnement de cette maturation gestuelle

---

- D'abord de la motricité large avant la motricité fine : les besoins de mouvements des tout-petits sont importants
  - le jeune enfant ne doit pas être rivé à sa table de jeux trop longtemps : la classe et la cour de l'école sont des espaces d'évolution privilégiés.
- La mobilité et l'agilité de la main est précédée du travail de motricité plus global qui procède du tronc, du bras, de l'avant bras et du poignet à mener dans les activités « Agir et s'exprimer avec son corps ».
- L'imitation des postures du partenaire constitue un moyen pour entrer en contact. L'enfant se constitue un répertoire de gestes, de mimiques et d'attitudes qui s'enrichit et l'aide à mieux exprimer ses besoins et ses impressions.

## La manipulation fine

Elle se développe de manière importante lors de la troisième année pour peu qu'elle soit stimulée.

- Muscler la paume de la main et assouplir et affiner la motricité des différents segments des doigts :
  - Frappés de mains
  - Jeux de balles et de petits sacs
- Multiples jeux de préhension :
  - Jeux d'eau : remplir, transvaser, vider...
  - Jeux de construction : empiler, emboîter, assembler, accrocher...
  - Jeux avec du papier : déchirer, déchiqueter, découper, plier, coller, emballer...
  - Jeux avec des matériaux de type pâte à modeler : triturer, malaxer, modeler, laisser des empreintes
  - Jeux de doigts accompagnant les comptines et chansons

# L'entrée en graphisme : de l'activité visiomotrice à l'activité symbolique

---

- Dès 15 mois, le tout petit sait utiliser un instrument scripteur pour faire un gribouillage sur une feuille de papier.
- Plaisir du geste circulaire + étonnement de la trace laissée
- C'est la parole de l'adulte qui va transformer cette activité visiomotrice en puissante activité symbolique à l'origine du dessin et de l'écriture : « Oh le joli nuage ! »
- Le graphisme évolue tout à la fois vers le dessin et vers l'écriture, les deux codes graphiques majeurs de nos cultures. Le tout-petit reste centré sur le dessin.
- Mais si l'écrit fait partie de son environnement, à partir de 3 ans, il va progressivement apprendre à trier les différentes marques graphiques avec lesquelles il peut jouer :
  - Celles qui utilisent le code analogique de l'icône
  - Celles qui relèvent du code symbolique de la lettre ou du chiffre

## Le geste graphique

---

### Privilégier les gestes amples

- Grandes surfaces : les « murs à dessiner » avec les rouleaux de papier sont à privilégier.
- L'enfant est debout : il s'agit de passer de la trace en mouvement (l'enfant se déplace) à la trace statique, en position verticale face au support.

### Évoluer vers la préhension normale

- Éviter la crispation de la main :
  - Instruments susceptibles d'être saisis à pleine main.
  - Dispositifs qui n'opposent pas de résistance au geste : papier lisse, peinture fluide, feutres bien humides...
- Quand le geste est plus sûr on peut réduire la taille de l'outil scripteur et proposer la prise avec la pince du pouce et de l'index avec un appui sur le majeur légèrement replié.

### Les 3 signes graphiques

- 3 signes graphiques : cercle (avec le bras plutôt que la main), trait vertical, trait horizontal
- Les spécialistes sont divisés sur l'utilité d'introduire rapidement la notion de SENS du tracé :
  - enroulements dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
  - tracés verticaux de haut en bas
  - tracés horizontaux de gauche à droite
- Le bon sens recommande de se situer entre les deux :
  - ne pas imposer le sens au détriment de la qualité du geste donc pas avant que le geste en question soit sûr et bien maîtrisé
  - ne pas faire faire une grande quantité d'un même geste (qui s'apparente à un entraînement) sans surveiller ou sensibiliser au sens
- Le cahier de « dessin » : importance de baliser ce parcours graphique en le jalonnant des productions datées de l'enfant.

# Les liens : environnement d'explorations diverses

---

## Les liens

Le geste graphique est à organiser en lien avec

- les activités artistiques,
- l'éducation sensorielle de la vue et de l'écoute,
- les activités de motricité fine,
- l'éducation sensorielle du toucher.

## Avec les activités artistiques

- Imprégnations d'œuvres en rapport avec des thématiques proches des tout-petits :
  - les sentiments : rire et pleurer,
  - papa, maman et bébé,
  - le schéma corporel et l'image de soi : les photos des enfants, les albums
  - s'habiller : les tissus, les déguisements
  - les animaux et les peluches, les Doudous
  - le mouvement : « ça bouge »
- Présenter des films d'animation :
  - Mon âne
  - Le hérisson dans le brouillard,
  - La petite taupe / chez Folimage
- Les œuvres du répertoire graphique (AT)

## Avec l'éducation sensorielle de la vue et de l'écoute

- Les couleurs, les surfaces transparentes de couleur...
- Mettre en relation des comptines, des chansons et des images.
- Mettre en relation les objets et leurs représentations : retrouver un objet présent dans un tableau...
- La place des imagiers
- La place de la photo : photos des différents vécus de la classe, photos personnelles à chaque enfant... Le studio du photographe.

## Avec les activités de motricité fine et l'éducation sensorielle du toucher :

### les actions (déjà citées plus haut)

- Muscler la paume de la main et assouplir et affiner la motricité des différents segments des doigts :
  - Frappés de mains
  - Jeux de balles et de petits sacs
- Multiples jeux de préhension :
  - Jeux d'eau : remplir, transvaser, vider...
  - Jeux de construction : empiler, emboîter, assembler, accrocher...
  - Jeux avec du papier : déchirer, déchiqueter, découper, plier, coller, emballer...
  - Jeux avec des matériaux de type pâte à modeler : triturer, malaxer, modeler, laisser des empreintes
  - Jeux de doigts accompagnant les comptines et chansons

## Avec les activités de motricité fine et l'éducation sensorielle du toucher : les supports

- Utiliser de nombreux matériaux différents à toucher : un tableau tactile, une valise à toucher (tissus objets)
- Les matériaux à explorer : papier, terre, eau, sable...
- Des collections faisant varier les formes, les tailles, les couleurs
- Les manipulations :
  - collectes d'objets de la nature, de bouchons...
  - Les « Kappla en mousse »
  - un coin vêtements, déguisements et tissus
- Des boîtes : boîtes à images personnelles, des boîtes à rebuts de la maison, des boîtes à collections, des boîtes encastrables...

## Pistes pédagogiques TPS

---

- Idée de progression
  - Penser en terme d'explorations à faire.
  - Laisser de la place à la répétition
  - Laisser de la place à l'imitation de l'adulte et des pairs
  - Ne pas faire une pré-PS
  - Penser plutôt programmation sur l'année en trois périodes : accueil, prise de contact / explorations libres / accès aux apprentissages
  - La place du jeu ? Qu'est-ce qui va s'appeler jeu, exploration, expérimentation ?
- La valeur de la consigne ?  
Pas de consigne, induire les actions par la présentation et disposition du matériel.
- Aménagement d'espaces vastes favorables aux expérimentations. La mise à disposition des ateliers dans la classe.
- Place de la sécurité, de la sécurisation des tout petits

# ARTS VISUELS : L'ORGANISATION MATÉRIELLE

## Organiser l'espace

---

- Les lieux doivent être organisés de façon à permettre
    - des mouvements amples voire des évolutions.
    - aux enfants de pouvoir circuler librement
    - Les grandes tables doivent permettre un travail collectif.
- NB : l'enfant qui regarde les autres faire n'est pas pour autant passif, l'observation de leurs actions et la possibilité d'en parler avec eux peut lui ouvrir d'autres alternatives.
- Des petites tables peuvent être proposées pour un travail individuel sur plan horizontal.
  - Les chevalets doivent être adaptés à la taille des enfants. Ils seront groupés dans la classe pour permettre l'installation d'une piste graphique le long de laquelle on peut marcher.
  - Les enfants doivent travailler dans un climat de confiance et ne doivent donc pas craindre de « salir ».
    - Les tables seront donc recouvertes de toiles cirées
    - ou mieux, d'un plateau de contre-plaqué adapté aux dimensions : les supports peuvent ainsi être fixés à même le plateau sans craindre de détériorer la table. Le plateau peut être déplacé facilement, ce qui facilite le séchage, la manipulation. On peut facilement passer du plan horizontal au plan vertical. On peut l'entreposer dans un autre lieu quand le travail n'est pas terminé.
  - Il faut aussi penser à l'éclairage qui doit permettre aux enfants de travailler sans se fatiguer les yeux : éviter les contre-jours, le soleil dans les yeux. Penser à la possibilité d'utiliser une lumière d'appoint.

## Favoriser l'autonomie

---

- L'équipement matériel du coin peinture sera progressif, au fur et à mesure des besoins et des propositions de chacun.
- Les enfants doivent pouvoir accéder librement au matériel (dès la petite section) : pratiquer les arts plastiques c'est s'exprimer, avoir la liberté du choix de l'outil, des matériaux,..., de l'action.

## Les outils



Bande de canson, spatule à mousse, pinceau, rouleau, rouleau de ficelle, spatule, pochoir...

...et encore : des chiffons, des tamis, des passoirs, des boites de conserve trouées, des brosses à dents, des bombes, des burettes, des cotons-tiges...

## Les médiums



... et encore : de la gouache, des acryliques, des encres de chine diluables à l'eau, des encres d'imprimerie (existent aussi diluables à l'eau)

...et encore : les teintures, les produits de maquillages, l'œuf, le café, le sucre, la terre, le sable, le brou de noix, la colle, le blanc correcteur, les marqueurs,...

# Des variables pour faire évoluer une action plastique

## Adapter son geste aux contraintes matérielles

Actions plastiques	Outils	Médiums	Supports
- étaler	- doigts	- gouache	- papiers de toute nature
- froter	- main	- gouaches en poudre	- cartons de toute nature
- imprimer	- pied	- acrylique	- papier- calque
- modeler	- crayon noir	- encres de chine	- papier d'emballage
- incruster	- crayon de couleur	- encres d'imprimerie	- papier cadeau
- tailler	- feutres	- crayons de papier	- papier d'aluminium
- sculpter	- stylos	- crayons de couleurs	- plastique
- graver	- plumes	- craies grasses	- carte à gratter
- déchirer	- pastels	- pastels	- journaux
- coller	- fusains	- sanguines	- papier peint
- assembler	- sanguine	- fusains	- buvard
- plier	- surligneurs	- charbon de bois	- tulle
- gratter	- pinceaux	- pierres blanches	- tissus
- modifier	- spatules	- pigments	- pâte colorée
- réduire	- gouges	- teintures	- pâte à papier
- agrandir	- éponges	- marqueurs	- pâte à sel
- séparer	- rouleaux	- café	- plâtre
- rapprocher	- clous	- sucre	- terre
- ajouter	- calame	- œuf	- fil de fer
- supprimer	- peignes	- terre	- sable
- déformer	- fourchettes	- sable	-
- inverser	- gommes	-	-
- presser	- logiciels de dessin	-	
- tordre	-		
- enrouler	-		
- froisser			
- étirer			
- tresser			
- trouer			
- croiser			
- superposer			
- juxtaposer			
- reproduire			
- relier			
- combiner			
- empiler			
-			

## Différents départ ou les entrées possibles

### Utilisation des listes et tableaux d'outils, médiums, supports et actions

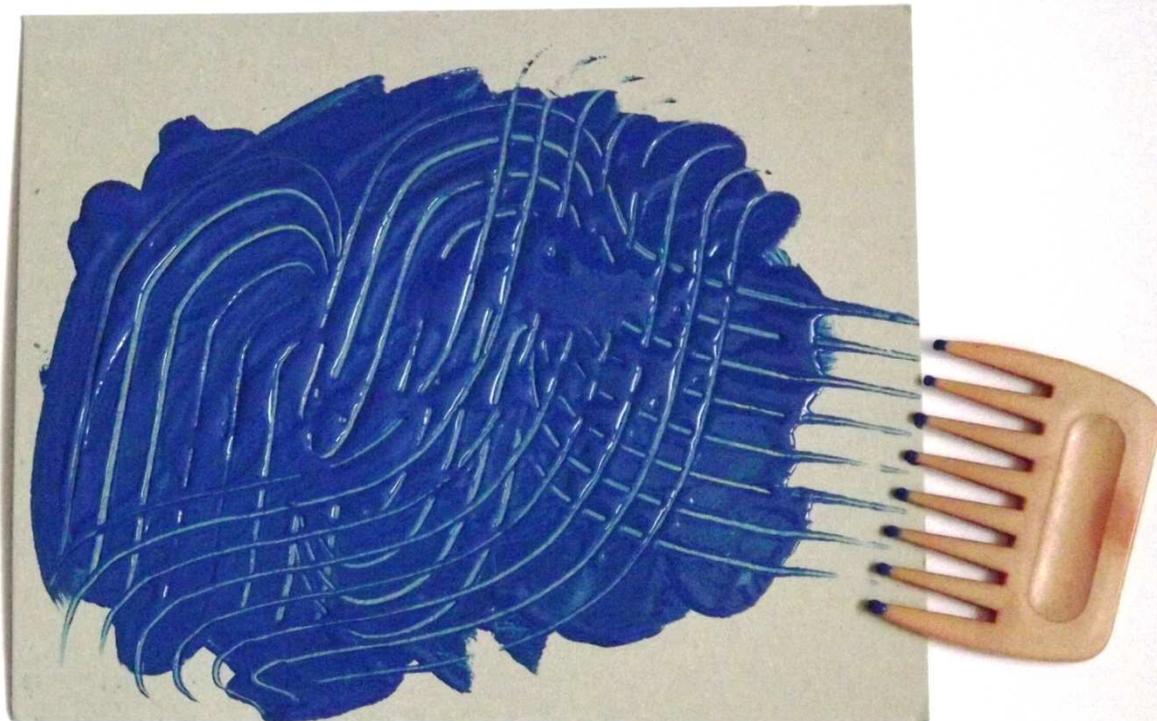
Afin d'enrichir les situations proposées aux élèves, le tableau invite à expérimenter les associations de variables, des croisements qui offrent alors des manipulations inédites, suscitent des rencontres inattendues et des découvertes de nouveaux possibles.

Actions plastiques	Outils	Médiums	Supports
gratter	main	gouache	papier kraft
étaler	peigne	peinture	un carton
tamponner	éponge	craie grasse	une carte routière
froisser	pinceau	acrylique	page de journal

(Sophie Malaizé CPC Tours nord)

Attention toutefois à éviter l'accumulation d'expériences décourageantes en guidant ou en adaptant les choix des élèves et en leur suggérant parfois des « aménagements ».

Conserver les productions non affichées ou les chutes pour une éventuelle utilisation ultérieure (une production un peu fade peut servir de support à une autre production).



Gratter / peigne / gouache / carton



Etaler / pinceau / acrylique / carte routière



Tamponner / éponge / peinture / papier kraft

# Avec les tout petits

(Extraits de « Graphisme au quotidien » du SCEREN)

SITUATIONS IMPLIQUANT UN DÉPLACEMENT HORIZONTAL			
Geste	Supports	Matières	Outils
GLISSER	table	Farine	Main / doigt / Raclette
	carton	Farine + eau	
	Tableau	Gouache	
	Vitre	Eau	Éponge / doigt
ETALER	Carton volume	Colle + Tapisseries déchirées	Main
	Tapisseries	Barbotine	Doigt
	Toiles cirées		
	Papier dessin	Épices : curry, paprika...	
GRATTER	Carton / Épaisseur de papiers collés	Sable collé	Doigt / Bâtonnet / cuillère / jeu de construction
	Terre	Terre	Clou / fourchette / bâton

SITUATIONS IMPLIQUANT UN DÉPLACEMENT HORIZONTAL			
Geste	Supports	Matières	Outils
GRAVER	Carte postale		Clé / Pierre
	Métal à repousser		Aiguille à tricoter / spatule
FROTTER	Kraft	Craie / gouache	Main / éponge
	Fond de cageot	Brou de noix	Essuie-tout / brosse à dents
	Papier dessin	Écorce d'arbre / crépon délavé	Main
ESSUYER	Kraft	Peinture qui coule	mouchoir
	calque		Lingette
CARESSER	journal	Encre noire	Plume / plumeau
	tissu	Gouache liquide	Corde / branche

## SITUATIONS IMPLIQUANT UN DÉPLACEMENT VERTICAL

Geste	Supports	Matières	Outils
TAMPONNER	Buvarde	Crépon mouillé	Main
	Tissu	Gouache	Doigt
	Poster	Gouache	Poing / jeu de classe
	Enveloppe administrative	Encre / tampons encreurs	Bouchon / boule de papier froissé
PERFORER	Papier épais		Perforatrice
TROUER	Carton		Fourchette / clou / tournevis
	Feuille papier pendue verticalement		Doigt / bâton
	Bloc de mousse		Ébauchoir / trombone
	Plaque d'argile		Bouton / pierre / jeux de la classe

## SITUATIONS IMPLIQUANT UN DÉPLACEMENT VERTICAL

Geste	Supports	Matières	Outils
TAPOTER	Feutrine	Peinture épaisse	Doigt
	Claque	Peinture épaisse	Doigt / bâton / pomme de pin
	Carton ondulé	Gouache	Pochon / pinceau large
	Papier dessin	Cendres + colle + paillettes	Main
	Plaque d'argile		Main / doigt / jeu de construction
APPUYER	Rhodoïd	Peinture + farine	Pouce / éponge / paume de la main
	Papier bulle		Main / jeu de construction
	Bloc de mousse		Jeu de construction
	Carton ondulé		Rouleau à pâtisserie / main

## SITUATIONS IMPLIQUANT UN MOUVEMENT DANS L'ESPACE

Geste	Supports	Matières	Outils
TORDRE	Fil électrique / cure-pipe / papier d'aluminium		Main
FROISSER	Papier / papier fleuriste / papier aluminium		
DECHIRER	Tissu / tapisserie / magazine / photo / carton ondulé / papier cadeau / essuie-tout		
CREUSER		Motte d'argile	Petite cuillère / doigt
ETIRER		Motte d'argile / papafix	Doigt / main
TOURNER		Pâte à modeler / pâte à sel	Paume de la main / rouleau
FAIRE ROULER	Grande bande de papier au sol	gouache	Bille / balle / petite voiture

# EVOLUTION DU DESSIN EN TPS ET PS

(Extrait document d'accompagnement des programmes 2002)

- Des outils divers : crayons de couleur à mines de gros calibre, pastels gras, feutres, gouaches....introduction d'outils nouveaux, voire insolites.
- Des surfaces et supports variés et renouvelés sont proposés : rouleau de papier blanc mis à disposition à hauteur des enfants et qu'on enroule au fur et à mesure qu'il se recouvre de dessins.
- Des promenades graphiques : des parcours sur des surfaces qui vont s'animer au fil de l'année : un petit obstacle qui crée la surprise (une image ou une fleur collée, une spirale noire ébauchée, une fente ou une bosse...) incite à modifier ou à adapter le dessin.

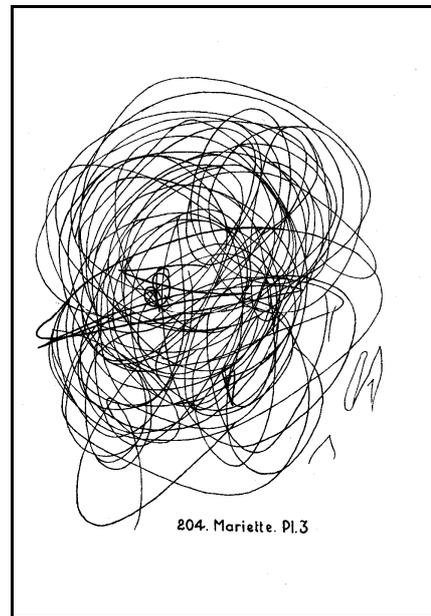
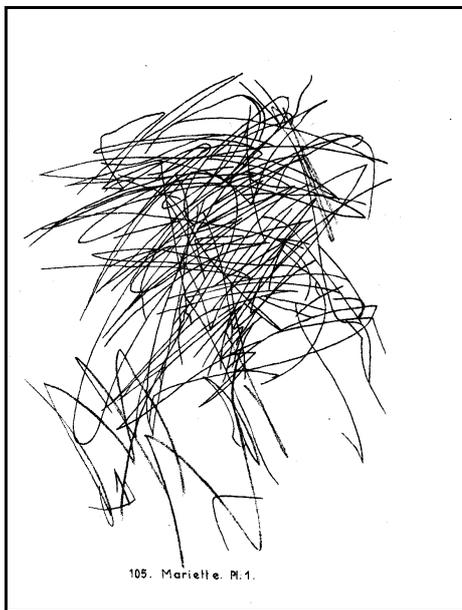
## Le désir de représenter et de mettre en mémoire se précise.

- **Stade 1** : les tracés aléatoires sont objets d'observation et de verbalisation.
- **Stade 2** : les investigations s'orientent vers la qualité de la trace et l'analyse perceptive de formes.
- **Stade 3** : la précision du geste, la reproduction de formes sont utilisées avec intentionnalité.
- **Rôle de l'enseignant.**

# Stade 1

---

- Les tracés sont d'abord réalisés pour jouer et observer :
  - sa forme,
  - sa taille,
  - sa complexité,
  - sa couleur.
- Ils se personnalisent, l'enfant les reconnaît
- Ils servent de supports à des échanges.
- La trace produite est une marque dont le sens peut varier selon
  - la densité des traits,
  - l'orientation et le mouvement,
  - la répétition,
  - l'alternance de traits et de formes.



# Stade 2

---

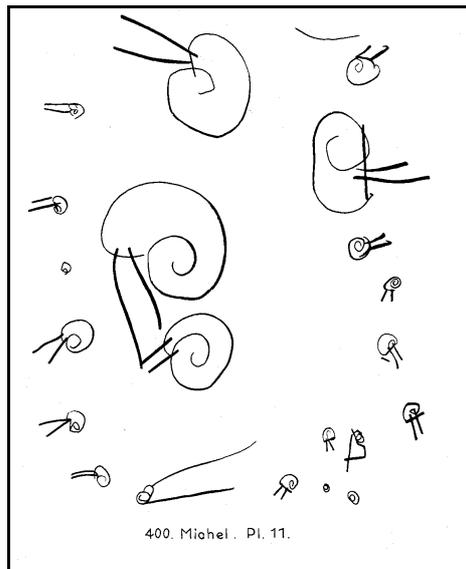
- Investigations = Recherche de qualités fortuites en variant les outils traceurs
- Peu à peu l'enfant va se sentir auteur et va chercher :
  - à conduire ses tracés,
  - à isoler et répéter certains éléments,
  - à en repérer d'autres sur la feuille de son voisin et à les imiter.



## Stade 3

---

- Progressivement, la part de hasard cède le pas à la précision du geste et à l'intentionnalité.
- Les productions sont toujours motivées par le plaisir et le jeu.
- Introduction et combinaison dans les dessins d'éléments ou de formes :
  - observés dans l'environnement,
  - repérés sur une œuvre présentée par l'enseignant.
- Les tentatives sont valorisées par le dialogue, les commentaires :
  - qui reviennent sur des détails
  - qui soulignent une sensation générale.



## Rôle de l'enseignant

---

- Les tentatives sont encouragées, quelle qu'en soit la valeur esthétique grâce au classement des travaux conservés et datés soit :
  - dans un dossier,
  - collés dans le cahier-mémoire de l'enfant,
  - rassemblés et exposés sur un panneau.
- Alors que le désir de représenter et de mettre en mémoire de l'enfant se précise, l'enseignant introduit progressivement les moyens techniques qui vont l'aider à faire exister ce qu'il imagine.