

Aborder le graphisme en maternelle

Ateliers et jeux à mettre en place dans la classe et l'école.

Exemple d'une démarche possible pour travailler : les **vagues et créneaux**

1. Agir dans le monde pour découvrir et travailler le graphisme

- **AGIR** dans divers environnements/différents types de déplacements.

Objectif : prendre conscience de l'espace et vivre « le mouvement graphique ».

Séances ou l'enseignant propose et crée les parcours et les situations qui vont amener à reproduire corporellement les mouvements graphiques.

- Faire des vagues en marchant, roulant, sautant, rampant, à quatre pattes...
- Faire des vagues en « marchant sur », en suivant un chemin, en « passant entre »

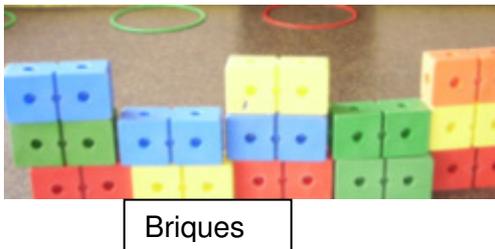
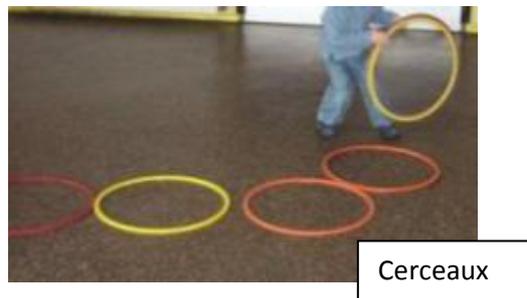
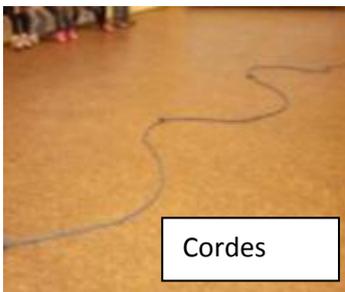


- **CREER** : utiliser du matériel divers

Objectif : prendre conscience de son corps et mémoriser l'image des graphismes.

Séances ou l'élève crée lui-même un mouvement graphique (par le visuel et / ou la gestuelle) avec le matériel qu'il a sa disposition.

Situation problème : parmi le matériel mis à ma disposition lequel utiliser pour réaliser des vagues ou des créneaux ?



2. Vers la représentation

• **CHERCHER**

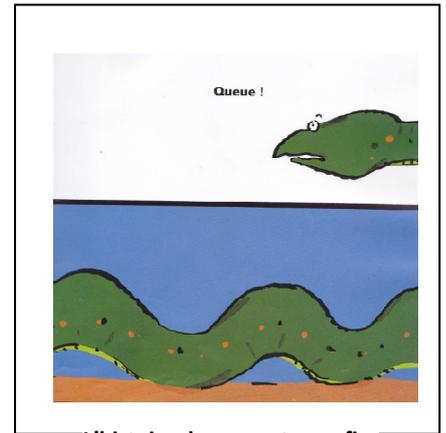
A - Recherche dans :

- les albums : on cherche toutes les vagues dans un album ou des albums .
On présente son travail aux autres lors du regroupement.

Les résultats sont photocopiés et conservés pour :
Les affichages collectifs/cahiers individuels/
classeur commun/cartes de tri.....

- la classe, la rue :

Photographier les objets qui comportent le graphisme travaillé.



L'histoire du serpent sans fin
Kazeki / Katabatake Ed. du
Sorbier

TRIER :

- A** **Tri de graphismes** dans des boîtes à graphismes (lignes simples/images d'albums/dessins, photos des graphismes trouvés dans la classe ou à l'extérieur.



- A** - **Atelier** : tri de biscuits à l'occasion d'un petit goûter

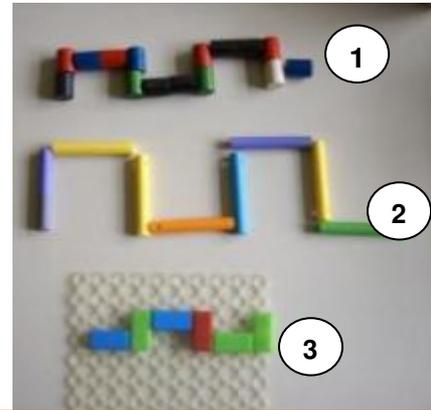


- **Trier dans un cahier ou classeur de graphisme individuel et collectif** : l'objectif étant de conserver et pouvoir réutiliser tout ce qui a été cherché et trouvé par les élèves.



A

- **Chercher des solutions à un problème** : Quel matériel utiliser ?
Création de graphismes à l'aide de petit matériel : cordelettes, pions, bâtons, bouchons...



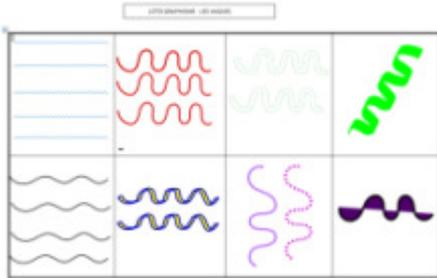
Solutions trouvées par les élèves

- Ou **reproduire le graphisme avec un seul type de matériel.**
Exemple : les pions



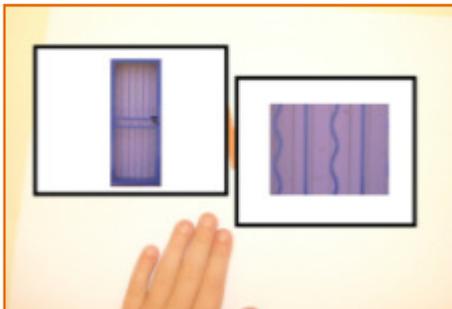
• JOUER

Lotos des graphismes



Trouver le tout (un objet, une photo ou un tableau vus en classe) à partir d'un détail.

Associer les 2 cartes : partie (détail) et tout. Ou inversement trouver dans quelle image se trouve ce détail graphique.



Jeux : voiture / train / personnages

Reproduire le mouvement graphique avec des jouets.



Construire



Manipuler



A

Atelier pâte à modeler : elle permet de reproduire divers graphismes.

Jeu : réaliser la plus grande vague ou le plus grand serpent.

3. Représenter

- **S'EXERCER pour acquérir la maîtrise du geste graphique**

-**Varié les outils** : craie, pinceau, feutres, doigts, crayon graphique, ciseaux

Guide ligne ou pochoir, papier calque, cordelettes, pâte à modeler, pions



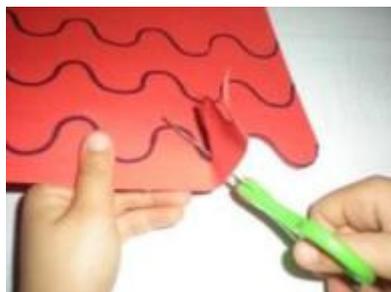
Utiliser un guide ligne ou un pochoir



A

Guide ligne à créer soi-même dans des feuilles de mousse **épaisse**. Cet outil permet de mettre en place des ateliers en autonomie car le geste est guidé.

Découper sur une ligne et utiliser les morceaux dans une production plastique.



-**Varié les supports** : tableau, feuilles, carton, sable ou farine, pâte à modeler, pâte durcissante, écran d'ordinateur (paint ou autre logiciel de dessin), ardoise.



La tablette graphique :

Exemple : Kids Designer de Genius

Spécialement conçue pour les enfants et très facile d'utilisation, la tablette permet de dessiner et écrire. Fournie avec des jeux éducatifs, elle est un vrai outil d'apprentissage.

Le crayon fournit avec la tablette est plus facile d'utilisation que la souris et permet donc de faire des dessins et s'exercer au graphisme sur un autre support que le papier.

- A** **Utiliser du papier calque** pour reproduire les graphismes qui ont été trouvés dans les albums, photos, peintures.....On repasse ensuite les lignes aux feutres de couleur, peinture, encre et l'on peut conserver la feuille dans son cahier de graphisme ou l'utiliser en arts plastiques.





Carton ondulé : passer dans les traces



Dessiner sur de la pâte à modeler ou plâtre, pâte durcissante ...



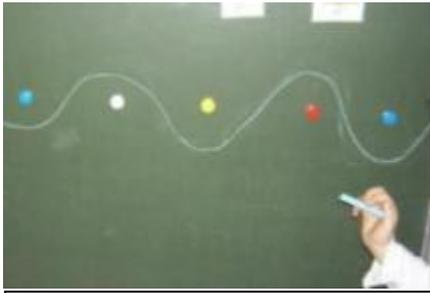
A

Dessiner dans le sable ou la farine.

A - Atelier cuisine : dessiner sur de la pâte pour galettes ou sablés.



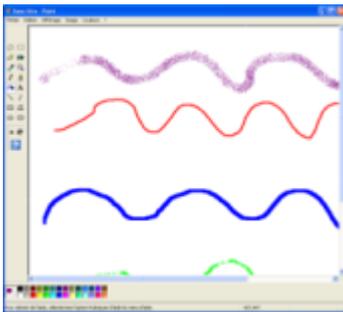
-Varier le format : du grand au petit format/ support horizontal, support vertical



Grand support, vertical



Grand support, horizontal



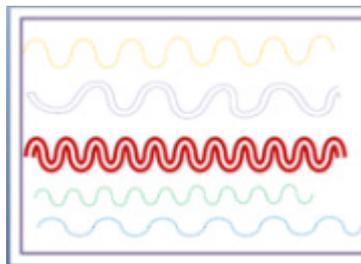
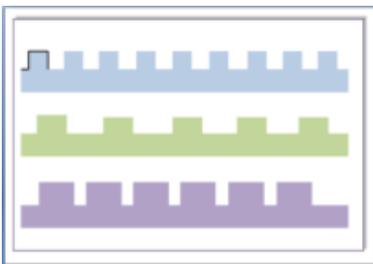
A

Utiliser des logiciels de dessin ; les productions peuvent ainsi être imprimées et conservées.

Reproduire les graphismes trouvés (dans la rue, dans les albums, avec le petit matériel...).



En dernière étape : **Fiches d'entraînement**



**ENFIN réinvestir ses acquis dans diverses activités :
dessins peintures..**

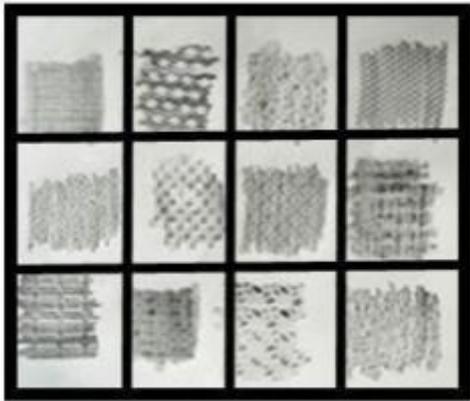
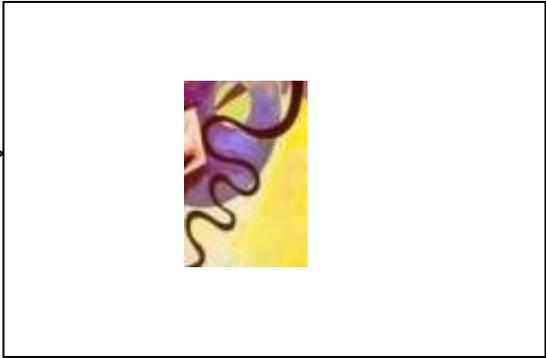
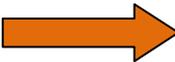
- **Créer et réinvestir dans des productions plastiques**



A Peigne multi surface 3D qui permet de laisser des traces graphiques dans du plâtre ou sur de la pâte durcissante. Les carrés de plâtre réalisés individuellement peuvent être réunis afin de créer une production collective



Donner un élément inducteur



Frotter

Vaporiser ou laisser une trace (les tampons)



Découper et agencer



Utiliser des ciseaux crantés



Décalquer différents graphismes ,repasser à l'encre ,feutres ,ou peinture...et encadrer les productions