

ACTIVITES DE DECOUVERTE DE FORMES GRAPHIQUES

SUPPORTS / INDUCTEURS	OUTILS / ESPACE	DESCRIPTIF
1. Découverte libre de formes graphiques (à partir d'inducteurs)		
<i>Elaboration progressive de référents collectifs</i>		
➤ Traces laissées par couvercles, bouchons...puis utiliser ces traces comme inducteurs. Doc 1, Doc 2	Vertical puis horizontal Gouache	Libre
➤ Objets collés (<u>boîtes fromages</u> , boutons, éléments naturels...), de façon plus ou moins espacée. Dans un second temps, les objets sont décollés pour constater <u>les effets produits</u> et induire de nouvelles réponses	Horizontal, vertical Feutres	Temps 1 : collectif Temps 2 : individuel
➤ <u>Pochoirs</u> avec ronds évidés, trous à la perceuse...	Horizontal, vertical Feutres	Libre
➤ Feuilles de papiers différents, de forme ronde et de différentes tailles.	Horizontal Différents outils scripteurs	Libre
➤ Papier peint, papier cadeau, emballages de pâtissier, papiers de bonbons...	Idem	Libre
➤ Approche visuelle Doc 3		Regarder autour de soi avec curiosité et découvrir des éléments graphiques, les nommer, utiliser différents outils (appareils photo, photocopieuse...) pour constituer une collection d'images. Mise en évidence de l'élément graphique : <ul style="list-style-type: none"> - le repérer parmi le groupement de propositions (photos, éléments naturels, œuvres d'art..) - le nommer (vocabulaire varié) - créer un référent collectif (classeur, affiche...) évolutif
➤ Approche sensorielle	Photos références de l'élément graphique, boîte sensorielle avec objets divers (pièces, boutons, anneaux, allumettes..)	-Approche tactile : reconnaissance de la forme par le toucher -Compléter les collections -Traces par frottage -Traces par empreintes (terre, sable, pâte à sel...) -Traces par collage (gommettes, papier à découper..) -Traces par modelage (terre, pâte à modeler, ficelle, ruban...)

2. Jeux de production de formes graphiques (reproduire, combiner, enchaîner)

Utilisation des référents collectifs

<p>➤ Planche de jeu (type jeu de l'oie), dé avec chiffres + couleur (jeu1, jeu2, jeu3, jeu4)</p>	Feutres...	<i>Jet du dé</i> , reproduction du signe graphique correspondant
<p>➤ Dé avec faces <i>véléda</i> + graphismes (de1, de2, de3, de4)</p>	Feutres	Jet du dé, reproduction du signe graphique correspondant
<p>➤ Boîte avec signes graphiques (petits papiers)</p>	Feutres	Tirage au sort, reproduction Variable : tirer deux signes, en inventer un nouveau en combinant
<p>➤ Abaques : supports en bois, un crayon de chaque côté pour enfiler les plaques de rhodoïd Autre support</p>	Stylos effaçables	Les signes graphiques sont tracés par l'enseignant (ou les élèves), soit sur une plaque, soit sur deux plaques (combiner, enchaîner)
<p>➤ A partir d'un ou de plusieurs centres d'intérêt : gommettes, morceaux de papier peint, emballages, formes géométriques, éléments en volume collés, étiquettes adhésives, boutons, éléments naturels, graines, carton, ondulé, pailles, ... Doc 6 Doc 7</p>	Outils scripteurs variés, feuilles	<ul style="list-style-type: none"> - «Fais plusieurs rangées de dessins autour de chaque Tu te sers du même dessin pour chaque rangée. - Fais un dessin le plus grand possible en partant de ... pour occuper toute la feuille. - Décore partout sauf ... - Décore tout près de ... sans aller dessus. - Va de ... vers ... en faisant des lignes chaque fois différentes. - Décore autour de ... en faisant des dessins qui partent comme des soleils. - Continue les dessins que tu vois sur ... - Colle 4 gommettes en ligne; relie et décore-les ».
<p>➤ A partir d'une ligne inductrice (tracée par l'adulte ou l'élève)</p>	Outils scripteurs variés, feuilles	<ul style="list-style-type: none"> - « Embellis le tracé en dessinant autour. - Dessine en dents de scie: plie ton papier en 4 et décore les triangles ainsi délimités » Etc ...
<p>➤ A partir de quadrillages, de compartimentages de surfaces Doc 8</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Changer de dessin à chaque case: libre ou avec graphismes à reproduire. - Décorer une case sur deux. - Colorier en changeant de couleur: décorer par –dessus. - Coller une gommette dans chaque case et décorer (autour et ailleurs) de la même couleur que la gommette ou non. - Reproduire un quadrillage proposé - Quadrillages en volume (mousse collée par ex.) puis décorer.

<p>➤ A partir de gabarits</p>	<p>Pochoirs, gabarits, outils scripteurs, feuilles</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gabarits placés : décorer tout près et enlever repasser autour, enlever et décorer idem avec des gommettes dessiner des rangées de graphismes autour relier les différents gabarits avec des graphismes dessiner des graphismes qui partent de ... - Gabarits crantés - Gabarits agencés (qui se touchent, se superposent, s'alternent, ...)
<p>➤ A partir d'éléments graphiques <u>Doc 9</u></p>		<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire : remplir ligne de autour de partir de continuer suivre - Avec les référents collectifs : tirage au sort (petits papiers surprise) Jeu de l'oie (avec des couleurs) - Inventer - Compléter: des compositions de graphismes sont proposées, il faut compléter les autres. - Combiner, associer: tirer au sort deux papiers surprises et faire un dessin en utilisant les deux (ou trois). - Repasser sur (possibilité de décalquer) : gabarits en pointillés, graphismes déjà tracés.
<p>➤ A partir de papier accidenté</p>	<p>Papier froissé, plié, percé (brûlage, doigt, pointe), déchiqueté sur les bords, perforé, mouillé, découpé, collages préalables (papiers de couleurs, graines, paillettes, silhouettes, ...), à bords irréguliers (frangés, volets), ajouré aux ciseaux</p>	<p>Voir consignes</p>

Jeux d'appropriation de signes graphiques (les retrouver, les mémoriser)

A mener en parallèle des étapes précédentes 1 et 2

➤ Référents classe ou autres	Feutres, ardoise véléda, feuilles	Montrer un signe graphique, le cacher, reproduction par les élèves
➤ Référents pour l'enseignant	Feutres	« Dictée » de signes graphiques mêlant une organisation spatiale : "tu pars de la croix, tu vas vers la droite en faisant une vague; au bout de la vague, tu dessines un rond ... etc.... » Puis comparaison avec l'original. Exemples de dictées graphiques
➤ Loto : planches de loto à 3 ou 4 cases.		Jeu de loto (selon les signes graphiques)
➤ Memory		Jeu de mémoire : photos, traces en relief, graphismes...