

éduscol



Ressources maternelle
Graphisme et écriture

Le graphisme à l'école maternelle

Retrouvez eduscol sur :



Table des matières

Éléments introductifs	4
Activités graphiques	5
Le geste graphique	6
Les apprentissages graphiques	7
Du geste spontané au geste volontaire puis maîtrisé	7
1. Les différentes étapes de l'apprentissage	8
2. Les supports	14
3. La progressivité des apprentissages	16
4. L'évaluation	17
Annexe : Jouer sur les variables pour un même tracé pour enrichir les situations d'entraînement	18

Éléments introductifs

Il est désormais acquis que le dessin, le graphisme et l'écriture sont des activités différentes tout en ayant un point commun : elles sont de nature grapho-motrice, ce sont des tracés qui nécessitent l'usage d'un outil scripteur et une surface pour les recevoir, très souvent un support de papier.

Ces trois activités peuvent éventuellement être présentes en même temps dans les productions des élèves.

Toutes les trois mettent en œuvre la perception et la motricité mais avec à la fois, une intention et une façon de faire différentes, ce qui les rend proches sans que jamais elles ne soient confondues. L'enseignant doit veiller à rendre lisibles ces différences, afin qu'il n'y ait pas d'ambiguïté.

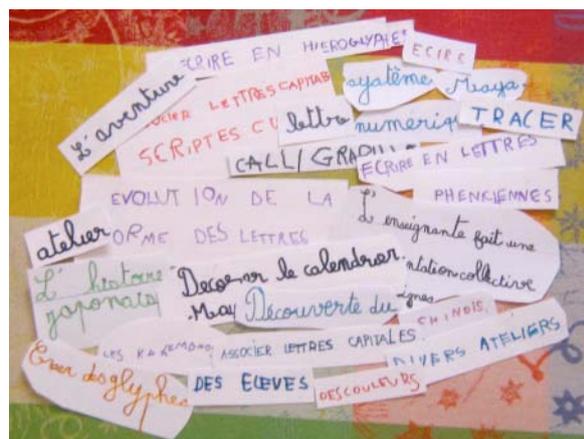
Dessins



Graphismes



Ecritures



Activités graphiques

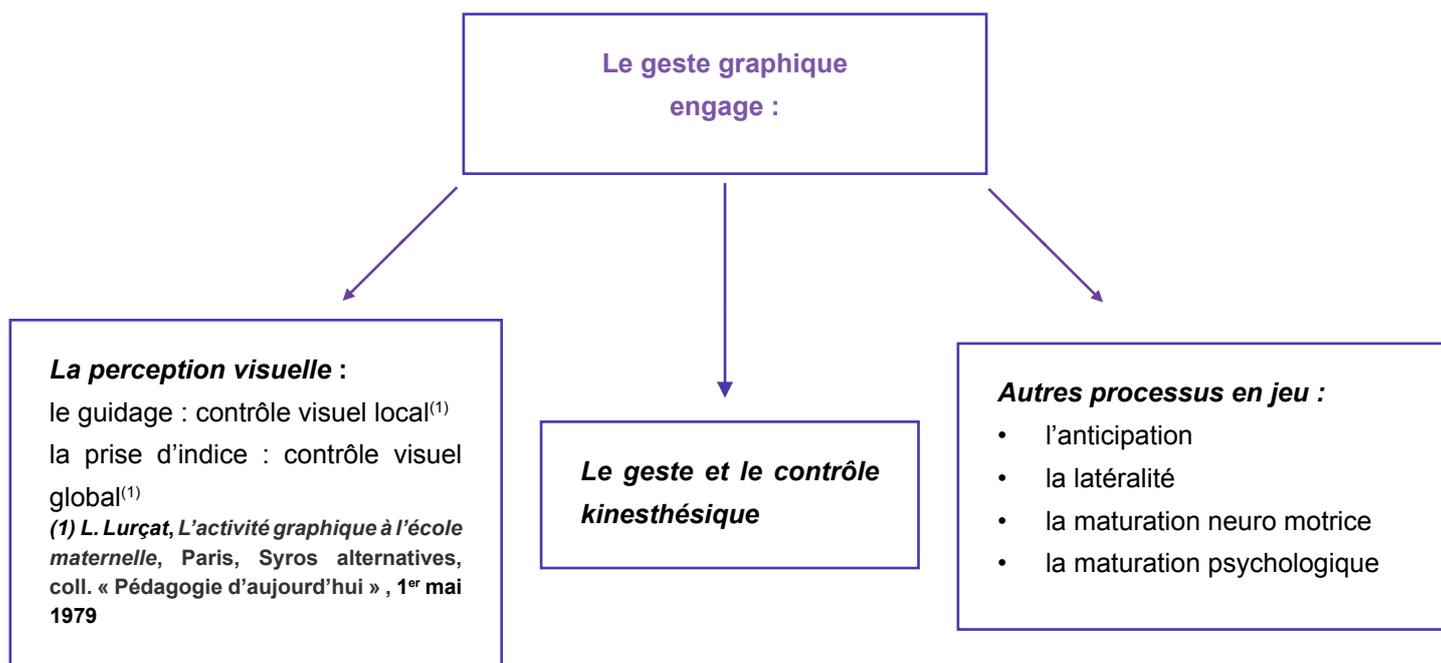
Dessin	Graphisme	Écriture
Dominante symbolique	Dominante fonctionnelle (perceptivo-motrice)	Dominante sémiotique
Moyen d'expression et de représentation.	Étude, reproduction et production de lignes, motifs, et formes, exploration d'organisations spatiales, pour construire des habiletés perceptives et motrices.	Reproduction puis production de mots, de textes selon les codes et les règles de la langue écrite, pour produire du sens et communiquer.
C'est l'activité expressive enfantine par excellence, elle s'appuie sur la production de tracés qui s'organisent pour traduire des intentions.	C'est d'abord une habileté grapho-motrice globale qu'il s'agit de développer pour aider les enfants à passer du geste spontané au geste volontaire puis maîtrisé pour tracer toute forme qu'il aura anticipée. Cette activité n'a pas pour objectif spécifique de former la main de l'enfant à l'écriture.	L'écriture est une activité culturelle, issue d'un héritage historique qui a pour visée la production de sens.
L'école encourage les dessins libres spontanés, qui renforcent chez l'enfant la construction de soi, le développement de la personnalité. Le dessin est souvent une activité ludique et motrice, mais qui construit le rapport entre le geste et la trace. Il a également une fonction de langage, il est langage plastique.	Ces activités utilisent des enchaînements de lignes simples, rectilignes ou courbes, continues ou brisées, qui se structurent parfois en motifs et jouent sur la répétition, l'alternance, les rythmes ou les multiples facettes de la symétrie. Les arts visuels, les arts décoratifs, les objets du patrimoine choisis pour leur richesse graphique, sont des ressources à privilégier. Les répertoires de motifs contribuent à renforcer les références collectives.	L'écriture nécessite un apprentissage spécifique et il revient à l'enseignant de mettre en place de réelles situations d'enseignement de l'écriture. L'élève aura à s'approprier une technique ainsi qu'un objet linguistique aux enjeux scolaires et sociaux. C'est un système qui fait partie du système plus vaste de la langue écrite, laquelle inclut la lecture. Lecture et écriture partagent des éléments d'un même code.
<p>Des activités de graphisme ou de dessin peuvent renvoyer implicitement à des caractéristiques de l'écriture. Elles peuvent concerner des formes, mais aussi des contingences spatiales : rythmes d'espacements, horizontalité de la ligne etc. Leur transfert dans l'écriture ne se réalisera que moyennant un réinvestissement successif d'activité en activité jusqu'à ce que le lien avec l'écriture puisse émerger et être explicité. Le transfert ne peut pas être spontané. Dans tous les cas, les situations d'apprentissage doivent s'inscrire dans un vécu culturel commun et sont préférables aux exercices formels proposés sous forme de fiches.</p>		

Le geste graphique

Ces termes désignent plus précisément le fait d'exécuter une trace à l'aide d'un outil, un crayon ou tout autre outil scripteur. Ce qui suppose d'intégrer dans un geste efficace les propriétés de l'outil, dont la nature peut faciliter ou non la réalisation des tracés.

La maîtrise de la trace s'appuie sur le travail indispensable d'observation et d'analyse des formes découvertes ou proposées, situations où la verbalisation joue un rôle fondamental.

Les trois activités graphiques, dessins, graphismes, écritures, bénéficient de ces différents apports.



Les apprentissages graphiques

Du geste spontané au geste volontaire puis maîtrisé

Apprendre à réaliser des tracés est une activité spécifique à l'école maternelle, à la fois originale et traditionnelle, qui possède ses propres finalités. Elle est en étroite liaison avec les arts visuels et arts plastiques¹, mais aussi avec la connaissance des formes géométriques (références des domaines : « explorer des formes », « représenter l'espace »).

Les apprentissages graphiques ont pour principal objectif le développement de l'activité perceptive, l'éducation de la motricité fine, l'exploration d'une multitude d'organisations spatiales.

Ceci se traduit par la découverte puis la reproduction de toutes sortes de lignes, de formes, de motifs qui se structurent et s'organisent sur différents types de supports.

Au cours de la scolarité, le geste s'affermi, l'inventivité se développe et joue avec les contrastes, les couleurs, les organisations. Grâce aux situations judicieusement choisies et proposées par les enseignants, la production de formes évolue, se diversifie et s'enrichit.

L'habileté gestuelle ainsi acquise est un précieux atout pour aborder des tracés plus normés comme ceux des écritures, l'écriture de mots comme l'écriture de chiffres, sans pour autant conditionner prématurément les gestes aux règles d'usage de ces écritures.

Il est donc très important de veiller au choix des situations d'apprentissage, comme au choix des outils, des supports, des contextes de travail, qui permettent aux élèves d'attribuer une signification à cette activité.

Les apprentissages graphiques s'appuyant principalement sur les activités perceptives et motrices, la trace réalisée n'en est que la conséquence, **le résultat visible**. L'enseignant doit donc penser à choisir la nature des activités graphiques non pas directement en fonction de la forme visée, mais **en fonction des compétences grapho-motrices** qu'il souhaite faire exercer. Son objectif est de veiller au développement des processus qui permettent la réalisation des tracés.

Les élèves se centrant sur le tracé à réaliser, leur objectif prioritaire est de pouvoir reproduire la forme du mieux possible selon les modalités proposées par l'enseignant.

Par ailleurs, le rôle de la **verbalisation** et des interactions demeure essentiel pour solliciter la description ou l'analyse des formes, pour commenter les réalisations et les stratégies observées, pour initier la prise de conscience et anticiper les actions.

¹ Les arts visuels sont d'une grande ressource pour la rencontre avec des œuvres artistiques, sous diverses formes.

Les motifs graphiques dont ils sont parfois porteurs prennent sens dans le contexte de l'œuvre. Lorsque ces motifs sont isolés pour être analysés puis reproduits, parfois transformés, cette activité concerne alors plus particulièrement le domaine des exercices graphiques tels qu'ils sont définis dans ce chapitre.

1. Les différentes étapes de l'apprentissage

Comme pour toute activité, le graphisme nécessite un véritable apprentissage et l'attention de l'enseignant doit porter sur les trois facettes de l'activité:

- la mise au point de gestes élémentaires efficaces,
- l'observation et l'analyse des modèles,
- leur reproduction et, éventuellement, leur détournement.

La phase de découverte reste déterminante, elle stimule l'intérêt des enfants. Par ailleurs, les premières réalisations spontanées doivent rester libres de toute contrainte. C'est ainsi que l'enseignant pourra identifier le niveau d'expertise de chacun, de même que les besoins, et proposer des régulations individuelles et adaptées, c'est-à-dire mettre en œuvre la différenciation pédagogique.

Le rôle de l'enseignant :

Accompagner les activités des élèves par le langage

- Guider les élèves dans leur observation et leur analyse des supports.
- Solliciter l'exercice moteur pour reproduire les formes retenues.
- Conduire l'analyse des productions, souligner les réussites ou les difficultés, les obstacles à surmonter.
- Comparer les procédures de réalisation de chacun.
- Proposer de nouvelles procédures.
- Faire renouveler les essais en respectant la procédure choisie pour réguler les tracés.
- Encourager les élèves à revenir sur des productions, à reproduire, modifier une forme, l'agrandir, la réduire, la détourner...

Points de vigilance :

- Toujours dater les travaux ;
- Réduire drastiquement l'usage de fiches photocopiées² ;
- Retarder l'usage des feutres surtout en petite section ;
- Veiller à mettre en valeur les travaux, mêmes modestes, par un affichage esthétique, par un encadrement, l'ajout de couleurs ;
- Afficher tous les travaux avec l'accord des élèves ;
- Présenter aux parents la continuité de l'apprentissage des formes (constituer l'album de la classe qui évolue au cours de l'année ; présenter des cahiers d'évolution individuels).

Les étapes de l'apprentissage du graphisme décrites ci-dessous essaient de préciser les différentes phases qui permettent d'aller de la découverte des formes à leur appropriation et leur maîtrise.

2 L'utilisation de fiches à photocopier est à modérer dans la mesure où elles proposent des formes stéréotypées qui souvent banalisent l'activité graphique et appauvrissent la créativité. Ces fiches sont éventuellement à réserver, avec parcimonie, aux entraînements ou aux évaluations mais certainement pas aux situations d'apprentissage.

Ces étapes peuvent avoir des durées variables et, bien qu'elles soient hiérarchisées, l'enseignant peut revenir sur certaines, afin de consolider les acquis, de réguler des actions.

Les étapes de l'apprentissage

1. Découvrir

Instaurer des situations motivantes de découverte des formes, lignes ou motifs (dans les dessins libres, dirigés ou dans des [références culturelles](#)): les observer, décrire, reconnaître, comparer.

2. S'entraîner

Procéder avec les élèves à l'**analyse** des productions et proposer de reproduire des formes connues ou choisies.

3. Consolider

Engager la comparaison des **procédures de réalisation** de chacun, essayer celles des autres, choisir la plus pertinente.

Renouveler les essais en respectant la procédure choisie pour réguler.

4. Réinvestir

Proposer des **situations** nombreuses **et variées** pour consolider le geste, pour **réinvestir** les acquis, explorer de nouvelles organisations spatiales et compositions.

5. Perfectionner

Proposer des situations de transformations de formes, portant sur des critères définis par l'enseignant (couleurs, positions, taille, etc...)

1.1. Etape 1 : Découvrir

Choisir le support (ou la situation) qui sera source de découverte, si possible en lien avec les projets de classe. Dans tous les cas, rechercher des supports de qualité. L'objectif est que l'élève soit actif, qu'il ne reste pas un simple observateur ou exécutant.

Phase 1	Phase 2	Phase 3
<p>Instaurer des situations de découverte des formes, lignes ou motifs en amenant les enfants à les isoler sur des images, photographies, reproductions d'œuvres ou sur leurs propres productions.</p> 	<p>Commencer par une exploration libre des supports proposés puis introduire des consignes, qui provoquent la curiosité, l'étonnement, qui permettent de cibler certaines parties spécifiques.</p> <p>Pour les guider dans cette découverte, l'enseignant leur propose des caches à déplacer, des loupes pour agrandir ou photocopier en les agrandissant des détails sur les supports.</p> 	<p>Conduire l'analyse conjointe et collective de la (ou des) forme(s) ciblée(s) : descriptions, comparaisons, recherche de mêmes formes dans l'environnement, etc.</p> 

1.2. Etape 2 : S'entraîner

En maternelle, les apprentissages doivent toujours s'ancrer dans l'action concrète, avant de pouvoir se traduire par des exercices plus formalisés. Les enfants doivent être engagés dans des situations où ils ont à faire des choix, à élaborer une réflexion, et non à appliquer ipso facto une consigne ou à reproduire des formes pré établies. Les choix permettent à l'enfant de se situer dans ses apprentissages et son propre parcours.

Phase 1	Phase 2	Phase 3
<p>Reproduire librement : La ou les formes découverte(s) sera(ont) reproduite(s) par chacun dans de nouvelles tâches sur des supports variés, notamment sur des pistes graphiques de grande surface à usage collectif (tableau noir, grands panneaux de papier placés sur un mur ou sur un chevalet...) avec différents outils.</p> 	<p>Constituer un recueil : L'enseignant collecte les formes découvertes par les élèves afin de constituer un répertoire graphique qui s'enrichira au cours du temps par apport d'autres motifs créés par les élèves ou découverts sur des œuvres.</p> 	<p>Renouveler les essais : A partir du recueil de formes issues des temps d'entraînement antérieur pour consolider le geste et les tracés.</p> 

1.3. Etape 3 : Consolider

A ce stade d'apprentissage, il ne s'agit pas de s'approprier le sens de l'écriture (gauche-droite et rotation anti-horaire) mais bien d'explorer les diverses directions. Les règles de l'écrit se travailleront en situation d'écriture, sachant que, la plupart du temps spontanément les élèves privilégient la direction gauche-droite. La rotation anti-horaire dépend souvent de la position de l'enfant face à la surface graphique (assis ou debout) de la taille des tracés et de l'outil. La rotation pour l'écriture va devoir s'acquérir en situation d'écriture, sachant que les deux sens sont nécessaires (rotation anti-horaire pour les lettres rondes, horaire pour les arceaux du m ou n, les lettres s et x, pour les chiffres 3, 2, 5, pour les lettres en capitale B, D, P, R, S).

Phase 1	Phase 2	Phase 3
<p>Adapter Le tracé des formes sera réalisé selon diverses organisations spatiales. Ces répétitions permettent à l'élève de s'approprier la forme dans des situations nouvelles, d'explorer des organisations spatiales différentes : disperser, regrouper, aligner (différentes trajectoires : ligne droite ou sinueuse, ou spiralée), placer tout autour de la feuille, saturer l'espace.</p> <p>Les positions relatives des formes entre elles donnent lieu à un grand nombre d'exercices qui permettent d'automatiser les gestes tout en explorant diverses positions (sur, à côté, à l'intérieur, le long, etc.).</p> 	<p>Transformer Les transformations permettent de se saisir des éléments pérennes des formes. Agrandir ou réduire la forme, réaliser un tracé plus épais ou plus fin nécessite une certaine vigilance pour en conserver les caractéristiques essentielles. Cet exercice se révèle particulièrement intéressant pour la reconnaissance et le tracé de figures géométriques qui ont tendance à n'être acceptées par les élèves que positionnées d'une certaine façon (le carré ou le triangle toujours placés sur leur base, le rectangle disposé sur sa base la plus longue).</p> 	<p>Réguler Le travail sur les trajectoires va permettre de réguler le geste graphique par la prise de conscience de la relation entre le geste et la trace. Il s'agit notamment de varier la trajectoire des lignes vers la droite ou vers la gauche, vers le haut ou vers le bas, ou en oblique, mais aussi de dessiner des motifs dans un sens ou/et dans l'autre (cercles, spirales).</p> 

1.4. Etape 4 : Réinvestir

Les divers tracés exécutés, sur la piste graphique papier ou sur des dessins libres, offrent d'abondants supports à exploiter à tout moment de l'année, soit en y apportant des améliorations pour les enrichir (ce qui peut se faire par groupe de trois ou quatre élèves), soit en découpant certaines parties qui serviront de support pour des exercices individuels ou en groupe.

Enrichir	Décorer	Valoriser
<p>Tout tracé réalisé par les élèves, quel que soit le moment de l'apprentissage, peut être amélioré lors d'une séance ultérieure, même beaucoup plus tard.</p> <p>Cet enrichissement peut se faire de diverses façons (voir tableau des variables).</p>	<p>La décoration est un procédé abondamment utilisé en maternelle, notamment en ce qui concerne les productions plastiques. C'est là une occasion de valoriser non seulement les supports ainsi mis en valeur, mais aussi les graphismes étudiés qui alors révèlent leur fonctionnalité.</p> <p>Ces décorations permettent en outre de conduire les élèves à réguler leurs tracés, à les réduire, à les harmoniser.</p>	<p>Les décorations peuvent répondre à des objectifs esthétiques, mais aussi à des projets plus ambitieux, individuels ou collectifs, au sein de la classe ou au niveau de toute l'école.</p>



Décor réalisé par des élèves de petite section

1.5. Etape 5 : Perfectionner

Le perfectionnement et la systématisation s'effectuent dans des situations qui nécessitent de plus en plus de **précision** et de rigueur, comme dans les exercices à règles (frises, symétries, alternances, pavages) ou dans des tracés minutieux (prélever des formes réduites sur du papier calque...). Repasser sur une forme n'est pas une situation d'apprentissage mais une situation qui requiert une expertise motrice. Ce dispositif n'est pas pertinent en petite section où les élèves doivent assimiler une gestuelle appropriée à la forme choisie.

Combiner	Prélever	Reproduire en miroir
Les jeux graphiques sont basés sur le principe d'une organisation précise (des règles) : une succession de lignes, de formes, de motifs, d'alternances de taille dans un ordre régulier, linéaire la plupart du temps. Ces exercices sont source de régulation motrice.	Le perfectionnement gestuel peut aussi s'exercer lorsque les élèves sont invités à prélever des motifs sur des œuvres, des photographies, à l'aide d'un papier calque ou transparent.	Les symétries sont produites souvent dès la moyenne section de façon aléatoire, dans certaines productions spontanées (ex. : sapins ou nervures de feuilles). Cependant, un travail de symétrie plus complexe, requiert une représentation mentale des organisations spatiales (reproduire selon un axe horizontal ou vertical).

Diaporamas de présentation de démarches : [séquence boucles GS](#) ; [séquence lignes verticales PS](#) ; [Une histoire de lignes à l'école](#)

2. Les supports

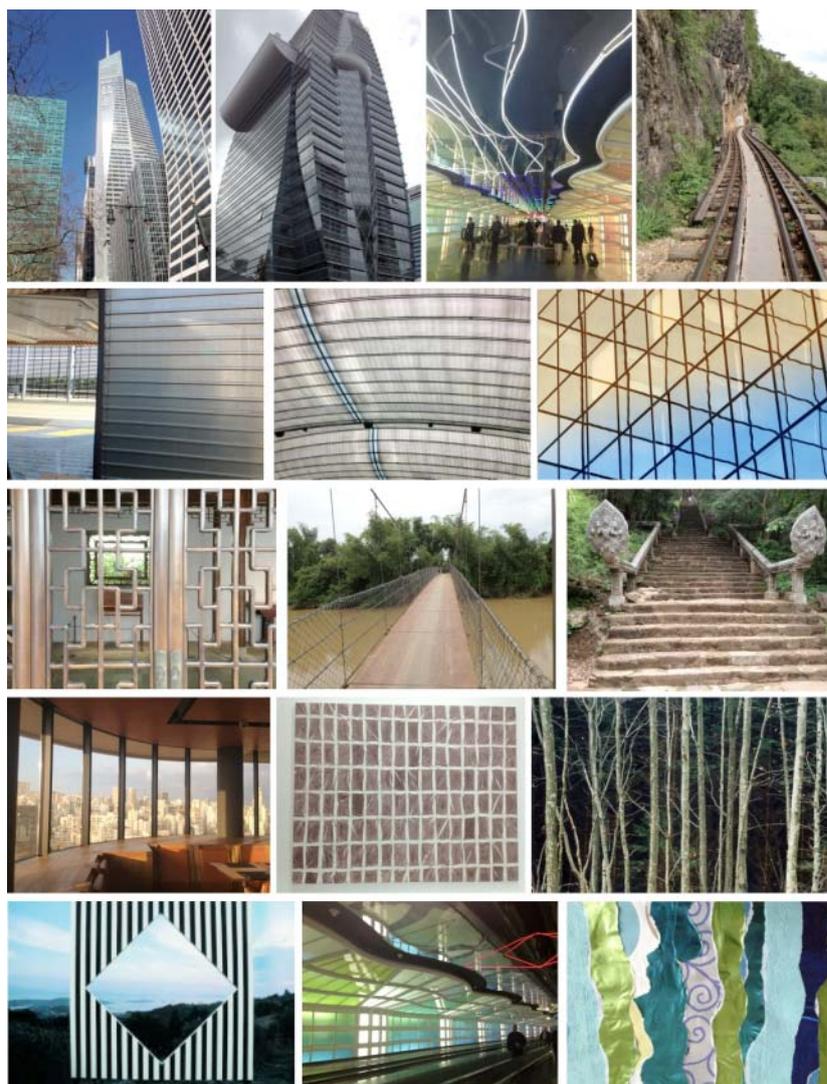
2.1. Les supports culturels

Afin de proposer des exercices graphiques de qualité, il faut créer un contexte spécifique en classe, inscrire les activités dans un projet, veiller aux choix des supports sélectionnés pour leur richesse graphique, pour la présence de lignes et de formes intéressantes à exploiter qui engagent les élèves dans une première rencontre culturelle que, parfois, seule l'école peut instaurer : reproductions d'œuvres artistiques, ethniques, motifs sur tissus, broderies, poteries, mosaïques...

Des liens peuvent être recherchés avec les cultures d'origine des élèves de la classe : les possibilités sont nombreuses.

La réalisation d'un « mur d'images » à partir d'images apportées par les enfants et par l'enseignant est un prétexte intéressant pour regrouper des références culturelles en lien avec les formes et motifs étudiés. Par la manipulation quotidienne de ces images, on passe progressivement d'une perception uniquement sensible à une perception guidée par la connaissance. On est ainsi amené à les classer selon des axes thématiques, plastiques, affectifs... L'objectif est que l'élève soit actif, qu'il ne reste pas un simple observateur ou exécutant.

Exemple de mur d'images sur les lignes :



[Lien vers diaporama des références culturelles](#)

2.2. Introduire des variables

Pour que les élèves puissent s'approprier la forme étudiée, la répétition *stricto sensu* ne suffit pas, ils doivent manipuler cette forme selon diverses modalités. Le tableau ci-dessous propose les variables qui permettent d'agir sur une même forme. Il suffit de faire varier une seule de ces dimensions pour obtenir une nouvelle activité.



Voir annexe : tableau des variables

Cependant, la motricité graphique dépendra aussi d'autres variables :

- la **position** de l'élève: debout, assis, accroupi... ;
- la **disposition** et la **nature des supports** (vertical, oblique, horizontal, lisse ou rugueux, obstacles, consignes) ;
- les **outils** qu'il manipule (pinceaux, bouchons, crayons, feutres, etc.) et leur qualité ;
- les **points d'appui** : rôle de la deuxième main, rôle du bras qui fait levier, appui du poignet, autonomie des articulations (épaule, coude, poignet, phalanges).

3. La progressivité des apprentissages

Il y a de grandes différences entre le début et la fin de la scolarité en maternelle pour les élèves en termes d'acquisition de connaissances, de comportement, de compréhension du métier d'élève, de maîtrise corporelle. La répartition des enfants selon leur âge dans les différentes sections sert de repère. Il va de soi que la progressivité des enseignements s'adapte à la particularité du public, aux expériences personnelles acquises à l'école ou à la maison. Il en va de même pour les apprentissages graphiques, proposés à tous tout au long de la scolarité maternelle, qui représentent un enjeu majeur pour l'expertise visuelle et grapho-motrice, conditions nécessaires pour accéder à la maîtrise de l'acte d'écriture. Ces apprentissages seront quotidiens. Une évaluation des progrès s'avère indispensable pour mettre en évidence les acquis en liaison avec les activités proposées.

Les objectifs du graphisme diffèrent bien évidemment selon les sections, tout en conservant parfois les mêmes formes étudiées. Le simple tracé d'un cercle par exemple, ou d'une ligne ondulée, démontre le niveau d'expertise atteint et donne des informations sur les objectifs en matière de maîtrise gestuelle, de coordinations, d'investissement de l'espace. La progressivité, aussi bien entre les sections que tout au long de l'année, se doit de prendre en compte le niveau de développement des élèves pour adapter les exigences et le choix des supports aux objectifs.

Progressivité des apprentissages graphiques		
Petite section	Moyenne section	Grande section
Le plus important pour cette section est de développer le geste ample dans toutes les directions : occuper une surface, limiter puis préciser son geste dans l'espace, contrôler le mouvement, percevoir la trace et commencer à organiser des tracés en allant de l'aléatoire à l'intentionnel, saisir et manipuler correctement divers instruments traceurs.	Il s'agit pour les élèves de contrôler la trace, d'orienter le geste pour produire des formes nettement définies. Le perfectionnement du contrôle des gestes permet la production de tracés plus diversifiés et plus précis. L'investissement de l'espace feuille est plus important et l'espace graphique est mieux exploité, les organisations plus conscientes et volontaires. Les graphismes décoratifs prennent de plus en plus d'importance.	L'épanouissement graphique, commencé en moyenne section, se poursuit entre cinq et six ans en grande section. Les graphismes décoratifs dominent la création graphique. En effet, l'enfant dispose alors d'une maîtrise motrice, de capacités perceptives et imaginaires qu'il peut mettre au service de ses réalisations graphiques. Grâce aux coordinations motrices de plus en plus abouties, les graphismes se régulent, en taille, en alignement.

Tracés attendus		
Petite section	Moyenne section	Grande section
<p>Vers trois ans, l'élève peut produire des lignes discontinues, des lignes ondulées plutôt irrégulières, puis des lignes droites encore malhabiles, horizontales (prise d'indices au bord de la feuille) et verticales (mouvement de la main vers soi), des cycloïdes de façon aléatoire (suite de boucles seulement en persévération), des spirales (enroulement limité car elles nécessitent la continuité gestuelle), des cercles. Les crayonnages spontanés donnent de bonnes informations sur le développement des compétences grapho-motrices.</p>	<p>Dès l'âge de quatre ans, on constate le perfectionnement dans le tracé des lignes droites ou ondulées, pour une suite d'arceaux, les angles des lignes brisées sont plus aigus, la spirale est mieux maîtrisée. Le tracé des cycloïdes devient volontaire, les boucles peuvent s'effectuer dans les deux sens, bien qu'irrégulières, comme les tentatives d'arabesques. La croix est d'apparition tardive, le tracé du triangle reste encore délicat.</p>	<p>Ce qui est le plus important à ce niveau, c'est le développement de la précision, de la régularité et de la fermeté pour le tracé des lignes, formes et motifs selon diverses directions, diverses organisations et grandeurs. Les modèles sont intériorisés. La création de motifs et des compositions de motifs, l'enrichissement des tracés, devient un objectif, comme l'alternance de l'amplitude des lignes ondulées, bouclées. Les symétries peuvent être exploitées, de même que les alternances, les pavages, les algorithmes.</p>

Liens vers [repères de progressivité pour PS, MS, GS](#)

4. L'évaluation

Points de vigilance

L'évaluation se doit d'être d'abord formative, elle se fait de manière permanente, en cours de travail, sous forme de rappel des règles, de questionnements, d'explicitations, de démonstrations, etc. Lorsqu'il s'agit de faire un bilan, il est nécessaire de comparer ce qui est comparable :

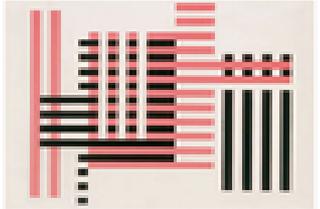
- mettre en évidence l'évolution entre deux productions, les progrès réalisés, il y en a toujours ;
- énoncer clairement les critères d'évaluation, ce qui permet de dire objectivement ce qui est réussi et ce qui l'est moins (rappel des consignes, des objectifs à atteindre). C'est la production qui est évaluée, non l'élève ;
- éviter les affichages collectifs qui demandent aux élèves de prendre parti sur les productions de tous (danger d'humiliation) ;
- éviter les « smileys » qui réduisent les effets de l'évaluation et apportent une note affective inutile et même dérangeante pour certains ;
- les évaluations bilan étant personnelles à chaque élève, inutile d'en faire un temps collectif ;
- reprendre systématiquement les analyses avec les élèves qui éprouvent encore des difficultés, ou lorsque les tracés se dégradent ; rassurer, apporter l'étayage matériel et langagier nécessaire à l'évolution attendue.

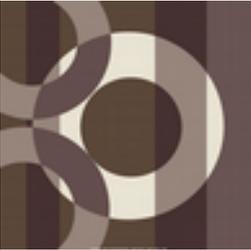
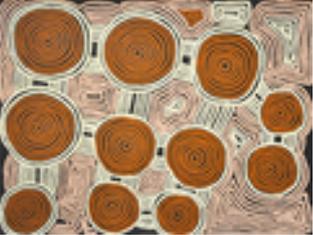
Annexe : Jouer sur les variables pour un même tracé pour enrichir les situations d'entraînement

Outils et outils medium	Medium et couleurs	Supports	Formats et formes du support	Organisations spatiales	Positions relatives des formes entre elles	Trajectoires	Positions de l'élève
<p>Craies. Craies grasses. Pastels. Crayons de couleur. Crayons mine. Fusains. Stylos. Feutres. Bougies. Doigts. Mains. Pinceaux. Brosses. Éponges. Rouleaux. Bouchons. Pots.</p> <p>Objets usuels : pièces de jeux, fourchettes, peignes, cotons-tiges, cure-dents, piques à brochettes, etc...</p> <p>Outils professionnels : spatules, truelles etc...</p> <p>Éléments naturels : plumes, écorces, branches de sapin, brindilles etc...</p>	<p>Gouache. Encres de couleur. Encre de Chine. Eaux teintées (encre de Chine, thé, café, argile...).</p> <p>Mélanges de colle et gouache. colle et sable, colle et farine.</p>	<p>Papiers de toutes sortes : journaux, magazines, papiers calque, kraft, Canson, glacé, recyclé, carbone etc...</p> <p>Matériaux divers : Carton Aluminium Verre Rhodoïd Bois Tissus Terre Galet, ardoise Plâtre Farine Sable Etc.</p> <p>Autres supports : Ardoises Tablettes</p>	<p>Varié le format : du timbre-poste à l'affiche. Varié la forme : carré, rectangle, bande (horizontale ou verticale), rond, ovale, triangle (isocèle ou rectangle), etc...</p> <p>Ajouter des éléments obstacles. Evider une partie.</p>	<p>Disperser sur l'espace graphique. Occuper une partie de la feuille (damiers). En bordure. Tout autour. En rayonnement. Sur une ligne. Aux angles. Recouvrir la feuille (saturation).</p>	<p>Sur Contre A côté Entre deux A l'intérieur A l'extérieur Croisements : Séquents Tangents Concentriques Alternances Rythmes Pavages</p>	<p>Vers le haut Vers le bas Vers la gauche Vers la droite Tracer en oblique Tracer en rotation à droite ou à gauche Joindre deux formes Contourner des obstacles</p>	<p>Assis Debout Accroupi Allongé par terre</p>
						<p>Transformations des formes</p> <p>Plus grand Plus petit Plus fin Plus épais Allonger, étirer...</p>	<p>Positions du support</p> <p>Vertical Oblique Horizontal</p>

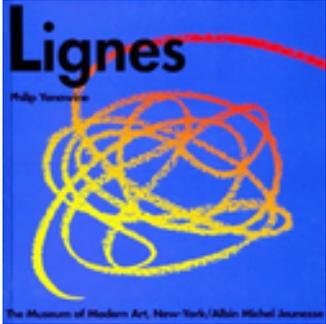
Exemples de références culturelles pour le graphisme

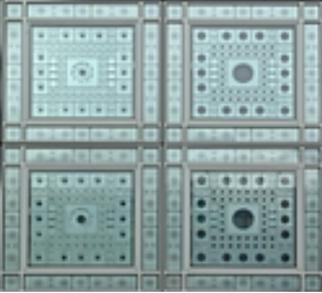
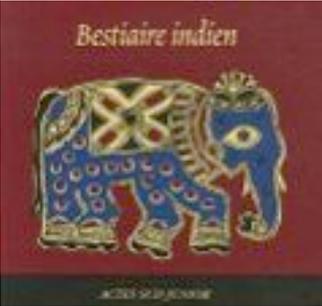


	Arts du visuel	Arts de l'espace	Arts décoratifs, design et artisanat	Littérature de jeunesse
Formes	Reproductions ou photographies d'œuvres d'artistes.	Architectures, éléments architecturaux, jardins, éléments naturels... observés sur des documents (photographies, dessins, vidéos) ou lors de sorties.	Décoration d'objets utilitaires. Objets du design. Objets issus du folklore traditionnel : tissage, tissus, travaux d'aiguille, broderies, poteries, tapis...	Illustrations des ouvrages lus ou ouvrages dédiés au graphisme.
Lignes	<p>Daniel Buren</p>  <p>Sol Lewitt</p>  <p>Josef Albers</p> 	<p>Colonnes antiques</p>  <p>Toiture verre acier</p>  <p>Bambous</p> 	<p>Pull marin</p>  <p>Hauteuil design</p> 	<p>Christine Beigel, <i>La petite fille qui marchait sur des lignes</i>, éditions Motus.</p> 

	Arts du visuel	Arts de l'espace	Arts décoratifs, design et artisanat	Littérature de jeunesse
<p>Cercles, disques, sphères</p>	<p>Sonia Delaunay, </p> <p>Denise Duplock, </p> <p>Ronnie Tjampitjinpa (artiste aborigène) </p> <p>Lee Jae Hyo </p>	<p>Jardins à la française </p> <p>Pavés </p> <p>Espace urbain </p>	<p>Coupe à fruits </p> <p>Canapé design </p>	<p>Léo Lionni, <i>Petit bleu et petit jaune</i>, éditions École des loisirs </p>

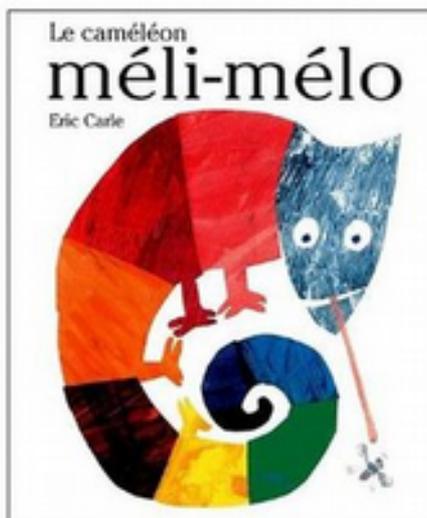
	Arts du visuel	Arts de l'espace	Arts décoratifs, design et artisanat	Littérature de jeunesse
Points	<p>Yayoi Kusama</p> 	<p>Coccinelles</p> 	<p>Tissu</p> 	
Spirales	<p>Andy Goldsworthy</p>  <p>Robert Smithson, <i>Spiral jetty</i></p> 	<p>Musée Guggenheim de New York</p>  <p>Fossiles</p> 	<p>Issey Miyake</p> 	

	Arts du visuel	Arts de l'espace	Arts décoratifs, design et artisanat	Littérature de jeunesse
Boucles	<p>Calder</p>  <p>Picasso</p> 	<p>Montagne russe</p> 	<p>Rubans</p> 	<p>Philippe Yenawine, <i>Lignes</i>, éditions Albin Michel</p> 
Ponts	<p>Andy Goldsworthy</p> 	<p>Ponts à arches : pont du Gard</p> 	<p>Mosaïque antique</p> 	

	Arts du visuel	Arts de l'espace	Arts décoratifs, design et artisanat	Littérature de jeunesse
Combinaison de motifs	Dubuffet 	IMA Paris (Jean Nouvel) 	Poterie antique 	Kanchana Arni et Gita Wolf , <i>Bestiaire Indien</i> , éditions Actes Sud Junior 
	Frank Kupka 	Azulejos (faïence) Portugal 	Tapis kilim 	Fani Marceau (auteur) et Joëlle Jolivet (illustrateur), <i>Vues d'ici</i> , éditions Naïve 

Un **répertoire de formes** élaboré à partir des trouvailles de la classe peut être mis à la disposition des élèves soit sous forme d'affichage, soit sous forme de cartes qui serviront de modèle pour s'entraîner ou décorer. Ce répertoire peut aussi s'enrichir des collections d'images et d'œuvres sélectionnées pour leur qualité graphique.

Des albums supports
de graphisme...



éduscol



Ressources maternelle
Graphisme et écriture

Le graphisme à l'école maternelle Repères de progressivité



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE

Retrouvez eduscol sur :



Table des matières

Préambule	4
En petite section	4
Place du langage	4
Périodes 1 et 2 : S'approprier l'espace par le corps, découvrir des tracés, explorer des gestes	4
Périodes 3 et 4 : Exercer sa gestuelle selon une intention	6
Période 5 : Discipliner le geste, rechercher plus de précision	7
Les activités autonomes	8
En moyenne section	9
Place du langage	9
Périodes 1 et 2 : Renforcer les acquis de la petite section	9
Périodes 3 et 4 : Poursuivre le développement de la perception visuelle	10
Période 5 : Le graphisme s'enrichit	11
Les activités autonomes	12
En grande section	13
Le langage	13
Périodes 1 et 2 : Consolider le contrôle moteur : s'exercer fréquemment	13
Périodes 3 et 4 : Contrôler la motricité	14
Période 5	15
Les activités autonomes	16

Préambule

Ces repères pour organiser l'enseignement du graphisme donnent des indications générales sur la progressivité des apprentissages en rapport avec le développement « moyen » des enfants pour chacun des niveaux de classe. Les propositions sont présentées en référence aux périodes de l'année scolaire ; elles sont à interpréter avec souplesse pour gérer l'avancée des apprentissages en fonction des compétences grapho-motrices observées chez les enfants accueillis. Par conséquent les situations proposées peuvent glisser d'une période à l'autre, pour respecter au mieux le niveau d'habileté atteint par chacun des enfants. Ces situations n'étant pas conçues à partir de supports préétablis mais sur les compétences initiales de chacun doivent permettre de faire progresser tous les enfants à leur rythme. Les activités autonomes, conçues comme des moments d'entraînement et de perfectionnement, ont un rôle majeur à jouer dans ce cheminement. Des espaces dédiés à ces activités sont à aménager dans chaque classe, avec des variations au fil de l'année pour soutenir et stimuler la progression des enfants.

En petite section

Place du langage

En maternelle, le langage est à la fois un outil et un objet d'enseignement. C'est avant tout un outil qui permet la construction de la pensée. Il est essentiel en petite section d'y porter une grande attention. **Son rôle est fondamental.** Au cours des séances d'apprentissages graphiques, le jeune enfant va acquérir du vocabulaire, il va apprendre à exprimer ses idées, à échanger avec l'adulte et les autres élèves. L'enseignant veillera à instaurer des échanges, sachant qu'en début d'année, c'est lui qui prendra le plus souvent en charge de « dire le faire », de nommer les intentions, les objets, de décrire les formes et les gestes, les directions. Au cours de l'année, les enfants doivent être à même de s'exprimer et d'utiliser le vocabulaire spécifique.

Périodes 1 et 2 : S'approprier l'espace par le corps, découvrir des tracés, explorer des gestes

Prendre conscience de l'occupation de l'espace par le corps : se déplacer, orienter des objets par rapport à soi.

Exemples d'activités :

- Manipuler de gros objets et se déplacer, en relation avec le domaine « agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ».
- Manipuler de petits objets : jeux de construction en relation avec le domaine « explorer le monde des objets ».
- Jouer avec tout type de pinces, étendre du linge sur un fil avec des pinces à linge.

Produire des traces sur des grands formats pour favoriser l'appropriation de l'espace par le corps.

Découvrir et reproduire des formes élémentaires, développer l'activité perceptive visuelle, exercer la motricité (reproduction des lignes et formes découvertes).

Exemples d'activités :

- Produire librement des tracés continus ou discontinus (gribouillages, premiers dessins) sur la piste graphique, dans des bacs de farine ou sur des feuilles (craies grasses, pastels).



- Découvrir des lignes et des formes à partir de dessins libres, de griffonnages ou de supports imagés, en utilisant des fenêtres ou des loupes par exemple (cf tableau des références culturelles).
- Suivre avec le doigt, puis reproduire avec des craies grasses, des crayons-cire, les formes ou lignes observées et choisies (des lignes sinueuses, ou droites, des tirets, des amorces du cercle) en évitant les feutres.

Commencer à associer le geste et le tracé réalisé, explorer l'espace graphique et aborder l'organisation spatiale de certains tracés en privilégiant les grands supports.

Exemples d'activités :

- Laisser des traces, des empreintes, avec divers outils : pinceaux, rouleaux, éponges, brosses, tampons (cf tableau des variables).
- Réaliser des empreintes sur diverses surfaces (avec les mains, les doigts, les pieds, mais aussi avec des pots, bouchons, coton-tige, des jeux, etc.).



- Laisser des traces selon une gestuelle particulière : « je caresse, je tapote, je frotte, je griffe, etc. »
- Etirer une tache (avec ses doigts/un outil, de chaque côté d'un trait).
- Se déplacer avec un outil ou un médium le long d'une feuille (voitures, billes)

Périodes 3 et 4 : Exercer sa gestuelle selon une intention

Tracer avec des outils adaptés, éviter encore les feutres, surtout les feutres fins et les crayons de couleur de mauvaise qualité.

Produire des gestes amples dans différentes directions sur de grands espaces et des **gestes contrôlés** dans des espaces réduits.

Tester diverses **trajectoires** sur des supports variés.

Exemples d'activités :

- Produire des lignes continues dans différentes directions (vers la gauche, la droite, le haut et le bas) sur de grands espaces.
- Produire un tracé sur un support aménagé par l'enseignant : éviter les obstacles visibles par des tracés continus (papiers accidentés, troués, éléments collés...).

Explorer des organisations spatiales (dispenser, rassembler, aligner) et des positions relatives (longer les formes, passer sur, relier).

Exemples d'activités :

- Disposer des formes prédécoupées, des empreintes (de bouchons, de coton tige, de doigts, etc.), sur des espaces délimités par des tracés, ou sur des lignes.
- Pour occuper l'espace, disperser des empreintes (qui ne se touchent pas), ou les organiser selon des critères précis (regrouper les tracés par couleur de chaque côté de la feuille, au milieu, tout autour, etc.).



Créer un répertoire graphique des motifs et lignes rencontrés.

Exemples d'activités :

- Regrouper les motifs, formes et lignes, précédemment découverts, en rechercher d'autres sur des supports imagés de qualité.
- Comparer les motifs, formes et lignes, élaborer des familles, des collections, créer des affiches et / ou des jeux de cartes avec ces motifs.
- Proposer aux élèves de choisir des motifs exposés pour les reproduire en variant les modalités (tableau des variables).

Période 5 : Discipliner le geste, rechercher plus de précision

Pour cette période, les activités ne diffèrent pas beaucoup de celles de la période précédente, néanmoins, elles doivent refléter les progrès des enfants, chacun à son niveau de maîtrise gestuelle ; ceci se traduit par une plus grande fermeté des tracés, une capacité à produire des lignes de diverse nature et à les organiser dans l'espace, et à commencer à élaborer des motifs plus complexes. On peut commencer à introduire les feutres, mais toujours de bonne qualité et ergonomiques (formes adaptées, butée pour les doigts, grip).

Renforcer la maîtrise gestuelle

Exemples d'activités :

- Tester diverses trajectoires sur des supports différenciés par leur nature (canson, kraft, carton, papier transparent, etc.), leur format (carré ou rectangle, bandelettes, chutes de papier), leur position (plan incliné ou horizontal, sur table, au sol).
- Explorer diverses organisations spatiales et positions relatives.

Diversifier la nature des lignes

Exemples d'activités :

- Tracer des lignes, ondulées, brisées, des lignes droites verticales horizontales, obliques, d'abord librement puis selon diverses trajectoires : de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas et de bas en haut en variant les outils.
- Tracer ces lignes en variant la forme des supports (carré, rectangle, cercle), leur superficie (grandes et petites surfaces), les contraintes (point de départ et d'arrivée, jonction entre deux lignes), leur position par rapport à d'autres tracés (autour, sur, à côté, etc.).



Reproduire des motifs plus élaborés.

Exemples d'activités :

- Rechercher des motifs sur des supports proposés par l'enseignant (cf mur d'images) et les reproduire.

Tracer des formes géométriques régulières, lorsque le niveau d'habileté de l'enfant lui permet de le faire.

Exemples d'activités :

- Observer et comparer les formes géométriques simples : cercle, carré (en relation avec le domaine d'activités « explorer des formes, des grandeurs... »).
- Proposer le cas échéant de les reproduire sur des supports variés.

Les activités autonomes

Elles visent à **exercer** et **perfectionner** la motricité mise en œuvre lors des situations d'apprentissage, à **mémoriser** les formes découvertes, mais également à développer **l'autonomie**. Il convient d'organiser la classe pour répondre à cet objectif d'autonomie, notamment par la mise en place d'espaces dédiés au graphisme :

- une piste graphique, sous la forme d'une grande bande de papier affichée au mur et/ou d'un tableau noir avec des craies de couleur ;
- une boîte outil de graphisme, contenant divers outils, des petits objets, des papiers prédécoupés de formes, tailles et textures variées.



La piste graphique est à la libre disposition des enfants

Elle est placée en permanence et la plupart du temps, libre d'accès. L'enseignant veille à changer régulièrement le rouleau de papier et à garder les tracés dont il peut se servir ultérieurement comme support pour d'autres activités graphiques (compléter, décorer, colorer, etc.). Il peut également en prélever des morceaux et les utiliser comme éléments inducteurs (relier les tracés par exemple) ou pour des entraînements individuels.

Réinvestir et agrémenter les formes déjà travaillées par d'autres lignes ou formes en diversifiant les outils, les organisations, les coloris (cf. [tableau des variables dans le document principal « Graphisme »](#))

Remarques sur le coloriage

Le coloriage n'est pas une activité de graphisme.

Cette pratique, utilisée de façon routinière et occupationnelle, et de plus réalisée avec des outils inadaptés (feutres ou crayons de couleur de mauvaise qualité) sur des supports stéréotypés présente rarement un intérêt culturel.

En revanche, **l'activité qui consiste à colorer certains motifs graphiques** réalisés par les élèves **pour une mise en valeur**, dans un but décoratif et d'achèvement de la tâche, **s'intègre dans les finalités du graphisme**. Il s'agit alors de reprendre un travail précédent, de retrouver des formes et gestes déjà effectués, de les enrichir à l'aide d'outils de qualité favorisant un tracé harmonieux et couvrant : craies grasses, pastels, encres de couleur ou gouache fluide appliquées au pinceau.

En moyenne section

Place du langage

En moyenne section, les enfants s'expriment plus aisément. Avec le guidage de l'adulte, ils vont nommer les actions, les comparer, les anticiper. Ils vont pouvoir « dire le faire ». Une attention plus particulière sera portée au vocabulaire spécifique du graphisme, à la désignation des formes géométriques, des directions, des caractéristiques des lignes et des motifs.

Les activités de graphisme seront poursuivies et complexifiées en moyenne section. On retrouve l'étude de formes, lignes et motifs, mais avec des objectifs plus ambitieux : le contrôle progressif de la trace permet aux élèves de produire des tracés orientés de plus en plus précis et diversifiés. Les organisations dans l'espace deviennent conscientes, volontaires et contrôlées. Le format des supports et les outils proposés sont anticipés par l'enseignant pour induire des organisations spécifiques et des difficultés d'utilisation.

Le maître guide les élèves dans l'observation et l'analyse des traces (cf étapes d'apprentissage).

Les habiletés motrices sollicitées pour le graphisme continuent de s'acquérir dans d'autres activités telles que le découpage, le collage, des jeux de précision (jeux de construction, mosaïques, perles...). La connaissance des lignes et des formes se construit également de manière transversale au travers des activités physiques (rondes et jeux dansés mettant en jeu le placement, mais aussi des parcours organisés), de découverte du monde (connaissance de son corps, des formes, ...) ou des arts visuels (cf [tableau des références culturelles](#)).

Périodes 1 et 2 : Renforcer les acquis de la petite section

Développer et diversifier la préhension

En première période, éviter les outils trop fins et l'usage des feutres.

Développer et exercer la motricité

Produire des **gestes amples contrôlés** dans différentes directions sur de grands supports et des **gestes plus précis** sur des supports de petit format.

Exemples d'activités :

- Réaliser des constructions pour reproduire des lignes, des organisations avec du matériel varié et les photographier.
- Tracer avec des outils variés pour reproduire les lignes et motifs découverts en variant les propositions (droites verticales, horizontales, lignes sinueuses, bouclées et brisées, d'un bout à l'autre du support...) et les supports. Veiller à toujours proposer des situations adaptées aux possibilités motrices des enfants.



Explorer l'espace graphique

Observer et reproduire l'organisation spatiale de certains tracés.

Poursuivre l'exploration de l'espace graphique et des positions relatives.

Exemples d'activités :

- Réaliser des quadrillages en manipulant différents matériaux (bâtonnets, bandes de papier etc.) puis tracer au pinceau, en grand format, et sur des supports plus réduits. Remplir les espaces définis par le croisement des lignes.
- Commencer l'apprentissage des lignes droites obliques, sans balisage qui restreignent et limitent le geste dans un premier temps.
- Découvrir et reproduire différentes organisations de cercles : tangents (intérieurement ou extérieurement), concentriques, sécants... (cf [tableau des références culturelles](#)).



- Investir des travaux précédents par ajouts d'empreintes, de motifs, selon diverses positions (sur, à côté, le long, entre, etc.)

Développer l'activité perceptive visuelle

S'exercer à différencier les formes, les lignes, les motifs (préciser le vocabulaire).

Exemples d'activités :

- Découvrir de nouveaux motifs sur les dessins produits et/ou des œuvres d'artistes (cf tableau des références culturelles).
- Réaliser des collections de formes, de motifs : utiliser diverses sources (reproductions, photographies, dessins libres, papiers décorés, magazines, etc.).
- Suivre des contours de formes collées.

Périodes 3 et 4 : Poursuivre le développement de la perception visuelle

Exemples d'activités :

- Poursuivre les collections de lignes, formes et motifs : comparer, trier, classer, catégoriser, afficher les trouvailles issues de documents ou de création personnelle (cf tableau des références culturelles).
- Fabriquer des cartes comportant les motifs découverts, pour des entraînements individuels personnalisés.

Exercer la motricité

Réaliser des tracés continus et des tracés morcelés ou limités sur des espaces et plans différents.

Distinguer et reproduire différentes lignes selon diverses organisations.

Reproduire des motifs plus complexes.

Exemples d'activités :

- Tracer des lignes d'un seul geste sur de grands espaces puis des espaces réduits, en respectant la linéarité gauche/droite.
- Transformer des lignes (allonger, rétrécir, changer de forme).
- Croiser les lignes selon diverses dispositions, créer des rayonnements.
- Consolider le tracé des lignes brisées, ondulées, bouclées: faire varier leur amplitude, jouer sur les variables (cf tableau des variables).
- Tracer des motifs selon diverses positions relatives, sur des travaux antérieurs par exemple.

Investir l'espace graphique et les organisations spatiales :

Exemples d'activités :

- Saturer les espaces avec des consignes d'organisation : juxtaposer (ou chevaucher) les formes, les espacer, investir les espaces restants.
- Organiser les motifs entre eux selon des règles (exemple : les spirales ne doivent pas se toucher).
- Tracer plus régulièrement des arceaux, spirales, cercles, carrés, triangles, en faisant varier les grandeurs, les couleurs, les épaisseurs (cf tableau des variables)



Diversifier la préhension : Introduire des outils plus fins.

Période 5 : Le graphisme s'enrichit

Exercer la motricité

En fin d'année, les habiletés motrices sont plus développées, les tracés plus fermes et réguliers, l'espace mieux organisé.

Développer la précision du geste : réduire la taille des tracés, suivre un parcours balisé.

Exemples d'activités :

- Multiplier les tracés de lignes selon un rythme temporel (aller vite, lentement, suivre un rythme musical) sur des espaces plus ou moins étendus, sur des bandes de papier.
- Produire des motifs adaptés à des écartements variés entre les lignes.

- Répondre par des tracés à des dictées de lignes ou de formes.
- Tracer des boucles dans le sens positif ou négatif, en proposant aux plus habiles d'alterner la taille, puis selon diverses organisations : tout autour, en rayonnement, selon des diagonales.
- Reproduire des motifs connus en jouant sur les intervalles.

Investir l'espace graphique et les organisations spatiales

Occuper l'espace, réaliser des configurations de motifs.

Aborder le tracé de lignes parallèles.

Exemples d'activités :

- Saturer des espaces avec une forme ou deux.
- Tracer des cercles selon diverses configurations (séquents, tangents, concentriques, en variant les critères : couleurs, épaisseur du trait, alternances, etc.). La même chose peut se faire avec d'autres formes ou motifs. L'important est de manipuler ces formes selon diverses organisations spatiales.
- Réaliser des décors en réutilisant librement les motifs graphiques du répertoire, puis en respectant des consignes d'organisation et en variant les outils. (cf tableau des variables)
- Fabriquer un loto ou un memory de formes / motifs et l'utiliser dans des situations de jeux.

Les activités autonomes

Elles visent à **exercer** et **perfectionner** la motricité mise en œuvre lors des situations d'apprentissage, à **mémoriser** les formes découvertes, mais également à développer **l'autonomie**.

Ce sont des situations de réinvestissement et d'entraînement, où la motricité s'exerce dans d'autres tâches.

La piste graphique est une activité autonome

Elle est installée en permanence et la plupart du temps, libre d'accès. Les enfants peuvent l'occuper à plusieurs, et, en moyenne section, la piste graphique permet les échanges entre enfants, favorise la socialisation, et autorise les imitations.

L'enseignant garde les tracés dont il peut se servir ultérieurement comme support pour d'autres activités graphiques (compléter, décorer, colorer, etc.). Il peut également en prélever des parties et les utiliser comme éléments inducteurs (relier les tracés par exemple) lors d'activités collectives ou pour des entraînements individuels.

En grande section

Le langage

Le langage permet une distanciation entre l'action et son résultat, ce qui favorise une activité réflexive. Les élèves de grande section s'expriment mieux, la description des modèles reste une activité indispensable. Cependant c'est surtout le déroulement de l'action elle-même et les mouvements qui s'y rattachent qui doivent pouvoir être décrits et anticipés. « Dire le faire », c'est pouvoir passer du « faire » au « penser le faire ».

Pour cette section, bien que l'apprentissage de l'écriture cursive occupe une place importante, le développement de compétences grapho-motrices demeure nécessaire.

Pour ce niveau de classe, les graphismes doivent répondre à des exigences de régularité, de précision, de respect du modèle, des positions et des organisations spatiales particulières. Les formes seront tracées avec de plus en plus d'assurance. L'anticipation des actions et la mémorisation de séquences graphiques (frises) sont possibles.

Périodes 1 et 2 : Consolider le contrôle moteur : s'exercer fréquemment

S'approprier l'espace graphique

Renforcer les acquis et découvertes de la moyenne section et réitérer les tracés selon des positions relatives.

Développer l'activité perceptive visuelle

Poursuivre le travail de description et de discrimination.

Exemples d'activités :

- Rechercher de nouveaux motifs graphiques et des motifs combinés, sur des reproductions.



Contrôler les tracés

Exercer l'élan gestuel (prolonger un tracé), et le freinage (interrompre le geste pour tracer une forme).

Exemples d'activités :

- Constituer des collections de lignes, formes et motifs à partir d'observations réalisées dans l'environnement (cf [tableau des références culturelles](#)) pour enrichir le répertoire et créer des collections collectives et individuelles (cahier ou fiche de motifs graphiques personnels servant de référent pour décorer).
- Tracer volontairement les diverses lignes (droites, ondulées, brisées, bouclées, suite d'arceaux), en variant outils, supports, orientation du support et contraintes (cf [tableau des variables dans le document principal « Graphisme »](#)).

S'approprier les formes

Réitérer le tracé des formes géométriques connues.

Exemples d'activités :

- Reproduire des organisations spatiales découvertes dans des œuvres. (cf [tableau des références culturelles](#)).
- Reproduire des traits et arceaux en imaginant toutes les positions possibles pour 2, 3 ou 4 traits et/ou arceaux.

Périodes 3 et 4 : Contrôler la motricité

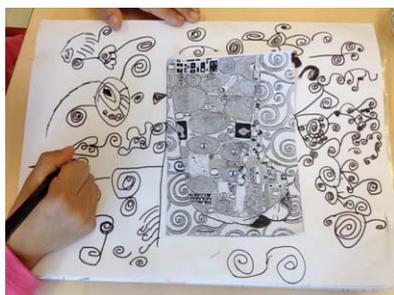
Améliorer la maîtrise gestuelle : recherche de régularité, de précision.

Améliorer les coordinations motrices (poignet-doigts) nécessaires pour aborder des tracés précis, continus et discontinus sur de petits espaces.

Maîtriser la mobilité des doigts et du poignet pour changer de sens de rotation.

Exemples d'activités :

- Suivre une trajectoire donnée et balisée.
- Reproduire des tracés continus ou discontinus sur de petites surfaces (bandelettes de papier), selon une direction verticale ou oblique
- Réaliser des tracés de plus en plus complexes (par exemple des alternances de boucles de sens positif et négatif, des alternances d'amplitude).
- Tracer des spirales de sens positif et négatif, en partant du centre ou de l'extérieur.
- Prélever des motifs à l'aide d'un papier calque (pour la maîtrise gestuelle). Placer des motifs dessus, à côté, sur, le long de, à partir d'un autre motif ou d'une ligne.



S'approprier l'espace graphique :

Inventer de nouvelles organisations spatiales, orienter et organiser les tracés, expliquer et justifier les choix opérés.

Investir un espace délimité en orientant les tracés ou les formes dans plusieurs directions.

S'approprier les formes :

Aborder le tracé de formes simples, puis complexes, en symétrie.

Période 5

Développer l'activité perceptive visuelle :

« Lire » des modèles : décrire précisément des motifs de plus en plus complexes.

Exemples d'activités :

- Combiner des formes en respectant des organisations spatiales spécifiques comme le rayonnement, les symétries.
- Créer des alternances complexes, des frises.
- Créer des motifs décoratifs.
- Discriminer et tracer les formes géométriques de base, y compris le losange ; le tracé des diagonales et des médianes.
- Rechercher la régularité des formes connues.
- Réaliser des décors.



Affiner la préhension :

Utiliser de nouveaux outils : le stylo bille, le stylo à plume.

Contrôler la motricité :

Savoir s'arrêter, respecter une frontière.

S'approprier les formes :

Tracer médianes et diagonales.

Anticiper un projet, une réalisation (programmer les actions).

Les activités autonomes

(entraînement, perfectionnement, réinvestissement)

La piste graphique

Elle est utilisable en permanence, les enfants ont toujours plaisir à travailler à plusieurs sur une grande surface, ils peuvent compléter le travail des autres, continuer une série, être stimulés par la présence des autres élèves et faire preuve d'initiative, de créativité.

En grande section, les enfants produisent des dessins thématiques, c'est-à-dire des scènes qui racontent des histoires, le graphisme aide à enrichir plastiquement leurs productions.

UN EXEMPLE DE
DEMARCHE EN GRAPHISME :
LES BOUCLES
EN CLASSE DE GRANDE SECTION

Découvrir : isoler des formes, des lignes ou des motifs

- Observer : librement puis avec des caches, une loupe, un agrandissement...

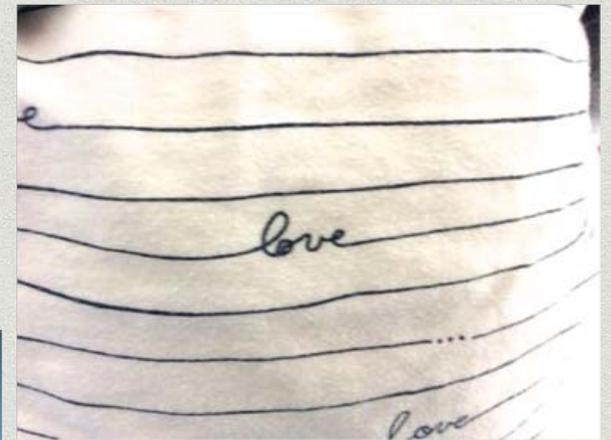




Décrire : analyse collective



Rechercher les mêmes motifs dans l'environnement



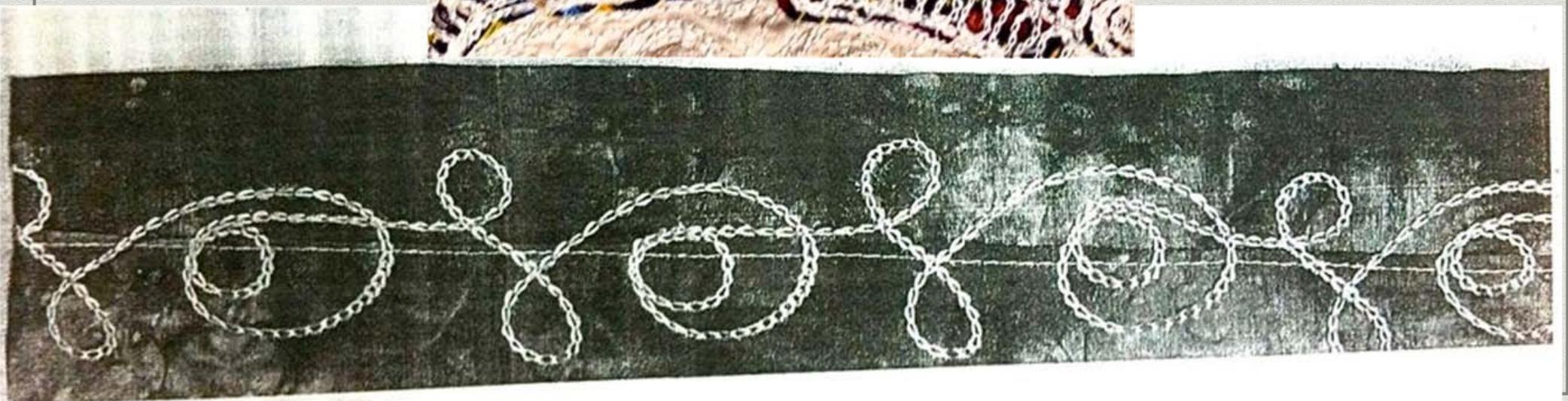
Reconnaître



Les élèves cherchent à isoler des boucles sur des images dans les magazines.



Rechercher les mêmes formes et motifs sur des objets culturels



Rechercher les mêmes formes et motifs sur des reproductions d'œuvres



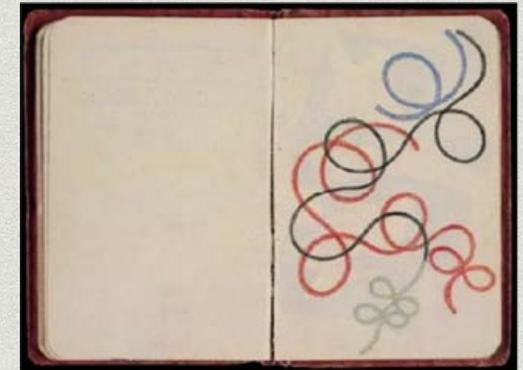
Copeaux de spirales
Alexandre Calder
1969



Trente
Wassili Kandinsky
1937



Nathanael Butta
1995



Jean Arp
1940

Rechercher les mêmes formes et motifs sur des reproductions d'œuvres



Enluminures
Moyen-Age



Calligraphie
Michel Till
Contemporain

Rechercher les mêmes formes et motifs sur des reproductions d'œuvres

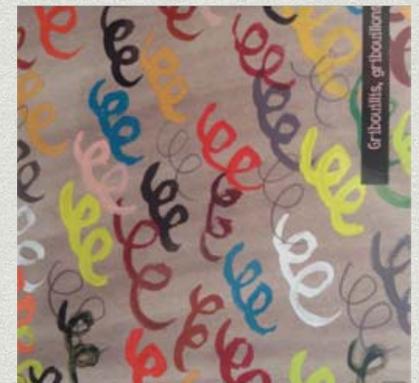
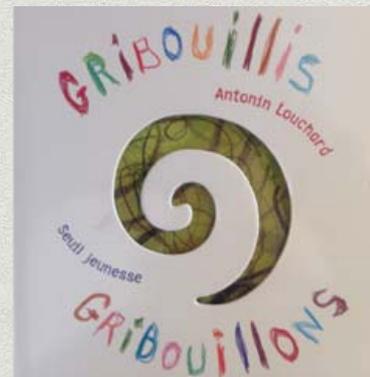


Marie-Christine Mourier

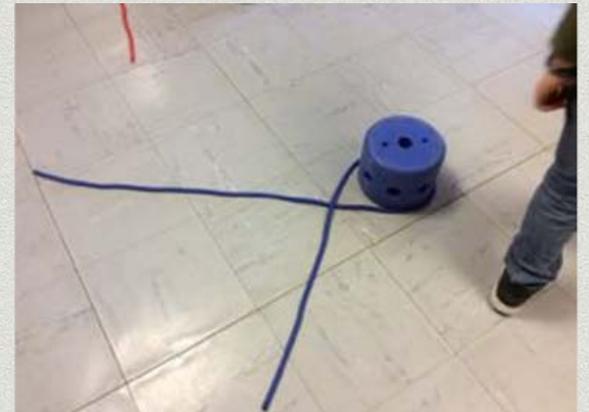
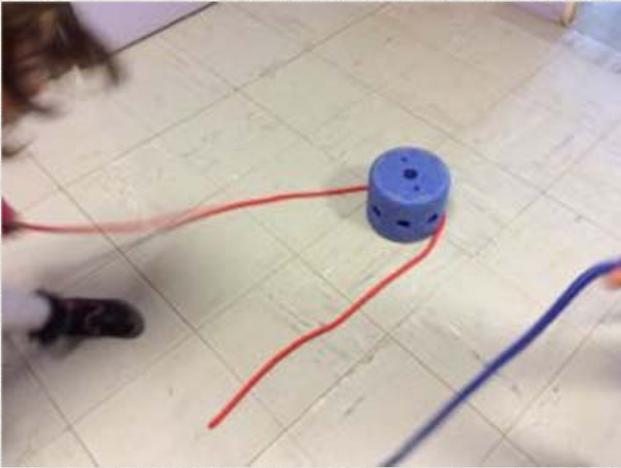


Pierre Alexandre Rémi

ou dans des albums



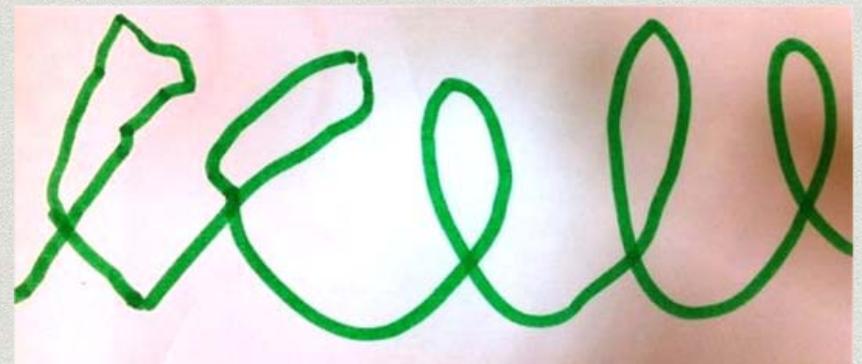
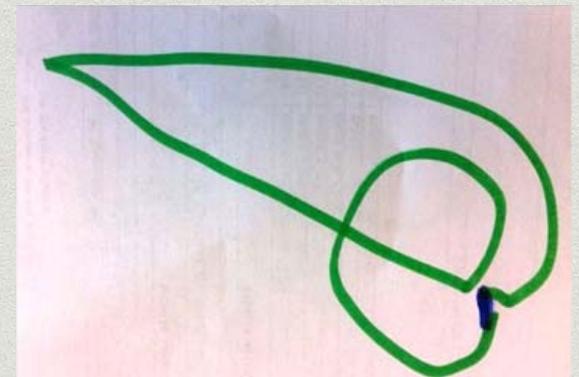
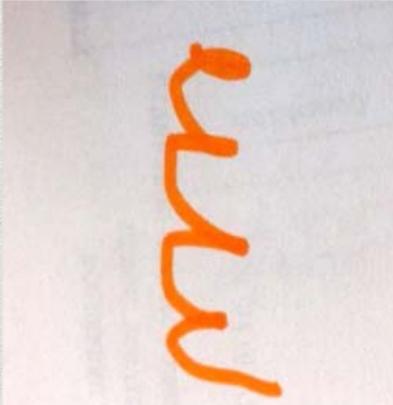
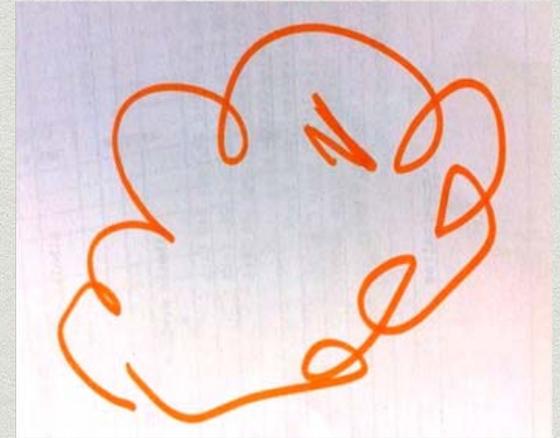
Représenter des boucles en motricité : tourner autour, construire, suivre du doigt, dessiner en grand format



Reproduire des boucles à travers diverses manipulations



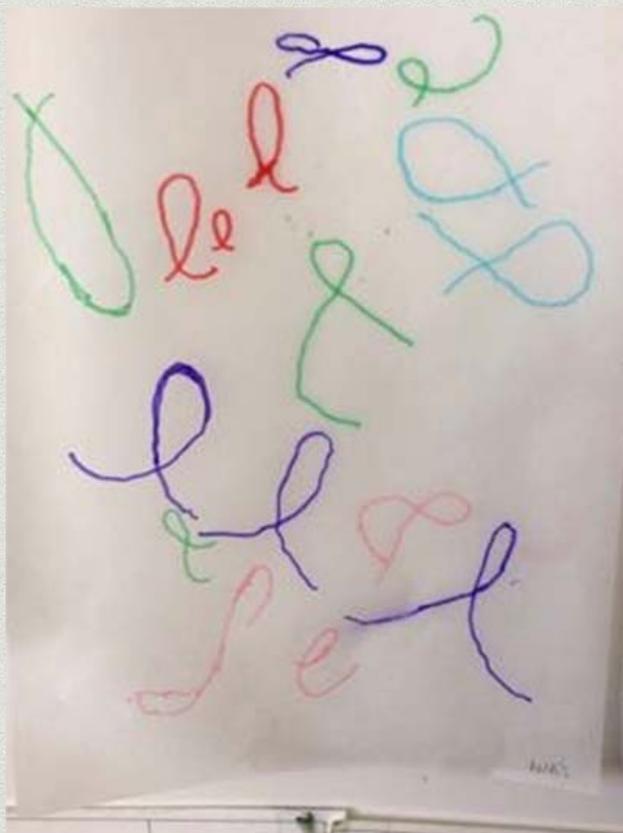
Premières productions spontanées



Construire un répertoire d'images de boucles

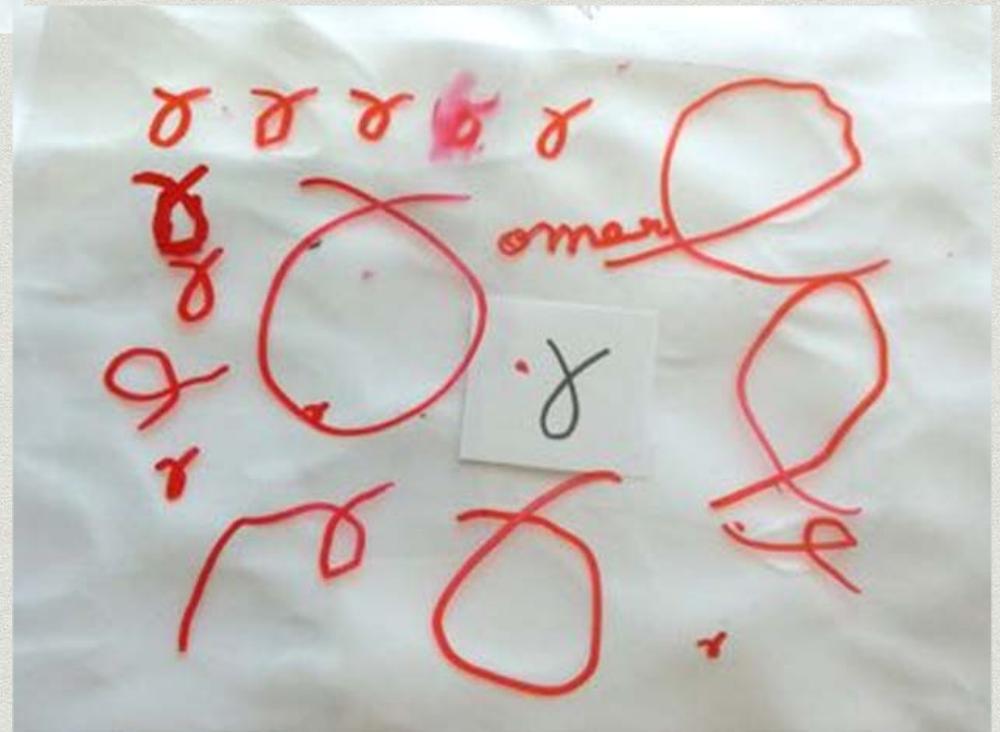


A partir des images, choisir des boucles et les reproduire

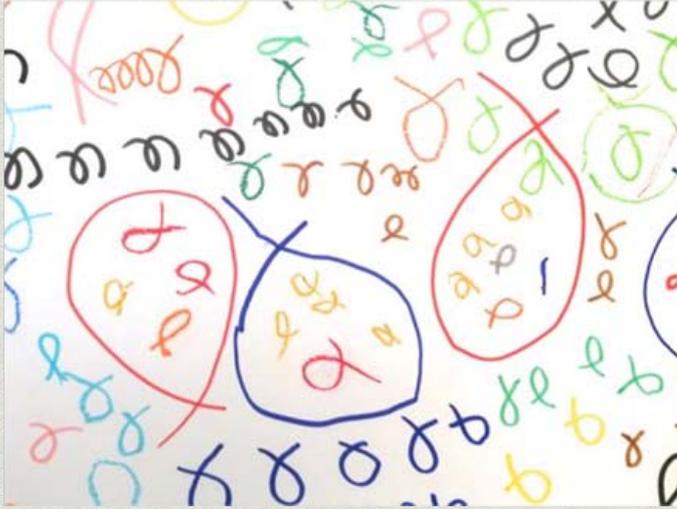




S'entraîner...



S'entraîner sur des pistes graphiques







Varier les
outils,
l'orientation
du
support...



S'entraîner sur des petits formats, d'autres supports...



Consolider

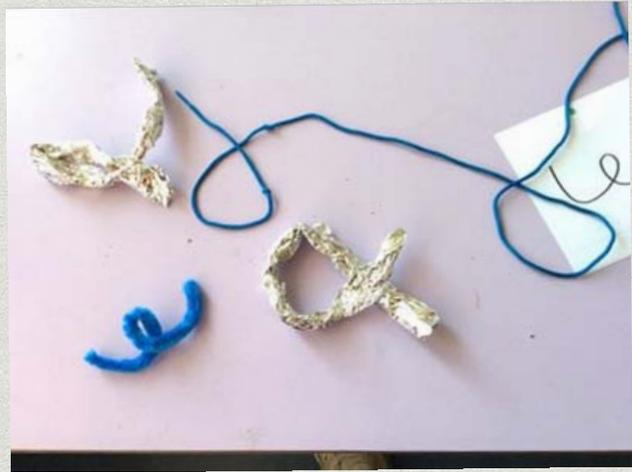
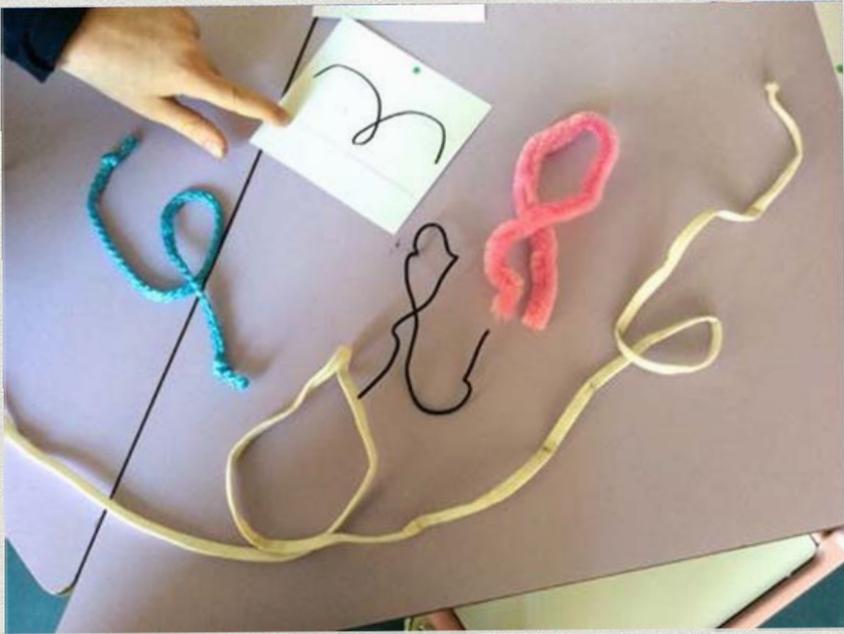
- Comparer les procédures de réalisation
- Essayer / utiliser celle des autres, choisir la plus pertinente

Réinvestir : enrichir dans des situations nombreuses et variées

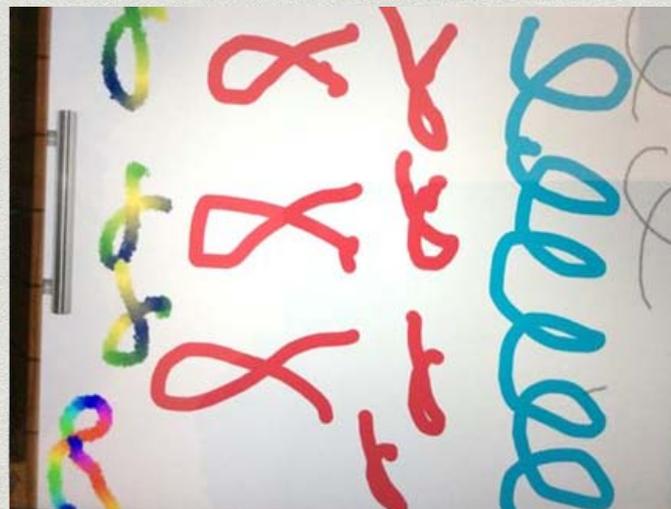
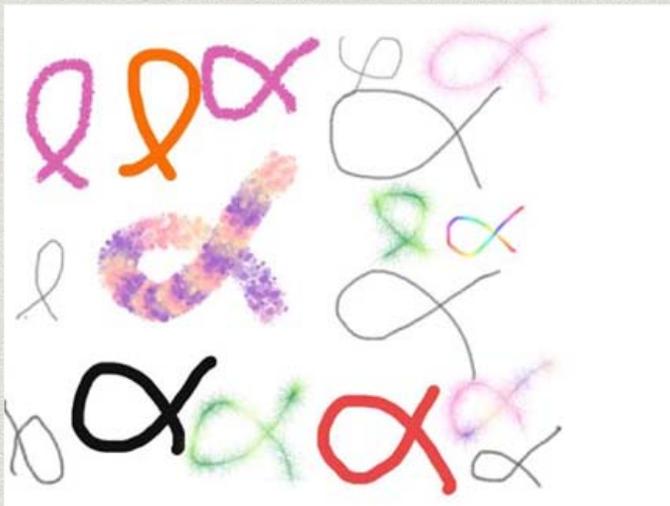
- D'autres outils
- D'autres matières
- Des couleurs différentes

Réinvestir : utiliser divers matériaux





Réinvestir : autres outils, la tablette graphique



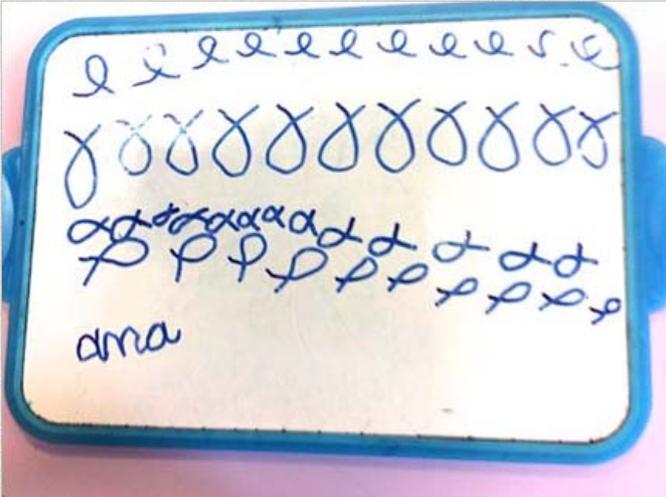
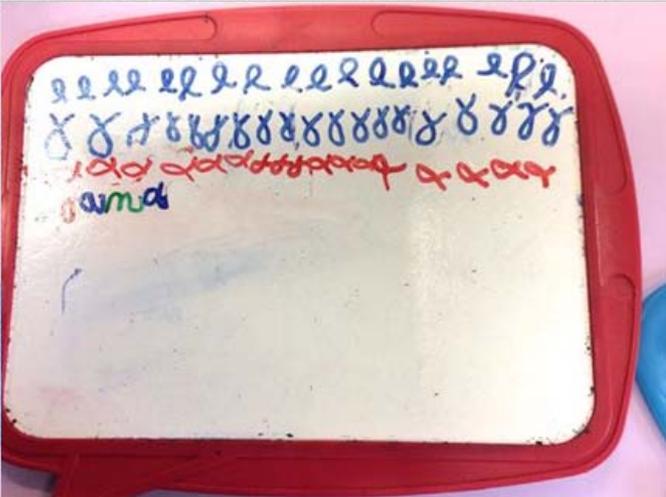
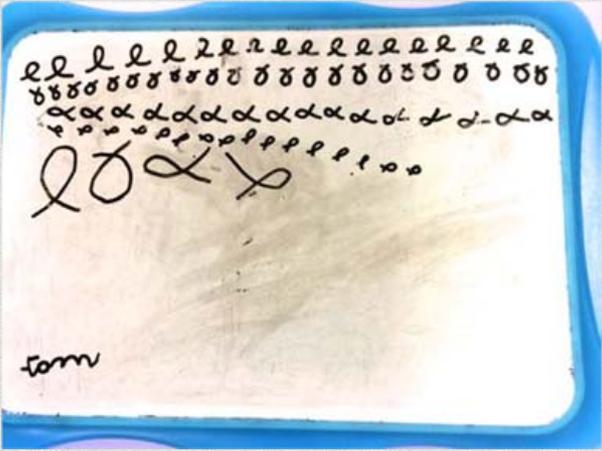
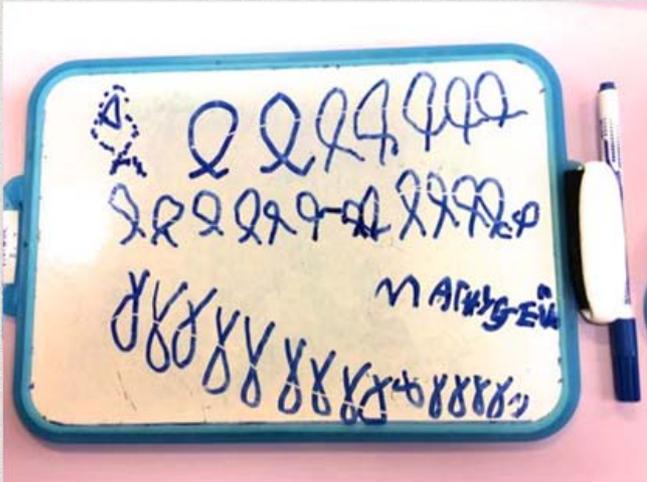


Réinvestir : autres outils, autres couleurs





Réduire les tracés, les réguler



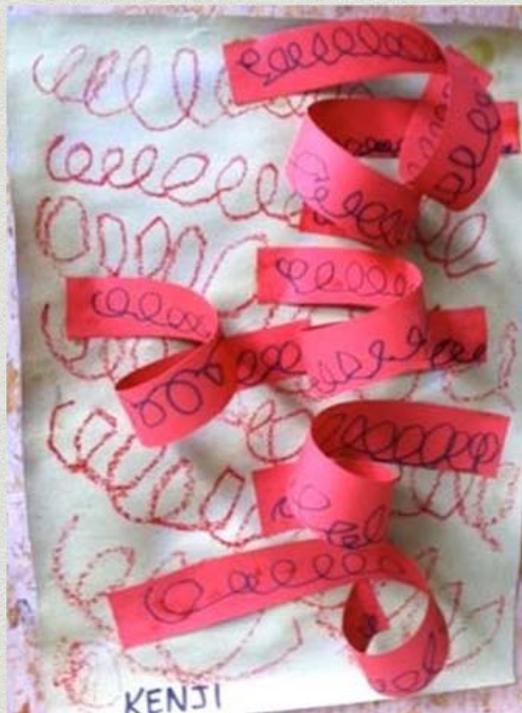
Réinvestir : décorer

- Révéler la fonctionnalité des graphismes étudiés
- Conduire les élèves à réguler leurs tracés, à les réduire



Enrichir : projets

- exposition de fin d'année





Perfectionner ou systématiser : tester de nouvelles organisations

- Disperser, regrouper, assembler par deux ou trois
- Aligner selon des trajectoires
- Placer autour de la feuille
- Saturer l'espace
- Alternner deux grandes boucles puis une petite en inversant la direction des boucles

Rechercher, explorer
Remplir la feuille avec des
boucles qui s'accrochent

- Saturer l'espace





Perfectionner ou systématiser : tester de nouvelles organisations

- Disperser, regrouper, assembler par deux ou trois
- Alternier deux grandes boucles puis une petite en inversant la direction des boucles

Explorer les possibilités d'association de boucles entre elles



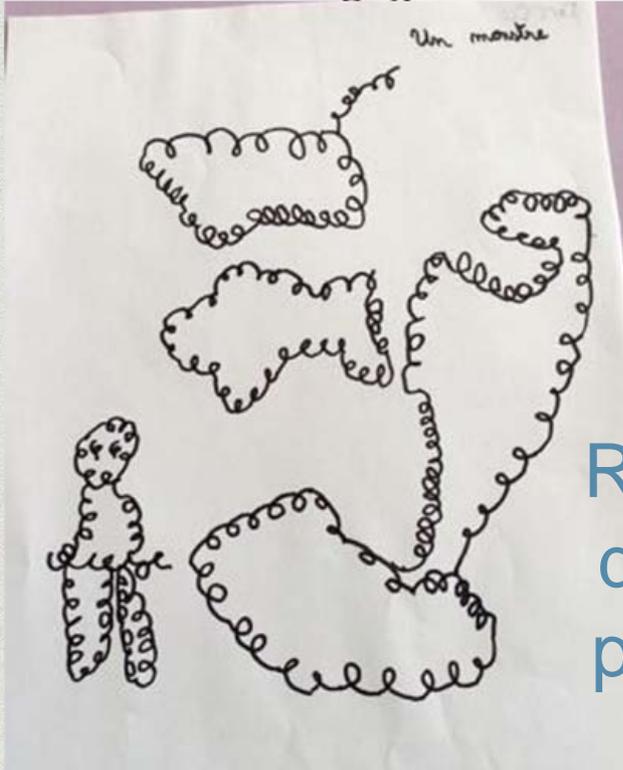
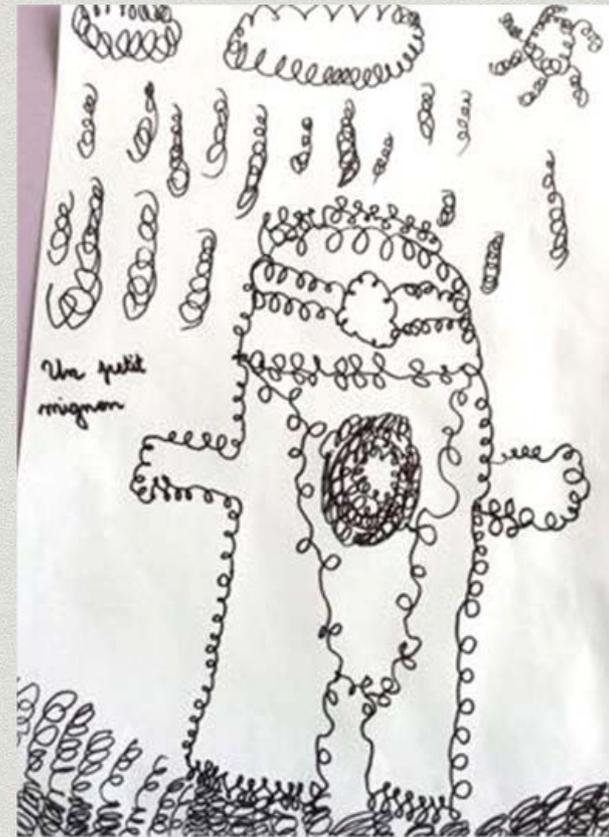
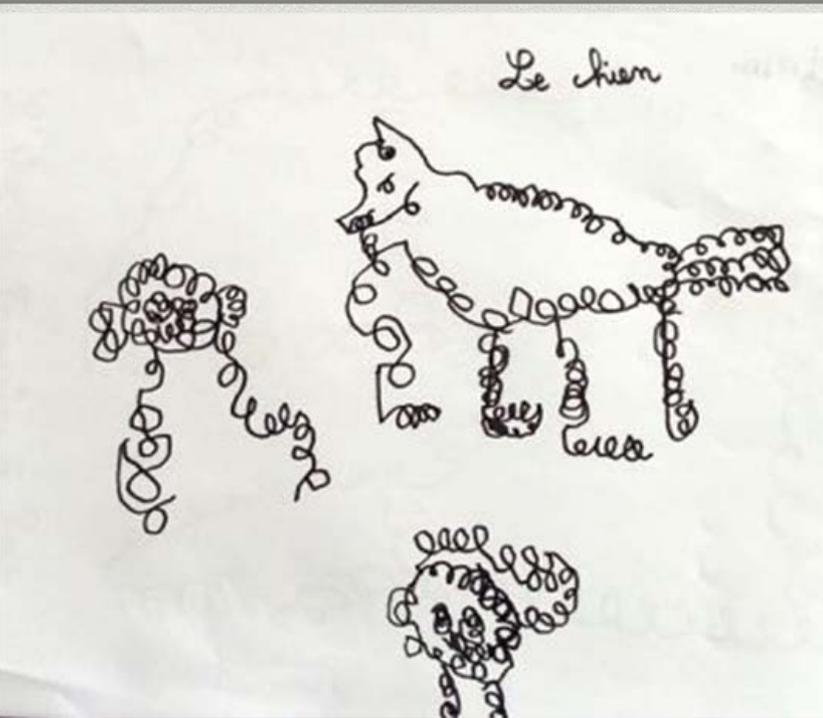
Perfectionner ou systématiser : tester de nouvelles organisations

- Placer tout autour de la feuille

Remplir les "post-it" de boucles
en suivant les bords

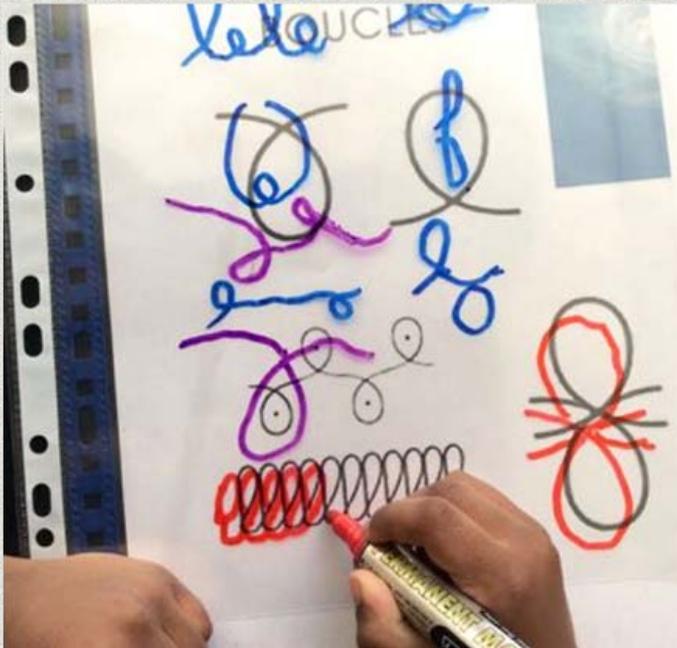




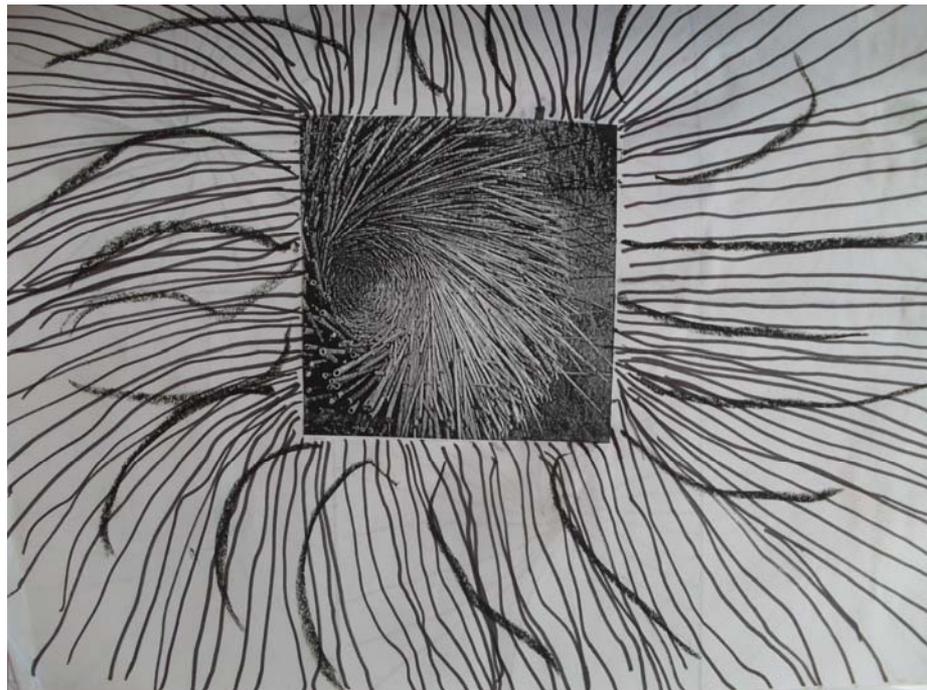


Référence à Picasso qui dessinait avec des boucles en levant le stylo le moins possible (stylo, crayon, pinceau, lampe de poche face à un appareil photo)

Enrichir : prélever sur des photographies,
des œuvres à l'aide d'un calque



Une histoire de lignes à l'école

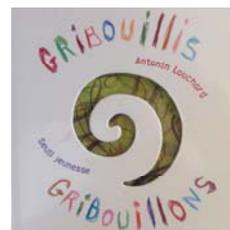
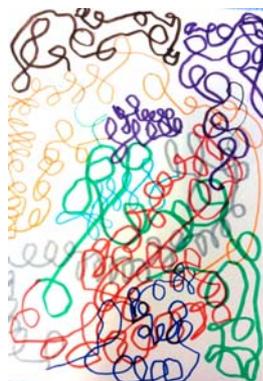


La ligne n'est pas statique

Elle se promène,
elle serpente, ondule,
se courbe,
s'enroule,
éclate,
se brise,
se dresse,
se couche ou se penche,
elle crée des formes,
joue avec les couleurs,
se déguise ...



D'abord, on la trace librement, en arabesques, méandres ou tourbillons



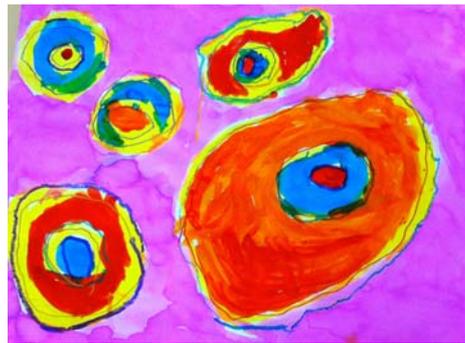
Sur du sable avec le doigt, sur le sol avec un bâton, ou,
trace éphémère, avec un pinceau et de l'eau



On trace des lignes dans toutes les postures : sur de grandes tables, sur piste graphique, sur le sol



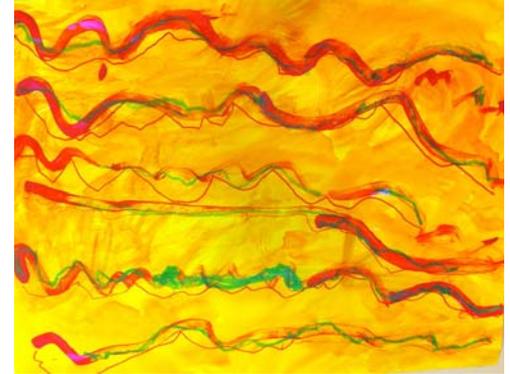
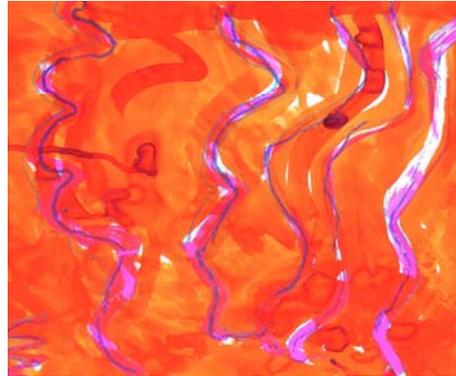
On l'embellit avec des couleurs



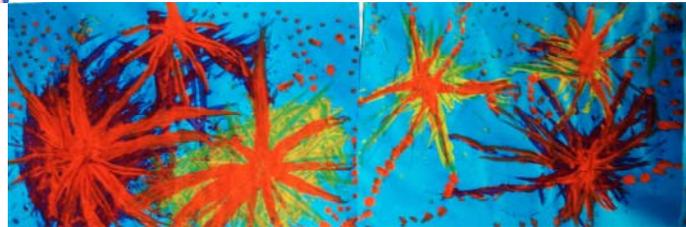
On y mêle des empreintes



La ligne ondule



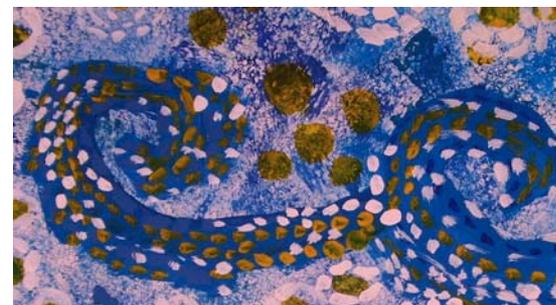
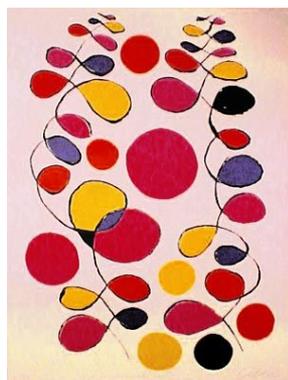
Elle éclate, se fractionne, rayonne



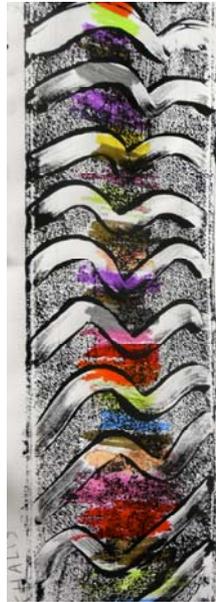
Elle s'enroule et se déroule en spirales



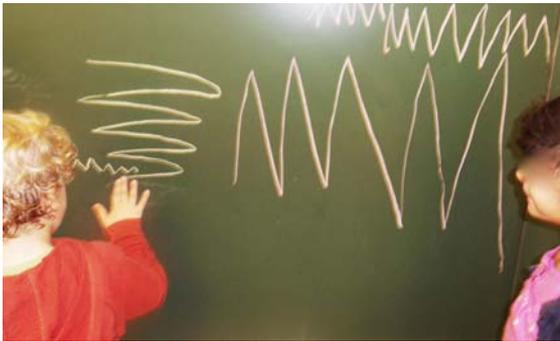
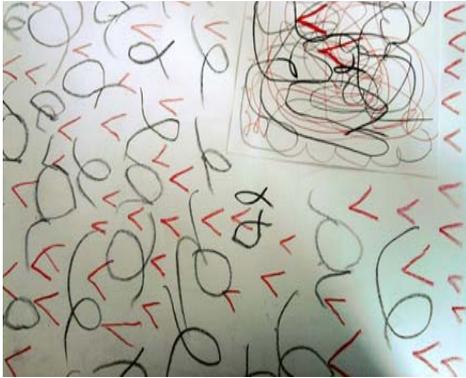
Elle crée des boucles



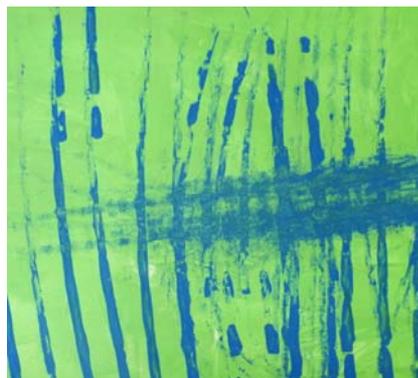
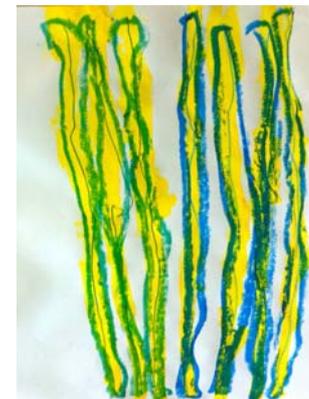
Elle fait des « ponts »



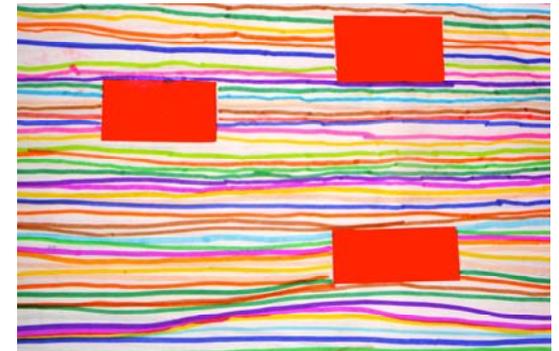
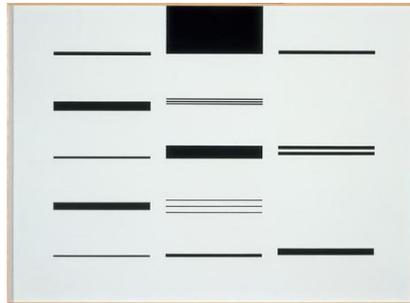
Elle se brise et trace des pointes



Elle se dresse



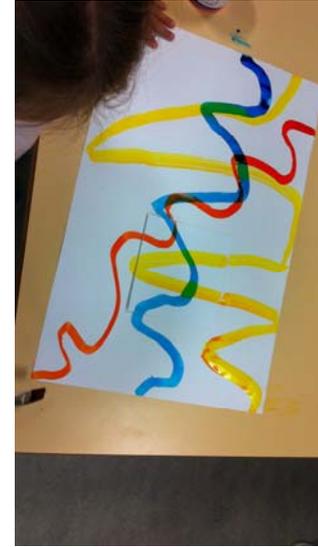
Se couche



Se penche



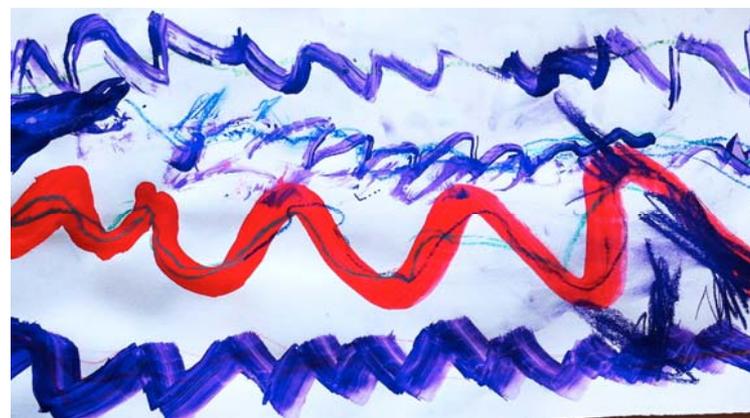
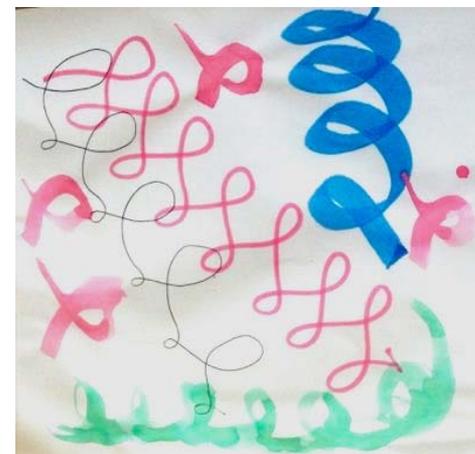
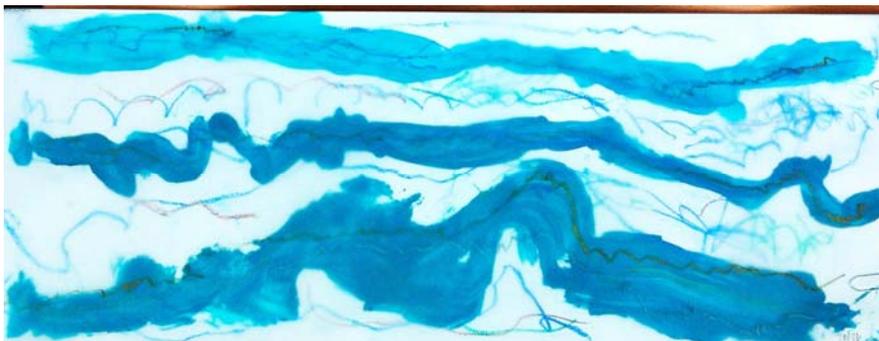
Les lignes se croisent



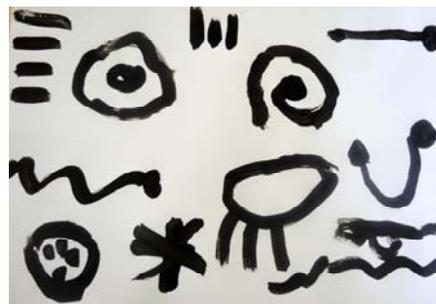
S'étirent



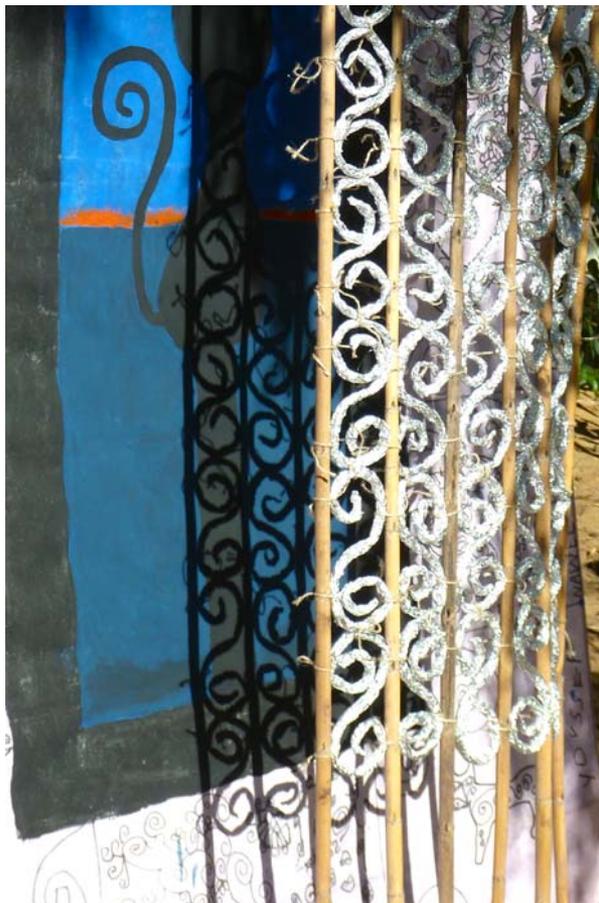
S'épaississent ou s'affinent



Elles jouent sur les contrastes ...



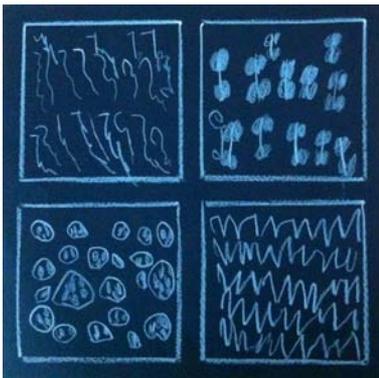
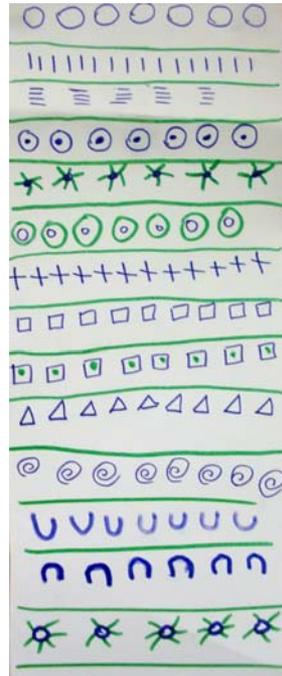
... et les jeux d'ombre et de lumière



La ligne se ferme et crée des formes



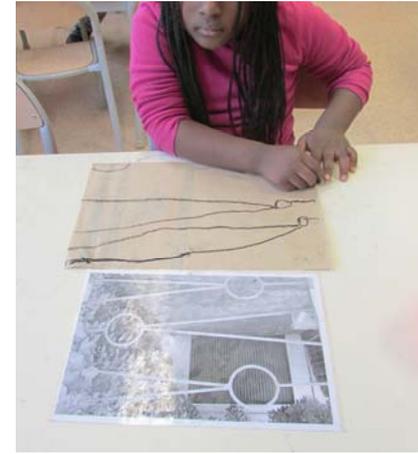
Puis des motifs



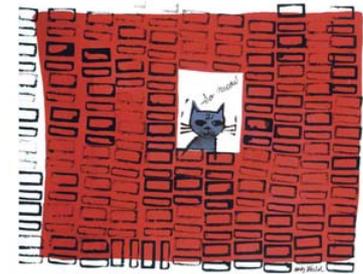
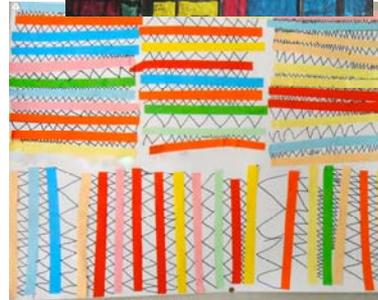
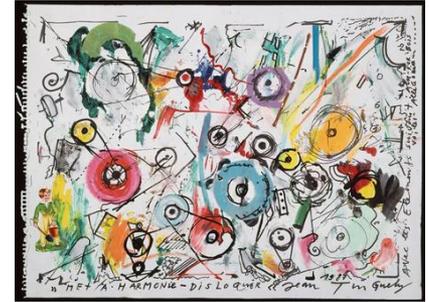
Elle camoufle les dessins



On peut prélever des lignes, des formes



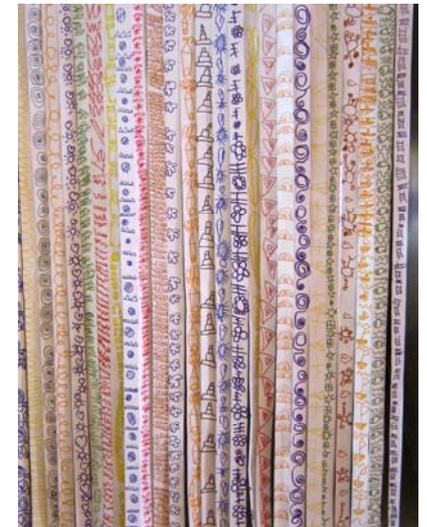
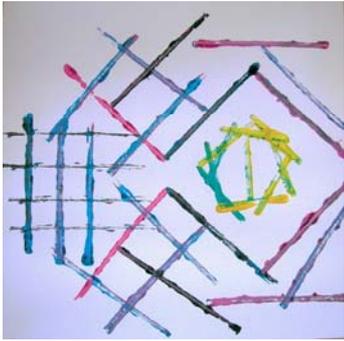
On les collectionne, on les accumule, on les entasse



On la déguise ...



Puis les lignes se disciplinent, les formes s'organisent



Et point à la ligne !

