

# À vous de jouer!

Du matériel tout prêt pour développer de manière ludique les compétences nécessaires à l'entrée dans l'écriture : connaissance des lettres, éducation du regard, motricité fine, repérage dans l'espace et discrimination visuelle.



## 3 POSTERS A3 PLASTIFIÉS RECTO-VERSO

L'alphabet en script / Google Earth alphabet en capitales / L'alphabet en capitales d'imprimerie / Google Earth alphabet en script / 2 plateaux : Les poissons dans l'eau / Qui l'a vu? • Jeu des indices

## 24 POSTERS A4 RECTO-VERSO

- 01 *Jamais deux fois la même* Buren
- 02 Stalagmites / Stalactites
- 03 *Blidnis Frau* Gl. Klee
- 04 Partition
- 05 *New York City / Composition de lignes* Mondrian
- 06 Croix dans des objets
- 07 Ronds dans des objets
- 08 *Accent en rose* Kandinsky
- 09 Objets penchés
- 10 *Wall Drawing 1084* Lewitt
- 11 Tour de Pise/Maison penchée à San Francisco
- 12 *Société d'outillage* Dubuffet
- 13 Cercles concentriques dans des objets
- 14 *Cercles polychromes* Le Parc
- 15 *Colour Study - Squares with Concentric Circles* Kandinsky
- 16 *Interférences concentriques bleues et blanches* Arnal
- 17 Himalaya
- 18 *Vent chaud (foehn) dans le jardin* de Marc Klee
- 19 Lignes brisées dans des objets
- 20 *The power of Play in a Lech Landscape* Klee
- 21 Animaux qui sautent
- 22 Arc de Triomphe
- 23 Pont en pierre
- 24 *La Révolution des Viaducs* Klee

- 25 Spirales dans la nature
- 26 *Sans titre dans « Portfolio Magie Eolienne »* Calder
- 27 *Spiral Jetty* Smithon
- 28 *Trois spirales* Calder
- 29 Lignes sinueuses dans la nature
- 30 *Wall drawing # 857* Lewitt
- 31 Grand huit
- 32 *Climbing plants* Calder
- 33 Tronc d'arbre avec nœud
- 34 Illustration de style aborigène
- 35 *Serpents mythiques* Nym
- 36 Peinture : motifs stylisés
- 37 *Pine tree* Klee
- 38 *Orange* Kandinsky
- 39 *Les chasseurs dans la neige* de Brueghel l'Ancien
- 40 *La Carnaval d'Arlequin* Miró
- 41 Igloo
- 42 *Portrait d'Adele Bloch-Bauer* Klimt
- 43 *L'amoureux* de Peynet
- 44 *Painting No. 46* de Harley
- 45 *La place de Llana à Cadaques* Dali
- 46 *Hommage à Blériot* Delaunay
- 47 Signatures d'artistes
- 48 *Area of High Spirits* Klee

## 6 PLANCHES DE JEU A4

Jeu des paysages / Jeu des six erreurs

## 24 PLANCHES DE JEU A5

6 planches de jeu Monter-descendre / Jeu des montagnes / 6 planches de jeu Jumeaux-jumelles / Jeu des intrus / 6 planches de jeu Loto des ombres / Loto des lettres / 6 planches de jeu Loto de Noël / Parcours de motricité

## 24 MODÈLES DE DESSIN SUR 12 PLANCHES RECTO-VERSO

L'ours / La coccinelle / Le raisin / Le bonhomme de neige / L'arbre / Le sapin / Le camion de pompier / La voiture / La maison / Le château / Le crocodile / La couronne / L'igloo / La fleur / Le hérisson / Le serpent / Le muguet / La tulipe / La rose / L'escargot / Le prince / Le cochon / La princesse / Le papillon

## 12 MODÈLES DE PÂTE À MODELER EN 2 EXEMPLAIRES

## SUR 12 PLANCHES RECTO-VERSO

La chenille / L'ours / L'arbre / La fleur / Le papillon / La coccinelle / L'arc-en-ciel / L'escargot / Le soleil / Le raisin / La maison / Le camion de pompier

## 54 CARTES 9X9 CM

18 cartes Les lettres d'un mot / 18 cartes Pince-moi / 18 cartes Memory graphique

## 288 CARTONS 6X6 CM

01 Cartons graphiques : 24 cartons / 02 Cartons Jumeaux-jumelles : 36 cartons / 03 Cartons des ombres : 36 cartons / 04 Cartons de localisation : 24 cartons / 05 Cartons objets : 24 cartons / 06 Cartons poissons : 24 cartons / 07 Jeu des paysages : 36 cartons / 08 Cartons lettres : 60 cartons / 09 Domino des couleurs : 24 cartons / 10 Jeu des détails : 36 cartons

## 6 DÉS

2 dés graphiques / 1 dé de couleurs / 1 dé des positions / 1 dé monter-descendre / 1 dé loto de Noël



**ACCÈS Éditions**  
13 rue du Château d'Angleterre  
67300 Schiltigheim

Coffret Vers l'écriture  
Moyenne section  
ISBN 978-2-909295-13-8



80€

**ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Risque d'étouffement.

# C O F F R E T

# Vers l'écriture

## LE CONTENU

### 3 POSTERS A3 PLASTIFIÉS RECTO-VERSO

L'alphabet en script/Google Earth alphabet en capitales d'imprimerie  
L'alphabet en capitales d'imprimerie/Google Earth alphabet en script  
2 plateaux: Les poissons dans l'eau/Qui l'a vu? • Jeu des indices

### 24 POSTERS A4 RECTO-VERSO

- 01 *Jamais deux fois la même* de Daniel Buren
- 02 Photographies de stalagmites et de stalactites
- 03 *Bildnis Frau Gl.* de Paul Klee
- 04 Partition
- 05 *New York City* et *Composition de lignes* de Piet Mondrian
- 06 Photographies de croix dans des objets
- 07 Photographies de ronds dans des objets
- 08 *Accent en rose* de Vassily Kandinsky
- 09 Photographies d'objets penchés
- 10 *Wall Drawing 1084* de Sol Lewitt
- 11 Tour de Pise, maison penchée à San Francisco
- 12 *Société d'outillage* de Jean Dubuffet
- 13 Photographies de cercles concentriques
- 14 *Cercles polychromes* de Julio Le Parc
- 15 *Colour Study – Squares with Concentric Circles* de Vassily Kandinsky
- 16 *Interférences concentriques bleues et blanches* de François Arnal
- 17 Photographie de l'Himalaya
- 18 *Vent chaud (foehn) dans le jardin de Marc* de Paul Klee
- 19 Photographies de lignes brisées
- 20 *The power of Play in a Lech Landscape* de Paul Klee
- 21 Photographies d'animaux qui sautent
- 22 Arc de Triomphe
- 23 Photographie de pont
- 24 *La Révolution des Viaducs* de Paul Klee
- 25 Photographies de spirales dans la nature
- 26 *Sans titre dans « Portfolio Magie Eolienne »* d'Alexandre Calder
- 27 *Spiral Jetty* de Robert Smithon
- 28 *Trois spirales* d'Alexandre Calder
- 29 Photographies de lignes sinueuses dans la nature
- 30 *Wall drawing # 857* de Sol Lewitt
- 31 Photographie de grand huit
- 32 *Climbing plants* d'Alexandre Calder
- 33 Photographie de tronc d'arbre avec nœud
- 34 Illustration de style aborigène
- 35 Reproduction livre d'une peinture pariétale: serpent mythiques de Bunduk Nym
- 36 Peinture: motifs stylisés
- 37 *Pine tree* de Paul Klee
- 38 *Orange* de Vassily Kandinsky
- 39 *Les chasseurs dans la neige* de Pieter Brueghel l'Ancien
- 40 *La Carnaval d'Arlequin* de Joan Miró
- 41 Photographie d'igloo
- 42 *Portrait d'Adele Bloch-Bauer* de Gustav Klimt
- 43 *L'amoureux* de Raymond Peynet
- 44 *Painting No. 46* de Marsden Harley
- 45 *La place de Llana à Cadaques* de Salvador Dali
- 46 *Hommage à Blériot* de Robert Delaunay
- 47 Signatures d'artistes
- 48 *Area of High Spirits* de Paul Klee

### 6 PLANCHES DE JEU A4

Jeu des paysages / Jeu des six erreurs

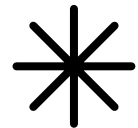
### 24 PLANCHES DE JEU A5

6 planches de jeu Monter-descendre / Jeu des montagnes  
6 planches de jeu Jumeaux-jumelles / Jeu des intrus  
6 planches de jeu Loto des ombres / Loto des lettres  
6 planches de jeu Loto de Noël / Parcours de motricité

### 24 MODÈLES DE DESSIN

#### SUR 12 PLANCHES RECTO-VERSO

L'ours / La coccinelle  
Le raisin / Le bonhomme de neige  
L'arbre / Le sapin  
Le camion de pompier / La voiture  
La maison / Le château  
Le crocodile / La couronne  
L'igloo / La fleur  
Le hérisson / Le serpent  
Le muguet / La tulipe  
La rose / L'escargot  
Le prince / Le cochon  
La princesse / Le papillon



### 12 MODÈLES DE PÂTE À MODELER EN 2 EXEMPLAIRES

#### SUR 12 PLANCHES RECTO-VERSO

La chenille / L'ours  
L'arbre / La fleur  
Le papillon / La coccinelle  
L'arc-en-ciel / L'escargot  
Le soleil / Le raisin  
La maison / Le camion de pompier

### 54 CARTES 9X9 CM

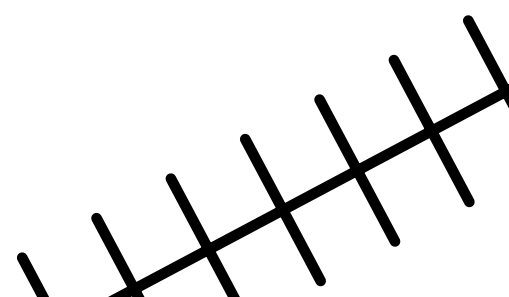
A Cartes Les lettres d'un mot: 18 cartes  
B Cartes Pince-moi: 18 cartes  
C Cartes Memory graphique: 18 cartes

### 288 CARTONS 6X6 CM

01 Cartons graphiques: 24 cartons  
02 Cartons Jumeaux-jumelles: 36 cartons  
03 Cartons des ombres: 36 cartons  
04 Cartons de localisation: 24 cartons  
05 Cartons objets: 24 cartons  
06 Cartons poissons: 24 cartons  
07 Jeu des paysages: 36 cartons  
08 Cartons lettres: 60 cartons  
09 Domino des couleurs: 24 cartons  
10 Jeu des détails: 36 cartons

### 6 DÉS

2 dés graphiques  
1 dé de couleurs  
1 dé des positions  
1 dé monter-descendre  
1 dé loto de Noël



# DESRIPTIF DES JEUX

## PÉRIODE 1

### Cartons graphiques (cartons 01)

Ces cartons représentent différents graphismes: lignes verticales, lignes horizontales, quadrillage, traits verticaux, traits horizontaux, points, croix, lignes obliques, rond, traits obliques, rond et point, rond et croix, petits ronds, lignes brisées, lignes sinueuses, sapin 1, échelle, sapin 2, spirale, soleil. Ils peuvent être utilisés dans le cadre d'activités de tri ou de classement ou venir alimenter le répertoire graphique de la classe.

### Jeu monter-descendre

(6 planches A5 + dé monter - descendre)

#### Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Le but du jeu est d'arriver en haut de la montagne. Redéfinir le vocabulaire: monter/descendre, haut/bas.

Chaque élève dispose d'une planche de jeu et d'un pion. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé. S'il indique un personnage qui grimpe, les élèves font monter leur pion. Si c'est un personnage qui glisse, ils descendent.

### Jeu jumeaux-jumelles (6 planches A5 + cartons 02)

#### Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'une planche de jeu et de six cartes. Il associe les images identiques puis échange avec un camarade après validation de l'enseignant.

### Loto des ombres (6 planches A5 + cartons 03)

#### Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'une planche de jeu avec six ombres. Placer les cartons dans un sac. Chaque élève tire une carte. S'il possède l'ombre de cet objet sur sa planche, il la place dessus. Dans le cas contraire, il la replace dans le sac.

## PÉRIODE 2

### Jeu les lettres d'un mot (cartes A)

#### Activité semi-dirigée de 6 à 8 élèves

Les élèves disposent de cartes recto / verso. D'un côté se trouve un mot illustré et écrit en capitales d'imprimerie. De l'autre sont écrits quatre ou cinq pseudo-mots dont celui illustré. Les élèves observent bien le mot puis recherchent parmi les cinq celui qui correspond au mot illustré. Ils placent alors une pince à linge dessus.

### Jeu cache-balle (cartons 04)

#### Demi-classe en salle de motricité

Les élèves disposent d'une carte de localisation. Ils sont par groupes de deux: un qui cache et un qui cherche. Les cacheurs tirent une carte au hasard. Ils prennent une balle de tennis et vont la cacher en fonction de leur carte. Pendant ce temps, les chercheurs sont face à un mur. Les cacheurs donnent leur carte à leur partenaire qui doit alors retrouver la balle. Lors d'une mise en commun, les chercheurs font une phrase en montrant leur carte au groupe afin d'expliquer où a été localisée leur balle. Les cacheurs valident ou non la phrase.

### Loto Memory des ombres (6 planches A5 + cartons 03)

#### Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'une planche de jeu sur laquelle se trouvent six ombres. Des cartes sont placées sur la table à la manière d'un Memory. À tour de rôle, chacun retourne une carte. Si celle-ci correspond à une des ombres de sa planche, il la pose dessus. Dans le cas contraire, il la repose au même endroit.

### Loto de Noël (6 planches A5 + dé de Noël)

#### Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'une planche de loto. À tour de rôle, chacun lance le dé et observe le mot obtenu. Si celui-ci est sur sa planche, l'élève place un jeton dessus. Sinon il passe son tour. Le premier à avoir placé des jetons sur l'ensemble des mots a gagné.

## PÉRIODE 3

### Jeu des montagnes (6 planches A5)

#### Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche à chaque élève et demander de la décrire. Pour commencer, les élèves montent et descendent les montagnes à l'aide de leur index, en le faisant glisser sur la feuille. Expliquer ensuite la règle: il s'agit d'escalader l'Himalaya avec son personnage. Pour cela, il faut lancer le dé pour monter et descendre chaque sommet.

Pour avancer, les élèves n'ont pas le droit de sauter avec leur personnage. Il est important de le faire glisser le long des montagnes aussi bien pour monter que pour descendre.

Le premier arrivé a gagné.

### Jeu chasse au trésor (cartons 04 et 05)

#### Classe entière en salle de motricité

Des objets sont placés dans la salle de motricité: plots, cerceaux, chaises, bancs, cordelettes, lattes...

Les élèves sont par groupes de deux: le prince qui cache un trésor et le pirate qui doit le retrouver.

Les pirates sont positionnés derrière la porte. L'enseignant se place près de la porte entrouverte. Les princes disposent de deux cartes: une carte matériel et une carte de localisation. Ils vont alors chercher l'objet indiqué sur leur carte matériel et ils le cachent en fonction de leur carte de localisation. Lorsque chaque prince a caché son trésor, les pirates entrent dans la salle. Leur binôme prince leur remet uniquement la carte de localisation permettant de trouver le trésor. Les princes vont s'asseoir au fond de la salle et observent leur binôme pirate.

Une mise en commun est alors réalisée: les pirates font une phrase expliquant où était leur trésor. Les princes valident ou non la localisation et comparent l'objet apporté avec celui sur la carte.

Mettre en évidence les problèmes rencontrés s'il y en a. Rapporter avec les élèves les termes: entre, sur, en dessous.

Jouer à nouveau en changeant les rôles et les équipes.

### Jeu des lignes (Dé graphique 1 + dé de position)

#### Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Rappeler les indicateurs spatiaux: sur/sous/en dessous.

Proposer aux élèves de jouer au jeu des lignes.

Ils disposent d'une feuille plastifiée sur laquelle sont tracés une ligne, deux cercles sur la ligne, deux cercles au dessus de la ligne, deux cercles sous la ligne. Le jeu nécessite deux dés: un dé graphique dont chacune des faces contient un motif (rond, cercles concentriques, croix, ponts, ligne brisée, spirale) et un dé de position sur lequel sont symbolisées les positions sur/sous/au-dessus. Ils lancent les dés, lisent les résultats et tracent le graphisme demandé à l'endroit demandé. Le premier à avoir rempli ses six cercles a gagné.

### Jeu des poissons dans l'eau (planche A3 + cartons 06)

#### Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Placer la planche A3 du jeu des poissons au centre de la table et former une pioche avec les cartes poissons. Les élèves piochent une carte à tour de rôle. Ils doivent retrouver sur la planche le poisson identique à celui de leur carte. Ils gagnent alors un jeton et placent la carte sous la pioche. S'ils ne le trouvent pas, ils ne gagnent pas de jeton. Au bout de cinq tours, on dénombre les jetons. Celui qui en a le plus a gagné.



### Jeu pince-moi (cartes **B**)

#### Activité autonome de 6 à 8 élèves

Donner trois cartes à chaque élève. Chacun dispose de pinces à linge ayant la même couleur que les mots au centre du support. Ils placent alors sur chaque mot en noir la pince à linge de la couleur qui correspond. Ils peuvent échanger leurs cartes après validation par un adulte.

### Jeu des intrus (6 planches A5)

#### Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de jeu à chaque élève. Ils identifient l'intrus et le barrent à l'aide d'un feutre pour ardoise. Lorsque l'activité est validée par l'enseignant, les élèves effacent et changent de planche avec un de leurs camarades.

### Memory graphique (cartes **C**)

#### Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Poser les cartes des œuvres et des graphismes au centre de la table. Dans un premier temps, laisser les élèves les décrire, puis leur demander de retrouver pour chaque œuvre le graphisme auquel on peut l'associer.

Dans un second temps, jouer à la manière d'un Memory. Chacun retourne deux cartes. S'il s'agit d'un graphisme et d'une œuvre qui le contient, l'élève garde les cartes. Si ce n'est pas le cas, il les repose à la même place.

## PÉRIODE 4

### Parcours de motricité (6 planches A5)

#### Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Chaque élève dispose d'un feutre d'ardoise et d'une planche sur laquelle est représenté un parcours réalisé en salle de motricité. Donner des renseignements sur la manière d'aller d'un bout à l'autre du parcours en donnant des indications spatiales: sur, sous, entre, au-dessus... Les élèves tracent alors le parcours à l'aide du feutre. Une mise en commun permet de mettre en évidence les difficultés rencontrées. Un élève peut ensuite prendre la place de l'enseignant.

### Sur / en dessous / au-dessus de la ligne

(Dé graphique 1 + dé de position)

#### Activité semi-dirigée de 6 à 8 élèves

Rappeler les indicateurs spatiaux: sur / en dessous / au-dessus. Chaque élève dispose de feutres et d'une feuille A5 au format paysage, sur laquelle est tracée une ligne en son milieu. Ils lancent à tour de rôle deux dés: un dé graphique et un dé de position. Ils nomment le graphisme obtenu et sa position, puis tracent alors le graphisme sur, sous ou au-dessus de la ligne.

### Jeu des paysages (6 planches A4 + cartons **07**)

#### Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de jeu à chaque élève et placer les cartons détails au centre de la table. Les élèves sélectionnent les cartes correspondant à leur paysage et les placent à côté de leur planche. Lors d'une mise en commun, les élèves montrent où sont situés les détails sur l'image.

### Jeu des poissons

(cartons **06**, dé graphique 2 + dé de couleurs)

#### Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Placer les cartons au centre de la table. Les élèves lancent les deux dés à tour de rôle et pêchent le poisson qui correspond. Si celui-ci a déjà été pêché, ils passent leur tour. Celui qui possède le plus de poissons au bout de cinq tours a gagné.

### Jeu Qui l'a vu ? (Planche A3 + cartons **02**)

#### Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Placer la planche de jeu au centre de la table. L'enseignant montre un carton. Le premier élève à poser son doigt sur la même image de la planche gagne le carton. Au bout de dix tours, celui qui a le plus de cartons a gagné.

### Jeu des indices (Planche A3)

#### Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Placer la planche de jeu au centre de la table. L'enseignant décrit oralement une illustration parmi celles présentes sur la planche. Les élèves observent et le premier qui la trouve reçoit un jeton.

## PÉRIODE 5

### Loto des lettres (6 planches + cartons **08** :

lettres A E F J N O T U Z en capitales d'imprimerie)

#### Activité dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de loto à chaque élève. Leur demander de nommer les lettres qui y figurent.

Leur montrer une lettre en capitales d'imprimerie. Les élèves qui ont la même lettre en scripte sur leur planche posent un jeton dessus. Le premier à avoir recouvert toutes les lettres de sa planche a gagné.

Dans un second temps, la lettre n'est plus montrée mais nommée uniquement.

Un des élèves peut prendre la place de l'enseignant.

### Memory des lettres (Cartons **08** : lettres en capitales d'imprimerie et en script)

#### Activité dirigée de 6 à 8 élèves

Prendre deux cartons pour chaque lettre pour qu'elle soit écrite une fois en script et une fois en capitales d'imprimerie. Les choisir en fonction du niveau des élèves.

Jouer à la manière d'un Memory: les élèves retournent deux cartes. Si celles-ci sont les mêmes, ils les gardent. Sinon ils les reposent à la même place.

### Domino des couleurs (Cartons **09**)

#### Activité dirigée de 4 élèves

Montrer aux élèves le jeu de domino et demander de le décrire. Placer sur la table la carte centrale possédant les quatre mots. Donner quatre dominos à chaque joueur. Les élèves posent à tour de rôle un domino. Il faut que les deux parties des dominos qui se touchent comportent le même nom de couleur.

### Jeu des six erreurs (6 planches A4)

#### Activité semi-dirigée de 4 à 6 élèves

Donner une planche de jeu à chaque élève. Les élèves repèrent les erreurs et les entourent à l'aide d'un feutre pour ardoise. Lorsque l'activité est validée par l'enseignant, les élèves effacent et échangent leur planche avec celle d'un camarade.

### Jeu des détails (6 planches A4 + cartons **10**)

#### Activités semi-dirigées de 4 à 6 élèves

Lors d'une première séance, donner une planche de jeu à chaque élève et les cartons qui correspondent. Ils observent l'œuvre et essaient de les localiser. Ils peuvent y placer un jeton à l'endroit correspondant. Quand ils ont localisé les six détails, ils échangent la planche et les cartons avec un camarade et réitèrent l'activité.

Lors d'une seconde séance, mélanger les cartons au centre de la table. Chaque élève prend alors les cartons qui correspondent à son œuvre et les localisent sur celle-ci.

Ces jeux ont été illustrés par Emmanuelle Di Martino



# DESRIPTIF DES POSTERS

## POSTERS A4

### LES LIGNES VERTICALES

**01** **Jamais deux fois la même (1968)**  
Daniel Buren (né en 1938)  
*Installation évolutive : papiers rayés blancs et colorés (une seule couleur) collés directement sur un ou quatre murs, du plancher au plafond.*  
Centre Pompidou, Paris

**02** **Photographies :**  
stalagmites et stalactites

### LES LIGNES HORIZONTALES

**03** **Bildnis Frau Gl. (1929)**  
Paul Klee (1879-1940)  
*Aquarelle et crayon sur papier, collé sur carton*  
45,7 x 30,5 cm  
Kunstmuseum, Bâle

**04** **Partition**

### LES TRAITS

**05** **New York City (1942)**  
Piet Mondrian (1872-1944)  
*Huile sur toile*  
119 x 114 cm  
Centre Pompidou, Paris

**Composition de lignes (1916)**  
Piet Mondrian (1872-1944)  
*Huile sur toile*  
108 x 108 cm  
Rijksmuseum Kröller-Müller, Otterlo

**06** **Photographies :** croix pharmacie à Madrid, secouriste dans les Alpes, panneau intersection, panneau STOP

### LES RONDS

**07** **Photographies :** tartelette aux framboises, euro, horloge, boutons

**08** **Accent en rose (1926)**  
Vassily Kandinsky (1866-1944)  
*Huile sur toile 100 x 80 cm*  
Musée national d'art moderne, Paris

### LES LIGNES OBLIQUES

**09** **Photographies :** arbre penché par le vent, feu penché

**10** **Wall Drawing 1084 (2003)**  
Sol LEWITT (né en 1928)  
*Acrylique sur mur 438 x 1594 cm*  
Stedelijk Museum, Amsterdam

**11** **Photographies :** Tour de Pise, maison penchée à San Francisco

**12** **Société d'outillage (1964)**  
Jean Dubuffet (1901-1985)  
*Huile sur toile*  
89 x 116 cm  
Privatsammlung, Lausanne

### LES CERCLES CONCENTRIQUES

**13** **Photographies :** cible, tronc d'arbre, gobelets en plastique, plouf dans l'eau

**14** **Cercles polychromes (1970)**  
Julio Le Parc (né en 1928)  
*Peinture acrylique*  
173,5 x 174 cm  
Musée d'Art et d'Histoire, Cholet

**15** **Colour Study - Squares with Concentric Circles (1913)**  
Vassily Kandinsky (1866-1944)  
*Aquarelle, gouache et crayon noir sur papier 23,9 x 31,5 cm*  
Städtische Galerie im Lenbachhaus, Munich

**16** **Interférences concentriques bleues et blanches (1961)**  
François Arnal (né en 1924)  
*Huile sur toile 170 x 85 cm*  
Centre Pompidou, Paris

### LES LIGNES BRISÉES

**17** **Photographie :** paysage de montagne de l'Himalaya

**18** **Vent chaud (foehn) dans le jardin de Marc (1915)**  
Paul Klee (1879-1940)  
*Aquarelle sur papier marouflé sur carton 20 x 15 cm*  
Städtische Galerie im Lenbachhaus, Munich

**19** **Photographies :** traces de pneu sur du sable, crocodile, iguane, parquet à chevrons

**20** **The Power of Play in a Lech Landscape (1917)**  
Paul Klee (1879-1940)  
*Aquarelle sur fond de craie sur toile 16,6 x 24,3 cm*

### LES PONTS

**21** **Photographies d'animaux qui sautent :** lapin, kangourou, grenouille, cheval

**22** **Photographie :** Arc de Triomphe, Paris

**23** **Photographie :** pont en pierre

**24** **La Révolution des Viaducs (1937)**  
Paul Klee (1879-1940)  
*Huile sur toile 60 x 50 cm*  
Kunsthalle, Hambourg

### LES SPIRALES

**25** **Photographies :** ammonite, feuille de fougère enroulée, queue de caméléon, serpent enroulé en spirale

**26** **Sans titre dans « Portfolio Magie Eolienne » (1972)**  
Alexandre Calder (1898-1976)  
*Lithographie 64,45 x 49,84 cm*  
Albright-Knox Art Gallery, Buffalo (NY)

**27** **Spiral Jetty (1970)**  
Robert Smithson (1938-1973)  
*Boue, cristaux de sel, rochers, serpent d'eau 4,6 x 460 m*  
Dia Art Foundation, New York

**28** **Trois spirales (1975)**  
Alexandre Calder (1898-1976)  
*Tapisserie 102,9 x 149,9 cm*  
Smithsonian American Art Museum - Washington DC

### LES LIGNES SINUEUSES

**29** **Photographies :** rizière, vagues

**30** **Wall drawing # 857 (1998)**  
Sol LeWitt (né en 1928)  
*Acrylique sur mur*

### LES BOUCLES

**31** **Photographie :** grand huit

**32** **Climbing Plants (1977)**  
Alexandre Calder (1898-1976)  
*Lithographie en couleurs 52 x 72 cm*  
Sprengel Museum, Hanovre

### CONTOURNEMENT

**33** **Photographie :**  
tronc d'arbre avec nœud

**34** **Illustration de style aborigène**  
Différentes lignes

**35** **Reproduction libre d'une peinture pariétale : serpents mythiques (20<sup>e</sup> siècle)**  
Bunduk Nym (1904-1981)  
*Peinture 123x123 cm*  
Musée du quai Branly, Paris

**36** **Peinture : motifs stylisés (20<sup>e</sup> siècle)**  
*Peinture sur écorce d'eucalyptus 75 x 24,5 cm*  
Musée du quai Branly, Paris

### LE DESSIN

**37** **Pine tree (1932)**  
Paul Klee (1879-1940)

**39** **Les Chasseurs dans la neige (1565)**  
Pieter Brueghel l'Ancien (v. 1525/30-1569)  
*Sur bois 117 x 162 cm*  
Kunsthistorisches Museum, Wien

**41** **Photographie :** igloo

**43** **L'amoureux (1978)**  
Raymond Peynet (1908-1999)  
*Estampe 43 x 58 cm*

**45** **La plage de Llana à Cadaques (1921)**  
Salvador Dalí (1904-1989)  
*Huile sur carton 63 x 89 cm*  
Auparavant à Figueras, Collection Jose Marin de la Fuente

### L'ÉCRITURE

**47** **Signatures d'artistes**  
Charles-François Daubigny (1817-1878)  
Max Liebermann (1847-1935)  
Paul Signac (1863-1935)  
Paul Cézanne (1839-1906)  
Jean-François Millet (1814-1875)

### LE JEU DES DÉTAILS

**38** **Orange (1923)**  
Vassily Kandinsky (1866-1944)  
*Lithographie en couleur 48,2 x 44,3 cm*  
Museum of Modern Art (MoMA), New York

**40** **Le Carnaval d'Arlequin (1924-1925)**  
Joan Miró (1893-1983)  
*Huile sur toile 93,3 x 119,38 x 8,25 cm*  
Albright-Knox Art Gallery, Buffalo (NY)

**42** **Portrait d'Adele Bloch-Bauer I (1907)**  
Gustav Klimt (1862-1918)  
*Huile, argent et or sur toile 140 x 140 cm*  
Neue Galerie New York, New York

**44** **Painting No. 46 (1914-1915)**  
Marsden Hartley (1877-1943)  
*Huile sur toile 99,69 x 81,28 cm*  
Albright-Knox Art Gallery, Buffalo (NY)

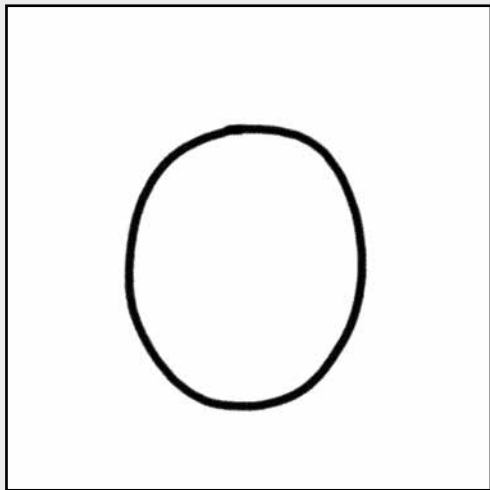
**46** **Hommage à Blériot (1914)**  
Robert Delaunay (1885-1941)  
*Huile sur toile 250 x 251 cm*  
Kunstmuseum, Bâle

**48** **Area of High Spirits (1937)**  
Paul Klee (1879-1940)  
*Sanguine et charbon de bois sur coton 42,5 x 25,4 cm*

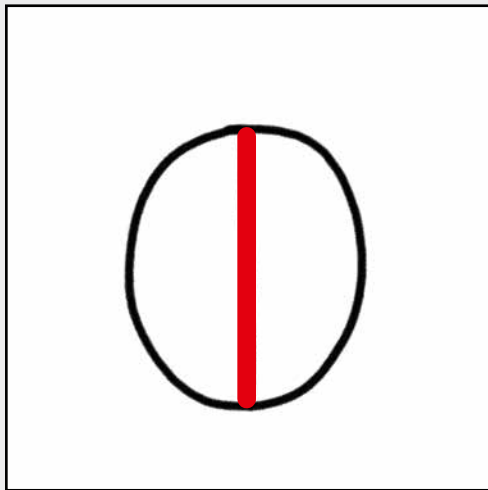
## POSTERS A3

**Google earth alphabet (2009)**  
Thomas de Bruin

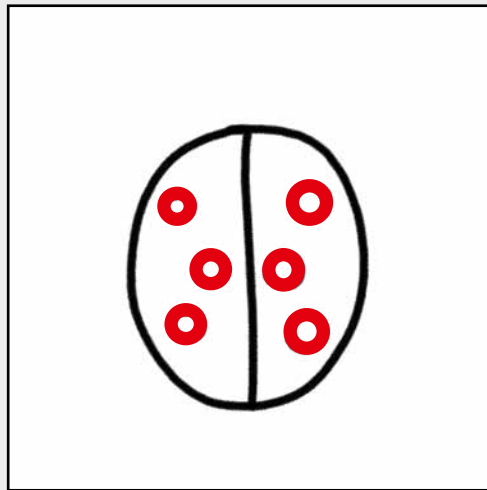
# LA COCCINELLE



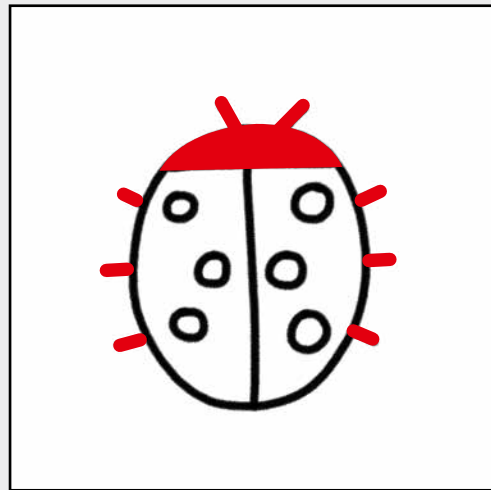
Je trace un grand rond.



Je trace un trait vertical de haut en bas.



J'ajoute 6 petits ronds,  
3 de chaque côté du trait.



J'utilise 6 traits pour les pattes et 2 traits  
pour les antennes. Je colorie la tête.

# LA MAISON



Je forme 4 longs boudins et 2 plus fins.



J'assemble les 4 plus longs boudins afin de former un carré et je réalise le toit avec les 2 plus fins.



Je forme 3 petits boudins, 1 plus grand et une petite boule.



J'assemble les 3 petits boudins pour former la porte. Je place le boudin et la boule sur le toit de la maison pour former la cheminée.











Ammonite © Studio-Annika, Queue de caméléon © H974, Serpent enroulé en spirale © Joakim Leroy Crédit, photo iStockphoto  
Feuille de fougère enroulée © Bénédicte Siefert Crédit, photo ACCÈS Éditions