

SOMMAIRE

PRÉSENTATION

- Avant-propos ... 4
- Quelques définitions ... 5
- Le graphisme à l'école maternelle ... 6
- Compétences concernant les activités graphiques en MS et GS ... 8
- Nos propositions ... 9
- Une démarche de découverte possible ... 13
- Des albums pour mener des activités graphiques ... 14
- L'utilisation de Graphic'arts ... 16

LES 8 MODULES D'ACTIVITÉS

TRACER DES ARABESQUES

- Marabout, bout de ficelle ... 18
- Arabesques en fête ... 20
- Le jeu du chronomètre ... 22
- Méli-mélo ... 24
- Le bonhomme boucles ... 28
- Les dessins arabesques ... 32

TRACER DES LIGNES DROITES

- Gardons la ligne ... 36
- *Vertical limit* ... 38
- Jeu de tête ... 42
- Les lignes mobiles ... 46
- Voilà la pluie! ... 50

CRÉER ET UTILISER UN RÉPERTOIRE GRAPHIQUE

- Le rouge et le... blanc ... 54
- Frottis-frottas ... 56
- Mimi se déguise ... 58
- Dictée graphique ... 64
- Guerre et paix ... 66
- Le *memory* graphique ... 68
- Rythmes ... 70

SUIVRE DES CONTOURS

- Des silhouettes dans tous les sens ... 78
- Jeux de lutte ... 84
- Portraits puzzles ... 88
- Sortir du cadre ... 90
- Saga Africa ... 92
- Déviations provisoires ... 96

TRACER DES RONDS

- Premières impressions ... 100
- Contours d'objets ... 102
- Des ronds dans l'eau ... 104
- Noir sur blanc, blanc sur noir ... 106
- Jeux circulaires ... 108

COMBINER DES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

- Créer avec des tracettes ... 114
- Dessins en kit ... 118
- Spiralage ... 122
- Flora lignes ... 124

RELIER DES POINTS

- La trace de l'œuf ... 128
- Les petits rout'arts ... 130
- Secrets des traces ... 132
- Les dés sont jetés ... 136
- À tous les coins de rues ... 138

CRÉER AVEC LES LETTRES ET LES MOTS

- Paix ... 142
- Prénoms en miettes ... 150
- Désarticulations ... 152
- Madlenka ... 154
- Onomatopées ... 158

ATTENTION. Ce sommaire ne constitue en aucun cas une programmation. Les auteurs ont conçu GRAPHIC'ARTS comme une banque d'activités à utiliser selon les besoins des élèves. En fin de PS et en début de MS, il est important de multiplier les expériences graphiques (outils, gestes, supports variés, travail sur support vertical ou horizontal, lien entre son geste et la trace obtenue, recherche avec un outil). On travaille d'abord sur des gestes amples (pistes graphiques, grandes feuilles) puis on réduit de plus en plus l'espace pour parvenir à des gestes plus précis.

Exemple d'utilisation du module « Tracer des arabesques ». En début de MS, on propose uniquement la première étape, celle d'exploration. La deuxième étape, celle de diversification sera traitée plus tard dans l'année ou en GS. La troisième étape, celle de structuration est de niveau GS-CP.