

Construire

# le geste graphique



Marie-Thérèse Zerbato-Poudou

Florence Gruninger



# Sommaire



<b>Préambule</b> .....	4
<b>Le dispositif</b>	
<b>Le choix des tâches : mise en valeur du griffonnage</b> .....	6
<b>Le choix des outils</b> .....	7
<b>Le choix des supports</b> .....	8
<b>La piste graphique et ses fonctions</b> .....	9
Du point de vue moteur et relationnel .....	10
Du point de vue postural et cognitif .....	10
<b>Une année de graphisme en PS : passer du geste spontané au geste maîtrisé</b>	
<b>Les différentes phases de l'apprentissage</b> .....	12
<b>La mise en œuvre</b> .....	13
<b>Présentation des ateliers</b> .....	14
Première période : produire des griffonnages et des empreintes .....	14
Deuxième période : explorer des lignes et des formes .....	16
Troisième période : s'exercer .....	17
Quatrième période : accroître l'expertise motrice .....	18
Cinquième période : se perfectionner .....	19
<b>Les ateliers</b>	
<b>Première période : produire des griffonnages et des empreintes</b>	
1. Développer la préhension .....	22
2. Produire des griffonnages .....	24
3. Réinvestir les griffonnages .....	26
4. Réaliser des empreintes .....	28
<b>Deuxième période : explorer des lignes et des formes</b>	
1. Tracer des lignes .....	30
2. Prolonger des lignes .....	32
3. Découvrir des formes .....	34
<b>Troisième période : s'exercer</b>	
1. Collectionner les formes .....	36
2. Manipuler les formes .....	38
3. Imprimer les formes .....	40
<b>Quatrième période : accroître l'expertise motrice</b>	
1. Longer .....	42
2. Repasser sur .....	44
3. Relier .....	46
<b>Cinquième période : se perfectionner</b>	
1. Expérimenter des trajectoires .....	48
2. Explorer les lignes brisées .....	50
3. Enrichir les travaux .....	52
4. Tester le niveau de maîtrise gestuelle .....	54



# Préambule

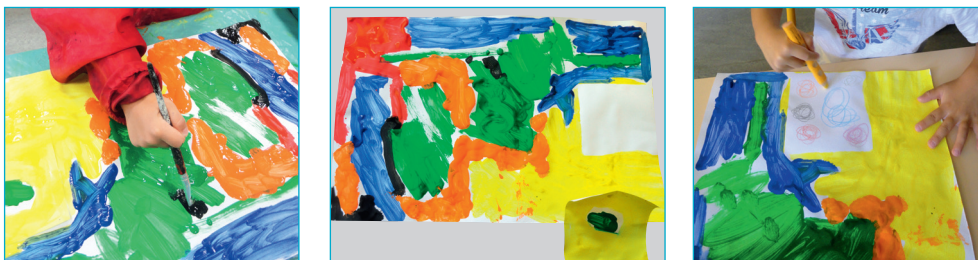
« Passer du geste spontané au geste maîtrisé » est la formule qui résume le mieux les objectifs du graphisme en petite section. Il s'agit en effet de conduire le jeune enfant à développer une **maîtrise gestuelle** de plus en plus affirmée, de développer les **coordinations motrices et visuo-motrices** afin que « l'œil dirige la main<sup>1</sup> » pour reproduire des lignes, des formes ou des motifs de façon consciente et volontaire, pour suivre un tracé, aller d'un point à un autre en anticipant la trajectoire et réaliser des tracés avec de plus en plus de précision, de régularité.

Pour atteindre ces objectifs, bon nombre d'ouvrages proposent une multitude de modèles à photocopier se résumant la plupart du temps à présenter aux élèves des dessins stéréotypés, sélectionnés pour leur aspect « motivant » en fonction de la ligne ou de la forme que l'enseignant souhaite faire acquérir aux élèves. Ceux-ci auront la tâche de compléter ce dessin en suivant scrupuleusement le tracé prédéfini. La conviction est que, de cette manière, l'enfant va pouvoir s'approprier les formes de base nécessaires pour écrire ultérieurement.

Plusieurs malentendus sont ainsi générés : en effet, il ne suffit pas de repasser sur une ligne pour s'approprier pleinement la forme ; ces tracés, fondus dans un dessin, ne sont pas forcément perçus et mémorisés en tant que tels (s'agit-il de tracer des horizontales ou de dessiner les barreaux de l'échelle ?) ; la répétition n'est pas seule source d'apprentissage et les lettres ne sont pas l'assemblage des formes travaillées en graphisme...

Le graphisme scolaire devrait être envisagé avec une grande rigueur, notamment pour les élèves les plus jeunes. En effet, **c'est une activité à part entière** qui permet le développement d'une multitude de processus tous indispensables aux divers apprentissages scolaires, particulièrement grapho-moteurs. Il permet en outre à l'enfant de s'approprier les comportements favorables aux apprentissages : écouter, observer, essayer, réfléchir, comprendre, échanger...

Notre ouvrage propose un dispositif qui vise à aider les enfants à conquérir les processus moteurs, perceptifs et cognitifs, nécessaires pour la maîtrise de l'activité graphique, non pas dans une démarche passive de reproduction, mais dans un **processus actif** de découverte, de recherche, d'expérimentation et d'attention volontaire.



Exemple d'un procédé de réduction du geste dans un espace délimité.

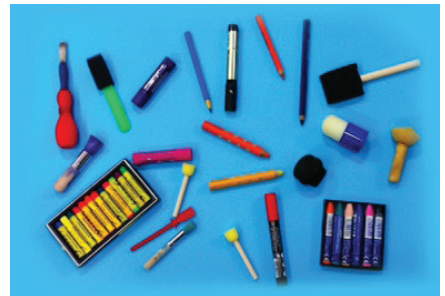
<sup>1</sup> Formule empruntée à Liliane Lurçat, *L'activité graphique à l'école maternelle*, ESF Éditeur, 1988.



Le graphisme est un moyen efficace pour aider les élèves à acquérir et à développer une multitude de compétences et de processus, tous indispensables pour apprendre, comprendre, effectuer et réussir.

Les traces ne sont que le résultat visible de tous les savoir-faire qui sont mobilisés et qui se développeront et se perfectionneront tout au long de la scolarité :

- L'habileté grapho-motrice :  
reproduire lignes, formes ou motifs divers sans en altérer la forme (ou l'aspect).
- La préhension :
  - adapter la prise à la nature de l'outil ;
  - exercer la motricité des phalanges.
- Le langage :
  - acquérir du vocabulaire ;
  - exprimer sa pensée.
- L'habileté gestuelle :
  - tracer des lignes selon différentes directions (vers le haut, le bas, la gauche, la droite) ;
  - aller au bout de son tracé (amplitude).
- La gestion de l'espace de la feuille :
  - occuper un espace quelle que soit son étendue ;
  - organiser des tracés sur un espace.
- Les positions relatives :  
agencer entre eux des tracés, motifs, formes ou lignes.
- La tenue corporelle :
  - adapter son maintien corporel aux diverses positions du support (vertical, oblique, horizontal) ;
  - travailler debout, face à un mur, sur une table, sur le sol.
- Les attitudes :
  - poursuivre un travail engagé, maintenir l'attention ;
  - respecter une consigne.
- La créativité :
  - utiliser lignes, formes ou motifs comme éléments de décoration ;
  - créer des motifs à partir de lignes ou de formes connues.
- Les processus cognitifs :  
comparer, classer, anticiper, mémoriser.



Différents outils adaptés à la PS.

Ces acquis vont se développer avec l'aide de l'enseignant qui conduit les élèves à dialoguer à propos du travail effectué, à élaborer une réflexion aussi modeste soit-elle sur leurs actions motrices et les engage ainsi vers une prise de conscience du résultat de leurs actions grapho-motrices.



# Le dispositif

Les activités présentées dans l'ouvrage ont été conduites **tout au long d'une année scolaire** en petite section dans une école maternelle de six classes, située dans une commune de taille moyenne. L'enseignante de la petite section a voulu rompre avec les exercices graphiques traditionnels tout en portant une attention soutenue à l'objet même de ces exercices graphiques : accompagner et accroître les habiletés grapho-motrices des élèves, développer leur capacités perceptives et langagières, encourager l'exploration et l'analyse de lignes et de formes dont l'apprentissage se fonde sur une conquête et non sur un conditionnement gestuel. C'est dans cette optique que des choix ont été opérés au niveau de la sélection des **tâches**, des **outils** et des **supports**, et par la mise en place d'une **piste graphique** permanente.

Avant de mettre en œuvre son projet, l'enseignante a réuni les parents pour leur expliquer les raisons de ses choix, notamment en ce qui concerne l'abandon des feutres<sup>1</sup>, pour les rassurer quant à la pertinence du dispositif. À chaque fin de période, l'enseignante présentait et commentait de façon individuelle aux parents l'avancée des travaux de leur enfant, dont ils percevaient parfois la nature lors des affichages dans les couloirs et autres zones collectives.

Le constat final du développement grapho-moteur en fin d'année a confirmé les hypothèses de l'enseignante. La tenue de l'outil s'est nettement améliorée pour les élèves qui agrippaient leur crayon. Pour ceux qui avaient déjà des tenues à peu près correctes, leur habileté motrice a été renforcée. Il n'y a jamais eu de problème pour qu'ils adaptent la préhension aux divers outils qu'ils ont manipulés.

## Le choix des tâches : mise en valeur du griffonnage

En souhaitant s'affranchir des exercices répétitifs, appréhendés comme une suite de contraintes et de freins à l'enrichissement de la motricité, l'enseignante a porté son choix sur l'exploitation des premiers griffonnages que réalisent les enfants. Le projet a été de s'appuyer sur ces tracés, souvent

dévalorisés (gribouiller est souvent mal perçu, seulement toléré chez les très jeunes enfants avant leur entrée à l'école), afin de les observer, d'en extraire des formes et ensuite de les reproduire. Il ne s'agit plus de programmer et de hiérarchiser des graphismes imposés, mais de **partir de ce que sait faire chacun des élèves** pour ensuite les conduire à élargir leur répertoire graphique, à développer leurs habiletés motrices et à discipliner leurs gestes. On s'appuie sur les expériences acquises pour développer des compétences nouvelles.



Exemples de griffonnages en début d'année.

Si l'on observe ces tracés spontanés, on peut identifier des formes facilement exploitables : des balayages en fuseau, des tourbillons, des tirets, quelques lignes plus ou moins tortueuses, des ellipses, parfois des cercles, des arabesques, rarement des cycloïdes. Mais ces tracés ne sont souvent pas aboutis...

La mise en valeur de ces griffonnages se déroule en plusieurs phases. Tout d'abord, les élèves sont invités à tracer des formes, à dessiner « comme ils en ont envie » à l'aide de craies grasses. Les travaux sont alors commentés. Il s'agit de mettre des mots sur ce travail, de valoriser les tracés, d'attirer l'attention sur les gestes et leurs résultats (« Je vois un joli tourbillon, comment as-tu fait avec ta main ? Et là, comme un rond bleu... Je vois plein de petits traits... Etc. »). Plus tard, à l'aide d'un carton percé (nommé « fenêtre » ou « viseur »), les élèves sont amenés à observer les tracés au travers de ce dispositif. Puis ils choisissent eux-mêmes certains de leurs tracés pour les reproduire. C'est ainsi que le geste fortuit devient volontaire, l'intention remplace l'impulsivité.

<sup>1</sup> Il était exclu d'exiger la suppression des feutres à domicile.



# Une année de graphisme en PS : passer du geste spontané au geste maîtrisé

## Les différentes phases de l'apprentissage

L'activité graphique consiste donc à explorer les tracés spontanés créés par les élèves eux-mêmes. L'objectif est de leur permettre de construire leur geste graphique dans des situations évolutives adaptées à leur développement,

d'aller de la découverte au perfectionnement, en passant par l'exploration, l'analyse et l'entraînement.

Le tableau ci-dessous indique les principales phases d'un dispositif élaboré pour les activités graphiques. Ces phases peuvent être de durée variable.

Phases du dispositif d'enseignement	Découvrir Analyser Décrire Explorer	Réaliser Apprendre à faire	Exercer S'entraîner Discipliner le geste	Consolider Renforcer les acquis	Perfectionner Réinvestir les acquis
Les actions concrètes	L'objet d'apprentissage est découvert selon divers procédés (l'objectif est d'attirer l'attention sur ce qui fera l'objet d'un apprentissage).	Les tracés identifiés font à présent l'objet d'un apprentissage graphique : il faut les réaliser selon diverses modalités.	L'apprentissage étant (ou supposé être) acquis, il est nécessaire de s'entraîner, de reproduire plusieurs fois les formes étudiées pour s'approprier leurs particularités.	À ce stade, on sollicite chez les élèves des actions motrices nécessitant plus de précision et une organisation spatiale particulière.	Des tâches plus méticuleuses sont proposées, mais aussi plus complexes. L'appel à la créativité s'effectue au travers de tâches décoratives.
Les processus sollicités	Phase qui sollicite les processus perceptifs et langagiers.	Phase qui sollicite les processus sensori-moteurs, le guidage de la main par le regard.	Phase qui fait appel à la mémoire et à l'attention volontaires pour anticiper le geste.	Phase de renforcement des habiletés motrices et de la structuration spatiale.	Exercices conduisant vers le processus de transfert.

Le **processus d'apprentissage** est propre et singulier à chacun, il se déroule selon des périodes temporelles plus ou moins longues. Il est parfois difficile de déterminer, pour chacun des élèves, à quel moment il a réellement commencé, s'il a vraiment été conduit à son terme et selon quelles procédures.

Le travail de l'enseignant consiste à identifier les **processus** sur lesquels il doit porter son attention. Ces processus sont les opérations de pensée qui permettent à l'élève de s'approprier les connaissances, et pas seulement de réussir une tâche qui peut l'être par conditionnement ou imitation (bien que l'imitation soit une étape nécessaire qui doit

être dépassée pour un fonctionnement autonome). Un apprentissage réussi peut se définir ainsi : il est le résultat d'une **activité consciente** et **volontaire**.

Dans notre dispositif, nous avons fait le choix de répartir les diverses situations graphiques selon **cinq grandes périodes** encadrées par les vacances scolaires :

1. de la rentrée aux vacances de la Toussaint ;
2. de la Toussaint jusqu'aux vacances de Noël ;
3. de la rentrée de janvier jusqu'aux vacances d'hiver ;
4. des vacances d'hiver jusqu'aux vacances de printemps ;
5. des vacances de printemps jusqu'aux vacances d'été.



S'il existe à l'évidence une hiérarchie au regard des compétences à développer lors de chacune de ces périodes, comme le montre le tableau précédent, il va de soi que les exercices proposés peuvent permuter au sein d'une même période ou être réinvestis ultérieurement. Selon l'intérêt et le niveau de compétences des élèves, certaines activités peuvent glisser d'une période à l'autre. Cependant, nous avons souhaité que cette organisation reflète les différentes phases du dispositif d'enseignement tel que nous l'avons pensé pour favoriser les apprentissages.

### La mise en œuvre

Nous proposons trois ou quatre ateliers par période, qui nécessiteront un roulement des élèves au cours de ces semaines. Un seul groupe d'élèves sera en activité sur un atelier dirigé par l'enseignant, les autres enfants étant occupés à des tâches plus autonomes : piste graphique, atelier libre de peinture, manipulations sensori-motrices

(jeux de type Montessori, tris, encastresments, puzzles, etc.), jeux libres, réinvestissement d'acquis précédents (réitération d'empreintes, bouchons, pots, éponges, etc.). Pour ces ateliers de réinvestissement, l'enseignant peut s'inspirer des exercices que nous proposons dans la rubrique « extensions possibles » de chacun des ateliers. La piste graphique est à disposition des élèves tout au long de l'année en parallèle des divers ateliers.

Lorsqu'il s'agit d'une situation de découverte, d'apprentissage ou d'un travail particulièrement exigeant, l'atelier nécessite la présence d'un adulte, d'autant plus en petite section où les enfants acquièrent leur « métier d'élève », où le rapport aux « tâches scolaires » n'est pas encore acquis. Il est conseillé, lorsque l'activité est nouvelle ou complexe, de procéder à des démonstrations par un ou plusieurs élèves afin que tous comprennent la nature de la tâche à effectuer. Le tableau ci-dessous présente les cinq périodes et leurs objectifs associés aux ateliers qui sont décrits dans cet ouvrage.

Première période	Deuxième période	Troisième période	Quatrième période	Cinquième période
Produire des griffonnages et des empreintes	Explorer des lignes et des formes	S'exercer	Accroître l'expertise motrice	Se perfectionner
Développer la préhension	Tracer des lignes	Collectionner les formes	Longer	Expérimenter des trajectoires
Produire des griffonnages	Prolonger des lignes	Manipuler les formes	Repasser sur	Explorer les lignes brisées
Réinvestir les griffonnages	Découvrir des formes	Imprimer les formes	Relier	Enrichir les travaux
Réaliser des empreintes				Tester le niveau de maîtrise gestuelle
<i>Alterner la production de griffonnages avec la production d'empreintes.</i>	<i>Alterner les ateliers sur la production de lignes et de formes.</i>	<i>Les divers ateliers peuvent permuter.</i>	<i>Proposer « longer » avant de « repasser sur ».</i>	<i>Les tests se déroulent en toute fin d'année scolaire.</i>
Piste graphique : investie quotidiennement, librement ou avec les éléments travaillés aux périodes correspondantes.				



# Réinvestir les griffonnages

## Objectifs

Remémoration des tracés et renouvellement de l'exercice moteur.

## Compétences visées

Les élèves doivent pouvoir suivre les consignes sans être troublés par les tracés précédents qui servent de support. De plus, certains travaux nécessitent la réduction du geste.

## Mise en œuvre

### Matériel

- Des travaux graphiques précédents, individuels ou prélevés sur une piste graphique.
- Des feuilles qui ont été enduites de peinture dans un autre atelier avec un espace réservé par un cache.
- Des craies grasses, des encres de couleur et des pinceaux.
- Des fenêtres (ou viseurs) de forme carrée.
- De la colle.

### Organisation

Travail individuel au sein de petits groupes.

## Déroulement

Les exercices présentés ici peuvent être réalisés à différents moments au cours de la période. Toutefois, il est indispensable que les élèves aient déjà produit des griffonnages à plusieurs reprises.

Par ailleurs, l'enseignant doit s'assurer que les élèves connaissent déjà l'utilisation de la « fenêtre », appelée aussi « viseur ». Au préalable, il peut organiser des manipulations où les élèves auront à utiliser des fenêtres de préférence sur des images, ce qui rend leur usage plus explicite.

### Tâches

Deux types de tâches sont proposés.

a. L'enseignant donne aux élèves un des essais de griffonnages réalisés précédemment. Il distribue une

fenêtre à chacun et demande de rechercher un des endroits qu'ils préfèrent. Il délimite cet emplacement en collant une fenêtre à l'endroit choisi. Il demande ensuite aux élèves de colorer entre les lignes dans cet espace délimité.

b. Lors d'un atelier parallèle de préparation du support, les élèves ont pu enduire de peinture une feuille sur laquelle avait été collé un cache (un morceau de papier de forme carrée) qui ne devait pas faire obstacle à l'application de la couleur. Une fois enlevé, le cache dévoile un espace libre dans lequel les élèves pourront effectuer des griffonnages.

### Consignes

Les consignes sont à adapter selon les deux activités :

- a. *Souvenez de ce travail réalisé il y a un moment... Voici une fenêtre : promenez-la sur les tracés, choisissez un endroit qui vous plaît et arrêtez-la dessus. Je la collerai à l'endroit que vous avez choisi... Puis ajoutez de la couleur, avec les craies, dans les espaces qui sont blancs.*
- b. *Souvenez de ce travail réalisé il y a un moment... Vous allez occuper cet espace en y faisant des griffonnages, sans dépasser, avec des craies de couleur différente.*

### Commentaires

Ces travaux ne présentent pas de difficultés, sauf peut-être le coloriage des espaces libres car il nécessite une maîtrise gestuelle. Il faut veiller à ce que les coloriages se déroulent sur de petites surfaces et dans un temps réduit pour ne pas lasser les élèves.

### Extensions possibles

- Des griffonnages sur papier calque sont particulièrement intéressants pour la transparence, mais aussi pour les superpositions de tracés.
- Faire colorer avec des encres de couleur la feuille où ont été tracés les griffonnages à la craie grasse, afin d'enrichir et de valoriser le tracé, même s'il est quelconque.
- Refaire ce type de travail plus tard dans l'année afin de révéler les progrès (geste, formes).





## Exemples de productions

### Tâche a



Les espaces blancs ont été colorés dans l'espace délimité du cadre noir.

### Tâche b



L'enfant a peint, lors d'une séance précédente, un support coloré muni d'un cache.

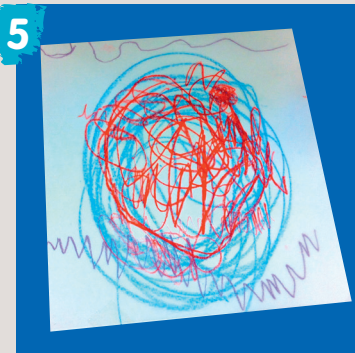


L'enseignant a enlevé le cache, ce qui révèle l'espace préservé de peinture.



L'enfant investit l'espace libre à l'aide de griffonnages dessinés à la craie, sans dépasser.

### Extensions



L'utilisation du calque permet une superposition des tracés.



L'enfant a coloré l'espace griffonné avec une encre jaune qui, en passant sur les tracés bleus, a produit un effet d'ombre verte.