

GRAPHISMES

autour des lettres GS-CP

Lettres décorées

Ce lot contient 38 pages dont 29 fiches
et un guide pédagogique

Fiches 1 à 26 : Les lettres décorées

Fiche 27 : Mon abécédaire

Fiches 28 à 29 : L'alphabet graphique

Ces fiches sont issues de l'ouvrage *Jeux graphiques autour des lettres GS-CP*
de Solange Sanchis, collection "Graphismes" © Retz

9782725665917

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Introduction

Ces sont les **lettres de l'alphabet** qui fournissent, ici, le prétexte à des **activités graphiques**. Parce que dès l'entrée à l'école maternelle, l'enfant découvre les **majuscules d'imprimerie** qui composent son prénom, parce que, au fur et à mesure de sa découverte de l'écrit, il en remarque les multiples graphies, lui proposer de les orner, de les encadrer, de les illustrer, permet de mobiliser son attention, déclencher son intérêt pour les lettres et en faciliter la reconnaissance. Projeter de décorer ses initiales, de créer un abécédaire original, d'illustrer des mots, de jouer avec les lettres, etc. sont autant de situations motivantes pour mettre en œuvre ces exercices graphiques.

Riche d'une multitude de signes graphiques, cet ouvrage vise à développer d'abord, chez l'enfant, une réelle **éducation du regard**. Par l'exploration attentive du **modèle**, l'élève repère les signes utilisés, en retient l'organisation, analyse les façons de procéder ; il situe le point de départ du tracé, l'orientation de sa trajectoire ainsi que ses limites.

Ensuite, lors de l'exécution, les fiches le conduisent à utiliser des **gestes nouveaux**, à acquérir d'**autres façons de faire**, à conquérir des **savoir-faire différents**.

Ces activités font appel à des processus perceptifs et moteurs complexes qui reposent sur une maturation physiologique et nerveuse qui se met en place chez l'enfant de grande section pour se poursuivre à l'école élémentaire. C'est pourquoi elles sont destinées aux élèves de **GS** et de **CP**. Elles guident l'enfant dans l'apprentissage d'un graphisme maîtrisé et conscient en proposant une progression en trois étapes : **observer, s'entraîner, reproduire**.

■ Observer

Il est **essentiel** de faire précéder l'activité graphique d'un temps d'**échange** entre l'enseignant et le groupe d'enfants, pour mieux appréhender les consignes de réalisation et **analyser** les différents motifs qui feront l'objet d'un entraînement.

En effet, c'est le moment de décider de ce que l'on veut faire, de ce que l'on doit faire, d'observer le modèle référent, de décrire, de détailler, d'évaluer les difficultés, de sérier les étapes de la réalisation et de se donner des règles.

On convient alors de l'utilisation de tel ou tel outil ou de telles ou telles couleurs, sachant que le résultat est très différent si le modèle est reproduit dans une seule teinte, dans deux, ou dans plusieurs, et s'il est réalisé avec des tons très vifs ou des camaïeux de couleurs, si un fond de teinte claire vient parfaire le tout, etc.

■ S'entraîner

C'est un instant privilégié d'échange entre l'enseignant et l'élève qui exécute. L'adulte encourage, incite à essayer, rassure, aide à verbaliser l'action et fournit, si nécessaire, une feuille de brouillon pour multiplier les essais.

■ Reproduire

L'enfant exécute le modèle sous le regard de l'enseignant, toujours disponible pour apporter son aide tout en vérifiant, pour chacun, la bonne posture du corps, l'application du geste ainsi que la tenue correcte de l'outil scripteur.

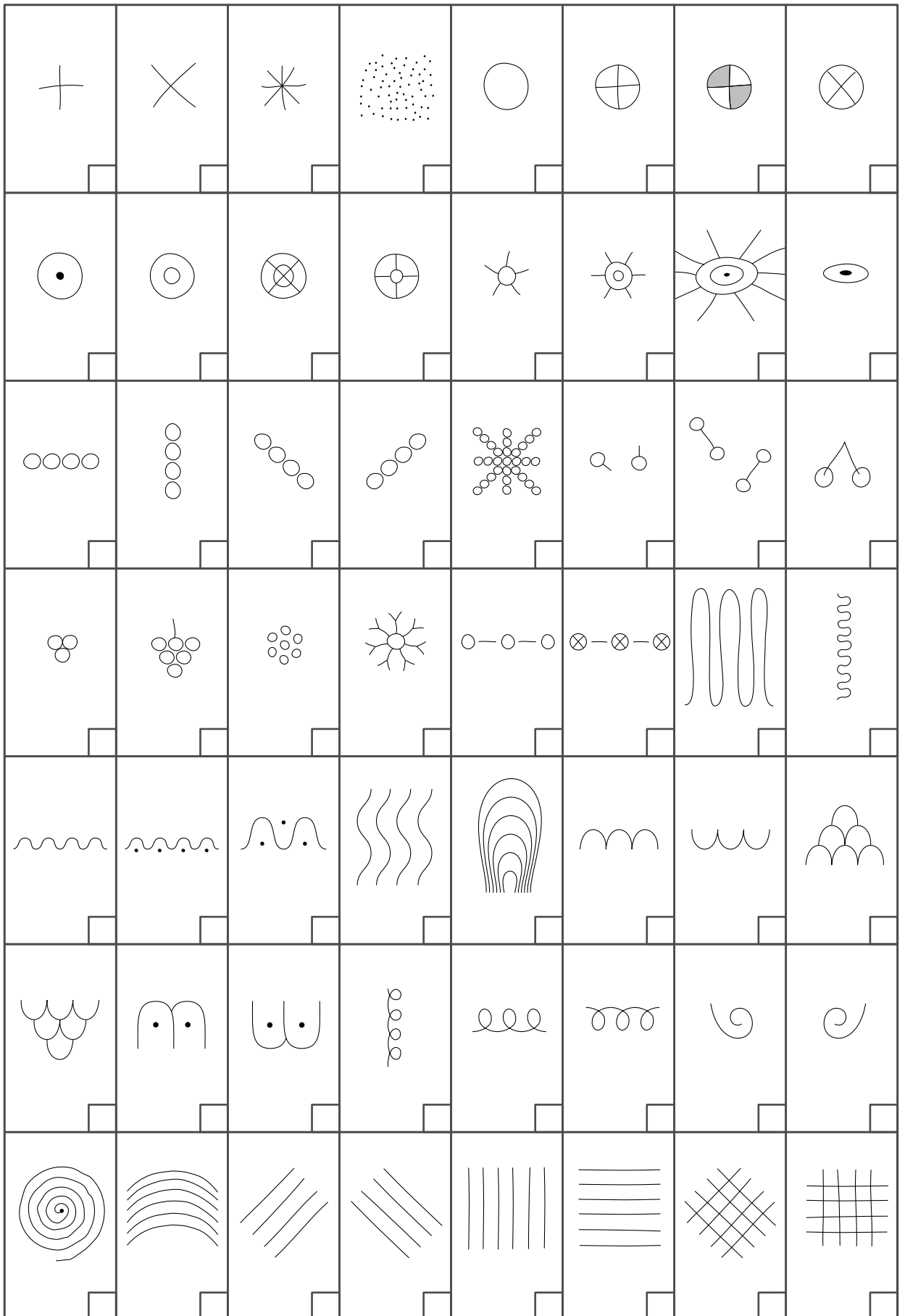
Cependant, quand le travail sur la fiche est terminé, l'activité d'apprentissage n'est pas encore finie : il est essentiel, en effet, de la prolonger par une phase d'**évaluation** pour permettre à l'enfant de **progresser**.

Le groupe réuni commente, alors, les productions. Les règles fixées au départ ont-elles été respectées ? Si ce n'est pas le cas, pourquoi ? Quelles difficultés ont été rencontrées ?

Chaque enfant commente sa réalisation. Il peut être satisfait ou non du résultat. Dans la dernière hypothèse, il a le choix d'améliorer son travail ou de le recommencer lors d'une prochaine séance.

PRÉNOM :

Alphabet graphique 28



L'utilisation de ces contenus est limitée à une classe. Toute autre exploitation, même partielle, faite sans le consentement de Retz est interdite.