

# Partie 2 : du graphisme à l'écriture

*Comment préparer au gestes nécessaires à l'écriture*

**Objectif :** Proposer des pistes pour préparer le geste

**Durée :** 1 h

**EMFE :** Régine BARTOLI-RULLIER

## 1 : Mise en situation : création d'un répertoire graphique 20 min

**Supports :**

- Le trente : œuvre de Kandinski ; support pour présenter un répertoire graphique . *Cf exemple*

**Objectif :**

- Éprouver la difficulté du tracé selon les outils utilisés et déterminer les compétences motrices mises en œuvre pour le réussir afin de pouvoir en déterminer une progressivité.



- **Préparer le matériel pour les ateliers :**

- Reproduire l'œuvre en format A3 ou plus si possible, et découper le damier en carrés individuels
- Proposer des supports de papier à différents grammages et structures (bristol, dessin, papier machine, papier affiche, papier structuré, etc...)
- Rassembler différents outils (pinceaux, brosses, feutres, pastels, craies,...)
- Rassembler différents médiums noirs : gouache, encre de chine,
- Pour la dictée graphique, préparer sur chaque place 2 supports, 2 outils et un ou deux médiums.
- Recouvrir la table de papier kraft pour permettre la seconde activité rapidement

### Les ateliers :

- 1- atelier : dictée graphique = par binôme ; un qui dicte, l'autre qui trace ce qui est dicté sans le voir. Comparer la production et l'original et dire pourquoi c'est réussi ou raté.
  - 2 - reproduire une carte de graphisme (le même signe), à partir d'outils, de médiums et de papiers différents ;
  - 3- Une fois les reproductions finies, proposer deux groupes de stagiaires puis demandez de trier et classer les productions (ou les cartes ) par type en fonction des signes graphiques de base et ranger par progressivité à l'intérieur de ce classement, en vous mettant d'accord. Vous les disposerez sur la table pour mettre à jour ce classement
- 
- **POWERPOINT** : l'apprentissage de l'écriture GS au CP

Organisation : ateliers en ½ groupe classe ou en 1/3 de classe

A chaque atelier, les participants suivent les consignes données pour reproduire le signe graphique qu'ils ont dans les mains ; le signe de la carte avec le matériel mis à disposition. Ils doivent utiliser tout le matériel mis à leur disposition (supports et outils)...

Ils doivent éprouver les différences de tracés entre les différents outils et papiers et s'apercevoir que le graphisme utilise des compétences de motricité déjà exercées, ce n'est pas écriture mais que sa fonction dans l'apprentissage ne sert qu'à délier les gestes. Les habiletés apprises dans le graphisme ne sont pas transférables à l'écriture mais préparent les habiletés nécessaires à son apprentissage.

Les participants se regroupent en 2 ou 3 groupes et décident ensemble d'un classement et d'un ordre de difficulté dans lequel ranger leurs signes ; ils les rangent sur les tables et présenteront leurs choix de classement lors du bilan collectif où ils exposeront en quelques mots clés, les compétences que le graphisme permet de développer.



« trente »

Vassily Kandinski