

# PROG GRAPHISME : TPS et PS première année

Vivre des expériences autour : -des différents gestes pour prendre conscience de la forme,  
-de différentes composantes du geste, pour s'appropriier les gestes simples.

Remarque : Adapter ses gestes avec les deux mains (simultanément ou pas )

objectifs	Traces et tracés possibles	Activités et Gestes progressifs possibles	
<b>Prendre plaisir à laisser une trace</b>	<i>Empreintes</i>	Laisser une trace « statique », empreintes : mains, doigt, (pieds) expérimenter la différence entre froter/poser <a href="#">séq Accès PS « traces à suivre » p 14-15-16-17</a>	Début d'année : période 1 et période 2 = 10 à 14 semaines
<b>Associer un geste à une trace ; une trace à un geste, à un verbe.</b>	<i>Livre des « gestes »</i>	<i>taper, caresser, étaler, griffer de la gouache (séquence autour de la comptine <a href="#">Que fait ma main</a>)</i>	
<b>Associer un objet à une trace ; une trace à un objet.</b>	Livre des empreintes	Laisser une trace « statique » avec différents objets de la classe = empreintes ( <a href="#">séq Accès 18 à 22</a> ) Sur de la pâte à modeler, avec de la peinture  Laisser une trace dynamique, en mouvement : <b>+ chemins</b> du doigt, du pinceau, au rouleau, avec une petite voiture ( <a href="#">séquence Accès : p32 à 37</a> ) <b>+ tourner</b> autour d'une grande table avec un outil sur plan horizontal.	
<b>s'intéresser et observer le résultat.</b>		→ utiliser des cadres pour isoler une trace ; → retrouver le geste ou l'objet qui a laissé la trace	
<b>Expérimenter un geste continu</b>	Gribouillis avec différents outils sur différents supports	→ Réaliser un geste continu circulaire (l'œil suit la main)	
<b>commencer à expérimenter la direction et à anticiper le geste</b>	Coloriages	→ s'appropriier l'espace feuille, l'occuper entièrement, → adapter son geste pour occuper un espace délimité (pochoirs, contours à respecter, premiers coloriages simples avec différents outils...)	
<b>Commencer à contrôler son geste, le freiner, l'arrêter pour donner naissance aux premières formes</b>  <b>Se représenter mentalement une forme</b>	Du gribouillis au « rond » : tracé fermé en un seul geste sans lever l'outil  tracer un rond <u>dans</u> et <u>autour</u> un autre)	→ Observer et rechercher un élément graphique dans son environnement : le cercle → Laisser des empreintes circulaires avec différents objets → Manipuler des objets circulaires et commencer à constituer un répertoire graphique :  -contrôler ses gestes pour tracer une forme fermée, pour entourer, pour obtenir un cercle ;  -commencer à contrôler l'amplitude de ses gestes pour varier la grandeur de ses tracés.  <u>Evaluation</u> : en mettant à disposition plusieurs outils et objets : sur cette grande feuille, laisse plein de traces rondes. Que des traces rondes.	Période 3 (ou 4) : Environ 7 semaines

<p style="text-align: center;"><b>Orienter et maintenir son geste : Tracer des lignes droites</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Se représenter mentalement une trace</b></p>	<p>Lignes droites verticales et horizontales</p> <p>Lignes droites continues et discontinues</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Observer et rechercher un élément graphique dans son environnement : les lignes droites</li> <li>→ enrichir son répertoire et son lexique graphiques</li> <li>→ repérer, décrire et classer les caractéristiques de différentes lignes droites (orientation, longueurs, largeurs).</li> <li>→ anticiper et verbaliser son geste.</li> <li>→ maîtriser la grandeur de ses tracés (départ, arrêt)</li> <li>→ produire des traces continues ou discontinues (obstacles à éviter ou à contourner : modifier, adapter le tracé)</li> <li>→ occuper un espace dans plusieurs directions avec des lignes droites.</li> <li>→ orienter son geste (de bas en haut, de haut en bas, de gauche à droite de droite à gauche + relier)</li> <li>↳ <b>anticiper</b> : le regard précède et guide le geste</li> </ul>	<b>Période 4</b> (ou périodes3)
<p style="text-align: center;"><b>Orienter et maîtriser son geste : Tracer des lignes qui tournent,</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Combiner différents tracés</b></p>	<p>Combiner</p> <p>Reproduire un modèle</p> <p>Représenter</p> <p>Anticiper</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ enrichir son répertoire et son lexique graphiques : Observer et rechercher des éléments graphiques plus complexes : lignes courbes, boucles et combinaisons d'éléments graphiques simples</li> <li>→ utiliser des modèles en respectant des contraintes de forme, de taille et d'organisation.</li> <li>→ Commencer à utiliser ses acquis pour représenter quelque chose (soleil, bonhomme, fleur, maison, ...)</li> <li>→ contrôler ses gestes pour tracer des lignes en évitant, contournant des obstacles (courbes et boucles)</li> <li>→ contrôler l'amplitude de ses gestes pour varier la grandeur de ses tracés</li> <li>→ Prendre des repères dans l'espace de la feuille</li> <li>→ occuper un espace délimité dans plusieurs directions avec différents types de lignes (avec ou sans obstacles)</li> <li>→ colorier par balayage en tenant compte des limites et en occupant tout l'espace délimité</li> <li>→ affiner le tracé des cercles</li> </ul>	<b>Période 5</b>