

Découpage maternelle : progression PS-MS-GS et 30 modèles à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	PS, MS et GS, avec ciseaux adaptés
Durée	8 à 25 minutes
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	30 modèles progressifs et guide de sécurité

Découpage maternelle : progression PS-MS-GS et 30 modèles à imprimer doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. Franges larges

Durée : 8-12 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Franges larges », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Franges larges', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

2. Bandes droites

Durée : 8-12 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Bandes droites », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Bandes droites' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

3. Chemins obliques

Durée : 8-12 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Chemins obliques », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Chemins obliques' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

4. Escaliers

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Escaliers », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Escaliers', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

5. Zigzags

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Zigzags », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Zigzags', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

6. Courbes larges

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Courbes larges », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Courbes larges', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

7. Vagues

Durée : 5-8 min Matériel : grande piste horizontale, feutre effaçable

Pour « Vagues », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Tracez une vague continue en faisant monter puis descendre la main sans casser le mouvement. Commencez au tableau avec l'épaule, puis passez sur une bande horizontale plus étroite.

Repère : Les creux et les bosses s'enchaînent sans angle brusque et dans le sens annoncé.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

8. Spirales courtes

Durée : 10-15 min Matériel : grande feuille, point central, craie ou feutre

Pour « Spirales courtes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Partez d'un point central bien visible et tournez progressivement en éloignant la ligne sans croiser le tracé précédent. Recommencez ensuite de l'extérieur vers le centre.

Repère : Le tracé tourne régulièrement sans devenir une série de cercles séparés.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

9. Contours de carrés

Durée : 12-20 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Contours de carrés », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Contours de carrés', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

10. Contours de triangles

Durée : 12-20 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Contours de triangles », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Contours de triangles', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

11. Contours de ronds

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Contours de ronds », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Contours de ronds', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

12. Formes épaisses

Durée : 8-12 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Formes épaisses », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Formes épaisses', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

13. Bandes à assembler

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Bandes à assembler », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Bandes à assembler', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

14. Puzzle de deux pièces

Durée : 8-12 min Matériel : 3 à 4 cartes séquentielles

Pour « Puzzle de deux pièces », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mélangez les trois ou quatre cartes de 'Puzzle de deux pièces'. L'enfant commence par chercher ce qui pourrait être le début, puis place la suite en expliquant 'd'abord', 'ensuite' et 'à la fin'. Retournez ensuite le corrigé.

Repère : L'ordre raconte une transformation compréhensible et l'enfant peut expliquer au moins deux liens de cause ou de temps.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

15. Puzzle de quatre pièces

Durée : 12-20 min Matériel : 3 à 4 cartes séquentielles

Pour « Puzzle de quatre pièces », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mélangez les trois ou quatre cartes de 'Puzzle de quatre pièces'. L'enfant commence par chercher ce qui pourrait être le début, puis place la suite en expliquant 'd'abord', 'ensuite' et 'à la fin'. Retournez ensuite le corrigé.

Repère : L'ordre raconte une transformation compréhensible et l'enfant peut expliquer au moins deux liens de cause ou de temps.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

16. Chemins entre deux lignes

Durée : 5-8 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Chemins entre deux lignes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Chemins entre deux lignes' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

17. Fleurs à pétales

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Fleurs à pétales », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Fleurs à pétales', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

18. Animaux simplifiés

Durée : 8-12 min Matériel : figurines ou cartes d'animaux

Pour « Animaux simplifiés », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Choisissez des animaux dont les pattes sont bien visibles. Faites un premier classement 'deux pattes / quatre pattes', puis introduisez un poisson pour obliger à créer une troisième famille.

Repère : L'enfant compte ou montre l'indice utilisé avant de déplacer la carte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

19. Maisons géométriques

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Maisons géométriques », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Maisons géométriques', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

20. Guirlandes

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Guirlandes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Guirlandes', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

21. Masques

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Masques », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Masques', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

22. Cartes à fente

Durée : 10-15 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Cartes à fente », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

23. Bandes de tissage

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Bandes de tissage », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Bandes de tissage', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

24. Silhouettes symétriques

Durée : 8-12 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Silhouettes symétriques », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Silhouettes symétriques', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

25. Étiquettes

Durée : 12-20 min Matériel : étiquettes-prénoms, lettres mobiles, photo facultative

Pour « Étiquettes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Utilisez le vrai prénom de l'enfant en capitales lisibles. Dans 'Étiquettes', la comparaison porte sur un indice stable - initiale, longueur, ordre des lettres - et non sur la couleur de l'étiquette ou la place habituelle.

Repère : L'enfant retrouve son prénom même quand les étiquettes changent de position.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

26. Photos à encadrer

Durée : 8-12 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Photos à encadrer », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Photos à encadrer', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

27. Lignes interrompues

Durée : 12-20 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Lignes interrompues », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Lignes interrompues' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

28. Formes imbriquées

Durée : 10-15 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Formes imbriquées », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Formes imbriquées', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

29. Création libre guidée

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Création libre guidée », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Création libre guidée', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

30. Petit projet final

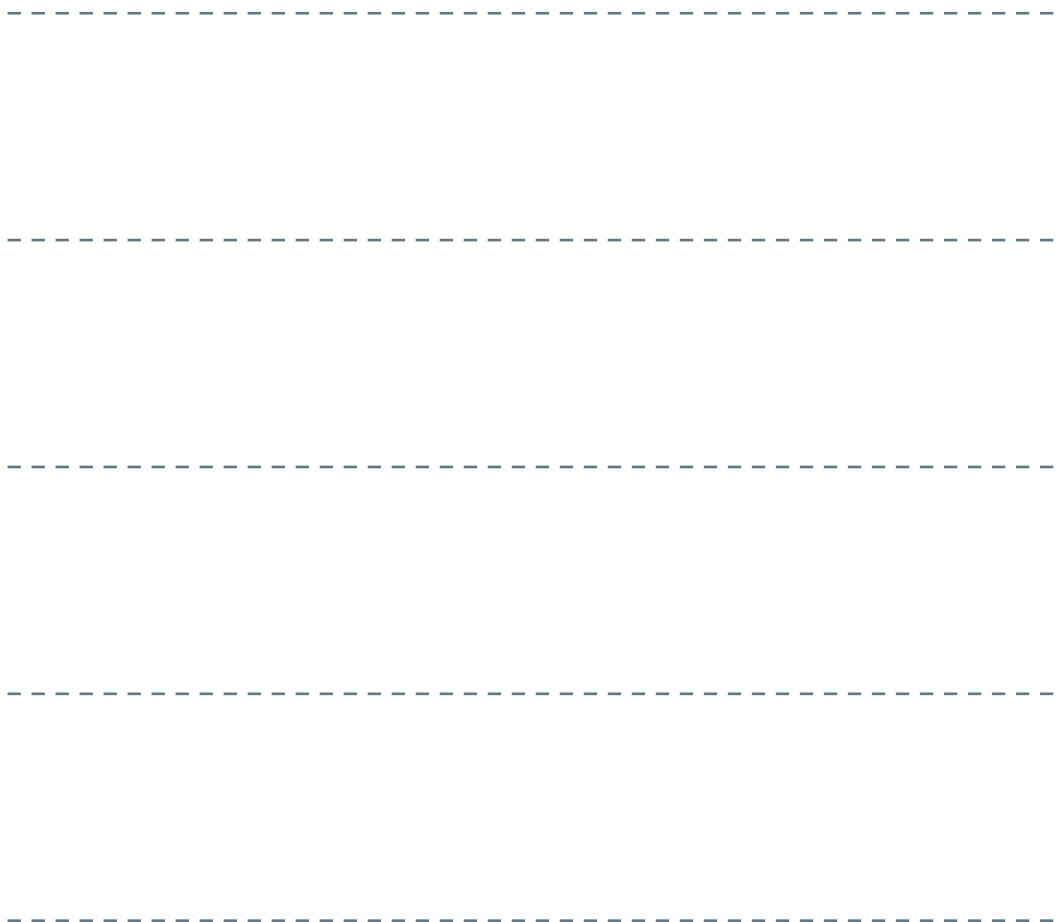
Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Petit projet final », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Petit projet final', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

Modèle 1 - Franges larges

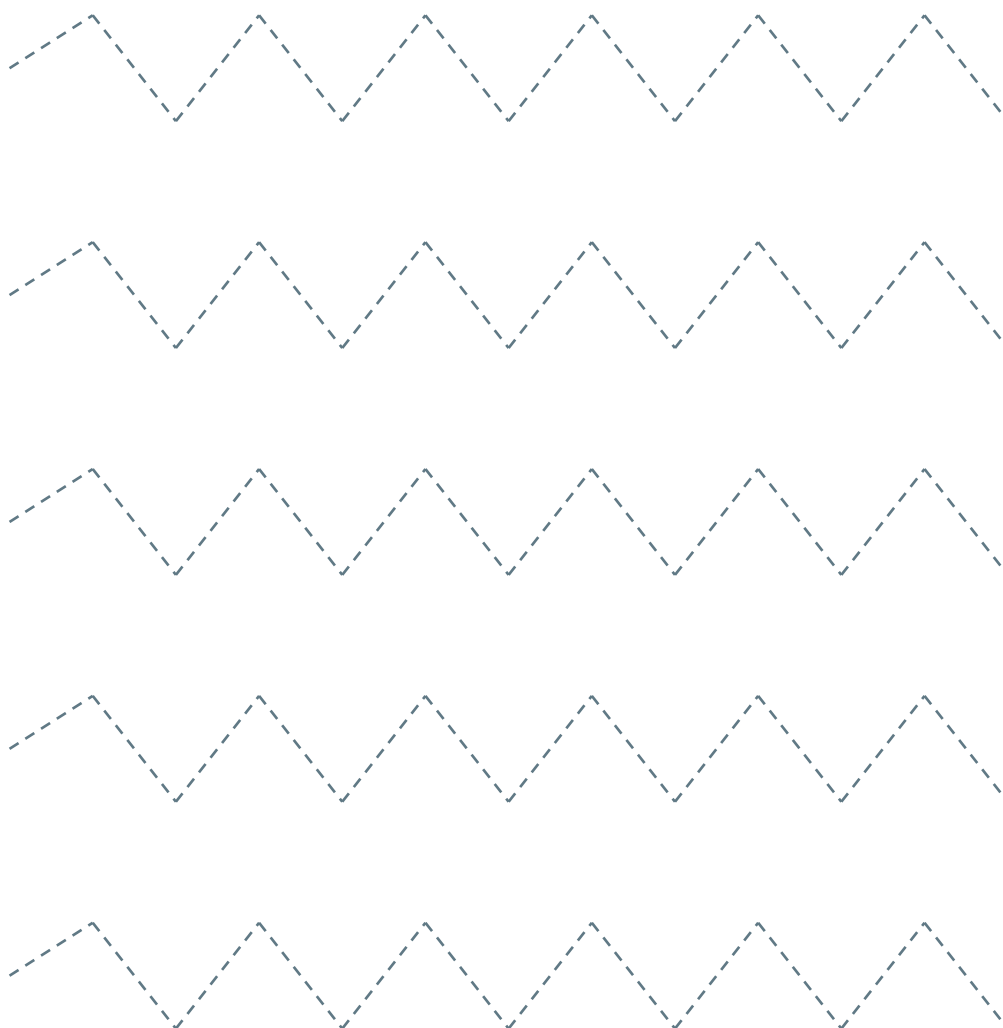


Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 2 - Bandes droites

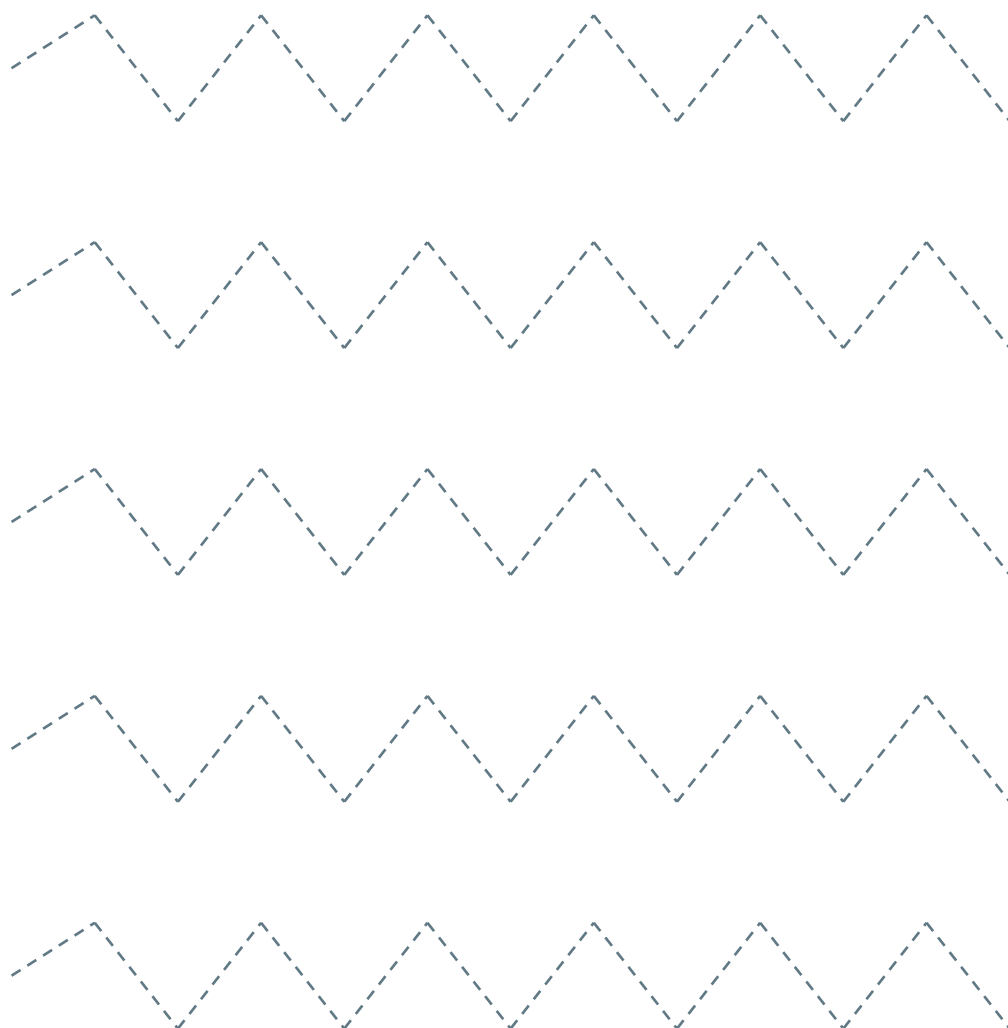
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 3 - Chemins obliques



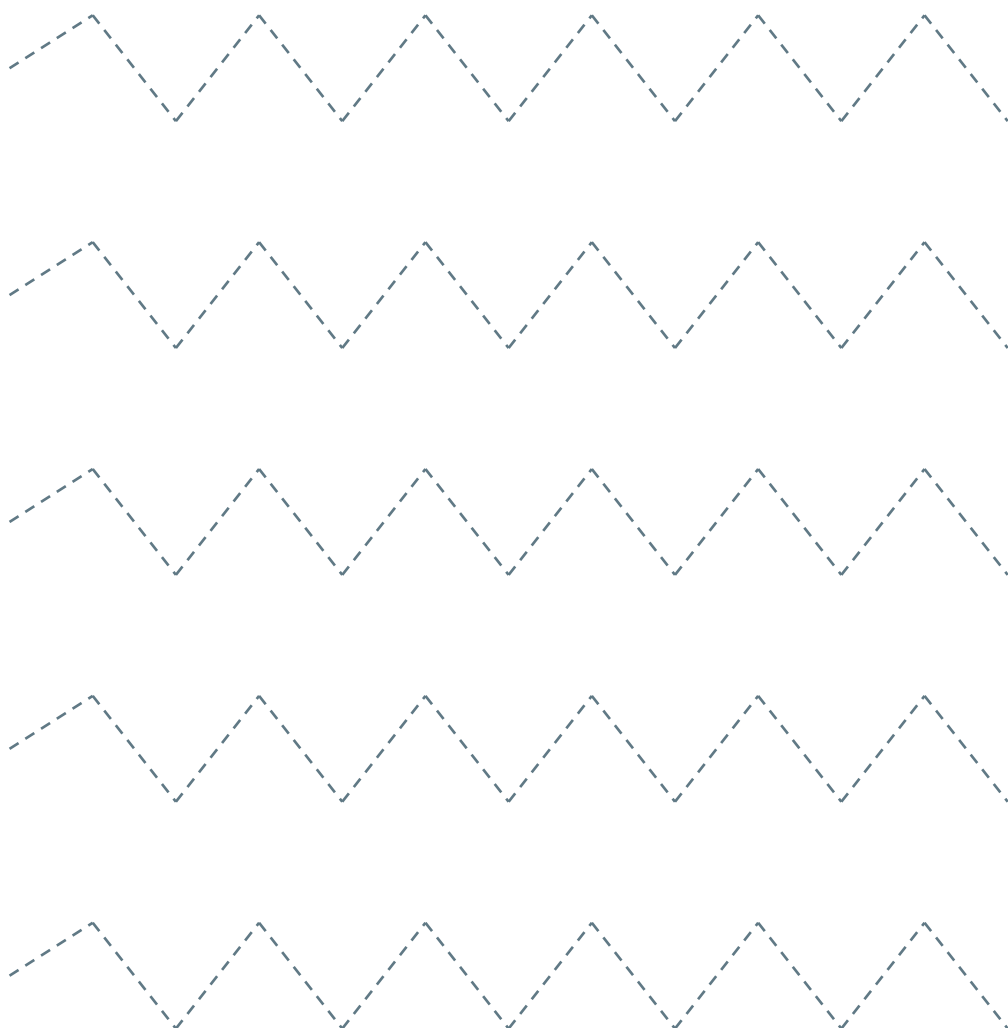
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 4 - Escaliers



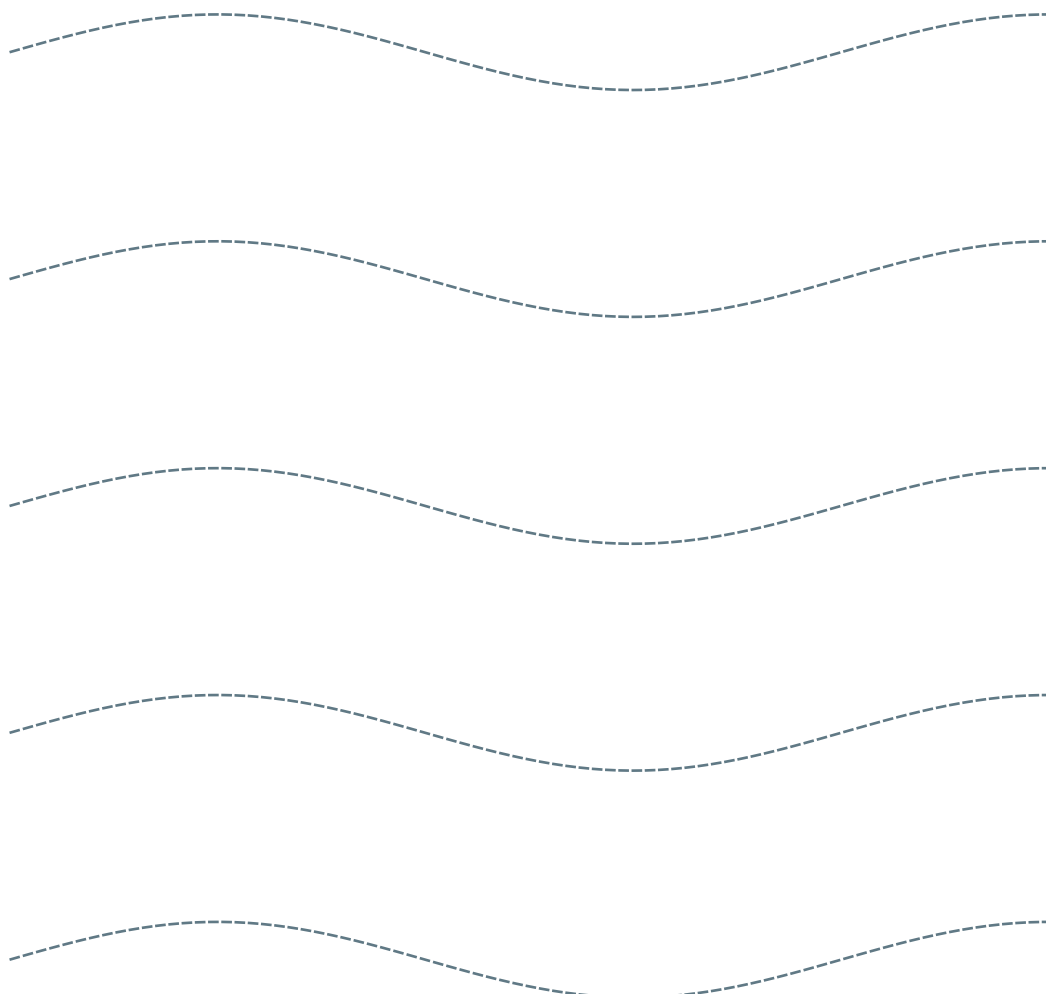
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 5 - Zigzags



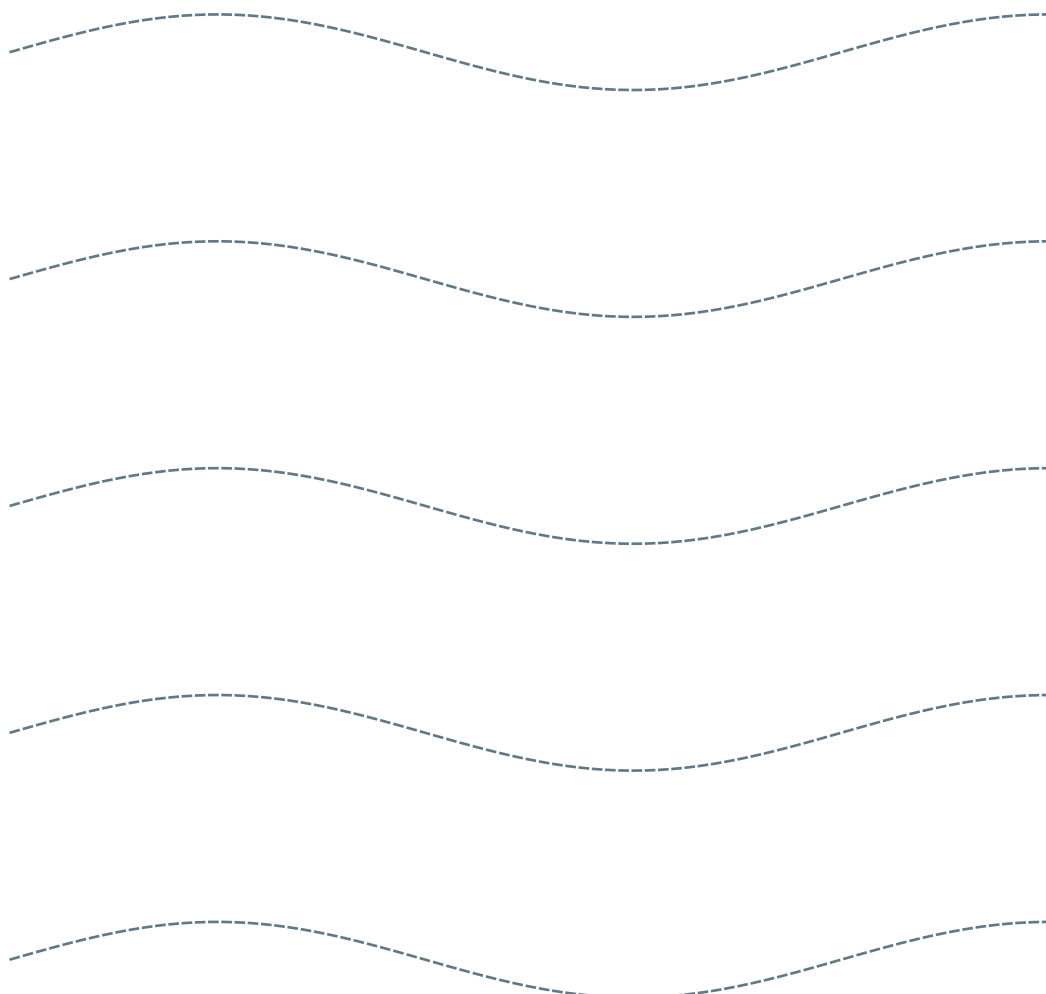
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 6 - Courbes larges



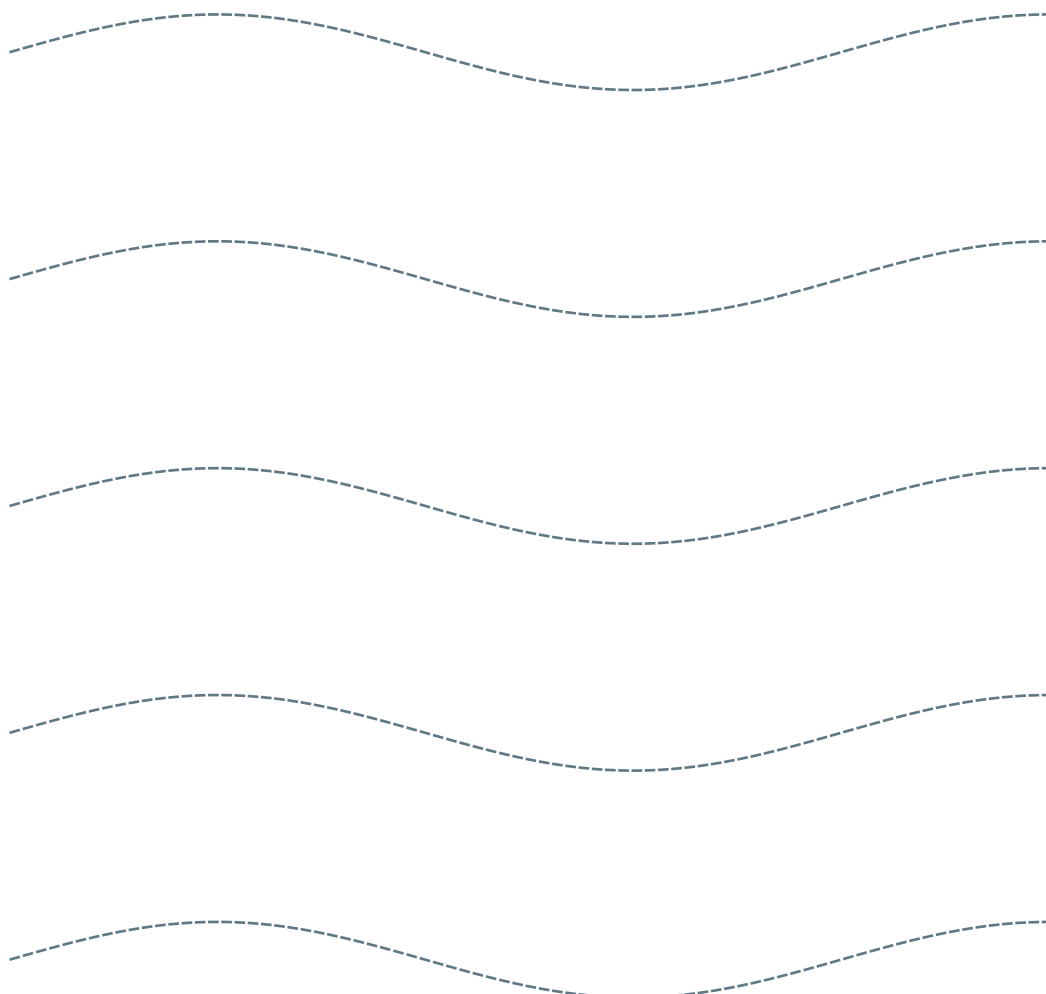
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 7 - Vagues



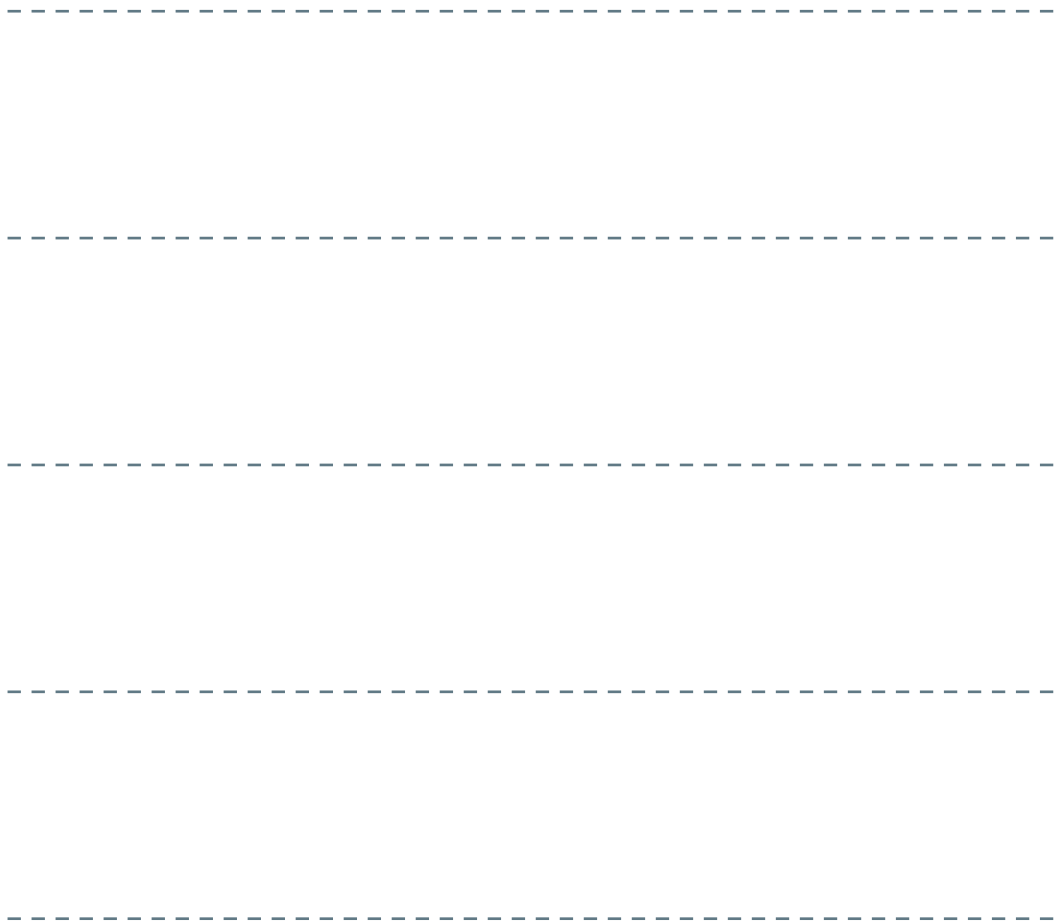
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 8 - Spirales courtes



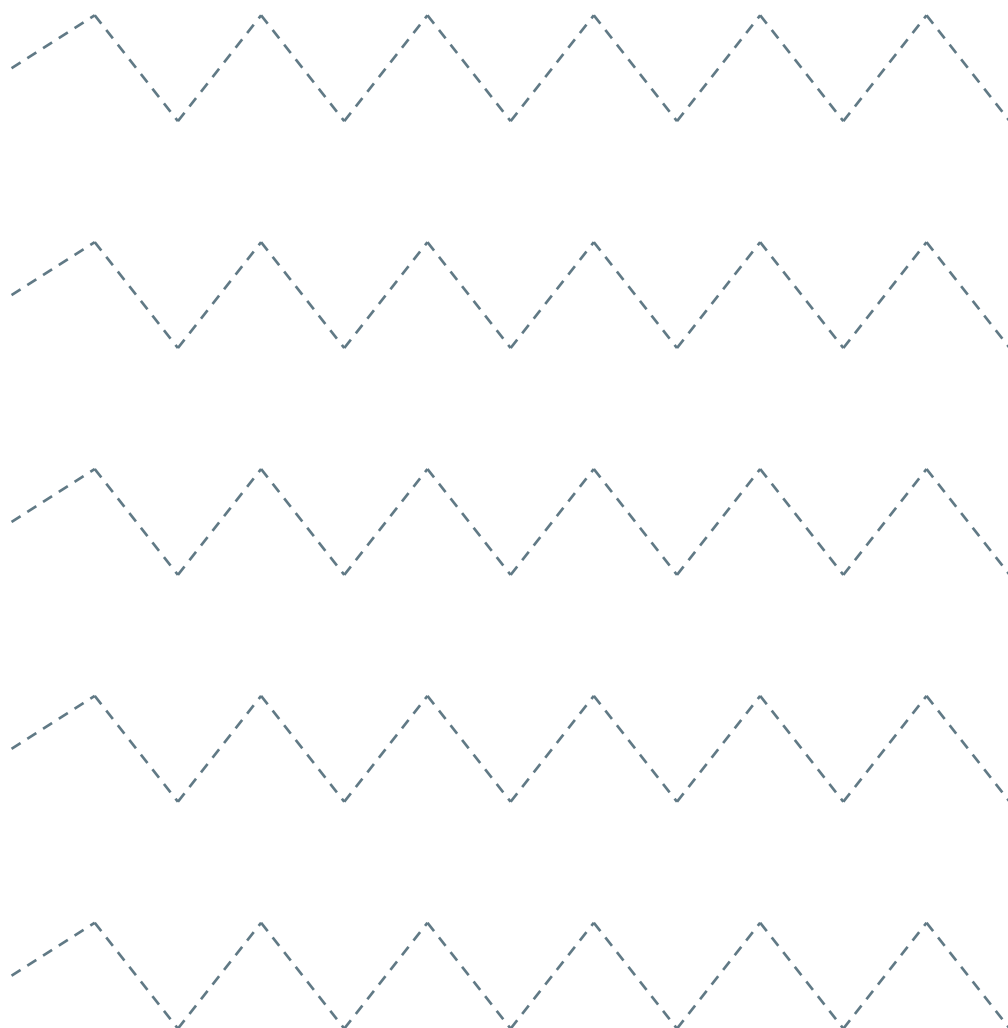
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 9 - Contours de carrés



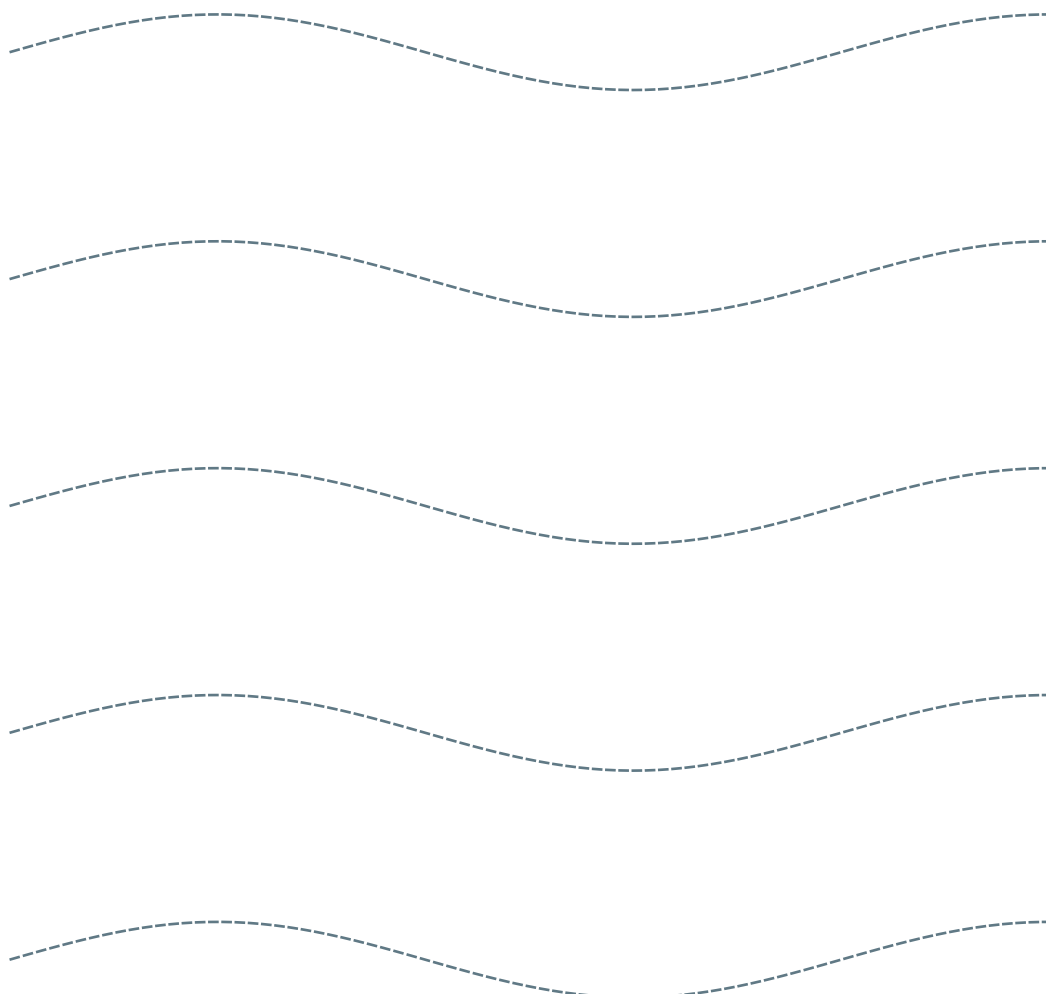
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 10 - Contours de triangles



Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 11 - Contours de ronds

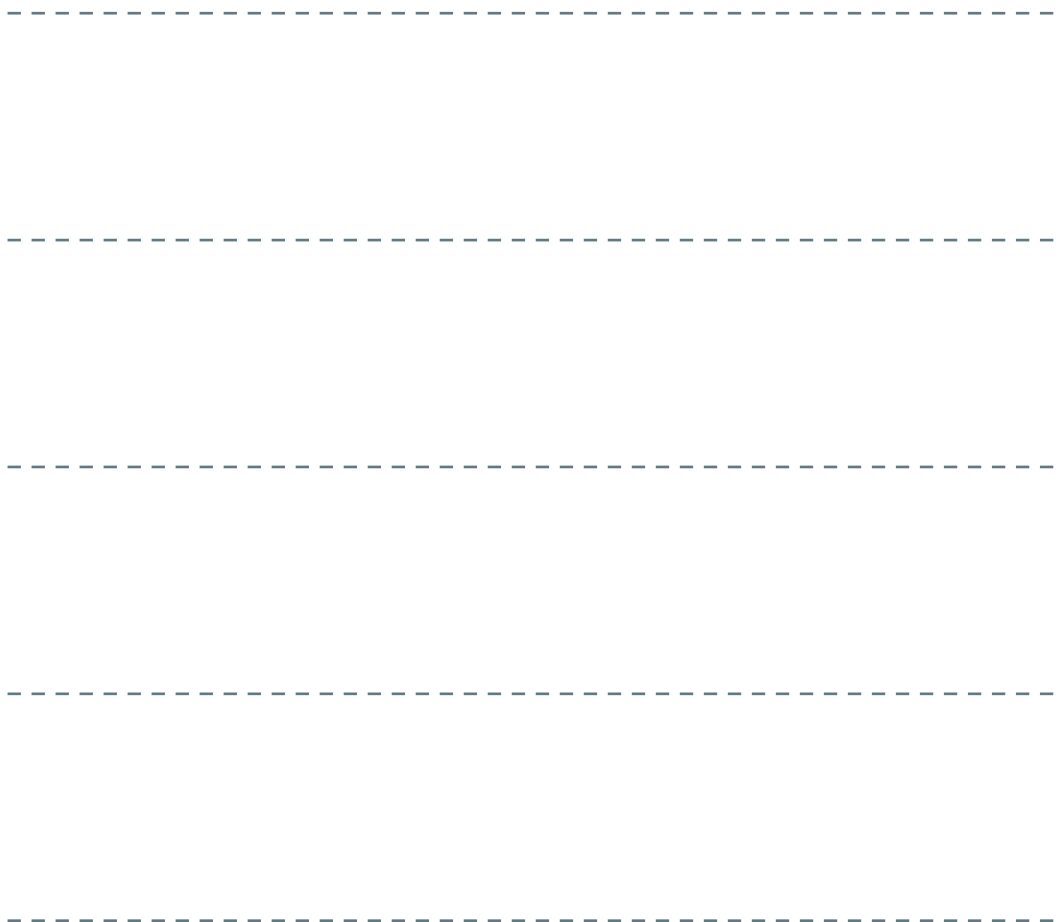


Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 12 - Formes épaisses

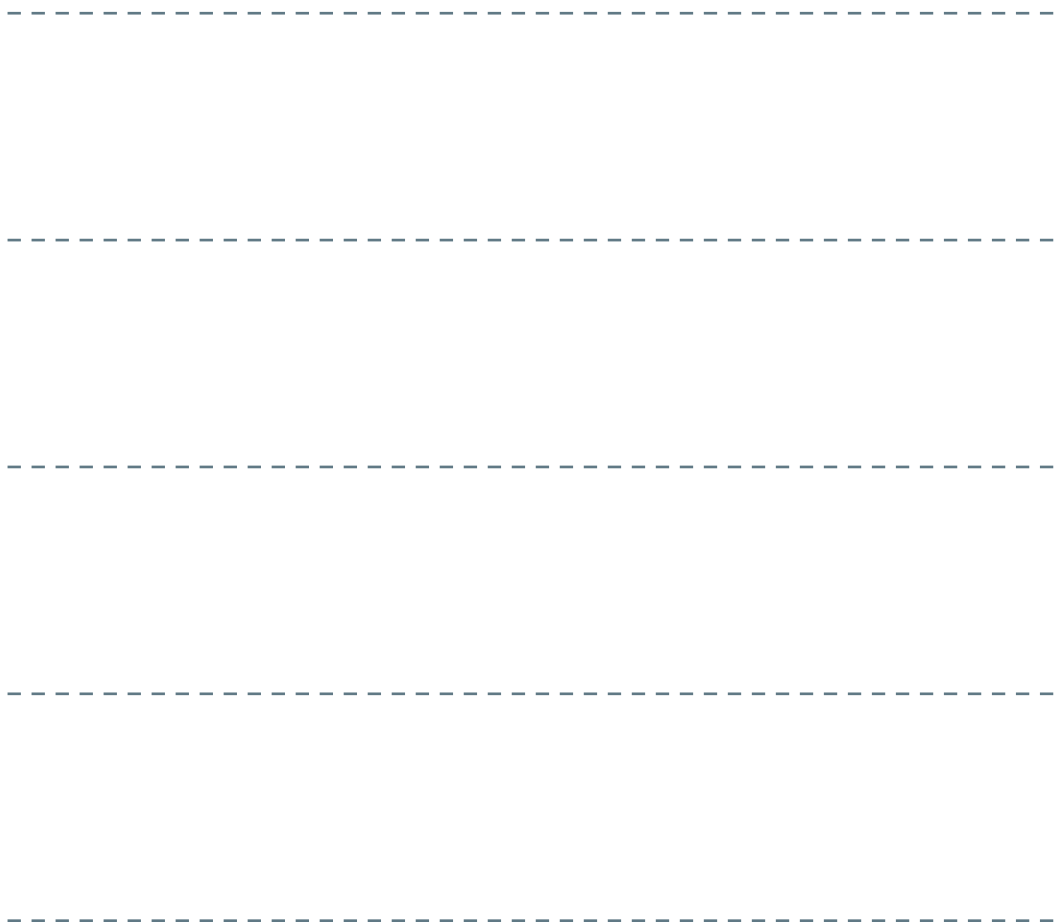
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 13 - Bandes à assembler



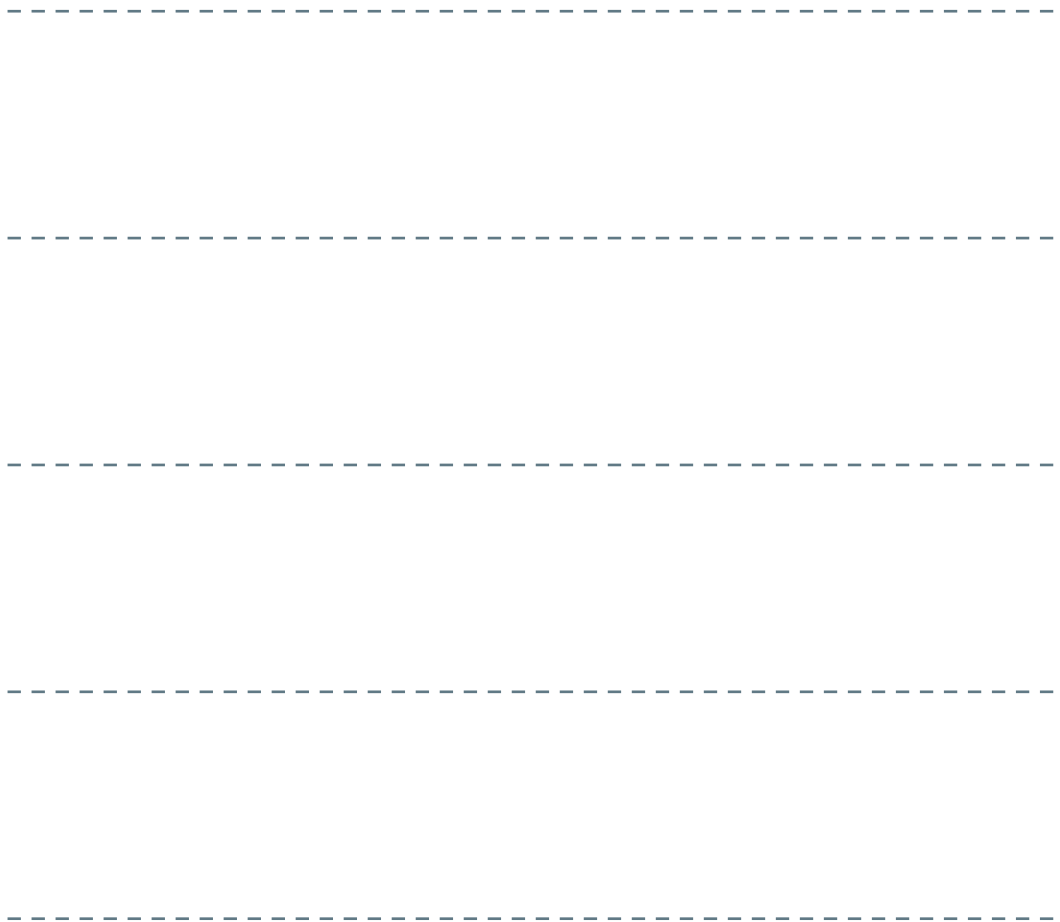
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 14 - Puzzle de deux pièces



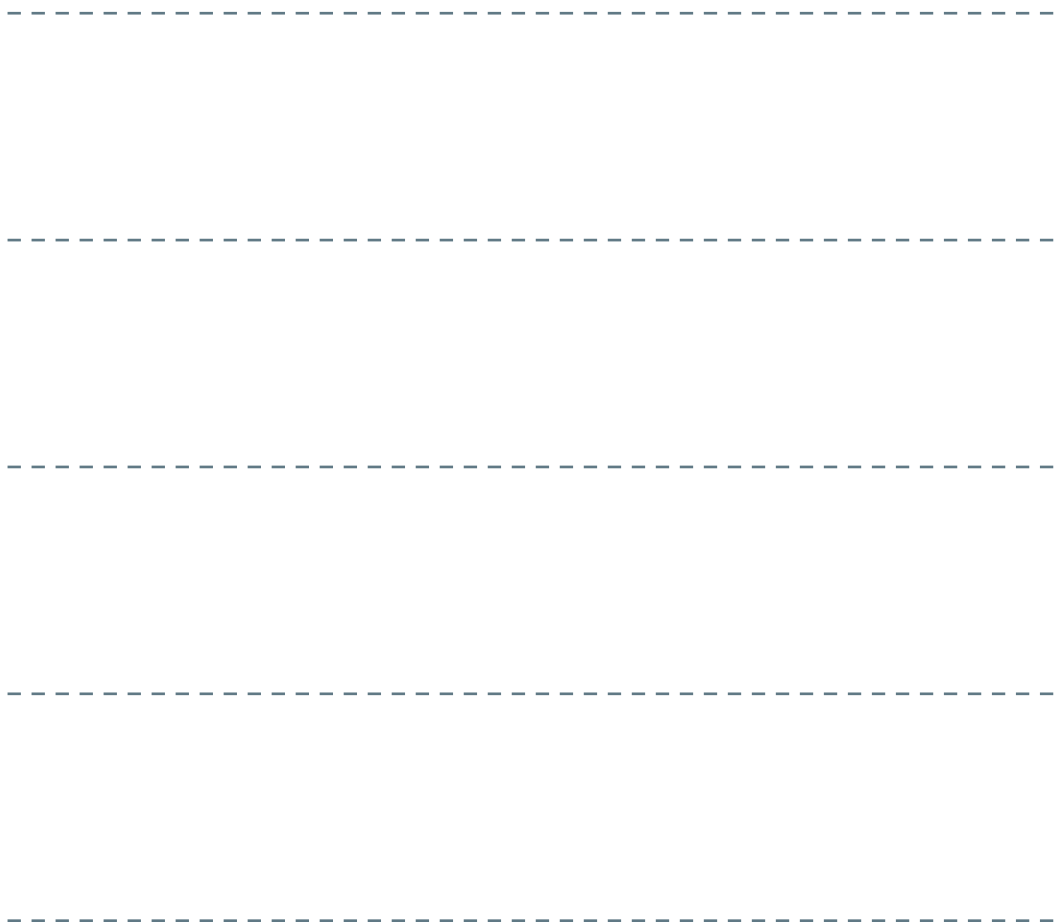
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 15 - Puzzle de quatre pièces



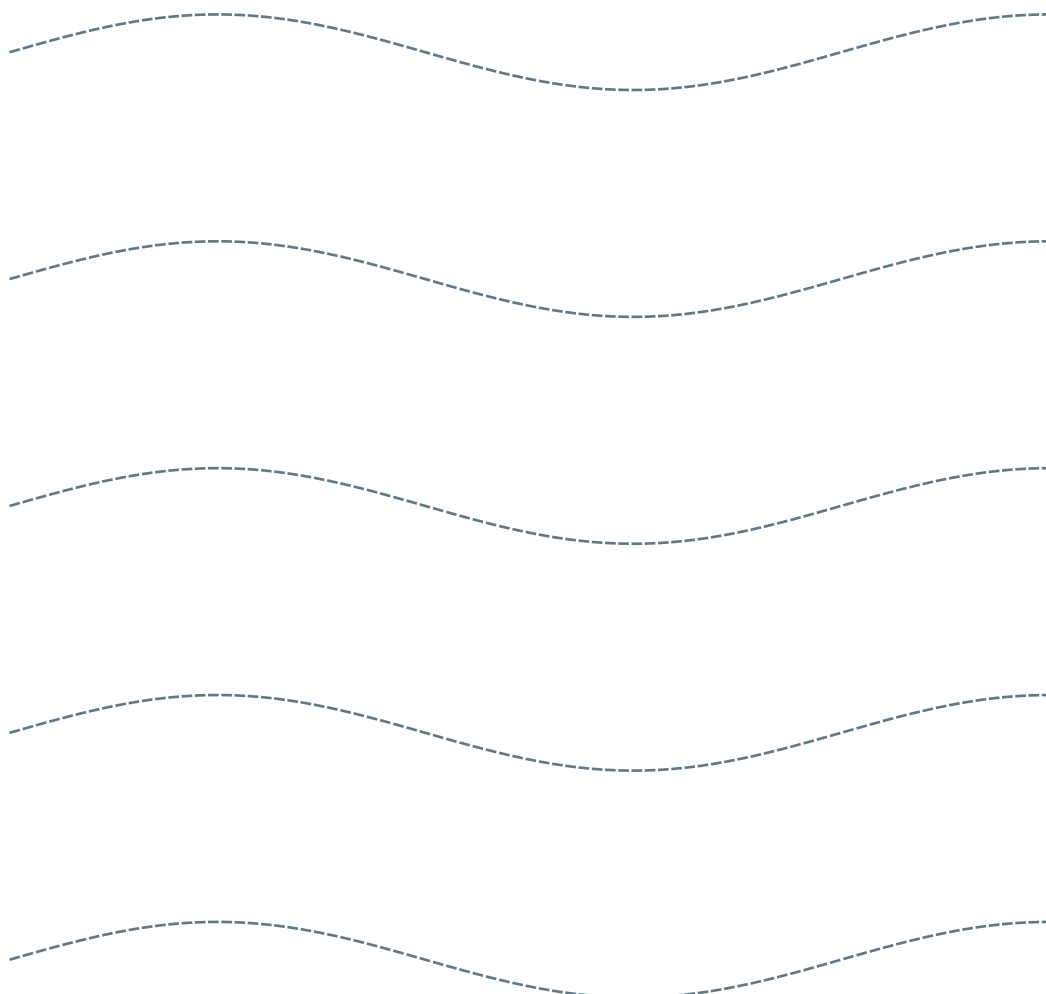
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 16 - Chemins entre deux lignes



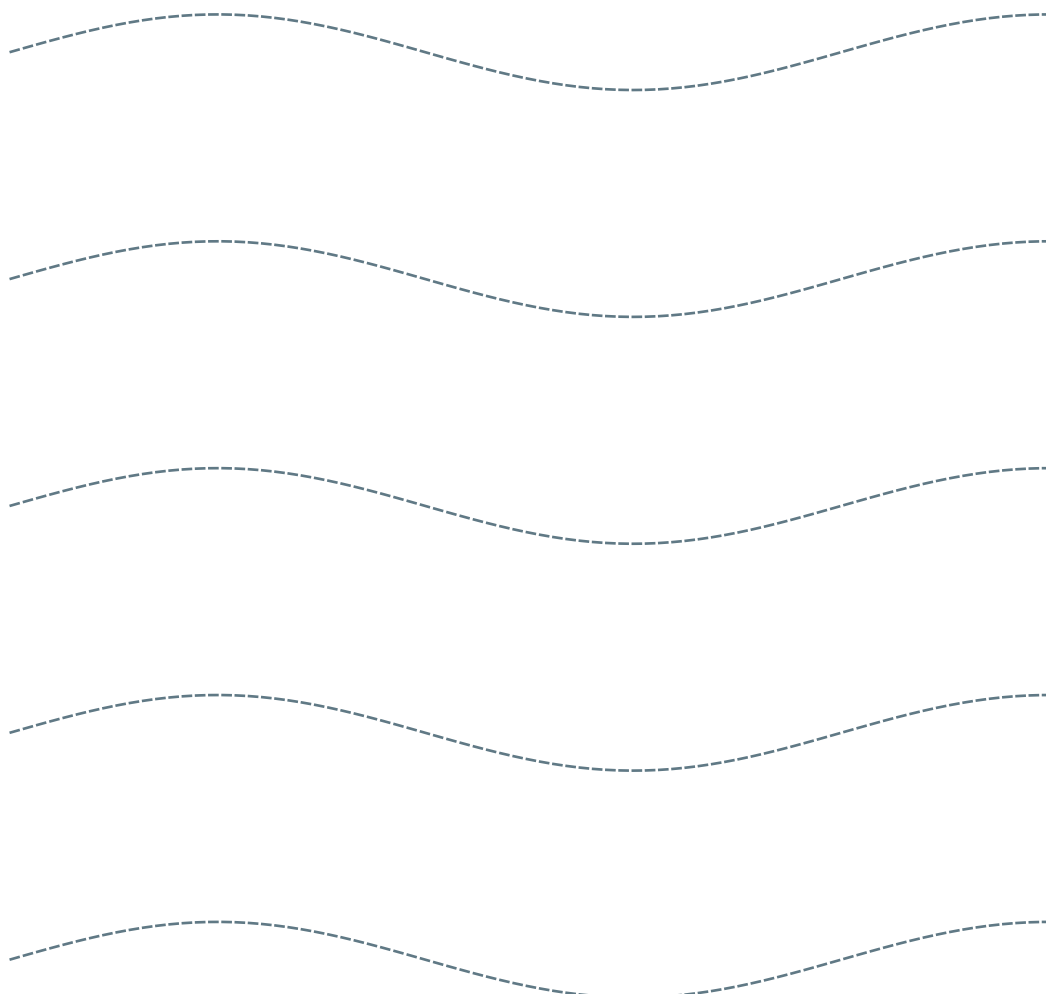
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 17 - Fleurs à pétales



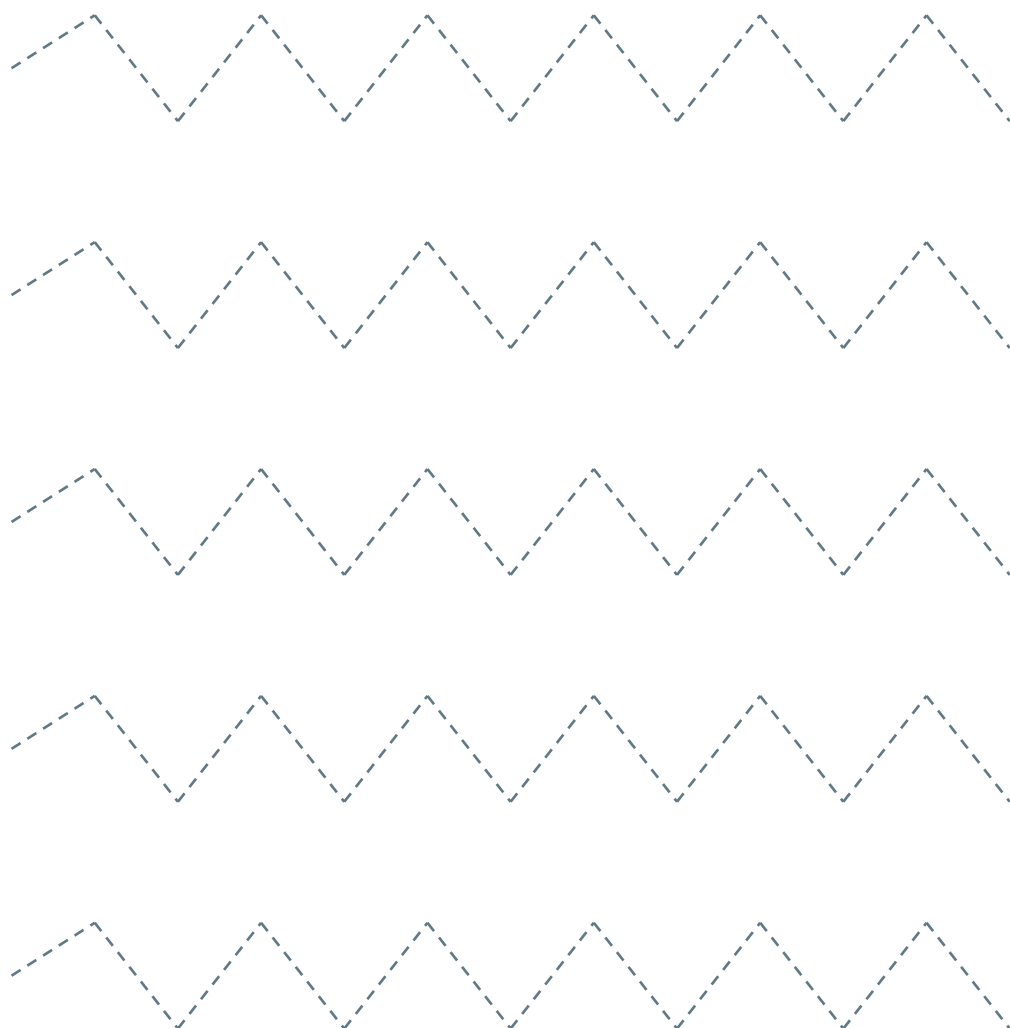
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 18 - Animaux simplifiés



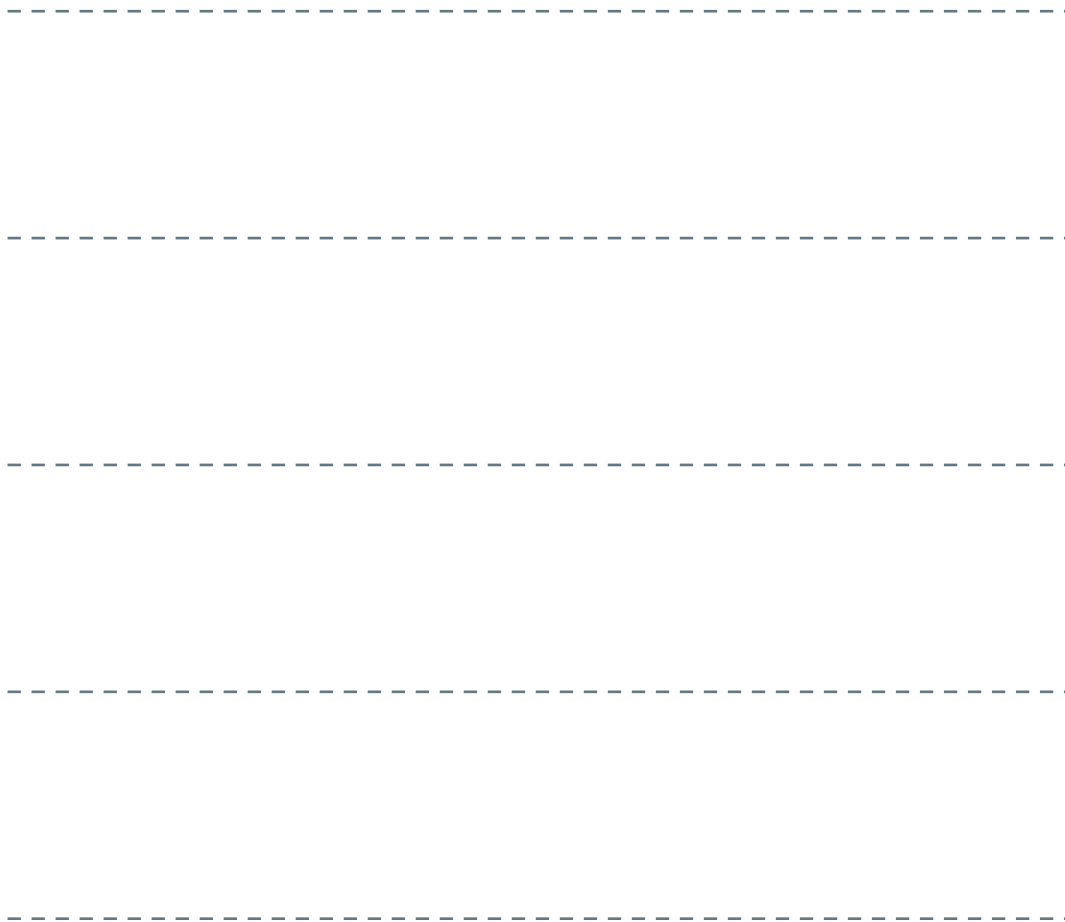
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 19 - Maisons géométriques



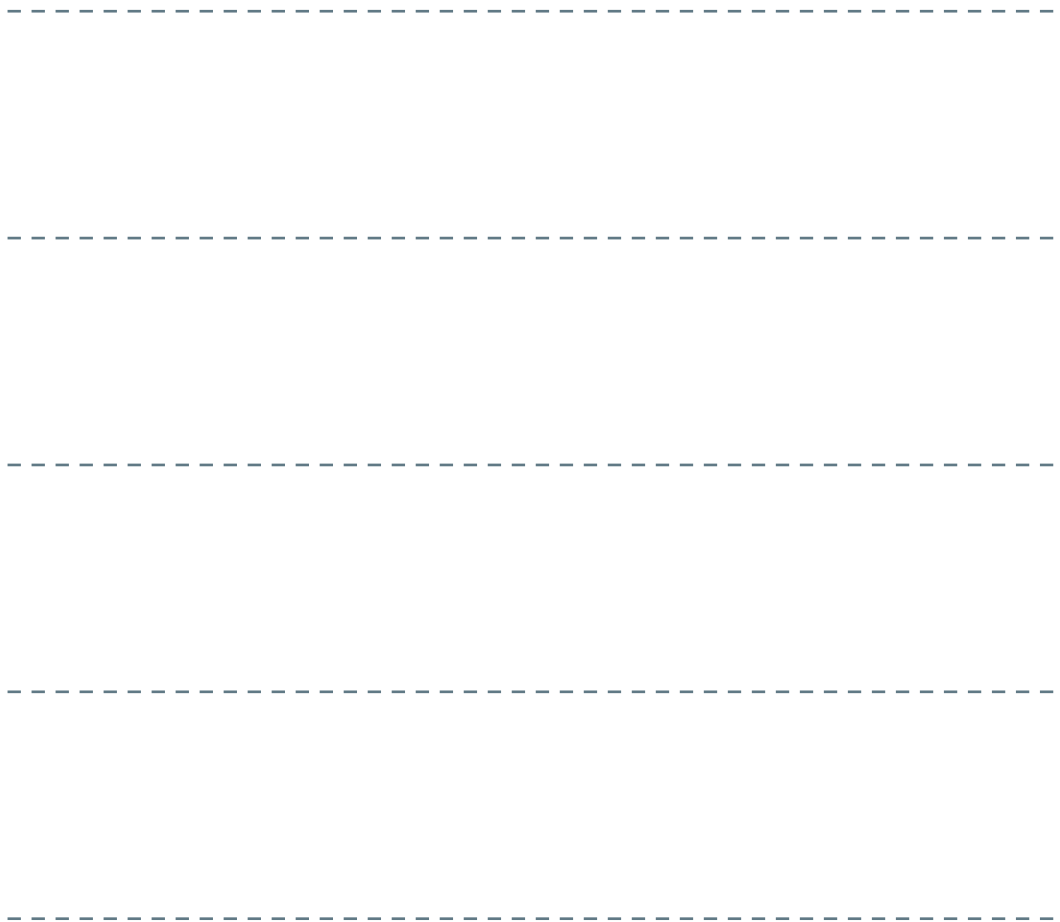
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 20 - Guirlandes



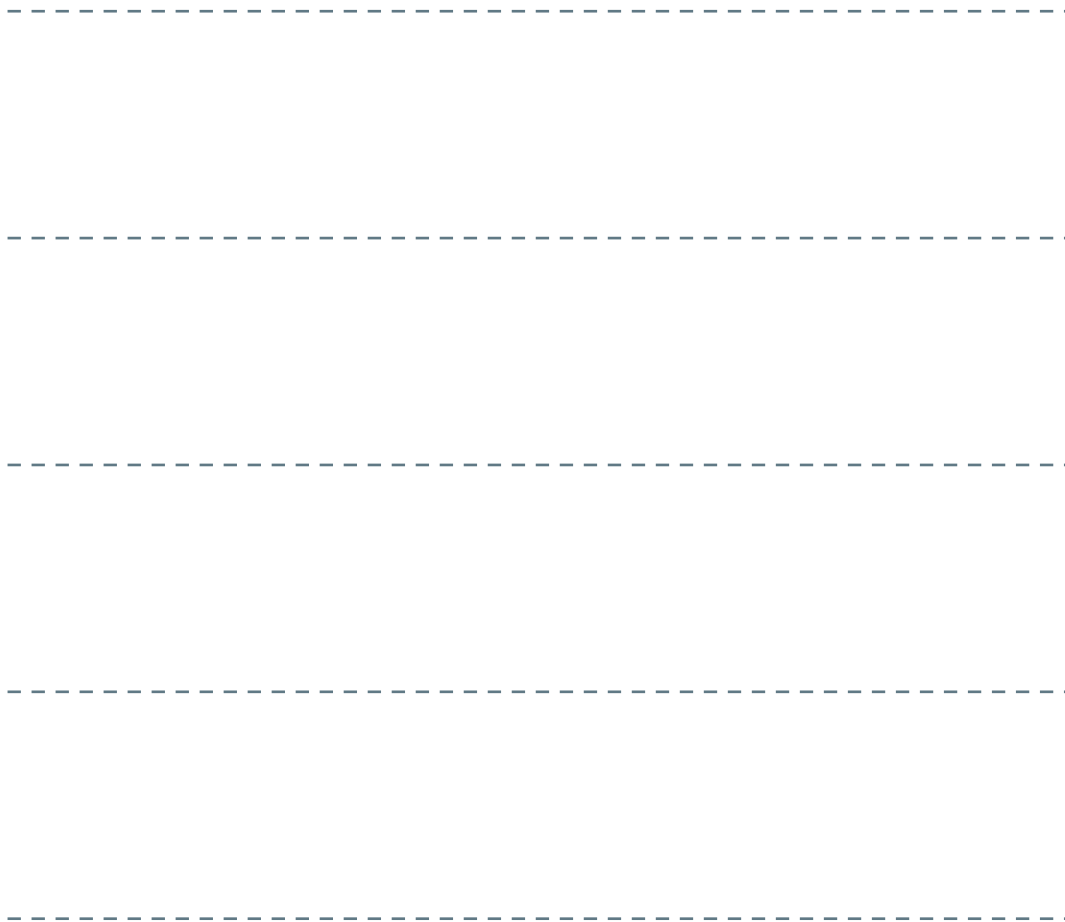
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 21 - Masques



Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 22 - Cartes à fente

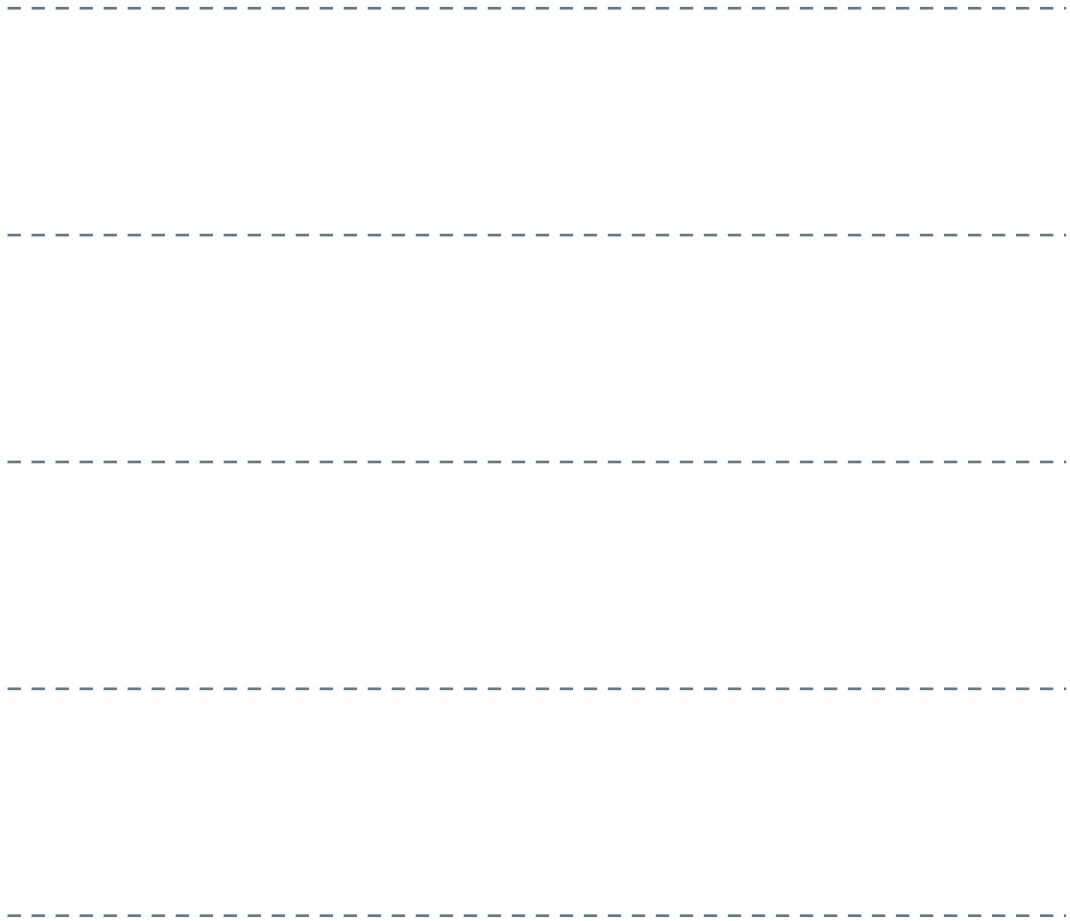


Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 23 - Bandes de tissage

Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 24 - Silhouettes symétriques

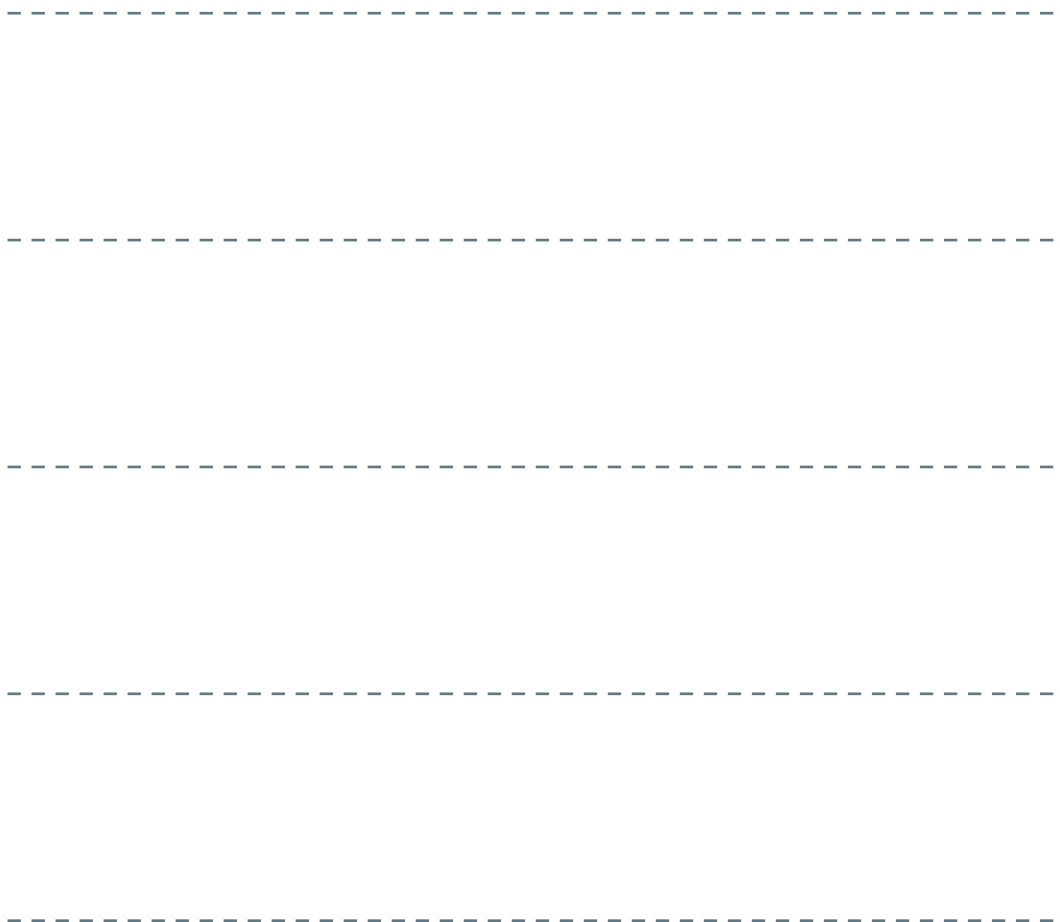


Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 25 - Étiquettes

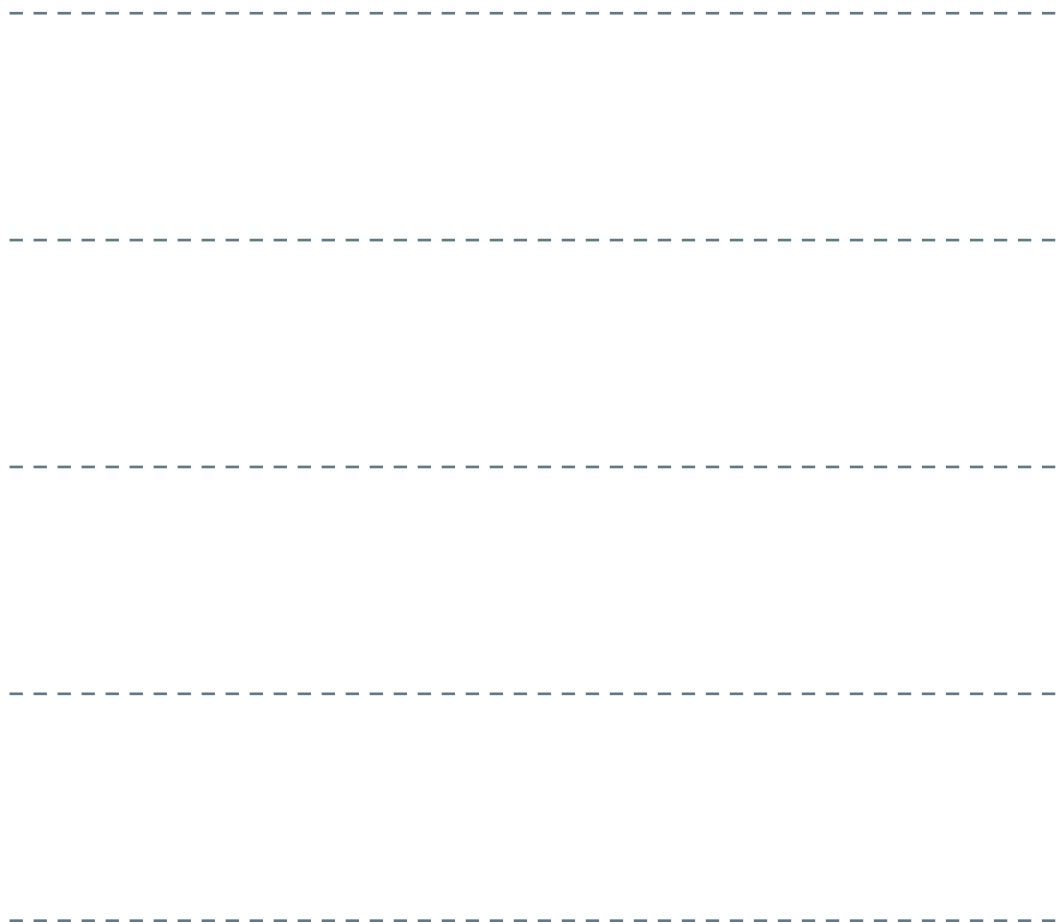
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 26 - Photos à encadrer



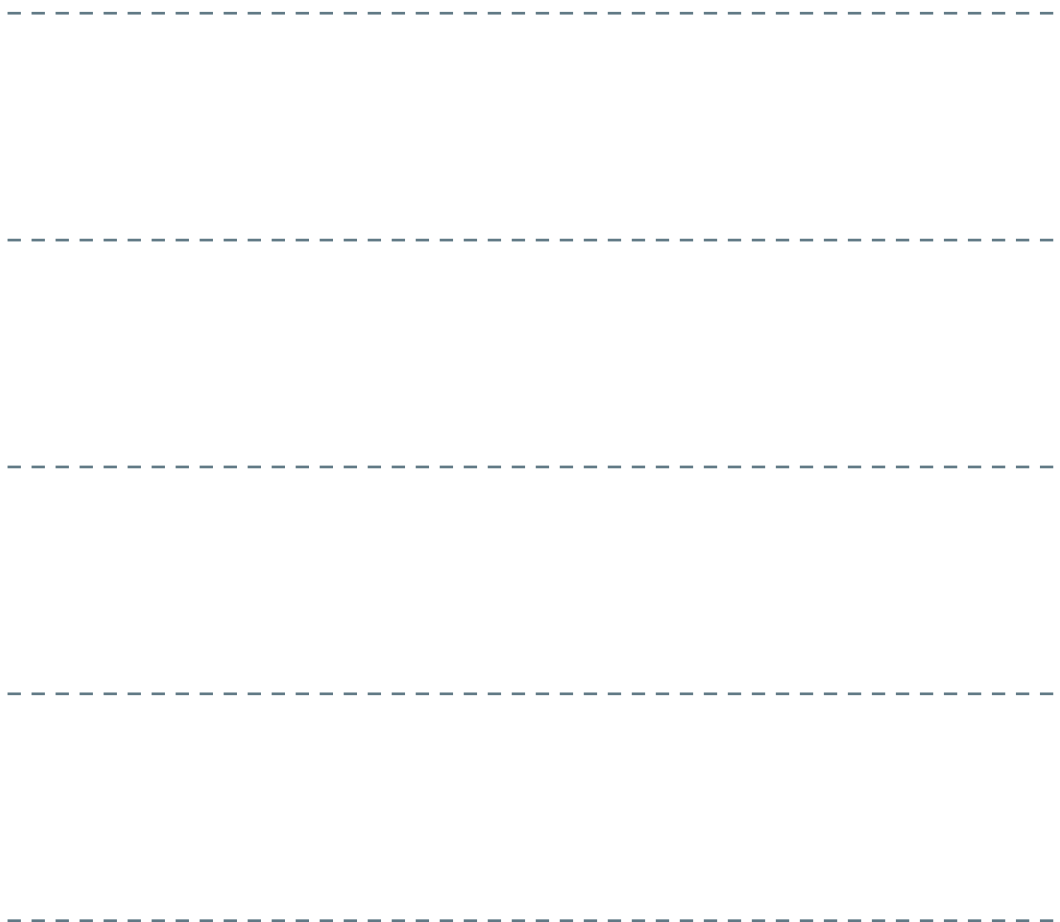
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 27 - Lignes interrompues



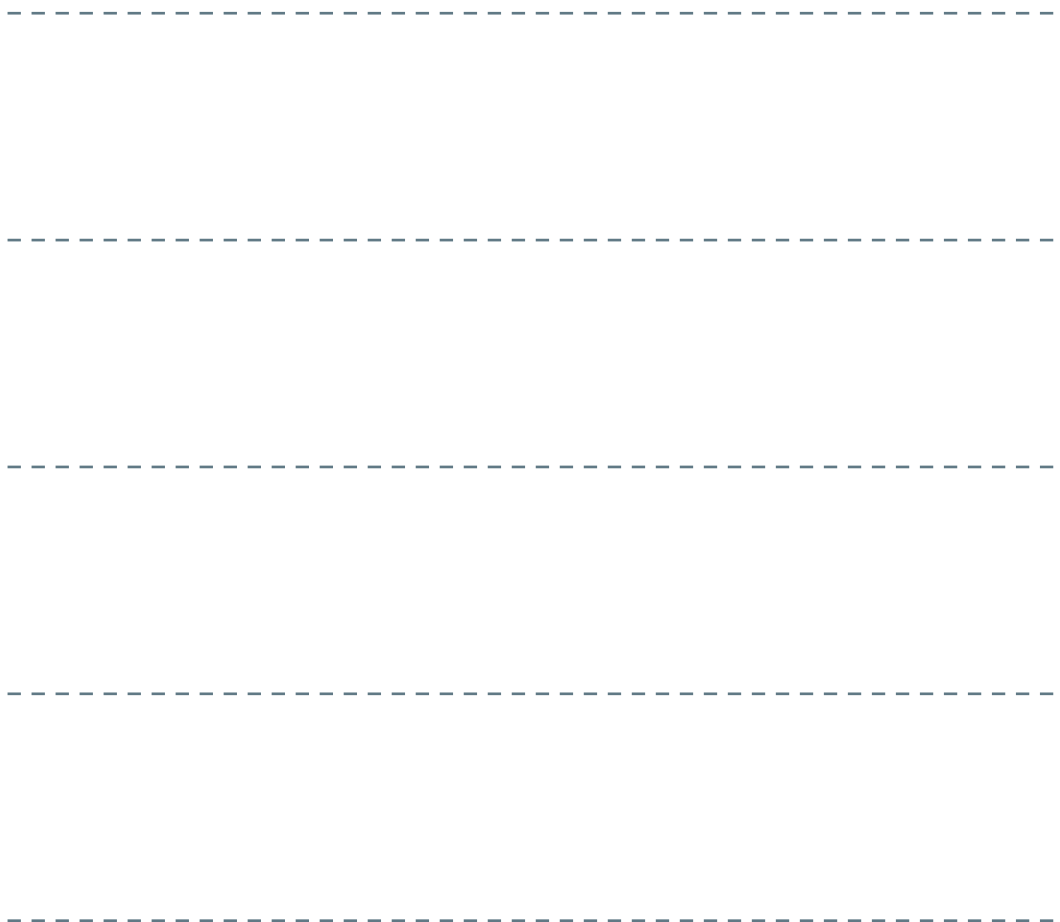
Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 28 - Formes imbriquées



Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 29 - Création libre guidée



The image shows a template for guided free creation, consisting of five horizontal dashed lines. These lines are evenly spaced and span the width of the page, providing a guide for the user's creation.

Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Modèle 30 - Petit projet final

Découper sur les pointillés. L'adulte adapte la largeur de la bande et le type de papier à l'aisance de l'enfant.

Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.