

Boucles, vagues et spirales : 24 fiches de graphisme MS-GS

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	moyenne et grande section
Durée	10 à 25 minutes
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	24 fiches avec sens du geste

Boucles, vagues et spirales : 24 fiches de graphisme MS-GS 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. Vagues lentes

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

Pour « Vagues lentes », 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.

2. Vagues serrées

Durée : 12-20 min Matériel : grande piste horizontale, feutre effaçable

Pour « Vagues serrées », 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 : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

3. Ponts et creux

Durée : 8-12 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Ponts et creux », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Ponts et creux' 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 : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

4. Boucles vers le haut

Durée : 12-20 min Matériel : ruban ou corde, grande feuille, feutre

Pour « Boucles vers le haut », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Faites tourner le geste toujours dans le même sens pour former une succession de boucles qui se touchent sans se superposer. Un ruban au sol peut d'abord matérialiser le trajet.

Repère : L'enfant garde le sens de rotation sur au moins quatre boucles.

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

5. Boucles vers le bas

Durée : 5-8 min Matériel : ruban ou corde, grande feuille, feutre

Pour « Boucles vers le bas », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Faites tourner le geste toujours dans le même sens pour former une succession de boucles qui se touchent sans se superposer. Un ruban au sol peut d'abord matérialiser le trajet.

Repère : L'enfant garde le sens de rotation sur au moins quatre boucles.

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

6. Boucles alternées

Durée : 10-15 min Matériel : ruban ou corde, grande feuille, feutre

Pour « Boucles alternées », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Faites tourner le geste toujours dans le même sens pour former une succession de boucles qui se touchent sans se superposer. Un ruban au sol peut d'abord matérialiser le trajet.

Repère : L'enfant garde le sens de rotation sur au moins quatre boucles.

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

7. Spirale ouverte

Durée : 8-12 min Matériel : grande feuille, point central, craie ou feutre

Pour « Spirale ouverte », 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 : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

8. Spirale fermée

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

Pour « Spirale fermée », 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. Escargots

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

Pour « Escargots », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Escargots', 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.

10. Nuages

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

Pour « Nuages », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Nuages', 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.

11. Laine enroulée

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

Pour « Laine enroulée », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Laine enroulée', 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.

12. Chemins de poissons

Durée : 10-15 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Chemins de poissons », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Chemins de poissons' 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 : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

13. Guirlande

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

Pour « Guirlande », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Guirlande', 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.

14. Frise de vagues

Durée : 12-20 min Matériel : grande piste horizontale, feutre effaçable

Pour « Frise de 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 : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

15. Frise de boucles

Durée : 12-20 min Matériel : ruban ou corde, grande feuille, feutre

Pour « Frise de boucles », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Faites tourner le geste toujours dans le même sens pour former une succession de boucles qui se touchent sans se superposer. Un ruban au sol peut d'abord matérialiser le trajet.

Repère : L'enfant garde le sens de rotation sur au moins quatre boucles.

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

16. Alternance boucle-trait

Durée : 8-12 min Matériel : ruban ou corde, grande feuille, feutre

Pour « Alternance boucle-trait », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Faites tourner le geste toujours dans le même sens pour former une succession de boucles qui se touchent sans se superposer. Un ruban au sol peut d'abord matérialiser le trajet.

Repère : L'enfant garde le sens de rotation sur au moins quatre boucles.

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

17. Grand geste au tableau

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

Pour « Grand geste au tableau », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Grand geste au tableau' 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.

18. Petit geste au feutre

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

Pour « Petit geste au feutre », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Petit geste au feutre' 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.

19. Suivre une piste

Durée : 8-12 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Suivre une piste », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Suivre une piste' 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 : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

20. Repasser puis poursuivre

Durée : 8-12 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Repasser puis poursuivre », 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 : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

21. Copier un modèle

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

Pour « Copier un modèle », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Copier un modèle', 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.

22. Décorer une silhouette

Durée : 10-15 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Décorer une silhouette », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Décorer une silhouette', 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 : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

23. Inventer une frise

Durée : 8-12 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Inventer une frise », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Inventer une frise' 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 : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

24. Projet final

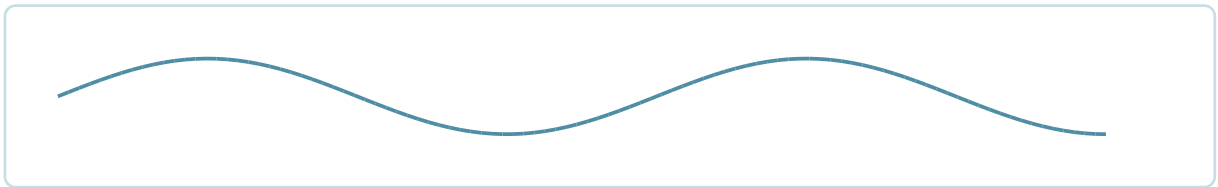
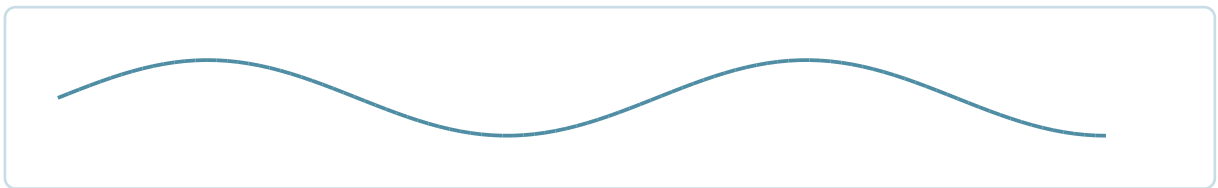
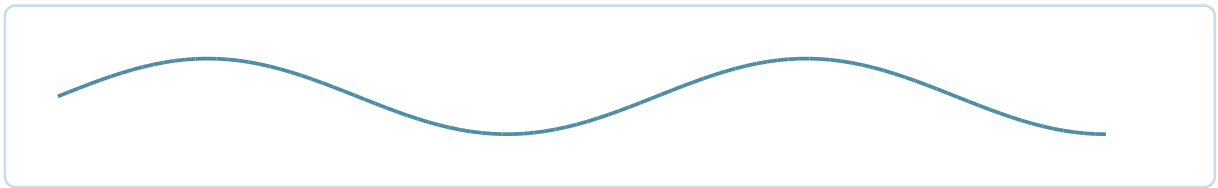
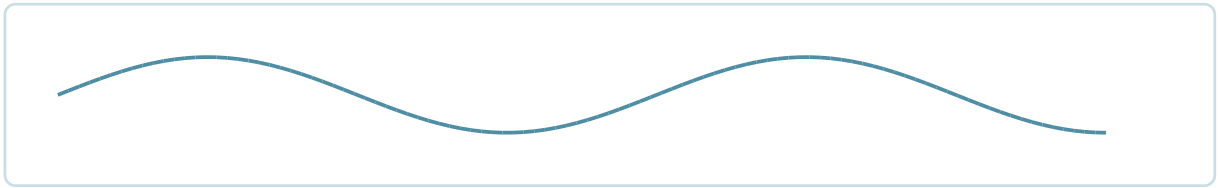
Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Projet final », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour '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.

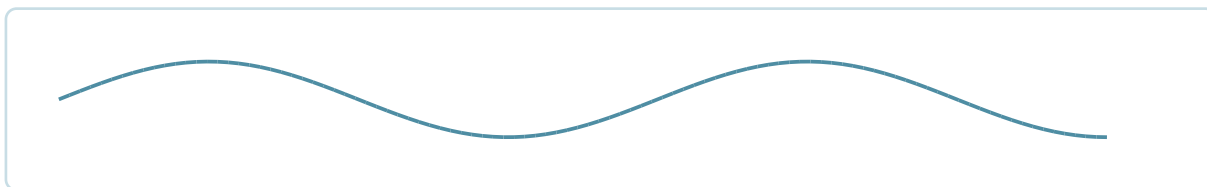
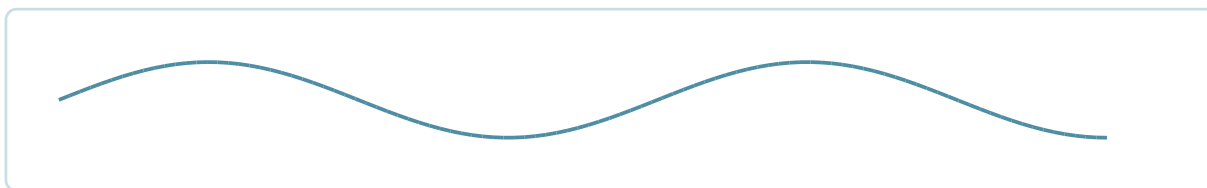
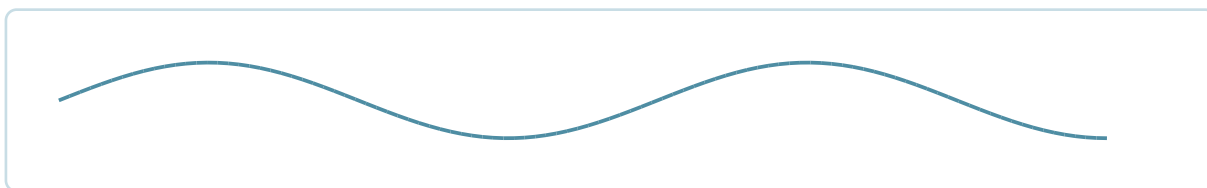
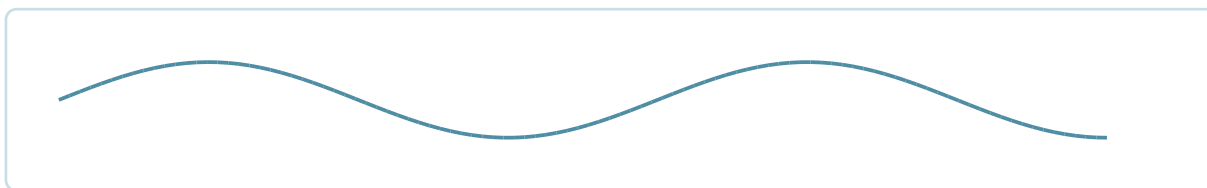
Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

Fiche 1 - Vagues lentes



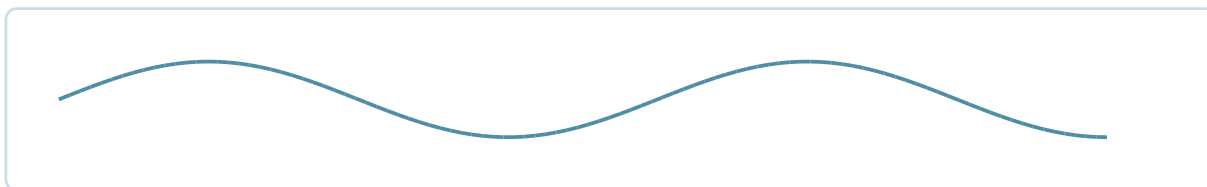
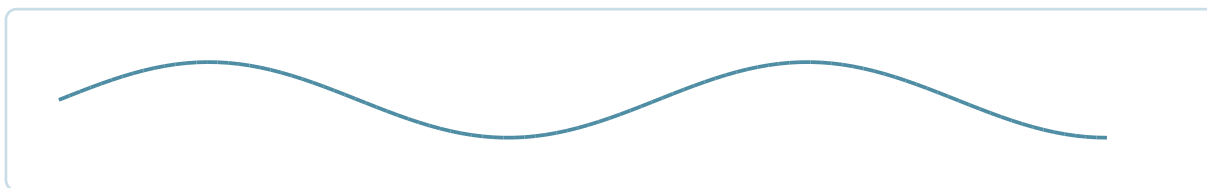
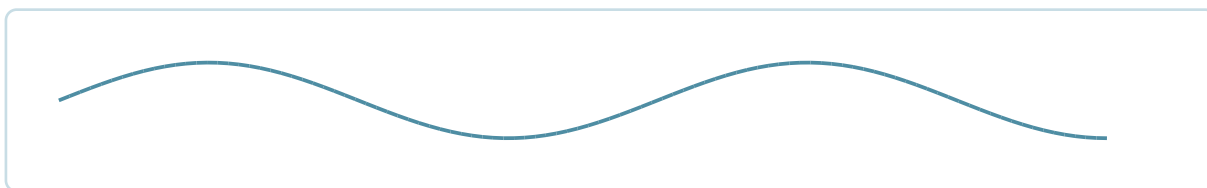
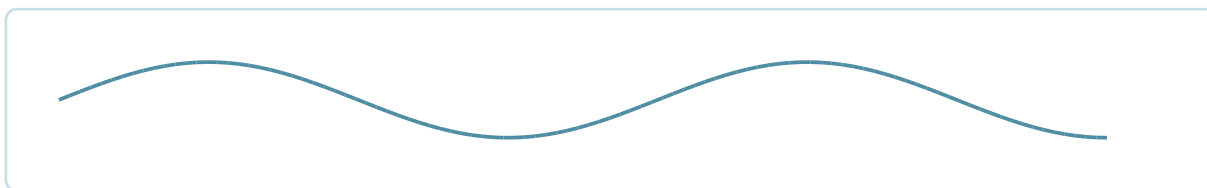
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 2 - Vagues serrées



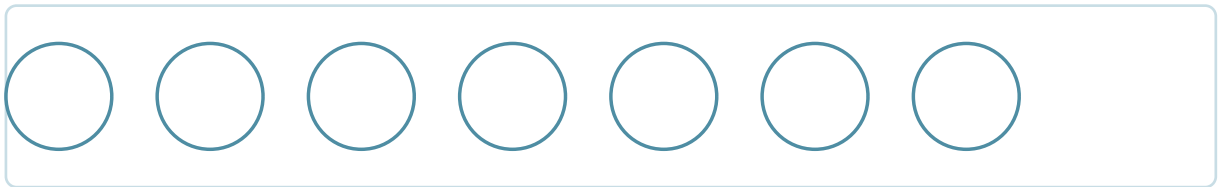
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 3 - Ponts et creux



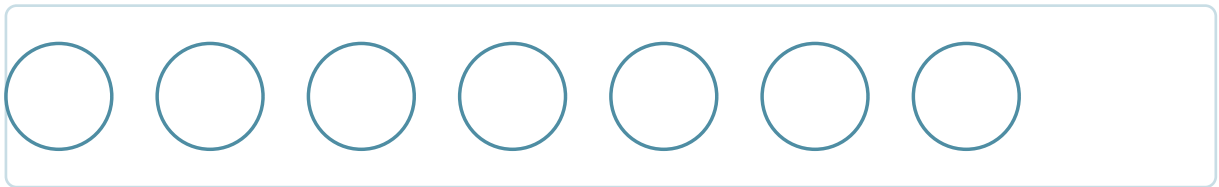
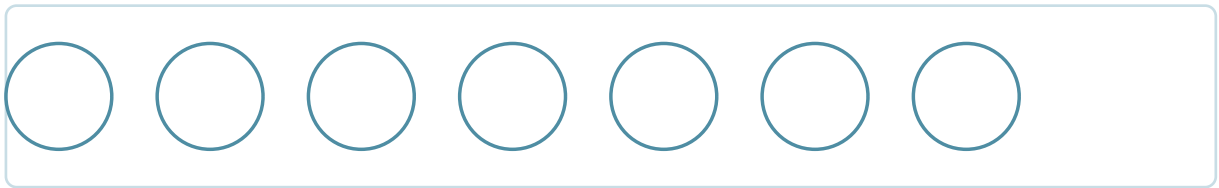
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 4 - Boucles vers le haut



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 5 - Boucles vers le bas



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 6 - Boucles alternées



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 7 - Spirale ouverte



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 8 - Spirale fermée



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 9 - Escargots



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 10 - Nuages



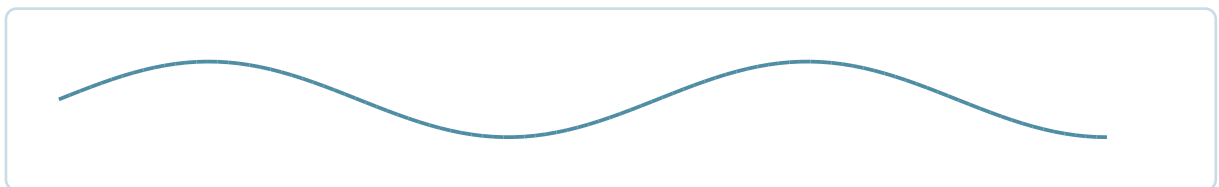
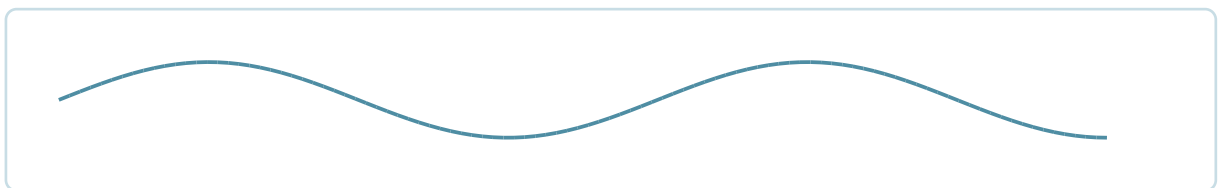
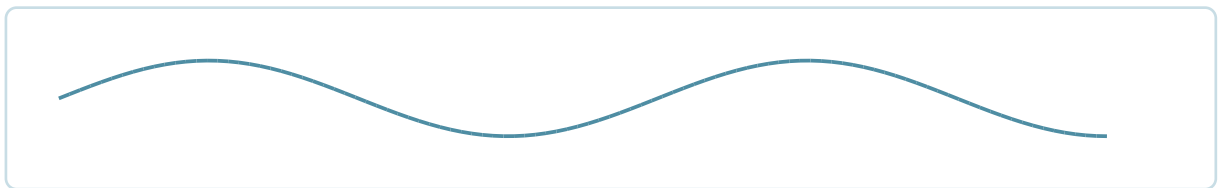
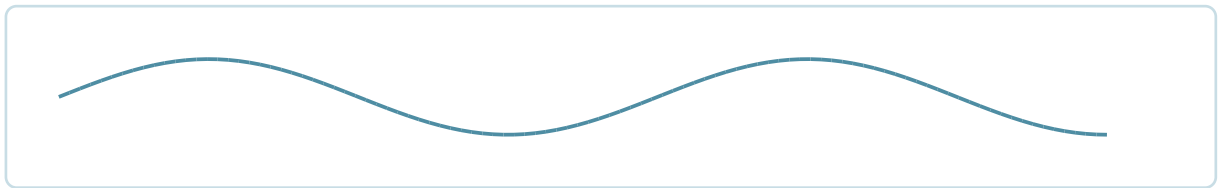
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 11 - Laine enroulée



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 12 - Chemins de poissons



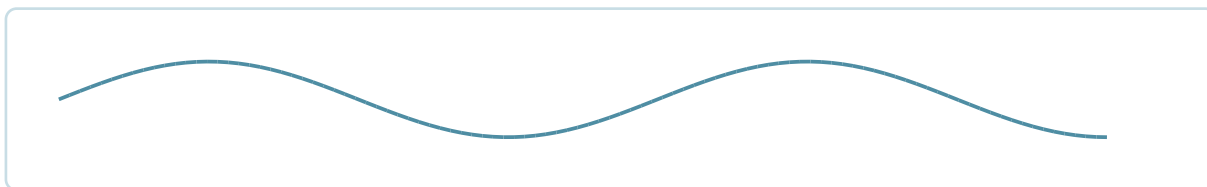
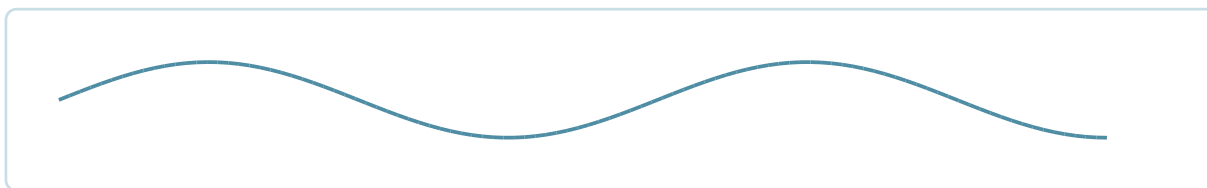
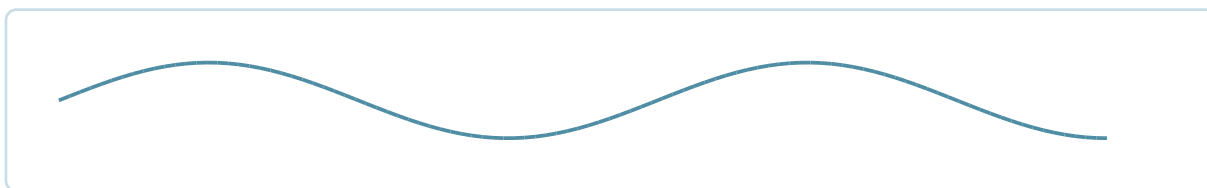
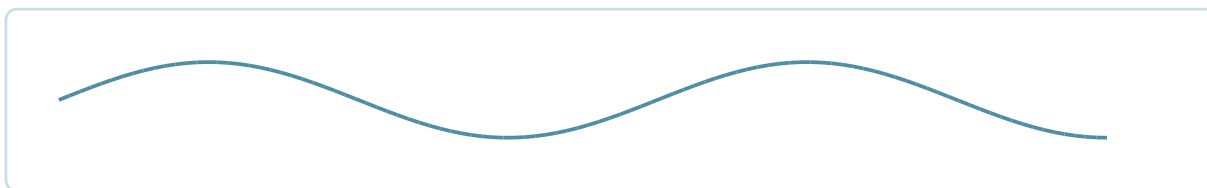
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 13 - Guirlande



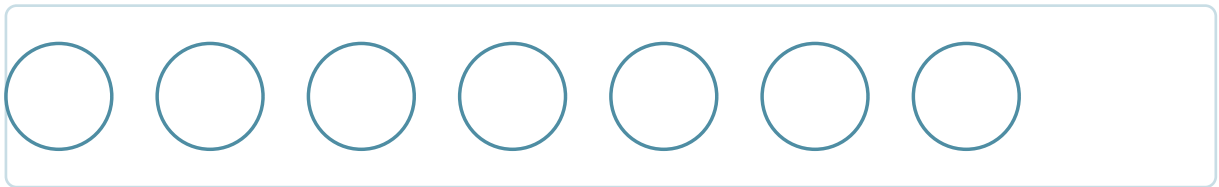
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 14 - Frise de vagues



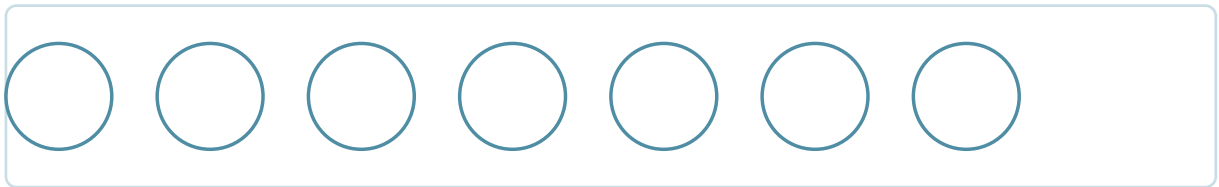
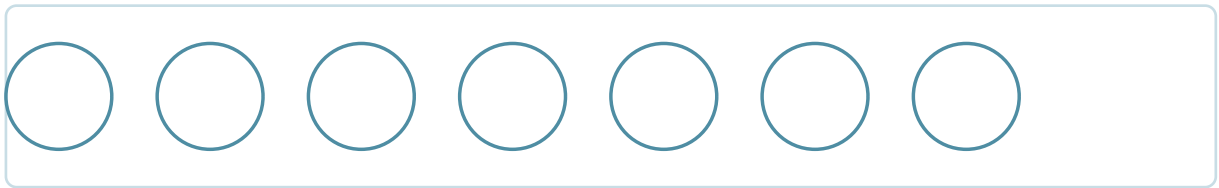
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 15 - Frise de boucles



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 16 - Alternance boucle-trait



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 17 - Grand geste au tableau



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 18 - Petit geste au feutre



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 19 - Suivre une piste



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 20 - Repasser puis poursuivre



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 21 - Copier un modèle



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 22 - Décorer une silhouette



Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 23 - Inventer une frise

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 24 - Projet final

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

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.