

Graphisme maternelle PS, MS et GS : progression et fiches à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	petite, moyenne et grande section
Durée	10 à 25 minutes par atelier
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	Progression PS-MS-GS et 30 fiches faible encre

Graphisme maternelle PS, MS et GS : progression et fiches 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. Tracer de haut en bas sur un grand panneau

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

Pour « Tracer de haut en bas sur un grand panneau », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Tracer de haut en bas sur un grand panneau' 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.

2. Suivre une route horizontale

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

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

3. Relier deux points par un trait droit

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

Pour « Relier deux points par un trait droit », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Relier deux points par un trait droit' 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.

4. Alternier lignes verticales et horizontales

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

Pour « Alternier lignes verticales et horizontales », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Alternier lignes verticales et horizontales' 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.

5. Tracer entre deux bandes

Durée : 10-15 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

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

6. Poursuivre un motif simple

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

Pour « Poursuivre un motif simple », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Poursuivre un motif simple' 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.

7. Changer de direction au signal

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

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

8. Reproduire un quadrillage

Durée : 10-15 min Matériel : ardoise ou feuille quadrillée très large

Pour « Reproduire un quadrillage », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Tracez d'abord quatre lignes verticales parallèles, puis quatre horizontales qui les croisent. Faites verbaliser le changement de direction avant la seconde série.

Repère : Les deux familles de lignes se croisent et restent globalement parallèles.

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

9. Décorer une forme avec des traits

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

Pour « Décorer une forme avec des traits », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Décorer une forme avec des traits' 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.

10. Passer du grand format au A4

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

Pour « Passer du grand format au A4 », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Passer du grand format au A4', 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.

11. Tracer des ponts

Durée : 10-15 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

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

12. Former des vagues régulières

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

Pour « Former des vagues régulières », 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.

13. Enchaîner des boucles

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

Pour « Enchaîner des 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 : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

14. Tourner autour d'un point

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

Pour « Tourner autour d'un point », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Tourner autour d'un point', 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.

15. Créer une frise

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

Pour « Créer une frise », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Créer 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 : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

16. Respecter un sens de parcours

Durée : 12-20 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Respecter un sens de parcours », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Respecter un sens de parcours' 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 : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

17. Copier un motif proche

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

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

18. Copier un motif éloigné

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

Pour « Copier un motif éloigné », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Copier un motif éloigné' 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. Compléter une moitié

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

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

20. Inventer un motif et l'expliquer

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

Pour « Inventer un motif et l'expliquer », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Inventer un motif et l'expliquer' 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.

Fiche 1 - Tracer de haut en bas sur un grand panneau



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

Fiche 2 - Suivre une route horizontale



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

Fiche 3 - Relier deux points par un trait droit



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

Fiche 4 - Alternner lignes verticales et horizontales



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

Fiche 5 - Tracer entre deux bandes



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

Fiche 6 - Poursuivre un motif simple



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

Fiche 7 - Changer de direction au signal



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

Fiche 8 - Reproduire un quadrillage



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

Fiche 9 - Décorer une forme avec des traits



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

Fiche 10 - Passer du grand format au A4



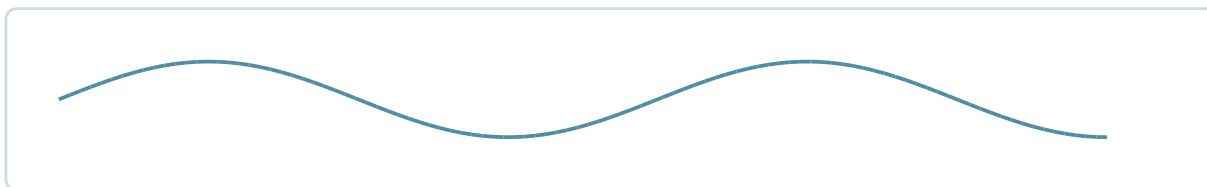
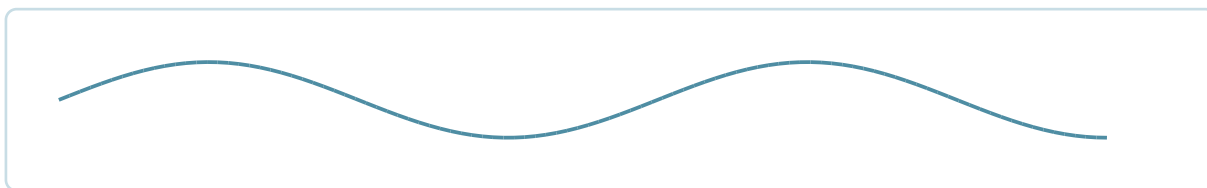
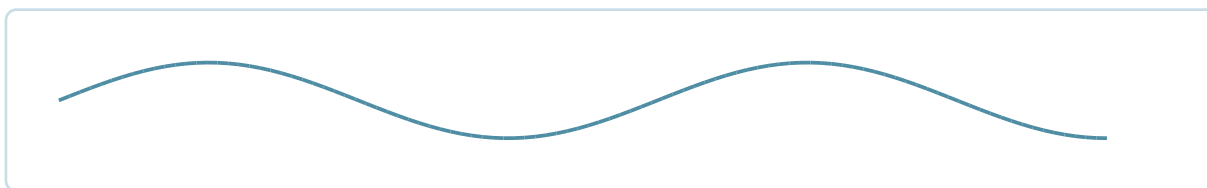
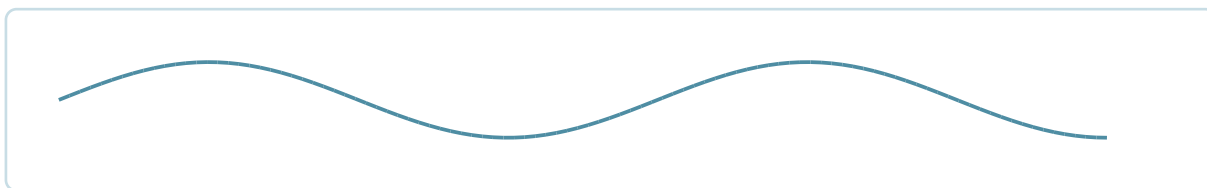
Consigne adulte : faire d'abord le geste avec le doigt, puis repasser une piste et poursuivre sans modèle.

Fiche 11 - Tracer des ponts



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

Fiche 12 - Former des vagues régulières



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

Fiche 13 - Enchaîner des boucles



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

Fiche 14 - Tourner autour d'un point



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

Fiche 15 - Créer une frise



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

Fiche 16 - Respecter un sens de parcours



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

Fiche 17 - Copier un motif proche



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

Fiche 18 - Copier un motif éloigné



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

Fiche 19 - Compléter une moitié



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

Fiche 20 - Inventer un motif et l'expliquer

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

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

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

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

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.