

Ecole à la maison Des propositions pour les PS
Première semaine.

La régularité est importante pour les enfants. Je conseillerai de maintenir un rythme, adapté au contexte, mais qui différencie les jours de la semaine et le week-end.

Ce que je propose :

A une heure convenue avec votre enfant, il installe son espace de travail (il va chercher ce dont il a besoin : feutres, papier, ciseaux, colle....). Il rangera son espace de travail à la fin de la séance.

Le temps d'attention d'un enfant de 3-4 ans est d'une dizaine de minutes. A adapter à votre enfant bien sûr, mais ne lui imposez pas de travailler une heure d'affilée, ce serait contre-productif.

Des idées de projets à faire à deux

Le carnaval paraît compromis.... Mais c'est le printemps ! Vous pouvez

- *faire pousser des graines de haricot* sur du coton hydrophile (bien épais) afin de voir les graines germer. (Les haricots blancs secs conviennent bien, vous pouvez faire des essais avec différentes graines et / ou demander à votre enfant dans un choix restreint ce qui pousse à son avis ou pas, ensuite vous essayez de faire tout pousser. Pas sûr que les pâtes coquillettes poussent mais c'est intéressant d'en discuter et d'essayer).

- *Préparer les œufs de Pâques* : percez à l'aide d'une aiguille le haut et le bas de votre œuf, soufflez par le petit trou (plus il est petit plus c'est difficile mais ça finit par marcher :), lavez le, séchez le et ensuite vous pouvez le décorer avec de la peinture, des feutres, de l'encre si vous en avez (enrroulez votre œuf dans un coton imbibé d'encre), au gré de vos idées. C'est un travail qui demande de la délicatesse et de la précision, ça sert !

- Pour motiver : *envoyer des cartes faites maisons* aux grands-parents / aux amis de l'école /... à tout ceux que l'on voit moins ou qui sont tout seuls.

- **Cuisiner !** Voici un lien vers des recettes illustrées adaptées à la maternelle (<http://bricalou.unblog.fr/>) . Mais votre enfant peut vous aider au quotidien à couper, mesurer, verser.... Et mettre la table (en lui demandant, « Combien on est ? Donc combien d'assiettes ? », etc.)

Des propositions d'activités

Nous étions en train de travailler sur les ronds, le geste circulaire.

1/ *des dessins* : mettez votre enfant au défi de dessiner.... Je vous joins des modèles pour apprendre à dessiner en utilisant des ronds.

Pour ceux qui auraient des difficultés : faire des empreintes avec de la gouache et des formes circulaires (bouchons, coton tiges, verres...)

2/ du collage : découpez des ronds de différentes tailles (3 grands, 3 moyens, 3 petits) et demander de coller les ronds les uns sur les autres de façon à ce qu'on voie tous les ronds.
Pour ceux qui auraient des difficultés : coller les ronds.

Regardez d'abord avec votre enfant si on voit bien tous les ronds, donner la colle ENSUITE :) ça évite les surprises:)

Langage oral : jouez avec votre enfant :) plus vous jouez ensemble mieux c'est pour lui.

Structurer la pensée

Proposer des activités de tri :

- mettre les vêtements ensemble quand vous sortez le linge (les bonnes chaussettes ensemble / les pantalons avec les pantalons... etc.)
- Les chaussures ont été toutes mises en bazar ! Est-ce qu'il peut les remettre ensemble ?
- classer, ranger selon les formes ou les couleurs.
- Ranger du plus grand au plus petit (la même forme, juste une taille différente)

Motricité

- Danses ?
- Exercices de yoga sur pomme d'api

Ateliers de motricité fine

- Avec une écumoire : pêcher des petits objets qui flottent dans une bassine. Si vous vous sentez une âme de bricoleur, les enfants adorent la pêche à la ligne (sans eau: juste des « cadeaux » à attraper)
- Avec une cuillère : verser des lentilles dans une bouteille via un entonnoir
- Avec des pinces à cornichon ou les pinces pour attraper le pain grillé : attraper des bouchons et les ranger dans une boîte à œufs vide. Compter combien il y a de bouchons.
- essayer de plier les serviettes de table en deux.
- coloriages

Explorer le monde

- Faire de la peinture avec de la bettrave crue ou du chou rouge : râper ou découper en très fines lanières, presser dans un torchon, récupérer le jus et s'en servir pour peindre.
On peut épaissir avec un peu de farine.
On peut aussi changer la couleur avec du vinaigre ou du bicarbonate de soude.
On peut mettre un peu de gros sel sur sa feuille et observer le résultat.
- Recette de la pâte à sel : 2 verre de farine, 1 verre de sel fin, de l'eau tiède pour lier la pâte

- faire pousser des graines sur du coton. Observer le développement de la graine.

N'hésitez pas à lire des histoires à votre enfant, une deux, trois fois par jour

Si vous finissez par avoir la voix rauque, tournez-vous donc vers les livres audio. Ca lui permet de travailler sa compréhension d'histoires pas toujours simples, d'enrichir son vocabulaire, de développer un goût pour la lecture...

Musique : chanson à apprendre Pour dessiner un bonhomme (Anne Sylvestre), je joins le fichier MP3. On avait commencé à l'apprendre en classe.

Phonologie

- chercher des mots qui commencent par un son donné. Ou qui finissent par ce son.
- Chercher des mots de deux syllabes, trois syllabes...

Ce sont des petits jeux, courts, qui peuvent se faire pendant la cuisine, les trajets en voiture...c'est encore un peu tôt pour eux mais ça peut leur plaire.

Je rappelle que trop de temps d'écran n'est pas bon pour le développement de l'enfant :)

Si possible limitez à une heure par jour....

Troisième semaine....

Bonjour à toutes et à tous,

Défi de la semaine : Une tour aussi haute que toi ?

Demandez donc à votre enfant s'il est capable de construire une tour aussi haute que lui ? Tous les moyens sont bons (kaplas, casseroles, cartons....), la seule condition c'est que la tour dure assez longtemps pour que l'on puisse faire la photo....:)

Pour les PS

Travail de reconnaissance des lettres en capitales

Dans des magazines l'enfant cherche les lettres de son prénom. L'adulte les découpe et, avec ou sans modèle de son prénom, l'enfant recompose son prénom. Ca peut servir à signer un dessin particulièrement réussi.

Représentation du corps

Le bonhomme du mois d'avril (cf pdf joint).

1/ Ecouter la chanson du bonhomme d'Anne Sylvestre (voir les envois précédents), l'adulte dessine le bonhomme au fur et à mesure sur une feuille blanche.

2/ Demander à l'enfant de dessiner un bonhomme « comme dans la chanson ».

3/ Repasser sur les lettres de la fiche BONHOMME D'AVRIL »

Mathématiques :

1/ alterner les couleurs.

Vous avez certainement noté les carrés qui entourent la fiche du bonhomme.

Demandez à l'enfant de choisir deux ou trois couleurs. Par exemple bleu/ rouge / vert. Il colorie les carrés dans cet ordre « bleu-rouge-vert » jusqu'à avoir fait tous le tour.

On peut faire aussi cet exercice avec des gommettes si vous en avez !

2/ Reconstituer des formes. (cf pièce jointe « reconstituer »).

Dans l'idéal l'enfant a recouvert de peinture une grande feuille, ou plusieurs feuilles avec différentes couleurs. Sinon des feuilles de magazine vont aussi très bien.

Ensuite **vous** dessinez des formes géométriques (des ronds, des carrés des triangles) que vous découpez en deux ou en quatre.

L'enfant essaye de reconstituer les ronds, les carrés et les triangles , quand vous avez vérifié que c'est correct (ne pas donner la colle tout de suite ou vous risquez d'avoir des surprises...), l'enfant peut coller.

FAIRE NOMMER LES FORMES RECONSTITUEES :)

C'est un exercice que les GS peuvent faire aussi s'ils le souhaitent, c'est un bon rappel.

Arts visuels

On continue avec les ronds, mais en volume cette fois ci ! (voir la pièce jointe « encastrier »)

Ateliers autour du bonhomme

Donner le bain à la poupée, en nommant les parties que l'on lave, reconstituer un bonhomme à l'aide de différents objets, faire un bonhomme en pâte à modeler... (cf pièce jointe).

Plus bien sûr, lire des histoires ou en écouter, faire de la cuisine pour de vrai, des coloriages, des découpages..

J'enverrai des activités spéciales Pâques et poisson d'avril plus tard dans la semaine.

Quelques jeux de dénombrement à l'oral pour les PS et GS (adapter la difficulté)

1/ Les décompositions à 10. Un jeu simple

" *Grelé, grelot, combien de doigts dans mon chapeau ?*" (Vous le dites avec les mains derrière le dos)

Vous montrez un certain nombre de doigts levés (2 d'un côté, 2 de l'autre) et elle dit combien de doigts sont levés. Ca fait travailler la décomposition des nombres, et aussi les additions mais de façon moins formelle et avec une meilleure compréhension intuitive. Vous pouvez faire l'exercice plus ou moins vite, ça complexifie les choses.

2/ Vous pouvez aussi jouer à Buffalo Bill.

Vous déclamez :

"Buffalo bill voudrait des billes

En voudrait 3 pour son p'tit gars

EN voudrait mille pour ses petites filles

Turlututu, chapeau pointu, combien lui en donneras-tu ?"

L'enfant indique une quantité et "donne" ensuite le nombre exact demandé en piochant dans une réserve de "billes" (ça peut être n'importe quels objets en quantité suffisante). Vous pouvez lui montrer que pour les grandes quantités, c'est pratique de faire des rangées de 10. (Pour vérifier plus facilement)

Pour les GS

Si vous ne pouvez pas tout faire ce n'est pas grave ! De toute façon on reprendra ensemble quand l'école reprendra, et ce sera encore revu au CP.

Ecriture

S'entraîner à tracer les lettres à boucles b/g/f

L'idée c'est d'écrire la lettre puis de l'enchaîner avec d'autres lettres. L'enfant essaye de NE PAS lever le stylo, sauf quand c'est absolument nécessaire : comme pour fa ou je lève le stylo avec le α (et on forme le a comme ça : « je commence comme pour un c puis je remonte, je redescends tout droit et je fais une petite queue »)

N'hésitez pas à décrire le chemin de la lettre en même temps que l'enfant la trace. Surtout au début.

Graphisme : et ça tourne ! La spirale....

1/ Activité préparatoire pour les spirales en Arts visuels
(voir la pièce jointe sur l'arbre en spirale).

Découpez des bandes de papier, et l'enfant les enroule autour d'un crayon. Ou juste avec les doigts. Attention à bien serrer les spirales sinon quand vous les collez c'est plus difficile et moins joli.

Passer le doigt sur la tranche de la spirale en papier pour bien sentir le geste.

2/ Avec une ficelle : faire une spirale.

Si vous avez, avec une corde ou avec des cailloux faire une *très très grande spirale* que l'enfant parcourt de l'extérieur vers l'intérieur, puis de l'intérieur vers l'extérieur.

Arts visuels suite : le bonhomme du mois d'avril...

Mais pour les GS en plus compliqué habillé en tenue de fête !

Dessiner des vêtements dans des magazines : un pantalon, une jupe, une chemise.... Découpez. Coller sur la fiche du mois d'avril et ensuite dessinez la tête, les mains, les pieds.... Et envoyez moi les photos ! Je suis curieuse:)

Mathématiques

Sur la fiche du bonhomme d'avril : utilisation des carrés pour faire une frise.
Choisir 3 ou 4 motifs graphiques (soleil, étoile, lune, nuage?) et les alterner.

Utilisation de l'écriture chiffrée (pdf)

Et si vous êtes très courageux : les maillots de foot.... À fabriquer par vous même et à mettre dans l'ordre. Ensuite vous les retournez et vous demandez à l'enfant de trouver le 16 le 12 etc. En général c'est un jeu qui plait beaucoup, et qui est à faire régulièrement.

Activités annexes

Décalquer sur la fenêtre...

Avec une feuille blanche qui recouvre le dessin que l'on veut décalquer et le tout mis sur la fenêtre pour voir par transparence.

Grand succès chez mes enfants. Et chez vous ?

Le bonhomme d'avisil

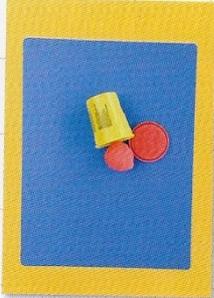
LE BONHOMME D'

AVRIL

Activités Bonhommes et PS

PS P4 > MS P1 **modeler**
...un personnage

- 1 sous-main
- 1 pot de pâte à modeler



L'enfant réussit à former les différentes parties du corps.

Je forme un bonhomme avec la pâte à modeler. Lorsque j'ai terminé, je mets la pâte dans son pot puis je range tout le matériel à sa place.

PS P3 **représenter**
...un personnage
avec des objets

- des CD
- des bouchons de différentes tailles
- différentes pièces de jeux de construction



L'enfant réussit à représenter un personnage.

Je forme un bonhomme avec les objets. Lorsque j'ai terminé, je range tout le matériel à sa place.

variante Remplacer cette activité par un puzzle du schéma corporel.

f

l

r

e

k

q

d

j

p

c

i

o

b

u

n

v

g

m

s

t

u

v

w

x

y

z

è

é

ë

ï



a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

o t u w œ

è é ë

è é

è é

y z

A B C D

A B C D

A B C D

A B C D

A

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

y

z

Le jeu du banquier

Découvrir
les nombres et
leurs utilisations

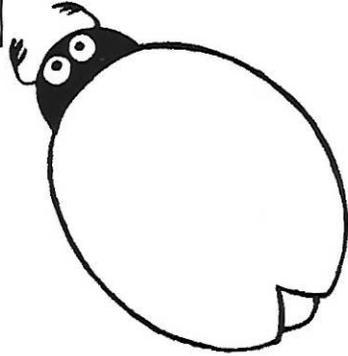
COMPÉTENCE

Associer le nom des nombres connus avec leur écriture
chiffrée.

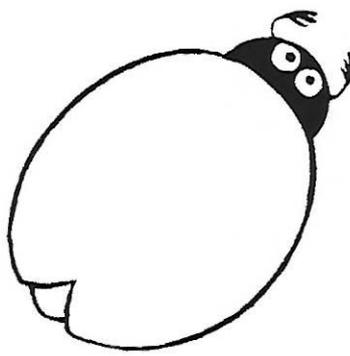
DATE

1 Lis les nombres et **dessine** le nombre de points indiqué sur chaque coccinelle.

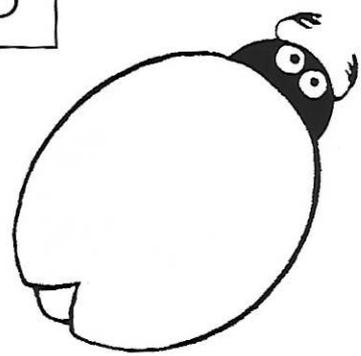
6



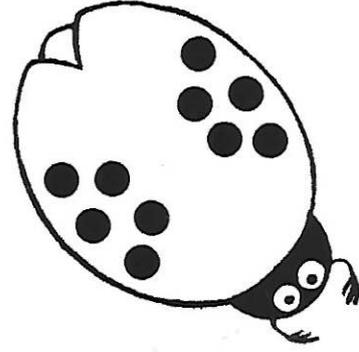
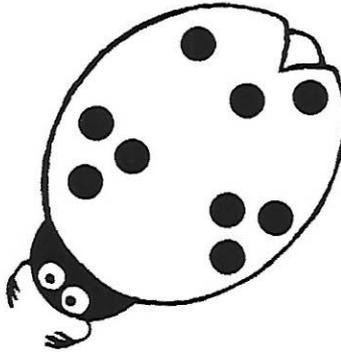
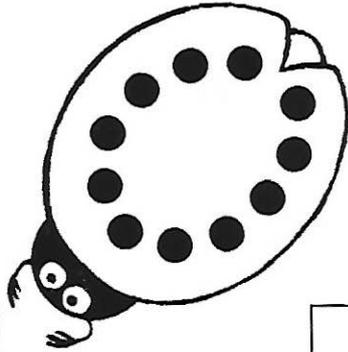
8



7



2 **Écris** le nombre de points de chaque coccinelle.



3 **Colorie** le nombre de ronds demandé par le clown.



Prénom :

Date :



Graphisme : les lettres

Reproduis le modèle plusieurs fois.

(B)

• b b

• bi bi

😊

• bien bien

(G)

• g g

• ge

👧👧

• gens

(F)

• f

🎵

• fa

Processus de création



1 La veille, l'enfant peint un rouleau en carton en noir.



2 Il emboîte quelques cercles en tâtonnant.



3 Le maître agrafe un premier emboîtement réalisé par l'enfant.



4 L'enfant réalise un second emboîtement d'une largeur différente.



5 Il ajuste ses gestes pour parvenir à ses fins.

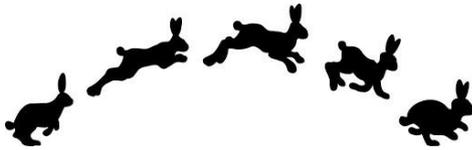


6 Le maître a agrafé les quatre emboîtements en les positionnant horizontalement et verticalement sur le support.

Le confinement imposé par les conditions sanitaires actuelles peut être mal supporté par les enfants (et les adultes !) dont le besoin d'activité physique est indiscutable. **Une pratique physique régulière est plus que jamais indispensable.**

Les exercices proposés sont prévus pour être réalisés dans un cadre scolaire mais ils nous ont paru réalisables à la maison, demandant peu d'espace et de matériel

Tous les exercices marqués ⚠ doivent impérativement être réalisés sous surveillance d'un adulte



Bondir comme un lapin

S'accroupir pieds rapprochés, en écartant les genoux. Poser les mains à plat devant soi, comme pour se mettre à quatre pattes, visage incliné vers le sol. Relever les talons. Pour bondir, avancer les deux mains simultanément puis rapprocher les deux

pieds. Le bassin doit monter et redescendre. Les genoux restent toujours écartés et les bras, dans l'alignement des épaules.

Le ballon voyageur

En cercle ou en ligne. Tous les membres de la famille sont assis par terre en tailleur, les uns derrière les autres. Le premier/ la première de la file donne le ballon à celui/ celle qui est derrière en le faisant passer par-dessus sa tête.

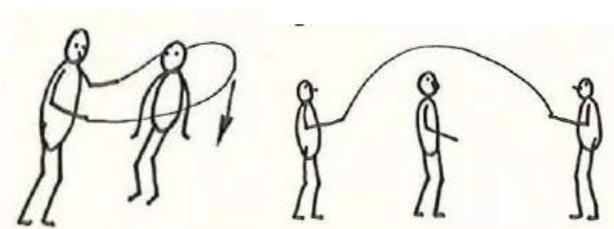
En ligne lorsque le dernier/la dernière de la file a eu le ballon il/elle le repasse de la même façon à celui/celle qui est devant.

Varié la distance entre les participants pour augmenter les étirements et le renforcement musculaire



Saut à la corde

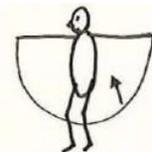
Seul ou avec variantes :



A 2

A trois

- 1) Bras gauche devant
Bras droit derrière
- 2) Bras droit devant
Bras gauche derrière



De plus en plus vite (faire « vinaigre »)

En avant, en arrière

Sur un pied

Faire une boucle sur le côté entre 2 sauts

Et tout ce qu'on peut imaginer...

⚠ Le parcours des chaises

Aligner quelques chaises et aller de l'une à l'autre

Selon l'âge et l'agilité des enfants :

- En donnant la main
- En marchant
- En sautant

Varié l'espace entre les chaises.

Le parcours peut aussi se faire en passant **sous** les chaises.



Le chemin des pots

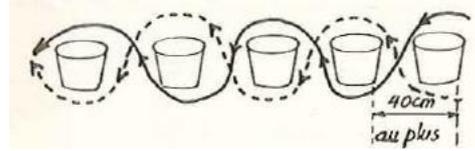
Dans un couloir, disposer des pots de yaourt espacés de 20 à 40cm. Se déplacer en slalom (contourner les pots tantôt à droite tantôt à gauche) :

De plus en plus vite

En arrière en se guidant avec un miroir

En sautant à pieds joints, sur un pied

...

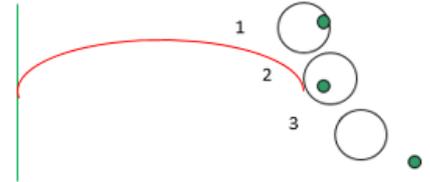


Lancer d'adresse

Lancer des balles dans les seaux

Chaque enfant dispose de plusieurs balles et commence à lancer dans le seau (ou le pot) le plus proche. Si le lancer est réussi, il vise le seau 2, et ainsi de suite. Si le lancer n'est pas réussi, continuer dans le même seau, dans la limite de ses balles.

Varié la position du lanceur : debout, assis, à genou



Exercices de bien-être

Le ballon

Gonfler le ballon : Pieds légèrement écartés, inspirer très profondément en écartant les bras du corps. Dégonfler le ballon : Relâcher en expirant d'un seul coup

Le bambou

Pieds écartés largeur du bassin

En inspirant, élever les bras, doigts croisés, paumes vers le haut

En expirant pousser les paumes vers le haut (bras contre les oreilles), respirer dans la position

Le pendule

Debout, jambes légèrement écartées, lever les bras comme pour toucher le plafond avec les mains, tenir ses coudes et enrayer la tête puis le dos en laissant agir le poids de la tête et des coudes. Expirer pour se détendre et s'étirer. Effectuer un léger balancement des bras. Remonter, vertèbre par vertèbre dans l'expiration en partant du bas du dos le menton en dernier.

La petite marche

Debout derrière sa chaise

Enchaînement, sur place, mains sur le dossier de la chaise : marche rapide....de + en + lente, jusqu'à l'arrêt.

L'arbre dans le vent

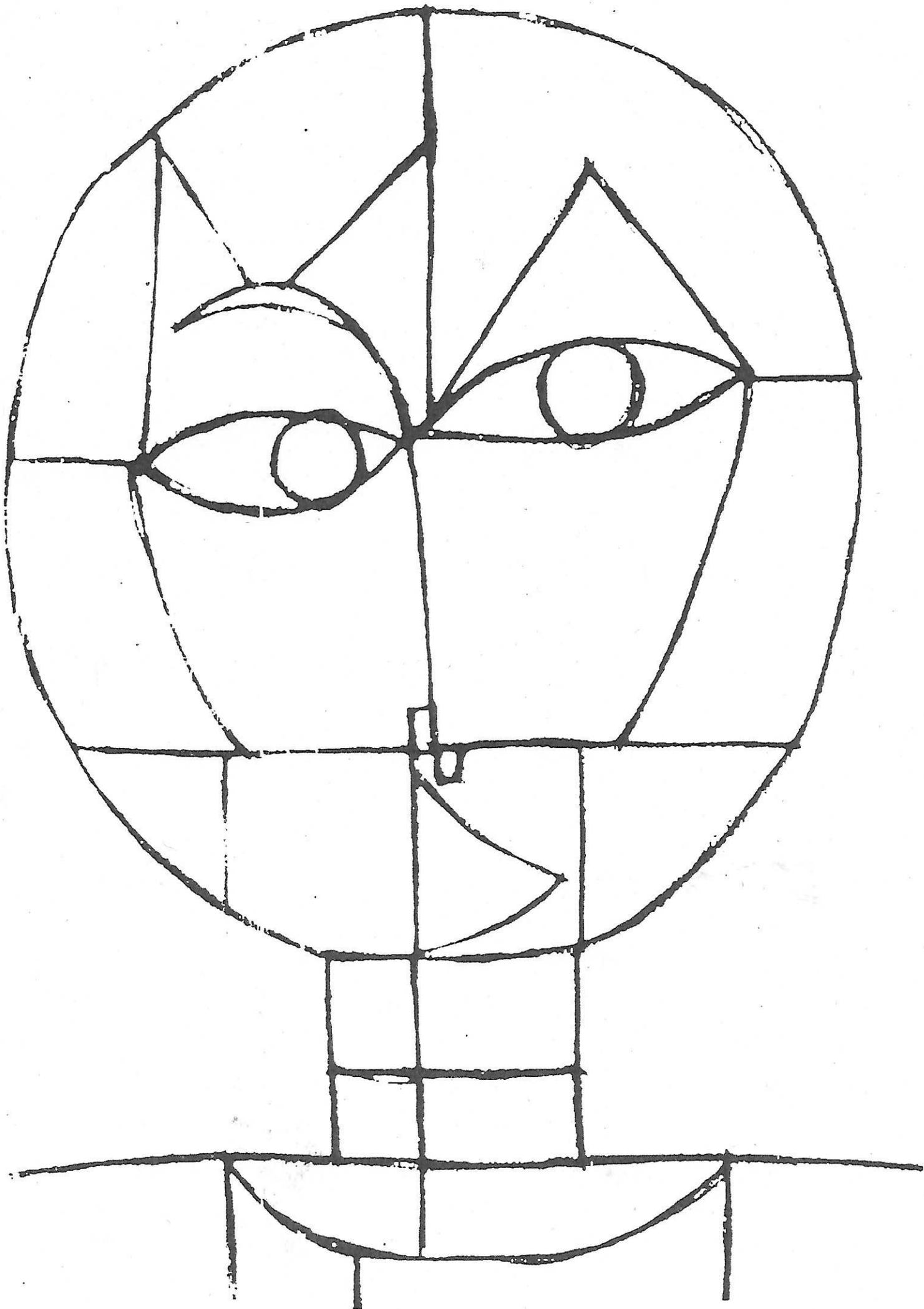
Debout, droit et détendu, pieds légèrement écartés : laisser le corps se balancer vers l'avant, cotés, arrière aussi loin que possible, en expirant (*souffle du vent*)

- A partir de la taille
- A partir des chevilles

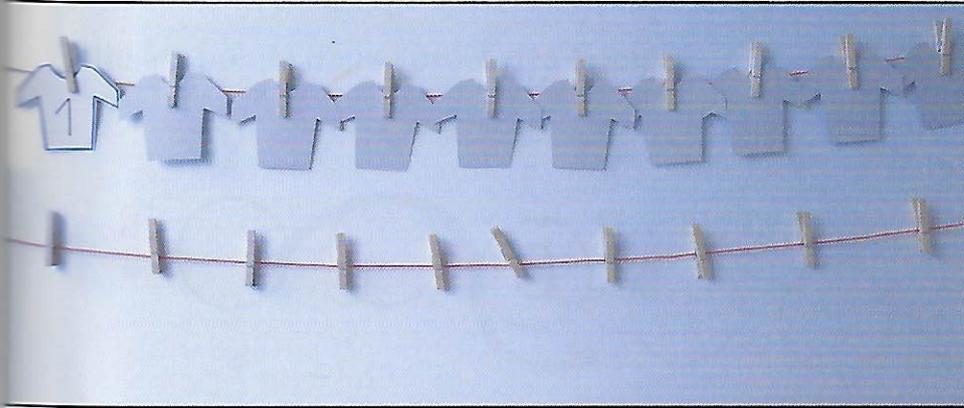
Changer la direction du vent

Le bonhomme d'avril

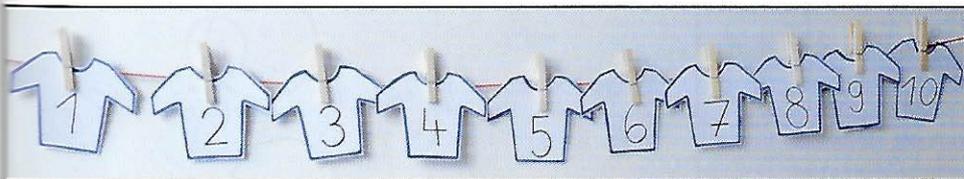
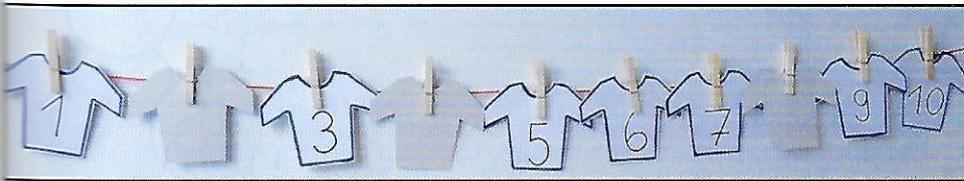
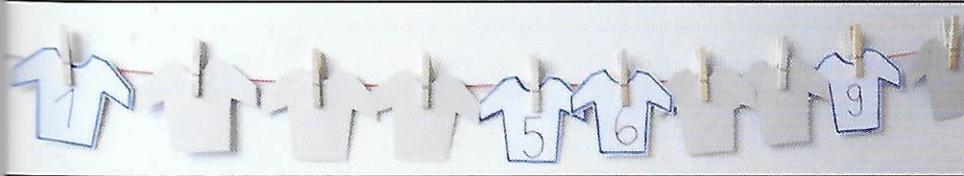
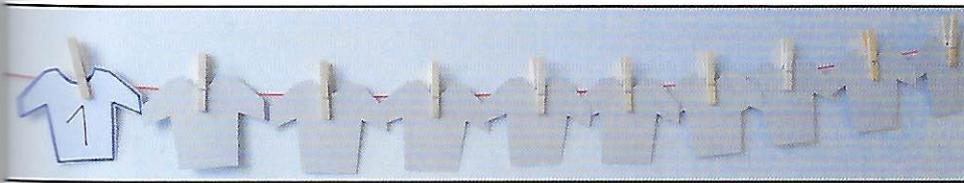




Klee

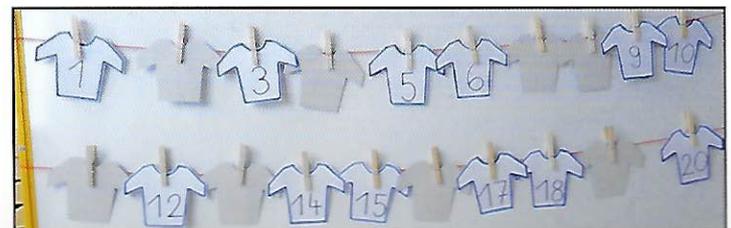
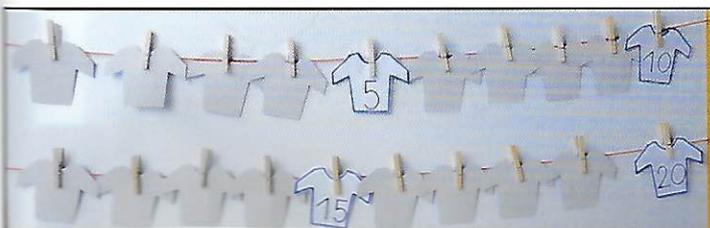
ETAPE 1 Situer un nombre par rapport à un autre

Les maillots de 1 à 10 sont suspendus à la corde à linge. Un sac contenant des jetons numérotés de 1 à 10 est placé au centre de la table. À tour de rôle, un enfant tire un jeton du sac et doit trouver le maillot correspondant. Il retourne le maillot pour vérifier son hypothèse.



Déroulement d'une partie.

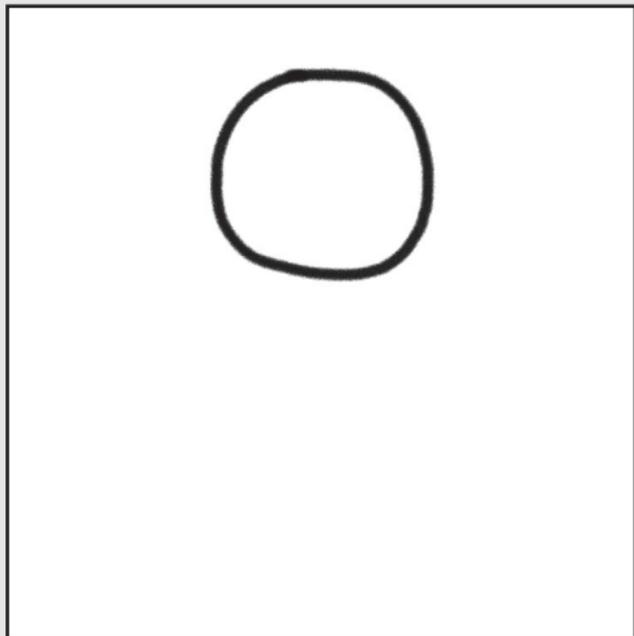
Les maillots ont été retournés dans l'ordre suivant : 6, 9, 5, 3, 7, 10, 2, 4 et 8.

**PROCÉDURES OBSERVÉES**

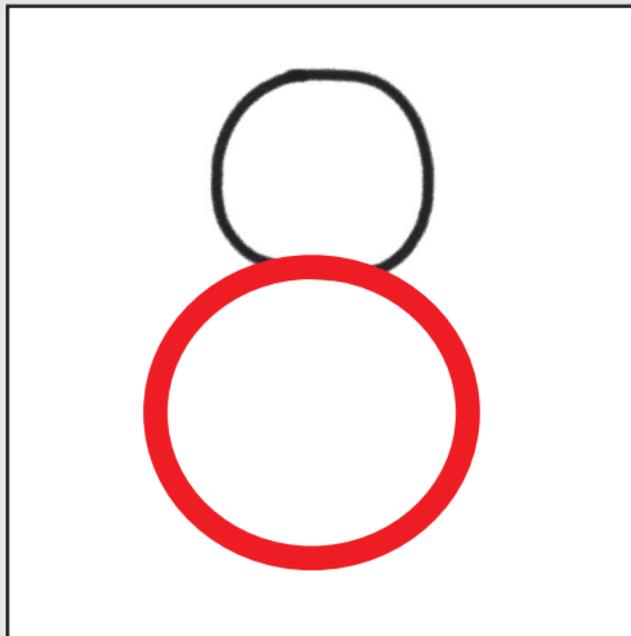
- Retourne un maillot au hasard.
- Lit le nombre écrit sur le jeton et compte à partir de 1 ou à reculons à partir de 10.
- Utilise sa bande numérique personnelle pour localiser ce nombre.

Jeu identique avec les nombres de 1 à 20 en affichant au départ les maillots 5, 10, 15 et 20 pour donner des repères aux élèves.

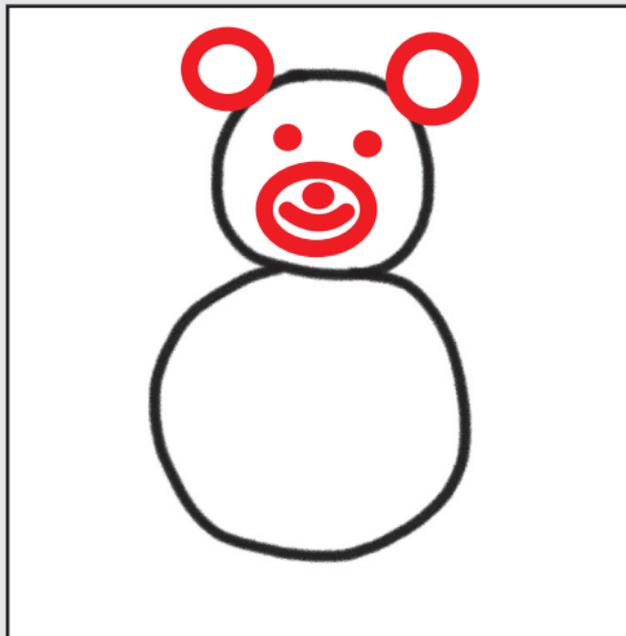
L'OURS



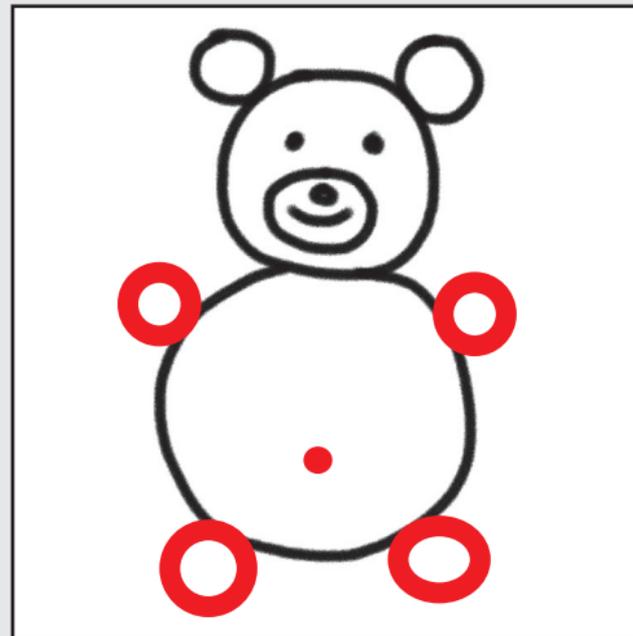
Je trace un rond.



Je dessine un deuxième rond plus gros en-dessous.

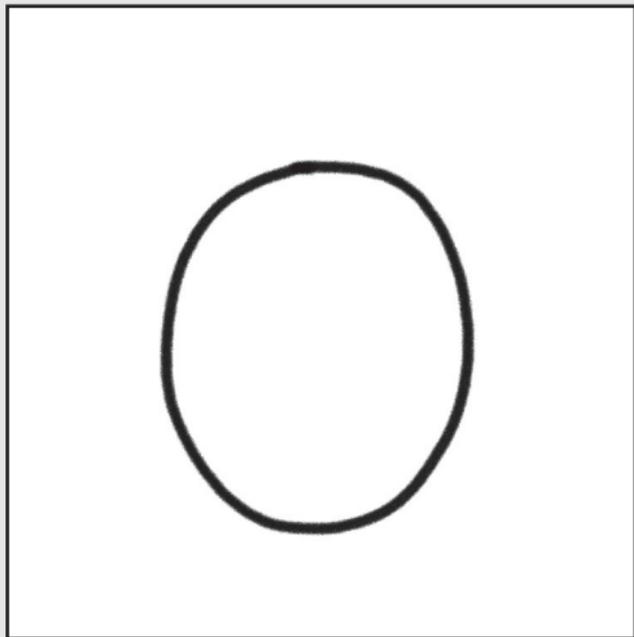


J'utilise un rond pour le museau et 2 ronds pour les oreilles. J'ajoute un point pour le nez, 2 points pour les yeux et un pont à l'envers pour la bouche.

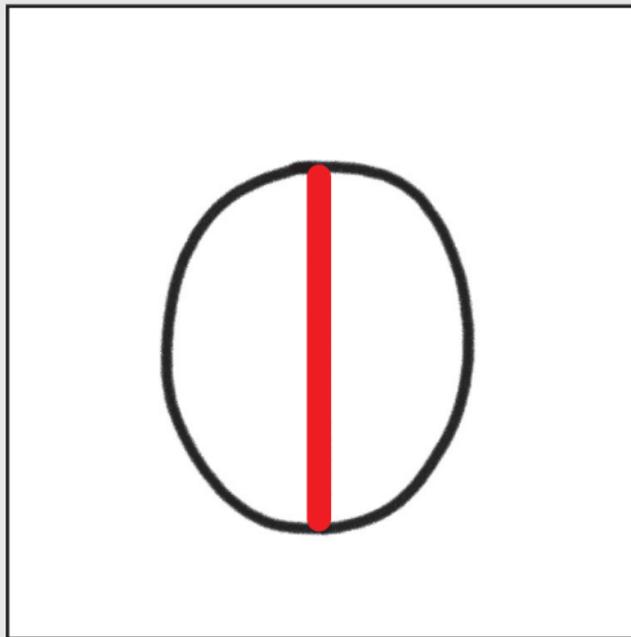


Je complète avec 4 ronds pour les pattes.

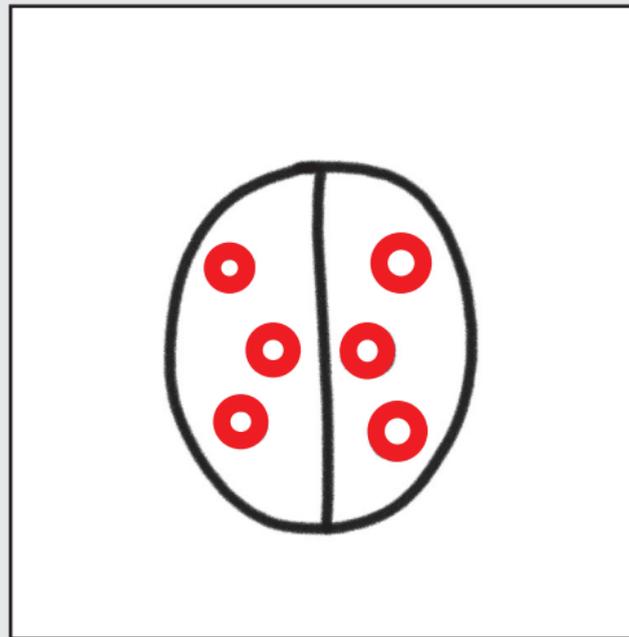
LA COCCINELLE



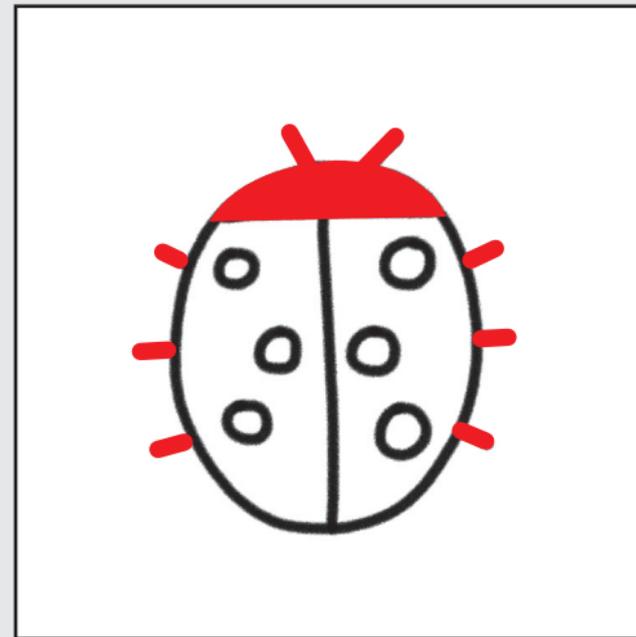
Je trace un grand rond.



Je trace un trait vertical de haut en bas.



J'ajoute 6 petits ronds,
3 de chaque côté du trait.



J'utilise 6 traits pour les pattes et 2 traits
pour les antennes. Je colorie la tête.

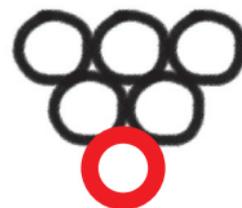
LE RAISIN



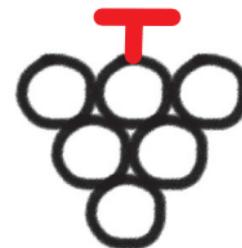
Je trace 3 petits ronds côte à côte.



J'ajoute 2 ronds en dessous.

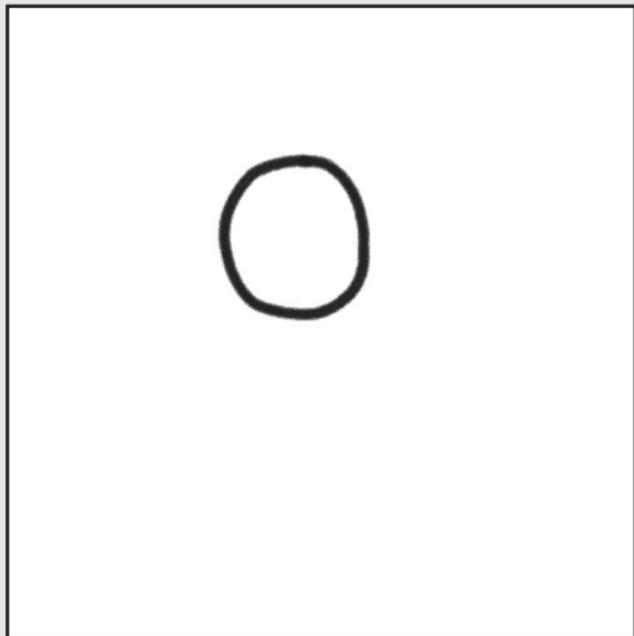


Je trace encore un rond en-dessous.

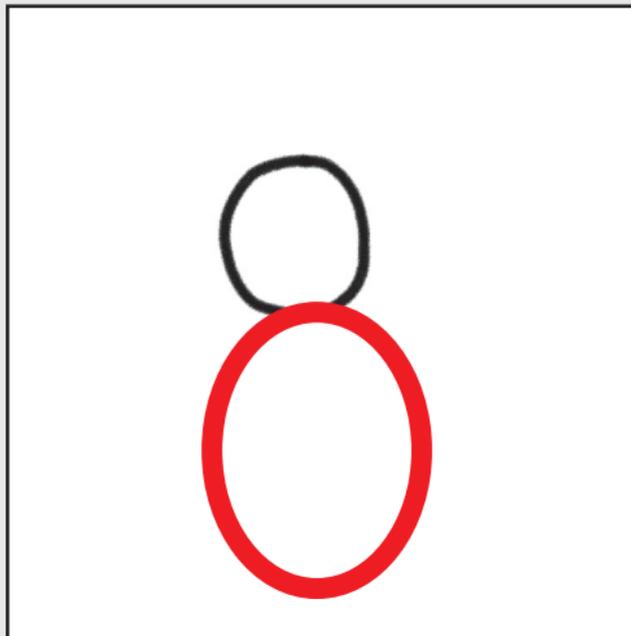


J'ajoute la queue en traçant un trait vertical et un trait horizontal.

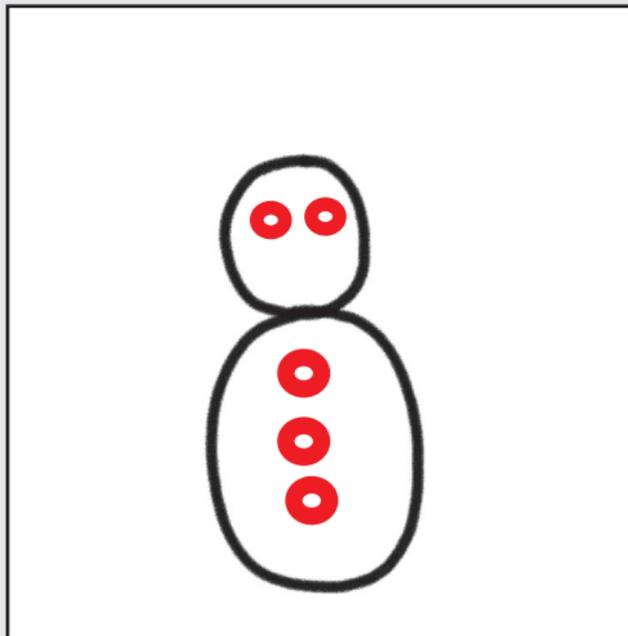
LE BONHOMME DE NEIGE



Je trace un rond.



Je trace un deuxième rond plus gros en-dessous.

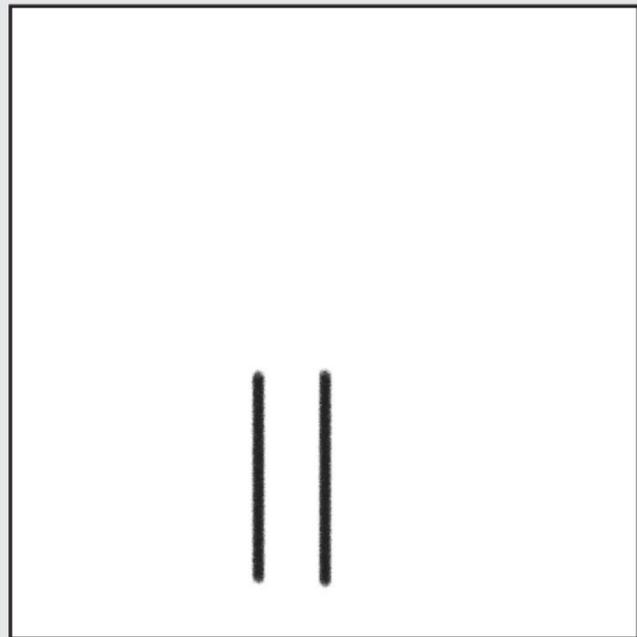


J'ajoute 2 ronds pour les yeux et 3 ronds pour les boutons.

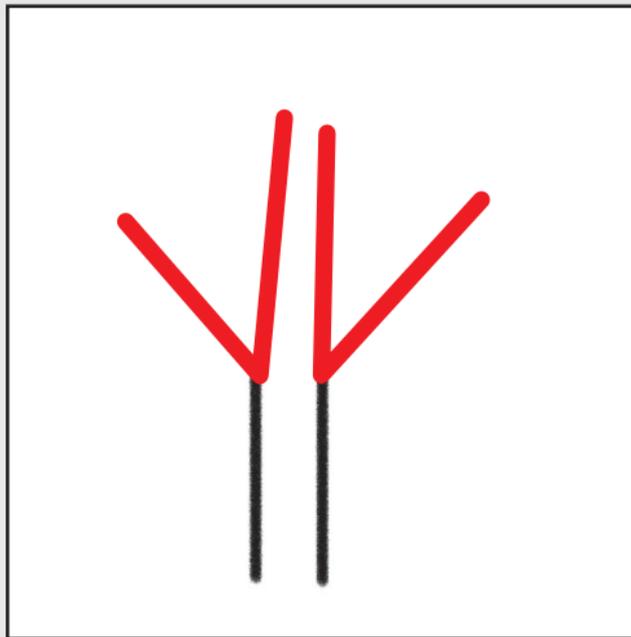


Je dessine un chapeau avec des traits verticaux et horizontaux. J'utilise des traits obliques pour former le balai et le nez.

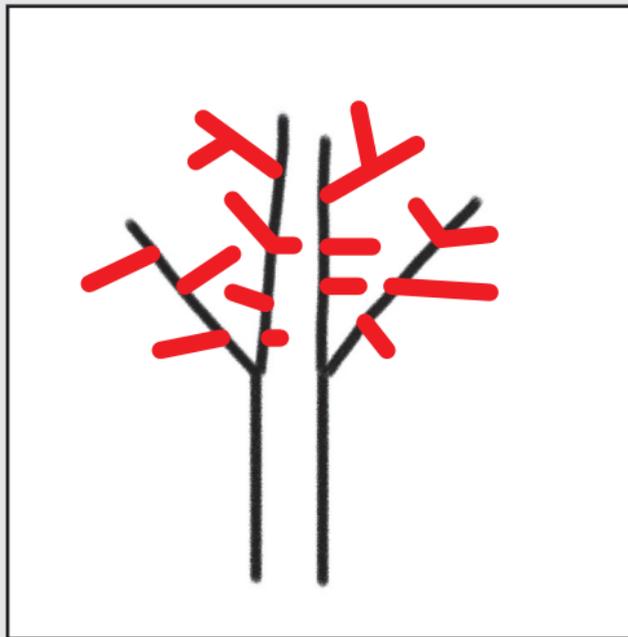
L'ARBRE



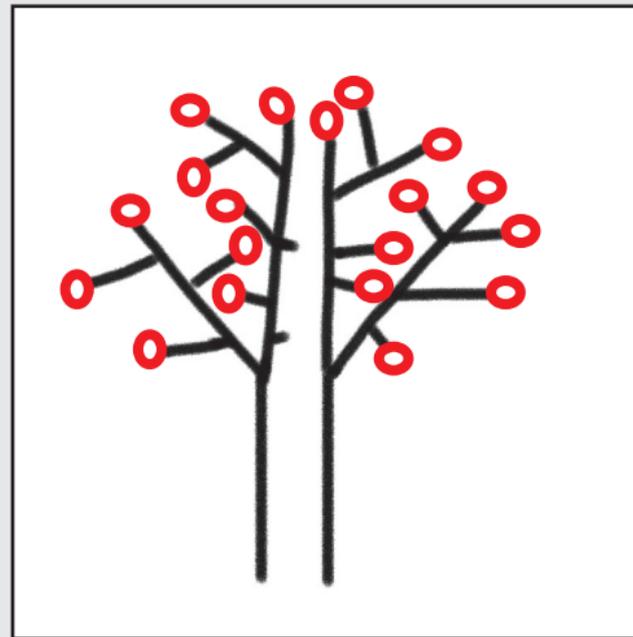
Je trace 2 grands traits verticaux.



Je trace 4 grands traits obliques.

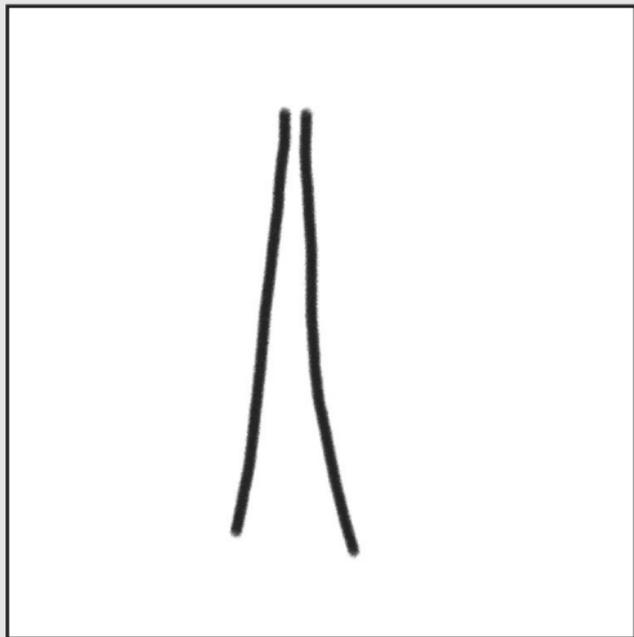


Je trace de petits traits obliques pour former les branches.

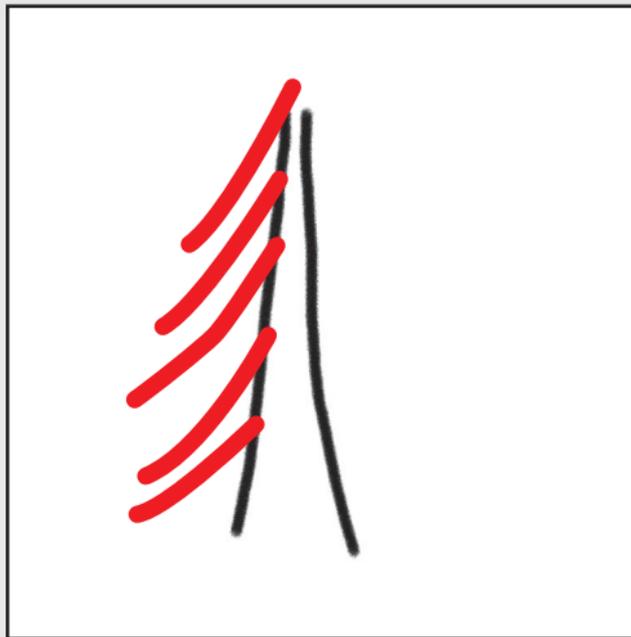


Je trace des petits ronds allongés pour former des feuilles.

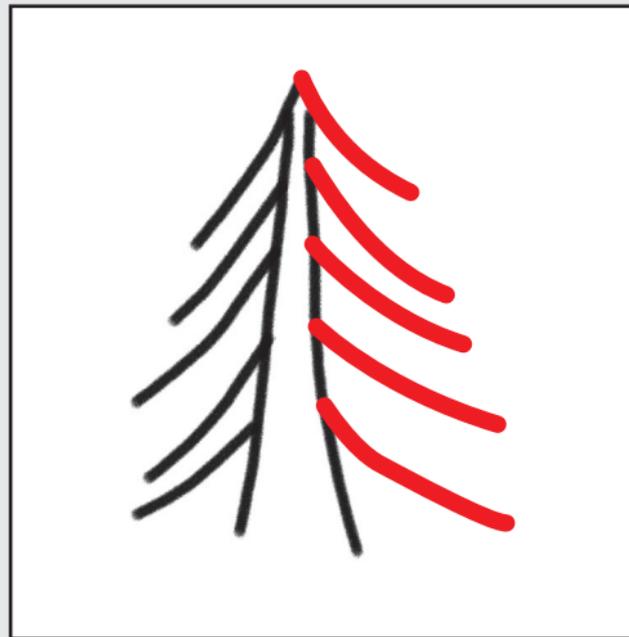
LE SAPIN



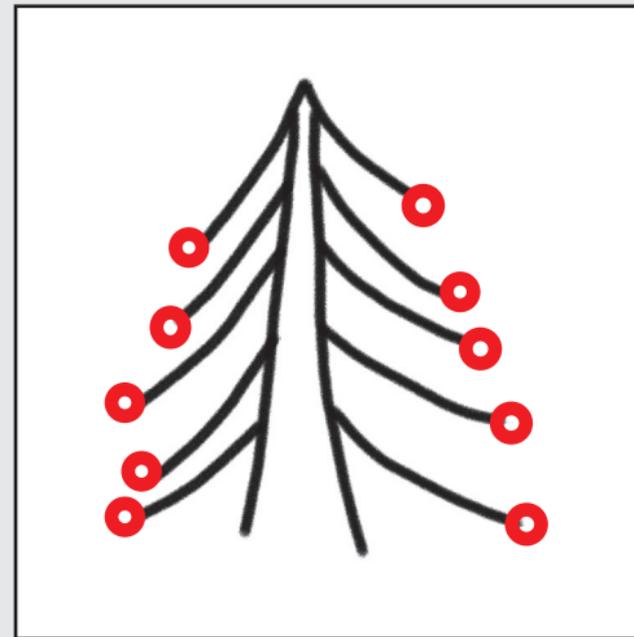
Je trace 2 grands traits obliques.



Je trace plusieurs traits obliques d'un côté.

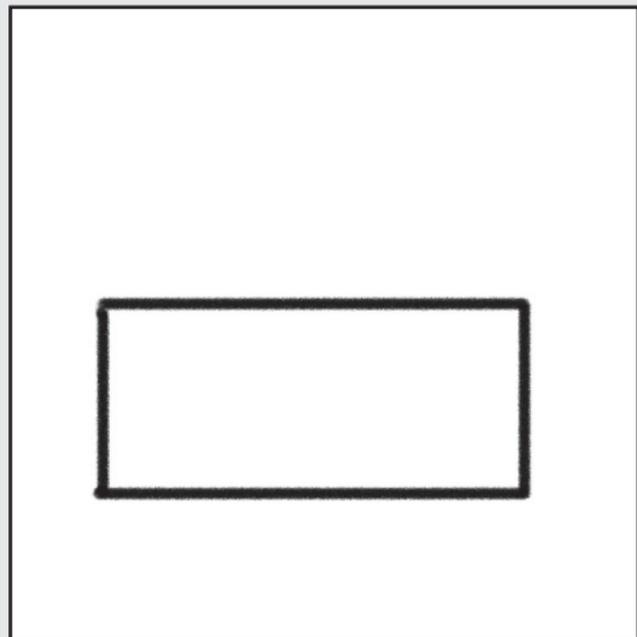


J'ajoute plusieurs traits obliques de l'autre côté.

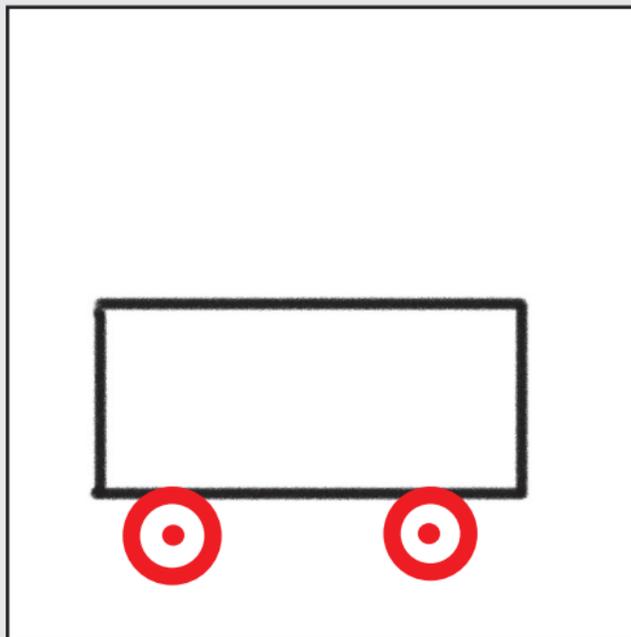


J'utilise des ronds pour former des boules.

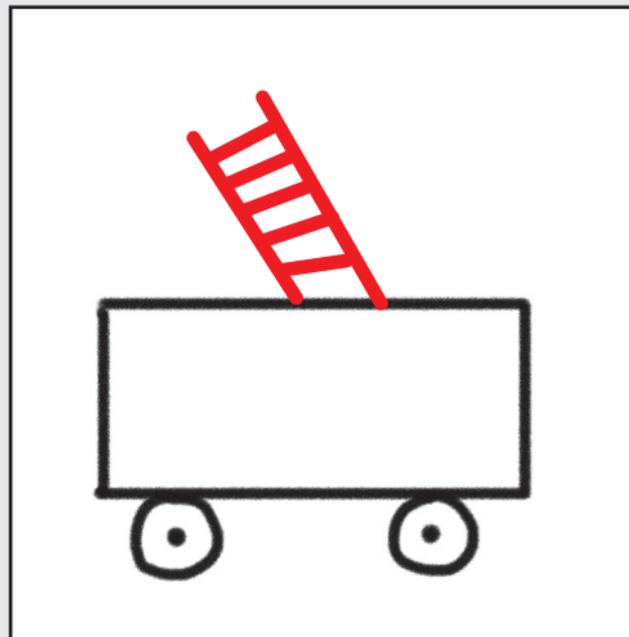
LE CAMION DE POMPIER



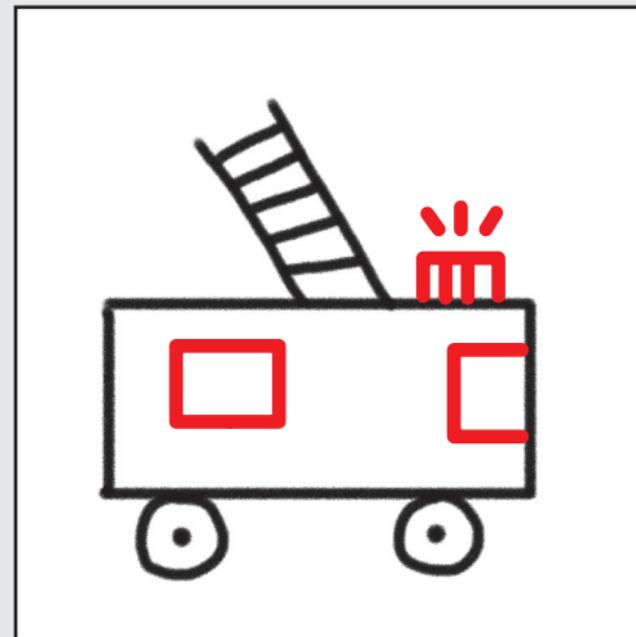
Je dessine un rectangle.



Je forme 2 ronds pour les roues et j'ajoute 2 points en leur centre.

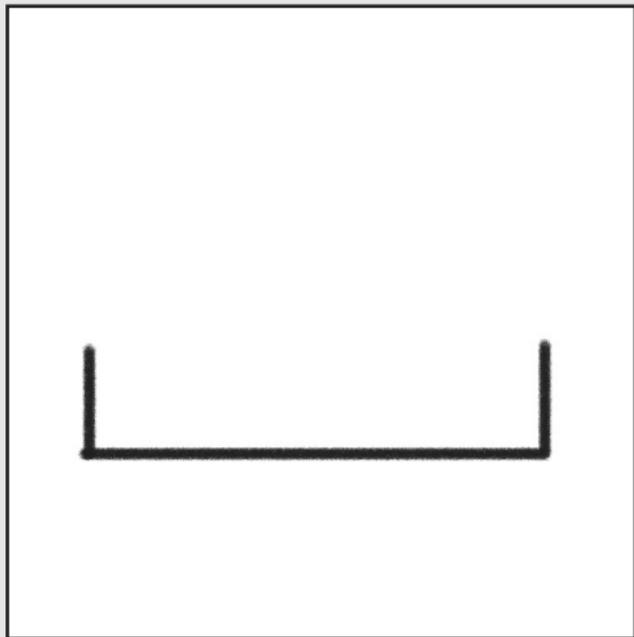


Je trace une échelle sur le toit.

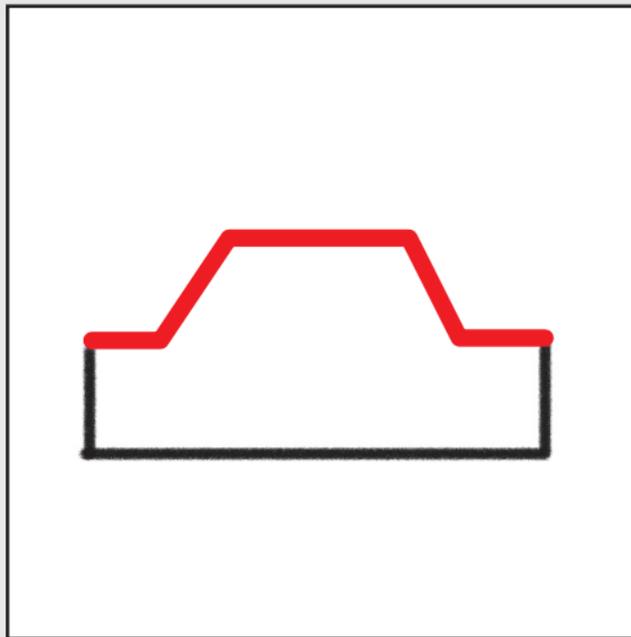


J'utilise des traits verticaux et horizontaux pour dessiner le gyrophare et les fenêtres.

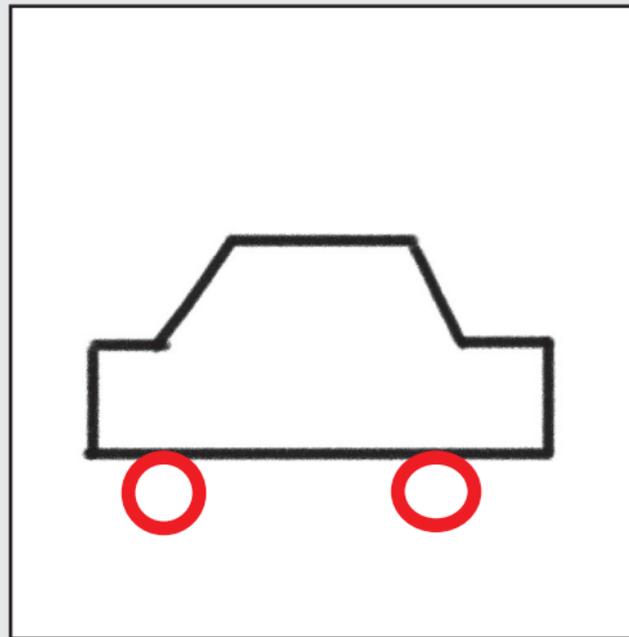
LA VOITURE



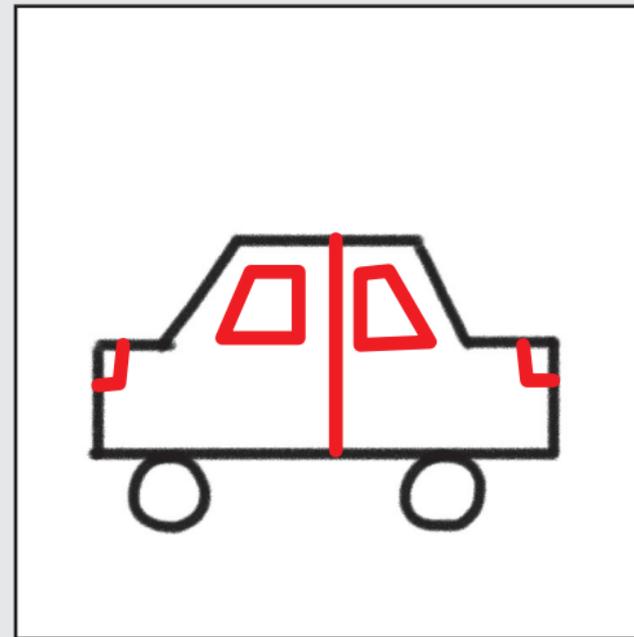
Je trace un grand trait horizontal
et 2 petits traits verticaux à chaque bout.



J'ajoute 2 traits obliques et un trait horizontal.

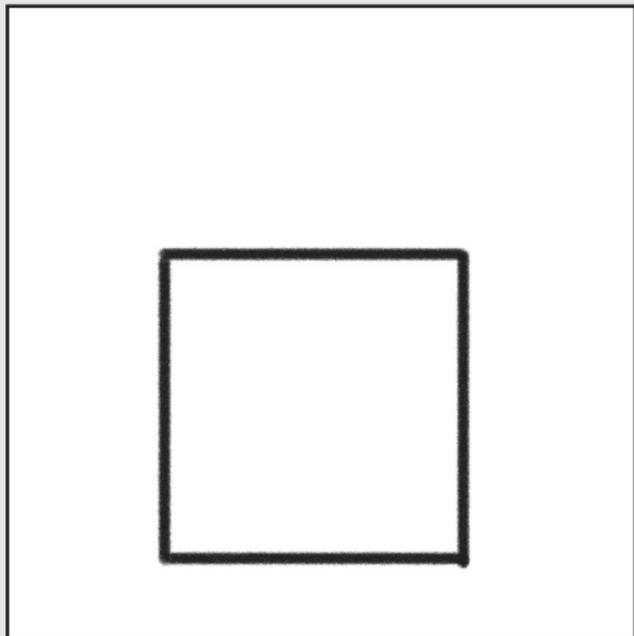


Je trace 2 ronds pour les roues.

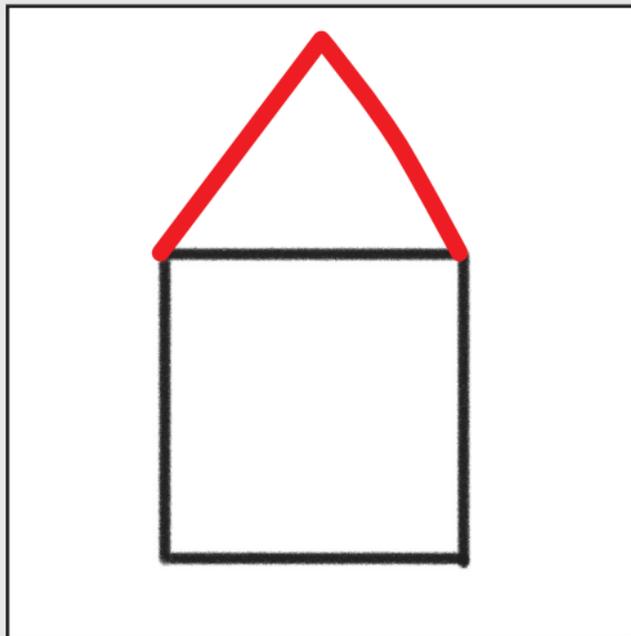


J'utilise des traits pour les fenêtres
et les phares.

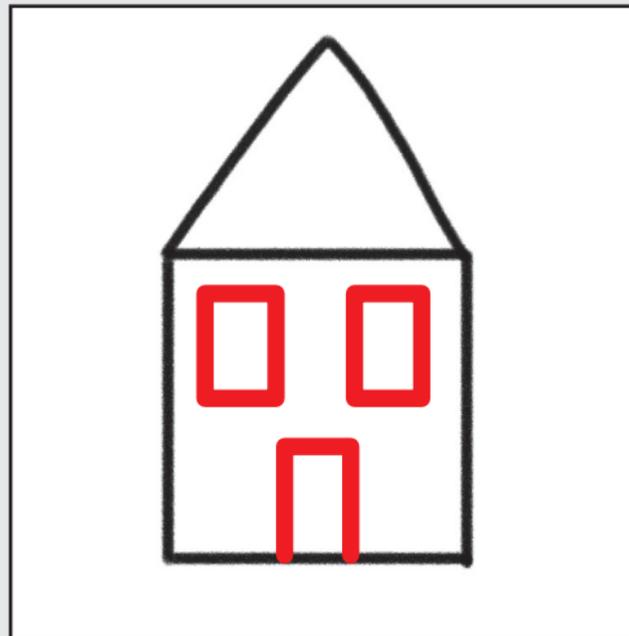
LA MAISON



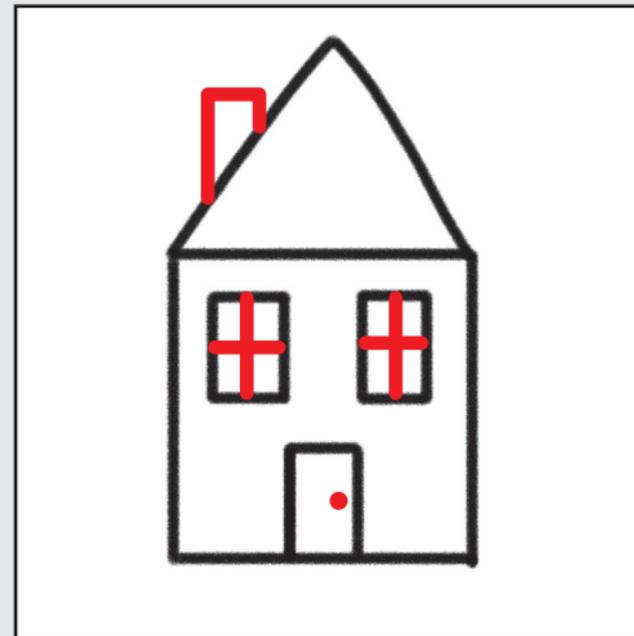
J'utilise 2 traits verticaux et 2 traits horizontaux pour former un carré.



J'ajoute 2 traits obliques pour le toit.

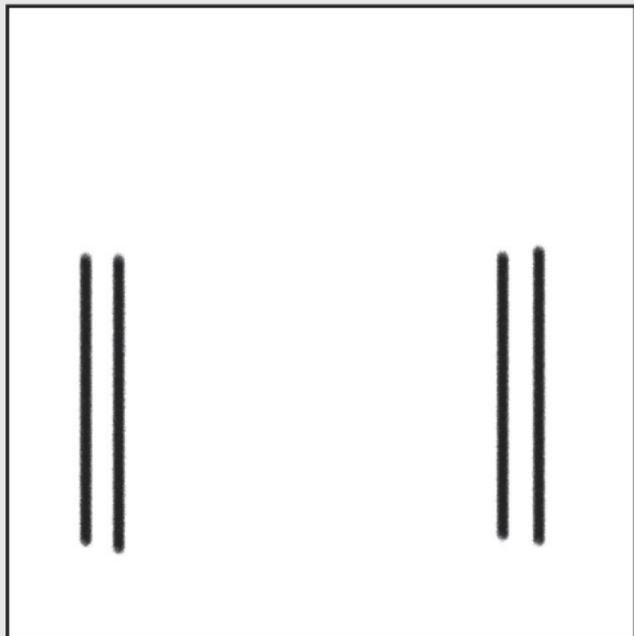


Je dessine 2 fenêtres et une porte à l'aide de traits verticaux et horizontaux.

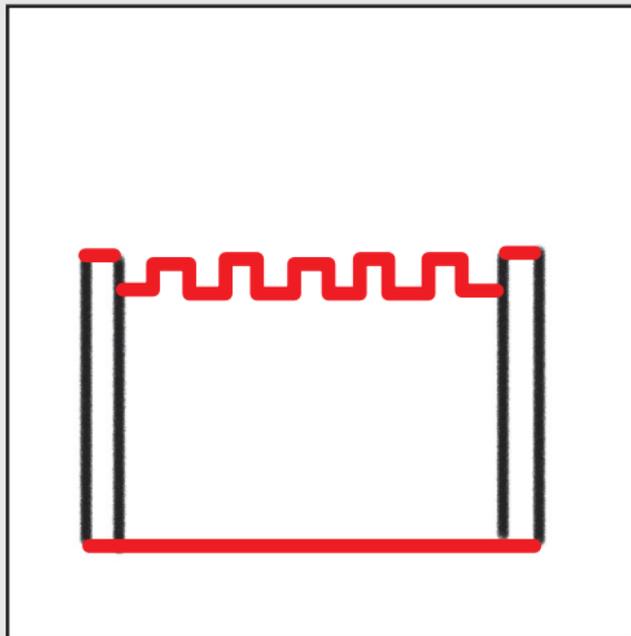


J'ajoute un point pour la poignée de la porte, des croix sur les fenêtres et une cheminée.

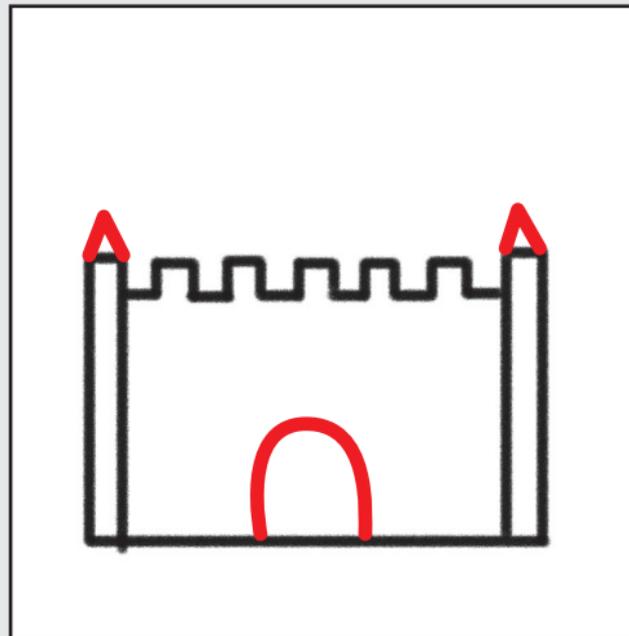
LE CHÂTEAU



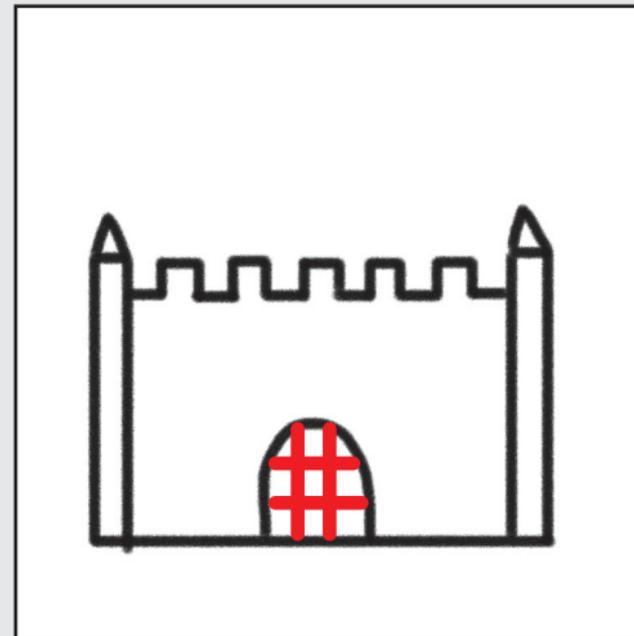
Je trace 2 traits verticaux de chaque côté de la feuille.



Je joins le bas des traits verticaux par un trait horizontal. Je trace des créneaux pour relier le haut des traits verticaux.

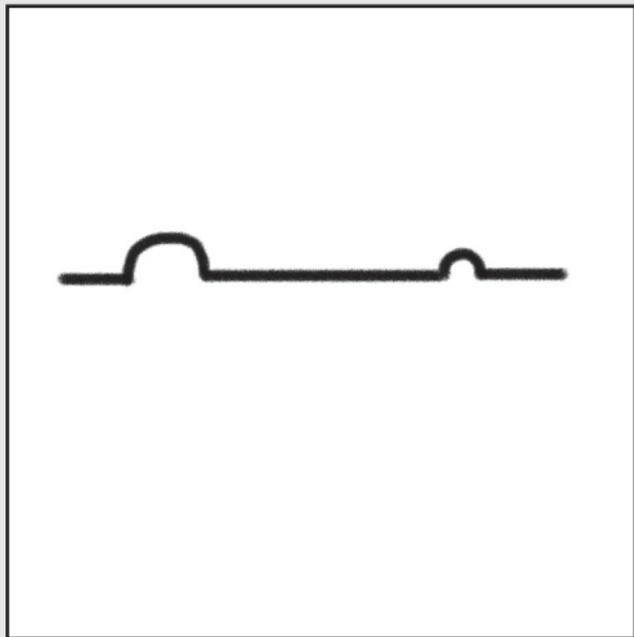


J'ajoute des triangles en haut des tours et un pont pour former l'entrée du château.

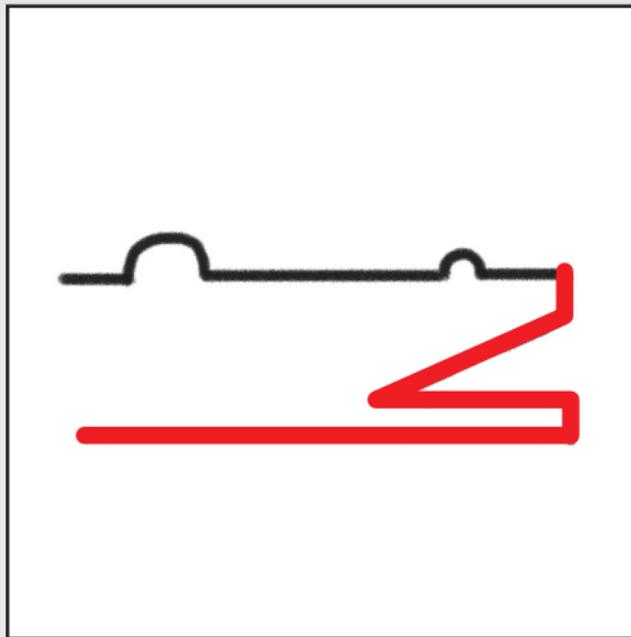


Je dessine un quadrillage pour former la herse.

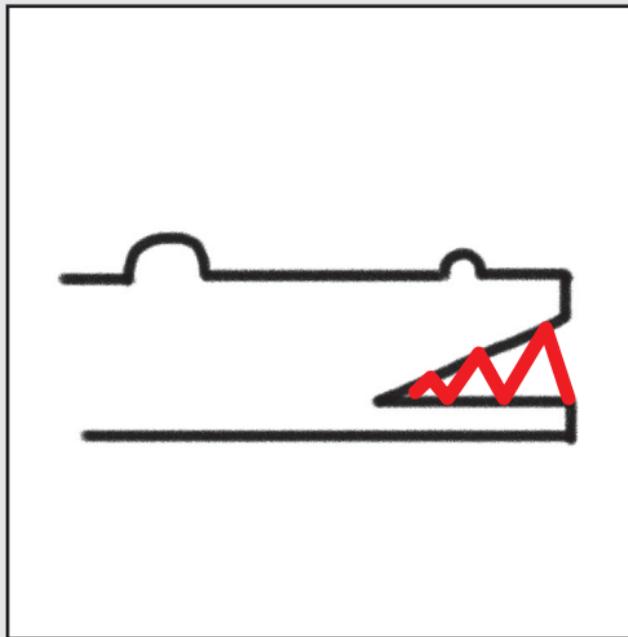
LE CROCODILE



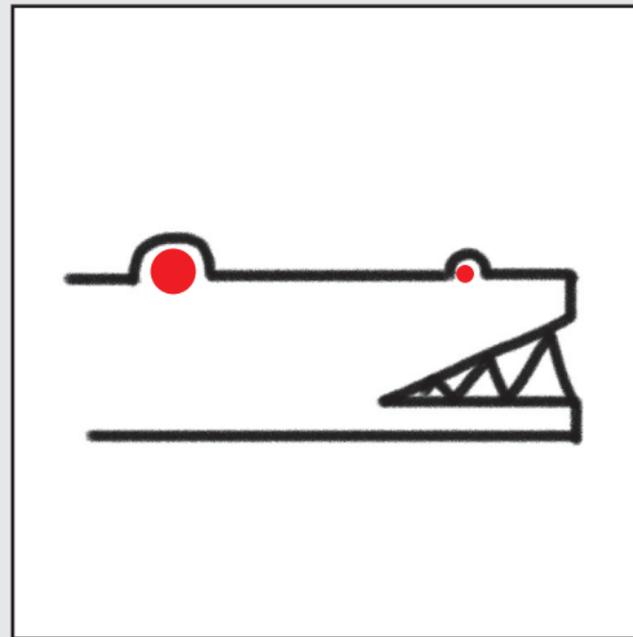
Je trace un petit trait horizontal, puis un grand pont, un long trait horizontal, un petit pont et je finis avec un petit trait horizontal.



J'utilise des traits obliques pour former la bouche.

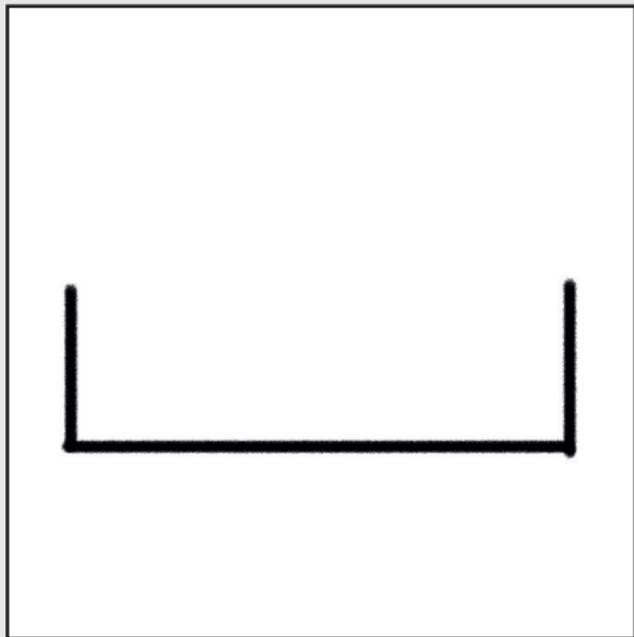


Je trace une ligne brisée pour former des dents.

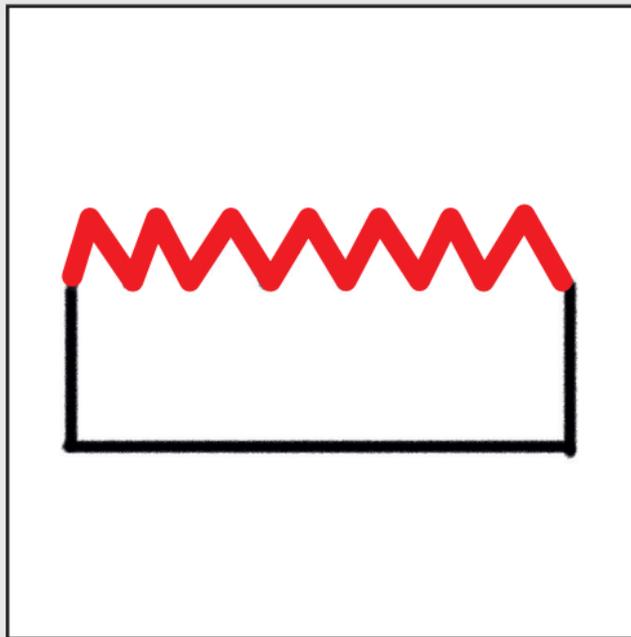


J'ajoute un point pour l'œil et la narine.

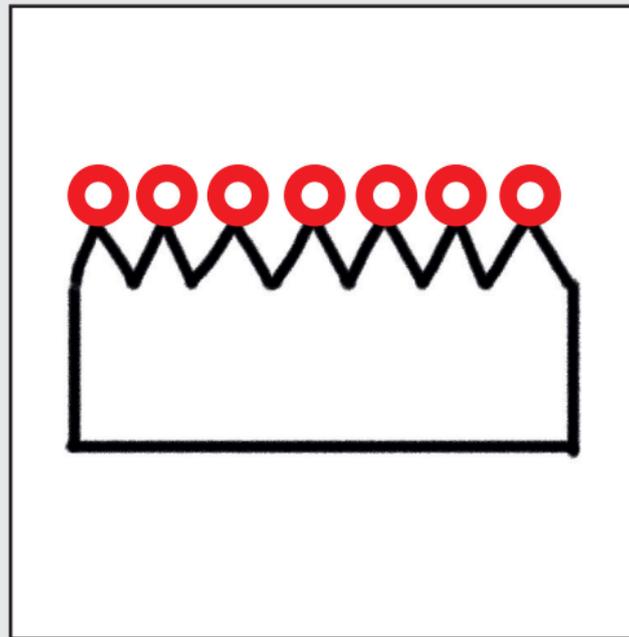
LA COURONNE



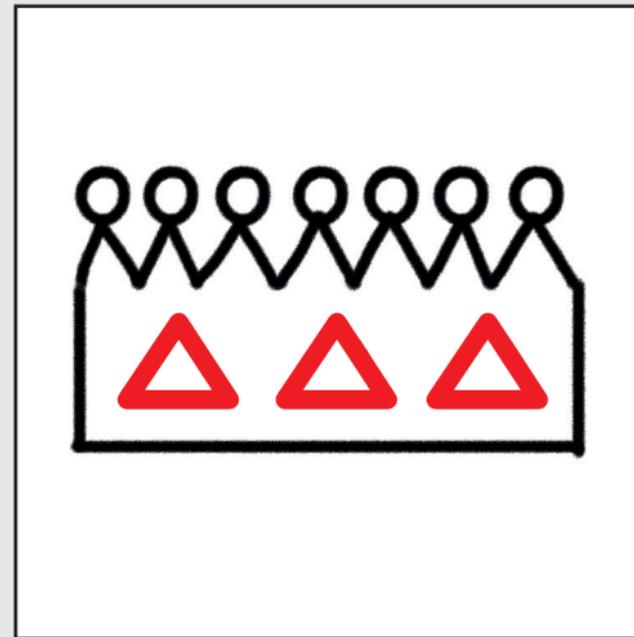
Je trace un grand trait horizontal et 2 petits traits verticaux à chaque bout.



Je relie le haut des traits verticaux avec une ligne brisée.

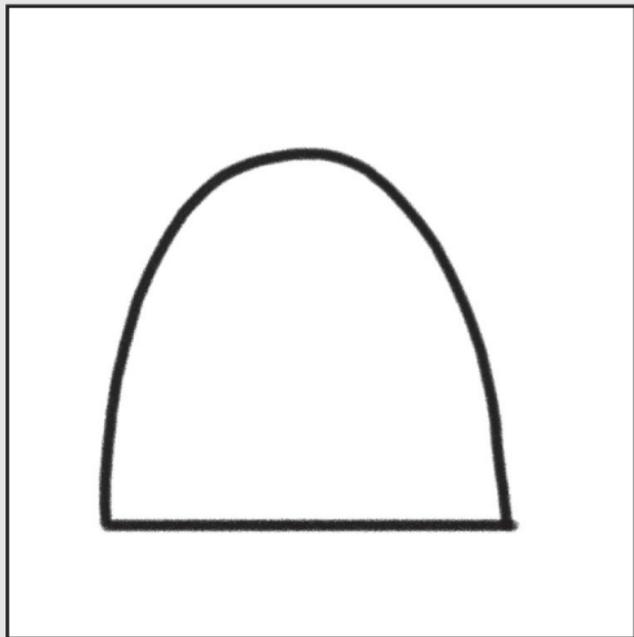


J'ajoute des petits ronds à chaque sommet de la ligne brisée.

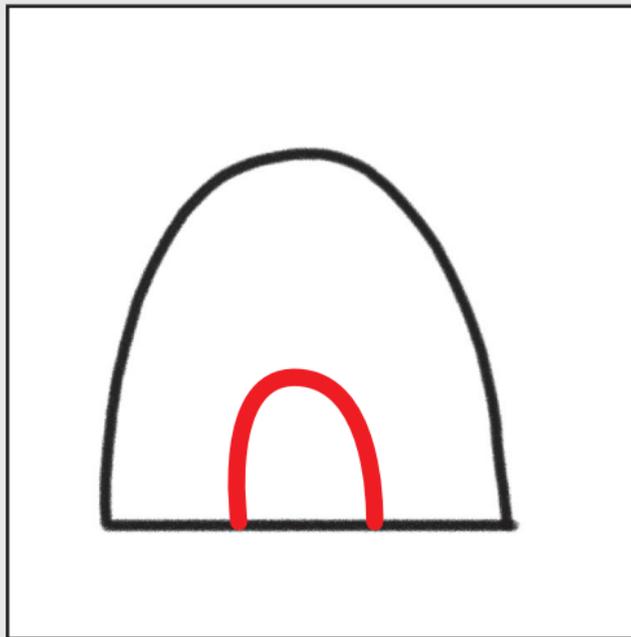


Je décore la couronne avec des triangles.

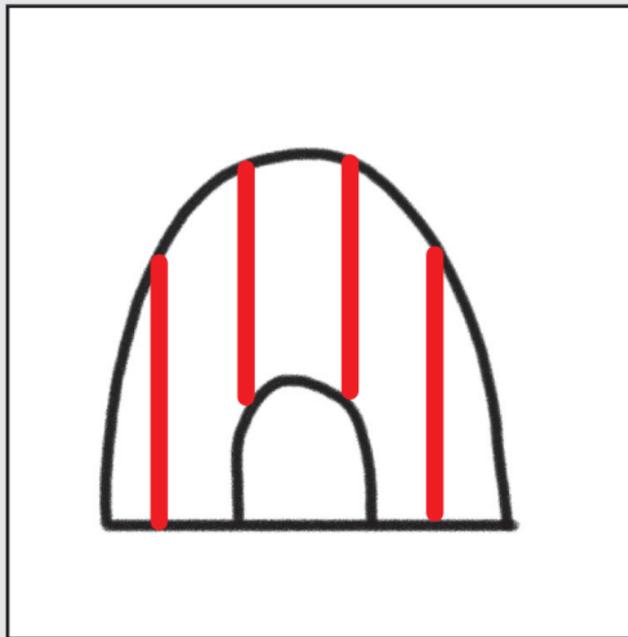
L'IGLOO



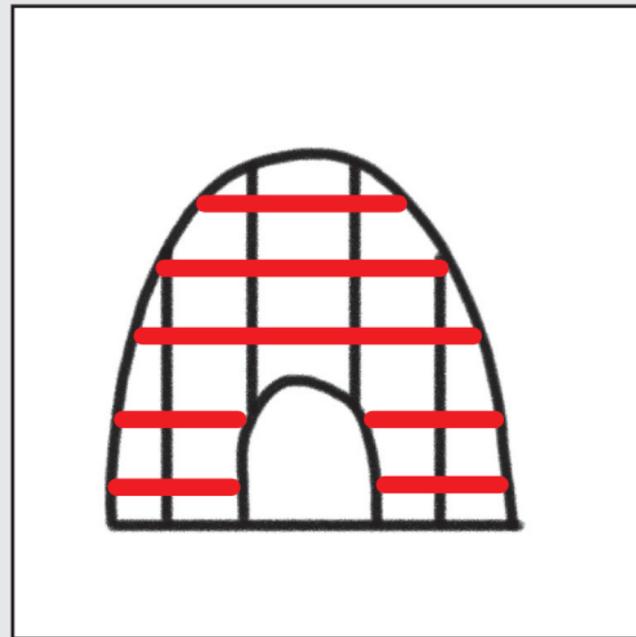
Je trace un grand pont et je le ferme à l'aide d'un trait horizontal.



J'ajoute un pont pour la porte.

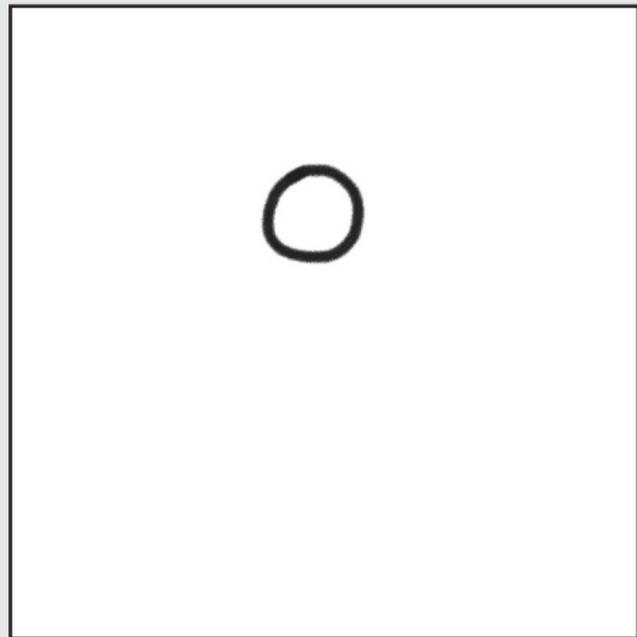


Je trace des traits verticaux pour former un quadrillage sur l'igloo.

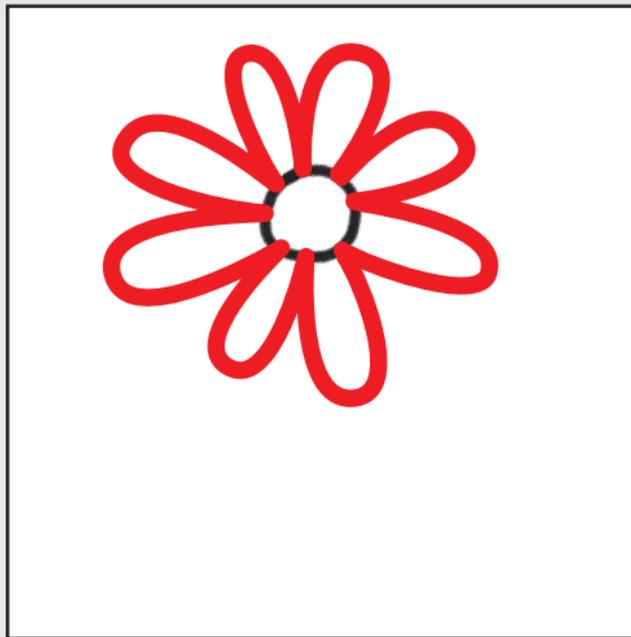


Je complète le quadrillage avec des traits horizontaux.

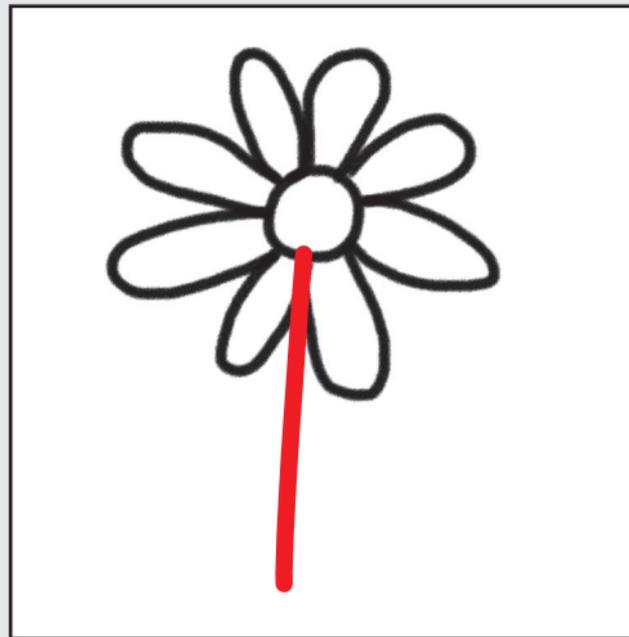
LA FLEUR



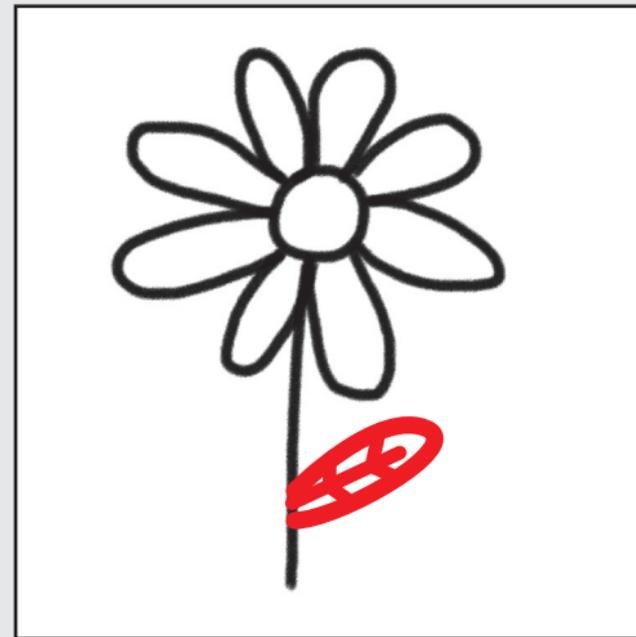
Je trace un petit rond.



J'ajoute des ponts autour pour former les pétales.

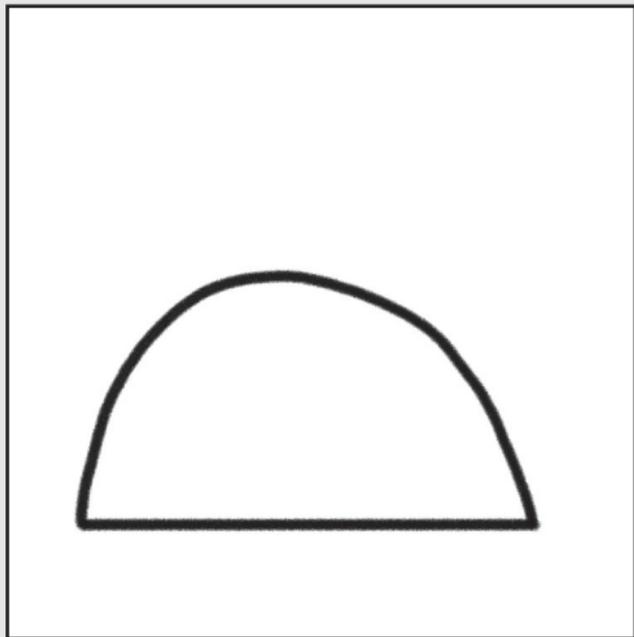


Je trace un trait vertical pour la tige.

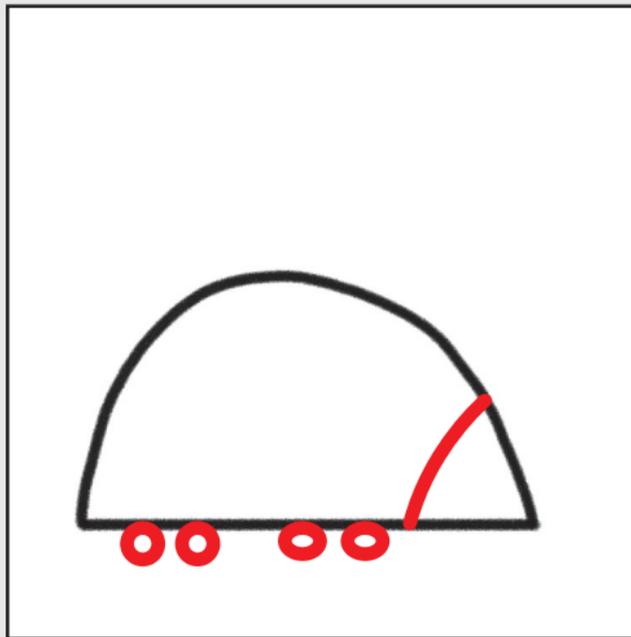


J'ajoute 1 pont avec un trait à l'intérieur pour former la feuille.

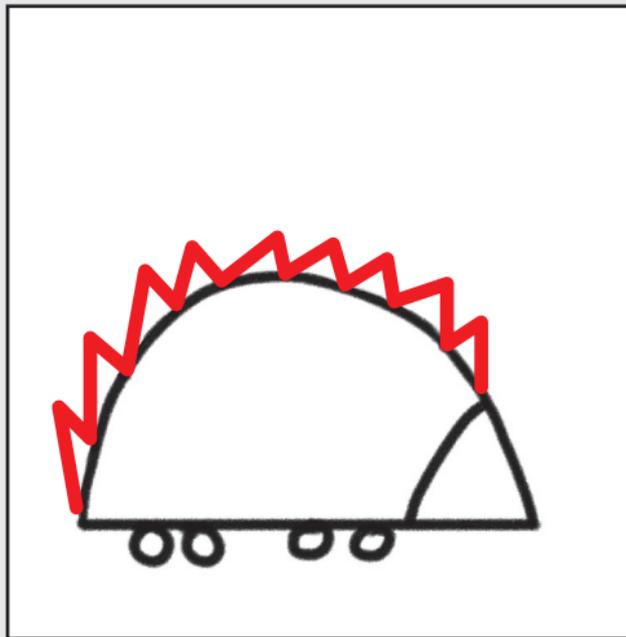
LE HÉRISSEON



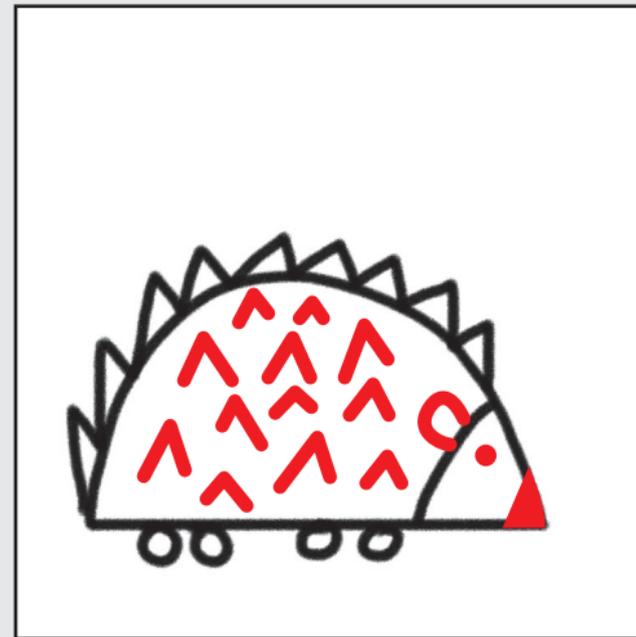
Je trace un grand pont et je le ferme à l'aide d'un trait horizontal.



J'ajoute un petit pont à l'intérieur pour former la tête et 4 ronds pour les pattes.

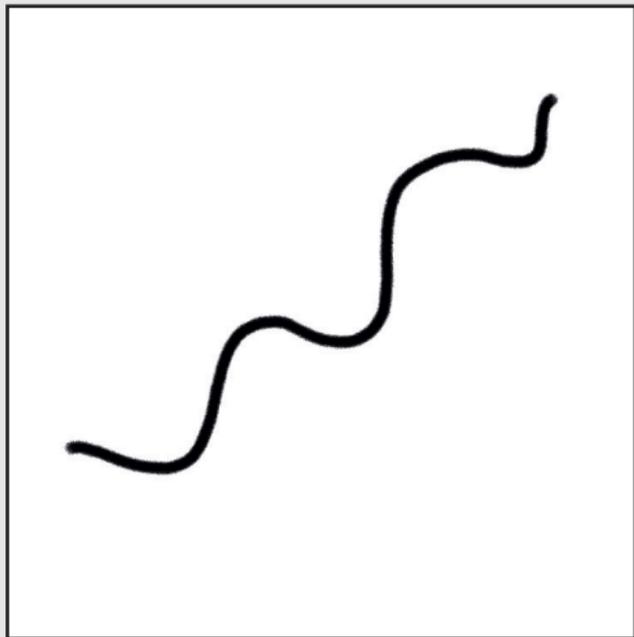


Je trace une ligne brisée le long du pont en m'arrêtant au niveau de la tête.

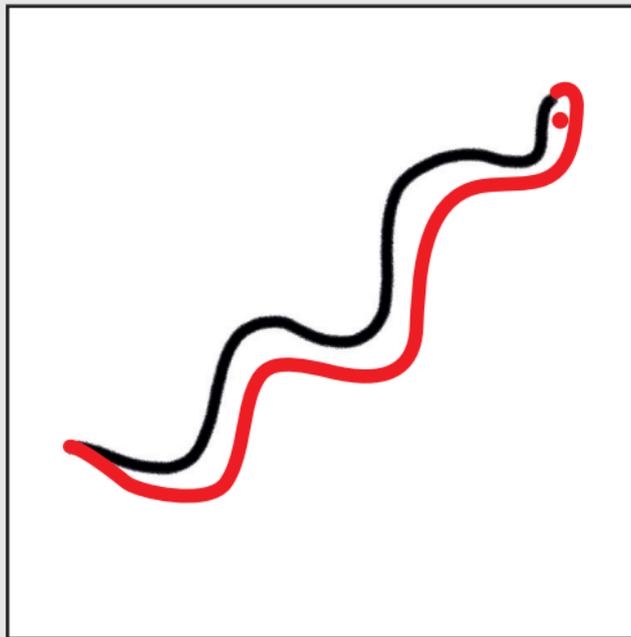


J'utilise des traits obliques pour former des piquants et je complète avec un rond pour l'oreille et un point pour l'œil et le museau.

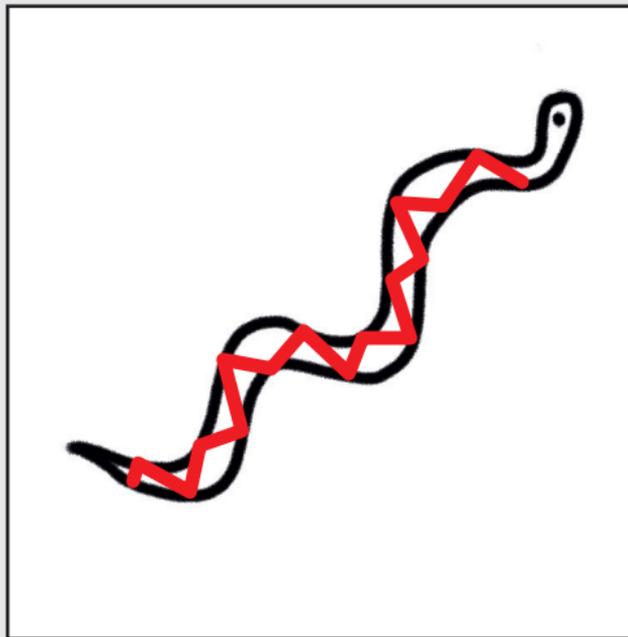
LE SERPENT



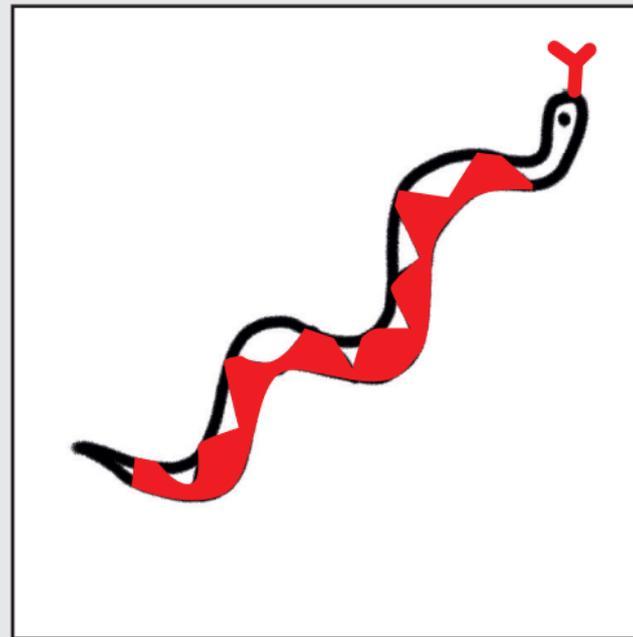
Je trace une vague.



Je trace une seconde vague en-dessous que je relie à la première vague.

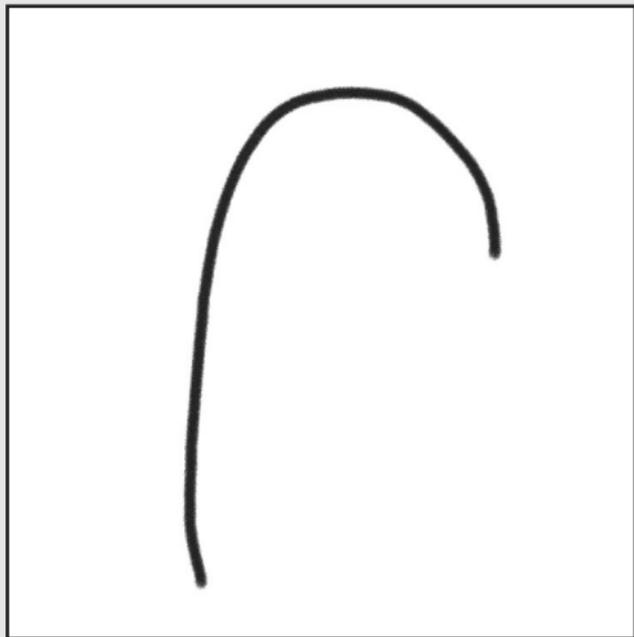


Je dessine une ligne brisée entre les 2 vagues.

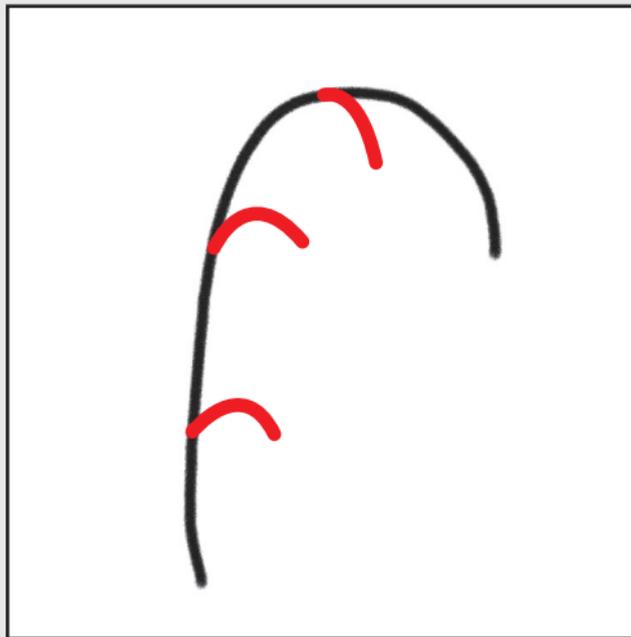


Je colorie le serpent et j'ajoute un point pour l'œil. J'utilise des traits obliques pour la langue.

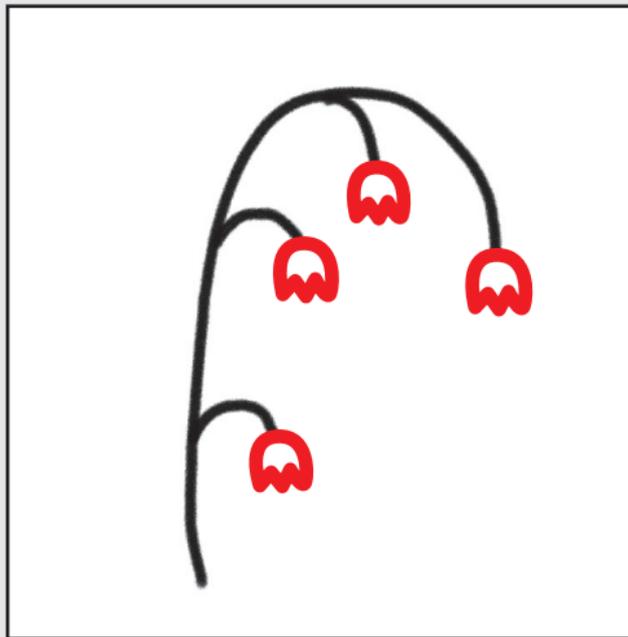
LE MUGUET



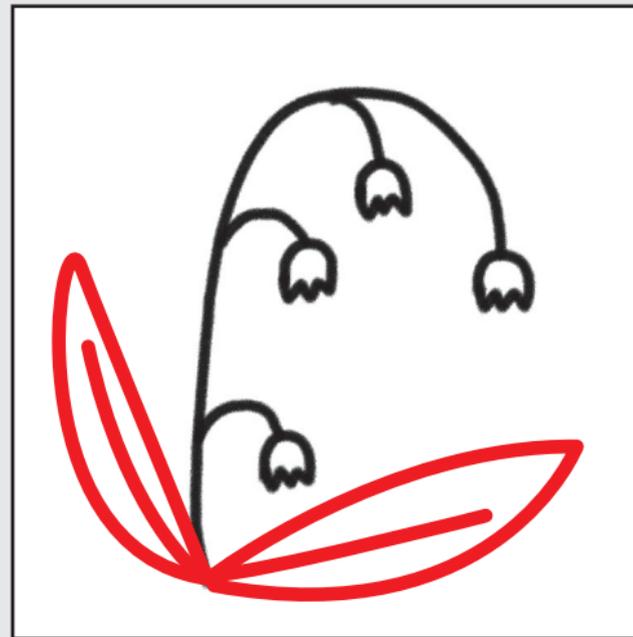
Je trace un grand pont plus long d'un côté.



J'ajoute 3 petits ponts à l'intérieur.

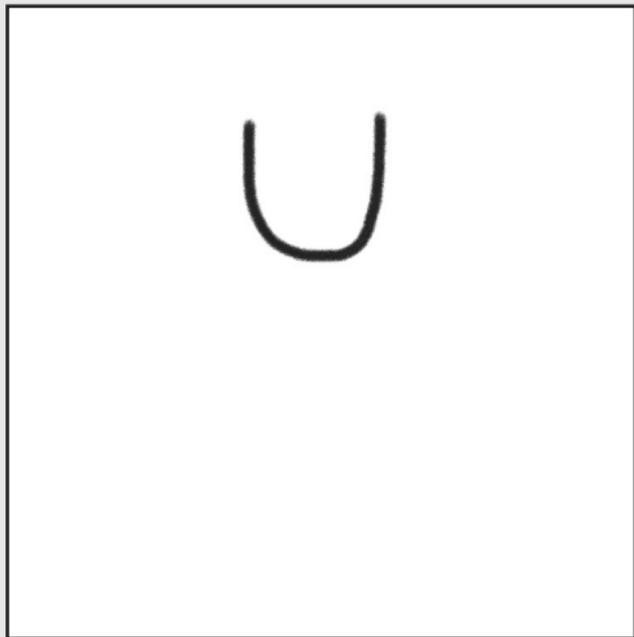


Je trace 4 ponts à l'envers au bout des précédents que je ferme par des lignes brisées.

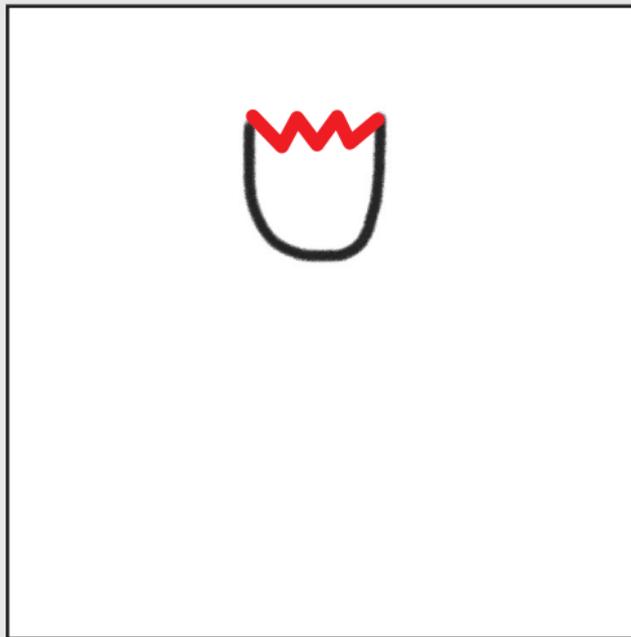


J'ajoute les feuilles de part et d'autre de la tige en traçant 2 ponts avec un trait à l'intérieur.

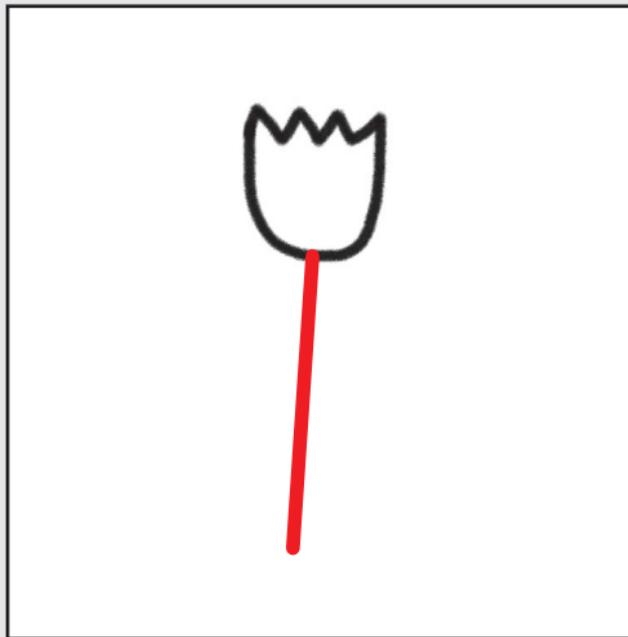
LA TULIPE



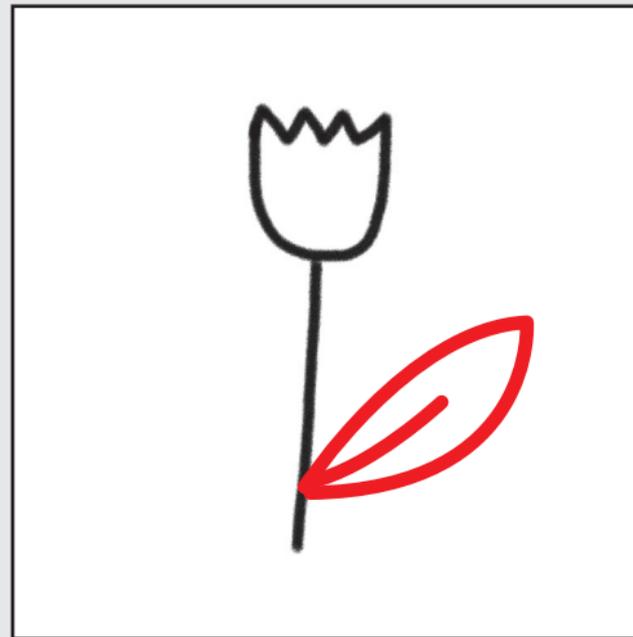
Je trace un grand pont à l'envers.



Je le ferme à l'aide d'une ligne brisée.



J'ajoute un trait vertical pour la tige.



Je dessine un pont et j'ajoute un trait à l'intérieur pour former la feuille.

LA ROSE



Je trace une spirale.



Je trace un pont à l'envers sous la spirale.



J'ajoute un trait vertical pour la tige.



J'utilise des traits obliques pour former les piquants sur la tige.

L'ESCARGOT



Je trace une spirale et je la ferme à l'aide d'un trait horizontal.



J'utilise des traits obliques pour former la queue.

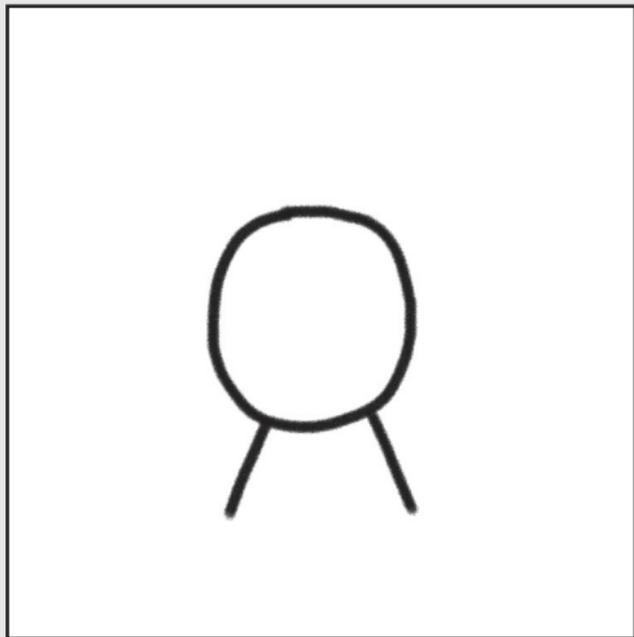


Je dessine un pont pour former la tête.

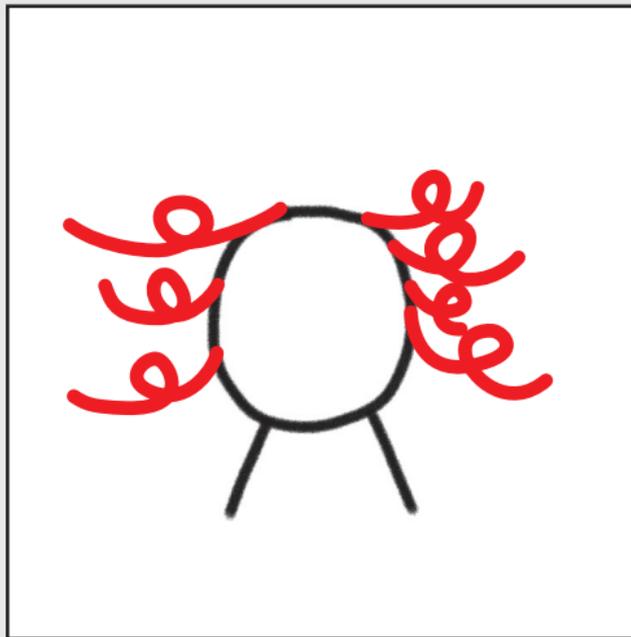


J'ajoute 2 traits obliques pour les tentacules.

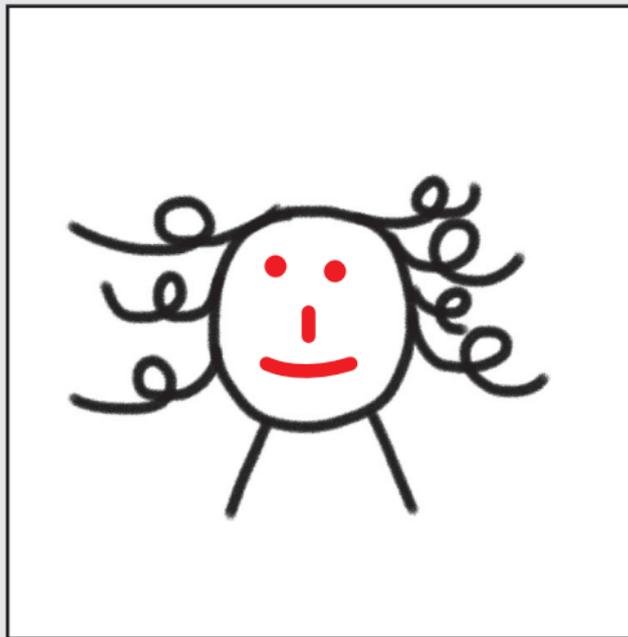
LE PRINCE



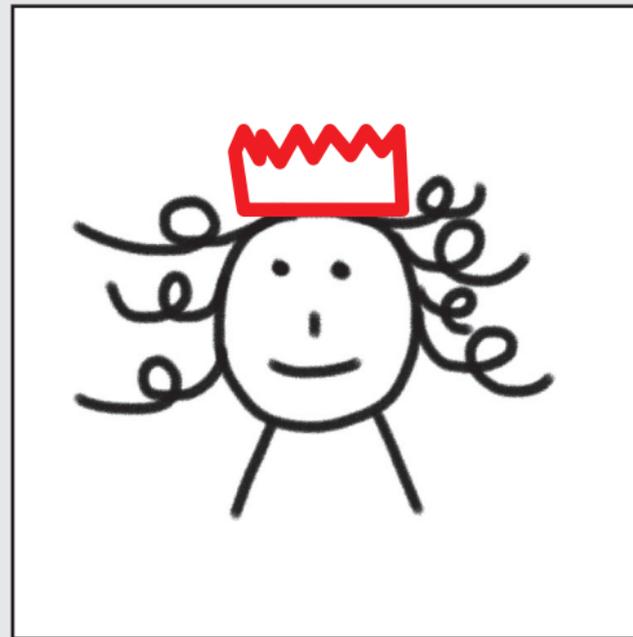
Je trace un rond pour former la tête et j'utilise 2 traits obliques pour former le cou.



Je dessine des boucles sur la tête pour la chevelure.

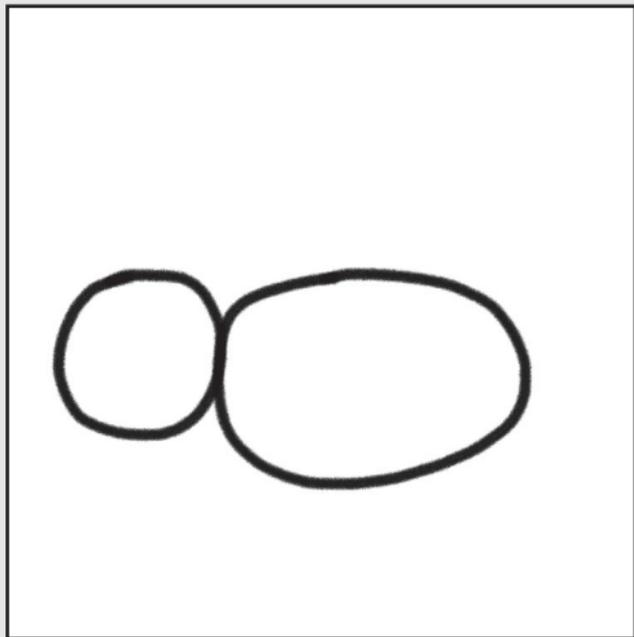


J'ajoute les yeux, le nez et la bouche.

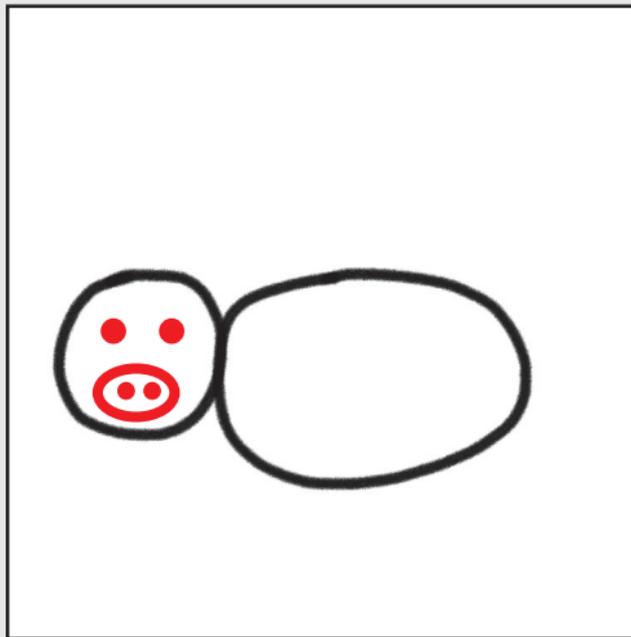


Je termine par une couronne sur la tête.

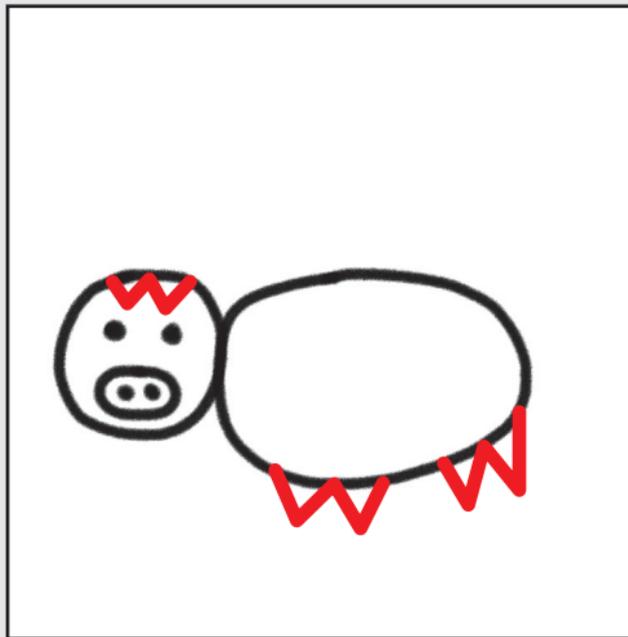
LE COCHON



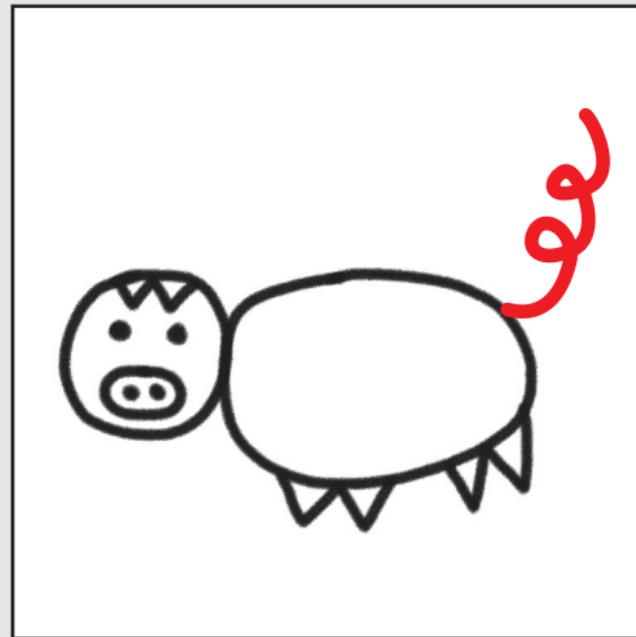
Je trace un petit rond pour la tête et un gros rond allongé pour le ventre.



J'utilise un rond pour le groin, 2 points pour les narines et 2 points pour les yeux.

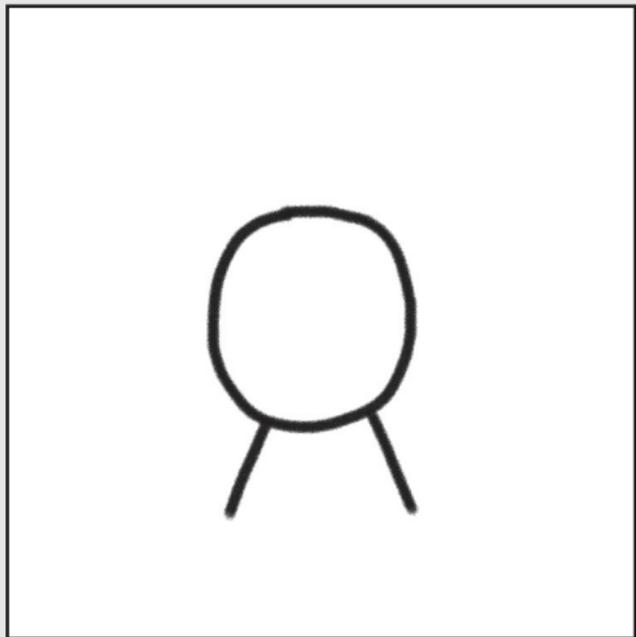


J'utilise des traits obliques pour les oreilles et les pattes.

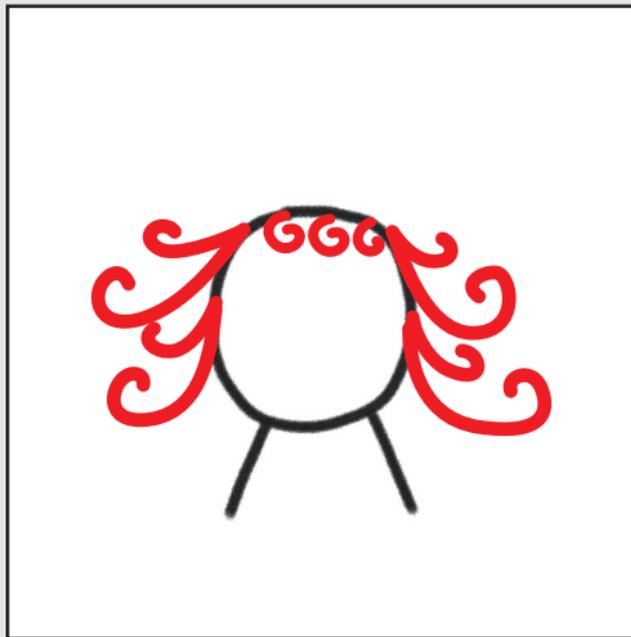


J'ajoute des boucles pour former la queue en tire-bouchon.

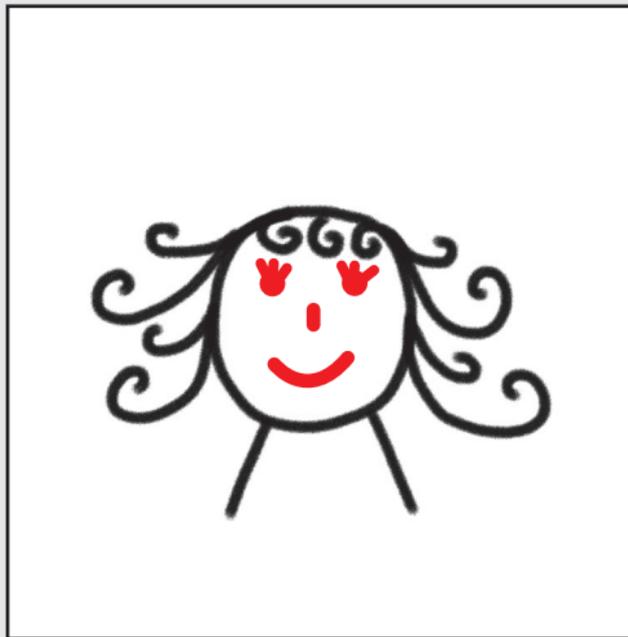
LA PRINCESSE



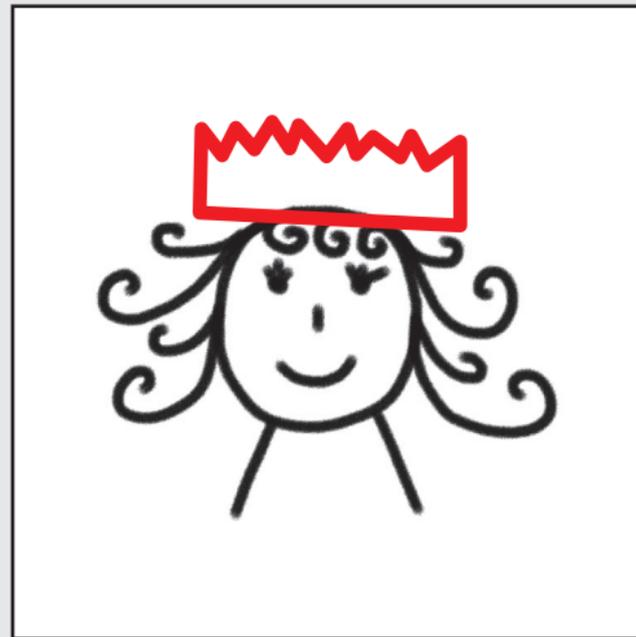
Je trace un rond pour former la tête et j'utilise 2 traits obliques pour former le cou.



Je dessine 2 spirales de chaque côté du visage pour la chevelure.

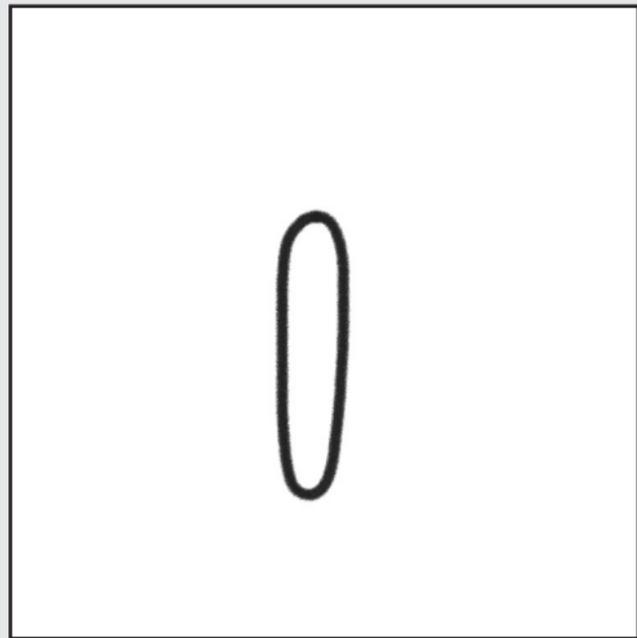


J'ajoute les yeux, le nez et la bouche.

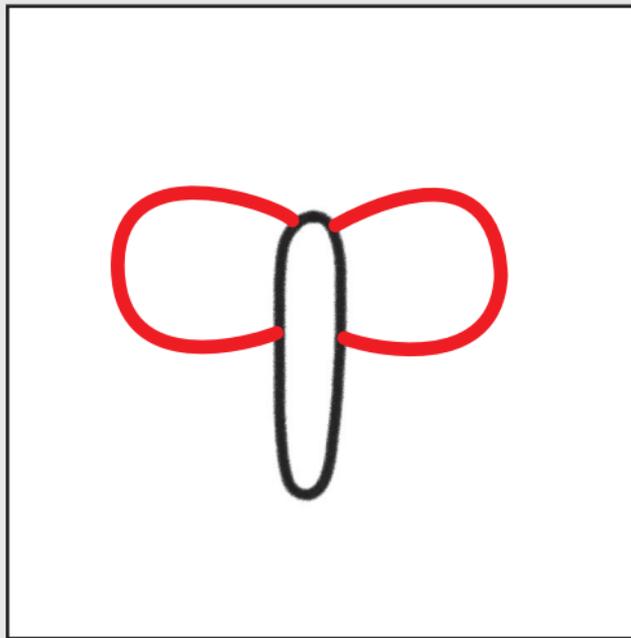


Je termine par une couronne sur la tête.

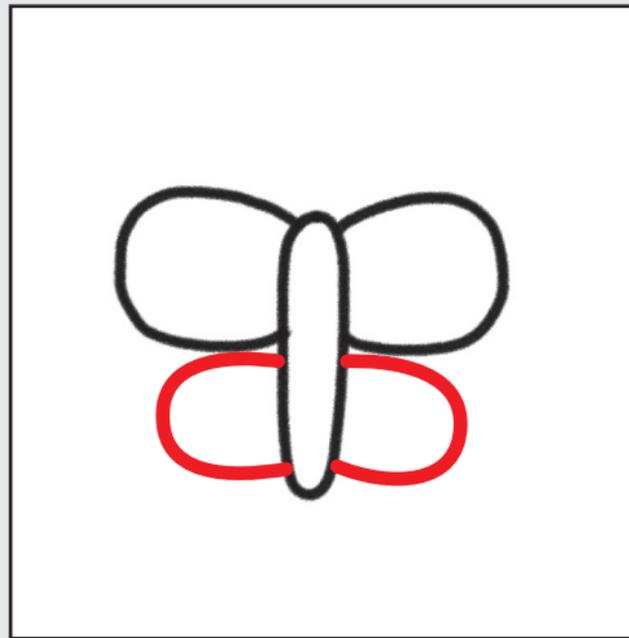
LE PAPILLON



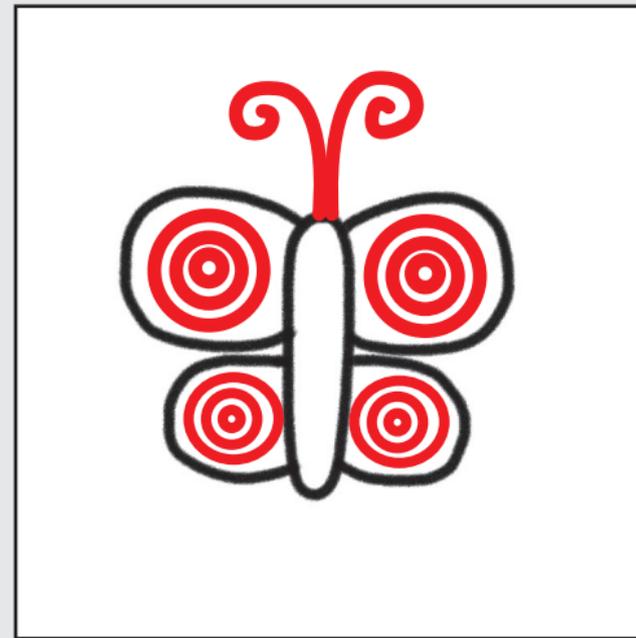
Je trace un rond très allongé.



J'ajoute 2 grands ponts en haut de chaque côté.

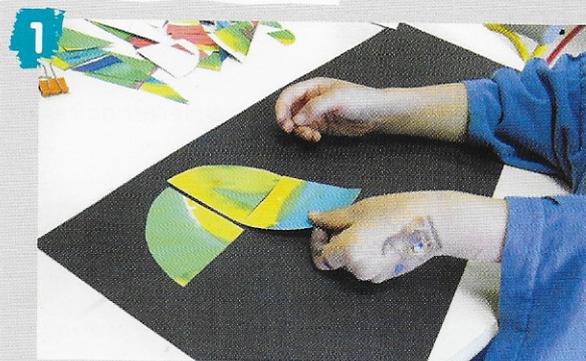


Je complète les ailes avec 2 ponts plus petits sous les grands.

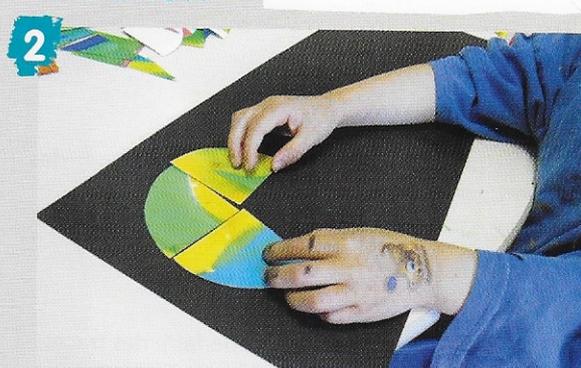


Je décore les ailes avec des cercles concentriques et je dessine des spirales pour former les antennes.

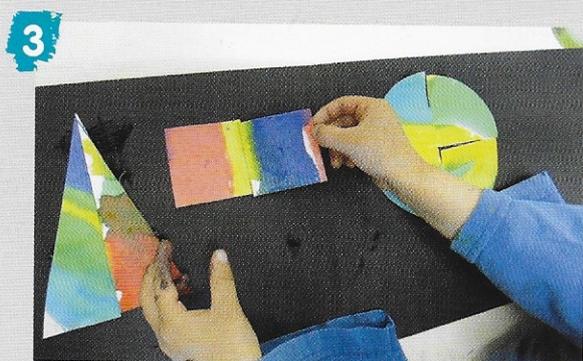
Processus de création



Cet enfant reconstitue un rond et tâtonne...



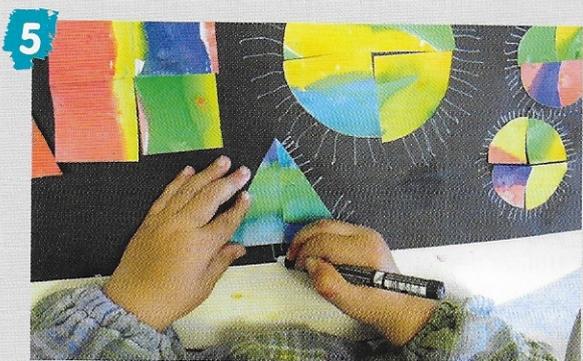
... avant de trouver une solution.



Il reconstitue un carré.



Dans cet exemple, deux formes sont un peu trop rapprochées.



L'enfant trace des traits verticaux en respectant le sens conventionnel : de haut en bas.



Plusieurs formes sont reconstituées et les tracés sont corrects.