

Objectifs



- Repérer différents signes graphiques dans le livre
- Se les approprier et les reproduire

Compétences



- Reproduire des motifs graphiques afin d'acquérir le geste le mieux adapté et le plus efficace

Domaine



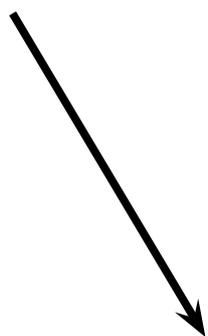
- Apprendre les gestes de l'écriture

Déroulement



1^{re} partie : travail collectif à l'oral

Observation des codes iconographiques : traits, des courbes présents dans le livre et ajoutant une impression de mouvement à l'illustration. Demander aux élèves d'expliquer ce qu'apportent ces « trainées de mouvement », ces signes, à quoi ils servent (à montrer les mouvements d'Anuki : il marche, il court, le caillou rebondit, etc.).

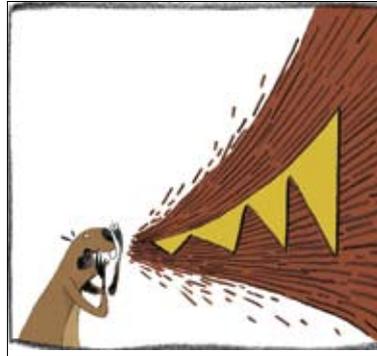


2^e partie : à l'écrit, fiche élève

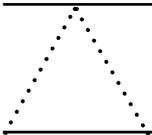
Reproduction de signes similaires en respectant le modèle.



Activités graphiques



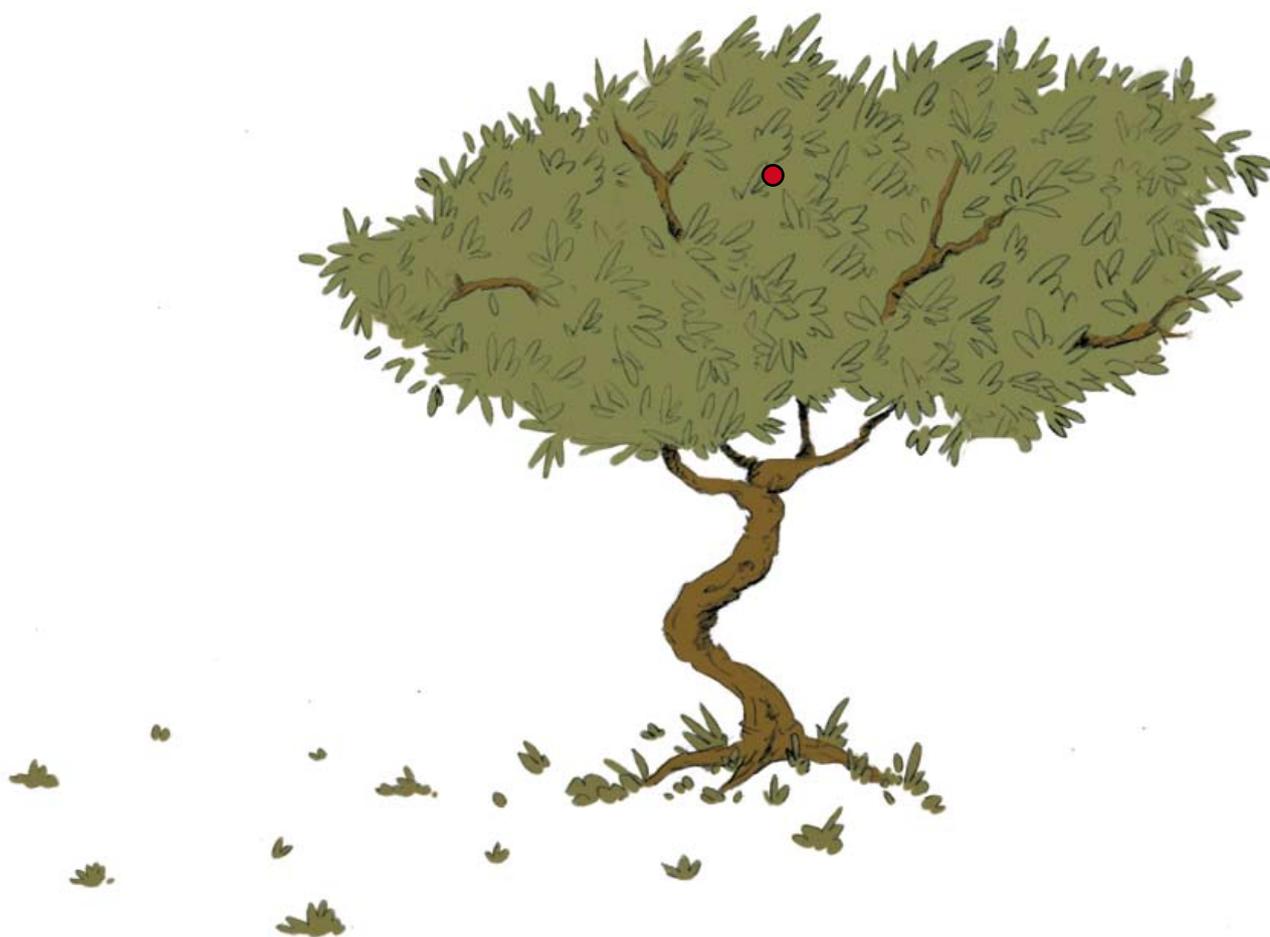
1) Continue à dessiner le message du castor.



2) Continue à dessiner les ricochets du caillou.



3) Remplis l'arbuste en dessinant de petits fruits ronds.



Le graphisme

4) Anuki a mis une tunique, décore-la en reproduisant les modèles.

