

Les chemins des tracés

La notice · Préparer simplement

3-7 ans · 5 à 10 min

Explorer plusieurs trajectoires en adaptant son geste, sans recherche de vitesse.

Dans ce kit de 5 pages

Pages 1-2 : la notice et un exemple.
Page 3 : Trois chemins guidés.
Page 4 : Une grande zone de création libre.
Page 5 : quatre cartes pour choisir comment rejouer.

Avant de commencer

Imprimer en A4 à 100 %, en recto simple. Garder la notice pour l'accompagnant. Préparer uniquement les pages utiles au premier essai ; lire les consignes avant de découper. La plastification est facultative. L'adulte découpe si nécessaire. Sans découpage, montrer ou pointer directement sur la feuille.
À prévoir : Papier A4, imprimante, crayon. Découpage par l'adulte si nécessaire.

Un participant avec un parent, un éducateur ou un accompagnant. En petit groupe, proposer un tour à chacun, sans classement ; chacun peut regarder, montrer ou passer.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les chemins des tracés

La notice · Un premier tour, pas à pas

1. Suivre le chemin avec le doigt, dans le sens proposé.
2. Choisir un outil confortable et une position qui permet de bouger librement.
3. Repasser sur un trajet, puis essayer à côté sans modèle.
4. Choisir son chemin préféré et en inventer un sur la dernière page.

Un exemple concret

Choisissez un chemin. L'adulte le parcourt d'abord avec un doigt, puis propose à l'enfant de faire pareil ou d'utiliser un crayon. S'il sort du chemin, il peut continuer : le but est d'explorer le geste, pas de réussir un tracé parfait.

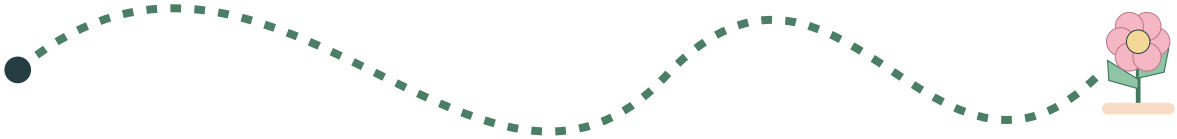
Terminer à la durée choisie ou avant si la personne le souhaite. Décrire un fait observé, demander ce qui a aidé et ranger ensemble. On peut reprendre plus tard ; aucun score ni récompense n'est nécessaire.

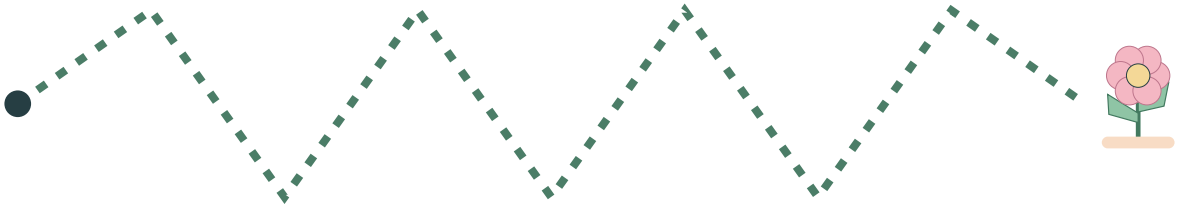
Usage et copie autorisés. Revente interdite.

Les chemins des tracés

Suis le chemin à ta façon.







Puis essaie avec le doigt, ou sur une grande feuille.

ADéPA · Outil gratuit · Usage et copie autorisés. Revente interdite.

Les chemins des tracés

À toi d’inventer un chemin.

Un point de départ, une arrivée… et ton propre trajet.



Les chemins des tracés

Quatre cartes pour rejouer ou ajuster

Choisir une seule carte pour la prochaine fois. Garder la feuille entière ou découper les quatre cartes. Changer un seul élément à la fois et conserver l’aide qui reste utile.

1 · Découvrir ensemble

Suivre le chemin avec le doigt, dans le sens proposé.

2 · Rendre plus accessible

Agrandir les tracés, utiliser un feutre large ou un support vertical. Proposer une seule ligne et autoriser les pauses.

3 · Un repère pour jouer

Ces tracés sont une exploration graphique, pas un test de préparation à l’écriture. La main utilisée n’est pas imposée.

4 · Regarder ce qui aide

Le geste devient-il plus confortable ? La personne peut-elle ajuster l’amplitude sans se crisper ?

Usage et copie autorisés. Revente interdite.