

# Prénoms (dé)codés



Vers le  
codage



2 séances  
30 à 40 minutes

## Objectifs pédagogiques

- Élaborer la construction d'un code graphique commun
- Reproduire différents graphismes selon une règle établie
- Coder son prénom et décoder les prénoms de la classe

## Compétences requises

- S'exercer au graphisme décoratif
- Connaître les lettres de l'alphabet
- Identifier des formes planes quelles que soient leur taille et leur orientation dans l'espace
- Découper avec soin

## Suggestions de matériel

- Crayons de couleur type Evolution® Ecolutions®
- Feutres type Visacolor XL
- Ciseaux, colle BIC®
- Feuilles A3 et A4 blanches pour photocopies
- Feuilles de papier dessin noir à grain format A5

### Avant la séance

- Imprimer la fiche « Code » au format A3. Celle-ci associe une forme plane à chacune des lettres de l'alphabet.
- L'afficher au tableau et demander aux élèves de nommer les formes planes : les amener à remarquer que certaines sont identiques et que, parfois, leurs orientations diffèrent.
- Proposer aux élèves de remplir les formes identiques avec une couleur et un graphisme différents afin que chaque forme corresponde à une lettre unique. Le faire au tableau avec les enfants. Exemple :



- À la fin de la séance, photocopier ce code référent en couleur (un pour quatre élèves).

Retrouvez toutes nos fiches  
d'activités sur le site  
<http://enseignants.bickids.fr>



Écrire, apprendre, s'épanouir

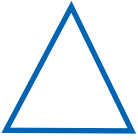
## Déroulement de la séance

- ★ **Expliquer aux élèves qu'ils vont écrire leur prénom avec le code qu'ils ont créé précédemment.** Mettre les élèves par quatre, et distribuer à chaque groupe le code référent, les formes planes vierges, les pochettes de feutres et crayons, les ciseaux, la colle et les feuilles noires.
- ★ **Demander aux enfants d'écrire leur prénom sur la feuille noire en espaçant bien les lettres.** Puis les inviter à retourner la feuille et à écrire à nouveau leur prénom en utilisant le code. Pour cela, ils doivent repérer la forme plane correspondant à chaque lettre, puis dessiner à l'intérieur le bon graphisme avec la bonne couleur.
- ★ **Enfin, leur faire découper et assembler les formes codées dans le bon ordre,** en respectant le sens de la lecture et en veillant à bien remplir l'espace de la feuille noire.
- ★ **Afficher les productions artistiques.** Puis, sous forme de jeu, les redistribuer aléatoirement en demandant à chaque élève de retrouver le propriétaire de la création en décodant le prénom illustré.

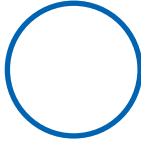
### Prolonger la séance

- Pour familiariser les élèves avec l'écriture cursive, on peut leur demander de trouver un graphisme rappelant la lettre à coder, en remplissant par exemple la forme plane représentant le « e » avec des boucles.
- Et pour une approche plus artistique, il est possible d'étudier *l'Alphabet plastique* d'Auguste Herbin ou *l'Alphabet* de Sonia Delaunay.

Code



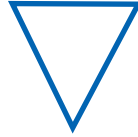
A



B



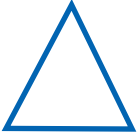
C



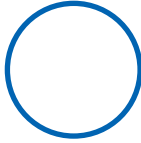
D



E



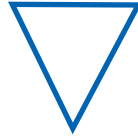
F



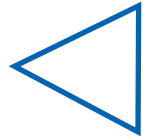
G



H



I



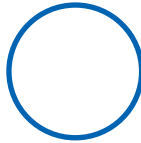
J



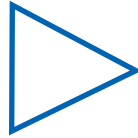
K



L



M



N



O



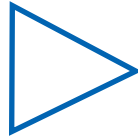
P



Q



R



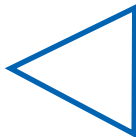
S



T



U



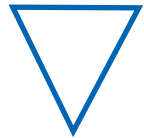
V



W



X



Y



Z

# Formes à découper

