

Reproduire un modèle

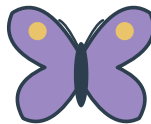
Dix-huit dessins à recopier en reliant des points, sur des grilles de 3, 5 puis 7 points, et six dessins à compléter par symétrie sur un quadrillage. 11 pages A4, de 4 à 6 ans.



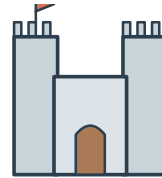
les points



le bateau



la symétrie



le château



la voiture

Avant de commencer

Savoir tracer un trait droit d'un point à un autre (pack 05), et compter jusqu'à 7. Pour la symétrie, avoir joué avec un miroir posé sur un dessin.

Le matériel à prévoir

Un crayon à papier et une gomme, une règle pour les plus grands. Des crayons de couleur pour la symétrie. Un petit miroir à poser sur le trait de couleur pour vérifier.

Dans ce pack

- Relier les points : 3 sur 3, p. 2
- Relier les points : 3 sur 3, p. 3
- Relier les points : 5 sur 5, p. 4
- Relier les points : 5 sur 5, p. 5
- Relier les points : 7 sur 7, p. 6
- Relier les points : 7 sur 7, p. 7
- Compléter la moitié, p. 8
- Compléter la moitié, p. 9
- Compléter la moitié, p. 10
- Les dessins entiers, p. 11

Présenter le pack

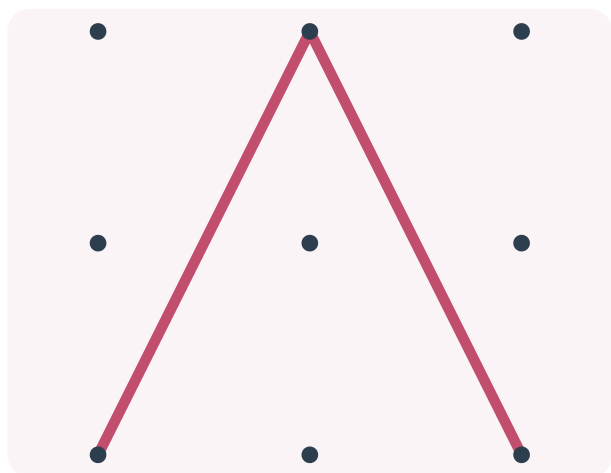
1. Montrer un trait du modèle, puis les deux points qu'il relie.
2. Chercher le même point sur la grille vide, en comptant à partir d'un coin.
3. Tracer, puis comparer : on corrige à la gomme si besoin, sans gronder.
4. Pour la symétrie, commencer par les cases collées au trait de couleur.

À retenir. Recopier un modèle, c'est regarder, garder en tête, puis refaire ailleurs. C'est exactement ce que l'enfant fera pour recopier un mot du tableau. Les erreurs de position sont normales jusqu'à 6 ou 7 ans. Imprimer en A4, recto seul, à « taille réelle » (100 %). Usage personnel ou en classe ; reproduction et revente interdites. Tous les packs : decouvrir-montessori.com/motricite-fine-a-imprimer/

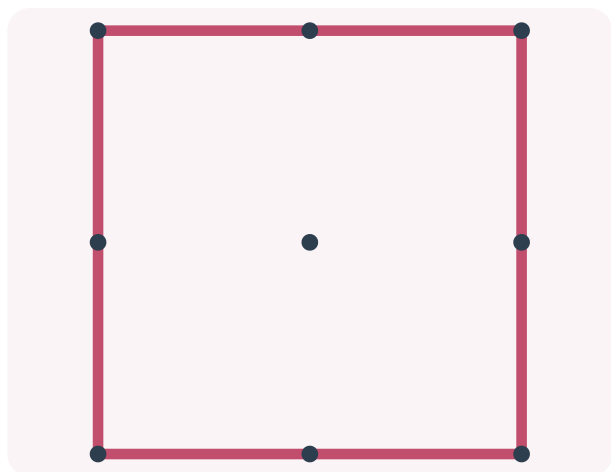
Relier les points : 3 sur 3

Le modèle à gauche, l'essai à droite. L'enfant pose le doigt sur le point où commence le trait du modèle, retrouve le même point à droite, puis trace.

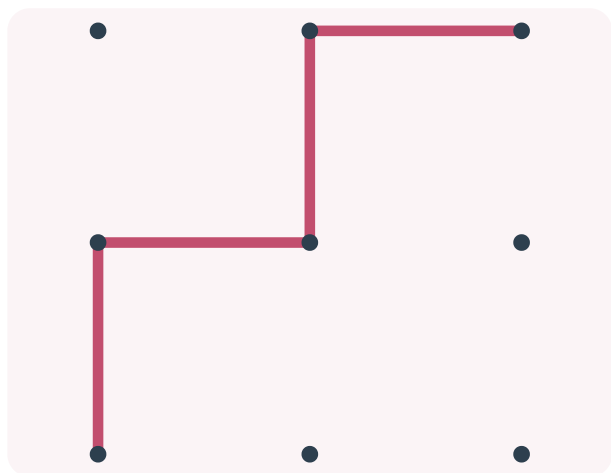
Le toit



Le carré



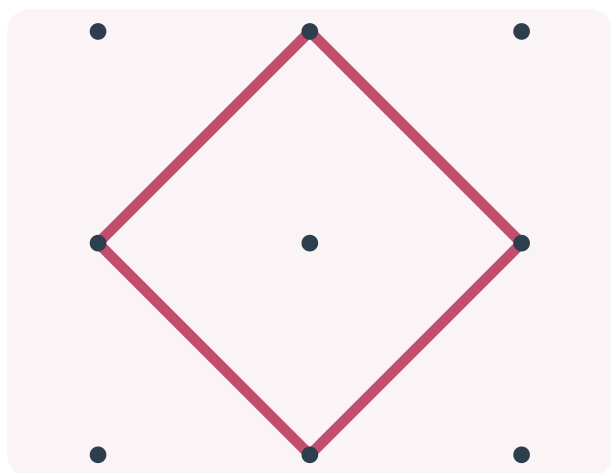
L'escalier



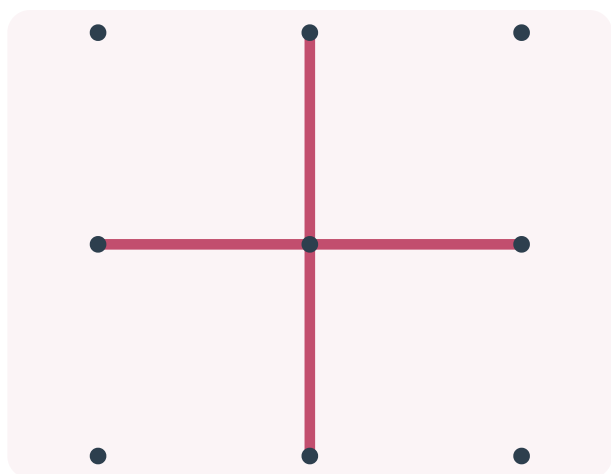
Relier les points : 3 sur 3

Le modèle à gauche, l'essai à droite. L'enfant pose le doigt sur le point où commence le trait du modèle, retrouve le même point à droite, puis trace.

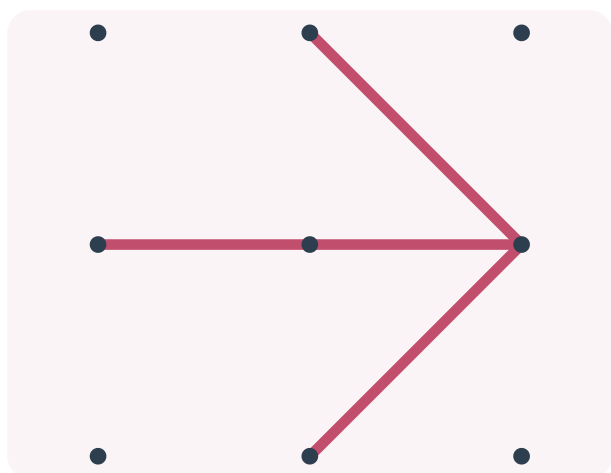
Le losange



La croix



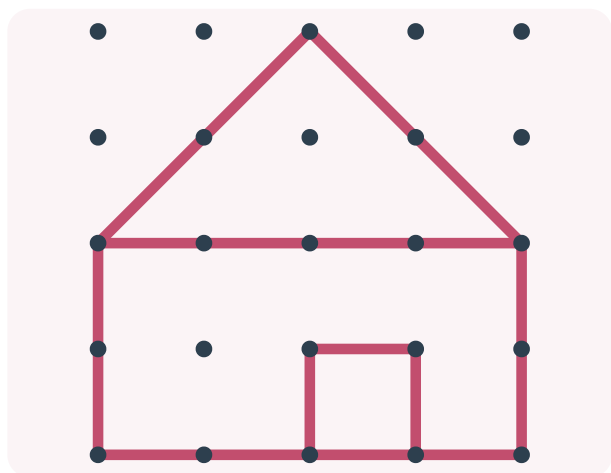
La flèche



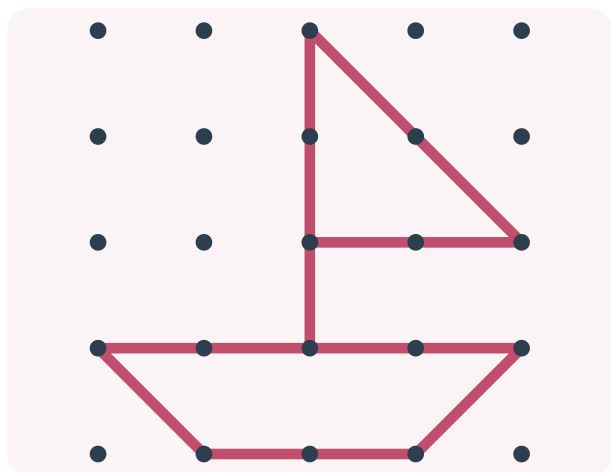
Relier les points : 5 sur 5

Une grille plus grande : il faut compter les points pour retrouver où commence chaque trait. Le modèle reste visible tout le temps.

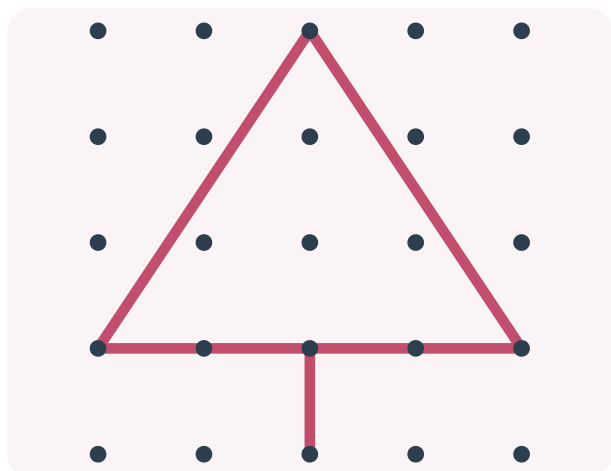
La maison



Le bateau



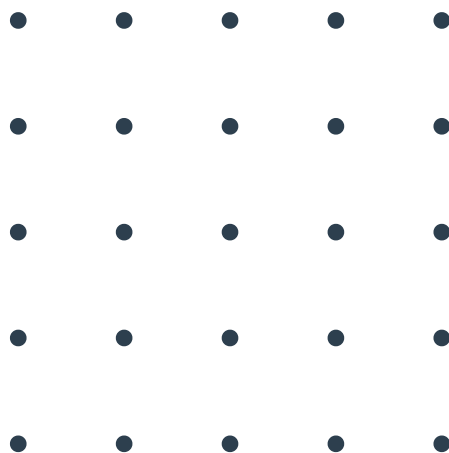
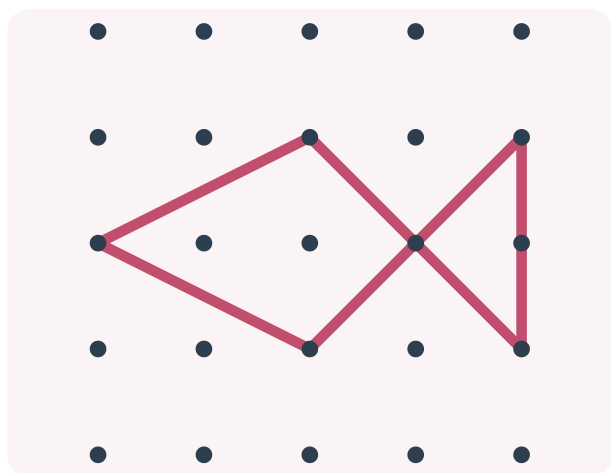
Le sapin



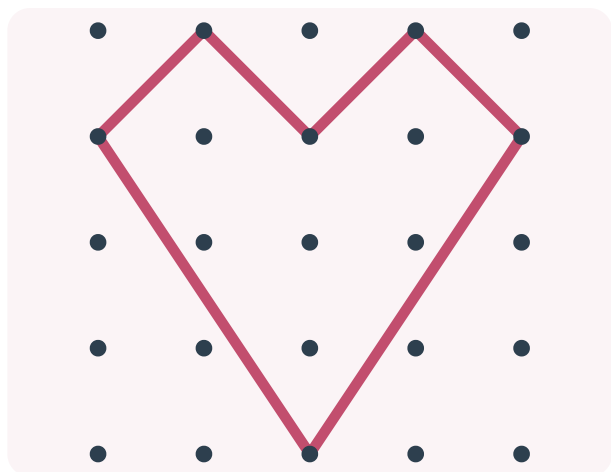
Relier les points : 5 sur 5

Une grille plus grande : il faut compter les points pour retrouver où commence chaque trait. Le modèle reste visible tout le temps.

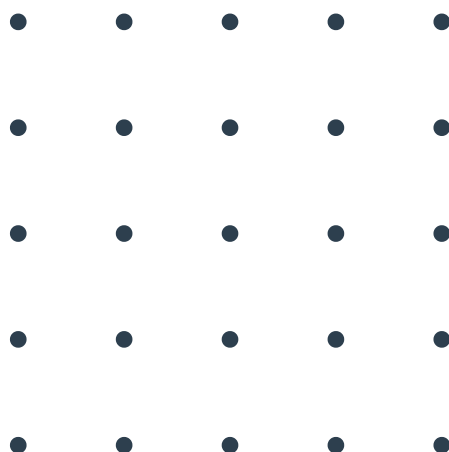
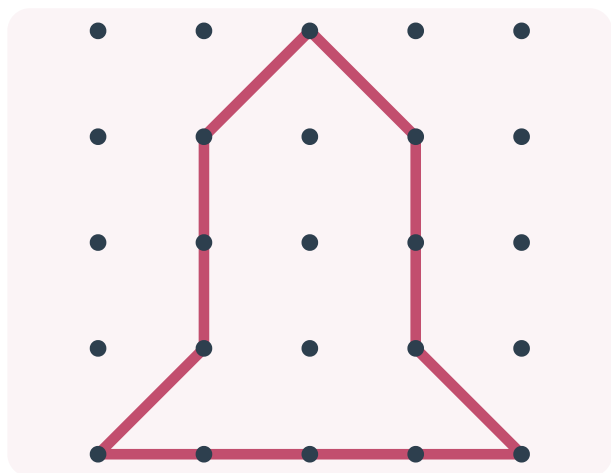
Le poisson



Le cœur



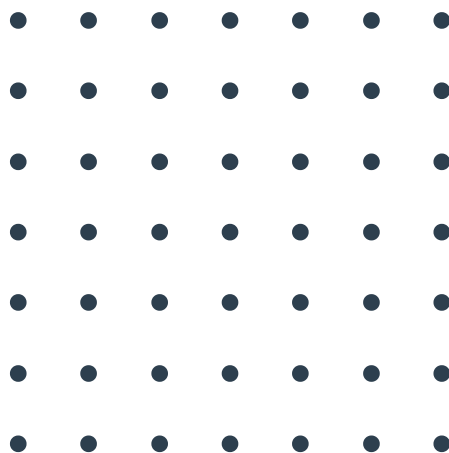
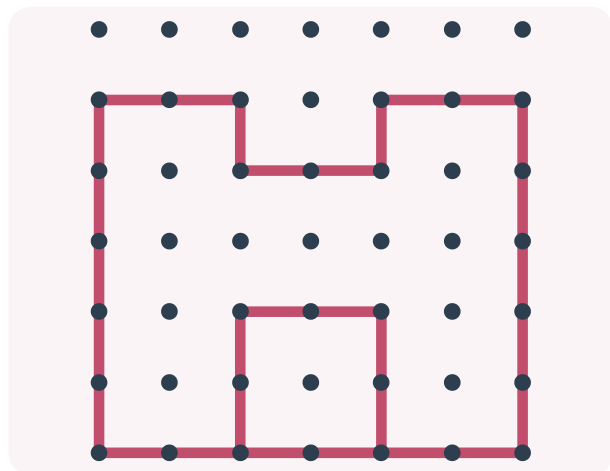
La fusée



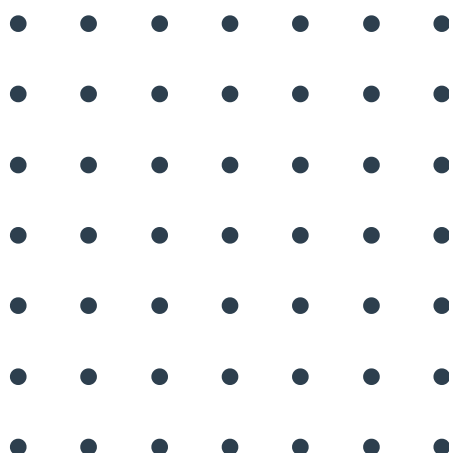
Relier les points : 7 sur 7

Des dessins de plusieurs traits. On peut cacher avec la main tous les traits du modèle sauf celui qu'on recopie.

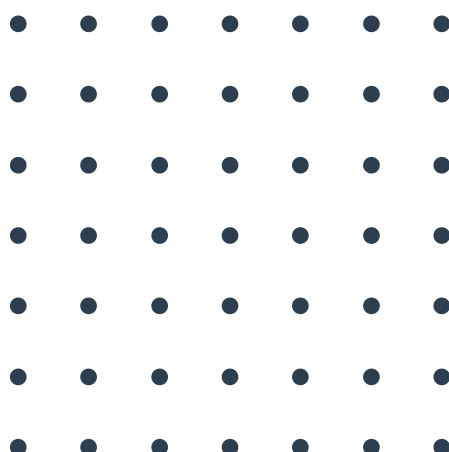
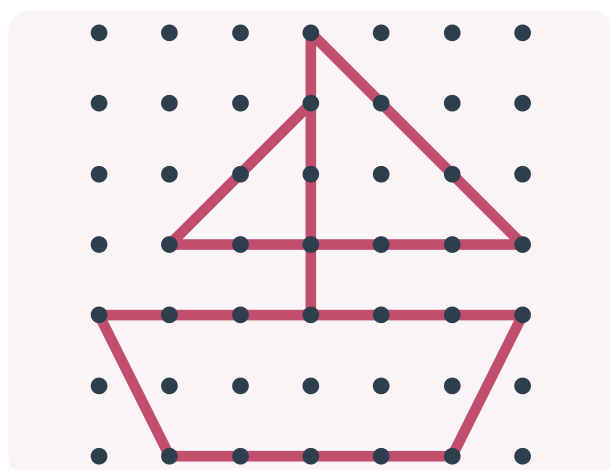
Le château



Le grand sapin



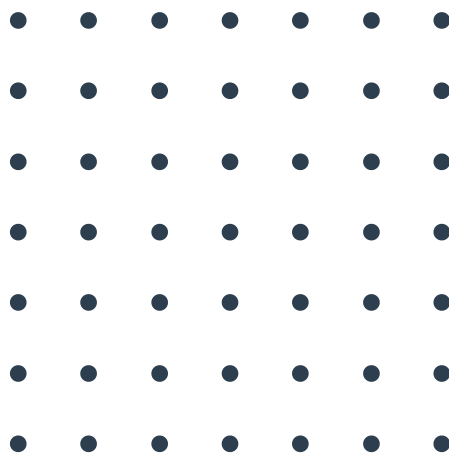
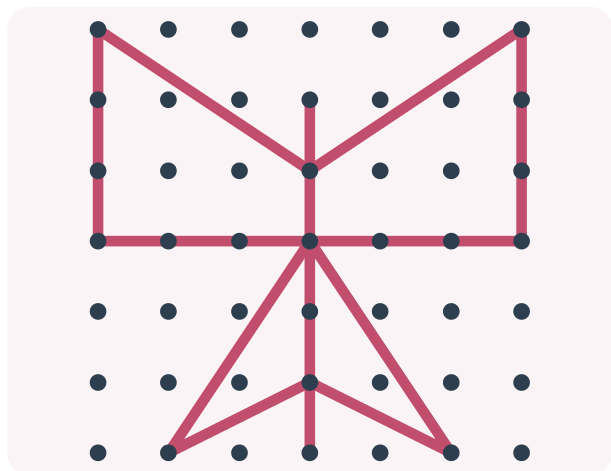
Le voilier



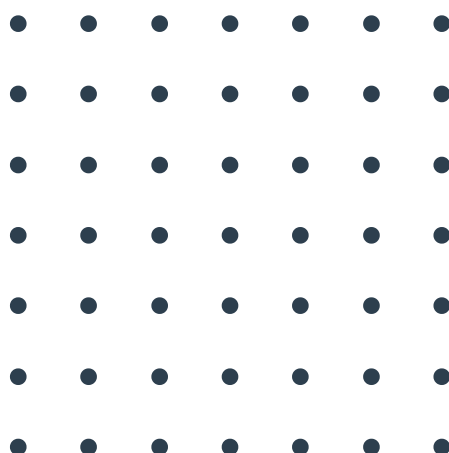
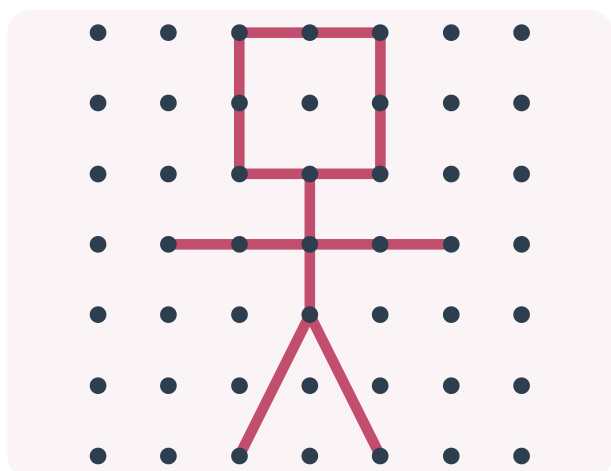
Relier les points : 7 sur 7

Des dessins de plusieurs traits. On peut cacher avec la main tous les traits du modèle sauf celui qu'on recopie.

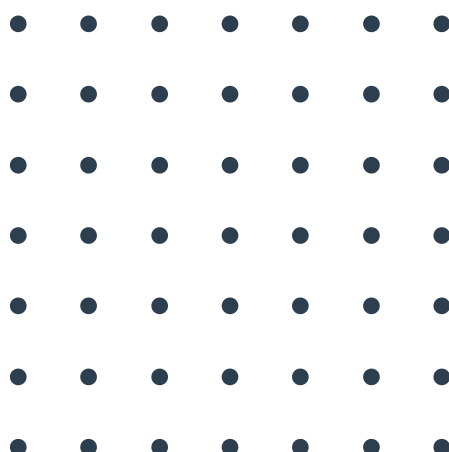
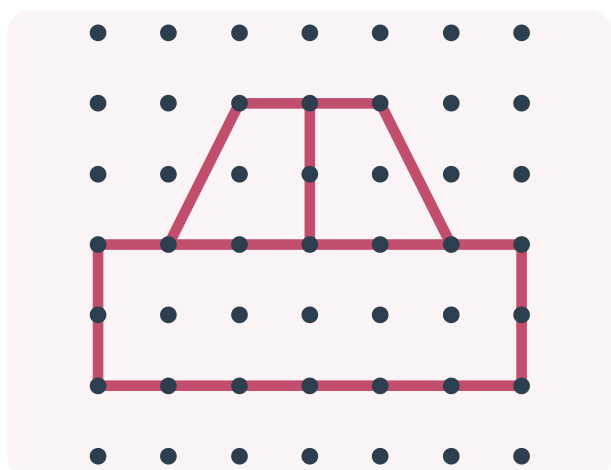
Le papillon



Le bonhomme



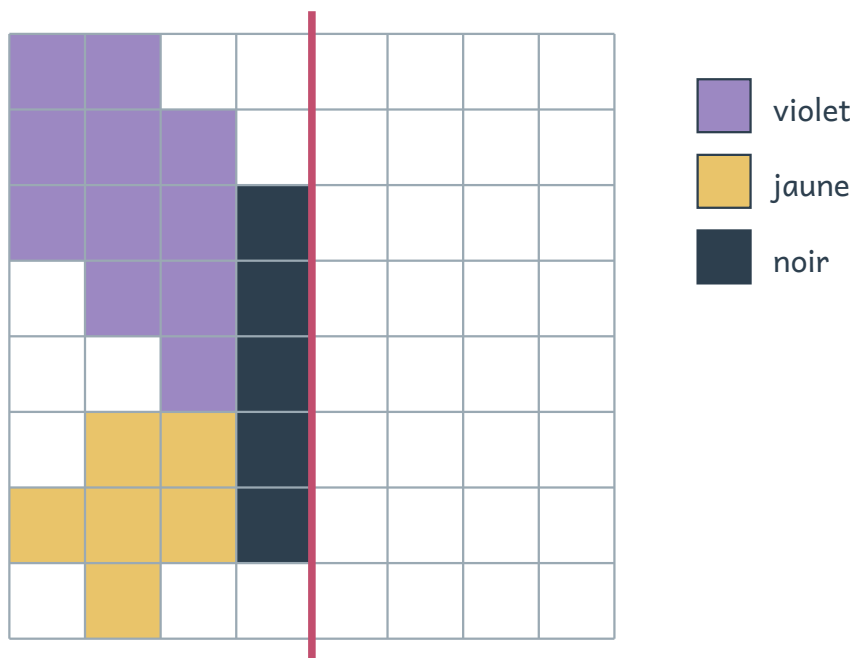
La voiture



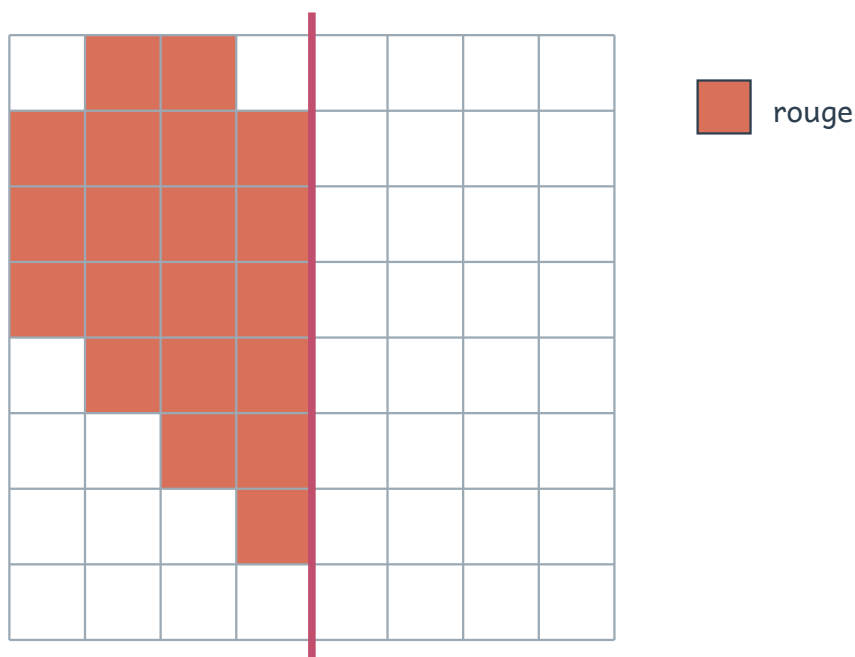
Compléter la moitié

Le trait de couleur est un miroir. L'enfant colorie, de l'autre côté du trait, les mêmes cases que celles déjà coloriées : la case collée au trait répond à la case collée au trait, et ainsi de suite en s'éloignant. Les dessins entiers sont à la dernière page.

Le papillon



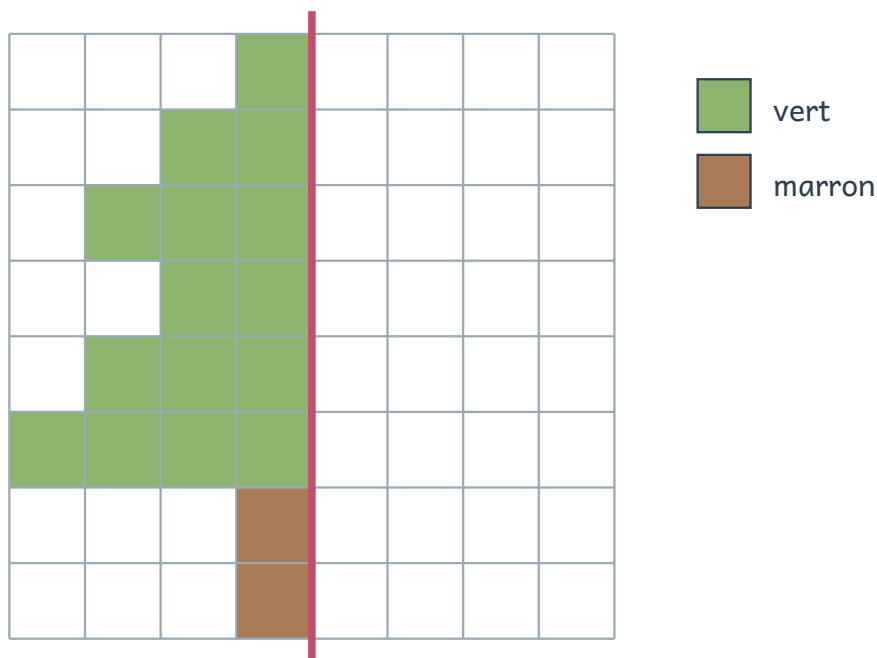
Le cœur



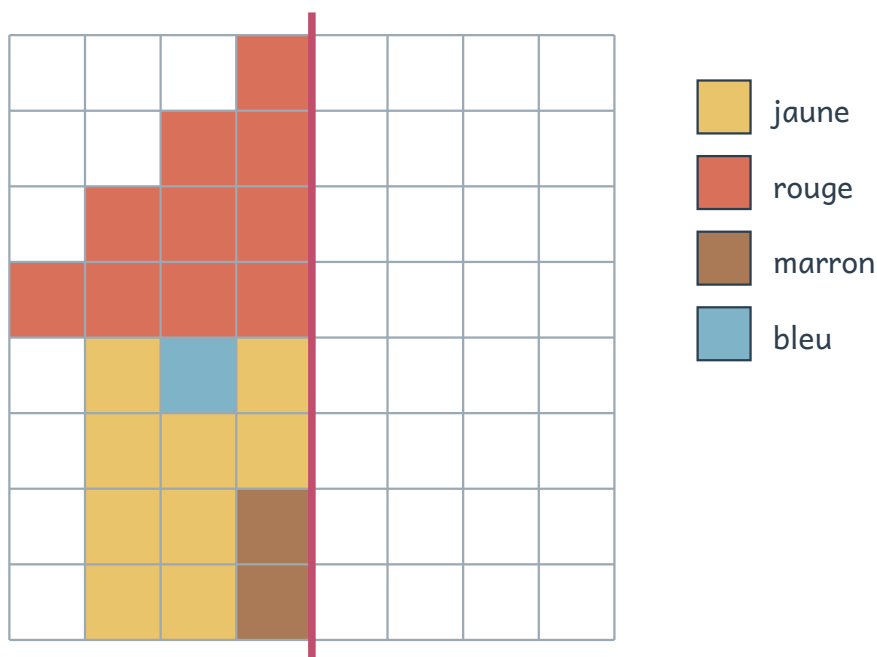
Compléter la moitié

Le trait de couleur est un miroir. L'enfant colorie, de l'autre côté du trait, les mêmes cases que celles déjà coloriées : la case collée au trait répond à la case collée au trait, et ainsi de suite en s'éloignant. Les dessins entiers sont à la dernière page.

Le sapin



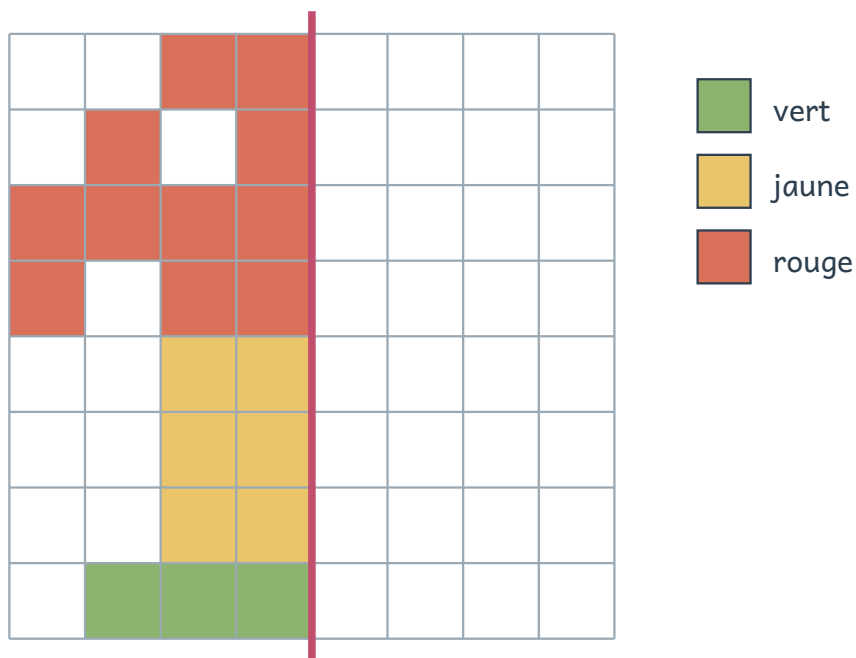
La maison



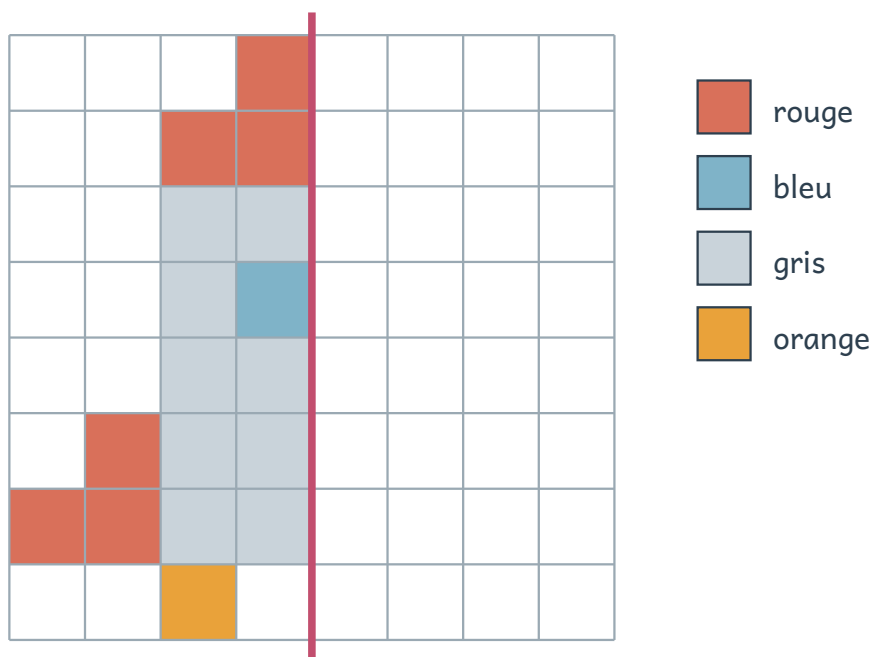
Compléter la moitié

Le trait de couleur est un miroir. L'enfant colorie, de l'autre côté du trait, les mêmes cases que celles déjà coloriées : la case collée au trait répond à la case collée au trait, et ainsi de suite en s'éloignant. Les dessins entiers sont à la dernière page.

Le champignon

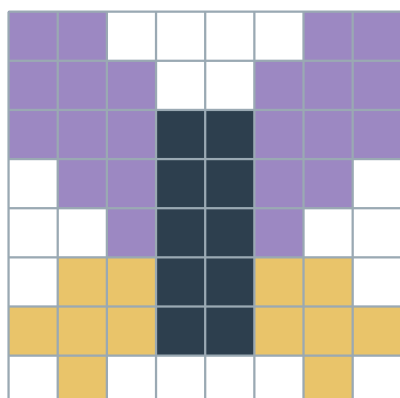


La fusée

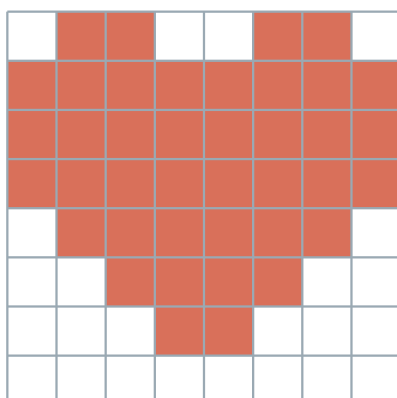


Les dessins entiers

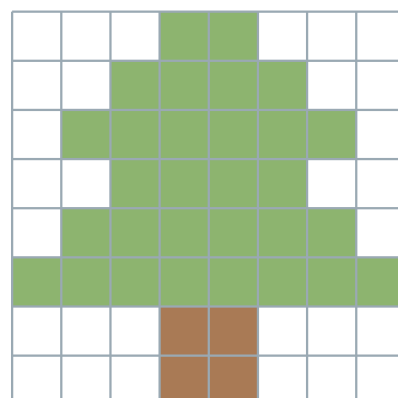
Pour vérifier une fois la moitié coloriée. Dans le papillon, le cœur ou le sapin, les deux moitiés sont exactement pareilles.



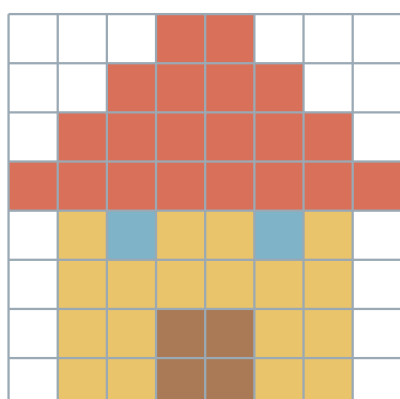
Le papillon



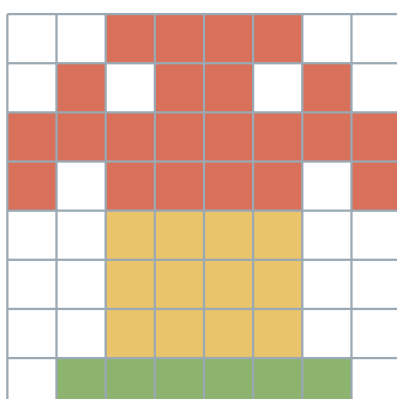
Le cœur



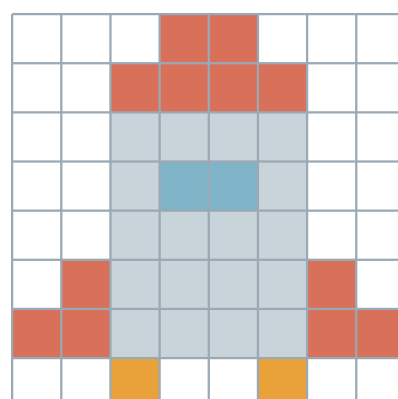
Le sapin



La maison



Le champignon



La fusée