

Approche grapho- motrice ou approche corporelle.

Commencer par un travail gestuel mettant en jeu tout le corps.

L'encodage kinesthésique (sensibilité nerveuse consciente concernant les muscles, leur position, leur mouvement, leur tension) du geste est renforcé par un encodage visuel : un enfant qui réalise des boucles avec un ruban devant ses yeux mémorise le geste visuellement mais aussi physiquement (sens, mouvement, rapidité).

Passer par des grands formats sur un plan vertical puis sur un plan horizontal.

Ce travail par le corps : pour tous en TPS, PS, MS et en GS pour les élèves en difficulté (atelier mené lors de l'aide personnalisée)

Maîtrises corporelles à travailler	Activités
<u>L'amplitude du geste</u>	<p><u>Par la manipulation de rubans, cerceaux, cordes en motricité globale</u></p> <p>Avec des formats allant du plus grand au plus petit Pour les plus grands avec la répétition du mouvement</p>
<u>La maîtrise du geste :</u>	<p><u>Passer du mouvement à la trace : vivre les gestes dans l'espace.</u> <u>Puis représenter la trace du mouvement (ex : rubans), du déplacement (autour de cordes, autour de cônes, sur des bancs et tables emboîtés...)</u></p> <p>Par des mouvements expressifs plus contrôlés dans le domaine Agir et s'exprimer avec son corps (GRS. Gym. Expression corporelle)</p> <p>Ensuite par le contrôle des directions, le sens d'écriture, le ralentissement de l'écriture.</p>
<u>La motricité globale :</u>	<p>Expression corporelle avec du petit matériel</p> <p>Agilité du corps, des membres, des mains, des doigts avec ou sans outil. Voir * <u>Jeux de doigts et de mains</u></p>
<u>L'habileté gestuelle et la coordination des doigts :</u>	<p>La main puis l'outil laisse la trace (Empreintes de la main, manipulations diverses puis utilisation d'outils scripteurs variés)</p> <p>Manipulations de motricité fine : trier, tisser, tresser, plier, couper/ découper, coller, déchirer/ déchiqueter, presser / malaxer, modeler. CF manipuler et faire des traces p 7</p> <p>Attraper des balles molles, dures avec la paume.</p> <p>Comptines Voir * <u>Jeux de doigts et de mains</u></p>
<u>La pression sur le support :</u>	<p>Traces dans des textures molles: bacs à sable, farine...</p>

	Ralentissement ou non dans l'acte graphique
<u>La tenue de l'objet :</u>	Tenue correcte du crayon en pince dès la PS dès que possible Feutres pointes larges
<u>La posture et le mobilier :</u>	Position sur l'assise Appuis sur la table Rôle des deux mains (maintien pour une, translation pour l'autre) Buste droit, jambes assises, pieds au sol. <u>Attention</u> : l'orientation de la feuille est parallèle au coude pour les gauchers comme pour les droitiers.

Exemples d'activités corporelles à compléter:

- Traits horizontal et vertical vécus
 - Extension du corps sur un rythme (tambour, musique)
 - Files indiennes, se croiser comme dans une chorégraphie
 - Suivre un chemin de corde au sol en file indienne
 - Poser la corde le long de la file indienne et regarder
 - Faire rouler des pelotes de laines en maintenant une extrémité puis enrrouler la laine sur un bâton.
 - Matérialiser les espaces de course (vivre le problème, puis réaliser le schéma avec des pailles, puis phase papier/crayon)
 - Se déplacer avec une craie le long d'un tableau (ou rouleau d'imprimante tout le long du mur...)
- Le rond vécu
 - Représenter l'élément graphique à plusieurs : faire des rondes, poser une corde autour de la ronde, observer la trace au sol.
 - Jouer avec « le parachute », le poser au sol et tourner autour.
 - Contourner ou suivre un objet (la corde au sol, autour de rondes, de cerceaux...), seul ou en petit train.
 - Amplifier le geste avec un objet (suivre la corde en tenant un bâton qui précède la marche, faire rouler des balles dans un cerceau, faire rouler des balles, ballons, cerceaux de toutes tailles, faire tourner autour du bras « la soupe de la sorcière »...)
 - Adopter la posture la mieux adaptée pour représenter l'élément graphique avec une partie du corps (les bras), avec tout le corps...et suivre le pourtour d'un cerceau avec les doigts à l'horizontal puis vertical contre le mur.
 - En laissant une trace avec un objet ou avec les mains, les pieds.
 - Mouiller des balles en mousse, et observer les traces qu'elles produisent en tombant.
- La vague vécue
 - plots à contourner : tourner autour des plots en suivant le chemin puis phase playmobil puis phase papier crayon
 - onduler son ruban (GRS).
 - chanter les petits poissons dans l'eau en joignant les mains et en les faisant onduler comme la nage des poissons.
- La spirale
 - suivre le maître puis seul, suivre le chemin dans la cour. Dans un sens, dans l'autre, de l'intérieur vers l'extérieur et inversement
- Le point

-promenons nous dans les bois, se réfugier dans sa maison. Sauter dans sa maison.
Représenter les maisons par des gommettes pour raconter l'activité.

...

Nb : Passer par des grands formats sur un plan vertical en choisissant l'outil adapté au geste, puis sur un plan horizontal en variant les outils et les supports.

***Jeux de doigts et de mains = échauffement avant atelier dirigé.**

Objectifs :

Développer une sensibilité pour mieux maîtriser l'outil scripteur.

Contribuer au développement de la motricité fine.

Développer le sens rythmique.

Exemples d'activités à mener avant une séance de graphisme ou d'écriture en atelier dirigé :

-Comptines : M. Pouce, M. Pouce a quatre enfants, Je suis une petite araignée, toc toc

Monsieur Pouce...

-Lever et replier chaque doigt

-Pianoter

-Imiter le chat qui sort et qui rentre ses griffes.

-Ecarter les doigts et les grouper par deux

-Mains posées à plat, lever et baisser les doigts l'un après l'autre

-opposer pouce et autres doigts

-Pouce caché

-Faire des pichenettes

-Tous les jeux de doigts demandant de pousser ou tirer, pousser ou tenir, secouer, fermer ou ouvrir, manipuler, faire et refaire.