

Donner toute sa place au corps

Mes yeux, mes mains, mes pieds... d'abord !

« Le rôle de l'école réside d'abord dans l'accompagnement d'une maturation de l'activité visiomotrice qui évolue d'autant mieux qu'elle trouve de nombreuses occasions de s'exercer. On ne doit pas oublier de muscler la paume de la main (frappés de mains, jeux de balles et de petits sacs de sable, etc.), d'assouplir et d'affiner la motricité des différents segments des doigts. De multiples jeux impliquant la préhension y concourent : jeux d'eau (remplir, transvaser, vider), jeux de construction (empiler, emboîter, assembler, accrocher), jeux avec du papier (déchiqueter, découper, coller), avec des matériaux de type pâte à modeler (triturer, malaxer, modeler, laisser des empreintes), jeux de doigts accompagnant les comptines, etc. La mobilité et l'agilité de la main et des doigts dépendent,

évidemment, de l'exercice d'une motricité plus globale qui procède du corps complet au tronc puis au bras, de l'avant-bras au poignet, etc., et qui relève du domaine d'activité "Agir et s'exprimer avec son corps" »

Pour une scolarisation réussie des tout-petits
Document d'accompagnement des programmes
DESCO/CNDP, p. 31

Le vécu quotidien d'activités physiques développant une grande motricité est un préalable indispensable à toute activité de motricité fine. ■

Avec la pâte à modeler :
triturer, malaxer,
modeler, laisser des
empreintes, etc. Autant
d'activités qui favorisent
la mobilité et l'agilité de
la main et des doigts du
tout-petit.



La motricité des tout-petits (2-3 ans) est très globale

Saisir à pleines mains !

«... la motricité du tout-petit reste très globale et il est toujours beaucoup plus à l'aise dans des gestes amples utilisant des instruments susceptibles d'être saisis à pleine main pour laisser des traces sur de larges surfaces. Les « murs à écrire » que l'on trouve dans

quelques écoles sont très pratiques pour cette première initiation. Des rouleaux de papier, déroulés et fixés verticalement à 50 cm de haut le long d'un mur, permettent de passer d'une trace en mouvement à une trace statique, en position verticale face au support. »

Pour une scolarisation réussie des tout-petits, p. 31

Il y a donc un temps pour saisir à pleines mains toutes sortes d'objets qui laisseront des traces et un temps pour préparer aussi les muscles de la main à des préhensions plus difficiles. ■

observer

ne pas intervenir

regarder

laisser faire

ne pas pervertir, ne pas vouloir que les formes émergentes soient des bonshommes, des arbres, des maisons, etc. ; faire cultiver la répétition, la rupture, la décoration, l'expression ; tirer parti des trouvailles fortuites ; voir et faire autrement

**La main n'est pas encore très sûre !
C'est souvent avec les deux mains et en appuyant très fort que l'enfant commence à réaliser ses premières traces. L'enseignant doit lui apprendre à tenir un outil-scripteur¹, à orienter ses traces, à varier l'amplitude et la force de son geste, à commencer et arrêter un tracé. Après l'étape des premiers mouvements amples, larges et peu contrôlés, l'enfant découvrira qu'il peut maîtriser ses gestes et apprivoiser sa main.**



Deux ateliers à manipuler

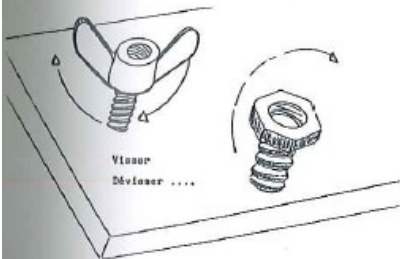
L'atelier « boulons »

Objectif : développer la préhension fine et la force musculaire des doigts.

Action : visser, dévisser des écrous simples ou à ailettes.

Matériel : un bloc de plastique sur lequel on aura fixé des boulons de différents diamètres par la tête.

Descriptif : atelier autonome, permanent.



La machine à « marronner »

Objectif principal : développer la maîtrise du geste.

Objectifs secondaires :

- jouer : plaisir de faire tomber les marrons ;

- viser : développer l'adresse nécessaire pour enfiler les marrons dans un tube mobile ;

- écouter : le bruit des marrons qui tombent.

Action : enfiler des marrons d'Inde dans un tube oblique et mobile pour qu'ils tombent dans un récipient.

Matériel : deux ou trois longs tubes en carton, mobile attaché à un manche à balai

3. « Les matériaux de récupération industrielle comme source de créativité et outils d'éducation à l'environnement »
Et Colegram, Passage Dolbeau, 99 rue de la Libération, 38300 Bourgoin-Jallieu.
Téléphone : 04 74 28 57 14
Télécopie : 04 74 28 08 06.
Site Internet : <http://etcolegram.free.fr>
Courriel : etcolegram@free.fr



par des ficelles (il est à hauteur des enfants) ; un carton ou une cuvette ; des marrons d'Inde.

Descriptif : prendre des marrons dans un panier et les introduire dans le tube légèrement incliné sous lequel on aura placé un récipient pour les recueillir après leur chute. Une cuvette en émail, par exemple, ne produira pas le même bruit qu'un carton.

Le jeu de la « machine à marronner ». Ici, les noix remplacent les marrons.



Les feuilles d'automne. Placer des feuilles sous une page blanche. Frotter avec des craies de couleur pour faire apparaître leurs empreintes.

Questionnement :

1. Après lecture de ces documents, quel est selon vous l'idée à conserver concernant les TPS et les PS et le graphisme ?

2. Pouvez-vous citer un atelier/une situation dans votre pratique de classe qui permette le développement de la préhension fine des élèves ?