



 Consortium
provincial francophone

Le développement de la motricité chez l'enfant

Plan de la présentation

1. Position d'écriture et prise du crayon
2. Développement visuo-moteur
3. Développement du dessin
4. Développement du coloriage
5. Développement du découpage
6. Habiletés motrices

- Motricité global et coordination
- Motricité fine

7. Les apprentissages par le jeu au quotidien et quelques trucs pratiques



Préférence vs dominance manuelle

La préférence de l'élève	La dominance de l'élève
Jusqu'à 4 ans	Vers l'âge de 5-6 ans
Encourager l'élève à finir l'activité avec la main qu'il a choisit au début.	Une dominance s'établit (préférence de main) mais peut encore varier d'une activité à l'autre

Gauche ou droite ?

Saviez-vous que...

Les chiffres varient : 85% de la population serait droitère et 15% gauchère.

Certains enfants ont une dominance qui n'est pas encore établie à la maternelle.

La main d'écriture devrait cependant être établie.

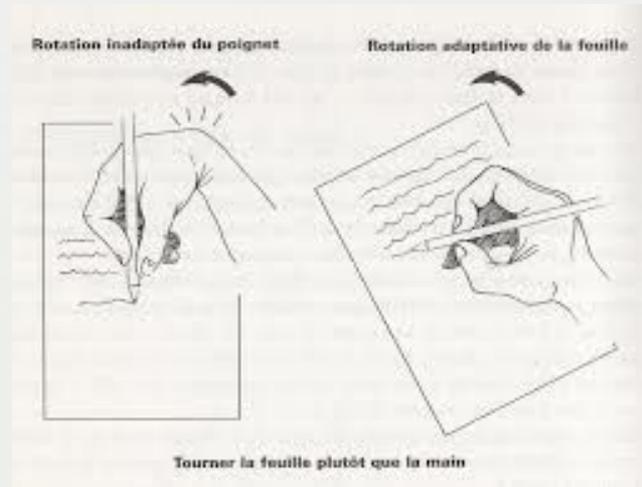
Les personnes ambidextres (qui utilisent la main droite et la main gauche) sont rares.

Ne pas confondre la latéralité et la main d'écriture. Par exemple, la main dominante peut être différente du pied dominant.



Des trucs pour savoir...

Les gauchers peuvent tenir le crayon plus haut sur le manche et incliner leur feuille pour qu'elle soit parallèle à l'avant-bras.



Lorsque la dominance n'est pas établie, on regarde la main avec laquelle l'enfant tient une cuillère ou une fourchette.



Truc pratique pour différencier la droite et la gauche

MAIN GAUCHE OU DROITE ?

Gauche

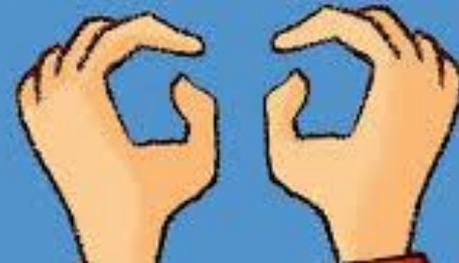


droite

MOMES
par PARENTS

Connaître sa gauche...

Fais un G avec
tes deux mains.



Que faut-il pour avoir une meilleure motricité fine ?

- Le développement de la motricité fine est relié au développement de la vision, du toucher et de la cognition.
- La posture et la stabilité du tronc sont essentiels.
- Une bonne motricité fine implique le développement de la séparation de la main.
- L'auriculaire et l'annulaire stabilisent la main en se fermant dans la main. De l'autre côté, le pouce, l'index et le majeur permettent de manipuler des objets avec précision.



- L'arche de la main et l'opposition du pouce permettent la manipulation.



En d'autres mots... Ce qu'il faut...

Force et contrôle musculaire : Les muscles des mains et des doigts doivent être suffisamment forts pour manipuler de petits objets.

- ★ Des activités comme le modelage d'argile, le découpage ou le serrage de pinces aident à renforcer ces muscles.

Coordination œil-main : Il est crucial de bien coordonner les mouvements des mains avec ce que les yeux voient.

- ★ Des activités comme enfiler des perles, dessiner ou assembler des puzzles renforcent cette coordination.

Dextérité et précision : Cela implique la capacité à réaliser des mouvements précis et contrôlés avec les mains et les doigts.

- ★ Des jeux comme les legos, les activités de coloriage ou d'écriture sont utiles.



Sensibilité tactile : La capacité à percevoir les textures, les formes et les poids est essentielle pour ajuster les mouvements.

- Manipuler différents matériaux (sable, pâte à modeler, papier) développe cette sensibilité.

Coordination bilatérale : Cela implique l'utilisation des deux mains de manière simultanée mais avec des rôles différents. Par exemple, une main tient le papier tandis que l'autre découpe.

- Les activités comme le tressage ou la couture favorisent cette coordination.

Pratique régulière : Comme toute compétence, la motricité fine s'améliore avec la répétition et la diversité des activités.

- Encourager les enfants à manipuler divers objets et à participer à des activités manuelles est clé.

Le développement de la motricité fine et de la préhension

Le développement de la motricité comprend les aspects suivants :

La perception haptique (capacité de saisir quelque chose) : vers l'âge de 5 ans

La manipulation d'objets

L'écriture et le dessin

Le découpage

La latéralité (la préférence d'un côté ou d'un autre)





Comment est-il assis ?

Avant de parler de qualité de l'écriture
et de prise du crayon... Vérifions la
position ...





Ce que l'on entend !

- ❑ Si ça ne fait pas mal ça ne dérange pas !

Au contraire ...

- ❑ La posture de travail joue un énorme rôle dans la concentration, la calligraphie et dans la capacité à rester assis longtemps sur une chaise.
- La hauteur du bureau, de la chaise, la taille de l'enfant, la position de la feuille et le type de crayon sont tous des exemples de facteurs pouvant influencer la position optimale.







- Un poste de travail qui favorise une bonne posture diminue l'effort des muscles, stabilise le corps, libère le bras et facilite les mouvements au niveau de la main.

- Avec une bonne ergonomie, l'enfant aura plus de facilité à prendre et à conserver une bonne posture de travail et prise du crayon sur une plus longue période de temps.

- Une mauvaise ergonomie, lorsqu'elle est fréquente, amène aussi le corps à développer de mauvaises habitudes de posture à long terme.

Parlons de la profondeur des chaises

Il est fréquent dans les écoles que les chaises soient trop profondes pour les plus jeunes enfants. Lorsque la chaise est trop profonde pour la taille de l'enfant, il ne pourra pas s'y appuyer confortablement tout en maintenant ses pieds au sol.





Ainsi, l'élève sera porté à avoir une posture affalée, en raison de la fatigue qui surviendra à essayer de rester assis sans appui pendant longtemps. Aussi, si l'enfant prend cette posture trop souvent, les mauvaises habitudes pourront demeurer même avec une chaise adéquate dans le futur.



En principe, un petit coussin pourrait aider mais en milieu scolaire ce n'est pas toujours réaliste. Les élèves n'ont pas toujours la maturité pour gérer le petit coussin adéquatement.



Quelle est la meilleure position d'écriture?



La préhension du crayon

La prise tripode et quadripode sont appropriées pour l'écriture (voir l'image ci-dessous).

Plusieurs enfants se débrouilleront avec d'autres types de préhension.

La recherche dit que des difficultés de formation des lettres sont plus problématiques qu'une mauvaise prise du crayon.



Quelques trucs

On peut travailler sur une surface verticale, à la hauteur des yeux, pour encourager l'extension du poignet.



On utilise de petits bouts de craies ou de crayons de cire pour encourager la prise à 3 doigts.



Quelques trucs

On met un morceau de papier collant près de la pointe du crayon pour l'enfant droitier qui tient son crayon trop haut.



Les crayons à gros diamètre sont appropriés pour les enfants qui forment de grosses lettres ou qui écrivent dans un gros espace.



Lorsque l'enfant pèse trop fort, on peut le faire dessiner ou travailler sur une surface « molle » comme du carton ou du papier d'aluminium



Quelques trucs

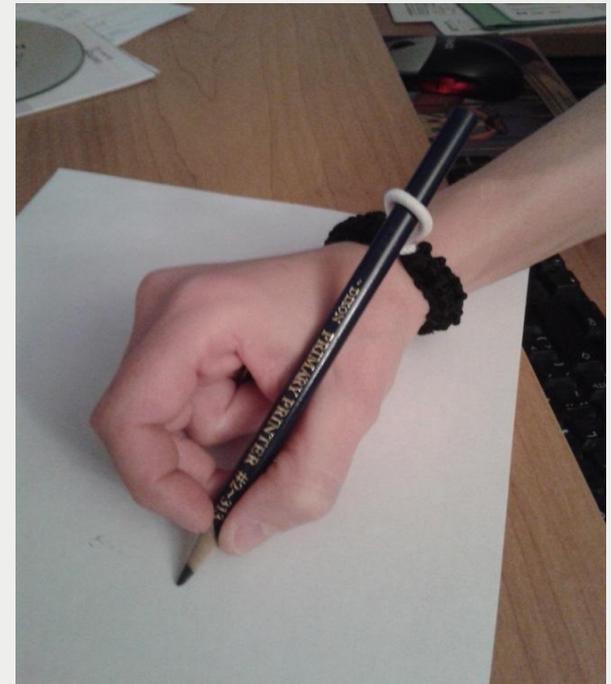
Mettre un pompon dans sa main

Démonstration

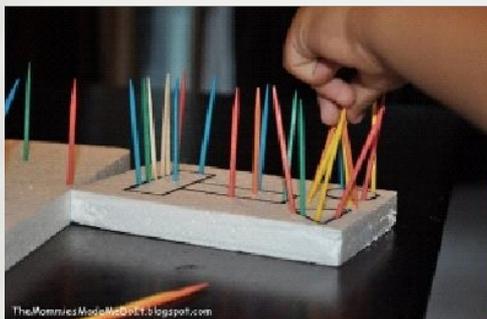
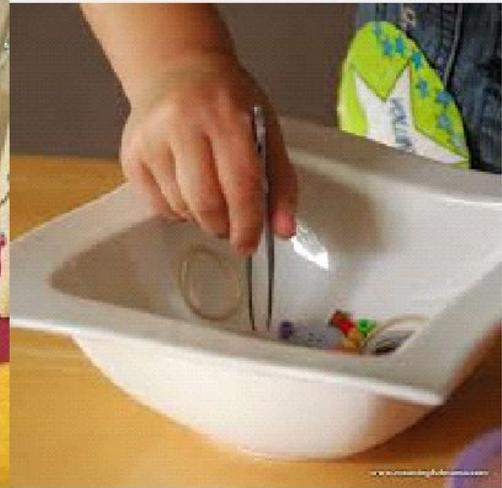
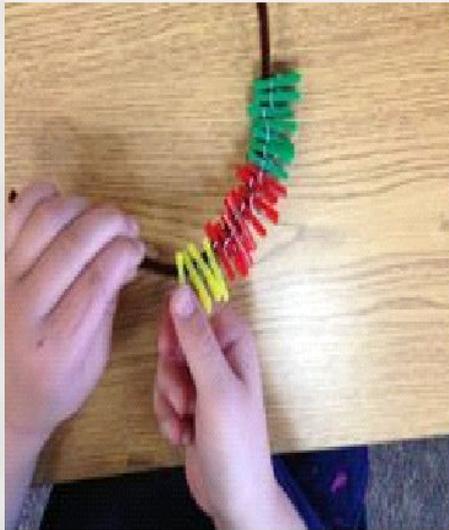
Les adaptations

La plupart des adaptations pour le crayon visent à améliorer l'ouverture entre le pouce et l'index.

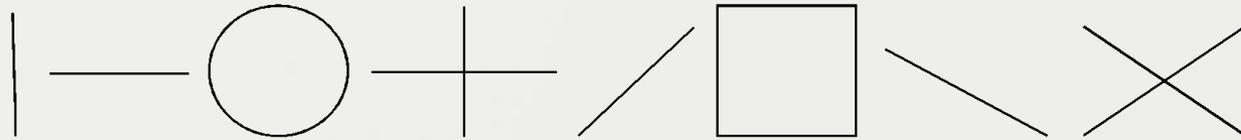
Il faut les essayer pendant plusieurs jours avant de déterminer leur efficacité.



Activités pour développer la séparation de la main



Le développement visuo-moteur



L'enfant devrait être en mesure de reproduire ces formes avant d'apprendre à écrire les lettres.

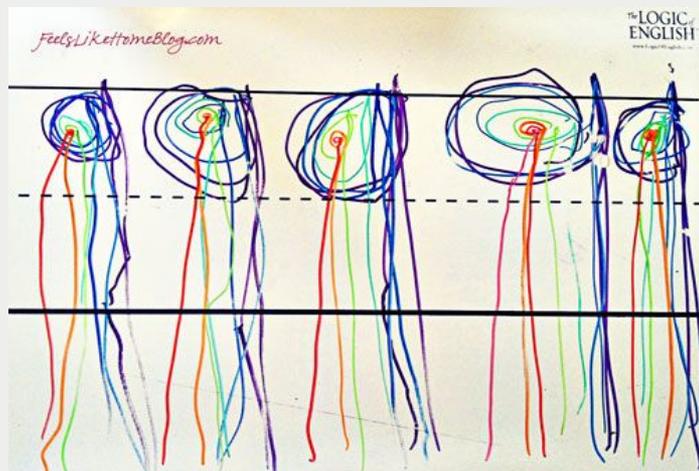
Les enfants de 4 ans n'ont souvent pas acquis l'habileté à copier ces formes, particulièrement les traits diagonaux.

Quelques trucs

Pour pratiquer les diagonales, il faut avoir un modèle. Il faut aussi commencer avec de grands mouvements.

On peut pratiquer en utilisant différents outils comme un plateau avec du sable, du papier sablé, un grand tableau noir ou un tableau magique.

Tracer peut aider l'enfant à développer le mouvement initialement, mais il faudra vite l'encourager à reproduire le trait.

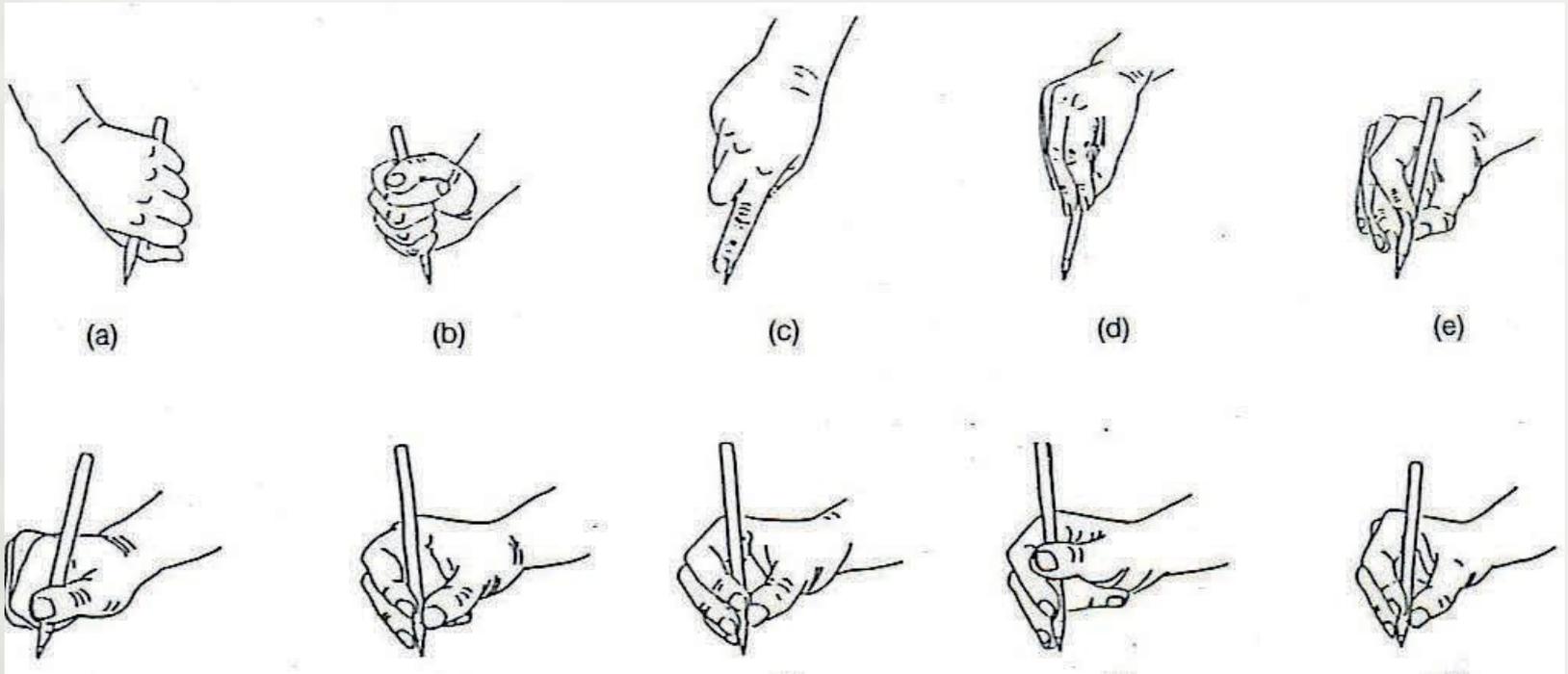




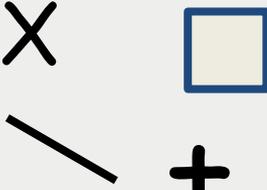
Les labyrinthes

Les tracés amusants

Le développement des habiletés graphiques



Dessin, trait et lettre

1-2 ans	Imite les lignes verticales	
2-3 ans	Imite le tracé de la croix Copie la ligne verticale, horizontale et le cercle	
3-4 ans	Trace le cercle sans modèle	
4-5 ans	Copie la croix, le carré, la ligne diagonale, le X, certains chiffres et lettres, tente d'écrire son prénom, bonhomme allumette avec 2 à 4 parties du corps	
5-6 ans	Copie le triangle, écrit son prénom, copie les lettres minuscules et majuscules, bonhomme avec 6 parties du corps	

A vertical row of colored pencils is positioned on the left side of the page. The pencils are sharpened and their tips are visible, showing a variety of colors including red, pink, orange, yellow, purple, blue, light blue, green, brown, and black.

Allez-vous chercher un café ou
autre !

[Video d'activités](#)

Le développement du dessin

Vers 3 ans

"Le têtard".

L'enfant fait un rond représentant la tête et le corps et 2 bâtons sont attachés à ce rond pour représenter les jambes.

Parfois, l'enfant représente aussi les bras par 2 bâtons. On retrouve souvent les yeux, la bouche et le nez, mais pas toujours.

Le têtard peut durer jusqu'à l'âge de 5 ans sans que cela soit anormal.



Le développement du dessin

Vers 4 ans :

"Le têtard" est enrichi de détails : yeux, bouche, nez et nombril.

Parfois l'enfant représente aussi les cheveux.



Le développement du dessin

Vers 5 - 6 ans :

Un deuxième cercle apparaît sous la tête pour représenter le tronc. Sa taille peut être très variable.



Le développement du dessin

Vers 6 ans :

Le bonhomme est complet et mieux défini. Il est parfois habillé.





Le développement du dessin

Dans tous les cas :

Il peut manquer certains éléments importants ou les éléments peuvent être en trop grande quantité (plus de 5 doigts par main par exemple).

Le dessin n'est pas équilibré, il n'est pas représentatif du schéma corporel (tête trop grosse par exemple).

Le dessin n'est pas organisé sur la feuille. L'enfant dessine et adapte les proportions du bonhomme à l'espace qu'il lui reste pour dessiner.

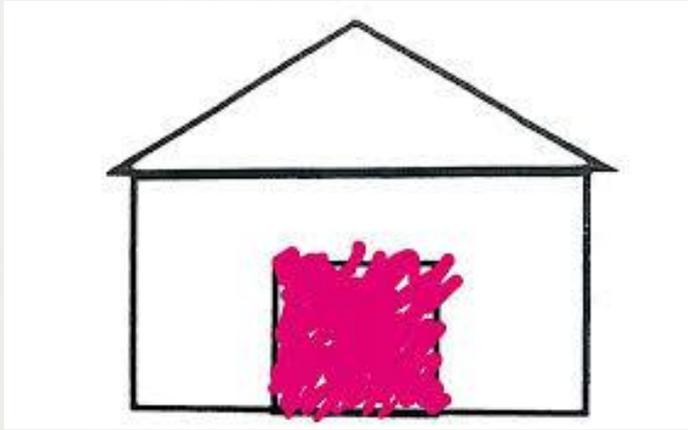
La logique spatiale n'est pas respectée. On trouve sur le même dessin des éléments dessinés d'en haut, de profil ou de face.

Le développement du coloriage

Voici les étapes :

1. L'enfant couvre une grande feuille de papier.
2. L'enfant couvre une feuille $8\frac{1}{2} \times 11$.
3. L'enfant colore une surface moyenne (un cercle, un carré ou une autre forme géométrique simple d'environ 15 cm de diamètre).
4. L'enfant colore une petite surface (un cercle, un carré ou une autre forme géométrique simple d'environ 5 cm de diamètre).
5. L'enfant colorie un dessin de grandeur moyenne.



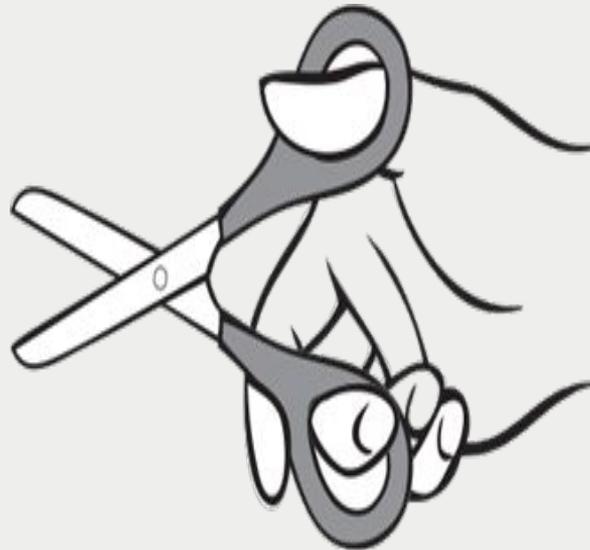


Le développement du découpage

Stade 1

L'enfant apprend à tenir des ciseaux. Si les ciseaux sont trop grands, il les tiendra à la base des doigts.

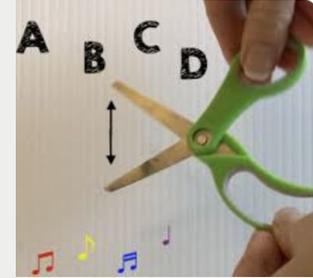
La façon la plus efficace de tenir des ciseaux est de mettre le pouce dans un trou et le majeur dans l'autre. L'index stabilise le mouvement en dehors de l'ouverture.



Le développement du découpage

Stade 2 (environ à 2 ans)

L'enfant peut ouvrir et fermer les ciseaux.



Stade 3 (environ à 3 ans)

L'enfant fait une coupure dans le papier.

Le mouvement n'est pas dirigé.

Toute la main ferme et ouvre les ciseaux.



Stade 4 (à 3 ans)

L'enfant essaie d'ouvrir et fermer les ciseaux et de les pousser vers l'avant.

Stade 5 (à 3 ans 1/2)

L'enfant coupe une ligne droite.

Les ciseaux ne sont pas toujours tenus à 90 degrés.



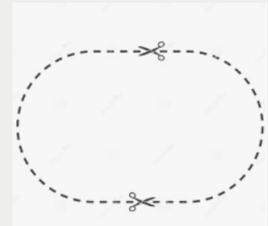
Le développement du découpage

Stade 6 (à 4 ans)

Les enfants peuvent couper une ligne courbe, car ils sont maintenant en mesure de manipuler le papier avec l'autre main.

Stade 7 (à 4 ans)

L'enfant peut couper des formes comme des cercles et des carrés. Un papier plus épais est plus facile à couper.



Stade 8 (à 5 ans)

L'enfant est habile avec les ciseaux.

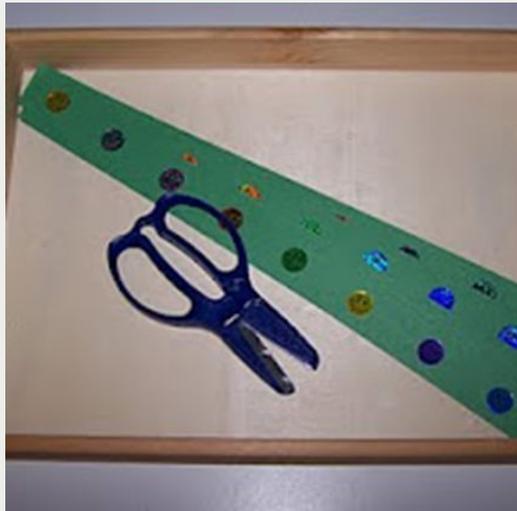


Quelques trucs

On met un collant sur l'ongle du pouce pour rappeler à l'enfant de découper avec le pouce vers le haut.

On colle la feuille à découper sur du papier de construction pour faciliter la manipulation.

On commence avec de plus petits morceaux de papier pour faciliter la manipulation.





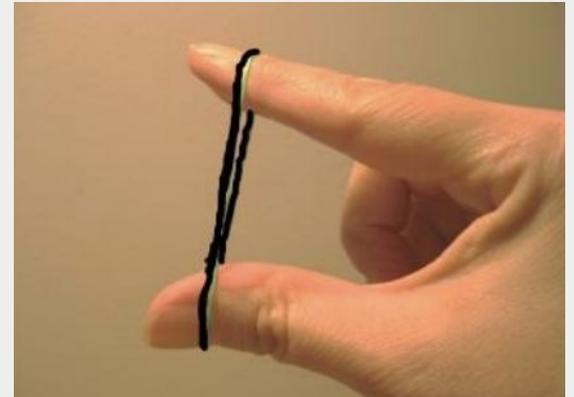
Le truc de l'autobus

Capsule

Pour se préparer à l'utilisation des ciseaux, du crayon,...

Stabilité proximale (maintenir une posture stable pour gérer les mouvements fins)	Arche de la main (courbes naturelles formées par les os et les muscles de la main)	Dissociation (utiliser les doigts un à la fois)
<ul style="list-style-type: none">→ Travail au mur→ Travail au sol→ Marche des animaux→ Yoga→ Transporter des objets lourds→ Ballon sauteur→ Natation→ Trampoline→ Matcher sur une bordure→ Tâches/responsabilités (laver les tables par exemple)	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Prendre des objets dans sa main et les mettre dans un contenant<input type="checkbox"/> Pâte à modeler<input type="checkbox"/> Grimper, barre de singe<input type="checkbox"/> Éplucher des légumes<input type="checkbox"/> Serrer des bouchons	<ul style="list-style-type: none">➤ Utiliser des pinces variés➤ Utiliser un compte-gouttes ou une poire➤ Utiliser un vaporisateur➤ Utiliser les pinceaux➤ Danse des doigts➤ Taper des doigts au son de la musique➤ Élastique pour les doigts➤ Élastique autour d'un cylindre➤ Twister des doigts

En images



Tout en images



Activité motricité fine minute

www.lacourdespetits.com



Encore !

Stabilité proximale



Des idées en images





Habiletés motrices - la force des mains

Pâte à modeler (différentes textures, avec différents outils, la faire,...)

Varié les outils à utiliser (cuillère, compte-gouttes pour peindre, poires pour arroser la dinde avec billes et peinture,...)

Remplir un seau d'eau avec des petites éponges imbibées d'eau

Perforer un tracé sur du « styrofoam », du carton avec un « tee » de golf ou un cure-dent

Cacher des objets dans la pâte à modeler, dans de la « glu »...

Tout en images





JOUER DANS L'EAU

- savon mousse pour écrire une lettre ciblée lors du bain
- cubes d'éponges à essorer pour remplir un petit contenant
- écrire/dessiner avec les crayons pour le bain

*Parler des actions (tracer la lettre, essorer l'éponge, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)

<p>JOUER DANS L'EAU (savon mousser, écrire une lettre ciblée, etc.)</p> <p>*Parler des actions (tracer la lettre, essorer l'éponge, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)</p>	<p>DESSINER des formes, des traits, des lettres de son nom</p> <p>DANS LES AIRS (ex., avec une lampe de poche, avec un pointeur laser utilisé avec précaution, ...)</p> <p>*En faisant les actions, parler des formes dessinées, de la direction (« On trace vers le haut, on descend, on va vers la gauche, etc. »). S'assurer d'être à côté de son enfant et non face à lui</p>	<p>ENFILAGE (ex. billes sur cure-pipes, "Cheerios" sur tige de spaghetti, "Cheerios" sur réglisse "lacet",...)</p> <p>*Parler des actions (prendre, enfiler, glisser, etc.), des objets et de leur grosseur ou de leur forme.</p>
<p>PARTICIPER À LA RÉALISATION D'UNE RECETTE</p> <p>*Parler des ingrédients, des quantités (ex. : « Il y plus de ___ que de ___ » ; « Il faut 3 pommes. ») et des actions (couper des bananes, mélanger, ajouter/compter des bleuets, raper le fromage, etc.). Décrire vos actions et celles de Gabriel (ex. : « J'ajoute les ___ » « C'est ton tour d'ajouter la farine. »</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)</p> <p>*Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___ » « En premier, on va ___ » « En deuxième, on va ___ »)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (ex. <u>Spidmonster</u>, Dobble (Spot it), Bonomix,...)</p> <p>*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent)</p> <p>*Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un ___ »)</p>
<p>FAIRE DES BULLES ET LES CREVER AVEC BÂTON DE "POPSICLE"</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.)</p>	<p>DÉNUMBRER (ex., balle de tennis, dé, céréales, petits objets, pinces et cubes de fromage, ...)</p> <p>*Parler des quantités, de la grosseur des items, des actions à accomplir, etc.</p>	<p>FAIRE MA RESPONSABILITÉ</p> <p>*Donner une responsabilité (voir tableau des responsabilités) et mettre des mots sur les actions complétées (séquence des choses à faire, description des tâches, etc.)</p>

Autres choses

DESSINER...

- des formes, des traits, des lettres de son nom dans les airs (exemple : avec une lampe de poche, avec un pointeur laser utilisé avec précaution, ...)

*En faisant les actions, parler des formes dessinées, de la direction (« On trace vers le haut, on descend, on va vers la gauche, etc. »). S'assurer d'être à côté de son enfant et non face à lui

<p>JOUER DANS L'EAU (savon moussant, écrire une lettre sur le mur, tubes de peinture)</p> <p>*Parler des actions (prendre, verser, remplir, etc.) et des lettres de son nom dans les airs (ex. : « On trace vers le haut, on descend, on va vers la gauche, etc. »). S'assurer d'être à côté de son enfant et non face à lui</p>	<p>DESSINER des formes, des traits, des lettres de son nom dans les airs (ex. : avec une lampe de poche, avec un pointeur laser utilisé avec précaution, ...)</p> <p>*Parler des actions (prendre, verser, remplir, etc.) et des lettres de son nom dans les airs (ex. : « On trace vers le haut, on descend, on va vers la gauche, etc. »). S'assurer d'être à côté de son enfant et non face à lui</p>	<p>ENFILAGE (ex. billes sur cure-pipes, "Cheerios" sur tige de spaghetti, "Cheerios" sur réglisse "lacet",...)</p> <p>*Parler des actions (prendre, enfiler, glisser, etc.), des objets et de leur grosseur ou de leur forme.</p>
<p>PARTICIPER À LA RÉALISATION D'UNE RECETTE</p> <p>*Parler des ingrédients, des quantités (ex. : « Il y plus de ___ que de ___ » ; « Il faut 3 pommes. ») et des actions (couper des bananes, mélanger, ajouter/compter des bleuets, raper le fromage, etc.). Décrire vos actions et celles de Gabriel (ex. : « J'ajoute les ___ » « C'est ton tour d'ajouter la farine. »)</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)</p> <p>*Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___ » « En premier, on va ___ » « En deuxième, on va ___ »)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (ex. <u>Spidmonster</u>, Dobble (Spot it), Bonomix,...)</p> <p>*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent)</p> <p>*Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un ___ »)</p>
<p>FAIRE DES BULLES ET LES CREVER AVEC BÂTON DE "POPSICLE"</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.)</p>	<p>DÉNOMBRER (ex., balle de tennis, <u>dé</u>, céréales, petits objets, pinces et cubes de fromage, ...)</p> <p>*Parler des quantités, de la grosseur des items, des actions à accomplir, etc.</p>	<p>FAIRE MA RESPONSABILITÉ</p> <p>*Donner une responsabilité (voir tableau des responsabilités) et mettre des mots sur les actions complétées (séquence des choses à faire, description des tâches, etc.)</p>

Autres actions

ENFILAGE (exemple : billes sur cure-pipes, "Cheerios" sur tige de spaghetti, "Cheerios" sur réglisse "lacet",...)

*Parler des actions (prendre, enfiler, glisser, etc.), des objets et de leur grosseur ou de leur forme.

<p>JOUER DANS L'EAU (savon, baignoire, faire une lettre, remplir des cubes...)</p> <p>*Parler des actions (prendre, verser, remplir, etc.) et des objets (savon, baignoire, lettre, etc.)</p>	<p>DESSINER des formes, des traits, des lettres, des noms, des couleurs, etc.</p> <p>DANS un livre, sur un mur, etc.</p> <p>*Parler des actions (dessiner, écrire, etc.) et des objets (livre, mur, etc.)</p>	<p>ENFILAGE des billes sur cure-pipes, "Cheerios" sur tige de spaghetti, "Cheerios" sur réglisse "lacet",...</p> <p>*Parler des actions (prendre, enfiler, glisser, etc.) et des objets (billes, cure-pipes, spaghetti, réglisse, etc.)</p>
<p>PARTICIPER À LA RÉALISATION D'UNE RECETTE</p> <p>*Parler des ingrédients, des quantités (ex. : « Il y plus de ___ que de ___ » ; « Il faut 3 pommes. ») et des actions (couper des bananes, mélanger, ajouter/compter des bleuets, raper le fromage, etc.). Décrire vos actions et celles de Gabriel (ex. : « J'ajoute les ___ » « C'est ton tour d'ajouter la farine. »)</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.) *Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___ » « En premier, on va ___ » « En deuxième, on va ___ »)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (ex. Spidmonster, Dobble (Spot it), Bonomix,...)</p> <p>*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent) *Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un ___ »)</p>
<p>FAIRE DES BULLES ET LES CREVER AVEC BÂTON DE "POPSICLE"</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.)</p>	<p>DÉNOMBRER (ex., balle de tennis, dé, céréales, petits objets, pinces et cubes de fromage, ...)</p> <p>*Parler des quantités, de la grosseur des items, des actions à accomplir, etc.</p>	<p>FAIRE MA RESPONSABILITÉ</p> <p>*Donner une responsabilité (voir tableau des responsabilités) et mettre des mots sur les actions complétées (séquence des choses à faire, description des tâches, etc.)</p>

Mais encore...

PARTICIPER À LA RÉALISATION D'UNE RECETTE

*Parler des ingrédients, des quantités (ex. : « Il y plus de ___ que de ___.» ; « Il faut 3 pommes. ») et des actions (couper des bananes, mélanger, ajouter/compter des bleuets, raper le fromage, etc.). Décrire vos actions et celles de Gabriel (ex. : « J'ajoute les ___ . » « C'est ton tour d'ajouter la farine. »)

<p>JOUER DANS L'EAU (savon, cure-pipe, lettres cubiques)</p> <p>DANS</p> <p>*Parler des lettres, dire les lettres, remplir et vider le contenu sur le mur.</p>	<p>DESSINER (des formes, des traits, des lettres, un nom)</p> <p>DANS</p> <p>*Écrire des lettres, dire les lettres, haut, à gauche, à droite, à côté de son enfant et non face à lui.</p>	<p>ENFILAGE (ex. billes sur cure-pipe, lettres sur tige)</p> <p>*Parler des lettres, dire les lettres, haut, à gauche, à droite, à côté de son enfant et non face à lui.</p>
<p>PARTICIPER À LA RÉALISATION D'UNE RECETTE</p> <p>*Parler des ingrédients, des quantités, des actions, décrire vos actions et celles de Gabriel (ex. : « J'ajoute les ___ . » « C'est ton tour d'ajouter la farine. »)</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)</p> <p>*Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___ . » « En premier, on va ___ . » « En deuxième, on va ___ »)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (ex. <u>Spidmonster</u>, Dobble (Spot it), Bonomix,...)</p> <p>*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent)</p> <p>*Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un ___ »)</p>
<p>FAIRE DES BULLES ET LES CREVER AVEC BÂTON DE "POPSICLE"</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.)</p>	<p>DÉNOMBRER (ex., balle de tennis, dé, céréales, petits objets, pinces et cubes de fromage, ...)</p> <p>*Parler des quantités, de la grosseur des items, des actions à accomplir, etc.</p>	<p>FAIRE MA RESPONSABILITÉ</p> <p>*Donner une responsabilité (voir tableau des responsabilités) et mettre des mots sur les actions complétées (séquence des choses à faire, description des tâches, etc.)</p>

C'est pas fini...

FAIRE DES BULLES ET LES CREVER AVEC UN BÂTON DE "POPSICLE"

*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.).

<p>JOUER DANS L'EAU (savon, remplir une lettre, remplir des cubes...)</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.).</p>	<p>DESSINER des formes, des traits, des lettres, etc. sur un nom DAN...</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.).</p>	<p>ENFILAGE de billes sur cure-dents, etc. sur tige...</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.).</p>
<p>PARTICIPER À LA RÉALISATION D'UNE</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.).</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)</p> <p>*Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___ » « En premier, on va ___ » « En deuxième, on va ___ »)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (ex. <u>Spidmonster</u>, Dobble (Spot it), Bonomix,...)</p> <p>*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent)</p> <p>*Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un ___ »)</p>
<p>FAIRE DES BULLES ET LES CREVER AVEC UN BÂTON DE "POPSICLE"</p> <p>*Parler des actions (souffler, crever, éclater, etc.) et des objets à utiliser pour éclater les bulles (parties du corps, bâton, paille, etc.).</p>	<p>DÉNUMBRER (ex., balle de tennis, dé, céréales, petits objets, pincettes et cubes de fromage, ...)</p> <p>*Parler des quantités, de la grosseur des items, des actions à accomplir, etc.</p>	<p>FAIRE MA RESPONSABILITÉ</p> <p>*Donner une responsabilité (voir tableau des responsabilités) et mettre des mots sur les actions complétées (séquence des choses à faire, description des tâches, etc.)</p>

Autres idées...

DÉNOMBRER

(exemples : balle de tennis, dé, céréales, petits objets, pincettes et cubes de fromage, ...)

*Parler des quantités, de la grosseur des items, des actions à accomplir, etc.

<p>JOUER DANS L'EAU (savon, balle de tennis, cubes de fromage, ...)</p> <p>*Parler des quantités, de la grosseur des items, des actions à accomplir, etc.</p>	<p>DESSINER des formes, des traits, des couleurs, des noms DANS un cadre, sur une feuille, ...</p> <p>*Écrire des mots, des phrases, des lettres, des chiffres, ...</p>	<p>ENFILASSER des billes sur un fil, des perles sur un cordon, ...</p> <p>*Parler des couleurs, des formes, des textures, ...</p>
<p>PARTICIPER À LA RÉALISATION D'UNE TÂCHE</p> <p>*Parler des actions, des quantités, des objets, ...</p>	<p>EXTRA</p> <p>Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)</p> <p>*Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___ ». « En premier, on va ___ ». « En deuxième, on va ___ »)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (ex. <u>Spidmonster</u>, Dobble (Spot it), Bonomix, ...)</p> <p>*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent)</p> <p>*Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un ___ »)</p>
<p>FAIRE DES CRÊPES ET LES DÉCORER</p> <p>*Parler des ingrédients, des quantités, des actions, ...</p>	<p>FAIRE UN DÉ</p> <p>*Parler des faces, des couleurs, des chiffres, ...</p>	<p>FAIRE MA RESPONSABILITÉ</p> <p>*Donner une responsabilité (voir tableau des responsabilités) et mettre des mots sur les actions complétées (séquence des choses à faire, description des tâches, etc.)</p>

Encore...

FAIRE MA RESPONSABILITÉ

*Donner une responsabilité et mettre des mots sur les actions complétées (séquence des choses à faire, description des tâches, etc.)

<p>JOUER DANS L'EAU (savon, baignoire, piscine, etc.)</p> <p>DESSINER des formes, des traits, des lettres, etc. sur un nom DANS</p> <p>ENFILAGE des billes sur cure-dents, etc. sur tiges, etc.</p> <p>*Parler de la couleur, de la forme, de la taille, etc. des lettres et de la façon de remplir et vider le contenant, écrire sur le mur, etc.)</p> <p>*Écrire des lettres, des chiffres, des mots, etc. sur le mur, etc.)</p> <p>*Écrire des lettres, des chiffres, des mots, etc. sur le mur, etc.)</p>	<p>DESSINER des formes, des traits, des lettres, etc. sur un nom DANS</p> <p>*Écrire des lettres, des chiffres, des mots, etc. sur le mur, etc.)</p>	<p>ENFILAGE des billes sur cure-dents, etc. sur tiges, etc.</p> <p>*Parler de la couleur, de la forme, de la taille, etc. des lettres et de la façon de remplir et vider le contenant, écrire sur le mur, etc.)</p>
<p>PARTICIPER À LA RÉVISION DE LA MAISON</p> <p>*Parler de la couleur, de la forme, de la taille, etc. des lettres et de la façon de remplir et vider le contenant, écrire sur le mur, etc.)</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)</p> <p>*Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___ » « En premier, on va ___ » « En deuxième, on va ___ »)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (ex. Spidmonster, Dobble (Spot it), Bonomix,...)</p> <p>*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent)</p> <p>*Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un ___ »)</p>
<p>FAIRE UN JEU DE SOCIÉTÉ</p> <p>*Parler de la couleur, de la forme, de la taille, etc. des lettres et de la façon de remplir et vider le contenant, écrire sur le mur, etc.)</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)</p> <p>*Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___ » « En premier, on va ___ » « En deuxième, on va ___ »)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (ex. Spidmonster, Dobble (Spot it), Bonomix,...)</p> <p>*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent)</p> <p>*Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un ___ »)</p>

Encore des idées...

JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble (Spot it), Bonomix,...)

*Décrire les images (couleurs, motifs, monstres) et des concepts (pareil ou différent)

*Utiliser des phrases modèles (« Je cherche ___ » « J'ai trouvé un _____ »)

<p>JOUER DANS L'EAU (savon, baignoire, piscine, etc.)</p> <p>DESSINER des formes, des traits, des lettres, etc. sur une feuille.</p> <p>ENFILAGE des billes sur un fil.</p>	<p>DESSINER des formes, des traits, des lettres, etc. sur une feuille.</p> <p>DANS un contenant.</p>	<p>ENFILAGE des billes sur un fil.</p>
<p>JOUER DANS L'EAU (savon, baignoire, piscine, etc.)</p> <p>DESSINER des formes, des traits, des lettres, etc. sur une feuille.</p> <p>ENFILAGE des billes sur un fil.</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble, Bonomix, etc.)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble, Bonomix, etc.)</p>
<p>PARTICIPER À LA RÉALISATION D'UNE TÂCHE (ex : « J'ajoute les ingrédients » « C'est ton tour d'ajouter la farine. »)</p> <p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble, Bonomix, etc.)</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble, Bonomix, etc.)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble, Bonomix, etc.)</p>
<p>FAIRE UN CRISTAL (ex : « J'ajoute les ingrédients » « C'est ton tour d'ajouter la farine. »)</p> <p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble, Bonomix, etc.)</p>	<p>EXTRA Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »</p> <p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble, Bonomix, etc.)</p>	<p>JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ (exemple : Spidmonster, Dobble, Bonomix, etc.)</p>

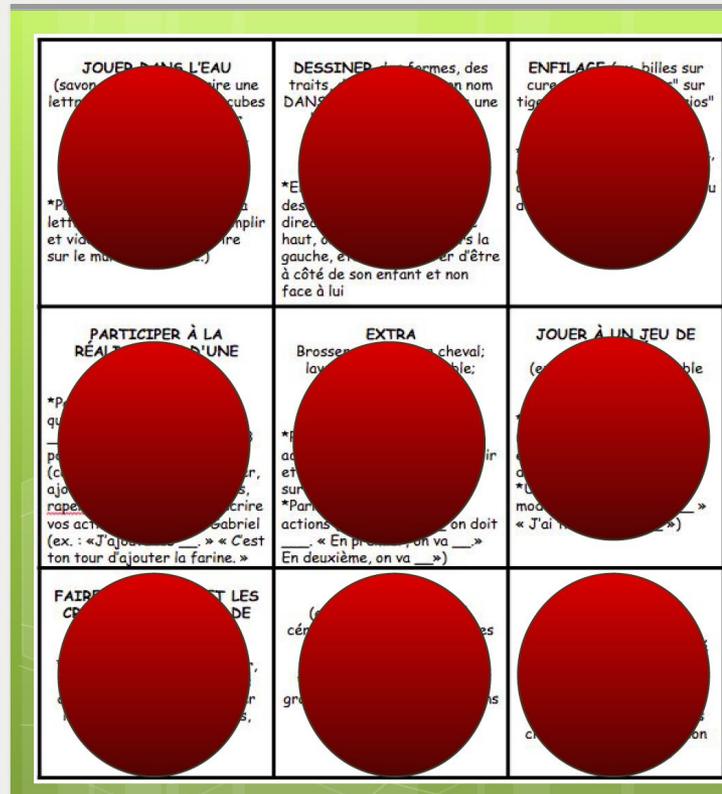
Et enfin...

EXTRA

Brosser un chien, un cheval; laver et essuyer la table; Jeux de raquette avec « balloune »

*Parler des actions en les accomplissant (brosser, remplir et vider le contenant, écrire sur le mur du bain, etc.)

*Parler de la séquence des actions (« Avant de ___ on doit ___. « En premier, on va ___.» En deuxième, on va ___ »)





Construire une boîte à motricité fine

[Vidéo explicative](#)

Modèle

Habilité motrice : Planification motrice et schéma corporel

Marche d'animaux :

<https://www.educatout.com/pdfs/Marche-des-animaux.pdf>

Vidéo (4:11)

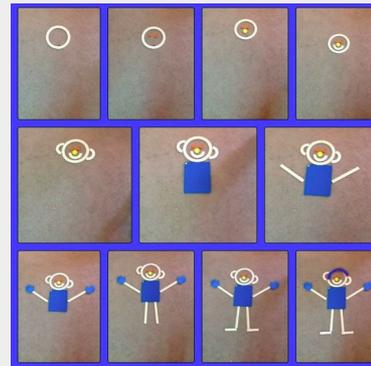
Livre



Faire semblant

Fais comme moi

Dessin du bonhomme



Habiletés motrices - motricité globale et coordination





Yoga [carte yoga](#)

Danse [Igor le gorille](#)
[Danse des pingouins](#)



Core Strengthening exercises for kids



Core Strengthening Exercises for kids





Testons nos connaissances !

Pour le plaisir...



Parmi les activités suivantes, laquelle est une activité typique pour développer la motricité fine chez les enfants de 3 à 5 ans ?

- A. Jouer au ballon avec les pieds
- B. Colorier dans les lignes
- C. Courir dans un parc
- D. Sauter à la corde

Quelle activité favorise le développement de la coordination œil-main chez les jeunes enfants ?

- A. Découper avec des ciseaux
- B. Sauter à cloche-pied
- C. Danser
- D. Monter un escalier



Quel outil est souvent utilisé pour évaluer la motricité fine d'un enfant?

- A. Une règle de mesure
- B. Un puzzle à encastrer
- C. Une balance
- D. Un chronomètre

Une difficulté importante à lacer des chaussures à 8 ans peut être un indicateur de :

- A. Un retard moteur global
- B. Une faiblesse musculaire
- C. Un trouble de la motricité fine
- D. Une préférence pour les chaussures sans lacets

Quel facteur peut affecter le développement de la motricité fine ?

- A. L'accès à des jeux de construction
- B. La fréquence de l'activité physique
- C. Une exposition prolongée aux écrans
- D. Toutes ces réponses



Une activité qui combine motricité fine et créativité est :

- A. La course à pied
- B. Le dessin
- C. Le jeu de ballon
- D. Le lancer de frisbee

La motricité fine est principalement influencée par :

- A. La génétique uniquement
- B. L'environnement et la pratique
- C. La force physique
- D. Le sommeil

La motricité globale inclut principalement :

- A. L'utilisation des petits muscles des mains et des doigts
- B. Le contrôle des mouvements du corps entier
- C. La capacité à manipuler de petits objets
- D. L'apprentissage du langage corporel



Quelle activité est un exemple typique de développement de la motricité globale chez un enfant de 4 ans ?

- A. Marcher sur une poutre basse
- B. Attacher ses chaussures
- C. Écrire son prénom
- D. Assembler un puzzle

Quel jeu ou activité favorise le développement de l'équilibre chez les enfants ?

- A. Jouer à cache-cache
- B. Courir dans un parc
- C. Marcher sur une ligne droite tracée au sol
- D. Dessiner avec des craies

Quel facteur peut affecter négativement le développement de la motricité globale chez un enfant ?

- A. Un manque d'exercice régulier
- B. Une alimentation déséquilibrée
- C. Un trouble neurologique
- D. Toutes ces réponses



La motricité globale est importante pour :

- A. La socialisation et le jeu collectif
- B. L'exploration de l'environnement
- C. L'autonomie dans les tâches quotidiennes
- D. Toutes ces réponses

Une activité qui combine motricité globale et motricité fine est :

- A. Jouer au ballon
- B. Monter un escalier
- C. Jouer à un jeu de société
- D. Construire un château de sable



Partage

Pratiques gagnantes

Outils/Matériel

Expériences positives



merci

Isabelle Trottier
Conseillère en inclusion

isabelle.trottier@francosud.ca



Ressources supplémentaires pour répondre aux questions des participants.

1- Coordination et écriture: commencer avec des activités très simples, de base, afin que l'élève vive du succès. Ex: tracer des formes de base très simples, faire des labyrinthes sans toucher les lignes.

- [FEO](#) (banque de stratégies selon les besoins)

2- Écriture du prénom à l'envers :

- [fiche](#)
- [gabarit de pratique](#)

3- Pour des élèves qui ont des hypersensibilités sensorielles :

- [livre](#)
- [article](#)