

PHASE 2 : COORDINATION

Les Jeux de Mains

Les Jeux de Mains préparent les DOIGTS à écrire



Durée

5-10 min

Groupe

Binômes ou groupe enti

Lieu

Classe, Cour

MS

GS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Moteur	Cognitif	Socio-émotionnel
<ul style="list-style-type: none"> Développer la coordination bimanuelle Améliorer le timing et la séquenciation des gestes Renforcer la motricité fine des mains 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser des séquences gestuelles Associer paroles et gestes Développer l'attention partagée 	<ul style="list-style-type: none"> Coopérer avec un partenaire Accepter le contact physique approprié Partager un moment culturel

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Matériel	Quantité	Alternative
Aucun matériel	-	—

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. PRÉPARATION

- **Organisation:** Enfants en binômes face à face, ou assis en cercle pour la version collective.

2. INTRODUCTION

Introduction: Présenter l'activité

« Nous allons jouer à des jeux de mains comme vos grands-parents le faisaient. C'est amusant et ça rend notre cerveau plus fort ! Regardez bien les gestes. »

Apprentissage: Enseigner les gestes un par un

« D'abord, on tape dans ses mains. Puis on tape les mains de son partenaire. D'abord les deux mains, puis croisé. Je vous montre lentement. »

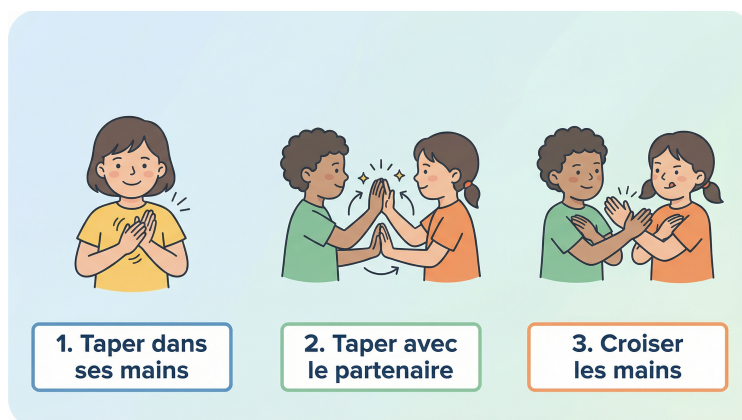
3. EXÉCUTION

- **Jeu simple:** Apprendre une comptine simple avec gestes basiques (taper mains, taper cuisses).
- **Jeu en binôme:** Séquences avec un partenaire (type 'tape-tape-tape-les-mains').
- **Accélération:** Répéter en accélérant progressivement le rythme.

4. RETOUR AU CALME

Performance: Présentation finale

« Qui veut montrer son jeu de mains à toute la classe ? Bravo pour votre concentration et votre coordination ! »



Séquence des étapes

VARIANTES

+ Facile	+ Difficile	Variante
Comptine simple (MS) Comptines avec gestes simples non synchronisés (frapper cuisses, frapper mains).	Séquences complexes (GS) Longues séquences avec croisements, changements de partenaire, vitesse élevée.	Percussion corporelle (MS) Créer des rythmes en tapant différentes parties du corps (genoux, épaules, tête).

ADAPTATIONS BESOINS SPÉCIAUX

Difficultés de mémorisation

- Séquences très courtes
- Répétitions nombreuses
- Support visuel (images des gestes)

Évitement du contact

- Version solo d'abord
- Partenaire = l'adulte
- Pas de pression pour les jeux en binôme

SÉCURITÉ

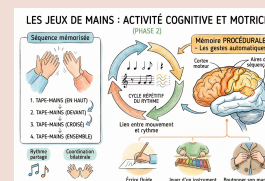
- Pas de tapes fortes (montrer la douceur)
- Attention aux bijoux (bagues)
- Respecter les enfants qui n'aiment pas le contact

BÉNÉFICE NEUROLOGIQUE

Système : Séquenciation motrice + Mémoire procédurale

Région cérébrale : Aire de Broca + Cortex prémoteur + Cervelet

Les jeux de mains avec comptines combinent langage, mémoire et mouvement. L'aire de Broca, qui gère le langage, est aussi impliquée dans la séquenciation des gestes.



LIENS AVEC LES PROGRAMMES

Marocain: Développement physique : Affiner la motricité fine | Développement langagier : Associer paroles et gestes

Français: Mobiliser le langage : Mémoriser des comptines | Agir dans l'espace : Coordonner des actions

Transversal: Séquenciation pour l'écriture | Mémoire procédurale | Coordination fine des doigts