

Programmation selon *Le geste d'écriture* de Danièle Dumont pour les PS

	Semaines	Gestion statique de l'espace graphique	Tenue et maniement du crayon	Latéralité
Période 1	2		Se tonifier la main : marcher à 4 pattes, malaxer la pâte à modeler (p.243)	Repérage de la droite : Jeux et comptines
	3	Les manipulations : les cubes, les kaplas ou autres objets, la dinette, les petites voitures (p.174-176)		
	4			
	5		Plier le pouce : mimer le tigre, arracher de petits morceaux de coton avec ses ongles (p.244)	
	6	Les activités motrices (p.176-179)		
	7			
	8			
Période 2	1		Tonifier et assouplir le majeur : le jeu des bouchons (p.244-245)	Repérage de la droite : le cartable magique
	2	Se mettre en rang, se placer en file (p.180)		
	3	Le jardinage (p.180-187)		
	4			
	5		Placer correctement son pouce (p.246-247)	
	6			
	7	Les jeux de cartes, les algorithmes avec des jetons (p.188-189)		
Période 3	1			Repérage de la droite
	2		Consolider la position et la flexion du pouce et commencer à apprendre à placer sa main (p.247-248)	
	3			
	4	Le tout aligné (p.189)		
	5	Les encodages auditif et kinesthésique en renfort (p.189-191)		
	6			
Période 4	1		Apprendre à placer sa main (p.248-251)	Test de latéralité
	2			
	3	Réinvestissement au moyen de tampons et de gommettes (p.191-192)		
	4			
	5		Apprendre à déplacer son bras (p.254-256)	
Période 5	1			Test de latéralité
	2	Le réinvestissement et le modèle (p.193-194)		
	3			
	4			
	5	La différenciation des espacements (p.196)	Assouplir ses doigts sans crayon (p.256)	
	6		Assouplir ses doigts crayon en main (p.257-258)	
	7			
	8	Le suivi de la ligne sans repères visuels : les appariements (p.196-199)		
	9			
	10		La consolidation de la pince (p.259)	

