

Schéma corporel en maternelle : 20 jeux PS-MS-GS et fiches

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	PS-MS-GS
Durée	5 à 25 min
Matériel	miroir, grandes feuilles, cartes et silhouettes
Contenu	silhouettes, puzzles et cartes du corps

Schéma corporel en maternelle : 20 jeux PS-MS-GS et fiches doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. La silhouette géante

Durée : 5-8 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « La silhouette géante », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Découpez ou distribuez les grandes parties du corps pour 'La silhouette géante'. L'enfant reconstruit la silhouette de la tête vers les pieds, puis vérifie les articulations et nomme chaque partie avant de fixer les éléments.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

2. Le miroir des gestes

Durée : 12-20 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le miroir des gestes », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Dans 'Le miroir des gestes', l'enfant agit d'abord sur son propre corps ou face au miroir : il montre, touche ou nomme la partie demandée. La carte ou la silhouette n'arrive qu'ensuite pour transférer ce repère sur une représentation.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

3. Le puzzle du corps

Durée : 8-12 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le puzzle du corps », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Découpez ou distribuez les grandes parties du corps pour 'Le puzzle du corps'. L'enfant reconstruit la silhouette de la tête vers les pieds, puis vérifie les articulations et nomme chaque partie avant de fixer les éléments.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

4. Jacques a dit version corps

Durée : 8-12 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Jacques a dit version corps », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Jacques a dit version corps', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

5. La carte à montrer

Durée : 5-8 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « La carte à montrer », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Dans 'La carte à montrer', l'enfant agit d'abord sur son propre corps ou face au miroir : il montre, touche ou nomme la partie demandée. La carte ou la silhouette n'arrive qu'ensuite pour transférer ce repère sur une représentation.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

6. Habiller la silhouette

Durée : 10-15 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Habiller la silhouette », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Découpez ou distribuez les grandes parties du corps pour 'Habiller la silhouette'. L'enfant reconstruit la silhouette de la tête vers les pieds, puis vérifie les articulations et nomme chaque partie avant de fixer les éléments.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

7. Le dé des actions

Durée : 5-8 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le dé des actions », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le dé des actions', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

8. Les empreintes

Durée : 5-8 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Les empreintes », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Les empreintes', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

9. Le bon côté

Durée : 12-20 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le bon côté », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le bon côté', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

10. Le parcours des appuis

Durée : 5-8 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le parcours des appuis », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le parcours des appuis', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

11. Le portrait à compléter

Durée : 12-20 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le portrait à compléter », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le portrait à compléter', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

12. La poupée articulée

Durée : 12-20 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « La poupée articulée », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'La poupée articulée', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

13. Le sac mystère

Durée : 8-12 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le sac mystère », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le sac mystère', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

14. La chanson des parties du corps

Durée : 12-20 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « La chanson des parties du corps », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'La chanson des parties du corps', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

15. Le photographe immobile

Durée : 10-15 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le photographe immobile », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le photographe immobile', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

16. Le tri tête-tronc-membres

Durée : 10-15 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le tri tête-tronc-membres », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le tri tête-tronc-membres', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

17. Le corps en mouvement

Durée : 10-15 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le corps en mouvement », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le corps en mouvement', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

18. Le dessin sous dictée

Durée : 10-15 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Le dessin sous dictée », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Le dessin sous dictée', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

19. La chasse aux symétries

Durée : 10-15 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « La chasse aux symétries », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'La chasse aux symétries', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

20. Mon livre du corps

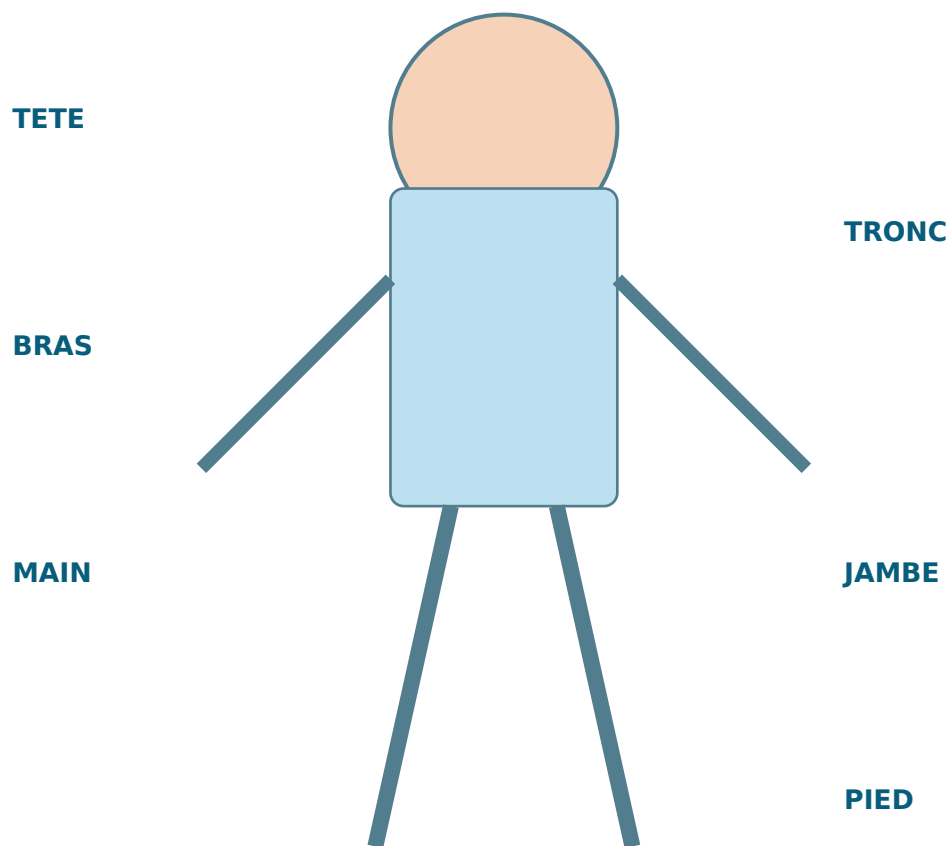
Durée : 12-20 min Matériel : miroir, grande silhouette et cartes du corps

Pour « Mon livre du corps », faites le geste sur soi avant de toucher la silhouette afin que la représentation ne remplace pas l'expérience corporelle. Pour 'Mon livre du corps', donnez une consigne corporelle concrète : localiser, relier ou déplacer une partie du corps. Faites réaliser l'action sur soi, puis sur une silhouette, puis éventuellement sur une fiche.

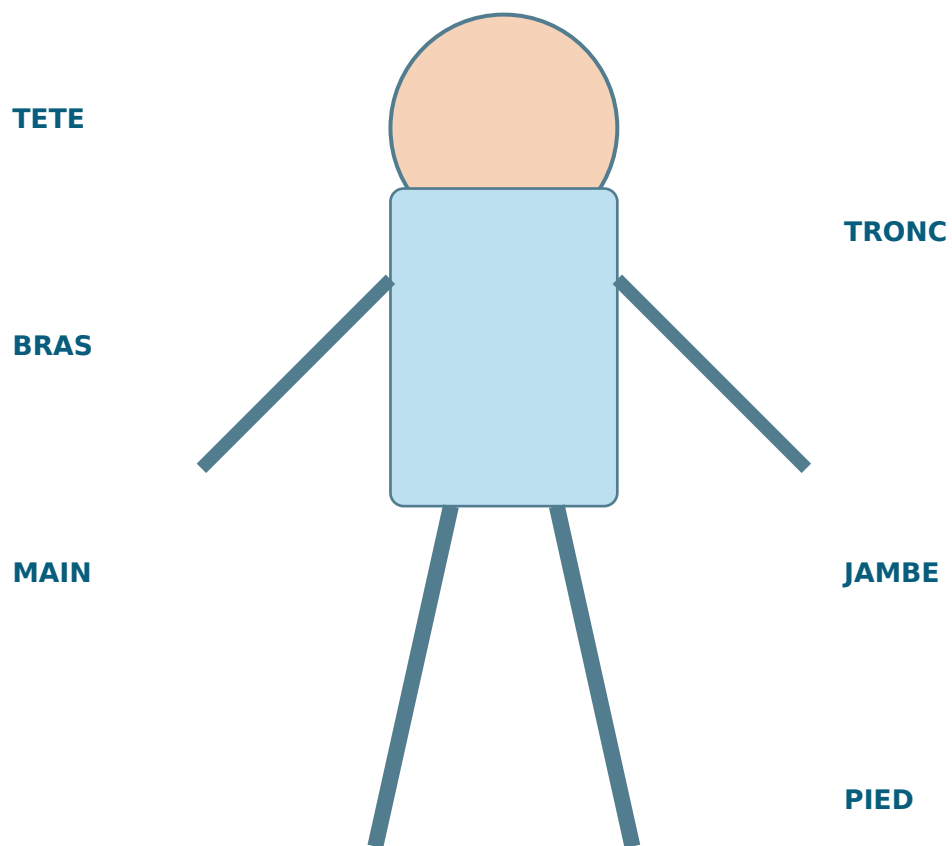
Repère : L'enfant relie correctement le mot, la partie de son propre corps et sa représentation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

Silhouette - repérer les parties du corps



Puzzle corporel - modèle de reconstruction



Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.