

## \* Approche sensorielle

Pistes issues de « **cheminements graphiques de Marie Françoise Ferrand** ». CRDP Académie de Lyon.

### En TPS et PS, manipuler et laisser des traces pour exister :

En TPS et les premiers mois de PS, des ateliers peuvent permettre de développer l'aisance manuelle.

Les enfants manipulent et laissent des traces.

### Manipuler :

Remplir, transvaser, vider, éponger, presser, tordre, visser, dévisser, ouvrir, fermer, déboutonner, boutonner, construire, enfiler, faire des trous, enrrouler, tisser, baisser, remonter une fermeture éclair, faire des activités de laçage (feuille de carton perforée), ouvrir, fermer des boutons pression.

### Avec quels outils ?

Mains, pieds, entonnoirs, flacons, compte gouttes, bouchons, bande de tissus, cartons, rubans...

### Quels matériaux ?

Eau, semoule, riz, sable, bouchons, peinture, éponges, fermetures éclairs, gants, moufles, boules de papier, filet à orange (tissage), papiers, rouleaux...

### Pour quoi faire ?

Tamponner, presser, gratter, griffer, creuser, souffler, imprimer, dessiner et laisser des traces.

### Laisser des traces :

L'objectif est de développer une maturité manuelle par l'utilisation de nombreux outils qui favorisent la musculation de l'avant-bras, des mains et des doigts.

A 2-3 ans l'enfant ne contrôle pas ses mouvements. La motricité fine n'est pas acquise.

L'enfant a encore du mal à saisir, à relâcher, à tenir longtemps car il n'a pas encore le contrôle absolu des muscles extenseurs et fléchisseurs de la main. Aussi la préhension adaptée d'un crayon ou d'un feutre est quasiment impossible.

### Quels outils ?

Mains, pieds, doigts, ongles, peignes, petites voitures, applicateurs de cirage, plumes, éléments de jeux à emboîter, bobines, éponges, coquilles, bouchons...

Leur préhension demande un effort musculaire qui prépare la main à des gestes plus fins.

Mais, il n'y a pas de règles imposées pour tenir ces objets. Ils permettent une empreinte personnelle, non contraignante dans la tenue de l'objet. Il n'y a pas d'urgence à utiliser les crayons, les feutres qui exigent une tenue spécifique et adaptée. Les premières saisies d'un crayon par l'enfant sont à observer très attentivement. L'étape du gros crayon à 3 faces est à inscrire dans le processus. L'enfant qui saisit spontanément son outil-scripteur « en pince à 3 doigts », est prêt à se servir d'un crayon, d'un feutre... Celui qui n'est pas prêt doit d'abord s'exercer pour muscler sa main et l'enseignant est là pour le guider.

L'acquisition de la bonne tenue du crayon est définitive, celle de la mauvaise aussi.

### Matériaux et supports :

Terre, sable, farine, plâtre, carton, cire, cartons de formes variées, cartons avec éléments coller à contourner, pistes permanentes.

En début de PS, c'est le moment de voir et d'observer les compétences de chaque enfant.

Les activités avec de manipulation qui prépare à la motricité fine sont de bons entraînements et de bons ateliers autonomes.

**Rôle de guidage de l'index.** Lors du tracé, c'est l'index qui guide le crayon. Chez l'adulte, l'index ne pince pas le crayon mais dans les petites classes, les élèves travaillent la pince de l'index afin de muscler celui-ci.

Pistes pour la pince, en plus des activités de modelage (de terre, pâte à modeler, pâte à sel, aluminium) :

- Fixer des pinces à linge autour d'un CD ou support carton avec gommettes et pinces de couleurs variées.
- Utiliser des pinces à épiler pour saisir de minuscules objets, des grosses pinces pour saisir des boules de cotillon.
- Trier de minuscules objets (lentilles, jetons, bouchons), les ranger dans des boîtes dont le couvercle aura été perforé à la taille de l'objet..., faire passer des grains de riz dans une paille.
- Les activités de poinçonnage (trous dans une feuille avec un poinçon, feuille fixée sur un support en feutrine), piquer des pailles dans de la pâte à modeler.
- Ce sont de bons ateliers autonomes
- La peinture au doigt muscle l'index. Pour l'enfant ne parvenant pas à maintenir les doigts (autres que l'index) repliés lors d'activités de peinture au doigt, il est possible de lui proposer la tenue d'une petite boule de cotillon par ces 3 doigts. Attention sur plan incliné pas horizontal/ poignet.

#### Les inducteurs

En PS : orienter le geste (ex : à l'intérieur d'un plateau fruits, autour du rouleau de carton avec bout de laine scotché à enrouler), déplacer des perles le long d'un fil tendu verticalement ou horizontalement...

En MS : suivre un contour, une trace, un itinéraire, une trajectoire.

Quelques inducteurs : le carton ondulé, les bandes de papier, des anneaux, cercles en pâte à modeler, la matérialisation d'espace (ex : boules de papier froissé à contourner), des escargots en aluminium, des pailles pour travailler l'horizontalité, la verticalité, le mouvement circulaire, les lignes courbes continues, l'enroulement.

#### **Premières traces avec l'enseignant :**

Quand l'enfant est prêt (suffisamment de force dans les doigts pour tenir correctement le crayon en PS), on peut commencer des activités avec un gros crayon à trois faces (pince à trois doigts) : l'enseignant est là pour lui placer correctement en main, l'outil scripteur. Pour quelques uns, le travail de préhension fine et de musculation sera à poursuivre en moyenne section

- Pour l'enfant qui appuie trop sur le crayon, incliner l'outil dans l'angle du pouce et de l'index...
- Pour l'enfant qui soulève le poignet, ou au contraire, effectue une pression trop forte sur l'avant bras, utiliser une bande de coton toute douce en bas de la feuille.
- Position de la main : pour le poignet qui se casse ; penser à l'orientation de la feuille et à la position de l'enfant par rapport à la table (trop prêt ?)
- Pour le déplacement du bras dans l'écriture : faire pousser des petits objets en même temps.
- **Pour la gestion statique de l'espace graphique :**  
→ Pour l'accès à l'horizontalité et à la régularité des espaces  
Piste issue du « Geste d'écriture de Danièle Dumont » chez Hatier
- En moteur : s'aligner, s'espacer, s'intercaler.

- Puis en atelier : faire aligner en respectant des espaces, des voitures, des cubes, des images, puis sur feuille 3/3 par rapport aux objets à placer (gommettes base rectiligne, images, tampons) 1/3, puis agrandir la feuille, puis sur plusieurs lignes.

\* **Conclusion : l'approche sensorielle :** Prendre conscience de la forme de l'élément graphique par les émotions. Percevoir et rechercher ensuite le geste. Importance de la verbalisation pendant l'action.

**Exemples d'activités sensorielles :**

- Tris d'objets par la vue, le toucher
- Faire le tour avec le doigt
- Faire rouler
- Modelage : laisser une trace dans le sable mouillé, la farine...avec la pâte à modeler ; enrouler autour de la laine, ficelle, terre, utiliser le papier alu pour modeler (il faut presser avec les doigts)
- Par pression avec des emporte-pièces ; traits à la fourchette, au couteau dans la pâte à modeler, la pâte à sel...
- Par pression, empreintes d'objets à la gouache.
- Tracer avec le doigt à l'aide d'un élément inducteur (à l'intérieur, à l'extérieur) utilisation de grilles, clayettes, carton ondulé, fonds de plateau de fruits, rouleaux, boîtes de camembert sans fond, anneaux sur lesquels on a placé un « taqué » de départ pour induire le sens de rotation, sur papier qui glisse( type fleuriste)..
- Avec un outil : coton tige, pinceau avant le crayon, crayon 3 faces....