

Ce document est le fruit d'un travail de réflexion développé en 2011/12 dans les ateliers AGEEM Charente et expérimentés à la maternelle M.Aymé de Fléac en juin 2012.

## Parcours sensoriels

### Objectifs :

- Proposer dans l'enceinte de l'école, un espace sensori-moteur permettant de développer les 5 sens, l'imaginaire, la motricité, l'esthétique...
- Transformer un lieu connu en un espace à découvrir autrement
- Créer des liens avec :
  - d'autres structures d'accueil : crèche, halte-garderie, lieu-passerelle
  - les familles
  - des classes de correspondants

### 1. Développer une approche sensible au monde en lien avec les domaines d'enseignement :

- ◆ La maîtrise de la langue (à partir de ce qui est « vécu », « perçu », « conçu »)
  - Développer le langage en situation (échanger, s'exprimer...), le langage d'évocation (exprimer ses ressentis, ses actions...)
  - Établir des liens avec des albums jeunesse sur les thèmes de : l'ombre, la nuit, le chemin, les traces...
  - Réaliser des albums échos à partir de photos
  
- ◆ Agir et s'exprimer avec son corps :
  - Extrait des programmes 2008 : «... les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant...»
  - Par l'intermédiaire du parcours, 3 formes de motricité peuvent s'exprimer :
    - la motricité « d'action »,
    - la motricité ressentie : « d'impression »,
    - les jeux symboliques.
  
- ◆ Sentir, percevoir, créer :
  - Extrait des programmes 2008 : « ...les activités visuelles et tactiles, auditives et vocales accroissent les possibilités sensorielles de l'enfant... »
  - Elles peuvent donner lieu en prolongement à des compositions plastiques avec des éléments du parcours.
  - De même, certaines expériences d'écoute présentes dans le parcours peuvent être reprises pour créer une composition sonore.

◆ Devenir élève :

- Respecter les règles d'exploration du parcours, écouter, aider, coopérer, demander de l'aide.
- Éprouver de la confiance en soi et contrôler ses émotions.
- Assumer des rôles sociaux différents : aide, parade, guide...

2. Démarche de mise en œuvre :

Pré-requis

Disposer d'une salle de jeu ou d'une classe vide : cela implique un changement sur une semaine du fonctionnement de l'école (entrée/sortie, passages...), cette salle ne doit pas servir à autre chose pendant une semaine, elle ne doit plus être un lieu de passage (volonté de l'équipe enseignante et du personnel de l'école)

Possibilités d'avoir :

- l'obscurité, la pénombre dans la salle,
- une source sonore
- des points d'ancrage latéraux ou au plafond dans la salle



Mise en œuvre :

- Le projet doit s'intégrer dans le projet d'école (projet d'équipe) en relation avec les domaines d'enseignement.
  - Il est nécessaire d'aborder la transversalité des apprentissages (liens avec poésie, danse, environnement...)
  - Il faut :
    - inviter l'enfant à des expériences sensorielles et à l'exploration corporelle,
    - créer une ambiance particulière,
    - accueillir les élèves par ½ classe maximum, pieds nus, et pour une durée d'au moins 30 minutes,
  - L'exploration doit être renouvelée plusieurs fois sur une semaine
  - Un temps d'exploration peut être inclus dans un projet d'aide individualisée
- a) Accueil du groupe :
- Prévoir un temps de concentration avant de rentrer dans l'espace pour favoriser la disponibilité de l'enfant à ce nouveau lieu et aux sensations qu'il suscite (cf. jeux calmes, d'expression ou de concentration)
  - Donner uniquement les consignes de base : « on ne déplace pas les objets, on ne jette pas, on ne bouscule pas. »

b) Pendant l'exploration :

L'enseignant est positionné dans l'espace mais en périphérie pour observer les enfants afin de repréciser les consignes, de relancer l'activité :

- soit en proposant d'autres modes de déplacement,
- soit en restreignant les actions pour obliger d'autres explorations.

c) Après la séance :

Prévoir un temps de retour sur l'action où chacun peut exprimer ses ressentis et ses impressions.

Exploiter des traces des expériences vécues à partir de photos, de dessins, d'éléments du parcours (matières...)

Les espaces à créer	Matériel école à fournir	Matériel AGEEM en prêt
<ul style="list-style-type: none"><li>• Espace parcours équilibre</li><li>• Espace « sensations » (caisse à graines)</li><li>• Espace « franchir »</li><li>• Espace cocon</li><li>• Espace cage avec obturation (élastique)</li><li>• Espace à ressentir (enveloppement ds papier déchiqueté, plaid..), suspension plumes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cordes</li><li>• Chaises</li><li>• Bancs</li><li>• Plots différentes tailles</li><li>• Graines, haricot</li><li>• Rouleaux cartons</li><li>• Lecteur CD</li><li>• Tapis, moquettes</li><li>• Draps, plaids</li><li>• Papier déchiqueté</li><li>• Lampe de poche</li><li>• Semoule</li><li>• Feuille, mousse, plumes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Voilage</li><li>• Grand élastique</li><li>• Tulle</li><li>• CD ambiance longue durée</li><li>• Drap</li><li>• Toile hivernage</li><li>• Bâche</li><li>• Plastique de couleur</li><li>• Tissu noir</li><li>• Bacs plastiques (sans roulettes)</li><li>• Bilibo</li></ul> 

Quelques exemples d'actions :

### Marcher en équilibre

- sur la pointe des pieds, sur les talons,...
- avant, arrière, sur le côté...
- à 4 pattes (mains au sol)
- s'arrêter, changer les points d'appui
- faire toucher une partie du corps (dos, ...)
- porter un objet en équilibre
- l' « aveugle » : yeux bandés, guidé par un camarade
- l' « ombre » : à 2, se suivre...faire comme ....
- le « grand frère » : dans un groupe à plusieurs niveaux, un grand guide un plus petit.

## Ressentir

- traverser, ramper dans le tunnel
- se balancer, tourner au sol (bilibo, toupie...)
- s'enfouir entièrement
- s'envelopper dans des tissus
- éclairer (lampe de poche)
- bruiter (clochettes, bâton de pluie...)
- sentir sur le visage (plumes suspendues...)
- lunettes colorées

## Explorer / ramper / quadrupédie

- créer un itinéraire pour traverser une structure « cage à écureuil » en choisissant une « entrée », une « sortie »
- suivre un fil d'Ariane

## Quelques exemples de projets pédagogiques en fonction du niveau de classe :

### → Favoriser des entrées visant l'acquisition de compétences :

1) Proposer un « module d'accueil » en début d'année pour une classe de Petite Section pour privilégier les apprentissages suivants :

Devenir élève : s'approprier les lieux de l'école – organiser son action en fonction d'un groupe

Agir et s'exprimer avec son corps : mise en œuvre de la compétence « adapter ses déplacements à un environnement » (quadrupédie, ramper ...)

2) En Moyenne et Grande Sections, baser l'exploration sur un changement des perceptions :

Par exemple, accentuer l'obscurité pour développer les autres sens en lien avec le domaine « Découverte du monde » : Ombres et lumières : faire un parcours dans l'obscurité éclairé par une frontale, ou une lumière tenue à la main ou accrochée à la ceinture...

(cf. Album à grandir Les aventures de Pensatou et Têtanlère : « Les nuits de Pacha » - éditions revue EPS)

3) Aborder l'exploration à partir d'un support imaginaire :

Mettre en scène une histoire :

- de cheminement : exemple à partir de l'album « Le petit bonhomme des bois »... des contes randonnée)
- de recherche d'indices, retrouver une mascotte, une poupée....