

## **«YOUPLA GO ! 9 TRAITS POUR TOUT ECRIRE »**

### **UNE METHODE D'APPRENTISSAGE DE LA CONSTRUCTION GRAPHIQUE EN ERGOTHERAPIE**

Anne-Laure GUILLERMIN Ergothérapeute D.E.

Sophie LEVEQUE-DUPIN Ergothérapeute D.E.

Avril 2006

#### Introduction

Notre pratique de l'ergothérapie en libéral a débuté il y a trois ans et les principales indications de suivi concernent la rééducation du graphisme.

Les dysgraphies que nous rencontrons au cabinet, sont très souvent en lien avec une dyspraxie, mais aussi avec des troubles déficitaires de l'attention avec hyperactivité, des troubles des fonctions exécutives, ou encore une déficience intellectuelle.

L'activité graphique représente à l'école plus de 50% du temps de travail de l'enfant. Les difficultés rencontrées par celui-ci dans ce domaine vont donc avoir des répercussions importantes sur ses apprentissages et son développement personnel, d'autant plus que la validation des compétences passe essentiellement par l'écrit.

Dès lors, nous avons pressentis l'importance de proposer une approche réhabilitative, afin de permettre rapidement à l'enfant d'acquérir une écriture fonctionnelle.

Les origines des dysgraphies sont diverses, c'est pourquoi, il est essentiel de réaliser une évaluation précise. Notre histoire professionnelle nous a conduit à nous inspirer de modèles neurocognitifs afin de réaliser des bilans pertinents mettant en évidence le trouble de base à l'origine de la dysgraphie.

Il nous apparaît alors essentiel de proposer une rééducation du graphisme adaptée à chaque enfant, en nous appuyant sur les domaines préservés.

En matière de rééducation de l'écriture, aucune méthode spécifique n'a été publiée en France, alors qu'en Amérique du nord de nombreux ergothérapeutes ont publié leurs méthodologies : « Handwriting without tears » de J. Olsen (1994), « Big strokes for little Folks » de B. Lévine Rubell (1995), « Loops and other groups » M. Benbow (1990), « ABC Boum ! » de N. Rouleau (1995).

En France, chaque ergothérapeute utilise donc ses propres outils, parfois inspirés de la méthode pédagogique de J. Jeannot (collection Jeannot-Girard apprentissage), sans protocole, ni progression standardisée.

Les méthodes de rééducation du graphisme élaborées en Amérique du nord, ne répondaient pas à nos attentes. En effet, certaines ne s'adaptaient pas aux méthodes françaises d'enseignement (calligraphie parfois différente) et ne nous semblaient pas convenir à tous les types de dysgraphie.

Ces constats nous ont conduit à travailler à l'élaboration d'un outil de rééducation structuré, multisensoriel, qui soit suffisamment modulable pour s'adapter à tous les enfants quelque soit l'origine de leur dysgraphie.

Au cours de l'évaluation de l'écriture, l'ergothérapeute doit s'assurer que la dysgraphie relève bien d'une prise en charge en ergothérapie, et que celle-ci n'est pas secondaire à un trouble du langage, prise en charge alors assurée par l'orthophoniste.

L'ergothérapeute aborde la rééducation du geste d'écriture sous deux angles :

- L'angle neuro-développemental : il prend en charge les pré-requis au geste d'écriture : les aspects posturaux (en position assise), les caractéristiques instrumentales (l'évolution de la loi proximodistale, les coordinations unimanuelles, l'intégration bilatérale, la tenue du crayon, la coordination œil main, les aspects sensoriels).

- L'angle de l'apprentissage (modèle acquisitionnel) avec ses trois phases : cognitive, associative et d'automatisation, qui conduisent l'enfant à acquérir la praxie graphique. (Programmation et planification du geste, assemblage des traits pour construire la lettre...)

**La méthode que nous vous présentons s'inscrit sous ce dernier angle.**

### Principe de la méthode

*La calligraphie enseignée dans cette méthode et sa progression s'appuie sur les exigences scolaires françaises actuelles.*

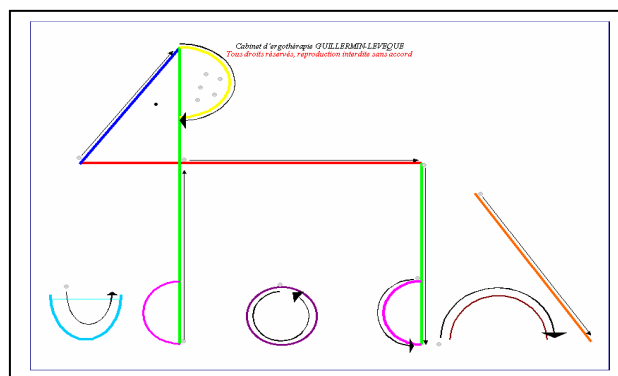
*Cette méthode s'appuie sur des modalités multisensorielles (visuelle, auditive, kinesthésique, tactile) permettant ainsi de s'adapter à chaque enfant, comme nous le verrons au paragraphe suivant.*

#### Phase 1 apprentissage des traits élémentaires

Cette première étape doit permettre à l'enfant d'identifier et de construire chaque trait élémentaire, unité de base nécessaire à la construction des lettres ou des dessins.

Modalité d'entrée visuelle : utilisation de l'image d'un petit chien

Chaque trait élémentaire est associé à une partie du corps d'un petit chien (dos, museau, oreille, pied, patte...), ou à un objet qui lui est associé (toboggan, niche, gamelle et balle). Ainsi l'enfant peut se constituer une image mentale associée à chaque trait, qui sera d'autant plus prégnante qu'elle aura un sens concret. Ce constat nous a conduit à modifier significativement l'image du chien Béto ( Issu de la méthode Jeannot-Girard ) dont nous nous sommes inspiré.



On associe également une couleur à chaque trait qui favorise leur identification.

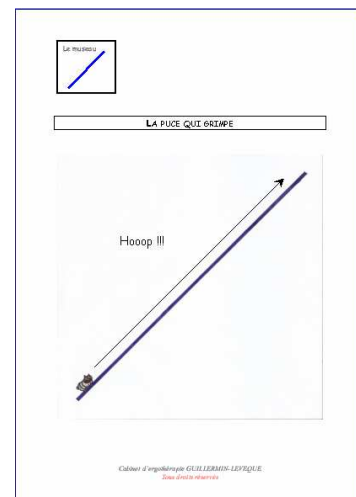
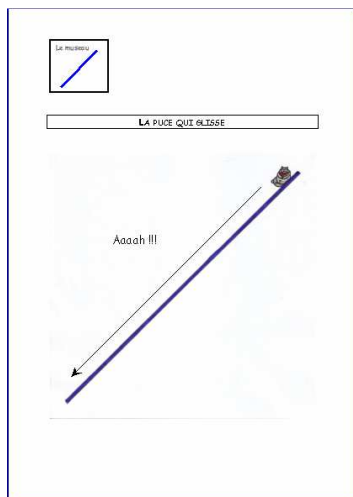
**Modalité kinesthésique :** Utilisation des petites puces

L'association de petites puces qui se déplacent sur les différents traits élémentaires ajoute la notion de mouvement.

Ceci permet de dissocier :

- L'aspect spatial invariant : orientation propre de chaque trait,
- L'aspect cinétique variable : mouvement pour réaliser le trait

Ainsi, l'unité trait élémentaire « / » par exemple reste le museau quel que soit la manière de le tracer, alors que la puce glissera (tracé en descendant), ou grimpera (tracé en montant) sur le museau.



La puce grimpe sur le museau, plonge dans la gamelle, saute par dessus la niche, fait du skate sur le pied, monte et descend la patte, avance et recule sur le dos.

**Modalité auditive :** Utilisation d'onomatopée

Un son est associé à chaque déplacement de la puce. Ex : La puce roule en voiture sur le dos du chien, le son associé est donc « Vroum ! »

Ainsi, les déplacements unidirectionnels sont associés à des sons simples :



"Vroum"  
"Bip"



"Zou"

Et les traits bidirectionnels qui nécessitent un changement de direction au cours du geste sont associés à des sons en deux temps :



"You-pla"



"Bo-ing"

L'utilisation des sons permet de guider le geste et est une aide supplémentaire à la programmation.

Modalités tactiles :

Chaque trait élémentaire est représenté en relief dans différentes matières (papier de verre, Wilki sticks®, pâte Fimo®) ce qui favorise l'identification de chaque trait sur un versant sensoriel, et qui permet de canaliser l'attention des enfants.



Nous disposons donc de toutes ses modalités afin d'aider l'enfant à reconnaître et à tracer chaque trait élémentaire. C'est l'évaluation de chaque enfant qui nous permet de déterminer les modalités d'entrée les plus pertinentes.

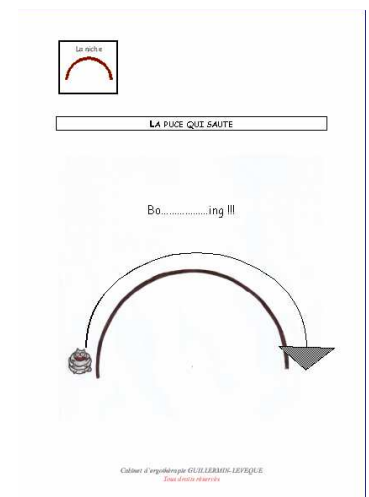
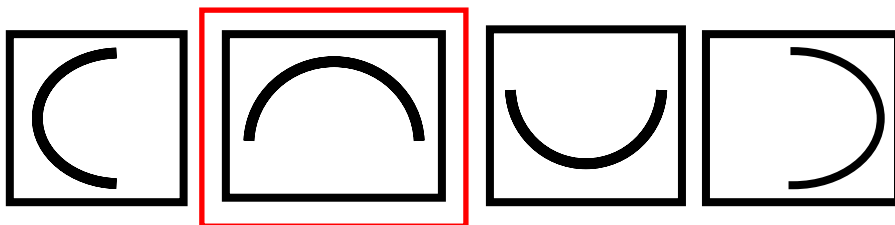
A partir de là toute une batterie d'exercices permettra à l'enfant d'intégrer la formation de chaque trait élémentaire :

**Au préalable, il est important d'avoir suscité l'intérêt de l'enfant avec la présentation du petit chien. (Peluches, histoire)**

**Exemple de progression pour la construction du demi-cercle en haut :**

Etape 1. Identification du trait : la niche

l'enfant doit désigner facilement sur le dessin du chien le trait élémentaire, et doit pouvoir le retrouver parmi les autres traits. Les termes utilisés pour nommer chaque trait peuvent être modifiés en fonction des préférences de l'enfant. (la patte se transforme en jambe, le museau c'est le nez...)



Etape 2. Appropriation kinesthésique : la puce qui saute au dessus de la niche

Le principe est de permettre à l'enfant de s'approprier corporellement le mouvement à réaliser. Les activités proposées sur ce principe sont très variées.

L'évolution de ce travail se fera du globale vers un travail plus spécifique au niveau du membre supérieur.

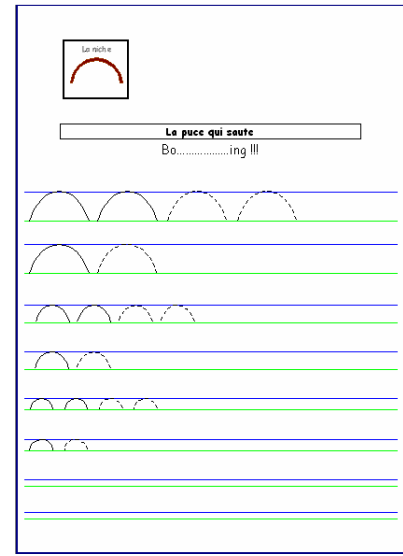
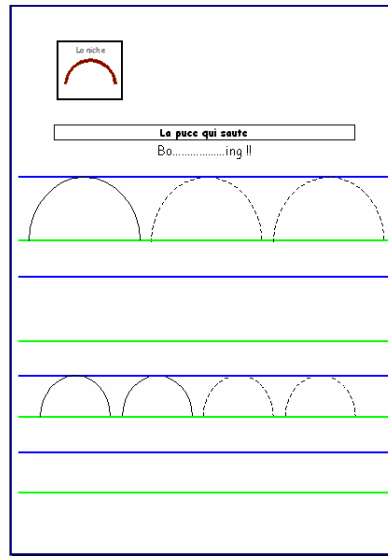
-Jeux au tapis : on peut poser au sol des objets par dessus lesquels l'enfant devra sauter. Les onomatopées seront utilisées pour accompagner le mouvement.

-Travail sur tableau dans de grandes amplitudes : travail contre résistance pour favoriser le feed-back sensoriel, toujours en utilisant les onomatopées. Au tableau ou sur la feuille, on matérialise les repères spatiaux de haut et bas (ciel et terre) et gauche et droite (feu vert et feu rouge) afin de faciliter le transfert 3D vers 2D.

### Etape 3. Automatisation du geste sur l'espace feuille

A ce stade, nous utilisons des feuilles avec des lignes de couleurs qui matérialisent le haut et le bas : ainsi, la ligne bleue est la ligne de ciel, et la ligne verte la ligne d'herbe. La progression vers l'automatisation passe par quatre stades :

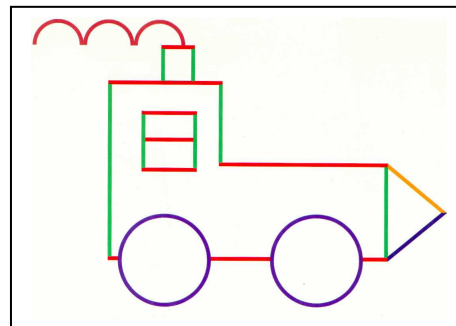
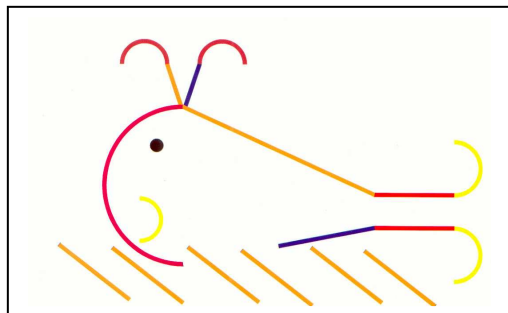
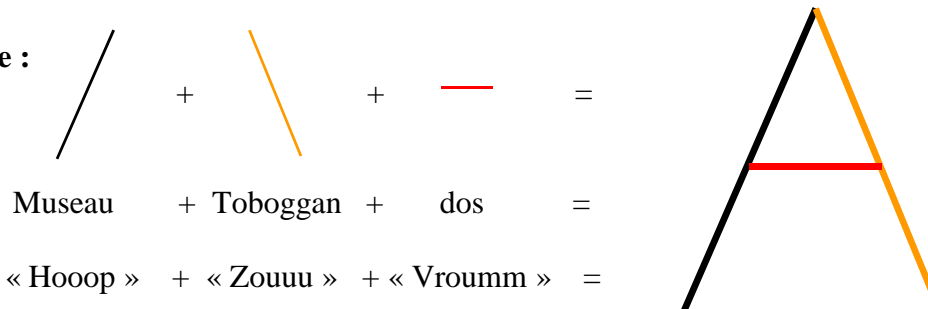
- **Repasser** sur le trait pointillé
  - **Imiter** le geste (après démonstration)
  - **Copier** le trait
  - **Tracer** sur évocation (de mémoire)
- On réduit au fur et à mesure la taille des t



### Phase 2 : assemblage des traits élémentaires entre eux

Il s'agit alors d'assembler les traits élémentaires entre eux pour construire des dessins, des chiffres, et des lettres.

**Exemple :**



Dans un premier temps on décompose avec l'enfant le schéma (dessin ou lettre) en traits élémentaires. Cette décomposition sera proposée au départ par le thérapeute pour que l'enfant s'approprié ce travail, puis qu'il soit capable ensuite de le faire seul mentalement :

On peut alors proposer à l'enfant tout une série de jeux comme celui de la maîtresse qui consiste à demander à l'enfant de dicter la suite de traits à l'ergothérapeute qui écrit la lettre. L'enfant gère ici uniquement la planification.

On peut également utiliser le principe des dessin par étape (j'apprend à dessiner, dessinetto®, listen up®) L'enfant gère ici à la fois la planification et l'exécution des tracés.

Phase 3 : Aborder la construction des lettres en attaché

Utilisation des familles de lettres pour favoriser l'automatisation du geste :

Pour faciliter l'apprentissage des lettres en cursive, on utilise la facilitation de la programmation du geste. Pour cela on regroupe les lettres par famille : le patron de construction débute par le même trait élémentaire. L'initiation du geste sera identique, ce qui favorise la programmation et ensuite l'automatisation. Ainsi, nous débutons souvent l'apprentissage par la famille des C.

**Exemple :**

Le patron moteur de la lettre C étant identique pour l'écriture bâton et cursive, ainsi les enfant le réalise facilement

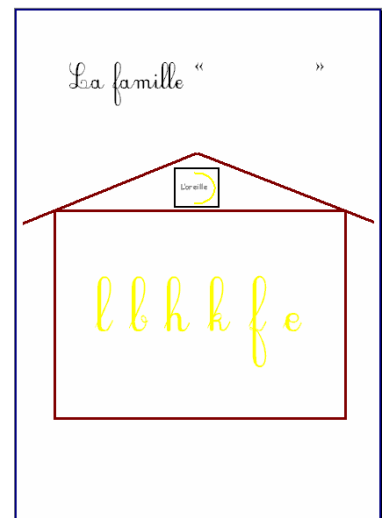
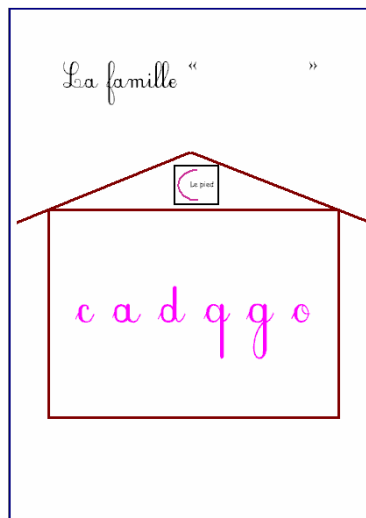
Il suffit ensuite de compléter le programme initiale par les traits élémentaires qui permettront

de construire les lettres de la même famille  $C + 1 + 1 + \cup = \alpha$

Pour favoriser l'automatisation, il est important de travailler à la suite les lettres dont les patrons de construction sont les plus identiques possibles, et dans un ordre logique. La construction de la lettre d met en jeu le même geste que le a sauf qu'il faut que la patte soit plus haute.

On travaillera le a en premier, et le d en découlera.

$C + 1 + 1 + \cup = d$



## Outils associés à la méthode

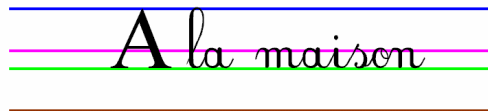
### Repères lignés

Pour la construction des lettres bâton on utilise un espace délimité entre 2 lignes : la ligne de ciel en haut (ligne bleue) et la ligne d'herbe en bas (ligne verte).

Pour la construction des lettres cursives, on rajoute 2 lignes : la ligne de fleurs (ligne rose) entre la ligne d'herbe et la ligne de ciel et la ligne de terre (ligne marron) en dessous de la ligne d'herbe.

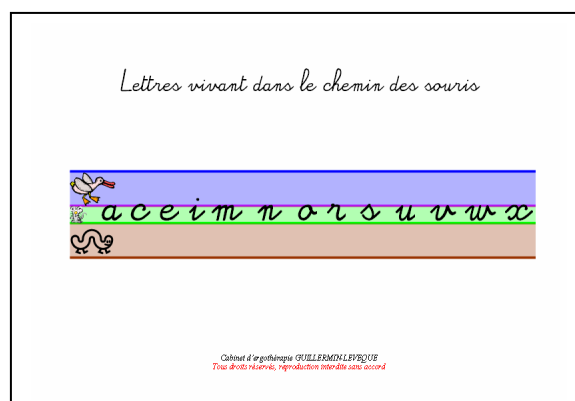
Ainsi on fait apparaître de nouveaux interlignes : le chemin des souris ( zone verte entre la ligne d'herbe et de fleur) le chemin des oiseaux (zone bleue entre fleur et ciel) et le chemin des vers de terre (zone marron entre herbe et terre).

Le passage entre les 2 typologies est facilité par la constance des repères spatiaux.



Cabinet d'ergothérapie GUILLEMIN-LEFRÈRE  
Tous droits réservés, reproduction interdite sans accord

Selon l'origine des difficultés de l'enfant nous adaptons le choix des repères en nous appuyant soit sur les lignes de couleurs pour ceux qui ont des difficultés de planification (point de départ : pour faire le a on part de la ligne de fleur et on arrive sur la ligne d'herbe...) soit sur les chemins pour ceux qui ont des difficultés visuo-spatiales permettant ainsi de déterminer la position des lettres sur les lignes (petite lettre dans le chemin des souris, grandes lettres qui vont dans le chemin des oiseaux, grandes lettres qui vont dans le chemin des vers de terre).



Cabinet d'ergothérapie GUILLEMIN-LEFRÈRE  
Tous droits réservés, reproduction interdite sans accord

## Le planificateur et les cartes de construction

Ces outils ont été créés afin de renforcer le travail de planification. L'enfant dispose des cartes représentant les différents traits élémentaires, et à l'aide du planificateur, il doit élaborer le plan de construction : suite de traits qui va constituer la lettre ou le chiffre.

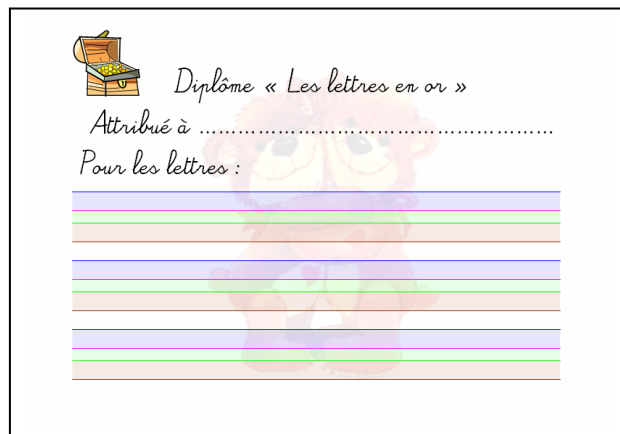
## Diplôme et lettres championnes

Lors de la rééducation, nous sollicitons l'autocritique de l'enfant en lui demandant de sélectionner les lettres qu'il a le mieux réussit. Il devra alors :

- Déterminer les critères de validation (objectif)
- Déterminer si la production est en adéquation avec l'objectif
- réfléchir aux raisons qui ont fait qu'une lettre est réussit ou pas, ce qui permet un réajustement actif par la suite.

Afin de valider leur travail, les enfants reçoivent un diplôme vierge sur lequel ils inscriront en lettres d'or les lettres qu'ils savent construire. Ils peuvent ainsi fixer les objectifs, et visualiser leurs progrès. Ceci contribue donc à renforcer leur motivation, et les rend plus acteur de leur rééducation.

Ainsi, les enfants ne subissent pas leur rééducation, mais prennent une part active dans le projet rééducatif.



## **Conclusion**

La méthode s'appuie sur différentes modalités sensorielles, elle s'adresse donc à des enfants présentant des problématiques variées. C'est pourquoi il convient de déterminer au préalable le trouble de base de l'enfant afin de choisir les modalités rééducatives les plus adaptées dans la méthode.

Ainsi, des enfants présentant des difficultés visuospatiales, de planification ou de programmation du geste (associés ou non), ont pu bénéficier de manière positive de cette méthode.

Les résultats obtenus depuis l'utilisation de cette méthode, nous encouragent à persévérer dans la rééducation du graphisme plutôt que de proposer une mise en place précoce et systématique de l'outil informatique.