

Films 8mm en boucle

Je vois et j'apprends

Une production de
l'Office national du film
du Canada

Série: J'apprends à bouger





Films 8mm en boucle

**Je vois
et j'apprends**

**Série:
J'apprends
à bouger**

Une production de
l'Office national du film
du Canada

Films 8mm en boucle pour les enfants qui présentent
des troubles d'apprentissage spécifiques.

Ce programme a été réalisé par l'Office national du film
du Canada en collaboration avec M. Sam Rabinovitch,
directeur, et Margaret Golick, psychologue, Learning
Center, Montreal Children's Hospital, Montréal, Québec,
Canada.

Ce manuel a été préparé sous la direction de M. Sam Rabinovitch, Ph.D., Département de psychologie de l'Université McGill, directeur du Learning Center du Montreal Children's Hospital.

Introduction

L'introduction a été rédigée par Margaret Golick, M.Sc., du Learning Center du Montreal Children's Hospital. Elle comporte une description de certaines difficultés d'apprentissage et on y lira l'optique selon laquelle le programme a été conçu.

Première partie:
J'apprends à bouger
(pour une meilleure
connaissance du
corps)

Cette première partie a été rédigée par Renée Stevens, M.A., du Learning Center du Montreal Children's Hospital, et porte sur les troubles visuels que l'on vise à corriger par les boucles.

Deuxième partie:
Guides individuels
pour les films

Dans la deuxième partie, les auteurs décrivent brièvement les boucles. Des suggestions quant à l'utilisation de ces boucles suivent les descriptions.

Margaret Golick, M.Sc., et Renée Stevens, M.A., du Learning Center du Montreal Children's Hospital ont rédigé cette deuxième partie.

Helen Kenney, Ed.D., du Northeastern University, Boston, et du McLean Hospital, Belmont, Mass., a été consultée pour la rédaction de ce manuel.

La traduction française de ce manuel a été réalisée par Mme Catherine Barthe, L.Ps., anciennement attachée à l'Institut Albert Prévost de Montréal.

Toutes ces dernières années furent passionnantes pour ceux qui se préoccupent des enfants qui ont des difficultés d'apprentissage.

Les éducateurs avaient déjà commencé à être plus attentifs à l'enfant d'intelligence limitée et à l'enfant dont le comportement rendait le travail scolaire normal impossible. Très peu d'efforts avaient été faits cependant pour faciliter l'éducation de l'enfant non retardé sur le plan intellectuel, ni spécifiquement affecté sur le plan émotif, mais qui, à l'école, est incapable d'apprendre par les méthodes traditionnelles d'enseignement. L'intérêt pour les enfants qui présentent des troubles d'apprentissage s'est accru durant ces dix dernières années - ces enfants constituent environ 10 à 15% de la population scolaire. Des psychologues se sont efforcés de comprendre les processus cognitifs. De nombreuses écoles aux Etats-Unis et au Canada ont prévu des classes spéciales pour ce type d'enfants. De plus en plus de professeurs ont appris à les reconnaître et à chercher des moyens pour leur faciliter l'apprentissage scolaire. Des groupements de professionnels et de parents se sont constitués pour étudier les besoins de ces enfants. Quantité de livres, de journaux, d'articles et de brochures ont traité du sujet. On a fabriqué, en très grande quantité, du matériel pour aider le professeur: livres, feuillets de travail, disques, jouets et jeux.

Et maintenant, ce sont les cinéastes de l'Office national du film du Canada qui se préoccupent de l'enfant qui a des difficultés d'apprentissage. Connaissant les multiples utilisations possibles de l'image mouvante, ils ont eu recours à la technique du film 8mm en boucle pour fournir aux professeurs un instrument unique qui les aidera à rééduquer de tels enfants.

Qui sont ces enfants?

Il y a des dadas en psychologie et en éducation et à cause de ceux-ci, les professeurs qui abordent le sujet pour la première fois sont souvent gênés par les différentes appellations utilisées: "difficulté d'apprentissage", "trouble d'apprentissage", "atteinte d'une légère lésion au cerveau", "trouble spécifique du langage", "dyslexie", "syndrome hyperkinétique". Bien que certaines de ces appellations cherchent à identifier des symptômes spécifiques, toutes se confondent à la fin, et toutes désignent des enfants qui se caractérisent par leur développement dysharmonique et qui sont incapables d'apprendre par les méthodes usuelles. Il y a des avantages à utiliser le terme "difficulté d'apprentissage" car il n'implique ni une seule cause, ni un seul type de problème, ni un seul plan de traitement: ces aspects varient avec chaque enfant.

Il y a des centaines d'enfants ne réussissant pas selon les normes établies par l'école qui sont référés tous les ans au Learning Center du Montreal Children's Hospital. Ils sont alors soumis à une évaluation approfondie de leurs aptitudes et de leurs inaptitudes.

L'évaluation se déroule comme suit: tests psychologiques, étude détaillée du travail scolaire, entretiens avec les parents et les professeurs, observations de l'enfant dans diverses situations d'apprentissage scolaire. Bien qu'il n'y ait pas deux enfants qui présentent le même ensemble de problèmes, certains types de difficultés se retrouvent souvent.

Voici certains des problèmes les plus courants qui rendent l'apprentissage scolaire difficile:

1. Habiletés visuelles insuffisantes. Beaucoup d'enfants dotés d'une bonne acuité visuelle n'apprennent pas facilement parce qu'ils sont incapables de se concentrer sur une tâche visuelle. Ils ne peuvent pas suivre une cible mouvante et sont incapables d'orienter leur regard avec précision. Leurs réactions visuelles sont hésitantes et indifférenciées; ils sont lents à reconnaître ce qu'ils voient ou à réagir devant un objet; ils ne remarquent pas les détails, ou ne voient pas les légères différences de forme, de taille, de direction ou de mouvement - ces habiletés sont essentielles à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. L'analyse visuelle qu'ils font des objets ou des images est influencée par des changements dans l'arrière-plan, ou par des changements de position, des modifications de la couleur ou de la texture. Certains enfants ne peuvent assimiler ou garder en mémoire qu'un petit nombre de détails visuels à la fois ou, s'ils viennent à remarquer les détails, ils ne perçoivent plus le tout. D'autres ne sont capables que d'impressions globales et sont incapables d'analyser un stimulus visuel qui contient plusieurs éléments.

Les enfants qui ont ces difficultés peuvent facilement passer pour distraits et inattentifs en classe. Ils ne suivent pas l'indicateur du professeur, perdent leur place sur la page, confondent les lettres semblables (t et f) (i et l) (b et d), écrivent les lettres et les chiffres à l'envers malgré les démonstrations du professeur. Les images ont souvent peu de signification pour eux. Les images simplifiées - dessins où n'apparaît que le contour, silhouettes, esquisses - ont peu de signification pour ces enfants qui sont incapables par eux-mêmes de combler les vides. Les enfants qui ne peuvent sélectionner les éléments importants de ceux qui ne le sont pas sont perdus devant des images qui contiennent de nombreux détails. Ils ne reconnaissent pas des mots ou des lettres qu'ils ont appris s'ils les rencontrent sous une autre forme que celle à laquelle ils sont habitués. Plusieurs formes, modèles et dessins risquent de les dérouter parce qu'ils ne savent pas reconnaître les divers éléments et la relation qui existe entre eux.

2. Une connaissance insuffisante de leur propre corps. Dans ce domaine, les aspects suivants peuvent être envisagés: des enfants ne connaissent que vaguement les mouvements qu'il leur est possible d'effectuer, ainsi qu'ils connaissent peu la variété et la gamme d'actions qu'ils ont à leur disposition; ils ont du mal à apprécier la dimension de leur corps; ils sont perdus lorsqu'ils doivent localiser les différentes parties de leur corps. Ces enfants ne sentent pas la différence entre le côté droit et

le côté gauche: c'est cette distinction qui permet justement de développer la préférence pour une main. Souvent, ils ne sont pas conscients des différences entre leurs doigts - ils n'exploitent jamais leurs possibilités, utilisant toute la main d'une façon globale, comme s'ils portaient des mitaines. Ces déficiences peuvent avoir comme résultat de les rendre maladroits: ils éviteront les activités qui nécessitent des mouvements précis, ainsi, ils seront lents et brouillons en écriture. Ils éviteront de jouer à la balle, sauter à la corde, découper, colorier ou construire des modèles - et de cette manière ils ne feront qu'agrandir le fossé qui les sépare des autres enfants qui, eux, ne cessent de se perfectionner lorsqu'ils font ces activités pour s'amuser.

3. Difficulté à combiner le mouvement et la vision. Dans la plupart des situations, l'enfant voit et bouge sans arrêt. Afin d'en arriver à une information exacte sur le monde, il doit pouvoir intégrer ce qu'il voit aux mouvements qu'il est en train de faire. Le bébé apprend à apprécier la distance, la direction et la texture des objets à travers les occasions qu'il a de chercher à les atteindre, de ramper dans leur direction et de les manipuler lorsqu'ils retiennent son attention. Pour certains enfants, ces liens n'ont pas été bien établis. Les jugements visuels qu'ils portent sur la taille, la distance et la direction sont incomplets parce qu'ils ne reposent pas sur un apprentissage antérieur suffisant qui permet d'intégrer les expériences visuelles aux expériences kinesthésiques et tactiles. Ces enfants continuent à avoir de la difficulté dans toutes les tâches qui nécessitent précisément que la vision et le mouvement soient combinés: guider le crayon en écriture ou en dessin, attacher les lacets de soulier. Les jeux de balle, dans lesquels les mouvements dépendent de jugements visuels rapides, sont spécialement difficiles pour ces enfants.

4. Capacité d'écouter inefficace. Malgré leur capacité de bien entendre, certains enfants ne peuvent suivre et assimiler que de très petites portions de langage à la fois. Une conversation qui se déroule à un rythme normal va trop vite pour leur permettre de saisir le message qui leur serait par ailleurs intelligible s'il était divisé en plus petites unités ou s'il était énoncé plus lentement. Certains enfants entendent les sons du langage parlé de façon confuse, ils ne peuvent différencier des sons semblables, ou il leur manque les mots et les syllabes sur lesquels on n'insiste pas dans le langage parlé. Cette difficulté entraîne quelquefois un langage déformé et confus. "Lecture signifie quelque chose que l'on branche", dit un enfant, pensant sans doute que c'était la même chose qu'électrique". "Gengis Khan était un gorille célèbre" (King Kong?). "Totem, c'est quand on fait un problème d'arithmétique" (total). Les fautes d'orthographe sont souvent l'indice d'une discrimination auditive inexacte: Ex.: jouli pour joli, carçon pour garçon, tasse pour tâche, etc. Il arrivera à ces enfants de ne pas saisir le message qui leur est transmis et, ainsi, de ne pas pouvoir suivre les directives ou les explications qui leur sont données. Certains peuvent se tirer d'affaire lorsqu'ils sont seuls avec le professeur dans une pièce calme, mais en classe, où il y a le bruit des pieds sur le plancher, des crayons qu'on aigüise, l'expérience qu'ils vivent pourrait se comparer à celle de l'adulte qui essaie de suivre une conversation dans une réunion mondaine. Et n'ayant

pas entendu autant ou avec autant de précision que les autres enfants, ils s'exprimeront difficilement à haute voix et par écrit.

5. Difficulté à reconnaître une séquence. Les notions d'espace ou de temps ne sont assimilables que dans la mesure où l'ordre sous-jacent qu'elles comportent est perçu. Prenons le mot écrit par exemple: il y a un ordre imposé qui va de gauche à droite et c'est cet agencement qui confère au mot son sens propre. (Autrement il n'y aurait aucune différence entre port et trop par exemple.) C'est la reconnaissance de l'ordre temporel - l'agencement des sons dans le temps - qui rend le langage intelligible. Pour pouvoir imiter une activité telle qu'attacher un lacet, ou écrire une lettre en suivant la démonstration du professeur, l'enfant doit pouvoir enregistrer, se rappeler et reproduire une série de mouvements dans une séquence déterminée dans le temps. Certains enfants ne peuvent reconnaître cet ordre sous-jacent, ou n'en comprennent pas la nécessité. Leur langage reflète quelquefois cette difficulté lorsqu'ils déforment des mots et parlent d' "animaux" par exemple, ou lorsqu'ils essaient de raconter des événements qui se sont succédés et aboutissent à un récit confus et incohérent. (Une mère comparait les tentatives de son enfant pour raconter des histoires à "la peinture de Salvador Dali".) Leurs fautes d'orthographe montrent qu'ils se souviennent de tous les éléments d'un mot mais qu'ils n'ont pas saisi l'ordre des sons ou le seul et unique arrangement spatial des lettres. Ils écrivent par exemple: embarsser pour embrasser, graçon pour garçon.

6. Sens du rythme faussé. Certains enfants semblent incapables de bouger en suivant un rythme. Ils ont du mal à apprendre à sauter à la corde ou à faire rebondir une balle, non parce qu'ils ne peuvent exécuter les mouvements simples que nécessitent ces activités mais parce qu'ils sont incapables d'adopter un rythme régulier. Leur écriture est sans rythme - saccadée, hachée d'arrêts et de départs.

Les difficultés à suivre un rythme proviennent quelquefois d'une reconnaissance insuffisante d'un rythme entendu. Ces enfants ne peuvent ressentir le battement rythmé - une succession de coups rythmés, un morceau de musique ou un poème - et, en conséquence, ils ont du mal à se rappeler une chanson ou une poésie. Ces difficultés les empêchent aussi de reconnaître les rythmes liés au langage qui sont essentiels pour comprendre ce que quelqu'un a dit. (Les mois de l'année, les tables de multiplication, l'épellation des mots - qui n'a pas scandé Mi-ss-i-ss-i-pp-i ou Mis-sis-si-ppi pour s'en rappeler?.)

7. Compréhension inadéquate de certains concepts. Apprendre à dresser des catégories ou à classer est une tâche difficile pour certains enfants; il ne s'agit pas d'enfants dépourvus d'intelligence, mais d'enfants qui ne remarquent pas les relations qui existent entre les choses. L'enfant qui ne peut centrer son attention que sur une seule chose à la fois se trouve handicapé dans la compréhension de certaines catégories. Il ne pourra pas comprendre toute la signification du mot "fruit" s'il ne peut penser de façon simultanée à des objets qui sont perceptuellement différents, tels une pomme et une banane, et saisir ce qu'ils ont en commun.

Par ailleurs, on peut penser que l'enfant qui utilise le mot "oiseau" en a acquis le concept. Si, cependant, il n'a pas vraiment remarqué les différences entre les oiseaux et s'il n'a pas pris connaissance des sous-groupes (rouges-gorges, moineaux, corbeaux), sa compréhension du concept "oiseaux" comme étant une classe d'êtres vivants qui comportent des membres différents et distincts les uns des autres, est incomplète. Les enfants sont souvent amusants mais surprenants à cause de cette compréhension insuffisante de certains concepts.

Les concepts fondamentaux d'espace, de temps et de nombre sont spécialement difficiles à apprendre pour les enfants qui ont ce genre de problème. Et pourtant, trop souvent les programmes actuellement en usage dans les écoles ne sont assimilables que lorsque l'enfant a tout à fait acquis ces notions.

"Ecrivez votre nom en haut de la page", dit un professeur de première année; pour comprendre cette consigne, l'enfant ne peut pas appliquer directement les notions élaborées à partir de son corps propre, il doit connaître les significations des conventions adultes et saisir le sens de ces notions appliquées à un espace bi-dimensionnel.

Pour l'enfant qui n'a pas conscience du temps qui passe, apprendre à lire l'heure est une tâche qui le mystifie. Quand la cloche sonne il ne sait pas si c'est la récréation ou le dîner; il est incapable de dire quelle activité prend le plus de temps: s'habiller ou se brosser les dents; il est imprécis dans la connaissance qu'il a des saisons et de l'ordre dans lequel elles se suivent; il ne peut pas se rappeler les jours de la semaine; il est incapable d'exécuter une série d'actions dans un ordre prescrit, ou de décrire, dans l'ordre chronologique, une série d'événements qui viennent d'avoir lieu. L'apprentissage de l'arithmétique de première année est quasi impossible pour les enfants qui sont incapables d'évaluer les dimensions de façon sûre. Ils ne peuvent comprendre qu'un groupe est constitué de parties séparées; ils ne peuvent imaginer que la quantité demeure la même lorsqu'une rangée d'objets qu'ils ont comptés est organisée différemment sous leurs yeux; ils ne peuvent comprendre que si deux plus trois font cinq, il s'ensuit que trois plus deux font cinq.

8. Difficulté à apprendre par coeur. La plupart des enfants semblent retenir sans effort et automatiquement les choses qu'ils ont entendues ou vues maintes et maintes fois. Certains enfants qui présentent des troubles d'apprentissage ne peuvent apprendre, semble-t-il, par la seule répétition. Ils oublient les noms. Ils ont beaucoup de difficulté à se souvenir des séquences qui leur sont imposées: les jours de la semaine, les mois de l'année. Ils ne peuvent pas apprendre le vocabulaire de première année, les tables de multiplication ou les paroles de l'hymne national qu'ils chantent tous les jours en classe. Et pourtant, aussi paradoxal que cela puisse paraître, ces mêmes enfants peuvent retenir des données complexes qu'ils ont eu la possibilité d'analyser et de comprendre.

9. Lacune dans les connaissances générales. Un enfant qui a des troubles d'apprentissage, a souvent des lacunes insoupçonnées dans ses connaissances générales. Des informations qu'un autre enfant apprend accidentellement lui échapperont, soit parce que le langage va trop vite pour lui, soit parce qu'il n'a pas l'esprit d'observation. Il n'y a aucune garantie qu'il ait acquis certaines choses parce qu'on les lui a répétées des centaines de fois. On découvre, si on se donne la peine de questionner les enfants, que beaucoup d'écoliers brillants, avec ou sans troubles d'apprentissage, ne savent pas ce que fait leur père, d'où vient le lait, comment il se fait que leurs grands-mères sont leurs grands-mères. Ils n'ont pas su démêler de cet amas de stimuli qui les envahit les relations que nous prenons pour acquises. Il faut donc que de nombreux faits ordinaires et inattendus leur soient explicités. Les conventions qui nous paraissent évidentes à nous, adultes, nous oublions trop souvent que nous les avons apprises. On apprend qu'une horloge marque le temps qui passe, qu'une carte représente un monde en trois dimensions, que les lettres dans un mot traduisent l'arrangement des sons dans le temps. Pour les enfants, ces notions doivent être expliquées de façon systématique.

Comment peut-on aider ces enfants?

Ceux qui enseignent à ces enfants, à l'école ou dans des cliniques, doivent essayer de "boucher les trous", de les aider à acquérir les notions qui leur manquent et de développer les aptitudes qui leur font défaut. Le but d'une rééducation est de renforcer les points faibles, d'exploiter les points forts et de trouver des méthodes d'enseignement de plus en plus adaptées à chacun des enfants.

L'observation d'enfants et des expériences en psychologie ont permis d'isoler un certain nombre de facteurs qui favorisent l'apprentissage:

- 1) Les enfants apprennent davantage lorsqu'on les encourage à être actifs, à participer, lorsqu'ils se sentent impliqués.
- 2) Une leçon amusante, qui a une résonance émotive, est maîtrisée plus rapidement et l'enfant s'en souvient davantage que d'une tâche ennuyeuse, qui n'a pas de signification personnelle pour lui.
- 3) Une répétition intensive s'avère importante pour les enfants qui présentent des troubles d'apprentissage. En effet, des tâches qui, la première fois, paraissaient trop difficiles, seront maîtrisées quand l'enfant aura pu les répéter.

Les films:

Le programme Je vois et j'apprends, réalisé par l'Office national du film du Canada en collaboration avec le Learning Center du Montreal Children's Hospital, a été élaboré avec tout le soin nécessaire pour répondre à certains besoins des enfants qui présentent des troubles d'apprentissage, et à leurs professeurs. Avec l'aide de ces films on s'efforce de permettre un entraînement spécifique en vue de vaincre certaines difficultés courantes. Les films ont été élaborés de façon telle qu'ils tiennent compte des principes importants qui facilitent un enseignement efficace.

Le film 8mm en boucle constitue un nouveau genre d'aide pédagogique. Grâce à sa présentation dans une cassette de plastique, même un jeune enfant peut se montrer un film avec peu ou pas d'aide du professeur. Tout comme s'il mettait une tranche de pain dans le grille-pain, il met la cassette dans la fente qui a été prévue dans le projecteur, tourne un bouton et le spectacle commence.

L'image claire et mouvante produit un effet irrésistible lorsqu'elle est projetée dans une salle légèrement sombre. Le film capte même l'attention de l'enfant qui est en général très facilement distrait. On ne demande d'effort qu'à un seul sens. On peut en effet réduire au minimum l'audition, le toucher, les mouvements jusqu'à ce que l'enfant ait vraiment assimilé le message visuel. Une fois que l'enfant est pris visuellement, son attention peut être contrôlée. C'est par l'éclairage, la mise en scène, la composition, la couleur, le mouvement de la caméra, le mouvement des acteurs que les cinéastes peuvent exercer un contrôle sur l'attention du spectateur; ils canalisent cette attention sur les éléments pertinents de la leçon.

La caméra peut compenser pour la passivité visuelle de l'enfant. Des détails qui risquent de passer inaperçus peuvent être agrandis et rendus plus importants par des changements dans l'éclairage, ou ressortent dans des gros plans de scènes d'abord tournées à distance. Ces techniques accentuent le besoin de regarder les choses de plus près et mettent en garde contre le danger de sauter trop vite aux conclusions avant d'avoir examiné tous les aspects d'une situation.

L'enfant pourra découvrir des aspects d'un objet qu'il n'aura lui-même pas pris la peine de découvrir auparavant grâce à des prises de vue sous des angles inusités. La caméra peut se promener de façon systématique autour d'un objet et permettre à l'enfant de donner un sens à toutes les impressions visuelles confuses qu'il garde de ses rencontres fortuites avec le monde.

Il y a des enfants qui ne peuvent pas percevoir la profondeur. Il est alors plus facile pour eux d'apprendre en voyant des objets en mouvement ramenés à une seule dimension que d'apprendre à partir de démonstrations faites avec les objets eux-mêmes. Pour d'autres, les images statiques ont peu de signification. Les images mouvantes sont moins abstraites et constituent une étape intermédiaire entre la vision du monde en trois dimensions et sa représentation en deux dimensions dans des photographies et des dessins.

La présentation de films de l'Office national du film du Canada encourage la participation active plutôt que la contemplation passive. Dans chacun des films il y a un problème à résoudre, un jeu à jouer ou une activité à maîtriser. La présentation en boucle permet une répétition indéfinie, jusqu'à ce que l'enfant ait maîtrisé la tâche, ou qu'il se montre prêt pour une nouvelle activité. Il est recommandé d'avoir un bouton d'arrêt sur le projecteur; ce dispositif permet d'encourager la participation, de ralentir la présentation des idées ou des techniques. Ces films ont été rendus aussi attrayants et distrayants que possible.

Tout en restant fidèles aux buts qu'ils se proposaient, les cinéastes ont eu recours à la répétition, à l'activité, à l'effet de surprise, au plaisir, pour rendre les leçons efficaces.

Quelles habiletés les films cherchent-ils à développer?

1. Développement des habiletés visuelles: JE REGARDE. Le film est le médium tout indiqué pour retenir l'attention de l'enfant et lui apprendre à regarder. On a pu constater, en expérimentant avec les films, que l'image lumineuse et mouvante projetée dans une salle obscurcie attire l'attention de l'enfant le plus facilement distrait et l'aide à concentrer son attention sur la leçon qu'il a à apprendre. Plusieurs boucles très différentes les unes des autres ont été conçues pour assurer le développement d'une variété d'habiletés visuelles.

- a) Un groupe de films a trait à la poursuite visuelle. L'enfant doit suivre une image mouvante dans ses déplacements sur l'écran. Les tâches vont d'une simple poursuite d'un point sur une trajectoire, sans distractions à l'arrière-plan, à la capacité de repérer une tasse parmi un groupe de tasses, les agencements devenant au fur et à mesure plus compliqués. Le dessin animé ainsi que des scènes filmées ont été utilisés.
- b) Un second groupe de films permet à l'enfant d'apprendre à suivre une forme malgré les changements de position, l'arrière-plan, la couleur et la luminosité. Certains mettent en évidence la relation des parties au tout. Le dessin animé et des scènes filmées ont été utilisées. Les scènes filmées - un garçon avec un ballon, un clown dans la foule, une ferme, un aéroport - sont suffisamment fascinantes pour capter l'attention des enfants.
- c) Un troisième groupe de films de la série visuelle stimule l'attention et la mémoire. Ce sont essentiellement des jeux visuels qui nécessitent une observation fine et une capacité d'évocation.

2. Développement du schéma corporel. J'APPRENDS A BOUGER. Plusieurs films, soit sous forme de dessins animés, soit sous forme de pantomime évoquent des situations mettant en évidence le visage et ses parties, le corps et ses parties, les mains, les doigts et leurs mouvements. Il existe trois groupes de films dans cette catégorie:

- a) Des films dits "Je travaille à mesure", qui encouragent l'enfant à imiter les mouvements du corps qu'il voit à l'écran. Le modèle étant un clown, cette tâche revêt un aspect comique.
- b) Une série de films illustrant les mains et leurs mouvements, aide l'enfant à apprendre à utiliser ses mains avec plus de précision. Les tâches deviennent de plus en plus difficiles mais demeurent claires et faciles à suivre.
- c) Une série de films distrayants; dans ces films, une situation inhabituelle ou un agencement inattendu attirent inévitablement l'attention de l'enfant sur les différentes parties du corps et leurs relations.

3. Développement du langage. JE RACONTE CE QUE JE VOIS. Des images lumineuses et claires attirent l'attention de l'enfant sur les objets ou les activités en cours. Le professeur peut nommer ou décrire ce qui est sur l'écran afin d'aider l'enfant à enrichir son vocabulaire ou il peut encourager l'enfant à parler afin de développer la dimension expressive du langage. Les films de cette catégorie comprennent:

- a) "Image-éclair" - des projections lumineuses de courte durée, illustrant des noms, des adjectifs, des verbes et des prépositions.
- b) Des histoires simples à raconter après les avoir vues.
- c) Des situations qui sont suffisamment fascinantes pour amener même les enfants les plus réticents à parler.
- d) Des situations cocasses au sujet desquelles l'enfant doit dire avec précision ce qui ne va pas.
- e) Le geste et la pantomime constituant un aspect essentiel du langage, certains films présentent à l'enfant une série de pantomimes dans lesquelles il est encouragé à identifier l'activité en cours. A l'action mimée on ajoute ensuite les objets qui manquent, ce qui permet à l'enfant qui a du mal à interpréter les gestes de vérifier l'interprétation qu'il en a donnée.
- f) La capacité de saisir la signification d'expressions faciales constitue une autre étape importante dans la communication. En effet, les enfants ayant de la difficulté à distinguer les indices significatifs de ceux qui ne le sont pas, peuvent être handicapés dans de nombreuses situations sociales parce qu'ils ne peuvent être attentifs aux éléments clés de la situation, par exemple, les expressions faciales. Dans une série d'épisodes, on peut voir un acteur aux prises avec des situations

qui suscitent le plaisir, la tristesse, la frustration, la douleur, la peur. La caméra montre chaque fois en gros plan son expression faciale afin d'aider les enfants à déceler les indices importants qui traduisent ce qu'il ressent.

4. Développement d'une pensée claire et précise. JE REFLECHIS. Certains films de cette série présentent des exercices dans lesquels l'enfant doit effectuer des classements: d'autres films ont été prévus pour perfectionner la compréhension du nombre, de l'espace et du temps. L'utilisation de films permet de mettre ces concepts en évidence en ayant recours à des moyens nouveaux. Un film peut aller à rebours afin de montrer les événements dans un ordre inversé. Des événements simultanés peuvent être isolés en vue d'aider un enfant qui a de la difficulté à tenir compte de plusieurs variables à la fois.

5. Apprentissage d'activités. JE LE FAIS. Des activités telles qu'attacher un lacet, exécuter des pliages simples, et d'autres tâches qui se font en plusieurs étapes, sont illustrées sur l'écran. Comme les enfants peuvent manier le bouton d'arrêt, de manière à arrêter la démonstration lorsqu'ils veulent étudier un mouvement précis, comme il leur est possible de revoir l'activité indéfiniment, le film s'avère d'une grande utilité pour l'enfant qui est lent à apprendre ces activités en classe.

6. Distinction des lettres et des sons. JE LIS ET J'ECRIS. Cette série est prévue pour mettre en évidence les différences qui existent entre des lettres souvent confondues "b et d" et "p et q" et elle fournit des modèles pour les mouvements de base nécessaires à l'écriture. L'image mouvante constitue un modèle que l'enfant peut reproduire à mesure qu'il se déroule si l'image est projetée sur un tableau ou sur une feuille de papier. Ainsi l'enfant peut s'exercer à faire des mouvements souples et réguliers. Dans quelques-uns de ces films, des objets commençant par la lettre étudiée sont projetés sur l'écran (par exemple "balle", "dé", "banane") tout en apprenant l'orientation caractéristique de chacune des lettres, l'enfant apprend leur son.

Comment les professeurs peuvent-ils utiliser ces films en boucle?

Dans les classes ou les cliniques, il arrive que le matériel nouveau soit trop souvent mis de côté. Il se perd en effet dans les branlebas d'une journée bien remplie et est relégué dans un coin de la réserve parce qu'il n'a pas été placé au bon endroit ou que le professeur préfère s'en tenir à ses méthodes traditionnelles. Il serait dommage que ce sort soit réservé aux films en boucle et au projecteur. Dans les classes, il serait bon de prévoir un endroit où le projecteur puisse être installé en permanence, soit sur une table où plusieurs enfants peuvent travailler en même temps, soit dans un endroit isolé où un enfant peut travailler seul. Certains professeurs préfèrent le projecteur avec écran incorporé qui permet à l'enfant de s'asseoir et de travailler devant l'écran et de tracer les images du doigt à même l'écran qui rappelle un écran de télévision. D'autres préfèrent le projecteur Technicolor plus petit muni d'un système permettant la projection en arrière, ou avec lequel on peut projeter les

films sur un mur blanc, ou sur un écran (surface de papier blanc ou carton). Ce projecteur peut tout simplement être posé sur une table en arrière de la classe. Il peut encore être placé sur une table de côté, l'écran étant en face des enfants de manière à ce qu'ils puissent dessiner, écrire ou travailler tout en regardant le film qui se déroule devant eux. Les boucles étant rangées près du "coin du film", les étiquettes visibles, le professeur ou l'enfant pourront rapidement choisir le film qu'ils cherchent dans la "bibliothèque".

Une courte séance d'information permettra à la plupart des enfants d'utiliser le projecteur et de travailler les exercices seuls. Il est recommandé d'être explicite sur le mode d'emploi:

- 1) N'ouvrir qu'une boîte à la fois.
- 2) Insérer la cassette dans la fente du projecteur prévue à cet effet, en prenant soin de faire coïncider les contours de la cassette avec la forme de la fente. Tenir compte des mots HAUT et BAS. Même les enfants qui ne savent pas lire peuvent apprendre à faire la distinction entre ces deux mots.
- 3) Mettre la machine en marche. (Il est à noter que les fabricants de l'équipement de projection Technicolor 8mm recommandent de sortir la cassette quelque temps pour qu'elle se refroidisse quand elle a été utilisée quatre à six fois d'affilée. Cette précaution diminue les risques que la cassette se coince et assure la stabilité de l'image sur l'écran.)

Montrer à l'enfant comment utiliser le bouton d'arrêt. Il peut immobiliser l'image soit pour l'étudier de plus près, soit pour prédire ce qui va suivre ou tenter de se rappeler ce qu'il a déjà vu.

- 4) Quand l'enfant a terminé, il doit remettre la cassette dans sa boîte et la replacer sur l'étagère avant d'en prendre une autre. Ces suggestions sont faites dans le but de garder le matériel accessible et en bonne condition. Le professeur doit pouvoir l'utiliser aussi facilement que le tableau et les livres qu'il a à sa disposition.

Ces films sont d'autant plus intéressants qu'ils sont nouveaux et qu'il n'y a pas d'idée préconçue quant à l'utilisation qu'on peut en faire. Dans la mesure où le professeur se montrera réceptif, il pourra se guider sur les réactions des enfants pour utiliser les films avec le maximum d'efficacité. Les utilisations des films en classe sont variées: ils peuvent être utilisés par un petit groupe d'enfants ou par un enfant seul en présence ou en l'absence du professeur; ils peuvent servir d'introduction à une leçon qui par ailleurs comprendra d'autres activités; on peut les utiliser pour susciter une discussion au niveau de la classe ou comme moyen de détente après un travail ardu. Les professeurs ont constaté qu'ils suscitaient une participation au niveau du groupe qui exclut tout aspect compétitif; les enfants hyperactifs et désorganisés sont moins tendus quand ils regardent les films; les films de la série Je réfléchis

encouragent les enfants à improviser de nouvelles situations; les enfants insistent spontanément pour imiter ce qu'ils voient dans les films de la série Je le fais.

Il y a des écoles où des règlements très stricts sont imposés aux enfants lors des séances de cinéma: on leur apprend à garder le silence et à rester tranquilles durant le film. Pour bénéficier des boucles, le spectateur ne doit pas être passif; il est donc recommandé d'encourager les enfants à participer activement à tout ce qui se passe. Une telle attitude va certes amener l'enfant à crier la réponse, à manier le bouton d'arrêt, à courir devant l'écran pour montrer ce qu'il a remarqué, à demander à revoir le film, à mimer ce qu'il voit sur l'écran. Ces activités sont autant de gratifications qui pourront accélérer le processus d'apprentissage.

Les films ont été réalisés pour combler certaines déficiences, mais ils peuvent être utilisés à plusieurs fins. En effet, dans le processus de rééducation, on se voit forcé d'utiliser des catégories arbitraires pour faciliter la discussion au sujet de ces enfants (perception, langage, schéma corporel, raisonnement) comme si ces catégories pouvaient être isolées à l'instar des autres. De la même façon, les films ont été classés suivant le genre de difficultés qu'on se proposait de travailler avec l'enfant. Toutefois, ces cloisonnements ne doivent pas être pris à la lettre car les films risqueraient alors d'entraver l'apprentissage plutôt que de le faciliter. Quel que soit le film qu'il regarde, l'enfant facilement distrait qui n'a pas appris à tirer l'information de ce qu'il regarde, y trouvera un bon entraînement de ses facultés visuelles. L'enfant perfectionne sa capacité d'évocation en parlant de ce qu'il a vu ou fait après avoir regardé un film de la série Je le fais ou un film destiné à lui faire prendre conscience des différentes parties de son corps.

Tracer une image qu'il immobilise sur l'écran, écrire un scénario, enregistrer une bande, mimer ce qu'ont pu lui suggérer les films de la série Je réfléchis sont autant d'activités intéressantes pour l'enfant, activités qui font appel à son esprit inventif. Langage, perception, mouvement, résolution de problèmes sont autant d'activités liées les unes aux autres comme dans la vie courante. Le professeur doit se sentir libre d'utiliser les films comme il l'entend.

Les manuels qui accompagnent les films ne contiennent pas de recettes, ils servent d'introduction. On peut y trouver la description d'activités que les professeurs ont jugées efficaces ou intéressantes. Chaque professeur découvrira lui-même de nombreuses façons d'utiliser les films; il serait souhaitable qu'il en informe l'Office national du film du Canada pour que ses découvertes soient diffusés à leur tour.

J'apprends à bouger

De nombreux enfants ayant des troubles d'apprentissage sont gauches. Ils ont peu de succès dans les activités sportives où il faut bouger suivant un certain rythme. Ils sont médiocres en écriture, en dessin et dans toutes les activités qui nécessitent un contrôle plus ou moins précis des mains et des doigts. Dans ce domaine, il n'est pas toujours facile de saisir les relations entre la cause et l'effet. Est-ce une difficulté d'apprentissage attribuable à une mauvaise coordination motrice? Ou, la capacité de faire des mouvements appropriés n'est-elle pas tout simplement un autre apprentissage qu'un enfant ayant des troubles dans le domaine de l'acquisition en général n'a pas pu réaliser? Est-ce qu'une mauvaise coordination motrice peut être attribuée à une lacune dans la connaissance des différentes parties du corps et des relations qui existent entre elles? Ou encore, est-ce qu'un enfant ayant des difficultés dans le domaine moteur n'essaie pas d'éviter les expériences qui pourraient lui permettre de perfectionner ses mouvements et d'apprendre ce dont son corps est capable? Est-ce que l'enfant qui ne peut évaluer la taille, la distance, et la direction évite les activités qui l'obligent à évoluer dans l'espace, et ainsi ne se permet aucune pratique dans les activités nécessitant le mouvement? Ou bien encore, est-ce que des mouvements inappropriés et incomplets empêchent l'enfant de développer une notion sûre du monde qui l'entoure? Il est probable que chacune de ces hypothèses s'applique à des enfants qui ont des troubles moteurs. Mais à l'heure actuelle, aucun principe général, pouvant convenir à tous ces enfants, ne peut être énoncé. Tout ce qu'il est possible de définir, ce sont les déficits rencontrés tant et plus chez ces enfants maladroits.

- 1) Une mauvaise connaissance du corps, de ses parties, de ses possibilités -- taille, position, mouvements possibles.

Certains enfants peuvent difficilement distinguer ou nommer les parties de leur corps, ou leurs doigts. Certains ont un mauvais contrôle des mouvements des différentes parties du corps. D'autres n'ont qu'une notion très vague des relations spatiales qui existent entre les parties de leur corps ou des rapports de taille entre ces parties.

- 2) Connaissance insuffisante de la droite et de la gauche.

Certains enfants ne sentent pas de différence entre les deux côtés de leur corps; il en résulte une incapacité d'associer les notions "droite" ou "gauche" à chacun de ces côtés.


- 3) Mauvaise appréciation d'un espace en trois dimensions.

Certains enfants trahissent une mauvaise appréciation de la direction, de la distance, de la taille, en étant gauches dans l'exécution de certains mouvements et lorsqu'ils manient des objets.

4) Difficulté dans l'exécution d'une série de mouvements.

Les tâches qui s'exécutent en plusieurs étapes risquent d'échouer non parce que les mouvements pris séparément sont trop complexes, mais parce que certains enfants sont incapables de les prévoir et de les exécuter dans un ordre donné. Cette difficulté semble être celle qu'éprouve l'enfant qui ne peut attacher ses lacets de souliers ou apprendre à sauter à la corde.

5) Difficulté à imaginer les mouvements dans l'espace ou à en prévoir la direction.

Comme l'adulte inexpérimenté qui essaie de faire son noeud de cravate devant une glace, cet enfant qui dessine ou écrit est incapable de savoir dans quelle direction il doit bouger son crayon pour faire ce qu'il a en tête. Ses tentatives peuvent aboutir à des inversions "S" -- "2" ou "3" -- "ε". S'il essaie de copier un losange, il se peut qu'il tâtonne à chacun des angles avant de savoir dans quelle direction aller. Il aboutit au résultat suivant: un losange à oreilles . Il ne sait pas dans quelle direction partir pour attraper une balle qui vient, ou dans quelle direction courir pour aller directement au but.

6) Difficulté dans l'enregistrement d'une succession de mouvements.

Même après s'être vu démontrer plusieurs fois une activité qui nécessite pour être complétée une succession de mouvements -- attacher un lacet de soulier, par exemple -- l'enfant, bien que capable de reproduire chacun des mouvements séparément, intervertit l'ordre dans lequel ils doivent être exécutés ou laisse tomber des étapes essentielles pour compléter l'activité.

7) Difficulté à donner un sens aux actions, aux gestes et aux expressions faciales des autres.

Ce phénomène peut être dû à ce qu'il est plus facile pour l'enfant de reconnaître et de comprendre ce qui se passe chez autrui lorsqu'il a de nombreuses occasions de transposer les mouvements, les attitudes et les expressions des autres à son mode d'expression propre. S'il n'a pas pu avoir recours à son propre corps comme instrument lui permettant d'imiter avec fidélité, il arrive qu'il soit incapable de "lire" le corps des autres.

Tous ne sont pas d'accord sur la relation qu'il y a entre la capacité d'exécuter certains mouvements et le succès scolaire. Beaucoup de chercheurs estiment qu'une connaissance du corps et des mouvements qu'il peut effectuer dans l'espace est essentielle à tout autre savoir. Ils sont convaincus qu'une lacune dans ce domaine, accompagnant des difficultés d'apprentissage, devrait être comblée par un travail de rééducation qui s'attaquerait au mouvement et à la connaissance du corps parallèlement ou avant que les déficits d'ordre académique soient attaqués. D'autres sont d'avis que la relation entre les activités motrices et le succès scolaire n'a pas été démontrée.

En pratique on peut admettre qu'une maîtrise du corps, qu'une capacité de bouger les doigts avec dextérité, qu'une compréhension de la direction et du résultat de certains mouvements ont des répercussions directes sur l'écriture, peut-être également sur les débuts de la lecture et du calcul; plus tard, sur la capacité de lire un plan ou une carte et sur l'assimilation de la géométrie. S'il n'en est pas ainsi, il importe cependant de regarder de près ce domaine, non seulement dans ses rapports avec la vie scolaire, mais dans l'influence qu'il a sur le développement émotif et social de l'enfant. Sans aucun doute, les habiletés motrices ont un effet déterminant sur le succès d'un enfant dans la cour de récréation, sur le terrain de jeu, dans la salle de gymnastique, sur la patinoire, et sur la piste de danse. Les relations qu'un enfant peut établir avec d'autres enfants influencent directement certains apprentissages de base et sa soif d'apprendre est nettement conditionnée par l'image qu'il a de lui-même et de ses aptitudes. Son désir d'apprendre en classe sera très probablement influencé par ses sentiments d'adéquacité ou d'inadéquacité. Il est tout aussi important de lui apprendre à connaître son corps et à en maîtriser les mouvements, de lui donner confiance, de l'encourager à être sociable que de l'aider dans le travail scolaire proprement dit.

Un programme bien pensé, élaboré en vue d'améliorer la connaissance du corps doit tenir compte de la flexibilité posturale, de la coordination, du rythme, de l'identification des deux côtés du corps, de l'individualisation des doigts, de la connaissance précise des différentes parties du corps, leur localisation et leurs positions relatives. Des séances d'éducation physique pourraient certes remplir tous ces objectifs. L'équipement et les jeux peuvent varier mais les aptitudes requises sont semblables. Il y a des activités qui mettent en jeu la coordination motrice globale telles que: rouler sur soi, marcher à quatre pattes, sauter à cloche-pied, sauter, courir. Il existe également des activités qui nécessitent l'exécution des mouvements dans un ordre donné: suivre un parcours, jouer en groupe, exécuter des danses folkloriques, jouer aux charades. Certaines activités telles que lever, porter, pousser, tirer font travailler les muscles tout en développant l'équilibre; certaines activités impliquent la coordination du mouvement et de la vision: jeux de balle de toutes sortes, cibles à fléchettes, activités au tableau noir. Le rythme se retrouve à tous les niveaux, l'enfant doit apprendre à prévoir dans le temps. Un tel programme part d'une motricité globale pour s'attaquer ensuite aux mouvements plus fins; tantôt l'enfant fait travailler séparément les deux côtés de son corps, tantôt il les fait travailler ensemble. Les marionnettes, la plasticine, les jeux de mains, permettent de faire travailler les mains et les doigts; on passe ensuite à des activités plus complexes qui nécessitent plus d'adresse et la capacité de s'adapter à de nouvelles sensations kinesthésiques et perceptuelles: ramasser de petits objets, découper, écrire, plier du papier, coudre et aussi les activités de la peinture et du dessin, par exemple.

La simple imitation de mouvements constitue une des premières étapes dans la connaissance du corps; l'enfant doit pouvoir identifier les mouvements faits par un modèle et les rapporter à son propre corps; il doit ensuite coordonner les mouvements à faire, les arrêter au bon moment pour reproduire fidèlement ce qu'il voit. La perception et la capacité de prévoir

sont ici essentielles. Si l'enfant est très handicapé et qu'il ne peut imiter correctement, on lui fera faire les mouvements alors qu'il est passif. Il lui sera ainsi possible d'étudier le modèle et de sentir ses muscles lorsqu'il a une posture identique à celle du modèle.

Lorsque le modèle leur fait face, les jeunes enfants imitent ses gestes, comme reflétés dans un miroir. Vers dix ans, la plupart des enfants connaissent et ont assimilé les notions de droite et de gauche et peuvent bouger leur bras droit quand le modèle bouge son bras droit. Les jeux d'imitation peuvent devenir de plus en plus complexes: on demande à l'enfant de "faire le contraire" ou d'imiter le modèle et de refaire les mouvements de mémoire.

Le professeur qui a affaire à un enfant qui présente des troubles d'apprentissage a un défi constant à relever. Il doit prévoir des tâches qui amènent l'enfant à faire des progrès réguliers et sûrs. Il doit analyser les tâches plus complexes et les diviser en étapes simples que l'enfant peut maîtriser. Il doit aussi étudier et analyser les difficultés que l'enfant présente dans l'exécution des mouvements et l'aider à les surmonter.

De quelle aide sont les boucles?

Les boucles de la série J'apprends à bouger peuvent être un support précieux dans l'élaboration d'un programme semblable à celui décrit ci-dessus. Elles fournissent au professeur une occasion de faire exécuter aux enfants des activités dans lesquelles intervient leur corps, activités vers lesquelles ils se sentiront attirés. Ces boucles sont très précieuses pour l'enfant qui est facilement distrait, et qui a de la difficulté à suivre la démonstration du professeur.

L'imitation d'un modèle en mouvement sur l'écran permettra de passer à l'imitation dans un monde à trois dimensions. L'image en deux dimensions est plus petite et plus abstraite, cependant l'enfant voit le mouvement répété exactement de la même façon plusieurs fois et peut le copier. En faisant correspondre sa posture finale avec celle du modèle en deux dimensions (immobilisée sur l'écran à l'aide du bouton d'arrêt, si nécessaire) il se prépare à pouvoir reconnaître et faire des lettres qui sont en définitive les tracés résultant de mouvements sur une surface bidimensionnelle.

L'étape suivante (qui vient après le travail avec les boucles) peut être de faire imiter par l'enfant les postures de personnages stylisés dessinés au tableau (les mouvements nécessaires pour aboutir au résultat final doivent être trouvés par l'enfant); et, plus tard, les personnages stylisés seront dessinés sur papier, donc sur une surface plane, l'enfant doit alors imaginer le passage de l'horizontale à la verticale; on pourra également lui demander de dessiner lui-même des personnages stylisés, transposant la posture de quelqu'un ou la sienne propre; plus tard, il tracera des lettres ou des chiffres dans l'espace avec sa main ou sur le sol avec son pied.

Il y a trois sortes de boucles dans cette série:

- 1) Boucles à regarder: dans ces boucles, les relations entre les différentes parties du corps sont mises en évidence soit par la présentation d'une scène particulière, soit par le mouvement de certaines parties du corps.

Visage animé

Expressions faciales

Maïs sur l'épi (Blé d'Inde)

Deux sur une chaise

Découverte de la main et du visage

Marionnette

Mannequin

Corde à sauter

Jeu de balle

- 2) Boucles qui font découvrir toute la gamme de mouvements possibles, plus spécialement des mains: elles présentent, à la suite les unes des autres, un éventail d'activités.

Les mains parlantes

Les mains au travail

Ombres chinoises

Corde à sauter

Jeu de balle

- 3) Boucles qui incitent l'enfant à travailler à mesure qu'elles se déroulent; l'enfant imite des exercices simples: ces boucles pourraient être utilisées comme mise en train ou pour enrichir un programme d'activités physiques.

Les mains en mouvement 1 à 8

Suivez le guide 1 à 3

Tu fais ce que je fais. ("Jean dit")

Tu ne fais pas ce que je fais

Bras et jambes

Le damier

Ombres chinoises

Corde à sauter

Jeu de balle

Les boucles Pantomime 1 à 4 de la série Je raconte ce que je vois, peuvent aussi être utilisées dans le but de perfectionner la connaissance du corps. Le visionnement de ces boucles aide à fixer l'attention sur les différents éléments d'un mouvement intégré. On présente des actions très simples sans leur support habituel (l'outil manque, par exemple, mais on voit très clairement les gestes). L'apprentissage de la pantomime et du jeu de charade, en tant qu'acteur ou que spectateur, contribue à sensibiliser l'enfant à son corps et aux mouvements qu'il peut effectuer. Le film "Quelle main a la balle?" de la série Je regarde pourra être utilisé pour aider l'enfant à différencier sa droite de sa gauche.

Guides individuels pour les films

VISAGE ANIME

Description:

Les yeux, les sourcils, le nez, la bouche, les cheveux et les oreilles d'un visage stylisé ont été découpés dans du papier; on voit d'abord le visage composé de ces différentes parties. Ensuite, ces parties étant animées, elles sortent du tracé du visage et s'amuse à changer de place, essayant des emplacements différents, changeant d'orientation pour finalement retrouver leur emplacement d'origine.

But:

Attirer l'attention de l'enfant sur les différentes parties du visage et lui faire découvrir les relations qui existent entre elles.

Ce film sera utile:

avec des enfants qui ont une connaissance incomplète du visage et de ses parties.

Suggestions:

- 1) Faire constater aux enfants, simplement pour le plaisir de la chose, le ridicule qu'entraîne un nouvel arrangement des différentes parties du visage. Les enfants demanderont à revoir cette boucle plusieurs fois. Utiliser le bouton d'arrêt de temps en temps pour demander à un enfant de montrer l'emplacement correct d'une partie ou lui faire dire ce qu'il manque.
- 2) Encourager les enfants à imiter le "visage triste" que l'on obtient en renversant la bouche.
- 3) Fournir à l'enfant les contours d'un visage et ses différentes parties, semblables à celles du film, et lui demander de faire des visages comiques.

EXPRESSIONS FACIALES

Description:

Il s'agit d'une succession d'une douzaine de projections de visages traduisant toute une variété d'expressions. Certaines sont accompagnées de gestes simples. Il y a des effets inattendus qui piquent la curiosité de l'enfant.

Buts:

- 1) Sensibiliser l'enfant aux différentes expressions faciales et lui faire découvrir comment les différentes parties peuvent bouger et produire des effets très variés.
- 2) L'amener à imiter les différentes expressions du visage.

Utile avec des enfants:

qui ont une connaissance incomplète du visage et de ses parties;

qui sont peu éveillés aux indices fournis par les expressions faciales des gens de leur entourage;

qui ont un mauvais contrôle de leurs muscles faciaux;

qui ont besoin d'exercice dans l'imitation de mouvements.

Suggestions:

- 1) Laisser les enfants regarder pour qu'ils constatent la gamme d'effets différents produits par de petits mouvements des lèvres, des yeux, des sourcils, du nez et des muscles faciaux.
- 2) Demander aux enfants d'imiter les expressions de l'acteur, tout en regardant le film, puis plus tard, de mémoire, avec ou sans miroir.
- 3) Attirer leur attention sur les parties du visage qui produisent l'effet observé: la forme des yeux et de la bouche, la hauteur des sourcils, l'inclinaison de la tête etc...
- 4) Faire deviner aux enfants l'état d'âme de l'acteur, ou leur faire imaginer qu'est-ce qui a pu amener une telle expression.
- 5) Demander aux enfants de dessiner des visages et, en faisant très attention aux visages qu'ils voient dans le film, leur demander d'essayer de traduire les différentes expressions qu'ils voient dans leur dessin: soit en changeant la forme des yeux, de la bouche ou en modifiant l'emplacement des sourcils ou la taille des narines.

"
MAIS SUR L'EPI (BLE D'INDE)

Description:

Un énorme monsieur assis à une table se prépare à manger du maïs. Un petit monsieur se glisse derrière lui: il est invisible, on ne voit que ses bras qui font le tour du gros monsieur; il l'aide à mettre sa serviette, à saler le maïs et, de temps en temps, il charparde l'épi. Il le remet dans l'assiette après avoir mangé le maïs, caresse le ventre du gros monsieur, lui tend l'assiette vide et s'en va. Cette mise en scène un peu grotesque suscite la curiosité des enfants et capte leur attention.

But:

Ce film vise à faire ressortir la symétrie du corps, à faire prendre conscience des deux côtés, droit et gauche, et à illustrer quelques activités que les bras peuvent faire.

Suggestions:

- 1) Tourner le film dans le but de distraire et d'amuser les enfants.
- 2) Les encourager à décrire ce qui se passe.
- 3) Plus tard on peut leur demander combien il y a de bras, d'identifier celui qui bouge, de dire qui est en avant, et qui est en arrière.
- 4) Après avoir regardé le film, les enfants seront heureux de reproduire ce qu'ils ont vu. Ils choisiront leurs rôles respectifs, ils devront alors comparer leur taille -- hauteur et volume -- afin de décider lequel est le plus indiqué pour se placer derrière l'autre.
- 5) Leur demander de se mettre deux par deux et d'exécuter à tour de rôle leur version du repas "à quatre bras."

DEUX SUR UNE CHAISE

Description:

Imitant un bouffon, notre héros s'assied sur une chaise déjà occupée. Quand il regarde en bas, il voit quatre jambes. Intrigué, il exécute une série de mouvements. Quand il bouge une de ses jambes, celle qui est à son opposé, dans l'autre paire, se met à bouger sans qu'il comprenne pourquoi. Quand il se gratte la tête, un bras supplémentaire apparaît de l'autre côté pour le gratter.

Cette scène comique comprend un certain nombre d'anomalies perceptuelles.

But:

Accroître la sensibilité de l'enfant à ses deux côtés, à la symétrie entre ses différents membres, à leur emplacement par rapport au tronc.

Suggestions:

- 1) Les enfants seront ravis de regarder ce film amusant.
- 2) Les encourager à en parler.
- 3) Lors de visionnements ultérieurs, on peut leur demander de dire combien ils voient de jambes, d'identifier la droite et la gauche, de dire qui est devant et qui est derrière.
- 4) Ils s'amuseront à imiter "Deux sur une chaise"; un enfant assis sur un autre bougera un membre, en premier, l'autre enfant devant toujours bouger l'opposé.
- 5) On renforcera la conscience de la symétrie et la connaissance de l'emplacement des bras et des jambes en demandant à l'enfant de dessiner un homme quand il aura vu le film plusieurs fois.

DECOUVERTE DE LA MAIN ET DU VISAGEDescription:

Une forme noire faisant penser à un serpent s'approche d'une pomme. Il est difficile de savoir ce qu'elle représente avant que, lentement, la manche soit tirée et que peu à peu, à tour de rôle, cinq doigts fassent leur apparition et que finalement on découvre une main qui prend la pomme.

De nouveau une forme noire mystérieuse apparaît sur l'écran. A mesure que le film se déroule l'enfant découvre ce qu'elle cache, un visage cette fois. Le col roulé du chandail descend lentement découvrant tout d'abord un front, des sourcils, des yeux qui bougent dans leur orbite, un nez qui flaire et une bouche qui sourit.

But:

En voyant apparaître successivement les différentes parties du visage, et de la main, l'enfant découvrira de nouveaux aspects de ces parties qu'il ne voit jamais sous cet angle, dans la réalité.

Utile avec les enfants:

qui n'ont qu'une connaissance vague de leur corps;

qui ont de la difficulté à faire la distinction entre les parties et le tout quand ils regardent un ensemble;

qui saisissent mal la relation des parties au tout.

Suggestions:

- 1) Les enfants seront enchantés de regarder ce film pour s'amuser. Lors d'une première projection, à quel moment pourront-ils deviner ce qui va apparaître sur l'écran?
- 2) Encourager les enfants à nommer les parties à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.
- 3) Demander aux enfants de regarder le film plusieurs fois et, ensuite, leur demander de dessiner un visage: cette technique permet de fixer de façon plus sûre les connaissances qu'ils ont acquises en regardant le film.
- 4) Les enfants peuvent reproduire des séquences du film: accroupi derrière un écran, un enfant, choisi dans un petit groupe, se lève doucement et un autre groupe d'enfants doit deviner quel est l'enfant derrière l'écran. On peut encore découvrir l'enfant de bas en haut à l'aide d'un écran, d'un carton mobile ou d'un rideau qu'on lève lentement.

MARIONNETTEDescription:

Il s'agit d'un homme peint, auquel on a attaché des ficelles aux bras et aux jambes; cette fausse marionnette pendille de façon nonchalante au moment où elle est surprise par une balle qui roule dans son champ de vision. Elle incline la tête en direction de la balle et s'efforce de la rejoindre; on la voit bouger tour à tour bras et jambes. La marionnette fait l'inventaire de tous les mouvements qu'elle peut faire et, dans ce but, elle plie systématiquement à tour de rôle chacun de ses bras, au poignet et au coude, lève ses bras au-dessus de sa tête, les tend devant elle, puis de chaque côté et en diagonale; ensuite, elle plie chacune de ses jambes, avance et recule, bouge bras et jambes simultanément, plie les genoux, saute et finalement ramasse la balle, la fait rebondir, saute avec, la perd et retourne à sa position initiale de marionnette.

Buts:

- 1) le film a été conçu dans le but d'éveiller les enfants à toute la gamme de mouvements que peuvent effectuer leurs membres, séparément et ensemble.
- 2) D'encourager les enfants à explorer ces différentes possibilités.
- 3) De développer contrôle et précision.
- 4) De développer les notions de droite et de gauche.

Utile avec les enfants:

qui contrôlent mal leur corps;

qui ne peuvent bouger une partie de leur corps sans que le mouvement ne s'étende aux autres parties;

qui ont une connaissance insuffisante de la droite et de la gauche.

Suggestions:

- 1) Encourager tout d'abord les enfants à imiter les mouvements de la marionnette. Plus jeunes, les enfants imiteront en miroir, bougeant le bras droit lorsque la marionnette bouge le gauche; les enfants plus âgés pourront apprendre à ne pas reproduire les mouvements en miroir, bougeant le côté droit lorsque la marionnette bouge le côté droit.
- 2) Jeu de marionnettes. Un enfant est chargé de faire bouger une marionnette et un autre enfant lui indique quelle partie bouger. On diminue progressivement les indices tangibles: par exemple, les parties seront tout d'abord indiquées en les touchant, puis plus tard en les montrant et finalement en les nommant. A travers un tel exercice, l'enfant apprendra à éliminer peu à peu les mouvements involontaires des autres parties du corps.

MANNEQUINDescription:

Un homme s'amuse avec un mannequin grandeur nature. Il place les membres du mannequin dans différentes positions; lui plie le bras à hauteur du coude, lève ou abaisse les bras, les tend. Il fait même sourire le mannequin. Les enfants seront fascinés par cette pantomime et ils chercheront à savoir s'il s'agit d'un vrai ou d'un faux mannequin.

But:

Rendre l'enfant conscient de son corps et l'encourager à faire des activités qui lui permettront de le mieux contrôler.

Suggestions:

- 1) Demander aux enfants de regarder le film en cherchant les indices qui permettent de savoir s'il s'agit d'un vrai ou d'un faux mannequin.
- 2) Leur demander d'imiter les postures du mannequin à mesure que le film se déroule.
- 3) Les encourager à travailler deux par deux, un des enfants représentant l'homme, l'autre le mannequin.

- 4) Une fois qu'ils ont vu le film, les laisser jouer à la "statue de sel": c'est à qui peut emprunter la posture la plus rigide, bouger comme une poupée de bois et maintenir une position le plus longtemps possible sans bouger, sans rire, sans cligner des yeux.

CORDE A SAUTER

Description:

Un enfant ramasse une corde à sauter, il échoue à sa première tentative et se met ensuite à sauter convenablement. La caméra permet d'examiner les différents mouvements qui composent cette activité; on voit de très près, aussi bien les mouvements de main et des bras nécessaires pour tourner la corde que les mouvements de pied; une partie du film se déroule au ralenti ce qui permet d'analyser les mouvements plus complexes.

But:

Apprendre aux enfants qui ont de la difficulté à maîtriser cette activité les différents mouvements nécessaires; ce procédé permet d'analyser les mouvements séparément et de les intégrer par la suite.

Suggestions:

- 1) On recommande que l'enfant puisse regarder ce film à plusieurs reprises. Utiliser le bouton d'arrêt pour permettre aux enfants d'examiner les mouvements de façon plus détaillée: leur faire remarquer où sont les mains, ce que font les pieds et comment on tient la corde.
- 2) Demander aux enfants de compter à haute voix lorsque le garçon saute afin qu'ils sentent le rythme. Plus tard ils pourront battre des mains ou se tenir debout, une corde repliée à la main, et battre le rythme en fouettant le plancher, au même rythme que le garçon touche le sol.
- 3) Pour les enfants qui ont du mal à apprendre à sauter il faudra procéder très progressivement: leur apprendre tout d'abord et séparément à sauter sur place, à faire les mouvements de bras, sans corde pour commencer; leur apprendre à suivre le rythme en associant leurs sauts à une corde qui tape le plancher à intervalles réguliers. Quand tous ces différents aspects sont maîtrisés séparément, on peut les combiner.

JEU DE BALLEDescription:

On voit un garçon qui fait rebondir une balle. On le voit sous différents angles.

But:

Permettre à l'enfant de voir comment on fait rebondir une balle.

Utile avec les enfants:

qui n'arrivent pas à bien se représenter les mouvements nécessaires pour réussir une telle activité;

qui ont de la difficulté à se représenter les liens qui existent entre les différentes parties du corps.

Suggestions:

- 1) Le film ne peut probablement pas être utilisé pour apprendre à l'enfant comment faire rebondir une balle, il peut surtout l'amener à connaître les différentes parties de son corps. Même l'enfant qui ne sait pas faire rebondir une balle peut adopter les positions du garçon, de face, de côté, main gauche, main droite etc...
- 2) Le bouton d'arrêt permet de faire remarquer à l'enfant la position de la main par rapport à la balle et de lui faire adopter n'importe laquelle de ces positions intermédiaires.

LES MAINS PARLANTESDescription:

Une série de seize séquences représente les mains accomplissant différentes activités: des gestes (tels que des mains qui s'agitent, qui font signe à quelqu'un, qui pointent, qui font de l'auto-stop), des gestes que l'on fait en société (serrement de mains, mains qui applaudissent) ou des gestes courants (se gratter, se tourner les pouces, faire claquer ses doigts) etc...

But:

Mettre en évidence toutes les activités que peuvent faire les mains (utilisées en société, elles permettent de communiquer avec autrui), et faire découvrir aux enfants l'infinie variété de mouvements, de positions des doigts, du pouce, du poignet que ces activités impliquent.

Utile avec les enfants:

qui n'ont qu'une connaissance très vague de leurs doigts, de leurs mains et des mouvements qu'ils peuvent faire.

Suggestions:

- 1) Il est bon, avant même de tourner le film, de demander aux enfants d'imaginer comment les mains peuvent transmettre des messages sans avoir recours au langage parlé. On pourra alors constater combien de séquences ils peuvent prédire; quelles sont toutes les possibilités qui leur viennent à l'esprit.
- 2) Ensuite, les enfants regarderont le film tout en disant ce que les mains font dans chacun des cas.
- 3) Les encourager à imiter les mouvements des mains sur l'écran; plus tard, ils les reproduiront de mémoire.
- 4) On peut penser à réaliser un accompagnement sonore pour ce film; soit que les enfants l'improvisent à mesure que le film se déroule, soit qu'ils préparent une bande sonore qui accompagnera le film.

Certaines séquences peuvent être accompagnées de sons parlés (tel que: compter à haute voix, "ta-ta-", "te-te-te" pour accompagner le doigt qui gronde) et d'autres peuvent s'accompagner de bruits: doigts qui claquent, musique ou applaudissements, par exemple.

LES MAINS AU TRAVAIL: 1 et 2Description:

Il s'agit d'une succession de courtes séquences dans lesquelles on voit les mains à l'ouvrage: avec une paire de ciseaux; jouant de la trompette; en train de battre des cartes etc...

Buts:

- 1) Illustrer les différentes fonctions des mains.
- 2) Attirer l'attention sur les nombreuses façons dont les mains sont utilisées ensemble: on peut y voir l'immense variété de mouvements, de positions des mains, de combinaisons des doigts, de positions du pouce et du poignet.

Suggestions:

- 1) Généralement quand ils regardent ce film pour la première fois, les enfants s'amuse à nommer les différentes activités.

- 2) Les encourager à imiter ce qu'ils voient sur l'écran, aussi bien à l'aide des instruments qu'en les imaginant. Noter les mouvements qu'ils ont du mal à faire et leur suggérer des activités qui leur permettraient de les apprendre.
- 3) Demander aux enfants d'imaginer et d'exécuter d'autres activités qui nécessitent l'usage d'une main ou des deux.
- 4) Leur donner l'occasion de s'exercer à des activités nécessitant l'usage d'une main ou des deux à la fois et qui demandent de la force, de la précision et un usage différencié de chacune des mains -- une ayant le rôle dominant, l'autre l'assistant.

Leur procurer des jouets et des outils qui exigent un mouvement du poignet, avec lesquels ils doivent serrer, presser, qui s'utilisent avec toute la main ou qui font travailler le pouce et l'index, qui entraînent des mouvements plus larges de tout le bras comme pousser, tirer ou effectuer des rotations.

On pourra multiplier et varier les exercices et trouver des suggestions supplémentaires dans les guides qui accompagnent les films suivants:

Mouvements des mains 1 à 8

Ombres chinoises

Mains parlantes

Lacet de soulier (*)

Oeillet (*)

Chapeau de papier (*)

Je découpe (*)

(*) de la série Je le fais

OMBRES CHINOISES

Description:

Une série d'ombres chinoises (animaux, oiseaux) apparaissent sur l'écran. On voit clairement la façon dont il faut placer les mains et les doigts pour obtenir les ombres sur un mur bien éclairé.

Buts:

- 1) Initier les enfants à des jeux de mains et leur apprendre ce jeu des ombres chinoises qu'ils pourront maîtriser facilement et qui les amusera.
- 2) Leur faire découvrir leurs doigts et les mouvements qu'ils peuvent effectuer.

Utile avec les enfants:

qui sont atteints d'agnosie digitale (il s'agit d'une difficulté à reconnaître et à identifier les doigts);

qui doivent perfectionner les notions de gauche et de droite;

qui ont de la difficulté à imiter des mouvements.

Suggestions:

- 1) Demander aux enfants d'imiter les mouvements qu'ils voient sur l'écran et leur faire comparer leurs mains à celles qui sont projetées. Le bouton d'arrêt leur rendra la comparaison plus facile.
- 2) Eclairer un mur et demander aux enfants de reproduire des ombres de mémoire.
- 3) Attirer leur attention sur les différences de mouvements entre la main gauche et la main droite.
- 4) Les encourager à découvrir de nouvelles ombres en inventant d'autres combinaisons et d'autres mouvements des doigts.

BRAS ET JAMBESDescription:

On ne voit que les bras d'un personnage caché derrière un écran étroit et rouge. Les bras sont tendus, repliés ou placés en diagonale et le spectateur doit imiter ces différents arrangements. Plus tard, la tâche se complique: les jambes apparaissent.

Cette présentation permet de ramener le travail d'imitation à un niveau très élémentaire; en effet, l'enfant qui se laisse distraire facilement ne doit ici tenir compte que d'un nombre restreint de variables. De plus, le film est amusant et suscitera la curiosité et l'intérêt d'enfants qui se lasseront de démonstrations faites par le professeur.

But:

Encourager les enfants à imiter des mouvements simples.

Suggestions:

- 1) Demander aux enfants d'imiter le modèle au fur et à mesure que le film se déroule.
- 2) La plupart des enfants auront de la difficulté à imiter les mouvements des bras que l'on voit à la fin du film; ils ne sont là que pour les amuser. Les enfants pourront à leur tour inventer des mouvements comiques que leurs camarades devront imiter.

LES MAINS EN MOUVEMENT: 1, 2, 3, 4, 5 et 6Description:

Une paire de mains effectue lentement et avec soin une série de mouvements. Les mains ont été filmées pour que l'enfant les voit sous le même angle qu'il voit les siennes placées devant lui sur son pupitre. Les exercices vont croissant en difficulté depuis "Mains 1" à "Mains 6"; ils présentent tout un éventail de positions différentes des mains et de mouvements des doigts. Les mains s'immobilisent après chaque nouvelle combinaison, donnant la possibilité à l'enfant de reproduire ce qu'il a vu.

Buts:

- 1) Encourager l'enfant à faire des exercices de mains et de doigts.
- 2) Accroître la connaissance qu'il a de ses mains, de ses doigts et de ce qu'ils peuvent faire.

Utiles avec les enfants:

qui connaissent mal leurs doigts, leurs mains et les mouvements qu'ils peuvent faire;

qui ont du mal à différencier la droite de la gauche;

qui ont besoin d'exercice dans l'imitation de mouvements.

Suggestions:

- 1) Encourager les enfants à imiter les mouvements à mesure qu'ils les voient sur l'écran. A l'aide du bouton d'arrêt, l'enfant peut regarder de plus près une position et vérifier si sa copie est exacte.
- 2) Leur apprendre à nommer les mains ("droite" et "gauche"); les différentes parties (paume, dos, poing) et les doigts (pouce, index, majeur, annulaire,

auriculaire) et leur demander ensuite de décrire en mots ce qu'ils voient sur l'écran.

- 3) Utiliser ce film comme démonstration pour illustrer les activités que peuvent faire les mains. Alors que les enfants regardent le film, le professeur se place face à eux pour faire les démonstrations; ceci leur permettra de maîtriser les difficultés qu'ils risquent d'avoir avec la gauche et la droite et avec les mouvements dans lesquels la main se rapproche ou s'éloigne du corps.
- 4) Leur fournir du matériel tel qu'ustensiles, papier et crayon, ciseaux, plasticine qu'ils apprendront à maîtriser.
- 5) Leur montrer des jeux qui nécessitent une activité différente de chacune des mains: jeux de doigts, jeux de cartes, jeux de ficelle, billes, osselets, jeu de la puce.

LES MAINS EN MOUVEMENT: 7

Description:

Quatre mains, deux paires se faisant face, font une série de mouvements simples et jouent ensemble.

But:

Développer une meilleure connaissance des mains, de la gauche et de la droite, des relations entre gauche et droite et des relations spatiales en général.

Suggestions:

- 1) Les enfants, placés deux par deux, peuvent imiter les mouvements que font les mains sur l'écran. Au-dessous de sept ans, les enfants auront de la difficulté avec les concepts verbaux de gauche et de droite mais pourront imiter la succession de mouvements, comparant la position de leurs mains à celle des mains sur l'écran. (Cet exercice pourra les aider plus tard à s'orienter et à acquérir les notions haut-bas, gauche-droite ainsi que l'appréciation de la direction). Les expressions "au-dessus", "en dessous", "de l'autre côté" peuvent être illustrées ici et l'enfant peut apprendre les termes exacts. Le professeur demandera par exemple: à qui appartient la main qui est sur le dessus, à qui appartient celle qui est en dessous?
- 2) Au-delà de sept ans les enfants apprendront à maîtriser les problèmes de gauche et de droite. Est-ce une main droite ou une main gauche? Comment peux-tu le savoir? Compare-la avec la tienne. Comment peux-tu savoir de quelle main il s'agit quand elles font face aux tiennes et sont dans la direction opposée?

- 3) Introduire des jeux supplémentaires dans lesquels les enfants doivent deviner quelle est la main gauche et quelle est la droite. Des enfants seront par exemple cachés derrière un écran et on ne verra que leurs mains; on peut utiliser des mains découpées dans du carton ou des gants sur lesquels on distingue bien le dos de la paume. Il s'agit d'explorer toutes les possibilités -- paumes vers le haut, dos vers le haut, les doigts pointant dans la direction de l'enfant, ou, au contraire, s'éloignant de lui -- et ce jusqu'à ce que l'enfant puisse juger de façon automatique, simplement en regardant ou identifier rapidement la gauche et la droite.

MAINS EN MOUVEMENT: 8

Description:

Des séquences font apparaître deux mains dans différentes positions, les doigts tendus dans différentes directions: paumes vers le haut, dos vers le haut etc... L'écran reste blanc après chacune des combinaisons pour permettre aux enfants de les reproduire de mémoire. Elles réapparaissent ensuite pour qu'ils puissent vérifier.

But:

Améliorer la connaissance que les enfants ont de leurs mains, de leurs doigts et des mouvements qu'ils peuvent faire.

Utile avec les enfants:

- qui connaissent mal leurs doigts;
- qui distinguent mal la gauche de la droite;
- qui ont besoin d'exercice dans l'imitation de mouvements.

Suggestions:

- 1) Les enfants placeront leurs mains et leurs doigts comme sur l'écran et ce tout en regardant le film; ils auront recours au bouton d'arrêt pour vérifier s'ils se trompent.
- 2) Les enfants pourront décrire les positions des doigts sur l'écran, nommant ou comptant les doigts en extension et se référant à la droite et à la gauche. Ils essaieront de reproduire les modèles de mémoire et vérifieront en regardant l'image sur l'écran.
- 3) Ce film peut être utilisé en même temps qu'Ombres chinoises (autre film de la série).

Activités supplémentaires:

Pour les enfants atteints d'agnosie digitale prononcée, on peut avoir recours à toute une gamme de jeux de doigts pour initier à la pratique dans ce domaine (marionnettes à doigts, jeux de ficelle etc...).

SUIVEZ LE GUIDE: 1, 2 et 3

Description:

Le dos tourné au spectateur le guide exécute une série de mouvements simples des bras, des jambes séparément, des bras et des jambes ensemble. Dans les films 1 et 2 les mouvements sont lents et faciles à suivre. Dans le film 3 ils sont plus rapides et plus complexes mais là encore l'enfant n'a pas à se préoccuper de droite et de gauche; il n'a qu'à imiter le guide en miroir puisque celui-ci lui tourne le dos.

Buts:

- 1) Encourager l'enfant à imiter des mouvements simples.
- 2) Lui apprendre à bouger une partie de son corps lorsqu'on le lui commande.
- 3) Développer contrôle et précision.
- 4) Lui apprendre à connaître la droite et la gauche.

Suggestions:

- 1) Alors qu'ils font face à l'écran demander aux enfants de copier les mouvements au fur et à mesure qu'ils les voient.
- 2) Leur demander de décrire sans les imiter, les mouvements que fait le guide (mains étendues, pied gauche en avant etc...).
- 3) Les enfants seront les guides chacun à leur tour, rendant la tâche de plus en plus difficile pour ceux qui les suivent.
- 4) Plus tard, ils devront imiter un guide qui leur fait face et qui exige qu'ils bougent leur bras droit quand il bouge le sien.

Les autres films de la série pouvant être utilisés dans le même sens sont:

Tu fais ce que je fais

Tu ne fais pas ce que je fais

Le maïs sur l'épi (Blé d'inde)

Deux sur une chaise

TU FAIS CE QUE JE FAISDescription:

Un homme et une petite fille, ayant mis des collants et faisant face au spectateur, exécutent une série de mouvements des bras et des jambes, impliquant soit un seul côté, soit les deux côtés à la fois. L'homme fait d'abord les mouvements et la petite fille l'imité; de temps en temps elle se trompe afin de maintenir le spectateur en éveil.

Buts:

- 1) Encourager l'enfant à imiter des mouvements simples.
- 2) Lui apprendre à bouger une partie de son corps lorsqu'on le lui commande.
- 3) Développer contrôle et précision.
- 4) Lui apprendre à connaître la droite et la gauche.

Utile avec les enfants:

qui n'ont qu'une vague connaissance des différentes parties de leur corps;
 qui sont incapables de contrôler ou d'interrompre des mouvements;
 qui connaissent mal la droite et la gauche.

Suggestions:

- 1) Tout d'abord, les enfants regarderont le film pour s'amuser en essayant de repérer les erreurs.
- 2) Demander aux enfants de se mettre debout face à l'écran et d'imiter les mouvements. Les enfants plus jeunes imiteront les mouvements en miroir alors que les plus vieux pourront apprendre à éliminer toutes les réponses en miroir; "bouger le même côté" signifiant qu'il s'agit de la droite lorsque le modèle bouge sa droite.
- 3) Rendre les enfants plus conscients des mouvements en leur faisant décrire verbalement ce qu'ils voient. Ils apprendront à utiliser les expressions telles que: devant, derrière, sur le côté, vertical, horizontal, en extension, plié, un quart de tour, se lever, se baisser, se pencher, se mettre en équilibre etc...
- 4) Si certains mouvements sont trop difficiles pour les enfants qui regardent ce film (se tenir en équilibre sur un pied, par exemple), les laisser pratiquer en s'appuyant sur un mur ou en se tenant sur une chaise. Repérer ainsi le pied sur lequel ils ont le plus de facilité à faire cet exercice et calculer combien de temps l'autre pied peut rester sans toucher le sol.

- 5) Les enfants pourront jouer à ce jeu entre eux, devenant à tour de rôle le guide pour les autres.
- 6) On dessinera un personnage stylisé au tableau et on demandera aux enfants d'imiter les mouvements qu'il fait.

TU NE FAIS PAS CE QUE JE FAIS

Description:

Un homme et une petite fille, ayant mis des collants et faisant face au spectateur, font une série de mouvements des bras et des jambes. L'homme fait d'abord les mouvements et la petite fille l'imité. Elle fait une erreur dans chacun des exercices, l'homme la corrige. Les erreurs que fait la petite fille en imitant le monsieur sont des erreurs fréquentes chez l'enfant qui connaît mal toutes les positions et tous les mouvements des différentes parties de son corps. Les enfants pourront en regardant ce film voir clairement les différences qui existent entre la bonne et la mauvaise imitation.

Buts:

- 1) Encourager l'enfant à imiter des mouvements simples.
- 2) Attirer son attention sur les erreurs courantes que l'on fait en imitant: extension partielle alors qu'un membre doit être en extension complète, ou bras qui font un angle avec le corps au lieu d'être à la verticale par exemple.
- 3) Lui apprendre à bouger une partie du corps lorsqu'on le lui commande.
- 4) Développer contrôle et précision.
- 5) Lui apprendre à connaître la droite et la gauche.

Suggestions:

- 1) Les enfants pourront regarder ce film pour s'amuser, essayant de repérer les erreurs -- ils montreront du doigt l'erreur et ils la décriront verbalement.
- 2) Debout et faisant face à l'écran, ils imiteront les mouvements.
- 3) En interrompant le film à certains moments, demander aux enfants de faire des personnages stylisés sur papier, reproduisant les modèles qu'ils voient sur l'écran; ils dessineront la bonne et la mauvaise version. Il y a des enfants qui auront du mal à transposer ce qu'ils voient à une feuille de papier, dans ce cas il est possible d'accrocher une

feuille de papier au mur et de les faire dessiner directement sur le personnage projeté ou de tracer autour d'une vraie personne. Cet exercice leur apprendra à dessiner une personne dans différentes positions.

- 4) Les enfants joueront le jeu de "Tu ne fais pas ce que je fais." Dans cette nouvelle version de "Jean dit" le meneur fait un geste, les autres enfants doivent bouger la même partie mais différemment.

LE DAMIER

Description:

Un damier a été dessiné sur le plancher à l'aide de carreaux et la caméra a filmé les pieds et les jambes d'un homme qui se déplace sur ce damier. Cet homme se déplace lentement d'un carreau à un autre, sautant, en arrière, en avant, en diagonale, du côté droit, du côté gauche. Il se déplace quelquefois sur un seul pied, et il change d'orientation de temps en temps, le dos tourné au spectateur.

Buts:

- 1) Apprendre à l'enfant à connaître toutes les directions dans lesquelles il peut se déplacer et lui apprendre comment elles se nomment.
- 2) L'encourager à imiter des mouvements simples.

Suggestions:

- 1) En regardant le film, l'enfant devra décrire verbalement les mouvements du modèle et sa position; l'encourager à utiliser les termes "droite", "gauche", "avant", "arrière", "de biais" (ou "en diagonale"), "pas", "saut" etc...
- 2) Demander aux enfants d'imiter les mouvements pendant qu'ils regardent. On peut leur procurer neuf carreaux qu'ils disposeront en damier ou un grand carton sur lequel sera dessiné un damier géant; ceci rendra l'exercice plus amusant.
- 3) Donner aux enfants un modèle réduit dessiné sur une feuille de papier par exemple, du damier qu'ils aperçoivent sur l'écran. Leur demander de reproduire les déplacements sur ce modèle réduit en tenant compte des carreaux.
- 4) La tâche sera encore plus difficile si le modèle réduit ne reproduit pas exactement le damier (alternance de carreaux blancs et noirs) mais consiste simplement en une surface divisée en neuf carreaux de couleur uniforme.

- 5) Les enfants numérotent les carreaux de leur modèle de 1 à 9 et tout en regardant le film ils diront à haute voix le numéro du carreau dans lequel l'homme met le pied. Au début, ils auront leur damier numéroté sous les yeux et plus tard ils essaieront de se passer du modèle. On compliquera la tâche en inversant les chiffres et en leur demandant de recommencer le même jeu.

