

CANEVAS ATELIER DE TRAVAIL SUR LES ÉMOTIONS

Laure Chevalley & Anouché Canellini

Crèche-garderie
Rondin-Picotin et
Plume

L'Atelier de travail sur les émotions

L'objectif de ces ateliers est d'améliorer la cognition sociale des enfants, c'est à dire améliorer l'ensemble des connaissances concernant les interactions sociales (Baron-Cohen, 1995 ; Rajendran & Mitchell, 2007). Plus précisément, nous souhaitons améliorer deux processus de la cognition sociale : la compréhension des émotions et la compétence de jeu. Améliorer ces deux aspects en particulier permettrait aux enfants d'améliorer leurs interactions sociales, leurs compétences socio-émotionnelles et cognitives et leur intégration au sein du groupe (Gentaz, Denervaud & Vannetzel, 2016).

Pour développer ces compétences, nous allons diviser ces ateliers en deux parties principales, chacune composée de plusieurs phases. La première partie de ces ateliers sera consacré aux compétences émotionnelles et est inspirée de l'étude de Thommen et de ses collègues (2010) et du « petit théâtre des émotions ». La deuxième partie de cet atelier, consacré aux comportements de jeu, est basée sur l'étude de Nelson et ses collègues, dans laquelle ils utilisent une méthode qui vise à l'apprentissage de compétences au travers des autres enfants : « the peer mediated interventions ». Ce modèle d'intervention consiste à améliorer, aux travers de petits ateliers, les compétences sociales et relationnelles des enfants neurotypiques afin qu'ils puissent mieux interagir avec les enfants présentant des difficultés et ainsi augmenter leur cognition sociale (Kohler & Strain, 1997). Ce programme a principalement été utilisé pour améliorer les compétences relationnelles et ludiques des enfants avec un trouble du spectre autistique (TSA), mais s'est également avéré efficace pour améliorer celles des enfants neurotypiques (Nelson et al., 2010 ; Owen-DeSchryver et al., 2008).

Les résultats des deux études sur lesquelles sont basées cet atelier démontrent une amélioration de la représentation et de l'attribution des émotions, de l'augmentation de comportement d'initiation de jeux, de la durée et du niveau de jeu, et même en fonction des supports utilisés, de l'améliorations des compétences verbales des enfants avec TSA (Nelson et al., 2020 ; Thommen et al., 2010). De plus, Owen-DeSchryver et ses collègues (2008) ont utilisé l'intervention par les paires en sélectionnant cette fois uniquement quelques enfants neurotypiques à former. Leur étude a permis de montrer qu'il y avait une augmentation significative des initiations de comportements sociaux non pas seulement chez les enfants avec TSA, et neurotypiques formés, mais également chez les enfants à développement typique n'ayant pas suivi cette formation. Ces études et bien d'autres encore soulignent l'efficacité de cette méthode pour améliorer la cognition sociale de tous les enfants.

Il est important de noter, que pour ces ateliers, nous nous baserons sur la théorie des émotions de bases d'Ekman, qui identifie six émotions de bases : la joie, la tristesse, le dégoût, la peur, la colère et la surprise (Ekman, Levenson, & Friesen, 1983)

Pour finir, il est essentiel de souligner qu'il est très probable que les enfants confondent la peur et la surprise, une confusion qui a beaucoup été documenté dans la littérature.

1^{ère} partie : les compétences émotionnelles

Phase 1 : la reconnaissance faciale des émotions

Objectif : Permettre aux enfants d'identifier les expressions faciales liées aux émotions.

Matériel : Balles des émotions de bases (Figure 1) dans un sac opaque et liste des émotions de base (Document A.).

Les enfants sont en cercle autour de l'adulte

Procédure : L'adulte sort une à une les balles représentant des expressions faciales en les nommant une à une. Puis, il positionne les 6 balles devant lui. Il montre ensuite une à une les balles et demande à l'enfant de donner le nom de l'émotion correspondante à la balle. S'ils le souhaitent, les enfants peuvent eux même mimer les expressions faciales liées à l'émotion cible.

Précisions : Cette étape permet à l'enfant d'identifier et de nommer les différentes émotions.



Figure 1. Les balles des émotions

Phase 2 : mimer et reconnaître des expressions faciales émotionnelles

Objectif : Permettre aux enfants de ressentir les changements qui ocurrent sur leur visage quand ils expriment une émotion et de reconnaître les changements qui ocurrent chez autrui.

Matériel : balles d'émotions (Figure 1.) dans un sac opaque, miroir.

Procédure : l'adulte pioche aléatoirement une balle des émotions dans le sac et mime ensuite l'expression faciale correspondante, avec des intensités variables en indiquant pour la joie par exemple : *je suis très heureux (grand sourire), je suis un peu heureux (petit sourire)*. Les enfants doivent identifier l'émotion mimée en donnant le nom ou en montrant la balle correspondante à l'émotion. Si l'enfant fait juste, il sera récompensé verbalement, s'il se trompe, l'adulte lui indiquera le nom de l'émotion et lui montrera la balle correspondante.

Une fois l'émotion correctement identifiée, l'adulte distribue les miroirs aux enfants afin qu'ils puissent mimer à leur tour l'émotion cible. L'adulte peut demander aux enfants en les aidant, d'identifier les changements physiques et comportements en lien avec les émotions : *les lèvres s'étirent et les yeux se plissent dans l'expression de la joie.*

Précision : cette phase permet à l'enfant de reconnaître les expressions faciales chez autrui et d'identifier les changements physiques qui apparaissent lors de l'expressions des diverses émotions.

Phase 3 : identifier des réactions corporelles émotionnelles

Objectif : Résumer les différentes réactions émotionnelles en les associant à un contexte émotionnel.

Matériel : les 5 histoires de Jules (Document B.)

Procédure : Les enfants sont assis en cercles et l'adulte raconte l'histoire de Jules et commente à chaque fois ses réactions corporelle liées à l'émotions ressenties. S'ils le souhaitent, les enfants peuvent se lever et imiter les réactions des Jules.

Phase 4 : l'attribution des émotions dans un contexte social

Objectif : permettre à l'enfant d'identifier les émotions d'un protagoniste dans des contextes sociaux et émotionnels plus complexes.

Matériel : Théâtre de marionnette constitué des personnages, des émotions et d'un décor représentant un lieu + scénarii (Document C.).

Procédure : les enfants sont assis en demi-cercle autour de l'adulte (ou des adultes) qui joue à l'aide des marionnettes une situation émotionnelle.

Précisions : l'utilisation d'un théâtre de marionnette permet à l'enfant d'observer une situation émotionnelle d'un point de vu extérieur avec lequel il pourra lui-même interagir (Butler, Guterman & Rudes, 2009).

A la fin de la session

A la fin de la session, l'adulte peut laisser à disposition le matériel utilisé durant l'atelier afin que les enfants jouent avec et l'explorent.

2^{ème} partie : les compétences liées au jeu

Cette phase permettrait d'augmenter la fréquence et la qualité du jeu de tous les enfants et plus particulièrement de renforcer les compétences de jeu des enfants présentant des troubles du développement. Elle permettrait également de développer les compétences verbales des enfants. L'enfant construit énormément de connaissances au travers du jeu et il est donc essentiel qu'il puisse avoir tous les outils en main pour acquérir ces apprentissages.

L'idée de cette partie est de fournir un outil concret (une carte avec une clé dessus), qu'on appellera une clé pour jouer, que l'enfant peut choisir d'avoir sur lui lors des moments de jeux. Cette clé permet en la présentant à ses camarades d'initier un jeu ou de répondre par l'affirmative à une proposition de jeu. Cet outil permettrait entre autres d'augmenter les chances des enfants présentant des difficultés (tel que des TSA) à développer ces différents apprentissages au travers du jeu.

Phase 1 : Apprentissage de l'utilisation de la clé pour jouer

Objectif : enseigner aux enfants l'utilisation de la clé pour jouer

Matériel : carton sur lequel sera représenté la clé (Figure 2.) qui se fixe sur les habits à l'aide d'un velcro.

Procédure : l'adulte donne à l'enfant plusieurs stratégies pour engager le jeu. Il leur explique que s'il souhaite jouer avec un camarade il peut :

- Soit lui montrer la clé comme ceci : l'adulte mime l'action de décrocher la clé du velcro et la montrer. En ajoutant « j'aimerais jouer avec toi »
- Soit montrer le jeu qu'il veut faire avec l'enfant.
- Soit lui dire verbalement qu'il veut jouer.

Préciser que dans le cas où l'enfant ne répond pas, il faut continuer à montrer la clé à l'enfant jusqu'à ce qu'il réponde ou qu'il parte.

L'enfant à qui on vient de proposer de jouer, peut également montrer sa clé pour indiquer qu'il souhaite jouer, ou dire verbalement qu'il veut bien jouer.

Une bonne méthode pédagogique serait d'amener les enfants à ces conclusions en leur posant des questions tels que :

- A votre avis, comment est-ce que vous pouvez montrer à un autre enfant que vous voulez jouer avec lui ?
- Que fait-on dans le cas où l'enfant ne répond pas ?

- Comment est-ce qu'on peut répondre quand un enfant nous montre la clé ou nous dit qu'il veut jouer avec nous ?

Ensuite, une aide visuelle pourra être accrochée dans la salle afin de fournir un support visuel aux enfants. Celle-ci peut être faite à partir de photos des enfants mimant les différentes manières d'engager le jeu avec un autre enfant et les différentes réponses possibles.

Quelques enfants typiques montrant plus de facilité à initier des jeux ou des interactions sociales seront sélectionnés dans chaque groupe afin de renforcer cet apprentissage.

Précisions : la littérature démontre des améliorations de la qualité du jeu, du temps passé à jouer et des compétences verbales des enfants à qui on enseigne cette pratique.



Figure 2. La clé pour jouer

Phase 2 : renforcement positif

Objectif : l'objectif de cette dernière partie est d'implémenter et de renforcer l'apprentissage fait dans la partie précédente.

Matériel : la clé pour jouer

Procédure : dans les situations où l'enfant avec des difficultés montre un intérêt, l'adulte va renforcer verbalement différents comportements tels que :

- La présentation de la clé pour jouer pour initier un jeu
- Une réponse verbale où par l'utilisation de sa clé pour indiquer qu'il veut jouer

Si l'adulte remarque que l'enfant à qui on a fait la demande de jouer rencontre des difficultés à répondre convenablement il peut lui indiquer « tu peux utiliser ta clé pour dire que tu veux jouer ».

Si l'adulte remarque qu'un enfant a des difficultés à se joindre à un jeu, il peut diriger d'abord verbalement l'attention de l'enfant vers un jeu qui pourrait l'intéresser. Si l'enfant ne répond pas l'adulte peut l'accompagner en le prenant par la main jusqu'au jeu.

Si l'adulte voit des enfants utiliser par eux-mêmes la clé pour jouer ou des initiations ou réponses verbales au jeu, il peut renforcer positivement ces comportements en félicitant l'enfant à l'origine de cette action.

Précision : cette partie s'applique uniquement dans les jeux dans lesquels l'enfant avec des difficultés montre un intérêt.