

« Comment circuler sur la route scolaire » La réflexion vécue par le corps, une méthode originale pour des conduites atypiques

► DESCRIPTION :

Cécile Patin a créé dans les années 1960 une méthode d'éducation auprès d'enfants en difficulté d'apprentissage scolaire. Elle a développé un entraînement à la réflexion en se servant du jeu corporel. Les enfants viennent vivre en stage de 5 jours un entraînement comparable **au passage d'un permis de conduire** : c'est le cerveau (conducteur) qui commande le corps (véhicule).

La méthode fait le lien du vécu corporel (espace, temps, latéralité) avec la situation scolaire de l'écolier assis devant sa feuille.

Les enfants hypersensibles, émotifs, impulsifs, empathiques peuvent trouver dans cet espace groupal réduit les moyens d'ajuster leurs interactions. Ce, dans le respect de l'altérité et la compréhension de la place de chacun. Les codes sociaux, les règles sont travaillées dans un contexte humain bienveillant, vigilant et donc étayant.

La métaphore du véhicule que l'enfant pilote permet de mobiliser la maîtrise de soi, l'autocontrôle pour une conduite qui tient la route et peut s'adapter au circuit « scolaire ».

► INTERVENANTES :

Agnès Irrmann Patin, formatrice en réflexion vécue par le jeu corporel

Isabelle Coulange, présidente de l'association Méthode Cécile Patin, ergothérapeute, professeur des écoles

MÉTHODE CÉCILE PATIN

La Réflexion Vécue par le Jeu Corporel Comment circuler sur la route scolaire

Présentation de l'auteur

Cécile PATIN (1923-2012)

- Monitrice Chef de gymnastique
- Monitrice Chef de colonie de vacances
- Maître de gymnastique éducative et correctrice
- Kinésithérapeute
- Prises en charges individuelles dans une école de rattrapage scolaire (1962-1966)
- Ouverture du Centre de Guidance Infantile à Pontoise (1967)
- Stages de vacances en petit groupe de 3 à 7 enfants en collaboration avec une orthophoniste
- Méthode déposée aux archives départementales du Val d'Oise le 7 juin 1974
- Ouverture de l'association : Centre National d'Entraînement à la Réflexion Vécue par le Jeu Corporel (CNERVJC – 1975)

Présentation de la méthode Cécile Patin

Au cours de son activité professionnelle et associative, Cécile Patin a rencontré des enfants et des adolescents plus ou moins en difficultés sur le plan moteur, intellectuel ou psycho-affectif.

Son approche professionnelle et surtout sa formation initiale en gymnastique éducative et correctrice l'ont amenée à travailler sur le corps global d'autrui, c'est-à-dire sur sa corporéité, pour une meilleure prise en charge kinésithérapique ce qui était l'objectif premier.

C'est à partir de l'observation de cas particuliers d'enfants intelligents, voire supérieurs à la moyenne, signalés en difficultés d'apprentissage, puis par la recherche de solution adaptée à chacun, que peu à peu la méthode de la réflexion vécue par le jeu corporel s'est construite.

Travaillant dans un groupe de praticiens rééducateurs d'enfants et en réponse à leur demande de faire du lien

avec les apprentissages scolaires, elle a ensuite organisé des stages de vacances pour des petits groupes de 3 à 7 enfants.

Un stage s'appuie sur une progression méthodique :

1. Prise de conscience de soi et de son fonctionnement
 - Masse, souffle, image, édifice, intellect, structuration articulaire, tonus, charge, animation
2. Réflexion vécue et jeu corporel
 - Conductions psychomotrices et réflexion
 - Spatialité, champ visuel
 - Latéralité par les organes, par les mains, par le jeu des doigts
3. Jeu corporel et réflexion scolaire
 - Lettres, chiffres, tables, lignes, plans, angles, conférence, exploration spatiale et géographique
4. Réflexion scolaire sur cahier
 - Lettres, latéralité, numération, temps et histoire, angles, fraction, heures et horloge, orientation polaire

La technique fait appel à tout ce que chacun d'entre nous possède de positif, de mobilisateur.

La réflexion vécue par le jeu corporel est charnière entre la vie quotidienne, l'éducation, la rééducation, la pédagogie et la psychologie. Son originalité porte sur différents exercices permettant de démontrer que chacun :

- Détermine ses propres repères, ses propres coordonnées
- Se situe par rapport à lui-même et ensuite par rapport aux autres et au monde
- Acquiert une pensée autonome.

Geste physique et geste mental

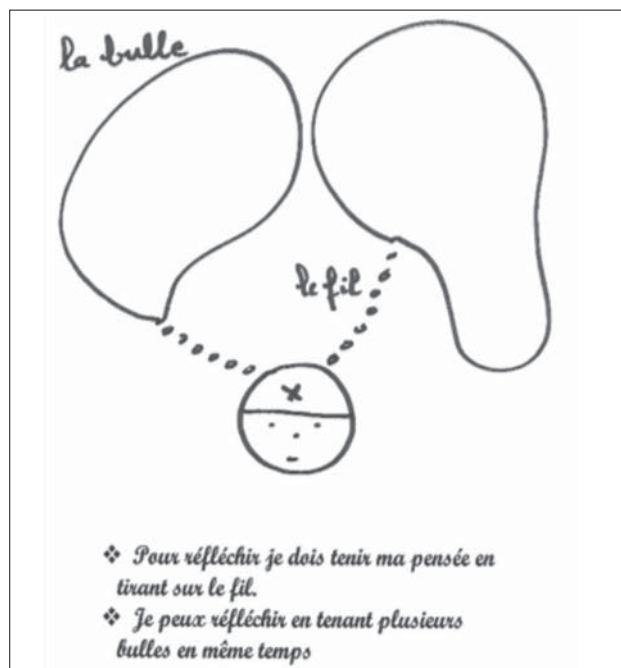
Si nous parlons aujourd'hui de neuro éducation, Cécile Patin, dès les années 60, a fait le lien entre les gestes physiques et les gestes mentaux, en partant de l'idée que l'on pouvait entraîner différents mécanismes de réflexion.

Propriétés du fil mental

La formation de Cécile Patin lui a donné une approche fonctionnelle du mental et c'est avec un langage de professionnelle qu'elle a répertorié plusieurs mécanismes mentaux en lien avec le système biomécanique.

Elle considère le fil mental comme une force ayant :

- Des propriétés : excitabilité, contractilité, étirement et élasticité
- Mais aussi des fonctions : réfléchir en abduction et en adduction, en translation, en circumduction.



Ces mécanismes sont en lien avec les apprentissages scolaires : réfléchir est une action volontaire correspondant à une contraction. Rêvasser peut être comparé à un temps de relâchement naturel et nécessaire après un effort ou entre 2 efforts...

Jeu mental

Des jeux corporels s'appuyant sur des exercices de gymnastique éducative permettent d'entraîner le fil mental de manière progressive en sollicitant par exemple :

- Une réflexion simple : je tire sur un seul fil mental = 1 conduction psychomotrice
- Une réflexion simultanée à 2 ou plusieurs conductions psychomotrices
- Une réflexion soutenue entraînant
 - La continuité de la concentration sur une durée
 - L'alternance de deux actions
 - La capacité à dépasser la difficulté rencontrée par l'enfant : dose adaptée et progressive
 - La conduite des gestes homolatéraux en équité fonctionnelle : autant de chaque côté
 - La conduite complexe avec des conductions psychomotrices sollicitant à la fois de la coordination, des déplacements dans l'espace, un équilibre tenu...

Mouvement mental

D'autres jeux vont entraîner la mobilité du fil mental :

Déplacer sa pensée dans l'espace

- Penser ici et ailleurs
- Penser devant, derrière, autour

Déplacer sa pensée dans le temps

- Penser avant, après, pendant que

Faire des trajets mentaux

- Comme en tirant latéralement sur un élastique puis en le relâchant
- En tirant sa réflexion uniquement vers la droite ou uniquement vers la gauche
- En réfléchissant en formant un cercle.

STAGE DE RÉFLEXION VÉCUE PAR LE JEU CORPOREL

L'objectif principal d'un stage est d'entraîner les enfants à conduire leur corps avec leur cerveau et de passer un permis de conduire.

Les conducteurs sont amenés à :

- Connaître le fonctionnement de la machine humaine et ses commandes principales
- Connaître le fonctionnement mental de base
- S'entraîner à la conduite de gestes : coordination, motricité globale et fine
- Doser l'intensité et la durée de l'effort fourni, par des contrats adaptés et personnalisés
- Renforcer les temps de concentration (réflexion)
- Apprendre à se détendre, se placer efficacement (posture – respiration)
- Agir avec la lucidité de son propre fonctionnement mental : DIRE et FAIRE la même chose
- Dépasser la difficulté rencontrée pour aboutir à la réussite.

LES ÉTAPES D'UN STAGE

I. DÉVELOPPER L'ÉCOUTE PAR DES JEUX DE RYTHMES

Dès le début du stage, l'animateur laisse le tambourin mener la danse et, progressivement, les enfants sont entraînés à développer leur écoute. Ils s'entraînent à la fois à suivre un rythme et à donner le rythme au groupe.

- Reconnaître des vitesses, se déplacer sur un rythme donné et s'arrêter sur le STOP
- Dénombrer des rythmes à 1, 2 ou 3 temps et se déplacer selon un code donné : en quadrupédie, en station debout...
- Marquer des temps forts ou faibles
- Reproduire des combinaisons de rythme, en inventer

De nombreux exercices associent le jeu corporel à un rythme :

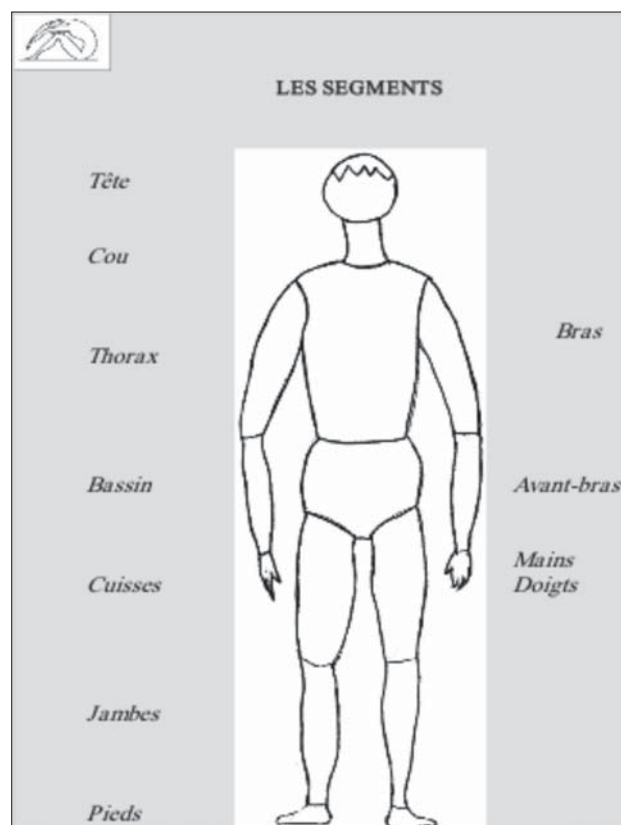
Les enfants réclament souvent à refaire les comptines et les chansons mimées. Ils se régalaient à jouer à l'unisson, cela crée une cohésion de groupe. L'animateur est

inclus dans le groupe et il se met aux ordres du chef. Si l'animateur se trompe, l'enfant qui a le rôle du chef lui demande de corriger son erreur.

II. CONSTRUIRE LE SCHÉMA CORPOREL (le véhicule)

La découverte de leur véhicule se fait par l'étude des segments corporels. On construit son édifice avec les « morceaux » du bonhomme. C'est le moyen de prendre possession de son corps. Une fois les « morceaux » repérés, on les touche, on les nomme, on les désigne aux autres et on les colorie.

Dans un deuxième temps vient la recherche des articulations qui, à leur tour, sont situées sur le corps, désignées en rythme, mobilisées pendant l'étude (flexion, extension, rotation) puis en position couchée pour travailler une réflexion interne. Elles sont aussi repérées sur une fiche.



III. PRENDRE CONSCIENCE DE SON FONCTIONNEMENT MENTAL (le conducteur)

Présentation du fonctionnement du cerveau, de la pensée, de la réflexion, de la mémorisation et du jeu mental tel que présenté plus haut.

IV. ENTRAÎNER SA CONDUITE :

- A base de tâtonnement, d'ajustement et de répétitions
- En se servant de contrat de « travail » et de constat de réussite (ou non)
- Exercices d'affirmation de soi : jeu du chef
- Rituel de la gymnastique digestive :
 - Exercice 1 : je me promène autour du tapis
 - Exercice 2 : je m'allonge
 - Exercice 3 : je digère
 - Exercice 4 : je me réveille
 - Exercice 5 : je bascule
 - Exercice 6 : je m'amuse

Ce rituel, se situe après la pause méridienne : c'est le temps de retour au calme et de reprise en main du groupe.

De jour en jour on observe les enfants, mémoriser les enchaînements, contrôler leur corps, assurer leurs repères avec ce travail qui se fait sur un tapis de gym individuel. Ce tapis est le garage de la voiture. Pour certains il s'agit déjà de ranger leur corps sur ce tapis qui est minimisé à la taille d'un tronc et de la tête. Il y a tout un code de conduite en lien avec le travail au tapis.

L'exercice de la bascule, qui sert de logo à l'association, est un exercice qui donne une lecture de l'enfant : celui qui tombe sur le côté, celui qui fait une roulade arrière, celui qui oublie d'emmener les bras au-dessus de la tête, celui qui a peur, etc.



V. RELIER LE VÉCU CORPOREL ET L'APPRENTISSAGE SCOLAIRE

Exemple avec le JEU DU BERGER, DU LOUP ET DES MOUTONS :

- A. Le berger a les bras ouverts pour empêcher le loup d'aller attraper les moutons qui sont derrière lui. Le loup se déplace à sa guise et le berger doit protéger les moutons en lui faisant toujours face. Les moutons restent alignés à la queue-leu-leu derrière le berger.
- B. Application de la barrière sagittale qui divise l'espace en zone AVANT et en zone ARRIÈRE.
 - a. L'enfant essaie de représenter la barrière sur une fiche. Il ne sait pas comment tracer une ligne avec une règle. Cette ligne n'a pas de sens pour lui.
 - b. Il me prend en photo : Il a besoin de prendre de la hauteur ! C'est le passage du vécu corporel à la représentation graphique qui lui pose difficulté.
 - c. Il cherche son dos pour dessiner sur la fiche le loup DEVANT et les moutons DERRIÈRE la barrière.
 - d. Fiche à réaliser.

Agnès IRRMANN et Isabelle OURGANT ■
Coordonnées de l'association
www.methode-cecile-patin.com
téléphone : 01 34 22 13 91

