

# Guide du Programme d'Imitation

Ce guide complet décrit une approche structurée pour développer les compétences d'imitation à travers dix modules progressifs. Chaque module s'appuie sur les compétences précédentes, créant une base pour l'interaction sociale, le développement moteur et les activités quotidiennes fonctionnelles par l'imitation.



# **Table des matières – Programme d'Imitation**

- Imitation 1M : Mouvements moteurs bruts initiaux
- Imitation 2M : Expansion des actions motrices brutes
- Imitation 3M : Utilisation d'objets dans les actes d'imitation
- Imitation 4M : Émergence de l'imitation spontanée dans les interactions
- Imitation 5M : Expansion vers des mouvements variés et combinés
- Imitation 6M : Sélection et utilisation appropriée d'objets dans la modélisation
- Imitation 7M : Coordination de mouvements fins et précis
- Imitation 8M : Reproduction de séquences d'actions enchaînées
- Imitation 9M : Imitation naturelle d'activités quotidiennes fonctionnelles
- Imitation 10M : Construction d'un répertoire d'imitation généralisé

# Imitation 1M : Mouvements Moteurs Grossiers Initiaux

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant reproduit au moins 3 mouvements moteurs grossiers après l'instruction du thérapeute.
<b>Objectif du Programme</b>	Renforcer la capacité initiale de l'apprenant à imiter des actions motrices visibles, en améliorant l'attention conjointe et en le préparant aux activités sociales.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	"Regarde, fais ça avec moi !" suivi d'une démonstration claire du mouvement.
<b>Comportement Cible</b>	L'apprenant copie le mouvement démontré (par exemple, pencher le torse d'un côté à l'autre, marcher sur place).

## Compétences Requises

- Contact visuel bref.
- Équilibre suffisant pour effectuer de grands mouvements corporels.

## Procédure d'Enseignement

- Positionnez-vous face à l'apprenant.
- Présentez le SD et réalisez le mouvement.
- Renforcez immédiatement toute réponse approximative.
- Si c'est incorrect, fournissez une aide physique partielle (par exemple, en guidant doucement une partie du corps).
- Diminuez progressivement les aides jusqu'à ce que l'indépendance soit atteinte.

# Imitation 1M : Étapes d'Enseignement et Activités

## Étapes d'Enseignement

- Entraîner au moins 3 mouvements différents dans un ordre varié.
- Changer la position du corps (debout, à genoux, assis sur une chaise).
- Insérer de courtes pauses pour éviter la répétition automatique.

## Activités Suggérées

- Croiser les bras sur la poitrine puis les ouvrir.
- Pencher le torse en avant et revenir à la position droite.
- Marcher sur place en levant les genoux alternativement.

## Plan de Renforcement

- Renforcement social immédiat (éloges, sourire, attention positive).
- Renforçateurs supplémentaires : permettre à l'apprenant de choisir une courte chanson ou de jouer brièvement avec un jouet préféré.

 **Notes Générales :** Si des signes de désintérêt apparaissent, utiliser de courtes pauses ou introduire des variations ludiques pour maintenir la motivation.

# **Imitation 2M : Expansion des Actions Motrices Grossières**

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant reproduit au moins 6 mouvements moteurs grossiers différents présentés dans un ordre varié.
<b>Objectif du Programme</b>	Élargir le répertoire d'imitation motrice et promouvoir la flexibilité comportementale en répondant à de nouvelles instructions.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	"Maintenant, essaie ça avec moi !" suivi d'une démonstration.
<b>Comportement Cible</b>	Exécution précise d'une variété de mouvements moteurs grossiers.

**Entraîner des paires de mouvements**

**Mélanger les 6 mouvements dans un ordre aléatoire**

**Combiner des paires précédemment apprises**

**Augmenter la distance physique (jusqu'à ~1,8 mètre)**

## **Procédure d'Enseignement**

- Commencer par deux mouvements maîtrisés.
- Ajouter progressivement de nouveaux mouvements en alternance avec les connus.
- Fournir des supports physiques ou gestuels uniquement lorsque nécessaire.
- Diminuer rapidement les supports pour favoriser l'indépendance.

# Imitation 2M : Activités et Renforcement

## Activités Suggérées



### Mouvement 1

S'accroupir et se relever.



### Mouvement 2

Étendre les bras vers l'avant.



### Mouvement 3

Faire pivoter les poignets en cercles.



### Mouvement 4

Sauter en avant.



### Mouvement 5

Taper fort du pied sur le sol.



### Mouvement 6

Toucher les épaules avec les mains.

## Plan de Renforcement

Renforcement différentiel : éloge enthousiaste pour des réponses plus indépendantes ; renforcement tangible si nécessaire pour maintenir la motivation.

- Notes Générales :** Alterner avec de courtes chansons ou des jeux rapides peut augmenter l'engagement et réduire la résistance.

# Imitation 3M : Utilisation d'Objets dans des Actes Imitatifs

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant imite au moins 5 actions différentes en utilisant des objets distincts.
<b>Objectif du Programme</b>	Promouvoir la compréhension des fonctions des objets par l'imitation, en soutenant le développement d'un répertoire fonctionnel.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	« Fais-le comme moi ! » tout en modélisant l'action avec l'objet.
<b>Comportement Cible</b>	Sélectionner l'objet correct et reproduire l'action démontrée.

## Matériel Nécessaire

Objets du quotidien : cuillère, brosse à dents jouet, lampe de poche, balle, télécommande jouet.

## Procédure d'Enseignement

- Placer 2-3 objets à portée de main.
- Démontrer une action simple.
- Renforcer l'imitation correcte.
- Si incorrect, guider la main de l'apprenant vers l'objet et modéliser l'action.
- Introduire des variations avec le même objet pour favoriser la généralisation.

# Imitation 3M : Activités et Renforcement

1

## Brosser les cheveux avec une brosse jouet

Démontrer le mouvement et la direction appropriés pour brosser.

2

## Pointez une lampe de poche vers le mur

Montrer comment appuyer sur le bouton et diriger la lumière.

3

## Faire rebondir une balle de haut en bas

Démontrer la position de la main et la force appropriées.

4

## "Appuyer" sur un bouton d'une télécommande jouet

Montrer le mouvement délibéré du doigt pour appuyer sur des boutons spécifiques.

5

## Remuer une tasse vide avec une cuillère

Démontrer le mouvement circulaire pour remuer à la bonne vitesse.

## Plan de Renforcement

- Renforcement social immédiat.
- Renforcement basé sur l'activité : par exemple, après avoir imité l'action de remuer, le thérapeute "joue à servir du café" ensemble.

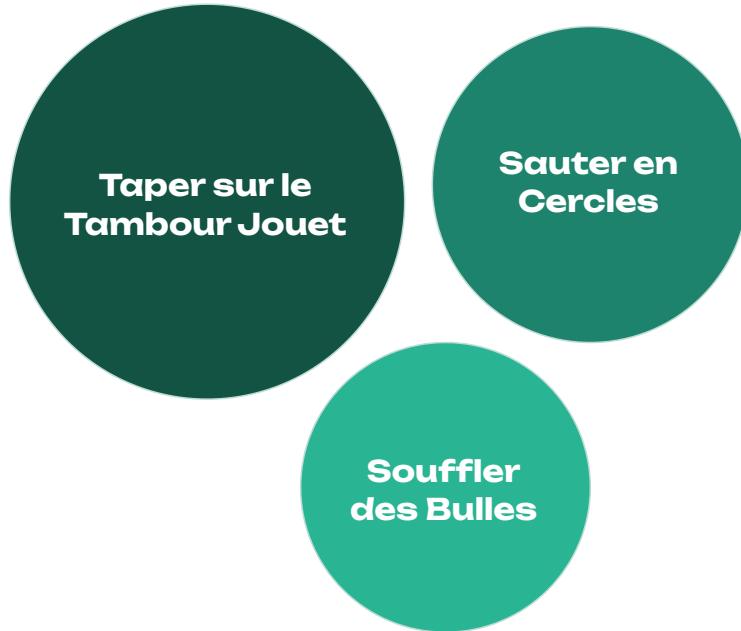
**Notes Générales :** Chaque fois que possible, utilisez des objets d'intérêt personnel pour l'apprenant afin d'augmenter la participation spontanée.

# Imitation 4M : Émergence de l'Imitation Spontanée dans les Interactions

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant imite spontanément au moins 5 comportements moteurs d'autrui sans instruction directe.
<b>Objectif du Programme</b>	Favoriser l'imitation naturelle et spontanée dans des contextes sociaux sans dépendre de commandes explicites.
<b>Contexte d'Enseignement</b>	Situations de jeu ou activités de groupe à la maison, à l'école ou en clinique.

## Procédure d'Enseignement

- Fournir des jouets ou des activités partagées.
- Le thérapeute réalise une action de manière animée, sans donner de commande directe.
- Renforcer toute occurrence d'imitation spontanée (éloge, continuation du jeu, accès à l'objet désiré).
- Si l'imitation n'a pas lieu, utiliser des stratégies d'élicitation progressive (ex., exagérer le mouvement ou fournir un indice gestuel subtil).



# Imitation 4M : Activités et Renforcement

## Activités Suggérées

### Imitation du Tambour

Le thérapeute frappe un tambour jouet → l'enfant commence aussi à tambouriner.

### Copier les Mouvements

Un camarade saute en cercles → l'apprenant essaie de répéter le mouvement.

### Imiter les Gestes

Un adulte souffle des bulles → l'enfant imite le geste de souffler.

## Plan de Renforcement

Renforcement social intégré au contexte (applaudissements, continuation du jeu, attention du groupe).

- **Notes Générales :** Valorisez les réponses spontanées, même incomplètes, en renforçant l'initiative de l'enfant avant d'attendre la précision.

Ce module marque une transition importante de l'imitation guidée vers l'imitation naturelle, posant les bases de l'apprentissage social dans les environnements quotidiens. En renforçant les tentatives spontanées, nous construisons la motivation intrinsèque pour le comportement d'imitation.

# Imitation 5M : Expansion des Mouvements Variés et Combinés

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant reproduit au moins 15 types de mouvements différents (grands, fins ou liés à des objets).
<b>Objectif du Programme</b>	Construire un répertoire d'imitation varié et flexible, préparant l'apprenant à l'acquisition de compétences plus complexes.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	"On joue à copier !" suivi du mouvement modélisé.
<b>Comportement Cible</b>	Imitation précise du mouvement moteur modélisé ou de l'action avec des objets.

## Procédure d'Enseignement

- Introduire progressivement différentes catégories de mouvements.
- Mélanger les mouvements maîtrisés avec les nouveaux.
- Utiliser des contextes variés : debout, assis, au sol, en extérieur.
- Incorporer des éléments ludiques comme "le jeu des statues" ou "qui copie en premier ?".

# Imitation 5M : Activités et Renforcement

## Activités Suggérées

1

### Motricité Globale

- Sauter à cloche-pied
- Faire des cercles avec les bras comme des pales d'hélicoptère
- Faire des sauts de ciseaux
- Ramper comme différents animaux
- S'équilibrer sur une jambe

2

### Motricité Fine

- Claquer des doigts
- Toucher le nez avec un doigt
- Faire des signes avec les mains
- Bouger des doigts spécifiques
- Dessiner des formes dans l'air

3

### Avec des Objets

- Pousser un chariot de jouets
- Visser le bouchon d'une bouteille vide
- Taper sur un petit tambour
- Empiler des blocs
- Faire rouler une balle

## Plan de Renforcement

Renforcement combiné : éloge social + accès bref à des activités préférées (ex., écouter une chanson favorite après trois imitations réussies).

**Notes Générales :** C'est une étape idéale pour favoriser la généralisation fonctionnelle — variez qui modélise l'action (parents, pairs, différents thérapeutes).

# Imitation 6M : Sélection et Utilisation Appropriée d'Objets dans le Modelage

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant identifie et utilise correctement au moins 8 objets différents à travers des instructions imitatives.
<b>Objectif du Programme</b>	Développer la discrimination entre objets similaires et promouvoir l'imitation fonctionnelle basée sur une sélection précise.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	« Regarde ce que je fais ! » pendant que le thérapeute modélise l'action avec un objet.
<b>Comportement Cible</b>	Sélectionner l'objet approprié parmi les options disponibles et reproduire l'action démontrée.

## Matériels Necessaires

3 à 4 objets distincts (par exemple, cuillère, voiture jouet, tasse, petite boîte).

## Procédure d'Enseignement

- Présenter les objets sur une table.
- Modéliser l'action avec l'un d'eux.
- L'apprenant sélectionne l'objet correct et imite l'action.
- Si la sélection est incorrecte, fournir une indication gestuelle (en pointant l'objet) ou une indication physique partielle.
- Augmenter progressivement le nombre d'objets disponibles pour rendre la sélection plus difficile.

# Imitation 6M : Activités et Renforcement

## Activités Suggérées



**Visser le bouchon d'une bouteille**



**Pousser une voiture jouet vers l'avant**



**Mettre un couvercle sur une boîte**



**Secouer un hochet**

## Plan de Renforcement

Éloge immédiat, accès rapide à l'objet préféré, ou activités courtes et agréables (ex. : faire rouler la voiture jouet avec le thérapeute).

- ❑ **Notes Générales :** Dans la mesure du possible, variez l'emplacement des objets pour assurer une véritable discrimination plutôt qu'une réponse basée sur la localisation.

Ce module développe des compétences critiques de discrimination qui soutiennent l'utilisation fonctionnelle des objets. En apprenant à sélectionner l'objet correct en fonction des actions observées, les apprenants développent la base pour des compétences fonctionnelles plus complexes et un comportement adaptatif dans les environnements quotidiens.

# Imitation 7M : Coordination des Mouvements Fins et Précis

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant imite au moins 12 mouvements moteurs fins différents lorsqu'il y est invité.
<b>Objectif du Programme</b>	Renforcer la coordination motrice fine, essentielle pour écrire, manipuler de petits objets et effectuer les tâches de la vie quotidienne.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	« Copie ceci maintenant ! » pendant que le thérapeute démontre le mouvement.
<b>Comportement Cible</b>	Reproduire avec précision des mouvements impliquant la coordination des mains et des doigts.

## Compétences Requises

Évaluation préalable par un ergothérapeute pour identifier les restrictions motrices et déterminer les mouvements initiaux appropriés.

## Procédure d'Enseignement

- Le thérapeute donne l'instruction tout en modélisant le mouvement moteur fin.
- Renforcer immédiatement les réponses correctes.
- En cas d'erreur, fournir une indication gestuelle (en montrant) ou une légère aide physique (en guidant la main/le doigt).
- Réduire progressivement les aides jusqu'à l'obtention d'une performance indépendante.

# Imitation 7M : Coordination de Mouvements Fins et Précis

## Activités Suggérées



### Compétences de Base

- Ouvrir et fermer une pince à linge avec les doigts
- Ramasser une perle et la placer dans un petit récipient
- Taper sur la table avec le bout des doigts en séquence (comme on tape sur un clavier)
- Faire rouler lentement un stylo entre les doigts

### Compétences Intermédiaires

- Empiler des bouchons de bouteille les uns sur les autres
- Froisser un morceau de papier pour en faire une boule
- Utiliser des pinces à jouets pour transférer de petits objets
- Dessiner un petit cercle sur du papier avec de la craie ou un crayon

### Compétences Avancées

- Faire des "vagues" en ouvrant et fermant les doigts en séquence
- Dévisser le couvercle d'un petit pot jusqu'à ce qu'il s'ouvre
- Placer des anneaux de jouets sur les doigts puis les retirer
- Enficher de petites pièces dans un panneau perforé

## Plan de Renforcement

Renforcement social immédiat (éloges, rétroaction enthousiaste) et renforcement tangible si nécessaire. Exemple : après plusieurs réponses correctes, accès bref à de la pâte à modeler ou à une autre activité préférée.

- Notes Générales :** Les tentatives partielles doivent être renforcées, car elles représentent un progrès dans la coordination. Les approximations successives développent la motivation et soutiennent la progression.

# Imitation 8M : Reproduction de Séquences d'Actions Enchaînées

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant imite correctement au moins 6 séquences différentes, chacune composée de 3 étapes enchaînées.
<b>Objectif du Programme</b>	Entraîner la mémoire à court terme, la planification motrice et la compréhension des routines à plusieurs étapes.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	«Regarde attentivement, maintenant fais comme moi !» pendant que le thérapeute exécute la séquence.
<b>Comportement Cible</b>	Reproduire les trois actions démontrées dans le même ordre.

## Procédure d'Enseignement

- 1 Montrer la séquence lentement**  
Mettre l'accent sur la clarté des mouvements pour aider l'apprenant à observer chaque étape distincte.
- 2 Aborder les erreurs avec soutien**  
Fournir une assistance physique à la première étape, puis permettre des tentatives indépendantes pour les autres.
- 3 Renforcer adéquatement**  
Utiliser des éloges expressifs et un accès immédiat à une activité préférée.

# Imitation 8M : Reproduction de Séquences d'Actions Enchaînées

## Séquences Suggérées

Séquence 1	Fermer une trousse, la pousser au bord de la table, la frapper deux fois avec la main.
Séquence 2	Lever les deux bras, toucher les épaules, se baisser.
Séquence 3	Pousser une chaise en arrière, s'asseoir, placer les mains sur la table.
Séquence 4	Mettre un couvercle sur une boîte, la taper légèrement, faire glisser la boîte sur le côté.
Séquence 5	Pointer vers le haut, étirer les bras sur les côtés, croiser les bras sur la poitrine.
Séquence 6	Prendre deux verres empilés, les séparer, placer l'un dans l'autre.

## Plan de Renforcement

Appliquer un renforcement différentiel : des éloges sociaux plus enthousiastes et des renforçateurs de plus grande valeur pour les séquences complétées sans soutien.

 **Notes Générales :** Introduire d'abord des séquences simples et augmenter progressivement la complexité à mesure que la cohérence s'améliore, en évitant la surcharge de mémoire.

Ce module développe des compétences cruciales de fonction exécutive qui soutiennent les activités de la vie quotidienne. En maîtrisant les séquences d'action, les apprenants construisent la base pour des routines plus complexes comme se brosser les dents, s'habiller ou préparer des repas simples.

# Imitation 9M : Imitation Naturelle des Activités Quotidiennes Fonctionnelles

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant imite spontanément au moins 6 activités fonctionnelles dans des situations naturelles.
<b>Objectif du Programme</b>	Promouvoir l'indépendance et l'engagement dans les tâches quotidiennes, en soutenant la participation sociale.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	Observation d'une action fonctionnelle réalisée par un adulte ou un pair, sans instruction directe.
<b>Comportement Cible</b>	Réaliser spontanément la même activité après avoir observé le modèle.

## Activités Suggérées



### Fermer une bouteille

Fermer le bouchon d'une bouteille après avoir vu un adulte le démontrer.

### Placer un oreiller

Placer un oreiller sur le canapé après avoir vu un pair faire de même.

### Nettoyer une table

Nettoyer une table après avoir observé un adulte.

### Organiser les fournitures

Ranger des crayons dans une trousse après avoir vu quelqu'un le modéliser.

# Imitation 10M : Construire un Répertoire d'Imitation Généralisé

Critère de Maîtrise	L'apprenant reproduit des actions nouvelles (avec ou sans objets) sans entraînement préalable.
Objectif du Programme	Consolider un large répertoire d'imitation, préparant l'apprenant à un apprentissage continu dans de nouvelles situations.
Stimulus Discriminatif (SD)	Un adulte modèle une nouvelle action, avec ou sans objet.
Comportement Cible	Reproduire l'action avec précision ou au moins en produire une approximation.

## Procédure d'Enseignement

- Présenter une action nouvelle et observer la réponse immédiate.
- S'il n'y a pas de réponse, fournir des supports moins intrusifs (gestuels, mouvements exagérés).
- Si nécessaire, offrir une assistance physique partielle.
- Renforcer toute approximation de l'action.

## Actions Nouvelles Suggérées

### Coordination Faciale

Placer un doigt sur le nez en clignant des yeux.

### Coordination Bilatérale

Faire pivoter deux petits objets simultanément, un dans chaque main.

### Défi d'Équilibre

Équilibrer un bloc sur la tête.

### Jeu Symbolique

Simuler jouer de la guitare avec le manche d'un balai.

## Plan de Renforcement

Renforcement immédiat par des éloges, une célébration sociale et l'accès à un élément motivateur.

- Notes Générales :** Cette compétence est essentielle : plus l'entraînement est varié, plus la capacité de l'apprenant à acquérir de manière indépendante de nouvelles actions sans enseignement formel sera grande.