



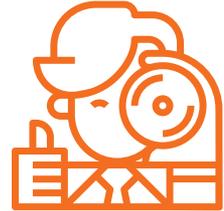
# LIVRET D'ANIMATION



# «Les Explorateurs de la Vue»

## La campagne de prévention

Les Explorateurs de la Vue est une campagne de prévention des troubles visuels chez les enfants de 6 à 10 ans. Elle vise à sensibiliser parents et enfants aux conséquences, à court et long terme, d'une mauvaise vision.



### Les principaux messages de la campagne

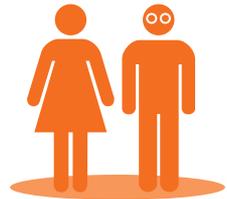
- ▶ **Les conséquences d'une mauvaise vision non corrigée sont multiples :** difficultés dans les apprentissages à l'école, dans les interactions sociales et complications possibles sur le long terme.
- ▶ Il est **difficile de s'en rendre compte**, que ce soit l'enfant lui-même ou les parents.
- ▶ La plupart du temps, le **port de lunettes adaptées ou des exercices de rééducation** permettent de corriger le trouble visuel.
- ▶ Même sans trouble particulier, on doit porter des lunettes dans certaines situations, notamment en cas d'exposition au soleil.

### Le mode de diffusion de la campagne

**Pour les enfants :** une animation pour les sensibiliser au sujet de la vision, et pour les amener à en parler avec un adulte (parent, enseignant, animateur).



**Pour les parents :** un livret d'information, remis par leur enfant.



### LES OBJECTIFS :

- inciter les enfants à **parler d'un éventuel trouble de la vision à un adulte.**
- inciter les parents à **consulter un professionnel de santé pour dépister d'éventuels troubles visuels chez leur enfant.**



**Public :**  
les enfants  
de 6-10 ans



**Durée de  
l'animation :**  
45 min



## Format

Un diaporama illustré à projeter, mettant en scène 5 personnages qui ont une mission à réaliser tous ensemble.

Tout au long de l'histoire, les enfants sont invités à participer et à répondre à des questions sur les situations rencontrées par les personnages, ou des questions en rapport avec la vision d'une manière plus générale : les métiers de la vue, les instruments d'optique, les couleurs ...

## Quels sont les objectifs pédagogiques ?

- ▶ Permettre aux enfants de **découvrir les troubles visuels les plus courants** : la myopie, l'hypermétropie, l'astigmatisme, le daltonisme.
- ▶ Expliquer que l'on peut corriger la plupart de ces troubles et apprendre à vivre avec.
- ▶ Inciter les enfants à parler de leur vue avec un adulte : leur enseignant, leurs animateurs, leurs parents.





## L'histoire : une mission collective à travers l'espace

Sur la Planète Terre, dans un futur lointain, le soleil s'est éloigné de la Terre. Si rien n'est fait rapidement, il fera nuit noire pour toujours et la Terre sera entièrement recouverte de glace. Pour sauver la Terre et ses habitants, une seule solution : placer un aimant géant au pôle Nord pour attirer le soleil. **5 héros sont désignés pour collecter les pierres permettant d'activer l'aimant : Les Explorateurs de la Vue\***.



## Des personnages pour découvrir les troubles visuels courants

Zilo

**ZILO EST MYOPE.** Ce trouble empêche de voir nettement les objets situés au loin (télévision, tableau en classe, ...). Le port de lunettes adaptées permet de corriger ce trouble.

Nil

**NIL EST HYPERMÉTROPE.** L'hypermétropie se traduit par une gêne de la vision de près, mais la plupart du temps les enfants hypermétropes compensent leur trouble. Elle va donc le plus souvent se manifester chez l'enfant par de la fatigue ou des maux de tête. Le port de lunettes adaptées peut soulager l'enfant et reposer ses yeux.

Kid

**KID EST DALTONIEN.** Il ne dispose pas de lunettes pour corriger son trouble, mais a appris à vivre avec et sait qu'il peut compter sur l'aide de ses amis en cas de besoin.

Brik

**BRIK EST ASTIGMATE.** Ce trouble visuel se traduit par une vision déformée des lignes droites, aussi bien de près que de loin. Cela peut, par exemple, amener les enfants à confondre les lettres M et H, à mal distinguer certains détails ou visages. Là encore, des lunettes peuvent permettre de corriger ce trouble.

Laya

**LAYA N'A PAS DE TROUBLE VISUEL PARTICULIER.** Comme tout le monde, elle doit porter des lunettes dans certaines situations (notamment pour protéger ses yeux des UV).

# Mode d'emploi de l'animation



## Matériel

- ▶ Supports à l'animation « Les Explorateurs de la Vue »
- ▶ Tableau interactif ou un ordinateur et un dispositif pour projeter l'animation au tableau
- ▶ Tableau/paperboard + craies/crayons

## Avant l'animation

- ▶ Préparer les tables par groupes d'enfants (5 groupes) face au tableau où sera projetée l'animation
- ▶ Prévoir un mode de tirage au sort pour répartir les enfants dans les groupes



## Déroulement de l'animation



### Introduction (5 min)

#### OBJECTIF

Présenter l'activité aux enfants et les faire s'exprimer sur le sujet de la vue

- ▶ L'animateur se présente aux enfants et explique le sujet du jour : ils vont aborder le sujet de la vue.
- ▶ L'animateur demande aux enfants ce que les mots vue, vision, yeux ... évoquent pour eux.
- ▶ Il note sur un support (tableau) les mots évoqués par les enfants. Ne pas hésiter à stimuler leur participation en leur proposant des mots.

### Banque de mots

Vue, vision, œil, yeux, regarder, épier, télévision, aveugle, malvoyant, flou, net, lunettes, loupe, couleurs ...





## Animation-quiz (30 min)

### OBJECTIF

Permettre aux enfants d'en savoir plus sur les troubles visuels courants et la thématique de la vue

- ▶ **Lancement du support d'animation** (slides 1 à 6). L'animateur présente la situation initiale et les personnages.

*Les troubles de la vue des personnages ne sont pas mentionnés à cette étape. Les enfants vont les découvrir au cours de l'animation.*

- ▶ **Répartition des enfants en 5 groupes** (slide 6). Chaque groupe incarne un personnage. La répartition peut se faire par tirage au sort.

1

### Première Phase (slides 7 à 38) :

les personnages se mettent en route chacun de leur côté pour récupérer des lunettes.

- ▶ Succession de slides mettant en scène les personnages les uns après les autres, chacun devant réaliser une partie de la mission.



- ▶ **À chaque étape**, une question-discussion sur la situation que rencontre le personnage et les difficultés liées à son trouble visuel. Les enfants commentent la situation. Une slide de réponse permet à l'animateur d'expliquer le trouble du personnage et la solution qui s'offre à lui.

- ▶ **À la fin de chaque séquence**, le groupe d'enfants incarnant le personnage doit répondre à une question pour surmonter l'obstacle : pour permettre au personnage de récupérer ses lunettes ou pour qu'il puisse solliciter l'aide d'un ami.



**DURANT CETTE PREMIÈRE PHASE**, lorsqu'on demande aux enfants de décrire la situation dans laquelle se trouve le personnage, il est important de les laisser s'exprimer. Il n'y a pas de « mauvaise réponse ». L'animateur peut relancer les enfants avec des questions additionnelles pour les aider à verbaliser leurs idées : « *Que voit le personnage ? Que se passe-t-il ? Distingue-t-il clairement tel ou tel objet ?* »

## 2

### Deuxième phase (slides 39 à 57) :

les personnages doivent répondre à une question pour récupérer la pierre.

- ▶ **Pour chaque question**, c'est le groupe d'enfants qui incarne le personnage qui est interrogé.
  - ▶ **Si le groupe ne connaît pas la réponse** à la question ou n'arrive pas à se mettre d'accord sur une même réponse, l'animateur peut demander l'avis des autres groupes.
  - ▶ Une slide réponse permet à l'animateur de donner la bonne réponse aux enfants – le personnage peut récupérer la pierre qu'il est venu chercher.
- ▶ **Résolution** (slides 58 à 60). Tous les personnages ont récupéré leur pierre et reviennent sur Terre, victorieux. On insistera sur le fait que c'est tous ensemble qu'on a trouvé les solutions et rempli la mission !



### Conclusion de l'animation (10 min)

#### OBJECTIF

Phase de re-contextualisation rappelant les messages clefs issus de l'animation

- ▶ Faire la **synthèse** de ce que l'on a appris durant le jeu, **en demandant aux enfants ce qu'ils ont retenu** (en notant leurs réponses sur un support, en parallèle de ce qui a été écrit au début de l'animation).
- ▶ **Distribution d'une brochure** à la fin de l'animation, en expliquant aux enfants qu'ils vont pouvoir apprendre plein de choses à leurs parents.





**Les Explorateurs de la Vue**  
est une opération de prévention menée par

ASSURANCE  
PRÉVENTION   
Les assureurs se mobilisent

*Assurance Prévention est une association loi de 1901 dont les adhérents sont les sociétés membres de la Fédération Française de l'Assurance. Elle a notamment pour mission de concevoir et de déployer des actions de sensibilisation aux risques routiers, domestiques et santé vers le grand public.*