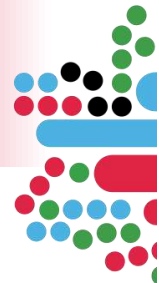


LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES A LA MATERNELLE

GUIDE PRATIQUE
ET FICHES D'ACTIVITÉS



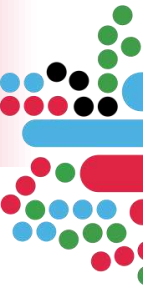


LES BESOINS	19
LES OBJECTIFS DES SÉANCES	19
LES BESOINS VITAUX DES VÉGÉTAUX	19
LES BESOINS DU CHAT	19
DESSINER SES BESOINS	20
LES ÉMOTIONS	21
LES OBJECTIFS DES SÉANCES	21
LES ÉMOTIONS DE BASE	21
LE THEATRE DES EMOTIONS.....	22
L'INTENSITÉ DES ÉMOTIONS	23
CONTEXTUALISER LES ÉMOTIONS	23
S'INSPIRER D'ŒUVRES D'ART	24
LA COLERE	25
LES OBJECTIFS DES SÉANCES	25
GROSSE COLERE.....	25
TOUS LES SECRETS POUR CALMER MA COLERE	26
DESSINER MA COLERE	27
LA GESTION DES ÉMOTIONS	28
LES OBJECTIFS DES SÉANCES	28
LES EMOTIONS EN MUSIQUE	28
ON SE DETEND.....	29
PROLONGEMENT	30
LA COMMUNICATION POSITIVE	31
LES OBJECTIFS DES SÉANCES	31
COMPRENDRE SES ÉMOTIONS	31
JEUX DE RÔLES : COMMUNIQUER	33
PROLONGEMENT	34
SITOGRAFIE	35
BIBLIOGRAPHIE	35
LUDOGRAPHIE	35
ANNEXE	36
N°1 LA METEO DES EMOTIONS	36
N°2 THERMOMETRE DES EMOTIONS	38
N°3 HORLOGE DES EMOTIONS.....	40

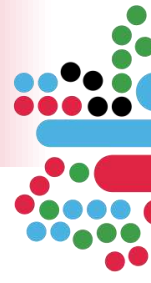


LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES A LA MATERNELLE

LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT - FÉDÉRATION DE PARIS



N°5 CHARTE	Erreur ! Signet non défini.
N°6 FLEUR DE L'ESTIME DE SOI	41
N°7 EMOTIONS DE BASE.....	43
N°8 INTENSITE DES EMOTIONS	47
N°9 GUILI LAPIN, SEQUENCES PEDAGOGIQUES	48
N°10 AFFICHE COLERE	55
N°11 LISTE DE MORCEAUX	55
N°12 LISTE DES BESOINS.....	58
N°13 LISTE EMOTIONS.....	Erreur ! Signet non défini.
N°14 CARTE DES ANIMAUX	59



EN GUISE D'INTRODUCTION

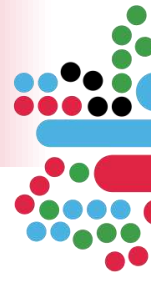
Ce livret a pour objectif d'accompagner les équipes éducatives dans le développement des compétences psychosociales à la maternelle à travers la mise à disposition de ressources pratiques.

Les fiches que vous pourrez trouver dans ce guide rassemblent des activités qui s'appuient sur des supports variés et adaptés à l'âge des enfants. Mobilisables dès la moyenne section, elles visent à favoriser la découverte, la réflexion et l'apprentissage autour du développement des compétences psychosociales à la maternelle pour favoriser le bien-être à l'école.

Les compétences psychosociales, c'est « permettre à l'enfant de trouver en lui et avec l'appui de son environnement les ressources, autrement dit les compétences nécessaires pour faire face aux diverses situations de la vie quotidienne, faites de joies, de plaisirs, mais aussi de frustrations, de difficultés et d'interdits. »

« On ne peut pas effacer les traumatismes ni changer les personnalités. Mais il est possible de travailler sur les facteurs de protection et les compétences psychosociales...Il faut aider les enfants à trouver des forces pour « faire avec » et se réinscrire dans le lien social. »

Jacques FORTIN, médecin pédiatre en santé publique, professeur honoraire des universités, faculté de médecine de Lille.



LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

DÉFINITION

L'OMS décrit les compétences psychosociales (CPS) comme « **La capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement.** »

Ces compétences ont un rôle crucial à jouer dans le bien être de toute personne, et il est important, à l'instar des autres compétences, que les adultes encadrant la vie de l'enfant soient là pour l'aider à développer celles-ci.

Dès son plus jeune âge, l'enfant reproduit les gestes et les paroles des adultes. Il se situe moins dans l'analyse et la réflexion que dans l'imitation. Aussi, le rôle modélisant de l'entourage, des pairs, des adultes est primordial.

LES TYPES DE COMPÉTENCES

Elles se regroupent en 3 types de compétences : **les compétences sociales, les compétences cognitives et les compétences émotionnelles.**

Les compétences sociales :

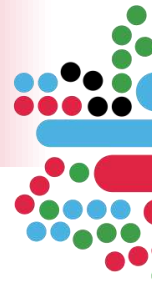
- La communication verbale et non verbale
- L'empathie
- Les capacités de résistance et de négociation
- La coopération
- Le plaidoyer

Les compétences cognitives :

- La prise de décision
- La pensée critique et l'autoévaluation

Les compétences émotionnelles :

- La régulation émotionnelle
- La gestion du stress
- L'auto-évaluation et l'autorégulation



Chacune de ces compétences permet à l'individu de mieux vivre dans son environnement et contribue à son bien-être. Elles facilitent les relations avec les autres. L'apprentissage de ces compétences est essentiellement expérientielle : les enfants, tout comme les adultes, ont besoin, pour les développer, de vivre des situations qui les habituent à les utiliser. Comme toute expérimentation, celle des compétences psychosociales nécessite un cadre, que l'encadrant.e est là pour déterminer avec les enfants.

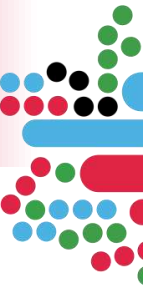
En maternelle, les entrées thématiques les plus pertinentes à travailler sont l'estime de soi, la communication bienveillante, la gestion des émotions et la coopération.

LES CRITERES D'EFFICACITÉ

Pour que les différentes séquences de développement des compétences psychosociales proposées puissent avoir un effet, il est recommandé de :

- Mettre en place un **rituel** de début et de fin de séance (une sélection de rituels vous est proposée dans la première fiche) ;
- Prendre un temps à chaque début de séquence pour rappeler ce qui a été **fait la dernière fois** ;
- Proposer des temps de **débriefing** à chaque fin d'activité (demander aux enfants ce qu'ils ont ressenti, si c'était dur, etc.) ;
- Suivre globalement **l'ordre des séances** : il est par exemple essentiel de proposer des activités « estime de soi » avant le reste des séances : il s'agit d'une base indispensable au développement du reste des CPS ;
- Proposer les activités de manière **régulière**. C'est la répétition qui permet le développement des CPS ;
- Devenir un « modèle » pour l'enfant en adoptant **une posture bienveillante** basée sur les études de ses propres compétences psychosociales (communication non violente, réévaluation d'une situation conflictuelle, etc.) ;
- Poser les règles de discussion : **pas de bonnes ou mauvaises réponses**, lever la main pour prendre la parole, écouter sans couper la parole, respecter la parole de l'autre, avoir le droit de se taire ;

Le fait que tou.te.s les acteurs de la communauté éducative participent à un tel projet permettra des résultats bien plus visibles sur le **climat scolaire**, la **concentration** des élèves et par conséquent la **réussite éducative** du plus grand nombre. Par exemple, la réalisation de supports à destination des parents sur les CPS peut être prétexte, à l'occasion d'une exposition, d'une projection ou encore d'un café des parents, à la présentation du dispositif et du travail réalisé à l'école.



MISE EN PLACE D'UN RITUEL

Le travail des compétences psychosociales est l'occasion de mettre en place un rituel qui permet de détendre les enfants et d'obtenir une meilleure attention de leur part. Ce rituel est en lui-même une expérimentation des techniques de régulation.

Les activités sont proposées à tous les élèves, mais un enfant qui ne souhaite pas participer est libre de se mettre en retrait ou de s'impliquer différemment. Ci-dessous, vous trouverez une liste de rituels à proposer en début ou en fin de séance :

LA VISUALISATION

Les techniques de visualisation sont très **efficaces** et présentent un grand avantage **contre le stress**. Elles ne demandent **aucun mouvement** et ne font aucun bruit. Il s'agit simplement de fermer les yeux et d'imaginer une situation agréable et relaxante.

Etape 1

Proposer aux enfants de faire une ronde. Dans la mesure du possible, il est important que les adultes présents s'inscrivent dans le cercle et expérimentent également l'activité. Chaque individu du cercle se tient la main. Demander de fermer les yeux, de rapprocher le pied droit du pied gauche et de respirer profondément plusieurs fois.

Etape 2

Énoncer la consigne suivante (ou une autre proposition de visualisation de votre choix ou invention).

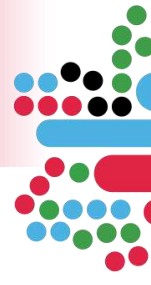
« Je vous propose d'imaginer que nous nous transformons en arbre. Le tronc est bien solide, si on veut on peut fermer les yeux et on peut imaginer les racines qui descendent au centre de la terre. »

Laisser un petit temps aux enfants pour imaginer.

« Les arbres vont respirer et bouger les branches (lever alors les bras en respirant doucement puis les baisser très doucement »

Etape 3

Finir l'exercice en s'asseyant en ronde.



LE BÂTON DE PAROLE

Celui qui possède le bâton a la parole et peut s'exprimer. Les autres ne peuvent l'interrompre, ni commenter, ni juger. L'auditoire a seulement le droit de reformuler ce que dit le porteur du bâton. Celui-ci lègue son bâton une fois qu'il a le sentiment d'avoir été écouté.

Ce rituel nécessite la création au préalable d'un bâton de parole.

Etape 1

Les enfants sont assis par terre en ronde. Introduire le bâton de parole (bâton de pluie ou autre).

Cet objet symbolique va permettre de réguler la circulation de la parole au sein du groupe. Celui ou celle qui a envie de parler doit tenir le bâton dans les mains pour s'exprimer, il doit attendre son tour mais en échange il sera écouté par les autres.

Le bâton va circuler dans la ronde et si l'enfant n'a pas envie de parler il passera le bâton à son voisin en disant « Je passe pour le moment ». L'adulte propose, suggère, invite mais n'impose pas ; il.elle pourra cependant proposer à nouveau le bâton de parole à ceux qui n'ont pas souhaité prendre la parole à l'issue du premier tour.

Etape 2

L'adulte commence le tour en précisant une chose qu'il a aimé durant le jeu et comment il se sent en ce moment. Puis il passe le bâton de parole à l'élève qui se trouve à sa droite. Plus tard, on pourra aussi introduire « une chose que j'ai apprise ».

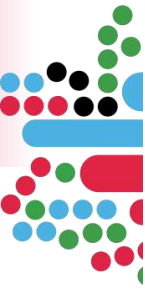
LA MÉTEO DES ÉMOTIONS

En quelques minutes, faire le tour des émotions de chaque élève qui le désire. Cet exercice permet aux enfants de développer petit à petit leur vocabulaire des émotions et des sensations ainsi que leur capacité à les communiquer. Ce rituel est également adapté pour introduire une séquence dédiée aux émotions.

Plusieurs supports pour réaliser ce rituel sont disponibles en annexes :

- Annexe 1 « Météo »
- Annexe 2 « Thermomètre des émotions »
- Annexe 3 « Horloge des émotions »

Les aimants d'émotions « Feeling Bodies », disponibles dans la mallette, peuvent être utilisés pour ce rituel.



LES ÉTIREMENTS

Pour montrer les étirements, le mieux est de les faire en même temps que les enfants.

L'arbre

Debout, s'appuyer sur une seule jambe.
 Plier l'autre genou et placer la plante du pied à l'intérieur de la cuisse de la jambe en appui.
 Se balancer doucement quelques instants comme un arbre sous la brise.
 Faire la même chose en s'appuyant sur l'autre jambe.

La grenouille

Remarque : Cette activité nécessite un espace dégagé, privilégier la salle de motricité si l'espace classe est insuffisant.

Plier les genoux jusqu'à ce que les fesses touchent presque le sol.
 Poser les mains par terre (les bras entre les deux jambes).
 Faire plusieurs sauts comme une grenouille en posant les mains devant soi au sol et en rapprochant les jambes des mains. Essayer de faire des sauts de plus en plus grands.

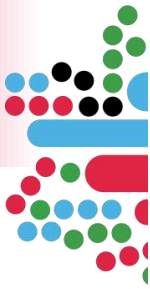
La graine

Se mettre à genoux (genoux à terre, fesses posées sur les talons).
 Se baisser et poser ton front sur le sol en laissant tes bras le long de ton corps.
 Rester tranquille quelques instants.

Le papillon

S'asseoir en tailleur.
 Placer la plante des pieds l'une contre l'autre.
 Attraper les chevilles avec ses mains.
 Battre des jambes comme si elles étaient des ailes de papillon.

De nombreux exercices sont disponibles dans l'ouvrage d'Annie Sébire et Corinne Pierotti, *Pratiques corporelles de bien être, mieux apprendre à l'école, mieux gérer sa classe*, éditions EPS, 2013. (disponible dans la mallette).



TENSION DÉTENTE

Aussi appelé « La caméra à bien-être », voici un exercice très apprécié des enfants, car il permet de se relaxer tout en s'amusant.

Cet exercice à réaliser seul permet de jouer sur les contrastes du corps ; il est très simple, il suffit de contracter puis relâcher les muscles.

Déroulement

Serrer très fort les poings et tendre les bras pour qu'ils deviennent durs.

Puis, relâcher les poings, les mains, les doigts et balancer les bras comme s'ils étaient en mousse ;

Répéter l'exercice en rajoutant les jambes ;

À la fin, relâcher les poings, puis les bras et enfin les jambes pour devenir mou comme une poupée ;

Répéter l'exercice pour que l'enfant ressente bien le contraste ;

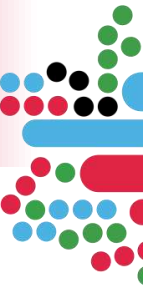
PROLONGEMENT

Matériel :

- Feuille de papier cartonnée, format A6 (10.5 x 14.8cm)
- Feutres

Afin de permettre le prolongement des rituels mis en place et favoriser leur appropriation par les élèves, en phase avec ce qui est réalisé en classe, des « cartes souvenirs » pourront être fabriquées, à partir de photo, de dessin, de collage, etc.. Ce travail permettra à l'enfant de construire des ressources personnelles pour l'apprentissage et la gestion des émotions.

On explique aux élèves qu'ils peuvent faire les exercices qu'ils ont préférés ultérieurement et quand nécessaire. Ces cartes souvenirs peuvent être emportées à la maison afin de créer du lien avec l'environnement familial de l'enfant.



Etape 3

Laisser l'affiche en vue en permanence ou uniquement durant les ateliers, si celle-ci est très différente des règles en classe. Elle pourra servir de support de rappel des règles si besoin.

DIRE BONJOUR

Etape 1

Les enfants sont deux par deux. Au signal, ils doivent se tourner vers l'autre et se dire bonjour d'une des manières suivantes : se regarder dans les yeux, se serrer la main, se faire la bise, se prendre dans les bras.

Afin de déterminer la façon dont il.elle souhaite dire bonjour à l'autre, donner la consigne suivante :

- Si vous souhaitez dire bonjour en **regardant dans les yeux** vous lèverez le doigt en montrant **1 doigt**,
- Si vous souhaitez dire bonjour en vous **serrant la main** vous montrerez **2 doigts**,
- Si vous souhaitez dire bonjour en faisant **la bise** vous montrerez **3 doigts**,
- Si vous souhaitez **prendre dans les bras** le camarade vous montrerez **4 doigts**.

Le nombre le plus petit l'emporte.

Etape 2

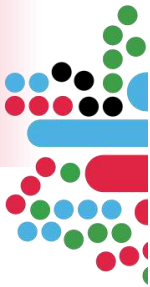
Les élèves sont associés au choix du signal (exemple : leur demander comment on dit bonjour dans une autre langue).

Etape 3

Le jeu commence. Une fois les règles comprises, introduire la musique : les enfants se déplacent quand la musique joue. Lorsqu'elle s'arrête, ils doivent former des paires puis au signal se dire bonjour.

Débriefing

Celui-ci récapitule la dernière activité ainsi que l'ensemble de la séance.



L'ESTIME DE SOI

LES OBJECTIFS DES SÉANCES

- Apprendre à mieux se connaître
- Prendre conscience de ses qualités

LA FLEUR DE L'ESTIME DE SOI

Matériel :

- Papier, stylos, feutres, magazines, catalogues
- Modèle de fleur en annexe 4 (1 par élève)

L'objectif de cette activité est que chacun des enfants puisse réfléchir à ses talents, à ses qualités et les explicite.

Etape 1

Avant que les enfants ne commencent à remplir leur fleur, on posera les questions suivantes : Qu'est-ce que vous aimez faire ? A quoi êtes-vous bon ? Aux jeux de société ? A la danse ? Pour faire votre lit ? Pour faire sourire votre maman, votre papa ? (On pourra alors récolter les réponses en faisant tourner le bâton de parole)

Si des élèves ont du mal à se trouver des talents, les aider en faisant participer les autres et en décrivant des expériences auxquelles les autres ont assistés.

Exemple : « Je trouve que tu es persévérant car même lorsque tu n'arrives pas à faire une construction, tu essayes jusqu'à trouver la solution. »

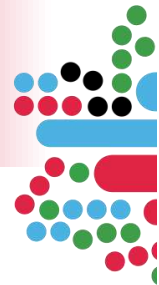
Conclure après le tour de parole par : « les choses pour lesquelles vous êtes doués s'appellent des talents. Quels sont vos talents ? » ; « Par exemple, vous pourriez avoir du talent pour vous occuper de votre animal : poisson, chat, chien (lui donner à manger...) »

Etape 2

Poursuivre l'activité en proposant à chacun.e de créer sa fleur des talents, afin de les afficher ensuite dans la classe.

Donner la consigne suivante : Sur les feuilles photocopiées, vous allez dessiner dans le rond au centre une image de vous. Puis sur les pétales autour, vous dessinerez un talent que vous avez.

Les élèves peuvent également découper dans les magazines ou dans les catalogues ce talent (dans ce cas, leur laisser un peu de temps pour découvrir et feuilleter les journaux). Passer auprès des enfants pour écrire les différents talents sous les dessins.



LA COOPÉRATION

LES OBJECTIFS DES SÉANCES

- Modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition
- Favoriser le vivre ensemble
- Développer des valeurs : respect, solidarité, coopération
- Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
- Construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions
- Organiser des situations réelles de communication
- Réinvestir des notions vues en classe.

LE REGROUPEMENT

Matériel :

- Tambourin, lecteur CD ou autre instrument

Les enfants sont dispersés. Avec un tambourin, ou à l'aide d'un lecteur CD ou d'un autre instrument, faire du bruit, de la musique. Lorsque la musique est en marche, les enfants marchent. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent s'arrêter et obéir aux consignes suivantes :

Etape 1

Mettez-vous par deux.
Attendre que la consigne soit appliquée, vérifiez et reprendre.

Etape 2

Mettez-vous par trois.
Attendre que la consigne soit appliquée, vérifiez et reprendre.

Etape 3

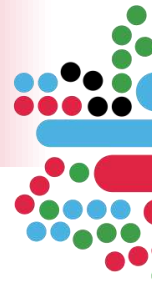
Chercher un camarade qui a la même couleur de cheveux que vous.
Attendre que la consigne soit appliquée, vérifiez et reprendre.

Etape 4

Chercher un camarade qui a la même couleur de pantalon ou une jupe que vous.
Attendre que la consigne soit appliquée, vérifiez et reprendre.

Etape 5

Chercher un camarade qui a la même couleur de pull (ou tee-shirt) que vous.
Attendre que la consigne soit appliquée, vérifiez et reprendre.



PLOUF LES PINGUINS

Matériel :

- Jeu de société « Plouf les pingouins » (fourni dans la mallette)

Ce jeu se joue à 4 joueurs maximum. Il peut être proposé dans le cadre d'activités CPS en petit groupe. L'objectif est que les enfants aident tous les pingouins à grimper sur les icebergs avant qu'ils ne fondent. Une partie dure environ 10 minutes.

Etape 1

Installez le plateau de jeu. Pour cela, placez chacun des 6 icebergs à côté d'un banc de poissons, en formant un cercle autour de ceux-ci. Les pingouins nagent sur le dos dans la mer.

Etape 2

Chaque joueur lance à son tour les dés.

Si les dés indiquent un pingouin et le chiffre 3 par exemple, le joueur doit faire grimper un pingouin sur l'iceberg posé près des 3 poissons. Si cet iceberg a déjà fondu, le pingouin peut grimper sur l'iceberg de son choix. S'il n'y a plus de place sur l'iceberg, le joueur peut empiler les pingouins les uns sur les autres.

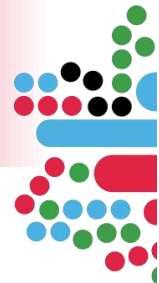
Si les dés indiquent un iceberg et le chiffre 4 par exemple, l'iceberg posé près des 4 poissons fond et disparaît du plateau. Si des pingouins sont dessus, ils tombent à l'eau. Si cet iceberg a déjà fondu, le joueur choisit un pingouin sur un autre iceberg et le remet à l'eau.

L'activité s'arrête lorsque tous les pingouins sont sur des icebergs et la partie est gagnée. Si tous les icebergs ont fondu, alors la partie est perdue.

Débriefing

Demander aux enfants ce que leur a apporté le jeu, qu'est-ce qu'ils ont dû faire pour réussir le jeu ? Pour que tous les pingouins tiennent sur la banquise ? (les enfants pourront expliquer leurs stratégies). Est-ce que le jeu était facile ? Qu'est-ce qui était difficile ? Pourquoi ? Permettre l'expression sur les avantages de la coopération et sur les difficultés qui sont peut-être apparues lors de la décision de stratégies.

Conclure en faisant le lien avec la cour de récréation : on peut jouer tous ensemble. On a plus de chance de réussir ensemble que tout seul.



LES PINGUINS SUR LA BANQUISE

Matériel :

- Des tapis ou tu scotch pour délimiter l'espace au sol
- De la musique

Ce jeu est une variante du jeu *Plouf les pingouins*. Il permet de proposer la même activité à échelle humaine et d'être vécu collectivement par les participants. L'objectif reste le même : tous les pingouins doivent grimper sur les icebergs avant qu'ils ne fondent.

Etape 1

Délimiter avec des tapis un espace suffisamment grand que pour que tous les participants puissent se tenir sur l'espace délimité. Les participants s'y placent : ce sont les pingouins bien à l'abri sur la banquise.

Etape 2

Lorsque la musique se met en route, les participants quittent la zone délimitée avec les tapis: ils vont nager car il n'y a pas de danger

Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent regagner la banquise, c'est-à-dire que les participants doivent retourner sur la surface délimitée au sol.

Etape 3

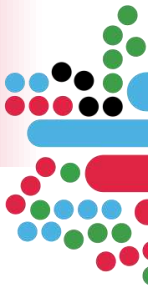
A chaque fois que l'animateur.trice remet de la musique, il en profite pour restreindre l'espace délimité par les tapis ou le scotch, ainsi petit à petit la surface de banquise se met à fondre. Les participants vont devoir coopérer et s'organiser pour que tous soient à l'abri, sur une surface de plus en plus réduite.

L'activité s'arrête vous estimez qu'il n'est pas possible de se serrer davantage, ensemble et en sécurité, sur la surface délimitée. Les enfants auront certainement envie de jouer sur les tapis dans un premier temps. Relancer le jeu en leur expliquant que tous ensemble, ils vont devoir trouver une solution pour qu'aucun pingouin ne se trouve à l'extérieur de la banquise.

Débriefing

De la même manière que l'activité précédente, on peut demander aux enfants ce que leur a apporté le jeu, qu'est-ce qu'ils ont du faire pour réussir le jeu ? Pour que tous les enfants tiennent sur la banquise ? Est-ce qu'ils ont aimé être collés aux camarades ? Est-ce que le jeu était facile ? Qu'est ce qui était difficile ? Pourquoi ?

Conclure en faisant le lien avec la cour de récréation : on peut jouer tous ensemble.



LES BESOINS

LES OBJECTIFS DES SÉANCES

- Identifier les différents besoins (vitaux, émotionnels, etc...)
- Comprendre ce qu'il peut se passer quand un besoin est ou n'est pas satisfait
- Identifier et comprendre ses propres besoins

LES BESOINS VITAUX DES VÉGÉTAUX

Matériel :

- Un écran
- La vidéo intitulée « *Les besoins vitaux des végétaux* » :
<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/video/les-besoins-vitaux-des-vegetaux.html>
- Séquence : « *Un rosier apparaît à l'écran, il n'a pas l'air très en forme. Grégoire l'arroser l'arrose, le jardinier lui demande d'arrêter, en exprimant qu'il a peut-être d'autres besoins que de l'eau. (...) Puis elle propose de faire des expériences pour savoir de quoi les plantes ont vraiment besoin* ».

Cette vidéo permet d'introduire la notion de besoin car comme tout être vivant, les végétaux ont des besoins vitaux. Suite au visionnage de la vidéo, un échange sur les besoins des êtres humains pourra être introduit : demander aux élèves de quoi les humains ont besoin en s'appuyant par exemple sur différents moments de la journée (collectif, oral). On pourra ensuite donner une liste des besoins (besoin d'affection, besoin de manger, besoin de s'amuser, besoin de se reposer).

LES BESOINS DU CHAT

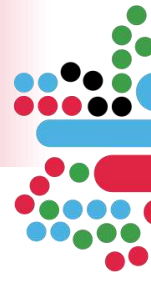
Matériel :

- Album « *Parfois j'ai envie de* » Mies Van Hout, éditions Mineditions, 2018

Lecture et discussion autour de l'album « *Parfois j'ai envie de* » de Mies Van Hout.

Suite à la lecture de l'ouvrage, l'adulte engage avec les enfants une réflexion sur les différentes scènes et besoins présentés dans l'histoire. « *Quelle réaction, comportement cette situation induit-elle pour le chat ? Quelle émotion, sensation, réaction a-t-on pu observer chez le chat ? Quel était le besoin du chat à ce moment-là ?* »

En observant et analysant ces situations, les élèves sont invité.es à comprendre les différentes réactions corporelles et émotionnelles provoquées par un besoin satisfait /insatisfait.



DESSINER SES BESOINS

Matériel :

- Grande feuille de papier
- Feutres

Etape 1

Avant d'entamer l'activité, il conviendra de faire appel à la mémoire des élèves pour élaborer un résumé des besoins évoqués au fil des exercices (les besoins vitaux des plantes, ceux du chat : eau, nourriture, amour, calme, confort, récréation, repos, etc...).
« Nous avons vu la dernière fois que les végétaux et les animaux avaient des besoins particuliers. Pourriez-vous me dire quelles étaient ces besoins ? »

Cette étape a pour objectif de verbaliser les différents besoins rencontrés et de dresser, à l'orale et de manière collective, une liste de ces derniers, afin de favoriser leur mémorisation et compréhension.

Etape 2

Pour poursuivre le travail de compréhension et d'identification des besoins, l'adulte demandera aux élèves de dessiner une situation où ils ont un besoin spécifique.

On pourra donner des pistes aux élèves :

Le matin en me levant, j'ai besoin de....

Avant d'aller à l'école, j'ai besoin de....

A l'école, j'ai besoin de....

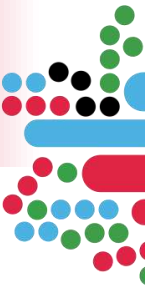
Le soir, en rentrant à la maison, j'ai besoin de...

Pour grandir, j'ai besoin de....

Il sera ensuite demandé à l'élève de présenter et d'expliquer son dessin à l'adulte.

Remarque : L'important n'est pas que le dessin représente réellement ou non une situation, mais bien de donner l'occasion à l'élève de verbaliser le contexte et le besoin.

Une liste des 54 besoins de l'enfant est disponible en annexe 10.



LES ÉMOTIONS

LES OBJECTIFS DES SÉANCES

- Identifier les émotions à partir de leur expression du visage et du corps
- Connaître les différentes familles d'émotions et leur intensité
- Nommer les émotions
- Reconnaître les émotions

LES ÉMOTIONS DE BASE

Matériel :

- Quatre images en annexe 5 représentant les 4 émotions de base

Important : Dans une activité comme celle-ci, les élèves dévoilent leur expérience personnelle, leur ressenti. Il est donc nécessaire de veiller à maintenir une écoute bienveillante (de la part des élèves et des encadrant.es), et de ne pas forcer un.e élève à répondre devant le groupe si elle ou il ne le souhaite pas.

Etape 1

Afficher les quatre images au tableau.

Etape 2

Demander à un enfant de venir choisir une image et de répondre aux questions suivantes :

- *Comment se sent cet enfant ?
- *A quoi le voyez-vous ?
- *Que fait le petit enfant ?
- *Est-ce que toi aussi tu peux..... ?
- *Regarde bien les épaules de cet enfant...
- *Pourquoi est-ce que cet enfant serait....
- *Et toi quand es-tu content/fâché/ triste/ peureux ?
- *Que ressens-tu alors ?
- *Que fais-tu alors ?
- *Que s'est-il passé ?

Recommencer l'opération avec les trois autres images.



LE THEATRE DES EMOTIONS

Matériel :

- Quatre images en annexe 5 représentant les 4 émotions de base

Etape 1

Les enfants, divisés en 2 groupes, se font face assis par terre.

Etape 2

Demander à l'un des groupes de se retourner. Pendant ce temps-là, montrer une des images à l'autre groupe. Leur demander de s'entraîner à mimer l'émotion représentée. Une fois que le groupe est prêt, l'autre groupe se retourne et essaie de deviner quelle émotion est mimée par l'autre équipe

Etape 3

Lorsque l'émotion est trouvée, les faire verbaliser en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qui vous a indiqué que c'était cette émotion ?
- Comment était le corps de celles et ceux qui mimaient ?
- Comment étaient leurs visages ?
- Que faisaient-il.elles ?

Etape 4

Changer les rôles afin que chaque groupe mime 2 émotions.

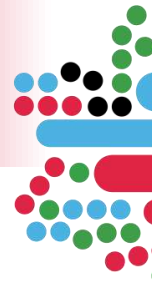
Débriefing

Animer une petite discussion à partir des questions suivantes :

- Comment avez-vous vécu le jeu ?
- Est ce simple de mimer les émotions, de mimer la peur, la colère, la joie, la tristesse ?
- Est ce simple d'accepter de laisser voir ses émotions ?

A partir des réponses des enfants conclure que le corps traduit les émotions, parle des émotions.

Dans cette activité, c'est la dynamique de groupe qui aide à amplifier le ressenti. Il peut être également intéressant de revenir sur la difficulté de reconnaître le ressenti de l'autre et celle d'exprimer ses émotions.



L'INTENSITÉ DES ÉMOTIONS

Matériel :

- Le panneau des émotions de différentes intensités en annexe 6.

Etape 1

Demander aux enfants si lorsqu'ils.elles sont content.es, ils le sont toujours au point de sauter partout, ou si parfois ils ressentent de la joie mais sont juste joyeux, apaisés ? Expliquer que l'on peut ressentir la peur, la joie, la tristesse et la peur de manière plus ou moins forte.

Etape 2

Afficher le panneau des émotions de différentes intensités au tableau. Poursuivre l'échange engagé en demandant aux enfants de donner des exemples de situation où ils.elles ont eu « des petites, moyennes, grosses peur/ tristesse/ colère/ joie. On tachera ensuite de replacer ces émotions suivant leur intensité sur le panneau des émotions.

CONTEXTUALISER LES ÉMOTIONS

Matériel :

- L'album « Guili lapin » de Willems Mo (disponible dans la mallette)
- Séquences pédagogiques en annexe 7

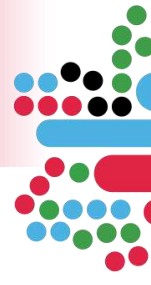
Cette activité se découpe en 6 séquences pédagogiques conçues et proposées par le Réseau Canopée. Elles permettent de comprendre, à partir d'un album jeunesse, les attitudes et les états mentaux d'un personnage en rapport à des événements et des situations. Lors de cette activité, les enfants seront invités à interpréter les pensées des personnages, utiliser des accessoires pour mieux comprendre, se remémorer et raconter l'histoire, approcher l'importance de la fonction de la communication verbale.

Etape 1

Lire le texte de l'album. Animer une discussion au cours de laquelle chacun peut exprimer son ressenti, son opinion.

Etape 2

Lire l'album et organiser une restitution en figurant les espaces, les personnages et leurs déplacements.



Etape 3

Questionner et animer des débats avec pour objectifs de révéler ce que Trixie tente de dire et de faire comprendre aux élèves ce qui s'est passé avec le doudou.

Etape 4

Relire l'ouvrage en insistant sur les raisons qui poussent Trixie à se comporter ainsi sur le chemin du retour. Aider les enfants à interpréter les pensées des personnages.

Etape 5

Aider les élèves à comprendre la signification des illustrations de la page titre. Les aider à identifier les émotions et les états mentaux de Trixie.

Etape 6

Aider les élèves à comprendre les réactions de Trixie. Leur faire construire des analogies avec leur vécu. Aborder l'importance de bien s'exprimer pour pouvoir communiquer.

Les différentes séquences pédagogiques sont accessibles en annexe 7 et en suivant ce lien :

<https://www.reseau-canope.fr/maternelle-ecole-de-litterature/S04>

S'INSPIRER D'ŒUVRES D'ART

Matériel :

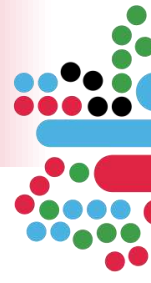
- Reproductions d'œuvres d'art
- Feuilles de papier, petits matériels (feutres, papiers, magazines)

Etape 1

Proposer aux enfants de parcourir des reproductions d'œuvres d'arts d'artistes tels que Jackson Pollocks, Paul Klee, Edvard Munch, Murakami, etc...

Etape 2

Créer une œuvre d'art détournée autour d'une des 4 émotions de bases. Lors de cette activité, l'enfant viendra laisser libre court à son imagination pour créer une œuvre qui illustra l'émotion choisie, à la manière de l'artiste choisi.e. Cette création personnelle illustrera comment l'enfant perçoit tel ou tel émotion, comment il se la représente, comment il manifeste ses sentiments.



LA COLERE

LES OBJECTIFS DES SÉANCES

- Décrire une image, exprimer son ressenti en utilisant un vocabulaire adapté
- Pratiquer le dessin pour représenter la colère
- Exprimer sa colère par d'autres moyens que la violence

GROSSE COLERE

Matériel

- Album « Grosse colère » de Mireille d'Allancé

Lecture et discussion autour de l'album « Grosse colère » de Mireille d'Allancé
En demi-groupes de préférence (ou en groupe-classe si l'autre option est impossible)

Etape 1

Lire l'album « Grosse colère » au groupe puis engager une discussion sur l'histoire :

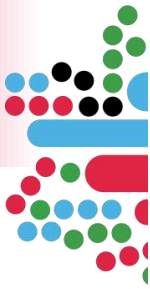
- Qui a une grosse colère ?
- Pourquoi Robert est en colère ?
- Comment exprime-t-il sa colère ?

Etape 2

A partir des réponses, questionner les élèves :

- Et vous est ce qu'il vous arrive aussi d'avoir une grosse colère comme Robert ?
- Quand vous êtes en colère, contre qui êtes-vous en colère ? les copains ? les adultes ? Vous-mêmes ?

Laisser la possibilité à tou.te.s les élèves qui le souhaitent de prendre la parole avant de terminer l'activité.



TOUS LES SECRETS POUR CALMER MA COLERE

Matériel

- Album « Grosse colère » de Mireille d'Allancé
- Affiche de la colère à compléter en annexe 8.

En demi-groupes de préférence (ou en groupe-classe si l'autre option est impossible)

Etape 1

Lire à nouveau l'album « Grosse colère » et résumer les éléments discutés dans la séance précédente.

Etape 2

Proposer de réfléchir ensemble sur la façon d'exprimer sa colère et de se calmer. Expliquer aux élèves que tout le monde a le droit d'être en colère mais pas de taper, les violences sont totalement interdites. Pour éviter cela, leur proposer de se mettre d'accord sur les astuces pour calmer sa colère :

Comment fait Robert pour se calmer ?

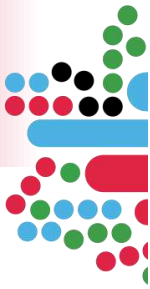
Et toi comment fais-tu ?

Etape 3

Prendre la fiche de la colère à compléter et la remplir avec les réponses des enfants. Écrire toutes les astuces pour se calmer, l'idéal est d'avoir au moins une proposition par enfant.

Pistes à envisager :

- *Doudou colère (je peux le taper ou lui faire un câlin)
- *Sabliers géants que l'enfant peut regarder pour se calmer
- *Balles anti-stress
- *Boire un verre d'eau
- *Compter lentement jusqu'à 10
- *Inspirer et expirer fort. Faire un exercice de respiration
- *M'isoler dans un coin
- *Me mettre à courir
- *Dessiner
- *Prendre un livre
- *Aller jouer avec les copains.
- *Expliquer à un adulte ou à un copain pourquoi je suis en colère.



DESSINER MA COLERE

Matériel:

- Pastels à l'huile
- Support papier blanc de différentes tailles au choix
- Affiche de la colère à compléter

Etape 1

Chaque enfant choisit le papier sur lequel elle ou il va dessiner.

Etape 2

Expliquer ensuite la consigne :

Imaginez que vous êtes très en colère, dessinez alors cette colère. Après, nous allons regarder ensemble comment vous avez représenté votre colère.

Etape 3

Passer parmi les enfants pour les aider à faire semblant d'être en colère pour dessiner. Certain.es auront certainement envie de dessiner l'objet de leur colère, cela n'a pas d'importance, l'essentiel est que l'enfant verbalise. Faire commenter l'enfant sur sa production et garder une trace écrite de ce qu'il a exprimé en l'inscrivant à l'arrière du dessin.

Débriefing

Échange avec les élèves après l'activité :

Afficher les productions des enfants. Les faire s'exprimer sur leur production et celle des autres.

**Que voyez-vous ?*

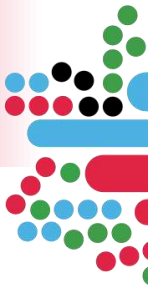
**Comment avez-vous représenté votre colère ?*

Constater avec les enfants qu'il y a de nombreuses représentations de la colère. Reprendre l'affiche de la colère en annexe remplie par les propositions des élèves et conclure :

*Exprimer ses émotions, c'est important.

*Lorsqu'on est en colère, on a le droit de le dire.

*Chacun doit trouver son super pouvoir pour calmer cette colère.



EXPRIMER ET GERER SES ÉMOTIONS

LES OBJECTIFS DES SÉANCES

- Comprendre tous les ressentis intérieurs et pouvoir les associer à une émotion
- Savoir gérer ses émotions, se détendre et s'apaiser.
- Prendre conscience de son corps et se construire une image positive de soi-même.

LES EMOTIONS EN MUSIQUE

Matériel :

- Des extraits de musique classique permettant aux enfants d'identifier en elles un ressenti de colère ou de joie ou de peur ou de tristesse
- Liste d'idée de morceaux en annexe 9

Etape 1

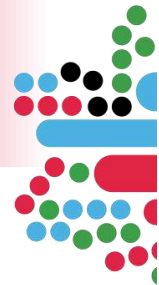
Les enfants sont placés en position assise, allongée. Les uns séparés des autres. Les inviter à fermer les yeux pour bien écouter la musique qui va traduire une émotion qu'il va falloir deviner. Lorsqu'un enfant a deviné l'émotion associée à la musique, il lève le doigt et partage avec ses camarades. Les enfants se mettent d'accord sur l'émotion que l'extrait procure. Les aider avec des relances : cela donne envie de... pleurer, de se mettre en colère, d'être joyeux, cela fait peur...

Etape 2

Les inviter à danser sur la musique correspondante à l'émotion trouvée.

Débriefing

Après chaque extrait demander aux enfants ce qu'ils ont ressenti. Comment ont-ils traduit la colère, la peur, la tristesse, la joie avec leur corps ? Demander d'expliquer certains les gestes qu'ils ont fait avec leurs corps ou expression avec leurs visages.



ON SE DETEND

Cette activité est une relaxation alliant étirements et visualisation.

Etape 1

Proposer aux élèves de prendre un petit moment calme pour apprendre à ressentir comment la position du corps peut agir et faire se sentir mieux.

Les enfants sont répartis dans la salle, espacés, il ne faut pas que le bras de l'un touche celui d'un autre.

Etape 2

Lire doucement et très lentement ce texte et faire, de préférence, les mouvements avec les enfants.

«Tu es accroupi, tout en boule, la tête et les bras relâchés. Comme une petite graine enfouie dans la terre, tu te prépares à sortir. En inspirant, tu te déplies tout doucement. Tu es comme attiré vers la lumière. Tes pieds sont bien enracinés dans le sol. Et tu montes, tu montes... Tu continues de te redresser, la tête la dernière ! La graine a germé, toutes les tiges sont sorties de terre. Puis tes mains se rassemblent vers ta poitrine. Et en inspirant, tu montes tes bras.

Au-dessus de ta tête, tes pouces se touchent, tes mains se déplient. Tes bras s'ouvrent en grand, très très grand. Tu es maintenant une magnifique plante du printemps ! »

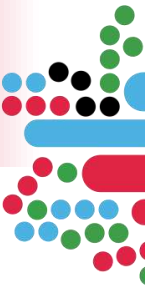
Chaque mouvement doit se faire lentement, surtout les étirements. Ne pas chercher à aller vite mais rester dans le rythme d'une respiration lente.

Débriefing

Entamer la discussion en posant par exemple les questions suivantes : *Est-ce que vous avez ressenti une différence quand vous étiez roulés en boule, recroquevillés et quand vous étiez avec les bras et le visage en l'air, tout étirés ? Est-ce que vous avez déjà vu, dans un film ou autre, un personnage tout en boule. Pourquoi se tenait-il comme cela ? (il était triste ? fatigué ? il voulait être seul ? Est-ce que vous avez déjà vu des personnages avec les bras levés comme ça ? un chanteur, un danseur...une personne en colère.*

Ouvrir ainsi le débat entre les élèves : *« qu'est-ce que vous avez ressenti ? Est-ce que cela était agréable ? Comment vous sentez vous ? Comment ou à quoi cet exercice peut-il vous servir ?*

Enfin, faire le constat avec les enfants que les émotions se manifestent toujours clairement par des ressentis dans le corps, et que chacun ressent différemment. Il est utile d'être



Etape 4

Mise en situation :

« Je veux aller jouer ! Je veux aller jouer ! » crie Martin. « Non, Martin, d'abord tu finis de manger » répond sa maman. « Tu iras jouer quand tu auras fini ton assiette. » « Méchante maman, pense Martin. Il tape sur son assiette. Les pommes de terre tombent sur la table.

Demander aux élèves : Comment se sent Martin ? A quoi le vois-tu ? Pourquoi se sent-il comme ça ? Que crois-tu qu'il pourrait faire maintenant ?

Etape 5

Mise en situation :

Martin et Thomas jouent ensemble. « Tu triches ! » crie tout d'un coup Martin. « Pas vrai ! » répond Thomas. Il pousse Martin. Et que fait Martin ? Il donne un coup de pied à Thomas et lui tire les cheveux.

Demander aux élèves : Comment se sent Martin ? A quoi le vois-tu ? Pourquoi se sent-il comme ça ? Qu'est-ce qu'il pourrait faire maintenant ? Et Thomas ? Comment se sent-il ? Que pourrait-il faire maintenant ?

Débriefing

Entamer la discussion en posant aux élèves les questions suivantes : *« Est-ce que ce sont des situations que vous pouvez rencontrer ? Est-ce que vous pouvez vous mettre en colère comme Thomas, Martin, Victor ? Qu'est-ce que vous faites lorsque vous êtes en colère ?*

Constater avec les élèves qu'il.elles ont le droit d'être en colère mais pas de taper, les violences sont totalement interdites à l'école.

Reprendre de l'affiche **les secrets pour calmer ma colère.**

Conclure en indiquant que tout le monde peut dire qu'il.elle a mal, qu'il.elle est triste ou en colère, mais qu'il faut éviter de répondre à la violence verbale ou physique par de la violence : il vaut mieux partager ses émotions, exprimer ses besoins et formuler une demande.



JEUX DE RÔLES : COMMUNIQUER

Partager ses émotions, exprimer ses besoins et formuler une demande est le fondement de la communication positive. Mettre en place un système complet de communication positive dans une classe de maternelle n'est pas envisageable (notion de besoin encore trop complexe) en revanche, inciter les élèves à exprimer leur ressenti est déjà une grande avancée pour une communication sereine.

Comme le reste des CPS, les compétences « savoir communiquer efficacement et être habile dans les relations interpersonnelles » s'acquièrent par l'expérience. Pour cela le meilleur exercice est le jeu de rôle.

Etape 1

Sur proposition de l'animateur.trice, il est décidé de jouer une scène qui sera l'objet d'analyse. L'animateur.rice choisit 5 enfants (les 4 enfants et l'enseignant.e) pour jouer la scène.

Victor, Ahmed, Lily et Mila sont dans la classe. Victor et Ahmed sont très amis. Comme la maîtresse est retournée pour s'occuper d'un enfant ils décident de prendre des travaux d'enfants dans le panier et se mettent à les déchirer.

Mila qui les voit prévient la maîtresse. La maîtresse intervient, leur demande de s'expliquer. Lily s'aperçoit que ce sont ses travaux qui sont déchirés.

Etape 2

Inviter les enfants acteurs à jouer la scène. Laisser libre cours à leur imagination pour les attitudes de Victor, Ahmed et Lily.

Poser ensuite les questions suivantes :

Est-ce que ce sont des situations que vous pouvez rencontrer ?

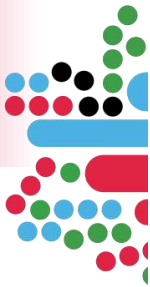
Est-ce que vous pouvez vous mettre en colère comme Thomas, Martin, Victor ? Qu'est-ce que vous faites lorsque vous êtes en colère ?

Débriefing

Demander aux enfants qui ont joué la scène ce qu'ils ont ressentis en jouant leur personnage ?

Comment se sent Lily, A quoi le voyez-vous ? Pourquoi se sent elle comme cela ? Qu'est-ce qu'elle pourrait dire/faire ? Et Victor et Ahmed, comment se sentent-ils qu'est qu'ils pourraient faire ?

Accueillir les réponses des enfants et proposer de rejouer la scène avec d'autres enfants.



PROLONGEMENT

Matériel :

- « Feeling bodies » disponible dans la mallette
- Liste des besoins en annexe 10

Pour commencer à mettre en place une communication positive dans la classe selon la structure ci-dessous :

Décrire la situation : J'entends beaucoup de bruit

Partager ses émotions : Je me sens fatigué.e, dérangé.e

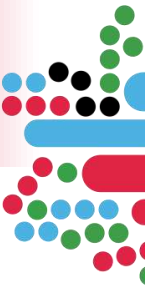
Exprimer ses besoins : j'ai besoin de calme pour me concentrer

Formuler une demande : pourriez-vous essayer de faire ce calme ?

Au cours de l'année, voir d'autres émotions que la tristesse, la peur, la joie et la colère, vues durant les séquences précédentes.

Pour cela, par exemple, à chaque situation (joie d'un enfant, impatience, conflit, pleurs, etc) inciter l'expression des émotions et la formulation d'une demande, revoir la scène avec les autres élèves si les élèves concerné.es sont d'accord puis afficher l'émotion décrite au tableau.

Lorsque le besoin est facilement identifiable par l'enfant et par vous-même, cela peut être l'occasion de commencer à relier les deux concepts : une émotion vient d'un besoin non satisfait ou au contraire d'un besoin satisfait.



SITOGRAPHIE

Apprendreaeducuer.fr

Bougribouillon.fr

Papapositive.fr

Le cartable des CPS, cartablecps.org

BIBLIOGRAPHIE

FORTIN Jacques (2001) *Mieux vivre ensemble dès l'école maternelle*, Hachette Editions

GUEGUEN Catherine (2015) *Pour une enfance heureuse: repenser l'éducation à la lumière des dernières découvertes sur le cerveau*, Pocket

BERTRAND Denis et DUCLOS Germain (2015) *Quand les tout-petits apprennent à s'estimer*, Editions de l'Hôpital Sainte-Justine

DOLTO Catherine (2011), *Fâchés pas fâchés*, Gallimard Jeunesse

GABRIEL Cécile (2015), *Quelle émotion !*, Milla Editions

LAVIGNETTE-AMMOUN Céline et BRIENT Leila (2012) , *Au fond de la flaque*, L'école des loisirs

LIENAS Anna (2014), *La couleur des émotions*, Editions quatre fleuves

MONTSE Gisbert (2003), *Les petites et les grandes émotions de la vie*, Alice Eds

MUHLE Jorg (2018), *Sèche tes larmes petit lapin*, L'école des loisirs

LUDOGRAPHIE

« *Zatou, La boîte à émotions* », de Marion Grimaud, Marie-Pierre Sansa, Les Ateliers Retz

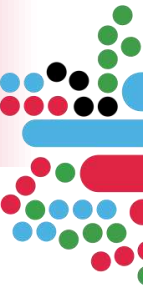
« *Jouons avec les émotions* », de Nadia Berghella, Editions Midi trente

« *Cherche et trouve les émotions* », Placote

« *Le Monstre des couleurs - la couleur des émotions* » de Josep Maria Allué, Dani Gomez

« *Le jeu du parachute* », Decathlon

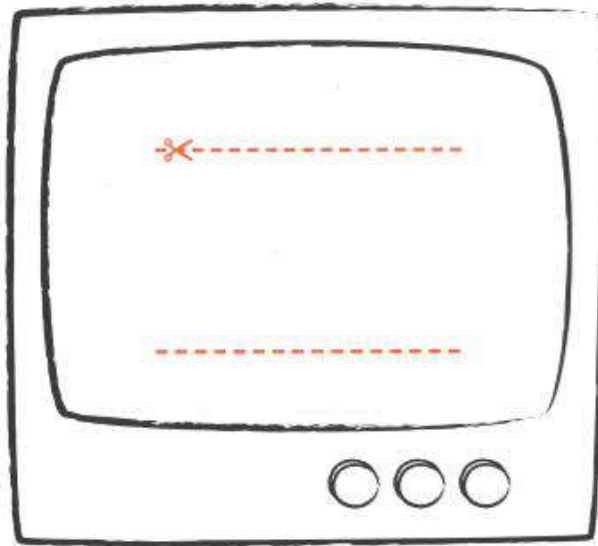
Certaines des références citées ci-dessus sont disponibles dans la mallette pédagogique périscolaire



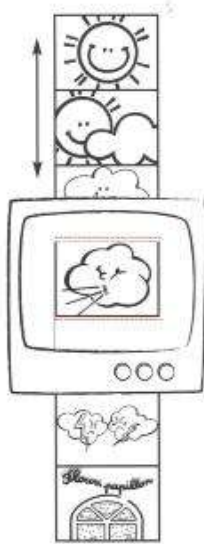
ANNEXE

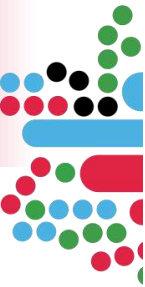
N° 1 LA METEO DES EMOTIONS

Météo



Providence





Ma météo intérieure

Que se passe-t-il en moi ?



Sérénité



Peur



Joie



Tristesse



Colère



Stress



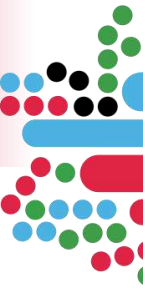
Optimisme



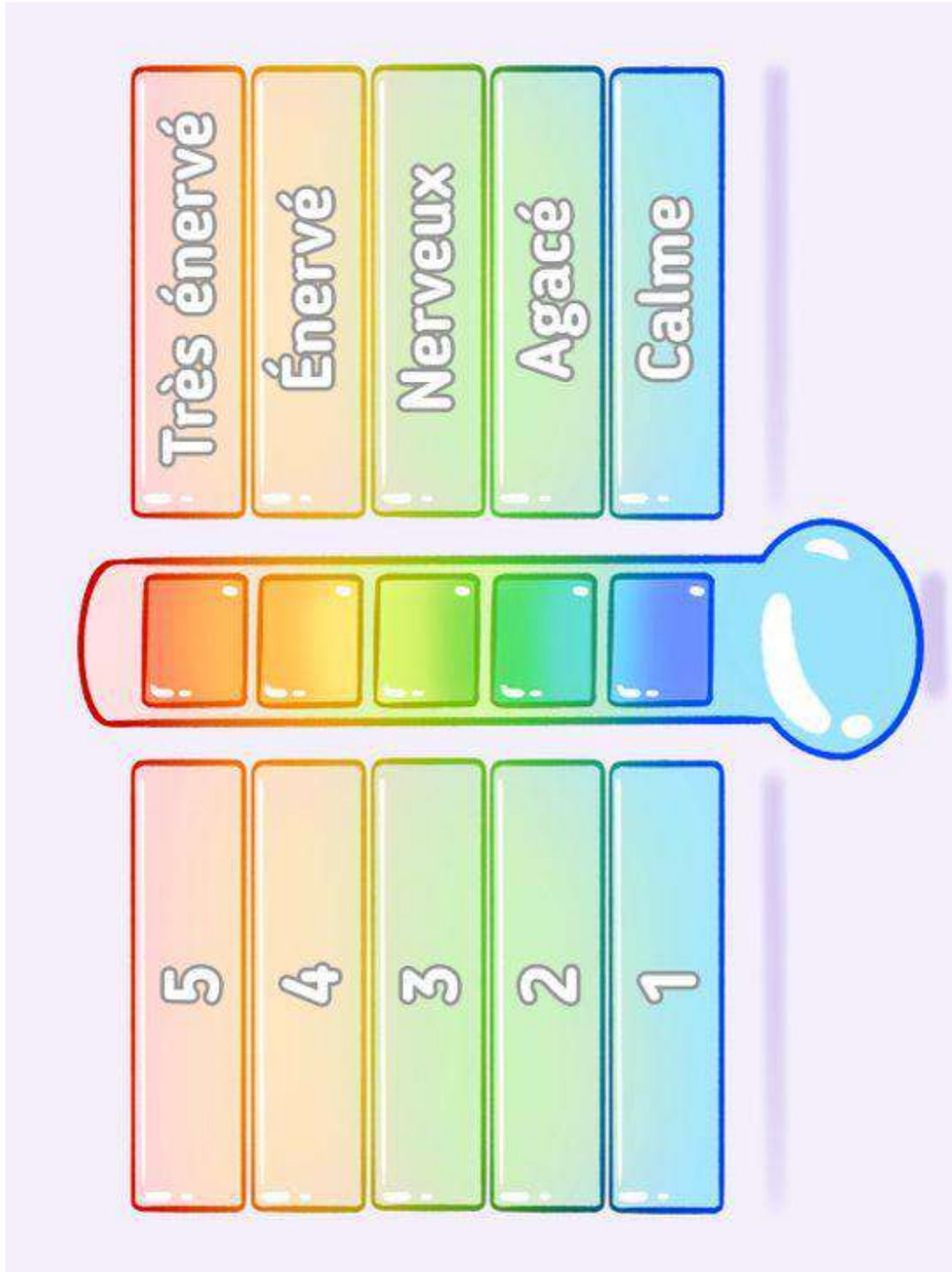
Inquiétude

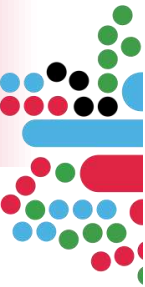
Papapositive.fr

<https://papapositive.fr/pdf-gratuit-le-poster-de-la-meteo-interieure/>



N° 2 THERMOMETRE DES EMOTIONS

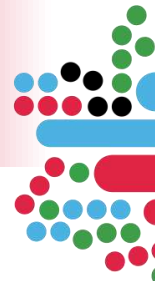




Thermomètre des émotions

Météo du jour

Météo du jour

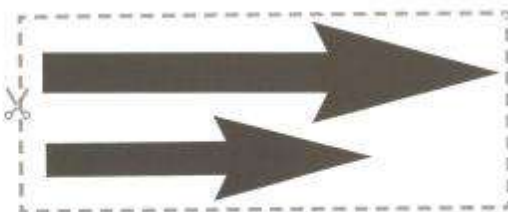
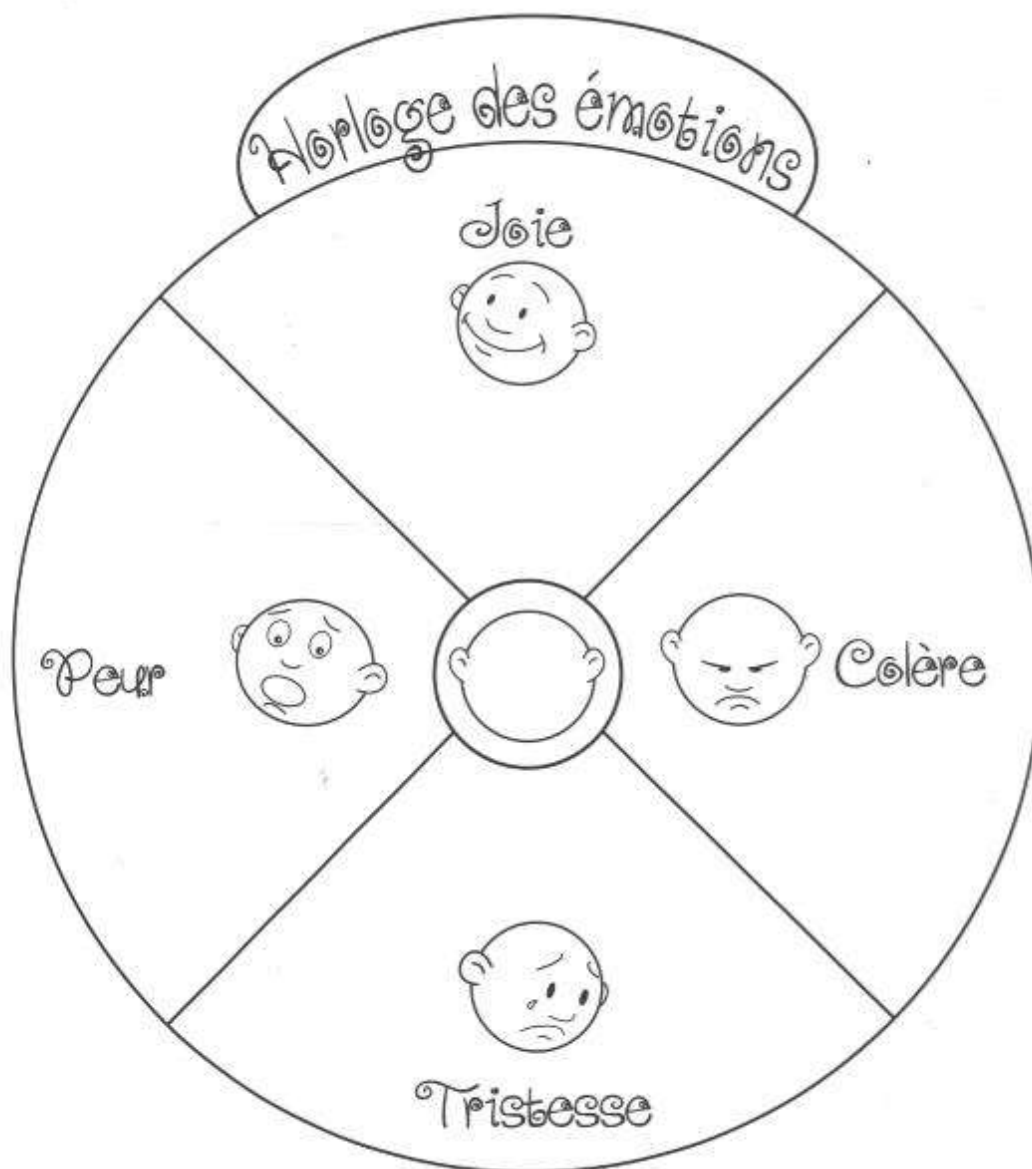


N° 3 HORLOGE DES EMOTIONS

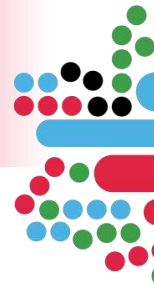


Horloge des émotions

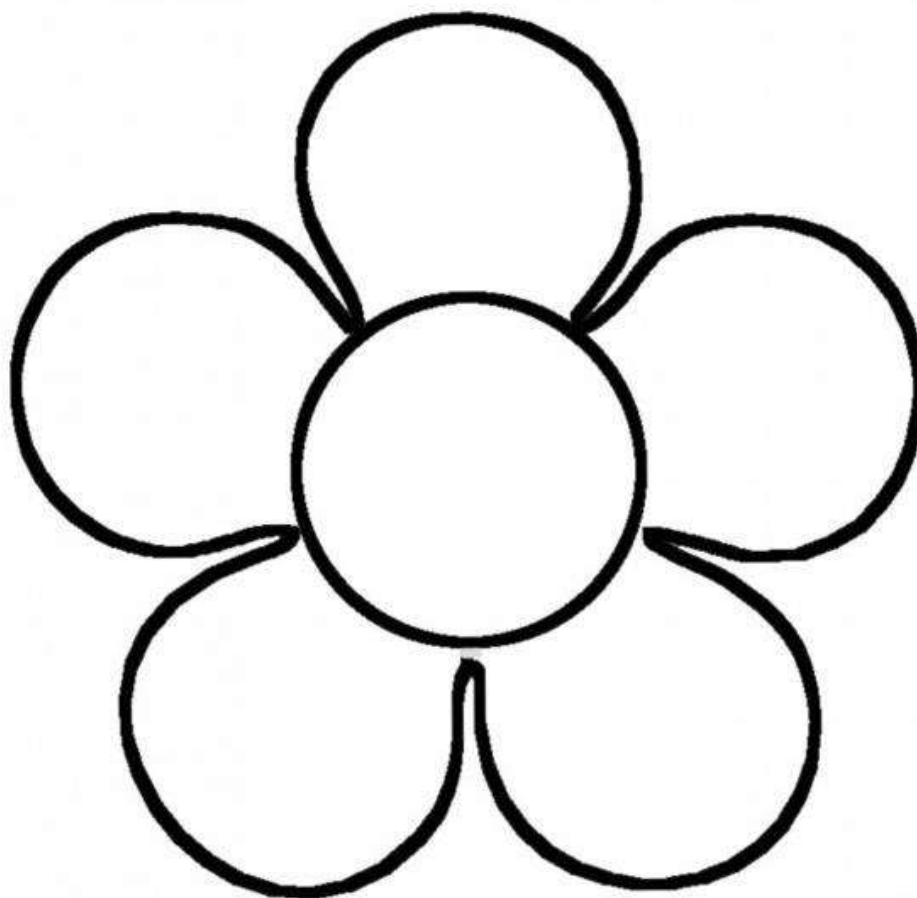
variante

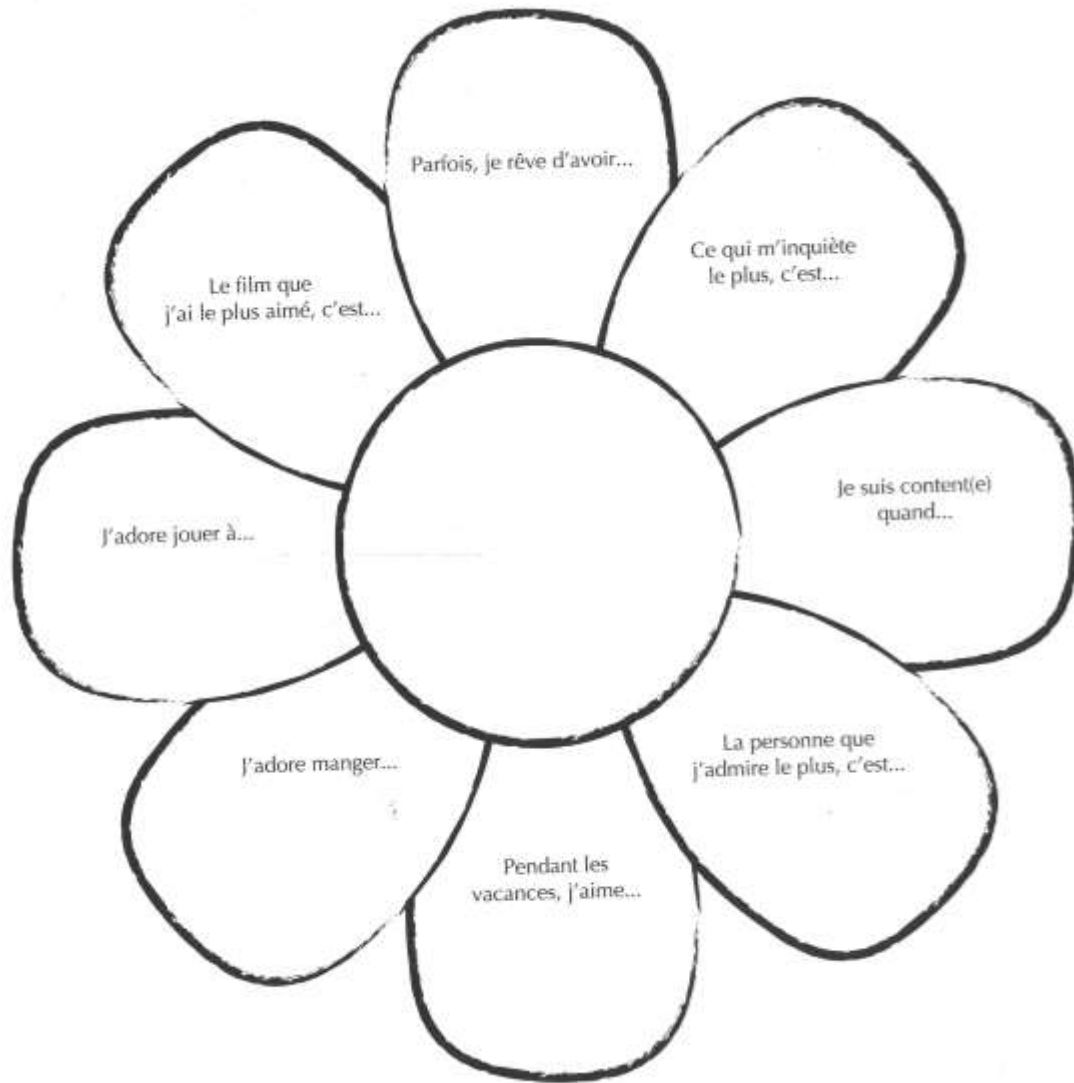
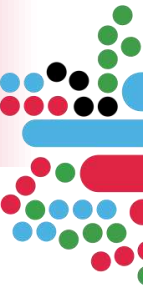


Université de Paix asbl ©

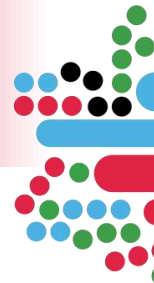


N° 4 FLEUR DE L'ESTIME DE SOI





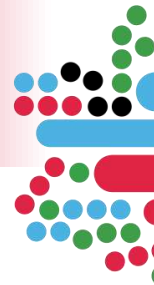
Fiche reproductible n°2, Graines de médiateurs II, Université de Paix, Fondation Bernheim



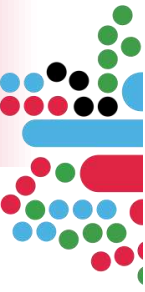
N° 5 EMOTIONS DE BASE



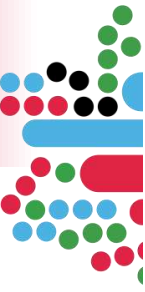
Colère, jalousie



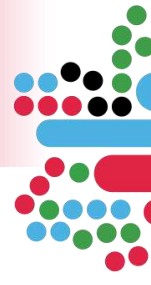
Tristesse



Joie, surprise / curiosité



Peur

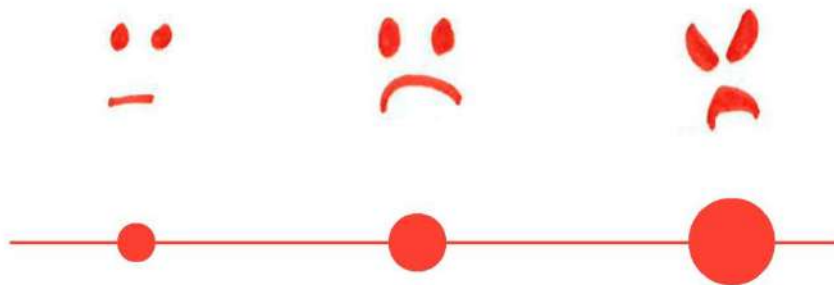


N° 6 INTENSITE DES EMOTIONS

JOIE



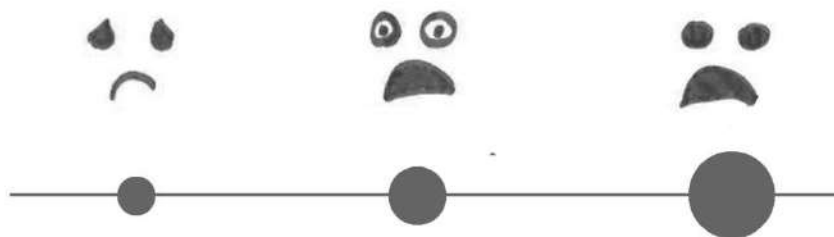
COLERE

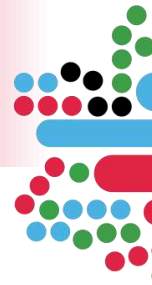


TRISTESSE



PEUR





Déroulement

L'enseignant-e présente l'activité. Exemple de consigne : « Je vais maintenant vous relire l'album. Vous allez bien écouter car après ma lecture nous allons essayer de raconter l'histoire pour bien la comprendre. »

Les espaces de l'histoire,

Images réalisées à partir des illustrations de Guili Lapin, Mo Willems.



© Kaleïdoscope, 2007 (pour la traduction française)

L'enseignant-e lit l'ouvrage en montrant les images.

Après la lecture, l'enseignant-e demande qui sont les personnages de l'histoire et sort les quatre marionnettes. Il-elle demande ensuite où commence l'histoire et ce que font les personnages. La reproduction de la maison de la famille est alors présentée. On raconte le début du récit et l'enseignant-e anime les marionnettes. Il-elle aligne au fur et à mesure les reproductions des cinq espaces afin de permettre aux enfants d'identifier le déplacement de Trixie et de son papa. Il sera peut-être utile d'ajouter l'intérieur de la laverie symbolisée par la machine à laver.

Une fois à la laverie, on pourra comparer avec les illustrations de l'album afin de constater que les représentations de l'espace sont identiques. Puis les enfants continuent à raconter l'histoire jusqu'à la fin. L'enseignant-e joue en direct en insistant sur les allers retours des personnages entre les lieux où certains événements se déroulent. Des retours à l'ouvrage sont envisageables.

SÉANCE 3 : SE QUESTIONNER ET DÉBATTRE POUR MIEUX COMPRENDRE L'ESSENTIEL DE L'HISTOIRE

OBJECTIFS

Écouter la lecture de l'album.

Renforcer sa compréhension en tentant de répondre à des éléments de questionnement.

Participer à un débat de compréhension et d'interprétation.

MATÉRIEL

L'album.

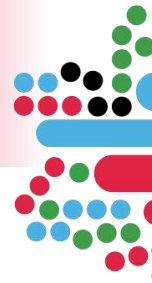
ORGANISATION

En petits groupes.

Déroulement

L'enseignant-e présente l'activité. Exemple de consigne : « Je vais maintenant vous relire l'album. Vous allez bien écouter car après la lecture, je vais vous poser des questions et l'on essaiera d'y répondre tous ensemble pour tenter de mieux comprendre l'histoire. »

L'enseignant-e lit l'ouvrage en montrant les images.



À la fin de la lecture, il-elle retourne à la page où Trixie prononce ses « agli, apli, abi » et demande « Que dit Trixie ? » ou, en fonction des compétences des élèves : « Que Trixie cherche-t-elle à dire à son papa ? »

En fonction des réponses, l'enseignant-e demande des justifications : « Comment le sait-on ? », retourne à la page précédente et demande : « De quoi Trixie s'est-elle aperçu ? », « Comment le sait-on ? ».

Puis « Où était le doudou ? » On va alors retourner au plus près du texte et des illustrations pour retrouver à quel moment Trixie a perdu Guili Lapin sans s'en apercevoir.

Le cheminement conduira vers les images où on le voit dans la machine, mais surtout à la grande double page où Trixie joue avec les vêtements.

Guili Lapin, Mo Willems.



© Kaleïdoscope, 2007 (pour la traduction française)

Celle-ci permet en effet d'envisager ce qui est implicite : c'est le papa, distrait et amusé par le jeu de Trixie, qui prend par mégarde Guili Lapin pour le déposer dans la machine à laver. On fait également observer le rapport de disjonction entre le texte et l'image.

Un bilan en groupe classe permet enfin de synthétiser ce que l'on a compris de l'histoire.

SÉANCE 4 : COMMENCER À INTERPRÉTER LES PENSÉES DES PERSONNAGES

OBJECTIFS

Commencer à comprendre les réactions de Trixie sur le chemin du retour.

Interpréter les pensées des personnages au moment du retour à la maison.

MATÉRIEL

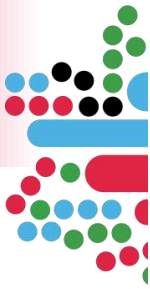
L'album ; reproduction de la double page du retour à la maison ; feutre pour écrire et papier.

ORGANISATION

En demi-classe ou en groupe classe et en petit groupe pour les enfants qui ont besoin d'attentions spécifiques.

Déroulement

L'enseignant-e relit l'ouvrage en insistant sur la raison qui pousse Trixie à essayer de parler, puis en commentant ses actions et réactions sur le chemin du retour.



L'enseignant-e s'arrête alors à la seconde grande double page de l'album. Les enfants doivent commenter ce qui se passe. Pourquoi la maman dit-elle cela ? Quelle est la réaction du papa ? Celle de Trixie ? On demande aux élèves, trois par trois, de jouer à leur tour la scène. La position du père est décrite pour que les enfants comprennent son immobilité. On questionne également (ou l'enseignant-e explique) les effets de sens que produisent le cadre brisé et les éclairs autour du père.

La séance se termine par une dictée à l'adulte à l'occasion de laquelle les enfants doivent formuler ce que pense chaque personnage. On utilise le code de la bulle « nuage » pour indiquer leurs pensées (voir exemple ci-dessous).

Exemple de travail d'une classe réalisé à partir des illustrations de Guili Lapin, Mo Willems.



© Kaleïdoscope, 2007 (pour la traduction française)

Une version de l'album enregistrée par l'enseignant est mise à disposition dans le coin écoute de la classe (avec l'album), ou une reproduction numérisée de l'album 1 pour lecture sur ordinateur ou tablettes.

SÉANCE 5 : IDENTIFIER LES ÉMOTIONS DE TRIXIE

OBJECTIFS

Comprendre ce que racontent les illustrations de la page titre.

Identifier, nommer et comprendre les émotions de Trixie.

MATÉRIEL

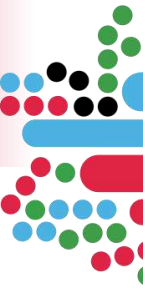
L'album ; six à huit plaques identiques, plastifiées, proches de celles du jeu de loto, sur lesquelles sont reproduits 15 portraits de Trixie (le nombre peut varier en fonction des compétences des enfants) qui expriment différentes émotions ; les images ne sont pas dans l'ordre chronologique.

ORGANISATION

En petits groupes.

Déroulement

L'enseignant-e explique les deux objectifs de la séance.



Dans un premier temps, il-elle présente la page titre et demande ce que racontent ces images. On peut observer les détails et imaginer où ces cadres peuvent être accrochés.

Une fois les inférences élaboratives effectuées ou verbalisées, le groupe passe à la deuxième phase de travail.

Les élèves se voient distribuer chacun une plaque contenant quinze portraits de Trixie (cf. la liste de matériel). Les illustrations sont sommairement décrites. L'enseignant-e annonce qu'il-elle va relire l'album en montrant les images et que les enfants doivent au fur et à mesure retrouver sur leur plaque la même illustration de Trixie. Le groupe va alors décrire Trixie, nommer l'émotion, le sentiment ou l'état qu'elle traverse et verbaliser la cause de cette attitude. L'image qui montre Trixie avec de nombreux bras sera expliquée.

Plaque réalisée avec des illustrations extraites de Guili Lapin, Mo Willems.



© Kaleidoscope, 2007 (pour la traduction française)

SÉANCE 6 : ABORDER LA QUESTION DE L'IMPORTANCE DE LA COMMUNICATION VERBALE
OBJECTIFS

Approcher l'importance de la fonction de la communication verbale.
 Commencer à acquérir une réflexion distanciée sur les attitudes des très jeunes enfants.

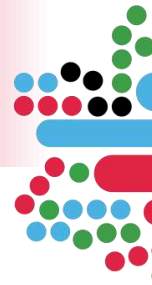
MATÉRIEL

L'album ; feuilles reprenant les illustrations des portraits de Trixie (voir séance 5).

ORGANISATION

En grand groupe ou en demi-classe.

Déroulement



Suite à la séance précédente, l'enseignant-e reprend une à une, en groupe classe, les images sur lesquelles Trixie n'arrive pas à s'exprimer et demande aux enfants de reformuler ce qui a été dit dans les différents groupes (décrire et expliquer son comportement). Il-elle demande ensuite (ou au fur et à mesure) aux enfants s'ils ont vécu ou observé des situations analogues ou proches. On pourra évoquer la violence, la frustration, la tristesse, etc. que peuvent engendrer les situations où l'on n'arrive pas à se faire comprendre. À terme, seront verbalisées la nécessité du langage pour se faire comprendre et l'importance de savoir s'exprimer avec précision pour parvenir à échanger avec les autres et se sentir bien.

Phase de production et d'évaluation

SÉANCE 7 : RACONTER L'HISTOIRE AVEC L'AIDE DU JEU DE L'OIE DE GUILI LAPIN

OBJECTIF

Raconter ce qui se passe sur plusieurs doubles pages de l'album en se repérant dans la chronologie et dans l'évocation de l'espace.

MATÉRIEL

Dé allant jusqu'à deux ou trois, pions ; plateau (format A3) plastifié du jeu de l'oie de Guili Lapin. La représentation de l'espace correspond à la version ébauchée au cours de la séance 2 et permet de visualiser les allers et retours des personnages.

ORGANISATION

En petits groupes.

Déroulement

L'enseignant-e anime le jeu et veille à la bonne formulation des enfants.

Règles du jeu de l'oie de Guili Lapin

Jeu de l'oie réalisé à partir des illustrations extraites de Guili Lapin, Mo Willems.

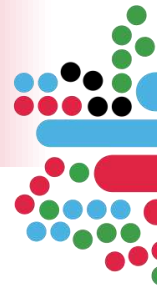


© Kaleïdoscope, 2007 (pour la traduction française)

Les enfants jouent comme à un jeu de l'oie classique. Quand on tombe sur une case, on doit raconter ce qui se passe dans l'histoire à cette page.

Le matériel utilisé restera ensuite disponible dans la classe à proximité de l'album tout au long de la période.

L'enseignant-e notera ce que chacun a réussi à raconter.



SÉANCE 8. RACONTER L'HISTOIRE TOUT SEUL

OBJECTIF

Raconter l'histoire complète sans le livre mais en utilisant les accessoires inducteurs.

MATÉRIEL

L'album ; matériel de la séance 2 (reproduction des cinq espaces + la machine à laver) ; figurines des personnages.

ORGANISATION

En tout petits groupes.

Déroulement

L'enseignant-e demande aux enfants du groupe de raconter un à un l'histoire. Ils doivent utiliser les personnages en les déplaçant sur les reproductions d'illustrations. Les phases d'entraînement, d'évaluation et les critères de réussite dépendent des objectifs de la période.

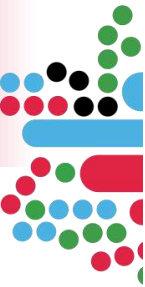
POUR ALLER PLUS LOIN OU POUR COMPLÉTER LA SÉQUENCE

Questionner l'usage d'un doudou : Pourquoi les personnages courent-ils ? Pourquoi est-ce important ? Pourquoi a-t-on des doudous ? On peut réaliser un imagier-devinettes des enfants de la classe avec leur doudou (ou un jouet leur appartenant). Sur la première page, sous la question : « À qui est ce doudou ? » figure une photo du doudou. La page suivante montre la réponse en présentant une photo de l'enfant tenant son doudou.

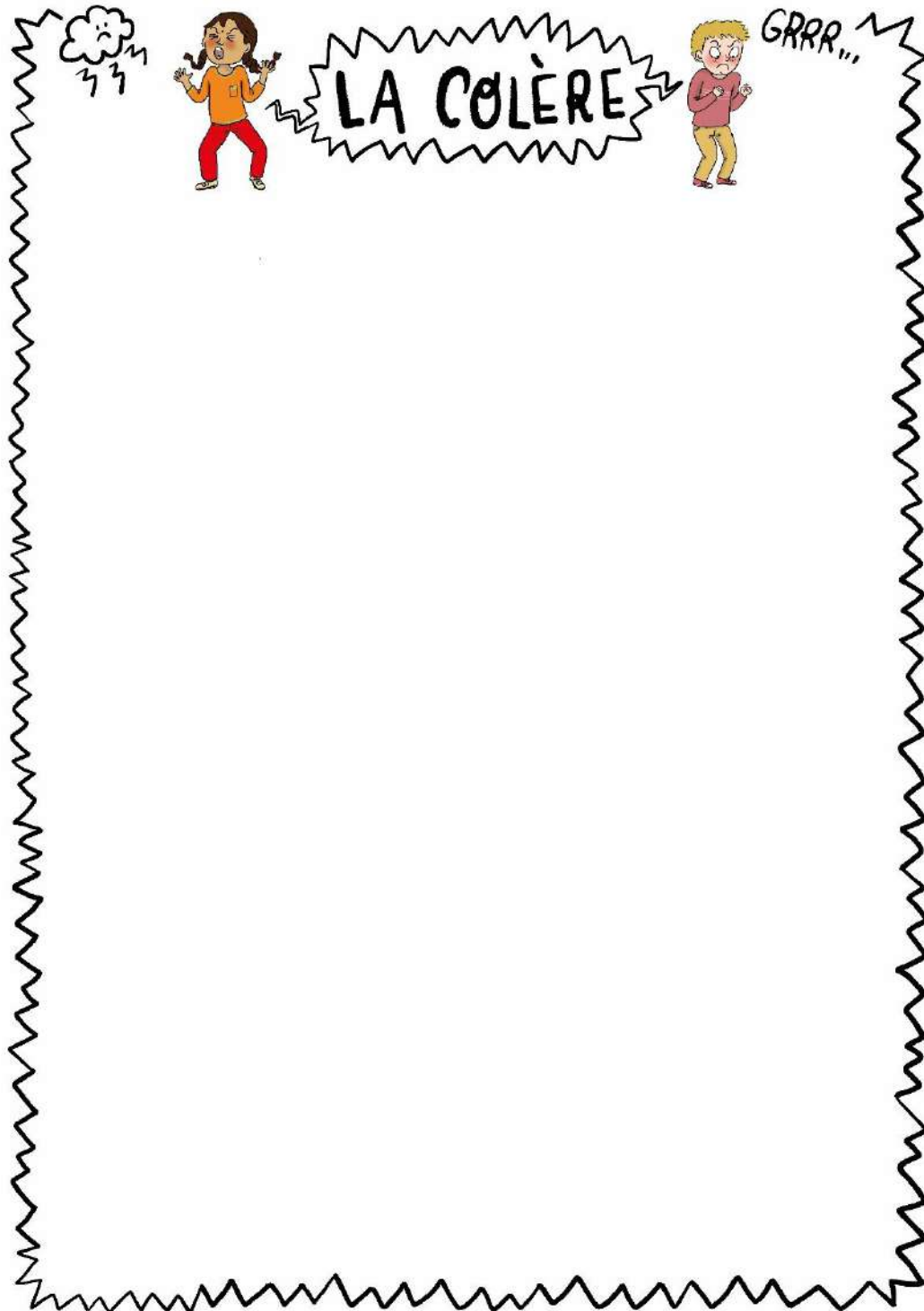
Lire la suite de l'histoire dans L'autre Guili Lapin.

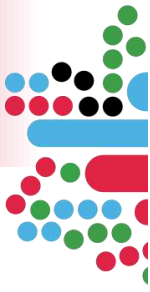
Lire, en réseau intratextuel, d'autres ouvrages de Mo Willems (la série des pigeons, par exemple).

Source : <https://www.reseau-canope.fr/maternelle-ecole-de-litterature/S04>



N° 8 AFFICHE COLERE





Le cygne de Tuonela, Jean Sibelius
Symphonie n°9, Antonin Dvorak
Rainy Days and Mondays, Carpenters
Same Old Lang Syne, Dan Fogelberg
Nothing Compares Two U, Sinéad O'Connor
Winter into Spring, George Winston
Sometimes It Snows in April, Prince
Superstar/Until You Come Back to Me, Luther Vandross
Adagio d'Albinoni, Remo Giazotto
Orpheus Premier tableau, Igor Stravinsky

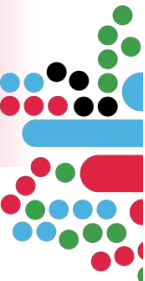
La peur

La danse macabre, Camille Saint-Saëns
L'apprenti sorcier, Paul Dukas
Le sacre du printemps, Igor Stravinsky
Speed Machine, Les tambours du Bronx
Le chœur des sorcières, Macbeth, Giuseppe Verdi
Musique du film Psychose d'Alfred Hitchcock, Bernard Herrmann
Thriller, Michael Jackson
Musique du film Requiem For a Dream, Clint Mansell
Thrène à la mémoire des victimes d'Hiroshima, Krzysztof Penderecki
Atom Heart Mother, Pink Floyd
Why so Serious? The Dark Knight, Hans Zimmer et James Newton Howard
Musique du film Les Dents de la Mer, John Williams
Extrait de Poème des rivages, Partie IV, Vincent d'Indy

La colère

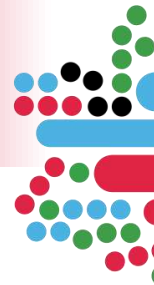
L'été dans les 4 saisons, l'orage, Antonio Vivaldi
Symphonie No. 10, Mouvement 2, Dmitri Shostakovich
Tempête, Les tambours du Bronx
Danse des spectres et des furies, Christoph Willibald Glück
Air de la reine de la nuit, La flûte enchantée, Wolfgang Amadeus Mozart
Symphonie en n°9 en mi mineur op. 95, New World, Antonin Dvořák
Symphonie N°6 Pastorale, L'orage, Ludwig Van Beethoven
Requiem : Dies Irae, Giuseppe Verdi
Les planètes : Mars, Gustav Holst
O fortuna, Carmina burana, Carl Orff
Les tambours de Tokyo, Taiko

Source : <https://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2018/04/musiques-pour-travailler-sur-les-emotions-en-maternelle.pdf>



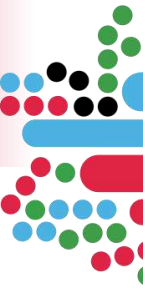

N° 10 LISTE DES BESOINS

 Boire	 Manger	 Respirer	 Se sentir reconnu	 Se sentir utile	 Exprimer une perte, faire un deuil	 Célébrer, partager la joie	 Justice Équité	 Transmettre
 Avoir nos propres valeurs et les respecter	 Aider les autres	 Attendre nos buts personnels	 Ressentir et recevoir de la gratitude	 Recevoir de l'empathie	 Se sentir libre	 Être en sécurité financière matérielle	 Croire en ses rêves	 Se sentir en progression
 Avoir des rituels positifs	 Être spontané	 Aimer	 Être apprécié	 Être encouragé	 Faire partie d'une communauté	 Mettre de l'ordre	 Être inspiré	 Besoin de contact physique
 S'affirmer	 Être accepté sans condition	 Collaborer	 Se reposer	 Lumière	 Prendre des décisions	 Faire seul	 Bouger	 Recevoir de l'attention
 Créer	 Voir de la beauté	 Être émerveillé	 Jouer, se distraire	 Rire	 Exprimer mes émotions	 Recevoir de la confiance	 Se sentir protégé	 Se sentir relié aux autres
 Apprendre	 Croire en quelque chose de plus grand que soi (spiritualité)	 Comprendre	 Partager	 Honnêteté	 Être respecté	 Être en paix	 Avoir du réconfort	 Avoir le sentiment d'être aimé



N° 11 : ÉTOILE ET CARTE DES ANIMAUX



Amour
 Câlin
 Protection



Plaisanteries
 Rire
 Joie




Générosité
 Partage
 Cuisiner




Écoute
 Confiance
 Garder les secrets



Gentillesse
 Empathie
 Bienveillance



Beauté
 Bonne humeur



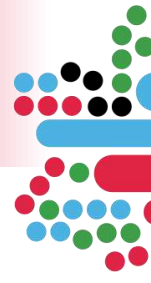
Créativité
 Imaginer
 Dessiner



Ruse
 Amour des chiffres
 Anticiper



Force courage



CONTACT

Pour tous renseignements

Clara CHEVRIER

cchevrier@ligueparis.org

01 53 38 47 19

Chloé CREOFF

ccreoff@ligueparis.org

01 53 38 85 10



Accédez à toutes les ressources de la mallette dans leur version numérique en scannant le Flash-code ci-dessous :

