

[Un jeu]
Dans ma classe!



BIENTÔT
DE NOUVELLES
ACTIVITÉS !

FEELINGS

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Dossier d'accompagnement créé par **Jeumaide** pour **Act in Games** dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe ».
Il est conseillé de l'exploiter avec le jeu Feelings pour un résultat optimal.
Retrouvez toutes les activités ainsi que la fiche pédagogique sur www.unjeudansmaclasse.com



TABLE DES MATIÈRES

Activité 1 : Des émo-quoi ?

Cette activité permet aux élèves de définir et de comprendre le concept d'émotion.

Activité 2 : Émotions cachées

Cette activité demande aux élèves de retrouver un maximum de mots liés aux émotions dans une grille de mots afin d'aborder le vocabulaire spécifique lié aux émotions,

Activité 3 : Une gamme d'émotions

Cette activité permet aux élèves d'associer émotions et musique : un moyen de ressentir et d'exprimer les émotions ainsi que de sensibiliser les élèves à la musique.

Activité 4 : Mandalas

Cette activité permet aux élèves d'utiliser le mandala de diverses manières pour exprimer des émotions agréables ou désagréables.

Activité 5 : Les émotions illustrées

Cette activité permet aux élèves d'expliquer les émotions se dégageant d'images ou d'illustrations.

Activité 6 : Autour d'un album de jeunesse

Cette activité se base sur la lecture en classe d'un album de jeunesse. Les enfants pourront progressivement mettre des mots sur leurs émotions.

Activité 7 : Mon Feelings

Cette activité permet aux élèves de personnaliser le jeu Feelings en y ajoutant de nouvelles émotions et situations.

Activité 8 : Conseil de coopération

Cette activité permet de créer un environnement d'écoute structuré où chacun a la possibilité de s'exprimer.

Outil bonus : La roue des émotions

Cette activité se base sur la réalisation d'une roue des émotions pour permettre aux élèves d'exprimer leurs émotions non verbalement.



FEELINGS DANS MA CLASSE

Ce dossier d'accompagnement né de la collaboration entre **Act in Games** et **Jeumaide** s'inscrit dans le projet « **[Un jeu] dans ma classe** ». Ce projet a pour objectif de fournir des outils à l'apprentissage de compétences scolaires et au développement des enfants à travers le jeu.

Vous trouverez dans ce dossier diverses activités créées autour du jeu Feelings. Ces activités permettront aux enfants de pousser et développer leur empathie ainsi que faciliter l'expression de leurs émotions.

Les activités sont chacune composées de **fiches enseignant** en violet et de **fiches élèves** en rose. Les fiches enseignant vous guideront à travers l'activité proposée. Les fiches élèves sont destinées à être photocopiées et distribuées aux enfants pour la bonne réalisation de l'activité.

Ces icônes vous permettront de voir en un clin d'œil la durée de l'activité et l'âge des enfants auxquels elle est destinée.



Les activités proposées dans ce dossier et dans les fiches pédagogiques « **[Un jeu] dans ma classe** » en général sont **issues d'expériences éprouvées en classe par Jeumaide**.

Des fiches pédagogiques « **[Un jeu] dans ma classe** » sont également disponibles pour d'autres jeux. Pour vous les procurer, rendez-vous sur www.unjeudansmaclasse.com.

LES AUTEURS

Feelings a pour auteurs **Vincent Bidault** et **Jean-Louis Roubira**. Vincent Bidault est un **infirmier en pédo-psychiatrie** pour qui le jeu a toujours été un outil privilégié dans son approche du terrain. Jean-Louis Roubira est **pédopsychiatre et psychiatre de liaison en périnatalité**. Tous deux continuent de promouvoir Feelings auprès des professionnels du soin comme un outil favorisant l'empathie.

ACT IN GAMES

Act in games est une **maison de création et d'édition de jeux de société** bruxelloise. Elle est ludiquement née d'une conviction de la puissance du jeu comme moyen de rencontres passionnées, de partage d'émotions jouées et d'interactions fortes et passionnantes, autour d'une table.

JEUMAIDE

L'approche Jeumaide est développée par Nathalie Lambinet et Elsa Antunes, deux ludopédagogues enseignantes de formation, ayant décidé d'explorer les nombreuses facettes du jeu dans les apprentissages. Jeumaide propose des pistes didactiques pour aider les enseignants et les parents à utiliser le jeu dans l'accompagnement des enfants.

LE JEU



**Que ressentirais-tu si ton ami se faisait punir à ta place ?
Et si ton instit te demandait de surveiller la classe pendant son absence ?
Ou si on te racontait une histoire cochonne ?**

Dans **Feelings**, les joueurs sont amenés à s'exprimer sur les émotions qu'ils éprouveraient dans diverses situations. Ensuite, ils doivent se mettre à la place d'une autre personne afin d'imaginer quel serait leur émotion dans les mêmes circonstances. Un jeu qui développe l'empathie et l'expression avec douceur et bienveillance.

OBJECTIF

Les élèves seront capables de se positionner sur leur propre émotion vécue dans une situation donnée. Les élèves seront également capables d'empathie afin de comprendre et anticiper ce que les autres peuvent ressentir lors de cette situation vécue.

COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'appropriier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.
- Saisir l'intention dominante de l'auteur (informer, persuader, enjoindre, émouvoir, donner du plaisir...)
- Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet (...) : lecture intégrale ou sélective.
- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :
de l'intention poursuivie, (...)
des modalités de la situation.
- En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant...)
- En utilisant des procédés qui garantissent la relation.(courtoisie, tour et temps de parole...)
- Présenter le message ou y réagir.
- Pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable.
- Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres, en exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Veiller à la présentation phonique du message.

Citoyenneté :

- À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique.
- Construire un raisonnement logique.
- Se donner des critères pour prendre position.
- Se positionner.
- Évaluer une prise de position.
- Réfléchir sur ses affects et ceux des autres.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Élargir sa perspective.
- Reconnaître la pluralité des valeurs et des convictions
- Reconnaître la diversité des cultures et des convictions.
- Expliquer l'égalité devant la loi.

Feelings propose 4 types de situations, adaptées à différents contextes. Préférez dans un premier temps les cartes bleues (« à l'école ») ou rouges (« dans la société ») qui sont destinées aux élèves dès 8 ans. Vous pourrez ensuite introduire les cartes vertes (« en famille »). Les cartes orange (« entre amis ») visent des enfants de plus de 12 ans. Le thème « Dans la société » se divise en six catégories :

- Santé
- Parentalité
- Vivre Ensemble
- Monde Digital
- Écologie
- Éducation



DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ JEU

- 1 Préparez le matériel comme indiqué dans la règle.
- 2 L'élève actif pioche une carte Situations.
- 3 L'élève choisit une des 3 situations et la lit à haute voix.
- 4 Tous les élèves doivent alors sélectionner l'émotion qu'ils imaginent avoir dans la situation évoquée. Chacun place devant soi, face cachée, la carte Vote correspondant à l'émotion choisie.

Attention, il existe 2 types d'émotions : les émotions agréables et désagréables. Ces différentes émotions seront progressivement remplacées pour faire évoluer le jeu.

- 5 L'élève actif choisit un élève de son choix et annonce à voix haute l'émotion qu'il pense que l'élève a choisie. Si elle est correcte, le groupe marque un point et avance le pion d'une case sur la piste. L'élève ciblé peut commenter son choix.
- 6 C'est ensuite à l'élève ciblé de deviner l'émotion jouée par un autre élève de son choix. L'élève actif doit être ciblé en dernier pour ce tour.

Une fois que l'élève actif a été ciblé, son rôle passe à l'élève suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- 8 La partie s'arrête lorsque 8 situations ont été jouées. Le groupe peut alors consulter son score d'empathie (se référer à la règle).

POUR JOUER AUTREMENT

- Dans un premier temps, faire exprimer aux élèves uniquement leur **émotion** avant de jouer avec l'empathie. C'est déjà un apprentissage de pouvoir parler de soi.
- Ce jeu est utilisable **en début d'année pour apprendre à mieux se connaître**. Veillez à prévoir des situations propres et adaptées. Par la suite, permettre aux enfants de vivre le jeu afin qu'ils puissent imaginer des situations en fonction des vécus de la classe.
- **Jouer à deux** : un aparté peut être envisageable pour les enfants ayant besoin d'un soutien individualisé de l'enseignant – qui prévoit alors au besoin des situations adaptées.
- Pour les plus jeunes, **jouez uniquement avec les 6 émotions de base** (ou sélectionnez celles qui semblent utiles et pertinentes) : la peur, la colère, la surprise, la tristesse, la joie, le dégoût.
- Dans le cadre d'un projet d'école, il est possible de former des élèves « pilotes » ayant pour rôle de réguler des conflits au sein de la cour de récréation par exemple. Ils seront identifiables par des chasubles et viendront présenter leurs missions au sein des différentes classes.

EXPERIENCES VÉCUES EN CLASSE

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des difficultés à

- comprendre le vocabulaire précis des émotions.
- **se sentir à l'aise** avec certains types de questions.
- **s'exprimer** durant les parties.
- **varier le choix de l'élève** dans la recherche d'empathie.



SCAN ME

Retrouvez l'entièreté de la fiche pédagogique
[Un jeu] dans ma classe sur
www.unjeudansmaclasse.com



FEELINGS

ACTIVITÉ 1

DES ÉMO-QUOI ?



ACTIVITÉ 1 : DES ÉMO-QUOI ?

Objectifs opérationnels :

- Les enfants seront capables de :
 - comprendre et définir ce qu'est une émotion
 - comprendre et définir les différentes émotions présentes dans le jeu.
 - Ils le feront à l'écrit, comme à l'oral.

Compétences :

- Faire preuve de curiosité.
- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :
 - De l'intention poursuivie.
 - Du statut du scripteur (enfant, représentant, groupe...)
 - Du projet, du contexte de l'activité,
- Elaborer des contenus :
 - Rechercher et inventer des idées, des mots ... (histoires, informations, arguments, textes à visée injonctive...).
- Assurer l'organisation et la cohérence du texte :
 - Planifier l'organisation générale par le choix d'un modèle d'organisation adéquat au texte à produire (dominante {...} explicative {...})

- Utiliser les unités grammaticales et lexicales :

- Utiliser de manière appropriée : les structures de phrases, les signes de ponctuation.
- Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.
- Orthographier les productions personnelles (en ayant recours à des référentiels d'orthographe d'usage et grammaticale).

- Assurer la présentation au niveau graphique :

- Mise en page selon le genre,
- Ecriture soignée et lisible.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte des critères suivants :
 - De l'intention poursuivie,
 - Des interlocuteurs,
 - Des contraintes de l'activité,
- Elaborer des significations :
 - Présenter un message ou y réagir.
 - Pratiquer la lecture d'un message à voix haute, avec lecture mentale préalable.
 - Gérer le sens global du message et reformuler les informations.

Afin d'aborder le jeu de manière idéale, les élèves tentent de définir et de comprendre le concept d'émotion.

QU'EST-CE QU'UNE ÉMOTION?



→ Définir individuellement: « Qu'est-ce qu'une émotion ? »

- Par un dessin; sous forme de liste ; de cartes conceptuelles (Mind Mapping), d'une phrase, etc, ... les enfants seront invités à définir le concept « d'émotion ».

- Mise en commun ; ajustement de leur réflexion en équipe de, par exemple, 4 élèves afin de réaliser une affiche qui sera présentée au sein de la classe. Celle-ci reprendra tous les éléments que les enfants ont pointés pour définir le plus précisément possible le concept d'émotion.

- Présentation de leur affiche au reste du groupe classe.

→ Définition commune pour toute la classe :

- Analyse des différentes affiches afin de définir le plus précisément possible: « Qu'est-ce qu'une émotion ? »
- Réalisation d'un panneau synthèse reprenant toutes les idées des élèves de la classe.

→ Définition du dictionnaire :

- Confrontation de la définition du dictionnaire à celle de la classe afin de relever les différences et les similitudes.

DÉFINITION DES DIFFÉRENTES ÉMOTIONS

→ Définition par groupe

- Partage des 24 émotions du jeu dans les différents groupes, par exemple, de 4 élèves.

Veiller à ce que chaque groupe reçoive des cartes émotions agréables, neutres et désagréables. Ainsi, ils seront amenés à réfléchir à différents ressentis, manières de vivre les choses.

- Les élèves sont invités à formuler une définition commune. Pour cela, ils devront confronter et ajuster leurs préconceptions pour définir les émotions reçues. Un secrétaire est désigné pour noter et rapporter, au reste du groupe, leurs productions.

→ Définition du dictionnaire

- En cas de besoin, permettre aux élèves de consulter le dictionnaire.
- Confrontation de la définition du dictionnaire à celle du groupe afin de relever les différences et les similitudes et d'ajuster la définition construite par le groupe.

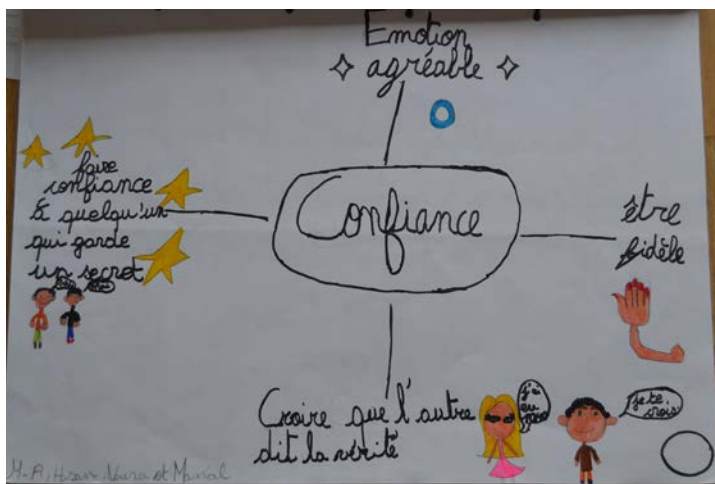
→ Mise en commun

- Grâce aux écrits des élèves, réalisation d'un référentiel, d'une synthèse commune des émotions retrouvées dans le jeu.
- Il est ensuite conseillé de les expliquer au fur et à mesure où les enfants vont les utiliser, les rencontrer dans les différentes parties de jeu jouées. Veillez à les introduire progressivement au cours des parties jouées : lors des premières parties de jeu, les enfants ayant construit la définition des émotions concernées, présenteront celles-ci au reste de la classe.

Voici des propositions de définitions suggérées par des enfants de 8 à 12 ans.

Émotions agréables	Définition
Confiance	« Faire ce que la personne me dit. » « Croire quelqu'un, croire que c'est la vérité, croire en quelque chose. » « Être sur que la personne ne va pas nous trahir. »
Émerveillement	« Quelque chose qu'on adore. Quelque chose de merveilleux. » « On est trop content, joyeux et heureux. » « C'est aussi quand on trouve quelque chose de beau, comme une naissance. »
Amusement	« On est pressé, content, joyeux. » « J'aime beaucoup ce que je fais. » « On est nerveux, c'est quelque chose de drôle. » « Quand je joue, cela m'amuse. » « C'est aussi raconter des blagues. »
Fierté	« Être heureux et content de ce que l'on a fait, réalisé. » « On est fier de quelqu'un lorsqu'il a fait quelque chose de bien. » « Quand on reçoit un beau bulletin, on est fier. »
Intérêt (il est important de faire émerger la polysémie de ce mot)	« Lorsque l'on s'intéresse à quelque chose en particulier, on a de l'intérêt. » « Quand on découvre, on veut apprendre. » « Quand quelque chose nous intéresse, on veut en savoir plus. Ça nous plaît. » « Attention, cela peut aussi être négatif lorsque quelqu'un nous montre de l'intérêt pour une raison particulière. »
Joie	« On est content, heureux, joyeux. » « On se sent bien. Le corps est tout excité. »
Reconnaissance	« On lui doit quelque chose. » « On remercie. »
Surprise	« On est content, heureux, joyeux. » « On se sent bien. Le corps est tout excité. »
Compassion	« C'est lorsque l'on partage les peines, les tristesses des autres. » « C'est ressentir ce que quelqu'un ressent. Cela peut être des ressentis positifs ou négatifs. »

Émotions désagréables	Définition
Tristesse	« On n'est pas content de ce que l'on a fait. » « Lorsqu'on est triste, on peut pleurer, on est malheureux. » « On ne se sent pas bien et l'envie de pleurer vient. »
Dégoût	« On n'aime pas quelque chose de moche. » « Le dégoût, ça donne envie de vomir. » « Ca sent très mauvais, ça pue, c'est dégoutant. » « Le visage est expressif. (Le nez se lève avec la bouche.) » « Quand quelqu'un te déçoit, cela te dégoute. »
Colère	« Être très fâché et énervé. Être grincheux. » « J'ai de la rage en moi. » « J'ai envie de taper. » « Quelqu'un nous embête, nous sommes en colère. »
Honte	« Je suis rouge, je suis stressé, j'ai peur. » « Quand on se moque de nous, on a honte. » « On a peur, on est un peu gêné. On a envie de s'enfuir. » « On est pas fier de ce que l'on a fait, de ce qui se passe, on est honteux. »
Agacement	« En avoir marre. » « Être énervé, fâché, en colère. » « Quand quelqu'un nous ennuie, on peut être agacé. »
Peur	« Avoir des frissons. » « Être effrayé. » « Avoir la chair de poule. »
Méfiance	« C'est le contraire de la « confiance ». » « C'est lorsque l'on manque de confiance en quelqu'un ou quelque chose. » « On n'est pas sur. »
Déception	« Ne pas être content de ce qu'on a fait. » « On est triste et déçu de ce que fait une personne. » « On est malheureux de ne pas réussir, ne pas atteindre ses objectifs. » « Quand on s'attend à quelque chose, mais qu'elle n'arrive pas, on est déçu. »
Inquiétude	« Avoir peur. » « C'est avoir peur, être paniqué, être stressé. »



Pour nous, une Émotion n'est être: heureux, content, triste, ...

Une Émotion c'est ce que l'on ressent.

LA COLÈRE.
 LA COLÈRE C'EST QUAND ON EST FACHÉS!
 Ex: On devient tout rouge.
 ÉMOTION désagréable.

L'excitation

C'est une émotion agréable
 On est dynamique, on est très motivés et
 souriant.

La tristesse
 C'est une émotion désagréable comme quand on a mal au cœur ou quand on nous trahit...



FEELINGS

ACTIVITÉ 2

ÉMOTIONS CACHÉES



ACTIVITÉ 2 : ÉMOTIONS CACHÉES



Objectifs opérationnels :

Les enfants seront capables de lire, repérer et entourer les différentes émotions dans la grille de mots mêlés.

Compétences :

- Respecter des consignes (...)
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

→ Adapter sa stratégie de lecture en fonction du document et du temps accordé : lecture sélective.

- Traiter les unités lexicales :
- Comprendre en établissant les relations que les mots entretiennent entre eux (...).
- Utiliser les unités grammaticales et lexicales:
- Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.
- Dénombrer.

Afin d'aborder le vocabulaire spécifique, les élèves tenteront de retrouver un maximum de mots liés aux émotions dans la grille (voir [Fiches élèves 2.1 et 2.2](#)).

→ La correction de la grille doit faire l'objet d'une discussion avec la classe. L'enseignant posera des questions du type :

- *Que veut dire ce mot ?*
- *As-tu déjà éprouvé cette émotion ? À quelle occasion ?*
- *Cette émotion est-elle agréable ou désagréable ?*
- *Pouvez-vous citer d'autres émotions et les autres informations qui ne figurent pas dans cette grille ?*

→ Au départ de l'activité, vous pouvez demander aux élèves d'entourer en vert les émotions agréables, en rouge les émotions désagréables et en bleu les émotions qui ne sont ni agréables, ni désagréables.

→ L'activité est présentée sous deux formes : **avec ou sans la liste des mots à trouver**. Utilisez celle qui convient, en fonction du niveau de vos élèves.

→ La grille proposée contient davantage d'émotions que celles disponibles dans Feelings. Si cela vous semble trop compliqué, de nombreux sites web permettent de générer automatiquement des grilles de mots cachés (par exemple : www.puzzlemaker.com).

ACTIVITÉ 2.1 : FICHE ÉLÈVES

Combien d'émotions cachées pourras-tu retrouver dans cette grille ?
Entoure-en un maximum.

T T E E A M U S E M E N T I N N
N Û C C I S É T R E I F N E O O
E O N N R W U X N G M Q H X I I
M G A A G É U R Ê Y U I E C T T
E É I S C H S N P I X E L I A C
C D F S Y O E I É R R V C T R A
A D É I S C N T G È I O O A É F
G É M A S I U F L N M S K T D S
A C H N Y D R O I P A M E I I I
R E O N E X C P A A H T Z O S T
U P N O S T N S É J N P I N X A
E T T C O Z S T P M I C L O K S
P I E E V I J O I E I M E J N Y
E O Q R O D I E S S E T S I R T
F N C N D T Ê R É T N I M P W J
É M E R V E I L L E M E N T F H

.....

.....

.....

.....

.....

ACTIVITÉ 2.2 : FICHE ÉLÈVES

Combien d'émotions cachées pourras-tu retrouver dans cette grille ?
Entoure-en un maximum.

T T E E A M U S E M E N T I N N
N Û C C I S É T R E I F N E O O
E O N N R W U X N G M Q H X I I
M G A A G É U R Ê Y U I E C T T
E É I S C H S N P I X E L I A C
C D F S Y O E I É R R V C T R A
A D É I S C N T G È I O O A É F
G É M A S I U F L N M S K T D S
A C H N Y D R O I P A M E I I I
R E O N E X C P A A H T Z O S T
U P N O S T N S É J N P I N X A
E T T C O Z S T P M I C L O K S
P I E E V I J O I E I M E J N Y
E O Q R O D I E S S E T S I R T
F N C N D T Ê R É T N I M P W J
É M E R V E I L L E M E N T F H

AGACEMENT

AMUSEMENT

COLÈRE

COMPASSION

CONFIANCE

DÉCEPTION

DÉGOÛT

ÉMERVEILLEMENT

EXCITATION

FIERTÉ

GÊNE

HONTE

INQUIÉTUDE

INTÉRÊT

JOIE

MÉFIANCE

MÉPRIS

PEUR

RECONNAISSANCE

RÉSIGNATION

SATISFACTION

SIDÉRATION

SURPRISE

TRISTESSE



FEELINGS

ACTIVITÉ 3

UNE GAMME D'ÉMOTIONS



UNE GAMME D'ÉMOTIONS



Objectifs opérationnels :

Les enfants seront capables d'exprimer oralement et/ou par une illustration les différentes émotions ressenties par l'écoute de divers extraits musicaux.

Compétences :

- Respecter des consignes (...).
- Être ouvert aux autres et au monde.
- Faire preuve de curiosité.
- Ouverture au monde sonore et visuel

- Percevoir et s'appropriier des langages pour s'exprimer :

- Percevoir et différencier les sons, les bruits, les notions. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines vocal, verbal, rythmique, instrumental,...
- Comprendre, organiser, interpréter créer des expressions vocales et sonores.
- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique :
- Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.
- Dénombrer.

Au travers de différentes activités, les élèves tenteront d'associer émotions et musique. Il s'agira là d'un moyen de ressentir et d'exprimer les émotions, mais aussi de sensibiliser les élèves à la musique (classique, notamment).

ACTIVITÉ 1

La **Fiche élèves 3.1** présente trois images créées pour la promotion du Zurich Chamber Orchestra, et associant la musique aux émotions. Demandez aux élèves d'observer ces images, et posez-leur des questions du type :

- *Selon vous, pour quoi ces images sont-elles des publicités ?*
- *Comment interprétez-vous ces images ?*
- *Quels instruments de musique observez-vous ? À votre avis, à quelles émotions sont-ils reliés ? Qu'est-ce qui vous fait dire ça ?*
- *Ici, quelles réactions physiques les émotions provoquent-elles ? Connaissez-vous d'autres façons de réagir à des émotions ?*
- *Avez-vous déjà ressenti des émotions en écoutant de la musique ? Quelles émotions ? Quels types de musique ?*
- ...

Vous pouvez également profiter de l'occasion pour aborder avec vos élèves les 3 familles d'instruments de musique, puisque chacune est représentée ici.

Pour rappel :

- Les instruments à vent (trompette, clarinette, saxophone, flûte...)
- Les instruments à corde (violon, guitare, mandoline, piano...)
- Les instruments à percussion (tambour, batterie, xylophone...)

Ce thème peut-être l'occasion de travaux de recherche, de classement, de présentation...

Plus d'informations : https://fr.vikidia.org/wiki/Instrument_de_musique

ACTIVITÉ 2

Il s'agit ici de permettre aux élèves d'écouter des extraits musicaux, puis de les inviter à exprimer les émotions ressenties. L'utilisation de la [Fiche élèves 3.2](#) est bien entendu facultative : vous pouvez décider de les faire s'exprimer oralement, par le biais du dessin...

N'oubliez pas qu'ici, toute réponse est acceptable. Certains élèves ressentiront de l'énerverment là où d'autres identifieront de la joie, ou un même morceau pourra inspirer de la tristesse chez l'un et de la colère chez l'autre. Plus que tout, c'est la discussion qui naîtra de ces choix qui sera intéressante.

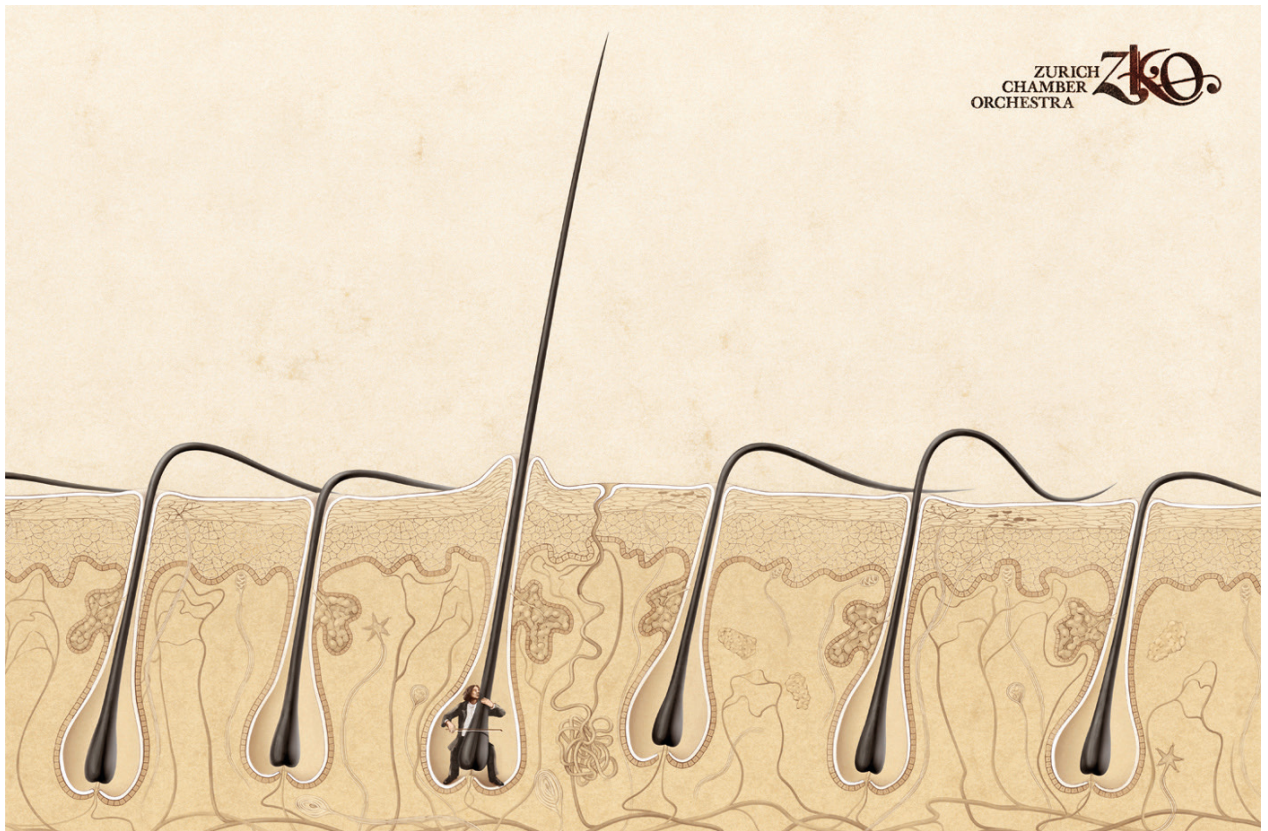
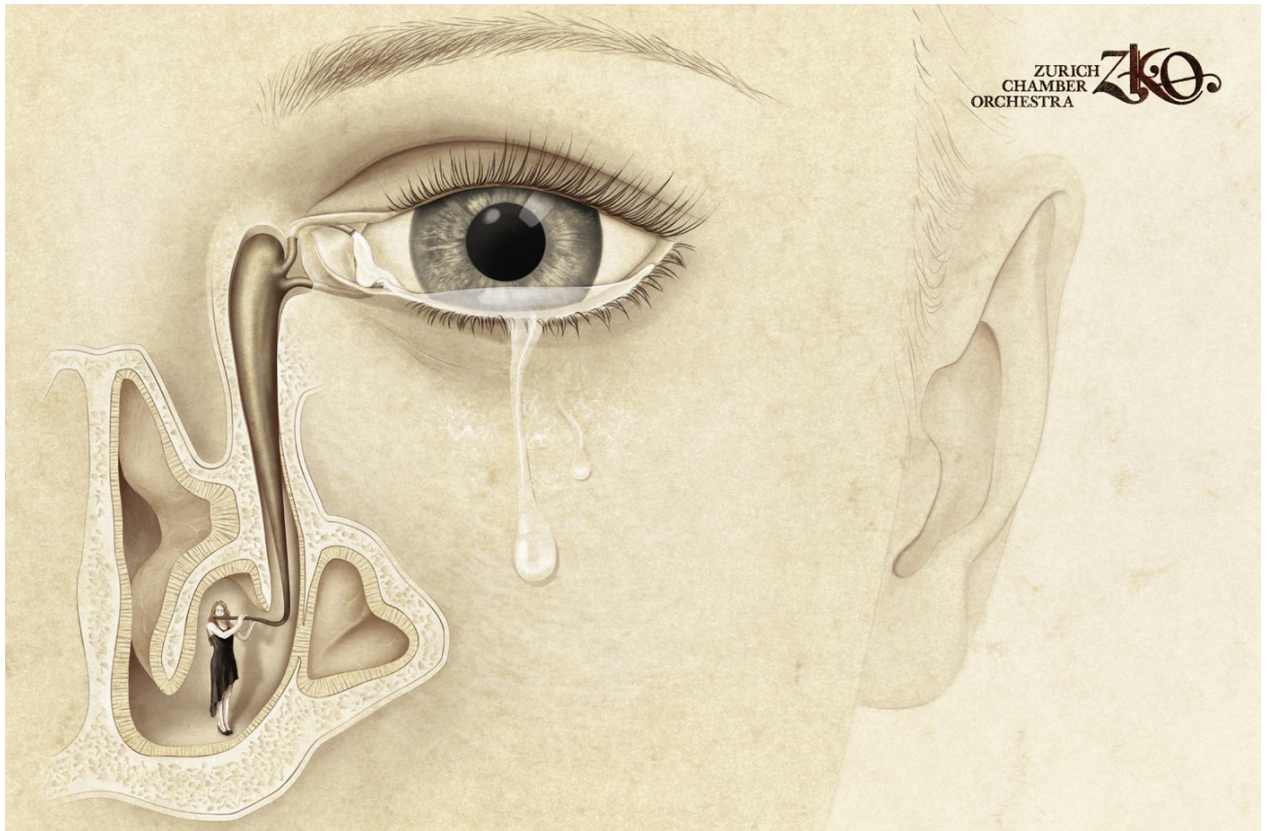
Pour réaliser cette activité, n'importe quel morceau musical peut être employé. Veillez seulement à apporter suffisamment de variété, et à utiliser de préférence des extraits sans parole (c'est la musique seule qui doit déclencher les émotions). N'hésitez pas à utiliser des musiques de films.

**ENVIE DE PARTAGER VOS IDÉES
AUTOUR DE FEELINGS ?
CONTRIBUEZ À CE DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT
EN PARTAGEANT VOS ACTIVITÉS SUR LE GROUPE FACEBOOK
« FEELINGS DANS MA CLASSE » OU EN LES ENVOYANT PAR MAIL
À L'ADRESSE INFO@ACTINGAMES.COM**

Voici quelques exemples de morceaux que vous pourriez utiliser :

Titre	Compositeur	Emotions
Le printemps	Antonio Vivaldi	Joie, légèreté, gaieté...
L'hiver	Antonio Vivaldi	Stress, détermination, peur...
Pierre et le loup	Serge Prokofiev	Selon le personnage
Symphonie fantastique – Songe d'une nuit de Sabbat	Hector Berlioz	Colère, peur, énervement...
William Tell overture : finale	Gioachino Rossini	Stress, énervement, excitation...
Entrée des gladiateurs	Julius Fucik	Joie, gaieté...
Voix du printemps	Johann Strauss	Tranquillité, calme, joie...
Sonate au clair de lune	Ludwig von Beethoven	Tristesse, tranquillité...
Sonate 2 – Marche funèbre	Frédéric Chopin	Tristesse
Anakrousis	/	Inquiétude, surprise...
Batucada	/	Joie, gaieté...
Concerto pour clarinette – Adagio	Wolfgang Amadeus Mozart	Calme, ambition...
Carnaval des animaux	Camille Saint-Saens	Selon l'animal
Concerto pour piano n°4, Rondo	Ferdinand Herold	Calme, tranquillité, bonheur...
Gymnopédie	Erik Satie	Mélancolie, calme...

ACTIVITÉ 3.1 : FICHE ÉLÈVES

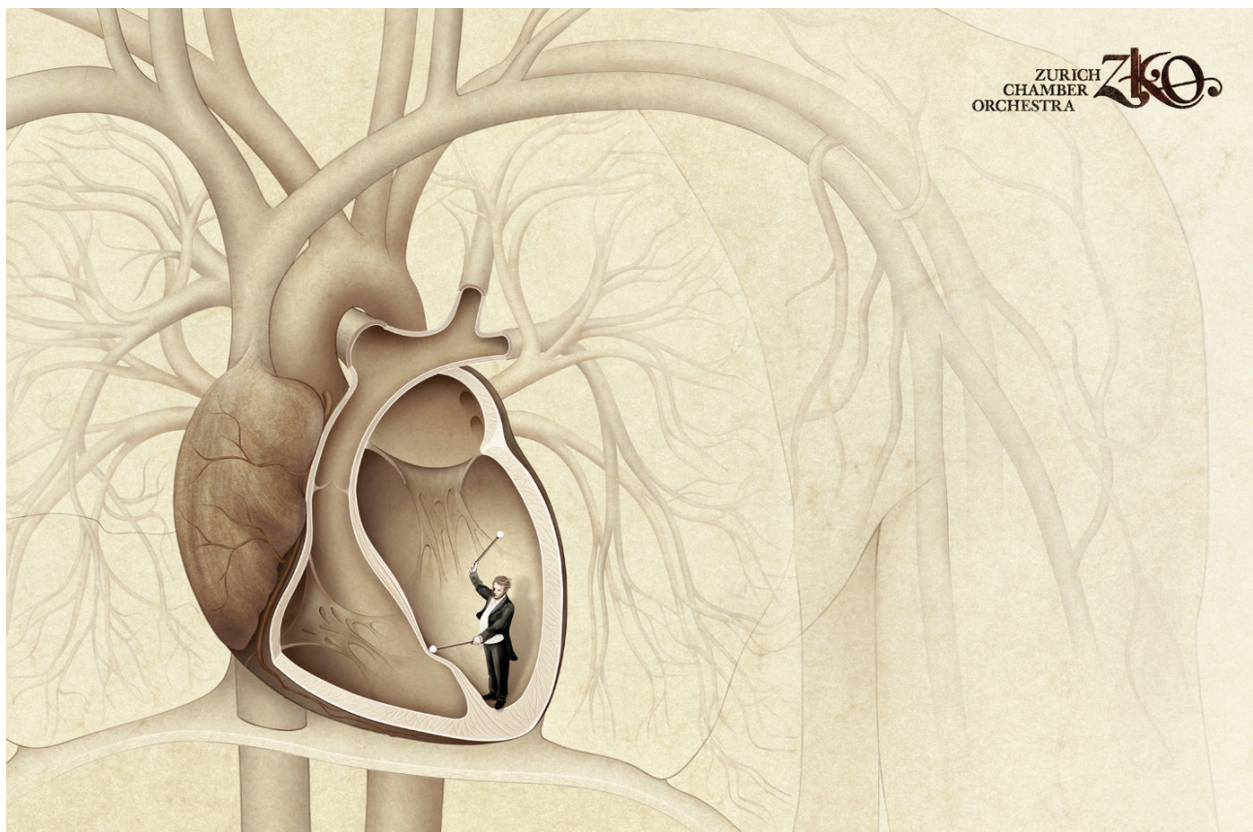


Jeumaide
info@jeumaide.org
www.jeumaide.org
f Méthode Jeumaide

Act in games
info@actingames.com
www.act-in-games.com
f Act in games

Feelings dans ma classe
www.unjeudansmaclasse.com
f Feelinks dans ma classe

Ce dossier a été réalisé par Jeumaide pour Act in Games. Il est conseillé de l'exploiter avec le jeu Feelings pour un résultat optimal.



Jeumaide
info@jeumaide.org
www.jeumaide.org
f Méthode Jeumaide

Act in games
info@actingames.com
www.act-in-games.com
f Act in games

Feelings dans ma classe
www.unjeudansmaclasse.com
f Feelinks dans ma classe

Ce dossier a été réalisé par Jeumaide pour Act in Games. Il est conseillé de l'exploiter avec le jeu Feelings pour un résultat optimal.

ACTIVITÉ 3.2 : FICHE ÉLÈVES

Écoute attentivement les extraits musicaux. Complète ensuite une ligne du tableau pour chacun d'eux en répondant aux questions suivantes :

- À quel(s) sentiment(s) / émotion(s) associes-tu cet extrait ?
- Quelle situation imagines-tu en entendant cet extrait ?
- Quel(s) instrument(s) penses-tu avoir reconnu(s) ?

	Emotion(s) ressentie(s)	Situation imaginée	Instrument(s) reconnu(s)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

- Aimes-tu écouter de la musique ? Pourquoi ?

.....

.....

- Chez toi, quelle musique aimes-tu écouter pour ressentir des émotions ?

.....

.....

- Quel(s) instrument(s) utiliserais-tu pour provoquer ces émotions :

LA JOIE :

LA TRISTESSE :

LA COLÈRE :

LA TRANQUILLITÉ :

LA PEUR :



FEELINGS

ACTIVITÉ 4

MANDALAS



MANDALAS



Objectifs opérationnels :

Les enfants seront capables de respecter la règle du silence, de respecter la forme donnée et de ne pas dépasser les traits du dessin.

Compétences :

- Respecter des consignes (...).
- Être ouvert aux autres et au monde.
- Faire preuve de curiosité.
- Ouverture au monde sonore et visuel
- Percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer

→ Percevoir et différencier les formes.

- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique
- Organiser un espace en composant des éléments et en respectant les règles de l'équilibre,...
- Composer des harmonies.
- Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.

Mandala est un terme sanskrit signifiant cercle en tibétain, et par extension, sphère, environnement, communauté. Les mandalas sont en premier lieu des aires rituelles utilisées pour évoquer des divinités hindoues. Le bouddhisme héritier de ces pratiques utilise également les mandalas pour ses rites et ses pratiques de méditation¹.

Dans le cadre des émotions, le mandala peut être utilisé de diverses manières.

À partir d'une émotion agréable...

- Demandez aux élèves de choisir une émotion dont ils souhaitent ressentir ou exprimer l'énergie. Par exemple, peut-être ont-ils besoin de joie, de paix, de confiance... Les élèves écrivent l'émotion choisie à côté du mandala.
- Si les élèves souhaitent exprimer cette émotion positive et la laisser rayonner, ils colorieront le mandala à partir de son centre vers l'extérieur.
- Si les élèves souhaitent ressentir, intérioriser cette émotion positive, ils colorieront le mandala de l'extérieur vers son centre.

À partir d'une émotion désagréable...

- Les élèves choisissent une émotion désagréable dont ils souhaitent se débarrasser (colère, tristesse, jalousie...). Ils écrivent le nom de cette émotion dans une couleur choisie qui, selon eux, représente bien cette émotion (par exemple : du gris pour la tristesse, du rouge pour la colère...). Les élèves commencent alors à colorier le mandala à partir de son centre, dans la couleur de l'émotion désagréable choisie. Ensuite, ils doivent progressivement nuancer la couleur pour faire apparaître un dégradé débouchant sur des couleurs que l'élève associe à des émotions agréables.

1 - Source : Wikipédia

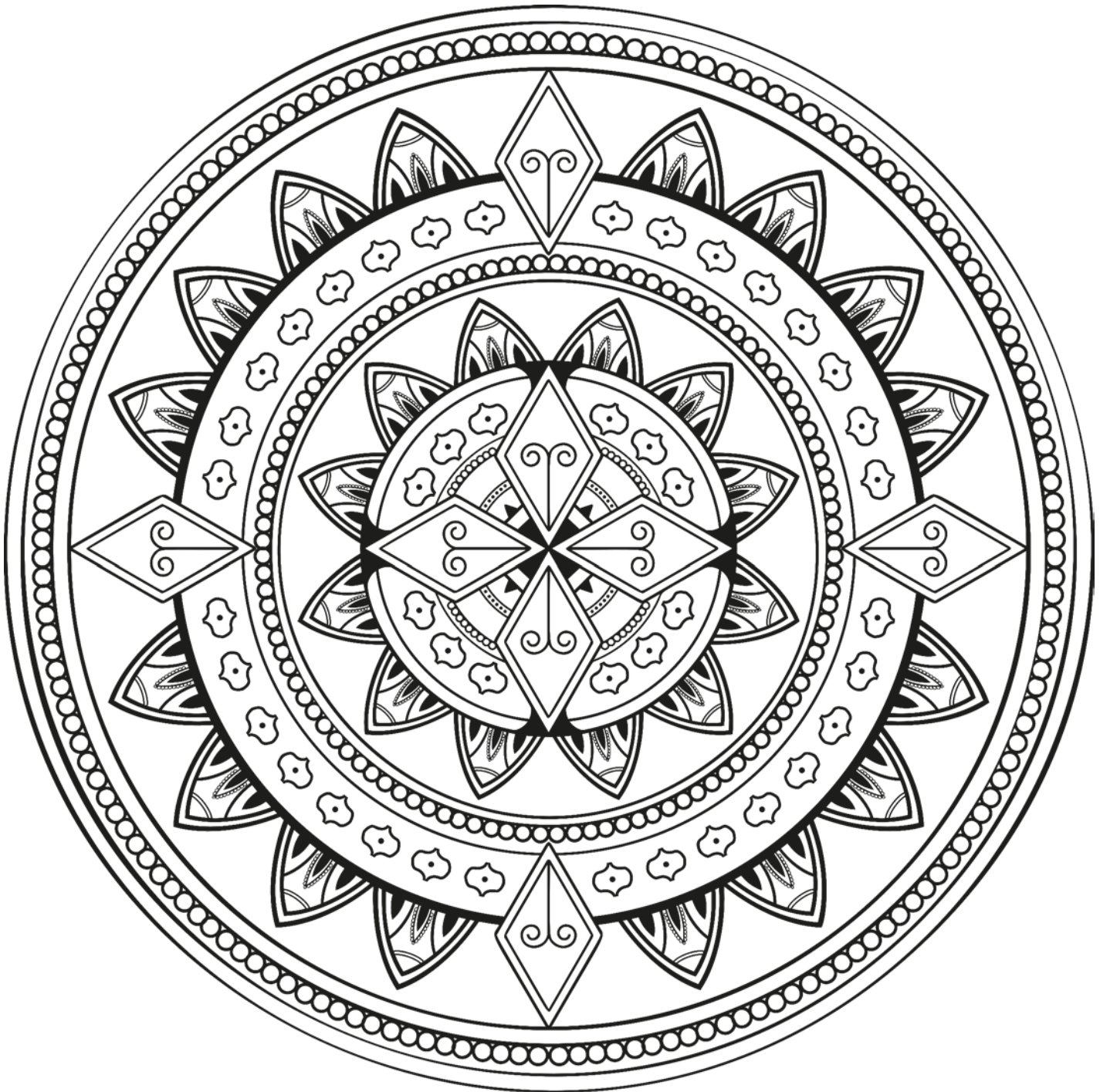
Remarques

- Le coloriage d'un mandala est un exercice de méditation. Il doit être agréable et dépourvu de toute impression d'urgence ou d'obligation. Faites donc en sorte que les élèves se sentent libres et sereins par rapport à cette activité.
- N'hésitez pas à diffuser de la musique douce durant cette activité.
- Au terme de l'activité, prévoyez un moment d'échange où vous recueillerez le ressenti de vos élèves après le coloriage du mandala.
- La symbolique des couleurs est importante pour cette activité. N'hésitez pas à aborder le sujet en classe préalablement. Référez-vous aussi à l'activité « Une gamme d'émotions ».
- Quelques mandalas vous sont proposés dans ce dossier (voir [Fiches élèves 4](#)). Beaucoup d'autres sont disponibles sur le web, dont certains sont spécifiquement liés à des émotions autour desquelles vous pourriez souhaiter travailler. Vous trouverez en outre des ressources intéressantes dans les ouvrages suivants :
 - BATAILLARD Sandrine, *Pour cultiver la joie de vivre*, éditions Le Courrier du Livre, 2011.
 - DE SENDE Loris, *Pour exprimer ses émotions*, éditions Le Courrier du Livre, 2015.

**ENVIE DE PARTAGER VOS IDÉES
AUTOUR DE FEELINGS ?**
CONTRIBUEZ À CE DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT
EN PARTAGEANT VOS ACTIVITÉS SUR LE GROUPE FACEBOOK
« **FEELINGS DANS MA CLASSE** » OU EN LES ENVOYANT PAR MAIL
À L'ADRESSE **INFO@ACTINGAMES.COM**

ACTIVITÉ 4 : FICHE ÉLÈVES

Colorie ce mandala en suivant les consignes qui te sont données.



Jeumade
info@jeumade.org
www.jeumade.org
f Méthode Jeumade

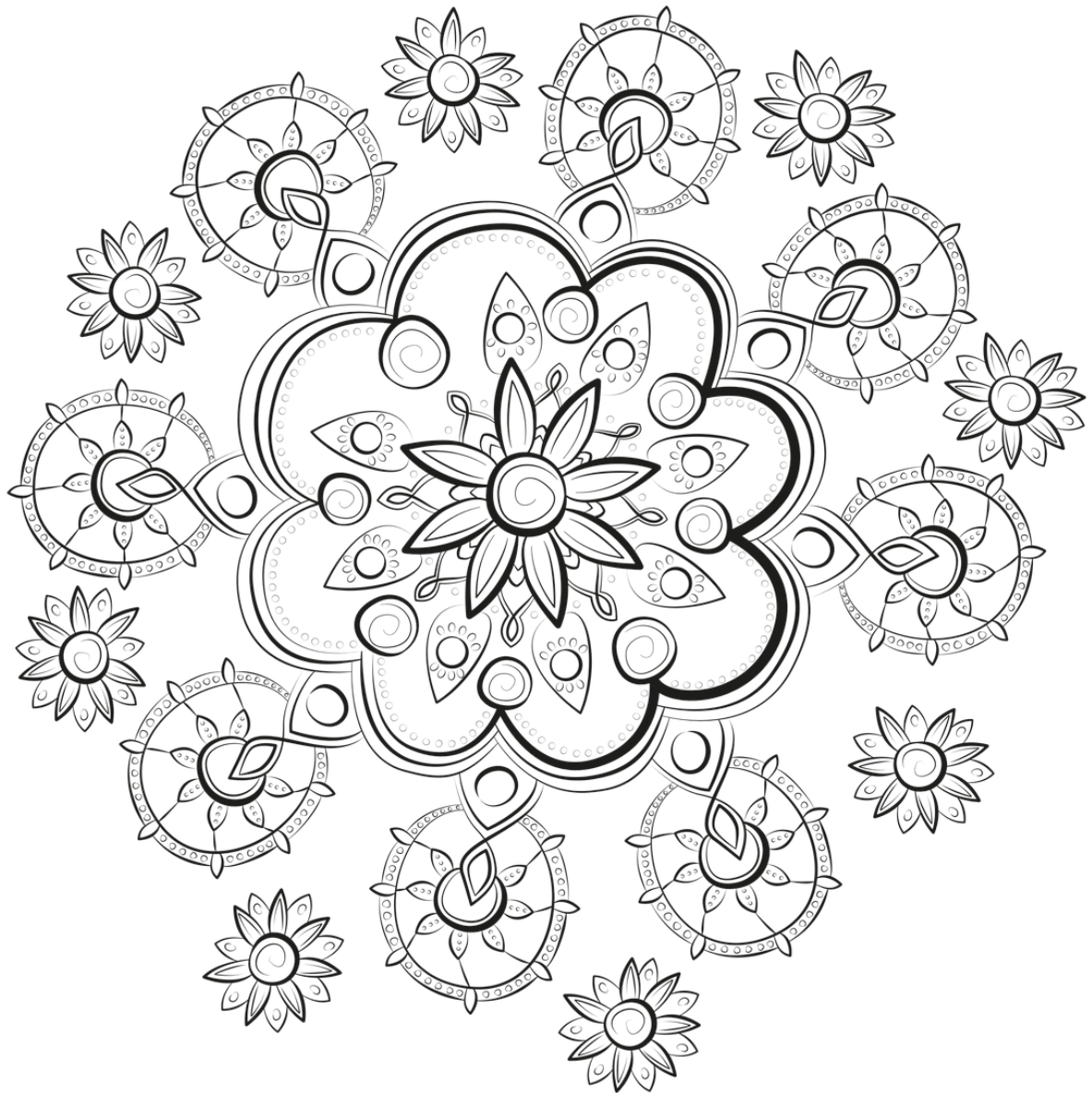
Act in games
info@actingames.com
www.act-in-games.com
f Act in games

Feelings dans ma classe
www.unjeudansmaclasse.com
f Feelinks dans ma classe

Ce dossier a été réalisé par Jeumade pour Act in Games. Il est conseillé de l'exploiter avec le jeu Feelings pour un résultat optimal.

ACTIVITÉ 4 : FICHE ÉLÈVES

Colorie ce mandala en suivant les consignes qui te sont données.



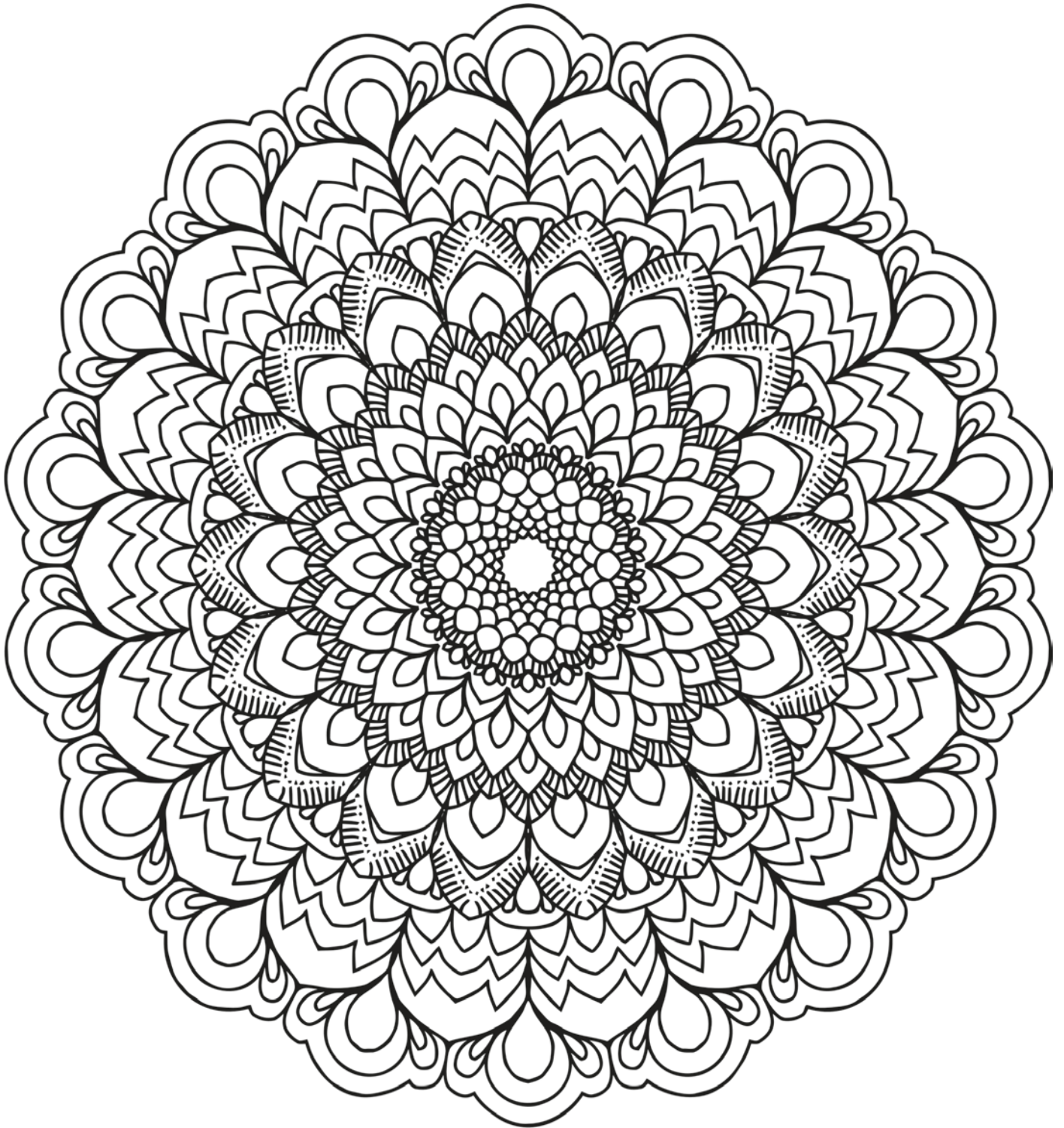
ACTIVITÉ 4 : FICHE ÉLÈVES

Colorie ce mandala en suivant les consignes qui te sont données.



ACTIVITÉ 4 : FICHE ÉLÈVES

Colorie ce mandala en suivant les consignes qui te sont données.





FEELINGS

ACTIVITÉ 5

ÉMOTIONS ILLUSTRÉES



ÉMOTIONS ILLUSTRÉES

Objectifs opérationnels :

Les enfants seront capables

- d'exprimer oralement et par écrit l'émotion ressentie en fonction d'une illustration proposée en justifiant.
- de créer à l'aide du matériel proposé les différents éléments de leur illustration évoquant l'émotion choisie.
- de rédiger et mettre en page, selon le modèle de la bande dessinée, afin d'exprimer par écrit l'émotion choisie.

Compétences :

- Respecter des consignes (...).
- Être ouvert aux autres et au monde.
- Faire preuve de curiosité.
- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique :
 - Organiser un espace en composant des éléments et en respectant les règles de l'équilibre,...
- Composer des harmonies.
- Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.

- Orienter sa parole et son écoute et son écrit en fonction de la situation de communication :
 - En tenant compte des critères suivants :
 - de l'intention poursuivie (informer, s'informer/expliciter, comprendre/donner des consignes, les comprendre/donner du plaisir, prendre du plaisir)
 - En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole)
 - En tenant compte du support matériel.
- Elaborer des significations :
 - Présenter le message ou y réagir.
 - En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Assurer la présentation :
 - Au niveau graphique : Mise en page selon le genre, écriture soignée et lisible
 - Au niveau des interactions entre les éléments verbaux et non verbaux : choix du support, choix d'illustrations de photos,...

ACTIVITÉ 1



1 L'adulte prévoit d'apporter (ou de faire apporter par les élèves) des magazines, des images et illustrations sous forme de cartes postales, d'autocollants, venant de livres documentaires, d'images venant d'internet... et représentant des paysages, des personnages, des natures mortes, des ambiances d'intérieur (maison, école, lieux divers, ...), des lieux, des scènes de vie, des objets, des personnages, des peintures...

2 Chaque enfant a alors l'occasion d'en choisir une qui l'attire. Celle-ci peut l'attirer pour n'importe quelle raison : couleur, thème, rêve, réalisme, sentiment, beauté de l'objet, de l'image, ...

3 Les enfants seront alors amenés à exprimer, d'après eux, quelle émotion se dégage de cette illustration. Ils devront l'exprimer en s'aidant de questions (voir **Fiches élèves 5**).

4 L'enseignant propose alors aux enfants de rechercher une illustration qui représente une émotion précise. Ils peuvent également créer cette émotion par la combinaison de plusieurs images découpées et assemblées.

Exemple : « Cherchez ou créez une illustration qui représente pour vous la joie. »

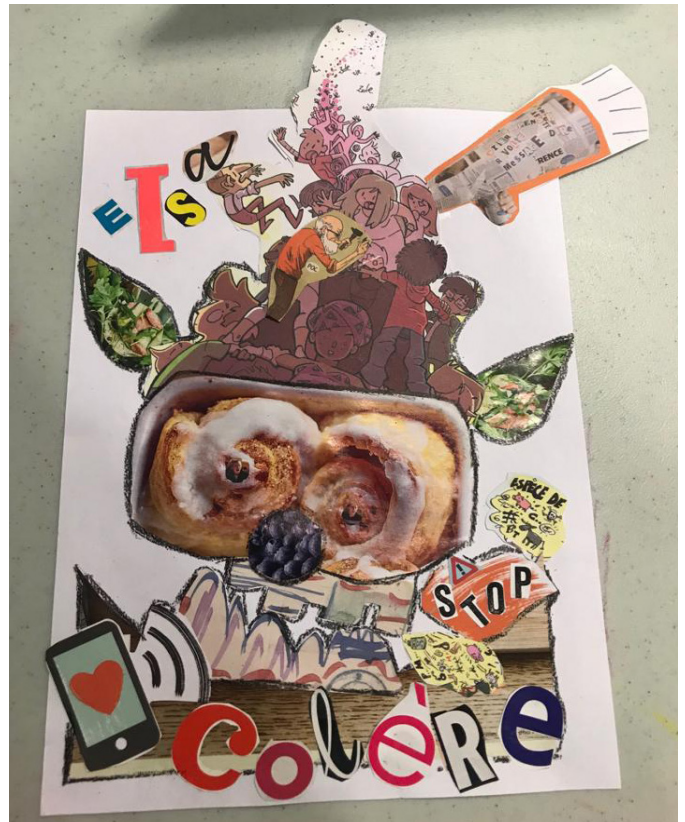
Il précisera l'émotion en fonction du niveau des enfants et de l'objectif poursuivi. Il est conseillé de commencer par les émotions de base (la peur, la colère, la surprise, la tristesse, la joie, le dégoût.)

Exemples de réalisations de collages

Exemple à partir de « fête »



Exemple à partir de « colère »



Jeumade
info@jeumade.org
www.jeumade.org
f Méthode Jeumade

Act in games
info@actingames.com
www.act-in-games.com
f Act in games

Feelings dans ma classe
www.unjeudansmaclasse.com
f Feelinks dans ma classe

Ce dossier a été réalisé par Jeumade pour Act in Games. Il est conseillé de l'exploiter avec le jeu Feelings pour un résultat optimal.

ACTIVITÉ 2



Dans un premier temps, il sera intéressant d'analyser une planche de bande dessinée afin d'en exploiter ensuite les particularités.

1 Chaque enfant reçoit une planche de bande dessinée choisie par l'adulte en fonction des intérêts des enfants et/ou des thèmes abordés en ce moment. Nous vous proposons ici un extrait d'un webcomic libre de droit : Pepper & Carrot (<https://www.peppercarrot.com/>). (voir **Fiches élèves 5.2**)

2 Lecture individuelle de la planche et observation de la mise en page (cases, dialogues, personnages, ...) et des phylactères.

→ Mise en commun des observations et réajustement au besoin.

3 Les enfants émettent ensuite des hypothèses sur la signification des différences entre les phylactères

→ Mise en commun des hypothèses.

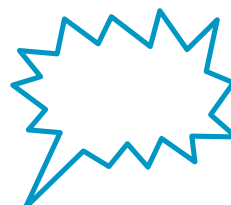
4 Observation des différences entre 3 modèles de phylactères.

→ La bulle ronde : le personnage parle, s'adresse à un autre personnage.

→ Le nuage : le personnage est dans ses pensées, on lit ce qu'il pense. En réalité, les autres personnages ne l'entendent pas.

→ La bulle en ligne brisée : le personnage parle fort, crie.

→ Faites réfléchir les élèves quant à l'utilisation du dernier phylactère, en forme de coeur.



→ 5 Les enfants reprennent ensuite l'illustration et la travaillent sur base d'une émotion choisie en classe (par exemple, la joie). Ils vont devoir créer une case « à la manière d'une bande dessinée ».

→ Dans le cas d'un personnage, ils sont invités à rédiger ce que pense le personnage et compléter un phylactère adapté (nuage) en 2-3 lignes

→ Dans le cas d'une autre illustration, les enfants sont invités à exprimer et écrire un texte court sur l'émotion perçue en 2-3 lignes. (Inventer une petite histoire)

Afin d'aider les élèves dans cet exercice, n'hésitez pas à les confronter à un maximum de BD, afin qu'ils saisissent les codes du genre.

ACTIVITÉ 5.1 : FICHE ÉLÈVES

Choisis une illustration qui t'attire parmi celles qui sont proposées.
Colle ici l'illustration choisie :

- D'après toi, quelle émotion cette illustration dégage-t-elle ?

.....

.....

D'après toi, pour quelle(s) raison(s) cette émotion ressort-elle ? Aide-toi des questions suivantes pour expliquer ton choix.

- Les couleurs ont-elles de l'importance ? **Oui** - **Non**
- Pourquoi ?

.....

.....

- L'arrière ou l'avant-plan de l'image a-t-il de l'importance ?

Oui - **Non**
Pourquoi ?

.....

.....

- Quel est l'élément principal qui a attiré ton regard ?

.....

.....

- L'illustration te rappelle-t-elle quelque chose de particulier que tu as vécu dans le passé ? Si oui, explique.

.....

.....

- L'illustration t'inspire-t-elle quelque chose que tu aimerais vivre dans le futur ? Si oui, explique.

.....

.....

- L'illustration te fait-elle penser au vécu d'un proche ? Si oui, explique.

.....

.....

ACTIVITÉ 5.2 : FICHE ÉLÈVES



CAAAAAAAA~
~AAAROTTE !!!



Quelle mise en page observes-tu sur cette planche de bande dessinée ?
Note ici quelques mots-clés :

.....
.....
.....
.....

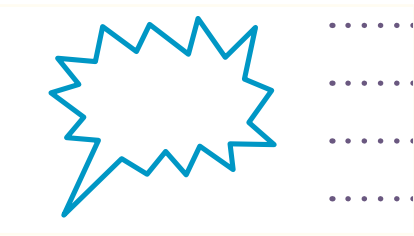
Explique ce que signifient, d'après toi, ces 3 phylactères.



.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....



FEELINGS

ACTIVITÉ 6

AUTOUR D'UN ALBUM DE JEUNESSE



AUTOUR D'UN ALBUM DE JEUNESSE



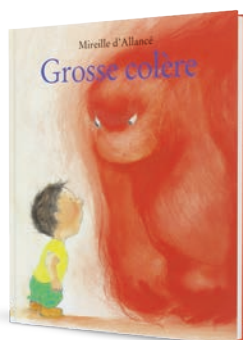
Objectifs opérationnels :

- Dégager les thèmes et les informations d'un texte.
- Se créer des images mentales en fonction du récit écouté afin d'optimiser sa compréhension.
- Dégager le sens d'une illustration en justifiant son interprétation selon les éléments présents ou suggérés.
- Répondre oralement à différentes questions sur le contenu du récit : « Où, quand, comment, qui, pourquoi... ? »
- Restituer l'ordre chronologique de l'histoire à partir de différentes illustrations en narrant le récit.
- Identifier différentes émotions.
- Exprimer et communiquer des émotions ressenties.
- Prendre la parole en public, exposer son point de vue dans un débat.
- Identifier des comportements à risques et anticiper leurs effets.

Compétences :

- Prendre en compte les données du texte pour l'interpréter, mettre en relation texte et image pour trouver complémentarités ou oppositions.
- Savoir prendre la parole, exprimer son avis, participer à une discussion, écouter l'autre, prendre en compte sa parole.
- Décrire et comparer des images en utilisant un lexique approprié.
- Développer ses compétences personnelles, sociales et civiques.
- Connaître son corps, sa santé.
- Se respecter et respecter les autres.
- Évaluer les conséquences de ses actes et leurs effets.
- Savoir prendre soin de soi et des autres.
- Savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions.
- Pouvoir s'affirmer de manière constructive.
- Échanger, agir et choisir en connaissance de cause, en développant la capacité de juger par soi-même.

Cette activité autour des émotions se base sur la lecture en classe d'un album jeunesse. Notre choix s'est arrêté sur l'album de Jeunesse « La grosse colère » qui se retrouve dans la liste non exhaustive des livres abordant les émotions. Toutefois les activités proposées sont transposables à partir de n'importe quel album.



Référence :
Mireille d'Allance,
Grosse colère,
L'école des loisirs

Par la lecture et l'exploitation d'un album, les enfants vont pouvoir progressivement mettre des mots sur les émotions, mais aussi apprendre à se calmer par différents moyens et supports qui seront mis en place au sein de la classe.

Il est important de mettre en évidence que nous ressentons toutes sortes d'émotions et que dès lors, nous avons le droit de les ressentir et de les exprimer.

La colère est une émotion facile et rapide à cerner. Elle est la moins abstraite à comprendre pour les enfants. Afin d'approcher cette émotion, vous pouvez poser des questions du type :

- Quelles sont les choses qui vous mettent en colère ?
- Vos parents se mettent-ils parfois en colère ? Pour quelle raison ?
- Que se passe-t-il quand on est en colère ?
- Qu'est-ce qu'on ressent ?
- Comment a-t-on envie de réagir ?
- Comment faire pour se calmer ?
- ...

Résumé du récit :

Robert est un petit garçon qui a passé une très mauvaise journée. Son énervement se transforme en colère qui le pousse à faire de gros dégâts dans sa chambre. Mais lorsque son camion préféré est brisé, Robert prend conscience de son sentiment de colère et décide de ne plus se laisser envahir par celui-ci et l'emprisonne dans une boîte.

.....

Pour faire découvrir le récit aux enfants, choisissez une des 4 activités suivantes : **Lecture « plaisir »**, **Lecture dirigée de l'histoire**, **Découverte de l'histoire par l'illustration** ou **Inventer la suite de l'histoire**.

ACTIVITÉ 1A : LECTURE « PLAISIR »

- 1 Présentation de l'activité aux élèves (voir [Fiche élèves 6.1](#)).
- 2 Préparation de la qualité d'écoute des enfants en posant 3 questions avant la lecture du récit. Les élèves devront repérer les réponses à ces questions durant la lecture :
 - Combien de personnages l'histoire compte-t-elle ?
 - Quelle est la créature qui se trouve sur la couverture du livre ?
 - Où l'histoire se déroule-t-elle ?
- 3 Lecture du récit par l'adulte (pour cela vous devez vous procurer le livre).
- 4 Mise en commun des réponses aux questions initiales, les réponses exactes sont retenues.

- 5 Reconstitution orale de l'ordre chronologique du récit (voir [Fiche élèves 6.1](#)).
- 6 Vérification orale de la compréhension du contenu (vocabulaire, idées principales : qui, quoi, où, comment, pourquoi, quand...?)
- 7 Les élèves dessinent leur moment préféré de l'histoire (voir [Fiche élèves 6.2](#)).
- 8 L'enseignant prend note au tableau des justifications dictées par les élèves.

ACTIVITÉ 1B : LECTURE DIRIGÉE DE L'HISTOIRE

- 1 Présentation de l'activité aux élèves en cachant la couverture du livre.
- 2 Montrer la page 8 du livre et demander aux élèves ce qu'ils comprennent et ce qui peut se passer. Faire de même avec la page 9.
- 3 Lire la page 7 afin de savoir pourquoi Robert est fâché de sa journée. (voir [Fiche élèves 6.3](#))
- 4 Poursuivre la lecture jusqu'à la page 13 en notant la montée de la colère simultanée à la montée des escaliers (crescendo de la tension).
- 5 S'arrêter à la page 12 et 13 pour un débat explicatif. Montrer ensuite la couverture du livre et demander :

« Qui est ce personnage en rouge ? »
- 6 Lire les pages 14 et 15 afin de répondre aux interrogations et mettre en avant la colère du petit garçon qui est représentée par un monstre.
- 7 Lire la suite du récit jusqu'à la page 24, qui est le moment où Robert prend conscience des dégâts causés par sa colère en abimant son jouet préféré. C'est à ce moment précis que le petit garçon reprend le contrôle de lui-même et que tout va rentrer dans l'ordre.
- 8 Faire observer aux élèves qu'à la fin du récit, Robert reparle à son papa et descend l'escalier (decrescendo de la tension).

Après la lecture de l'album :

- 1 Mener un débat interprétatif afin de vérifier la bonne compréhension du récit en posant différentes questions, par exemple :
 - *Quelle est la créature de la couverture ?*
 - *Pourquoi représenter la colère de Robert sous cette forme-là ?*
 - *Pourquoi la taille de la colère varie-t-elle tout au long du récit ?*
 - *Pourquoi la boîte bleue de la page-titre se déforme-t-elle ? Qu'est-ce qui en sort ? Pour quoi faire ?*

- 2 Mettre également en évidence, par un débat d'idées, la manière dont on peut ou non s'adresser et se comporter avec les autres, même si on est en colère.

- 3 Les élèves dessinent leur moment préféré de l'histoire (voir [Fiche élèves 6.2](#)).

- 4 L'enseignant prend note au tableau des justifications dictées par les élèves.

ACTIVITÉ 1C : DÉCOUVERTE DE L'HISTOIRE PAR L'ILLUSTRATION

- 1 Présentation de l'activité aux élèves.

- 2 Observation de quelques illustrations de l'histoire :
 - *D'après toi, de quoi parle cette histoire ?*
 - *Pourquoi penses-tu cela ?*
 - *Quels éléments ou détails dans les illustrations t'amènent à penser cela ?*

- 3 Discussion et hypothèses sur le contenu du texte :
 - Inviter les élèves à imaginer et à reconstituer le schéma narratif du texte à l'aide des supports (voir [Fiche élèves 6.1](#)).
 - Formulation d'hypothèses, confrontation des différentes idées
 - Faire raconter l'histoire en respectant la chronologie des illustrations.

L'enseignant·e veillera à prendre note des hypothèses avancées, afin de pouvoir ensuite les comparer à l'histoire imaginée par l'auteure.

- 4 Vérification, rectification et amplification des hypothèses de départ en écoutant l'histoire lue par l'enseignant.

5 Remise dans l'ordre chronologique des différentes étapes de l'histoire et hypothèses quant à l'élément qui a déclenché la grosse colère de Robert :
→ Inviter chacun à s'exprimer sur l'histoire et argumenter son avis.

6 Ouverture du débat par rapport au sentiment de colère par le biais de questions du type :

- Avez-vous déjà été en colère ?
- Avez-vous déjà subi la colère d'une autre personne ?
- Est-ce normal de se mettre en colère ?
- Qu'est-ce qui vous met en colère ? Savez-vous pourquoi ?
- Que pouvons-nous faire lorsque nous sommes en colère ?
- Que faire si nous avons blessé une personne lorsque nous nous sommes mis en colère ?

7 Reconstitution du schéma narratif de l'histoire à partir d'illustrations à découper et à coller. (voir Fiche élèves 6.2)

ACTIVITÉ 1D : INVENTER LA SUITE DE L'HISTOIRE

1 Présentation de l'activité aux élèves.

2 Lecture du début du récit par l'enseignant.

3 Imaginer la suite de l'histoire à partir de la double page qui suit la sortie du « Monstre rouge » de la colère :

« Salut », dit La Chose, « qu'est-ce qu'on fait ? »

« Tt...tout ce que tu veux », dit Robert.

« Bien », dit La Chose, « on va commencer par là. »

→ En groupes, imaginer toutes les actions de Robert qui laisse éclater sa colère dans sa chambre : lister les idées « comme elles viennent », faire dessiner, etc.

→ Procéder ensuite par dictée à l'adulte en s'aidant des idées listées.

4 Chaque groupe présente sa suite de l'histoire.

5 Lecture de toute l'histoire par l'enseignant.

6 Confrontation des hypothèses à l'histoire réelle.

7 Mise en évidence des similitudes et des différences.

8 Inviter les élèves à débattre autour du sentiment de colère.

ACTIVITÉ 2 : ENRICHIR SON VOCABULAIRE D'ÉMOTIONS

Inviter les élèves à réfléchir aux indices qui montrent, dans notre comportement, que nous ressentons une émotion :

*Lorsque vous êtes (en colère, joyeux, triste...), que ressentez-vous ?
Que faites-vous ?*

« Je fronce les sourcils, je serre très fort mes bras contre mon corps, je fais les gros yeux. J'ai envie de pleurer. Je pleure. Je ne veux plus parler aux autres. Je boude. Je ne veux plus jouer avec mes amis. J'ai envie de casser des choses. Je casse des choses. Je crie, je me fâche. Mon cœur veut s'arrêter de battre, mon cœur a envie de se casser. »

Connaissez-vous d'autres mots pour exprimer la (colère, joie, tristesse...)?

Rechercher des mots ou expressions en lien avec les émotions : triste, content, fatigué, crier, heureux comme un poisson dans l'eau, bouder, fou de joie, avoir peur, être de mauvaise humeur, être grognon, s'énerver, faire un caprice, etc.

ACTIVITÉ 3 : CONTRIBUER À L'ÉCRITURE DE TEXTES

- Proposer deux illustrations issues du début de l'histoire aux enfants. (voir [Fiche élèves 6.3](#))
- Décrire oralement celles-ci afin d'activer le champ lexical.
- S'attarder sur le personnage du papa de Robert, tenter d'exprimer ce qu'il peut ressentir en voyant rentrer son fils à la maison de si mauvaise humeur.
- Dictier une phrase à l'adulte afin de compléter les différents phylactères.

ACTIVITÉ 4 : ÉDUCATION ARTISTIQUE

Demander aux élèves quelles sont les couleurs, les formes qui évoquent, représentent une certaine émotion. Ensuite, proposer de représenter leur propre version de cette émotion.

Différentes techniques peuvent être utilisées :

- Peinture à la gouache et au rouleau ,
- Peinture aux doigts ,
- Peinture à l'encre et au pinceau ,
- Utilisation de pastels gras ,
- Papiers divers déchirés, chiffonnés ,
- ...

ACTIVITÉ 5 : CRÉATION D'UNE BOÎTE À ÉMOTIONS

Cette boîte aura pour rôle d'enfermer l'émotion de l'enfant quand il s'est calmé. Cette émotion pourra être représentée de différentes manières par l'enfant : dessin, boule de papier, pâte à modeler, etc.

L'enfant est autorisé à déchirer, chiffonner, écraser, aplatir, etc. la représentation de son émotion. Elle devra néanmoins, être suffisamment petite pour entrer dans la boîte.

Par ce geste symbolique, l'enfant pourra réintégrer sa place dans le groupe et poursuivre ses activités en passant à autre chose.

Il peut également être envisagé d'inviter un élève qui le souhaite à expliquer le motif de son émotion en ouvrant sa boîte et en présentant son dessin. Cette activité est à prévoir lors de moments d'échanges, de décompression.

Exemple de réalisation d'une Boîte à émotions :

Matériel :

- Une boîte à chaussures ,
- Papiers de couleur,
- De la colle,
- Des pastels gras,
- Des yeux fâchés (faits mains ou autocollants).

Déroulement :

- 1 Déchire et chiffonne des morceaux dans le papier.
- 2 Recouvre toute la boîte à l'aide des morceaux de papier déchirés et chiffonnés.
- 3 Dessine des gribouillis à l'intérieur de la boîte et du couvercle à l'aide des pastels gras.
- 4 Colle des yeux (ou dessine-les) tout autour de la boîte.

Exemple de Boite à émotions :



ACTIVITÉ 5 : CRÉATION D'UN ESPACE DE DÉFOULEMENT

En classe :

Créer un espace dans la classe où les enfants peuvent se calmer afin de faire diminuer/de contrôler leurs émotions.

- Cet espace peut proposer des objets pour se calmer (balle anti-stress, bouteille avec paillettes, fiches d'auto-massage, mandalas, papier bulles à éclater, etc.) ,
- Prévoir un tapis de gym pour s'allonger,
- Prévoir des coussins pour se défouler ou se reconforter,
- Placer la Boite à émotions,
- Placer des marionnettes,
- ...

Cet espace peut être créé avec les enfants au fur et à mesure de l'année, tous les objets ne doivent pas s'y trouver directement. De plus, il est intéressant de varier le matériel afin de voir ce qui fonctionne le mieux auprès des enfants, ou d'adapter celui-ci en fonction des besoins de l'enfant qui y vient pour se défouler.

Il est important de définir les règles de ce nouvel espace avec les enfants. Il ne s'agit pas d'un lieu pour s'amuser mais bien pour se défouler. Le but n'est pas de faire une bêtise pour y aller.

Dans la salle de psychomotricité :

Installer un circuit à l'aide du matériel de psychomotricité : balles, cerceaux, blocs en mousse, cordes, gros ballons, etc.

Proposer aux enfants de tout « casser », « détruire » en mimant, jouant une émotion.

Ensuite, faire oraliser leur ressenti dans le corps, dans la tête, dans le cœur. Inviter les enfants à reconstruire en rangeant le matériel.

Dans cette activité, nous sommes à nouveau dans une représentation symbolique des sentiments.

Cette activité permet de détruire, puis de reconstruire en réparant les dégâts occasionnés par une émotion.

**ENVIE DE PARTAGER VOS IDÉES
AUTOUR DE FEELINGS ?
CONTRIBUEZ À CE DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT
EN PARTAGEANT VOS ACTIVITÉS SUR LE GROUPE FACEBOOK
« FEELINGS DANS MA CLASSE » OU EN LES ENVOYANT PAR MAIL
À L'ADRESSE [INFO@ACTINGAMES.COM](mailto:info@actingames.com)**

Voici une liste de livres à lire sur le thème des émotions. Ils nous ont particulièrement marqué et permettent de travailler d'autres ateliers avec vos élèves :

<p>À partir de 3 ans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Quelle émotion ?! » Cécile Gabriel (Mila éditions, Chine 2017) • « Grosse colère » de Mireille d'Allancé (École des Loisirs, 2000) 	<ul style="list-style-type: none"> • « La couleur des émotions » d'Anna Llenas (éditions Quatre Fleuves, 2017) (existe aussi en version pop-up) • « Lapin bisous » de Émile Jadoul (éditions Pastel, Paris 2005) • « La peur du monstre », Mario Ramos, (éditions Pastel, Paris 2011)
<p>À partir de 5 ans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Le loup qui apprivoisait ses émotions », Oriane Lallemand (éditions Auzou, Paris, 2017) • « L'étoile de Léa », Claude K. Dubois et Patrick Gilson, (éditions Mijade, Namur 2002) • « Va faire un tour ! », Joukje Akveld (éditions La joie de vivre, Genève 2014) 	<ul style="list-style-type: none"> • « Le conte chaud et doux des chaudoudous », Claude Steiner (interEditions, Malakoff 2004) • La collection des livres « Fenouil » aux éditions NordSud est une collection intéressante. Elle propose de travailler une émotion précise par histoire. • « Les émotions » collection « Mes p'tites questions », Astrid Dumont, (éditions Milan, 2014)
<p>À partir de 8 ans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Les sauvages », Mélanie Rutten (éditions Mema, Europe 2015) • « Mon grand livre des émotions », Esteve Pujol et Rafael Bisquerra (éditions Parramon, Espagne, 2014) (accompagné d'un adulte) 	<ul style="list-style-type: none"> • « Une histoire à 4 voix », Anthony Browne, (éditions lutin poche, Paris 2000) • « N'y a-t-il personne pour se mettre en colère ? », Toon Tellegen (éditions Albin Michel Jeunesse, France, 2013) • Document : « Les sentiments c'est quoi? », Oscar Brenifier (éditions Nathan, 2011)
<p>À partir de 10 ans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Simple » Marie-Aude Murail, (école des loisirs, collection Médium Poche, Paris 2004) 	<ul style="list-style-type: none"> • « Des larmes aux rires : les émotions et les sentiments dans l'art », Claire d'Harcourt, (éditions Seuil, Paris 2006) • « Bien fait ! », Jane Oshka et Paola de Narvèez (éditions Versant Sud, Bruxelles, 2015)
<p>À partir de 14 ans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Deux secondes en moins » Marie Colot et Nancy Guilbert, (éditions Magnard Jeunesse, Paris 2018) 	
<p>À destination des adultes qui animent des enfants de 3 à 10 ans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Gestion des émotions : 35 activités pour aider votre enfant à mieux vivre les émotions. », Gilles Diderichs (éditions Mango, 2014) 	

Sources pour cette activité :

Keymeulen, R. , Van Langendonck, M. , Massin C. (2018) Motivez les enfants par le jeu, Bruxelles, De Boeck supérieur

Poulin, A. (2017) L'album jeunesse, un trésor à exploiter, Chenelière Education

Bernadette BRICOUT, « CONTE », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 5/11/2018 URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/conte/>

FICHE Trame Du Conte, consulté le 5/11/2018 URL : http://ien-sarre-union.site.ac-strasbourg.fr/Projets/Alimentation/documents/fischbach%20conteuse/FICHE_TRAME_DU_CONTE.pdf

Définition de « Schéma narratif », consulté le 5/11/2018 URL : <http://www.assistancescolaire.com/eleve/2nde/francais/lexique/S-schema-narratif-fx107>

http://forum.momes.net/momes/aide-devoirs/schema-narratif-conte-sujet_221_1.htm consulté le 5/10/2018

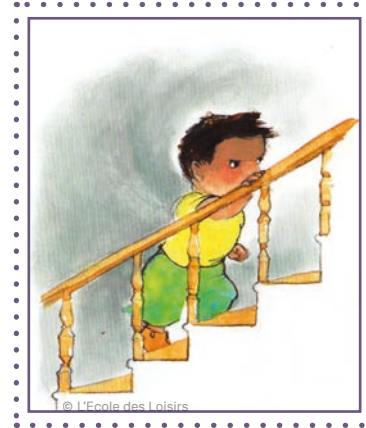
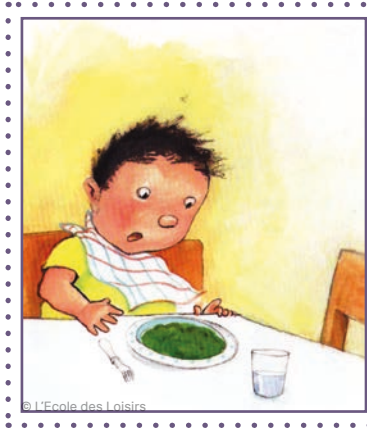
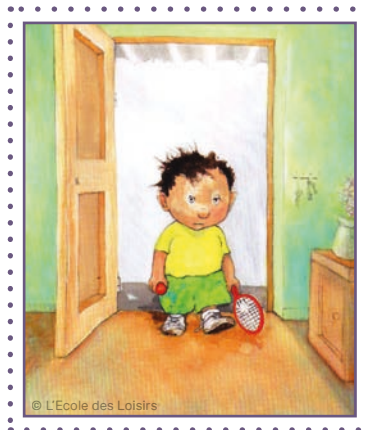
Les domaines d'apprentissage (IO 2015) > Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit > Littérature au Cycle 1 : fiches d'exploitation pédagogique de 62 (...), consulté le 5/10/2018 URL : http://pole-maternelle-28.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/pole-maternelle-28/IMG/pdf/Grosse_colere.pdf

Sylvie Coustier, Formation enseigner la littérature au cycle 1-n°1, circonscription d'Oullins-5/12/2012 consulté le 5/10/18
https://dessinemoiunehistoire.net/Fwp-content/Fuploads/2017/05/TRAME_PREPARATION_GROSSE_COLERE_PS_MS_GS.doc

ACTIVITÉ 6.1 : FICHE ÉLÈVES

Observe les 8 images suivantes. Elles sont placées dans le désordre. À ton avis, quelle histoire racontent-elles ? Partage tes idées avec le reste de la classe.

Ensuite, lorsque ton enseignant t'aura lu l'histoire, découpe les images et colle-les dans l'ordre.



ACTIVITÉ 6.2 : FICHE ÉLÈVES

Je dessine mon moment préféré de l'histoire.

J'explique ensuite à mon enseignant pourquoi j'ai préféré ce moment.

.....

.....

.....

.....

ACTIVITÉ 6.3 : FICHE ÉLÈVES

À ton avis, que peut penser Papa en voyant arriver Robert de si mauvaise humeur ?



© L'Ecole des Loisirs

Dicte ton avis à ton enseignant.

1.

.....

.....

.....

.....

2.

.....

.....

.....

.....



FEELINGS

ACTIVITÉ 7

MON FEELINGS



MON FEELINGS



Objectifs opérationnels :

Les enfants seront capables de :

- Formuler leur pensée oralement en élaborant un lexique collectif : rechercher et inventer des idées, des mots... à partir des connaissances de chacun.
- Composer individuellement des cartes situations et émotions imaginées en s'inspirant des cartes du jeu et en respectant la morphologie de la phrase.
- Recopier lisiblement et sans fautes d'orthographe le texte produit, en assurant la présentation en adéquation avec le type d'écrit.

Compétences :

- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication :
- En tenant compte de l'intention poursuivie.

- En tenant compte du projet, du contexte de l'activité.
- En tenant compte du support matériel.
- Elaborer des contenus :
- Rechercher et inventer des idées, des mots...
- Utiliser les unités grammaticales et lexicales :
- Utiliser de manière appropriée les structures de phrases.
- Utiliser de manière appropriée les signes de ponctuation.
- Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.
- Orthographier les productions personnelles. (en ayant recours à des référentiels d'orthographe d'usage et grammaticale)
- Assurer la présentation
- Ecriture soignée et lisible.

Cette activité va proposer aux élèves de personnaliser le jeu Feelings en y ajoutant de nouvelles émotions, et en créant de nouvelles situations. En plus de l'exercice de créativité et d'écriture que cela implique, l'activité permettra de s'approprier le jeu. Au terme de cette activité, le plaisir résidera dans une partie qui utilisera les ressources créées par les élèves.

ÉMOTIONS NOUVELLES

Cette activité aura pour finalité la création d'une carte « **Émotion** » originale par élève. Cette production viendra à la suite d'une réflexion quant aux catégories utilisées dans le jeu, et à la détermination d'émotions absentes de Feelings.

- 1 Dans un premier temps, la justification des catégories par les élèves peut donner lieu à des discussions très intéressantes. Les choix des catégories lors de la création du jeu sont les suivants :

Symbole ○ : émotions agréables

Symbole ✕ : émotions désagréables

Cette catégorisation constitue un choix, pas une vérité. Ne perdez donc pas de vue que les propositions de vos élèves peuvent être valables même si elles ne correspondent pas à votre choix. Quoi qu'il en soit, en l'occurrence, c'est dans la discussion que réside l'intérêt.

Nous choisissons de parler d'émotions agréables / désagréables plutôt que d'émotions positives / négatives. En effet, une émotion désagréable peut avoir des effets positifs, et inversement. N'hésitez pas à en discuter avec vos élèves, à leur demander des exemples, etc.

Proposez également aux élèves d'expliquer la différence entre certaines émotions proches (amusement/joie, agacement/colère, peur/dégoût, ...). Là aussi, demander des exemples.

2 Ensuite, les élèves devront trouver quelques émotions non utilisées dans Feelings.

- Commencez par différencier avec eux les notions d'émotion et de sensation : l'émotion est liée à l'état d'esprit, tandis que la sensation est liée au physique.
- Voici quelques exemples d'émotions ne figurant pas dans le jeu : amour, enthousiasme, soulagement, ennui, regret, contrariété, panique, doute, terreur, frustration, rancune, rage, jalousie, culpabilité, envie, confusion, satisfaction, gêne, résignation, remord, acceptation, sidération, délectation, haine, désarroi, mépris, etc.

3 Attribuez une émotion à chaque élève, et demandez-lui d'en illustrer la carte. (voir [Fiches élèves 7.1](#)) Récupérez toutes les cartes et plastifiez-les si possible : elles pourront être utilisées lors de la prochaine partie !

SITUATIONS INÉDITES

Cette activité amènera les élèves à imaginer et à créer de nouvelles cartes « **Situations** » qui seront ensuite jouées dans une partie où seront également utilisées les nouvelles cartes « **Émotion** ». (voir [Fiches élèves 7.2](#))

- L'observation de la carte peut être l'occasion d'un rappel sur l'indicatif présent et sur les règles d'accord à la 2ème personne du singulier.
- Signalez aux élèves qu'ils peuvent inventer des situations qui se déroulent dans le cadre scolaire, en famille, avec des amis, etc. Invitez-les à songer à des moments vécus qui ont provoqué certaines émotions, et qu'ils pourraient transposer aux autres élèves.
- Vous pouvez trouver un générateur de cartes « **Situations** » sur le site suivant : <http://www.feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/creer-vos-situations>

ACTIVITÉ 7.1 : FICHE ÉLÈVES

Le jeu Feelings propose 18 cartes émotions :

9 émotions ○	9 émotions ✕
amusement	agacement
confiance	colère
émerveillement	dégoût
surprise	honte
fierté	inquiétude
intérêt	méfiance
joie	peur
reconnaissance	déception
compassion	tristesse

À ton avis, à quoi ces symboles correspondent-ils ? Discutes-en avec la classe.

Il existe bien sûr beaucoup d'émotions qui ne sont pas présentes dans le jeu. Réfléchis à toutes les émotions que tu peux ressentir, et écris ci-dessous celles qui manquent dans le jeu:

.....

.....

.....

.....

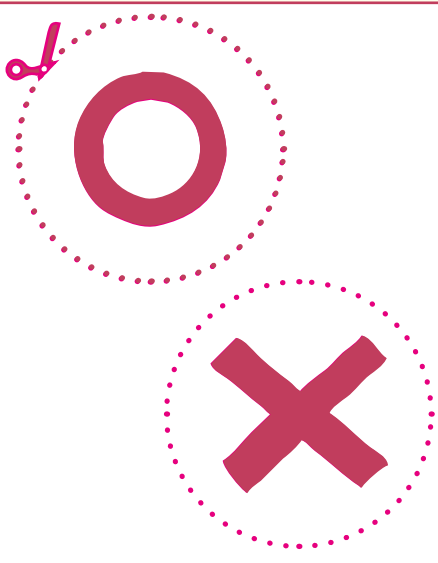
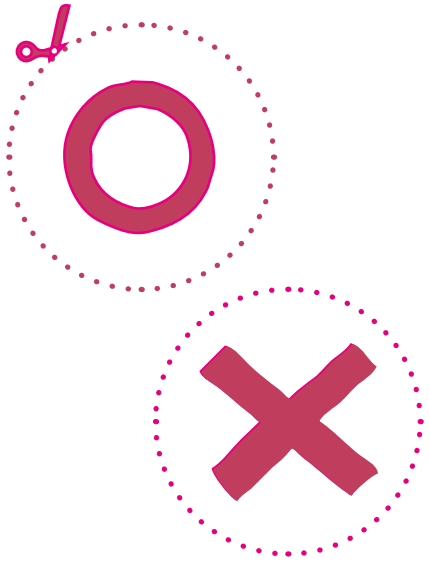
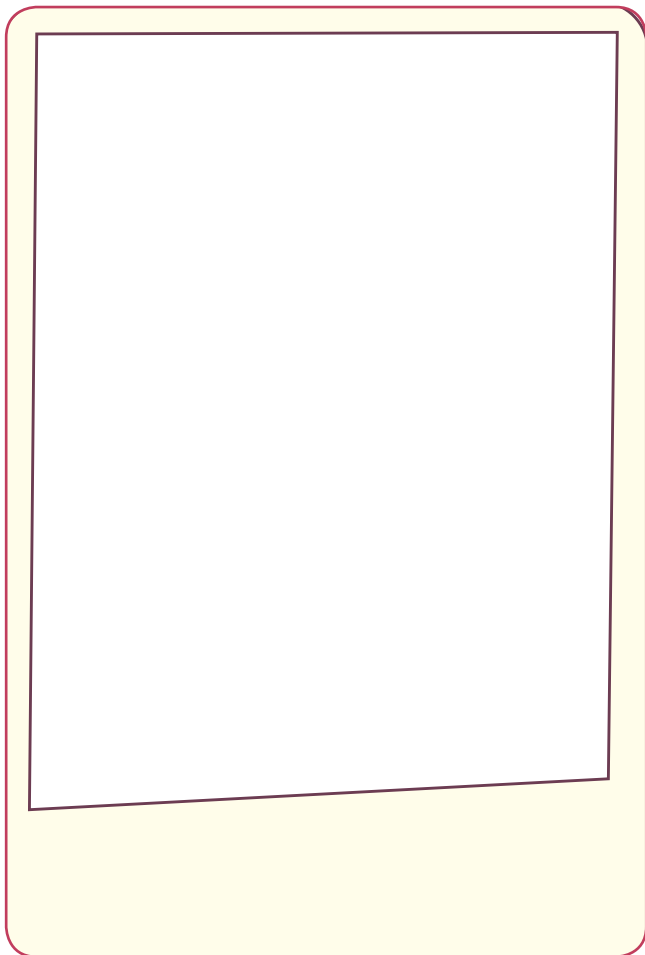
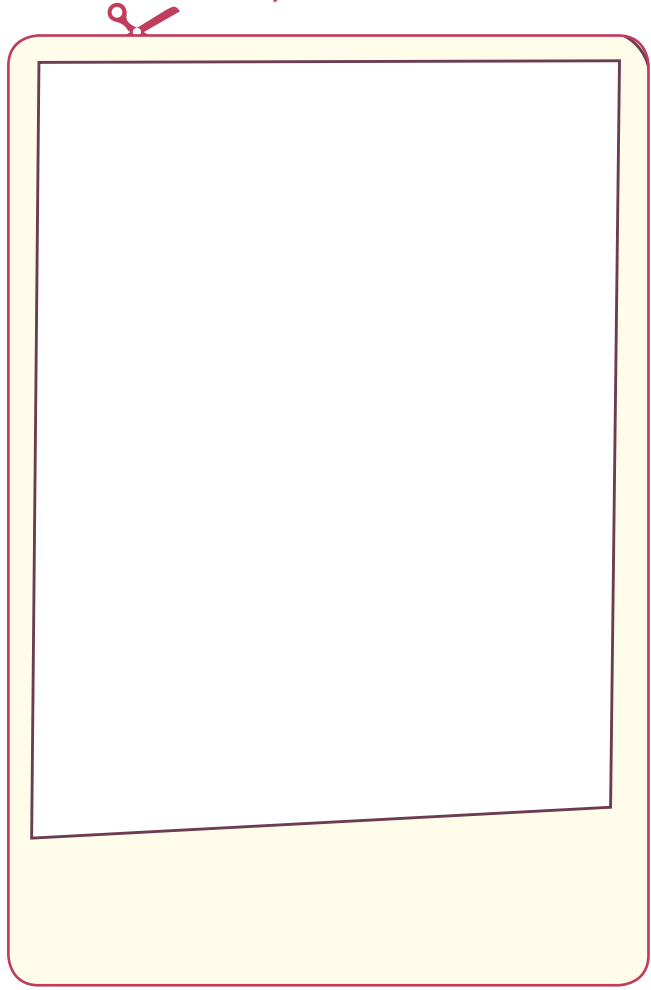
.....

.....

Mets tes réponses en commun avec le reste de la classe. Ensuite, tous ensemble, déterminez si les émotions proposées sont agréables ou désagréables. Recopie enfin toutes les émotions proposées dans la colonne adéquate du tableau ci-dessous:

○	✕

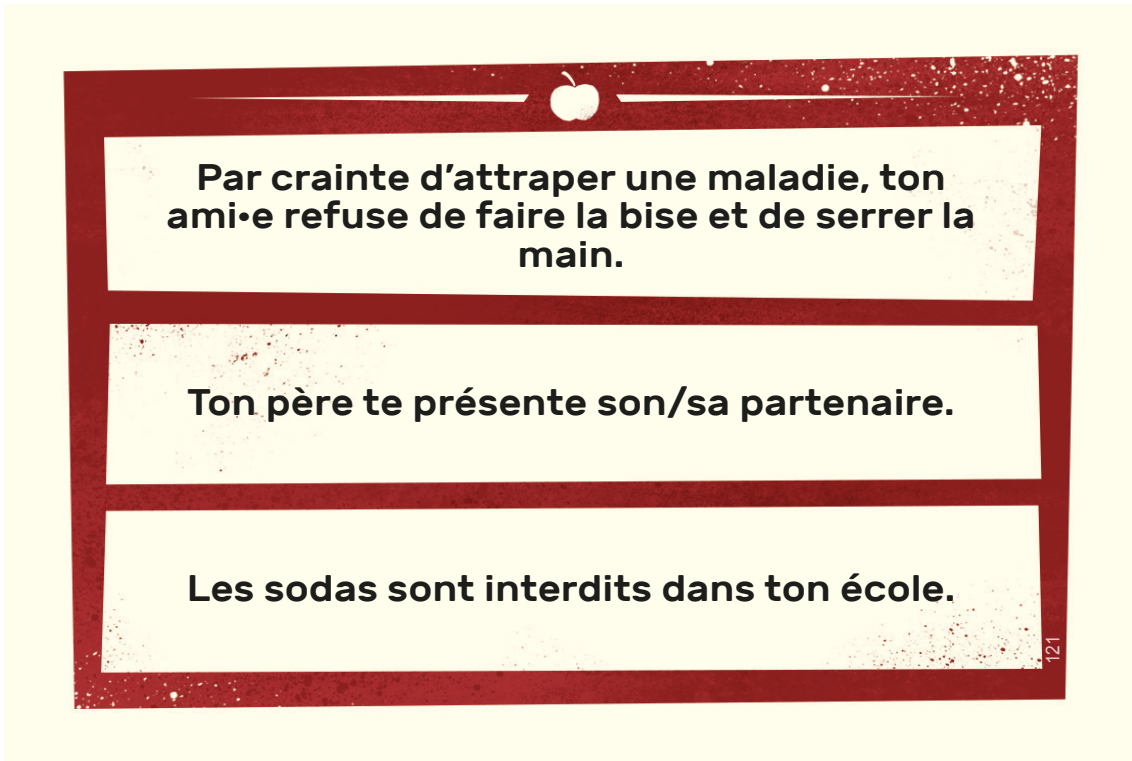
Réalise maintenant la carte correspondant à l'émotion que tu as choisie. Commence par écrire le nom de l'émotion en bas de la carte, puis réalise une illustration qui représente l'émotion choisie. Lorsque tu as terminé, découpe soigneusement ta carte.



Enfin, découpe le symbole correspondant à l'émotion que tu as représentée, puis colle-le au verso de ta carte.

ACTIVITÉ 7.2 : FICHE ÉLÈVES

Observe attentivement la carte « Situations » ci-dessous :



• À quel temps les verbes sont-ils conjugués ?

.....

• À quelle personne les verbes sont-ils conjugués ?

.....

.....

• Que remarques-tu concernant l'utilisation du masculin et du féminin ?

.....

.....

À toi de jouer !

Invente 6 nouvelles situations utilisables dans le jeu. Pense à des choses qui te feraient réagir, qui te feraient ressentir des émotions particulières. Base-toi sur le modèle que tu viens d'observer. Lorsque tu auras terminé, demande à ton enseignant de vérifier tes propositions, et de les corriger éventuellement. Enfin, recopie proprement et sans fautes tes situations sur les cartes à la page suivante.

Mes idées de situations :

1

.....

.....

2

.....

.....

3

.....

.....

4

.....

.....

5

.....

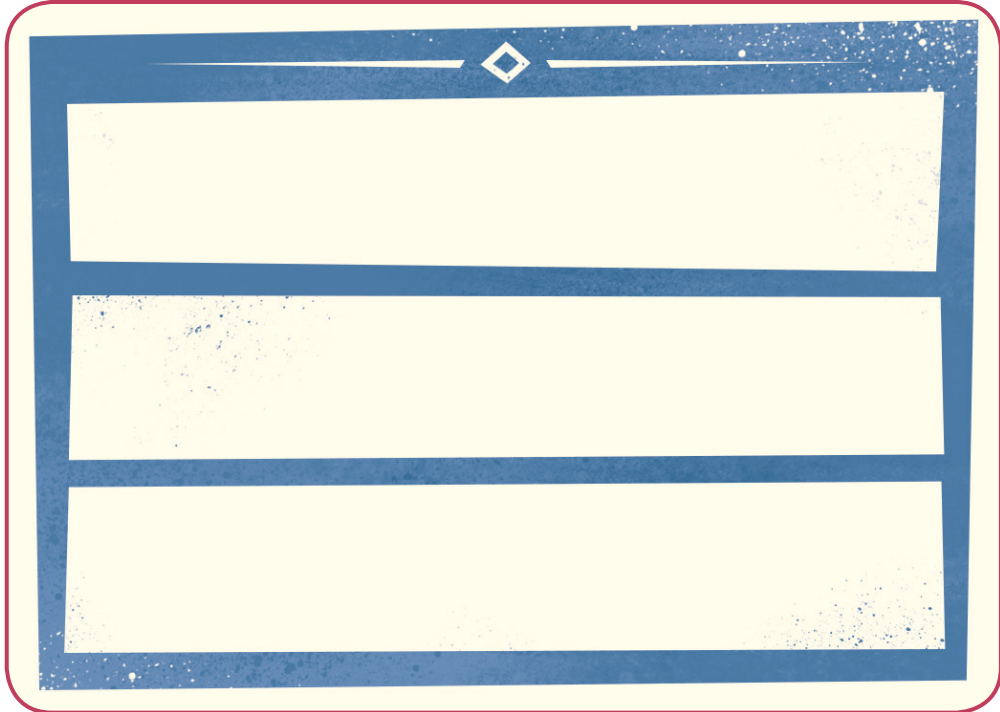
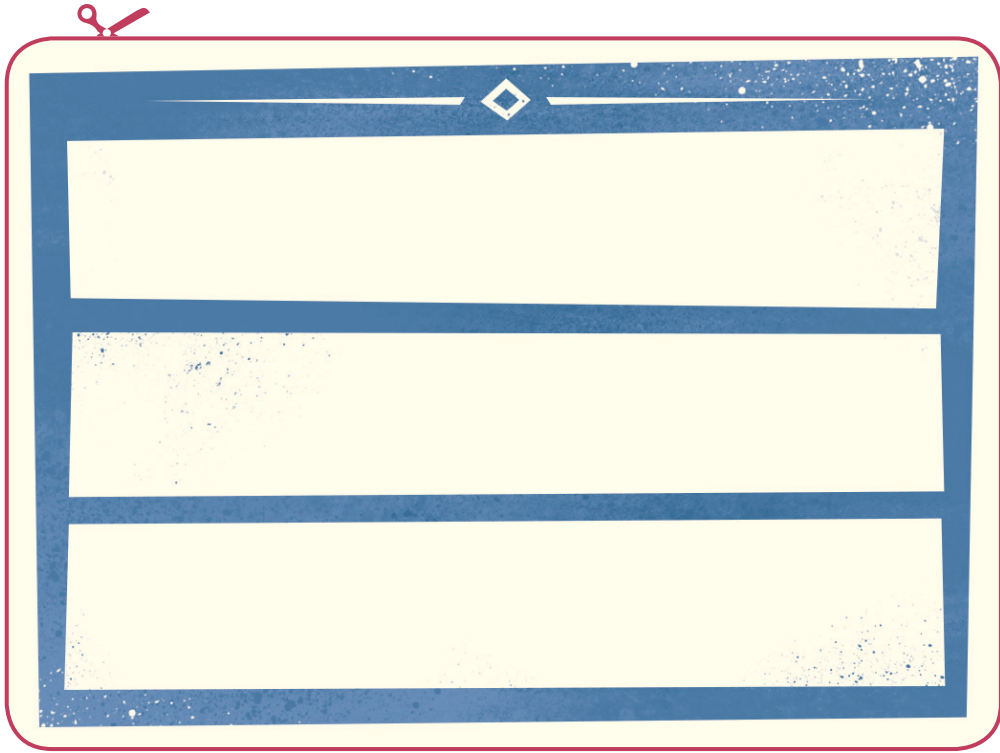
.....

6

.....

.....

Recopie sans fautes et lisiblement les situations vérifiées par ton enseignant. Ensuite, découpe soigneusement les cartes.





FEELINGS

ACTIVITÉ 8

CONSEIL DE COOPÉRATION



CONSEIL DE COOPÉRATION

Objectifs opérationnels :

- Construire les règles favorisant une ambiance de travail positive et le bon déroulement de la vie de la classe et de l'école.
- Amener l'élève à devenir acteur réel, un futur citoyen, de la vie de la classe et de l'école.

Compétences :

- Prendre position de manière argumentée :
 - Se positionner.
- Se décentrer par la discussion :

→ Ecouter l'autre pour le comprendre.

• Participer au débat démocratique:

→ Se préparer au débat.

→ Débattre collectivement.

→ Décider collectivement.

• Assurer la cohérence de la pensée:

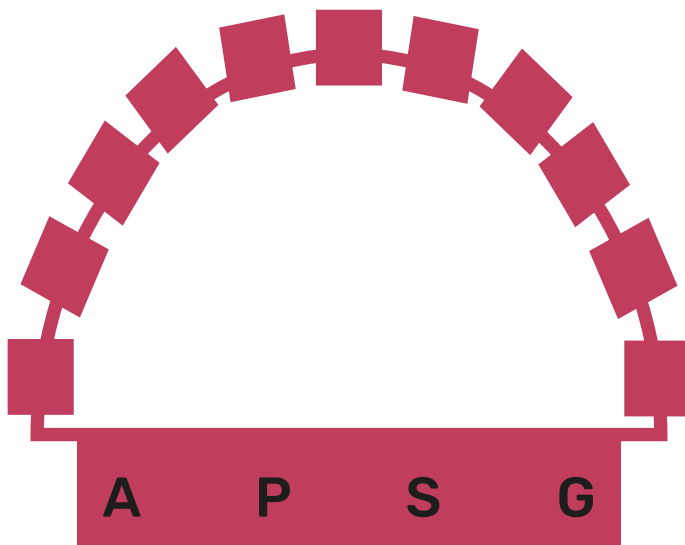
→ Construire un raisonnement logique et assumer des responsabilités individuelles et collectives.

• Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :

→ Utiliser et identifier les moyens non-verbaux.

Les principes du conseil

- Une fois toutes les semaines à un moment déterminé dans l'horaire.
- L'organisation spatiale : tous les élèves se voient (cercle).



Comment mener correctement le conseil de classe ?

- 1 Etablir des règles strictes de prise de parole (même pour l'enseignant).
- 2 Garder une trace écrite de la réunion (PV de la concertation collective) dans un cahier ou dans une farde.
- 3 Proposer deux types de vote :
 - Lorsqu'il n'y a qu'une proposition : les élèves votent « pour » ou « contre » ;
 - Lorsqu'il y a plusieurs propositions : le vote se fait à la majorité absolue (en 1 ou 2 tours).

- 4 Préparer la réunion en établissant un ordre du jour précis (en fonction du dépouillement des boîtes) et en établissant des priorités (si tout ne peut pas être traité). C'est le bureau qui s'en charge.
- 5 Déterminer et définir le rôle de chaque élève qui constitue le « bureau ». (Attention : Importance d'établir un tableau récapitulatif reprenant les différents rôles du bureau afin de permettre à chaque élève de tenir les différents rôles au cours de l'année.)

Les compétences des différents rôles :

Le président (P) : ouvre la réunion, donne la parole, synthétise, incite les autres à proposer quelque chose, récapitule les propositions, fait voter, vérifie que quelqu'un soit chargé de la tâche à réaliser lors d'une décision, il interroge également le gardien du temps afin de vérifier que tous les élèves aient pris la parole au cours de l'assemblée et clôture la réunion. Sa parole n'a pas plus d'importance que celle des autres. En cas de conflit, il doit permettre aux deux parties de s'exprimer. Il doit s'assurer que le « problème » soit réglé (acceptation d'une solution intermédiaire par les deux parties ou de repentance).

Le secrétaire (S) : note les décisions prises, le résultat des votes, il relit le cahier avant et après la réunion. La date de la réunion, le nom des responsables doivent aussi figurer sur le P.V.

Le gardien du temps et de la parole (G) : s'assure à l'aide d'un chrono que le temps est respecté (5 minutes par message, éventuellement 10, si la proposition est importante). Il doit signaler au président (sans lever la main) le temps qu'il reste (« dernière minute ! »). Il coche, sur une liste, chaque fois qu'un élève prend la parole, de manière à éviter l'effacement de certains ou le monopole de la parole d'autres (maximum 5 prises de parole par élève). À la fin de la réunion, il indique qui n'a pas pris la parole. Ces deux rôles peuvent être scindés.

L'ardoisier / Le « reformulateur » (A) : note les diverses propositions sur une ardoise pour aider le président à les récapituler, à les reformuler (ce rôle a été créé dans une classe sur la proposition d'un élève !).

Quel est le rôle de l'enseignant ?

L'enseignant devra veiller au **bon déroulement de la réunion** : respect des rôles et des consignes. Dans le cas où les élèves sont trop jeunes ou inexpérimentés, l'enseignant prendra en charge totalement ou partiellement les différents rôles du bureau.

L'objectif est qu'il **intervienne le moins possible** lorsque l'activité est rodée. Il s'assure que tout le monde s'exprime, fait éventuellement un bilan de la réunion. Il veille à son fonctionnement démocratique et évite les débordements (décisions hors du champ d'intervention des élèves...). Il est positionné dans le cercle et **respecte la même règle que les élèves** pour prendre la parole.

Il a un **droit de véto** et doit continuellement veiller au **respect de l'éthique**. Il doit **interdire « le conseil tribunal »** : un élève n'a pas le droit d'en sanctionner un autre. Face à un problème vécu par un élève, il est important de le « généraliser » afin d'en trouver une « loi » (solution) commune et de **ne pas stigmatiser** l'élève « coupable ».

Pour l'enseignant, c'est aussi le lieu pour apporter des modifications structurelles (règles, organisation...) et en discuter avec les élèves.

Le conseil se termine toujours par des « **bienveillances** », moment forcément positif, où les élèves félicitent à tour de rôle un autre élève qui a fait des efforts particuliers pendant la semaine. Cela permet aux élèves qui n'ont pas forcément confiance en eux de sentir que leurs efforts sont remarqués, ce qui les encouragera à les poursuivre.

L'enseignant doit accepter de perdre une partie de son pouvoir, sans non plus donner l'illusion aux élèves qu'ils en sont détenteurs.

Comment alimenter le conseil ?

On installe des **boîtes à messages (ou un journal mural)** sur lesquelles figurent: je félicite/ je remercie, j'ai eu un problème, j'ai trouvé une solution au problème, je propose.

On invite ainsi l'élève à organiser sa pensée, à apprendre à différer afin d'attendre le Conseil pour discuter et résoudre un problème pour ne plus agir dans l'instantanéité. Ceci permet également de faire l'apprentissage de la longueur de la procédure démocratique.

Comment le conseil se déroule-t-il ?

- 1 Approbation du P.V. du Conseil précédent.
- 2 Le Président donne l'ordre du jour.
→ indiquer les préconceptions autour de celui-ci au tableau afin d'aider les élèves à structurer leur pensée.
- 3 Les élèves discutent et les différents rôles sont attribués par le gardien du temps et de la parole.
- 4 L'enseignant guide dans la prise de conscience de la problématique, à la résolution et à la mise en place des solutions.

- 5 Le secrétaire note ce qui est dit.
- 6 L'ardoisier (« reformulateur ») peut-être sollicité par les élèves si nécessaire. Veiller à bien fixer les règles afin qu'il soit neutre, sans jugements (sens de l'éthique).
- 7 Les décisions (« lois ») prises seront notifiées dans un carnet ou sur un autre support consultable par tous. Elles resteront d'application, mêmes si elles peuvent être rediscutées, abolies ou modifiées.

Remarque : Lorsqu'un sujet déjà traité et voté au cours d'un précédent conseil revient dans un débat, l'enseignant veillera à rappeler qu'une « loi » a déjà été votée pour résoudre le problème.

Références :

Claudine Leleux, Chloé Rocourt, Former à la coopération et à la participation de 5 à 14 ans, Bruxelles, De Boeck, coll. «Apprentis Citoyens», pp.86-91

Socles des compétences:

http://enseignement.be/download.php?do_id=14070

Programmes du CECP:

http://www.cecp.be/refeos/wp-content/uploads/2017/10/2017.10.12.Programme.Cours_de_philosophie.et_de_citoyennet--.pdf

http://www.partagerdespratiques.be/helha/resources/Le_conseil_de_cooperation.pdf4

<http://www.citoyendedemain.net/pdf/pratiques-conseilenfants.pdf>

**ENVIE DE PARTAGER VOS IDÉES
AUTOUR DE FEELINGS ?**
CONTRIBUEZ À CE DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT
EN PARTAGEANT VOS ACTIVITÉS SUR LE GROUPE FACEBOOK
« **FEELINGS DANS MA CLASSE** » OU EN LES ENVOYANT PAR MAIL
À L'ADRESSE **INFO@ACTINGAMES.COM**



FEELINGS

OUTIL BONUS

LA ROUE DES ÉMOTIONS



LA ROUE DES ÉMOTIONS

Voici un outil qui permet aux enfants d'exprimer leur émotion du moment ou du jour. Elle peut se trouver sur le bord du bureau, sur le frigo à la maison... Lors des premières utilisations, il est important de faire oraliser les enfants : « Je ressens de la joie. »

Par la suite, ceci permet à l'enfant qui la dépose une communication non verbale et facilite ainsi l'expression de « son humeur du moment ». Ce qui aidera notamment l'entourage à être plus attentif aux émotions ressenties et adapter son comportement en conséquence.

Cette roue peut être coupée, plastifiée et assemblée à l'aide d'une attache parisienne. Différents supports visuels peuvent être proposés et/ou fabriqués autre que la roue, par exemple : des pictogrammes, une ardoise effaçable, un baromètre à émotions (il en existe de nombreux sur internet à imprimer).

