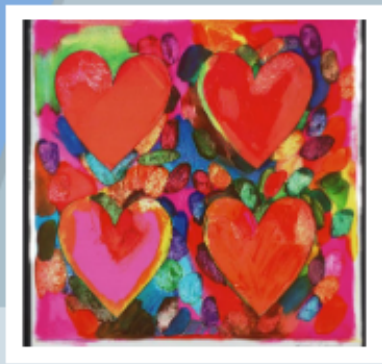
livret

5

CYCLE 3

La séquence 4

CM1
CM2



Les jeux

CAAEE
Centre Académique d'Aide aux Ecoles et aux Etablissements

académie Versailles
direction des services départementaux de l'éducation nationale Hauts-de-Seine

académie Versailles
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

RÉSEAU CANOPÉ
CANOPÉ
LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

Séquence 4

Intérêt de la séquence : éprouver et expérimenter pour mieux comprendre

Cette séquence offre propose des mises en situation concrètes qui invitent les élèves à identifier leurs émotions et à mieux comprendre celles d'autrui et ainsi développer l'empathie. Les jeux proposés permettent d'apprendre à se connaître, à mieux connaître les autres, à partager, à coopérer de manière ludique et dans le respect de la différence.

Durant les quatre séances, les élèves de la classe vont être amenés à développer leurs compétences relationnelles et émotionnelles et à construire des gestes citoyens afin de devenir des acteurs éclairés de cette prévention.

Cette séquence peut se décliner selon deux modalités :

- une séance d'une heure durant laquelle toute la classe joue aux quatre jeux par roulement (atelier de 15 minutes par jeu et par groupe de 7-8 élèves). Nous vous recommandons d'être présent de préférence dans le groupe qui joue à *Feelings* afin d'animer et accompagner les interactions.

- des ateliers libres en autonomie.

Pour que cette séquence ait du sens pour les élèves, il nous semble indispensable qu'elle soit mise en œuvre suite aux séquences 1, 2 ou 3.

Objectifs de la séquence:

Cette mallette de prévention s'inscrit activement dans ***la formation de l'élève en tant que personne et futur citoyen***[1].

A cet effet, la séquence va chercher à développer chez chacun des élèves leur capacité à exprimer **leurs sentiments et leurs émotions en utilisant un vocabulaire précis** [2](domaine 3 du socle commun).

Pour ce faire, la séquence propose des situations qui sont une source de partage et de coopération. Elles doivent permettre à l'élève d'apprendre **à mettre à distance préjugés et stéréotypes**, à **être capable d'apprécier les personnes qui sont différentes de lui et de vivre avec elles** et **de faire preuve d'empathie et de bienveillance**.

La mise en activité des élèves s'articule plus précisément autour de deux des trois finalités du programme de l'Enseignement Moral et Civique[3] :

- Respecter autrui
- Construire une culture civique

[1] *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture* « Domaine 3 : Formation de la personne et du citoyen » ; décret n° 2015-372 du 31-3-2015, p. 5

[2] *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture* « Domaine 3 : Formation de la personne et du citoyen » ; décret n° 2015-372 du 31-3-2015, p. 5

[3] Programme d'enseignement moral et civique, bulletin officiel n°30 p. ocit

séquence 4

Les jeux

Cette séquence est composée de quatre jeux qui peuvent se décliner sur une séance d'une heure.

Jeu 1 : le jeu de l'oie sur les émotions

durée : 15 mn jeu : jeu sur le harcèlement se trouve dans la mallette

Jeu 2 : jouer avec les émotions

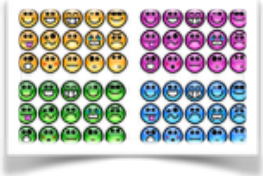
durée : 15 mn jeu : jouer les émotions se trouve dans la mallette

Jeu 3 : jeu pour développer l'empathie

durée : 15 mn jeu : *Feelings* se trouve dans la mallette

Jeu 4 : connaître le vocabulaire des émotions

durée : 15 mn jeu: mémory se trouve dans la mallette



Jeu de l'oie.

Jeu réalisé par les élèves de seconde du Lycée Professionnel Salvador Allende de l'académie de Lille

Intérêt du jeu : ce jeu a pour objectif d'amener l'élève à la une réflexion sur le harcèlement scolaire.

L'élève sera amené à réfléchir sur sa place dans la classe mais aussi à se questionner sur le harcèlement scolaire.

Objectif de la séance:

▶Culture du jugement
▶Culture de la sensibilité

- Tenir compte du point de vue des autres
- Manifester le respect des autres dans son langage et son attitude
- Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations à propos d'objets diversifiés, mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression
- Respecter les différences
- Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique

Organisation de la séance :

Matériel : 1 ou 2 dés

Il est recommandé qu'un adulte ou un élève désigné mène le jeu pour apporter des précisions sur certaines questions et valider les réponses. Certaines cases sont de simples informations et n'attendent pas de réponse, d'autres amènent des échanges plus complexes. Le meneur du jeu a alors toute sa place. Soyez cependant attentif à ce que les élèves retiennent les informations données : elles pourront être utiles un plus tard dans le jeu…

Des indications sont présentes dans les règles du jeu pour apporter des précisions aux élèves sur certaines questions.

Pour chaque question posée :

- Si la réponse est exacte, le tour de jeu se poursuit normalement,
- Si la réponse est inexacte, le joueur passe son tour.

Pour atteindre l'arrivée (case 63) : le joueur peut avancer du score indiqué par les dés, sans dépasser 63.

01 étiquettes

Jouer avec les émotions

durée 15 mn

Jouer des émotions

Intérêt du jeu : ce jeu amène l'élève à exprimer ses émotions et à deviner celles des autres, par l'expression du visage et l'attitude.

Objectif de la séance :

▶Culture du jugement
▶Culture de la sensibilité

- Tenir compte du point de vue des autres
- Savoir participer et prendre sa place dans un groupe
- Manifester le respect des autres dans son langage et son attitude
- Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations à propos d'objets diversifiés, mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression
- Connaitre et reconnaitre des émotions primaires (peur, colère, tristesse, joie)
- Respecter les différences

Organisation de la séance :

Matériel : les étiquettes de mot placées dans une boite ou une enveloppe.

Désigner un meneur de jeu façon « Time's up ».Chaque équipe dispose d'un tas de cartes émotions. Tous les tas sont composés des mêmes cartes émotions mais elles disposées dans un ordre différent. Les tas de cartes sont placés sur une table centrale, face cachée. Les équipes jouent à tour de rôle.

Un membre de l'équipe doit faire deviner à son équipe, en mimant, la carte émotion qu'il a prise dans le tas. 1 joker est autorisé par partie. Lorsqu'une émotion n'est pas devinée, on la place en dessous du tas.

Lorsque que le 1er joueur de chaque équipe est passé, on poursuit avec un autre membre de l'équipe et ainsi de suite pendant 10 mn. Chacune des équipes joue parallèlement. À la fin du temps imparti, le meneur de jeu compte les émotions trouvées.

Consigne :

Par équipe, vous allez devoir reconnaître une émotion mimée, aucun mot ou son n'est permis, seul le mime permet de deviner l'émotion.Si quelqu'un ne veut pas mimer, il peut passer son tour ou échanger avec un autre membre de son équipe.

séquence 4

Emotions pour le groupe 1

LA JOIE	LA COLÈRE	LA TRISTESSE	LA PEUR
LA HONTE	LA SURPRISE	L'INQUIÈTUDE	LA CURIOSITÉ
LA DÉCEPTION	LE SOULAGEMENT	LA GÊNE	L'EFFROI
LA PERPLEXITÉ	L'ENNUI	LE DÉGOÛT	LA FIERTÉ
L'EXCITATION	L'IMPATIENCE	LA TIMIDITÉ	L'AMUSEMENT

séquence 4

Emotions pour le groupe 2

LA JOIE	LA COLÈRE	LA TRISTESSE	LA PEUR
LA HONTE	LA SURPRISE	L'INQUIÈTUDE	LA CURIOSITÉ
LA DÉCEPTION	LE SOULAGEMENT	LA GÊNE	L'EFFROI
LA PERPLEXITÉ	L'ENNUI	LE DÉGOÛT	LA FIERTÉ
L'EXCITATION	L'IMPATIENCE	LA TIMIDITÉ	L'AMUSEMENT

01 feeling

Un jeu pour développer l'empathie

durée 15 mn

Feelings

Intérêt du jeu : ce jeu permet de développer l'écoute, la réflexion et les échanges de façon ludique.

Objectif de la séance :

▶Culture du jugement
▶Culture de la sensibilité

- Tenir compte du point de vue des autres
- Savoir participer et prendre sa place dans un groupe
- Manifester le respect des autres dans son langage et son attitude
- Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations à propos d'objets diversifiés, mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression
- Connaitre et reconnaitre des émotions primaires (peur, colère, tristesse, joie)
- Organisation de la séance :

Matériel : le jeu (de 2 à 8 personnes). Variante possible en groupe classe.

Principes généraux du jeu :

Feelings est un jeu de plateau qui se joue par équipe de 2. Chaque tire une carte et choisit une des trois situations.

Il réfléchit aux émotions que lui suscite cette situation puis choisit parmi les cartes *Vote* le numéro qui correspond à sa réaction émotionnelle.

Il sélectionne ensuite parmi ses cartes *Vote* celle qu'il pense correspondre à l'émotion que pourrait ressentir son partenaire lors de cette même situation (phase d'empathie) et vis et versa.

Chaque joueur révèle ensuite ses choix en étant libre de le commenter ou pas. Il les compare aux choix de son partenaire et le l'équipe gagne des points si les réponses correspondent aux choix de chacun.

Lien vers une démonstration du jeu :

https://www.youtube.com/watch?v=HkDav5MdsTc&feature=youtu.be

Prolongement possible : utilisation du jeu en classe entière.

Lien vers une démonstration d'utilisation du jeu en classe entière :

https://www.enchantonslecole.fr/2015/03/11/projet-feelings/

Recommandations : vérifier que les cartes de situations soient en adéquation avec l'âge des élèves et leur maturité.

Mémory des émotions

Intérêt du jeu : ce jeu permet d'identifier, de nommer, de verbaliser et de définir différentes émotions.

Organisation du « temps jeu » :

Matériel : la plaquette des émotions et cartes de définitions

Nombre de joueurs : 4 joueurs

But du jeu : le but du jeu de mémory est de collecter les paires d'émotions correspondantes.

Les règles du jeu peuvent être laissées à disposition des élèves.

Veuillez à bien mélangez les cartes.

Règle du jeu :

Disposez les cartes sur leur face cachée en rangées, en formant un grand rectangle sur la table. Assurez-vous que les cartes ne soient pas en contact entre elles. Elles doivent pouvoir être retournées sans bouger les autres cartes.

Décidez qui va commencer. En général, c'est le plus jeune joueur qui commence.

Le premier joueur choisit une carte et la regarde attentivement. Le joueur sélectionne alors une autre carte et la retourne. Si les deux cartes regroupent l'émotion et la définition correspondantes, alors le joueur prend les deux cartes et commence sa pile. Le joueur recommence à nouveau et retourne deux autres cartes.

Si les cartes ne forment pas une paire (l'émotion et sa définition), elles sont retournées face cachée et c'est maintenant au joueur suivant de jouer. Il choisit sa première carte et la retourne.

Si elle est identique à l'une des cartes que le joueur précédent a retournée, alors il essaie de se rappeler où était cette carte correspondante pour former une paire. S'il réussit à faire une paire, il place les cartes dans sa pile et choisit une autre carte.

Si la première carte retournée n'a pas de correspondance avec une carte précédemment tournée par un autre joueur, il sélectionne une autre carte au hasard pour essayer de former une paire.

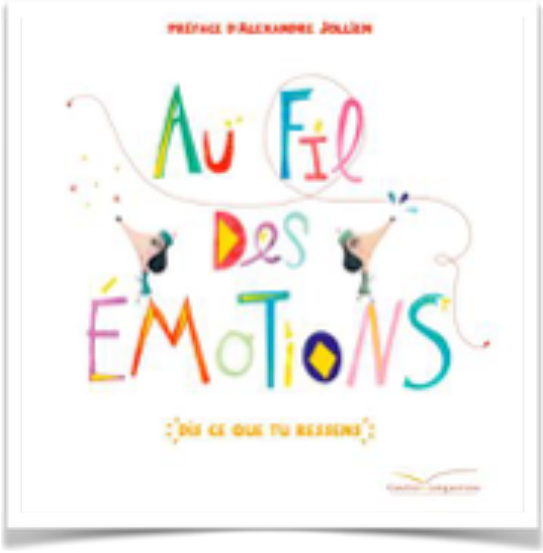
S'il ne fait pas de paire, il retourne les cartes face cachée et le jeu de mémory passe

son tour. Le jeu de mémory continue de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.

Prolongement possible :

Proposer aux élèves de créer leurs propres cartes « définitions », avec leurs définitions et leurs descriptions physiologiques des émotions

Autre prolongement possible :



Lecture orale de l'album : *« Au fil des émotions », – Dis ce que tu ressens.*

Livre qui enrichit l'identification et la compréhension des émotions ressenties par chacun, en proposant un parcours des émotions qui met en évidence les liens, oppositions, ressemblances des émotions entre elles.

Ce livre peut être lu par l'enseignant mais également par l'élève seul lui-même qui pourra aller et venir d'une émotion à une autre.

Ce livre permet également d'enrichir et d'étayer le vocabulaire émotionnel et relationnel des élèves.

Cartes des émotions

LA JOIE	LA COLÈRE	LA TRISTESSE	LA PEUR
LA HONTE	LA COMPASSION	L'INQUIÈTUDE	LA CURIOSITÉ
LA DÉCEPTION	LE SOULAGEMENT	LA GÊNE	LA JALOUSIE
LA CULPABILITÉ	L'ENNUI	LE DÉGOÛT	LA FIERTÉ
L'ENTHOUSIASME	L'IMPATIENCE	LA TIMIDITÉ	LA RANCUNE

Cartes des définitions

Etat de satisfaction qui se manifeste par de la gaité, de la bonne humeur	État affectif violent et passager, résultant du sentiment d'une agression, d'un désagrément, traduisant un vif mécontentement et accompagné de réactions brutales	État de quelqu'un qui éprouve du chagrin, de la mélancolie	Sentiment d'angoisse éprouvé en présence ou à la pensée d'un danger réel ou supposé, d'une menace
Sentiment d'abaissement, d'humiliation qui résulte d'une atteinte à l'honneur, à la dignité	Sentiment de pitié qui nous rend sensible aux malheurs d'autrui ; pitié, commisération	État affectif pénible causé par la crainte, l'appréhension, l'incertitude	Qualité de quelqu'un qui a le désir de savoir
État ou sentiment d'une personne déçue, trompée dans son attente ; désappointement, déconvenue	Diminution, disparition d'un mal physique ; sensation, impression ainsi ressentie	État ou sensation de malaise physique, de peine, de trouble, de difficulté éprouvés dans certaines actions ou fonctions	Sentiment fondé sur le désir de posséder la personne aimée et sur la crainte de la perdre au profit d'un rival
État de quelqu'un qui est coupable d'une infraction ou d'une faute	Lassitude morale, impression de vide engendrant la mélancolie, produites par le désœuvrement, le manque d'intérêt, la monotonie	Sensation d'écœurement, haut-le-cœur provoqué par quelque chose qui dégoûte	Caractère de quelqu'un qui se croit supérieur aux autres ; morgue, arrogance, hauteur
Émotion puissante qui s'empare de quelqu'un à propos de quelqu'un ou de quelque chose et qui se manifeste par des signes extérieurs d'admiration, de contentement	Trait de caractère d'une personne qui ne peut s'empêcher d'agir	Qui manque d'assurance ou de hardiesse dans ses actes, ses décisions, ses opinions	Sentiment d'animosité durable et caché, souvent accompagné du désir de se venger, que quelqu'un porte à quelqu'un d'autre dont il estime avoir eu à se plaindre

Définitions issues du dictionnaire de français LAROUSSE

un

parcours pédagogique

UNE FORMATION DU CITOYEN ET DE LA PERSONNE

Octobre 2018