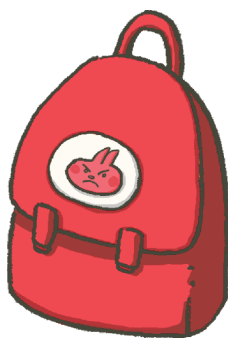


Activité 1 : les sacs à états d'âme

- Stimule la performance/compétence lexicale de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de représentation du monde
- Se réalise partiellement à l'école et à la maison (activité scolaire et domestique)
- Met en jeu les besoins affectifs, cognitifs et sociaux de l'enfant

Pour dire ce que
je vois, j'utilise
des mots précis.



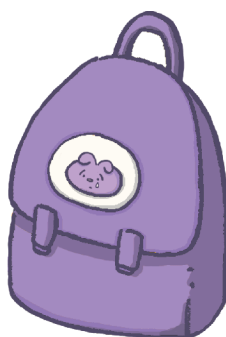
colère



dégoût



peur



tristesse



joie

“ Voici mes sacs à dos.
J'en ai un par émotion.
Aide-moi à remettre dans
le bon sac chacune des
émotions qui suivent...”



L'enfant a utilisé le
mot précis pour
designer moins de la
moitié des émotions
représentées



L'enfant a utilisé le
mot précis pour
designer plus de la
moitié des émotions
représentées



L'enfant a utilisé le
mot précis pour
designer la totalité
des émotions
représentées

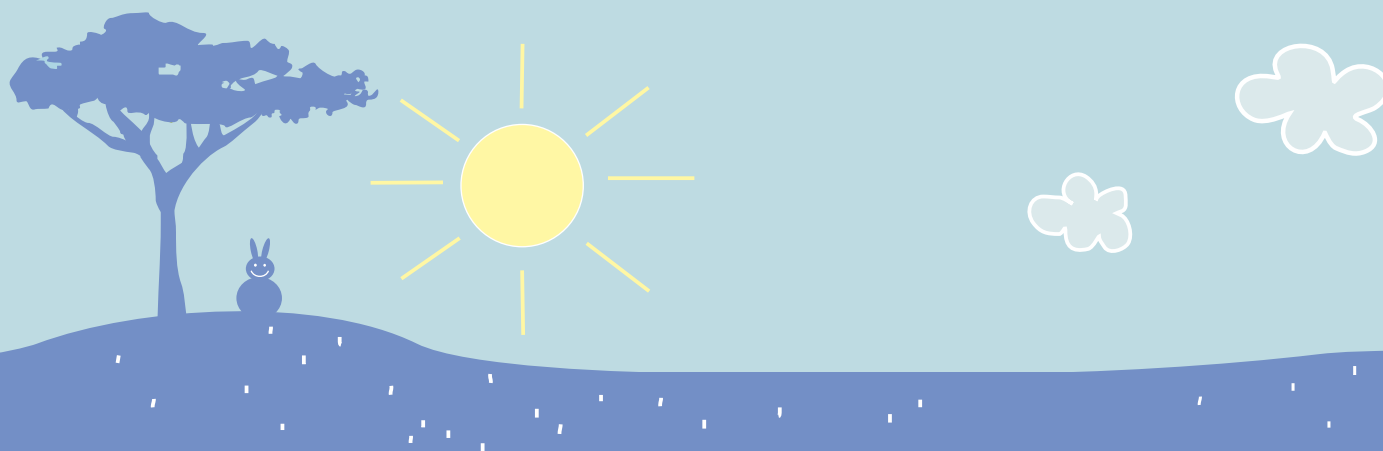
Activité 1 : Décris l'image

Principe :

L'objectif poursuivi consiste à inviter l'enfant à associer un mot à un état émotionnel distinct. Après avoir identifié la manière dont l'émotion se manifeste sur le visage de Polo le lapin, le sujet choisit dans un répertoire sémantique plus ou moins étendu les différents signifiants qui permettent d'en rendre compte ou/et d'en nuancer l'expression. Cette manière de procéder permet à l'enfant d'associer explicitement le registre non verbal de l'expression à celui de l'expression orale.

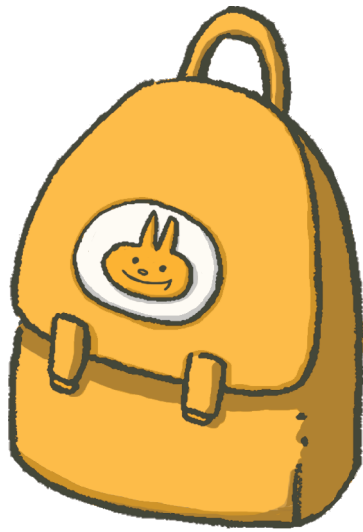
Procédé :

Au cours de l'atelier de langage, les enfants sont rassemblés autour de l'enseignant. L'enseignant montre les visages de Polo puis lit les différents mots éparpillés dans le désordre devant les enfants. Les élèves sont invités à associer les mots aux émotions exprimées par le lapin et/ou à remplir le « sac à états d'âme » correspondant à l'état émotionnel.

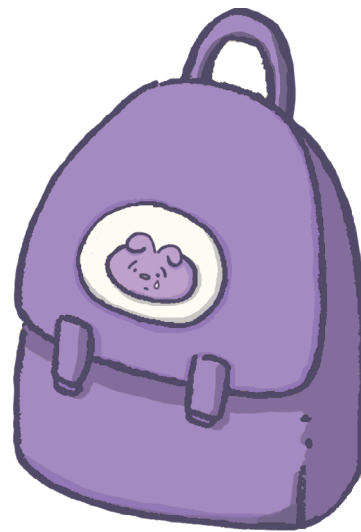


► Fiches enseignants. Activité 1

“ Voici mes sacs à dos.
J’en ai un par émotion.
Aide-moi à remettre dans
le bon sac chacune des
émotions qui suivent...”



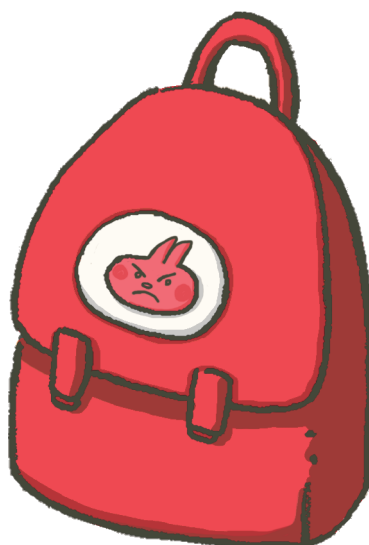
joie



tristesse



peur



colère



dégoût



joyeux



triste



fâché / en colère



effrayé



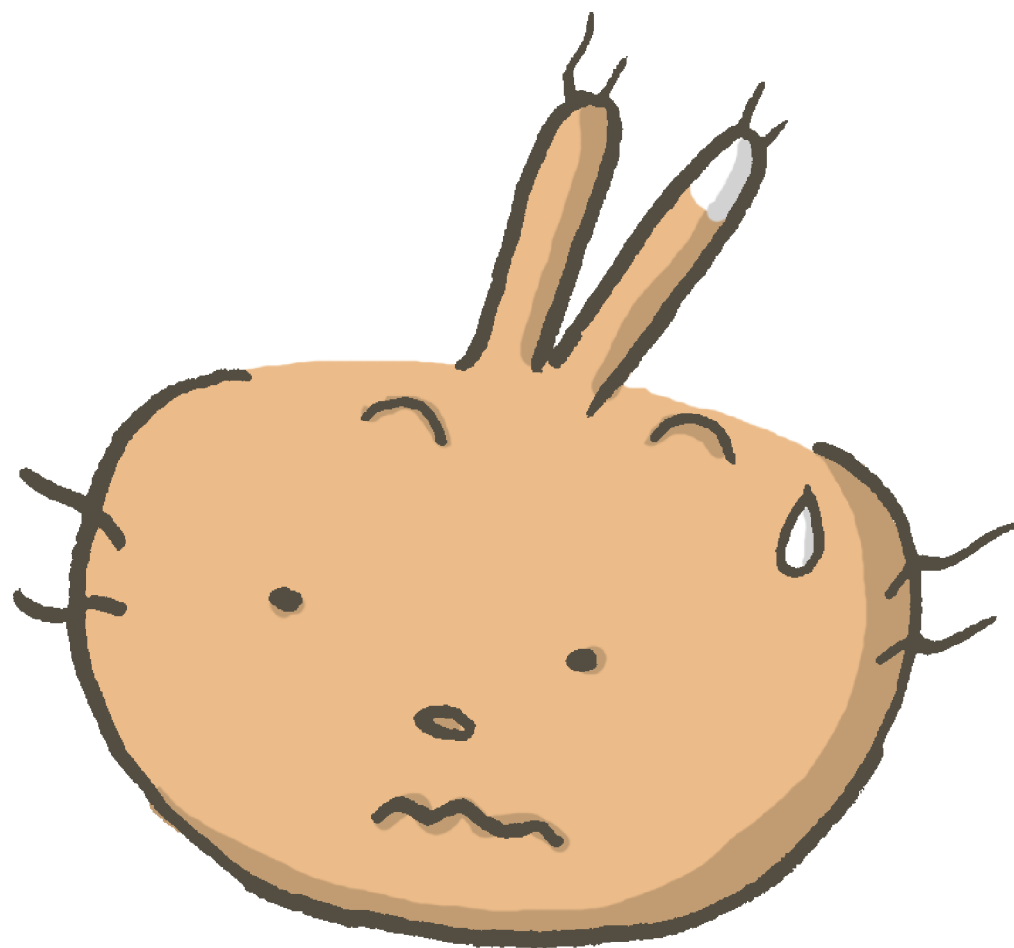
dégoûté



content



écoeuré



craintif



chagriné



furieux



satisfait



pleurnicheur



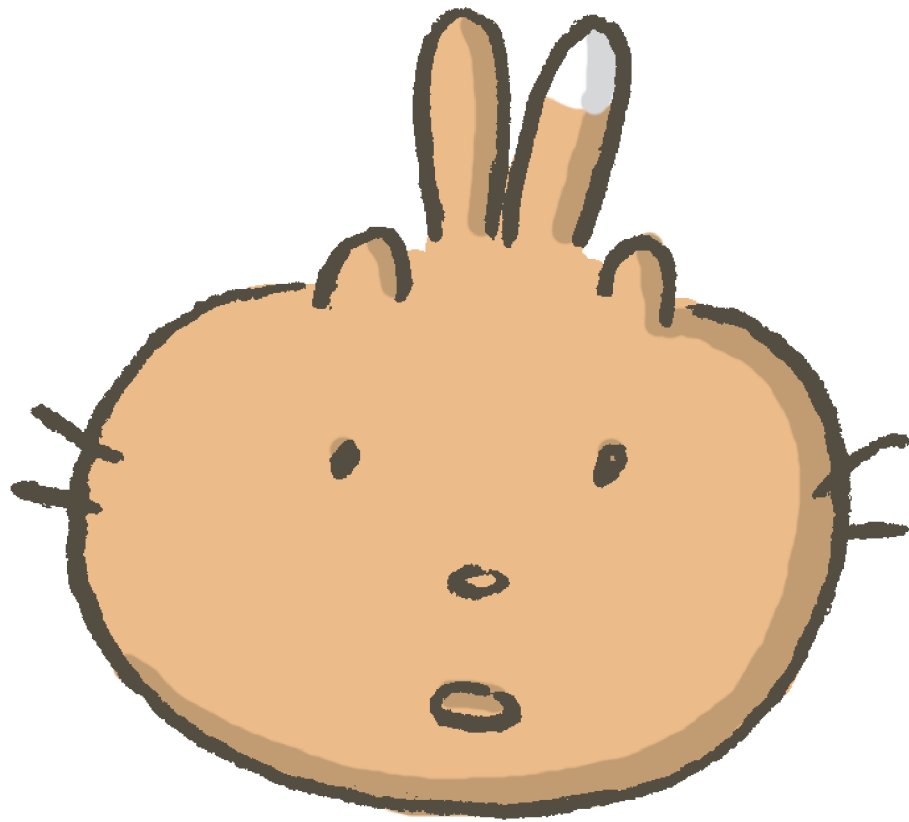
mécontent



déçu



timide



étonné



amer



criant

► **Fiches enseignants.** Activité 1. Complément



joyeux



content



satisfait



Souriant



rieur



triste



chagriné



pleurnicheur



déçu



malheureux



mécontent



furieux



criant



hurlant



fâché /
rouge de
colère



craintif



timide



effrayé



étonné



méfiant



dégoûté



écoeuré



amer



méprisant



grimaçant

Activité 2 : les oreilles qui parlent

- Stimule la performance/compétence discursive de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de communication
- Se réalise partiellement à l'école et à la maison (activité scolaire et domestique)
- Met en jeu les besoins affectifs, cognitifs et sociaux de l'enfant

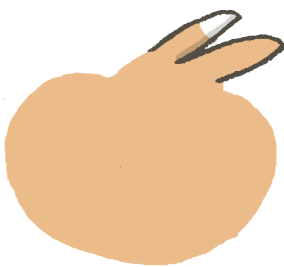
Associe les oreilles de Polo à une émotion...



joyeux



triste

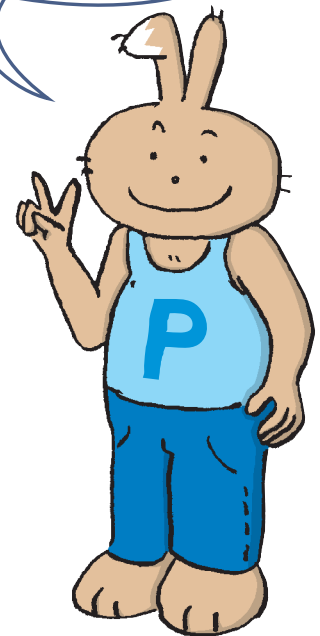


effrayé



en colère

“ Devine mon émotion en regardant mes oreilles et dessine mon visage ! ”



L'enfant est parvenu à deviner moins de la moitié des émotions.



L'enfant est parvenu à deviner plus de la moitié des émotions.



L'enfant est parvenu à deviner la totalité des émotions.

Activité 2 : décris l'image

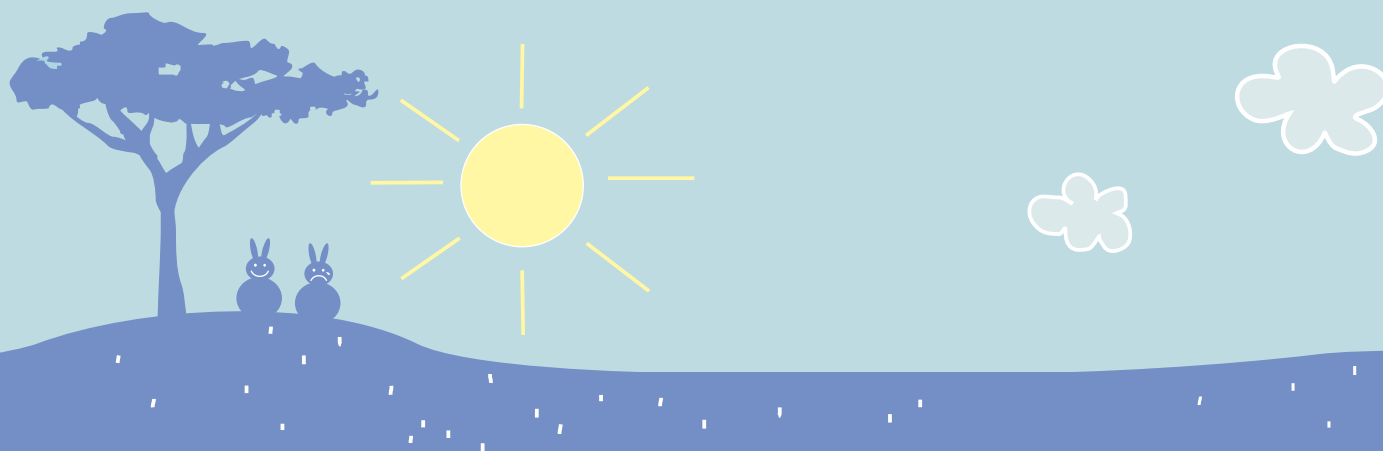
Principe :

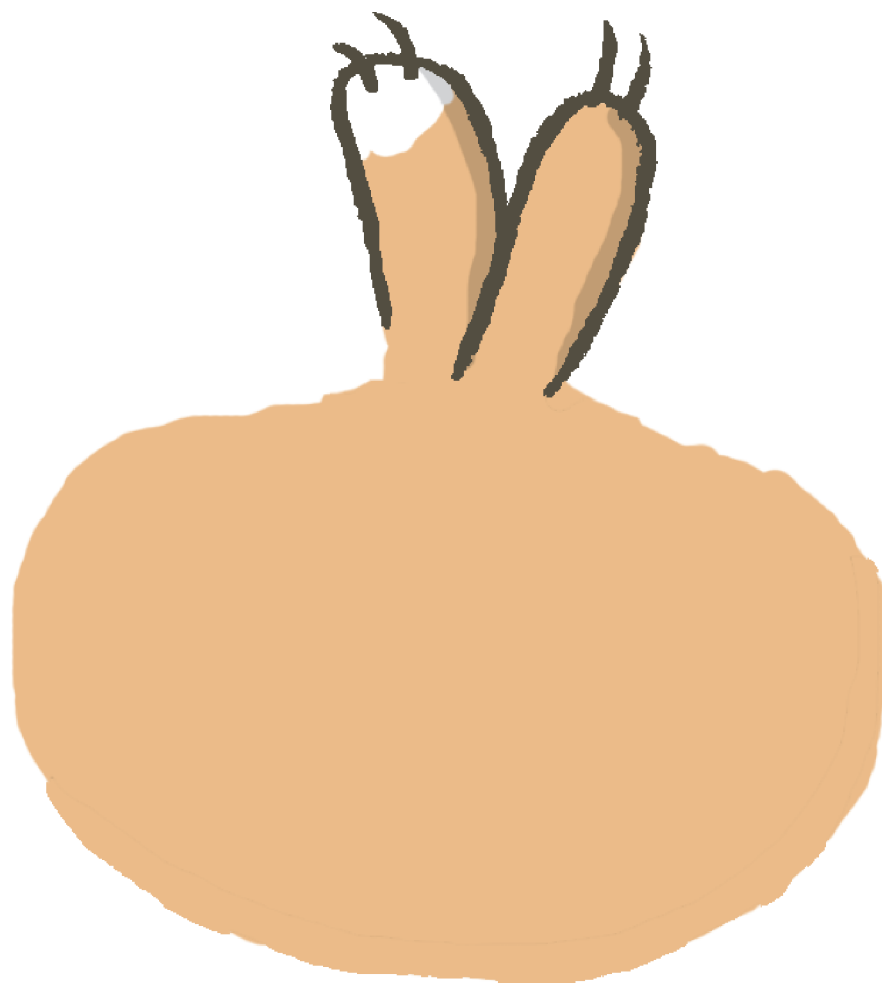
L'activité « image à décrire » permet à l'enfant de passer d'une perception synthétique de l'image par laquelle il conçoit le contenu dans sa globalité à une perspective analytique qui l'amène à examiner les différents détails qui composent l'ensemble.

En décrivant ce qu'il voit, l'enfant apprend à mettre des mots sur les représentations imagées qui lui sont données de la réalité. Par le contenu narratif, l'enfant tend progressivement à mettre en lien les différents éléments observés pour les intégrer dans un ensemble cohérent.

Procédé :

L'image est montrée à l'ensemble de la classe et les enfants évoquent, à tour de rôle, ce qu'ils y voient tout en se montrant attentifs à ce que les autres ont pu observer. Dans la mesure des possibilités et en tenant compte des données recueillies, les observations sont intégrées par l'enseignant dans une histoire qui reprend les différents éléments rapportés par les enfants dans un contenu cohérent.

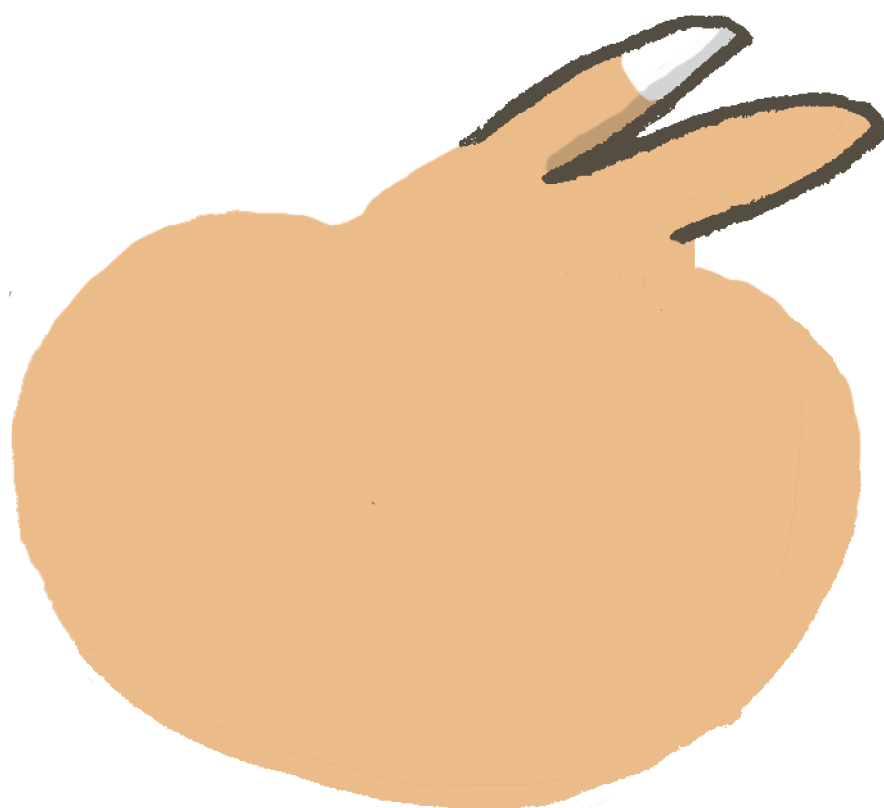




joyeux



triste



effrayé



en colère



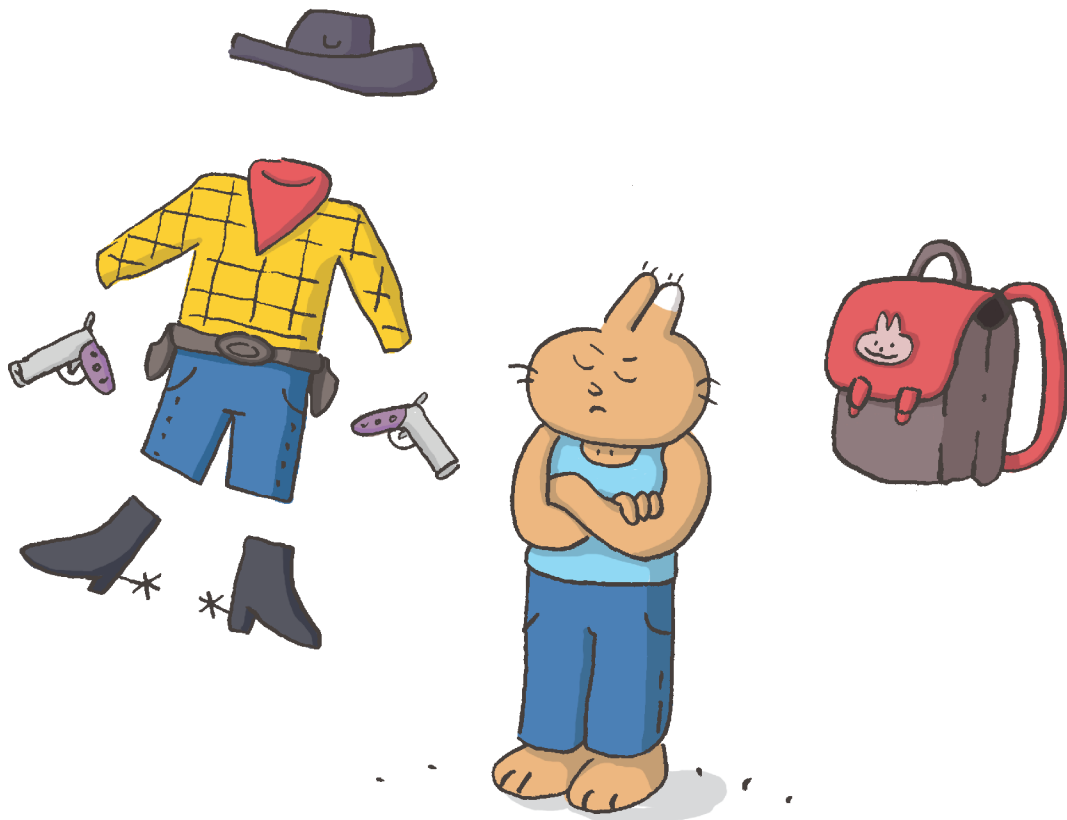
dégoûté

Activité 3 : devine les émotions...

- Stimule la performance/compétence discursive de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de communication
- Se réalise partiellement à l'école et à la maison (activité scolaire et domestique)
- Met en jeu les besoins affectifs, cognitifs et sociaux de l'enfant

Je devine les émotions et je les exprime par des mots...

“ Devine ce que je ressens et dis-le avec des mots. Puis, invente une fin à l’histoire “



L'enfant est parvenu à deviner l'émotion et à inventer une fin à l'histoire pour une des 3 images.



L'enfant est parvenu à deviner l'émotion et à inventer une fin à l'histoire pour 2 des 3 images.



L'enfant est parvenu à deviner l'émotion et à inventer une fin à l'histoire pour toutes les images.

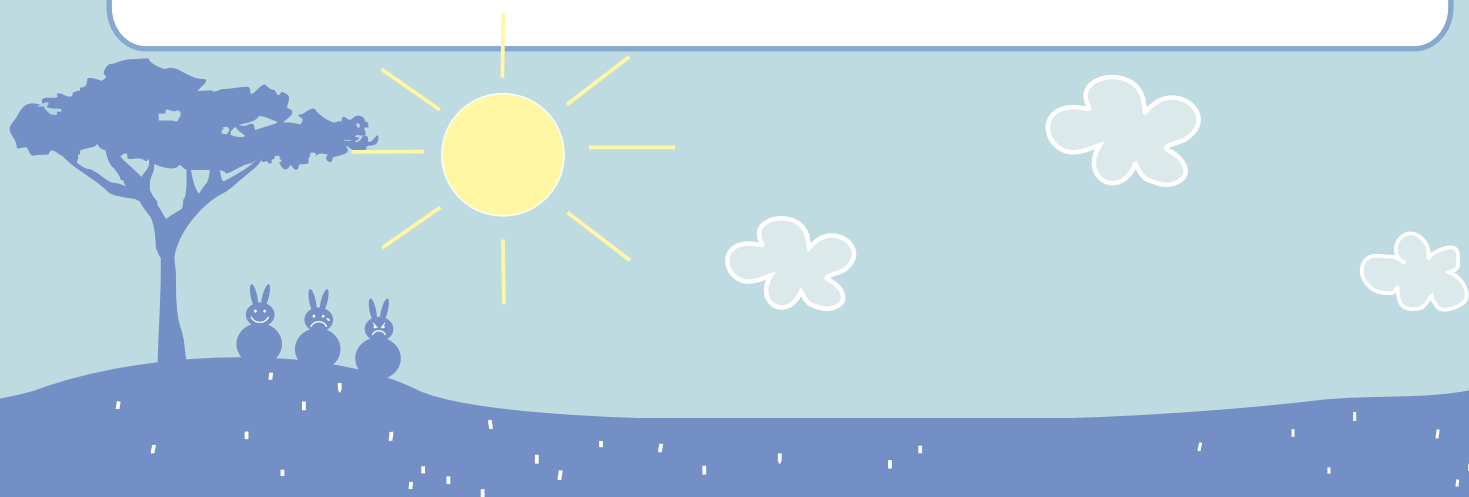
Activité 3 : Devine les émotions

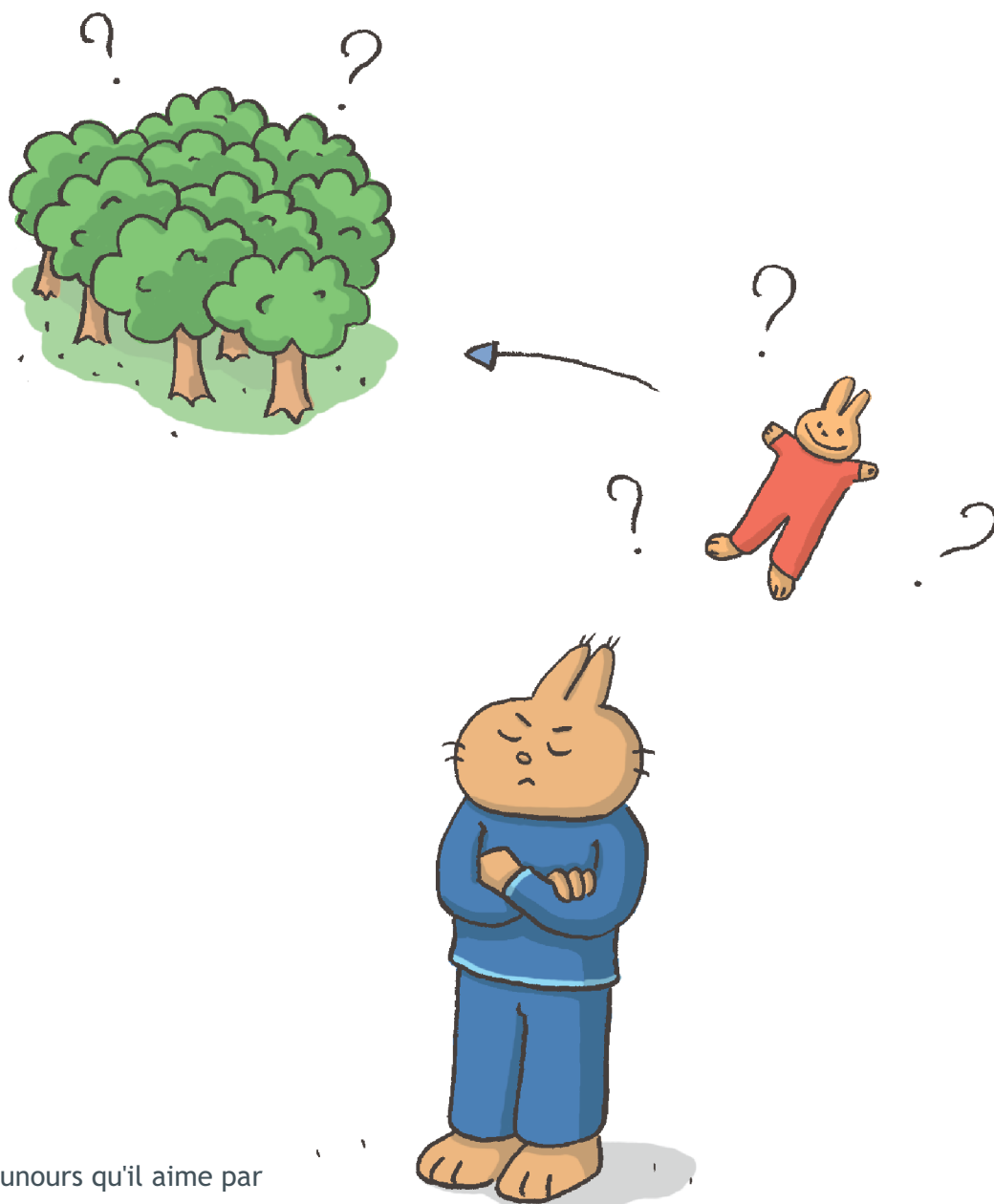
Principe :

L'objectif poursuivi consiste à inviter l'enfant à deviner l'état émotionnel de Polo à partir d'une image ou d'une historiette qui met le lapin en situation. L'enfant doit pouvoir trouver par lui-même le mot qui correspond à l'émotion qu'il suppose vécue par le personnage. Cette manière de procéder permet de démontrer à l'enfant l'importance du langage des émotions. En lui demandant d'associer un mot à un état émotionnel et d'explicitier le rapport qui lie l'émotion à la situation qui l'a provoqué, l'enseignant transmet implicitement à l'enfant l'idée que la bouderie constitue une manière peu efficace d'exprimer une émotion. Pour les plus grands (4,5 ans) l'explicitation demandée à l'élève permet en outre de favoriser l'utilisation des introducteurs de complexité.

Procédé :

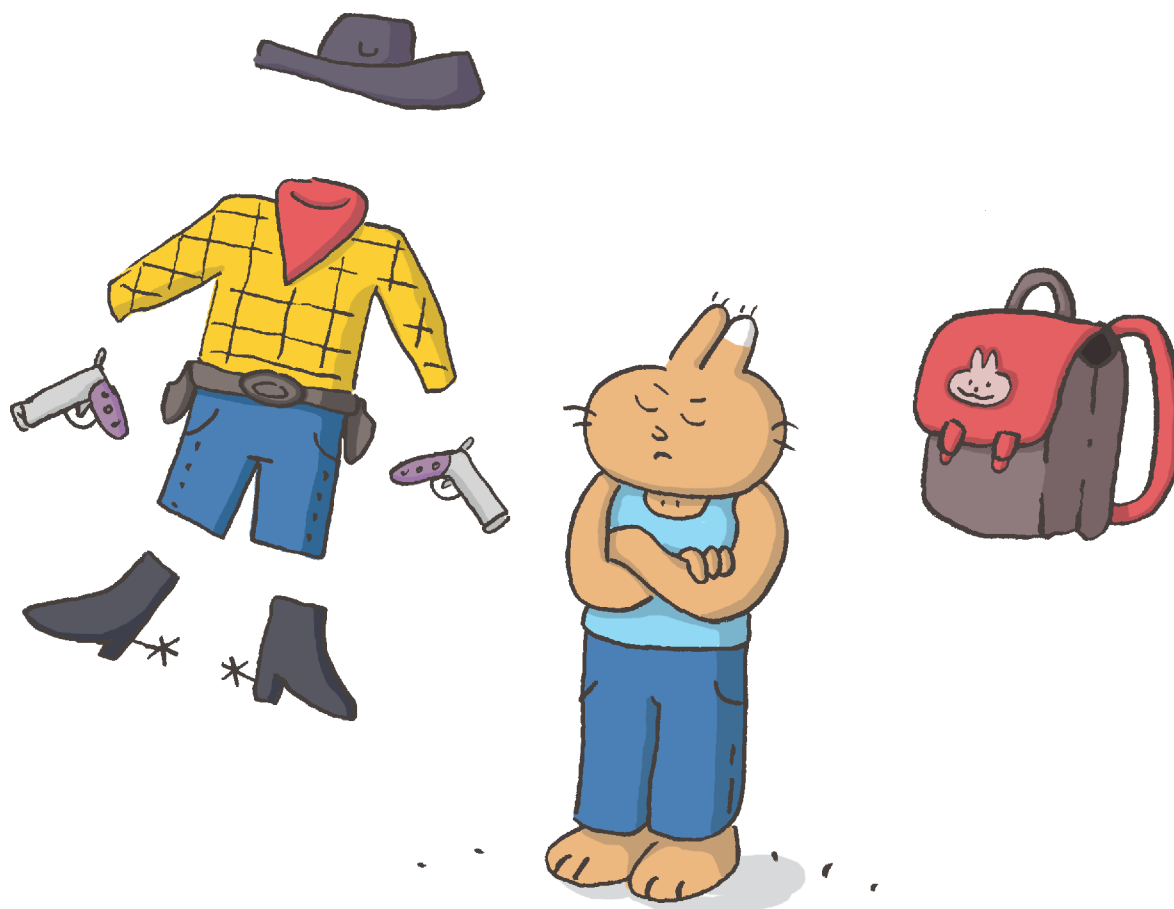
Au cours de l'atelier de langage, les enfants sont rassemblés autour de l'enseignant. Celui-ci montre les images de Polo en situation ou raconte les historiettes qui rapportent un événement vécu par le petit lapin. Les enfants sont invités à découvrir l'émotion qui se cache derrière la bouderie du petit héros. Pour les plus grands, il leur est ensuite demandé de poursuivre le récit et d'interpréter l'évolution de l'état émotionnel qu'ils associent à la fin qu'ils proposent pour l'histoire.





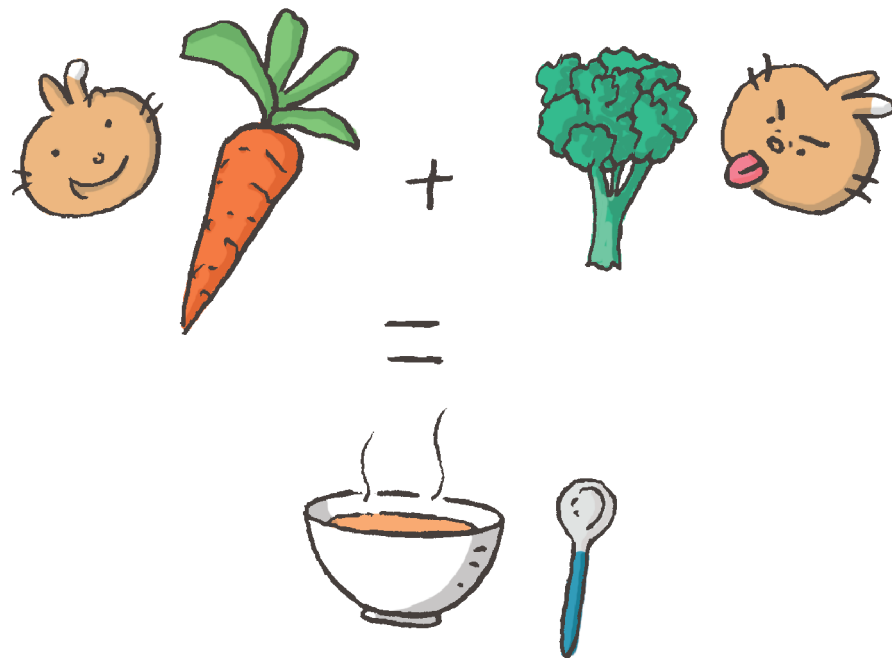
Polo a un nounours qu'il aime par dessus tout. Il dort avec lui, il joue avec lui, il parle avec lui.
C'est dimanche, Polo part faire un pique-nique avec papa et maman.
Le soir, Polo se rend compte qu'il a oublié son nounours dans la forêt.
Il boude. Devine ses sentiments...

Comment Polo se sent-il maintenant que tu as trouvé une fin à l'histoire ?...



Polo a toujours rêvé d'avoir un costume de cow-boy. Il reçoit un cadeau de papa et maman et se réjouit à l'avance d'obtenir le costume. A la place, il reçoit un cartable... Il boude. Devine ses sentiments...

Comment Polo se sent-il maintenant que tu as trouvé une fin à l'histoire ?...



Polo déteste les brocolis.
Il adore les carottes.
Sa maman lui a préparé
une soupe aux carottes et
aux brocolis. Il boude.
Devine ses sentiments...



Comment Polo se sent-il maintenant que tu as trouvé une fin à l'histoire ?...

Activité 4 : les émotions qui se comptent sur les doigts

- Stimule la performance/compétence discursive de l'enfant
- Vise le langage comme instrument de communication
- Se réalise partiellement à l'école et à la maison (activité scolaire et domestique)
- Met en jeu les besoins affectifs, cognitifs et sociaux de l'enfant

Lève le doigt qui correspond à l'émotion...

“ Associe l'émotion qui correspond au récit en levant le doigt sur lequel elle est représentée “



L'enfant est parvenu à identifier une émotion et à l'associer au doigt qui lui correspond.

L'enfant est parvenu à identifier deux ou trois émotions et à les associer aux doigts qui lui correspondent.

L'enfant est parvenu à identifier toutes les émotions et à les associer aux doigts qui lui correspondent.

Activité 4 : les émotions qui se comptent sur les doigts

Principe :

Les enfants apprennent à écouter un récit en associant un état émotionnel à un événement vécu par le personnage auquel ils s'identifient. En leur proposant une histoire dans laquelle les personnages évoquent différents états émotionnels, l'enfant apprend à concevoir l'aspect fluctuant des émotions qui d'une part se modifient avec le temps, d'autre part varie d'un personnage à l'autre. En outre, l'aspect ludique de l'activité est renforcé par le fait que les petits jouent avec leurs doigts pendant que l'histoire leur est racontée. Cette manière de procéder permet aussi à l'enfant d'associer du sens à une manifestation corporelle qu'il maîtrise lui-même. Cette manière de procéder permet à l'enfant d'incorporer ce qu'il entend

Procédé :

Les petits élèves sont rassemblés autour de l'enseignant pendant l'atelier « langage ». Chacun d'eux a, sur chacun de ses doigts, un post-it qui identifie par un émoticône un état émotionnel distinct : joie, tristesse, colère, dégoût et peur (étonnement). Ils sont ensuite invités, en groupe, à lever le doigt correspondant à l'émotion vécue par le personnage dont l'enseignant parle au moment où il raconte l'histoire. L'enseignant doit, au cours de sa narration, veiller à adopter le rythme narratif en laissant passer un temps suffisant pour permettre aux enfants, à chaque émotion identifiée, de repérer sur le doigt l'émotion correspondante puis de lever celui-ci... Il peut éventuellement se munir lui-même des post-it et, une fois que l'ensemble des enfants ont rempli la consigne, lever le doigt correspondant...



► Fiches enseignants. Fiche 4c

« Youppie » se dit Polo ravi
Je vais comme chaque lundi à l'épicerie



Chemin faisant, il rencontre l'effrayant Gontran
Le chien méchant lui montre de grandes dents



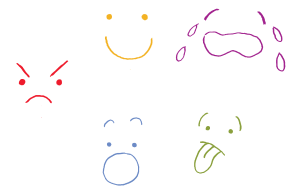
« Hou, hou » hurle Polo « celui-là me fait très peur »
Et sans hésiter il court. Il court et s'enfuit à toute vapeur



« Sniff, sniff » fait Polo tout triste
Comment faire les commissions ?
J'ai couru si vite que j'ai perdu la liste
Je ne sais plus ce que je dois ramener à la maison




« Tant pis j'achèterai n'importe quoi »
dit Polo en regardant ses dix doigts



Et au lieu du fromage blanc, il achète du ciment
A la place de la glace, il prend de la mélasse

« Pouah » fait maman en mangeant le fromage blanc

 C'est dégoûtant, vraiment pas appétissant
Et le désert c'est très très troublant
Il me paraît tout gluant, tout dégoulinant



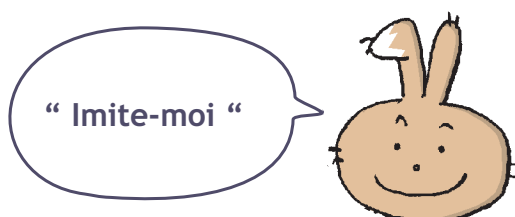
« Grr » fait papa pas content en mâchonnant son ciment
« C'est énervant. Même la glace me colle aux dents .
Nous n'irons plus chez ce marchand.
Je n'aime pas du tout ce qu'il nous vend »



Activité 5 : l'émotion mimée / jeu de rôle

- Stimule la compétence/performance d'expression non verbale de l'enfant
- Vise le langage non verbal comme moyen de communication
- Se réalise à l'école et à la maison
- Met en jeu les besoins affectifs, cognitifs et sociaux de l'enfant

Montre, sans dire un mot, comment on fait quand on est...



Que fait Polo quand il est :

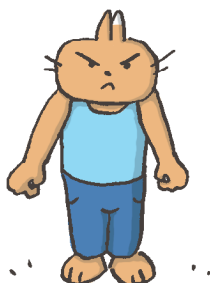
content



triste



fâché



effrayé



dégoûté



L'enfant est parvenu à imiter des actions relatives à moins de la moitié des émotions.



L'enfant est parvenu à imiter des actions relatives à plus de la moitié des émotions.



L'enfant est parvenu à imiter des actions relatives à la totalité des émotions.

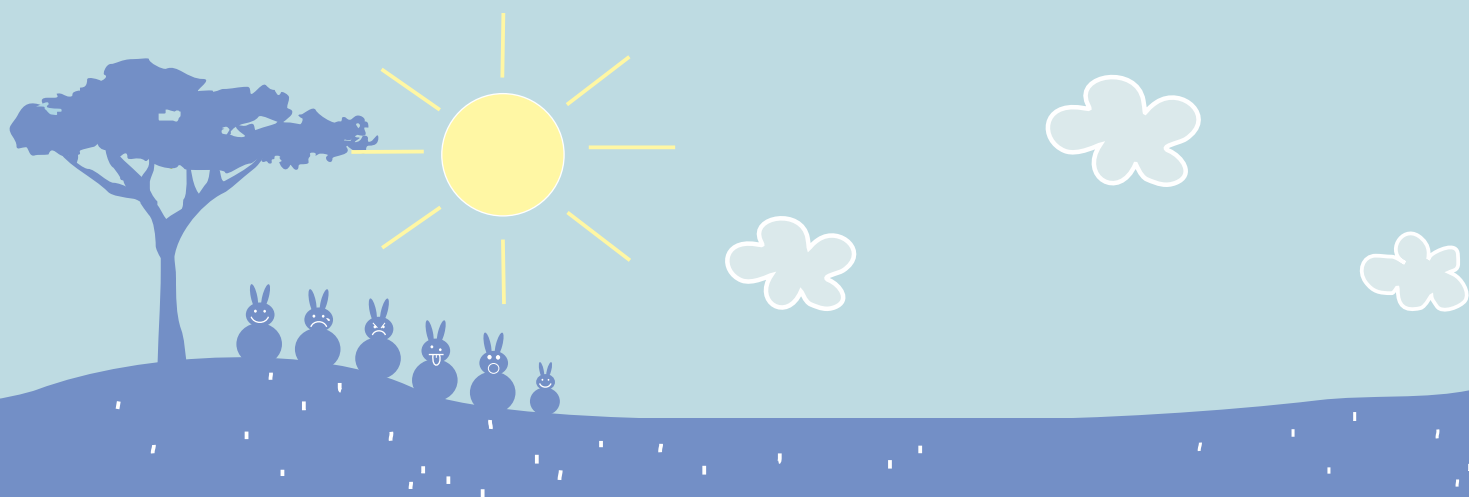
Activité 5 : l'émotion mimée / jeu de rôle

Principe :

En mimant l'émotion, l'enfant en incorpore l'expression. Cette manière de procéder lui permet d'agir avec son corps dans un contexte de maîtrise absolue de ses gestes. Avec le mime, le processus qui relie l'émotion à son substrat somatique est en quelque sorte inversé. En effet, lorsque l'enfant est submergé par une émotion, celle-ci prend en quelque sorte son corps en otage et se manifeste, indépendamment de sa volonté, à travers lui. Dans l'activité du mime, c'est, au contraire, l'enfant qui dicte à son corps ce qu'il doit réaliser pour exprimer l'émotion.

Procédé :

Au cours de l'atelier langage, les enfants sont rassemblés autour de l'enseignant. Chacun d'eux est encouragé à mimer devant le groupe l'émotion qui lui est soufflée à l'oreille par l'adulte. Les autres enfants sont invités à deviner l'émotion qui est mimée. Toutefois, ils ne peuvent la communiquer avant que l'élève occupé à réaliser le même n'aie entièrement terminé son jeu. Dès que l'enfant estime lui-même en avoir fini, il ne bouge plus. Un enfant du groupe est alors invité par l'enseignant à exprimer l'émotion qui vient d'être mimée soit de manière verbale, soit en venant montrer du doigt sur le tableau l'image correspondant à l'émotion.



Que fait Polo quand il a peur ?

Il claque des dents, il tremble, il a les cheveux (les oreilles) qui se dressent sur la tête, il devient tout blanc, il fait de très grand yeux, il arrondit ses sourcils...

Quand il est content ?

Il saute de joie, il sourit, il rit, il a les cheveux (les oreilles) qui se dressent sur la tête, il a les yeux qui pétillent, il voit la vie en rose...

Quand il est en colère ?

Il tremble, il crie, il montre ses dents, il fronce les sourcils et fait des petits yeux, il serre les poings, il est tout rouge, ses oreilles pointent en direction de ce qui le met en colère...

Quand il est triste ?

Il pleure, il a les yeux tristes, ses oreilles tombent, ses sourcils tombent, il voit tout en noir...

Quand il est dégoûté ?

Il fait la grimace, il plisse les yeux, il pince son nez, il devient tout vert...