

**Climat scolaire et éducation aux
compétences psychosociales**

Kit
« spécial rentrée »

instaurer un climat de classe positif

Michel Claeys

Autres livres du même auteur

dans le domaine de l'éducation émotionnelle et sociale :

- **L'ÉDUCATION ÉMOTIONNELLE, DE LA MATERNELLE AU LYCÉE** - 220 activités pédagogiques et ludiques (Éditions Le Souffle d'Or, 2014, nouvelle édition remaniée et augmentée en 2018). Disponible en fichier PDF sur www.education-emotionnelle.com
- **LE DÉFI ÉMOTIONNEL** : Comment comprendre et mettre en œuvre le nouveau projet pédagogique (Éditions Le Souffle d'Or, 2018). www.souffledor.fr
- **ENSEIGNANTS CPS** – Education aux compétences psychosociales. Guide pratique en 10 livrets (disponibles en PDF www.education-emotionnelle.com) :
 - Livret – 1 : PRINCIPES GENERAUX et OUTILS DE MISE EN PLACE
 - Livret – 2 : CLIMAT D'OUVERTURE ET D'ACCEPTATION
 - Livret – 3 : LA CLASSE COOPÉRATIVE
 - Livret – 4 : ÉCOUTE et COMMUNICATION BIENVEILLANTE
 - Livret – 5 : ESTIME DE SOI – CONFIANCE – CRÉATIVITÉ
 - Livret – 6 : ÉMOTIONS – BESOINS – RÉOLUTIONS DES CONFLITS
 - Livret – 7 : AUTONOMIE et RESPONSABILITÉ – CHOIX – OBJECTIFS
 - Livret – 8 : BIENVEILLANCE – NON-VIOLENCE – EMPATHIE
 - Livret – 9 : PENSÉE POSITIVE – SCHÉMA MENTAL
 - Livret – 10 : RELAXATION – ANCRAGE CORPOREL
- **MON JOURNAL DE BORD CPS (1)** - cahier d'éducation aux compétences psychosociales, premier niveau (7 à 11 ans). Livret d'élève. (BOD, 2018) www.bod.fr/librairie
- **MON JOURNAL DE BORD CPS (2)** - cahier d'éducation aux compétences psychosociales, premier niveau (12 à 18 ans). Livret d'élève. (BOD, 2018) www.bod.fr/librairie

Titres épuisés et périmés :

- PRATIQUE DE L'ÉDUCATION ÉMOTIONNELLE - apprentissage de la relation et de la communication justes (Éditions Le Souffle d'Or, 2004, 2008).
- ÉDUCATION ÉMOTIONNELLE, GUIDE DE L'ANIMATEUR (Éditions Le Souffle d'Or, 2008).

Pour obtenir ce livret (en format PDF)
 rendez-vous sur www.education-emotionnelle.com

Kit “special rentrée” – instaurer un climat de classe positif

Copyright © Michel Claeys Bouuaert, 2019

Kit « spécial rentrée » – www.education-emotionnelle.com

Michel Claeys

Kit « spécial rentrée »

instaurer un climat de classe positif

Proposé par Michel Claeys¹, en co-crédation avec Myriam Alles, Kristell Aubry, Sigried Boel, Alexandra Féron, Pascale Jobard, Patricia Jarno, Floriane Largemain, Philippe Prouvost, Aurélie Rippe (animateurs en éducation émotionnelle et sociale).

CONTENU

Avant-propos : éducation aux compétences psychosociales : pourquoi, comment ?

Introduction à l'utilisation du kit

- **Format proposé**
- **Posture de l'enseignant et consignes d'animation**
- **Contenu des programmes**

Les animations : descriptif et instructions, par ordre alphabétique

Index des animations

ANNEXE 1 : Fiche d'observation / évaluation de l'impact

ANNEXE 2 : Ateliers d'initiation à l'utilisation du kit

ANNEXE 3 : Formation d'animateur en éducation émotionnelle et sociale

¹ Formateur en éducation émotionnelle et sociale, auteur de plusieurs livres, dont « Education émotionnelle, de la maternelle au lycée » (éditions Le Souffle d'Or, 2014, 2018). www.education-emotionnelle.com

AVANT-PROPOS

Education aux compétences psychosociales : pourquoi, comment ?

L'éducation émotionnelle et sociale n'est pas une méthode particulière mais une mouvance planétaire qui relève d'une prise de conscience généralisée de l'importance, en matière d'éducation, d'inclure une dimension permettant de développer les *compétences d'être* et les *compétences relationnelles* (ou « **compétences psychosociales** ») des individus en général, et des enfants en particulier, afin de leur permettre d'être plus performants dans leur existence, de libérer leur potentiel et de s'intégrer harmonieusement dans la collectivité. Cette mouvance est désormais largement soutenue par la recherche, l'expérimentation et validée scientifiquement (voir plus loin).

Dans le contexte scolaire, l'éducation émotionnelle et sociale (EES) vise à instaurer un climat positif et coopératif en proposant des activités pédagogiques et ludiques qui lèvent les barrières entre les individus, qui relient, qui intègrent, qui installent la confiance, l'ouverture, l'acceptation mutuelle et qui permettent aux élèves de faire émerger les compétences et attitudes comportementales souhaitées tout en rehaussant leur motivation, leur capacité à coopérer dans leurs apprentissages et en finale leurs performances scolaires.

Cependant, il est clair qu'il ne peut s'agir uniquement de proposer quelques jeux ou activités liés aux compétences psychosociales. L'éducateur lui-même, comme l'ensemble de l'environnement scolaire et familial, participent à cette dimension du travail pédagogique. Tous les éducateurs sont concernés.

Fondée sur les développements récents de la neuropédagogie et prônant un renouveau des méthodes pédagogiques, l'EES offre des moyens concrets pour la mise en place d'une pédagogie qui soit en même temps **active, positive, coopérative, ludique, diversifiée et démonstrative** :

- **active** : autonomisante et responsabilisante : l'apprenant est acteur de ses apprentissages ;
- **positive** : l'éducateur en soutien de ces apprentissages : l'action pédagogique est fondée sur la valorisation individuelle, le droit à l'erreur, l'invitation positive à dégager des solutions ;
- **coopérative** : centrée sur le groupe et le relationnel, utilisant la dynamique de groupe comme lieu privilégié où les apprentissages se font ;

- **ludique** : réintroduisant le plaisir comme moteur essentiel du désir d'apprendre et de progresser ;
- **différenciée et diversifiée** : qui tient compte de la diversité des rythmes, des talents individuels et qui propose des voies d'entrée, des méthodes permettant de solliciter les intelligences multiples ;
- **démonstrative** : l'éducateur s'efforçant de démontrer les compétences et les attitudes souhaitées : enseigner par l'exemple autant (sinon davantage) que par le discours ! ²

Un large éventail de **jeux et d'activités pédagogiques** sont disponibles pour développer des compétences sur une série de **thèmes**. Les programmes scolaires pourraient prévoir des créneaux horaires spécifiques pour cette éducation émotionnelle et sociale. Toutefois, ces activités peuvent également s'inscrire, dès la maternelle, dans le cadre d'une « **classe coopérative** », qui implique la clarification d'un « **contrat de groupe** » (le référentiel disciplinaire), ainsi que la tenue régulière d'un « **conseil de coopération** », l'organisation de « **métiers** » (tâches pratiques attribuées aux élèves, destinés à stimuler leur sens d'autonomie et de responsabilité), l'utilisation éventuelle d'un système de « **ceintures de comportement** » (permettant de marquer une progression dans les compétences), le **travail en équipes** et une introduction progressive du **tutorat** (les enfants s'enseignant mutuellement leurs acquis). D'autres **démarches coopératives** (projets de classe, projets de groupe) peuvent ensuite compléter cette dynamique.

L'EES offre une réponse concrète et pratique aux défis de l'école et de l'éducation à notre époque. Elle rejoint les exigences de l'Education Nationale en matière de **compétences psychosociales (CPS)**, telles qu'énumérées dans le 'Livret Personnel de Compétences' et le 'Code de l'éducation' relatives aux compétences sociales et civiques (pilier 6) et à l'autonomie et l'initiative (pilier 7), ainsi que dans le domaine 3 du nouveau **Socle Commun de connaissances, de compétences et de culture**' (voir en annexe). Elle entend fournir aux éducateurs et enseignants de tous niveaux les moyens pratiques qui leur permettront de rencontrer efficacement ces exigences.

L'EES représente une vaste mouvance aux multiples visages. D'innombrables projets et ressources existent qui tous valident fondamentalement le même constat : celui d'un nouveau paradigme pédagogique.

Dans cette perspective, l'éducation émotionnelle et sociale se doit d'offrir un cadre conceptuel et pratique qui clarifie les objectifs, propose des outils, forme aux stratégies pédagogiques, évalue les résultats et assure la recherche afin d'optimiser les approches. Ce travail n'est pas celui d'une personne, d'un groupe ou d'une seule organisation, il est nécessairement multiple et multidisciplinaire. Dans plusieurs pays existent déjà des facultés universitaires impliquées dans ce travail, et des organismes internationaux y contribuent activement également.³

² Pour un approfondissement de ces différentes stratégies pédagogiques, veuillez vous référer aux livres de Michel Claeys : « Education émotionnelle de la maternelle au lycée », et « Le défi émotionnel ».

³ Voir Michel Claeys, « Le défi émotionnel » : tour du monde de l'EES (chapitre 3).

Les principales compétences psychosociales (CPS)

Les compétences psychosociales sont transversales. Elles se recoupent, se confondent et se complètent. Il s'agira généralement de les développer toutes en même temps, dès le plus jeune âge, avec des paliers de progressivité de plus en plus exigeants. Néanmoins, l'EES propose généralement d'axer les activités pédagogiques sur des thèmes particuliers, afin de faciliter les prises de conscience et de structurer un parcours cohérent. Nous proposons donc de travailler alternativement, avec des animations spécifiques, sur une série de compétences telle que :

- Ouverture aux autres & acceptation des différences
- Identification des préjugés, stéréotypes et discriminations
- La communication bienveillante (écoute et expression de soi)
- La confiance en soi
- La coopération
- Autonomie et responsabilité
- Le sens d'identité et d'appartenance
- La gestion des émotions : vocabulaire émotionnel, développement de l'autorégulation
- Besoins et demandes
- Choix et objectifs
- La résolution des conflits
- Violence et bienveillance / empathie
- La gestion du stress
- L'accès aux ressources intérieures (confiance, sécurité, joie, enthousiasme,...)
- Spontanéité, créativité et initiative
- Les choix de valeur
- Intégrité et respect des contrats
- Civisme ; sens du droit et de la loi
- Résolution des problèmes
- Pensée positive : les schémas de pensée qui favorisent le développement du cerveau et de l'intelligence.

Des apprentissages progressifs

Ces principaux thèmes sont explorés alternativement en progressant des plus simples vers les plus exigeants ou plus impliquants. Les activités proposées sont adaptées en fonction du niveau et des besoins de chaque groupe concerné.

Généralement, on suit la logique suivante :

- 1) Installer d'abord un **climat favorable**, par des jeux d'échauffement, de brise-glace, de contact. Installer la confiance dans le groupe.

- 2) Explorer ensuite les **exercices de présentation**, afin de permettre à chacun de se dévoiler, ne fut-ce qu'un minimum, d'exprimer ses goûts, ses préférences, ses principales compétences, ses appartenances. Cette étape permet aux élèves de trouver leur place dans le groupe.
- 3) Ensuite (ou parallèlement) on poursuit sur les compétences **d'attention et d'écoute**, le cercle de parole, la **clarification des règles** de fonctionnement (le référentiel disciplinaire) et le contrat de classe.
- 4) Ensuite seulement on pourra explorer des **thèmes plus impliquants**, tels que l'estime de soi, la confiance, l'acceptation des différences, l'autonomie, la coopération, l'assertivité. On instaurera alors – idéalement – un **Conseil de coopération**, avec une répartition de **métiers** (en rotation) et – si possible – l'introduction d'un système de **ceintures de comportement**.
- 5) Les thèmes plus sensibles, tels que **les émotions, les besoins et demandes**, l'appréciation mutuelle, la résolution des conflits... ne seront développés que lorsque les bases auront été intégrées et le climat de confiance bien installé.
- 6) Les **thèmes plus complexes**, tels que le non-jugement, les schémas de pensée, la connaissance de soi, etc. seront réservés aux stades ultérieurs.

Les outils de l'EES

Ce qu'on appelle les "outils" regroupe l'ensemble des activités qui sont utiles dans la mise en place de l'approche pédagogique souhaitée. On quitte le domaine des concepts pour entrer dans celui de l'animation.

Ces outils pratiques regroupent idéalement 5 composantes complémentaires

- 1- les **jeux et activités** : des centaines d'activités, en groupe, en sous-groupes ou en individuel, couvrant les divers thèmes (instructions détaillées dans le '*Répertoire de l'animateur EES*') ;
- 2- le **Conseil de coopération** (Conseil des élèves, de classe), incluant tout ce qu'une classe coopérative nécessite en termes de clarification des règles de comportement et de contrat de groupe ;
- 3- les **ceintures de comportement** (ou 'pétales de comportement'), permettant de marquer une progression dans l'acquisition des compétences ;
- 4- les **métiers**, tâches pratiques attribuées aux élèves, destinées à stimuler leur sens d'autonomie et de responsabilité ;
- 5- le **travail en équipe** (recherche d'information, partage de ressources...) et le **tutorat** (les enfants apprennent à s'enseigner mutuellement leurs acquis).

Lorsqu'on parle de "jeux", il ne s'agit pas uniquement de s'amuser. Les jeux proposés sont des activités certes ludiques, mais qui créent des conditions

permettant de faire toutes sortes d'apprentissages. De plus, ils permettent d'instaurer un climat positif et de rehausser sensiblement la motivation et la qualité de participation des élèves, autant d'ailleurs que celle des enseignants. Parmi les outils de l'éducation émotionnelle et sociale, on retrouve une grande variété de jeux et d'activités pédagogiques.

- 1 – **Les jeux** (*jeux de dégel, jeux de contact, jeux à thèmes, jeux de "sculpture", jeux de créativité...*)
- 2 – **Les activités éducatives** : exploration de thèmes précis, en individuel, en sous-groupes ou collectivement en brainstorming. En ce compris l'apprentissage du 'message clair', le ceintures de comportement, les 'métiers', le tutorat et bien d'autres.
- 3 – **Le cercle de parole**, qui requiert l'application de règles précises. En ce compris les Conseils de coopération, Conseils de classe, etc.
- 4 – **Jeux de rôles et improvisations créatives** : reconstitutions de scènes vécues ou imaginaires, mises en situation destinées à donner l'occasion de libérer la créativité, d'explorer différentes perspectives et de découvrir des ressources intérieures nouvelles.
- 5 – **Voix, théâtre, danse, musique**, en mode improvisé et collectif, afin d'aller au-delà des modes habituels d'expression de soi, d'explorer différentes facettes d'identité, différents modes relationnels.
- 6 – **Le travail intérieur** : respiration, relaxation, visualisation créative, pleine conscience, méditation...
- 7 – **Les contes** : lecture de récits à valeur métaphorique, dans lesquels l'enfant peut se projeter, avec ensuite la possibilité d'inviter à explorer des questions, à faire un jeu de rôles, un partage ou de l'expression artistique...
- 8 – **Les activités artistiques** libérant l'expression de soi : dessin, peinture, sculpture, collage, musique (particulièrement en groupe).
- 9 – **Le travail en équipe**, la dynamique de groupe, pour développer la confiance réciproque, le rapport à l'autre et la coopération.
- 10 – **Le travail corporel**, pour un meilleur ancrage, développer la conscience du corps : marches, danses, mouvements, étirements, yoga, qi-gong, aikido, arts martiaux divers, massages ou automassages...
- 11 – **L'écriture** : exploration par écrit d'expériences vécues, d'émotions, de réflexions, de prise de conscience, d'inspiration... (Voir les livrets « *Mon journal de bord CPS* », niveau 1 et 2)
- 12 – **Les activités en extérieur** : changer d'environnement afin de faciliter l'exploration de réalités, ressentis, ressources et attitudes différentes peut s'avérer également très enrichissant, voire indispensable. On combinera de préférence ces sorties avec des activités non compétitives en équipe.

Tous ces "outils" auront comme particularité commune qu'ils nécessitent un temps de partage, une **mise en commun** des ressentis, des observations et des apprentissages pour être pleinement bénéfiques en termes d'apprentissages psychosociaux.

Bénéfices observés de l'éducation émotionnelle et sociale

L'EES contribue sensiblement aux objectifs éducatifs généraux, améliorant non seulement les compétences psychosociales des individus concernés et leur intégration harmonieuse dans leur environnement social, mais rehaussant également leur motivation, leur performance et leur réussite (scolaire ou professionnelle).

À court terme, l'EES permet de développer la capacité des élèves à mieux se connaître, à mieux gérer leurs relations, leur équilibre personnel, leurs choix, leurs objectifs, leur motivation et leur engagement, à ajuster leurs croyances et leurs attitudes envers eux-mêmes, envers les autres et envers l'établissement scolaire.

Dans un second temps, ces premiers ajustements se reflètent dans une attitude générale plus positive, une meilleure motivation et, par conséquent, une diminution des problèmes disciplinaires, une diminution du stress et une amélioration des performances scolaires.

À plus long terme, les acquis de l'expérience scolaire seront sensiblement plus positifs, en conformité avec le domaine 3 du 'Socle de Compétences' de l'Education Nationale, structurant la personne, améliorant son niveau de confiance en elle et sa capacité à fonctionner avec créativité, intégrité, responsabilité et succès dans un monde interdépendant et qui se doit désormais d'être plus coopératif et bienveillant.

Quant aux éducateurs, l'EES leur offre, en plus d'un climat nettement plus positif et plus participatif, une meilleure cohérence entre leurs valeurs personnelles et la pratique de leur métier d'éducateur et/ou d'enseignant.

Validation scientifique

De nombreuses études⁴ ont démontré la place indispensable d'une éducation socio-émotionnelle dans une démarche éducative cohérente, équilibrée et adaptée aux exigences de notre époque. Une introduction systémique et structurée de ces stratégies et outils pédagogiques dans les écoles influence profondément et favorablement le climat scolaire aussi bien que les performances des élèves.

Les études indiquent que :

⁴ Voir : 'Du nécessaire développement du capital émotionnel des enseignants et des élèves...', Pr Bénédicte GENDRON. Evaluation des programmes d'éducation émotionnelle.

Voir également : **CASEL** (Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning, USA) : <http://www.casel.org/social-and-emotional-learning/outcomes>). Durlak, Weissberg et alter's recent meta-analysis of 213 rigorous studies of SEL in schools.

CASEL, the Missing Piece – A National Teacher Survey on How Emotional and Social Learning can Empower Children and Transform Schools.

D'autres références sur <http://www.education-emotionnelle.com/articles/etudes-et-articles-scientifiques-a-telecharger/> ainsi que les éléments bibliographiques en annexe.

- 1 - l'éducation émotionnelle et sociale (EES) à l'école atténue les problèmes de violence et de drogues, et contribue à une meilleure santé physique et mentale ;
- 2 - l'impact des programmes EES s'avère durable ;
- 3 - les établissements scolaires qui adoptent des programmes EES ont de meilleurs résultats académiques ;
- 4 - les enfants et les jeunes issus de milieux socio-culturels défavorisés bénéficient autant, sinon plus encore que les autres, des programmes EES. De même, un bénéfice comparable peut être observé quelle que soit l'origine ethnique ou raciale des participants ;
- 5 - pour être efficaces, les programmes EES doivent pouvoir être suivis dans la continuité, sur une durée de plusieurs mois au moins, de préférence plusieurs années ;
- 6 - l'effet positif sur la performance scolaire des enfants ne se vérifie clairement que lorsque ce sont les enseignants eux-mêmes qui animent les programmes EES.

La place de l'EES dans les directives de l'Education Nationale en France

Depuis 2008, les compétences que doivent développer les élèves (telles qu'énumérées dans le 'Livret Personnel de Compétences', le 'Code de l'éducation' et le Socle commun de connaissances et de compétences) comportaient deux domaines intitulés : '**Compétences sociales et civiques**' (d'une part) et '**Autonomie et initiative des élèves**' (d'autre part). Cependant, de l'avis même des concepteurs de ces directives, ces domaines ne faisaient pas l'objet d'une attention suffisante au sein de l'institution scolaire.

Depuis 2016, un '**Nouveau Socle commun de connaissances, de compétences et de culture**' a été défini par le ministère de l'éducation nationale. Il précise que *'l'école a une responsabilité particulière dans la formation de l'élève en tant que personne et futur citoyen. Dans une démarche de coéducation⁵, elle ne se substitue pas aux familles, mais elle a pour tâche de transmettre aux jeunes les valeurs fondamentales et les principes inscrits dans la Constitution de notre pays. Elle permet à l'élève d'acquérir la capacité à juger par lui-même, en même temps que le sentiment d'appartenance à la société. Ce faisant, elle permet à l'élève de développer dans les situations concrètes de la vie scolaire son aptitude à vivre de manière autonome, à participer activement à l'amélioration de la vie commune et à préparer son engagement en tant que citoyen.*

Parmi les objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun, il est précisé que :

- L'élève exprime ses sentiments et ses émotions en utilisant un vocabulaire

⁵ Le terme "coéducation" renvoie au partenariat entre parents et enseignants.

précis. Il exploite ses facultés intellectuelles et physiques en ayant confiance en sa capacité à réussir et à progresser.

- L'élève apprend à résoudre les conflits sans agressivité, à éviter le recours à la violence grâce à sa maîtrise de moyens d'expression, de communication et d'argumentation. Il respecte les opinions et la liberté d'autrui, identifie et rejette toute forme d'intimidation ou d'emprise. Apprenant à mettre à distance préjugés et stéréotypes, il est capable d'apprécier les personnes qui sont différentes de lui et de vivre avec elles. Il est capable aussi de faire preuve d'empathie et de bienveillance.

- L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes.

- L'élève vérifie la validité d'une information et distingue ce qui est objectif et ce qui est subjectif.

- L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui. Il respecte les engagements pris envers lui-même et envers les autres, il comprend l'importance du respect des contrats dans la vie civile.

- L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action. (...)

La loi du 8 juillet 2013 et son rapport annexé font une place importante au climat scolaire avec l'objectif de l'améliorer pour « refonder une école sereine et citoyenne en redynamisant la vie scolaire, en prévenant et en traitant les problèmes de violence et d'insécurité ». Cette notion du climat scolaire, relativement nouvelle dans le paysage éducatif français, souligne la préoccupation de tous les acteurs de renouveler l'approche de la prévention des violences. Dans ce contexte, l'importance du travail à réaliser sur le développement des compétences psychosociales est évidemment mise en évidence.

Des groupes de réflexion et d'action "climat scolaire" (GACS) se sont mis en place et ont déblayé pas mal de terrain, qui à ce stade restent cependant surtout conceptuels. On pose des valeurs, on clarifie des objectifs. Mais il y a encore tout un chemin à parcourir pour que cela puisse se traduire en introduction concrète de pratiques innovantes. Au-delà des discours, des directives et des bonnes intentions, il faut pouvoir mettre en place les *outils* de l'EES, les activités pédagogiques qui vont permettre aux différents acteurs (enseignants, personnel encadrant, parents, enfants) de s'ouvrir les uns aux autres et de "créer" ensemble ce climat positif et coopératif souhaité.

Pour d'avantage de précisions sur les approches recommandées par l'éducation nationale, référez-vous aux guides disponibles, et notamment :

- Le Guide Justice Scolaire : pour une justice préventive et restaurative dans les collèges et lycées. (Mission ministérielle)

- Le Guide Climat Scolaire premier degré : 'Agir sur le climat scolaire à l'école primaire' (Ministère de l'Education Nationale : <http://eduscol.education.fr>)

- Le Guide Climat Scolaire second degré : 'Agir sur le climat scolaire au collège et au lycée' (Ministère de l'Education Nationale : <http://eduscol.education.fr> ; www.cndp.fr/climatscolaire)

Introduction à l'utilisation du kit

Nous proposons ici aux enseignants un petit guide de démarrage de l'année scolaire qui vise à faciliter la transition entre les vacances et le rythme scolaire, à créer dès la rentrée une bonne cohésion de groupe entre les élèves et à « poser le cadre », clarifier les « règles de vie scolaire ». Cette approche doit permettre une bonne intégration de chacun, faciliter l'ouverture, le respect réciproque et la coopération. Elle devrait aussi améliorer la motivation, le bien-être à l'école, ainsi que l'estime de soi des élèves et en fin de compte leurs performances académiques. L'approche proposée permet également de répondre aux directives de l'Education Nationale en matière de « formation de la personne et du citoyen » (domaine 3 du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, applicable depuis la rentrée 2016).

Ci-dessous vous trouverez donc deux programmes d'animation pouvant s'insérer dans les deux premières semaines de l'année scolaire : le premier programme est destiné aux classes élémentaires, le second aux collèges et lycées. Viennent ensuite les descriptifs précis (en ordre alphabétique) pour l'animation de chacune des activités proposées dans les programmes.

Viennent ensuite en annexe :

- Une fiche d'évaluation vous permettant d'évaluer le travail réalisé, soit seul, soit de façon collégiale (avec d'éventuels autres enseignants intervenant sur le même groupe d'élèves) ;
- Une brève présentation des ateliers d'initiation à l'utilisation du kit ;
- Une présentation de l'éducation émotionnelle et sociale (définition, principes, synthèse des recherches scientifiques, lien avec les directives de l'Education Nationale) ;
- Une présentation de la formation d'animateur en éducation émotionnelle et sociale.

Pour être optimale, cette approche devrait pouvoir s'intégrer dans le projet d'établissement et expérimentée à l'avance par les enseignants qui souhaitent s'en saisir. Des directives plus précises peuvent être données à cet effet : un atelier d'une journée peut être proposé en juin ou en juillet. Pour tout contact : asso.educemo@gmail.com.

Format proposé

Le principe du kit « spécial rentrée » est de consacrer les premiers jours de la rentrée scolaire essentiellement à l'instauration d'un climat de classe positif et coopératif.

Chaque enseignant déterminera évidemment combien de temps exactement il choisit de consacrer à ce programme. Mais nous préconisons, là où c'est possible (en école élémentaire et en collège) une journée entière d'activités ludiques coopératives au premier jour, avec ensuite deux matinées, puis 1 heure par jour. Cela signifie donc que le programme se déroule sur les deux premières semaines, avec des possibilités de prolongations en fonction des résultats obtenus et des souhaits exprimés.

Posture de l'enseignant et consignes d'animation

Il va de soi que les animations doivent être en cohérence avec la posture pédagogique de l'enseignant. Celle-ci devra allier fermeté et bienveillance, écoute, reflet et questionnement responsabilisant, ainsi qu'une animation correcte des outils proposés.

L'enseignant aura intérêt, dans ce travail, à éviter les longs discours, à favoriser la dynamique de groupe et l'expérimentation, à inviter à la prise de parole (avec des règles bien précisées), à questionner plutôt que dire, à valoriser les élèves, à recadrer sur les apprentissages possibles, à se donner en exemple des compétences recherchées.

Nous ne détaillons pas davantage ici ce que tout cela implique, mais nous restons disponibles pour tout accompagnement souhaité.

Rappelons simplement qu'il s'agit essentiellement de mettre les élèves en relation, de créer du lien et de l'acceptation mutuelle, d'instaurer un climat de bienveillance et de plaisir, d'écoute, de soutien, de partage et de coopération. À cette fin, les jeux proposés sont généralement « coopératifs » et jamais « compétitifs ». N'hésitez pas à préciser qu'il s'agit de s'amuser et qu'il n'y a aucun jugement sur la prestation fournie par les joueurs. Il ne s'agit pas de gagner ou de perdre. Il s'agit de vivre une expérience et d'ensuite partager ce qu'on a vécu, de mettre en commun, en cercle de parole, ce qu'on peut apprendre de l'activité proposée.

Il est conseillé de procéder en respectant les étapes suivantes :

- 1) Installer d'abord un **climat favorable**, par des jeux d'échauffement, de brise-glace, de contact. Installer la confiance dans le groupe.
- 2) Explorer ensuite les **exercices de présentation**, afin de permettre à chacun de se dévoiler un minimum, d'exprimer ses goûts, ses préférences, ses principales compétences, ses appartenances. Cette étape permet à chacun de trouver sa place dans le groupe.
- 3) Ensuite on poursuit sur les compétences d'**attention** et d'**écoute**, le cercle de parole, puis la **clarification des règles** de base du fonctionnement en groupe, le « référentiel disciplinaire ».
- 4) Ensuite seulement on pourra explorer des **thèmes un peu plus impliquants**, tels que l'estime de soi, l'acceptation des différences, l'appréciation mutuelle, la coopération.
- 5) Les thèmes plus sensibles, tels que les **émotions** et la **résolution des conflits** ne seront abordés qu'après, lorsque les bases auront été intégrées et le climat de confiance bien installé.

Avant de commencer, assurez-vous d'avoir prévu un programme adapté à votre public, minuté et flexible. Assurez-vous également de disposer d'un espace adapté et du matériel nécessaire, le cas échéant. Idéalement, vous disposerez d'un espace sans tables (mises de côté) et avec les chaises en cercle ou mises de côté, libérant un espace suffisamment vaste pour que les élèves puissent y bouger librement. Au besoin, demandez à utiliser une salle autre que votre salle de classe habituelle. Certaines activités pourraient être proposées en extérieur, mais la plupart ne s'y prêtent pas, et une animation en extérieur comporte toujours des défis supplémentaires (bruit, distractions, cadre moins sécurisé, plus de difficulté à « tenir » le groupe).

Ensuite, chaque activité proposée contient différentes parties :

- 1) mise en place des joueurs : indiquez d'abord où les joueurs doivent se tenir, debout ou assis, en cercle ou en ligne, en grand groupe ou en sous-groupes...
- 2) le cas échéant : distribution de matériel ou d'accessoires (tels que feuilles de dessin, masques occultant, fiches, ballon...)
- 3) procédez ensuite à l'explication des consignes du jeu, de manière simple et concise, en faisant autant que possible une *démonstration* de ce qui doit être fait.
- 4) Si possible, jouez avec les enfants (mais il est parfois nécessaire de rester en retrait pour observer le bon déroulement de l'activité, surtout lorsque le groupe est scindé en sous-groupes).
- 5) Enfin, prenez un temps après l'activité pour revenir au cercle et permettre à ceux qui le souhaitent d'exprimer ce qu'ils ont ressenti, observé ou appris. Pour cette dernière étape, il sera utile de clarifier d'emblée les règles du cercle de parole : une personne parle à la fois, si nécessaire en utilisant un « bâton de parole » qu'il faut tenir en main pour pouvoir parler. On accorde une pleine attention à celui qui parle. On ne quitte pas le cercle, on n'interrompt pas. On ne monopolise pas la parole (si nécessaire désigner un « gardien du temps »). On parle de soi, en s'abstenant de critiquer les autres.

Contenu des programmes

Les contenus qui suivent sont donnés à titre indicatif. Avec l'expérience vous pourrez y introduire les modifications qui vous paraissent souhaitables. Ci-dessous vous trouverez la programmation en bref. Le détail des animations se trouve plus loin, en ordre alphabétique.

Notez que cette programmation est prévue pour des élèves peu ou pas familiarisés avec ce type d'animation. Si vous avez à faire à un groupe déjà familiarisé d'élèves de 9, 10 ou 11 ans, n'hésitez pas à leur proposer le programme prévu pour le collège (cycle secondaire).

Vous trouverez également un complément ou un prolongement utile dans les livrets « *Mon journal de bord CPS* » (Michel Claeys), que vous pouvez obtenir en librairie ou sur www.bod.fr/librairie.

Jour de rentrée (élémentaires-primaires) (7-11 ans)
« Trouver sa place dans le groupe »

MATIN (3h30 avec pause)

Échauffement / dégel

Faire des nombres	10'
Se ranger par ordre de... (taille, date de naissance...)	10'
Chanter & danser son prénom	10-15'
Jeu de noms	10-15'
Conduite aveugle	10'
Ballon qui suis-je	10-15'
Ambassadeur	20-25'

Expérimentation : trouver sa place dans le groupe

Cercle 'j'aime, je n'aime pas'	10-15'
Apprendre à écouter (JDB1-5) ⁶	15'
Chacun son tour (JDB1-8)	10-15'
(Le) Contact visuel (JDB1-7)	10-15'
Le cercle de parole (+ règles, bâton de parole)	20'
(L') Aveugle et son guide	20-30'

APRES-MIDI (3h avec pause)

Échauffement / dégel

J'appelle	15'
-----------	-----

Expérimentation : trouver sa place dans le groupe

Ma place dans le groupe (JDB1-2 : qui suis-je ?)	30'
Fresques collectives	40-45'

Jeu de clôture

Retrouvez votre famille animale	10-15'
Bilan de la journée (cercle de parole)	15-20'

⁶ La référence JDB renvoie aux livrets "**Mon Journal de Bord CPS**", dont il existe deux versions, une pour le cycle « élémentaire » (7 à 11 ans), et une pour le cycle « secondaire » (12-18 ans). Pour obtenir des exemplaires de ces livrets : rendez-vous en librairie ou sur www.bod.fr/librairie. Vous pouvez télécharger gratuitement l'introduction et les instructions destinées aux enseignants sur le site www.education-emotionnelle.com/livres

Jour de rentrée (collège-secondaires) (11-16 ans) « Trouver sa place dans le groupe »
--

MATIN (3h30 avec pause)

Échauffement / dégel

Chanter & danser son prénom	10-15'
Jeu de noms	10-15'
Se ranger par ordre de... (taille, date de naissance...)	15-20'
Conduite aveugle	10-15'

Expérimentation : trouver sa place dans le groupe

Cercle 'j'aime, je n'aime pas'	10-15'
Qui suis-je ? (JDB2-2)	30'
Apprendre à écouter (JDB1-5)	10-15'
Chacun son tour (JDB1-8)	10-15'
Le cercle de parole (+ règles, bâton de parole)	20-30'
(L') Aveugle et son guide	20-30'

Jeu de clôture

Clins d'œil	10-15'
-------------	--------

APRES-MIDI (3h avec pause)

Échauffement / dégel

J'appelle	15'
-----------	-----

Expérimentation : trouver sa place dans le groupe

(Le) Langage des images	20-30'
Trouve quelqu'un qui comme toi	15-20'
(Des) Choses en commun	15'
Ressemblances et différences (JDB2-4)	20'
Fresques collectives	40-45'

Jeu de clôture

Nœud de groupe	10-15'
Bilan de la journée (cercle de parole)	20'

Jour 2 (élémentaires-primaires)

« Trouver sa place dans le groupe »

MATIN (ou après-midi) (3h + pause)

Échauffement / dégel

(Le) Bonjour du jour	5'
(Les) 'Bonjours' dans le monde	10'
(Les) Marches	10'
Statues musicales	15-20'

Expérimentation : trouver sa place dans le groupe

(Le) Langage des images	20-30'
(La) Chasse aux signatures	20-30'
(Le) Tableau magique	30'

Jeux de clôture

Trouve ton partenaire animal	10'
Petit moteur	10'
Bilan de la matinée : cercle de parole	15-20'

Jour 2 (collège-secondaires)

« Trouver sa place dans le groupe »

MATIN (ou après-midi) (3h + pause)

Échauffement / dégel

(Le) Bonjour du jour	5'
(Les) 'Bonjours' dans le monde	10'
(Les) Marches	10'

Expérimentation : trouver sa place dans le groupe

(L') Orange	30-40'
Présentations en binômes	20-30'
(La) Chasse aux signatures	30'

Jeu de clôture

Petit moteur	10'
Bilan de la matinée : cercle de parole	15-20'

Jour 3 (élémentaires-primaires)

« Règles de vie scolaire »

MATIN (ou après-midi) (3h + pause)

Échauffement / dégel

(Le) Bonjour du jour	5'
(Les) Pingouins sur l'iceberg	15'
(Le) Ballon invisible	15'

Expérimentation : règles de vie scolaire

Nos héros préférés	45-60'
Règles de vie et contrat de classe (JDB1-p.6)	30
Le Conseil de coopération (JDB1-p.8)	20'

Jeu de clôture

J'aime tes genoux	15'
Bilan de la matinée : cercle de parole	15-20'

Jour 3 (collège-secondaires)

« Règles de vie scolaire »

MATIN (ou après-midi) (3h + pause)

Échauffement / dégel

(Le) Bonjour du jour	5'
(Le) Ballon invisible	15'

Expérimentation: règles de vie scolaire

Écoute en trinômes	30-40'
(Le) Bâton indien	20-30'
Règles de vie et contrat de classe (JDB2-p.6)	30
Le Conseil de coopération (JDB2-p.8)	20'

Jeu de clôture

Compter jusqu'à 20	10'
Un mot à la fois	10'
Bilan de la matinée : cercle de parole	15-20'

Jour 4 (élémentaires-primaires)

« Connaissance de soi et objectifs »

MATIN (ou après-midi) (3h + pause)

Échauffement / dégel

(Le) Bonjour du jour	5'
Avant-arrière	10'
Relais du geste	15-20'
Inventions	20'

Expérimentation : connaissance de soi et objectifs

Si j'étais célèbre	(JDB1-39)	20'
Quels pas concrets	(JDB1-40)	20-30'
Mes forces et faiblesses	(JDB1-42)	20-30'
Ce que j'aimerais réaliser	(JDB1-45)	15-20'
Ma recette de réussite	(JDB1-41)	20'

Jeu de clôture

Touche-touche couleurs	10'
Bilan de la matinée : cercle de parole	15-20'

Jour 4 (collège-secondaires)

« Connaissance de soi et objectifs »

MATIN (ou après-midi) (3h + pause)

Échauffement / dégel

(Le) Bonjour du jour	5'
Relais du geste	15-20'

Expérimentation : connaissance de soi et objectifs

Nos héros préférés		45-60'
Inventaire de mes forces et faiblesses	(JDB2-42)	30'
Faire des erreurs		20'
Mes principaux défis	(JDB2-43)	20'
Ma recette de réussite	(JDB2-41)	20'
Mes affirmations positives	(JDB2-48)	10-15'

Jeu de clôture

Inventions	20'
Bilan de la matinée : cercle de parole	15-20'

Jour 5 (élémentaires-primaires)

« Émotions »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5-10'
Ceci n'est pas mon ballon	10'

Expérimentation : émotions

Combien d'émotions y a-t-il ?	10'
Face aux émotions, que puis-je faire ? (JDB1-13)	10-15'
Que ressens-tu dans ton corps en ce moment ? (JDB1-12)	20-30

Jeu de clôture

Trois mots pour une histoire (+ Que se passe-t-il ensuite ?)	15'
Bilan de la session : cercle de parole	15-20'

Jour 5 (collège-secondaires)

« Émotions »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5-10'
Ceci n'est pas mon ballon	10'

Expérimentation : émotions

Ressentir dans le corps	20'
Face aux émotions, que puis-je faire ? (JDB2-13)	15-20'

Jeu de clôture

Trois mots pour une histoire (+ Que se passe-t-il ensuite ?)	15'
Bilan de la session : cercle de parole	15-20'

Jour 6 (élémentaires-primaires)

« Esprit de coopération »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5'
(Le) Cercle des bonnes nouvelles	10'
Marche-Arrêt	15'

Expérimentation : esprit de coopération

Faire sa valise	20-25'
-----------------	--------

Jeu de clôture

Qui est le meneur ?	15'
Bilan de la session : cercle de parole	15-20'

Jour 6 (collège-secondaires)

« Esprit de coopération »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5'
(Le) Cercle des bonnes nouvelles	10-15'
Marche-Arrêt	15'

Expérimentation : esprit de coopération

Cinq mots pour une histoire en équipes	30-40'
--	--------

Jeu de clôture

Sculptures d'argile en binômes	20'
Bilan de la session : cercle de parole	15-20'

Jour 7 (élémentaires-primaires)

« Confiance en soi »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour 5'

Expérimentation : confiance en soi

Quels talents particuliers as-tu ? 60'

Jeu de clôture

(Le) Cercle d'appréciation 20'

Bilan de la matinée : cercle de parole 15'

Jour 7 (collège-secondaires)

« Confiance en soi »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour 5'

Appel par le nom 10'

Expérimentation : confiance en soi

Quels talents particuliers as-tu ? 60'

Jeu de clôture

(Le) Cercle d'appréciation 20-30'

Bilan de la matinée : cercle de parole 15'

Jour 8 (élémentaires-primaires)

« Résolution des conflits »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5'
Que fais-tu ?	15-20'

Expérimentation : résolution des conflits

Des choses pas très gentilles (JDB1-30)	10-15'
Les mots magiques (JDB1-19)	15-20'
Le message clair (intro) (JDB1-32-33)	30'

Jeu de clôture

Dessin coopératif	15-20'
Bilan de la matinée : cercle de parole	15-20'

Jour 8 (collège-secondaires)

« Résolution des conflits »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5'
Que fais-tu ?	15-20'

Expérimentation : résolution des conflits

Des choses pas très gentilles (JDB2-30)	15-20'
Résoudre les conflits (JDB2-31)	15-20'
Le message clair (intro) (JDB2-32)	30'

Jeu de clôture

Dessin coopératif	15-20'
Bilan de la matinée : cercle de parole	15-20'

Jour 9 (élémentaires-primaires)

« Métiers de classe »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5'
Sculptures d'argile en binômes	15-20'

Expérimentation : métiers

Se faire des amis (JDB1-15)	20-30'
Conseil de coopération + Métiers de classe (JDB)	20-30'

Jeu de clôture

Mots en ballade	15'
Bilan de la session : cercle de parole	15-20'

Jour 9 (collège-secondaires)

« Métiers de classe »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5'
Oui mais... oui et...	15'

Expérimentation : métiers

Positionnez-vous	20'
Conseil de coopération + Métiers de classe (JDB)	20-30'

Jeu de clôture

Mots en balade	15'
Bilan de la session : cercle de parole	15-20'

Jour 10 (élémentaires-primaires)

« Relaxation »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5'
(La) Course alphabétique	15'

Expérimentation : relaxation

Prendre soin de soi (JDB1-24)	15'
Une journée parfaite (JDB1-25)	15'
Relaxation mandala (JDB1-26)	15'
Je suis un arbre	10'

Jeu de clôture

Bilan de la session : cercle de parole	15-20'
--	--------

Jour 10 (collège-secondaires)

« Besoins et objectifs »

APRES-MIDI (ou matin) (1h30)

Échauffement / dégel

(La) Météo du jour	5'
(La) Course alphabétique	15'

Expérimentation : besoins et objectifs

On change tout le temps (JDB2-27)	20-30'
Besoins et objectifs (JDB2-28)	30'

Jeu de clôture

Je suis un arbre	10'
Bilan de la session : cercle de parole	15-20'

Les animations

(par ordre alphabétique)

Ambassadeur

Type d'activité : jeu de mime, en compétition par équipe

Objectif : échauffement, mise en lien, spontanéité, expression corporelle créative.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel : préparez une liste de 15 à 20 mots (sujets à mimer) appropriée à votre public. Ce peuvent être des objets, des animaux, des verbes, des métiers, ou même des adjectifs représentant une émotion, etc...

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement. Les équipes ne doivent idéalement ni se voir ni s'entendre. Elles doivent être à distance égale de l'animateur.

Déroulement :

1) Répartissez le groupe en deux, trois ou quatre équipes de 4 ou 5 joueurs. Expliquez-leur qu'il s'agira de mimer ces mots. Les équipes s'installeront dans un endroit suffisamment éloigné les uns des autres (idéalement une grande pièce, genre salle de gym, ou en extérieur), de manière à ne pas s'entendre ni trop se voir. L'animateur s'installera au centre, à distance égale des équipes.

Un membre de chaque groupe est envoyé comme « ambassadeur » et vient vers l'animateur qui donne la consigne de mime. Il retourne ensuite vers son groupe et doit mimer la consigne. Il est interdit de parler !... Celui qui a trouvé court vers l'animateur, dit le mot et reçoit la consigne de mime suivante, et ainsi de suite. Le premier groupe qui a fait toute la liste a gagné.

Conseil d'animation : faites un 'mix' de sujets à mimer en variant les genres. Adaptez vos choix au niveau des joueurs (plus simple pour les petits). Veillez à équilibrer les groupes. Insistez sur le fait que ce qui compte, c'est de s'amuser, pas de gagner.

- Un kangourou ; un cochon ; un éléphant ; une girafe ; un lapin ; une vache ; un poisson ; un requin ; une grenouille ; un serpent ; un moustique ; un gorille ; un escargot ; une araignée ; une poule ; un perroquet...
- Une caisse ; un nuage ; un radis ; le ciel ; une pomme ; une valise ; une odeur ; une voiture ; une baignoire ; une casserole ; un pont ; un pain ; un fusil ; la musique ; une glace ; un rêve ; un ascenseur ; une tempête ; un oreiller...
- Un cycliste ; un policier ; un alpiniste ; une maman ; un plombier ; un roi (reine)...
- Balayer ; réfléchir ; respirer ; s'ennuyer ; nager ; faire du ski ; jouer au foot ; découper...

Appel par le nom

Type d'activité : jeu de confiance, échauffement.

Objectif : mise en lien, faire confiance.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 10 à 40+ participants

Localisation : espace ouvert et suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Trouvez un partenaire et éparpillez-vous en binômes. Décidez qui est A, qui est B. Assurez-vous de connaître vos prénoms. Placez-vous face à face.

Dans ce jeu, A va commencer par fermer les yeux et placer les mains devant pour se protéger s'il touche quelque chose. B va se mettre devant lui et l'appeler par son prénom. A va avancer dans la direction de son nom. B guide A de manière à lui faire faire un parcours sécurisé... (Faites une démonstration : *je vous montre... !*).

Attention, ceci est un jeu de confiance. Ne piègez pas votre partenaire. N'allez pas vous mettre dans le coin opposé de la pièce... Assurez-vous que votre partenaire se sente en confiance. OK ? on y va...

Laissez les joueurs jouer environ 3 minutes, puis inversez les rôles. Répétez les consignes si nécessaire.

Partage : retour au grand cercle : quels ressentis, quels apprentissages ?

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

Apprendre à écouter

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : > > > > >

(2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 5)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

- Est-ce qu'écouter et entendre sont la même chose ?
- Imagine que tu sois en ville dans une rue bruyante, pleine de monde et de voitures... Qu'est-ce que tu entends ?...

Écris ou dessine ce que tu entends :

- Maintenant, entoure ou surligne les choses que tu as réellement envie d'écouter.
- Question : « Y a-t-il moyen d'écouter plusieurs choses à la fois ? »

PARTAGE en sous-groupes de 4 (ou en grand groupe)

Avant-arrière

Type d'activité : jeu d'échauffement en collectif.

Objectif : échauffement, conscience corporelle, écoute, attention, présence.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Matériel : une balle ou un ballon.

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Localisation : espace ouvert et suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Les participants sont debout, répartis dans l'espace disponible. Le meneur de jeu fait répéter à tous, afin de bien intégrer ces mots et la direction qu'ils indiquent, les termes « **en avant - en arrière - à gauche - à droite** ».

(Apprentissages de langue étrangère : préparer une affiche sur laquelle sont inscrits les termes « forward – backwards – to the left – to the right »)

Tenant un ballon dans la main, l'animateur démontre pour commencer : « *Tout le monde va faire, en même temps, un petit saut, les pieds joints, dans la direction indiquée.* Quand je dis « EN AVANT », on saute vers l'avant. OK ?... Prêts ?...

EN AVANT... - EN ARRIERE... - A GAUCHE... - A GAUCHE... -...

Ensuite, un joueur est reçoit le ballon, ce qui le désigne pour continuer. C'est lui qui mène désormais. Il dit l'un des mots... puis un autre, et tout le monde saute.

Le meneur lance ensuite la balle à un autre joueur qui, à son tour, fait sauter le groupe, et ainsi de suite.

Ensuite, l'animateur augmente le niveau de difficulté : le joueur qui tient le ballon doit désormais dire deux mots à la fois (deux directions différentes ou deux fois la même), puis trois...

Enfin, on peut introduire un élément de compétition : celui/celle qui se trompe dans ses sauts est éliminé(e).

Remarques : cette activité doit être conduite avec une certaine rapidité. De la sorte, elle peut servir de gymnastique matinale. Elle permet également de s'approprier rapidement un vocabulaire, un sens d'orientation et la latéralité gauche-droite.

(L') Aveugle et son guide

Type d'activité : jeu de confiance.

Objectif : mise en lien ; faire confiance ; explorer la responsabilité de mener un partenaire.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 15-30'

Nombre de participants : 8 à 30+ participants

Matériel : de quoi bander les yeux de la moitié des participants.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement. Peut se pratiquer en extérieur.

Déroulement :

Invitez les joueurs à choisir un partenaire, de préférence quelqu'un avec qui vous n'avez pas encore joué. Décidez qui est «A» et qui est «B». Avertir : ceci est un exercice non-verbal. Il est impératif de rester silencieux durant tout l'exercice. Vous pourrez parler de votre expérience après.

Instructions : l'objectif de ce jeu est d'observer, d'explorer (et de faire des choses) sans l'aide de vos yeux, comme si vous étiez aveugles. Les «A» commenceront par avoir les yeux bandés. Les «B» vont guider leur partenaire par la main (pas par la voix !). Faites-lui toucher et explorer différents objets ou personnes dans la pièce. Faites-lui explorer des positions, des parcours... Explorez par le toucher, et aussi par vos autres sens, l'odorat, l'ouïe... Veillez bien à rester toujours respectueux de votre partenaire. Il est interdit de mettre le partenaire en danger ! Ceci est un jeu de confiance, et dans quelque temps vous inverserez les rôles. Y a-t-il des questions ?...

NB : Accordez dix minutes ou plus, voire beaucoup plus. Ce jeu peut, si les conditions s'y prêtent, s'étendre dans le temps comme dans l'espace. Il peut durer une ou même plusieurs heures, inclure un repas, une promenade en extérieur, etc.

À la fin, lorsqu'il est temps de clôturer, demandez aux aveugles d'enlever lentement leur bandeau, de regarder autour d'eux et de prendre le temps de ressentir ce qui les frappe le plus en ouvrant les yeux.

Partage : vous pouvez inviter les aveugles à exprimer une chose qui les a frappés durant l'expérience, et une chose qui les a frappés lorsqu'ils ont ouvert les yeux. Ensuite,

invitez à explorer le thème de la confiance : quelle expérience de confiance ont-ils pu faire ? Qu'est-ce qui fait qu'on se sent ou ne se sent pas en confiance ?...

Conseil d'animation : soyez très insistants et prudents (surtout avec les moins de 10 ans) en ce qui concerne la sécurité. Ils peuvent avoir tendance à piéger leur partenaire, ou à ne pas être suffisamment attentifs ou conscients d'éventuels dangers. Surtout si vous êtes en extérieur, invitez-les à être hyper attentifs à ce que leur partenaire ne heurte rien malencontreusement ou ne se fasse pas mal.

Variante : on peut également 'nouer' les deux joueurs au bras. Ils devront ainsi faire un certain nombre d'activités 'ensemble', liés l'un à l'autre.

(Le) Ballon invisible

Type d'activité : jeu de spontanéité en cercle.

Objectif : échauffement, mise en lien, attention, écoute, spontanéité, créativité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 8 à 20 joueurs maximum.

Localisation : espace suffisant ; joueurs debout en cercle.

Déroulement :

Les joueurs se passent un ballon invisible, en mimant l'envoi et la réception. Commencez par une petite démonstration : jetez le ballon à un des participants et demandez-lui de vous le renvoyer. Précisez bien qu'il est important d'établir un contact visuel avec la personne à qui on envoie afin d'éviter toute confusion.

Ensuite, pour débiter le jeu, celui qui envoie le ballon va émettre un son, n'importe lequel (click, boum, waw...). Et le récepteur doit répéter le même son lorsqu'il attrape le ballon : c'est donc comme si on lançait et attrapait un son (**faites une démonstration ! Jouez avec les enfants !**). Le joueur qui attrape renvoie aussitôt le ballon vers un autre joueur avec un son différent (paf, dong, bing...) (**démonstration!**). OK ? Le but du jeu est d'aller le plus vite possible, sans temps d'arrêt ou de réflexion.

Ensuite (après 2 à 3 minutes) on introduit une **variante** : on va utiliser des mots à la place des sons, n'importe quel mot pour commencer, ensuite (surtout si le groupe a

déjà joué le jeu et le connaît bien) on peut proposer de dire des mots faisant partie d'une catégorie donnée (par exemple : un animal, un qualificatif, un ressenti-émotion-besoin...)

VARIANTE plus difficile : avec des ados on peut proposer de faire des '**associations**' de **mots** : le lanceur dit un mot, le receveur donne un mot différent, mais associé, comme : 'arbre' – 'vert', ou : 'poule' – 'mouillée' ; ciel – bleu ; garage – voiture ; etc... Ensuite le receveur relance un autre mot, toujours le plus spontanément possible. Chacun donne donc deux mots différents, le premier étant une association à celui envoyé. Donnez des exemples et faites-en la démonstration. Une fois le principe bien acquis, c'est une variante très amusante.

VARIANTE plus simple : avec les petits on peut jouer avec des ballons de couleur : celui qui attrape 'bleu' relance 'bleu'. Lorsque le ballon invisible 'bleu' circule bien, le meneur lance un second ballon 'vert'... Puis, après quelques minutes, on poursuit avec un 'rouge', puis un 'jaune'...

On peut également demander aux joueurs de dire le nom de la personne à laquelle ils lancent, avant de lancer la couleur. Cette variante facilite l'établissement d'un contact clair avec le receveur.

Discussion : invitez les joueurs à exprimer comment ils ont ressenti ce jeu. Se préoccupaient-ils de ce qu'ils allaient dire ? Se jugeaient-ils (bête, pas assez bien...) ? Jugeaient-ils les autres ? Y a-t-il eu un moment dans le jeu où ils ont relâché le contrôle et embrassé la spontanéité ?...

Ballon qui suis-je

Type d'activité : activité d'échauffement.

Objectif : mise en lien ; écoute et expression de soi ; coordination motrice ; présence et attention.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 6 à 12 participants par cercle.

Matériel : un ballon (par cercle, si besoin de scinder en plusieurs cercles).

Localisation : espace suffisant ; joueurs assis en cercle(s).

Kit « spécial rentrée » – www.education-emotionnelle.com

Déroulement du jeu :

1. Les enfants sont assis en cercle, à l'intérieur ou à l'extérieur (veiller à ce que le plancher soit plat et lisse). Ils peuvent avoir les jambes écartées, de manière à toucher les pieds de leurs voisins.
2. Pratiquez comment rouler la balle d'un enfant à l'autre en traversant le cercle.
3. Ensuite, lorsque les enfants s'envoient la balle de l'un à l'autre, celui qui la fait rouler appelle par son prénom celui à qui la balle est désignée. Celui-ci attrape la balle et fait de même vers un autre participant, en l'appelant par son prénom, etc.
4. Ensuite on change la consigne : celui qui attrape et tient le ballon doit répondre à une question avant de passer le ballon plus loin. L'enseignant indique à quelle question il faut répondre : «*Quelle est ta couleur préférée ?*», «*Quel âge as-tu ?*», «*De quelle couleur sont tes cheveux ?*», «*De quelle couleur sont tes yeux ?*», «*Combien de frères et sœurs as-tu ?*», etc...

Conseil d'animation : Ne posez de nouvelle question que lorsque chaque enfant a eu la chance de répondre à la précédente. Demandez aux joueurs de lancer le ballon vers ceux qui n'ont pas encore répondu. Ceux-là peuvent éventuellement faire un appel de la main (main levée). Invitez à aller le plus vite possible, sans temps de réflexion.

L'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

Variantes :

- Les joueurs plus grands peuvent aussi se tenir debout et lancer le ballon en l'air plutôt que le rouler par terre.
- Répétez l'activité et demandez aux enfants de faire des mouvements (sauter, sauter, tourner) pendant qu'ils répondent aux questions.
- L'activité se prête bien aux apprentissages de langue étrangère, l'anglais par exemple.

(Le) Bâton indien

Type d'activité : activité pédagogique en sous-groupes.

Objectif : écoute, attention, reformulation d'un message, expression verbale.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

Maternelles – **primaires (CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20-30'

Nombre de participants : 4 à 30 participants

Matériel : un (ou plusieurs) « bâton de parole ».

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés en sous-groupes.

Déroulement :

Par sous-groupes de 4, 5 ou 6, invitez les joueurs à s'exprimer sur un thème donné, comme par exemple :

- Le pays de mes rêves.
- Quelque chose de positif qui s'est passé cette semaine en classe.
- Ce que je préfère dans cette école.

Dans chaque groupe, celui qui veut s'exprimer prend le bâton de parole. Les autres le laissent parler sans l'interrompre. Le temps de parole doit être clairement limité à 1 minute (grand maximum) ou même à « 3 phrases ».

Lorsque le premier joueur a fini de s'exprimer, un autre peut **demander le bâton de parole**. Il peut alors tenir le bâton, mais sans que le précédent détenteur ne le lâche. Les deux joueurs tiennent le bâton de parole ensemble, tandis que le deuxième joueur **reformule ce qu'il a entendu**, en tenant l'extrémité du bâton de parole. Celui qui a parlé peut compléter et préciser s'il estime que la reformulation n'est pas complète ou pas correcte. Il **lâche le bâton une fois qu'il est satisfait**.

Le deuxième joueur peut alors, à son tour, répondre à la question donnée et un troisième joueur fera la reformulation en tenant le bout du bâton...

Conseil d'animation : l'animateur peut passer d'un groupe à l'autre pour accompagner les enfants dans cette activité. Ou encore, on peut faire cette activité avec 4 ou 5 volontaires devant l'ensemble du groupe qui reste en observateur. Ceci est d'ailleurs une bonne manière de démontrer comment l'activité se déroule, avant d'entamer éventuellement une phase en sous-groupes. Un bref débriefing permettra aussi d'éviter que la prise de parole et l'écoute ne soient chaotiques.

Débriefing :

- Qu'avez-vous ressenti ?
- En quoi est-ce difficile d'écouter quelqu'un ?
- Que puis-je faire moi-même pour mieux écouter un copain, un ami ?

Besoins et objectifs

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : > > > > > **(2) plus impliquant**

(Voir « Mon journal de bord CPS (2) », activité n° 28)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

- Réfléchis un moment à tes besoins présents. Dans ta vie en général, à l'école, à la maison, ailleurs... Y a-t-il des besoins qui ne sont pas satisfaits ?...
- De quoi aurais-tu besoin pour être plus à l'aise, plus performant dans cette classe ?
- Y a-t-il quelque chose que tu aimerais demander aux autres dans ce groupe ?
- Que penses-tu pouvoir faire toi-même pour rencontrer tes besoins ?
- Si nécessaire, prends des résolutions claires et précises: que comptes-tu faire?

PARTAGE en sous-groupes de 4 (ou en grand groupe).

Ce que je voudrais réaliser

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 45)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

Option alternative : exploration en binômes, A et B, à tour de rôle, sans intervention de l'écouter.

- Mes objectifs sont :
- Les pas que j'ai déjà accomplis :
- Les pas suivants que je vais faire :

PARTAGE en sous-groupes de 4 (ou en grand groupe).

Ceci n'est pas mon ballon

Type d'activité : mime en cercle

Objectif : mimer les émotions ; jouer les émotions ; explorer le passage d'une émotion à l'autre ; spontanéité ; mise en lien...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +


Maternelles (GS) – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 10'

Nombre de participants : 6 à 25 participants

Matériel : aucun.

Localisation : joueurs en cercle, debout.

Déroulement :

Instructions : les joueurs se transmettent un ballon invisible, en traversant le cercle, et en prenant la place de la personne à qui ils le donnent. Ce faisant, ils miment une émotion donnée sur la phrase 'ceci n'est pas mon ballon !!!'. (*Faites la démonstration ! Jouez avec les élèves !*)

On va commencer par la colère (ensuite, après quelques minutes, explorer à tour de rôle : en pleurs ; en panique ; hilare ; étonné ; timide ; ...). Veillez à modifier la consigne lorsque le joueur est rentré dans le cercle (pas lorsqu'il est au centre !).

Variante : on peut aussi utiliser une phrase différente : *ce ne sont pas mes chaussettes !!! - ceci n'est pas mon chewing-gum !!! -*

Cercle d'appréciation

Type d'activité : expressions d'appréciation en groupe.

Objectif : prendre sa place dans un groupe, développer l'acceptation et le soutien mutuel, positiver l'atmosphère, appréciation de soi et des autres, confiance.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15-20' +

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Localisation : joueurs en cercle (assis ou debout), en mouvement.

Déroulement :

Introduire le concept, si nécessaire (la première fois) : une 'appréciation' est n'importe quelle observation positive, sincère, exprimée en forme de remerciement ou de félicitation de la personne. Elle n'implique aucun conseil, aucun commentaire plus interprétatif. C'est le simple langage du cœur. Elle exige de maintenir le contact visuel en s'adressant à une personne en particulier. Il peut être utile de préciser la formule à utiliser (ou donner un exemple) : « (nom), je te remercie de... (j'apprécie vraiment ton...) ». Celui qui reçoit l'appréciation ne donne pas de réponse autre que « merci » + nom.

On peut également faire un brainstorming :

- « qu'est-ce qu'une appréciation, un compliment ? »
- + « pour quel genre de choses peut-on exprimer une appréciation ? »
- + « que ressent-on lorsqu'on reçoit un compliment ? »
- + « que ressent-on lorsqu'on donne un compliment ? »...

Mise en place : on invite les participants à se tenir en cercle, debout ou assis. Il y a plusieurs OPTIONS. L'animateur devra indiquer laquelle on pratique.

Option 1 :

En cercle : on fait le tour du cercle (éventuellement avec utilisation d'un 'bâton de parole') et chacun à son tour a un **triple choix** :

- 1) Soit on se dirige vers une seule personne de son choix, on exprime (à voix haute) une appréciation, puis on retourne à sa place. Inviter à dire le prénom de la personne : (nom), je te remercie de... (j'apprécie vraiment ton...). Pas de réponse, si ce n'est non-verbal et/ou 'merci (+ nom)'.

- 2) Soit on s'exprime une appréciation à soi-même (et, si souhaité, on peut inviter le groupe à répéter l'appréciation tous ensemble, en s'adressant à la personne.)
- 3) Soit on passe son tour (pas d'obligation !).

Option 2 :

En cercle, chacun se tient debout DEVANT une chaise. Le premier se dirige vers la personne de son choix et exprime une appréciation. Celle-ci ensuite va à son tour vers une personne de son choix, exprime une appréciation, puis retourne à sa chaise et s'assied. Et ainsi de suite : celui qui a reçu et donné une appréciation s'assied. Il ne reste plus debout que ceux qui n'ont pas encore reçu d'appréciation. Cette option permet d'éviter que certains restent frustrés de n'avoir pas fait l'objet d'attention.

Option 3 :

Debout en cercle, les participants vont LIBREMENT se rendre vers une seule personne de leur choix, exprimer une appréciation et puis retourner à leur place. Dans ce cas, il faut indiquer qu'une seule personne à la fois seulement peut entrer dans le cercle. Il faut attendre qu'elle soit de retour à sa place pour qu'une autre puisse entrer dans le cercle à son tour. Cette variante exige davantage de maturité et de capacité à laisser chacun prendre sa place.

Autres variantes :

- 1) Chacun, tour à tour, **chuchote à l'oreille** de son voisin (de droite, par exemple) une appréciation. Celui-ci répète alors à haute voix, à la première personne (je suis..., j'apprécie..., je me remercie pour...)
- 2) Lors d'un **événement spécial** (par exemple un anniversaire), la personne qui est célébrée se met au centre du cercle. Chacun, tour à tour, exprime une appréciation : *ce que j'aime bien chez toi...*
- 3) **La marche de validation** : le groupe marche en silence dans la salle, dans une attitude fière, celle de l'appréciation de soi. On peut inviter à faire un arrêt en binômes et à s'exprimer mutuellement un geste d'appréciation (non-verbal).
- 4) **Appréciations anonymes** : Chacun se prépare une feuille de papier A4 vierge (lignée), collée ou fixée sur un carton. On inscrit son nom au-dessus. Le carton est ensuite attaché à une ficelle, de manière à pouvoir se le mettre sur le dos (comme un sac-à-dos). Ensuite chacun se promène librement dans l'espace disponible, avec sa feuille sur le dos. Les joueurs (tous munis d'un stylo !) vont pouvoir inscrire sur les pancartes des appréciations anonymes (uniquement des commentaires positifs, bien entendu). Lorsque le temps est écoulé (8 à 10'), on se rassemble en cercle et chacun lit sa feuille.

Conseils pour l'animateur : attention de bien inviter les élèves à SE regarder (plutôt que de regarder l'enseignant) lorsqu'ils s'expriment une appréciation. Inviter également à SE parler en direct (de la première personne à la deuxième personne – pas de 'il' ou 'elle'...). Commencez (pour les plus jeunes) par des formules simples, clairement suggérées. Si les élèves tendent à rester à un niveau superficiel (*j'aime bien tes*

chaussures), introduisez les aspects 'intérieurs' de la valeur de quelqu'un, ce qu'il est capable de faire, ses qualités, ces compétences, ce qu'il 'est'...

Assurez-vous de bien 'démontrer' cette compétence en la pratiquant généreusement dès que quelque chose de positif est constaté.

En principe, l'enseignant peut se mettre « dans » le cercle d'appréciation, mais donne la consigne qu'il ne fait PAS partie du jeu. Il ne devrait donc pas être la cible d'appréciation au même titre que les copains de classe. Mais si vous estimez qu'à certaines occasions il est opportun de faire exception à cela, libre à vous.

Cercle de bonnes nouvelles

Type d'activité : cercle de parole spontané, rapide.

Objectif : mise en lien, écoute, installer un climat positif.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 5 à 10' (en fonction du nombre d'intervenants)

Nombre de participants : 4 à 12 participants, sinon plusieurs cercles.

Localisation : joueurs en cercle, debout ou assis.

Déroulement :

Chacun à son tour raconte brièvement une bonne nouvelle récente (30 secondes par personne).

Occasions d'emploi :

- rite de début de cours ou de début de semaine.
- lorsqu'il y a une atmosphère dépressive de la classe.

Conseils d'animation

Pour les plus jeunes, on peut employer une balle de mousse comme modérateur. C'est celui qui a la balle qui parle.

Faites en sorte que chacun puisse s'exprimer, pas plus d'une fois (mais on peut passer son tour). Evitez que certains ne monopolisent trop longtemps la parole.

Cette activité peut être répétée régulièrement. Elle représente une bonne manière de commencer une réunion ou une session de travail, invitant au partage, à l'ouverture et créant une atmosphère positive.

L'animateur peut parfaitement participer. Il est préférable qu'il parle en dernier, à moins que ce ne soit, au début, pour donner l'exemple, comme une manière d'inviter les autres...

Remarque : cette activité gagne à être pratiquée dans tous les contextes, y compris familial, travail, etc.

(Le) Cercle de parole

Type d'activité : processus de communication en groupe

Objectif : écoute, communication, expression de soi, acceptation, estime de soi, résolution des conflits...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +


maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10-20' ++

Nombre de participants : 4 à 30+ participants

Localisation : participants assis en cercle.

Déroulement :

1) Introduction et clarification des principes :

Avec les petits, introduisez d'abord l'importance du contact visuel, de demander la parole, d'attendre que celui qui parle ait fini de parler, etc. Ensuite introduisez les règles et le principe du bâton de parole. Puis pratiquez régulièrement, sur des questions précises, des ressentis en fin d'activité, des appréciations de la journée, etc.

Avec des élèves déjà introduit au principe, faites (en début d'année) un BRAINSTORMING sur la question : *Qu'est-ce qu'un CERCLE DE PAROLE ?*

Qu'est-ce qui est important pour qu'un « Cercle de Parole » fonctionne correctement ?

Explorez les **règles d'écoute et de communication** qu'il est nécessaire de respecter. Faites faire un poster de rappel de ces règles et affichez le poster au mur. Référez-y souvent, autant que nécessaire.

2) Les règles du cercle de parole : (à adapter en fonction du groupe)

- Nous acceptons de **rester présents**, de ne pas quitter le groupe ;
- Nous acceptons de **ne parler qu'un seul à la fois** ;
- Nous acceptons de ne parler **qu'après avoir obtenu la parole** (et tenir le **bâton de parole**) ;
- Nous acceptons de **respecter la limite de temps** dans laquelle nous pouvons nous exprimer (afin d'équilibrer les temps de parole) ;
- Nous acceptons de ne **pas interrompre** quelqu'un qui parle, ne **pas interférer** ;
- Nous acceptons de **regarder la personne qui parle** et de lui accorder notre pleine attention ;
- Nous acceptons de ne **parler que de nous-mêmes** en utilisant des "**messages JE**"
- Nous acceptons de **ne pas chuchoter** avec nos voisins ;
- Nous acceptons d'être **sincères et vrais** ;
- Nous acceptons de nous adresser **au groupe dans son ensemble** ;
- Nous acceptons de **laisser chacun s'exprimer librement** (ce qu'il ressent et ce qu'il pense) ;
- Nous acceptons de **respecter** ce qui est exprimé et de garder une **attitude positive**...

3) Le bâton de parole

Afin d'aider les enfants à ne parler qu'un seul à la fois, invitez-les à préparer et à utiliser un objet représentant un **micro symbolique**. Cela peut être une grande cuillère en bois, décorée ou sculptée pour la fonction, cela peut être n'importe quel autre objet évoquant le droit à la prise de parole. Celui qui le tient doit le remettre à un autre lorsqu'il a terminé ou que son temps est écoulé. Personne ne peut parler sans tenir le bâton de parole.

Conseils pour l'animateur : Le cercle de parole est un aspect essentiel de l'éducation émotionnelle et relationnelle. C'est là que la dynamique du groupe trouve son expression la plus complète, là que le groupe rencontre les multiples facettes de sa réalité. Cet espace de communication a cependant ses exigences. L'énergie du groupe doit être canalisée et gérée correctement. La communication doit respecter les règles convenues. Assurez-vous que celles-ci soient bien énoncées, bien intégrées et respectées. N'hésitez pas à intervenir et à faire des rappels, si nécessaire. Il peut être utile de désigner un « **gardien des règles de communication** », voire même un « **gardien du temps** » (voir « le Conseil de coopération »).

- Ne forcez pas à la prise de parole. Mais repérez aussi les silences systématiques
- Acceptez les silences, mais relevez-les.
- Votre tâche principale, en tant qu'animateur, est d'apprendre à vous taire afin de laisser ouvert l'espace de parole. Évitez à tout prix de monopoliser la parole !
- Repérez les discours qui s'égarer dans un débat intellectuel, qui interprètent, analysent ou s'éloignent du sujet. Recentrez l'attention sur des questions précises et personnelles.
- Invitez à communiquer clairement et de façon concise.
- Interrogez le groupe si une difficulté survient : qu'observez-vous ? Que se passe-t-il ? Comment allons-nous résoudre cette difficulté ?...

Cercle 'j'aime, je n'aime pas'

Type d'activité : animations simple d'expression de soi.

Objectif : échauffement, mise en lien, écoute, prendre sa place dans un groupe, développer l'acceptation des différences.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +


maternelles – primaires (CP - CM) – collèges – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; grand cercle, debout.

Déroulement :

On fait un tour de cercle, en commençant par l'animateur qui donne l'exemple. Pour commencer (au premier tour), chacun dit quelque chose qu'il aime, en avançant d'un pas vers l'intérieur du cercle (*Exemple : j'aime me lever tôt le matin pour voir le lever du soleil*). Tous ceux qui partagent le même sentiment font également un pas en avant. Ensuite on passe au suivant. Insistez bien sur l'obligation d'être spontané : pas de temps de réflexion, pas de temps d'arrêt.

Après avoir fait le tour du cercle, on change la consigne : *je n'aime pas...*

Eventuellement, pour que l'activité prenne moins de temps, on peut faire un ½ cercle J'AIME... et un ½ cercle JE N'AIME PAS...

VARIANTES : à la suite, on peut explorer également d'autres thèmes :

- je fais très bien....
- je ne fais pas bien....
- j'ai très peur de
- je suis triste quand
- je stresse quand
- j'aimerais beaucoup que

Conseil d'animation : L'animateur fait partie du cercle et peut jouer.

Avec les plus grand, on peut demander d'exclure les choses à boire et à manger, afin de se concentrer plutôt sur des aspects plus impliquants.

Si vous proposez cette animation avec un grand groupe, vous pouvez changer de consigne toutes les 10 ou 15 personnes.

Chacun à son tour

Type d'activité : brainstorming simple

Objectif : clarifier les principes élémentaires de la communication

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +


maternelles – primaires (CP - CM) – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 5'

Nombre de participants : indifférent

Déroulement :

Question ouverte : « Imaginez avoir une conversation avec quelques ami(e)s. Imaginez qu'ils parlent tellement que vous n'avez pas l'occasion de placer un mot. Que se passerait-il ? Comment vous sentiriez-vous ? Que feriez-vous ?

Partage : discutez l'importance de laisser chacun avoir son tour pour s'exprimer, autant que de ne pas s'interrompre lorsque quelqu'un parle. Ceci est vrai dans de nombreuses situations (conversations, mais aussi jeux, travail en équipe). Certains prennent leur place facilement, d'autres moins. **De quelle manière peut-on « inviter » quelqu'un à parler ?**

Chanter & danser son prénom

Type d'activité : jeu simple d'improvisation spontanée

Objectif : échauffement, mise en lien, connaissance des prénoms, spontanéité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; grand cercle.

Déroulement :

Le groupe forme un grand cercle debout, pas trop près les uns des autres.

Instructions : chaque membre du groupe, tour à tour, va avancer d'un pas ou deux vers le centre en faisant un geste facilement imitable et en chantant simultanément son prénom avant de reprendre sa place. L'ensemble du groupe l'imites ensuite en chœur (le geste et le nom). Attention : il est interdit de faire deux fois le même geste et le même chant. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tout le monde ait eu son tour.

Conseil : rappelez les joueurs à être imaginatifs. *'Il n'y a pas de temps de réflexion : soyez le plus spontané possible !'* Le cas échéant, rappelez qu'il ne faut chanter QUE son prénom, aucun autre mot ni message. Si un joueur fait un mouvement difficile à imiter (trop long, trop compliqué, hors proportions...) rappelez gentiment qu'il convient de rester dans les consignes : pas plus de deux ou trois pas, simple et imitable.

Ce jeu est évidemment indiqué au tout début d'une rencontre, lorsque les joueurs ne se connaissent pas encore bien. C'est un excellent dégel.

Conseil d'animation : L'animateur joue en premier, pour donner l'exemple.

Variantes : voir également les autres jeux de noms : « **Les noms en mouvements** », « **jeu de noms** ».

(La) Chasse aux signatures

Type d'activité : jeu compétitif, course à l'interview

Objectif : échauffement, mise en lien, communication, faire connaissance, se révéler

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20-30'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel : une copie du questionnaire et un stylo par participant.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

L'animateur a préparé pour chaque participant une feuille comportant un certain nombre de cases dans lesquelles figurent des affirmations de compétences particulières (éventuellement en langue étrangère s'il s'agit d'un cours de langue). Par exemple : « *sait siffler* », « *aime lire* », « *sait jouer du piano* », etc. Il doit s'agir de 10 à 12 informations (voire plus, en fonction du nombre de joueurs) qui permettent de révéler une caractéristique personnelle. Chaque case doit contenir assez de place pour une signature. Les participants ont le droit de signer (mettre leur nom) uniquement sous les affirmations qui leur correspondent. Mais chaque participant n'a le droit d'apposer sa signature (son nom) que dans une seule case par feuille !

L'objectif du jeu est d'obtenir une signature pour chaque case et de remplir sa feuille au plus vite.

Au signal du meneur de jeu, l'activité commence et tous les participants doivent obtenir le plus rapidement possible des signatures de la part des autres. Le participant qui a réussi en premier à remplir sa feuille d'autographes est le gagnant et crie STOP. Ensuite (en grand groupe), on peut lire les informations à voix haute ainsi que les prénoms correspondants.

Remarque : Les informations ou questions posées peuvent éventuellement être mises en rapport avec un thème particulier (par exemple géographie : « *a déjà été dans tel ou tel lieu...* ») ou avec la vie réelle (par exemple : « *J'ai déjà nagé dans la mer cette année* », « *Je dors dans une chambre partagée à plusieurs* », « *Je déteste manger du poisson* », « *a un chat* », etc.)

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

Exemple de fiche (à modifier en fonction de votre public) :

– Sait jouer d'un instrument de musique :
– N'a pas de télévision à la maison :
– A son anniversaire au mois de décembre :
– Dessine avec facilité :
– A un animal à la maison :
– A un animal 'exotique' à la maison :
– A beaucoup d'humour (sait faire rire les autres) :
– A plus de 3 frères et sœurs :
– N'a jamais eu d'os cassé :
– Est né(e) dans un autre département que le tien :
– Est né(e) dans un autre pays que la France :
– N'aime pas le poisson :
– Est végétarien :
– Aime les haricots verts :
– A fait son lit ce matin :
– Ne fait jamais son lit le matin :
– Peut siffler avec les doigts :
– Sait parler deux langues :
– N'a jamais voyagé en dehors de la France :
– N'a jamais été chez le dentiste :
– A déjà fait un séjour à l'hôpital (au moins une nuitée) :
– A peur d'aller en avion :
– Ne sait pas nager :

Cinq mots pour une histoire en équipe

Type d'activité : activité en équipe.

Objectif : coopération, créativité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 30'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Matériel : pour chaque sous-groupes de 3 ou 4 joueurs, préparez une feuille de papier ou une enveloppe contenant chacune 5 mots, les mêmes pour chaque feuille ou enveloppe. Les mots peuvent désigner des objets ou une action (des verbes) ou des qualités, des émotions, etc. (voire même des adjectifs).

Localisation : espace suffisant ; joueurs répartis en sous-groupes.

Déroulement :

Les équipes prennent la feuille (ou l'enveloppe), s'isolent et doivent produire une histoire. Cette histoire doit avoir une suite logique et intégrer tous les mots indiqués.

Il peut être intéressant d'ajouter un mot un peu plus compliqué pour voir ce que chaque équipe donnera comme sens à ce mot. Précisez bien qu'il ne s'agit pas d'une compétition, mais simplement de créer quelque chose ensemble.

Partage : observations, ressentis et apprentissages. Le processus coopératif a-t-il permis à tous de participer ? Chacun s'est-il senti inclus dans le processus ?

Mettez en évidence le fait que les mêmes mots peuvent mener à des histoires bien différentes.

Variantes : Les équipes peuvent être invitées à créer un scénario pour ensuite le représenter, faire une petite pièce de théâtre.

L'enveloppe peut aussi contenir davantage de mots (6, 7, 8...).

Combien d'émotions y a-t-il ?

Type d'activité : brainstorming

Objectif : développer le vocabulaire émotionnel

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 6-10'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

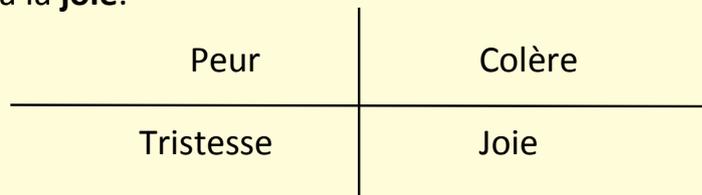
Matériel : tableau

Localisation : indifférent.

Déroulement :

(Activité brainstorming)

Il y a beaucoup d'émotions différentes. Demandez aux élèves d'en citer plusieurs et dressez-en une liste. Vous pouvez les noter dans une des quatre cases délimitées par une croix : en haut à gauche les émotions associées à la **peur** ; en haut à droite celles associées à la **colère** ; en bas à gauche celles associées à la **tristesse** ; en bas à droite celles associées à la **joie**.



Invitez les enfants, si possible, à identifier les ressentis liés à ces émotions, et à faire la différence entre penser et ressentir.

Variante : pour les petits, on peut inviter à coller des dessins ou des photos dans un des 4 compartiments. Au préalable, on pourra **distribuer des photos** d'animaux ou de personnes dans différentes situations impliquants de possibles émotions. On peut également inviter les enfants à se mimer (en binômes) l'émotion suggérée par la photo, voire même à dessiner l'émotion.

Conseil d'animation : la classification des émotions est assez arbitraire et nécessairement inexacte, car les émotions ne sont pas des concepts rationnels. Il n'y a évidemment pas que 4 types d'émotions. On peut en trouver qui se révèlent inclassables dans cette croix (dégout, jalousie, curiosité, sérénité...). Le but ici est de rester dans un schéma simple (quitte à être simpliste). Pour les plus grands, il peut être utile de mentionner que notre dimension émotionnelle est en réalité comme une

flamme (de bougie ou de briquet). Lorsqu'elle est bien stable et paisible, elle rayonne sa lumière. Toutes nos qualités « profondes » peuvent s'exprimer : amour, joie, confiance, sérénité... Lorsqu'un vent (le mental !) souffle dessus, la flamme vacille et perd de sa lumière, de sa puissance. La clé de l'équilibre émotionnel est donc dans le « recentrage », ici et maintenant, dans le corps, hors du mental. La respiration consciente est un excellent outil pour y parvenir.

Compter jusqu'à 20

Type d'activité : jeu d'attention en sous-groupes de 8 à 10 environ.

Objectif : écoute, attention, coopération, trouver sa place, prendre sa place.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 6 à 30++ participants

Localisation : joueurs répartis en sous-groupes de 8 à 10, debout en cercles serrés.

Déroulement :

Demandez aux joueurs de fixer le sol au centre du cercle (ou de fermer les yeux). L'objectif du jeu est de dire successivement les chiffres de 1 à 20, sans qu'aucune forme de communication verbale ou par signes ne soit faite entre les joueurs. N'importe qui peut dire le chiffre suivant, et il ne peut y avoir de schéma préétabli (comme par exemple faire le tour du cercle, même pas tacitement). Cependant, lorsque deux personnes disent un chiffre au même moment, on recommence à zéro.

Partage : quelles observations, quels ressentis, quels apprentissages ? Qu'est-ce qui permet de faire mieux ?

Variantes : (ou peut proposer successivement) :

- **De recommencer et compter le plus loin possible**, jusqu'à ce qu'il y ait erreur.
- **De faire le contraire** : compter d'une seule voix, en se regardant (mais sans parler)
- **Enchaîner avec « Un mot à la fois »** : restez en cercles serrés, sans vous regarder. Maintenant, plutôt que de dire des chiffres, vous allez dire un mot, un seul mot à la fois. MAIS : il doit y avoir une suite logique. Mot après mot, vous devez poursuivre le fil de l'histoire. Une histoire un mot à la fois... Attention : même un article, un pronom... est

un mot ! Si deux joueurs parlent ensemble, les deux mots s'annulent. On poursuit l'histoire, mais un autre joueur doit reprendre... (Plus facile : faites le tour du cercle d'abord, un mot à la fois, avant d'y aller librement).

Commentaires : Objectifs de l'activité : attention, présence, écoute, prendre sa place dans le groupe, faire de la place aux autres...

Conduite aveugle

Type d'activité : jeu de confiance

Objectif : échauffement, mise en lien

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-12'

Nombre de participants : 8 à 30+ participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Éparpillez-vous en binômes. Décidez qui est A, qui est B.

A va commencer par être la voiture (les yeux fermés, les mains en avant pour se protéger), B va se mettre DERRIERE et va être le conducteur.

Attention, vous n'avez pas le droit de tenir les épaules, ni de parler. Vous devez conduire votre véhicule du bout du doigt (MONTRER les gestes à faire sur un participant :))

- Une ligne de haut en bas sur la colonne vertébrale = **avance**.
- Le doigt pointé dans le dos = **stop**.
- Un trait vers la droite sur l'épaule droite = **tourner à droite**.
- Un trait vers la gauche sur l'épaule gauche = **tourner à gauche**.
- Un tapotement léger sur la tête = **marche arrière**.

OK ?... Attention, ceci est un jeu de confiance. Ne piègez pas votre partenaire. Veillez à conduire en toute sécurité. Allez-y... (2 à 3')

Ensuite inverser les rôles.

Variante : on peut aussi jouer ce jeu avec des *instructions verbales codées*, comme par exemple :

- PIF = tourner à gauche
- PAF = tourner à droite
- PUF = marche avant
- POC = stop
- NAFNAF = marche arrière

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

(Le) Conseil de coopération

Type d'activité : cercle de parole avec rôles et agenda précis.

Objectif : communication, coopération, acception des différences, résolution collective des problèmes, clarification des objectifs, consensus...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20 à 60'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Localisation : participants assis en cercle.

Déroulement :

1) Introduire le concept et clarifier les objectifs. Il s'agit de :

- Rechercher ensemble de solutions, la résolution des conflits, une avancée des projets ; voter les décisions en clarifier les engagements individuels (notés par un/une secrétaire). Focaliser sur l'identification de solutions positives (non-punitives).
- Désigner les rôles/métiers.
- Adresser des messages de gratitude / d'appréciation.
- Si nécessaire : rappel des règles du cercle de parole + bâton de parole !

NB : En maternelles : lors du premier conseil, on informe les enfants que certaines décisions sur la vie de la classe, sur les règlements, sur les projets de classe vont être prises par tout le groupe.

Expliquer ce que signifie **le mot coopération** : entraide pour vivre ensemble de la façon la plus harmonieuse possible. Cela permettra à la classe de résoudre ensemble des problèmes, des conflits.

Au deuxième conseil, on fait un retour pour vérifier si tous les enfants en ont bien compris les principes.

Aspects du fonctionnement :

- 1- S'installer en **format cercle** ! (il est utile de bien ritualiser le Conseil !)
- 2- **Clarifier les règles de communication** (écoute + bâton de parole !... et autres)
- 3- **Etablir un ordre du jour**, les sujets à aborder (**problèmes** de classe, conflits non résolus, **projets** en cours, rappel des consignes, désignation des **métiers**, appréciations...)

NB : Un **journal mural** est utile pour noter ce qui va constituer **l'ordre du jour**. Les enfants peuvent y écrire soit des félicitations, soit demander de l'aide pour résoudre un conflit qui n'aurait pas été résolu par un « message clair » ou une médiation entre pairs, soit proposer une idée, soit parler des projets... etc.

- 4- **Définir les 'rôles' du Conseil** : choisir toutes les 2 ou 3 semaines :

- un **meneur de débat** (président/focalisateur : accorde droit à la parole + veille à ce que chacun s'exprime ;
- un **gardien du temps** (temps de parole équilibré !)
- un **secrétaire** (prend des notes ; en maternelle c'est l'enseignante) ; tient le 'cahier du Conseil'
- un **gardien des règles** de communication : observe et vérifie la bonne application du contrat de classe : écoute, message-JE... + indicateur de bruit (bol tibétain).

- 5- Mener les **échanges** (voir exemples de langage pour le président)

- **clarifier les 'règles de vie'** (si besoin – en début d'année surtout)
- **régler les problèmes et conflits** (messages clairs), axé solutions, aide !
- **demande d'aide du conseil** (si nécessaire)
- **propositions, projets**
- **communiquer des appréciations, félicitations...**
- **désigner les tâches / métiers** (+ rotation toutes les 3 semaines)

- 6- Prendre des **décisions** (par vote ou par consensus) + inscrire dans le '**cahier du conseil**' ! (rôle du secrétaire !... qui peut être tenu par l'enseignant)

- 7- Exprimer des **appréciations** : « *qui a des remerciements/félicitations à faire ?* »

- 8- Gérer les **ceintures de comportement** : à chaque conseil, proposer à chaque élève une piste de progrès, un petit pas envisageable, pour continuer de progresser dans le tableau.

Déroulement d'un Conseil de coopération type :

- Ouverture de la séance par le président (qui change à chaque fois)
- Relecture par le secrétaire des décisions du dernier Conseil
- Demande d'aide
- Félicitations
- Lecture et argumentation rapide des propositions de classe
- Discussion
- Vote
- Désignation du prochain président, du secrétaire, des responsables des gêneurs, du distributeur de parole et du gardien du temps.
- Bilan météo des émotions (expression par un symbole du sentiment de chacun sur la séance)

Fréquence du Conseil de Coopération : au moins 1x par semaine (en bref s'il le faut).

Exemple de déroulement d'un Conseil de Coopération

Préparer l'espace, la disposition des chaises de façon à ce que tous les participants se voient et s'entendent : une disposition en cercle est souhaitable.

1. Le secrétaire de séance annonce l'ordre du jour (préalablement affiché).
2. Le président (ou la présidente) ouvre la séance. Il ou elle rappelle les décisions prises lors du conseil précédent.
3. L'animation de la réunion est confiée à un élève (néanmoins, au début de l'année, l'enseignant pourra seconder l'enfant chargé de cette fonction puis s'effacera peu à peu, et n'interviendra que comme simple participant).
4. L'élève gardien du temps veille à ce que le temps imparti pour chaque point de l'ordre du jour ne soit pas dépassé. Il peut également, avec l'aide de l'enseignant au début, veiller à ce que le temps de parole soit donné équitablement à chacun.
5. Une fois toutes les propositions exprimées sur un sujet, la discussion s'engage sur la décision à prendre.
6. Le conseil se prononce pour ou contre telle ou telle proposition, le plus souvent par un vote majoritaire.
7. Le ou la secrétaire consigne les décisions prises dans la feuille de compte rendu. Un classeur avec tous les comptes rendus est en permanence à la disposition des élèves, c'est la mémoire du groupe. Il est souvent utile d'y revenir pour rappeler à tous les décisions prises.

Régulation du fonctionnement

Au cours de ces réunions, on peut être confronté à un certain nombre de difficultés : dispersion de l'attention, enfants qui ne s'écoutent pas, qui parlent tous ensemble, prise de parole de certains au détriment des autres, conflits de personnes, oppositions systématiques, désintérêt de certains, apartés,.... Il est donc indispensable de réfléchir avec les élèves sur la façon dont la réunion s'est déroulée. Il est possible de prévoir

quelques réunions avec des élèves en retrait du groupe qui vont observer le fonctionnement à l'aide d'une grille d'observation. Pour arriver à un fonctionnement satisfaisant du conseil, il est également nécessaire de déterminer avec les élèves les règles fondamentales à respecter pour pouvoir participer à un réel débat démocratique. Ces règles évolutives seront élaborées progressivement.

Rôle de l'enseignant : deux possibilités :

- soit l'enseignant assume les fonctions d'animation (président et/ou secrétaire/ « reformulateur », en particulier avec les enfants de l'école maternelle),
- soit l'enseignant fait partie du conseil de coopération au même rang que les enfants (cela permet aux enfants de s'habituer à animer une réunion).

Chacun adoptera la solution qui lui convient le mieux. Dans les deux cas, on peut dégager trois fonctions de l'animateur :

- Fonctions de clarification (concernant le contenu) :
 - reformuler
 - expliciter, faire ajouter l'information manquante
 - faire des liens entre les idées.
 - résumer - définir, faire définir
- Fonctions de contrôle (concernant la procédure) :
 - donner la parole
 - freiner
 - stimuler
 - sensibiliser au temps
 - faire respecter l'écoute des autres.
- Fonctions de facilitation (concernant le climat) :
 - inviter à exprimer ses sentiments
 - encourager les enfants, détendre l'atmosphère
 - aider à trouver des solutions
 - reformuler en messages clairs
 - encourager à verbaliser
 - reporter une situation trop difficile

Tous les sujets proposés par les enfants sont accueillis sans censure ; on en discute en essayant de conserver un climat d'acceptation et de respect. Apprentissages des enfants ; On a le temps de faire le conseil de coopération en classe sans comprimer les disciplines, puisque ce conseil aide à réduire les interventions ponctuelles pour régler des problèmes de discipline et permet l'interdisciplinarité (langue orale, éducation civique,...).

Dernier point très important : le maître garde un droit de véto. Il est garant de la sécurité des élèves. Ex : si un élève propose d'apporter des bonbons tous les jours et que tous les enfants votent pour, l'enseignant ne peut pas laisser faire. Il explique alors pourquoi il ne peut accepter la décision. Il est souhaitable d'intervenir avant qu'il y ait un vote.

(Le) Contact visuel

Type d'activité : activité pédagogique en collectif.

Objectif : clarifier les principes élémentaires de la communication.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – **primaires (CP - CM)** – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 10'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

« Marchez librement dans l'espace disponible, sans vous toucher les uns les autres et sans vous regarder... (*accordez 1 minute*).

Maintenant, tout en continuant votre marche, autorisez-vous à vous regarder, établissant avec ceux que vous croisez un bref contact visuel, les yeux dans les yeux... Accueillez ce contact, ressentez-le... (*accordez quelques instants pour explorer*).

Maintenant, prenez le temps de vous arrêter quelques instants en face de ceux ou celles que vous rencontrez. Maintenez un contact visuel, sans parler... et explorez comment vous pouvez être réellement présents dans ce contact... Sans penser, juste plonger dans ce regard, accueillir cette personne en face de vous... Et lorsque vous sentez que c'est suffisant, continuez votre marche et allez vers une autre personne, explorez la même chose... (*accordez quelques minutes, autant que le groupe semble en avoir besoin*). »

Partage : quels ressentis ? Questions à explorer :

- Pourquoi est-ce important de maintenir un contact visuel lorsque quelqu'un vous parle (et lorsque vous lui parlez) ?
- Que ressent-on lorsque la personne à laquelle on parle ne vous regarde pas ?
- Avez-vous parfois trouvé difficile de regarder quelqu'un dans les yeux lorsqu'il (ou elle) vous parle ? Qui ? Quand ? Pourquoi était-ce difficile, pensez-vous ? Que ressentiez-vous exactement ? Cela vous arrive-t-il souvent ? Que faudrait-il pour que vous vous sentiez plus à l'aise pour regarder quelqu'un dans les yeux dans ces cas-là ?
- Dans quel genre de situation est-ce plus facile de maintenir le contact visuel ? Avec quel genre de personne ? Qu'est-ce qui fait la différence ?

(La) Course alphabétique

Type d'activité : course par équipe.

Objectif : dynamique de groupe ; apprentissage linguistique (éventuellement langue étrangère).

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : (1) facile

Durée : 20'

Nombre de participants : 10 à 30 participants

Matériel : grand tableau ou panneau mural ; craies ou marqueurs.

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement par équipes.

Déroulement :

Former 2 équipes qui se tiennent en position de « course de relais » (l'un derrière l'autre, prêts à partir), à deux mètres de distance devant le tableau (tracer une ligne au sol).

L'animateur partage le tableau en deux parties : une surface pour l'équipe A, l'autre pour l'équipe B. (A défaut de tableau, on peut également utiliser des posters, grandes feuilles de papier, fixées au mur à quelques mètres de distance).

Le but du jeu est d'écrire, le plus rapidement possible, un mot pour chaque lettre de l'alphabet. Le joueur A de l'équipe 1 se tient sur la ligne de départ avec le joueur A de l'équipe 2. Au signal donné par l'animateur, A1 et A2, chacun une craie en main (ou un marqueur pour les tableaux blancs), courent jusqu'au tableau et écrivent un mot qui commence par la lettre A.

Puis, ils retournent dans leur équipe pour passer le « témoin » au joueur B qui écrira un mot qui commence par la lettre B, puis les joueurs C écriront un mot qui commence par C, etc. L'animateur fera office d'arbitre instantané : si un mot écrit n'est pas correctement orthographié ou n'existe pas, le participant suivant (de la même équipe) doit le corriger ou trouver un autre mot qui commence par la même lettre.

La première équipe qui a écrit un mot qui commence par la lettre Z, a gagné.

Variante : On peut aussi laisser les équipes arriver à la lettre Z sans corriger les fautes. A la fin de la partie, on compte alors les mots correctement écrits (un point par mot) et l'équipe avec le plus de points gagne.

Définir un contrat de classe

Type d'activité : brainstorming, cercle de parole, vote et décision de groupe.

Objectif : coopération, communication, clarifier les règles de fonctionnement.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 30-60'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : joueurs en cercle.

Déroulement :

1) INTRO : Rappel des principes – discussion :

1. **Chacun est responsable** de la vie de la classe et du bien-être comme des résultats de chacun de ses membres.
2. **C'est au groupe** de trouver des réponses aux questions et problèmes qui se posent. Cela peut se faire de différentes façons : cercle de parole, conseil de coopération, théâtre-forum, brainstorming...
3. **La communication, le respect, la solidarité** et l'entraide sont des notions essentielles. Nous pratiquerons des activités qui développent ces compétences dans un climat d'acceptation et d'appréciation.
4. **La classe coopérative institue des 'règles'**, un cadre de référence, sous la forme d'un CONTRAT collectif auquel chacun participe et contribue (voir ci-dessous « *Définir un contrat de classe* »).
5. **Quelques règles nécessaires pour établir des règles** :
 - Identifier clairement le **problème posé** (conflit, comportement, travail) ;
 - Rechercher toutes les **solutions** possibles avec, si nécessaire, un temps de réflexion individuelle ou en petits groupes ;
 - **Évaluer ensemble** toutes les solutions proposées : présentation des propositions, débats avec argumentation et critique ;
 - **Choisir ensemble** la solution la plus acceptable par un vote ; l'article est rédigé en commun, puis mis à l'essai ;
 - **Acter les engagements** individuels et collectifs de respect des décisions ;

- Établir les critères qui permettront **d'évaluer le résultat** + inviter à effectuer une auto-évaluation.

2) Définir un contrat de classe (le 'référentiel disciplinaire'))

- 1- **Brainstorming** : de quoi avons-nous besoin pour que l'atmosphère de la classe soit agréable et efficace ?
- 2- **Établir un consensus** : (choisir/voter) chacun indique les **3** suggestions (règles) les plus utiles/nécessaires. Ensuite on totalise toutes ces suggestions retenues. Les 5 ou 6 idées qui totalisent le plus de 'votes' sont acceptées comme contrat de classe (vérifiez le consensus). Rajoutez-en d'autres s'il s'avère qu'il y a un consensus suffisant sur d'autres points.
- 3- **Faites un poster et affichez** (éventuellement sous format 'roue à solutions', avec une icône pour chaque point).
- 4- **Signature** : demandez à chacun de signer le poster, en signe d'acceptation et d'engagement.
- 5- **Vérifiez régulièrement** si les règles ont été bien appliquées (aujourd'hui, ce matin...). Comment faire mieux ? Appréciations.

Variantes

Voir dans « **Mon journal de bord CPS** » : règles de vie et contrat de classe.

Exploration des questions suivantes, en individuel avant mise en commun :

- 1) Quelles sont les conditions pour que la classe fonctionne correctement ?
- 2) Ce que j'aime dans l'organisation de la classe (et qui devrait être la règle) :
- 3) Ce que je n'aime pas dans l'organisation de la classe (et qui devrait être évité) :
- 4) Ce dont j'ai besoin personnellement pour me sentir à l'aise dans cette classe :
- 5) Ce que je pense pouvoir faire pour que les autres se sentent à l'aise dans cette classe :

Nous avons décidé ensemble de respecter les règles suivantes dans la classe (*formulées sous forme de 'messages-je'*) : (*énumérer*)

J'appose ma signature en signe d'accord :

Conseil d'animation : pour cette activité l'animateur anime les échanges et veille au respect des consignes de communication. Il reste en retrait tant que son intervention n'est pas indispensable.

Voir aussi : « **le conseil de coopération** » et « **le cercle de parole** ».

Des Choses en commun

Type d'activité : activité collective, dynamique de groupe.

Objectif : mise en lien, ouverture, se dévoiler, se découvrir, s'accepter.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



Maternelles (GS) – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 8 à 40 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Demandez de former des **binômes**, répartis dans un espace où le mouvement est aisé.

1) Assis ensemble, deux par deux, **identifiez trois choses que vous avez en commun** :

- une chose que vous ne faites JAMAIS, (FAIRE, PENSER, DIRE, SENTIR...)
- une chose que vous faites PARFOIS,
- une chose que vous faites TRES SOUVENT.

(Conseils : il sera utile de donner un exemple : la vaisselle, frapper, écrire sur un mur, tirer la langue, pleurer, avoir un fou rire...)

2) Lorsque les trois points communs ont été identifiés, **rejoignez ensemble un autre binôme** et voyez à quatre si vous avez un ou plusieurs **mêmes points communs**. Si vous n'en trouvez pas, recherchez ensemble **trois points communs aux quatre** :

- une chose que vous ne faites JAMAIS,
- une chose que vous faites PARFOIS,
- une chose que vous faites TRES SOUVENT.

3) Ensuite, les groupes de quatre vont partir à la recherche d'un autre groupe de quatre partageant un ou plusieurs mêmes points communs. À défaut, mettez-vous à huit et identifiez **trois nouveaux points communs à tous les huit**.

4) Les groupes de huit partent à la recherche d'un autre groupe de huit et refont le même processus...

5) L'activité prend fin lorsque tous les participants se sont regroupés et sont parvenus à identifier **trois points communs à tous**. Pour cette dernière étape, l'animateur peut proposer des caractéristiques et demander à ceux qui ne s'y identifient PAS de lever la main. Tant qu'il y en a un qui lève la main, il faut trouver autre chose...

Remarque : Pour les petits, une alternative plus facile est de trouver
 1 chose qu'on adore,
 1 chose qu'on déteste,
 1 chose qui nous laisse indifférent.

Partage :

- Qu'avez-vous ressenti et appris durant cette activité ? Quels ressentis en découvrant des points communs chez les autres ?
- Les 'points communs' rapprochent-ils ? Les divergences éloignent-elles ?...
- Dans la vie quotidienne, avons-nous besoin de nous sentir uniques et différents, ou avons-nous besoin de nous sentir 'comme les autres' ?
- Avez-vous déjà eu le sentiment de devoir renoncer à une partie de votre identité (vos caractéristiques) pour pouvoir être accepté(e) au sein d'un groupe ?
- L'acceptation des différences... est-ce important ? Sommes-nous réellement différents ? (-> tous différents, tous égaux...)

Voir également : l'activité 'Trouve quelqu'un qui comme toi'.

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

Des choses pas très gentilles

(Voir « Mon journal de bord CPS (1+2) », activité n° 30)

Questions à explorer en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée. Alternative : explorer en BRAINSTORMING.

- 1) Il y a des mots, des gestes, des attitudes qui ne sont pas très gentils, parfois même franchement méchants. Qu'est-ce qu'on t'a déjà fait qui fut pénible ?
- 2) Quelles sont les autres choses qu'on peut faire pour embêter les autres ?
- 3) Pour quelles raisons penses-tu qu'on puisse avoir envie d'embêter ou d'être méchant avec les autres ?
- 4) Qu'est-ce qu'on a tendance à faire lorsque quelqu'un nous embête ?
- 5) Qu'est-ce qui peut aider à régler le conflit ?
- 6) Qu'est-ce qui va plutôt envenimer le conflit ?

Dessin coopératif

Type d'activité : jeu créatif en coopération.

Objectif : attention, écoute, acceptation, coopération.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 4 à 30+ participants

Matériel : une feuille de papier pour chaque binôme (A3) ; feutres ou pastels. Fond musical paisible.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, par binômes.

Déroulement :

Assis en binômes, éventuellement au sol, face à une seule feuille de papier, les participants sont invités à dessiner une figurine quelconque (un personnage, masculin ou féminin), en tenant compte des consignes suivantes :

- 1- **En silence**, sans communiquer ;
- 2- **Un seul trait à la fois** (préciser qu'un trait commence lorsqu'on pose le crayon sur le papier et se termine lorsqu'on le lève ; on est invité à faire des interventions brèves, par petits traits) ;
- 3- Chacun **à tour de rôle** ;
- 4- Après 7 à 15 minutes, ou dès qu'un des deux joueurs ne sait plus quoi ajouter, on termine. Mais avant de terminer, il faut **DONNER UN TITRE** (un nom ou ce que c'est), toujours sans se concerter, en écrivant à tour de rôle une lettre à la fois.

Partage : quels ressentis ? Quels avantages/inconvénients de la création en commun ? Quels apprentissages pour la coopération ?

Variantes : autres thème possibles : un visage, un paysage, une maison, un autre thème, ou pas de thème (libre !). On peut aussi faire cette activité à 3, à 4 ou à 5 participants...

Conseil d'animation : mettre un fond musical apaisant. Cela aide au maintien du silence et de la concentration. L'animateur s'abstient et observe le bon déroulement de l'activité.

Écoute en trinômes

Type d'activité : activité pédagogique en trinômes.

Objectif : pratiquer l'écoute active.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 20-30'

Nombre de participants : 3 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs assis en trinômes.

Déroulement :

Répartissez les joueurs en trinômes. Demandez-leur de décider qui est A, qui est B, qui est C. Au départ : A parle, B écoute, C observe. Ensuite on fait une rotation.

(NB : Rotations en trinômes : A --> B --> C --> A)

Les écoutants seront chaque fois pris à part (en dehors de la pièce ou de manière à ce que personne n'entende). La consigne donnée aux écoutants est d'introduire :

- Pour les premiers (B) : après 2 minutes d'écoute passive, un subtil relâchement d'attention (*regard ailleurs, légers signes d'impatience*) ;
- Pour les deuxièmes (C) : après 2 minutes d'écoute passive, exprimer sa propre opinion, ou une suggestion, un conseil (*à mon avis, tu devrais...*)
- Pour les troisièmes (A) : après 2 minutes d'écoute passive, exprimer une empathie exagérée, une grande émotivité (*ahh, comme je te comprends !!!... ça me touche terriblement ce que tu dis là... Je suis très ému-e...*)

Thèmes d'exploration personnelle : (par exemple)

- 1- une bonne nouvelle récente...
- 2- les petites choses qui vous énervent (dans la vie de tous les jours)
- 3- quel est le talent que vous auriez aimé avoir ? (etc...)

Débriefing : quels ressentis lors des interventions ? Quelles observations ? Quels apprentissages ?

Est-ce que vous entendez ce que j'entends?

Type d'activité : activité pédagogique collective.

Objectif : conscientiser l'importance de l'ouïe, des différents sens. Cette activité aide les enfants à porter leur attention sur l'ensemble des sons qu'ils perçoivent.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Matériel : tableau blanc ou paperboard ; marqueurs.

Localisation : indifférent. Joueurs assis.

Déroulement :

1. Dessinez sur le tableau un œil ouvert et un œil fermé, avec les mots 'ouvert' et 'fermé' au-dessus.
2. Demandez aux enfants pourquoi l'ouïe est un sens important. Énumérez les autres sens (toucher, vue, goût, odeur), tous étant utilisés pour percevoir et comprendre notre environnement.
3. Demandez aux enfants (ou à 2 ou 3 volontaires) de vous dire ce qu'ils entendent et listez les suggestions sous la colonne «avec les yeux ouverts». Vous pouvez éventuellement faire cette activité en extérieur, ou avec les fenêtres ouvertes.
 - Quels sons avez-vous entendus ?
 - Quels sont avez-vous écoutés ?
 - Dans quel ordre les avez-vous perçus ?
4. Demandez ensuite aux enfants de fermer les yeux ou de se bander les yeux.
5. Demandez-leur de rester silencieux et d'écouter pendant une à deux minutes.
6. Demandez aux enfants (les yeux toujours fermés) de vous dire ce qu'ils entendent. Écrivez leurs commentaires sous la colonne «avec les yeux fermés».
 - Quels sons avez-vous entendus ?
 - Quels sont avez-vous écoutés ?
 - Dans quel ordre les avez-vous perçus ?
7. Comparez les deux listes : ont-ils mieux entendu lorsque leurs yeux étaient fermés ? Pour quelle raison ?
8. Parlez de l'importance d'écouter les sons qui nous entourent et les messages qui nous sont adressés.

Face aux émotions, que puis-je faire?

Type d'activité : brainstorming en groupe.

Objectif : explorer le lien entre émotion et comportement.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10'

Nombre de participants : indifférent.

Matériaux : papiers cartonnés avec des visages exprimant les émotions de base. Des feutres. Eventuellement : dessins au tableau (emoticons).

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

- 1) Montrez un dessin avec un visage **heureux** (préparé à l'avance) et demandez aux enfants :
 - 1- ce qu'ils voient et ce que cela signifie.
 - 2- d'énumérer les choses qui les rendent heureux ;
 - 3- ce qu'ils peuvent faire pour se sentir heureux.
- 2) Montrez un dessin avec un visage **malheureux** et répétez le processus. Qu'est-ce que c'est ? Demandez-leur d'énumérer les choses qui les rendent malheureux. Demandez-leur ce qu'ils peuvent faire quand ils se sentent malheureux. Demandez aussi aux enfants ce qu'ils peuvent faire lorsqu'ils voient quelqu'un qui est malheureux.
- 3) Montrez un dessin avec un visage **en colère**. Demandez-leur ce que cela signifie. Demandez-leur d'énumérer les choses qui les mettent en colère. Demandez-leur ce qu'ils peuvent faire quand ils sont en colère, et ce qu'ils peuvent faire quand ils voient quelqu'un d'autre en colère.
- 4) Montrez un dessin avec un visage exprimant la **peur**. Demandez-leur ce que cela signifie. Demandez-leur d'énumérer les choses qui leur font peur. Demandez-leur ce qu'ils peuvent faire quand ils ont peur, et ce qu'ils peuvent faire quand ils voient quelqu'un d'autre qui a peur.
- 5) Montrez un dessin avec le visage de quelqu'un qui se sent **blessé** (physiquement ou émotionnellement). Même processus : ce que cela signifie, ce qui les fait se sentir blessé ? Que peuvent-ils faire lorsqu'ils se sentent blessés ? Que pourraient-ils faire lorsqu'ils voient quelqu'un d'autre qui se sent blessé ?

Variante :

Parler d'émotions avec des enfants peut être facilité en utilisant des histoires ou des livres. Il existe de nombreux livres pour enfants - même pour les tout jeunes enfants - qui traitent des émotions.

Voir également « **Mon journal de bord CPS** », activité 13.

NB : il sera difficile pour les enfants très jeunes (3 à 6 ans) de saisir pleinement les concepts émotionnels, en particulier les émotions complexes. Par conséquent, limitez-vous aux émotions de base telles qu'heureux, triste, en colère, effrayé et blessé.

Faire des erreurs

Type d'activité : exploration individuelle et/ou brainstorming en groupe.

Objectif : voir l'erreur comme une opportunité d'apprentissage.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : indifférent.

Localisation : indifférent.

Déroulement :

1) Activité BRAINSTORMING : **Quand on fait une erreur**

- 1- Qui a déjà fait une erreur ?
- 2- Qui n'a jamais fait d'erreur ?
- 3- Comment se sent-on lorsqu'on fait une erreur ?
- 4- Qu'est-ce qui fait que quelque chose est considéré par d'autres comme une faute, une erreur, quelque chose de 'mal'... ?
- 5- Est-il possible d'apprendre sans faire d'erreur ?
Quelle conclusion ? -> c'est OK de faire des erreurs !
MAIS, ce n'est pas suffisant : encore faut-il savoir 'apprendre' de ses erreurs !
- 6- Que peut-on faire après avoir fait une erreur ?
 - > **reconnaître** (plutôt que nier) : très important ! Comment reconnaître ?
 - > **apprendre** quelque chose (se demander 'qu'est-ce qu'il y a que je n'ai pas encore compris ?')
 - > **chercher comment faire mieux**
 - > **s'excuser** (très important aussi !) Comment ?...
 - je suis désolé !
 - pardon
 - je ne savais pas...
 - ok, d'accord, je ne le ferai plus, etc...
 - > **réparer** ('que puis-je faire pour réparer mon erreur ?')
 - > **autres** ?...

2) Exploration en individuel avant partage en sous-groupes de 4 ou 5.

'Vous est-il arrivé de faire des erreurs ?' Pensez à l'un ou l'autre de vos plus évidents regrets, des attitudes, des choix que vous préféreriez ne pas avoir faits, des échecs, des choses dont vous avez honte (ne fût-ce qu'un peu)...

Qu'est-ce que cette expérience vous a permis (vous permet) d'apprendre ?

Faire des nombres

Type d'activité : jeu simple

Objectif : échauffement, mise en lien, apprendre à compter.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 15 à 50 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

- 1) Indiquez que les garçons ont une valeur de 2, les filles ont une valeur de 3 (*ou l'inverse, peu importe*).
- 2) Donnez ensuite la consigne : vous allez vous regrouper, le plus rapidement possible, en formant le nombre que je vais prononcer. Par exemple, si je dis « 5 », vous allez devoir vous mettre par deux, un garçon et une fille, en vous donnant la main. OK ?
- 3) Faire ensuite (*par exemple*) : 12 (puis : 11 – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 ... 15...).

Variante : on peut faire des regroupements en distinguant autrement que selon le sexe des joueurs, par exemple les casquettes rouges et les casquettes jaunes, ou les foulards rouges-bleus, les T-shirts blancs...

Remarque : ce jeu peut servir de moyen pour constituer des sous-groupes (du nombre voulu).

Conseil d'animation : L'animateur peut jouer, tout en gardant un œil sur l'ensemble du groupe. Sauf en fin de jeu, s'il s'agit de constituer des sous-groupes...

Faire l'acteur

Type d'activité : mimes spontanés improvisés.

Objectif : spontanéité, créativité, affirmation de soi, expression de soi.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



Maternelles (GS) – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 10'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Matériel : musique

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement.

Déroulement :

Les participants se promènent au son d'une musique. Lorsque l'animateur arrête la musique, chacun doit s'immobiliser et jouer un rôle : clown, sorcière, robot, indien, chat, éléphant, oiseau, fourmi... Soit une posture immobile, soit avec un mouvement mais en restant sur place. On peut ajouter une émotion : triste, joyeux, fâché, effrayé...

Ensuite, la musique reprend et chacun reprend sa marche jusqu'au prochain arrêt de musique. Même proposition : on s'immobilise et on joue un rôle improvisé, n'importe lequel. Et ainsi de suite, pendant 5 ou 6 minutes.

Variantes :

On peut demander à un ou deux élèves de faire rapidement le tour et de deviner les rôles qui sont joués.

Voir également « **Statues** » (l'animateur nomme un joueur qui doit se transformer en statue) et « **Statues musicales** » (où là il s'agit d'être parfaitement immobiles).

Faire sa valise

Type d'activité : improvisation collective simple.

Objectif : spontanéité, créativité, affirmation de soi, expression de soi, écoute, attention, mémoire, apprentissage linguistique (langue étrangère).

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



Maternelles (GS) – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 6 à 15 participants (éventuellement en sous-groupes)

Localisation : espace suffisant ; joueurs assis en cercle (de 8-10-12).

Déroulement :

Le but du jeu est d'énumérer les objets que l'on emmènerait en voyage ou en vacances (visiter un autre pays, ou aller à la plage, à la montagne, à la campagne, etc.). Il faut donc remplir une valise, une seule grande valise pour tout le groupe. Chaque participant, tour à tour, doit dire une chose qu'il emporterait (par exemple : « *Je prends mes chaussures* »). Puis, le participant suivant doit répéter ce qu'ont dit les participants avant lui (par exemple : « *je prends mes chaussures, mes chaussettes, mon livre, du chocolat, un pantalon, ...etc.* ») et ajouter son propre objet, et ainsi de suite.

Une fois la valise remplie, on ressort un objet après l'autre de la valise (au hasard, dans le désordre) et les participants doivent tous les retrouver.

Variante : le groupe part vivre sur une île déserte pendant un an. Que faut-il emporter, en sachant que nous n'avons qu'une seule petite embarcation (grande comme un car), qui contient le groupe et tout le matériel. Le groupe doit négocier et se mettre d'accord sur ce qu'on prend et ce qu'on ne prend pas.

(Les) Fresques collectives

Type d'activité : activité créative en groupe.

Objectif : apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche collective en favorisant la créativité. Chacun prend sa place dans le groupe et respecte celle des autres. Le groupe découvrira les difficultés et les richesses de la coopération tout en ressentant le plaisir de créer collectivement.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 45 à 60'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Matériel : une grande feuille de papier (A3) par participant.

Des crayons de couleurs différents, des feutres ou des pastels.

Des petits pots pour contenir les crayons (autant qu'il y a de participants)

De quoi accrocher des feuilles au mur : patafix, scotch.....

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en sous-groupes.

Déroulement :

Répartissez le groupe en sous-groupes de 6. Chacun ayant sa feuille A3 et son matériel de dessin (feutres, pastels, crayons...). Disposez les feuilles de papier les unes à côté des autres dans le sens de la longueur. Chaque enfant se positionne devant une feuille. Chacun a en main son pot de crayons.

1. Chaque enfant commence par : un **paysage ouvert** (une ligne d'horizon, montagne ou lac/rivière... Rien comme détails supplémentaires. Laissez de la place pour d'autres sujets. Le temps pour cette réalisation est de 2 à 3 minutes.
2. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : **une construction/ une maison**... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT. Laissez bien de la place pour la suite...
3. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : un ou plusieurs **personnages**, éventuellement **en activité** quelque part sur le dessin... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT. Laissez bien de la place pour la suite...

4. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : **un véhicule ou un/des animaux**... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT. Laissez de la place...
5. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : un ou plusieurs **éléments-surprise**, quelque chose d'inattendu qui vient s'insérer dans le paysage... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT. Laissez de la place...
6. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : complétez le dessin par ce qui vous semble nécessaire de compléter, éventuellement quelques **détails supplémentaires**, de la couleur... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT.

Découverte : Inviter le groupe à parcourir la fresque. Laisser le temps aux enfants de s'imprégner de l'effet général tout comme de la diversité et de la variété des détails. Positionnez les fresques au mur.

Débriefing :

- Comment t'es-tu senti durant ce processus ?
- Comment t'es-tu senti en découvrant comment les autres ont poursuivi et modifié le dessin ?
- Qu'aimerais-tu en faire ?

Prolongement : Demandez aux enfants de baptiser la fresque (par un nom, un slogan, ...).

Inventaire de mes forces et faiblesses

Type d'activité : exploration individuelle, avec mise en commun en sous-groupe.

Objectif : connaissance de soi, acceptation de soi (et des autres) ; identification de ses ressources et des objectifs à se fixer.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 30-40'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel : papiers (carnet de note personnel), stylos.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

- 1) **ECRIRE** : Sur une grande feuille de papier, faites **trois colonnes**. Dans la première, faites la liste de vos **qualités**, vos forces, ce que vous faites bien, ce que vous aimez bien de vous-mêmes. Vous pouvez aussi y mettre les souvenirs mémorables, les choses dont vous êtes fier(e).

Dans la seconde, inscrivez vos **points faibles**, les domaines dans lesquels vous savez que vous pouvez vous améliorer. Ajoutez-y aussi vos mauvaises habitudes, vos manquements, vos éventuels sentiments d'échec.

Dans la troisième, inscrivez les qualités que vous aimeriez développer, vos espoirs, vos **objectifs/intentions**.

(NOTE : pour les enfants qui ne savent pas encore écrire, cette activité peut être menée verbalement. Voir également : « Mon journal de bord CPS-2 », activité 42)
- 2) **PARTAGER** (éventuellement en sous-groupe) : (*donnez ces instructions lorsque la première étape est terminée !*) comparez vos différentes colonnes. Sont-elles de longueur égale ? Avez-vous tendance à voir surtout vos forces et minimiser vos faiblesses ? Ou, au contraire, à voir surtout vos faiblesses et minimiser vos forces ? Qu'est-ce que cette activité vous inspire ?
- 3) **DISCUSSION** : Que ressentez-vous lorsque vous vous placez dans la perspective de vos 'forces', de vos 'talents' ? Que ressentez-vous lorsque vous vous placez dans la perspective de vos 'faiblesses' ? Voyez vos 'faiblesses' comme des opportunités, des domaines dans lesquelles de nouvelles compétences peuvent se développer. Aucun besoin de vous 'juger', de vous culpabiliser. Tout le monde a des points forts et des points faibles.

SUGGESTION : invitez les élèves à tenir leur liste à jour si de nouveaux aspects se précisent.

Inventions

Type d'activité : jeu de sculpture de groupe.

Objectif : échauffement, mise en lien, créativité, coopération...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 20'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

1) Préparation :

BRAINSTORMING :

- Qu'est-ce qu'une invention ?
- Pourquoi les gens inventent-ils des choses ? (pour faciliter la vie.)
- Quelles sont les inventions que vous connaissez, qui ont changé la vie des gens ?
- Et si VOUS étiez un inventeur ? Qu'est-ce que vous inventeriez ?

2) Déroulement du jeu :

Le groupe est en cercle (assis ou debout).

1° Un volontaire se propose pour "inventer" une MACHINE à faire/fabriquer « quelque chose » (sans dire de quoi il s'agit).

2° Il vient au centre pour SCULPTER l'invention : il (elle) peut "utiliser" autant de joueurs qu'il veut pour représenter et faire fonctionner sa machine. Les parties peuvent se mouvoir ou non, faire du bruit ou non. C'est à l'inventeur de l'indiquer. Il (elle) met en place chaque partie du dispositif.

3° Le reste du groupe doit deviner ce que la machine fait, à quoi elle sert ou ce qu'elle fabrique.

Variante : Voir « la machine infernale » : réaliser une sculpture de groupe en mouvement et avec bruitage : les joueurs sont en cercle. Un par un, librement, ils viennent se rajouter au centre à une machine en mouvement, qui peut ensuite accélérer et décélérer.

Cette version-ci est cependant plus facile à réaliser, car elle se concentre sur une conceptualisation précise.

J'aime tes genoux

Type d'activité : jeu simple en groupe.

Objectif : échauffement, mise en lien, contact physique

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : minimum 10, jusqu'à 20-25 joueurs

Matériel : des chaises.

Localisation : espace suffisant ; joueurs assis en cercle et en mouvement.

Déroulement :

Les joueurs sont assis en cercle. Chacun tire au hasard une carte d'un jeu de cartes et doit en retenir la couleur (**pique, carreau, cœur** ou **trèfle**). L'animateur reprend les cartes et les mélange. Le jeu va commencer.

L'animateur va retourner les cartes les unes après les autres et en annoncer à chaque fois la couleur. Si c'est (*par exemple*) un carreau, tous les joueurs ayant tiré un carreau doivent se décaler d'une place vers la gauche et s'asseoir sur les genoux de leur voisin (de gauche donc). L'animateur poursuit avec la carte suivante : les joueurs de cette couleur se décalent d'une place vers la gauche, et ainsi de suite, sachant que les joueurs se déplacent toujours dans le même sens. Un même joueur peut donc avoir plusieurs joueurs sur ses genoux. Tout joueur qui a quelqu'un sur les genoux ne peut bouger : il doit passer son tour jusqu'à ce que ses genoux soient libres.

Le jeu peut s'arrêter (*par exemple*) lorsque le premier joueur a fait un tour complet et est revenu à sa place initiale.

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

J'appelle

Type d'activité : jeu simple

Objectif : échauffement, mise en lien, spontanéité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-12'

Nombre de participants : 10 à 30 joueurs

Matériel : des chaises.

Localisation : joueurs en cercle rapproché, en mouvement.

Déroulement :

Les participants sont assis sur des chaises, en cercle. Veillez à ce que les chaises soient solides, assez serrées les unes contre les autres (mais pas trop). Placez-vous au centre. Il y aura donc (avec l'animateur) une chaise de moins qu'il n'y a de joueurs.

Annoncez : « *je vais donner une caractéristique personnelle, qui peut être quelque chose que j'aime, ou que je déteste, ou une particularité vestimentaire, quoi que ce soit... et tous ceux qui partagent la même caractéristique vont devoir changer de chaise. PAR EXEMPLE : j'appelle ceux qui, comme moi, aiment rire : changez de chaise...* »

Vous vous précipitez sur une chaise libre, et nécessairement un joueur va se retrouver au centre, sans chaise. Dites alors : *tu es le nouvel « appelant ».* Donne une caractéristique et tout ceux qui la partagent avec toi vont devoir changer de chaise.

Invitez au besoin à ne pas utiliser deux fois la même caractéristique.

Poursuivez le jeu une dizaine de minutes. Veillez à terminer avant que les joueurs ne se lassent.

Variantes :

- **pour les plus âgés** : on peut demander de n'utiliser que des caractéristiques personnelles abstraites, des 'qualités', des talents, ou (mieux encore) indiquer un thème précis (à alterner toutes les 2 à 3 minutes) : j'ai... ; j'aime... ; je déteste... ; je fais très bien... (suis expert en...) ; je ne fais pas bien... ; je souhaite que ; j'ai très peur de ; je suis triste quand ; je stresse quand

Je suis moi

Type d'activité : présentation de soi à la 3^e personne.

Objectif : mise en lien, se dévoiler, écoute et acceptation des différences...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 30-45'

Nombre de participants : minimum 4 ; en sous-groupes de 4 ou 5.

Localisation : espace suffisant ; joueurs assis en petits cercles.

Déroulement :

Mise en place : répartir les joueurs en sous-groupes de 4 ou 5, avec de quoi écrire.

Instructions :

1) Écrivez d'abord (et partagez ensuite dans votre sous-groupe) :

« Que dirait de toi ton/ta meilleure ami(e) ? » (Décris-toi en parlant de toi-même **à la troisième personne**, en commençant par ton prénom.) PAR EXEMPLE :

- xxx... aime... (goûts, passions, talents)
- il/elle... fait très bien... (principales qualités et compétences)
- il/elle... n'aime pas trop ou déteste faire...
- il/elle... a telle ou telle inquiétude, angoisse...
- il/elle... est particulièrement attaché à... (choses et/ou personnes qui comptent le plus)...
- il/elle... a tel et tel projets... (etc. non limitatif). (accordez 5')

2) Partage en sous-groupe : xxx est... (20')

3) Retours et partage grand groupe : ressentis/apprentissages (10')

Variante pour l'instruction : « *Imagine que quelqu'un écrive un article sur toi pour un journal. Comment aimerais-tu être décrit(e) ?* »

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

Je suis un arbre

Type d'activité : relaxation guidée.

Objectif : ancrage corporel, relaxation, visualisation, ressourcement...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15-20'

Nombre de participants : indifférent.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, debout.

Déroulement :

Inviter les joueurs à se tenir debout, éparpillés, les pieds légèrement écartés, les bras tombants. Guidez cet exercice à un rythme lent, plus lent qu'une lecture normale. Accordez de petites poses.

Instructions : *'Nous allons nous amuser à nous transformer en arbre... un bel arbre, grand et solide... chacun peut l'imaginer comme il veut...'*

*Porte d'abord ton attention vers tes pieds... Ils sont bien plantés sur la terre, même comme s'ils étaient **dans** la terre... Tu peux te sentir bien enraciné, avec des racines qui plongent profondément dans le sol...*

Et à chaque inspiration, tu sens la force de la terre monter en toi... à chaque expiration, tu expires vers les profondeurs de la terre...

Tu es bien enraciné... tu te sens relié(e) à tout ce qui t'entoure...

Ton corps est fait de bois... mais tes jambes et ton tronc sont bien souples, tout en restant solidement droits... Tu te sens pousser vers le ciel...

Tes bras peuvent se lever, comme des branches... avec des feuilles qui captent la lumière du soleil...

Et en respirant, tu sens cette lumière qui descend dans tout ton être...

À chaque inspiration, tu captés l'énergie de la terre par les racines, et la lumière du soleil par tes feuilles...

À chaque expiration, tu retransmets cette énergie à tout ce qui t'entoure... la vie autour de toi, les autres arbres, la nature, les animaux, les gens... la terre entière...

Un léger petit vent souffle dans tes feuilles... Tu peux danser avec le vent, mais ton tronc reste bien solidement planté dans le sol...'

'Juste respirer... et ressentir...'

'Maintenant tu te prépares à revenir ici, dans cette classe, et à quitter l'image de cet arbre, tout en gardant en toi les sensations de puissance, de lumière, de liberté...'

Partage : accordez un moment de partage libre : 'qui a envie de partager comment vous vous êtes sentis durant cette activité ?'

Était-ce difficile ? Était-ce agréable ?... Sachez que vous pouvez refaire cette petite pratique quand vous le voulez. C'est très simple. Même tout seul chez vous...

Variante : L'ARBRE dansé et dessiné

- 1) PREPARER : papier, feutres, crayons (pour dessiner après)
 - 2) Positionnement : éparpillés, ancrés dans le sol... respirer...
 - 3) Musique (lente, relaxante mais invitant au mouvement lent)
 - 4) Instructions : imaginez être un arbre... ressentez les racines, le lien avec la terre... imaginez la sève qui s'élève dans votre axe relié entre ciel et terre... imaginez vos bras tel des branches chargées des fruits du cœur... donnant naissance à un parfum de lumière, d'amour, de paix... qui rayonne autour de vous...
 - 5) Puis : dancez librement votre arbre, dans le ressenti de la musique... (3 à 5')
 - 6) Dessinez (d'un jet spontané) votre ressenti de l'arbre, les racines, les fruits...
 - 7) Partage.
-

Jeu de noms

Type d'activité : jeu de noms

Objectif : échauffement, mise en lien, identification des prénoms

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Localisation : joueurs debout en cercle.

Déroulement :

- 1 – Un à un, chacun se tourne vers son voisin de droite et lui dit son prénom (bien fort).
On fait le tour du cercle, écoutant le voisin de gauche, tournant, parlant au voisin de droite. L'animateur commence.
- 2 – ensuite on reprend la même chose vers la gauche : chacun se tourne vers son voisin de gauche et dit son prénom.
- 3 – ensuite on reprend vers la droite, mais cette fois chacun dit le prénom du voisin qu'il regarde.
- 4 – en pour terminer on fait la même chose vers la gauche.

Variante : on peut aussi **chanter** son prénom au lieu de simplement le dire. Dans ce cas, il est préférable d'inviter le cercle entier à répéter le même chant. Idéalement, on invitera à respecter un rythme, sans trous, sans moments d'attente, de façon à faire un seul chant rythmé avec les différents prénoms, alternant solos et chorale.

Conseil d'animation : L'animateur peut faire partie du cercle et jouer également.

(Le) Langage des images

Type d'activité : cercle de parole.

Objectif : parler de soi, se dévoiler, écoute, acceptation des différences.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



Maternelles (GS) – primaires (CP - CM) – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-30', voire plus si grand groupe.

Nombre de participants : 6 à 20-25 participants

Matériel : prévoir une série d'images ou de photos choisies en fonction d'un thème et adaptées au public visé. (Par exemple : des photos d'animaux dans toutes sortes de types d'état ou d'interactions ; des photos ou dessins exprimant divers états émotionnels ; des photos exprimant des gestes bienveillance ; des photos exprimant des attitudes malveillantes, agressives ou violentes ; etc...)

Localisation : joueurs assis en large cercle.

Déroulement :

1- **Mise en place** : L'ensemble du photolangage (les images) est dispersé sur une table, sur le côté de la salle (ou au sol au centre du cercle). Les images sont numérotées. Les joueurs sont assis en cercle, à l'écart des images.

2- **Instructions** :

- L'animateur propose aux joueurs (par vague de 4 ou 5 personnes) de se déplacer vers la table pour visualiser, en silence, l'ensemble des images. Ensuite :
- « choisissez **une image qui vous parle**, qui vous frappe, qui fait écho en vous, que ce soit de manière positive ou négative ; retenir-en le numéro ».

3- **Partage** : l'animateur invite ensuite les joueurs à s'exprimer sur leurs choix. Il précise qu'il n'y a absolument pas de « bonne » ou de « mauvaise » réponse, qu'il n'est pas question de juger ce qui est exprimé. Chaque joueur est libre de partager ce qu'il souhaite.

Option : L'animateur prend note, sur une grande feuille visible par tous, des numéros des images choisies par chacun, et des raisons qui ont poussé à les choisir. Il peut alors éventuellement mettre en évidence les images les plus souvent choisies, mais aussi la variété des raisons qui ont pu motiver le choix d'une même image par plusieurs personnes.

Dans une **étape de synthèse**, l'animateur propose aux participants de repérer les thématiques qui sont le plus souvent apparues à travers le choix des images et les échanges qui s'en sont suivis. Il peut inciter à regrouper les questions qui ont été soulevées en rapport avec le thème choisi.

Variante : on peut inviter les joueurs à choisir une image et la prendre avec eux avant de partager avec le groupe ce que cette image leur inspire. Dans ce cas, il faut s'assurer que les images disponibles soient en grand nombre, qu'il y ait suffisamment de choix.

Ma place dans le groupe

Type d'activité : partage en sous-groupes

Objectif : mise en lien, se dévoiler, forger la conscience de groupe, écoute et acceptation...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20-30'

Nombre de participants : 8 à 30 participants, en sous-groupes de 4 ou 5.

Matériel : de quoi écrire pour chacun.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, assis en petits cercles.

Déroulement :

- 1) Les participants, en sous-groupes (de 4 ou 5), répondent d'abord par écrit aux questions suivantes (par exemple) :
 - *Mon surnom (ou petit nom/appellation utilisé en famille) :*
 - *La période de l'histoire et/ou le pays où j'aurais aimé naître :*
 - *Mon héros/héroïne préféré(e) (le modèle auquel j'aimerais ressembler) :*
 - *Mon animal préféré :*
 - *Mes trois principales qualités :*
 - *Mes trois principaux défauts :*
 - *Ce que j'aimerais être dans cinq ou dix ans :*
- 2) Ensuite ils partagent leurs réponses à tour de rôle (pas de conversations !) et comparent leurs réponses. Un rapporteur prend des notes et dresse un petit portrait du sous-groupe (en indiquant les points communs et différences)

Retour au grand groupe : retours et partage des ressentis et apprentissages.

Conseil d'animation : rappeler les règles du « cercle de parole », les consignes de communication.

Marche - Arrêt

Type d'activité : marche en groupe, explorer la transformation du sens des mots.

Objectif : échauffement, présence, attention, concentration, flexibilité, adaptation.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Marche & Arrêt se déroule en 3 tours pendant lesquels les participants vont devoir physiquement effectuer un mouvement selon ce qu'annonce l'animateur. Celui-ci va cependant donner des consignes qui se modifient au fur et à mesure (ne l'annoncez pas à l'avance !) :

1^{er} tour : « Marche » & « Arrêt »...

Ensuite on inverse : « marche » signifie « arrêt » et « arrêt » signifie « marche ». *(Lorsque le rythme est bien intégré, on passe au second tour)*

2^e tour : on ajoute : « Nom » (chacun dit son nom) & « frapper » (chacun frappe des mains)...

Ensuite on inverse : « nom » signifie « frapper » (des mains) ; « frapper » signifie « nom ». *(On reste avec « marche » signifie « arrêt » et « arrêt » signifie « marche »)*

3^e tour : on ajoute aux précédents : « Danser » (on fait un petit pas de danse) & « Sauter » (on fait un petit saut).

Ensuite on inverse : danser = sauter ; sauter = danser *(On reste avec « marche » signifie « arrêt », « arrêt » signifie « marche », nom = frapper, frapper = nom)*

Lorsque le rythme est bien intégré, on peut **accélérer un peu le rythme...** tant que les joueurs suivent...

Débriefing : quelles observations / apprentissages ?

Discussion sur « le changement » : On peut faire un parallèle avec le « changement » qui au départ peut faire peur. Cependant lorsqu'il devient une habitude, il ne représente plus un problème.

(Les) Marches

Type d'activité : échauffement en mouvement.

Objectif : expression corporelle, spontanéité, présence, attention... Excellente activité pour développer la présence à soi, la conscience du corps, s'accaparer l'espace, se désinhiber, s'amuser... A faire régulièrement.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : indifférent

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

- Pour commencer, invitez les participants à explorer une marche naturelle, décontractée. Demandez-leur de bien ressentir leur corps dans cette marche...
 - Explorez ensuite différentes vitesses de marches : vitesse 'normale', vitesse 'speed' (pressé), vitesse lente (au ralenti)... en marche arrière... sur la pointe des pieds... sur les talons... à tout petits pas... à pas de géants... en sautillant pieds joints...
 - En boitillant..., paralysé du pied, de la jambe, du dos, ...en aveugle..., léger... lourd... sur un sol brûlant... ..exténué après une longue marche dans un désert...
 - Marcher comme un bébé qui fait ses premiers pas...
...comme un roi ou une reine...
...comme un soldat, au pas dans un défilé militaire...
...comme une souris... un éléphant... un lapin... un crabe... un kangourou...
 - Avec fierté... indifférence... méfiance... maladresse... etc...
 - On peut faire des arrêts instantanés : se figer... bouger...
à 4 pattes... ramper...
- Terminez par un temps de respiration immobile, de retour à soi, de relâchement...

Conseil d'animation : l'animateur participe pleinement et démontre ce qu'il annonce.

On pourra évidemment écourter, faire les différentes propositions en tout ou en partie, en inventer d'autres... en fonction du groupe avec lequel on travaille.

Ma recette de réussite

(Voir « Mon journal de bord CPS (1+2) », activité n° 41)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

Qu'est-ce qui va t'aider à réaliser tes objectifs et aspirations ? Dessine ou écris:

Je réussis lorsque je :

Mes affirmations positives

(Voir « Mon journal de bord CPS (2) », activité n° 48)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée. Peut aussi être exploré en brainstorming collectif.

Qu'est-ce qu'une affirmation positive ? *(Ce sont des mots, affirmés au présent et sous forme de « message-je », qui installent en moi une intention claire, une réalité qui offre de nouvelles possibilités.)*

Comment les utiliser ? *(Il vaut mieux les dire à haute voix, clairement et fort, de manière à les charger d'intention. On peut les répéter souvent.)*

Choisis celles qui te semblent le plus utiles pour toi *(écris-les en grand sur un poster) :*

- Je suis magnifique !
- Je peux réussir ce que je veux réaliser !
- J'y arriverai !
- Je cherche à me perfectionner, pas à être parfait.
- J'adore affronter les défis !
- J'adore apprendre, découvrir et essayer de nouvelles choses !
- Je m'améliore de jour en jour !
- Je peux demander de l'aide lorsque j'en ai besoin.
- C'est OK de faire des erreurs.
- Chaque erreur est une occasion d'apprendre.
- Je suis né(e) pour apprendre.
- Je n'ai pas besoin de me comparer aux autres.

- Je suis comme je suis, et je m'accepte tel(le) que je suis.
- Je peux faire confiance aux autres.
- Les autres peuvent me faire confiance.
- Je mérite le meilleur !
- J'aurai toujours tout ce qu'il me faut !
- Je suis en sécurité, partout et toujours.
- Je sais ce que je veux ; je me fixe des objectifs clairs.
- Quoiqu'il arrive, je garde toujours le sourire !
- Autres :

Mes forces et faiblesses

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 42)

Voir l'activité « Inventaire de mes forces et faiblesses »

Mes principaux défis

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : > > > > > (2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (2) », activité n° 43)

Au cours de la vie, tout le monde rencontre des défis, des difficultés. Et chaque défi est une occasion d'apprendre quelque chose.

- Quels sont tes principaux défis en ce moment ?
- Qu'est-ce qu'ils te permettent d'apprendre ?
- Écris 5 choses, 5 domaines dans lesquelles tu t'efforces actuellement de t'améliorer :

(Le) Message clair

Type d'activité : jeu de rôle

Objectif : pratique de la médiation entre pairs ; résolution de conflits ; écoute et reconnaissance mutuelle.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus

Durée : 20-30'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Matériel : tableau

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

INTRODUCTION : expliquez bien le principe.

Lorsqu'on est en désaccord, blessé, en conflit, en colère... il est utile de pouvoir exprimer :

- 1) Le ressenti : *je me sens*
- 2) Le besoin : *j'ai besoin de (quand tu*)
- 3) Une demande ouverte : *pourrais-tu stp ?*
- 4) Et on va y ajouter : *comprends-tu cela ?...*

Lorsque le sujet (A) s'exprime en premier, l'interlocuteur (B) va **reformuler** :

- 1) Le ressenti : *tu te sens...*
- 2) Le besoin : *tu as besoin de*
- 3) La demande : *tu voudrais que (me demande de...)*
- 4) *OUI, je comprends ce que tu dis.*

Ensuite, les deux vont pouvoir plus facilement trouver une solution à leur problème.

PRATIQUE

Faites une **DEMONSTRATION** d'abord, ensuite proposez une pratique en trinômes.

1) **Demander 3 volontaires.** Identifiez un conflit entre élèves/participants (*une idée d'exemple à jouer*) (Exemple : 'Arrête de me pousser/prendre toute la place !' – 'Tu m'as poussé, injurié...')

2) **jeu de rôle** : les 3 volontaires jouent la scène : un éducateur, 2 enfants. Les enfants (A et B) se disputent, l'éducateur (C) intervient en donnant les consignes du 'message clair' :

A va exprimer :

- 1) Le ressenti : *je me sens*
- 2) Le besoin : *j'ai besoin de (quand tu*)
- 3) Une demande ouverte : *pourrais-tu stp ?*
- 4) *Comprends-tu cela ?...*

B va reformuler (répéter) :

- 1) Le ressenti : *tu te sens...*
- 2) Le besoin : *tu as besoin de*
- 3) La demande : *tu voudrais que (tu me demandes de...)*
- 4) *OUI, je comprends ce que tu dis.*

Les enfants pratiquent. A d'abord, avec B qui reformule. B ensuite, avec A qui reformule.

L'éducateur (C) leur demande ensuite : '*où est la solution ?...*' ('*Que cela vous apprend-il ? Qu'allez-vous faire ?...*').

Prenez le temps, à la fin du jeu de rôle, de laisser les joueurs s'exprimer, ainsi que d'inviter le groupe à partager ses observations.

3) On recommence avec d'autres volontaires

4) Ensuite on peut faire une pratique en trinômes. Identifiez un conflit. Pratiquez la formulation des 4 messages et la reformulation par le partenaire. Le 3^e joueur guide (si nécessaire), observe et fait un retour.

5) PARTAGE / DISCUSSION : ressentis, apprentissages...

Commentaire : **AVEC LES PLUS JEUNES** (7-8-9 ans) on ne fait que le ressenti, pas les besoins/demandes. On invite l'enfant 'victime' (émotionnel) à dire :

- *Quand tu.... Je me sens.... Est-ce que tu comprends cela ?*

L'autre est invité à répondre :

- *Quand je.... Tu te sens.... je le comprends.*

Il peut être invité aussi, à son tour, à exprimer :

- *Quand tu.... Je me sens.... Est-ce que tu le comprends ?*

L'éducateur peut alors clôturer en disant : *est-ce que vous avez (tu as) dit ce que tu avais à dire ? Y a-t-il autre chose que tu aurais besoin de dire, de proposer ou de faire ?*

Avec les ados en revanche (14-18), exprimer le ressenti sera peut-être plus difficile. Ne pas insister. Faire surtout les besoins/demandes et la recherche d'une solution !

Météo du jour : 1-2-3 météo

Type d'activité : activité de groupe, cercle de parole.

Objectif : communication, identifier l'état émotionnel de chacun, expression de soi.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 3-5'

Nombre de participants : 2 à 30 participants

Localisation : joueurs debout en cercle.

Déroulement :

Introduction : il y a 3 signes et deux mains. Cela nous donne 5 possibilités.

Soleil : main ouverte, doigts écartés

Nuage : poing fermé

Pluie : pouce vers le bas (avec le mouvement descendant)

Instructions : À 3, tout le monde va montrer ses 2 mains :

1- Soleil-soleil : je me sens super bien, envie de rire, de m'amuser

2- Soleil-nuage : je me sens ok, normal

3- Nuage-nuage : je me sens gris, pas la forme, pas de grande envie

4- Nuage-pluie : je me sens un peu déprimé, envie de rien faire

5- Pluie-pluie : je me sens très mal, j'ai envie de pleurer

Avant de compter, accordez quelques instants : **'Quel temps fait-il à l'intérieur de toi ?'** Est-ce qu'il fait calme ? détendu ?... ou un peu tendu ?... envie de rire ou envie de pleurer ?... Prenez un instant pour voir et ressentir à l'intérieur...

Mains derrière le dos. À 3, tout le monde montre ses 2 mains : **1-2-3 météo !**

Petit temps de parole : donner à deux ou trois participants l'occasion de mettre des mots sur ce qu'ils ressentent.

Commentaire pour l'animateur : cette activité, en début de temps passé ensemble, peut devenir un rituel régulier. Il permet à l'animateur de vérifier en un clin d'œil l'état émotionnel de chacun. Cette activité permet aussi aux enfants d'apprendre à dire comment ils se sentent (sans devoir nécessairement mettre des mots). Éviter de demander d'expliquer, éviter de rationaliser, de donner conseil ou même de consoler. Reconnaissez l'émotion, accueillez. Tout au mieux, si un enfant a un besoin particulier, offrez-lui une attention spéciale au moment approprié.

(Les) Métiers de classe

Type d'activité : attribution de tâches individuelles

Objectif : responsabilité, coopération, intégration dans le groupe, estime d soi...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-30' (pour la gestion des attributions et rotations)

Nombre de participants : 5 à 30+ participants

Matériel : panneau mural pour inscrire les désignations

Localisation : en cercle de parole ou Conseil de coopération.

Déroulement :

Introduction :

- Attribuer des tâches (classe, maison, autres groupes...)
- Les changements se font toutes 2 ou 3 semaines (en fonction des ceintures de comportement, niveaux de compétence/responsabilité)
- Essentiel pour responsabiliser + valoriser :
 Que les enfants **aient confiance**
 Que les enfants puissent **se voir confier des responsabilités**
 Que les enfants puissent **s'approprier les différents outils de la classe**
- Quand vient le moment de choisir le métier de la semaine/quinzaine suivante, ce sont les élèves dans la ceinture violette (marron) qui choisissent en premier, puis ensuite les élèves de la ceinture bleue. Ainsi, cela donne un droit supplémentaire à ceux qui respectent les règles.

Exemples de métiers :

- **GESTIONNAIRE des métiers** : gérer le tableau des métiers. Inscrit les élèves en fonction de leur *envie* et de leur *permis* (ceinture).
- **CONTROLEUR des métiers** : contrôle que les métiers sont assumés (permis vert),
- **SERVICE (DISTRIBUTEUR)** : distribue et récupère les feuilles, les cahiers et le matériel,
- **RANG** : se met en début du rang pour le diriger en toute sécurité (permis vert),
- **CARTABLES** : contrôle le rangement des cartables,
- **FACTEUR** : relève et distribue le courrier,

- PHOTOCOPIEUR : fait les photocopies, forme d'autres enfants à utiliser la photocopieuse et leur fait passer le brevet,
 - BIBLIOTHEQUE (CD) : range la bibliothèque tous les soirs, aide un camarade à choisir ou emprunter un livre,
 - FICHIERS : distribue et range les fichiers,
 - INFORMATIQUE : allume les ordinateurs le matin et les éteint le soir, aide les enfants qui ont des problèmes, fait passer des brevets
 - AFFICHES : met l'affiche qui correspond au lieu, à l'activité où se rend la classe (piscine, terrain de sport...). Affiche les dessins et productions de la classe.
 - CANTINE : téléphone pour annuler un repas.
 - RANGEMENT : vérifie le rangement de la classe et contacte les différents responsables pour y remédier.
 - COUR : vérifie l'utilisation correcte des jeux de la cour et de leur rangement. Contrôle que le matériel et le grillage de la cour ne sont pas dégradés.
 - TABLEAU : efface et nettoie le tableau.
 - PORTIER : ouvre les portes et rideaux le matin et les ferme le soir.
 - DEVOIRS : note les devoirs au tableau.
 - DATE : note la date au tableau.
 - JOURNALISTE : rédige les articles pour le cahier de vie, recherche et imprime un article sur Internet en vue de le présenter aux autres.
 - METEO : relève tous les matins les températures maxi et mini.
 - AUTRES... ? les enfants peuvent en trouver d'autres : portier, rideaux/volets, donner à manger aux animaux de l'élevage, vérifier que les jeux sont rangés, aider à laver les tables après le goûter, arroser les plantes, etc...
-

Mots en ballade

Type d'activité : jeu en mouvement.

Objectif : échauffement, mise en lien, coopération, apprentissage linguistique.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : > > > > > **(2) plus impliquant**

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : joueurs debout en cercle.

Déroulement :

Les participants sont divisés en 2 groupes. Un groupe (A) sort. L'autre groupe (B) reste avec l'enseignant, qui donne à chacun un mot (éventuellement en langue étrangère, anglais ou autre). Il est entendu que chacun des mots fait partie d'une phrase. Ces joueurs (le groupe B) doivent se souvenir de leur mot et se déplacer librement en le répétant à haute voix, clairement et de manière compréhensible. Le deuxième groupe entre alors. Il écoute et doit reconstituer la phrase. Les joueurs du groupe A peuvent utiliser le tableau pour écrire les mots. Quand ils ont trouvé la phrase correcte, on inverse les rôles : le groupe B sort, le groupe A reste et chacun reçoit un mot qui fait partie d'une phrase...

On peut jouer un certain nombre de phrases...

Remarque: la longueur et la difficulté des phrases doivent évidemment être adaptées au niveau de connaissance linguistique du groupe. Il faudra aussi veiller à avoir autant de mots qu'il y a de joueurs dans un groupe ! Pour les débutants, ce jeu peut commencer par des phrases très simples, comme "*Je n'aime pas être seul*"; "*J'ai un caillou dans ma chaussure*".

Variante: afin de pouvoir faire des phrases plus longues avec des groupes restreints, vous pouvez également demander à un seul, ou à deux ou trois joueurs de sortir et de faire le travail de reconstitution. Tous les autres joueurs peuvent alors se promener en disant un mot.

Plus difficile: plutôt que des *mots* qui se baladent, on peut jouer avec des «*syllabes*», différentes parties d'un même mot, par exemple: *J'ai - un - cail - loux - dans - ma - chaus - su - re*. On peut également jouer avec des mots de plusieurs syllabes, comme *é-lu-cu-bra-tion*... L'enseignant peut aussi donner à un groupe une carte avec un long mot. Le groupe doit alors séparer correctement les syllabes et indiquer (en silence, et sans montrer aux autres joueurs) qui va dire quoi. Ensuite, ils peuvent commencer à marcher en disant leur syllabe...

(Les) Mots magiques

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : > > > > >

(2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 19)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée. Peut aussi être exploré en brainstorming collectif.

- Comment te sens-tu quand on te dit :

“Merci”

“Je suis désolé”

“Je te demande pardon”

“J’apprécie vraiment ce que tu as fait”

“Tu es quelqu’un de formidable”

“Est-ce que tu veux que je t’aide ?”

- Est-ce facile pour toi d’utiliser ces mots avec tes copains de classe ?

Nœud de groupe

Type d'activité : jeu coopératif

Objectif : échauffement, mise en lien, coopération

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 8 à 30+ participants (en sous-groupes de 8 à 10)

Localisation : espace suffisant ; joueurs répartis en sous-groupes.

Déroulement :

Constituez des groupes de 10 environ (entre 8 et 12 maximum). Invitez-les à se mettre en cercle serré, épaules contre épaules. Invitez à **écouter attentivement** avant de faire quoi que ce soit :

« Tendez les bras devant vous et avancez vers le centre du cercle de façon à ce que toutes les mains se rejoignent. Je vais compter jusqu'à trois, et à trois chacune de vos mains saisira gentiment une (une seule !) autre main et ne la lâchera plus. **MAIS, attention : assurez-vous** de ne pas prendre deux mains d'une même personne, ni celles de vos voisins directs. OK ?... Un, deux, trois... Saisissez une main dans chacune de vos mains... Pas la même personne, pas vos voisins... » (vérifiez et attendez que les nœuds soient correctement constitués)

« Bien, vous voilà noués ! L'objectif maintenant est de vous dénouer sans lâcher les mains. À vous de trouver les meilleures solutions qui vous permettront de **reformer un cercle**, ou deux. Allez-y !... »

NB : parfois il peut y avoir deux ou trois cercles. Dans ce cas il est impossible de reformer un seul cercle, et le jeu se termine lorsque les différents cercles sont clairement dégagés.

Si le nœud paraît inextricable, essayez de déterminer quelle prise de main (une seule) serait la plus susceptible de dénouer le nœud si on la libère un bref instant pour la repositionner.)

Variante pour les petits : demandez à un enfant de sortir du cercle afin de tenir le rôle du démêleur. Les autres joueurs forment un cercle et se tiennent les mains.

Autre variante : les joueurs se tiennent en cercle. *Sans vous lâcher les mains, emmêlez-vous le plus possible. Certains peuvent passer en dessous des bras, d'autres au-dessus...* Quand ils sont tous bien emmêlés, le démêleur doit essayer de reconstituer le cercle initial.

Nos héros préférés

Type d'activité : activité créative en sous-groupes.

Objectif : connaissance de soi, expression de soi, écoute, clarification des objectifs.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 45 à 60'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Préparation : vous pouvez éventuellement inviter les participants à préparer cette activité en apportant des documents pour illustrer leurs choix.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en sous-groupes.

Déroulement :

Invitez les joueurs à prendre de quoi écrire, et à se répartir en petits groupes de quatre, cinq ou six. *(NB : plus les sous-groupes sont grands, plus l'activité prend du temps)*

1) J'aimerais que vous pensiez chacun à **trois personnes** que d'une manière ou d'une autre vous considérez comme un modèle, que vous admirez, à qui vous aimeriez ressembler. Qu'elles vous soient distantes ou proches, qu'elles aient vécu il y a longtemps ou qu'elles soient toujours en vie, peu importe, tant qu'il s'agit des personnes que vous admirez le plus... Cela peut être votre mère, votre voisin de palier, votre acteur préféré ou un personnage historique... Notez les noms qui vous passent par la tête et sélectionnez ensuite les trois préférés.

Lorsque ce choix est fait, identifiez les **qualités** dont ces personnes ont fait preuve à vos yeux *(accordez 4-5 minutes environ)*...

2) **Partage** en sous-groupes : à tour de rôle, dans chaque groupe :

- présentez vos héros préférés, ainsi que les qualités qu'ils ont démontrées. Précisez ce qui vous a le plus touché chez ces personnes.
- dans chaque groupe, faites la liste de tous les personnages choisis, en indiquant leur domaine d'activité et les qualités qu'ils représentent.

(Accordez environ 20 à 30 minutes)

3) **Retour au grand cercle** : chaque sous-groupe présente sa liste de héros, leur activité principale (arts, sport, politique, science, religion... ou autre) et leurs qualités.

Discussion : quelles observations pouvez-vous faire concernant tous ces personnages, ces «héros» ? Percevez-vous des ressemblances, des différences ? Quelles valeurs culturelles, quelles valeurs universelles représentent-ils ? Y a-t-il des héros que plusieurs partagent ? Ces héros sont-ils des modèles pour nous ? Comment nous en inspirer ?

On change tout le temps

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 27)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée. Peut aussi être exploré en brainstorming collectif.

- Imagine que tu aies une baguette magique qui pourrait te transformer en un instant. Comment aimerais-tu être différent(e) ? Qu'est-ce qui changerait en toi ?
- Ferme les yeux et imagine que ce changement se réalise... Comment te sens-tu dans ton nouveau MOI ? Que ferais-tu différemment maintenant ?

(L') Orange

Type d'activité : jeu de présentation, de découverte mutuelle.

Objectif : parler de soi, découvrir les aspects individuels de chacun, acceptation des différences, cohésion de groupe.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 30-40'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Matériel : une orange pour chaque participant.

Localisation : espace suffisant ; joueurs en cercle, en mouvement.

Déroulement :

- 1) L'animateur prépare un panier contenant un nombre d'oranges légèrement supérieur au nombre de participants. Il le pose sur une table (ou au sol), au milieu de la salle. Le groupe se tient debout en un large cercle autour du panier. Chaque participant est invité, un à un et en silence, à **prendre une orange** dans le panier.
- 2) Lorsqu'ils ont tous une orange dans la main, une à deux minutes sont accordées pour l'**exploration** de celle-ci. L'animateur donne quelques indications pour faciliter cette exploration : « *regardez attentivement et observez les signes particuliers de votre orange, les inégalités, les tâches plus claires ou plus sombres...* »
- 3) Sans aucun commentaire exprimé par les participants (pour l'instant) les oranges sont ensuite **replacées** dans le panier, et l'animateur les mélange à nouveau.
- 4) Chaque participant est ensuite invité, un à un, en silence, à retrouver la sienne. Le plaisir de ces **retrouvailles** peut être mis en évidence : quels ressentis lorsque vous avez retrouvé votre orange ?
- 5) En silence, l'orange doit ensuite être **pelée** avec les doigts, sans l'aide d'instrument, de manière circulaire et sans rompre la pelure ni casser les quartiers (*il peut être utile, avec les plus jeunes, d'entailler légèrement le haut de l'orange avec un couteau afin de leur donner une bonne amorce – éventuellement : **montrez comment faire !***).
- 6) Une fois pelée, l'orange sera **goûtée** : « *mangez-en un quartier. Quel est son goût ?...* » (toujours en silence pour l'instant, on partagera plus tard.)
- 7) Chaque participant est maintenant invité à **échanger** quelques quartiers d'orange avec les autres joueurs, explorant l'éventuelle différence d'aspect et de goût et exprimant son appréciation (positive ou négative) de ces éventuelles différences.
- 8) **Discussion et partage** : ressentis et apprentissages. Relevez les similitudes entre l'orange et l'individu que nous sommes, avec ses particularités, ses petites imperfections... une carapace de protection, peut-être des traces de coups, et la douceur juteuse à l'intérieur...

NB : attention, certaines oranges peuvent se révéler être moins bonnes, moins sucrées que d'autres. Invitez les joueurs à ne pas s'identifier à leur orange : ce n'est qu'un jeu !

Variante : ce jeu peut être fait également, dans une forme adaptée, avec des galets, ou des cailloux.

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

Oui mais... Oui et...

Type d'activité : dialogue improvisé en binômes

Objectif : communication, conscientisation des attitudes d'écoute.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 10'

Nombre de participants : 4 à 30+ participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, debout en binômes.

Déroulement :

(1) Mettez-vous en binômes, debout, face à face. Décidez qui est A, qui est B. Vous allez improviser un dialogue, chacun disant une phrase à la fois. A va commencer en donnant l'amorce que je vais indiquer. Ensuite, chaque phrase que vous allez alternativement prononcer doit commencer par « **oui, mais...** ». OK ?

L'amorce est : « *Nous sommes (vendredi matin), il est ... heures....* » Allez-y !

(Accordez 2 minutes de temps d'échange. Après 2 minutes : STOP ! On arrête là !)

(2) Maintenant, on va reprendre le même exercice, alternativement une phrase à la fois. Mais cette fois, chaque phrase va commencer par « **oui et...** ». OK ?

B va donner l'amorce : « *Ce matin le ciel était...* »

(Accordez 2 minutes de temps d'échange. Après 2 minutes : STOP ! On arrête là ! Retour au grand groupe...)

Discussion/partage : observations, apprentissages ?

- « MAIS » bloque la communication ; « ET » accueille le message, avance, enrichit...
- importance d'accepter toutes les propositions ; ne pas être dans la 'réactivité' ...

Suivi éventuel : en démonstration face au groupe : deux volontaires, A et B. A fait une interview de B, qui commence chaque réponse par 'OUI et...'. L'audience peut également poser des questions.

Petit moteur

Type d'activité : jeu de coopération

Objectif : échauffement, mise en lien, entraide

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



Maternelles (GS) – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 8 à 30+ participants

Matériel : objets (incassables) à mettre sur les têtes (idéalement des balles molles, balles à jongler). Éventuellement des feutres, petits morceaux de bois...

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Les participants se promènent avec un objet sur la tête sans le tenir (une balle molle, petit sac rempli de sable, un petit bout de bois, une chaussure, un cahier, un stylo...). Veillez à ce que les objets ne soient pas attachés, ne tiennent ni trop bien ni trop difficilement.

L'objet est le moteur de la personne, elle en a besoin pour avancer. La personne dont le moteur tombe à terre reste figée, immobile jusqu'à ce qu'une autre personne le lui remette sur la tête (sans faire tomber le sien !).

Partage : quels ressentis, observations, apprentissages ?

Conseil d'animation : l'animateur peut jouer ! Veiller à ce que les objets utilisés ne puissent s'accrocher dans les cheveux. Évitez donc les stylos. Évitez aussi les crayons, car les mines se cassent.

(Les) Pingouins sur l'iceberg

Type d'activité : jeu simple

Objectif : échauffement, mise en lien, entraide et coopération

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel :

- Grandes feuilles de papier ou de journaux, ou carrés de moquette (mousse ou synthétique)
- CD / musique

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

1. Éparpillez les feuilles de papier (ou carrés de moquette) en îlots dans un grand espace ouvert. Il devrait y avoir moins de carrés de moquette que de joueurs.
2. Expliquez aux enfants qu'ils devront se déplacer dans l'eau (hors des feuilles ou tapis) lorsque la musique joue, et lorsque la musique s'arrête tout le monde va devoir trouver place sur les icebergs (les feuilles de papier ou les tapis). Montrez aux enfants comment plusieurs personnes peuvent se tenir sur un tapis/papier en même temps, en se tenant et en s'aidant.
3. Jouez de la musique et encouragez les enfants à se mouvoir au rythme de la musique.
4. Arrêtez la musique et rappelez aux enfants de trouver un tapis carré ou un papier pour se tenir dessus. Rappelez-leur qu'ils devront parfois se tenir à plusieurs sur le même îlot. Ils devront donc partager l'espace !
5. Retirez un des carrés de papier/moquette et remettez la musique. Les enfants circulent hors des îlots.
6. Arrêtez la musique : chaque enfant doit trouver place sur les îlots restants.
7. Continuez de retirer un carré à chaque fois, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus moyen de mettre tout le monde sur le ou les icebergs restants. Encouragez les enfants à s'aider, à se porter, à se grimper dessus, mais sans se faire mal !

Positionnez-vous

Type d'activité : jeu de prises de position par rapport à une question donnée

Objectif : clarification de ses opinions ; croyances et stéréotypes ; expression de soi ; affirmation de soi ; écoute et acceptation des opinions diverses.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20-30'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel - Préparation : listez des thèmes/questions appropriés pour votre public.

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement. Commencez par mettre le groupe sur une seule ligne, au centre de la pièce.

Déroulement :

- « Dans ce jeu, comme dans la vie, il s'agit de prendre position. Dans ce jeu, je vais énoncer une croyance, une affirmation quelconque, et vous allez devoir décider si vous y adhérez ou non. »

Pour commencer, nous allons tous nous tenir sur une seule ligne **au centre** de la pièce. D'un côté (*mettons : à gauche*), nous aurons le côté NEGATIF (NON), c'est le côté où vous choisirez de vous rendre si vous n'êtes pas d'accord avec l'énoncé que je donnerai. De l'autre côté (*mettons : à droite*), nous aurons le POSITIF (OUI), et vous vous y rendrez si vous êtes d'accord. Si vous êtes sans opinion, vous restez au centre. OK ?

Après nous prendrons un temps pour écouter votre opinion, ce qui vous a fait choisir telle ou telle position. Si vous voulez changer de camp durant cette phase, cela restera encore possible, mais je vous demanderai pourquoi. Est-ce clair ? Voici le premier énoncé :

- LES FILLES SONT PLUS INTELLIGENTES QUE LES GARCONS.

(Observez les positionnements. Généralement toutes les filles sont dans le OUI, les garçons dans le NON... Vous pouvez éventuellement laisser cette question en suspens, car le sujet est bien trop sensible. Déclarez qu'il s'agit seulement d'un essai pour voir si tout le monde a bien compris... Invitez les joueurs à revenir au centre et passez à l'énoncé suivant.)

- LES FEMMES SONT NATURELLEMENT PLUS DOUEES POUR S'OCCUPER DES ENFANTS.

À chaque question, interrogez plusieurs participants : Pourquoi penses-tu 'OUI' ? pourquoi 'NON' ? Pourquoi sans opinion ?... **Éventuellement, invitez à explorer un**

peu plus loin. Mais évitez le débat ! Il ne s'agit pas d'opposer des points de vue, mais de laisser chacun s'exprimer, sans nécessairement aboutir à une conclusion ou un positionnement commun.

- LES HOMMES SONT PLUS VIOLENTS QUE LES FEMMES.

Pour explorer un peu plus loin :

- à quoi observes-tu cela ?
- quels différents types de violence sont possibles ?

- IL EST PLUS FACILE D'ÊTRE BLANC QUE NOIR.

Pour explorer un peu plus loin :

- Échangerais-tu ta peau contre celle d'un noir ?
- Épouserais-tu un(e) noir(e) – une personne de couleur ? Un(e) blanc(he) ?...
- Est-ce que les noirs sont mieux que les blancs ?
- S'il y a une différence, est-elle innée ou inculquée ?
- Dans quel environnement culturel a-t-on les meilleures chances de recevoir une éducation valable ?
- Quelles sont les valeurs qui entrent en jeu dans cet énoncé ?...

- LES PROGRAMMES TELE SONT BONS POUR LA CULTURE GENERALE.

- TOUT DANS LA VIE EST UNE QUESTION D'ARGENT. PLUS ON EN A MIEUX C'EST.

- LA COMPETITION EST INDISPENSABLE À LA VIE ; IL Y A TOUJOURS EU DES GAGNANTS ET DES PERDANTS, ET IL Y EN AURA TOUJOURS.

- IL FAUT TRAVAILLER DUR POUR REUSSIR DANS LA VIE.

- LES NATIONALISMES SONT POTENTIELLEMENT GENERATEURS DE GUERRE.

- CEUX QUI SONT BEAUX REUSSISSENT MIEUX QUE LES AUTRES ; LE PHYSIQUE EST ESSENTIEL POUR REUSSIR.

- CE QUE L'ÊTRE HUMAIN FAIT À LA PLANETE IL LE FAIT À LUI-MEME.

- L'HOMOSEXUALITE EST UNE DEVIATION SEXUELLE CONTRE NATURE.

- etc.

Discussion - Partage : Avez-vous aimé ce jeu ? Pourquoi ?

Comment vous sentez-vous face à une opinion différente ?

Est-ce nécessaire d'avoir tous les mêmes opinions dans la vie ?

Que faut-il (quelles compétences) pour vivre ensemble en harmonie malgré des divergences d'opinion ?

Comment respecter toutes les opinions ? Comment faire quand elles sont conflictuelles ?

Quels sont les « STEREOTYPES » typiques répandus dans notre société ?...

Conseil pour l'animateur : veillez à avoir des énoncés non seulement adaptés à votre public, mais aussi qui permettent facilement une divergence d'opinion, donc pour lesquels il y a des arguments pour et des arguments contre. Il est évidemment aussi utile de choisir des sujets qui amènent à se positionner sur des choix de valeur.

Prendre soin de soi

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : > > > > >

(2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 24)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

Imagine que tu aies eu une journée fatigante à l'école et que tu te sentes fatigué(e). Pense à tout ce que tu pourrais faire pour te détendre, te reposer, te remettre en forme... Dessine ou écris ce que tu ferais :

Partage tes idées et ressents en sous-groupe. Écris ici les bonnes idées des autres qui complètent les tiennes :

Présentations en binômes

Type d'activité : activité de communication en binômes.

Objectif : faire connaissance, communication, expression de soi, écoute, attention, cohésion de groupe, apprentissage linguistique (si en langue étrangère)

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 20-25' (selon la taille du groupe)

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés en binômes.

Déroulement:

1) Les participants sont mis en binômes (utiliser un moyen qui les répartit au hasard) + décidez qui est A et qui est B. Ils ont quelques minutes (5 ou 6) pour se présenter l'un à l'autre (Qui suis-je ? Mes particularités, mes compétences, mes hobbies, mes angoisses, etc.). A commence (2-3'), ensuite ce sera au tour de B. Ils peuvent prendre quelques notes.

(NB : si l'activité est pratiquée en « langue étrangère », selon le niveau de connaissance linguistique, l'enseignant pourra afficher certaines expressions de base, ce qui peut être utile pour aider les enfants à parler d'eux-mêmes.)

2) Ensuite, chaque participant présentera son partenaire au reste du groupe (ou sous-groupe de 6 à 8 si le grand groupe est trop important).

Débriefing : ressentis et observations ? Quels apprentissages ?

Variante : cette activité peut également se faire en trinômes (voir « **interviews en trinômes** » (livret 4) ou en plus grands groupes. Toutefois, plus le nombre est important, plus l'exercice peut être difficile pour ceux qui n'ont pas l'habitude de se dévoiler face aux autres.

Conseil d'animation : l'animateur reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

Que fais-tu?

Type d'activité : improvisation simple.

Objectif : échauffement, mise en lien, spontanéité, affirmation de soi

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement au centre du cercle.

Déroulement :

Le groupe se tient en cercle (ou en file indienne sur un côté de l'espace de jeu).

Un premier joueur (spontanément ou en tête de file) entre dans l'espace et commence à mimer une activité simple, par exemple, «*se brosser les dents*».

Un deuxième joueur (spontanément ou le suivant) entre à son tour et dit au premier : "**Que fais-tu ?**"

Sans interrompre son mime, le premier doit alors répondre **n'importe quoi SAUF ce qu'il fait réellement**. Dans notre exemple, il pourrait dire: «*Je lave la voiture*» ou «*je me coupe les ongles d'orteils*»... Cela doit être TOTALEMENT DIFFÉRENT, et en plus l'action du mime ne peut être interrompue !

Dès que le deuxième joueur entend la réponse, il doit immédiatement commencer à mimer l'activité mentionnée dans la réponse (pas celle qui est mimée !).

La première personne retourne se positionner dans le cercle (ou au bout de la file) et le troisième joueur entre en scène et interroge le mimeur : "Que fais-tu ?"...

Et ainsi de suite.

Prolongation :

- Après un moment, ajoutez une consigne : il faut introduire un **OUTIL** à la réponse donnée : "*Je fais*" devient "*Je fais **avec ... tel ou tel OUTIL** ...*"

Exemple : « *je fais la vaisselle **avec** un cure-dent.* »

Ou : « *je masse ma grand-mère **avec** un parapluie.* »

Cela peut/doit n'avoir aucun sens. La deuxième personne doit commencer à agir dès qu'elle entend une partie de la réponse.

- Ensuite, on peut ajouter « **pendant que...** » à la réponse donnée :

*"Je fais mes devoirs avec mon chat **pendant que** le chien cire mes chaussures."*

(NB : cela peut être « pendant que je fais autre chose » ou « pendant que d'autres choses se produisent ».)

Par exemple: «*Je peins la pelouse avec un poisson en faisant de la plongée sous-marine.*»

Ici, nous devrions voir le joueur entrant peindre la pelouse avant même qu'il n'entende dire qu'il doit utiliser un poisson pour le faire ! Et quand il entend parler de plongée sous-marine, il doit immédiatement s'adapter. L'animateur doit s'assurer que les trois détails se retrouvent dans le mime.

Conseils d'animation :

Insister sur le fait que la personne qui mime NE PEUT ARRÊTER son mime avant que le joueur qui l'interroge ne se soit mit à mimer. Et cette dernière DOIT COMMENCER IMMÉDIATEMENT lorsque la réponse est entendue. Pas de temps de réflexion !

La réponse donnée NE PEUT être ni ce que la personne est en train de mimer, ni quelque chose qui y ressemble. Cela doit être totalement différent. De plus, on peut préciser que les joueurs ne peuvent pas répéter ce qui a déjà été dit ou joué.

Partage : ressentis et apprentissages.

Variante : Ce jeu peut également être joué en tournoi, de manière compétitive (même si le but réel reste l'improvisation et le plaisir). Les deux joueurs en scène se renvoient la question "**Que fais-tu ?**" jusqu'à ce que l'un d'eux «commette une faute» en se répétant, ou en arrêtant l'action avant de répondre à la question, ou en ne commençant pas l'action à temps ou en répondant la vérité... Un nouveau joueur vient alors défier le gagnant, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les personnes sauf une aient été éliminées.

Quels talents particulier as-tu ?

Type d'activité : exploration en binômes, avec dessin à réaliser pour le partenaire.

Objectif : estime de soi, affirmation de soi, écoute, créativité, appréciation mutuelle.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – **primaires (CE-CM)** – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 45 à 60 minutes.

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel : une feuille de papier A3 par participant ; des feutres et crayons de couleur, matériel de coloriage en abondance.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en binômes assis.

Déroulement : en 3 phases (et une 4^e facultative, en possible prolongement).

Répartissez les joueurs en binômes. Les joueurs sont invités à s'asseoir en face à face, dispersés dans la salle, et à décider qui est A et qui est B. Ensuite donnez les instructions phase par phase :

(1) **Exploration individuelle.** A va commencer à poser une question, à laquelle B va répondre. La question posée sera répétée lorsque l'autre (B) arrête de parler. L'écouter (A) ne peut que répéter la même question, dans l'invitation à explorer davantage. Il offre une écoute soutenue, sans intervention aucune.

A : « **quels talents particulier as-tu (encore) ?** » (On répète chaque fois la même phrase lorsque nécessaire, sans la modifier. Donc pas « *quoi encore ?* » mais toute la phrase. Aucune autre parole !)

B : « **j'ai un talent particulier pour ...** » *(accorder 6' à 8' à chacun)*

L'écouter NOTE les talents (par mots clé). L'objectif est d'explorer tous nos divers talents, sans rentrer dans les détails. Juste énumérer, mais bien au-delà des choses les plus évidentes. Accordez un temps suffisant.

Après 6 à 8 minutes on inverse : B questionne, A répond.

(pendant ces échanges, déposez une feuille de papier A3 et du matériel de coloriage à côté de chaque binôme).

(2) **Réalisation d'un dessin** : Lorsque les deux joueurs ont terminé leur exploration, invitez chacun à réaliser une « œuvre d'art » avec les talents et qualités énoncées par le partenaire. Quelques idées de dessin peuvent être suggérées sur le tableau, par exemple en forme de mandala, des pétales de fleur, des mains émanant d'un soleil, des

fruits aux branches d'un arbre, de petits nuages dans le ciel... etc.). L'idée est que le dessin mette en évidence les qualités du partenaire dans des bulles ou espaces disposés artistiquement. À l'intérieur de ces bulles, inscrivez les talents inscrits sur la liste.

Cette activité doit se faire **EN SILENCE** ! (*Mettez un fond musical apaisant.*) Demandez bien de mettre en évidence le nom du partenaire sur le dessin, et de laisser quelques espaces (bulles) libres pour compléter avec d'autres talents observés plus tard.

(Accordez 15' à 20' pour cette activité. Mettez un fond musical doux, paisible, éventuellement avec quelques bruits de nature...)

(3) **Échange et marche libre** : Lorsque tous ont terminé (indiquez progressivement le temps restant !) les posters sont ensuite échangés, remis à leur destinataire (celui/celle dont le nom est indiqué sur la feuille), qui découvre, remercie et apprécie.

Puis le groupe peut se promener librement dans la salle en prenant le temps de regarder et d'apprécier les œuvres réalisées, de s'apprécier mutuellement. Elles seront ensuite affichées.

Variante : chacun lit (présente) son poster au groupe avant de l'afficher.

Partage/débriefing : cette étape peut ensuite être complétée par un échange sur les ressentis et apprentissages que l'activité a mis en évidence. (*Ils sont généralement nombreux !...*)

(4) **Chercheurs de talents** (prolongation facultative): chacun est ensuite invité à continuer à repérer chez soi-même et chez les autres des talents et qualités, des choses que l'on sait bien faire, que l'on a réussi... Ce peuvent être des talents à la maison, talents à l'école, talents envers moi-même, talents envers les autres, mes talents ou ceux observés chez les autres... On complète les posters individuels tout au long de la journée ou de la semaine...

Le poster individuel peut être complété par une photo, éventuellement une photo montrant l'enfant dans l'exercice d'un talent particulier (musique, sport,...)

Que ressens-tu dans ton corps en ce moment ?

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 12)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

- Juste là, dans ton corps, quelles sont les sensations qui attirent ton attention ?
- Prends un moment pour respirer et ressentir... Juste accueillir ce qui est là...
- Quand tu es prêt(e), dessine comment tu te sens dans ton corps en ce moment :

.....

Que t'inspire cette expérience ? Quel apprentissage en retires-tu ?

Quels pas concrets ?

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 40)

Écris une chose que tu aimerais être capable de faire, une nouvelle compétence

Quelles sont les pas concrets qu'il te faudra faire pour atteindre cet objectif ?

Dessine cette nouvelle compétence :

Qui est le meneur ?

Type d'activité : jeu collectif simple.

Objectif : échauffement, mise en lien.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : joueurs en cercle.

Déroulement :

Un volontaire sort. Le groupe désigne alors un meneur. Celui-ci fait un mouvement (se gratter le nez, le ventre, le genou... agiter la main, bouger le pied, le bassin, la tête, mimer quoi que ce soit...). Il est obligé de changer très régulièrement de mouvement et sera chaque fois instantanément imité par l'ensemble du groupe. Toutefois, les joueurs doivent éviter de le regarder afin de ne pas le trahir.

Le volontaire entre et a une (ou deux) minute pour deviner qui est le meneur. Il peut faire trois tentatives. S'il échoue il doit exécuter une punition au centre du cercle : faire un mime, une gymnastique, une clownerie, imiter un cri d'animal, chanter,...

Le meneur précédent sort et le groupe choisit un nouveau meneur.

Conseil d'animation : L'animateur peut jouer, tout en gardant un œil sur l'ensemble du groupe.

Qui suis-je?

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1-2) », activité n° 2)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

- Si j'étais un animal, je serais... : *(Quel animal, pourquoi, quelles compétences, quel genre de vie aurais-tu ? Quels ressentis ?...)*
- Ma famille :
- Mon plat préféré :
- Mon lieu préféré :
- Mon film préféré :
- Mon livre préféré :
- Mes talents particuliers (ce que je fais bien) :
- Les personnes que j'admire le plus :
- Les choses que je n'aime pas :
- Mon souhait le plus cher :
- Trois choses que je voudrais qu'on sache de moi :
 - 1)
 - 2)
 - 3)

Partage en sous-groupes.

Règles de vie et contrat de classe

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1-2) », activité en début de livret)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

Quelles sont les conditions pour que la classe fonctionne correctement ?

- Ce que j'aime dans l'organisation de la classe (et qui devrait être la règle) :
- Ce que je n'aime pas dans l'organisation de la classe (et qui devrait être évité) :
- Ce dont j'ai besoin personnellement pour me sentir à l'aise dans cette classe :
- Ce que je pense pouvoir faire pour que les autres se sentent à l'aise dans cette classe :

Nous avons décidé ensemble de respecter les règles suivantes dans la classe (*formulées sous forme de 'messages-je'*) :

.....

J'appose ma signature en signe d'accord :

(Voir également : le Contrat de classe ; le Conseil de coopération, le Cercle de parole)

(Le) Relais du geste

Type d'activité : jeu en cercle.

Objectif : échauffement, mise en lien, attention, restitution précise, langage corporel.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15'

Nombre de participants : 8 à 20 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs en grand cercle, en mouvement.

Déroulement :

Les joueurs se tiennent debout en large cercle, pas trop près les uns des autres. Un joueur commence : il fait un geste simple (éviter les contorsions acrobatiques !), accompagné d'un son simple (pour commencer, l'animateur peut démontrer un bon exemple). Idéalement, le geste sonore est fait en direction du voisin de droite.

Ensuite le voisin de droite va reproduire *le plus exactement possible* le même geste et le même son. Et ainsi de suite (on tourne vers la droite et on fait le tour du cercle).

Attention : insistez bien sur la consigne : on imite son voisin précédent, pas le geste initial ! Si quelqu'un introduit une modification du geste ou du son, aussi infime qu'elle soit, le suivant doit le reproduire le plus fidèlement possible. Mais vous n'êtes pas censés modifier quoi que ce soit !

Partage : quels ressentis ? Quels apprentissages ?

Variantes : voir « la Vague sonore », « le Ruban sonore ».

Relaxation MANDALA

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

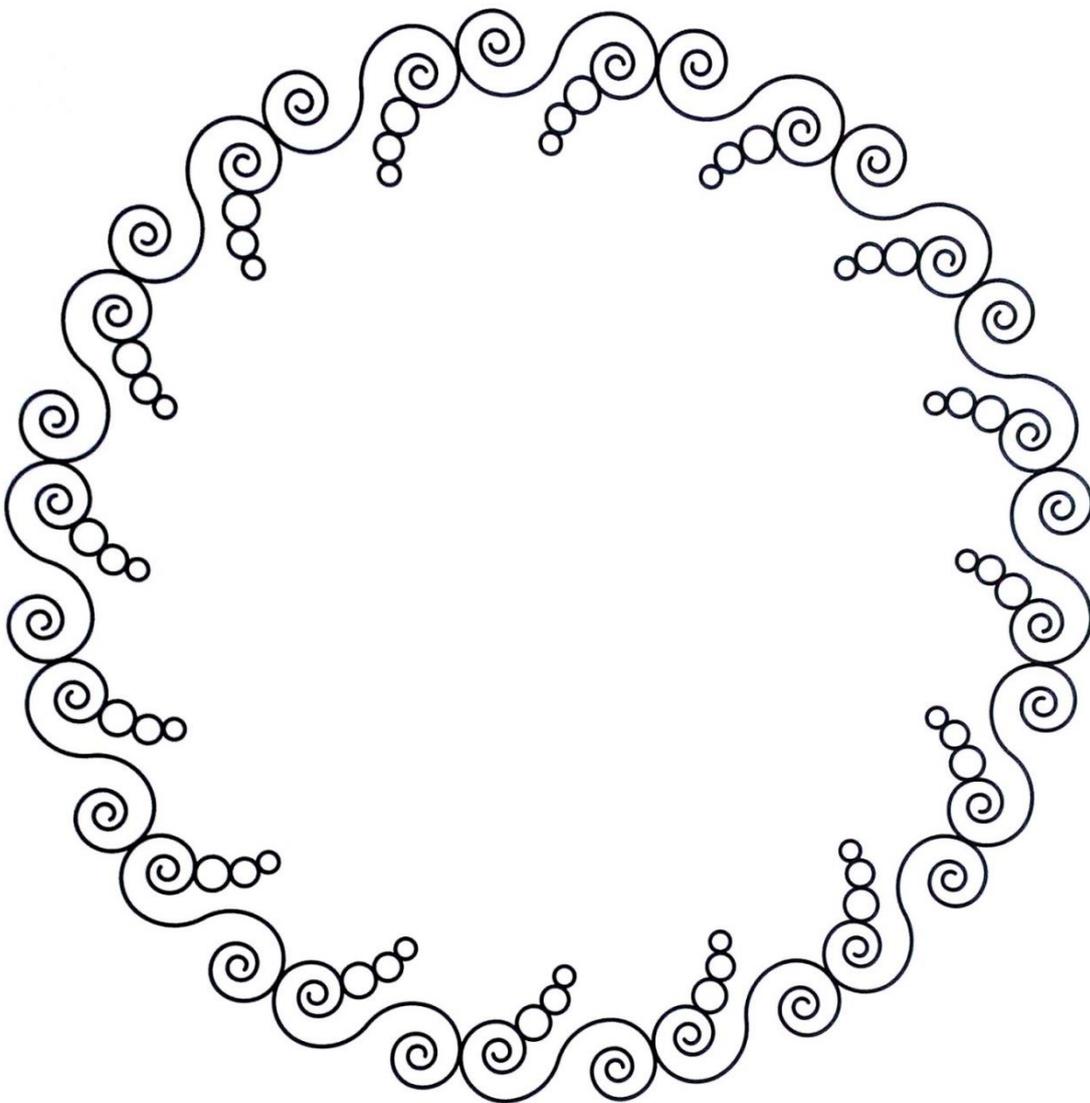


maternelles – primaires (CP – CE – CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité 26)

Proposez à vos élèves une expérience de dessin de Mandala (à colorier, à imaginer ou à compléter) et invitez-les à partager comment il se sont sentis durant cette expérience.



Je complète ce mandala et je partage en sous-groupe comment je me suis senti en dessinant.

Résoudre les conflits

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

(Voir « Mon journal de bord CPS (2) », activité n° 31)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

Souviens-toi d'une dispute récente, une situation de conflit.

1 – Avec qui était-ce ?

2 – Que s'est-il passé qui fut la cause du conflit ?

3 – Quelle a été ton attitude ?

4 – Quelle a été l'attitude de l'autre (*juste les faits observés*)

5 – Comment t'es-tu senti(e) à la fin ?

6 – Comment penses-tu pouvoir éviter une prochaine fois que les choses se passent de la même manière ? Que pourrais-tu faire différemment, soit pour éviter un conflit, soit pour le résoudre de manière à ce que tout le monde soit content, soit pour « réparer » une erreur... ?

Note (ou dessine) ici et partage tes idées :

Ressemblances et différences

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

(Voir « Mon journal de bord CPS (2) », activité n° 4)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

- Qui est ton/ta meilleur(e) ami(e) ?
- Quelles sont les choses que vous avez en commun (les ressemblances) ?
- Quelles sont les différences qu'il y a entre vous ?
- Qui aimes-tu qui est très différent de toi ?
- Quelles sont les choses que vous avez néanmoins en commun ?
- Est-il plus facile d'aimer quelqu'un qui te ressemble ?
- Que pouvons-nous apprendre de nos différences ?

Ressentir dans le corps

Type d'activité : activité collective, exploration en mouvement

Objectif : conscientiser les ressentis dans le corps et les postures corporelles liées aux différentes émotions ; passer d'une émotion à l'autre.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Divisez le groupe en deux. Avertissez que ceci est une activité non-verbale, donc en silence.

Une moitié sera '**gaie/joyeuse**', l'autre sera '**triste/déprimée**'. Invitez les joueurs à se répartir dans l'espace : *marchez librement... puis immobilisez-vous. Chacun maintenant va prendre quelques instants pour renouer avec cet espace émotionnel que je vous ai indiqué, de joie ou de tristesse...*

Quelle posture votre corps prend-il ?... Comment se positionnent vos épaules, votre tronc ?... Comment se modifie votre visage ?... votre respiration ?...

Laisser votre corps s'exprimer et ressentez cet état dans tout votre être...

Maintenant, marchez librement en exprimant cet état... Quelle démarche ?... Quel regard autour de vous ?...

(Laissez les joueurs circuler durant 1 minute. Evitez qu'ils n'entrent directement en contact les uns avec les autres.)

Ensuite, invitez le groupe à s'immobiliser et à relâcher leurs sensations, à revenir à leur « état normal »... Ensuite :

*Maintenant, ceux qui étaient dans la joie vont explorer la **TRISTESSE**, ceux qui étaient dans la tristesse vont explorer la **JOIE**...*

Prenez quelques instants pour renouer avec cet espace émotionnel...

Quelle posture votre corps prend-il ?... Comment se positionnent vos épaules, votre tronc ?... Comment se modifie votre visage ?... votre respiration ?...

Laisser votre corps exprimer cet état et ressentez-le dans tout votre être...

Maintenant, marchez librement en exprimant cet état... Quelle démarche ?... Quel regard autour de vous ?...

(Laissez les joueurs circuler durant 1 minute.)

Ensuite, invitez les joueurs à s'immobiliser de nouveau et à relâcher leurs sensations, à revenir à leur « état normal »... Puis :

*Maintenant, ceux qui étaient dans la joie vont explorer la **PEUR**, ceux qui étaient dans la tristesse vont explorer la **COLERE**...*

Prenez quelques instants pour renouer avec cet espace émotionnel...

Quelle posture votre corps prend-il ?... Comment se positionnent vos épaules, votre tronc ?... Comment se modifie votre visage ?... votre respiration ?...

Laisser votre corps exprimer cet état et ressentez-le dans tout votre être...

Maintenant, marchez librement en exprimant cet état... Quelle démarche ?... Quel regard autour de vous ?...

(Laissez les joueurs circuler durant 1 minute.)

Ensuite, invitez les joueurs à s'immobiliser de nouveau et à relâcher leurs sensations, à revenir à leur « état normal »... Puis :

*Maintenant, ceux qui étaient dans la colère vont explorer la **PEUR**, ceux qui étaient dans la peur vont explorer la **COLERE**...*

Prenez quelques instants pour renouer avec cet espace émotionnel...

Quelle posture votre corps prend-il ?... Comment se positionnent vos épaules, votre tronc ?... Comment se modifie votre visage ?... votre respiration ?...

Laisser votre corps exprimer cet état et ressentez-le dans tout votre être...

Maintenant, marchez librement en exprimant cet état... Quelle démarche ?... Quel regard autour de vous ?...

(Laissez les joueurs circuler durant 1 minute.)

Ensuite, invitez les joueurs à s'immobiliser de nouveau et à relâcher leurs sensations, à revenir à leur « état normal »... Puis :

*Maintenant, tout le monde, prenez quelques instants pour renouer avec un état de **CONFIANCE**...*

Quelle posture votre corps prend-il ?... Comment se positionnent vos épaules, votre tronc ?... Comment se modifie votre visage ?... votre respiration ?...

Laisser votre corps exprimer cet état et ressentez-le dans tout votre être...

Maintenant, marchez librement en exprimant cet état... Quelle démarche ?... Quel regard autour de vous ?...

(Laissez les joueurs circuler durant 1 minute.)

PARTAGE et DISCUSSION : quels ressentis ? Quels apprentissages ?...

Questions :

- Est-ce que les émotions affectent le corps, la posture, la manière de se mouvoir, de regarder les autres ?
- Etait-ce facile de changer d'état émotionnel ? Qu'est-ce qui facilitait ce changement ? Comment changez-vous d'état émotionnel dans la vie réelle ? Quel exemple pouvez-vous donner d'une expérience où vous êtes passés en un instant d'un état à l'autre ?...
- Quelles pensées étaient présentes, quels besoins, quelles envies ?...

Retrouvez votre famille animale

Type d'activité : jeu simple

Objectif : échauffement, mise en lien

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 12 à 30-40 participants

Matériel : bandeaux à mettre sur les yeux, un par participant.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

- 1) Distribuez des masques à tous les joueurs (foulard ou bandeaux pour jouer en aveugles).
- 2) Répartissez les joueurs en 4 ou 5 sous-groupes de 3 à 6 joueurs (il n'est pas indispensable que leurs nombres soient égaux). Rassemblez-les dans des espaces distincts, un peu à l'écart les uns des autres.
- 3) Allez tour-à-tour vers chacun de ces groupes et dites-leur « *vous êtes des vaches (...poules, chats, chiens, canards, poussins,...). Quel cri font les vaches (...poules, chats, chiens, canards, poussins,...) ?...* » Assurez-vous qu'ils fassent bien tous le même cri, afin qu'ils se reconnaissent. Ils font donc dans chaque groupe une famille animale. « *Vous allez vous éparpiller en aveugles. Le but du jeu est de vous retrouver par votre cri. Lorsque vous avez retrouvé quelqu'un de votre famille, vous lui donnez la main et constituez une chaîne. Si vous tombez sur une chaîne déjà constituée et dont le cri est le vôtre, avancez à tâtons jusqu'au bout de la chaîne et joignez-vous-y. Si ce n'est pas votre famille, repartez à la recherche des vôtres... Le jeu dure jusqu'à ce que tout le monde ait rejoint sa chaîne.* »
- 4) Invitez ensuite les joueurs à mettre leurs masques et à se disperser librement dans l'espace disponible. SANS faire les cris dans un premier temps. Juste explorer la marche en aveugle. Invitez à ne commencer qu'à votre signal. Invitez aussi à ne pas crier trop fort ni en permanence, car dans ce cas on ne s'entend plus. Échangez vos cris uniquement lors d'une rencontre.

Lorsque tous les participants sont regroupés, l'animateur invite les participants à ôter les bandeaux et reformer un cercle.

VARIANTE : on peut également faire des **familles émotionnelles** plutôt que des animaux. Les rieurs, les pleurnicheurs, les angoissés, les frigorifiés, les râleurs,...

(Note : ce jeu est très amusant également dans le noir, avec ou sans les yeux bandés, à condition qu'on ne puisse pas se voir clairement...)

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se passe bien.

Sculptures d'argile en binômes

Type d'activité : se sculpter réciproquement.

Objectif : explorer des postures diverses et les ressentis associés ; confiance ; rapprochement

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – **collège** – **secondaires** – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Mise en place : choisissez un partenaire et éparpillez-vous deux par deux (éventuellement en cercle autour de la pièce)... Décidez lequel de vous deux est A et lequel est B.

Instructions : « ceci est un exercice non verbal, je vous demande donc de rester en silence jusqu'à la fin. Voici ce que vous allez faire : les A vont modeler une sculpture, les B sont l'argile à modeler. Il s'agit pour les A de créer une statue exprimant un état émotionnel (que je vais vous indiquer dans un instant). Le sculpteur doit s'assurer que la situation et la pose qu'il choisit soient suffisamment confortables pour que la sculpture ne s'effondre pas. Sculptez le corps entier dans la position corporelle de l'état émotionnel que vous voulez exprimer (montrer comment faire !). Les B quant à eux se comportent comme un paquet d'argile. Ils se laissent modeler sans faire aucun mouvement par eux-mêmes. Laissez le sculpteur autant que possible réaliser son œuvre. Figez-vous dans la forme qu'il vous imprime... Attention : vous devez 'modeler' votre argile. Vous ne pouvez ni lui parler, ni lui 'montrer' ce qu'elle doit faire. Est-ce clair ?... Vous avez 3 minutes pour réaliser votre œuvre. Lorsque vous aurez terminé, venez me rejoindre au centre de la pièce. Nous visiterons ensuite le musée. OK ?... »

1) **LE THEME** QUE VOUS ALLEZ EXPRIMER EST : **un état de désespoir**, rien ne va plus, je suis profondément malheureux !... (Votre espace d'impuissance) Allez-y. »

Après quelques minutes, demandez aux sculpteurs de vous rejoindre pour faire le tour de l'atelier et admirer les œuvres. S'arrêtant devant chacune d'elles, leur créateur explique ce qu'il a voulu exprimer. Demandez éventuellement à la sculpture si elle peut ressentir ce que le sculpteur a voulu exprimer.

2) Retour aux binômes. Inverser les rôles. Les B sont sculpteurs, les A sont l'argile. **LE THEME, MAINTENANT EST : un état de grande confiance**, je suis profondément heureux (votre espace de confiance).

Discussion - Partage : comment avez-vous vécu ce jeu ? Les différents états émotionnels ont des positions corporelles qui leur correspondent. C'est intéressant à observer. Quelle position votre corps prend-il lorsque vous êtes dans votre espace d'impuissance... et dans votre espace de confiance ?... Notez que nous avons tous ces différents espaces intérieurs. On est parfois dans l'un, parfois dans l'autre. En fait, il est facile de passer de l'un à l'autre...

Se faire des amis

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 15)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

- Quels sentiments le mot "amitié" évoque-t-il pour toi ?
- Quels sont les gestes et attitudes que tu **apprécies** de la part de tes ami(e)s ?
- Quels sont les gestes et attitudes que tu **n'apprécies pas** ?
- Quelles sont les choses les plus "chouettes" que vous ayez faites ensemble ?
- Que faut-il pour qu'une amitié fonctionne bien ?
- Que faut-il éviter de faire entre amis ?

Se ranger par ordre de...

Type d'activité : jeu de dégel pour un groupe qui ne se connaît pas encore bien.

Objectif : prise de contact, communication, découverte des différences et caractéristiques de chacun...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – **primaires (CP - CM)** – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 10 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement : Les membres du groupe doivent se ranger en cercle dans l'ordre indiqué :

- soit par ordre de **taille** (du plus grand au plus petit) ;
- soit d'après la **couleur des cheveux** (du plus clair au plus foncé) ; ou **longueur...**
- soit par ordre de **date de naissance** (du plus jeune au plus âgé) :

Instruisez : *'Ceci est un jeu silencieux. Il est interdit de parler ou même de chuchoter. Seuls les signes par gestes sont autorisés. Le but du jeu est de se ranger selon ... la **date de naissance** de chacun, du plus âgé au plus jeune, sans se tromper. Si vous êtes nés le même jour, vous devez identifier l'heure exacte. Lorsque chacun aura trouvé sa place (en silence !) nous vérifierons les dates de naissance en faisant le tour du cercle. Ceux qui se sont trompés de place devront danser au centre ou faire une pitrerie.'*

Lorsque le rangement est terminé, faites un tour de cercle où chacun donne sa date de naissance. Ceux qui se sont trompés, en amont comme en aval, viennent au centre. A la fin ils font une « danse ridicule » devant le cercle qui applaudit...

- > soit encore par ordre **alphabétique du prénom**, d'après la première lettre du leur prénom, ou seconde, si c'est la même, ou troisième... Pour un même prénom il faudra suivre l'ordre du nom de famille.

Toute communication doit être réalisée de manière non-verbale, exceptée la dernière si les noms ne sont pas connus.

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur.

Si j'étais célèbre

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 39)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

J'aimerais être célèbre pour :

Si j'étais célèbre, je ferais :

Statues musicales

Type d'activité : jeu simple, similaire aux « chaises musicales », sauf qu'on joue sans chaises.

Objectif : échauffement, mise en lien, attention, écoute, éveil corporel.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 8 à 30 +

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Matériel : musique rythmée, entraînante.

Déroulement :

Les enfants sont éparpillés dans l'espace disponible. Ils dansent librement au rythme de la musique (invitez-les à faire des mouvements amples !). Lorsque la musique s'arrête, ils doivent instantanément s'immobiliser (se 'geler') en statue. Les statues qui bougent sont éliminées. Prenez quelques secondes (pas trop !) pour vérifier si tout le monde est bien immobile... Remettez la musique... Poursuivez jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Les joueurs éliminés peuvent aider à repérer les statues qui bougent.

(Le) Tableau magique

Type d'activité : jeu d'impro, théâtre spontané.

Objectif : échauffement, mise en lien, créativité, esprit d'équipe.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 30' à 45'

Nombre de participants : 10 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Mise en place (disposition des participants) : sous-groupes de 5, 6 ou 7 joueurs

Instructions de départ :

« Je vais vous donner un thème, différent pour chaque groupe. Vous aurez ensuite 3' pour préparer une mise en scène 'statique' de ce thème. Donc sans dialogue, juste une situation figée. Chaque membre du groupe doit y jouer un rôle, qui peut être une personne ou un objet. Par exemple, si le thème est 'regarder un film à la télé', un joueur peut faire la télé, un autre le canapé, les autres assis dessus... Ensuite, nous ferons une représentation des tableaux, un groupe à la fois, avec les autres groupes comme spectateurs. Et lorsque vous ferez la présentation de votre tableau, je viendrai toucher l'un après l'autre les acteurs, pousser sur un bouton comme pour vous actionner : et vous devrez bouger et faire un son, faire une animation, jusqu'à ce que j'éteigne. OK ? »

Thèmes possibles : au supermarché ; un accident de la route ; un incendie ; à l'hôpital ; la cour de récré ; le bateau pirate ; chez le dentiste ; au zoo ; à la gare ; le terroriste ; ...

Conseils pour l'animateur : faire un échauffement d'abord (les marches, par exemple) ; on pourra terminer par une petite relaxation/détente/recentrage...

L'animateur ici ne joue pas. Il reste en observateur. Il rappelle le temps restant.

Touche-touche couleurs

Type d'activité : jeu simple, échauffement.

Objectif : mise en lien, mouvement, attention, écoute, assertivité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre : 12 à 30 participants

Matériel : Musique douce, un tambourin, un djembé ou une clochette...

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Les participants circulent librement au son d'une musique douce, le tambourin étant placé dans un coin de l'espace. L'animateur demande à un participant d'aller frapper sur le tambourin (ou de sonner la clochette) et de donner la consigne d'une couleur que tous les joueurs doivent alors aller toucher sur un autre joueur. Chacun à son tour est appelé à donner le signal d'une couleur.

Variante : en même temps que de nommer une couleur, on peut aussi annoncer une façon de se déplacer « sauter à pieds joints », « sauter sur un pied »...

Conseil d'animation : l'animateur peut jouer ou rester en observateur.

Trois mots pour une histoire

Type d'activité : improviser une histoire avec les mots donnés

Objectif : échauffement, mise en lien, spontanéité, créativité, affirmation de soi, écoute, acceptation.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 2 à 30+ participants (en binômes ou en groupe)

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés.

Déroulement :

Répartissez-vous en binômes, debout, face à face. Décidez qui est A et qui est B. A va commencer par donner spontanément 3 mots, et B va immédiatement improviser une histoire avec ces 3 mots. Allez-y. (*Laisser se poursuivre 1 minute environ, ensuite inverser*). Voir 'Variante' : « **que se passe-t-il ensuite ?** »

Partage / Discussion : était-ce facile ? Difficile ? Comment avez-vous fait pour créer une histoire ? Comment votre partenaire a fait ? Qu'avez-vous appris concernant le processus créatif ? Qu'est-ce qui fait qu'une histoire soit intéressante, captivante, amusante ?... Notez l'importance de ne pas se censurer : tout est permis (tant qu'on reste dans le respectueux). Le partenaire adopte une attitude d'acceptation. Aucun jugement.

Variante : Une variante intéressante est de permettre au conteur de demander, une fois qu'il a utilisé les trois mots : « **que se passe-t-il ensuite ?** ». Le joueur qui donne les mots continue à *alimenter* l'histoire avec **3 nouveaux mots**.

Précisez que les mots donnés peuvent être soit des objets soit des qualifiants (adjectifs), soit même des verbes (actions). Toutefois, la consigne devrait inclure qu'il ne s'agit pas de piéger son partenaire en lui donnant des mots compliqués ou difficiles à combiner, mais surtout de collaborer à la création d'une histoire intéressante.

Cette activité peut également être faite par deux volontaires face au groupe. Éventuellement en démonstration avant d'inviter l'ensemble du groupe à s'y mettre.

Trouve quelqu'un qui comme toi

Type d'activité : jeu relationnel

Objectif : acceptation, ressemblances et différences

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20-25 minutes...

Nombre : 12 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement : le groupe est éparpillé. Chacun cherche un partenaire qui partage une caractéristique SPECIFIQUE en commun : même hobby, sport, intérêt, compétence ou talent spécial, position familiale, signe astrologique ou autre... Ensuite on se met en binômes avec le partenaire ainsi repéré. (*Conseil* : Invitez à aller au-delà des caractéristiques très générales, telle que couleur de cheveux, nationalité, sexe... Explorez des détails personnels !)

- 1) Identifiez plus précisément, plus en profondeur, ce que vous avez en commun : partagez tour à tour, en vous concentrant sur vos ressemblances. Quels ressentis face à ces ressemblances ?... (2 à 4')
- 2) Ensuite, identifiez quelques différences que vous avez certainement aussi. Et comment ressentez-vous ces différences ?... (2 à 4')
- 3) Maintenant, quittez votre binôme et circulez à nouveau dans la pièce.... Trouvez un partenaire qui vous paraît fort différent de vous. Mettez-vous en binômes et identifiez vos différences. Partagez tour à tour, constatez vos différences. Quels ressentis face à ces différences ?... Puis, prenez un temps pour identifier aussi des ressemblances, des points communs que vous avez certainement. Lesquels ? Quels ressentis par rapport à ces points communs ?...

Retour grand groupe et débriefing : qu'avez-vous appris ? Qu'est-ce qui vous a surpris dans cet exercice ?

Les ressemblances et différences sont-elles réelles ou imaginaires ? Quelles différences de ressenti lorsque vous êtes avec des personnes que vous croyez différentes ?...

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur.

Voir également : l'activité 'Des choses en commun'.

Trouve ton partenaire animal

Type d'activité : jeu simple

Objectif : mise en lien, (éventuellement : constitution de binômes)

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10 minutes...

Nombre : 12 à 50+ participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

On distribue à chacun une carte où figure un animal (chien, chat, cochon, canard, vache, poule, etc...). Chaque carte existe en double, mais personne ne connaît la carte des autres. Les joueurs doivent faire le cri de leur animal afin de trouver leur partenaire.

Variante : ce jeu peut également se faire les yeux bandés. Autre variante : il y a 3, 4 ou 5 cartes par animal ; les familles d'animaux se retrouvent et forment des chaînes. Cette variante se jouera de préférence les yeux bandés. Voir aussi les jeux « **Retrouvez votre famille animale** » et « **Cui-cui** ».

Conseil d'animation : l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur.

Une journée parfaite

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1) », activité n° 25)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

Imagine une journée magnifique, où tout serait absolument 'parfait'. Décris ou dessine comment ce serait. Décris ce que tu ferais et comment tu te sentirais.

Fais la liste des choses qui peuvent rendre ta journée parfaite :

Partage en sous-groupes.

Un mot à la fois

Type d'activité : jeu créatif en équipe.

Objectif : mise en lien, écoute, coopération, spontanéité, expression de soi, apprendre à lâcher prise, prise de risque sans jugement, acceptation, s'amuser...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 6 à 30 participants, en sous-groupes de 6 à 10.

Localisation : espace suffisant ; joueurs en sous-groupes, debout en cercles.

Déroulement :

Mise en place : invitez les joueurs à se mettre en sous-groupes de 6 à 10 (12 grand maximum). Ils se mettent en cercles serrés, épaules contre épaules. Invitez les joueurs à regarder vers la sol, au cente. Pas de communication, pas de signes.

Instructions : vous allez raconter une histoire en disant chacun un seul mot à la fois, et en laissant ouvert celui qui donnera le prochain mot. L'amorce de l'histoire est : *il... était... une... fois...* Chacun de ces mots est à dire par une personne différente. Notez que même un tout petit mot est un mot. OK ?

Il s'agit surtout de bien s'écouter, de prendre sa place à bon escient, sans nécessairement se regarder. C'est un exercice de spontanéité et de créativité. Le but est d'aller le plus vite possible, sans temps de réflexion. Si deux personnes parlent en même temps, les deux mots s'annulent. Une troisième personne doit dire un mot, le même ou un autre.

Laisser jouer 4 à 5 minutes, voire plus. Arrêtez toutefois avant que les joueurs ne se lassent. Offrez éventuellement une ou plusieurs variantes ensuite.

Variantes :

- 1) On peut laisser à chacun 2 mots, 3 mots ou une phrase entière à la fois (dans ce cas terminer en fléchissant le ton).
- 2) On peut aussi faire un seul mot au premier tour, 2 mots au second, puis 3, puis 4. Éventuellement retour progressif vers un mot ensuite.
- 3) Cet exercice peut également se faire en binôme, un (deux) mot tour à tour.
- 4) Plutôt que de laisser n'importe quel joueur dire le mot suivant, on peut (avec les plus jeunes surtout) choisir de faire un tour de cercle.
- 5) On peut évidemment donner une amorce différente, genre '*minuit sonne...*', ou n'importe quoi d'autre.

Partage et discussion : Ressentis et observations. Que vous apprend cet exercice ?

Qu'est-ce qui était satisfaisant, qu'est-ce qui était frustrant ?

Vous censuriez-vous ? Comment se censure-t-on ? Comment se libérer ?...

Quelles sont les compétences utilisées dans ce jeu qui peuvent être utiles dans le travail de groupe que vous faites ?

Conseils pour l'animateur : encouragez la vitesse, la spontanéité, sans temps de réflexion. Arrêtez avant que les joueurs ne se lassent.

Vous pouvez prolonger ce type de travail avec des activités style « *dessin coopératif* » ou « *chef d'orchestre* », dont l'objectif est similaire.

Index des jeux et activités

1. - Ambassadeur
2. - Appel par le nom
3. - Apprendre à écouter
4. - Avant - Arrière
5. - Aveugle et son guide
6. - Ballon invisible
7. - Ballon qui suis-je
8. - Bâton indien
9. - Besoins et objectifs
- 10.- Ce que j'aimerais réaliser
- 11.- Ceci n'est pas mon ballon
- 12.- Cercle 'j'aime, je n'aime pas'
- 13.- Cercle d'appréciation
- 14.- Cercle de bonnes nouvelles
- 15.- Cercle de parole
- 16.- Chacun son tour
- 17.- Chanter & danser son prénom
- 18.- Chasse aux signatures
- 19.- Combien d'émotions y a-t-il ?
- 20.- Compter jusqu'à 20
- 21.- Conduite aveugle
- 22.- Conseil de coopération
- 23.- Contact visuel
- 24.- Course alphabétique
- 25.- Définir un contrat de classe
- 26.- Des choses en commun
- 27.- Des choses pas très gentilles
- 28.- Dessin coopératif
- 29.- Écoute en trinômes
- 30.- Est-ce que vous entendez ce que j'entends?
- 31.- Face aux émotions, que puis-je faire ?
- 32.- Faire des erreurs
- 33.- Faire des nombres
- 34.- Faire l'acteur
- 35.- Faire sa valise
- 36.- Fresques collectives
- 37.- Inventaire de mes forces et faiblesses
- 38.- Inventions
- 39.- J'aime tes genoux
- 40.- J'appelle
- 41.- Je suis moi
- 42.- Je suis un arbre
- 43.- Jeu de noms
- 44.- Langage des images
- 45.- Ma place dans le groupe

- 46.- Marche-Arrêt
- 47.- Marches
- 48.- Ma recette de réussite
- 49.- Mes affirmations positives
- 50.- Mes forces et faiblesses
- 51.- Mes principaux défis
- 52.- Message clair
- 53.- Météo du jour
- 54.- Métiers
- 55.- Mots en ballade
- 56.- Mots magiques
- 57.- Nœud de groupe
- 58.- Nos héros préférés
- 59.- On change tout le temps
- 60.- Orange
- 61.- Oui mais... oui et...
- 62.- Petit moteur
- 63.- Pingouins sur l'iceberg
- 64.- Positionnez-vous
- 65.- Prendre soin de soi
- 66.- Présentations en binômes
- 67.- Que fais-tu ?
- 68.- Que ressens-tu dans ton corps ?
- 69.- Quels pas concrets
- 70.- Quels talents particuliers as-tu?
- 71.- Qui est le meneur ?
- 72.- Qui suis-je ?
- 73.- Règles de vie et contrat de classe
- 74.- Relais du geste
- 75.- Relaxation mandala
- 76.- Résoudre les conflits
- 77.- Ressemblances et différences
- 78.- Ressentir dans le corps
- 79.- Retrouvez votre famille animale
- 80.- Sculptures d'argile en binômes
- 81.- Se faire des amis
- 82.- Se ranger par ordre de...
- 83.- Si j'étais célèbre
- 84.- Statues musicales
- 85.- Tableau magique
- 86.- Touche-touche couleurs
- 87.- Trois mots pour une histoire
- 88.- Trouve quelqu'un qui comme toi
- 89.- Trouve ton partenaire animal
- 90.- Une journée parfaite
- 91.- Un mot à la fois

ANNEXE 1**Fiche d'observation / évaluation de l'impact**

Date :
 Nom de l'éducateur/enseignant :
 Classe ou groupe concerné :
 Nombre d'élèves :
 Établissement :

Durée (nombre d'heures / jours proposés) :
 Réceptivité du groupe : - Le groupe a bien accueilli les activités proposées (0-10) :
 - Les apprentissages visés ont été compris et intégrés (0-10) :
 Satisfaction de l'enseignant (0-10) :

EFFETS OBSERVES : (évaluation approximative, sur une échelle 0-100)

Début - Fin de
 programme
 ↓ ↓

1- enthousiasme / motivation / implication du groupe		
2- niveau d'attention / concentration du groupe		
3- qualité de la communication (écoute, expression de soi)		
4- esprit de coopération / bienveillance dans le groupe		
5- absence de tensions, de conflits <u>en classe</u>		
6- absence de tensions, d'agressivité, de conflits <u>hors classe</u>		
7- capacité du groupe à gérer ses conflits		
8- respect des consignes, fluidité dans l'exécution des tâches		
9- capacité à s'organiser, à s'autogérer		
10- initiative individuelle / créativité		
11- niveau de confiance / absence de stress chez les élèves		
12- discipline, ordre		
13- qualité du rapport éducateur/élèves		
14- ces observations sont-elles partagées/confirmées par les enseignants collègues ?		

TOTAUX :

Autres observations :

Commentaires sur les activités proposées et leurs effets :

Note

- 1) *L'objectif de ces observations est de pouvoir disposer d'éléments permettant de communiquer une évaluation de vos interventions à vos collègues et votre hiérarchie. Ces éléments viendront à l'appui d'une démarche qui a besoin d'être évaluée et validée.*
- 2) *Une évaluation ne peut être que subjective et 'relative', même si elle fait appel à votre observation précise. Il s'agit d'évaluer le plus correctement possible ce qui est observable.*
- 3) *Pas besoin de soumettre les enfants à des interrogatoires. Tout au plus pouvez-vous sonder leurs opinions en fin d'activité.*
- 4) *Évaluation collégiale : bien entendu, si vous avez la possibilité de travailler à cette évaluation avec des collègues, une observation établie par plusieurs personnes aura d'autant plus de poids. Le cas échéant, précisez-le dans les 'commentaires'.*
- 5) *Merci de bien vouloir communiquer un retour sur votre travail et son évaluation à l'Association pour l'éducation émotionnelle : asso.educemo@gmail.com*

ANNEXE 2

Ateliers d'initiation à l'utilisation du kit

Il sera utile de se préparer à l'utilisation de ce kit, de se familiariser avec son contenu, d'expérimenter les animations proposées.

Une initiation sous forme d'un **atelier en deux temps, deux fois une journée**, la première en juillet, la seconde fin août, juste avant la rentrée, semble être la meilleure formule. Mais toute autre formule peut être envisagée (un jour, deux jours d'affilées, trois jours, et bien entendu la formation complète : voir annexe 4).

L'idée est d'offrir à un groupe d'enseignants (minimum 8, maximum 30) l'occasion d'expérimenter entre eux l'impact des animations sur le climat relationnel, et aussi d'intégrer les postures d'animation, les consignes à donner, le débriefing à mener. Tout cela est en réalité fort simple, même si, pour certains, l'animation d'activités ludiques et la gestion d'un cercle de parole seront facilités par une expérience vécue et partagée avec des collègues.

Idéalement, vous organiserez cet atelier avec des collègues de votre établissement, de manière à pouvoir, le cas échéant, vous épauler dans cette approche, partager votre expérience, poursuivre l'expérimentation entre vous, voire même instaurer entre collègues également certains de ces outils pour un meilleur climat de coopération et de soutien mutuel.

Tout retour, toute évaluation seront bienvenus et même fortement conseillés.

Les animateurs(trices) formé(e)s à l'éducation émotionnelle et sociale se tiennent à votre disposition pour répondre à vos besoins.

Au programme de cet atelier/formation :

- LES STRATEGIES PEDAGOGIQUES : active, positive, coopérative, diversifiée, ludique, démonstrative
- INSTALLER UN CLIMAT DE CONFIANCE ET DE COOPÉRATION
- LA CLASSE COOPERATIVE
- GERER LA DYNAMIQUE DE GROUPE
- et surtout : PRATIQUE (partielle) des animations du kit.

www.education-emotionnelle.com

Email : asso-educemo@gmail.com

ANNEXE 3

Formation d'animateur en éducation émotionnelle et sociale

avec Michel Claeys

La formation clarifie les stratégies pédagogiques et développe les compétences personnelles nécessaires pour une mise en œuvre correcte des outils de l'éducation aux compétences psychosociales.

Il est évident que pour proposer des activités d'EES de manière pertinente et cohérente, l'éducateur doit pouvoir démontrer les compétences nécessaires et animer l'ensemble des outils, ceux de la classe **coopérative** dans une approche **active, positive et diversifiée**. Cela ne s'improvise pas.

Si vous n'avez pas eu l'occasion de suivre une formation appropriée, si vous souhaitez en suivre une, ou si vous estimez devoir en proposer une aux personnel de votre établissement, veuillez vous renseigner ou prendre contact avec Michel Claeys pour l'organisation d'une formation dans votre établissement. Différents formats peuvent être envisagés. Une formation peut être réalisée sur 1, 2 ou 3 weekends, ou sur une dizaine de sessions de 2 ou 3 heures, hebdomadaires ou bimensuelles. Il suffit d'une équipe motivée d'au moins une dizaine d'enseignants (maximum 50).

Thèmes abordés :

- LES STRATEGIES PEDAGOGIQUES : active, positive, coopérative, diversifiée, ludique, démonstrative
- LES COMPETENCES PSYCHOSOCIALES ET LE CLIMAT SCOLAIRE
- INSTALLER UN CLIMAT DE CONFIANCE ET DE COOPÉRATION
- LA CLASSE COOPERATIVE
- GERER LA DYNAMIQUE DE GROUPE
- ENSEIGNER LA COMMUNICATION
- EVEILLER A L'AUTONOMIE ET LA RESPONSABILITE
- PEDAGOGIE POSITIVE : DEVELOPPER L'ESTIME DE SOI ET LA CONFIANCE
- ACCUEILLIR, RECONNAÎTRE ET GÉRER L'ÉMOTION
- GERER LES CONFLITS ; ENSEIGNER LA MEDIATION ENTRE PAIRS
- CONGRUENCE DE L'EDUCATEUR

Voir www.education-emotionnelle.com

Email : asso.educemo@gmail.com

L'approche de Michel CLAEYS

Michel Claeys, psychothérapeute et formateur, s'est consacré depuis une vingtaine d'années à réunir des outils pédagogiques et à les mettre à la disposition du public. Formé à diverses approches de psychologie humaniste (Gestalt, PNL, Analyse transactionnelle, Psychosynthèse,...), rompu à l'animation de groupes et aux diverses formes de pédagogie innovante (active, positive, coopérative) il s'est l'auteur de plusieurs livres, parmi lesquels

- « *Pratique de l'éducation émotionnelle* » (Souffle d'Or, 2004-2008 - épuisé).

Kit « spécial rentrée » – www.education-emotionnelle.com

- « *L'Éducation Émotionnelle, de la maternelle au lycée* » (éditions du Souffle d'Or, 2014-2018).
- « *LE DEFI EMOTIONNEL, comment comprendre et mettre en œuvre le nouveau projet pédagogique* » (Souffle d'Or, 2018).
- « *Mon journal de bord CPS* », *cahier d'éducation aux compétences psychosociales (1+2)*, BOD 2018.
- « *Enseignants CPS* » - *guide pratique en 10 livrets*. (2019, PDF)
- « *Kit spécial rentrée* » - *instaurer un climat de classe positif* (2019, PDF)

Voir en page 1 les liens utiles pour se procurer ces ouvrages.

Président de l'**Association pour l'éducation émotionnelle**, Michel Claeys forme les enseignants à l'éducation émotionnelle et sociale depuis 2005. Son approche se situe dans la ligne des outils et stratégies pédagogiques déjà largement utilisées dans le monde et qui ont fait leurs preuves : pédagogie active, pédagogie positive et pédagogie coopérative. Il y rajoute cependant une vaste panoplie d'outils ludiques qui donnent à ces approches une dimension expérientielle essentielle pour instaurer un climat totalement différent dans la classe et l'école. Une gestion appropriée de la dynamique de groupe y devient centrale.