JEUMAIDE

Feelinks dans ma classe !

BIENTÔT DE NOUVELLES ACTIVITÉS !

ACT IN GAMES

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

APPRENDRE, C'EST SUPER.
APPRENDRE EN JOUANT, C'EST ENCORE MIEUX !

Grâce au jeu Feelinks, il vous est possible de mettre en place des activités de classe ludiques autour des émotions. Ce dossier est là pour vous y aider, vous guider et vous proposer de nombreuses ressources ainsi que des idées directement utilisables avec vos élèves. Il s'agit d'un outil vivant, auquel chaque enseignant(e) est invité(e) à collaborer. Pour ce faire, rendez-vous sur le groupe Facebook « Feelinks dans ma classe ».

©Act in Games 2018

TABLE DES MATIÈRES

Activité 1 : **Des émo-quoi ?**
Cette activité permet aux élèves de définir et de comprendre le concept d'émotion.

Activité 2 : **émotions cachées**
Afin d'aborder le vocabulaire spécifique lié aux émotions, cette activité demande aux élèves de retrouver un maximum de mots liés aux émotions dans une grille de mots.

Activité 3 : **Une gamme d'émotions musicales**
Cette activité permet aux élèves d'associer émotions et musique : un moyen de ressentir et d'exprimer les émotions ainsi que de sensibiliser les élèves à la musique.

Activité 4 : **Mandalas**
Les élèves utiliseront le mandala de diverses manières pour exprimer des émotions agréables ou désagréables.

Activité 5 : **Les émotions illustrées**
Cette activité permet aux élèves d'expliciter les émotions se dégageant d'images ou d'illustrations.

Activité 6 : **La grosse colère**
Cette activité se base sur la leture en classe de l'album *Grosse colère* de Mireille d'Allance. Les enfants pourront progressivement mettre des mots sur le sentiment de colère et apprendre à se calmer.

Activité 7 : **Mon Feelinks**
Les élèves pourront personnaliser le jeu Feelinks en y ajoutant de nouvelles émotions et situations.

Activité 8 : **Conseil de coopération**
Création d'un environnement d'écoute structuré ou chacun à la possibilité de s'exprimer.

Bonus : **La roue des émotions Feelinks**
La roue des émotions permet aux enfants d'exprimer leurs émotions non verbalement.

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

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

Vous trouverez dans ce dossier diverses activités créées autour du jeu Feelinks à réaliser avec des classes de primaires. Ces activités permettront aux enfants de pousser et développer leur empathie et faciliter l'expression de leurs émotions.

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

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

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

Des fiches pédagogiques « [Un jeu] dans ma classe » sont également disponibles pour d'autres jeux. Pour vous les procurer, contactez Jeumaide ou Act in Games par mail ou rendez-vous sur leurs sites respectifs.

LES AUTEURS

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

ACT IN GAMES

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

JEUMAIDE

L'approche Jeumaide est développée par deux ludopédagogues, enseignantes de formation, ayant décidé d'explorer les nombreuses facettes du jeu dans les apprentissages. Jeumaide propose des pistes didactiques pour aider les enseignant•e•s et les parents à **utiliser le jeu dans l'accompagnement des enfants**. Les fiches pédagogiques « [Un jeu] dans ma classe » proposent diverses activités à réaliser avec des classes de primaires ou individuellement avec vos enfants, construites autour des jeux de la maison d'édition Act in Games.

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

©Act in Games 2018

Feelinks

8+ | 3-8 | 30'

VINCENT BIDAULT
JEAN-LOUIS ROUBIRA
FRANCK CHALARD

ACT IN GAMES

Classement ESAR :
- A 410 : jeu de langage et d'expression ;
- D202 : jeu associatif et compétitif ;
- F 203 : reconnaissance de soi.

Feelinks est édité par Act in Games (2017).
Prix indicatif : 27€.

LE JEU

EN FAMILLE | ENTRE AMIS | À L'ÉCOLE

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

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

Pour faire jouer Feelinks…

→ Avant 8 ans : simplifiez autant que possible l'expérience Feelinks : vous pouvez par exemple utiliser les ressources répertoriées sur le site : http://feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/kit-6-8ans ;
→ Entre 8 et 10 ans : proposez un accompagnement ;
→ Dès 10 ans : laissez jouer de manière autonome, en restant disponible si nécessaire.

OBJECTIF

8+ | 50'

Les joueurs devront être capables de se positionner sur leur propre émotion vécue dans une situation donnée. Ils devront également manifester de l'empathie afin de comprendre et anticiper ce que les autres peuvent ressentir dans cette situation.

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

©Act in Games 2018

COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes.
- Communiquer une information, une démarche, des résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.
- Se connaître, prendre confiance.
- Connaître les autres et accepter les différences.

Français :

- Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.
- Saisir l'intention dominante de l'auteur (informer, persuader, enjoindre, émouvoir, donner du plaisir, ...).
- Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet : lecture intégrale ou sélective.
- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :
  - de l'intention poursuivie ;
  - des modalités de la situation.
- Pratiquer une écoute active (en posant des questions, en reformulant, ...).
- Utiliser des procédés qui garantissent la relation (courtoisie, tour et temps de parole, ...).
- Présenter le message ou y réagir.
- Pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable.
- Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres, en exprimant son opinion personnelle accompagnée d'une justification cohérente.
- Veiller à la présentation phonique du message.

Philosophie et citoyenneté :

- Prendre position de manière argumentée.
- Développer son autonomie affective.
- Se décentrer par la discussion.
- S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions.

©Act in Games 2018

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

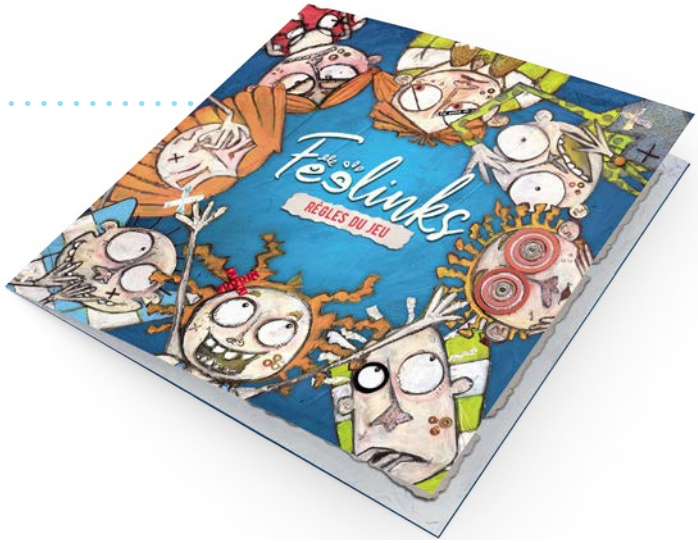
ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

DÉROULEMENT DU JEU

- Installez le plateau au centre de la table.
- Disposez les cartes *Émotion* comme indiqué (voir règles) autour du plateau.
- Chaque joueur reçoit une série de cartes *Vote*.
- Les pions sont placés sur la première case du plateau.
- Posez les cartes *Situation* en 3 tas (par couleur). Chaque couleur représente un thème (voir règles).
- Posez les cartes *Partenaire* sur le côté, elles serviront en cours de manche.
- Le premier joueur pioche une carte *Situation*. Il choisit une des 3 situations et la lit à voix haute.
- Tous les joueurs, y compris le lecteur, doivent alors sélectionner l'émotion qu'ils imaginent ressentir dans la situation évoquée. Ils posent alors, face cachée, la carte *Vote* correspondant à l'émotion choisie.
- Il est alors temps de définir les équipes de 2 joueurs grâce aux cartes *Partenaire*. Celles-ci sont distribuées : les joueurs ayant reçu des cartes identiques forment un binôme. Chacun doit maintenant tenter de deviner l'émotion que son partenaire a choisie.
- Chaque jouer va alors retourner les cartes *Vote* se trouvant devant lui. Les élèves seront invités à justifier leur choix.
- Passez au décompte des points (voir règles)



LES RÈGLES

Prenez connaissance des règles dont le livret figure dans la boîte du jeu. Vous trouverez aussi ces règles sur http://feelings.fr/fr/jeux-feelings/feelings/article/regles-du-jeux.
Une brève vidéo explicative est en outre disponible sur www.ludovox.fr/ludochrono-feelings/.

Feelinks propose 3 types de situations, adaptées à différents publics. En classe, utilisez dans un premier temps de préférence les cartes bleues (« **À L'ÉCOLE** ») qui sont destinées aux joueurs dès 8 ans. Ensuite vous pourrez introduire les cartes vertes (« **EN FAMILLE** »). Les cartes oranges (« **ENTRE AMIS** ») visent des enfants de plus de 12 ans.

POUR JOUER AUTREMENT

➔ Dans un premier temps, faites exprimer aux joueurs uniquement leur émotion avant de jouer avec l'empathie. C'est déjà un apprentissage de pouvoir parler de soi.

➔ Ce jeu est utilisable en début d'année pour apprendre à mieux se connaître. **Attention à prévoir des situations propres et adaptées**. Par la suite, laissez les enfants vivre le jeu afin qu'ils puissent prévoir par eux-mêmes des situations en fonction des vécus de la classe.

➔ Avec le lien vidéo (www.ludovox.fr/ludochrono-feelings/), il est possible de **confronter les enfants à leur compréhension de la règle écrite.**

➔ Jouer à deux : **un aparté** peut être envisageable pour les enfants ayant besoin d'un soutien individualisé de l'enseignant. Celui-ci prévoira alors, au besoin, des **situations adaptées**.

➔ **Pour les plus jeunes, jouez uniquement avec les 8 émotions de base** (ou sélectionnez celles qui vous semblent utiles et pertinentes) : la peur, la colère, la surprise, la tristesse, la joie, la gêne, la fierté et la satisfaction. Pour rappel, voici un lien intéressant où vous trouverez des émotions et activités adaptées aux plus jeunes : http://feelings.fr/spip.php?article84

➔ Une **utilisation du jeu en classe complète** via le tableau numérique ou le rétroprojecteur est possible. Vous trouverez cette image sur le site www.feelings.fr dans l'onglet « Outils » dans « Feelings à + de 8 joueurs ». http://www.feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/utilisation-en-grand-groupe

MAIS ENCORE...

➔ Dans le cadre d'un projet d'école : **formez des élèves « pilotes »** qui auront pour rôle de **réguler des conflits** au sein de la cour de récréation par exemple. Ils seront identifiables par des chasubles et viendront présenter leurs missions au sein des différentes classes.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

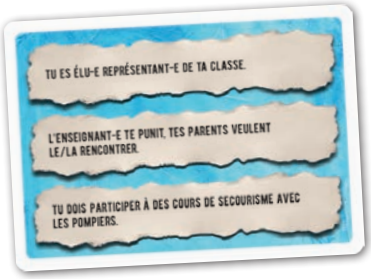
Ce dossier a été réalisé par **Jeumaide** pour les éditions **Act in Games**. Il est conseillé de l'exploiter avec le jeu **Feelinks** pour un résultat optimal.

AIDE DE JEU

Afin d'aider vos élèves à retenir les étapes importantes du jeu, vous pouvez imprimer l'aide de jeu ci-dessous et la plastifier.

1

Lecture d'une situation.



2

Choix de l'émotion que tu éprouverais (face cachée devant toi).

3

Distribution des cartes *Partenaire*.

4

Choix de l'émotion que ton/ta partenaire éprouverait (face cachée devant lui/elle).

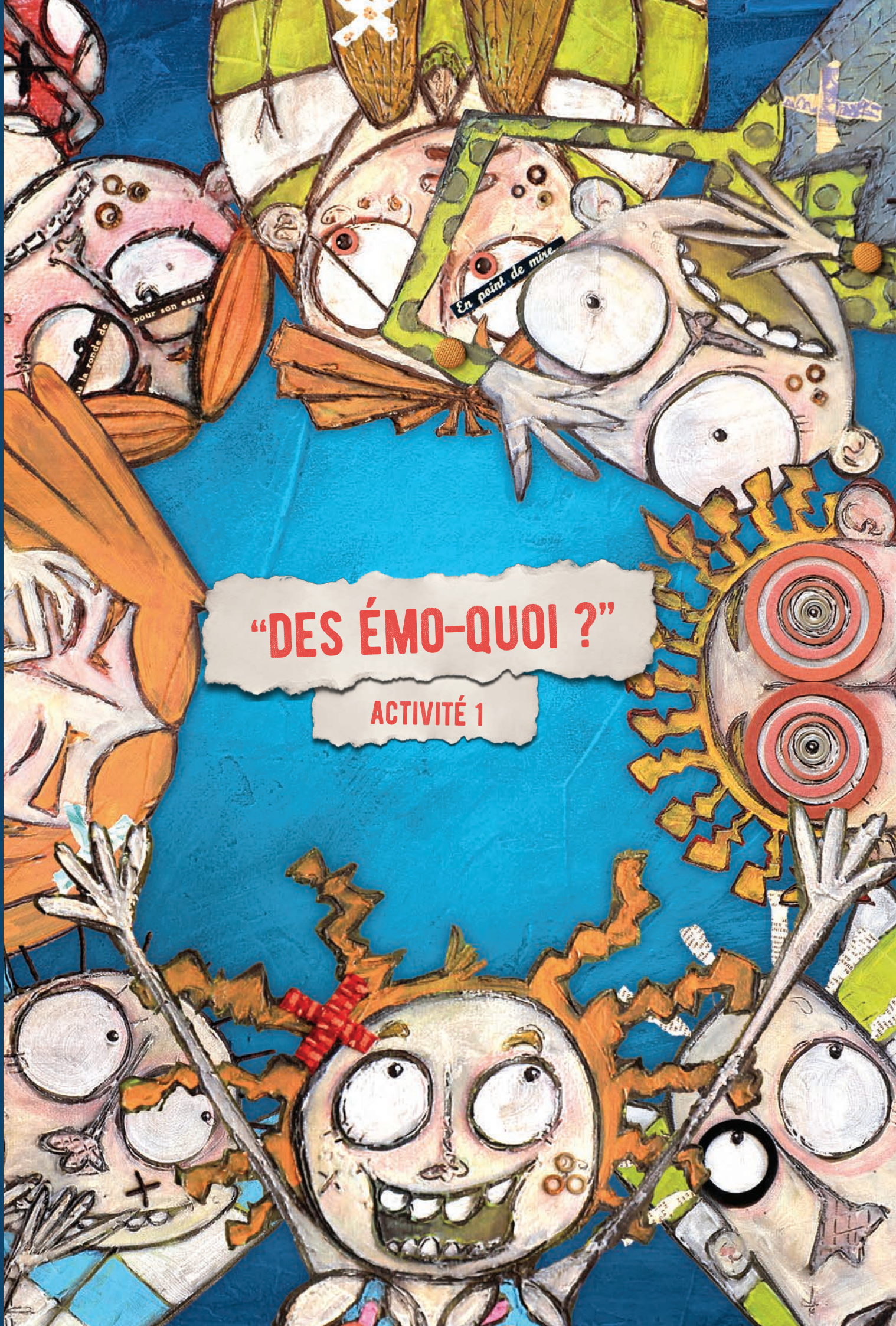
5

Révélation des émotions et explications éventuelles.

6

Décompte des points.

©Act in Games 2018



"DES ÉMO-QUOI ?"

ACTIVITÉ 1

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

ACTIVITÉ 1 : "DES ÉMO-QUOI?"

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

Objectifs opérationnels :
Les enfants seront capables de :
• comprendre et définir ce qu'est une émotion

• comprendre et définir les différentes émotions présentes dans le jeu.
Ils le feront à l'écrit, comme à l'oral.

Compétences :
• Faire preuve de curiosité.

• Orienter son écrit en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :
- De l'intention poursuivie.
- Du statut du scripteur (enfant, représentant, groupe,...)
- Du projet, du contexte de l'activité,

• Elaborer des contenus :
- Rechercher et inventer des idées, des mots ... (histoires, informations, arguments, textes à visée injonctive...).

• Assurer l'organisation et la cohérence du texte :
- Planifier l'organisation générale par le choix d'un modèle d'organisation adéquat au texte à produire (dominante [...] explicative [...])

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

• Assurer la présentation au niveau graphique :
- Mise en page selon le genre,
- Ecriture soignée et lisible.

• Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte des critères suivants :
- De l'intention poursuive,
- Des interlocuteurs,
- Des contraintes de l'activité,

• Elaborer des significations :
- Présenter un message ou y réagir.
- Pratiquer la lecture d'un message à voix haute, avec lecture mentale préalable.
- Gérer le sens global du message et reformuler les informations.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 1 : "DES ÉMO-QUOI ?"

8+ 3X100'

1. « Qu'est-ce qu'une émotion ? »

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

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

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

• Présentation de leur affiche au reste du groupe classe.

→ Définition commune pour toute la classe :

• Analyse des différentes affiches afin de définir le plus précisément possible : « Qu'est-ce qu'une émotion ? »

• Réalisation d'un panneau synthèse reprenant toutes les idées des élèves de la classe.

→ Définition du dictionnaire :

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

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

2. Définition des différentes émotions

→ Définition par groupe

• Partage des 24 émotions du jeu dans les différents groupes, par exemple, de 4 élèves.
Veiller à ce que chaque groupe reçoive des cartes émotions agréables(O), neutres (〓)et désagréables (✕). Ainsi, ils seront amenés à réfléchir à différents ressentis, manières de vivre les choses.

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

→ Définition du dictionnaire

• En cas de besoin, permettre aux élèves de consulter le dictionnaire.

• Confrontation de la définition du dictionnaire à celle du groupe afin de relever les différences et les similitudes pour ajuster la définition construite par le groupe.

→ Mise en commun

• Grâce aux écrits des élèves, réalisation d'un référentiel, d'une synthèse commune des émotions retrouvées dans le jeu.

• Il est ensuite conseillé de les expliquer au fur et à mesure où les enfants vont les utiliser, les rencontrer dans les différentes parties de jeu jouées.
Veillez à les introduire progressivement au cours des parties jouées : lors des premières parties de jeu, les enfants ayant construit la définition des émotions concernées, présenteront celles-ci au reste de la classe.

Retrouvez dans les Fiches des propositions de définitions suggérées par des enfants de 8 à 12 ans. (voir Fiches élèves 1.1)

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 1.1 – FICHE ÉLÈVES

"DES ÉMO-QUOI ?"

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

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

©Act'in Games 2018

ACTIVITÉ 1.1 – FICHE ÉLÈVES

"DES ÉMO-QUOI ?"

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

Émotions désagréables	Définition
Tristesse	« On n'est pas content de ce que l'on a fait. » « Lorsqu'on est triste, on peut pleurer, on est malheureux. » « On ne se sent pas bien et l'envie de pleurer vient. »
Inquiétude	« Avoir peur. » « C'est avoir peur, être paniqué, être stressé. »
Sidération	« Être effrayé, étonné, choqué. » « Ne plus savoir quoi dire ou faire »
Dégoût	« On n'aime pas quelque chose de moche. » « Le dégoût, ça donne envie de vomir. » « Ca sent très mauvais, ça pue, c'est dégoutant. » « Le visage est expressif. Le nez se lève avec la bouche. » « Quand quelqu'un te déçoit, cela te dégoute. »
Colère	« Être très fâché et énervé. Être grincheux. » « J'ai de la rage en moi. » « J'ai envie de taper. » « Quelqu'un nous embête, nous sommes en colère. »
Honte	« Je suis rouge, je suis stressé, j'ai peur. » « Quand on se moque de nous, on a honte. » « On a peur, on est un peu gêné. On a envie de s'enfuir. » « On est pas fier de ce que l'on a fait, de ce qui se passe, on est honteux. »
Mépris	« On juge quelqu'un parce qu'il avait fait quelque chose de mal. » « Mépriser, c'est ne pas tenir compte de quelqu'un, l'ignorer. »
Agacement	« En avoir marre. » « Être énervé, fâché, en colère. » « Quand quelqu'un nous ennuie, on peut être agacé. »
Peur	« Avoir des frissons. » « Être effrayé. » « Avoir la chair de poule. »

©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 1.1 – FICHE ÉLÈVES

"DES ÉMO-QUOI ?"

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

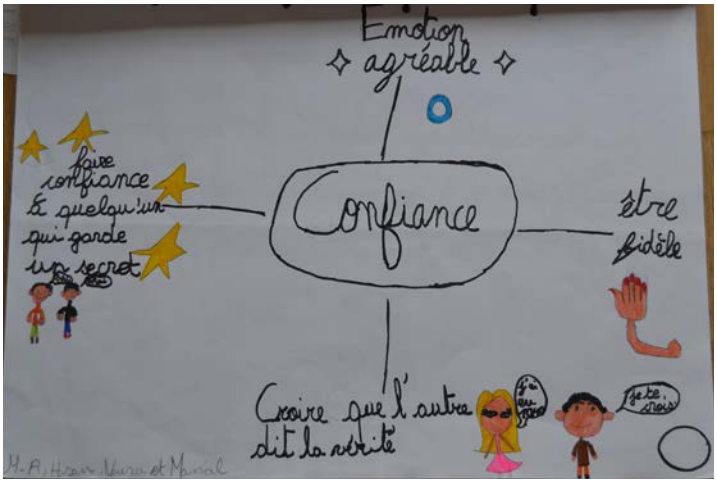
Émotions neutres	Définition
Méfiance	« C'est le contraire de la « confiance ». « C'est lorsque l'on manque de confiance en quelqu'un ou quelque chose. » « On n'est pas sur. »
Compassion	« C'est lorsque l'on partage les peines, les tristesses des autres. » « C'est ressentir ce que quelqu'un ressent. Cela peut être des ressentis positifs ou négatifs. »
Déception	« Ne pas être content de ce qu'on a fait. » « On est triste et déçu de ce que fait une personne. » « On est malheureux de ne pas réussir, ne pas atteindre ses objectifs. » « Quand on s'attend à quelque chose, mais qu'elle n'arrive pas, on est déçu. »
Gêne	« On est stressé. » « On est timide. » « On a peur de dire les choses. » « Mon cœur bat très fort. » « On n'a pas envie d'être là. On veut se faire tout petit. » « Ca m'embête, ça me dérange. »
Surprise	« On est choqué. Cela peut donner peur. » « On a un stress positif. » « On est heureux de l'imprévu. »
Résignation	« On n'aime pas ce qui nous arrive mais on le supporte. »

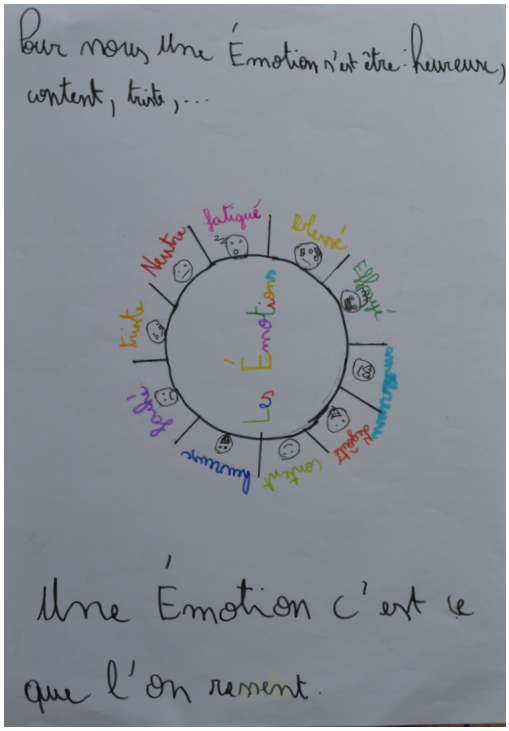
©Act in Games 2018

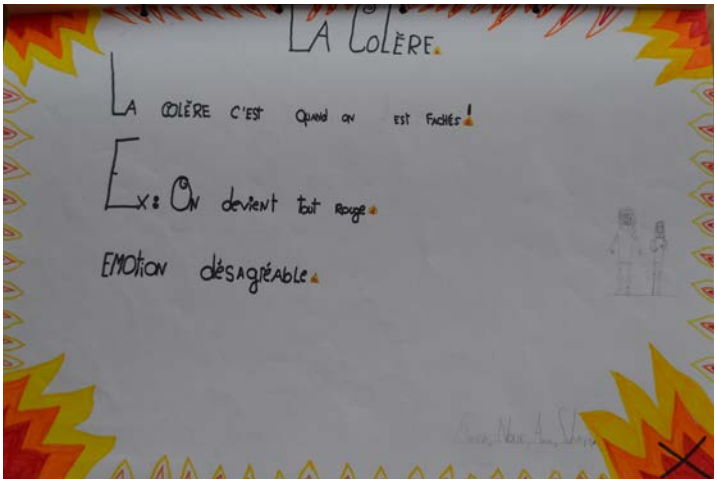
ACTIVITÉ 1.1 – FICHE ÉLÈVES

"DES ÉMO-QUOI ?"

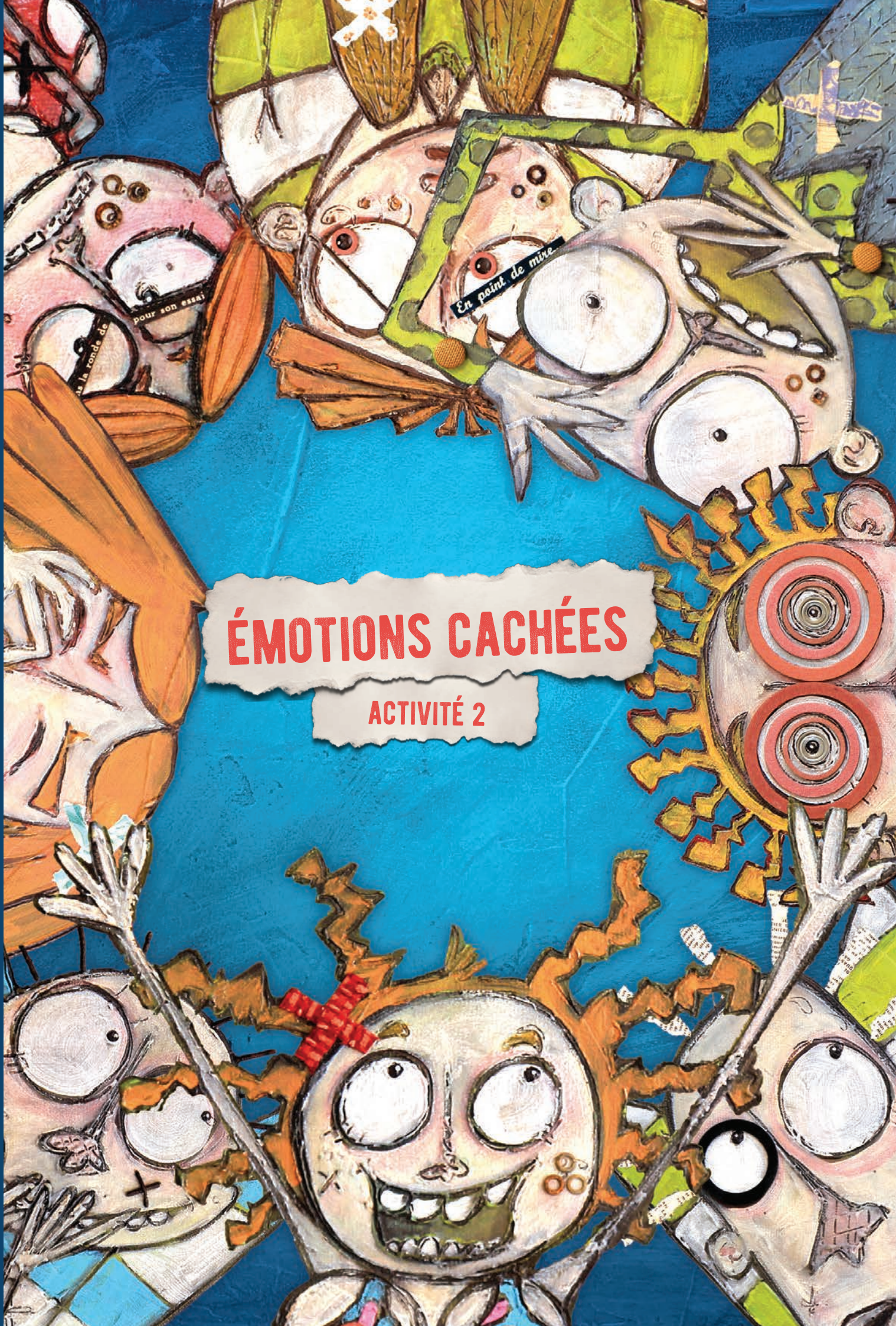
Voici des propositions de définitions suggérées par des enfants de 8 à 12 ans :







©Act in Games 2018



ÉMOTIONS CACHÉES

ACTIVITÉ 2

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

ACTIVITÉ 2 : ÉMOTIONS CACHÉES

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

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

Compétences :
- Respecter des consignes, […].
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
  - Adapter sa stratégie de lecture en fonction du document et du temps accordé : lecture sélective.
  - Traiter les unités lexicales :
  - Comprendre en établissant les relations que les mots entretiennent entre eux […].
- Utiliser les unités grammaticales et lexicales :
  - Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.
  - Dénombrer.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 2 : ÉMOTIONS CACHÉES

8+ 50'

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

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

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

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

→ La grille proposée contient toutes les émotions disponibles dans Feelinks. Si cela vous semble trop compliqué, de nombreux sites web permettent de générer automatiquement des grilles de mots cachés (par exemple : www.puzzlemaker.com).

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 2.1 - FICHE ÉLÈVES

ÉMOTIONS CACHÉES

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

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

©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 2.2 – FICHE ÉLÈVES

ÉMOTIONS CACHÉES

Entoure un maximum d'émotions cachées dans cette grille dont la liste figure en bas de la page.

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

AGACEMENT
AMUSEMENT
COLÈRE
COMPASSION
CONFIANCE
DÉCEPTION
DÉGOÛT
ÉMERVEILLEMENT
EXCITATION
FIERTÉ
GÊNE
HONTE
INQUIÉTUDE
INTÉRÊT
JOIE
MÉFIANCE
MÉPRIS
PEUR
RECONNAISSANCE
RÉSIGNATION
SATISFACTION
SIDÉRATION
SURPRISE
TRISTESSE

©Act in Games 2018

UNE GAMME D'ÉMOTIONS MUSICALES

ACTIVITÉ 3

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

ACTIVITÉ 3 : UNE GAMME D'ÉMOTIONS MUSICALES

Au travers de différentes activités, les élèves tenteront d'associer émotions et musique. Il s'agira là d'un moyen de ressentir et d'exprimer les émotions, mais aussi de sensibiliser les élèves à la musique (classique, notamment).
(voir Fiches élèves 3.1 et 3.2)

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

Compétences :
• Respecter des consignes, […].

• Etre ouvert aux autres et au monde.

• Faire preuve de curiosité.

• Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer :
- Percevoir et différencier les sons, les bruits, les notions. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines vocal, verbal, rythmique, instrumental,…
- Comprendre, organiser, interpréter créer des expressions vocales et sonores. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique :
- Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.
- Dénombrer.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 3 : UNE GAMME D'ÉMOTIONS MUSICALES

6+ 2x50'

Activité 3.1

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

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

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

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

Ce thème peut-être l'occasion de travaux de recherche, de classement, de présentation, ...
Pour plus d'informations : https://fr.vikidia.org/wiki/Instrument_de_musique.

Activité 3.2

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

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

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

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

Voici quelques exemples de morceaux que vous pourriez utiliser :

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

©Act in Games 2018

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

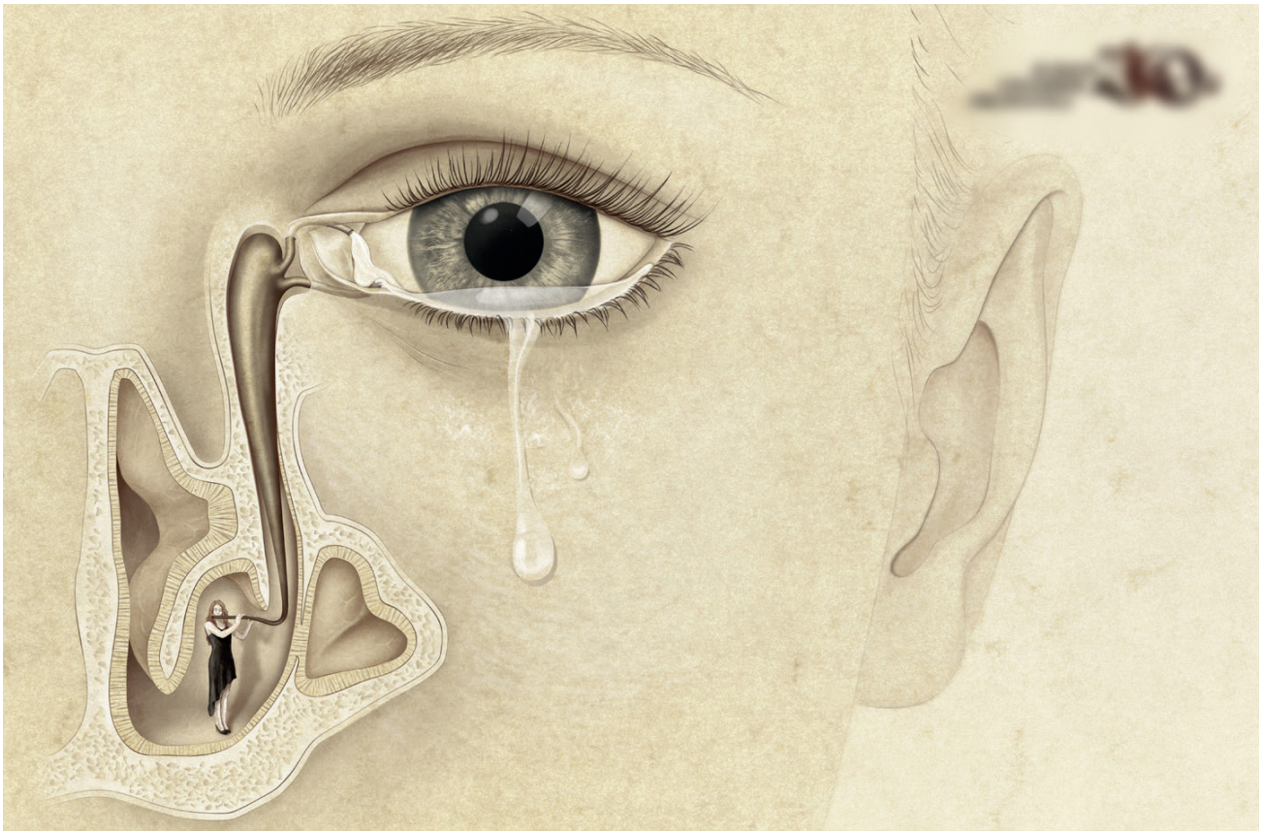
ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 3.1 – FICHE ÉLÈVES

ACTIVITÉ 3 : UNE GAMME D'ÉMOTIONS MUSICALES

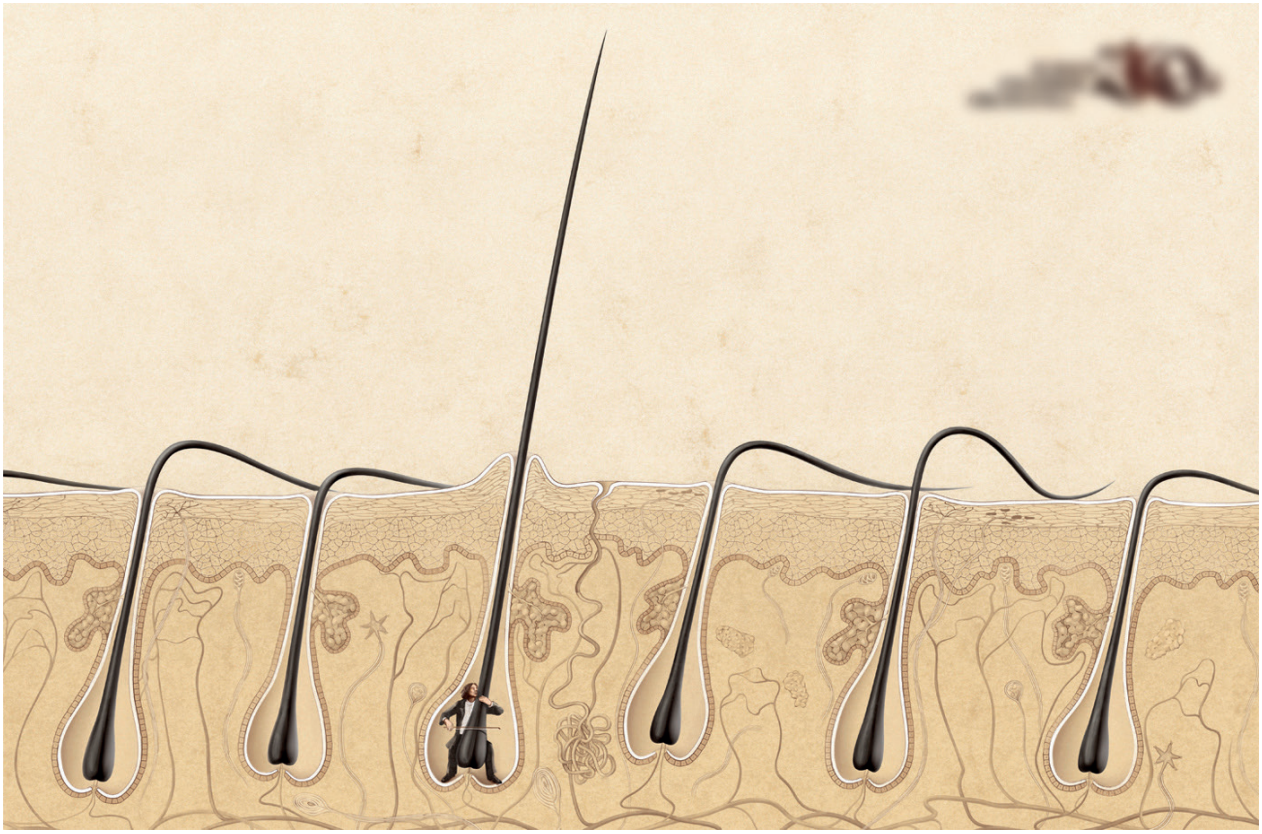


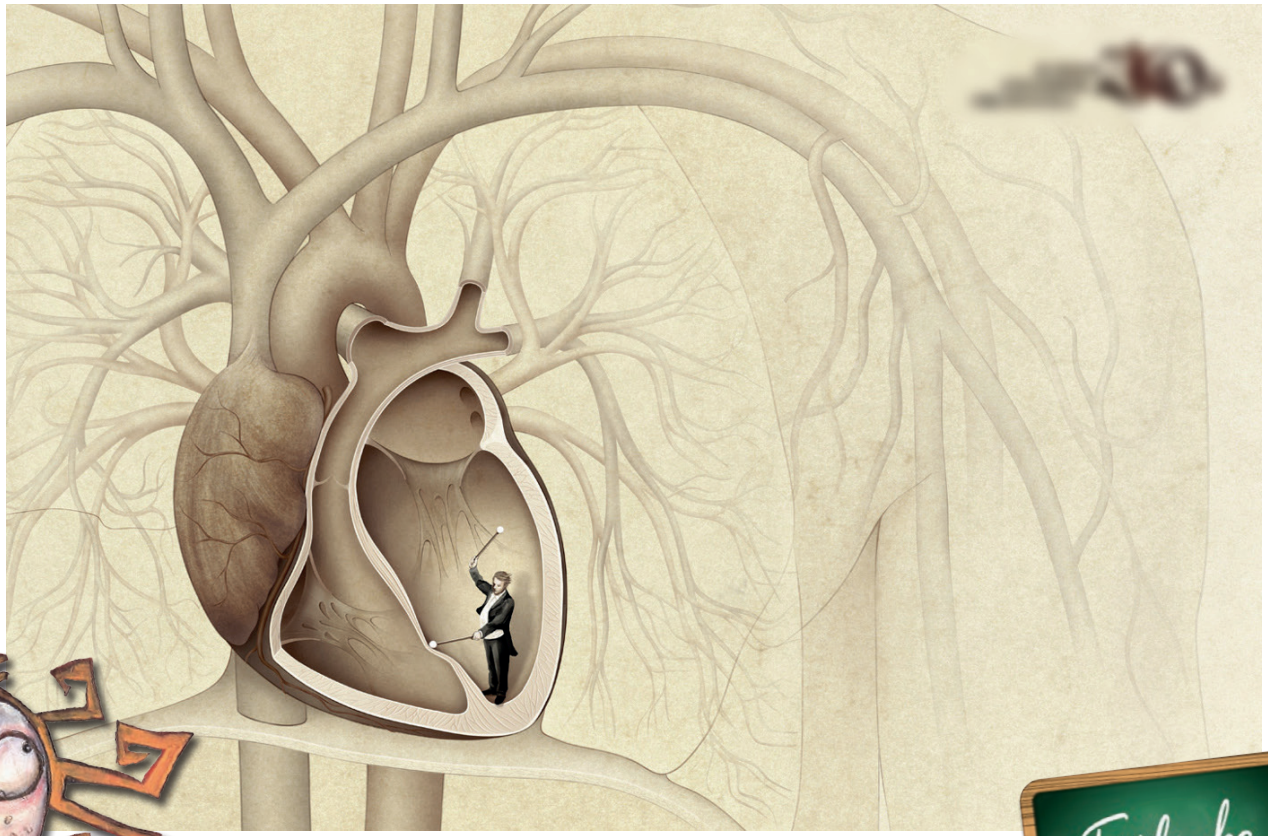
Source : http://theinspirationroom.com/daily/2010/zurich-chamber-orchestra-great-emotions/

©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 3.1 – FICHE ÉLÈVES

ACTIVITÉ 3 : UNE GAMME D'ÉMOTIONS MUSICALES





Source : http://theinspirationroom.com/daily/2010/zurich-chamber-orchestra-great-emotions/

©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 3.2 – FICHE ÉLÈVES

ACTIVITÉ 3 : UNE GAMME D'ÉMOTIONS MUSICALES

Écoute attentivement les extraits musicaux qui vont t'être diffusés. Complète ensuite une ligne du tableau pour chacun d'eux en répondant aux questions suivantes :

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

	Emotion(s) ressentie(s)		Situation imaginée		Instrument(s) reconnu(s)	
1	Joie		Joie		Joie	
2	Colère		Colère		Colère	
3	Surprise		Surprise		Surprise	
4	Tristesse		Tristesse		Tristesse	
5	Peur		Peur		Peur	
6	Fierté		Fierté		Fierté	
7	Satisfaction		Satisfaction		Satisfaction	
8	Gêne		Gêne		Gêne	

Aimes-tu écouter de la musique ? Pourquoi ?

.....

.....

Si oui, chez toi, quelle musique aimes-tu écouter ? Pourquoi ?

.....

.....

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

LA JOIE : .....

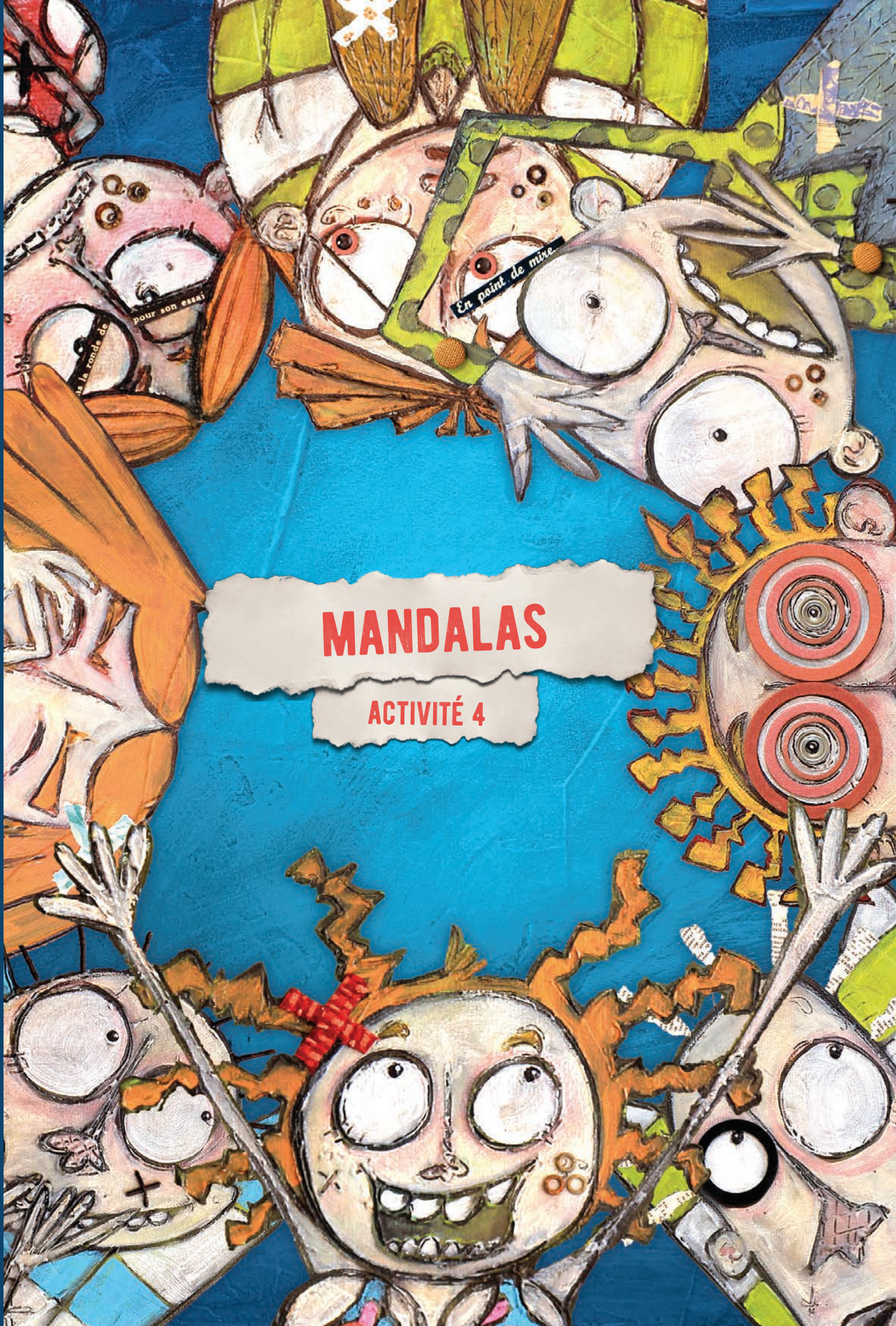
LA TRISTESSE : .....

LA COLÈRE : .....

LA TRANQUILLITÉ : .....

LA PEUR : .....

©Act in Games 2018



MANDALAS

ACTIVITÉ 4

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

ACTIVITÉ 4 : MANDALAS

Mandala est un terme sanskrit signifiant « cercle » en tibétain, et par extension, sphère, environnement, communauté. Les mandalas sont en premier lieu des aires rituelles utilisées pour évoquer des divinités hindoues. Le bouddhisme héritier de ces pratiques utilise également les mandalas pour ses rites et ses pratiques de méditation[1].

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

Compétences :
• Respecter des consignes, […].

• Etre ouvert aux autres et au monde.

• Faire preuve de curiosité.

• Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer :
- Percevoir et différencier les formes.
Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique :
- Organiser un espace en composant des éléments et en respectant les règles de l'équilibre, […].
- Composer des harmonies.
- Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.

1 - Source : Wikipedia https://fr.wikipedia.org/wiki/Mandala

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 4 : MANDALAS

6+ 50'

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

À partir d'une émotion agréable…

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

À partir d'une émotion désagréable…

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

Remarques

- Le coloriage d'un mandala est un exercice de méditation. Il doit être agréable et dépouillé de toute impression d'urgence ou d'obligation. Faites donc en sorte que les élèves se sentent libres et sereins par rapport à cette activité.
- N'hésitez pas à diffuser de la musique douce durant la réalisation de cette activité.
- Au terme de l'activité, prévoir un moment d'échange où vous recueillerez le ressenti de vos élèves après le coloriage du mandala.
- La symbolique des couleurs est importante pour cette activité. N'hésitez pas à aborder le sujet en classe préalablement. Référez-vous aussi à l'activité « Une gamme d'émotions musicales ».
- Quelques mandalas vous sont proposés dans ce dossier (voir Fiches élèves 4). Beaucoup d'autres sont disponibles sur le web, dont certains sont spécifiquement liés à des émotions autour desquelles vous pourriez souhaiter travailler. Vous trouverez en outre des ressoucres intéressantes dans les ouvrages suivants :

  - BATAILLARD Sandrine, Pour cultiver la joie de vivre, éditions Le Courrier du Livre, 2011.
  - DE SENDE Loris, Pour exprimer ses émotions, éditions Le Courrier du Livre, 2015.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

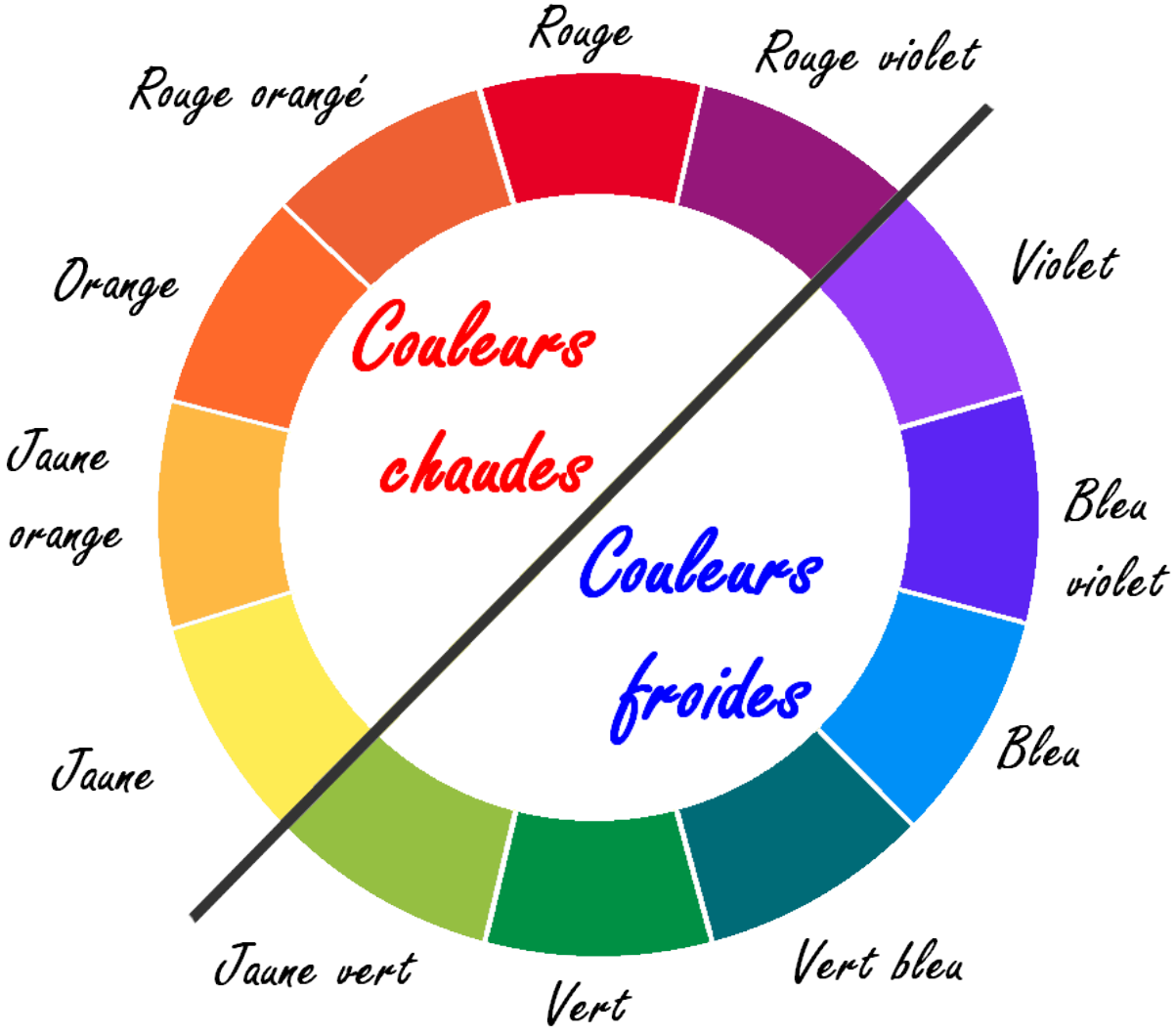
FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 4.1 – FICHE ÉLÈVES

MANDALAS

Voici une gamme de couleur pour t'accompagner.



©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 4.1 – FICHE ÉLÈVES

MANDALAS

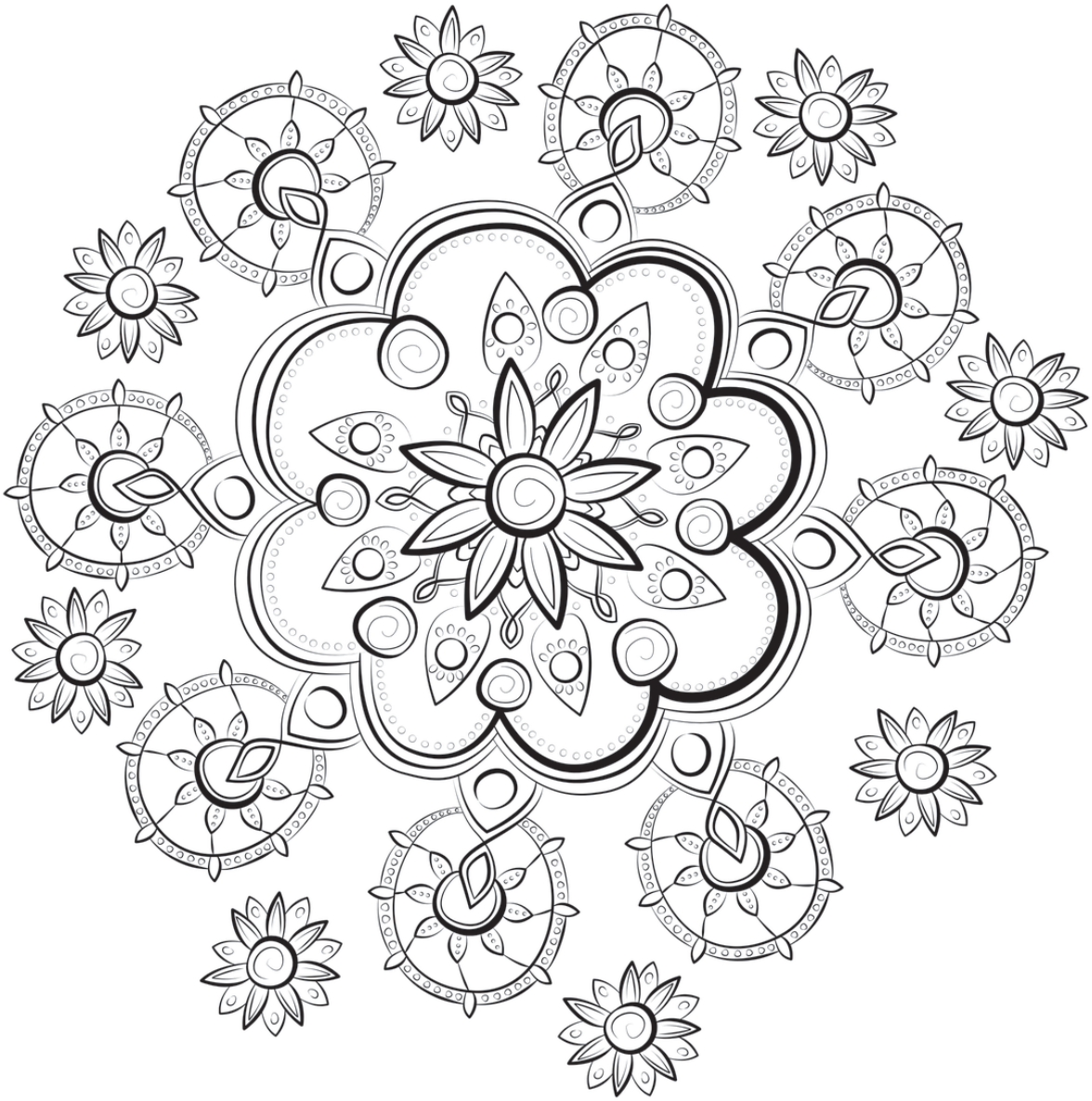
Colorie ce mandala en suivant les consignes qui te sont données.

©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 4.2 – FICHE ÉLÈVES

MANDALAS

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



©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 4.3 – FICHE ÉLÈVES

MANDALAS

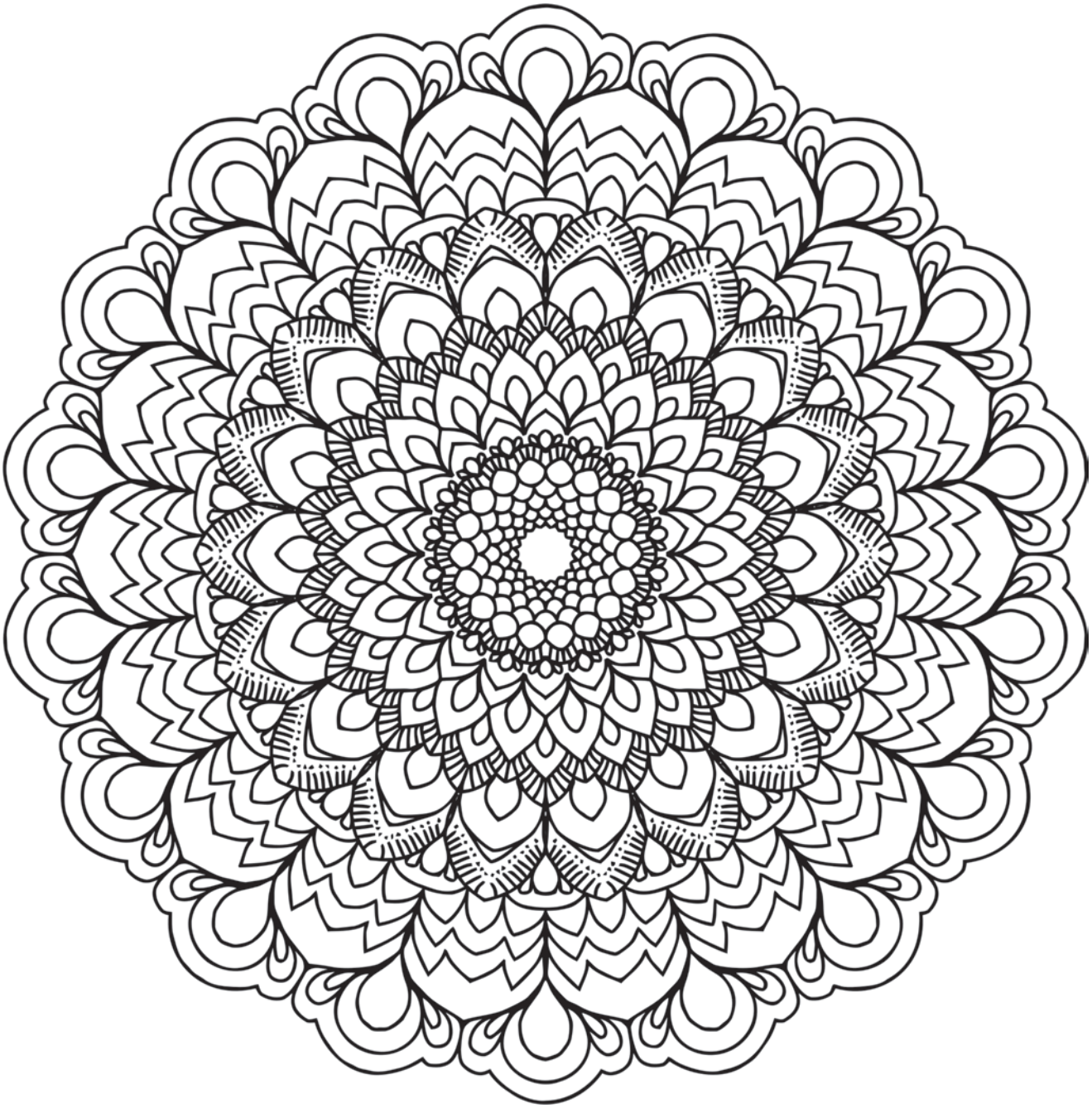
Colorie ce mandala en suivant les consignes qui te sont données.

©Act in Games 2018

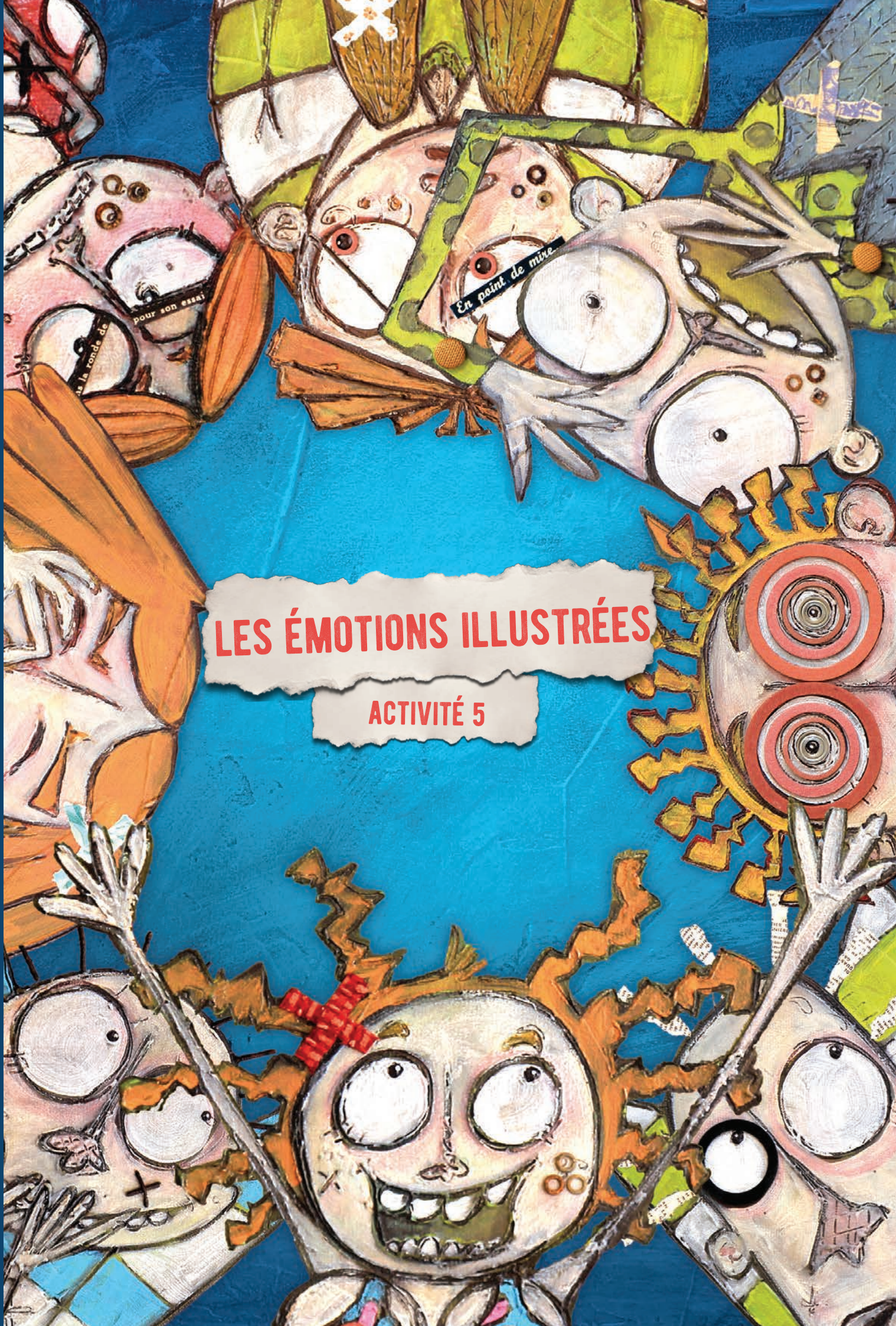
ACTIVITÉ 4.4 – FICHE ÉLÈVES

MANDALAS

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



©Act in Games 2018



LES ÉMOTIONS ILLUSTRÉES

ACTIVITÉ 5

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

ACTIVITÉ 5 : LES ÉMOTIONS ILLUSTRÉES

Objectifs opérationnels :
Les enfants seront capables
• d'exprimer oralement et par écrit l'émotion ressentie en fonction d'une illustration proposée et de justifier.

• de créer à l'aide du matériel proposé les différents éléments de leur illustration évoquant l'émotion choisie.

• de rédiger et mettre en page, selon le modèle de la bande dessinée, afin d'exprimer par écrit l'émotion choisie.

Compétences :
• Respecter des consignes, […].

• Etre ouvert aux autres et au monde.

• Faire preuve de curiosité.

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

• Orienter sa parole et son écoute et son écrit en fonction de la situation de communication :
- En tenant compte des critères suivants :
de l'intention poursuivie (informer, s'informer/expliquer, comprendre/donner des consignes, les comprendre/donner du plaisir, prendre du plaisir)
- En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole)
- En tenant compte du support matériel.

• Elaborer des significations :
- Présenter le message ou y réagir.
- En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.

• Assurer la présentation :
- Au niveau graphique : Mise en page selon le genre, écriture soignée et lisible.
- Au niveau des interactions entre les éléments verbaux et non verbaux : choix du support, choix d'illustrations de photos,…

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 5 : LES ÉMOTIONS ILLUSTRÉES

6+ 2X50'

Activité 5.1

❶ L'adulte prévoit d'apporter (ou de faire apporter par les élèves) des magazines, des images et illustrations sous forme de cartes postales, d'autocollants, venant de livres documentaires, d'images provenant d'internet, … Elles peuvent représenter par exemple des paysages, des personnages, des natures mortes, des ambiances d'intérieur (maison, école, lieux divers, …), des lieux, des scènes de vie, des objets, des personnages, des peintures, etc. (voir *Fiches élèves 5.1*)

❷ Chaque enfant a l'occasion alors de choisir une illustration. Celle-ci peut l'attirer pour n'importe quelle raison : couleur, thème, rêve, réalisme, sentiment, beauté de l'objet, de l'image, etc.

❸ Les enfants seront alors amenés à expliciter, d'après eux, l'émotion qui se dégage de cette illustration. Ils s'exprimeront en s'aidant des questions suivantes (feuille de route pour les enfants en annexe) :

- ➔ Quelle émotion cette illustration évoque-t-elle ?
- ➔ D'après toi, pour quelle(s) raison(s) cette émotion ressort ?
- ➔ Les couleurs ont-elles de l'importance ?
- ➔ L'arrière ou l'avant-plan de l'image a-t-il eu plus d'importance ?
- ➔ Quel est l'élément principal qui a attiré ton regard ?
- ➔ L'illustration te rappelle-t-elle quelque chose de particulier que tu as vécu dans le passé ?
- ➔ L'illustration t'inspire-t-elle quelque chose que tu aimerais vivre dans le futur ?
- ➔ L'illustration te fait-elle penser au vécu d'un proche ?

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

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

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

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

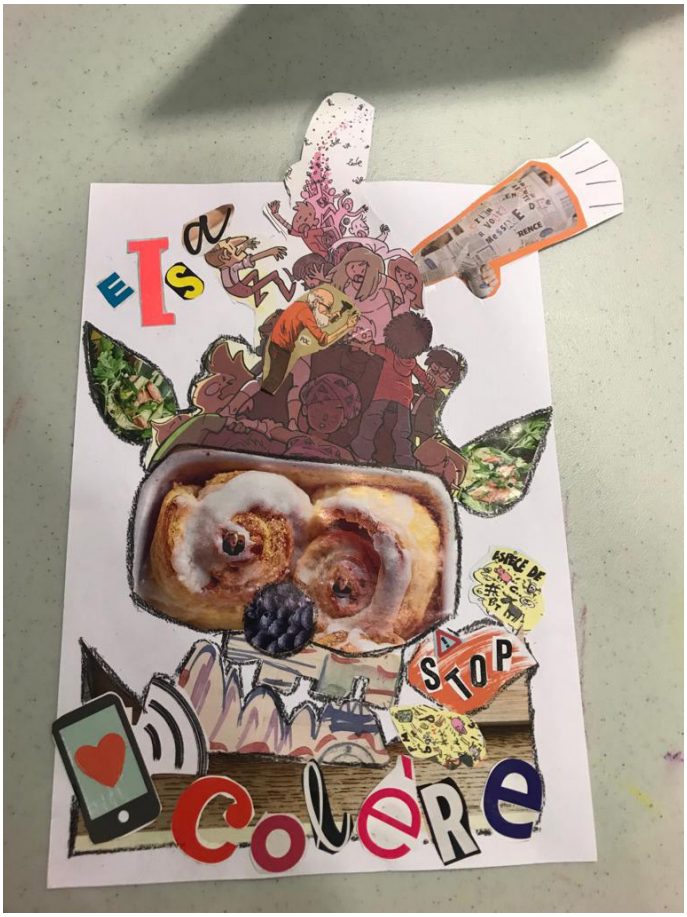
FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

Exemples de réalisations de collages

Exemple à partir de « fête »

Exemple à partir de « colère »



©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 5 : LES ÉMOTIONS ILLUSTRÉES

8+ 50'

Activité 5.2

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

❶ Chaque enfant reçoit une planche de bande dessinée choisie par l'adulte en fonction des intérêts des enfants et/ou des thèmes abordés en classe. Nous vous proposons ici un extrait d'un webcomic libre de droit :
Pepper & Carrot (https://www.peppercarrot.com/).

©Act in Games 2018

❷ Lecture individuelle de la planche et observation de la mise en page (cases, dialogues, personnages, etc.) et des phylactères.
→ Mise en commun des observations et réajustements si nécessaire.

❸ Les enfants émettent ensuite des hypothèses sur la signification des différences entre les phylactères.
→ Mise en commun des hypothèses.

❹ Observation des différences entre 3 modèles de phylactères.
→ La bulle ronde : le personnage parle, s'adresse à un autre personnage.
→ Le nuage : le personnage est dans ses pensées, on lit ce qu'il pense. En réalité, les autres personnages ne l'entendent pas.
→ La bulle en ligne brisée : le personnage parle fort, crie.

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

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

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

→ Dans le cas d'une autre illustration, les enfants sont invités à exprimer et à écrire un texte court sur l'émotion perçue en 2-3 lignes. Inventer une petite histoire.
Afin d'aider les élèves dans cet exercice, n'hésitez pas à les confronter à un maximum de BD, afin qu'ils saisissent les codes de ce genre littéraire.

(voir *Fiches élèves 5.2*)

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 5.1 – FICHE ÉLÈVES

ACTIVITÉ 5 : LES ÉMOTIONS ILLUSTRÉES

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

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

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

©Act in Games 2018

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

Les couleurs ont-elles de l'importance ?

Oui - Non

Pourquoi ?

.....

.....

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

Oui - Non

Pourquoi ?

.....

.....

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

.....

.....

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

.....

.....

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

.....

.....

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

.....

.....

©Act in Games 2018

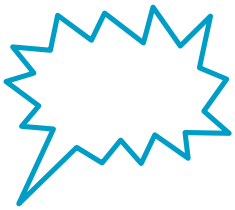
ACTIVITÉ 5.2 – FICHE ÉLÈVES

Source : https://www.peppercarrot.com/fr/

©Act in Games 2018

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

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



©Act in Games 2018

LA GROSSE COLÈRE

ACTIVITÉ 6

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

ACTIVITÉ 6 : LA GROSSE COLÈRE

Cette activité autour des émotions se base sur la lecture en classe de l'album *Grosse colère*[1].

Objectifs opérationnels :

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

Compétences :

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

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

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

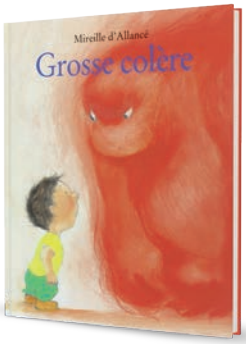
ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 6 : LA GROSSE COLÈRE



5+ | 2X30'

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

Cette activité autour des émotions se base sur la lecture en classe de l'album *Grosse colère*.

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

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

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

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

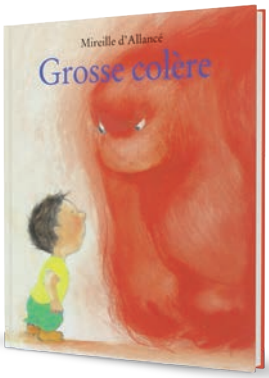
©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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



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

Pour faire découvrir le récit aux enfants, choisissez une des 4 approches de l'activité 6a : Lecture « plaisir », Lecture dirigée de l'histoire, Découverte de l'histoire par le biais d'illustrations, Inventer la suite d l'histoire.

Activité 6a - Approche 1 : Lecture « plaisir »

❶ Présentation de l'activité aux élèves.

❷ Préparation de la qualité d'écoute des enfants en posant 3 questions avant la lecture du récit. Les élèves devront repérer les réponses à ces questions durant la lecture :

- Combien de personnages l'histoire compte-t-elle ?
- Quelle est la créature qui se trouve sur la couverture du livre ?
- Où l'histoire se déroule-t-elle ?

❸ Lecture du récit par l'adulte (pour cela vous devez vous procurer le livre).

❹ Mise en commun des réponses aux questions initiales, les réponses exactes sont retenues.

❺ Reconstitution orale de l'ordre chronologique du récit (voir *Fiche élèves 6.1*).

❻ Vérification orale de la compréhension du contenu (vocabulaire, idées principales, qui, quoi, où, comment, pourquoi, quand, etc.?)

❼ Les élèves dessinent leur moment préféré de l'histoire (voir *Fiche élèves 6.2*).

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

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

Activité 6a - Approche 2 : Lecture dirigée de l'histoire (voir Fiche élèves 6.3)

❶ Présentation de l'activité aux élèves.

❷ Cacher la couverture du livre aux élèves.

❸ Montrer la page 8 du livre et demander aux élèves ce qu'ils comprennent et ce qui peut se passer.

❹ Idem ensuite pour la page 9.

❺ Lire la page 7 afin de savoir pourquoi Robert est fâché de sa journée.

❻ Poursuivre la lecture jusqu'à la page 13 en notant la montée de la colère simultanée à la montée des escaliers (crescendo de la tension).

❼ S'arrêter à la page 12 et 13 pour un débat explicatif.

❽ Montrer ensuite la couverture du livre et demander :

« Qui est ce personnage en rouge ? »

❾ Lire les pages 14 et 15 afin de répondre aux interrogations et mettre en avant la colère du petit garçon qui est représentée par un monstre.

❿ Lire la suite du récit jusqu'à la page 24, qui est le moment où Robert prend conscience des dégâts causés par sa colère en abimant son jouet préféré. C'est à ce moment précis que le petit garçon reprend le contrôle de lui-même et que tout va rentrer dans l'ordre.

⓫ Faire observer aux élèves qu'à la fin du récit, Robert reparle à son papa et descend l'escalier (decrescendo de la tension).

⓬ Après la lecture de l'album, mener un débat interprétatif afin de vérifier la bonne compréhension du récit en posant différentes questions, par exemple :

- Quelle est la créature de la couverture ?
- Pourquoi représenter la colère de Robert sous cette forme-là ?
- Pourquoi la taille de la colère varie-t-elle tout au long du récit ?
- Pourquoi la boite bleue de la page-titre se déforme-t-elle ? Qu'est-ce qui en sort ? Pour quoi faire ?

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

⓮ Les élèves dessinent leur moment préféré de l'histoire.

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

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

Activité 6a - Approche 3 : Découverte de l'histoire par le biais d'illustrations (voir Fiche élèves 6.2)

❶ Présentation de l'activité aux élèves.

❷ Observation de quelques illustrations de l'histoire :

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

❸ Discussion et hypothèses sur le contenu du texte :

→ Inviter les élèves à imaginer et à reconstituer le schéma narratif du texte à l'aide des supports ,

→ Formulation d'hypothèses , confrontation des différentes idées ,

→ Faire raconter l'histoire en respectant la chronologie des illustrations.

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

❹ Vérification, rectification et amplification des hypothèses de départ : en écoutant l'histoire lue par l'enseignant•e.

❺ Remise dans l'ordre chronologique des différentes étapes de l'histoire et hypothèses quant à l'élément qui a déclenché la grosse colère de Robert :

→ Inviter chacun à s'exprimer sur l'histoire et argumenter son avis.

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

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

❼ Reconstitution du schéma narratif de l'histoire à partir d'illustrations à découper et à coller.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

Activité 6a - Approche 4 : Inventer la suite de l'histoire

❶ Présentation de l'activité aux élèves.

❷ Lecture du début du récit par l'adulte.

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

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

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

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

➔ En groupes, imaginer toutes les actions de Robert qui laisse éclater sa colère dans sa chambre : lister les idées « comme elles viennent », faire dessiner, etc.
➔ Procéder ensuite par dictée à l'adulte en s'aidant des idées listées.

❹ Chaque groupe présente sa suite de l'histoire.

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

❻ Confrontation des hypothèses à l'histoire réelle.

❼ Mise en évidence des similitudes et des différences.

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

Activité 6b : Enrichir son vocabulaire autour du mot *colère*.

Inviter les élèves à réfléchir aux indices qui montrent, dans notre comportement, que nous sommes en colère :

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

Souvent, lorsque nous nous mettons en colère, c'est parce que nous sommes tristes, etc.

Connaissez-vous d'autres mots pour exprimer la colère ?
Relever des mots et expressions correspondant à la colère (être de mauvaise humeur, crier, être grognon, bouder, s'énerver, faire un caprice, etc.).
Rechercher des mots ou expressions en lien avec les émotions : triste, content, fatigué, heureux comme un poisson dans l'eau, fou de joie, avoir peur, etc.

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

©Act in Games 2018

Activité 6c : Contribuer à l'écriture de textes (voir Fiche élèves 6.3)

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

Activité 6d : Education artistique

Demander aux élèves quelles sont les couleurs, les formes qui évoquent, représentent la colère. Ensuite, proposer aux élèves de représenter leur propre version d'une grosse colère.

Différentes techniques peuvent être utilisées pour représenter la grosse colère :

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

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

Activité 6e : Création d'une *Boite à colère*

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

L'enfant est autorisé à déchirer, chiffonner, écraser, aplatir, etc. la représentation de sa colère. Elle devra néanmoins, être suffisamment petite pour entrer dans la boite. Par ce geste symbolique, l'enfant pourra réintégrer sa place dans le groupe et poursuivre ses activités en passant à autre chose.

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

Exemple de réalisation d'une *Boite à colère* :

Matériel :

- Une boite à chaussures ,
- Papiers de couleur (au moins trois couleurs),
- De la colle,
- Des pastels gras (rouge, orange et noir),
- Des yeux fâchés (faits mains ou autocollants).

Déroulement :

❶ Déchire et chiffonne des morceaux dans le papier rouge.

❷ Recouvre toute la boite à l'aide des morceaux de papier rouge déchirés et chiffonnés.

❸ Dessine des gribouillis représentant la colère à l'intérieur de la boîte et du couvercle à l'aide des pastels gras.

❹ Colle des yeux (ou dessine-les) tout autour de la boîte.

Exemple de *Boite à colère* :

©Act in Games 2018

Activité 6f : Création d'un espace de défoulement

En classe :
Suite à cette histoire, créer un espace dans la classe où les enfants peuvent se calmer afin de faire diminuer/de contrôler leur colère.

- → Cet espace peut proposer des objets pour se calmer (balle anti-stress, bouteille avec paillettes, fiches d'auto-massage, mandalas, papier bulles à éclater, etc.) ,
- → Prévoir un tapis de gym pour s'allonger ,
- → Prévoir des coussins pour se défouler ou se réconforter ,
- → Placer la *Boite à colère* ,
- → Placer des marionnettes pour que les élèves jouent à faire « comme Robert » ,
- → …

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

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

Dans la salle de psychomotricité :
Installer un circuit à l'aide du matériel de psychomotricité : balles, cerceaux, blocs en mousse, cordes, gros ballons, etc. pour représenter la chambre de Robert.
Proposer aux enfants de tout « casser », « détruire » en mimant, jouant la colère.
Ensuite, faire oraliser leur ressenti dans le corps, dans la tête, dans le cœur.
Inviter les enfants à reconstruire la « chambre » de Robert en rangeant le matériel.
Dans cette activité, nous sommes à nouveau dans une représentation symbolique des sentiments.

Cette activité permet de détruire, puis de reconstruire en réparant les dégâts occasionnés par la colère.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 6.1 – FICHE ÉLÈVES

LA GROSSE COLÈRE

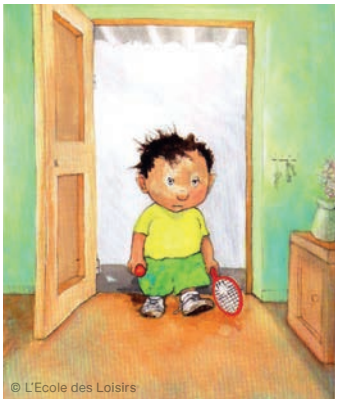
Observe les 8 images suivantes. Elles sont placées dans le désordre. A ton avis, quelle histoire racontent-elles ? Partage tes idées avec le reste de la classe.

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

© L'Ecole des Loisirs

© L'Ecole des Loisirs

© L'Ecole des Loisirs

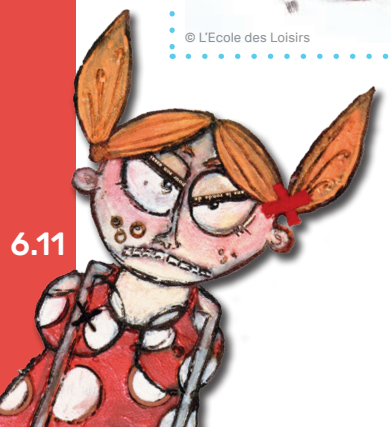

© L'Ecole des Loisirs

© L'Ecole des Loisirs

© L'Ecole des Loisirs

© L'Ecole des Loisirs

© L'Ecole des Loisirs



Le livre : ALLANCE (d') Mireille, Grosse colère, L'Ecole des Loisirs

©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 6.2 – FICHE ÉLÈVES

LA GROSSE COLÈRE

Je dessine mon moment préféré de l'histoire *Grosse colère*.

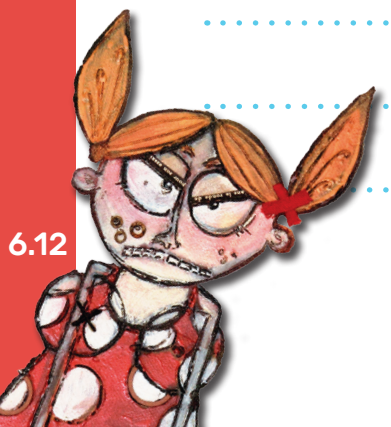
J'explique ensuite à mon instituteur/institutrice pourquoi j'ai préféré ce moment.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .



©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 6.3 – FICHE ÉLÈVES

LA GROSSE COLÈRE

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

© L'Ecole des Loisirs

Dicte ton avis à ton instituteur/institutrice.

1. .....

.....

.....

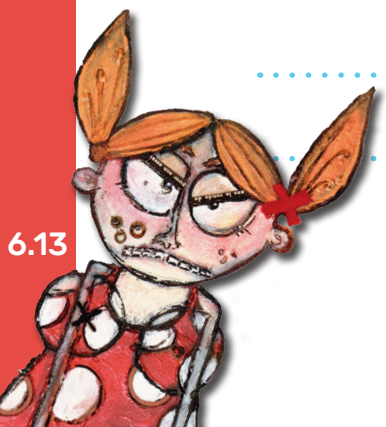
.....

2. .....

.....

.....

.....



©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 6.4 – FICHE ÉLÈVES

LA GROSSE COLÈRE

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

À partir de 3 ans :
- « Quelle émotion ?! » Cécile Gabriel (Mila éditions, Chine 2017)
- « Grosse colère » de Mireille d'Allancé (École des Loisirs, 2000)
- « La couleur des émotions » d'Anna Llenas (éditions Quatre Fleuves, 2017) (existe aussi en version pop-up)
- « Lapin bisous » de Émile Jadoul (éditions Pastel, Paris 2005)
- « La peur du monstre », Mario Ramos, (éditions Pastel, Paris 2011)

À partir de 5 ans :
- « Le loup qui apprivoisait ses émotions », Orianne Lallemand (éditions Auzou, Paris, 2017)
- « L'étoile de Léa », Claude K. Dubois et Patrick Gilson, (éditions Mijade, Namur 2002)
- « Va faire un tour ! », Joukje Akveld (éditions La joie de vivre, Genève 2014)
- « Le conte chaud et doux des chaudoudous », Claude Steiner (interEditions, Malakoff 2004)
- La collection des livres « Fenouil » aux éditions NordSud est une collection intéressante. Elle propose de travailler une émotion précise par histoire.
- « Les émotions » collection « Mes p'tites questions », Astrid Dumont, (éditions Milan, 2014)

À partir de 8 ans :
- « Les sauvages », Mélanie Rutten (éditions Mema, Europe 2015)
- « Mon grand livre des émotions », Esteve Pujol et Rafael Bisquerra (éditions Parramon, Espagne, 2014) (accompagné d'un adulte)
- « Une histoire à 4 voix », Anthony Browne, (éditions lutin poche, Paris 2000)
- « N'y a-t-il personne pour se mettre en colère ? », Toon Tellegen (éditions Albin Michel Jeunesse, France, 2013)
- Document : « Les sentiments c'est quoi ? », Oscar Brenifier (éditions Nathan, 2011)

À partir de 10 ans :
- « Simple » Marie-Aude Murail, (école des loisirs, collection Médium Poche, Paris 2004)
- « Des larmes aux rires : les émotions et les sentiments dans l'art », Claire d'Harcourt, (éditions Seuil, Paris 2006)
- « Bien fait ! », Jane Oshka et Paola de Narvàez (éditions Versant Sud, Bruxelles, 2015)

À partir de 14 ans :
- « Deux secondes en moins » Marie Colot et Nancy Guilbert, (éditions Magnard Jeunesse, Paris 2018)

À destination des adultes qui animent des enfants de 3 à 10 ans :

« Gestion des émotions : 35 activités pour aider votre enfant à mieux vivre les émotions. », Gilles Diderichs (éditions Mango, 2014)

©Act in Games 2018

Sources pour cette activité :

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

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

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

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

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

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

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

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

©Act in Games 2018

MON FEELINKS

ACTIVITÉ 7

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

ACTIVITÉ 7 : MON FEELINKS

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

Objectifs opérationnels :
Les enfants seront capables de :
• Formuler leur pensée oralement en élaborant un lexique collectif : rechercher et inventer des idées, des mots… à partir des connaissances de chacun.

• Composer individuellement des cartes situations et émotions imaginées en s'inspirant des cartes du jeu et en respectant la morphologie de la phrase.

• Recopier lisiblement et sans fautes d'orthographe le texte produit, en assurant la présentation en adéquation avec le type d'écrit.

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

• En tenant compte du projet, du contexte de l'activité.

• En tenant compte du support matériel.

• Elaborer des contenus :
- Rechercher et inventer des idées, des mots, …

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

• Assurer la présentation
- Ecriture soignée et lisible.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 7 : MON FEELINKS

8+ 2x50'

Emotions nouvelles
(voir Fiches élèves 7.1)

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

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

Symbole ○ : émotions agréables ,

Symbole ✕ : émotions désagréables ,

Symbole ☰ : émotions « neutres ».

Cette catégorisation constitue un choix, pas une vérité. Ne perdez donc pas de vue que les propositions de vos élèves peuvent être valables même si elles ne correspondent pas à votre choix. Quoi qu'il en soit, en l'occurrence, c'est dans la discussion que réside l'intérêt.
Nous choisissons de parler d'émotions agréables / désagréables plutôt que d'émotions positives / négatives. En effet, une émotion désagréable peut avoir des effets positifs, et inversement. N'hésitez pas à en discuter avec vos élèves, à leur demander des exemples, etc.
Proposez également aux élèves d'expliquer la différence entre certaines émotions proches (gêne/honte , surprise/sidération , amusement/joie , agacement/colère , peur/dégoût , …). Là aussi, demander des exemples.

❷ Ensuite, les élèves devront trouver quelques émotions non-utilisées dans ***Feelinks***.

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

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

❸ Attribuez une émotion à chaque élève, et demandez-lui d'en illustrer la carte. Récupérez toutes les cartes et plastifiez-les si possible : elles pourront être utilisées lors de la prochaine partie !

Situations inédites

(voir Fiches élèves 7.2)

Cette activité amènera les élèves à imaginer et à créer de nouvelles cartes « *Situations* » qui seront ensuite jouées dans une partie où seront également utilisées les nouvelles cartes « *Émotions* ».

➔ L'observation de la carte peut être l'occasion d'un rappel sur l'indicatif présent et sur les règles d'accord à la 2ème personne du singulier.

➔ Signalez aux élèves qu'ils peuvent inventer des situations qui se déroulent dans le cadre scolaire, en famille, avec des amis, etc. Invitez-les à songer à des moments vécus qui ont provoqué certaines émotions, et qu'ils pourraient transposer aux autres élèves.

➔ L'accomplissement de l'activité réside dans la partie où sera utilisé le matériel créé par eux.

➔ Vous pouvez trouver un générateur de cartes « *situations* » sur le site suivant : http://www.feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/creer-vos-situations

Envie de partager vos idées autour de Feelinks ? Contribuez à ce dossier d'accompagnement en postant vos activités sur http://feelings.fr/fr/jeux-feelings/experiences/article/partage-d-experience

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

ACTIVITÉ 7.1 - FICHE ÉLÈVES

MON FEELINKS

Le jeu Feelinks propose 24 cartes *émotions* :

9 émotions ○	6 émotions ≡	9 émotions ✕
amusement	compassion	agacement
confiance	déception	colère
émerveillement	gêne	dégoût
excitation	méfiance	honte
fierté	résignation	inquiétude
intérêt	surprise	mépris
joie		peur
reconnaissance		sidération
satisfaction		tristesse

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

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

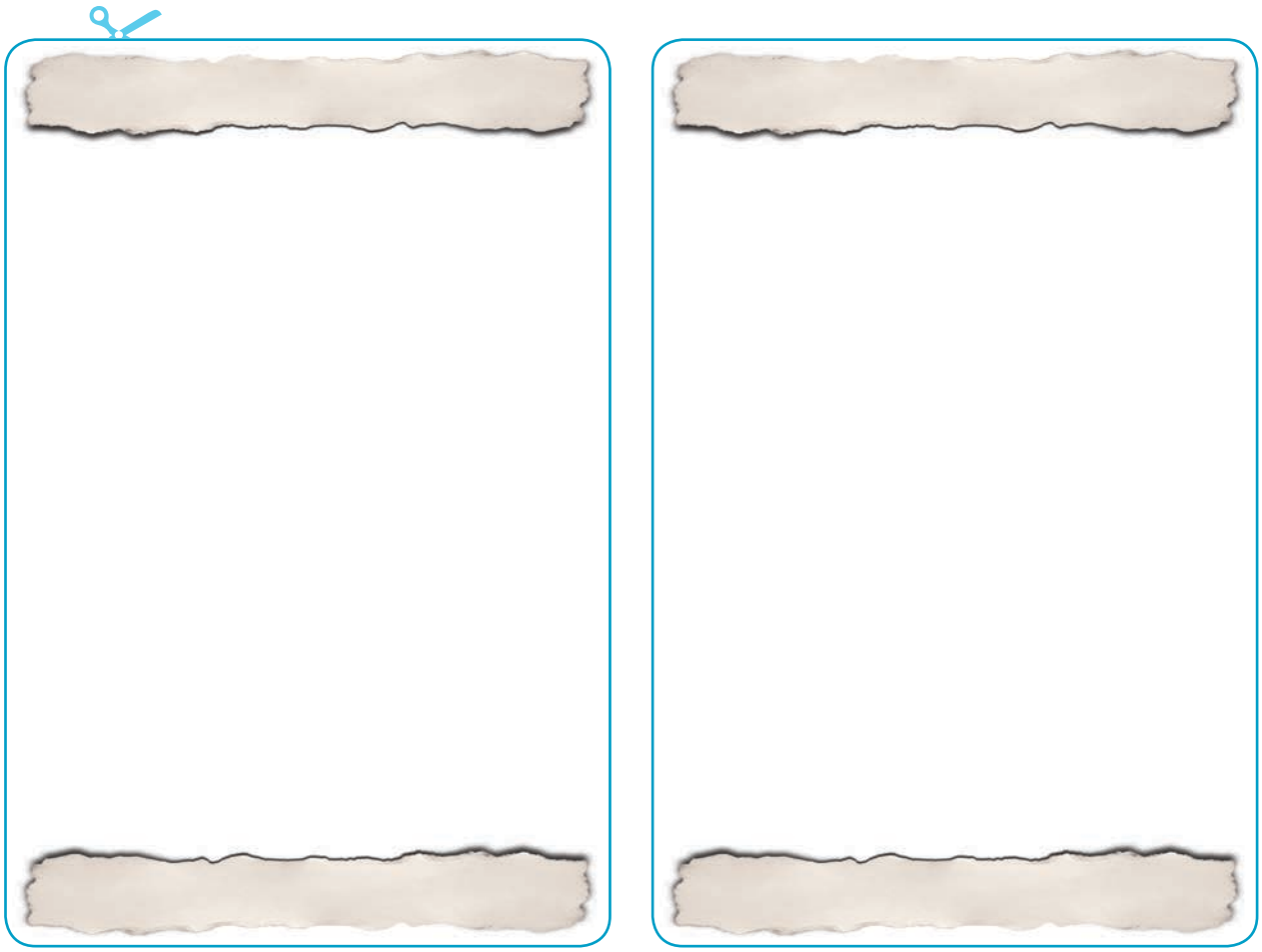
©Act in Games 2018

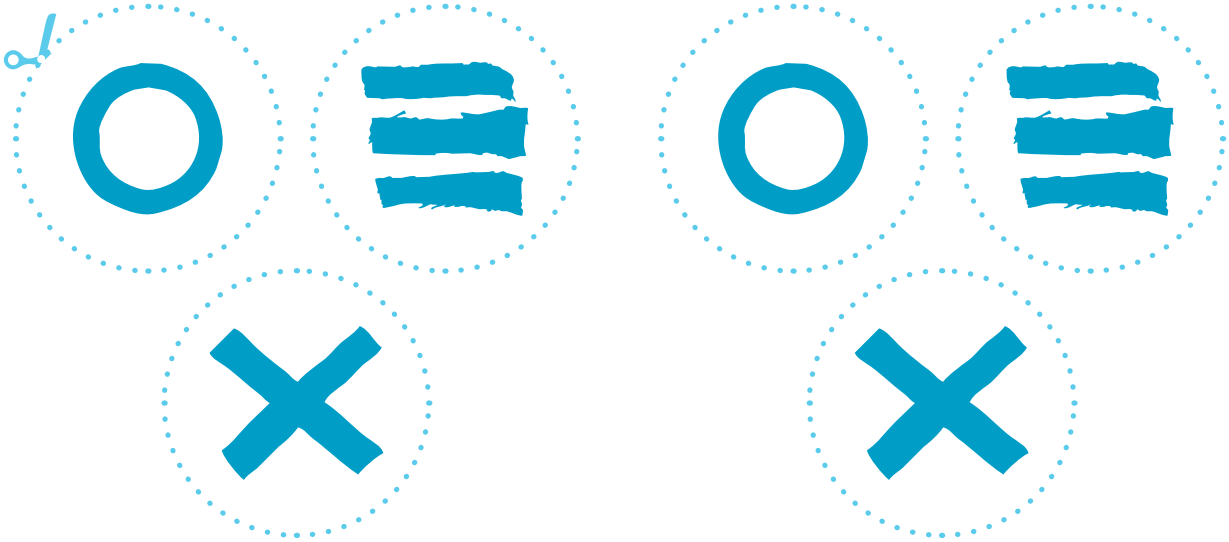
Mets tes réponses en commun avec le reste de la classe. Ensuite, tous ensemble, déterminez si les émotions proposées sont agréables, neutres ou désagréables. Recopie enfin toutes les émotions proposées dans la colonne adéquate du tableau ci-dessous:

O	=	×

©Act in Games 2018

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





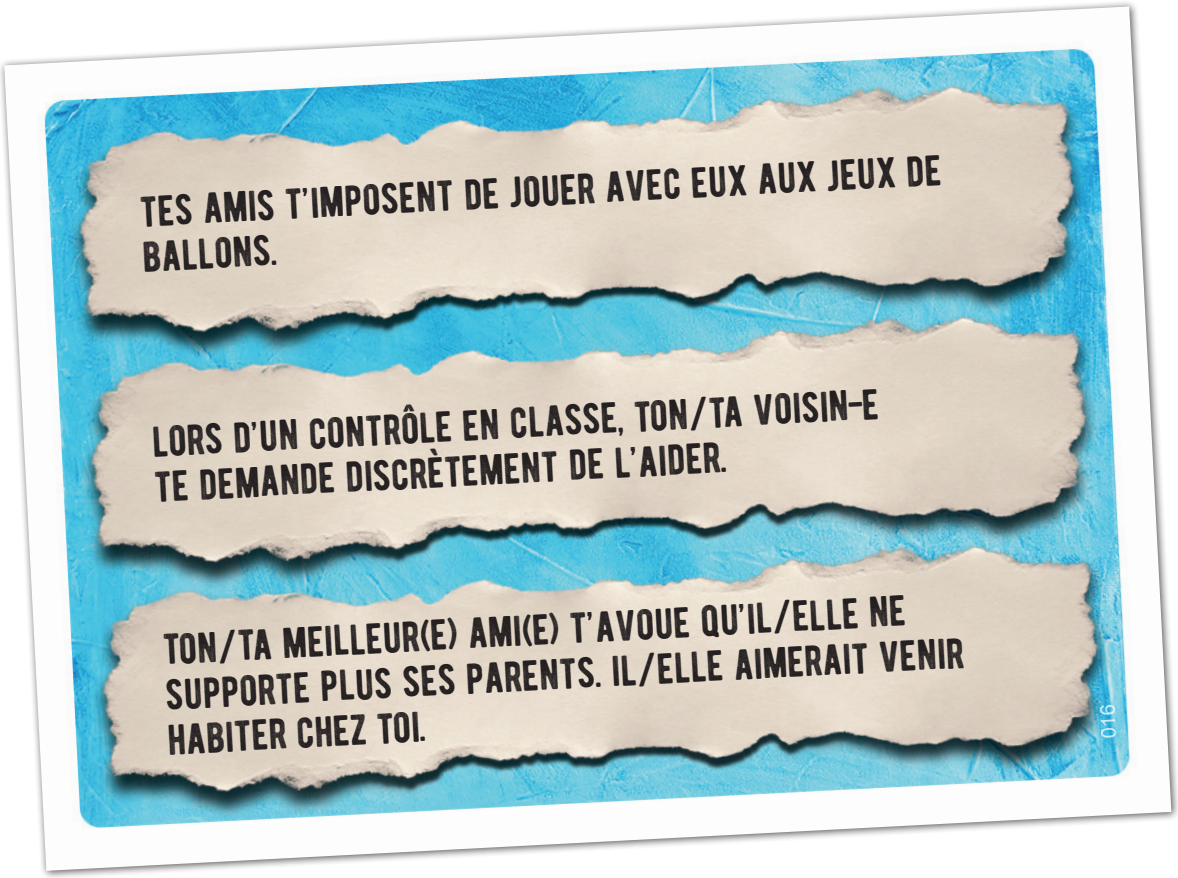
Enfin, découpe le symbole correspondant à l'émotion que tu as représentée, puis colle-le au verso de ta carte.

©Act in Games 2018

ACTIVITÉ 7.2 – FICHE ÉLÈVES

SITUATIONS INÉDITES

Observe attentivement la carte « *Situations* » ci-dessous :



À quel temps la plupart des verbes sont-ils conjugués ?

.....

À quelle personne les verbes sont-ils conjugués ?

.....

.....

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

.....

.....

©Act in Games 2018

À toi de jouer !

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

Mes idées de situations :

1 .....

.....

2 .....

.....

3 .....

.....

4 .....

.....

5 .....

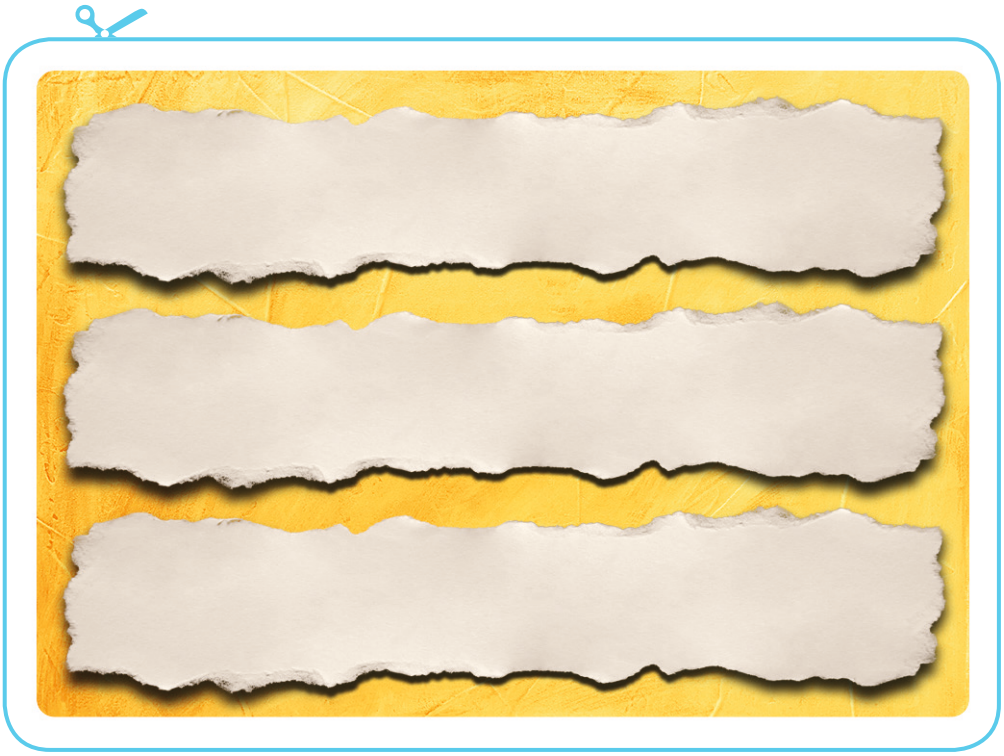
.....

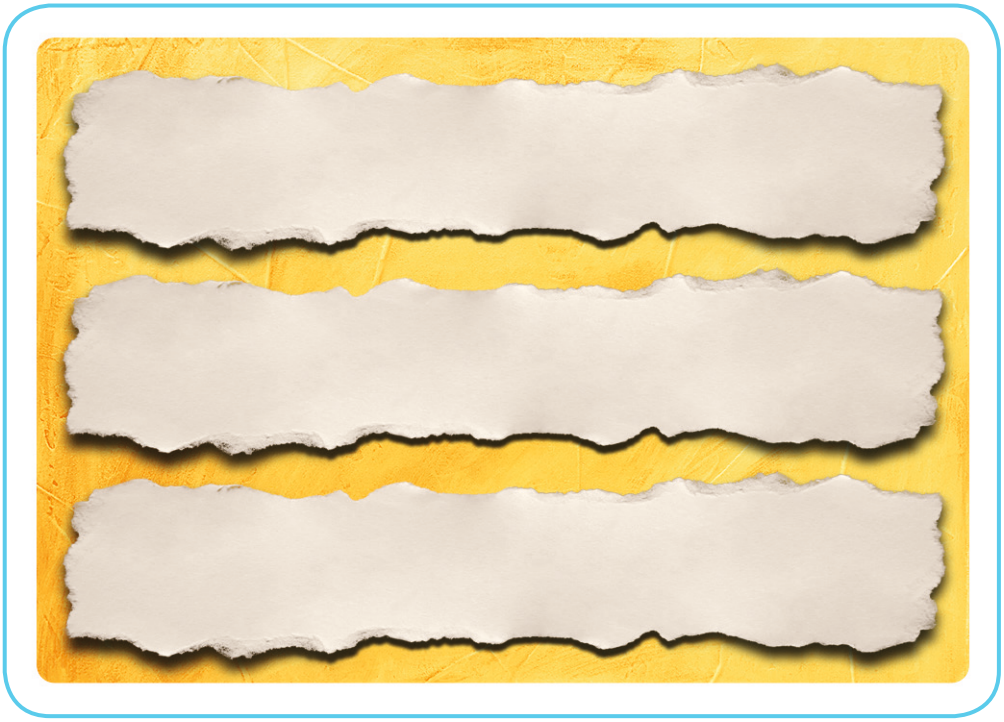
6 .....

.....

©Act in Games 2018

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





©Act in Games 2018

CONSEIL DE COOPÉRATION

ACTIVITÉ 8

©Act in Games 2018

FEELINKS DANS MA CLASSE

ACTIVITÉ 8 : CONSEIL DE COOPÉRATION

Objectifs opérationnels :

• Construire les règles favorisant une ambiance de travail positive et le bon déroulement de la vie de la classe et de l'école.

• Amener l'élève à devenir acteur réel, un futur citoyen, de la vie de la classe et de l'école.

Compétences :

• Prendre position de manière argumentée :
- se positionner

• Se décentrer par la discussion :
- écouter l'autre pour le comprendre

• Participer au débat démocratique :
- se préparer au débat
- débattre collectivement
- décider collectivement

• Assurer la cohérence de la pensée :
- construire un raisonnement logique et assumer des responsabilités individuelles et collectives.

• Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
- Utiliser et identifier les moyens non-verbaux.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

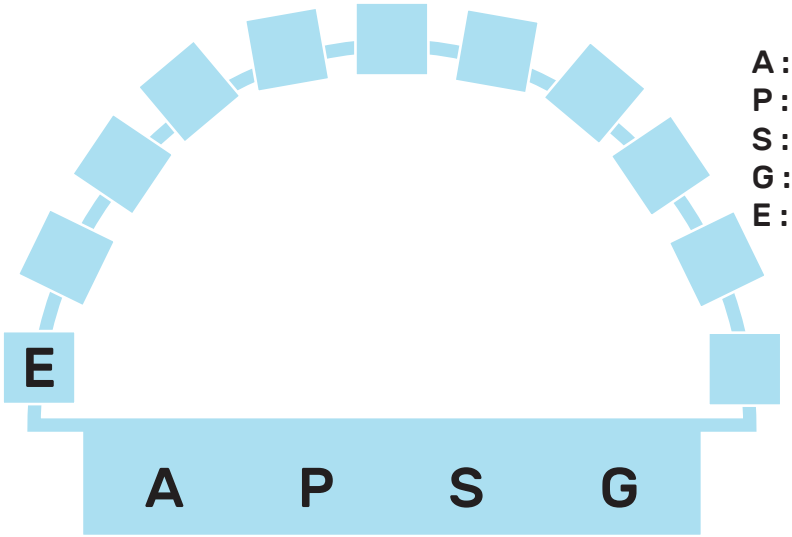
Ce dossier a été réalisé par **Jeumaide** pour les éditions **Act in Games**. Il est conseillé de l'exploiter avec le jeu **Feelinks** pour un résultat optimal.

ACTIVITÉ 8 : CONSEIL DE COOPÉRATION

Les principes du conseil

➔ Une fois par semaine à un moment déterminé dans l'horaire.

➔ L'organisation spatiale : tous les élèves se voient (demi-cercle).



A : Ardoisier / « Reformulateur »
P : Président
S : Secrétaire
G : Gardien du temps et de la parole
E : les élèves

Comment mener correctement le conseil de classe ?

❶ Etablir des règles strictes de prise de parole (même pour l'enseignant).

❷ Garder une trace écrite de la réunion (PV de la concertation collective) dans un cahier ou dans une farde.

❸ Proposer deux types de vote :
- ➔ Lorsqu'il n'y a qu'une proposition, les élèves votent « pour » ou « contre » ;
- ➔ Lorsqu'il y a plusieurs propositions, le vote se fait à la majorité absolue (en 1 ou 2 tours).

❹ Préparer la réunion en établissant un ordre du jour précis (en fonction du dépouillement des boites à messages (cfr p5)) et en établissant des priorités (si tout ne peut pas être traité). C'est le bureau qui s'en charge.

❺ Déterminer et définir le rôle de chaque élève qui constituent le « bureau ». Attention : importance d'établir un tableau récapitulatif reprenant les différents rôles du bureau afin de permettre à chaque élève, de tenir les différents rôles au cours de l'année.

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

©Act in Games 2018

Les compétences des différents rôles :

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

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

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

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

Quel est le rôle de l'enseignant ?

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

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

Il est positionné dans le cercle et **respecte la même règle que les élèves** pour prendre la parole.

Il a un **droit de veto** et doit continuellement veiller au **respect de l'éthique**.

©Act in Games 2018

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

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

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

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

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

Comment alimenter le conseil ?

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

On invite ainsi l'élève à organiser sa pensée, à apprendre à différer afin d'attendre le Conseil pour discuter et résoudre un problème pour ne plus agir dans l'instantanéité.

Ceci permet également, de faire l'apprentissage de la longueur de la procédure démocratique.

Comment le conseil se déroule-t-il ?

❶ Approbation du P.V. du Conseil précédent.
❷ Le Président donne l'ordre du jour :
   → indiquer les préconceptions autour de celui-ci au tableau afin d'aider les élèves à structurer leur pensée.
❸ Les élèves discutent et les différents rôles sont attribués par le gardien du temps et de la parole.
❹ L'enseignant guide dans la prise de conscience de la problématique, à la résolution et à la mise en place des solutions.
❺ Le secrétaire note ce qui est dit.
❻ L'ardoisier (« reformulateur ») peut-être sollicité par les élèves si nécessaire. Veiller à bien fixer les règles afin qu'il soit neutre, sans jugements (sens de l'éthique).
❼ Les décisions (« lois ») prises seront notifiées dans un carnet ou sur un autre support consultable par tous. Elles resteront d'application pendant le cycle, mêmes si elles peuvent être rediscutées, abolies ou modifiées.

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

©Act in Games 2018

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

Références :

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

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

Programmes du CECP :
http://www.cecp.be/refeos/wp-content/uploads/2017/10/2017.10.12.Programme.Cours_.de_.philosophie.et_.de_.citoyennet--.pdf

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

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

Faites vivre et alimentez ces idées d'ateliers autour des émotions en contribuant à ce dossier d'accompagnement : postez vos activités sur http://feelings.fr/fr/jeux-feelings/experiences/article/partage-d-experience

Ou sur Facebook: https://www.facebook.com/feelinksdansmaclasse/

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

ACT IN GAMES
info@actingames.com
www.act-in-games.com
Act in games

FEELINKS DANS MA CLASSE
Feelinks dans ma classe

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

©Act in Games 2018

OUTIL BONUS : LA ROUE DES ÉMOTIONS FEELINKS

Voici un outil qui permet aux enfants d'exprimer leur émotion du moment ou du jour. Elle peut se trouver sur le bord du bureau, sur le frigo à la maison, ...

Lors des premières utilisations, il est important de faire oraliser les enfants : « Je ressens de la joie. » / « Je suis joyeux. »

Par la suite, ceci permet à celui qui la dépose une communication non verbale et facilite ainsi l'expression de « son humeur du moment ».

Ce qui aidera notamment l'entourage à être plus attentif aux émotions ressenties et adapter son comportement en conséquence.

Cette roue peut être coupée, plastifiée et assemblée à l'aide d'une attache parisienne.

Différents supports visuels peuvent être proposés et/ou fabriqués autre que la roue, par exemple : des pictogrammes, une ardoise effaçable, un baromètre à émotions (il en existe de nombreux sur le NET à imprimer).

Aujourd'hui je ressens de la...

OUTIL BONUS : LA ROUE DES ÉMOTIONS FEELINKS

Voici un outil qui permet aux enfants d'exprimer leur émotion du moment ou du jour. Elle peut se trouver sur le bord du bureau, sur le frigo à la maison, ...

Lors des premières utilisations, il est important de faire oraliser les enfants : « Je ressens de la joie. » / « Je suis joyeux. »

Par la suite, ceci permet à celui qui la dépose une communication non verbale et facilite ainsi l'expression de « son humeur du moment ».

Ce qui aidera notamment l'entourage à être plus attentif aux émotions ressenties et adapter son comportement en conséquence.

Cette roue peut être coupée, plastifiée et assemblée à l'aide d'une attache parisienne.

Différents supports visuels peuvent être proposés et/ou fabriqués autre que la roue, par exemple : des pictogrammes, une ardoise effaçable, un baromètre à émotions (il en existe de nombreux sur le NET à imprimer).

Aujourd'hui je ressens de la...