

FICHE PÉDAGOGIQUE

Atelier 4



**La mission des acteurs
« Le casse tête des acteurs »**

FICHE PÉDAGOGIQUE

4A



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs » Plan de l'atelier

ACCUEIL ÉCHELONNÉ DES ENFANTS ET PRÉSENTATION DES SÉANCES

Trésor à découvrir par les explorateurs : Faire une photographie du groupe d'explorateurs **10 minutes**

SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES



À la reconquête du monde des arts

Intitulé de la 1^{ère} mission « Retour à nos pinceaux... »

Thème

Représentation de soi (suite de la séance éducative 1).

Objectif

À l'issue de la séance, les enfants auront terminé leur autoportrait et auront eu l'occasion de le présenter au groupe, en le décrivant succinctement.

Organisation pédagogique

Travail individuel en lien avec le groupe.

NE PAS OUBLIER

- Ordinateur
- Vidéo projecteur
- Rallonge électrique
- Paperboard
- Pâte à fix
- Feutres
- Colle, Ciseaux, Gomme
- Crayons de couleur, peintures

Durée : 30 minutes

Matériel

- Dessin commencé lors de l'atelier 1

Durée : 25 minutes

Matériel

- Carte indice 4 (photo)
- Choix 1 :
 - Cartes plastifiées « Oui », « Non », « Je ne sais pas »
 - Boîte à affirmation
 - Pâte à fix
- Choix 2 :
 - Cartes jeu de rôle



Le casse tête des acteurs

Au choix

Intitulé de la 2^{ème} mission « Objectif : Opinion »

Thème

Affirmation de soi.

Objectif

À l'issue de la séance, les enfants se seront entraînés à exprimer leur choix argumenté.

Organisation pédagogique

Activité interactive en binôme et en groupe.

Ou

Intitulé de la 2^{ème} mission « Le casting des acteurs »

Thème

Résistances aux influences.

Suite des séquences pédagogiques au verso



FICHE PÉDAGOGIQUE

4A



Suite

Objectif

À l'issue de la séance, les enfants auront joué un rôle leur permettant de comprendre comment résister à l'influence d'une autre personne.

Organisation pédagogique

Activité interactive en sous-groupes et en groupe.

Ou

Intitulé de la 2^{ème} mission « Objectif : Convaincre »

Thème

Argumentation vis-à-vis des autres.

Objectif

À l'issue de la séance, les enfants auront réfléchi en groupe en vue de définir des stratégies adaptées pour faciliter la résolution de situations problématiques.

Organisation pédagogique

Activité interactive en groupe.

SYNTHÈSE DE LA SÉANCE AVEC LES PARENTS

15 minutes

FICHE PÉDAGOGIQUE

4B



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs » Plan de l'atelier

ACCUEIL ÉCHELONNÉ DES ENFANTS ET PRÉSENTATION DES SÉANCES

Trésor à découvrir par les explorateurs : Faire une photographie du groupe d'explorateurs **10 minutes**

SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES



À la reconquête du monde des arts

Intitulé de la 1^{ère} mission « Retour à nos pinceaux... »

Thème

Représentation de soi (suite de la séance éducative 1).

Objectif

À l'issue de la séance, les enfants auront terminé leur autoportrait et auront eu l'occasion de le présenter au groupe, en le décrivant succinctement.

Organisation pédagogique

Travail individuel en lien avec le groupe.

NE PAS OUBLIER

- Ordinateur
- Vidéo projecteur
- Rallonge électrique
- Paperboard
- Pâte à fix
- Feutres
- Colle, Ciseaux, Gomme
- Crayons de couleur, peintures

Durée : 30 minutes

Matériel

- Dessin commencé lors de l'atelier 1

Durée : 30 minutes

Matériel

- Une série d'images numérotées
- Carte indice 4 (photo)



Le casse tête des acteur

DES ACTEURS

Intitulé de la 2^{ème} mission « Le casting »

Thème

Expression des émotions.

Objectif

À l'issue de la séquence, les enfants pourront repérer leurs propres émotions.

Organisation pédagogique

Travail en sous-groupes et en groupe.

SYNTHÈSE DE LA SÉANCE AVEC LES PARENTS

15 minutes



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4

ACCUEIL ÉCHELONNÉ DES ENFANTS ET PRÉSENTATION DES SÉANCES

10 minutes

Pré requis

- Avoir aménagé l'espace pour accueillir les enfants avec de la musique, éventuellement des magazines, livres, etc.
- Avoir déposé sur une table d'accueil des vignettes « Smiley » que les enfants pourront prendre.
- Avoir informé les parents sur les modalités organisationnelles (heures, lieu, etc.) et précisé aux parents et aux enfants que les activités avec les enfants débuteront *à l'heure indiquée, ainsi il est demandé aux enfants d'être présents environ 10 min avant le début de la séance*, pour faciliter l'accueil.

Déroulement

5 minutes

Dans le temps d'accueil échelonné, les animateurs invitent les enfants à s'exprimer sur ce qu'il s'est passé pour eux depuis la dernière séance et à partager l'activité physique réalisée en famille.

5 minutes

Le chef explorateur « Fil Rouge » rappelle succinctement les découvertes de la précédente séance en déroulant devant les enfants la « Carte aux 5 trésors » (poster) qui représente « ETP-LAND : L'île de toutes les découvertes ».

Sous forme d'une histoire, l'animateur « Fil Rouge » présente au groupe le nouveau « chef explorateur » et le monde qu'ils vont découvrir. À l'issue de cette séance, ils découvriront un « trésor ». Les explorateurs sont heureusement, à nouveau tous ensemble pour réussir ces nouvelles missions. La mission du groupe et de chaque explorateur est de s'assurer de ne jamais perdre d'explorateurs en route. Les animateurs « chefs des explorateurs » s'en assureront et seront aussi là pour les aider à aller jusqu'au bout de leurs diverses missions.

Mais, attention, il s'agit à nouveau de missions secrètes ainsi tout ce qui se passe dans le groupe reste dans le groupe. Cependant, il est parfois dur de garder des secrets jusqu'au bout, alors lorsque les parents d'explorateurs viendront pour découvrir ce qui s'est passé durant leur mission, il sera important qu'au préalable les explorateurs aient défini ensemble et avec les animateurs les secrets qu'ils pourront « divulguer » aux parents d'explorateur. Les chefs explorateurs invitent les explorateurs à poser leurs questions s'ils en ont.

À l'issue de 10 min d'accueil échelonné, les animateurs débutent la séance, même si certains enfants ne sont pas encore arrivés.



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4

NOTES



SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE N°1

30 minutes



À la reconquête du monde des arts

Pré requis

- Reprendre le travail fait par chacun des enfants lors de l'atelier 1.
- Avoir invité les enfants de rapporter du matériel, pour le mettre en commun.

Mobilisation du groupe sur le thème

5 minutes

Les chefs explorateurs rappellent les particularités du monde des arts que les enfants ont commencé à découvrir lors de la séance 1 : « *Le monde des arts est un monde où, les gens se lèvent à l'aube pour dessiner, créer, peindre. Ils vivent de l'art et pour l'art.* ».

Ils invitent les enfants à se remémorer leur mission pour entrer dans le « Monde des arts » : « *Notre mission doit nous permettre d'entrer dans le Monde des arts, en vue de découvrir le trésor caché. Les habitants tiennent à mieux nous connaître. Grâce à la réussite de notre 1^{ère} mission, les habitants du monde des arts nous avez accordé un « bonus temps » de 15 minutes. Ainsi, nous allons avoir le temps nécessaire pour poursuivre et terminer nos autoportraits à l'aide du matériel qui est mis à notre disposition sur la table. Puis, nous présenterons nos portraits aux habitants du monde des arts.* ».

Puis, les chefs explorateurs invitent le groupe à présenter les matériaux qu'ils ont ramené de chez eux.

Déroulement de l'activité et consignes

15 minutes

Les chefs explorateurs invitent les explorateurs à retrouver leur autoportrait et mettent à disposition le matériel nécessaire pour le finaliser. Les animateurs rappellent la consigne : « *Notre bonus temps est de 15 minutes pour finir vos portraits. Vous pouvez vous servir comme la dernière fois des crayons, des feutres, de la peinture, des images à coller ou des matériaux que vous avez ramenés de chez vous.* ».

À l'issue de la création, l'un des animateurs annonce la fin du temps de création et remercie les explorateurs. Les enfants ont la possibilité d'afficher leur autoportrait s'ils le souhaitent ou de la garder auprès d'eux.



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4A

10 minutes

Verbalisation des raisonnements

Les chefs explorateurs invitent les enfants à se mettre en cercle, autour de la table ou par terre et annoncent au groupe la suite de leur mission : « *Comme vous le savez, les habitants du Monde des arts aimeraient mieux nous connaître avant de nous faire entrer dans leur monde en vue de découvrir leur trésor. Ainsi, si vous l'acceptez votre mission est de nous décrire en quelques mots et chacun votre tour votre réalisation.* ».

L'un des animateurs peut commencer la présentation de son autoportrait si besoin. Les chefs explorateurs facilitent la prise de parole des enfants en précisant la consigne de respect suivante : « *Pendant le temps de parole de chacun, les habitants du Monde des arts, tiennent est à ce que nous nous écoutions, que chacun respecte la parole de l'autre et qu'il n'y ait pas de jugement.* ». Les animateurs facilitent le dialogue et les échanges entre les enfants sans intervenir sur les contenus.

Exemple de questions pour faciliter l'expression des enfants : « *Peux-tu nous raconter comment tu as construit ton dessin, tu as commencé par quoi ?* » ; « *Pourquoi as-tu choisi cette couleur ?* » ; « *Comment trouves-tu ton dessin ? Te plaît-il ?* », etc.

À l'issue des présentations des enfants, les animateurs invitent chaque enfant à s'exprimer sur ce qu'il aime dans le dessin de son voisin de gauche, puis concluent la séquence (cf. note aux animateur). Les enfants décident de ce qu'ils vont faire de leur dessin : le laisser dans la salle ou repartir avec. Les dessins sont rassemblés et ne seront pas présentés aux parents, sauf si un enfant exprime clairement son souhait d'afficher son dessin.

Note aux animateurs

- Les animateurs, à l'issue de la séance, peuvent faire du lien entre les dessins des enfants pour montrer les points communs qu'ils pourraient avoir (couleur, taille, forme...). Sans jugement, cela permettra de valoriser le travail de chacun des enfants au sein du groupe.
- Les animateurs seront attentifs à ce que les enfants exprimeront sur leurs émotions. Si un enfant raconte des événements ou situations de vie difficiles pour lui et à entendre pour le groupe, les animateurs n'hésiteront pas à le couper avec beaucoup d'empathie et remobiliseront les techniques de reformulation, de recentrage et de valorisation connues. Les animateurs se mettront en posture d'écoute active. Si cela est jugé nécessaire, l'un des animateurs n'hésitera pas à sortir de la salle avec l'enfant. Pendant ce temps l'autre animateur rassurera le groupe.



SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE N°2

25 minutes



Le casse tête des acteurs

Mobilisation du groupe sur le thème

5 minutes

Les chefs explorateurs mobilisent sur le thème du Monde des acteurs : « *Le monde des acteurs est un monde où tout le monde se connaît. Connaissez-vous des acteurs ? Qu'en pensez-vous ? Que font les acteurs dans la vie ?* ».

Les animateurs facilitent l'expression des enfants puis synthétisent leurs avis. « *Les acteurs du monde où nous allons, ont la particularité d'avoir beaucoup d'amis. Selon vous, qu'est-ce que les amis nous apportent de positif ?* ».

Après ce temps d'expression, les chefs explorateurs présentent aux enfants leur mission « Le casse tête des acteurs ». « *Tout au long de cette mission, si vous l'acceptez et nous allons devoir être des explorateurs convaincants* ». Selon, le temps disponible, les animateurs choisiront une à deux activités à travailler avec les enfants.

Mission « Objectif : Opinion »

Déroulement de l'activité et consignes

15 minutes

Les chefs explorateurs présentent l'activité : « *Les acteurs ont préparé pour nous une 1^{ère} activité intitulée « Objectif : opinion ». Dans le monde des acteurs, cette activité fait partie des jeux favoris des acteurs* ».

Les animateurs s'assurent que les explorateurs soient prêts et annoncent la consigne : « *Les acteurs nous ont remis une boîte, qu'ils appellent la « boîte à opinion ». Ils nous ont demandé de vous piocher des affirmations et de vous les lirez. Les acteurs ont accroché au mur des 3 affiches : une affiche « Oui » ; une affiche « Non » et une affiche « Je ne sais pas ». Nous allons vous lire les affirmations une à une et votre mission est de vous positionner en dessous de l'affiche qui correspond à votre propre réponse (il est possible que vous ne soyez pas d'accord avec vos camarades). Puis, une fois que vous aurez fait votre choix (il pourra y avoir 1 à 3 sous-groupes constitués) vous aurez quelques minutes pour discuter ensemble de votre choix. Puis, chaque sous-groupe expliquera aux autres son choix, pourquoi il a choisi de dire « oui », « non » ou « je ne sais pas » ?* ».

Les chefs explorateurs lancent l'activité en lisant une 1^{ère} affirmation et laissent quelques secondes aux enfants pour se positionner en dessous des affiches « Oui », « Non » et « Je ne sais pas ». Tout au long de l'activité les animateurs accompagnent les enfants



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4A

dans la construction de leur argumentaire. Puis, les animateurs invitent les enfants à débattre collectivement, à contre argumenter l'affirmation, dans le respect de la parole de chacun.

Selon le temps disponible, les animateurs peuvent tirer au sort au minimum 4 affirmations et au maximum 8 affirmations.

Mission « Le casting des acteurs »

Déroulement de l'activité et consignes

15 minutes

Les chefs explorateurs présentent l'activité : « *Les acteurs ont préparés pour nous une autre activité intitulé « Le casting des acteurs ».* Les animateurs invitent les explorateurs à se séparer en 2 groupes et leur annoncent la consigne : « *Dans chaque groupe, deux explorateurs vont recevoir une carte « rôle à jouer », le 3^{ème} explorateur sera l'observateur et le 4^{ème} pourra venir en aide à un des explorateurs* ». Les animateurs invitent les enfants à se répartir les cartons.

Ensuite, par sous-groupe, les enfants tirent au sort leur rôle :

Carton « acteur » n°1 : inciter ton camarade à manger tous les gâteaux.

Carton « acteur » n°2 : essayer de dire non à ton camarade qui t'incite à manger tous les gâteaux.

Les autres explorateurs seront des « observateurs/juges ». Leur mission est d'observer les gestes des acteurs ce qui se dit, les changements, etc. Parmi l'une des « cartes rôles » à tirer au sort, une carte « Jocker » sera présente : l'explorateur qui tirera cette carte devra venir en aide à l'un des acteurs, s'il lève le pouce.

Durant quelques minutes, les explorateurs prennent connaissance de leur rôle. Les animateurs les accompagnent dans la construction de leur rôle et annoncent le début du jeu de rôle : « *Chacun d'entre vous va se mettre dans la peau du personnage tiré au sort. Les observateurs vont être attentifs à ce qui se passe entre leurs 2 camarades* ».

Les animateurs animent l'activité et facilitent la prise de parole des enfants. Au bout de quelques minutes, les animateurs demandent aux observateurs de raconter ce qui vient de se passer : Comment s'est déroulé le jeu de rôle ? Qui a changé d'avis ? Pour quelles raisons ? etc



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4A

Mission « Objectif : Convaincre »

Déroulement de l'activité et consignes

15 minutes

Les chefs explorateurs présentent l'activité : « *Les acteurs ont préparé pour nous une autre activité intitulée « Objectif : Convaincre ». Les animateurs annoncent la consigne : « Les acteurs de ce monde doivent préparer un nouveau rôle. L'objectif est de les aider à préparer ce rôle. Dans une des scènes, un des acteurs doit jouer le rôle de Martin ».* »

1^{ère} situation : Martin est à table en famille. Il n'a plus faim, mais on lui demande de finir les restes du repas. Comment aider Martin à s'affirmer pour ne pas se sentir obligé de manger les restes ?

Les animateurs facilitent la prise de parole des enfants. L'un des animateurs peut noter sur le Paperboard les réponses émises par les explorateurs. Une fois que les enfants n'ont plus d'idées, les chefs explorateurs présentent la situation suivante :

2^{ème} situation : Paula habite au 10ème étage d'un immeuble. Elle veut rentrer chez elle et attend l'ascenseur. Sa copine Samira veut prendre les escaliers, mais Paula trouve ça difficile. Comment aider Samira à convaincre Paula de monter les escaliers avec elle ?

Les animateurs facilitent la prise de parole des enfants. L'un des animateurs peut noter sur le Paperboard les réponses émises par les enfants. Suite à ces échanges, les animateurs valorisent la capacité des enfants à s'affirmer et à trouver des solutions pour leur permettre de construire une argumentation. Ils font une synthèse des stratégies proposées par les enfants.

Verbalisation des raisonnements

10 minutes

Pour clôturer la séquence, les animateurs invitent les enfants à répondre à la question ouverte suivante : « *À partir de la mission que nous venons d'accomplir, pouvez-vous dire comment vous pourriez réutiliser ce que nous venons de faire dans la vie quotidienne ?* ». Les animateurs accompagnent les enfants en vue de faciliter leur expression.

À l'issue de ce temps d'échange, les animateurs remercient les enfants pour leur participation à cette nouvelle mission. Cette mission réussie, les chefs explorateurs proposeront aux enfants l'indice suivant, en leur demandant ce que fait l'enfant ?

Une fois que les explorateurs auront trouvé « prendre une photo », les chefs explorateurs proposent une photographie de groupe.





La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4A

NOTES



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4B

SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE N°1

30 minutes



À la reconquête du monde des arts

Pré requis

- Reprendre le travail fait par chacun des enfants lors de l'atelier 1.
- Avoir invité les enfants de rapporter du matériel, pour le mettre en commun.

Mobilisation du groupe sur le thème

5 minutes

Les chefs explorateurs rappellent les particularités du monde des arts que les enfants ont commencé à découvrir lors de la séance 1 : « *Le monde des arts est un monde où, les gens se lèvent à l'aube pour dessiner, créer, peindre. Ils vivent de l'art et pour l'art* ».

Ils invitent les enfants à se remémorer leur mission pour entrer dans le « Monde des arts » : « *Notre mission doit nous permettre d'entrer dans le Monde des arts, en vue de découvrir le trésor caché. Les habitants tiennent à mieux nous connaître. Grâce à la réussite de notre 1ère mission, les habitants du monde des arts nous avez accordé un « bonus temps » de 15 minutes. Ainsi, nous allons avoir le temps nécessaire pour poursuivre et terminer nos autoportraits à l'aide du matériel qui est mis à notre disposition sur la table. Puis, nous présenterons nos portraits aux habitants du monde des arts* ».

Puis, les chefs explorateurs invitent le groupe à présenter les matériaux qu'ils ont ramené de chez eux.

Déroulement de l'activité et consignes

15 minutes

Les chefs explorateurs invitent les explorateurs à retrouver leur autoportrait et mettent à disposition le matériel nécessaire pour le finaliser. Les animateurs rappellent la consigne : « *Notre bonus temps est de 15 minutes pour finir vos portraits. Vous pouvez vous servir comme la dernière fois des crayons, des feutres, de la peinture, des images à coller ou des matériaux que vous avez ramenés de chez vous* ».

À l'issue de la création, l'un des animateurs annonce la fin du temps de création et remercie les explorateurs. Les enfants ont la possibilité d'afficher leur autoportrait s'ils le souhaitent ou de la garder auprès d'eux.



V_{erbalisation des raisonnements}

Les chefs explorateurs invitent les enfants à se mettre en cercle, autour de la table ou par terre et annoncent au groupe la suite de leur mission : « *Comme vous le savez, les habitants du Monde des arts aimeraient mieux nous connaître avant de nous faire entrer dans leur monde en vue de découvrir leur trésor. Ainsi, si vous l'acceptez, votre mission est de nous décrire en quelques mots et chacun votre tour, votre réalisation.* ».

10 minutes

L'un des animateurs peut commencer la présentation de son autoportrait si besoin. Les chefs explorateurs facilitent la prise de parole des enfants en précisant la consigne de respect suivante : « *Pendant le temps de parole de chacun, les habitants du Monde des arts, tiennent est à ce que nous nous écoutions, que chacun respecte la parole de l'autre et qu'il n'y ait pas de jugement.* ». Les animateurs facilitent le dialogue et les échanges entre les enfants sans intervenir sur les contenus.

Exemple de questions pour faciliter l'expression des enfants : « *Peux-tu nous raconter comment tu as construit ton dessin, tu as commencé par quoi ?* » ; « *Pourquoi as-tu choisi cette couleur ?* » ; « *Comment trouves-tu ton dessin ? Te plaît-il ?* », etc.

À l'issue des présentations des enfants, les animateurs invitent chaque enfant à s'exprimer sur ce qu'il aime dans le dessin de son voisin de gauche, puis concluent la séquence (cf. script de l'animateur). Les enfants décident de ce qu'ils vont faire de leur dessin : le laisser dans la salle ou repartir avec. Les dessins sont rassemblés et ne seront pas présentés aux parents, sauf si un enfant exprime clairement son souhait d'afficher son dessin.

N_{ote aux animateurs}

- Les animateurs, à l'issue de la séance, peuvent faire du lien entre les dessins des enfants pour montrer les points communs qu'ils pourraient avoir (couleur, taille, forme...). Sans jugement, cela permettra de valoriser le travail de chacun des enfants au sein du groupe.
- Les animateurs seront attentifs à ce que les enfants exprimeront sur leurs émotions. Si un enfant raconte des événements ou situations de vie difficiles pour lui et à entendre pour le groupe, les animateurs n'hésiteront pas à le couper avec beaucoup d'empathie et remobiliseront les techniques de reformulation, de recentrage et de valorisation connues. Les animateurs se mettront en posture d'écoute active. Si cela est jugé nécessaire, l'un des animateurs n'hésitera pas à sortir de la salle avec l'enfant. Pendant ce temps l'autre animateur rassurera le groupe.



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4B

SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE N°2

25 minutes



Le casse tête des acteurs

Mobilisation du groupe sur le thème

5 minutes

Les chefs explorateurs mobilisent les enfants sur le thème du Monde des acteurs et de l'expression des émotions : Que font les acteurs dans la vie ? Quelles ont les émotions qu'ils jouent ? etc.

Les animateurs facilitent l'expression des enfants puis synthétise leurs avis autour du thème des émotions positives (joie, rire, etc.) et émotions négatives (tristesse, etc).

Après ce temps d'expression, les chefs explorateurs présentent aux enfants leur mission « Le casse tête des émotions ». *« Tout au long de cette mission, si vous l'acceptez et nous allons devoir être des explorateurs convaincants ».*

Déroulement de l'activité et consignes

20 minutes

Les animateurs demandent aux enfants de se répartir en binômes et leur annoncent la suite de la séance : *« L'activité suivante va permettre à chacun d'entre vous de mimer des émotions dont nous venons de parler. Chacun respecte la parole de l'autre, il n'y a pas de jugement. Nous allons donner 2 images à chaque binôme. Sur ces images vous verrez des visages. Vous allez dans un 1^{er} temps réfléchir avec votre binôme à l'émotion que vous voyez sur chaque visage. Puis, dans un 2^{ème} temps, chaque binôme, à tour de rôle, va mimer les émotions pour que les autres puissent la trouver ».*

Les animateurs donnent 2 images par binôme : au moins une des images représente une émotion positive. Après quelques minutes, les animateurs donnent la parole au 1er binôme d'enfants qui va mimer à la suite, les 2 émotions qu'ils ont vues représentées sur les images. Les autres enfants doivent deviner quelle émotion est mimée. Les animateurs peuvent guider les réponses des enfants, si nécessaire.

Quand tous les enfants ont fait un mime, les animateurs peuvent proposer à nouveau le jeu avec une autre série d'images. Les animateurs demandent aux enfants : *« Pouvez-vous nous dire si les émotions dont nous venons de parler sont agréables ou désagréables pour vous ? ».*

Les animateurs valorisent l'implication des enfants pendant la séquence.

Verbalisation des raisonnements

5 minutes

Pour clôturer la séquence, les animateurs invitent les enfants à répondre à la question ouverte suivante : *« À partir de la mission que nous venons d'accomplir, pouvez-vous dire*



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4B

comment vous pourriez réutiliser ce que nous venons de faire dans la vie quotidienne ?

Les animateurs accompagnent les enfants en vue de faciliter leur expression.

À l'issue de ce temps d'échange, les animateurs remercient les enfants pour leur participation à cette nouvelle mission. Cette mission réussie, les chefs explorateurs proposeront aux enfants l'indice suivant, en leur demandant ce que fait l'enfant ?

Une fois que les explorateurs auront trouvé « prendre une photo », les chefs explorateurs proposent une photographie de groupe.



Note aux animateurs

Les émotions sont définies par le Grand Robert comme « des mouvements affectant un individu et ayant pour effet de le soustraire à l'état de repos et d'équilibre ». Une émotion comprend des phénomènes physiques dans tout le corps, en particulier le cœur qui s'accélère. Souvent, elle nous prépare et nous pousse à l'action. Plusieurs théories en psychologie (cognitivistes, évolutionnistes, physiologistes, culturalistes...) existent autour des émotions, malgré tout dans la littérature sont retrouvées principalement 6 émotions : la joie, la tristesse, la colère, le dégoût, la peur et la surprise.

Il est important que les enfants puissent entendre que tout le monde ressent des émotions positives et négatives. Que ces émotions passent. Il n'y aucune honte à exprimer ce que l'on ressent.

NOTES



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4B

SYNTHÈSE DE LA SÉANCE AVEC LES PARENTS

15 minutes

Pré requis

- Avoir préalablement demandé aux parents d'arriver 15 minutes avant la fin de la séance.
- Avoir expliqué aux enfants en début de séance ce temps de restitution avec leurs parents.

Restitution du contenu de la séance aux parents

10 minutes

À l'arrivée des parents, les animateurs les invitent à rejoindre le groupe. Puis, les animateurs invitent les enfants à présenter aux parents les supports créés et à s'exprimer sur ce qu'il s'est passé pour eux, ce qu'ils ont réalisé et appris durant la séance. Puis, les enfants pourront répondre aux questions posées par les parents.

Les enfants décident de ce qu'ils vont faire de leur dessin : le laisser dans la salle ou repartir avec.

Les animateurs invitent les enfants et leurs parents à choisir une activité qu'ils pourraient réaliser ensemble, avant la prochaine séance, parmi les activités suivantes :

- Choisir une activité pour prendre soin de son corps en famille : choisir ses vêtements avec ses parents, se faire des massages des mains, se faire coiffer...
- Faire avec ses parents l'autoportrait de la famille.

S'ils le souhaitent, les enfants pourront partager avec le groupe l'activité qu'ils auront faite avec leur famille.

Clôture des ateliers

5 minutes

Les animateurs remercient les participants et clôturent cet atelier. Ils annoncent le thème de la prochaine mission : « La mission des sens » qui sera la dernière mission du programme pour les enfants..



La mission des acteurs « Le casse tête des acteurs »

4B

NOTES