



Feelinks
dans ma classe!

BIENTÔT
DE NOUVELLES
ACTIVITÉS !

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 et idées directement utilisables avec vos élèves. Il s'agit d'un outil vivant, auquel chaque enseignante et chaque enseignant est invité(e) à collaborer. Pour ce faire, rendez-vous sur le groupe Facebook « Feelinks dans ma classe ».





Feelinks





 VINCENT BIDAULT
 JEAN-LOUIS ROUBIRA
 FRANCK CHALARD



LE JEU



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€.

**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 sentiment dans les mêmes circonstances. Un jeu qui développe l'empathie et l'expression avec douceur et bienveillance.

Pour faire jouer Feelinks...

- Avant 8 ans : utilisez les variantes suggérées dans ce dossier ;
- Entre 8 et 10 ans : proposez un accompagnement ;
- Dès 10 ans : laissez jouer de manière autonome, en restant disponible si nécessaire.

OBJECTIF




La première activité sera, bien sûr, de jouer à Feelinks avec vos élèves. Vous trouverez ci-dessous la préparation de leçon liée à cette activité.

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.

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.

Mathématique :

- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

- 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 joueur 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 www.feelinks-game.com. 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 de préférence les cartes bleues (« À L'ÉCOLE ») qui sont destinées aux joueurs dès 8 ans.



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.



ACTIVITÉS



AUTOUR DU JEU ...

Ci-après, vous trouverez quelques activités que vous pourrez proposer à vos élèves dans le cadre d'une exploitation du jeu Feelinks. L'objectif de ces activités est d'éveiller les élèves au travail sur les émotions en les sensibilisant par plusieurs moyens à ces thématiques.

Sélectionnez les activités que vous réaliserez en fonction de vos envies et du niveau de vos élèves.

Les documents-élèves correspondant à ces activités se trouvent en fin de dossier.

ACTIVITÉ 1 : 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 1.1 et 1.2).

- La correction de la grille doit faire l'objet d'une discussion avec 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 désagréables, en rouge les émotions agréables 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).

ACTIVITÉ 2 : UNE GAMME D'ÉMOTIONS

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 2.1 et 2.2)

Activité 2.1

La *Fiche élèves 2.1* présente trois images créées pour la promotion du Zurich Chamber Orchestra, et associant 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 sont-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 2.2

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 2.2* 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'énerverment là où d'autres identifieront de la joie, ou 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 employé. 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.



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, ...

ACTIVITÉ 3 : 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 méditation¹.

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

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, ... Les élèves écrivent l'émotion choisie à côté du mandala.
- Si les élèves souhaitent exprimer cette émotion positive et la laisser rayonner, ils colorieront le mandala à partir de son centre vers l'extérieur.
- Si les élèves souhaitent ressentir, intérioriser cette émotion positive, 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 dépourvu 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, prévoyez 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 ».
- Quelques mandalas vous sont proposés dans ce dossier ([voir Fiches élèves 3](#)). 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 ressources 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.

ACTIVITÉ 4 : ÉMOTIONS ILLUSTRÉES

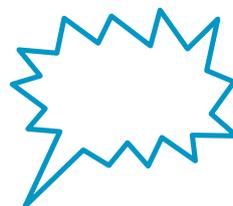
Activité 4

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

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



- ② Lecture individuelle de la planche et observation de la mise en page (cases, dialogues, personnages, ...) et des phylactères.
 - Mise en commun des observations et réajustement au besoin.
- ③ Les enfants émettent ensuite des hypothèses sur la signification des différences entre les phylactères.
 - Mise en commun des hypothèses.
- ④ 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.
 - Faites réfléchir les élèves quant à l'utilisation du dernier phylactère, en forme de coeur.

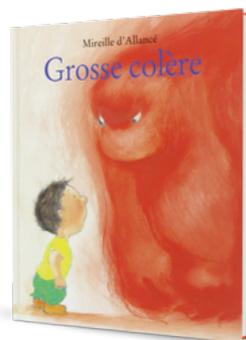


- ⑤ Les enfants reprennent ensuite l'illustration et la travaillent sur base d'une émotion choisie en classe (par exemple, la joie). Ils vont devoir créer une case « à la manière d'une bande dessinée ».
 - Dans le cas d'un personnage, ils sont invités à rédiger ce que pense le personnage et compléter un phylactère adapté (nuage) en 2-3 lignes.
 - Dans le cas d'une autre illustration, les enfants sont invités à exprimer et 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 du genre.

(voir *Fiches élèves 4*)

ACTIVITÉ 5 : GROSSE COLÈRE

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



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

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 :

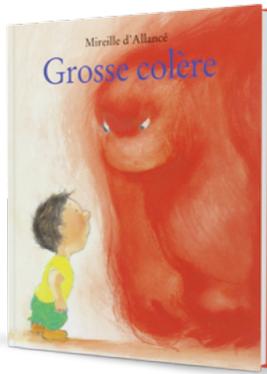
- Prendre en compte les données du texte pour l'interpréter, mettre en relation texte et image pour trouver complémentarités ou oppositions.
- Savoir prendre la parole, exprimer son avis, participer à une discussion, écouter l'autre, prendre en compte sa parole.
- Décrire et comparer des images en utilisant un lexique approprié.
- Développer ses compétences personnelles, sociales et civiques.
- Connaître 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.

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 l'émotion la plus facile et la plus rapide à cerner pour les enfants de maternelle. 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 ?
- ...



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.

Activité 5a - Approche 1: Lecture «plaisir» (voir Fiche élèves 5.1)

- 1 Présentation de l'activité aux élèves.
- 4 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 ?
- 3 Lecture du récit par l'adulte.
- 4 Mise en commun des réponses aux questions initiales, les réponses exactes sont retenues.
- 5 Reconstitution orale de l'ordre chronologique du récit.
- 4 Vérification orale de la compréhension du contenu (vocabulaire, idées principales, qui, quoi, où, comment, pourquoi, quand, ... ?)
- 7 Les élèves dessinent leur moment préféré de l'histoire.
- 8 L'enseignant prend note au tableau des justifications dictées par les élèves.

Activité 5a - Approche 2 : Lecture dirigée de l'histoire (voir Fiche élèves 5.1)

- 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 boîte 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.

Activité 5a - Approche 3 : Découverte de l'histoire par le biais d'illustrations (voir Fiche élèves 5.2)

- ① Présentation de l'activité aux élèves.
- ② 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?
- ③ 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 veillera à prendre note des hypothèses avancées, afin de pouvoir ensuite les comparer à l'histoire imaginée par l'auteure.

- ④ Vérification, rectification et amplification des hypothèses de départ : en écoutant l'histoire lue par l'enseignant.
- ⑤ Remise dans l'ordre chronologique les 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.
- ⑥ 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 ?
- ⑦ Reconstitution du schéma narratif de l'histoire à partir d'illustrations à découper et à coller.

Activité 5b : 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...

→ 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 5c : 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,... »)

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,...).

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...

Activité 5d : Contribuer à l'écriture de textes (voir Fiche élèves 5.3)

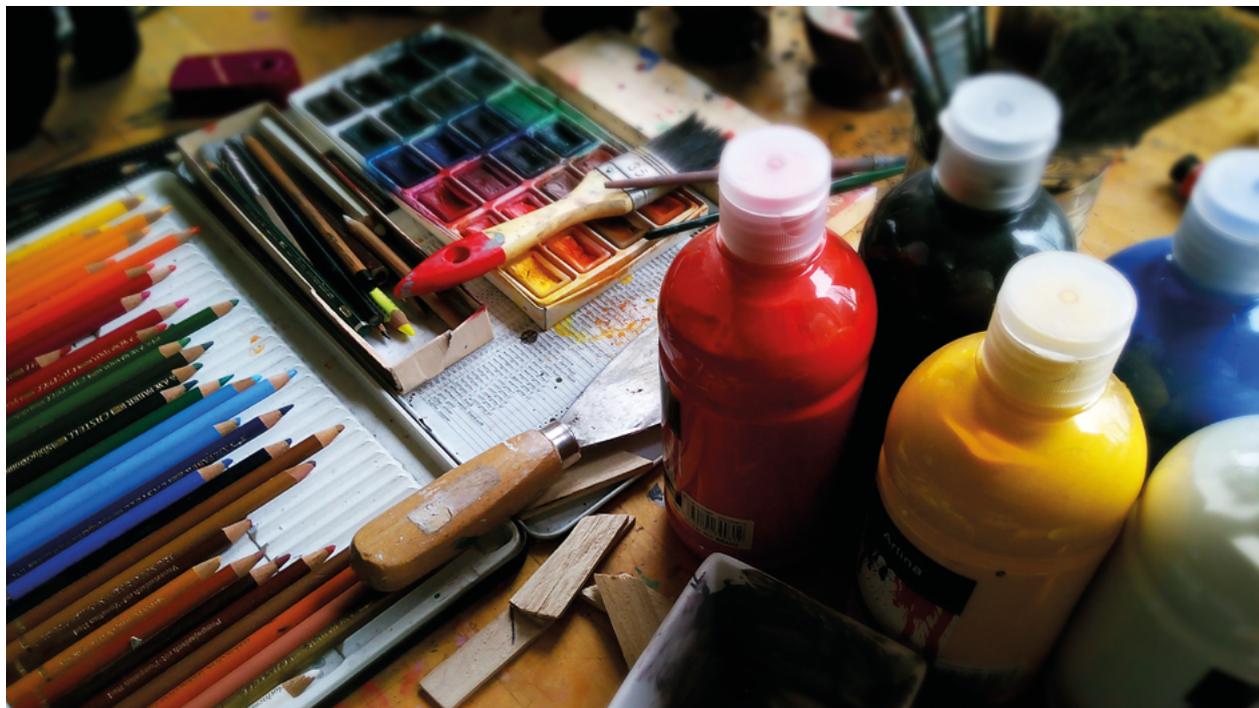
- Proposer deux illustrations issues du début de l'histoire aux enfants.
- Décrire oralement celles-ci afin d'activer le champ lexical.
- S'attarder sur le personnage du papa de Robert, tenter d'exprimer ce qu'il peut ressentir en voyant rentrer son fils à la maison de si mauvaise humeur.
- Dictier une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

Activité 5e : Education artistique

Demander aux élèves quelles sont les couleurs, les formes qui évoquent, représentent la colère. Proposer ensuite 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 ;
- ...



Activité 5f : Création d'une Boîte 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, ... la représentation de sa colère.... Elle devra néanmoins être suffisamment petite pour entrer dans la boîte. 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'échange, de décompression.

Pour réaliser ta Boîte à colère il faut :

Matériel :

- Une boîte à chaussures ;
- Du papier rouge, blanc et noir ;
- De la colle ;
- Des pastels gras (rouge, orange et noir) ;
- Des yeux fâchés (faits mains ou autocollants).

Déroulement :

- 1 Déchire et chiffonne des morceaux dans le papier rouge.
- 2 Recouvre toute la boîte à l'aide des morceaux de papier rouge déchirés et chiffonnés.
- 3 Dessine des gribouillis représentant la colère à l'intérieur de la boîte et du couvercle à l'aide des pastels gras.
- 4 Colle des yeux (ou dessine-les) tout autour de la boîte.

Exemple de Boîte à colère :



Activité 5g : 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, ...)
- Prévoir un tapis de gym pour s'allonger ;
- Prévoir des coussins pour se défouler ou se reconforter ;
- Placer la *Boîte 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 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 calmer.

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 calmer.

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, ... pour figurer 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.

ACTIVITÉ 6 : 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.

Emotions nouvelles

(voir Fiches élèves 6.1)

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

- 1 Dans un premier temps, la justification des catégories par les élèves peut donner lieu à des discussions très intéressantes. Les choix de 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 notre 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, ...

N'hésitez pas à demander aux élèves d'expliquer la différence entre certaines émotions proches (gêne/honte ; surprise/sidération ; amusement/joie ; agacement/colère ; peur/dégoût ; ...). Là aussi, n'hésitez pas à demander des exemples.

② 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, ...

③ Attribuez une émotion à chaque élève, et demandez-lui d'en réaliser la carte. Récupérez toutes les cartes et plastifiez-les si possible : elles pourront être utilisées lors de la prochaine partie !

Situations inédites

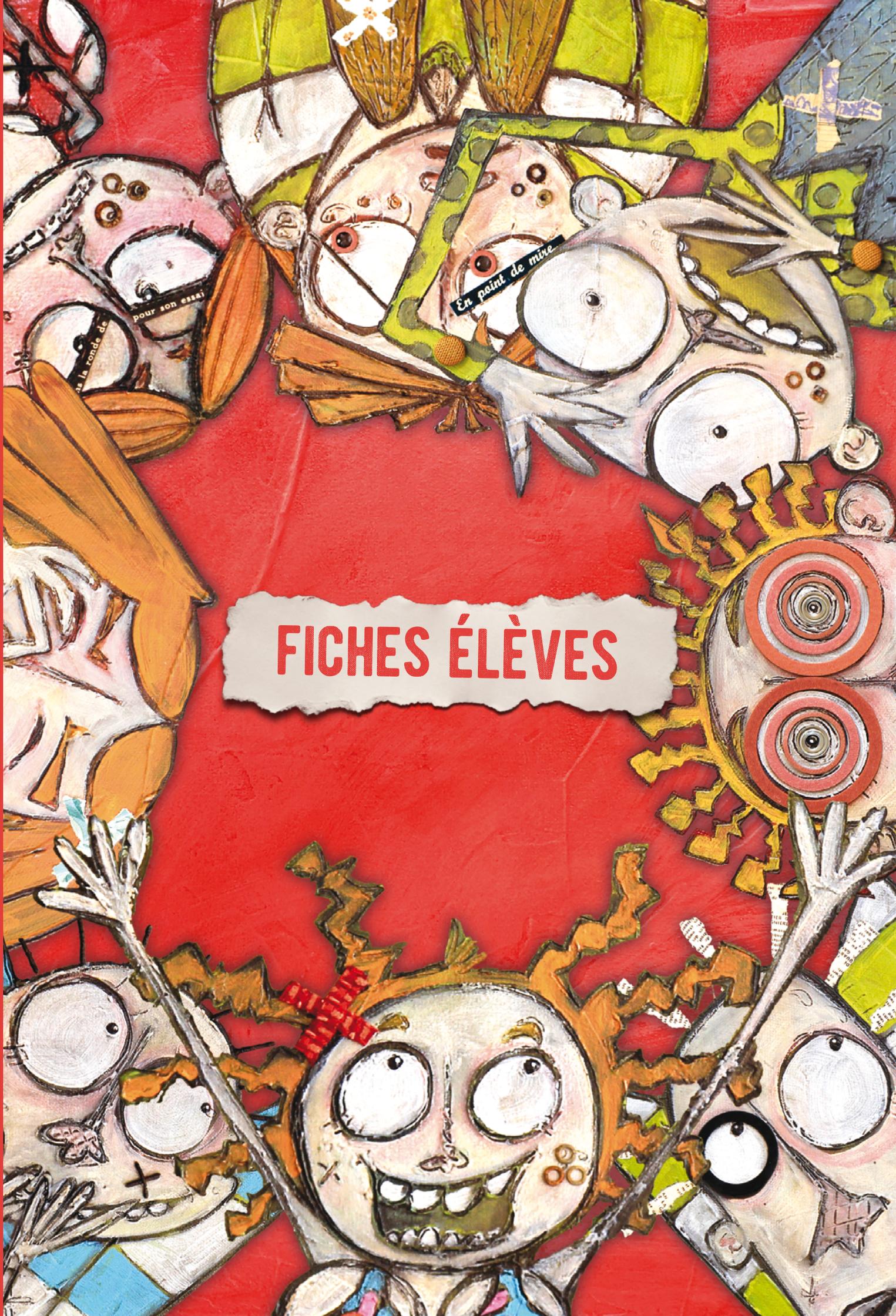
(voir Fiches élèves 6.2)

Cette activité amènera les élèves à imaginer et 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, ... 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.

***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](http://feelings.fr/fr/jeux-feelings/experiences/article/partage-d-experience)***

FICHES ÉLÈVES



ÉMOTIONS CACHÉES

Combien d'émotions cachées pourras-tu retrouver dans cette grille ? Entoure les émotions que tu trouves, et réécris-les sous la grille.

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ÉMOTIONS CACHÉES

Combien d'émotions cachées pourras-tu retrouver dans cette grille ? Entoure les émotions dont la liste figure en bas de 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

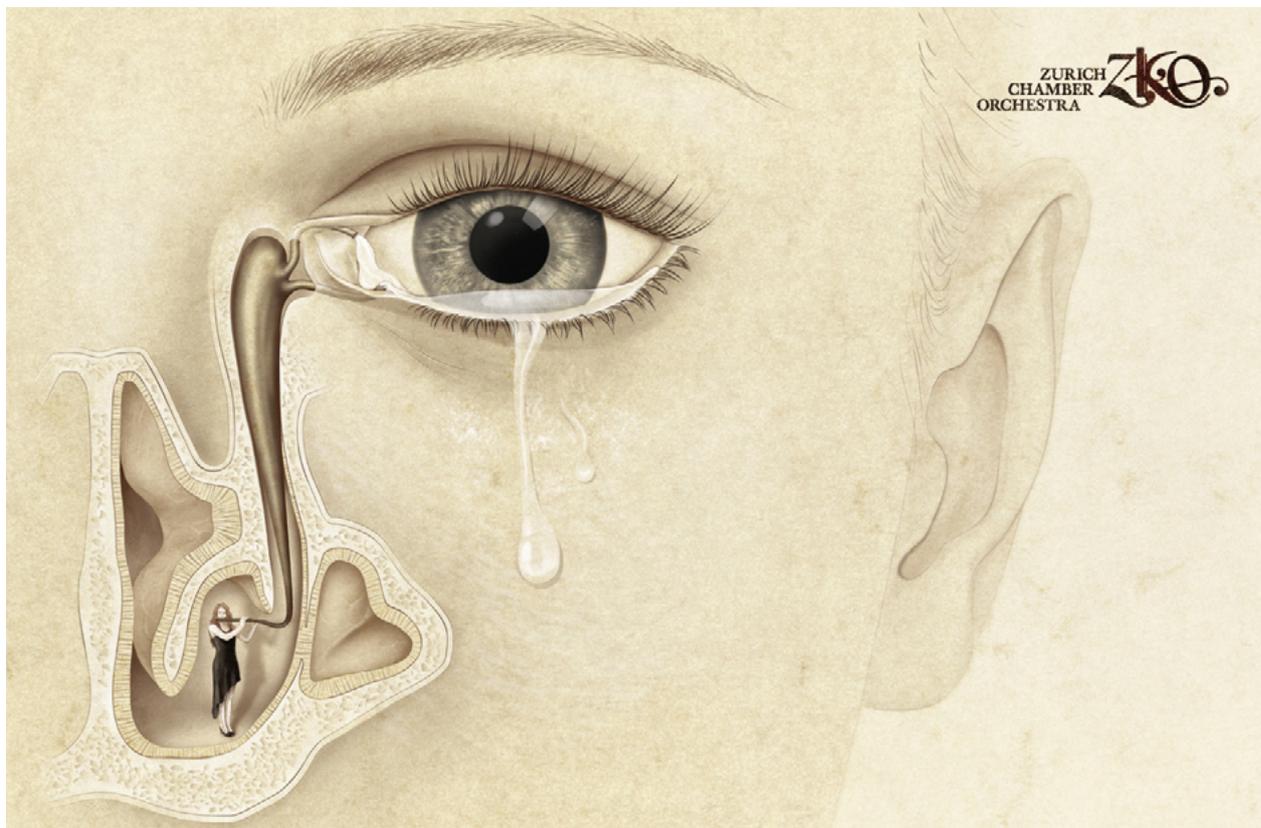
AGACEMENT
AMUSEMENT
COLÈRE
COMPASSION
CONFIANCE
DÉCEPTION
DÉGOÛT
ÉMERVEILLEMENT

EXCITATION
FIERTÉ
GÊNE
HONTE
INQUIÉTUDE
INTÉRÊT
JOIE
MÉFIANCE
MÉPRIS

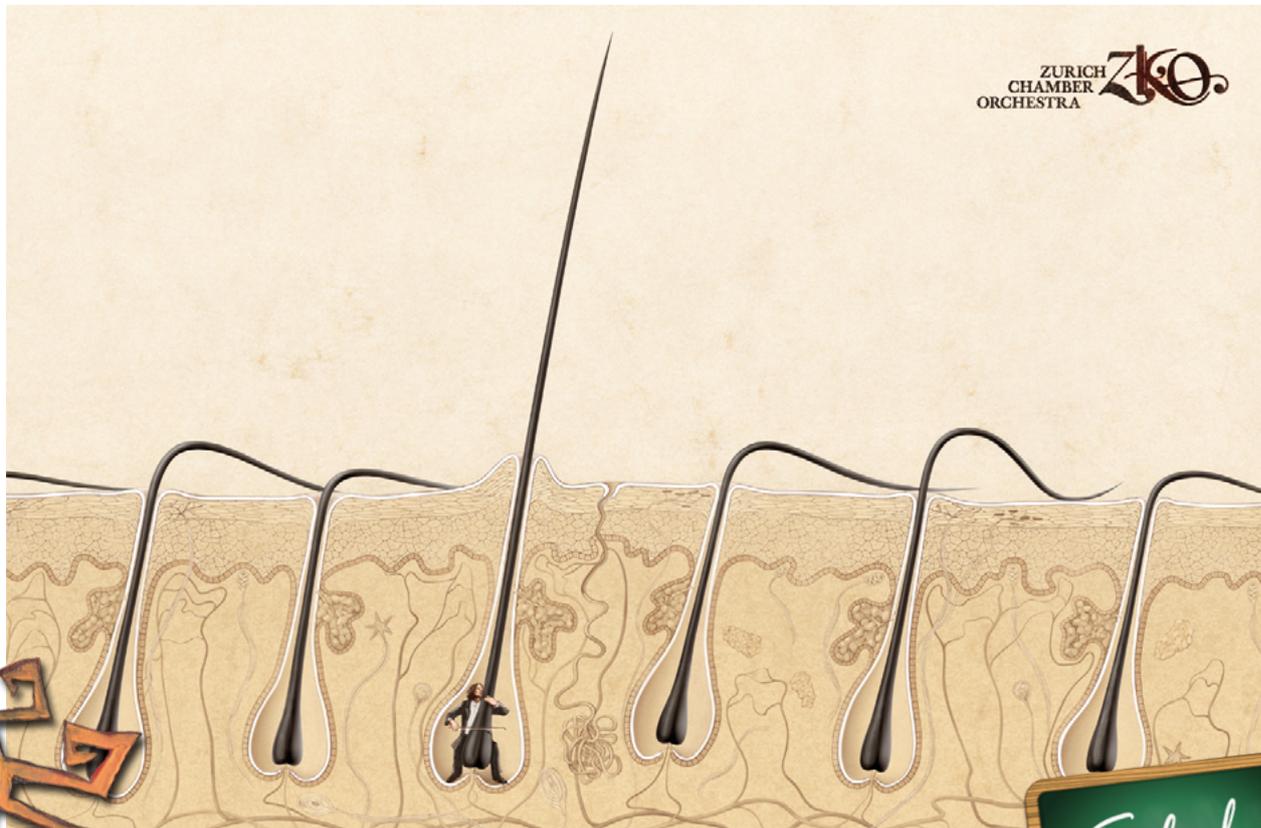
PEUR
RECONNAISSANCE
RÉSIGNATION
SATISFACTION
SIDÉRATION
SURPRISE
TRISTESSE



UNE GAMME D'ÉMOTIONS

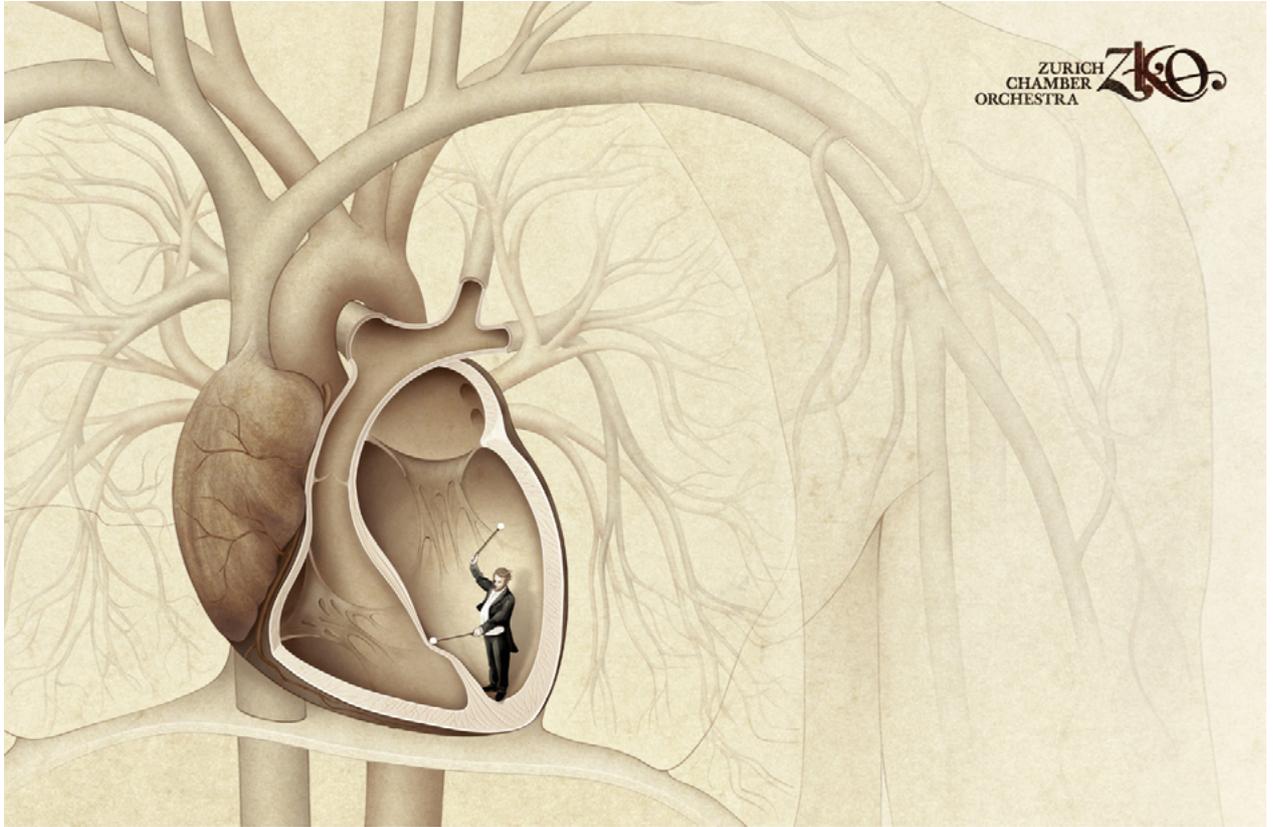


Source : <http://theinspirationroom.com/daily/2010/zurich-chamber-orchestra-great-emotions/>



Feslinks
dans ma classe!

UNE GAMME D'ÉMOTIONS



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



UNE GAMME D'ÉMOTIONS

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			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Aimes-tu écouter de la musique ? Pourquoi ?

.....

.....

Chez toi, quelle musique aimes-tu écouter pour ressentir des émotions ?

.....

.....

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

LA JOIE :

LA TRISTESSE :

LA COLÈRE :

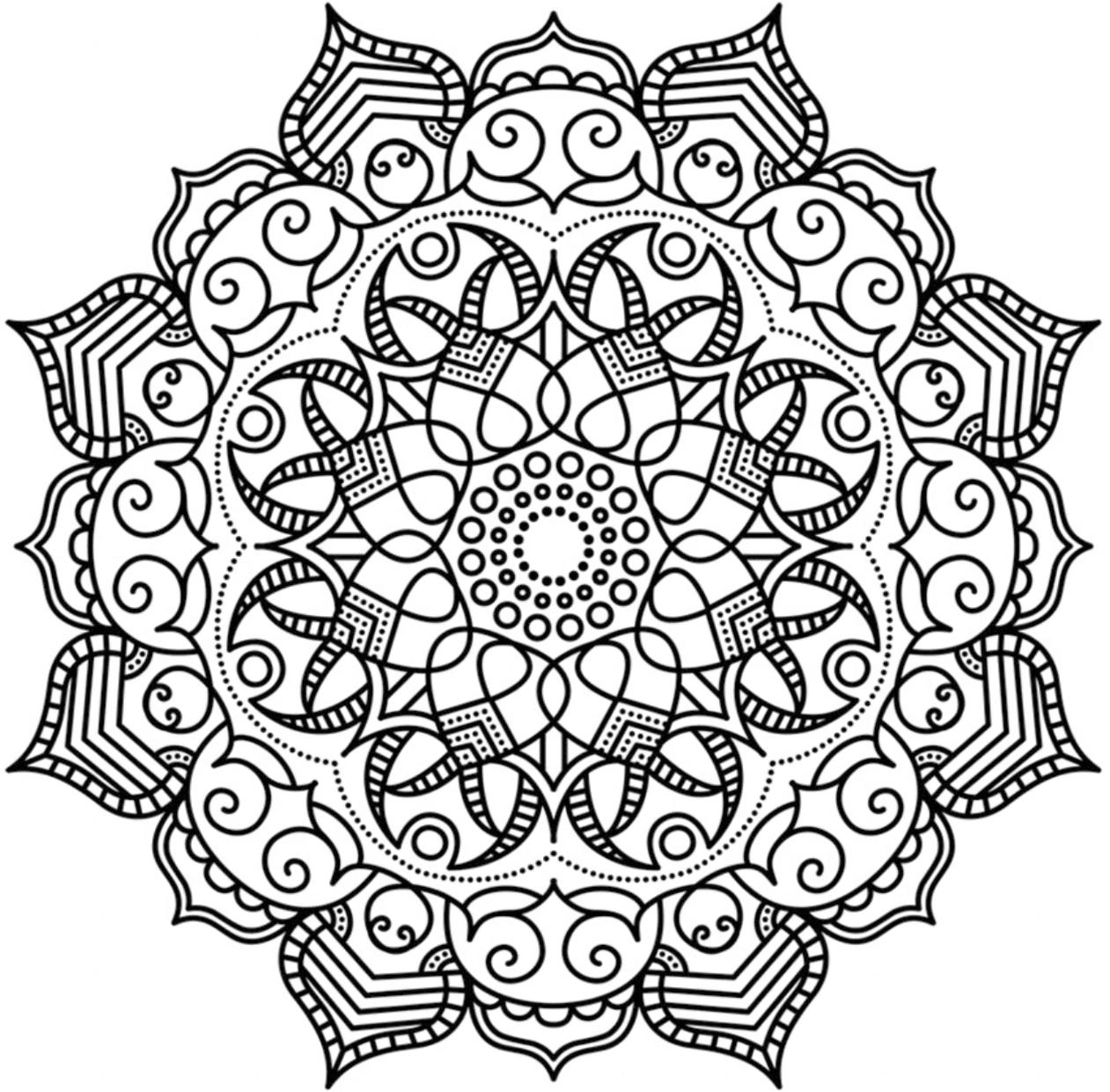
LA TRANQUILLITÉ :

LA PEUR :



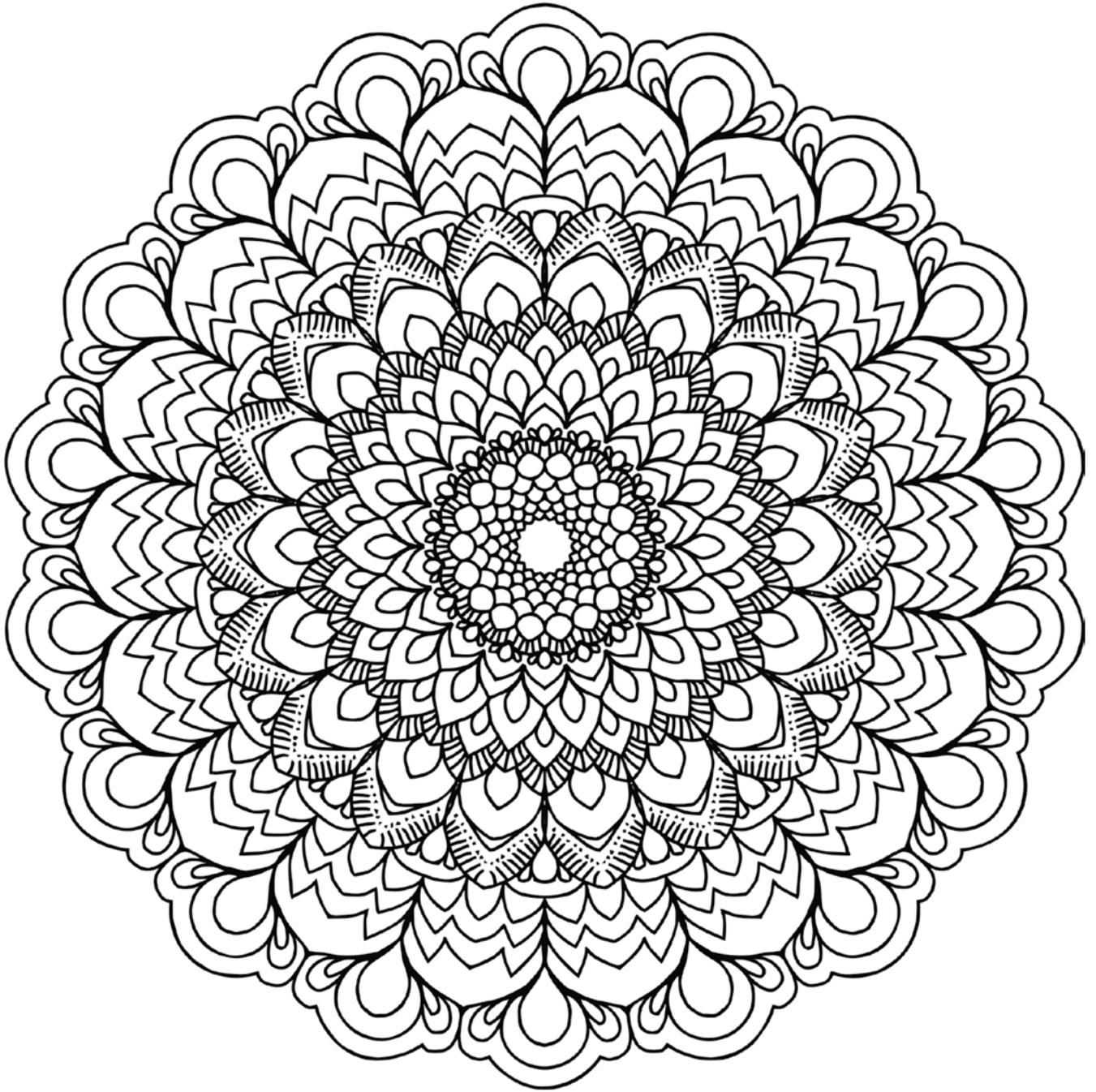
MANDALAS

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



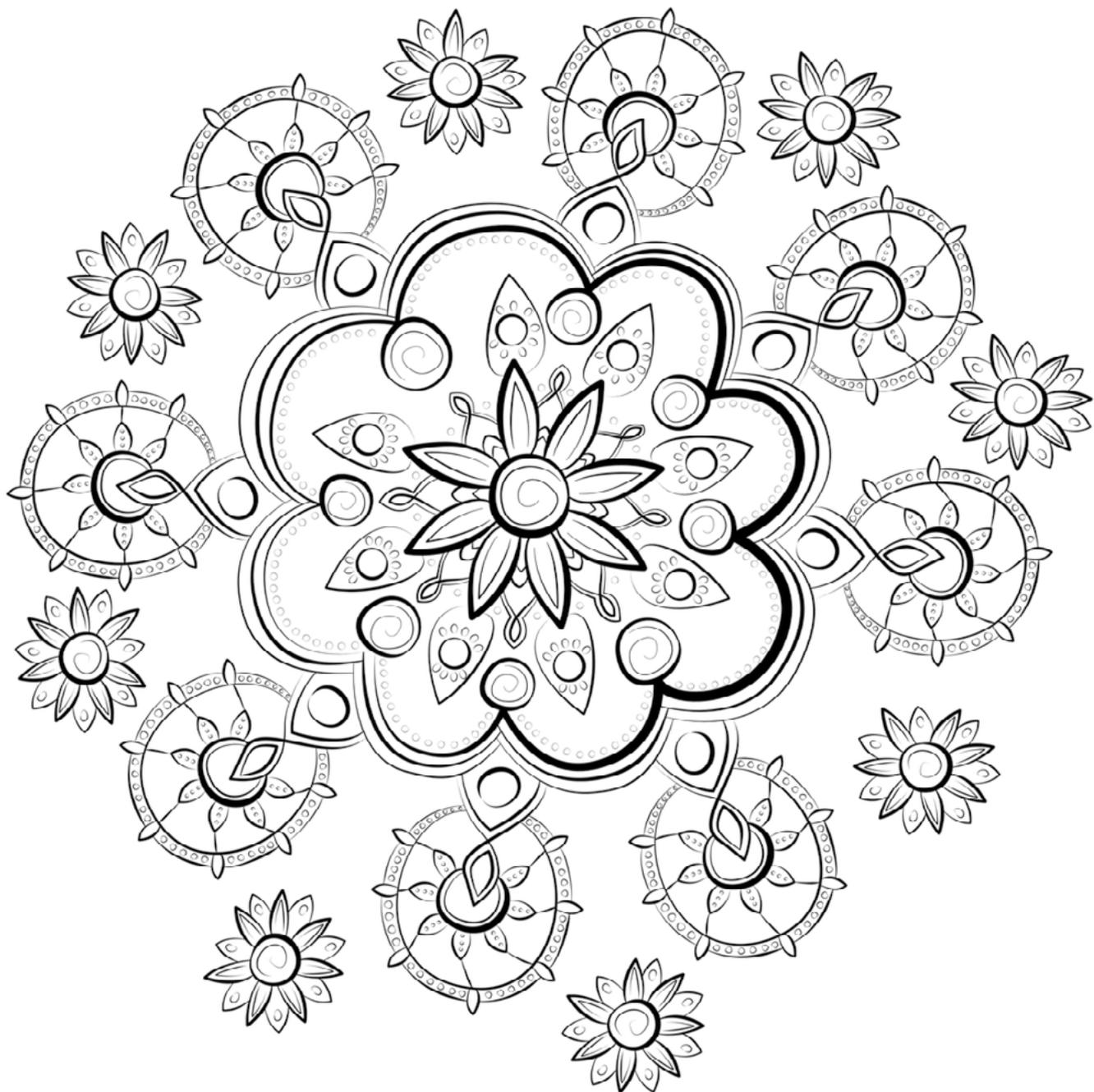
MANDALAS

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



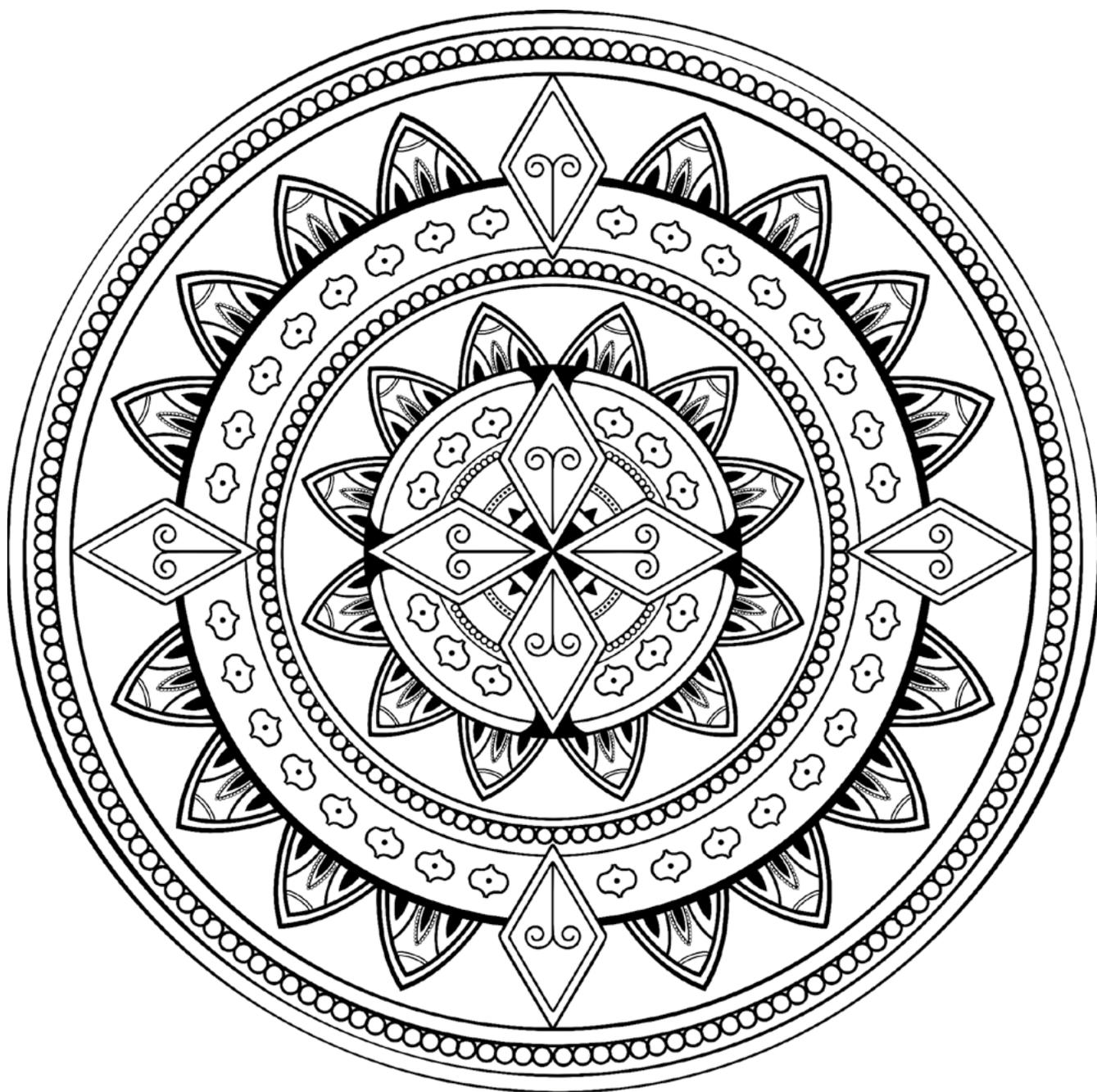
MANDALAS

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



MANDALAS

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



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 dégage-t-elle ?

.....

.....

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.

.....

.....



ÉMOTIONS ILLUSTRÉES



Enfin ...
Avec cette potion
personne, même pas
Safran, ne m'arrivera
à la cheville !

J'ai seulement
besoin de
la tester
...



CAAAAAAAA~
~AAAROTTE !!!



Carrot ?

Incroyable !... même
pas sous le lit ?



Carrot !

Carrot ?

Carrot ?!

Carrot ?!!!



Je ne pensais
pas devoir en
arriver là et
utiliser cette
technique ...



Carrot !

Crrr Crrr Crrr
Crrr Crrr

Shhh Shhh Shhh
Shhh Shhh



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 :

.....
.....
.....
.....

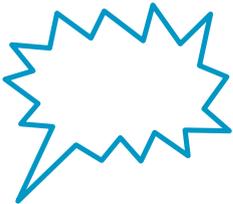
Explique ce que signifient, d'après toi, ces 3 phylactères.



.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....



GROSSE COLÈRE

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

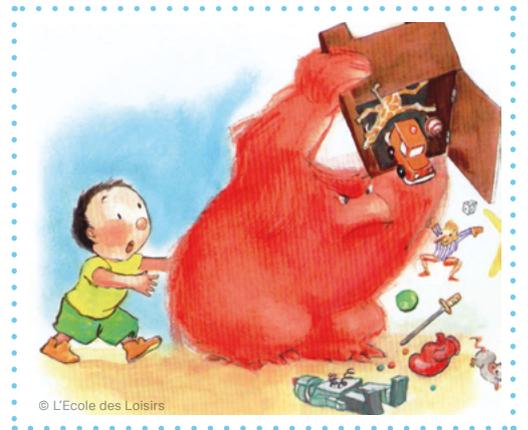
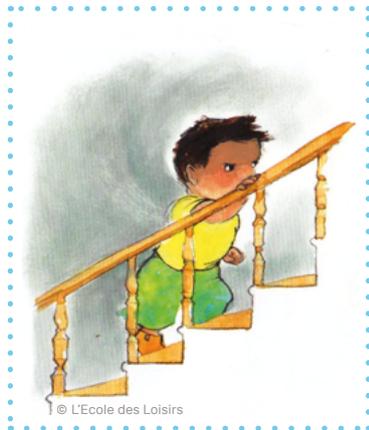
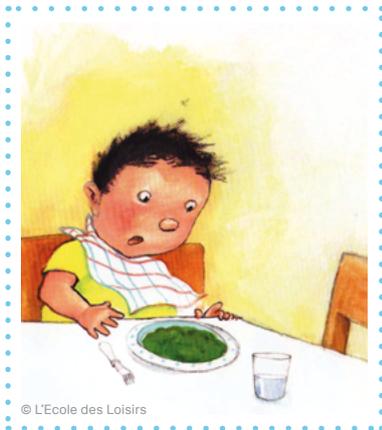
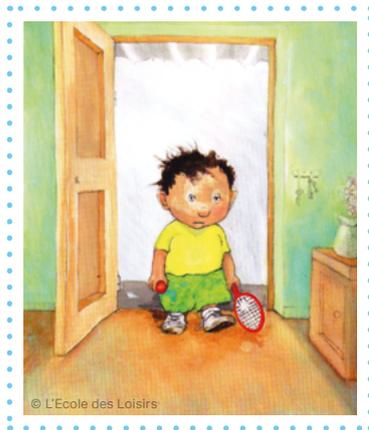
J'explique ensuite à mon instituteur/institutrice pourquoi j'ai préféré ce moment.



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.



GROSSE COLÈRE

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



© L'Ecole des Loisirs



ÉMOTIONS NOUVELLES

Le jeu *Feslinks* 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 :

.....

.....

.....

.....

.....

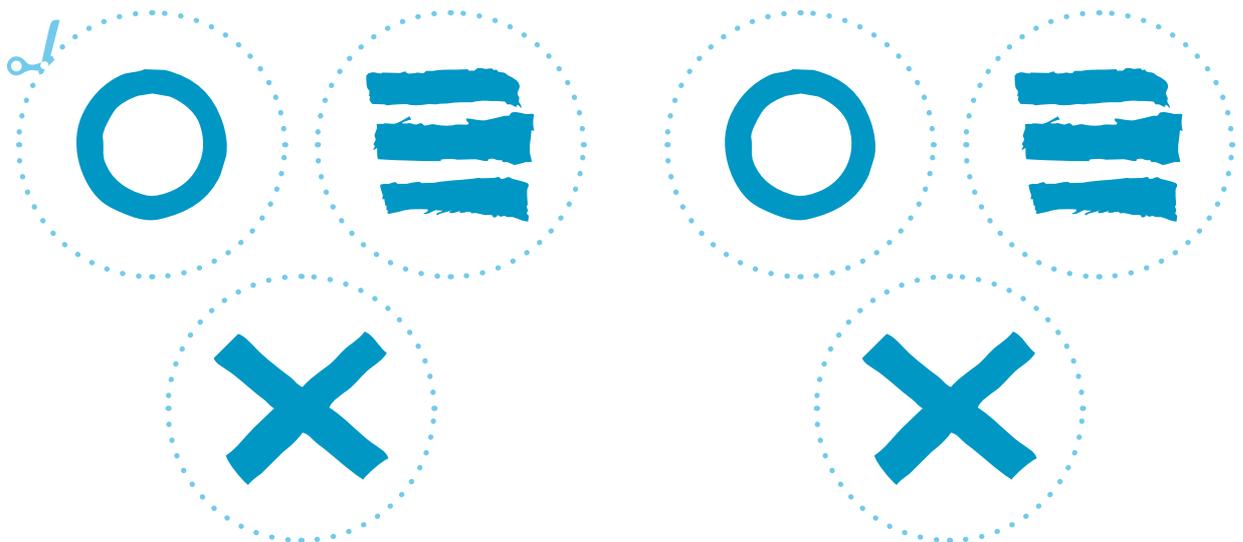
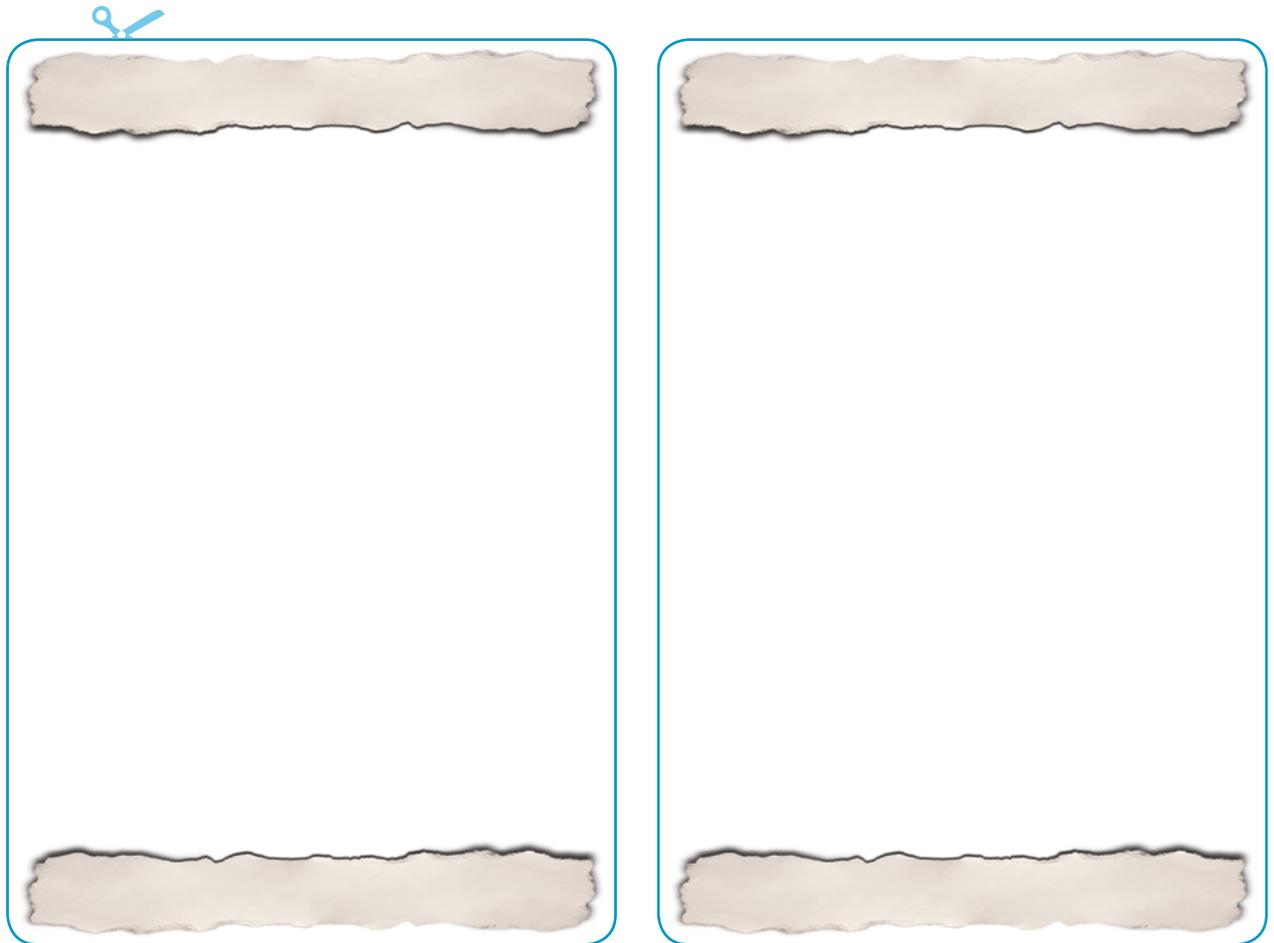
.....

.....

.....



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.

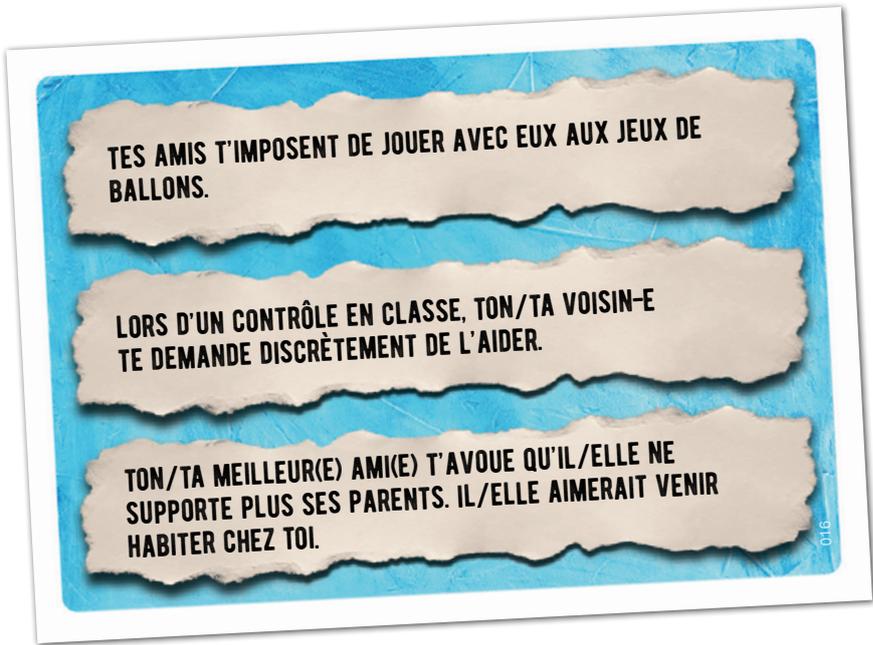


Enfin, découpe le symbole correspondant à l'émotion que tu as représentée, puis colle-le au verso de ta carte.



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 ?

.....

.....

.....



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 faute tes situations sur les cartes à la page suivante.

Mes idées de situations :

1
2
3
4
5
6



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

