

DYNAMIX

Dynamix offre un large éventail d'activités ludiques qui permettent de développer les compétences sociales des enfants, de manière interactive, tout en se basant sur leur vécu.

Selon Clefs pour la Jeunesse, les jeux interactifs constituent la façon la plus naturelle d'aborder ces aspects.

Les thèmes sont répartis en 5 volumes.

TITRES :

volume 1 : LE GROUPE S'ACCUEILLE

volume 2 : FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL

volume 3 : SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE

volume 4 : LE GROUPE S'AMUSE

volume 5 : LE GROUPE SE SEPRE

DYNAMIX

Jeux interactifs destinés aux enfants de 3 à 12 ans



VOLUME 5 :

LE GROUPE SE SEPRE



DYNAMIX

DYNAMIX

Jeux interactifs destinés
aux enfants de 3 à 12 ans

VOLUME 5

LE GROUPE SE SEPRE



Clefs pour
la Jeunesse

Rédaction :

Clefs pour la Jeunesse asbl
Leopoldstraat 95
2800 Mechelen
e-mail : leefclefs@skynet.be
Website : www.clefspourlajeunesse.be

Un grand merci à toute l'équipe Clefs :
Alex, Anne-Michèle, Franky, Geertje, Hilaire, Jacques, Joke, Karin,
Kristl, Leen, Nadège, Nathalie, Veerle

Mise en page et illustrations : Hilde Ericx, Mechelen.

Photos : Clefs pour la Jeunesse asbl

Le photocopillage prive les auteurs, les éditeurs d'une rétribution juste. L'usage abusif des photocopies compromet l'avenir du livre, de l'écriture et donc celui des lecteurs...
En dehors d'un usage strictement privé, toute reproduction partielle ou totale de ce livre est interdite.

D/2008/6501/00

4

DYNAMIX

Jeux interactifs destinés
aux enfants de 3 à 12 ans

Cette série se compose de 5 volumes :

VOLUME 1 : LE GROUPE S'ACCUEILLE

VOLUME 2 : FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL

VOLUME 3 : SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE

VOLUME 4 : LE GROUPE S'AMUSE

VOLUME 5 : LE GROUPE SE SEPARÉ

5

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	9
Qui sommes-nous ?	9
Les jeux interactifs	10
Le groupe se sépare	11
JEUX INTERACTIFS	13



INTRODUCTION

Qui sommes-nous ?

Depuis la fin des années 80, Clefs pour la Jeunesse est une association sans but lucratif qui réalise des programmes permettant aux enfants et aux jeunes de s'épanouir pleinement. Clefs organise également des formations à ces programmes (destinées aux enseignants, directeurs, éducateurs, agents PMS/IMS, agents de prévention, ...).

Clefs pour la Jeunesse met l'accent sur une prévention primaire et positive des déviances, en enseignant et développant des compétences sociales et émotionnelles.

Clefs permet de travailler des thèmes tels que : la confiance en soi, faire des choix responsables, exprimer ses sentiments, défendre ses opinions, améliorer ses relations avec les autres, réfléchir aux risques et aux conséquences, résoudre des conflits, prendre des responsabilités...

Deux programmes de base ont été développés spécifiquement pour les enfants de 3 à 12 ans : Clefs pour Grandir avec Touka et Armadio. Pour toute information sur ces deux outils didactiques, consultez notre site : www.clefspourlajeunesse.be



Les jeux interactifs

De nombreux jeux interactifs et activités de coopération sont inclus dans les programmes Clefs. Le jeu offre la possibilité d'exercer les compétences sociales et affectives de manière naturelle. Le plaisir de jouer ensemble permet aux enfants d'apprendre à mieux se connaître, de créer une ambiance sympathique dans le groupe, de renouveler leur énergie, de les préparer à un travail de réflexion et de partage. Les jeux encouragent la créativité et l'intégration de chacun.

Il est important pour les enfants d'apprendre à partir de leurs propres expériences. C'est pourquoi, nous avons décidé de créer une nouvelle série de jeux interactifs qui permet au groupe d'évoluer. Cinq thèmes ont ainsi été développés : le groupe s'accueille, former des groupes de travail, se sentir bien dans le groupe, le groupe s'amuse et le groupe se sépare.

Ces jeux interactifs peuvent être utilisés dans l'enseignement fondamental, en classe, lors de voyage scolaire, lors de projets spécifiques, en complément des programmes de base Clefs pour Grandir avec Touka et Armadillo mais aussi dans les mouvements de jeunesse ou autres associations travaillant avec des enfants de 3 à 12 ans.

Jouer ensemble permet principalement de : mieux se connaître, s'amuser, rire, s'entraider, atteindre un objectif spécifique, briser la glace, respecter les autres ou présenter un thème de réflexion nouveau.

Le groupe se sépare

Lorsque la vie de groupe prend fin (camp, fin d'année scolaire...), il est important de consacrer suffisamment de temps à se séparer, à se dire au revoir. Concrètement, c'est revenir avec les enfants sur des événements précis, évaluer le parcours du groupe, se remémorer ensemble certains souvenirs et songer à l'avenir. De cette façon, les groupes se séparent avec un sentiment agréable et peuvent se détacher de ce qu'ils ont vécu ensemble. Même si la séparation se vit toujours au sein du groupe, elle comporte également une signification individuelle profonde. Chaque membre du groupe a acquis ses propres sensations, conserve certains souvenirs à sa manière et songe différemment à ce que l'avenir lui apportera. Mais c'est justement la force de la vie en groupe qui détermine le sentiment avec lequel, on se sépare les uns des autres.

Le groupe était-il solide ? Qu'avons-nous vécu ensemble en tant que groupe ? Comment me suis-je senti au sein du groupe ? Quelle était ma place ? Que vais-je retenir de la vie de groupe ?

Lorsque les enfants se séparent d'un groupe où régnait une ambiance agréable et où la confiance était solidement installée, la séparation est d'autant plus difficile. Les larmes et les câlins sont des signaux prouvant que les enfants n'ont pas envie de se détacher de ce sentiment agréable. Mais pourtant, le détachement des autres se vivra plus aisément, si suffisamment de temps est consacré à la séparation, aux sentiments et aux larmes éventuelles. Par la suite, les enfants se souviendront de ces moments avec émotion et plaisir.

Si l'ambiance dans le groupe n'était pas vraiment optimale, il est important de revenir sur ce qui s'est bien et moins bien passé. Parler de ce qui a mal été vécu, mettre des mots sur des événe-

JEUX INTERACTIFS

ments désagréables au moment où l'on se sépare, permet souvent de s'expliquer et de clôturer cette étape délicate de la vie de groupe. Les enfants parviennent ainsi à prendre du recul face à ces expériences négatives, ce qui leur permet plus tard, de ne pas penser à cette période avec amertume.

Plusieurs activités de ce dossier ont pour but de motiver les enfants à rechercher des éléments positifs, des qualités chez les autres et à les mettre particulièrement en valeur à la fin, lorsque le groupe se sépare. De cette manière, tous les enfants sont responsables ensemble du sentiment avec lequel chacun quittera le groupe. Il est important de guider les enfants dans ce processus.

Les activités dans ce dossier sont classées par âge, certaines sont accompagnées de fiches à photocopier.

1. Au centre - de 3 à 12 ans

L'animateur note les noms des enfants sur des petites cartes qu'il place ensuite dans une boîte ou un chapeau (avec les petits, travailler au départ de leur symbole personnel). Les enfants forment alors un cercle autour de cette boîte. L'animateur prend une carte au hasard et invite l'enfant dont le nom est tiré, à prendre place au centre du cercle. Les enfants fredonnent ensemble ce petit texte :

(Nom de l'enfant au centre du cercle)

Tu es au milieu

Tu tournes en rond

Nous t'aimons beaucoup

Et sais-tu ce que nous apprécions chez toi :

(les enfants citent plusieurs qualités de leur camarade)

Tu es pour nous

Un super ami

Et nous te remercions de cette façon

(Tout le monde frappe des mains)

Nous ne t'oublierons pas

Ni ton beau sourire

Reprends ta place

Mais choisis d'abord une nouvelle carte

(L'enfant prend une carte au hasard dans la boîte).

Cet autre enfant ainsi désigné, se place alors au centre du cercle.

Si l'animateur cite lui-même quelques exemples de qualités, il inspire ainsi les enfants à rechercher des points positifs à différents niveaux.

Une discussion préalable, sur les différentes qualités qu'une personne peut posséder, peut également être utile. En effet, les enfants ont souvent tendance à se limiter à des « capacités » que les autres ont, exemple : « Tu es un bon joueur de foot » ou « Tu as une belle écriture » plutôt qu'à une qualité interne. Lors de cette conversation, l'animateur peut poser les questions suivantes :

- Qu'aimes-tu faire avec les autres ? Pourquoi ?
- Que font les autres pour te rendre heureux ?
- Comment peux-tu rendre les autres heureux ?
- Quand te sens-tu vraiment bien avec quelqu'un ?

Il est important de veiller à ce que tous les enfants aient leur tour, mais avec les plus petits ou avec de grands groupes, il est conseillé de répartir l'activité en plusieurs phases, de façon à ce que chacun se retrouve à un moment au centre du cercle.

Veillez à ce que tous les enfants reçoivent la même attention et concentration.

Certains enfants auront peut-être peur de se retrouver ainsi au centre du cercle ou n'aimeront pas constituer le centre de l'intérêt. Néanmoins, ces enfants apprécieront sûrement d'entendre ces mots réconfortants. Il est parfois opportun de prévoir une chaise ou un coussin afin d'aider les enfants à se sentir plus en sécurité. Et si c'est encore trop difficile, l'animateur permet à l'enfant concerné de rester dans le cercle tandis que les autres citent ses qualités.

2. **Œuvre d'art** - de 3 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants de dessiner au feutre noir un événement amusant que le groupe a vécu et qu'ils n'ont pas envie d'oublier.

Avec les plus petits, l'animateur note ce que l'enfant raconte à côté de son dessin, qui est d'ailleurs souvent très abstrait.

Les plus grands notent eux-mêmes quelques mots d'explication, à côté de leur œuvre. L'ensemble des dessins est photocopié pour chaque enfant et relié sous forme de livret. Le groupe choisit un titre original pour la couverture, tandis que les noms des auteurs sont indiqués à l'arrière du livret.

Avec les plus grands, l'animateur recherche un lien entre les différents travaux et crée ainsi une histoire.

Variante :

Si l'animateur possède un appareil photo numérique, les plus grands peuvent, avec les photos des enfants, du local et de certaines activités réalisées, créer une histoire en images sur ordinateur.

3. Le diplôme - de 3 à 12 ans

Chaque groupe évolue au fur et à mesure, les enfants grandissant.

A la fin d'une année scolaire, à la fin d'un projet ou avant les vacances dans les mouvements de jeunesse, un diplôme peut être remis à chaque enfant, avec non seulement un titre, le nom de l'enfant mais également ses qualités (cf exemple à photocopier et à agrandir ou à imiter page 44). Dans la case du dessous, l'animateur note tous les noms des enfants du groupe ainsi que son propre nom.

Quelques exemples de diplômes :

- Diplôme en fin de cycle maternel
- Diplôme d'explorateur
- Diplôme du meilleur guide
- Diplôme du plus grand sportif
- Diplôme du meilleur joueur de cartes...
-

Ces diplômes peuvent être remis officiellement et dans une ambiance de fête (réception).

4. Le symbole - de 3 à 12 ans

L'animateur remet aux enfants un objet symbolique, en souvenir de cette période durant laquelle ils constituaient un groupe.

Quelques idées :

- un porte clef (tu étais une des « clefs » du groupe)
- une casquette remplie de signatures (à toi, je dis « chapeau » !)
- un bracelet fait à la main (perles ou macramé) (nous restons unis)
- une broche faite à la main (je te porte dans mon cœur)
- un petit miroir portant le texte suivant : « je n'oublierai jamais ce visage »
- un boîte d'allumettes décorée (pour toi, je me jetterais au feu)
- une bougie artisanale (tu es une lumière dans ma vie)
- une écharpe pleine de petits textes (tu me tiens au chaud)
- un mouchoir décoré avec un nœud (je ne t'oublierai pas)
- le chiffre 1 en pâte à sel (tu es le numéro un pour moi)
- un trèfle à 4 feuilles (tu me portes bonheur)
- une bouteille remplie d'un rouleau en papier, tel un diplôme (tu es mon sauveur)
- ...

5. Le coffre aux trésors - de 4 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants de réfléchir à l'année qui vient de s'écouler et d'apporter pour le lendemain, un objet qu'ils associent à un événement ou à une expérience précise, vécue au sein du groupe. Il peut s'agir d'un objet tout simple, ex : une chaussure qui symbolise une chouette randonnée.

Tous les objets sont rassemblés dans un coffre aux trésors. Les enfants forment un cercle autour de ce coffre. Chacun à leur tour, les enfants retirent un objet du coffre aux trésors. L'animateur peut éventuellement laisser le groupe deviner à qui cet objet appartient. Ensuite, le propriétaire de l'objet peut raconter aux autres pour quoi il a choisi cet objet. Si le groupe est trop important ou encore avec les plus petits, répartir l'activité sur différents moments, de sorte que chacun bénéficie de la même attention en racontant son histoire.

Variante :

L'animateur ou un enfant du groupe écrit en quelques mots ce qui est raconté en présentant les objets. A la fin, une photo numérique de chaque objet est tirée. La photo et le résumé sont copiés et regroupés sous forme de livret, de sorte que chaque enfant possède un livre de souvenirs de ce qu'il a vécu au sein du groupe.

6. Le noeud - de 4 à 12 ans

Les enfants forment un cercle. Ils reçoivent tous une cordelette de couleur au centre de laquelle une petite carte mentionnant leur nom ou leur symbole est accrochée. L'animateur passe rapidement en revue tout ce que le groupe a vécu cette année. Il demande alors aux enfants de fermer les yeux et de penser à un moment précis. L'objectif est qu'ils choisissent tous un souvenir agréable. Il peut tout aussi bien s'agir d'une excursion précise qu'ils ont faite ensemble, d'une activité ou encore d'une anecdote...

Lorsque chacun a trouvé son souvenir, un enfant volontaire commence à raconter. Le second enfant qui raconte à son tour, lie sa cordelette à celle du premier enfant (avec les tout petits, l'animateur fait lui-même les nœuds). Les cordelettes sont ainsi nouées les unes aux autres, après chaque histoire, de façon à former une longue corde. La symbolique du cercle peut être expliquée aux enfants comme étant le lien qui les unit les uns aux autres. Lorsque le groupe se sépare définitivement, le cercle est rompu et chacun reprend sa cordelette, en souvenir. Après le « lien », vient le « détachement ».

Certains enfants apprécieront peut-être de porter leur cordelette tel un bracelet et ce, afin de conserver une trace du « lien » aux autres.

7. Les ballons - de 6 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants d'écrire un ou deux souvenir(s) agréable(s) sur une petite carte. Les cartes sont lues en grand groupe et ensuite attachées à plusieurs ballons colorés. En lâchant ces ballons en plein air, les enfants se détachent de manière symbolique de toutes ces choses passées. L'image de ces ballons de plus en plus petits et qui s'éloignent de plus en plus, est souvent fascinante pour les enfants.

Le petit texte suivant peut être lu pendant l'activité :

Jois ballons colorés

Partez tous ensemble

Nous aussi, nous avons ainsi commencé

Le moment est venu

Il est temps de tout lâcher

Volez vite par champs et par mer

Nous garderons le souvenir de cette amitié.

8. L'enveloppe - de 7 à 12 ans

L'animateur glisse pour chaque enfant, une feuille portant uniquement son nom dans une enveloppe vierge. Les enveloppes sont mélangées et réparties au centre du local. Les enfants sont amenés à prendre une enveloppe au hasard (personne ne peut se retrouver avec sa propre enveloppe). Chacun écrit alors un message positif (en guise d'adieu) pour le propriétaire de l'enveloppe et le signe. Il est en effet beaucoup plus sympathique de savoir plus tard, par qui ces petits mots gentils ont été écrits. Celui qui est prêt, remet l'enveloppe à sa place, au centre du local. En fonction du temps et de l'intérêt des enfants, l'animateur les fait tirer une enveloppe plusieurs fois. A la fin de l'activité, le courrier est remis et chacun reçoit ainsi une lettre remplie de messages amusants et positifs !

9. Compliments ambulants - de 7 à 12 ans

L'animateur place plusieurs paires de cartes identiques dans une boîte ou un chapeau (éventuellement utiliser des cartes du Dynamix 2 : Former des groupes de travail).

Tous les enfants tirent une carte au sort et recherchent leur partenaire (celui qui possède la même carte). Par deux, ils se disent alors ce qu'ils apprécient chez l'autre, ils se complimentent. Ceux qui sont prêts, remettent leur carte dans le chapeau, en tirent une nouvelle et échangent alors avec leur nouveau partenaire. Cet exercice doit se dérouler en toute tranquillité. Certains enfants trouveront difficile de dire directement aux autres ce qu'ils apprécient chez eux, n'ayant pas l'habitude de faire des compliments ou d'exprimer leur appréciation. Cet exercice peut ainsi aider à briser ce malaise.

10. La tarte - de 8 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants s'ils aiment la tarte et leur explique qu'ils vont faire ensemble une tarte pas comme les autres. L'animateur colle un fond de tarte en carton au dos des enfants (au papier collant ou à l'aide d'une ficelle). Les enfants se déplacent en tout sens et notent des messages **positifs** sur les fonds de tarte des autres. L'animateur leur laisse suffisamment de temps, de façon à ce que chacun puisse noter quelque chose pour chaque autre enfant. L'animateur peut bien sûr également participer à cette activité ! Lorsque tous les fonds de tarte sont remplis, chacun s'assied et l'animateur crie : « Bon appétit ! ». Chaque enfant peut alors détacher sa tarte et lire les mots gentils notés par ses camarades. De cette façon, les enfants repartent avec un joli souvenir.

Variante :

A la place d'un fond de tarte en carton, l'animateur prévoit un t-shirt blanc sur lequel les enfants notent des qualités au marqueur indélébile. A l'avant du t-shirt, le nom de l'enfant est noté. Les t-shirts sont ainsi répartis sur plusieurs tables et l'animateur glisse un morceau de carton entre l'avant et l'arrière du t-shirt.

11. Evaluation - de 8 à 12 ans

Il existe de nombreux moyens ludiques permettant d'évaluer rapidement une activité ou une période. Il est conseillé, suite à une évaluation de ce type, de consacrer un bref moment à la réflexion. Voici quelques idées :

La lampe

L'animateur place une lampe ou une bougie au centre du local et demande aux enfants comment ils ont vécu un événement précis, ce qu'ils ont ressenti. Plus l'enfant se rapproche de la lampe ou de la source de chaleur, plus son sentiment est positif.

Le thermomètre

L'animateur distribue à chacun une photocopie d'un dessin de thermomètre (cf fiche 3, p 46). Il leur demande d'y indiquer, de plusieurs couleurs, la température et ce, au départ de quelques questions qu'il pose au groupe. Ex : Indique à l'aide d'un petit trait rouge comment tu trouvais l'ambiance dans le groupe et indique d'un petit trait vert comment tu imagines ton avenir.

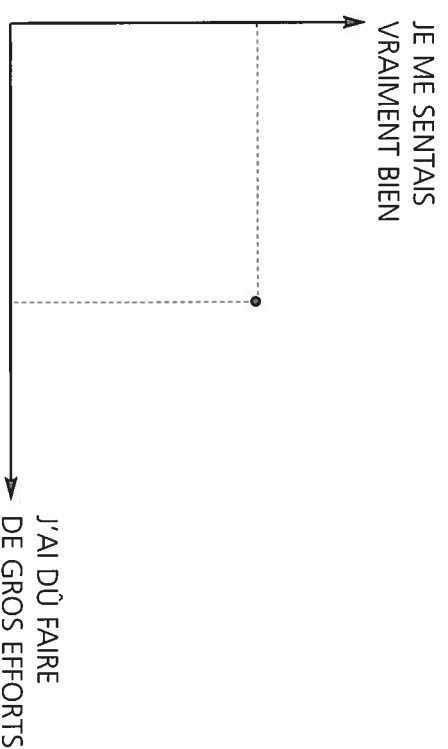
Le mètre-ruban

Tous les enfants reçoivent une bande de papier de longueur identique. En fonction de leur appréciation par rapport à une activité ou une période, ils découpent ou non un morceau de cette bande de papier. Une bande entière signifie : satisfait à 100 %, une demi-bande, satisfait à 50 %... Lorsque tous les enfants ont découpé leur bandelette à la longueur souhaitée, toutes les bandes de papier sont placées au sol les unes derrière les autres, de façon à obtenir une évaluation du groupe entier.

L'animateur peut éventuellement mesurer d'avance et indiquer au sol jusqu'où le mètre s'étendrait si chacun était satisfait à 100%. En utilisant des bandes de couleurs différentes, cette activité peut être répétée afin d'évaluer différentes facettes de la vie de groupe. Si vous disposez de suffisamment de place, vous pouvez également opter pour des morceaux de corde d'exactlyment 100 cm de long, de cette façon les enfants peuvent réellement travailler avec des pourcentages.

Positions

Au sol, tracez à la craie ou à la bande adhésive une ligne horizontale et une ligne verticale, comme ci-dessous. La ligne verticale signifie « Je me sentais vraiment bien », la ligne horizontale signifie « J'ai dû faire de gros efforts ». L'animateur demande aux enfants de prendre position sur cette échelle tout en pensant à un événement précis. La petite boule noire sur le dessin indique que l'enfant se sentait bien mais que cela lui demandait quand même un certain effort, par exemple lors d'une journée-sport.



Comparaison

L'animateur demande aux enfants de se comparer, dans le cadre d'un événement précis à un animal, à un véhicule, à un type de temps... et d'expliquer leur choix.

Vous pouvez également demander aux enfants avec quelles chaussures ils ont traversé cette année, dans quelle maison ils se trouvaient ou dans quel pays ils se sentaient symboliquement.

Pas

L'animateur demande aux enfants de se placer les uns à côté des autres sur une ligne au milieu de la cour de récréation ou dans un espace ouvert. L'animateur cite plusieurs événements qui ont eu lieu en cours d'année et demande aux enfants d'avancer ou de reculer de plusieurs pas en fonction du sentiment vécu.

- Un événement vraiment très agréable = 3 pas en avant
- Un événement amusant = 2 pas en avant
- Un événement sympa = 1 pas en avant
- Pas d'opinion = rester sur place
- Un événement désagréable = 1 pas en arrière

Après chaque situation, les enfants restent dans la position dans laquelle ils se retrouvent. De cette manière, tout le groupe va lentement se positionner.

La grandeur des pas, n'a pas d'importance.

Cet exercice peut également être réalisé au départ d'une position en cercle, de sorte que chacun marche vers le centre.

12. Au revoir !!!!! - de 8 à 12 ans

Juste avant que le groupe se sépare, une activité dans laquelle un contact physique intervient, peut être réalisée. Il est bien sûr important, lors de ce type de jeu, de veiller à la sécurité de chaque membre du groupe. Dans des groupes très solides, ces exercices auront un effet d'autant plus fort.

Rollmops

Les enfants se placent en file, les uns à côté des autres, épaule contre épaule, en se tenant par la taille. Un des enfants situé en fin de rang et donc du côté extérieur, commence lentement à tourner le long du rang, sans lâcher les autres. De cette façon, l'entière du groupe se roule sur lui-même, tel un rollmops.

Câlin géant

Les enfants forment un cercle en se tenant par la taille. Chacun essaie de gagner le milieu du cercle pour un grand câlin du groupe. Dans de grands groupes, travailler avec plusieurs cercles concentriques.

Trampoline humain (de 10 à 12)

Les enfants forment deux rangs, épaule contre épaule, les uns en face des autres. Chacun serre très fort les mains de l'enfant situé en face de lui. A tour de rôle un enfant s'étend sur le pont de mains. Le groupe compte alors jusqu'à trois et crie le nom de l'enfant étendu sur le pont de mains. A ce moment là, l'enfant est légèrement jeté en l'air et récupéré de suite.

La vague

Les enfants forment un cercle, les bras sur les épaules des autres. Tout le groupe se penche vers l'avant et commence à tourner très lentement. A un moment précis, un enfant prend l'initiative de rompre le cercle. Cet enfant s'agenouille au centre du cercle et raconte quelque chose d'agréable survenu dans la période écoulée. Si les autres trouvent cet événement également positif, ils se lâchent et effectuent un mouvement de « vague » avec les bras, tous en même temps.

13. Le sac à dos - de 8 à 12 ans

Cette activité a le même principe que « Ma tante part en vacances et... ». Les enfants sont assis en cercle ; un enfant volontaire commence et dit « Je quitte l'année/le groupe et j'emporte dans mon sac à dos... ». A ce moment là, l'enfant cite un souvenir amusant ou un symbole représentant quelque chose qu'il n'a pas envie d'oublier. Le second répète ce que le premier enfant a dit et ajoute à son tour un deuxième élément. De cette façon, l'ensemble du groupe rajoutera un souvenir agréable au sac à dos. **Le but n'est pas d'en faire un jeu compétitif.** Lorsqu'un enfant se trompe dans l'ordre des souvenirs ou symboles cités ou en oublie, les autres peuvent l'aider. Un enfant peut éventuellement noter les différents éléments cités et cette liste peut alors servir individuelle-ment ou en groupe à faire un joli dessin.

14. Journal de groupe - de 8 à 12 ans

Au début de l'année scolaire ou de toute activité de groupe, l'animateur prévoit une table couverte d'une pile de feuilles de couleur détachées et d'une boîte fermée. Au cours de l'année, les enfants peuvent écrire quelque chose sur ces feuilles, y faire un collage, un dessin... évoquant un événement précis. Ceci peut tout aussi bien être réalisé à la maison qu'à l'école. Les travaux sont alors déposés dans la boîte. A la fin de l'année, l'animateur agrafe les feuilles les unes aux autres de façon à constituer un grand journal de groupe qu'il présente alors aux enfants.

15. A ton avis ! - de 9 à 12 ans

De grandes affiches présentant les événements les plus importants de l'année écoulée sont suspendues dans le local. Tous les enfants reçoivent des autocollants rouges, verts ou jaunes de forme arrondie. Ils disposent alors d'une semaine pour exprimer leur opinion sur les différentes activités à l'aide des autocollants. Vert = sentiment positif, rouge = sentiment négatif, jaune = neutre ou sans avis. Chaque enfant peut coller 1 à 3 autocollants de la même couleur par affiche. En leur donnant ce temps pour coller leurs autocollants, l'animateur leur permet de donner leur avis anonymement ou pas. A la fin, les ronds colorés reflètent la façon dont le groupe évalue certains événements et ceci peut également donner lieu à discussion.

16. Place aux compliments ! - de 9 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants de noter individuellement leur nom sur une feuille, en grand, en lettres imprimées et du haut vers le bas. Les enfants qui ont un court prénom (3 lettres par ex) peuvent également noter leur second prénom ou les deux premières lettres de leur nom de famille. Chaque feuille est alors glissée d'une ou deux places vers la droite. Chacun note alors une qualité, un point positif commençant par une des lettres du prénom indiqué sur la feuille. Les feuilles sont passées de l'un à l'autre jusqu'à ce qu'un mot gentil soit noté à côté de chaque lettre. Les feuilles terminées sont rassemblées au milieu. Lorsqu'un enfant a des difficultés à former un mot avec une lettre « difficile », il a le droit de consulter un dictionnaire ou internet. Lorsque toutes les feuilles sont enfin rassemblées, chacun en prend une au hasard et lit la liste des compliments à haute voix. Les enfants peuvent également choisir de lire leur propre feuille, en silence. Pour certains enfants, il est extrêmement difficile de recevoir un compliment devant les autres ! La sécurité joue ici un rôle important et doit être respectée !

Exemple :

P olie
A dorable
U nique
L it très bien
I magine plein de jolies histoires
N e se moque jamais des autres
E rudite

17. Rap ! - de 9 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants de réfléchir (brainstorming) à plusieurs caractéristiques typiques de leur groupe. Ensuite, les enfants créent une chanson rap en utilisant ces éléments et ce, sur un air connu.

Ceci peut être réalisé en grand groupe ou en petits groupes. En se quittant, les enfants chantent leur rap pour les autres et éventuellement devant d'autres groupes ou devant leurs parents. De façon à organiser un grand concert d'adieu !

18. Intérieur et extérieur - de 9 à 12 ans

Les enfants dessinent sur une feuille cartonnée le contour d'un corps et ce, deux fois (les dessins ont au minimum un format A4). Les deux contours sont découpés et à l'aide de papier collant, la main et le pied droit d'un des dessins sont fixés à la main et au pied gauche de l'autre dessin. En remplaçant les deux dessins l'un sur l'autre, on obtient ainsi un personnage avec un côté extérieur et un côté intérieur pouvant s'ouvrir. Les enfants dessinent un visage et des cheveux sur la face externe et un cœur sur la face interne. Chaque enfant note son nom sur la face extérieure. Les dessins de la fiche 2, page 45 peuvent éventuellement être agrandis et servir de modèle.

Tous les personnages sont rassemblés au centre du local, le nom visible. Les enfants choisissent chacun un personnage et y inscrivent une qualité sur la face externe (caractéristique apparente mesurable) ainsi que sur la face interne (élément du caractère), ils indiquent également leur nom en petit. Lorsqu'ils sont prêts, ils replacent les personnages au centre du local et en choisissent un autre. A la fin, chacun reçoit son propre personnage en souvenir.

Si les enfants ne connaissent pas les termes intérieur et extérieur d'une personne, une discussion peut précéder cette activité et ce, sur base des questions suivantes :

- Qui a un côté intérieur et extérieur ? Une maison, une porte, une fenêtre, une boîte, un livre...
- Les êtres humains ont-ils également un côté intérieur et un côté extérieur ?

- Quand tu es heureux ou triste, le ressens-tu à l'intérieur ou à l'extérieur ou des deux côtés ?
- Si quelqu'un sait bien découper, est-ce grâce à son côté intérieur ou extérieur ?
- Est-ce possible que quelqu'un semble heureux au niveau extérieur mais qu'à l'intérieur de lui, il soit très malheureux ?
- Est-ce possible que quelqu'un ait l'air très fâché alors qu'il ne l'est pas au fond de lui ?
- Comment peut-on savoir ce que quelqu'un pense ou ressent à l'intérieur de lui ?
- Quelles caractéristiques se situent à l'intérieur ou à l'extérieur ?

19. L'écureuil et la fourmi - de 9 à 12 ans

L'animateur lit l'histoire suivante aux enfants :

Très tôt un matin, la fourmi frappa à la porte de l'écureuil.

« C'est agréable de te voir » répondit l'écureuil.

« Mais je ne viens pas pour faire causette », dit la fourmi.

« Mais tu prendras quand même bien du sirop ? »

« Bon oui... un tout petit peu alors »

La bouche pleine de sirop, la fourmi raconta pourquoi elle était venue.

« Nous ne pouvons plus nous voir pendant quelques temps » dit-elle.

« Pourquoi pas ? » répondit l'écureuil, tout étonné.

Il trouvait ça toujours tellement agréable quand son amie la fourmi lui rendait visite.

Tout en dégustant une noisette, il regardait la fourmi de ses grands yeux étonnés.

« Afin de savoir si je vais te manquer et si tu vas me manquer aussi » répondit la fourmi. Manquer ? Tu sais quand même ce que c'est ? »

« Non » dit l'écureuil.

« Si quelqu'un te manque, c'est ce que tu ressens quand quelque chose ou quelqu'un n'est plus là ».

« Que ressens-tu alors ? »

« C'est justement ce que je veux savoir ! »

« Alors, tu vas me manquer » dit l'écureuil, tout triste.

« Non » dit la fourmi « car tu peux aussi m'oublier ».

« T'oublier, toi ? » cria l'écureuil.

« Ne crie pas si fort ! » dit la fourmi.

L'écureuil posa la tête sur ses mains.

« Je ne t'oublierai jamais » dit-il doucement.

« Mais, ça nous n'en savons rien. Il faut attendre ! Au revoir, écureuil ».

Et tout à coup, le fourmi sortit et se laissa glisser le long du tronc.

La fourmi, me manque déjà, pensa l'écureuil.

« Fourmi, tu me manques ! » cria-t-il. Sa voix se répétait, tel un écho.

« Ce n'est pas possible » répondit la fourmi. « Pas si vite ! Je suis à peine partie ! ».

« Et pourtant, c'est vrai » dit l'écureuil.

« Attendons quand même un peu » cria la fourmi de plus en plus loin.

L'écureuil soupira et décida d'attendre. Mais la fourmi lui manquait de plus en plus.

Parfois, il lui arrivait de penser à autre chose, à sa réserve de noisettes, à l'anniversaire du coléoptère fêté ensemble mais rapidement, sa pensée revenait vers la fourmi.

Un après-midi, l'écureuil n'en pouvant plus, il décida de sortir.

Il n'avait pas encore fait trois pas, qu'il rencontra la fourmi, fatiguée, en sueur mais heureuse.

« C'est vrai ! » dit la fourmi. « Tu me manques aussi et je ne t'ai pas oublié ! ».

« Tu vois... » dit l'écureuil.

« Oui, tu avais raison. » Et bras dessus, bras dessous, ils s'en allèrent à la rivière, plus qu'heureux.

Questions possibles pour discuter ensemble des termes « Tu me manques » :

- Que signifie « Tu me manques » pour toi ?
- Peux-tu décrire le sentiment lié ?

- Quelque chose ou quelqu'un t'a-t-il déjà manqué ?
- Quelle est la différence avec « oublier » ?
- Que ressens-tu si quelqu'un te dit que tu lui as manqué ?
- Que fais-tu si quelqu'un te manque terriblement ?
- Cela peut-il aider si tu possèdes un objet ou un dessin qui appartient à celui qui te manque ?
- Qui va te manquer lorsque cette année sera finie ?

Ensuite, les enfants réalisent ensemble une peinture sur le thème « Tu me manques ». Leur dessin peut être concret ou abstrait, il s'agit d'un sentiment à représenter au choix. Pour clôturer l'année, le texte suivant peut être noté au verso de la peinture :

*Oublier c'est
Ne plus avoir envie de savoir
Savoir c'est
Ne pas vouloir oublier
Je veux que tu saches
Que je ne t'oublierai jamais
Non, j'en suis sûr*

*Tu vas me manquer terriblement,
Si,
Toi,
Tu resteras à jamais gravé
Dans ma mémoire !*

Variante :

Lorsque les enfants réalisent ensemble une peinture abstraite, ils découpent leur œuvre d'art en morceaux et les échangent, de façon à tous garder un souvenir du groupe. Si le groupe n'est pas trop important, l'animateur demande à chacun de réaliser une petite peinture pour chaque membre du groupe.

20. Lettre à soi-même - de 9 à 12 ans

L'animateur raconte l'histoire suivante :

*Par un matin ensoleillé dans les bois,
Dans un buisson, sous le chêne, sifflait un merle tandis qu'une carpe nageait dans la rivière. Il n'y avait ni vent, ni mouvement. Le soleil brillait sur les branches, une goutte de rosée scintillait, le sol semblait dégager des vapeurs. Il allait faire chaud, mais c'était encore un matin doux et clair. L'écurueil s'était levé de bonne heure et reniflait le parfum de résine. Il balançait ses pieds dans la rivière en se demandant comment le jour pouvait être encore plus beau qu'aujourd'hui. Peut-être un jour de neige, plein de gros flocons ? Ou un jour de tempête, lorsque les éclairs dégagent une telle lumière qu'on aurait envie de s'en emparer ? A côté de lui, se trouvait une feuille de papier. Il voulait écrire une lettre. Mais il ne savait pas à qui et quoi écrire. Il pris son crayon et nota :*

« Cher... »

Il redéposa son crayon. Il avait envie d'écrire à tous, à l'albatros, au buffle, à la musaraigne, au cachalot. Il voulait féliciter chacun ou les inviter ou leur demander s'ils allaient bien. Mais par qui devait-il commencer ? Tout en réfléchissant l'écurueil ferma les yeux. En pensée, il voyait le désert et sentait la chaleur. Il cherchait l'ombre d'un rocher et s'endormit.

Tout à coup, il se réveilla. Il flottait un tout petit nuage devant le soleil, presque transparent. Il sut tout de suite où il était et reprit son crayon. Je vais écrire à la fourmi, songea-t-il, n'importe quoi, ça n'a pas d'importance. Il relut ce qu'il avait déjà écrit :

« Cher écurueil... »

Il fronça les sourcils. Cher écurueil ? Avait-il écrit ça lui-même ? Mais il savait soudain ce qu'il devait encore écrire.

« Tu te demandais si tu avais déjà connu un plus beau jour.
La réponse est : non.
A bientôt,
Toi-même ».

Drôle de lettre, songea l'écurueil. Mais il l'envoya quand même. Une légère brise lui ramena la lettre un peu plus tard. Il l'ouvrit vite et lut :

« Cher écurueil,

Merci pour ta lettre. Je voulais juste te dire qu'il existe encore plein de beaux jours que tu n'as pas encore vécus et que tu connaîtras aussi. D'innombrables !

*A bientôt,
Toi-même ».*

L'écurueil regarda le ciel, les buissons, la rivière, le vent, son crayon et sa main. Le merle se tut et la carpe avait disparu dans les profondeurs.

« Quelle journée fantastique ! », songea-t-il et il ferma les yeux.

Questions éventuelles :

Comment trouves-tu l'histoire ?

- Serait-ce amusant de s'écrire une lettre à soi-même ?
- Que pourrais-tu t'écrire ?

Ensuite, chaque enfant prend une feuille de papier et s'écrit sa propre lettre. Ils peuvent écrire sur :

- Les événements vécus avec ce groupe et qu'ils ne veulent pas oublier
- Un jour où ils se sont sentis comme l'écurueil
- Les caractéristiques des autres dont ils veulent se souvenir
- Des propos typiques des autres
- Comment ils se sentent maintenant et comment ils se voient dans l'avenir
- Ce qu'ils attendent de l'avenir
- Ce qu'ils n'ont plus envie de revivre
- ...

Lorsque les lettres sont prêtes, ils les glissent dans une enveloppe sur laquelle ils notent leur propre adresse. L'animateur envoie ces lettres quelques mois plus tard, de sorte que chacun puisse revivre et se rappeler la période écoulée. Pour les enfants qui quittent le fondamental et entrent ainsi en première secondaire, il est important d'attendre la rentrée scolaire pour envoyer ces lettres.

Aide-mémoire - de 10 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants de réfléchir à la manière dont ils aimeraient que les autres se souviennent d'eux. Ensuite, ils réalisent une sorte d'aide-mémoire illustré, sur lequel ils collent une photo d'eux-même et notent la phrase suivante :

Moi, ... aimerais que l'on se souvienne toujours de moi comme...

Dans le bas du signet, les enfants notent également :

Si tu veux me contacter, voici mon (tél, mail, adresse...)

La fiche 4, page 47, peut servir d'exemple. Les différents aides-mémoire sont photocopiés et reliés pour chaque enfant.

Remarque : Si un enfant du groupe a été récemment confronté à un décès, cette forme de travail sera probablement trop émouvante pour lui et est donc déconseillée pour le groupe.

22. Le journal - de 10 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants de réaliser en petits groupes un rapport annuel pour le journal de 20 heures. Chaque groupe reçoit un thème précis ou une période définie de l'année écoulée.

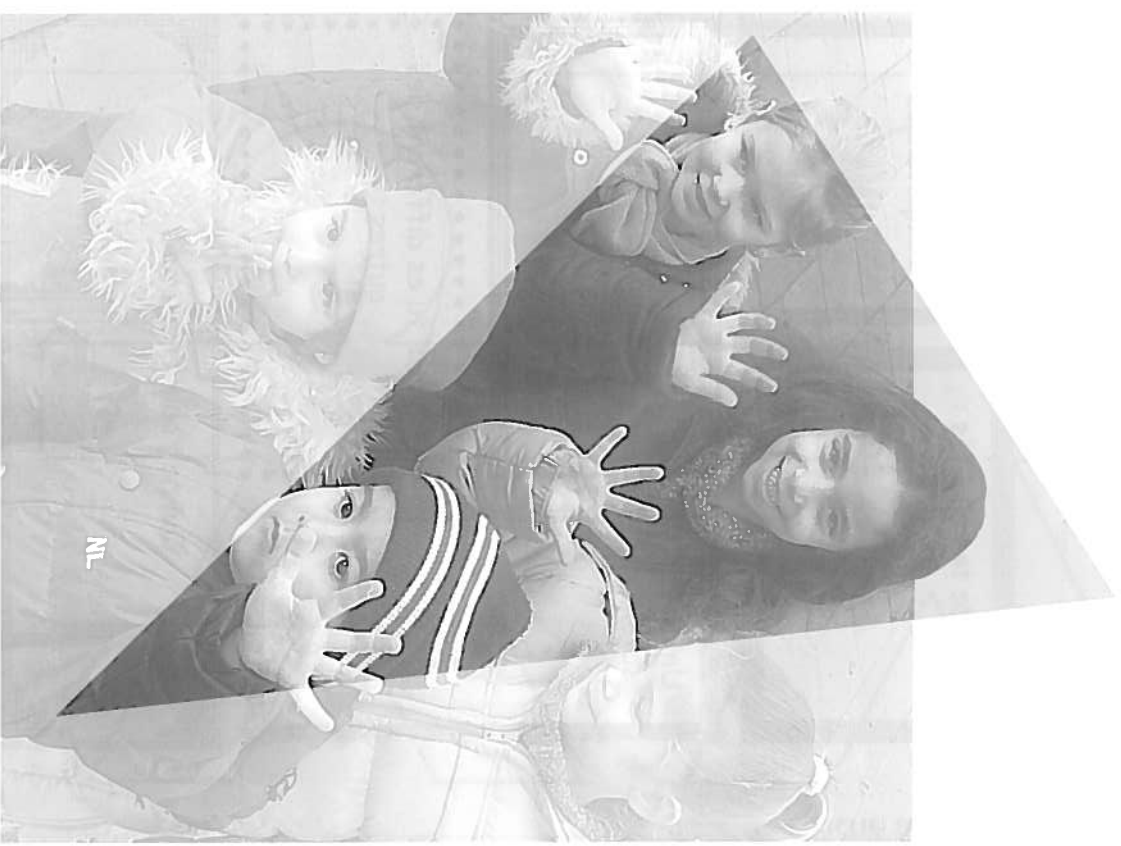
Ils peuvent utiliser des photos, des dessins, des objets utilisés en cours d'année mais aussi réaliser des reportages à l'aide de saynètes ou d'une caméra-vidéo, montrant les événements importants de l'année. Lorsque chaque groupe a préparé son reportage ou article, les autres classes ou même les parents sont invités à la représentation-live du rapport annuel du groupe ou de la classe.

23. La grande enquête - de 10 à 12 ans

L'animateur rédige avec les enfants plusieurs enquêtes qu'ils devront faire remplir par de plus jeunes enfants. Il est bien sûr conseillé d'adapter les questions aux différents groupes d'âge (éventuellement aux degrés). L'animateur insiste auprès des enfants sur la formulation de questions fermées, les résultats à ce type de questions étant plus facilement mesurables.

Lorsque les enquêtes sont rédigées, les enfants doivent alors interviewer par deux un groupe d'enfants précis. Afin que les interviews se déroulent dans un climat structuré, certaines règles doivent être fixées préalablement par les responsables des différents groupes. Quand et où les enfants peuvent-ils être interrogés ?

Lors des interviews, les réponses sont notées avec précision et les résultats sont alors représentés en graphiques simples. Les rapports peuvent éventuellement être photocopiés et reliés pour les responsables des groupes et les parents de tous les enfants interrogés.



Ce diplôme appartient à

pour

Une de tes qualités :

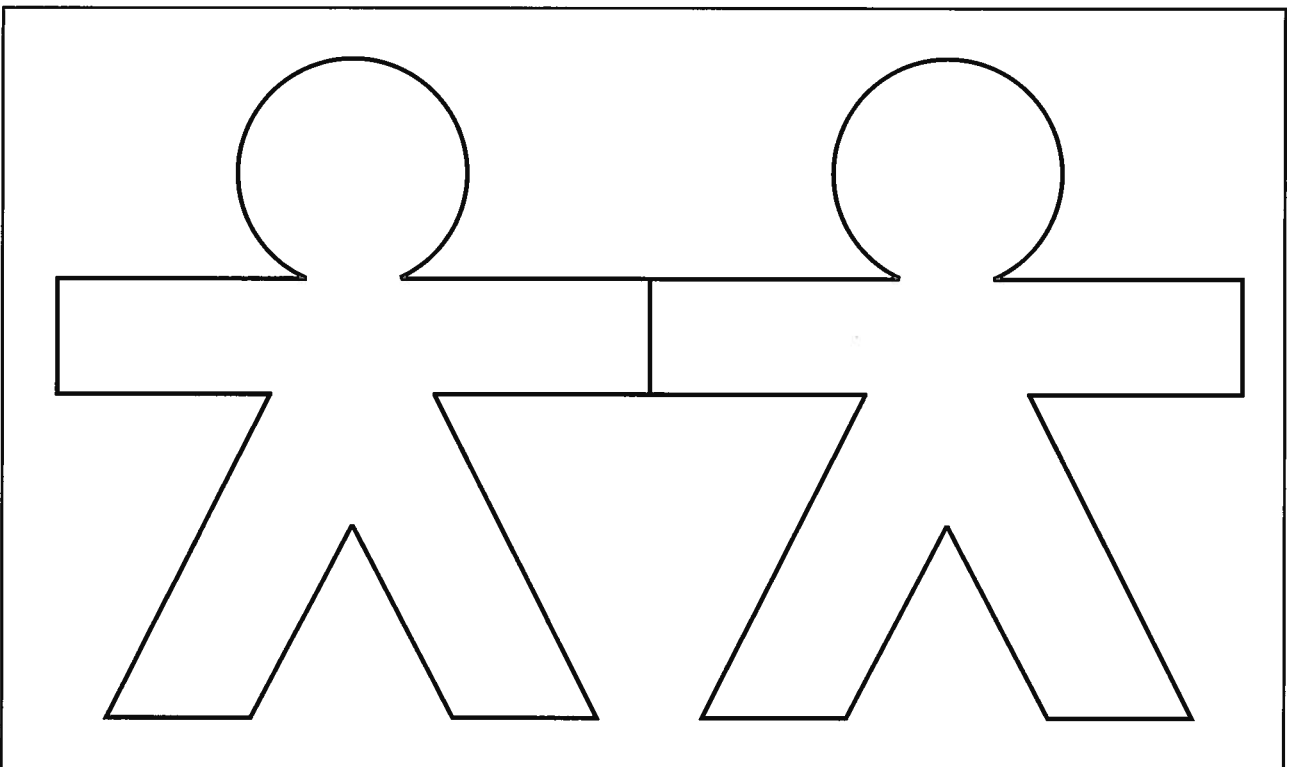
Une de tes compétences :

Un de tes savoirs :

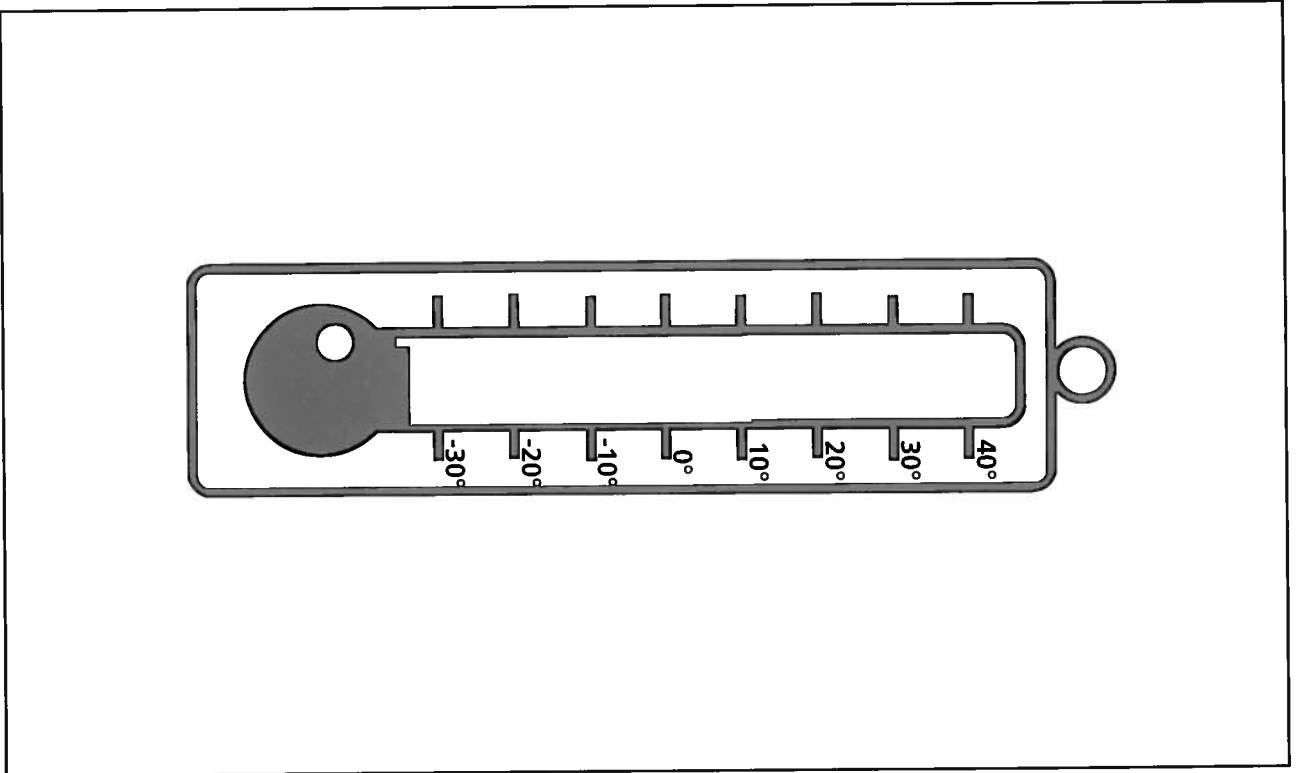
Pourquoi les autres ne t'oublieront pas :

En quoi tu es différent des autres :

Qui ne t'oubliera jamais :



Fiche à photocopier 3 - Le thermomètre



46

Fiche à photocopier 4 - Aide-mémoire

PHOTO

Moi,.....

Aimerais que les autres se souviennent de moi
comme/parce que

.....

.....

.....

.....

.....

Situ veux me recontacter, voici mon

.....

.....

.....

47

