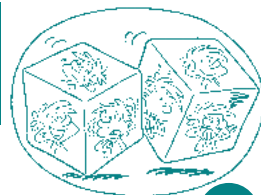


La cabane « espace noir »



1

FICHE ÉMOTIONS



NB

L'obscurité peut effrayer certains enfants, il est donc important de leur demander leur avis avant de leur proposer une activité avec la cabane. Cet objet peut d'ailleurs être l'occasion d'entamer une discussion avec les enfants sur ce qui les effraie, comme l'obscurité par exemple.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

En fonction de l'espace disponible (à la fois, pas plus de 3 - max 4 enfants)

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- La cabane « espace noir » peut être utilisée par les enfants lorsqu'ils ont besoin d'un moment / d'un endroit de calme, de ressourcement, où ils peuvent également être seuls. S'ils le souhaitent, s'ils ont peur du noir, les enfants emmèneront avec eux, dans la cabane, le cube lumineux par exemple ou une lampe de poche.
- L'accueillant·e installe dans la cabane « espace noir » le cube lumineux / (variante : avec les feuilles de papier translucides). La cabane est utilisée comme un espace de jeu à part entière où les enfants découvrent le jeu des lumières et la translucidité.
- Les enfants enfilent les gants lumineux, expérimentent les mouvements de leurs mains et les effets lumineux que cela produit dans la cabane « espace noir ».



NB

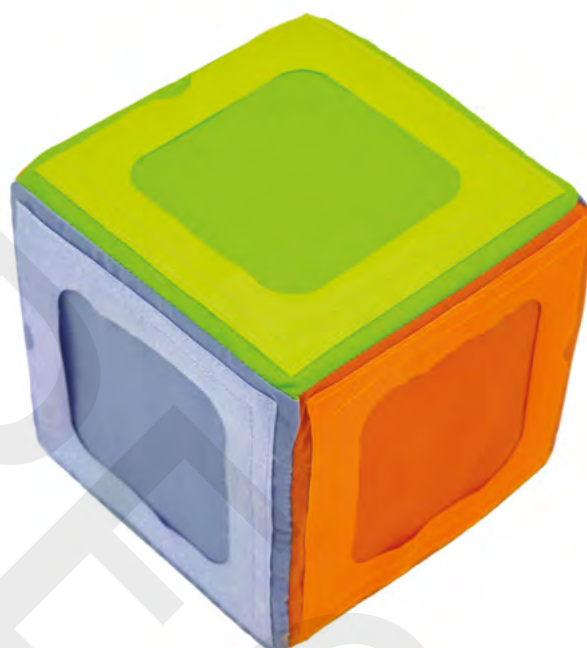
Vous trouverez, parmi les documents accompagnant la malle, une notice pour replier la tente.

Le dé à pochettes



2

FICHE ÉMOTIONS



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 6 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e crée des fiches (avec photos, par exemple) à insérer dans les pochettes. Ces fiches peuvent être en lien avec les émotions (joie, surprise, peur, dégoût, colère et tristesse), avec des images d'animaux, avec l'image de tout autre objet qui fait le quotidien du lieu d'accueil,...
- Six fiches représentant six émotions sont insérées dans le dé à pochettes. Chaque enfant lance le dé. Il doit raconter un événement / une histoire qu'il a eu en lien avec l'émotion sélectionnée par le dé.

Alternative Un enfant lance le dé et initie une histoire, qui est poursuivie par le suivant qui lance à son tour le dé et ainsi de suite en prenant chaque fois en compte l'émotion qui apparaît sur la face du dé.

- L'accueillant-e insère des dessins représentant les différents moments de la journée. Lors d'un rituel, le matin ou en fin de journée, par exemple, l'accueillant-e propose à chaque enfant de lancer le dé. L'accueillant-e invite l'enfant à s'exprimer sur le moment de la journée désigné par le dé ou sur un autre moment de son choix (comment a-t-il vécu ce moment, qu'a-t-il ou non aimé, comment pourrait-on l'améliorer, ... ?). L'intérêt d'avoir des moments ciblés par le dé est de favoriser la prise de parole des enfants.



Les familles du monde



3

FICHE ÉMOTIONS



NB

Les activités avec les figurines peuvent souvent se prêter à une discussion sur les ressemblances et les différences entre les personnes. Cette discussion peut d'abord être orientée sur les différences et ressemblances entre les personnages avant d'élargir cette discussion au groupe d'enfants et d'accueillant-e-s.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 5 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

Ces différentes familles permettent d'aborder de nombreux sujets comme le dialogue entre les générations ou l'évolution et le vieillissement. Elles permettent de sensibiliser les enfants au respect d'autrui.

- Chaque enfant reçoit des personnages. Ensemble, ils construisent une saynète. L'accueillant-e peut donner des indications aux enfants s'ils en éprouvent le besoin. Par exemple : « Un repas est organisé avec toutes les familles du quartier, qu'est-ce qui se passe ? »
- Chaque enfant choisit un personnage d'une famille. L'accueillant-e les invite à s'approprier le personnage choisi (choix d'un nom, d'une voix, d'une personnalité/d'une humeur, d'une manière de bouger...). Chacun va présenter son personnage aux autres, son mode de vie, où il habite, ce qu'il aime faire, ...

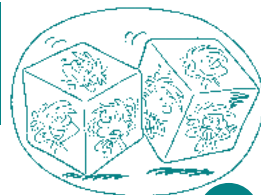
Alternative

Les enfants, au lieu d'inventer des personnages, peuvent aussi présenter leur propre famille au travers des personnages.

- Les figurines peuvent aussi être mises à la disposition des enfants, en activité libre, pour qu'ils puissent inventer des activités par eux-mêmes avec ces familles qui représentent la diversité.



Les gants lumineux



4

FICHE ÉMOTIONS



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 10 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

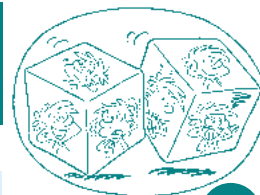
- La lumière tamisée (pas totalement afin de ne pas effrayer les enfants qui craignent le noir et afin d'assurer la sécurité de tous), chaque enfant porte les gants lumineux. L'accueillant-e met un fond musical et chaque enfant fait l'expérience de bouger son corps et ses mains au rythme des sons.

Alternative Les enfants peuvent faire ce genre d'activité en petit groupe dans la cabane « espace noir ».

- Un petit groupe d'enfants qui porte les gants lumineux prend quelques minutes pour décider d'une histoire. La lumière tamisée, ils racontent cette histoire aux autres enfants en utilisant leurs mains comme des marionnettes.
- Possibilités multiples de jeux de mouvements : reproduire un mouvement et le faire deviner au groupe / composer une danse créative où chacun ajoute un mouvement particulier ...
- Dans une ambiance tamisée, l'accueillant-e effectue des gestes précis avec les gants et propose aux enfants de les reproduire. S'il n'y a pas assez de gants pour tous les enfants, l'accueillant-e peut proposer aux enfants qui n'en ont pas d'observer le spectacle dans un 1^{er} temps et les rôles sont inversés dans un 2nd temps.



Les marionnettes des expressions



5

FICHE ÉMOTIONS



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

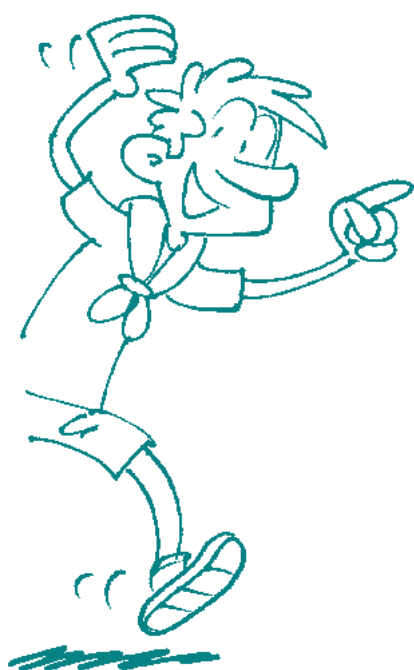
Jusqu'à 12 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant·e donne une marionnette à chaque enfant. Il·elle pose ensuite une ou plusieurs questions à chacun d'eux. Les enfants répondent en prenant en compte l'expression de leur marionnette. Ensuite, il·elle invite les enfants à se poser mutuellement des questions.
- Chaque enfant choisit, en la tirant d'un chapeau / une boîte, une marionnette. Ensemble, ils construisent une saynète en étant attentifs aux expressions de chacune d'elles.
- L'accueillant·e raconte une histoire. En fin d'histoire, chaque enfant choisit une marionnette en lien avec son ressenti et exprime au groupe celui-ci.
- L'accueillant·e prend deux ou trois marionnettes, apporte également quelques accessoires qui permettront de construire une histoire. Il est possible d'amener des morceaux de musique courts pour relancer le suspense.

NB

Les marionnettes peuvent aussi être utilisées lors d'un rituel (le matin ou le soir, par exemple) pour que les enfants puissent exprimer leurs émotions (cf. fiche du dé à pochettes).



Le sac de danse



6

FICHE ÉMOTIONS



NB

Au vu des caractéristiques des sacs, certains enfants pourraient se sentir enfermés, coincés. Il est important d'être attentif au sentiment de bien-être de chacun et, de même, d'avoir une vigilance particulière à la sécurité des enfants.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 6 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 5 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

Utilisé pour développer le sens de l'équilibre et faire prendre conscience de l'environnement proche. Il permet de créer un espace privé et de ne pas avoir peur d'être vu.

- Chaque enfant souhaitant effectuer l'activité, se met dans un sac et l'accueillant-e enclenche une musique. Chacun bouge son corps guidé par la musique qu'il entend.

Alternative L'accueillant-e invite les enfants à bouger certaines parties de leur corps, à mimer des animaux que les autres doivent reconnaître.

- Un groupe d'enfants se met sur le côté avec l'accueillant-e. Celui-ci/Celle-ci raconte une histoire que les enfants vont ensuite raconter aux autres, en utilisant les sacs pour faire passer l'histoire.
- Il est également possible, pour les enfants qui ne veulent pas enfiler le sac, de l'utiliser pour dissimuler des objets et les faire deviner.

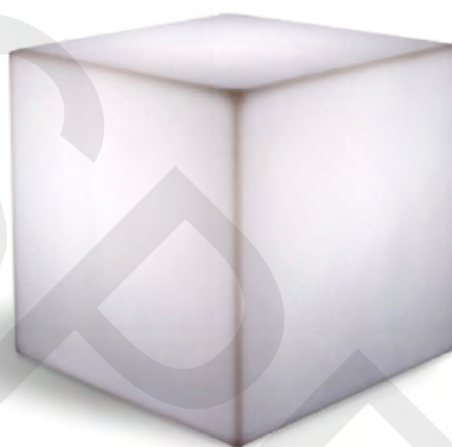


Le cube lumineux et les feuilles translucides



7

FICHE ÉMOTIONS



NB

Le cube, une fois rechargé, a une autonomie de 4 heures.
Il est accompagné de la télécommande qui permet de régler le changement des couleurs.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 5 ans.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant·e tamise la lumière du local tout en veillant à ce que l'ambiance lumineuse convienne à tous les enfants. Il·elle allume le cube lumineux et met à disposition des enfants les gants lumineux et les feuilles en papier translucides. Les enfants se déplacent librement dans le local et découvrent leur environnement de jeux autrement.
- L'accueillant·e peut aussi installer le cube lumineux dans la cabane « espace noir » pour bénéficier de l'ambiance sombre.
- L'accueillant·e met du papier (journal par exemple) à disposition des enfants de manière à ce qu'ils puissent découper des formes de leur choix et les déposer sur le cube lumineux. Cela permettra de créer des ombres chinoises, de débiter une histoire, Une activité peut être organisée autour de ces ombres chinoises :
 - l'accueillant·e invente une histoire avec les enfants à partir de ce qu'ils voient ;
 - les enfants décrivent ce que leur inspire les ombres chinoises ;
 - les enfants essaient de deviner à quoi correspond chaque forme.



La boule à facettes



8

FICHE ÉMOTIONS



ÂGE DES PARTICIPANTS

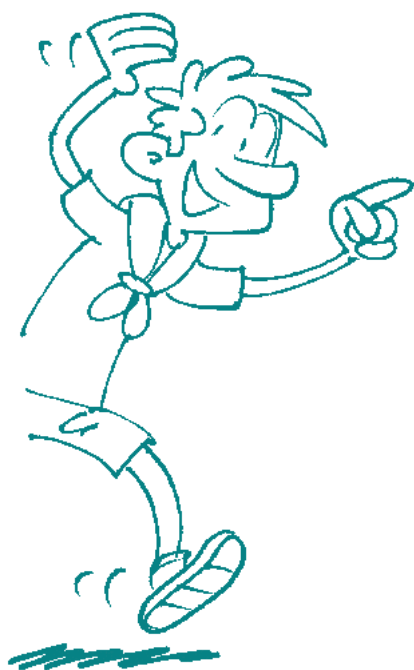
À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e tamise la lumière tout en veillant à ce que l'ambiance lumineuse convienne à tous les enfants. Il-elle met un fond musical (un CD de la malle par exemple) et branche la boule à facettes.
- Dans un objectif de relaxation, l'accueillant-e peut demander aux enfants de s'installer sur/sous un support confortable. La boule à facettes contribue alors à créer une ambiance lumineuse particulière qui suscite l'émerveillement des enfants. Cette ambiance calme et apaisante peut être propice à une discussion sur le sentiment d'être le bienvenu dans le lieu d'accueil et sur les aménagements qui devraient éventuellement être mis en place pour contribuer à ce que chacun se sente le bienvenu tout au long de la journée.
- Si l'accueillant-e vise une activité plus dynamisante, il-elle peut inviter les enfants à danser en jouant avec la lumière. L'accueillant-e peut proposer des danses adaptées selon les capacités motrices des enfants : une danse des bras, une danse de la tête, une danse du haut du corps, etc.



Une sélection de CD



9

FICHE ÉMOTIONS



NB

Un lecteur de CD est également à disposition dans la malle. Suggestion est faite de chanter tous les jours avec les enfants.

5 à 10 minutes suffisent pour parvenir à des moments riches de partage dans le groupe. Un emplacement USB permet de placer un clef USB avec des morceaux choisis par les accueillant-e-s.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Illimité

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Un CD peut être utilisé pour démarrer des activités musicales où chaque enfant utilise un objet (instrument qu'il a découvert) et propose un son à son tour > création d'un morceau collectif.
- Il peut être aussi utilisé comme musique d'ambiance et diffusé à différents moments de la journée :
 - pendant d'autres activités en musique de fond,
 - afin d'entamer un retour au calme ou d'assurer une transition vers une activité plus calme, avant le moment de la sieste, par exemple,
 - lors d'un moment de détente, de relaxation pour les enfants.
- Il peut être utilisé pour rythmer une activité à part entière :
 - L'accueillant-e fait écouter aux enfants de la musique entraînante. Chacun des enfants marchent dans la salle au rythme de la musique.
 - L'accueillant-e tamise légèrement la lumière / met des gants lumineux à disposition des enfants / demande à un meneur de jeu (qui changera plusieurs fois) de donner un signal avec le bâton de pluie ...

Alternative Les enfants bougent entièrement le corps en se laissant guidés par la musique.



Comment se sent Teddy ?



10

FICHE ÉMOTIONS



NB

Accompagner les expressions des émotions des enfants, voire les susciter demande de leur laisser libre cours, de les accueillir sans les disqualifier. Veiller à ne pas qualifier les émotions de « bonnes » ou « mauvaises » ou les assortir d'un système d'évaluation.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 5 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

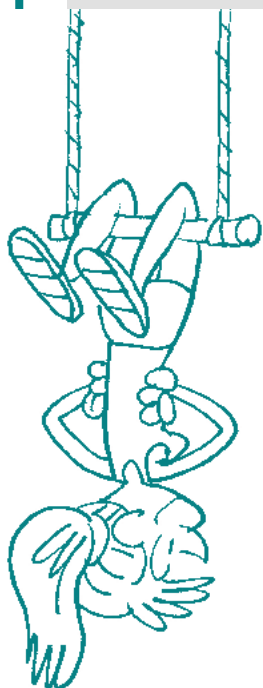
ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Les enfants et l'accueillant-e déposent les différentes cartes sur le sol. Ils découvrent les émotions, en parlent, puis cherchent à apparier l'image représentant l'enfant et son ours d'une part et l'émotion reprise sur la carte correspondante d'autre part.
- Une partie des cartes (avec l'ours / avec l'émotion) est utilisée. Chacun des enfants pioche une carte.
 - Il compose une histoire à partir de sa carte.
 - Il ajoute un élément de l'histoire commencée par un autre enfant et ainsi de suite.
 - Il raconte une situation où il a ressenti cette émotion.

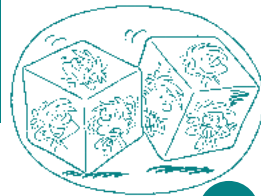
Alternative

Le travail à partir des émotions peut se faire de 1001 façons :

- au travers de dessins, de photos, ...
- par le mime, les ombres chinoises, le sac de danse, ...
- par l'utilisation d'un tableau des émotions / d'une « boîte à émotions » dans laquelle les enfants pourront glisser leurs émotions du moment ...



Les livres de comptines du monde



11

FICHE ÉMOTIONS



NB Les comptines sont à privilégier à un moment où les enfants sont disponibles pour une activité calme, il peut donc être intéressant d'imaginer celle-ci après une activité qui a mobilisé leur énergie.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Illimité

PRÉSENTATION DE LA COLLECTION « A L'OMBRE DE ... »

Ces livres, comprenant également un CD, comportent une sélection de comptines et berceuses les plus représentatives de certaines régions du monde : on peut les trouver au sujet de l'Afrique noire, des pays du Maghreb, des pays d'Amérique latine, du Moyen-Orient, ...

Chaque comptine est transcrite dans sa langue d'origine et traduite en français. Les commentaires culturels sont regroupés à la fin de l'ouvrage.

SUGGESTIONS

- A utiliser en ambiance sonore : par exemple, lors de l'accueil du matin. Entendre des comptines de son pays ou que l'on a connues dans son histoire peut renforcer le sentiment d'être le bienvenu et attendu dans le lieu d'accueil.
- Les histoires peuvent également être tout simplement chantées, racontées ou continuées sur base des illustrations qui se trouvent dans le livre, servir de support à des moments de danse et de détente pour les enfants.
- Elles peuvent aussi donner lieu à des moments de partage avec d'autres adultes de la famille de l'enfant (un parent conteur, une grand-mère qui vient partager un moment d'histoire, ...).



À la portée des tout petits : dix comptines pour trois notes



12

FICHE ÉMOTIONS



NB

Ce livre est surtout destiné à être utilisé avec les plus jeunes. Cependant, il peut servir d'inspiration avec les enfants plus grands pour les initier à l'éveil musical.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 5 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

Il s'agit principalement d'explorer trois notes de musique (voir les morceaux proposés sur le CD) de toutes les manières que ce soit : en roulant, en marchant, en faisant semblant de monter une échelle imaginaire, en se laissant tomber lourdement, ... L'accueillant·e découvre les morceaux proposés avec les enfants. Un jeu de reconnaissance des trois notes est proposé : en tapant des mains, en frappant les pieds au sol, en sautant et en avançant uniquement sur une note (le do par exemple). Les enfants apprennent ainsi à reconnaître les trois notes de chaque chanson.

- L'accueillant·e / un enfant choisit une chanson parmi toutes celles du CD. Le groupe invente de nouvelles paroles qu'il va calquer sur le rythme de la musique choisie.

Alternative

les enfants sont placés en cercle et sont invités à dire une note en faisant un geste de leur choix (sauter en avant, lancer les bras en arrière, ...)

Il est également possible de prendre des objets insolites qui serviront d'instruments et de se lancer dans des « improvisations » musicales, de déformer les mots des chansons en les articulant très fort, de les prononcer sur un autre rythme, d'inventer de drôles de danse sous forme de glissades par exemple ...



La roue des émotions (adultes)



13

FICHE ÉMOTIONS



NB

La roue des émotions encourage les participant·e·s à verbaliser ce qu'ils-elles ressentent intérieurement, à identifier les émotions que ces ressentis leur procurent et de ce dont ils-elles ont besoin. Elle facilite l'expression des besoins.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 10 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Groupe de 5 jeunes maximum

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- En début / en fin de journée, l'accueillant·e invite chaque jeune à identifier, par lui-même, ses ressentis, du moment. S'il le souhaite, il peut les partager avec le reste du groupe. Avec l'accord du jeune, les autres membres du groupe peuvent réfléchir avec lui sur la façon dont ses besoins peuvent être pris en compte au cours de la journée.
- L'accueillant·e choisit sur la roue une sensation, un ressenti et un besoin vécus par une personne fictive. Il·elle les transmet à un jeune « volontaire ». Le jeune tente alors de se mettre à la place de la personne fictive et de faire deviner les éléments choisis par l'animateur au reste du groupe.
- Pendant un temps de pause ou d'activités libres, l'accueillant·e peut proposer à un jeune de jouer avec lui-elle au jeu de la roue des émotions. Cette démarche est à encourager lorsque l'adulte a repéré un jeune peu en forme au cours de la matinée, triste, se mettant rapidement en colère...



La roue des émotions (enfants)



14

FICHE ÉMOTIONS



NB

La roue des émotions encourage, chaque enfant, à ressentir ce qui se passe à l'intérieur de lui, à identifier les sentiments que ces ressentis lui procurent et à formuler ce dont il a besoin.



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 5 - 6 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Groupe de 5 enfants maximum

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- En début / en fin de journée, l'accueillant·e invite chaque enfant à identifier ses sensations (via les images météo), son ressenti et son besoin. S'il le souhaite, il peut les partager avec le reste du groupe. Avec l'accord de l'enfant, les autres enfants du groupe peuvent réfléchir avec lui sur la façon dont ses besoins peuvent être pris en compte au cours de la journée.
- Cette roue peut être aussi utilisée dans une approche individuelle : quand l'accueillant·e repère qu'un enfant est peu en forme, a des difficultés, tourne en rond, a l'air de s'ennuyer ..., il peut lui proposer de s'arrêter, de choisir sa météo du moment, l'aider à définir l'émotion qui correspond et enfin à trouver le besoin caché derrière : il peut avoir besoin de se défouler, de boire, de se reposer, de parler ... Ces moments sont tout à fait propices pendant les temps d'activités libres où l'accueillant·e se tient à disposition des enfants.

Voir également le livret « Permettre à chaque enfant d'être en lien pour consolider son identité » (référentiel 3-12 ans).

Le bâton de pluie



15

FICHE ÉMOTIONS



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

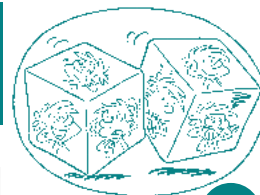
À partir d'un participant

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Le bâton de pluie est utilisable comme un bâton de parole (temps de conseil ou d'échanges en grand groupe). Ne peut prendre la parole que celui qui a le bâton : qui l'a demandé ou qui le reçoit à son tour.
- L'accueillant·e demande aux enfants de former un cercle puis de s'asseoir. Il·elle explique aux enfants que l'activité consiste à discuter de leurs ressentis par rapport au déroulement de l'accueil. Se sentent-ils accueillis ? Se sentent-ils inclus dans le groupe ? En quoi ? L'accueillant·e peut initier la discussion avec une accroche comme : « Comment s'est passée la journée ? Qu'est-ce que vous avez préféré ? Qu'est-ce que vous avez moins aimé ? Etc. ».
- Le bâton de pluie, comme le bol tibétain, est utilisable par l'accueillant·e comme un point de repère. Par exemple, lorsque l'accueillant·e utilise le bâton de pluie, chacun se tait pour écouter une annonce importante (une utilisation pour la gestion du groupe). Ou chacun fait un geste/une danse spéciale (une utilisation récréative).



Les marionnettes des émotions



16

FICHE ÉMOTIONS



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 - 4 ans.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir d'un enfant

ACTIVITÉS POTENTIELLES

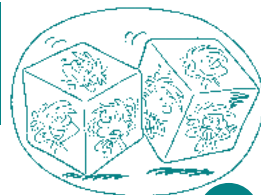
- Les marionnettes de ce kit peuvent être utilisées comme des poupées. Elles peuvent être mises à disposition des enfants en permanence et utilisées lors des jeux symboliques.
- Pendant un temps de reprise des activités, l'accueillant-e rassemble les enfants et les invite à découvrir les marionnettes, à en choisir une ou plusieurs qui correspondent à leur état du moment. Les enfants s'expriment avec la marionnette placée sur la main, puis la redéposent pour permettre à un autre enfant de la choisir. Elles peuvent faciliter l'expression des émotions de base : la joie, la tristesse, la colère ...
- **Pour les enfants plus grands :** L'accueillant-e tend un drap comme décor et propose aux enfants de jouer une saynète improvisée en choisissant une des marionnettes ou/et en composant un morceau de l'histoire à tour de rôle. Les émotions portées par les marionnettes sont utilisées (ou non) par les enfants dans leur récit. Il est possible de créer un décor sur une grande feuille A3 (plage, campagne et aire de pique-nique, ...). Ces décors, composés par l'adulte ou réalisés avec les enfants, permettent d'imaginer toute sorte d'aventures.

Alternative

Possibilités de mettre en scène et présenter les deux histoires que l'on trouve sur le CD accompagnant les 6 personnages.



Les miroirs incassables



17

FICHE ÉMOTIONS



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Chaque enfant prend un miroir et se regarde pendant environ 1 minute en faisant attention à la façon dont ses cheveux sont coiffés, à la forme de ses yeux, ... Il dépose le miroir, puis reproduit ensuite son visage sur une feuille.

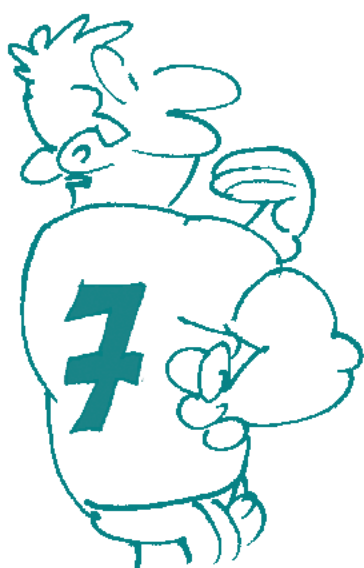
Alternative Le miroir est placé face à une autre partie du corps (la main, le pied...) et chaque enfant reproduit ensuite ce qu'il a vu.

- L'accueillant-e demande aux enfants de bien observer leur visage, puis il demande aux enfants de former des petits groupes équivalents (A-les verts, B-les bleus et C-les oranges, ...). Il donne aux enfants du groupe A / B / C ... une consigne : dessiner uniquement ses cheveux / ses yeux / sa bouche / son nez ...

De nouveaux groupes sont ensuite créés, chacun est constitué d'un A, d'un B, d'un C... Ils emportent avec eux leur objet et forment un bonhomme avec le dessin des cheveux, des yeux, du nez et de la bouche de chacun. Ils donnent à leur bonhomme un nom, puis se mettent d'accord sur ce que ce bonhomme « aime faire », ce qu'il « adore manger » ... Chaque groupe présente alors son bonhomme aux autres groupes.

- Une activité extérieure peut également être envisagée : dans un endroit bien dégagé et sur une surface plane, chaque enfant tient un miroir à hauteur de visage et regarde dans le miroir en marchant ... Il peut imaginer des histoires où il vole dans les nuages ...

Alternative Nombreux jeux d'approche et d'observation de l'environnement possibles.



Le set de 8 cloches accordées



18

FICHE ÉMOTIONS



NB

Ce set de 8 cloches accordées de do à do peut être actionné en secouant les cloches ou en appuyant sur un bouton placé au-dessus de chaque cloche. Une fiche d'activités accompagne ce set.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir d'un enfant

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Un enfant se positionne au centre de la pièce et met un bandeau cache-yeux. Tous les autres enfants se positionnent dans le local à des endroits différents (ou en cercle). Chacun d'eux reçoit une cloche (ou un autre objet qui émet un son : comme une bouteille remplie de riz). S'il n'y a pas suffisamment d'objets émettant un son, plusieurs enfants peuvent se regrouper. L'enfant avec les yeux bandés a pour objectif de retrouver tous les autres enfants en s'aidant du son qu'ils émettent.

NB

L'accueillant-e veille au fait qu'il n'y ait pas d'objets qui pourraient gêner les déplacements.

- En complément du livre « 10 comptines pour trois notes », l'accueillant-e peut proposer aux enfants de jouer des comptines en les laissant découvrir les notes à jouer. Il-elle peut aussi, dans le cadre d'une activité de relaxation, jouer lui / elle-même une comptine à l'aide des cloches et du livre.
- Le jeu avec ce set peut permettre à des enfants qui ont un accès limité à des activités culturelles de s'initier à l'éveil musical.



Les tampons 10 émotions



19

FICHE ÉMOTIONS



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir d'un participant

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e peut créer un rituel chaque matin avec les enfants pour discuter avec eux de ce qu'ils ressentent, de la manière dont ils se sentent dans le lieu d'accueil, dans le groupe. Comment se sentent-ils par rapport autres enfants, aux accueillant-e-s ? Se sentent-ils inclus dans les activités ?
- En complément de ce rituel, l'accueillant-e peut mettre un support à disposition des enfants pour qu'ils tamponnent leur humeur du jour. Il-Elle peut aussi leur demander de tamponner leur émotion à la fin de la journée. Il-elle peut ainsi savoir quelles émotions les enfants ont ressenti la veille et ce qu'ils ressentent le matin pour animer la discussion avec les enfants, par exemple, lors du moment de rassemblement au démarrage des activités.
- L'accueillant-e peut mettre les tampons à la disposition des enfants tout au long de la journée pour qu'ils puissent, s'ils le souhaitent, indiquer leurs émotions. Cela peut être un moyen pour les enfants d'attirer l'attention de l'accueillant-e s'ils n'osent pas directement lui parler d'une expérience qui les touche.



Une valise pleine d'émotions



20

FICHE ÉMOTIONS



NB

Cette valise contient différents objets et un carnet de suggestions d'activités pour aborder les émotions de base de différentes manières : par la parole, la lecture, le jeu avec des masques, des marionnettes, par la musique, etc.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Chaque enfant reçoit une image qui illustre une situation. Il est invité à raconter une histoire aux autres enfants afin de leur faire deviner l'émotion dont il s'agit (possibilités de faire deviner au travers d'un mime, d'un dessin, d'un mime collectif si les enfants sont réunis par paire,...)
- L'accueillant·e place dans le lecteur le CD contenu dans la valise et fait écouter les musiques aux enfants. Pendant ce temps, ceux-ci se déplacent en se mettant dans l'énergie dont il est question pour chaque morceau (colère, joie, ...) et en exprimant, par le corps, le geste, les yeux, ... l'émotion en question.

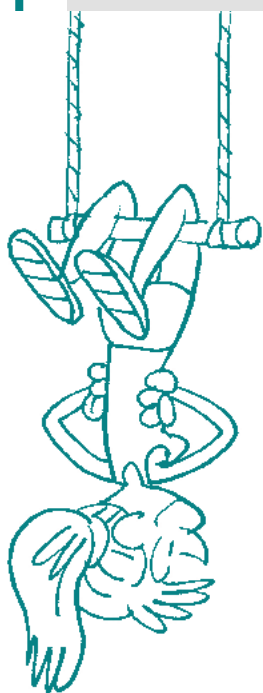
Alternative

L'accueillant·e diffuse le CD d'ambiance et quand il·elle arrête la musique, il·elle énonce à forte voix une émotion. Les enfants se figent en exprimant l'émotion.

- **Avec des enfants plus âgés** : ceux-ci sont répartis en quatre groupes où l'une des émotions de base sera découverte (joie, colère, peur et tristesse). Chaque groupe a, à sa disposition, des marionnettes à doigt, des masques et imagine une saynète qu'il interprètera en mettant en avant l'émotion déterminée.

Alternative

Possibilités de décliner les activités autour des émotions en utilisant du matériel divers (draps, lampe torche, ombres chinoises, un cadre en bois qui sert de théâtre, ...).



Les gourdins en tissu



21

FICHE ÉMOTIONS



NB

L'accueillant·e peut d'abord montrer aux enfants comment manipuler les gourdin pour mobiliser son énergie sans faire mal à l'autre. Une fois que les limites ont été clarifiées, l'accueillant·e peut laisser les enfants jouer entre eux.

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 8 ans
(ou en fonction de la capacité
des enfants à soulever
le gourdin)

NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir de 2 enfants,
chacun ayant un gourdin et un
bouclier

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Deux enfants jouent ensemble. Chacun d'eux prend un gourdin d'une couleur et le bouclier correspondant. L'objectif est de toucher le corps de son adversaire à l'aide du gourdin tout en se protégeant avec le bouclier. Les autres enfants peuvent jouer le rôle d'arbitre pour compter les « touches » et pour veiller au respect de règles élémentaires comme le respect de son adversaire. Cette activité peut permettre aux enfants d'évacuer un trop plein d'énergie. Cela peut, par exemple, être proposé avant une activité nécessitant d'être plus calme (relaxation, repas, discussion...).
- L'accueillant·e forme deux équipes de deux enfants. Dans chaque équipe, l'enfant qui a le gourdin doit toucher son adversaire qui tient le gourdin. Chacun d'eux étant aidé par un compagnon qui doit le protéger à l'aide du bouclier. Cette activité nécessite à la fois de la coordination et de la coopération entre les enfants. Cela est particulièrement intéressant pour renforcer les liens.
- L'accueillant·e délimite un grand cercle (avec une grande corde ou des objets mis bout-à-bout, par exemple). Un enfant met un bandeau cache-yeux et est placé au centre du cercle. Tous les autres enfants sont placés autour de lui et circulent en faisant le moins de bruit possible. L'enfant avec le gourdin essaie de toucher ses camarades pour les éliminer. Toutes les X minutes, l'accueillant·e réduit la taille du cercle jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul enfant au milieu.

