



SPORT ET AUTISME, UN COLLECTIF POUR L'INCLUSION

Partenaires scientifiques



Partenaires financiers



SPORT ET AUTISME, UN COLLECTIF POUR L'INCLUSION

GUIDE DES RECOMMANDATIONS

Un projet porté par Olivia Collet, Doctorante STAPS à l'Université Rennes 2 et Chargée d'étude chez PLAY International

En collaboration avec les laboratoires :



SOMMAIRE

LE PROJET « SPORT ET AUTISME, UN COLLECTIF POUR L'INCLUSION » ET PLAY INTERNATIONAL

RECOMMANDATIONS GENERALES

RECOMMANDATIONS SPECIFIQUES

REMERCIEMENTS



LE PROGRAMME « SPORT ET AUTISME, UN COLLECTIF POUR L'INCLUSION » ET PLAY INTERNATIONAL

Depuis quelques années, la compréhension et la prise en charge des Troubles du Spectre de l'Autisme (TSA) sont devenues un **enjeu important en termes de santé publique**. Le nombre de personnes diagnostiquées étant en constante augmentation, le TSA a été déclaré, en 2012, **grande cause nationale par les pouvoirs publics**.

C'est dans ce contexte qu'a été présenté le plan gouvernemental « **La stratégie autisme 2018-2022** ». Il a pour principal objectif l'inclusion des personnes ayant un TSA dans la société. Ce plan vise en partie à soutenir des **projets innovants**.

Ce projet « Sport et Autisme », à la fois **collectif** et **pluridisciplinaire**, s'inscrit dans la logique du plan gouvernemental. Il a pour objectif **d'améliorer la qualité de vie** des enfants présentant un TSA et de **favoriser leur inclusion sociale**, en se focalisant notamment sur la communication, les relations sociales et la motricité par le biais de l'activité physique et du jeu sportif.

Un projet en 4 grandes étapes :

1. **Diagnostic** scientifique et opérationnel
2. **Cocréation** d'un programme pédagogique d'éducation et d'inclusion par le jeu sportif
3. **Expérimentation** et **évaluation** des effets de cette approche
4. **Formation** des acteurs de terrain et **diffusion** des contenus

UN GUIDE DES RECOMMANDATIONS : POURQUOI ?

Ce guide des recommandations vient en complément les séances de jeu cocrées avec des professionnelles issues de l'Éducation Nationale et d'Instituts Médico-Éducatifs. Ce guide s'adresse à l'ensemble des professionnel·le·s exerçant auprès d'enfants ayant un TSA et souhaitant mobiliser l'Activité Physique (AP) dans leur accompagnement afin de favoriser l'inclusion sociale de ces derniers.

Ce guide contient des recommandations pouvant servir à des professionnel·le·s afin de construire leur propre pratique et leur propre prise en main des séances de jeu, en fonction du groupe et des thématiques éducatives abordées.



Mise en place d'un cadre bienveillant, structuré et prévisible

Il est fréquent que les enfants ayant un TSA entrent difficilement dans une activité qu'ils ne connaissent pas. Alors, en amont de la mise en place de chaque nouvelle séquence thématique, il est recommandé que *le-la professionnel-le prépare l'entrée dans l'activité*. Cela peut s'opérer par exemple par de la pédagogie contrainte en amont comme avec l'économie du jeton. Il faut que l'adulte favorise la possibilité d'anticipation / de prévisibilité pour l'enfant.

Aussi, *le-la professionnel-le adapte le niveau d'exigence demandé aux enfants* en fonction de la composition du groupe. L'adulte peut choisir de laisser entrer certain.es enfants progressivement dans le jeu par la découverte, l'observation des autres. Il est important que l'enfant puisse entrer dans les apprentissages à son rythme et puisse verbaliser ses difficultés éventuelles.

En *amont* de la séance de jeu, le-la professionnel-le doit s'assurer qu'un *cadre structuré et bienveillant* est mis en place ; il-elle doit prendre le temps d'expliquer les règles du jeu. Il est recommandé que l'activité se fasse dans un *lieu connu des enfants* ou, le cas échéant, qu'ils aient pu le découvrir avant l'activité sportive. Idéalement, le lieu de pratique a un minimum de sources de distractions. De même, il est préférable que l'activité soit menée par un adulte que les enfants connaissent.

Pour favoriser ce cadre structuré et prévisible, il est recommandé de *préciser comment l'activité se structure et de prévenir les enfants lorsqu'il y a un changement d'étape* dans l'évolution du jeu (par exemple, lorsque l'échauffement se termine et que le jeu commence).

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

Également, il est important de *favoriser la coopération* et de « limiter » la compétition. Pour ce faire, les séances de jeu sont construites de telle sorte à éviter l'élimination définitive. Cela permet également d'éviter les temps d'attente pour des enfants qui seraient éliminés.

Il est recommandé pour l'adulte d'utiliser un *support visuel* pour matérialiser les 3 étapes de l'activité. Tout au long de l'activité, ne pas hésiter à *annoncer les prochaines étapes*, ce qui permettra aux enfants d'anticiper et d'être sécurisé au long de l'activité.

Enfin, le·la professionnel·le peut mettre en place une « *carte stop* » ou une « *zone spéciale* » permettant aux enfants de signifier un mal-être possible ou lorsque quelque chose n'est pas compris. La « zone spéciale » permet à un enfant de prendre un temps de pause si il se sent en difficulté, et revenir dans l'activité lorsqu'il est prêt.

Adaptation du programme pédagogique

Les séances proposées sont *flexibles* afin d'être adaptables autant que nécessaire aux capacités des enfants.

De même qu'il n'est pas obligatoire de faire toutes les séances, la *répétition* d'une même séance est tout à fait recommandée. L'objectif est de passer à la séance de jeu suivante une fois que les objectifs de la précédente sont acquis. Dans la même logique, il est recommandé qu'à chaque début d'activité, l'adulte *reprenne la thématique et les apprentissages abordés* et, si nécessaire, les acquis de la séance précédente.

Inversement, si les enfants maîtrisent rapidement la base de jeu des séances, il est possible d'ajouter un défi de temps : soit deux équipes s'affrontent, soit les enfants doivent battre leur propre record de temps. Ces deux variables peuvent être introduite dans n'importe quelle séance.

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

Adaptation du·de la professionnel·le

Le·La professionnel·le doit *adapter sa communication* en fonction des capacités de compréhension des enfants. Il·elle doit pouvoir simplifier les consignes, faire des phrases courtes avec des mots simples. L'important est de s'assurer que les enfants aient compris les consignes, et, à terme, les objectifs. L'adulte doit aussi *s'assurer que les enfants neurotypiques adaptent leur communication* si nécessaire.

Également, si et seulement si, il n'y pas assez d'enfants pour mettre en place l'activité sportive et que toutes les règles de sécurité sont réunies, il *est possible pour l'adulte d'intégrer le jeu*, notamment lorsque deux professionnel·les sont présent·e·s sur la séance.

Aussi, si besoin est, le·la professionnel·le peut utiliser des *outils et/ou méthode utilisés dans l'accompagnement global de l'enfant ayant un TSA* comme le système à économie de jetons ou l'outil de communication « Makaton ». L'adulte peut aussi utiliser un *outil pour réguler la parole*, notamment lors du temps calme, comme un bâton de parole.

L'emploi d'un *étayage visuel des consignes* par des images, pictogrammes ou schémas qui sont associés à la répétition verbale peut aussi être envisagé, notamment lors du temps calme (par exemple : les annexes de la séance de jeu peuvent aussi servir de support à la verbalisation ou à l'expression d'un ressenti). Également, lors du jeu, il est recommandé que l'adulte *reformule autant de fois que nécessaire les consignes explicites* afin de s'assurer que tous les enfants aient compris. Si l'enfant a besoin de guidance, l'adulte peut utiliser, au lieu de la guidance verbale, l'imitation ou la guidance physique (si c'est possible avec l'enfant).

Situation de référence

Le·la professionnel·le peut placer une *caisse* au centre du terrain afin d'y transposer les objets sportifs à l'intérieur. Cela permet de renforcer l'aspect « *imprévu* » voulu dans les objectifs éducatifs spécifiques.

Lors du temps calme, il est nécessaire que *l'adulte raccroche le jeu et les échanges au quotidien et aux mots de l'enfant*. Un problème pour une personne n'est pas forcément un problème pour une autre. Le prolongement dans la vie quotidienne permet de faciliter la compréhension mais aussi de comprendre que la demande d'aide peut s'effectuer dans toutes situations. En d'autres termes, *la notion de transposition permet à l'enfant de comprendre que « l'aide » n'est pas que dans le jeu, mais aussi dans la vie quotidienne*.

Thématique éducative 1 : Imitation et attention conjointe

Adaptation du·de la professionnel·le

L'orientation du regard est un prérequis nécessaire pour que l'enfant participe aux séances de jeu. Il faut que l'adulte s'assure de l'acquisition en amont. La consigne de « regarder » doit être acquise. Il existe également des outils qui peuvent aider l'adulte à mobiliser l'attention conjointe chez l'enfant (par exemple : avec un bâton de parole).

RECOMMANDATIONS SPÉCIFIQUES

Au moment de l'échauffement, il faut *prendre le temps de montrer le(s) mouvement(s)* afin que les enfants, notamment les enfants ayant un TSA, assimilent les gestes à effectuer.

Si l'enfant ayant un TSA ne parvient pas à imiter ses camarades, *le-la professionnel-le peut aider cet enfant en l'imitant afin de faciliter la compréhension du fonctionnement de l'imitation* (Dawson & Adams, 1984 ; Dawson & Galpert, 1990). Il.elle peut également formuler des précisions à l'enfant telles que « regarde ton.ta camarade », « regarde bien comment il fait avec ses jambes », etc.

Le-la professionnel-le *doit attendre avant de faire de la guidance auprès de l'enfant ayant un TSA* ; cela permet de voir si ce dernier fait le mouvement de façon spontanée. Si le mouvement n'est pas reproduit ou s'il est incorrect, *le-la professionnel-le peut ajouter de la guidance*. Cette dernière peut être orale dans un premier temps (par exemple : dire à l'enfant de faire comme son camarade) puis elle peut être physique.

Le-la professionnel-le doit toujours garder en mémoire *l'importance de faire intégrer aux enfants, en fonction de leurs capacités, les trois rôles développés* aux termes de ce cycle de jeu, soit l'imité, l'imitateur et le guide.

Si les enfants maîtrisent le jeu, il est possible d'introduire un objet dans le déplacement (par exemple : faire des rebonds avec un ballon, marcher en arrière en faisant des spirales avec un ruban, corde à sauter etc.)

Structuration de l'activité

Il est recommandé *d'utiliser des plots de mêmes couleurs* afin de ne pas perturber ou détourner l'enfant de la fonction des plots (la fonction n'est pas corrélée à la couleur).

Également, *il est recommandé de reproduire les mêmes parcours* d'une séance à l'autre. Les objectifs spécifiques évoluant d'une séance à l'autre, la reproduction d'un même parcours permet aux enfants de porter leur attention sur les nouveaux éléments ajoutés.

Il est nécessaire de prendre en compte les *capacités et difficultés motrices/sensori-motrices* des enfants lors des déplacements. Une modification (simplification ou complexification) peut être envisagée afin d'inclure l'ensemble des enfants tout en répondant aux objectifs éducatifs.

Thématique éducative 2 : Communication verbale et non verbale

L'enfant doit maîtriser les différentes pratiques sportives associées ou abordées, tout comme avoir la connaissance des objets présents (par exemple : sur les différents types de ballons). Il faut que l'adulte s'assure de l'acquisition en amont. Il.elle peut éventuellement mettre en place des temps d'apprentissage spécifique.

La précision dans les règles du jeu est d'autant plus importante dans cette thématique qu'elle permet d'éviter toute confusion, trop-plein d'informations, ou d'inconnu. *Il faut être le. la plus clair.e possible sur le vocabulaire employé et la compréhension littérale* (par exemple : lorsque l'adulte parle de « magasin », par exemple, il est nécessaire de préciser que ce n'est pas un vrai magasin).

RECOMMANDATIONS SPÉCIFIQUES

Si le·la professionnel·le voit que l'enfant a de grandes difficultés de compréhension, il est possible de *redonner le nom de l'objet* et/ou de l'aider à le choisir. Il est également possible de demander à l'enfant de répéter le nom de l'objet après lui avoir rappelé et/ou lui demander de vous *indiquer le bon objet* du doigt.

Les enfants ayant plus de difficultés peuvent être mis en binôme avec un autre enfant à l'aise avec le jeu (notamment dans la zone centrale qui est source de sollicitations).

Il est recommandé de faire des ponts avec d'autres temps / d'autres contextes ; c'est-à-dire, penser à un *prolongement dans d'autres situations de la vie quotidienne* (par exemple : faire un jeu de société où les règles changent aussi, en classe, etc.). *Équilibrer les équipes* lors de la constitution mais aussi dans le choix des enfants appelés pour aller chercher l'objet sportif. S'il n'est pas possible de rééquilibrer, l'adulte peut aussi rééquilibrer les duels par *l'instauration de contraintes de déplacement différenciées*. Pour cela il peut utiliser les différents modes de déplacements vus au sein du premier jeu (imitation et attention conjointe).

Le·la professionnel·le doit être vigilant à ce que les enfants appliquent les *formules de politesse* (par exemple, quand l'acheteur reçoit l'objet du vendeur, il doit lui dire « *merci* »). Il est aussi possible pour l'adulte d'imposer aux enfants de dire « *bonjour* » lors de leur arrivée au magasin. Cela permet de travailler la « bonne conduite » et les règles de vie en communauté.

Thématique éducative 3 : Gestion des émotions

Dans le cas où le groupe comporte des enfants avec de fortes difficultés à reconnaître des émotions, il est recommandé de choisir *deux émotions très éloignées l'une de l'autre* pour faciliter la différenciation (par exemple, choisir l'émotion « joie » et l'émotion « tristesse »).

Dans le cas où les séances sont faites en opposant 2 ou 3 émotions, il est recommandé de refaire autant de séances que nécessaire afin de *travailler l'ensemble des émotions primaires*.

Dans le cas où l'enfant ne parvient pas à imiter l'émotion sur l'illustration, il est recommandé que *le-la professionnel-le imite soi-même l'émotion pour faciliter la compréhension* ; puis le-la professionnel-le demande à l'enfant de l'imiter. Cela permet à l'enfant de comprendre et de s'approprier l'émotion. Concernant les « solutions adaptées », le même procédé peut être mis en place.

Aussi, si les illustrations proposées sur les annexes bloquent l'enfant à imiter l'émotion, il est recommandé, dans un premier temps, de *changer les annexes* par des photos de l'enfant (ou de quelqu'un qu'il connaît) mimant chaque émotion.

Au moment du temps calme, il est recommandé de *prendre le temps d'expliquer qu'il est normal de ressentir des émotions, même si elles sont négatives*, mais qu'il y a des *manières plus ou moins adaptées* de les gérer. C'est également le moment propice à *expliquer qu'une émotion peut se ressentir avec plus ou moins d'intensité* (par exemple : chacun.e peut ressentir plus ou moins de joie à l'annonce d'une bonne nouvelle).

Étant donné qu'il existe plusieurs solutions possibles pour gérer ses émotions, le choix de « la bonne solution » tout comme l'intensité de l'émotion ressentie, *dépend de chacun*. Il est important que l'adulte le précise aux enfants, notamment lors du temps calme.

REMERCIEMENTS

L'équipe de PLAY International remercie l'ensemble des acteurs qui ont participé à l'élaboration de ce programme pédagogique de la phase de diagnostic à la phase d'expérimentation en passant par la phase de cocréation.

Nous espérons que la mobilisation des professionnels à chaque étape du processus permettra de répondre plus encore aux objectifs du programme, et à renforcer la pertinence des contenus pédagogiques à destination des bénéficiaires.

Partenaires scientifiques



Partenaires financiers



IMITATION ET ATTENTION CONJOINTE

Objectifs finaux :

- Savoir imiter les mouvements du corps et la parole
- Savoir imiter de façon spontanée

Séance 1 : Savoir où regarder pour imiter l'adulte	Séance 2 : Savoir guider l'autre pour imiter, et être guidé	Séance 3 : Savoir choisir entre plusieurs possibilités d'imitation, ou imiter plusieurs configurations possibles	Séance 4 : Imaginer ce qui pourrait être imité et imiter ce qui a été choisi par l'autre	Séance 5 : Imiter un autre mouvement que le déplacement
---	--	---	---	--

Objectifs spécifiques de la Séance 1 :

- Installer la base de jeu avec les enfants (première séance, découverte du jeu)
- Installer logique d'imitation (avec l'adulte) et expliciter la thématique avec les enfants

Objectifs spécifiques de la Séance 2 :

- Installer l'imitation entre pairs
- Savoir être guidé pour mieux imiter les autres, et savoir guider les autres pour qu'ils imitent mieux

Objectifs spécifiques de la Séance 3 :

- Choisir entre plusieurs mouvements à imiter
- Être capable de reproduire différents types de déplacements / mouvements

Objectifs spécifiques de la Séance 4 :

- Créer son propre mouvement / mode de déplacement qui devra être imité par un autre
- Reproduire un mode de déplacement imaginé par les autres

Objectifs spécifiques de la Séance 5 :

- Savoir imiter l'autre et être imité
- Savoir imiter un autre mouvement que le déplacement

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupe de
6 enfants

Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x30

1 ÉCHAUFFEMENT

🕒 5'

Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. L'adulte fait des gestes, et dit aux enfants de l'imiter. On commence par 1 membre (par exemple : bouger les jambes / monter les genoux / lever les bras, etc.), et ainsi de suite. Verbaliser ce à quoi il faut faire attention (« regardez mes jambes », « regarder mes doigts », etc.).

Variable : pour augmenter la difficulté, demander d'imiter deux mouvements en même temps (exemple : lever les jambes en tapant dans les mains).

Changement d'étape

2 ACTIVITÉ PHYSIQUE

🕒 15-20'

Les enfants sont positionnés en ligne derrière l'adulte. L'adulte fait le parcours, et les enfants le suivent. Faire une première fois le parcours en marchant.

Une fois le parcours compris par les enfants, refaire le parcours avec des modes de déplacements différents (voir [annexe](#)). Si besoin, verbaliser ce qu'il faut regarder (ou faire verbaliser aux enfants du groupe), tout en vérifiant que les enfants imitent bien le geste (l'adulte peut adapter son degré « d'exigence » de l'imitation en fonction de son groupe et des capacités particulières de chaque enfant).

Si un enfant a des difficultés à imiter, l'adulte va chercher à aider l'enfant dans sa compréhension du mouvement à imiter, et peut le guider, verbalement et/ou physiquement.

Variable :

- Pour initier l'imitation chez un enfant ayant un TSA, il est possible de commencer par l'imiter lui (aussi bien les autres enfants que l'accompagnant).
- Pour favoriser la coopération (et préparer la session 2), les enfants peuvent être divisés en 2 groupes : un groupe qui imite et un groupe qui observe et donne des conseils aux autres pour qu'ils imitent au mieux le mode de déplacement.

Changement d'étape

3 TEMPS CALME

🕒 5'

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'imitation que je ne peux réussir qu'en mobilisant l'attention conjointe. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Pour quelle(s) raison(s) vous avez ou n'avez pas réussi ?
- Qu'est qu'il fallait faire pour réussir l'activité ?
- Est-ce que dans la vie quotidienne il faut aussi imiter les autres des fois ? Pourquoi ?
- Avez-vous des exemples ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce qu'il fallait regarder l'adulte pour réussir l'activité ? Que fallait-il regarder ?
- Quand j'ai observé et imité l'adulte, cela m'a-t-il permis de réussir ?
- Dans la vie quotidienne, est-ce que j'imité des personnes des fois ? Si oui, quand ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

SÉANCE 1

IMITATION ET ATTENTION CONJOINTE

Objectifs finaux :

- Savoir imiter les mouvements du corps et la parole
- Savoir imiter de façon spontanée

Séance 1 :
Savoir où regarder pour imiter l'adulte

Séance 2 :
Savoir guider l'autre pour imiter, et être guidé

Séance 3 :
Savoir choisir entre plusieurs possibilités d'imitation, ou imiter plusieurs configurations possibles

Séance 4 :
Imaginer ce qui pourrait être imité et imiter ce qui a été choisi par l'autre

Séance 5 :
Imiter un autre mouvement que le déplacement

Objectifs spécifiques de la Séance 2 :

- Installer l'imitation entre pairs
- Savoir être guidé pour mieux imiter les autres, et savoir guider les autres pour qu'ils imitent mieux

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x10

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

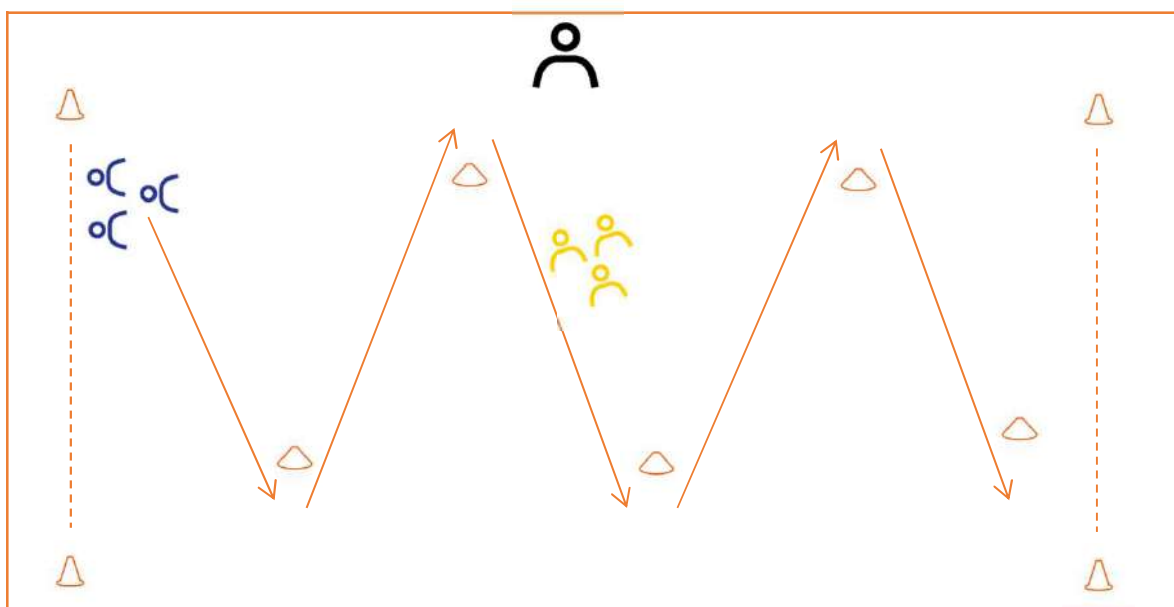
5'

PRÉPARATION

Installer le terrain pour créer un parcours à l'aide de plots (voir schéma ci-dessous), avec une zone de départ et une zone d'arrivée de part et d'autre du terrain.

MATÉRIEL

- 10 plots
- Bandes de marquage au sol
- 1 chronomètre
- 1 Annexe



Le parcours peut être modifié (simplifié ou complexifié) en fonction du groupe. L'adulte est représenté en noir ici, il peut également être intégré dans un groupe (voir verso, étape 2).

1

ÉCHAUFFEMENT

🕒 5'

Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. L'adulte fait des gestes, et dit aux enfants de l'imiter. On commence par 1 membre (par exemple : bouger les jambes / monter les genoux / lever les bras, etc.), et ainsi de suite. Verbaliser ce à quoi il faut faire attention (« regardez mes jambes », « regarder mes doigts », etc.). Après quelques mouvements, chaque enfant proposera ensuite un mouvement qui sera imité par tous les autres, et ainsi de suite (relais régulé par l'adulte).

Variable : pour aller plus loin dans l'attention conjointe, l'adulte peut également proposer des orientations du regard (ex : « je regarde le plafond », « je regarde la porte », tous les enfants devront regarder au même endroit que lui).

Changement d'étape

2

ACTIVITÉ PHYSIQUE

🕒 15-20'

Des groupes de 2 ou 3 enfants sont constitués. Dans chaque groupe, chacun a un rôle :

- Un enfant fait le parcours avec une contrainte de déplacement (l'adulte lui dira laquelle, choisie en [annexe](#)) ;
- Un enfant imite le premier pour se déplacer de la même manière que lui ;
- Le troisième enfant est le guide : il donne des conseils à « l'imitateur » pour qu'il imite au mieux. Les conseils ne peuvent être que sur des membres du corps à regarder (par exemple : « regarde ses jambes », « regarde ses mains », etc.). S'il n'y a que 2 enfants par groupe, l'enfant guide est aussi celui qui montre le mouvement.

À la fin du parcours, les enfants recommencent en changeant de rôle. En s'adaptant au groupe et aux capacités de chacun, l'adulte essaie de faire tourner les enfants pour qu'ils passent sur chaque rôle.

Variable pour diminuer la difficulté, la guidance peut également être physique, ou dans certains groupes le « guide » peut être remplacé par l'adulte accompagnant.

L'objectif de l'équipe est de réussir le parcours. L'adulte vérifie que les enfants imitent bien.

Variable : pour augmenter la difficulté et/ou introduire une dimension compétitive, faire « la course » entre toutes les équipes.

Changement d'étape

3

TEMPS CALME

🕒 5'

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'imitation que je ne peux réussir qu'en mobilisant l'attention conjointe. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Qu'est-ce qu'il fallait faire pour réussir ?
- Qu'est-ce qui vous a aidé ?
- Est-ce que dans la vie quotidienne il faut aussi imiter les autres des fois ? Est-ce qu'il existe aussi des personnes qui peuvent nous « guider » ?
- Avez-vous des exemples ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce qu'écouter les conseils du « guide » permettait de réussir l'activité ?
- Est-ce que lorsque le « guide » me disait de regarder à un endroit, et que je le faisais, ça m'aidait à savoir comment faire le même mouvement ?
- Dans la vie quotidienne, est-ce qu'il y a des personnes qui m'aident à savoir comment me comporter ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

IMITATION ET ATTENTION CONJOINTE

Objectifs finaux :

- Savoir imiter les mouvements du corps et la parole
- Savoir imiter de façon spontanée

Séance 1 :
Savoir où regarder
pour imiter l'adulte

Séance 2 :
Savoir guider l'autre
pour imiter, et être
guidé

Séance 3 :
Savoir choisir entre
plusieurs possibilités
d'imitation, ou imiter
plusieurs
configurations
possibles

Séance 4 :
Imaginer ce qui
pourrait être imité et
imiter ce qui a été
choisi par l'autre

Séance 5 :
Imiter un autre
mouvement que le
déplacement

Objectifs spécifiques de la Séance 3 :

- Choisir entre plusieurs mouvements à imiter
- Être capable de reproduire différents types de déplacements / mouvements

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x10

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITÉ

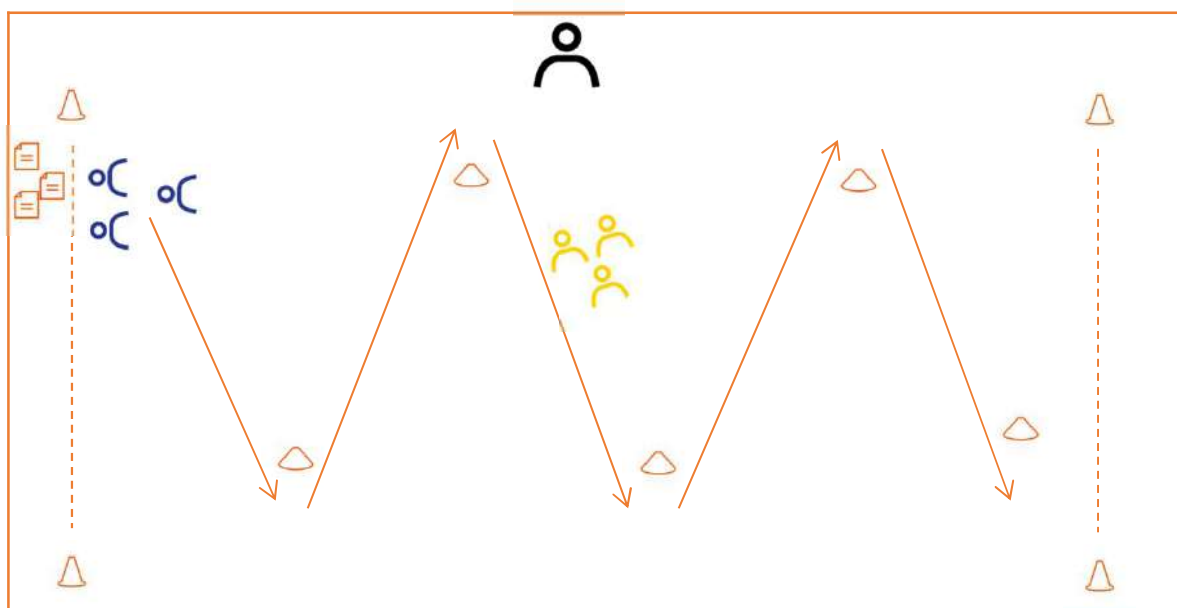
5'

PRÉPARATION

Installer le terrain pour créer un parcours à l'aide de plots (voir schéma ci-dessous), avec une zone de départ et une zone d'arrivée de part et d'autre du terrain.

MATÉRIEL

- 10 plots
- Bandes de marquage au sol
- 1 chronomètre
- 1 Annexe



Le parcours peut être modifié (simplifié ou complexifié) en fonction du groupe. L'adulte est représenté en noir ici, il peut également être intégré dans un groupe (voir verso, étape 2).

Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. Les enfants piochent à tour de rôle un mouvement (dans l'*annexe*), qui sera utilisé pour la suite du jeu, que les autres imitent (relai régulé par l'adulte). L'adulte peut intervenir pour guider les enfants dans leurs imitations (en leur soulignant ce à quoi il faut prêter attention : « regardez ses mains », « regardez ses jambes »...) et est vigilant à ce que tous les enfants voient la carte et son pictogramme.

Changement d'étape

Des groupes de 2 ou 3 enfants sont constitués. Dans chaque groupe, chacun a un rôle :

- Un enfant fait le parcours avec une contrainte de déplacement – il doit piocher 3 *annexes*, puis choisit, parmi les 3, celle qu'il va imiter (en *variable*, il est possible de proposer une pioche plus ou moins importante). Si possible, l'enfant imite directement à partir du pictogramme sans avoir une nouvelle démonstration de l'adulte.
- Un enfant imite le premier pour se déplacer de la même manière que lui.
- Le troisième enfant est le guide : il donne des conseils à « l'imitateur » pour qu'il imite au mieux. Les conseils ne pourront être que sur des membres du corps à regarder (par exemple : « regarde ses jambes », « regarde ses mains », etc. S'il n'y a que 2 enfants par groupe, l'enfant guide est aussi celui qui montre le mouvement.

Seul l'enfant qui a pioché et le guide auront le droit de regarder la carte et le pictogramme.

À la fin du parcours, les enfants recommencent en changeant de rôle. En s'adaptant au groupe et aux capacités de chacun, l'adulte essaie de faire tourner les enfants pour qu'ils passent sur chaque rôle.

Variable : pour diminuer la difficulté, la guidance peut également être physique, ou pour certains groupes le « guide » peut être remplacé par l'adulte accompagnant.

Si le rôle de guide n'est pas pertinent, 2 enfants peuvent imiter un troisième.

L'objectif de l'équipe est de réussir le parcours. L'adulte vérifie que les enfants imitent bien.

Variable : pour augmenter la difficulté et/ou introduire une dimension compétitive, faire « la course » entre toutes les équipes.

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'imitation que je ne peux réussir qu'en mobilisant l'attention conjointe. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Qu'est-ce qu'il fallait faire pour réussir ?
- Qu'est-ce qui vous a aidé ?
- Est-ce que dans la vie quotidienne il faut aussi imiter les autres des fois ?
- Lorsque vous avez choisi une annexe, qu'est-ce qui vous a orienté dans votre choix ?
- Avez-vous des exemples ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que devoir choisir le mouvement était difficile ?
- Est-ce que le « guide » vous a aidé à imiter les mouvements ?
- Dans la vie quotidienne, est-ce que j'imité tout ce que les autres font ou je choisis ce que j'imité ?
- Est-ce qu'il y a des personnes que j'imité plus que les autres ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

IMITATION ET ATTENTION CONJOINTE

Objectifs finaux :

- Savoir imiter les mouvements du corps et la parole
- Savoir imiter de façon spontanée

Séance 1 : Savoir où regarder pour imiter l'adulte	Séance 2 : Savoir guider l'autre pour imiter, et être guidé	Séance 3 : Savoir choisir entre plusieurs possibilités d'imitation, ou imiter plusieurs configurations possibles	Séance 4 : Imaginer ce qui pourrait être imité et imiter ce qui a été choisi par l'autre	Séance 5 : Imiter un autre mouvement que le déplacement
---	--	---	---	--

Objectifs spécifiques de la Séance 4 :

- Créer son propre mouvement / mode de déplacement qui devra être imité par un autre
- Reproduire un mode de déplacement imaginé par les autres

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x10

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

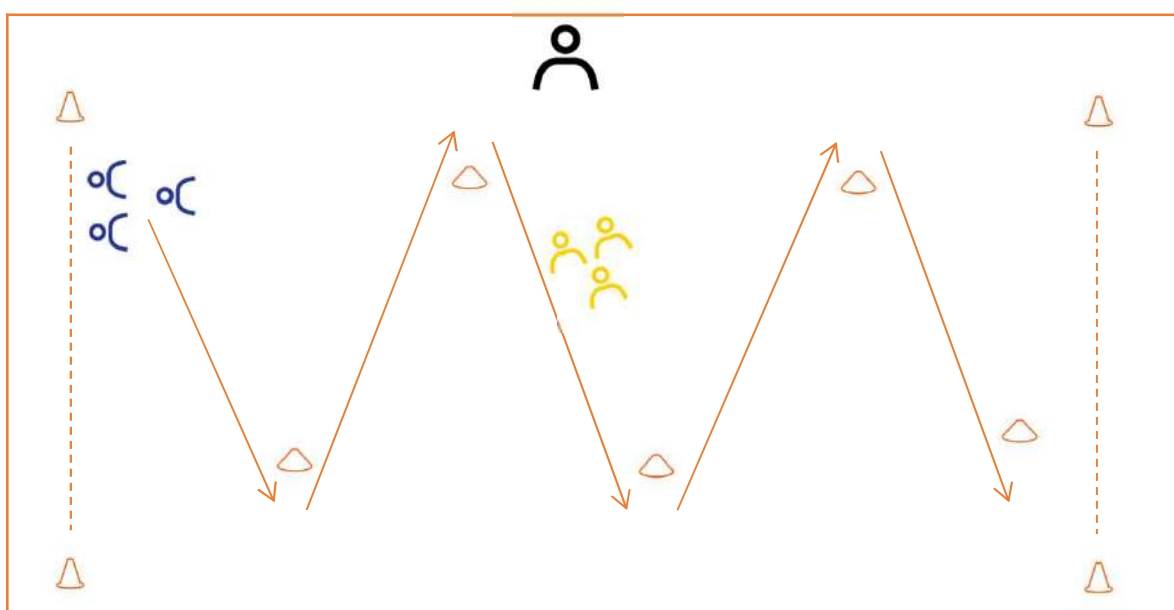
5'

PRÉPARATION

Installer le terrain pour créer un parcours à l'aide de plots (voir schéma ci-dessous), avec une zone de départ et une zone d'arrivée de part et d'autre du terrain.

MATÉRIEL

- 10 plots
- Bandes de marquage au sol
- 1 chronomètre
- 1 Annexe



Le parcours peut être modifié (simplifié ou complexifié) en fonction du groupe. L'adulte est représenté en noir ici, il peut également être intégré dans un groupe (voir verso, étape 2).

Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. Les enfants proposent à tour de rôle un mouvement que les autres devront imiter. Pour favoriser l'imitation spontanée, l'adulte ne donne la consigne que brièvement (sans détailler ce qu'il faut observer etc.). L'adulte peut cependant intervenir pour guider les enfants dans leurs imitations (en leur soulignant ce à quoi il faut prêter attention : « *regardez ses mains* », « *regardez ses jambes* »...).

Variable : au lieu de faire le tour du cercle, l'adulte nomme au hasard l'enfant qui va proposer un nouveau mouvement.

Changement d'étape

Des groupes de 2 ou 3 enfants sont constitués. Dans chaque groupe, chacun a un rôle :

- Un enfant fait le parcours avec une forme de déplacement, qu'il va devoir imaginer.
- Un enfant imite le premier pour se déplacer de la même manière que lui.
- Le troisième enfant est le guide : il va donner des conseils à « l'imitateur » pour qu'il imite au mieux. Les conseils ne peuvent être que sur des membres du corps à regarder (par exemple : « *regarde ses jambes* », « *regarde ses mains* », etc.). Le guide n'a pas de mouvement initial ou de pictogramme sur lequel se référer, il doit donc être très attentif au mouvement proposé. S'il n'y a que 2 enfants par groupe, l'enfant guide est aussi celui qui montre le mouvement.

À la fin du parcours, les enfants recommencent en changeant de rôle. En s'adaptant au groupe et aux capacités de chacun, l'adulte essaie de faire tourner les enfants pour qu'ils passent sur chaque rôle.

Variable :

- Pour diminuer la difficulté, la guidance peut également être physique, ou dans certains groupes le « guide » peut être remplacé par l'adulte accompagnant.
- Pour augmenter la difficulté, les guides peuvent être transformés en imitateurs.

L'objectif de l'équipe est de réussir le parcours. L'adulte vérifie que les enfants imitent bien.

Variable compétitive : Si un défaut d'imitation est observé, le groupe d'enfants recommence le parcours depuis le début. L'objectif est d'être le premier groupe à terminer le parcours.

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'imitation que je ne peux réussir qu'en mobilisant l'attention conjointe. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ? Qu'est-ce qu'il fallait faire pour réussir ?
- Est-ce que c'était difficile de ne pas avoir de pictogramme ? Pourquoi ? Qu'est-ce qu'il fallait faire ?
- Est-ce que dans la vie quotidienne je dois beaucoup observer ce qu'il se passe autour de moi ? Pourquoi ?
- Avez-vous des exemples ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que c'était difficile d'imiter une personne sans avoir de pictogramme ?
- Est-ce que pour réussir, il fallait bien observer l'autre ?
- Dans la vie quotidienne, est-ce que c'est important aussi de bien observer les autres ?
- Est-ce qu'il y a des personnes que je dois particulièrement observer ?
- Si, en variable, il n'y a plus de guide : Était-il plus difficile d'imiter un mouvement sans guide ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

IMITATION ET ATTENTION CONJOINTE

Objectifs finaux :

- Savoir imiter les mouvements du corps et la parole
- Savoir imiter de façon spontanée

Séance 1 : Savoir où regarder pour imiter l'adulte	Séance 2 : Savoir guider l'autre pour imiter, et être guidé	Séance 3 : Savoir choisir entre plusieurs possibilités d'imitation, ou imiter plusieurs configurations possibles	Séance 4 : Imaginer ce qui pourrait être imité et imiter ce qui a été choisi par l'autre	Séance 5 : Imiter un autre mouvement que le déplacement
---	--	---	---	--

Objectifs spécifiques de la Séance 5 :

- Savoir imiter l'autre et être imité
- Savoir imiter un autre mouvement que le déplacement

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x10

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

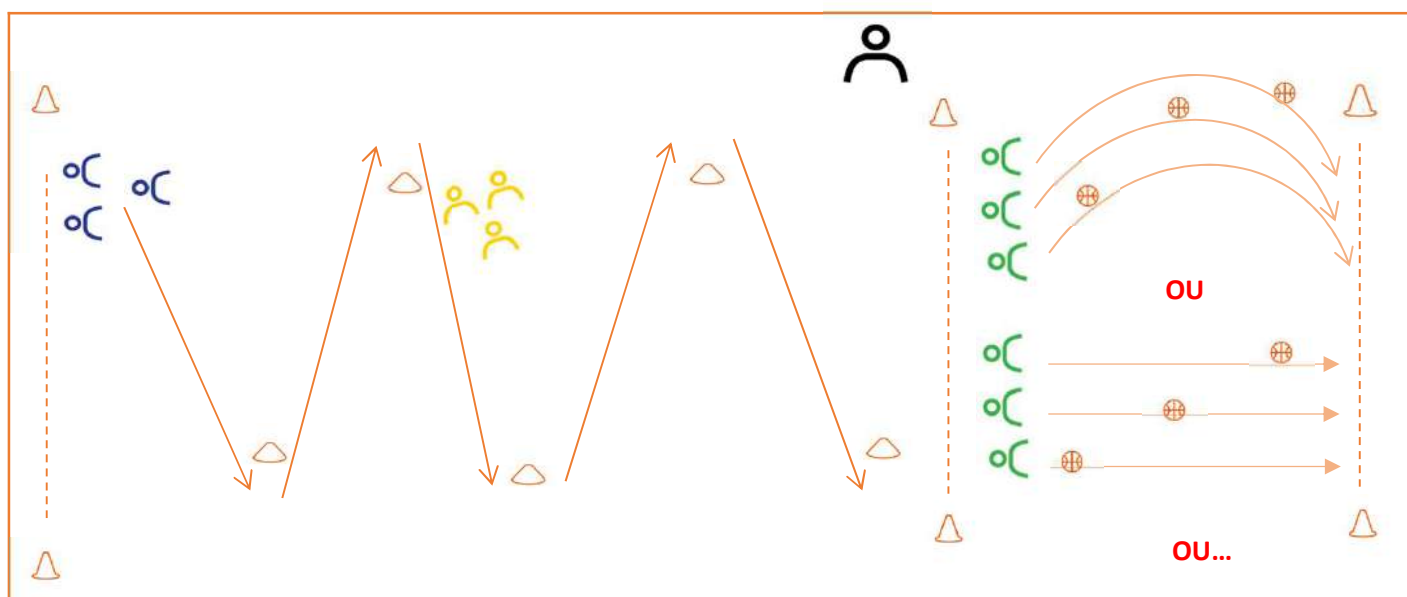
5'

PRÉPARATION

Installer le terrain pour créer un parcours à l'aide de plots (voir schéma ci-dessous), avec une zone de départ et une zone d'arrivée de part et d'autre du terrain.

MATÉRIEL

- 10 plots
- Bandes de marquage au sol
- 1 chronomètre
- 1 Annexe
- 4 ballons mousse



Le parcours peut être modifié (simplifié ou complexifié) en fonction du groupe. L'adulte est représenté en noir ici, il peut également être intégré dans un groupe (voir verso, étape 2).

Les enfants se mettent en cercle. Les enfants ont chacun un ballon en mousse dans la main. Chacun leur tour, ils doivent proposer un mouvement avec le ballon (sans le lancer, ballon tenu, par exemple : « *toucher par terre avec la balle* », « *serrer la balle contre soi* », etc.) que les autres doivent imiter. L'adulte peut intervenir pour guider les enfants dans leurs imitations.

Variable : selon le groupe et son écoute, faire le même échauffement avec des lancés de balle.

Changement d'étape

Des groupes de 2 ou 3 enfants sont constitués. Dans chaque groupe, chacun a un rôle :

- Un enfant fait le parcours avec une contrainte de déplacement, qu'il doit imaginer.
- Les deux autres enfants imitent le premier (le rôle de guide disparaît, si nécessaire, l'adulte peut aider l'enfant en proposant une guidance légère).

À la fin du parcours, les enfants recommencent en changeant de rôle. En s'adaptant au groupe et aux capacités de chacun, l'adulte essaie de faire tourner les enfants pour qu'ils passent sur chaque rôle.

Variable : pour diminuer la difficulté la guidance pourra également être physique.

L'objectif de l'équipe est de réussir le parcours. L'adulte vérifie que les enfants imitent bien.

Ce n'est que lorsqu'ils ont fait le parcours en entier que l'adulte leur propose de lancer un ballon de la même manière que lui (*par exemple : en cloche, en le faisant rouler par terre, en l'envoyant fort contre le sol, etc.*)

Variable : une fois la logique de jeu installée, les enfants pourront eux-mêmes proposer un mode de lancé de ballon.

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'imitation que je ne peux réussir qu'en mobilisant l'attention conjointe. Plusieurs manières d'amener le sujet pourront être utilisées :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ? Qu'est-ce qu'il fallait faire pour réussir ?
- Qu'est qui a été ajouté à la fin ? Que fallait-il faire ?
- Est-ce qu'il a fallu appliquer les mêmes conseils que pour le parcours ?
- Est-ce que dans la vie quotidienne aussi il faut appliquer des conseils dans des endroits différents ? Lesquels ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que pour lancer le ballon il fallait aussi bien regarder l'autre pour savoir comment le lancer ?
- Est-ce qu'il est important de regarder et d'imiter les autres dans plusieurs situations, comme à l'école / à la maison / au supermarché... ?
- Est-ce qu'imiter les autres ça peut m'aider à apprendre comment me comporter ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la session

COMMUNICATION

Objectifs finaux :

- Savoir répondre à une sollicitation en mobilisant la communication verbale et non verbale
- Savoir initier l'échange en mobilisant la communication verbale et non-verbale

Séance 1 :
Savoir recevoir et comprendre une demande ; savoir y répondre correctement

Séance 2 :
Savoir émettre une demande en m'appuyant sur différents modes de communication

Séance 3 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée

Séance 4 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée ; poursuivre l'interaction tout au long du jeu

Objectifs spécifiques de la Séance 1 :

- Découvrir et comprendre la forme de jeu
- Savoir recevoir et comprendre une demande
- Savoir répondre correctement à une demande

Objectifs spécifiques de la Séance 2 :

- Savoir émettre une demande
- Utiliser différents modes de communication

Objectifs spécifiques de la Séance 3 :

- Savoir émettre une demande en la mimant ou en la décrivant
- Savoir répondre à une demande qui est explicitée par le mime ou la description

Objectifs spécifiques de la Séance 4 :

- Savoir émettre une demande explicitée
- Savoir répondre à une demande explicitée
- Durant un échange sportif, savoir maintenir une interaction avec un pair

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x10

COMMUNICATION

Objectifs finaux :

- Savoir répondre à une sollicitation en mobilisant la communication verbale et non verbale
- Savoir initier l'échange en mobilisant la communication verbale et non-verbale

Séance 1 :
Savoir recevoir et comprendre une demande ; savoir y répondre correctement

Séance 2 :
Savoir émettre une demande en m'appuyant sur différents modes de communication

Séance 3 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée

Séance 4 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée ; poursuivre l'interaction tout au long du jeu

Objectifs spécifiques de la Séance 1 :

- Découvrir et comprendre la forme de jeu
- Savoir recevoir et comprendre une demande
- Savoir répondre correctement à une demande

En inclusion / mixité

30 – 45 minutes

Groupes de 3 à 6 enfants

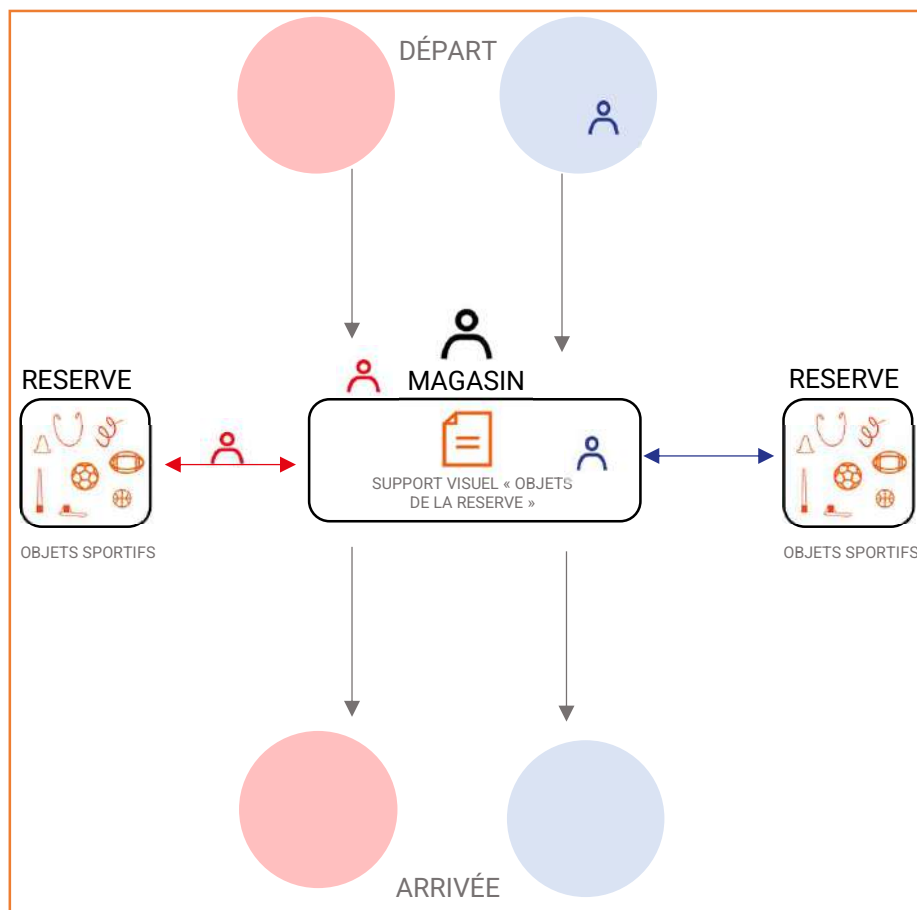
Âge 6-11 ans

Terrain min. 20x10

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

5'

Installer le terrain pour créer une zone de départ, une zone « **Magasin** » avec ses deux « **Réserves** » (une par équipe) un peu plus loin, et une zone finale.



MATÉRIEL

- 12 bandes de marquage au sol
- Matériel sportif (ballons, rubans, balles, etc.)
- 1 chronomètre
- 1 annexe

Le parcours peut être adapté en fonction du groupe et de leur apprentissage.

Si les enfants sont peu nombreux, il est possible de ne faire qu'une équipe, avec une zone de départ, une zone d'arrivée et une réserve.

Lors des premières séances, il est possible de mettre moins d'objets sportifs dans la réserve.

Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. L'adulte fait des gestes, et demande aux enfants de l'imiter, de manière à échauffer tout le corps (bouger les mains, les jambes, sauter en l'air, etc.)

L'adulte prend ensuite un objet (parmi ceux utilisés pour la suite du jeu), le nomme, et fait un mouvement avec, puis tour à tour les enfants se passe l'objet, le nomme et font ce même geste.

Variable : faire varier le nombre d'objets en fonction du groupe.

Changement d'étape

Les enfants sont divisés en 2 équipes. Puis, l'activité se déroule en 4 étapes :

- 1/ Un enfant **sort de la zone de départ** pour se rendre au **Magasin**.
- 2/ Une fois au **Magasin**, il trouve un **vendeur** (lors de cette première séance, les enfants les plus en difficulté n'occuperont que ce rôle de vendeur, pour être en réception de la demande), et lui **demande un objet du magasin**. Pour ce faire, il a le choix entre plusieurs modes de communication (voir [annexe](#)).
- 3/ Ensuite, depuis le **Magasin**, le vendeur se rend en **Réserve** (un peu éloignée) pour aller chercher l'objet demandé et le rapporter à l'acheteur.
- 4/ Enfin, l'enfant acheteur sort du **Magasin** et se rend dans la **zone d'arrivée** pour y déposer son objet.

Lorsque l'ensemble du parcours est effectué, l'enfant revient dans la zone de départ en passant sur le côté du terrain, l'adulte fait alors signe à son coéquipier de partir (pour dynamiser le jeu, le départ du joueur suivant peut être donné plus tôt). À ce moment-là, il est possible de faire changer de rôle les enfants (le vendeur devient acheteur et un des acheteurs devient vendeur).

Dans un temps imparti (environ 4 min) l'objectif des enfants est de rapporter un maximum d'objets dans leur zone d'arrivée, leur but étant d'en avoir plus que l'équipe adverse à la fin de la partie. Jouer 2 à 3 parties. Si besoin, accompagner les enfants dans leur communication tout au long du jeu.

Variable : Pour les étapes 1, 3 et 4, des contraintes de déplacement peuvent être imposées par l'adulte (cf. [annexe](#)).

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur la communication. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Que fallait-il faire pour réussir ?
- Est-ce qu'il existe qu'une seule manière de communiquer ?
- Dans la vie quotidienne, est-ce que tout le monde communique de la même façon ?
- Que faut-il faire pour communiquer ? Comment vous préférez communiquer dans votre vie quotidienne ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Fallait-il communiquer pour réussir l'activité ?
- Parler est-il le seul moyen de communiquer ?
- Préférez-vous communiquer avec : des mots / des gestes / des images ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

COMMUNICATION

Objectifs finaux :

- Savoir répondre à une sollicitation en mobilisant la communication verbale et non verbale
- Savoir initier l'échange en mobilisant la communication verbale et non-verbale

Séance 1 :
Savoir recevoir et comprendre une demande ; savoir y répondre correctement

Séance 2 :
Savoir émettre une demande en m'appuyant sur différents modes de communication

Séance 3 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée

Séance 4 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée ; poursuivre l'interaction tout au long du jeu

Objectifs spécifiques de la Séance 2 :

- Savoir émettre une demande
- Utiliser différents modes de communication

En inclusion / mixité

30 – 45 minutes

Groupes de 3 à 6 enfants

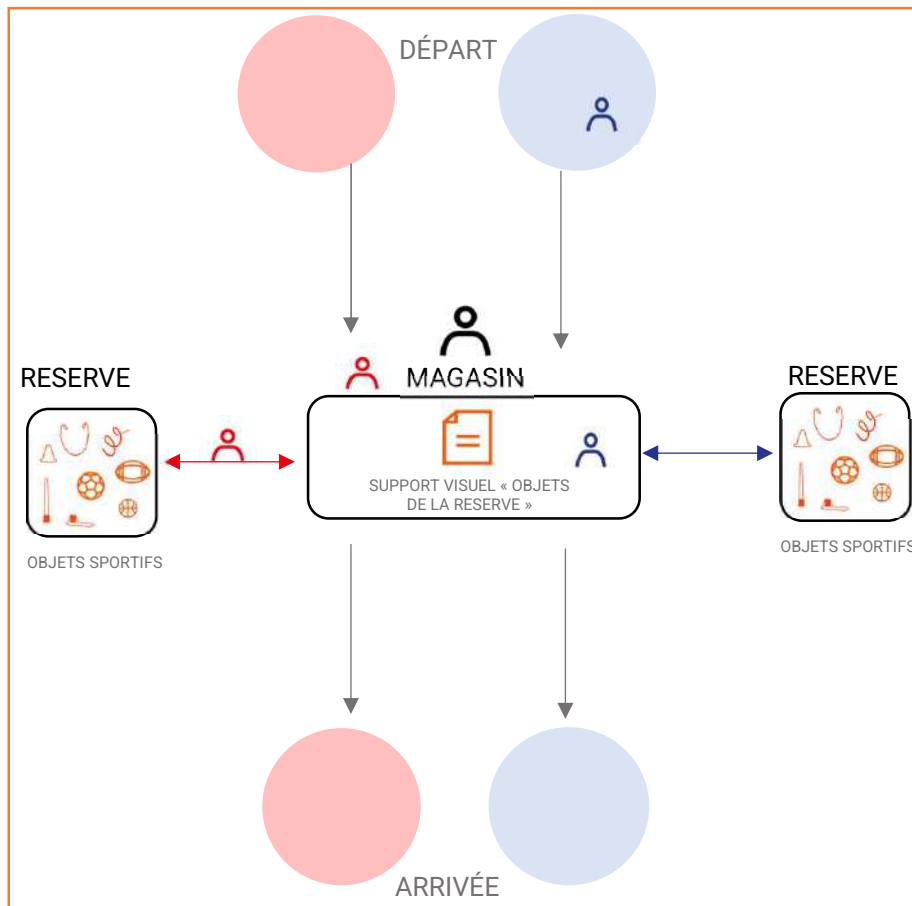
Âge 6-11 ans

Terrain min. 20x10

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

5'

Installer le terrain pour créer une zone de départ, une zone « **Magasin** » avec ses deux « **Reserves** » (une par équipe) un peu plus loin, et une zone finale.



MATÉRIEL

- 12 bandes de marquage au sol
- Matériel sportif (ballons, rubans, balles, etc.)
- 1 chronomètre
- 1 annexe

Le parcours peut être adapté en fonction du groupe et de leur apprentissage.

Si les enfants sont peu nombreux, il est possible de ne faire qu'une équipe, avec une zone de départ, une zone d'arrivée et une réserve.

Lors des premières séances, il est possible de mettre moins d'objets sportifs dans la réserve.

Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. L'adulte fait des gestes, et demande aux enfants de l'imiter, de manière à échauffer tout le corps (bouger les mains, les jambes, sauter en l'air, etc.)

L'adulte prend ensuite un objet (parmi ceux utilisés pour la suite du jeu), le nomme, et fait un mouvement avec, puis tour à tour les enfants se passe l'objet, le nomme et font ce même geste. À chaque passage d'objet, demander à l'enfant de verbaliser ou de signifier ce passage d'objet (par exemple : « Je te donne le ballon » ; « Merci pour le ballon », etc.).

Variable : faire varier le nombre d'objets en fonction du groupe.

Changement d'étape

Les enfants sont divisés en 2 équipes. L'activité se déroule en 5 étapes :

- 1/ Un enfant **sort de la zone de départ** pour se rendre au **Magasin**.
- 2/ Une fois au **Magasin**, il trouve un **vendeur** et lui **demande un objet du magasin**. Pour ce faire, un mode de communication (voir *annexe*) lui est imposé par l'adulte.
- 3/ Ensuite, depuis le **Magasin**, le vendeur se rend en **Réserve** (un peu éloignée) pour aller chercher l'objet demandé et le rapporter à l'acheteur.
- 4/ Puis l'enfant acheteur sort du **Magasin** et se rend dans la **zone d'arrivée** pour y déposer son objet.
- 5/ Une fois dans la **zone d'arrivée**, l'enfant doit le signifier, soit en le verbalisant (par ex. « Je suis arrivé-e ») soit par un signe convenu en amont. Si possible, demander à l'enfant de verbaliser l'objet rapporté. C'est le signal de départ pour son coéquipier.

En fin de parcours, régulièrement changer les rôles des enfants pour qu'ils passent sur chacun des rôles, notamment celui consistant à *faire un choix et émettre une demande*. En 4 minutes, l'objectif des enfants est de rapporter un maximum d'objets dans leur zone d'arrivée, leur but étant d'en avoir plus que l'équipe adverse à la fin de la partie. Jouer 2 à 3 parties. Si besoin, accompagner les enfants dans leur communication.

Variable : Pour les étapes 1, 3 et 4, des contraintes de déplacement peuvent être imposées par l'adulte (cf. *annexe*).

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur la communication. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Que fallait-il faire pour réussir ?
- Existe-il qu'une seule manière de communiquer ?
- Que se passe-t-il dans une situation de communication ?
- Parmi les deux rôles, lequel vous semble le plus difficile ? Pourquoi ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Fallait-il communiquer pour réussir l'activité ?
- Est-il plus difficile de formuler une demande ou d'y répondre ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

Objectifs finaux :

- Savoir répondre à une sollicitation en mobilisant la communication verbale et non verbale
- Savoir initier l'échange en mobilisant la communication verbale et non-verbale

Séance 1 :
Savoir recevoir et comprendre une demande ; savoir y répondre correctement

Séance 2 :
Savoir émettre une demande en m'appuyant sur différents modes de communication

Séance 3 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée

Séance 4 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée ; poursuivre l'interaction tout au long du jeu

Objectifs spécifiques de la Séance 3 :

- Savoir émettre une demande en la mimant ou en la décrivant
- Savoir répondre à une demande qui est explicitée par le mime ou la description

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

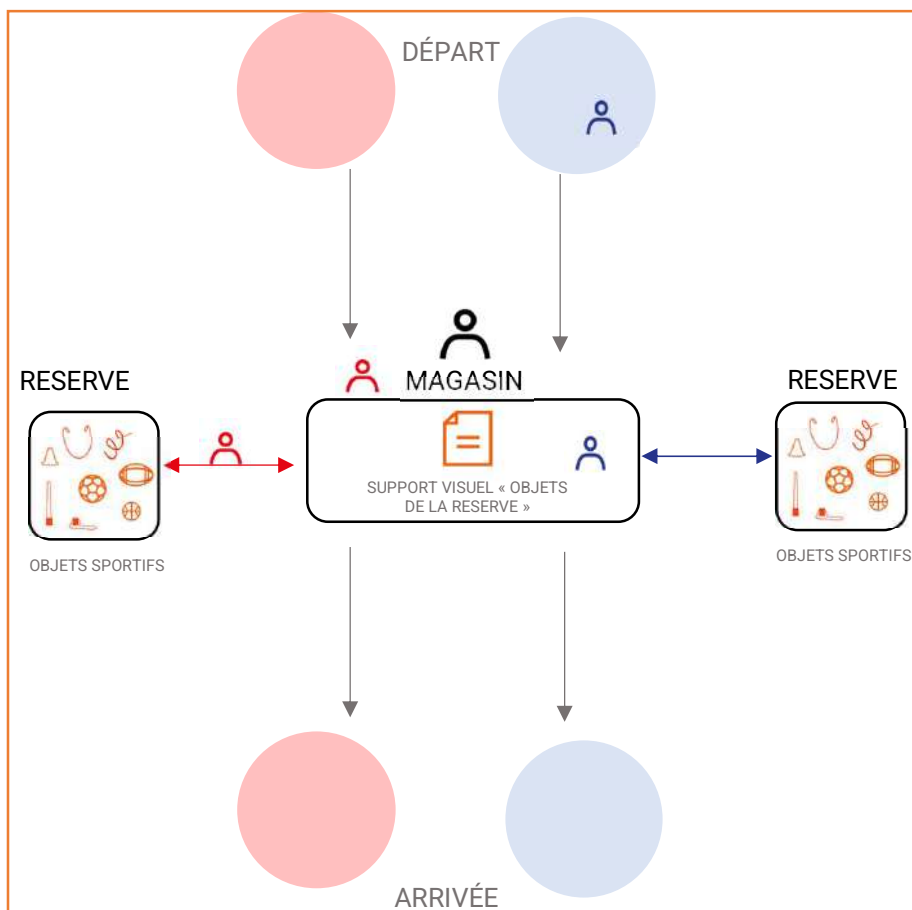
Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x10

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

5'

Installer le terrain pour créer une zone de départ, une zone « **Magasin** » avec ses deux « **Réserves** » (une par équipe) un peu plus loin, et une zone finale.



MATÉRIEL

- 12 bandes de marquage au sol
- Matériel sportif (ballons, rubans, balles, etc.)
- 1 chronomètre
- 1 annexe

Le parcours peut être adapté en fonction du groupe et de leur apprentissage.

Si les enfants sont peu nombreux, il est possible de ne faire qu'une équipe, avec une zone de départ, une zone d'arrivée et une réserve.

Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. L'adulte fait des gestes, et demande aux enfants de l'imiter, de manière à échauffer tout le corps (bouger les mains, les jambes, sauter en l'air, etc.). L'adulte prend ensuite un objet (parmi ceux utilisés pour la suite du jeu), le nomme, et fait un mouvement sportif avec, tout en explicitant verbalement ce qu'il fait. Il demande ensuite aléatoirement à quelques enfants de l'imiter en leur passant l'objet, ainsi de suite pour l'ensemble des objets utilisés dans la suite de l'activité.

Changement d'étape

Les enfants sont divisés en 2 équipes. Puis, l'activité se déroule en 5 étapes :

- 1/ Un enfant **sort de la zone de départ** pour se rendre au **Magasin**.
- 2/ Une fois au **Magasin**, il trouve un **vendeur** et lui **demande un objet** du magasin. Pour ce faire, il doit faire une demande explicitée : en mimant la pratique sportive de l'objet ou en la décrivant oralement (sans dire le nom de l'objet directement). Cette contrainte peut être choisie dans un premier temps, puis imposée par l'adulte.
- 3/ Ensuite, le vendeur doit donner le nom de l'objet demandé, puis depuis le **Magasin**, se rendre en **Réserve** (un peu éloignée) pour aller chercher l'objet demandé et le rapporter à l'acheteur.
- 4/ Puis, l'enfant acheteur sort du **Magasin** et se rend dans la **zone d'arrivée** en utilisant l'objet choisi pour se déplacer (*si c'est un ballon faire des dribbles ; si c'est une corde à sauter faire des sauts, etc.*).
- 5/ Une fois dans la **zone d'arrivée**, l'enfant doit le signifier, soit en le verbalisant (*par ex. « Je suis arrivé-e »*) soit par un signe convenu en amont. C'est le signal de départ pour son coéquipier.

En fin de parcours, régulièrement changer les rôles des enfants pour qu'ils passent sur chacun des rôles, notamment celui consistant à *faire un choix et émettre une demande*. En 4 minutes, l'objectif des enfants est de rapporter un maximum d'objets dans leur zone d'arrivée, leur but étant d'en avoir plus que l'équipe adverse à la fin de la partie. Jouer 2 à 3 parties. Si besoin, accompagner les enfants dans leur communication.

Variables :

- Pour dynamiser le jeu, un enfant peut partir dès que le premier quitte le magasin, tant que ce dernier lui fait signe ;
- Pour les étapes 1 et 3, des contraintes de déplacement peuvent être imposées par l'adulte (cf. [annexe](#)).

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur la communication. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité et que fallait-il faire pour réussir ?
- Existe-il qu'une seule manière de communiquer ?
- Quels sont les moyens d'explicitation une demande ? Avez-vous des exemples ?
- Est-ce qu'il vous arrive de mimer ou de décrire pour être plus clairs / précis dans la vie quotidienne ?
- Que faut-il faire pour être poli ? En quoi est-ce important ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que parler était le seul moyen de se faire comprendre ?
- Préférez-vous expliquer votre demande : en la mimant ou en la décrivant ?
- Est-il important de dire « Bonjour / s'il vous plaît / merci » lorsque que vous communiquez ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

Objectifs finaux :

- Savoir répondre à une sollicitation en mobilisant la communication verbale et non verbale
- Savoir initier l'échange en mobilisant la communication verbale et non-verbale

Séance 1 :
Savoir recevoir et comprendre une demande ; savoir y répondre correctement

Séance 2 :
Savoir émettre une demande en m'appuyant sur différents modes de communication

Séance 3 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée

Séance 4 :
Savoir émettre une demande explicitée ; savoir répondre à une demande explicitée ; poursuivre l'interaction tout au long du jeu

Objectifs spécifiques de la Séance 4 :

- Savoir émettre une demande explicitée
- Savoir répondre à une demande explicitée
- Durant un échange sportif, savoir maintenir une interaction avec un pair

En inclusion / mixité

30 – 45 minutes

Groupes de 3 à 6 enfants

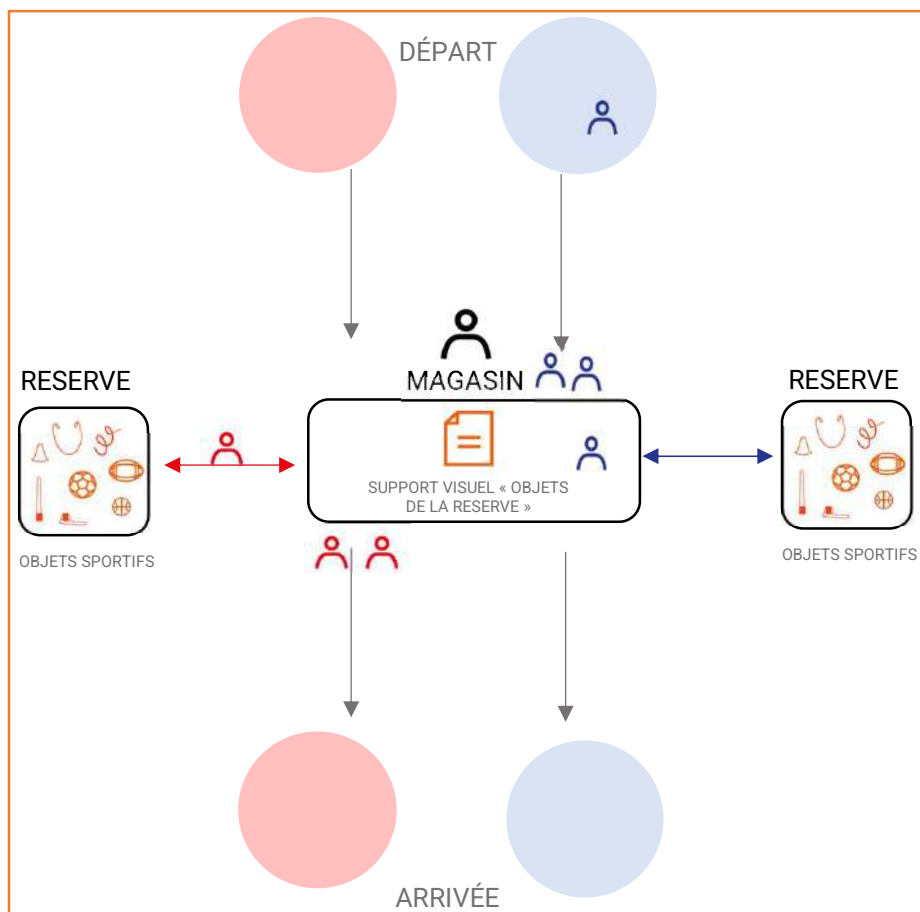
Âge 6-11 ans

Terrain min. 20x10

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

5'

Installer le terrain pour créer une zone de départ, une zone « **Magasin** » avec ses deux « **Réserves** » (une par équipe) un peu plus loin, et une zone finale.



MATÉRIEL

- 12 bandes de marquage au sol
- Matériel sportif (ballons, rubans, balles, etc.)
- 1 chronomètre
- 1 annexe

Le parcours peut être adapté en fonction du groupe et de leur apprentissage.

Si les enfants sont peu nombreux, il est possible de ne faire qu'une équipe, avec une zone de départ, une zone d'arrivée et une réserve.

Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. L'adulte fait des gestes, et demande aux enfants de l'imiter, de manière à échauffer tout le corps (bouger les mains, les jambes, sauter en l'air, etc.). L'adulte prend ensuite un objet (parmi ceux utilisés pour la suite du jeu), le nomme, et fait un mouvement sportif avec, tout en explicitant verbalement ce qu'il fait. Puis, à tour de rôle, les enfants se passent les objets en les utilisant (*par ex. faire une passe avec la balle, un dribble avec un ballon de basket, etc.*).

Changement d'étape

Les enfants sont divisés en 2 équipes, et dans chaque équipe les enfants seront par pair pour l'ensemble du parcours de 5 étapes :

- 1/ Le binôme **sort de la zone de départ** pour se rendre au **Magasin**.
- 2/ Une fois au **Magasin**, ils choisissent ensemble un objet, puis le demandent au **vendeur** en l'explicitant : soit en mimant la pratique sportive de l'objet, soit en la décrivant oralement (contrainte imposée par l'adulte).
- 3/ Ensuite, le vendeur doit donner le nom de l'objet demandé, puis depuis le **Magasin** se rendre en **Réserve** (un peu éloignée) pour aller chercher l'objet demandé et le rapporter au binôme d'acheteur. Si l'équipe n'est composée que de deux enfants, c'est le binôme qui va chercher l'objet après validation de l'adulte.
- 4/ Enfin, le binôme d'acheteurs sort du **Magasin** et, pour se rendre dans la **zone d'arrivée** et y déposer leur objet, ils doivent l'utiliser pour se déplacer ensemble (*si c'est une balle, en se faisant des passes ; si ce sont des rubans en les faisant tourner ensemble ; etc.*).
- 5/ Une fois dans la **zone d'arrivée**, les enfants doivent le signifier, soit en le verbalisant (*par ex. « Nous sommes arrivé-e-s »*) soit par un signe convenu en amont. C'est à ce moment-là qu'un nouveau binôme pourra commencer le parcours.

En fin de parcours, régulièrement changer les rôles des enfants pour qu'ils passent sur chacun des rôles.

En 4 minutes, l'objectif des enfants est de rapporter un maximum d'objets dans leur zone d'arrivée, leur but étant d'en avoir plus que l'équipe adverse à la fin de la partie. Jouer 2 à 3 parties. Si besoin, accompagner les enfants dans leur communication.

Variable : Pour les étapes 1 et 3, des contraintes de déplacement peuvent être imposées par l'adulte (cf. [annexe](#)).

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur la communication. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité et que fallait-il faire pour réussir ?
- Quand fallait-il communiquer durant l'activité ?
- Est-ce la même chose dans la vie quotidienne ?
- Combien faut-il être deux pour communiquer ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce qu'il fallait communiquer tout au long de l'activité ?
- Faut-il regarder l'autre pour s'adapter à lui, et ainsi, communiquer ?
- Faut-il n'être que deux pour communiquer ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

GESTION DES ÉMOTIONS

Objectifs finaux :

- Savoir reconnaître / identifier et comprendre mes émotions et celles des autres
- Savoir gérer / réguler et exprimer mes émotions

Identifier les émotions		Identifier et réagir aux émotions	
Séance 1 : Savoir identifier et différencier plusieurs émotions	Séance 2 : Savoir identifier plusieurs émotions et les reproduire	Séance 3 : Savoir identifier une solution adaptée pour gérer ses émotions	Séance 4 : Comprendre qu'il existe plusieurs réponses adaptées et possibles pour gérer une émotion

Objectifs spécifiques de la Séance 1 :

- Découvrir et comprendre la forme de jeu
- Identifier plusieurs émotions

Objectifs spécifiques de la Séance 2 :

- Identifier et différencier plusieurs émotions
- Reproduire les émotions identifiées

Objectifs spécifiques de la Séance 3 :

- Identifier et différencier plusieurs émotions
- Identifier une solution adaptée pour répondre à une émotion

Objectifs spécifiques de la Séance 4 :

- Identifier et différencier plusieurs émotions
- Comprendre qu'il existe un large panel de solutions pour gérer une émotion

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x10

GESTION DES ÉMOTIONS

Objectifs finaux :

- Savoir reconnaître / identifier et comprendre mes émotions et celles des autres
- Savoir gérer / réguler et exprimer mes émotions

Identifier les émotions		Identifier et réagir aux émotions	
Séance 1 : Savoir identifier et différencier plusieurs émotions	Séance 2 : Savoir identifier plusieurs émotions et les reproduire	Séance 3 : Savoir identifier une solution adaptée pour gérer ses émotions	Séance 4 : Comprendre qu'il existe plusieurs réponses adaptées et possibles pour gérer une émotion

Objectifs spécifiques de la Séance 1 :

- Découvrir et comprendre la forme de jeu
- Identifier plusieurs émotions

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

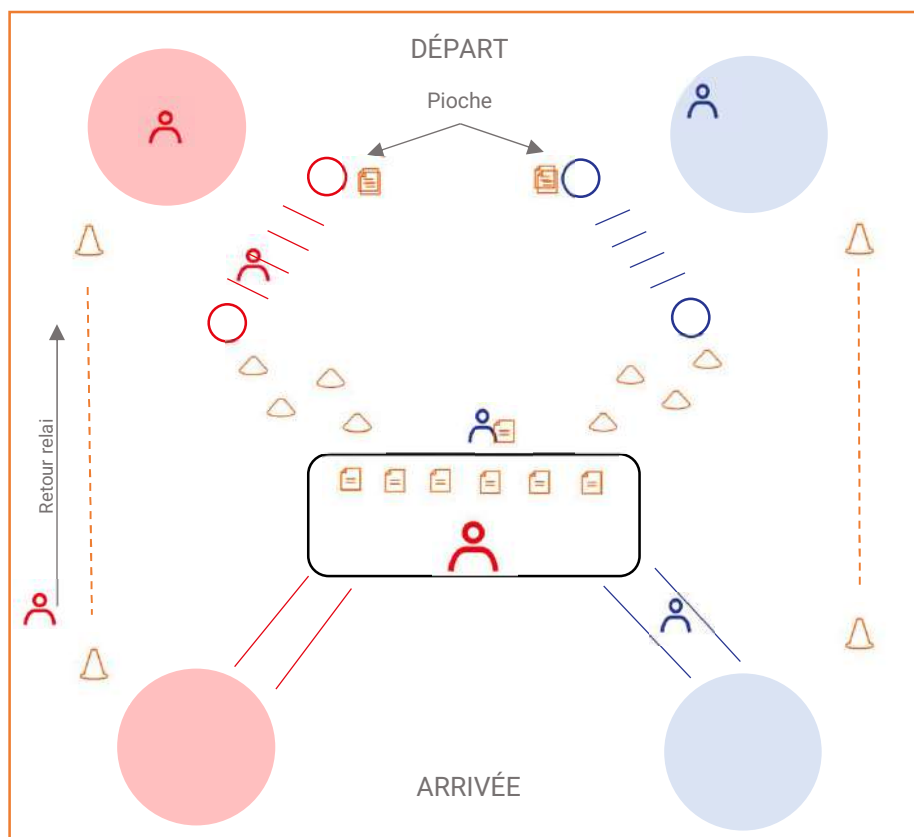
Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x20

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE



Installer le terrain pour créer deux zones de départ, un parcours moteur, une zone centrale et deux zones d'arrivée, comme explicité par le schéma ci-contre.



MATÉRIEL (si 2 parcours, de 2 couleurs différentes)

- 10 plots (2 couleurs différentes)
- 14 bandes de marquage au sol
- 4 cerceaux
- 1 chronomètre
- 1 annexe

Le parcours peut être adapté en fonction du groupe et de leur apprentissage. Si les enfants sont peu nombreux, il est possible de ne faire qu'une équipe, avec une zone de départ et une zone d'arrivée.

Pour cette série de séances, **6 émotions primaires** sont proposées. Il appartient à la personne accompagnant les enfants de **choisir quelles sont les émotions les plus adéquates à travailler** (recommandation de minimum 2 par séance).

1

ÉCHAUFFEMENT

🕒 5'

Les enfants suivent l'adulte sur le parcours, une fois en faisant le parcours bleu et une seconde fois en faisant le parcours rouge. L'adulte montre ainsi quels sont les gestes attendus sur chaque étape du parcours (par exemple, sauter entre les lattes, s'accroupir dans les cerceaux etc.).

Ensuite, les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte, qui propose des **émotions** (2 à 3 émotions qu'il a choisies en amont dans les [annexes](#)) en montrant des images (les mêmes annexes que celles utilisées pour la suite du jeu) et accompagne les enfants à verbaliser quelle est cette émotion.

Variable : pour aller plus loin, demander aux enfants d'imiter l'émotion qui est montrée.

Changement d'étape

2

ACTIVITÉ PHYSIQUE

🕒 15-20'

Les enfants sont divisés en 2 groupes, l'activité prend la forme d'un parcours :

- 1/ Lorsque l'adulte lui dit, l'enfant sort de la zone de départ pour aller dans un premier cerceau. Là, il **pioche une carte « Émotion »** ;
- 2/ Puis, l'enfant fait un **parcours moteur** (saut au-dessus des bandes au sol puis slalom entre les plots) pour arriver dans la zone centrale ;
- 3/ Alors dans la zone centrale, il doit **retrouver une carte avec la même émotion que la sienne**. S'il se trompe, il peut réessayer autant de fois que nécessaire ;
- 4/ Enfin, lorsque l'adulte a validé sa réponse, il court jusqu'à la **zone d'arrivée et y dépose les images**. À ce moment-là, l'adulte donne le départ à l'enfant suivant.

Faire une première partie avec un passage par enfant. Puis, rejouer la partie en instaurant un relai. Les enfants auront alors un temps imparti pour obtenir un maximum d'images dans la zone d'arrivée, leur objectif est d'en avoir plus que l'équipe adverse. Si nécessaire, accompagner les enfants à reconnaître les émotions à chaque étape.

Variables :

- Le parcours moteur peut être modifié pour augmenter ou diminuer la difficulté.

Changement d'étape

3

TEMPS CALME

🕒 5'

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'identification des émotions. Plusieurs manières d'amener le sujet pourront être utilisées :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Que fallait-il faire pour réussir ?
- Comment bien identifier une émotion chez quelqu'un d'autre ? Que faut-il regarder ?
- Qu'est qui peut rendre difficile de lire une émotion chez quelqu'un ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que pour réussir l'activité, il fallait regarder la carte ? Que fallait-il regarder ?
- Quelles parties du visage il fallait regarder pour réussir ?
- Est-ce que dans ma vie quotidienne aussi il faut que je regarde les autres pour connaître leurs émotions ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

GESTION DES ÉMOTIONS

Objectifs finaux :

- Savoir reconnaître / identifier et comprendre mes émotions et celles des autres
- Savoir gérer / réguler et exprimer mes émotions

Identifier les émotions		Identifier et réagir aux émotions	
Séance 1 : Savoir identifier et différencier plusieurs émotions	Séance 2 : Savoir identifier plusieurs émotions et les reproduire	Séance 3 : Savoir identifier une solution adaptée pour gérer ses émotions	Séance 4 : Comprendre qu'il existe plusieurs réponses adaptées et possibles pour gérer une émotion

Objectifs spécifiques de la Séance 2 :

- Identifier et différencier plusieurs émotions
- Reproduire les émotions identifiées

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

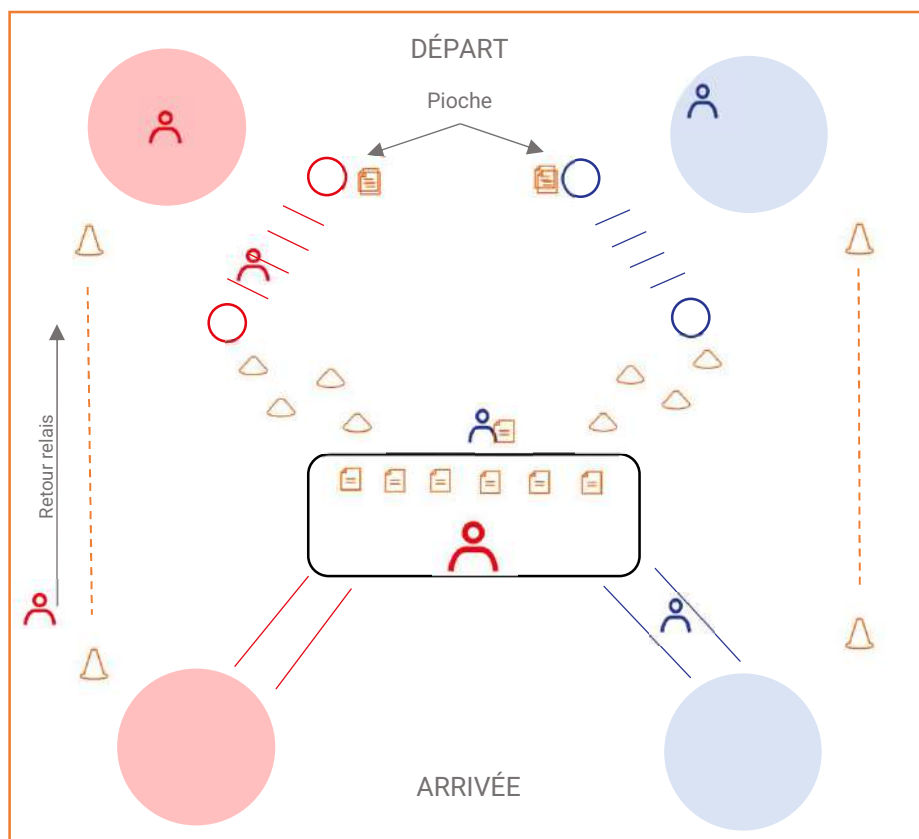
Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x20

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

5'

Installer le terrain pour créer deux zones de départ, un parcours moteur, une zone centrale et deux zones d'arrivée, comme explicité par le schéma ci-contre.



MATÉRIEL (si 2 parcours, de 2 couleurs différentes)

- 10 plots (2 couleurs différentes)
- 14 bandes de marquage au sol
- 4 cerceaux
- 1 chronomètre
- 1 annexe

Le parcours peut être adapté en fonction du groupe et de leur apprentissage. Si les enfants sont peu nombreux, il est possible de ne faire qu'une équipe, avec une zone de départ et une zone d'arrivée.

Pour cette série de séance, **6 émotions primaires** sont proposées. Il appartient à la personne accompagnant les enfants de **choisir quelles sont les émotions les plus adéquates à travailler** (recommandation de minimum 2 par séance).

SÉANCE 2

Les enfants se mettent en ligne derrière l'adulte. Des éléments de parcours (cerceaux, lattes, etc.) sont positionnés au sol. En suivant l'adulte, les enfants devront **passer sur les éléments du parcours** en faisant les mouvements correspondants (sauter dans le cerceau, slalom avec les plots... déterminés par l'adulte).

Ensuite, en se mettant en cercle, l'adulte propose des **émotions** (2 à 3 émotions choisies en amont dans les *annexes*) en montrant des images (les mêmes annexes que celles utilisées pour la suite du jeu) et accompagne les enfants à verbaliser quelle est cette émotion.

Variable : à tour de rôle, les enfants proposent eux même une émotion (parmi les 2 ou 3 travaillées ce jour).

Changement d'étape

Les enfants sont divisés en 2 groupes, l'activité prend la forme d'un parcours :

- 1/ Pour chaque groupe, lorsque l'adulte donne le signal, un enfant sort de la zone de départ pour aller dans un premier cerceau. Là, il **pioche une carte « Émotion »** ;
- 2/ Puis, l'enfant fait un **parcours moteur** (saut au-dessus des bandes au sol puis slalom entre les plots) pour arriver dans la zone centrale ;
- 3/ Alors, dans la zone centrale, il doit **retrouver une carte avec la même émotion que la sienne** puis **imiter cette émotion auprès de l'adulte** (si besoin, l'adulte peut mimer l'émotion pour aider l'enfant à la reproduire) ;
- 4/ Enfin, lorsque l'adulte a validé sa réponse, il court jusqu'à la **zone d'arrivée et y dépose les images**. À ce moment-là, l'adulte donne le départ à l'enfant suivant.

Faire une première partie avec un passage par enfant. Puis, rejouer la partie en instaurant un relais. L'objectif de chaque équipe est de rapporter plus d'images dans la zone d'arrivée que l'équipe adverse (sur un temps imparti, environ 4 minutes). Rejouer plusieurs parties, en accompagnant si nécessaire les enfants à reconnaître les émotions à chaque étape.

Variables :

- Le parcours moteur peut être modifié pour augmenter ou diminuer la difficulté ;
- Pour favoriser la coopération et/ou l'entraide entre les enfants, ils peuvent également faire le parcours par paire.

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'identification des émotions. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Que fallait-il faire pour réussir ?
- Comment bien identifier une émotion chez quelqu'un d'autre ? Que faut-il regarder ?
- Comment bien imiter / exprimer une émotion ? Que faut-il faire avec son visage ?
- Pourquoi c'est utile de savoir reconnaître l'émotion de quelqu'un dans la vie quotidienne ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que regarder le visage sur la carte permettait de réussir l'activité ?
- Que fallait-il regarder sur le visage ?
- Et que fallait-il faire ensuite pour imiter l'émotion qui était sur la carte ?
- Est-ce que tout le monde ressent des émotions ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

- Savoir reconnaître / identifier et comprendre mes émotions et celles des autres
- Savoir gérer / réguler et exprimer mes émotions

Identifier les émotions		Identifier et réagir aux émotions	
Séance 1 : Savoir identifier et différencier plusieurs émotions	Séance 2 : Savoir identifier plusieurs émotions et les reproduire	Séance 3 : Savoir identifier une solution adaptée pour gérer ses émotions	Séance 4 : Comprendre qu'il existe plusieurs réponses adaptées et possibles pour gérer une émotion

Objectifs spécifiques de la Séance 3 :

- Identifier et différencier plusieurs émotions
- Identifier une solution adaptée pour répondre à une émotion

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

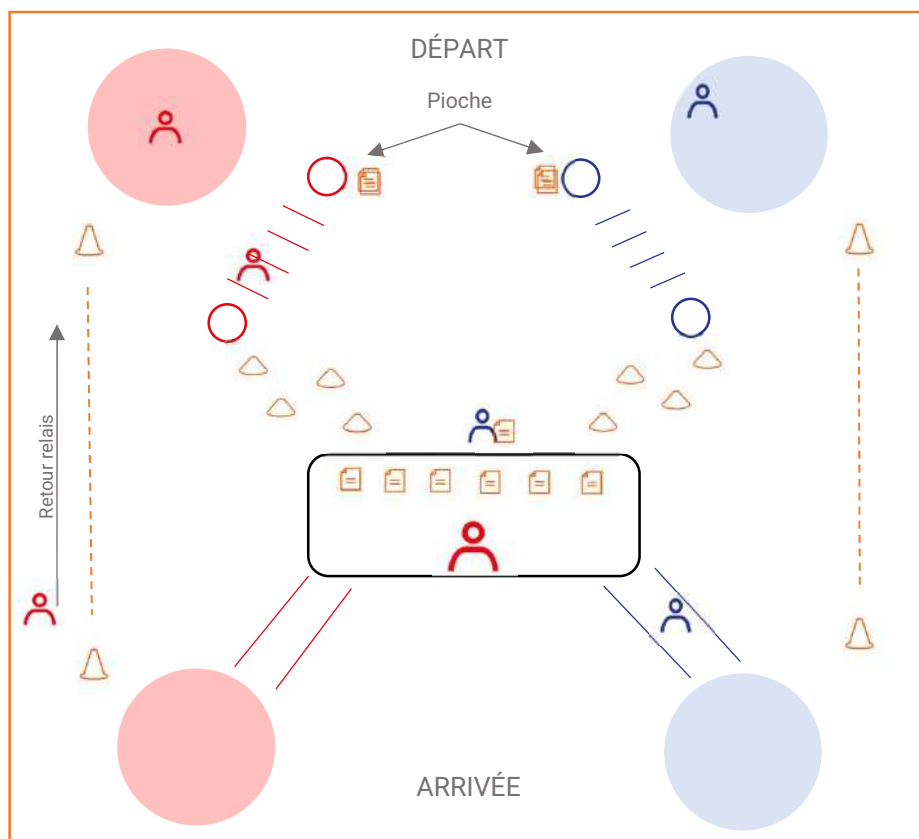
Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x20

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

5'

Installer le terrain pour créer deux zones de départ, un parcours moteur, une zone centrale et deux zones d'arrivée, comme explicité par le schéma ci-contre.



MATÉRIEL (si 2 parcours, de 2 couleurs différentes)

- 10 plots (2 couleurs différentes)
- 14 bandes de marquage au sol
- 4 cerceaux
- 1 chronomètre
- 1 annexe

Le parcours peut être adapté en fonction du groupe et de leur apprentissage. Si les enfants sont peu nombreux, il est possible de ne faire qu'une équipe, avec une zone de départ et une zone d'arrivée.

Pour cette série de séance, **6 émotions primaires** sont proposées. Il appartient à la personne accompagnant les enfants de **choisir quelles sont les émotions les plus adéquates à travailler** (recommandation de minimum 2 par séance).

Les enfants se mettent en ligne derrière l'adulte. Des éléments de parcours (cerceaux, lattes, etc.) sont positionnés au sol. En suivant l'adulte, les enfants devront **passer sur les éléments du parcours** en faisant les mouvements correspondants (sauter dans le cerceau, slalom avec les plots... déterminés par l'adulte).

Ensuite, en se mettant en cercle, à tour de rôle, les enfants piochent une **émotion** (*annexes*) et la verbalisent. Puis ils piochent une **solution** (*annexes*), et doivent déterminer s'il s'agit d'une bonne solution ou non.

Changement d'étape

Les enfants sont divisés en 2 groupes, l'activité prend la forme d'un parcours :

- 1/ Pour chaque groupe, lorsque l'adulte donne le signal, un enfant sort de la zone de départ pour aller dans un premier cerceau. Là, il **pioche une carte « Émotion »** ;
- 2/ Puis, l'enfant fait un **parcours moteur** (saut au-dessus des bandes au sol puis slalom entre les plots) pour arriver dans la zone centrale ;
- 3/ Alors, dans la zone centrale, il doit d'abord **mimer l'émotion** piochée (avec guidance de l'adulte si nécessaire), puis **choisir la carte « Solution » adaptée à sa carte « Émotion »** (solutions en *annexe*), et, si possible, justifier son choix – lors de cette activité, l'adulte ne met qu'une seule solution adaptée dans le panel des solutions présentes ;
- 4/ Enfin, lorsque l'adulte a validé sa réponse, il court jusqu'à la **zone d'arrivée et y dépose les images** (qui correspondent à un point). À ce moment-là, l'adulte donne le départ à l'enfant suivant.

Faire une première partie avec un passage par enfant. Puis, rejouer la partie en instaurant un relais. L'objectif de chaque équipe est de rapporter plus d'images dans la zone d'arrivée que l'équipe adverse (sur un temps imparti, environ 4 minutes). Rejouer plusieurs parties, en accompagnant si nécessaire les enfants à reconnaître les émotions à chaque étape.

Variables :

- Le parcours moteur peut être modifié pour augmenter ou diminuer la difficulté ;
- Pour favoriser la coopération et l'entraide, les enfants peuvent être mis par paire pour faire le parcours.

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'identification et la gestion des émotions. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Que fallait-il faire pour réussir ?
- Il est normal de vivre des émotions, mais est-ce que je suis responsable de la manière dont j'y réagis ?
- Lorsque que je réagis à une émotion, à quoi il faut que je sois vigilant ?
- Lorsque vous ressentez des émotions négatives, telles que de la colère ou de la peur, quelles sont vos solutions ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Comment je peux réagir quand je ressens une émotion ?
- Qu'est-ce que je peux faire et qu'est-ce que je ne peux pas faire ?
- Il est normal de vivre des émotions, mais est-ce qu'il y a des manières de réagir mieux que d'autre ? Par exemple, qu'est-ce qu'il ne faut pas faire ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

GESTION DES ÉMOTIONS

Objectifs finaux :

- Savoir reconnaître / identifier et comprendre mes émotions et celles des autres
- Savoir gérer / réguler et exprimer mes émotions

Identifier les émotions		Identifier et réagir aux émotions	
Séance 1 : Savoir identifier et différencier plusieurs émotions	Séance 2 : Savoir identifier plusieurs émotions et les reproduire	Séance 3 : Savoir identifier une solution adaptée pour gérer ses émotions	Séance 4 : Comprendre qu'il existe plusieurs réponses adaptées et possibles pour gérer une émotion

Objectifs spécifiques de la Séance 4 :

- Identifier et différencier plusieurs émotions
- Comprendre qu'il existe un large panel de solutions pour gérer une émotion

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupes
de 3 à 6
enfants

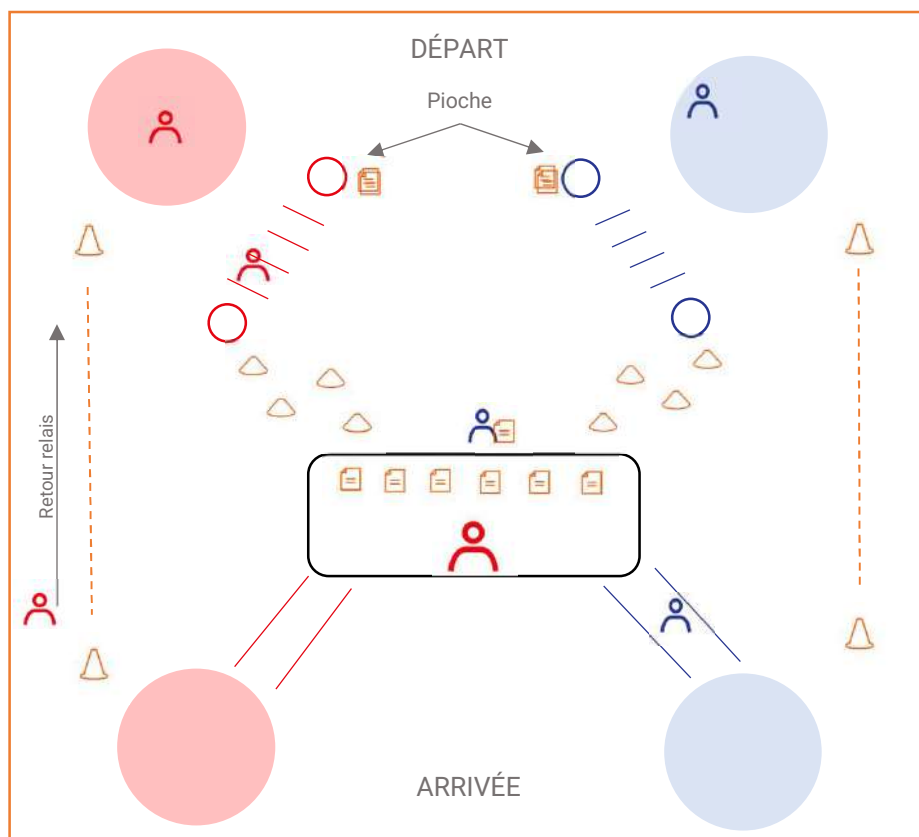
Âge
6-11 ans

Terrain
min. 20x20

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

5'

Installer le terrain pour créer deux zones de départ, un parcours moteur, une zone centrale et deux zones d'arrivée, comme explicité par le schéma ci-contre.



MATÉRIEL (si 2 parcours, de 2 couleurs différentes)

- 10 plots (2 couleurs différentes)
- 14 bandes de marquage au sol
- 4 cerceaux
- 1 chronomètre
- 1 annexe

Le parcours peut être adapté en fonction du groupe et de leur apprentissage. Si les enfants sont peu nombreux, il est possible de ne faire qu'une équipe, avec une zone de départ et une zone d'arrivée.

Pour cette série de séance, **6 émotions primaires** sont proposées. Il appartient à la personne accompagnant les enfants de **choisir quelles sont les émotions les plus adéquates à travailler** (recommandation de minimum 2 par séance).

Les enfants se mettent en ligne derrière l'adulte. Des éléments de parcours (cerceaux, lattes, etc.) sont positionnés au sol. En suivant l'adulte, les enfants devront **passer sur les éléments du parcours** en faisant les mouvements correspondants (sauter dans le cerceau, slalom avec les plots... déterminés par l'adulte). Ensuite, en se mettant en cercle, à tour de rôle, les enfants piochent une **émotion** (*annexes*) et la verbalisent. Puis ils piochent une **solution** (*annexes*), et doivent déterminer s'il s'agit d'une bonne solution ou non.

Changement d'étape

Les enfants sont divisés en 2 groupes, l'activité prend la forme d'un parcours :

- 1/ Pour chaque groupe, lorsque l'adulte donne le signal, un enfant sort de la zone de départ pour aller dans un premier cerceau. Là, il **pioche une carte « Émotion »** ;
- 2/ Puis, l'enfant va faire un **parcours moteur** (saut au-dessus des bandes au sol puis slalom entre les plots) pour arriver dans la zone centrale ;
- 3/ Alors, dans la zone centrale, il doit d'abord **mimer l'émotion** piochée (avec guidance de l'adulte si nécessaire), puis choisir **deux cartes « Solution » les plus adaptées à sa carte « Émotion »** (solutions en *annexe*), et, si possible, justifier son choix – lors de cette activité, plusieurs solutions adaptées sont présentes, il doit choisir celles qui lui correspondent le mieux ;
- 4/ Enfin, lorsque l'adulte a validé sa réponse, il court jusqu'à la **zone d'arrivée et y dépose les images** (qui correspondent à un point). À ce moment-là, l'adulte donne le départ à l'enfant suivant.

Faire une première partie avec un passage par enfant. Puis, rejouer la partie en instaurant un relais. L'objectif de chaque équipe est de rapporter plus d'images dans la zone d'arrivée que l'équipe adverse (sur un temps imparti, environ 4 minutes). Rejouer plusieurs parties, en accompagnant si nécessaire les enfants à reconnaître les émotions à chaque étape.

Variables :

- Le *parcours moteur* peut être modifié pour augmenter ou diminuer la difficulté ;
- Le *panel de solutions possibles* pourra être adapté selon les enfants et leur environnement.
- Le *nombre de solutions demandées* peut être augmenté ou diminué pour faire varier la difficulté du jeu.

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur l'identification et la gestion des émotions. Quelques pistes pour aborder le sujet peuvent être utilisées (les adapter en fonction des enfants et du déroulé de la séance) :

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ? Que fallait-il faire pour réussir ?
- Il est normal de vivre des émotions, mais sont-elles toujours de la même intensité ?
- Si ce n'est pas le cas, est-ce que la réponse que j'apporte à mon émotion sera la même ?
- Est-ce que nous avons tous la même manière de réagir à nos émotions ?
- Dans la vie de tous les jours, quelles sont les solutions qui fonctionnent bien pour moi ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que lorsque je ressens une émotion c'est toujours aussi fort ?
- Est-ce que ma réaction sera la même si je ressens une émotion faible ou forte ?
- Est-ce qu'il y a différentes manières de réagir aux émotions ?
- Est-ce que les mêmes solutions fonctionnent pour tout le monde ?

CLÔTURE

Clôturer l'atelier en donnant aux enfants la prochaine date et heure, si possible remobiliser ces éléments dans d'autres temps d'apprentissage des enfants.

Fin de la séance

SITUATION DE REFERENCE VERSION SIMPLIFIEE

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupe de
6 enfants

Âge
6-11 ans

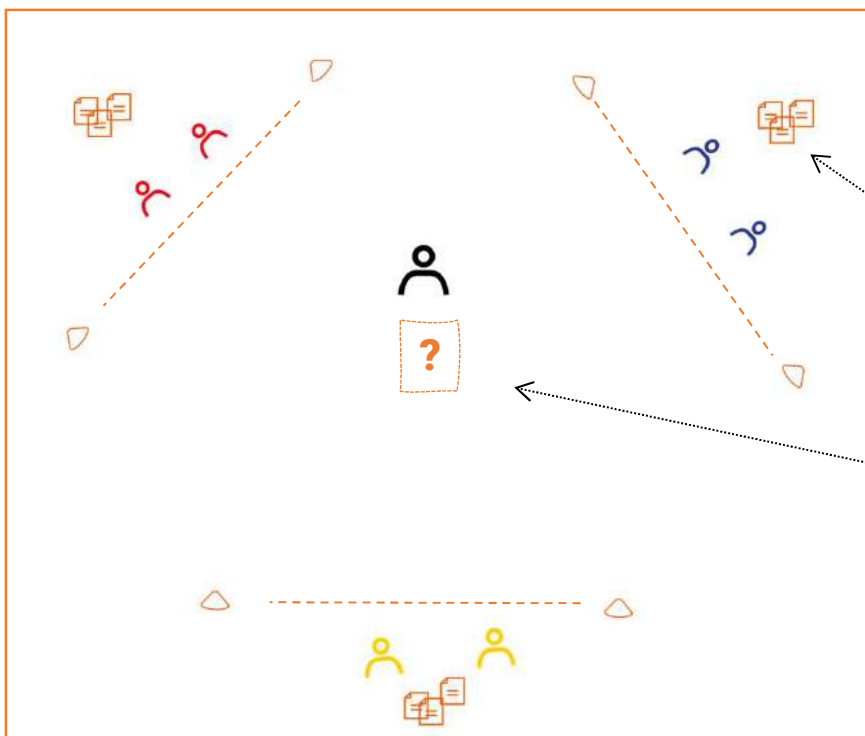
Terrain
min. 20x30

Objectif de la situation de référence : par cette situation de jeu, il est possible d'évaluer les acquis de l'enfant, avant, pendant et après la mise en place d'un programme pédagogique.

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

🕒 5'

Créer 3 camps autour d'une zone centrale. Au sein de cette zone centrale, placez une caisse qui contiendra l'ensemble des cartes émotions.



MATÉRIEL

- 📏 6 plots
- 📏 10 bandes de marquage au sol
- 📦 1 caisse / boîte
- 🕒 1 chronomètre
- 📄 1 Annexe

Cartes solutions

Cartes émotions

1

ÉCHAUFFEMENT

⌚ 5'

- Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. L'adulte fait des gestes, et demande aux enfants de l'imiter, de manière à échauffer tout le corps (bouger les mains, les jambes, sauter en l'air, etc.).
- Puis, un à un, les enfants vont venir au centre du cercle où sont placées plusieurs coupelles, et devront la ramener dans leur camp (en courant ou avec un mode de déplacement imposé : cloche pied, pas de fourmis...).
- Enfin, l'adulte introduit les cartes émotions aux enfants, les imite puis demande à tous les enfants de les imiter. Faire cette démonstration avec l'ensemble des cartes émotions.

Changement d'étape

2

ACTIVITÉ PHYSIQUE

⌚ 15-20'

Les enfants sont répartis en 3 équipes mixtes et équilibrées.

Placer les *cartes émotions* dans la caisse au centre, et un jeu de *cartes émotions* dans chaque camp.

Une manche se joue ainsi :

- 1/ Un enfant par équipe se rend dans la zone centrale pour récupérer une *carte émotion*, puis retourne dans son camp, en courant ou avec un mode de déplacement imposé.
- 2/ Dans son camp, sans montrer la carte, il doit imiter l'émotion dessus aux autres enfants de son équipe.
- 3/ Ceux-ci doivent alors donner une *carte émotions* correspondante.

Après plusieurs tours, introduire les *cartes solutions*, les enfants restés dans le camp devront alors trouver la **solution la plus adaptée** pour répondre à cette émotion.

Un décompte des points est possible : la première équipe à rapporter une combinaison adaptée à l'adulte remporte 3 points ; la seconde équipe 2 points et la troisième 1 point. Jouer plusieurs manches.

Changement d'étape

3

TEMPS CALME

⌚ 5'

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur ce qu'il fallait faire pour réussir le jeu.

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Qu'est-ce qui était difficile dans le jeu ?
- Que fallait-il faire pour réussir ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que pour réussir il fallait bien regarder son coéquipier ?
- Est-ce qu'il fallait communiquer ?
- Est-ce qu'il fallait savoir reconnaître une émotion et trouver la réponse adaptée ?

Pour tous : est-ce que dans la vie de tous les jours il faut aussi savoir imiter, communiquer et gérer ses émotions ? Avez-vous des exemples ?

CLÔTURE

Fin de la séance

SITUATION DE RÉFÉRENCE - VS

SITUATION DE REFERENCE

En
inclusion /
mixité

30 – 45
minutes

Groupe de
6 enfants

Âge
6-11 ans

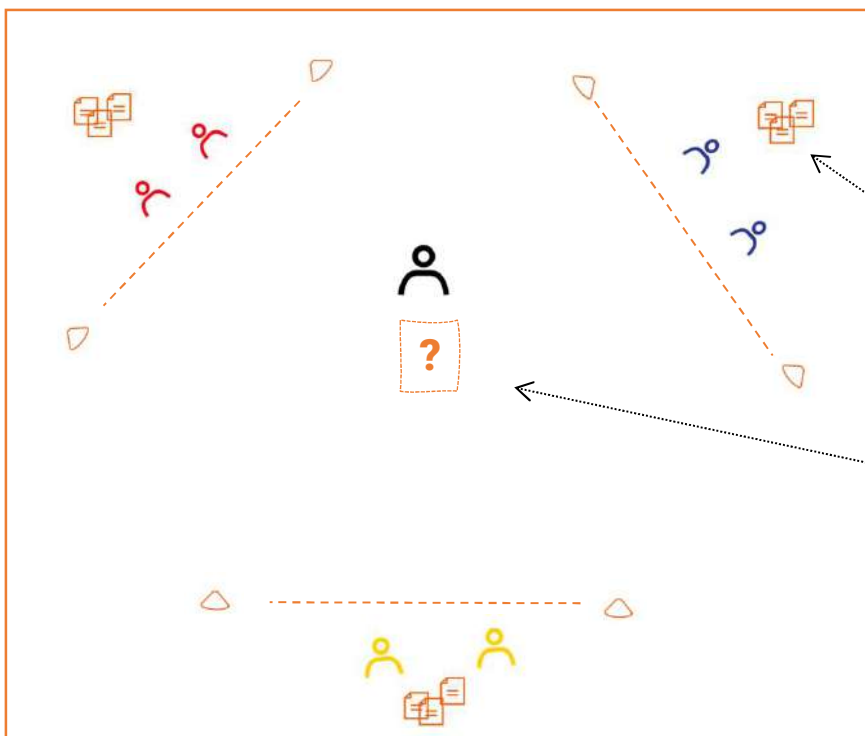
Terrain
min. 20x30

Objectif de la situation de référence : par cette situation de jeu, il est possible d'évaluer les acquis de l'enfant, avant, pendant et après la mise en place d'un programme pédagogique.

INSTALLATION DU TERRAIN ET DE L'ACTIVITE

5'

Créer 3 camps autour d'une zone centrale. Au sein de cette zone centrale, placez une caisse qui contiendra l'ensemble des cartes émotions.



MATÉRIEL

- 6 plots
- 10 bandes de marquage au sol
- 1 caisse / boîte
- 1 chronomètre
- 1 Annexe

Cartes solutions

Cartes émotions

- Les enfants se mettent en cercle autour de l'adulte. L'adulte fait des gestes, et demande aux enfants de l'imiter, de manière à échauffer tout le corps (bouger les mains, les jambes, sauter en l'air, etc.).
- Puis, un à un, les enfants vont venir au centre du cercle où est placée la caisse à émotions, y piocher une carte et la montrer aux autres ; ils devront tous imiter cette émotion et l'adulte pourra montrer des solutions (en utilisant l'annexe) et demander si elles sont adaptées à l'émotion piochée. Une fois piochée, l'émotion ne peut pas être remise en jeu.
- Pour aller au centre l'adulte montrera à l'enfant à chaque passage un nouveau mode de déplacement (à cloche pied, à pas de fourmi, etc.)

Au moment d'énoncer les consignes, l'adulte précise aux enfants qu'il leur est possible de demander de l'aide tout au long du jeu en levant la main (possibilité de mettre en place un autre système de demande).

Changement d'étape

Les enfants sont répartis en 3 équipes mixtes et équilibrées.

Placer les *cartes émotions* dans la caisse au centre, et un jeu de *cartes solutions* dans chaque camp.

Les enfants dans chaque équipe reçoivent un numéro. Une manche se joue ainsi :

- 1/ L'adulte, avant d'appeler un numéro, va montrer un mode de déplacement que les enfants vont devoir **imiter** pour se rendre au centre ;
- 2/ L'adulte annonce un numéro, les enfants portant ce numéro devront s'élancer pour se rendre au centre, avec le mode de déplacement demandé ;
- 3/ Une fois au centre du terrain, chaque enfant devra piocher une *carte émotion* dans la caisse ;
- 4/ Toujours en restant au centre, il devra **communiquer cette émotion à son coéquipier** (en utilisant plusieurs modes de communication possible : verbale (parole) / gestuelle (mime)) ;
- 5/ Lors des premières parties, avec un tas de cartes émotions, l'enfant resté dans le camp devra trouver **la même émotion** et la ramener au milieu en utilisant le mode de déplacement montré par l'adulte. Ensuite, après quelques parties, les *cartes émotions* seront remplacées par des *cartes solutions*. L'enfant resté dans le camp devra alors verbaliser ou montrer l'émotion et trouver **la solution la plus adaptée**. Il devra alors l'apporter au milieu pour réunir les deux cartes en utilisant le mode de déplacement montré par l'adulte au début ;
- 6/ Ce n'est qu'avec les cartes réunies que les enfants pourront crier « Stop ! » pour que l'adulte vérifie leur réponse. Si la réponse est correcte, demander à l'enfant l'ayant choisi de justifier son choix. Si la réponse n'est pas bonne, les enfants retournent ensemble dans leur camp pour choisir la carte de la solution adaptée. L'adulte peut également solliciter les autres enfants pour leur demander s'ils sont d'accord avec la solution choisie.

La première équipe à rapporter une combinaison adaptée à l'adulte remporte 3 points ; la seconde équipe 2 points et la troisième 1 point. Jouer plusieurs manches.

Changement d'étape

Les enfants s'assoient en cercle au milieu du terrain. L'objectif de ce temps calme est d'amener les enfants à réfléchir et à échanger sur ce qu'il fallait faire pour réussir le jeu.

Questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a plu dans l'activité ?
- Qu'est-ce qui était difficile dans le jeu ?
- Que fallait-il faire pour réussir ?

Questions fermées / guidées :

- Est-ce que vous avez aimé l'activité ?
- Est-ce que pour réussir il fallait bien regarder son coéquipier ?
- Est-ce qu'il fallait communiquer ?
- Est-ce qu'il fallait savoir reconnaître une émotion et trouver la réponse adaptée ?

Pour tous : est-ce que dans la vie de tous les jours il faut aussi savoir imiter, communiquer et gérer ses émotions ? Avez-vous des exemples ?

Fin de la séance

CLÔTURE

ANNEXE
MODES DE DEPLACEMENTS



Saut à pieds joints



Marche avant



Saut à cloche-pied



Marche arrière



Pas chassés



Courir

ANNEXE
MODES DE DEPLACEMENTS



Saut à pieds joints



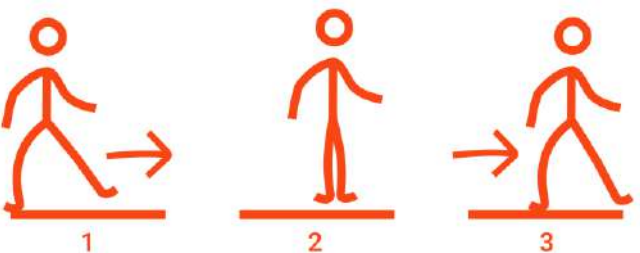
Marche avant



Saut à cloche-pied



Marche arrière



Pas chassés



Courir

ANNEXE
MODES DE DEPLACEMENTS



Saut à pieds joints



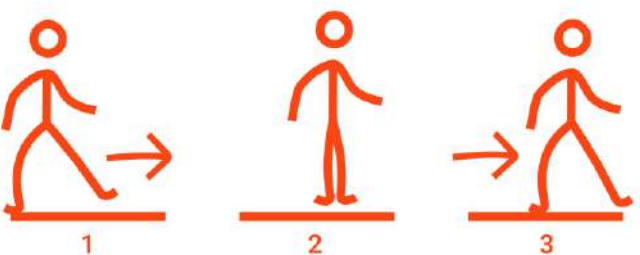
Marche avant



Saut à cloche-pied



Marche arrière

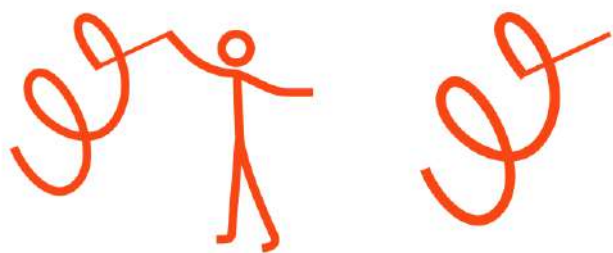


Pas chassés



Courir

ANNEXE
OBJECTS SPORTIFS



Ruban



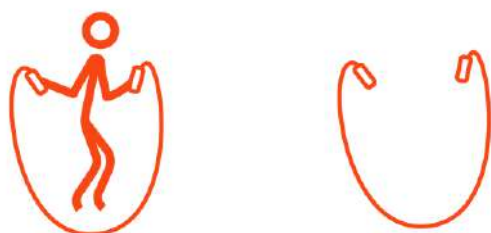
Ballon de rugby



Échasses



Ballon de football



Corde à sauter



Balle de tennis

ANNEXE
OBJECTS SPORTIFS



Ruban



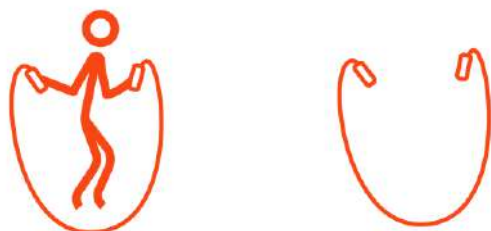
Ballon de rugby



Échasses



Ballon de football

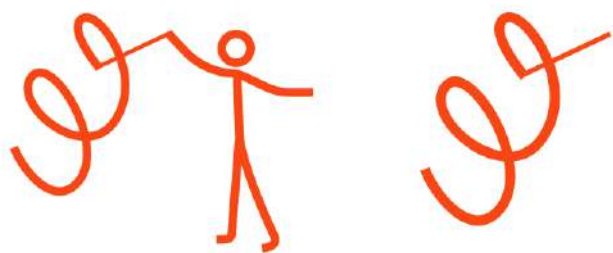


Corde à sauter



Balle de tennis

ANNEXE
OBJECTS SPORTIFS



Ruban



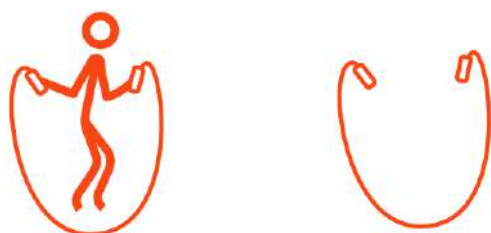
Ballon de rugby



Échasses



Ballon de football



Corde à sauter

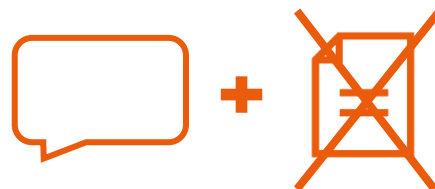


Balle de tennis

ANNEXE MODES DE COMMUNICATION



Verbale + pictogrammes



Verbale libre



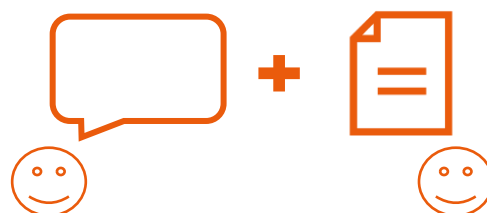
Verbale avec une contrainte de mots (3/4/5...)



Verbale avec une formule de politesse



Non-verbale + pictogrammes



En binôme : un qui pointe, l'autre verbalise



En mimant l'action

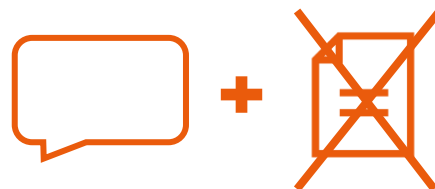


Au choix !

ANNEXE MODES DE COMMUNICATION



Verbale + pictogrammes



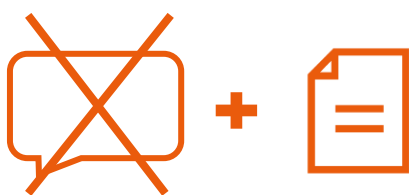
Verbale libre



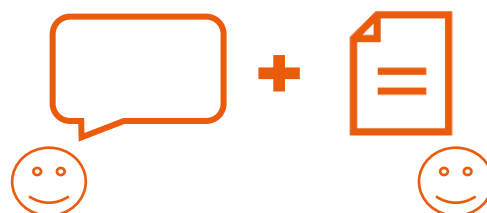
Verbale avec une contrainte de mots (3/4/5...)



Verbale avec une formule de politesse



Non-verbale + pictogrammes



En binôme : un qui pointe, l'autre verbalise



En mimant l'action

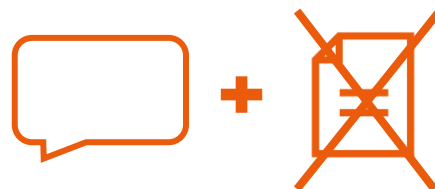


Au choix !

ANNEXE MODES DE COMMUNICATION



Verbale + pictogrammes



Verbale libre



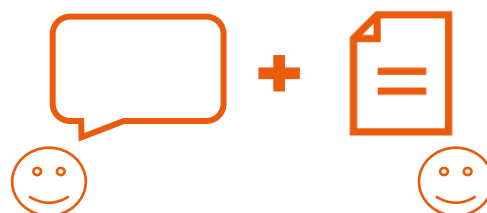
Verbale avec une contrainte de mots (3/4/5...)



Verbale avec une formule de politesse



Non-verbale + pictogrammes



En binôme : un qui pointe, l'autre verbalise



En mimant l'action



Au choix !

ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégoût



Peur



Joie



Colère

ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégoût



Peur



Joie



Colère

ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégoût



Peur



Joie



Colère

ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégoût



Peur



Joie



Colère

ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégoût



Peur



Joie



Colère

ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégoût



Peur



Joie



Colère

ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégoût



Peur



Joie



Colère

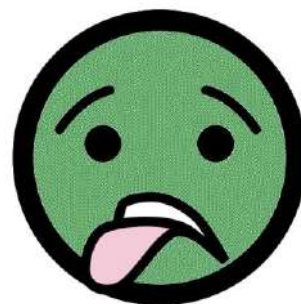
ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégout



Peur



Joie



Colère

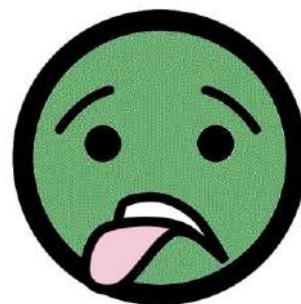
ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégout



Peur



Joie



Colère

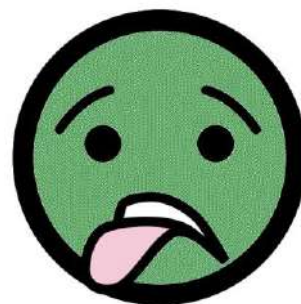
ANNEXE
CARTE EMOTION



Tristesse



Surprise



Dégout



Peur



Joie



Colère

ANNEXE CARTE SOLUTION



Courir
pour se défouler.



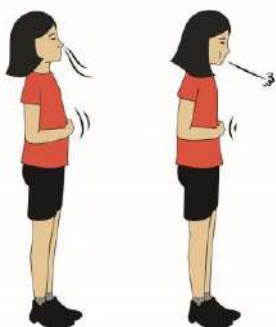
Courir
pour se défouler.



Parler
avec son camarade.



Parler
avec son camarade.



Inspirer et expirer
profondément.



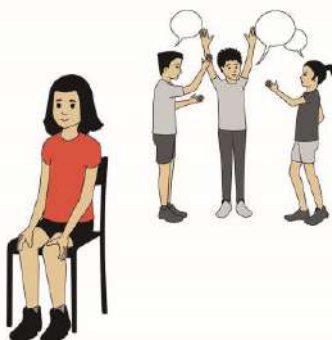
Inspirer et expirer
profondément.



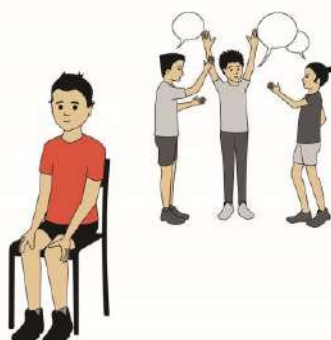
Expliquer à l'adulte
ce que je ressens.



Expliquer à l'adulte
ce que je ressens.



S'éloigner des autres
pour se calmer.



S'éloigner des autres
pour se calmer.

ANNEXE CARTE SOLUTION



Courir
pour se défouler.



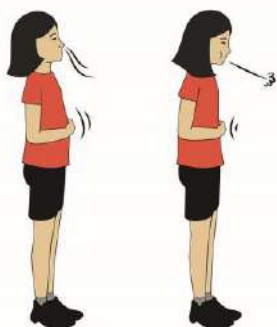
Courir
pour se défouler.



Parler
avec son camarade.



Parler
avec son camarade.



Inspirer et expirer
profondément.



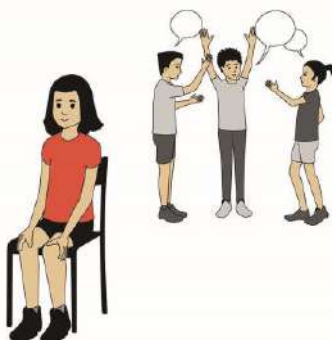
Inspirer et expirer
profondément.



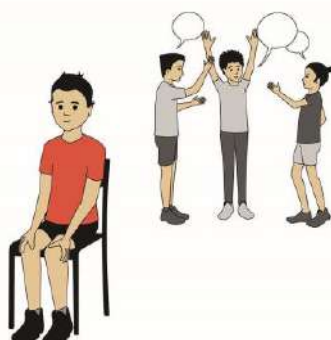
Expliquer à l'adulte
ce que je ressens.



Expliquer à l'adulte
ce que je ressens.



S'éloigner des autres
pour se calmer.



S'éloigner des autres
pour se calmer.

ANNEXE CARTE SOLUTION



Courir
pour se défouler.



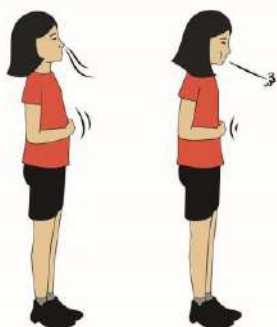
Courir
pour se défouler.



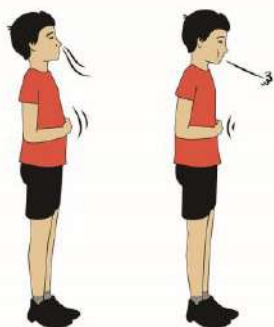
Parler
avec son camarade.



Parler
avec son camarade.



Inspirer et expirer
profondément.



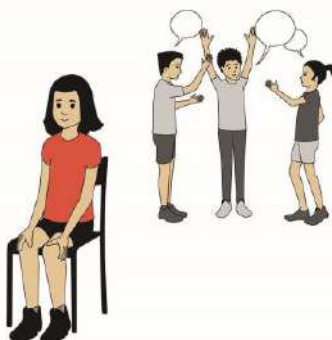
Inspirer et expirer
profondément.



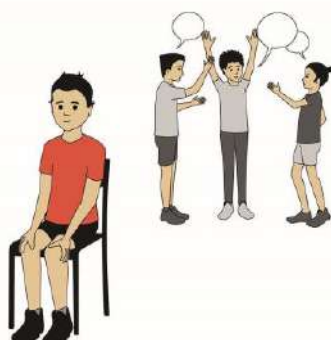
Expliquer à l'adulte
ce que je ressens.



Expliquer à l'adulte
ce que je ressens.



S'éloigner des autres
pour se calmer.



S'éloigner des autres
pour se calmer.

ANNEXE CARTE SOLUTION



Repousser l'autre



Repousser l'autre



Se recroqueviller
sur soi-même.



Se recroqueviller
sur soi-même.



Dire des gros mots.



Dire des gros mots.



Crier très fort.



Crier très fort.



Frapper les autres
ou se frapper.



Frapper les autres
ou se frapper.

ANNEXE CARTE SOLUTION



Repousser l'autre



Repousser l'autre



Se recroqueviller
sur soi-même.



Se recroqueviller
sur soi-même.



Dire des gros mots.



Dire des gros mots.



Crier très fort.



Crier très fort.



Frapper les autres
ou se frapper.



Frapper les autres
ou se frapper.

ANNEXE CARTE SOLUTION



Repousser l'autre



Repousser l'autre



Se recroqueviller
sur soi-même.



Se recroqueviller
sur soi-même.



Dire des gros mots.



Dire des gros mots.



Crier très fort.



Crier très fort.



Frapper les autres
ou se frapper.



Frapper les autres
ou se frapper.

