

COMPÉTENCES COGNITIVES

Accroître sa compréhension de soi

S'autoévaluer positivement

Connaître ses buts personnels

Renforcer son attention

Atteindre ses buts et gérer ses impulsions

Résoudre des problèmes de façon créative et efficace

Une activité pour apprendre à atteindre ses buts et gérer ses impulsions – 1

Le théâtre des marionnettes

Niveau : cycle 1

Domaine d'apprentissage : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs spécifiques : apprendre à analyser une situation, identifier la capacité d'autocontrôle et l'objectif à atteindre, identifier les bénéfices à gérer ses impulsions et communiquer de façon positive

Durée : 20 minutes

Modalités : travail en classe entière

Prérequis : compréhension du vocabulaire associé

Matériel : des marottes ou prévoir un atelier de conception des marottes en amont de la séance

Proposition de déroulé de l'activité

1- Phase de mise en projet

- Rappeler ou faire rappeler par les élèves ce qui a été fait précédemment, notamment autour des compétences « réguler ses émotions » et « communiquer de façon efficace et positive ».
- Présenter les objectifs de l'activité aux élèves.

2- Mise en activité

Activité possible en amont : conception de marottes

Pour confectionner une marotte : ép pointer des pics à brochettes en bois, les glisser entre les deux faces du papier cartonné représentant le

personnage ou les scotcher au dos du carton.

Étape 1 : présenter une saynète aux élèves avec les marottes. Cette saynète a pour objectif de mettre en scène un conflit entre différents personnages.

Exemple de saynète : « Gaspard le renard et Sami la souris sont en désaccord. Ils veulent tous les deux jouer avec la même petite voiture. »

Questionner les enfants :

- « Pourquoi Gaspard et Sami ne sont-ils pas d'accord ?
- Quelles émotions ressentent-ils ?
- Que veulent-ils vraiment ? Est-ce le meilleur moyen d'obtenir ce qu'ils souhaitent ? »

Étape 2 : présenter la marotte de Mireille l'abeille. Cette marotte a un pouvoir, elle peut stopper la situation (« STOP »), voler et aider les autres animaux en leur chuchotant ce qu'ils peuvent faire pour gérer leurs impulsions (arriver à se contrôler avant d'agir) ainsi que leur proposer des solutions alternatives.

Questionner les enfants :

- « Que peut proposer Mireille pour améliorer la situation ?
- Quelles solutions sont possibles pour que chacun puisse jouer avec une voiture sans s'énerver ? »

Rejouer alors la scène en intégrant Mireille et les solutions apportées à Gaspard et Sami.

Questionner les enfants :

- « Comment ont-ils finalement obtenu ce qu'ils souhaitaient ?
- Comment Gaspard et Sami ont-ils réussi à réguler leurs émotions ?
- À votre avis, comment se sentent-ils à présent ? »

3- Bilan de l'activité

- Arriver à la découverte du mot « but » et de son sens (ce que l'on veut arriver à faire).
- Établir l'importance de gérer ses impulsions dans une situation de conflit, la nécessité de trouver des solutions alternatives pour améliorer la situation et finalement atteindre son but. Quelqu'un d'extérieur peut probablement aider à gérer le conflit, à trouver une solution.
- Terminer par : « Qu'avez-vous appris aujourd'hui au travers de cette activité ? ».

Modalités de différenciation

À l'aide des marottes qu'ils ont conçues, les enfants peuvent également jouer les situations par groupe, en relation duel avec le professeur ou un adulte de la classe pour davantage d'autonomie et d'implication.

Les rôles peuvent également tourner entre les différents membres d'un groupe pour que chacun soit force de proposition.

Les situations peuvent être tirées de livres lus en classe (exemple *La Brouille* de Claude BOUJON, *La dispute*, Édouard MANCEAU), imaginées à partir de situations du quotidien, de la vie de la classe ou proposées par les enfants.



