



Dispositif inclusif, interactif, collaboratif et formatif en Enseignement Moral et Civique

Période 1

Moi, nous... des émotions

#DéfiMurDesÉmotions

La première séance est un atelier dirigé de langage **par groupe** de 6 ou 7 élèves.

Un préalable est possible en motricité : pour faire lien avec la séquence précédente sur l'hymne à la joie, il est possible de proposer une écoute d'œuvres musicales pour découvrir les 4 émotions principales : joie, colère, peur, tristesse.

### DOMAINE 1 : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

**Objectif général :** Identifier et nommer les quatre émotions de base.

**Objectif spécifique :** Favoriser l'acquisition du vocabulaire spécifique lié aux émotions

Objectifs transversaux :

- Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade dans une activité
- Participer à l'échange en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.

### 1. Annonce du plan (5 min)

#### Thème

« Aujourd'hui vous allez découvrir des images, des dessins, des photographies et nous allons en parler. »

#### Objectif

« L'objectif est de reconnaître les émotions et de ranger ensemble celles qui sont identiques. »

#### Critère de réussite

« À la fin de cette séance, il faudrait que chacun d'entre vous puisse trier les cartes et être capable d'en parler. »

#### Plan de séance

Phase de recherche : « Dans un premier temps, vous allez observer les images et regrouper celles qui vont ensemble. »

Phase collective : « Dans un deuxième temps, nous allons discuter de vos choix. »

Phase d'appropriation : « Pour conclure cette séance, vous ferez une partie de Memory avec ces cartes. »

### 2. Phase de recherche : atelier de langage

#### Consigne

« J'ai déposé sur la table des cartes avec des images. Vous allez les regarder, les décrire et faire des paquets avec les cartes qui d'après vous vont ensemble. »

**Différenciation :** mettre plus ou moins de cartes-images en fonction du niveau des élèves.

→ Imprimer plusieurs jeux de cartes-images pour favoriser les échanges et diversifier les propositions.

#### Les élèves

1. Décrivent ce qu'ils voient.
2. Justifient en relation duelle élève-enseignant leurs choix d'association.

#### L'enseignant

1. Aide en cas d'incompréhension de l'image.
2. Accompagne les élèves dans l'oralisation de leurs procédures.

<p><b>Tris possibles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- par type, par couleur, par thème</li> <li>- tri subjectif (beau / pas beau, j'aime/je n'aime pas)</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Relève les mots utilisés par les élèves.</li> <li>4. Photographie les classifications en cours avant modification éventuelle des élèves.</li> <li>5. Organise le roulement de l'atelier dans la semaine.</li> </ol>
--	---

### 3. Phase collective (10mn)

<p><b>Consigne</b></p> <p>« Nous allons reprendre les images que vous avez découvertes et manipulées cette semaine. Aujourd'hui, vous allez mettre ces images dans les boîtes. Chaque boîte représente une émotion. »</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Les élèves</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Font une tentative en expliquant leurs choix.</li> <li>2. Déposent leurs images dans les bonnes boîtes après validation collective.</li> <li>3. Nomme l'émotion.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>L'enseignant</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Régule des échanges.</li> <li>2. Relance la discussion.</li> <li>3. Interroge sur les classifications proposées.</li> <li>4. Note les tris et les interventions des élèves.</li> </ol>
<p>Liste d'éléments à faire émerger : vocabulaire lié aux émotions</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la joie, être heureux, rire, sourire, le bonheur, ...</li> <li>• la peur, être effrayé, être inquiet, paniquer, être terrifié, ...</li> <li>• la tristesse, pleurer, les larmes, avoir mal, souffrir, la douleur, ...</li> <li>• la colère, être furieux, se fâcher, menacer, faire une crise, ...</li> </ul>	

### 4. Phase d'appropriation

<p><b>Consignes</b></p> <p>« Par 3, vous allez jouer au Memory avec les images que nous avons rangées dans les boîtes. »</p> <p><b>Différenciation :</b> proposer 8 à 16 cartes-images en fonction du niveau des élèves.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Les élèves</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.</li> <li>2. Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.</li> </ol> <p>Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer. Le jeu de termine une fois que toutes les paires ont été trouvées. Celui qui a le plus de cartes a gagné.</p>	<p style="text-align: center;"><b>L'enseignant</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pose les cartes face contre table.</li> <li>2. Énonce la règle du jeu.</li> <li>3. Régule et favorise les échanges langagiers.</li> <li>4. S'appuie sur l'indispensable : « <b>Langage et école maternelle</b> » de Mireille Brigaudiot.</li> </ol> <p>&gt;&gt; <a href="https://mireillebrigaudiot.info">https://mireillebrigaudiot.info</a></p>

### 5. Phase de publication

L'enseignant prend en photographie les paires relevées par les élèves et, sous la dictée, écrit les justifications. L'ensemble est ensuite partagé sur Twitter, EduTwit ou fait l'objet d'un affichage en classe.

### Pour aller plus loin

**Prolongements :**

- ✓ On pourra réutiliser les boîtes au cours de l'année comme aide à la verbalisation des émotions : l'enfant peut indiquer son état émotionnel en plaçant sa photo dans la boîte correspondante et l'exprimer ainsi, en réinvestissant le lexique.