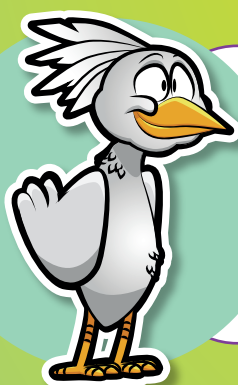




Réussir, Être Bien, Être Ensemble à la maternelle

ÉDUCATION À LA SANTÉ

Parcours Les aventures de Cagou coquin



- ✓ Des repères sur les programmes scolaires et les compétences en éducation à la santé
- ✓ Une séquence d'apprentissage en compréhension et en éducation à la santé
- ✓ Des propositions pour organiser la classe



LES AVENTURES DE CAGOU COQUIN

Ce dossier du dispositif « Réussir, être bien, être ensemble » maternelle propose une séquence basée sur l'utilisation en classe, par la maîtresse ou le maître, du théâtre de marionnettes. Les deux personnages, Cagou Coquin et Grand Banian, sont les mêmes que dans les autres livrets. Ici, ils prennent vie sous forme de marionnettes. Les enseignants concepteurs ont proposé une large variété de façon de les réaliser.

- Trois thèmes sont abordés ici : ceux de la prévention des accidents domestiques (dans la maison et à l'extérieur), de l'hygiène (soins corporels et santé respiratoire) et de la prévention des conduites à risques (reconnaissance et l'expression des émotions, identité et différence).
- Les séances utilisent les aventures des marionnettes Cagou Coquin et Grand Banian comme fil conducteur². Chacune des séances est introduite par une situation qui permet aux élèves de découvrir le thème santé abordé. Il existe plusieurs façons de faire vivre ces personnages. L'enseignant/e peut jouer les scènes sous la forme d'un théâtre de marionnettes classique (il se place derrière le fond correspondant à la situation et fait vivre les marionnettes de Cagou Coquin et de Grand Banian). Il peut également utiliser Cagou Coquin et/ou Grand Banian comme personnage de classe pour l'accueil et, chaque semaine, un jour déterminé (le jour de la bêtise de Cagou Coquin), jouer une scène de la série avec le fond correspondant.
- Chacune des séances est organisée de la façon suivante : un temps pour se sentir bien, un temps pour découvrir, un temps pour jouer et un temps pour créer. La septième séance, qui intervient juste avant les vacances scolaires, est centrée sur le « bouquet santé ». Il s'agit de reprendre le parcours de découverte qui a été suivi, d'en collecter les principaux éléments qui seront alors conservés par les élèves, sous forme de dessins dans des cercles qui constitueront à terme le cœur des fleurs du « bouquet santé ». Le « bouquet santé » est une production collective, il permet à la fois aux familles et aux partenaires de l'enseignant/e de savoir ce qui a été conduit pendant le module.
- Les différentes activités proposées le sont à titre indicatif, elles peuvent être adaptées en fonction des souhaits de l'enseignant/e et des élèves mais aussi en fonction de l'âge des élèves, du matériel disponible, de la saison et de la dynamique des groupes. Par exemple, les « activités bien-être » sont conçues pour être en cohérence avec le thème des séances mais il n'y a pas d'inconvénient à ce que l'enseignant/e utilise d'autres activités notam-



ment si certaines plaisent beaucoup aux élèves (l'imitation des animaux au comportement de plus en plus calme peut par exemple être utilisée systématiquement en début de séance comme un rituel). Selon les contextes de classe, les différentes activités des séances peuvent être dissociées et conduites au cours de la journée ou de la semaine.

- Les enseignant/es sont invité/es si possible à prendre des photos des différentes activités conduites au cours des six premières séances du module. Celles-ci seront ensuite utilisées pour réaliser la synthèse au cours de la séance 7.

² Les aventures de Cagou Coquin et Grand Banian ont été inspirées de la mallette pédagogique Badaboum et Garatoi éditée en 2001 par l'INPES.

SUGGESTIONS DES ENSEIGNANTS CONCEPTEURS

LES ENSEIGNANTS DEBUTANTS ONT APPRECIÉ LA DÉMARCHE DÉTAILLÉE QUI GUIDE L'UTILISATION DES MARIONNETTES. PARMI LES ENSEIGNANTS AGUERRIS, CERTAINS ONT CHOISI D'UTILISER LEUR MARIONNETTE DE CLASSE À LA PLACE DE CAGOU COQUIN OU UNE PELUCHE PLUS FACILE À MANIPULER ET PLUS RÉALISTE DANS LES ACTIONS. L'UN D'ENTRE EUX S'EST ATTRIBUÉ LE PERSONNAGE DU BANIAN ET A INTERAGI AVEC LE CAGOU.

ENFIN, EN GRANDE SECTION, IL EST POSSIBLE D'INVERSER LES RÔLES ENTRE CAGOU COQUIN ET GRAND BANIAN DE MANIÈRE À MONTRER QUE LES PERSONNAGES ÉVOLUENT ET QUE CHACUN NE S'ENFERME PAS DANS UN RÔLE.

QUELLE QUE SOIT LA MÉTHODE CHOISIE, L'ESSENTIEL EST DE S'APPROPRIER L'HISTOIRE. AINSI CHACUN RESTE LIBRE D'ADAPTER LA MISE EN SCÈNE À SA CLASSE ET À SA FAÇON D'ENSEIGNER.

Quelques exemples de marionnettes de classe réalisées par les enseignants concepteurs :



Table des matières

1. Des éléments sur l'éducation à la santé en maternelle	4
1.1 Aborder la question de la santé du point de vue éducatif	4
1.2 La santé, un concept pluriel	4
1.3 Les déterminants de la santé et le rôle de l'école	4
1.4 L'éducation à la santé est l'une des composantes de l'éducation du citoyen d'aujourd'hui et de demain	5
1.5 Les compétences visées	6
2. Des repères sur les compétences en santé et les programmes scolaires	8
2.1 Les compétences en santé pouvant être développées dans ce parcours	8
2.2 Les domaines d'apprentissage abordés dans ce parcours Rebee « Les aventures de Cagou Coquin »	9
3. Les aventures de Cagou Coquin	10
3.1 SÉANCE 1 : Cagou Coquin joue dehors	11
1- Un temps pour se sentir bien : imiter le déplacement des animaux	12
2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin joue dehors	12
3- Un temps pour jouer : parcours d'obstacles	14
4- Un temps pour créer : jouer en toute sécurité	14
3.2 SÉANCE 2 : Cagou Coquin dans la cuisine	16
1- Un temps pour se sentir bien : réfléchir avant d'agir	17
2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin dans la cuisine	17
3- Un temps pour jouer : transmettre un message	18
4- Un temps pour créer	28
3.3 SÉANCE 3 : Cagou Coquin prend soin de lui	32
1- Un temps pour se sentir bien : se masser les mains et le visage	32
2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin prend soin de lui	33
3- Un temps pour jouer : mimer	35
4- Un temps pour créer : réaliser une fresque de peinture au doigt	36
3.4 SÉANCE 4 : Cagou Coquin prend la vie à pleins poumons	38
1- Un temps pour se sentir bien : respirer	38
2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin prend la vie à pleins poumons	38
3- Un temps pour jouer : le chef d'orchestre	41
4- Un temps pour créer : les moulins à vent	41
3.5 SÉANCE 5 : Cagou Coquin est en colère	42
1- Un temps pour se sentir bien : garder l'équilibre	42
2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin est en colère	43
3- Un temps pour jouer : jeux d'expression	49
4- Un temps pour créer : représenter les sentiments	50
3.6 SÉANCE 6 : Cagou Coquin se trouve trop petit	52
1- Un temps pour se sentir bien : imaginer l'endroit que l'on aime bien	52
2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin se trouve trop petit	52
3- Un temps pour jouer : « Qui est-ce ? »	54
4- Un temps pour créer : ressemblances et différences	54
3.7 SÉANCE 7 : le bouquet santé	55
1- Un temps pour se sentir bien : détendre ses muscles	55
2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin dit au revoir aux élèves	55
3- Un temps pour jouer : « Moi j'aime... »	57
4- Un temps pour créer : réalisation du bouquet santé	58

1. Des éléments sur l'éducation à la santé en maternelle

1.1 Aborder la question de la santé du point de vue éducatif

Le dispositif « Réussir, Être Bien, Être Ensemble » aborde la santé du point de vue de l'éducation et pas de la médecine. En effet, il s'agit d'intervenir non pas en réponse à une demande ou du fait d'une maladie mais bien de s'adresser à des élèves de maternelle qui, pour la très grande majorité d'entre eux, vont bien. L'enjeu est donc de mettre en œuvre des activités pédagogiques visant à développer chez tous les élèves la capacité à prendre en charge leur propre santé de façon autonome et responsable au sein de l'environnement, du contexte social, religieux et culturel qui est le leur.

1.2 La santé, un concept pluriel

Le concept de santé est pluridimensionnel et cache sous une apparence de consensus, une **large diversité** d'expériences et de significations. Il est en effet très loin d'être univoque, sa perception diffère largement non seulement d'une **culture** à l'autre, d'un **groupe social** à l'autre, d'une **personne** à l'autre mais aussi pour une même personne **d'une période à l'autre de son existence**.

La santé présente **diverses dimensions** irréductibles : physique, émotionnelle, sociale et culturelle, spirituelle, environnementale. Ces différentes dimensions ont des caractéristiques et une importance variée selon les personnes et les groupes humains. Plus profondément, il est question de rapport au monde, de sens donné aux événements. La santé ne peut se penser indépendamment de tout ce qui fait l'existence humaine dans ses **rapports à soi, aux autres et à l'environnement**. Pour éduquer à la santé, il est nécessaire de considérer l'individu comme un sujet enraciné dans une histoire, un temps, un lieu.

En Nouvelle-Calédonie, la richesse de la **diversité culturelle** conduit à la coexistence d'une large variété de rapport à la santé. L'existence ou non d'un dualisme corps esprit, la signification donnée aux maladies, la place de la santé dans la vie sociale contribue à façonner la relation que chacun, communauté ou individu, entretient avec la santé. Loin des caricatures qui tendent à opposer des visions mystiques et organiques de la maladie, il s'agit d'une myriade de nuances qui intègrent différemment les dimensions physique, émotionnelle, sociale et culturelle, spirituelle et environnementale.

En termes d'éducation, l'enjeu est ainsi de **permettre à tous les enfants de construire ce rapport à la santé**, quelle que soit la communauté calédonienne au sein de laquelle ils s'identifient, Kanak, Européens, Wallisiens et Futuniens, Polynésiens, Asiatiques ou Métis ne se reconnaissant pas dans ces groupes. Il s'agit, au-delà de l'identification de causalités univoques, de leur **permettre d'identifier les interactions entre les comportements considérés, les spécificités des personnes et de leur histoire et les déterminants environnementaux**.

1.3 Les déterminants de la santé et le rôle de l'école

Les données de la recherche montrent que la santé de chacune et chacun est sous l'influence d'un ensemble de facteurs que l'on peut organiser de la façon suivante :

1. « Facteurs liés au rapport à la santé et au mode de vie personnel » concernent les représentations de la santé, les comportements et styles de vie personnels, influencés par les modèles qui régissent les relations sociales dans les communautés et dans la société en général. Ces rapports peuvent être favorables ou défavorables à la santé. Les personnes désavantagées ont tendance à montrer une prévalence plus élevée des facteurs comportementaux comme le tabagisme et une alimentation médiocre et feront également face à des contraintes financières plus importantes pour choisir un style de vie plus sain.

2. « Réseaux relationnels et communautaires » comprennent les influences sociales et collectives, l'ancrage dans une communauté, une culture, la présence ou l'absence d'un soutien mutuel dans le cas de situations défavorables. Ces interactions sociales et ces pressions des pairs influencent les comportements individuels de façon favorable ou défavorable.

3. « Facteurs liés aux conditions de vie » se rapportent à l'accès aux services et aux équipements essentiels, eau, habitat, services de santé, nourriture, éducation ainsi que le rapport à l'environnement local. Dans cette strate, les conditions d'habitat plus précaires, l'exposition

aux conditions de travail plus dangereuses et stressantes et un accès médiocre aux services créent des risques différentiels pour les personnes socialement désavantagées.

4. « Conditions socio-économiques, culturelles et environnementales » qui englobent les facteurs qui influencent la société dans son ensemble. Ces conditions, comme la situation économique du pays ou du territoire, le contexte social et économique, le marché du travail ont une incidence sur tous les autres déterminants. Le niveau de vie atteint dans une société, peut par exemple influencer sur les possibilités d'un logement, d'un emploi et d'interactions sociales, ainsi que sur des habitudes en matière d'alimentation et de consommation des boissons. Ils ne sont pas abordés directement dans le dispositif.

Si l'école maternelle n'agit pas sur tous les déterminants de la santé, elle est en interaction avec une large part d'entre eux. Son action passe à la fois via les enseignements dispensés et la vie à l'école. Elle ne constitue en rien une « baguette magique » qu'il suffirait d'activer efficacement pour changer massivement les comportements individuels. L'école est l'une des expériences qui apporte une contribution propre au **développement de la personne**. Cette expérience est appelée à s'articuler avec celles des autres lieux d'éducation qu'il s'agisse de la famille, des pairs, de la vie spirituelle, culturelle ou sportive... C'est en articulation avec l'éducation familiale, en référence à la distinction sphère publique / sphère privée qu'est pensée l'éducation à la santé à l'école. Elle est centrée sur ce qui est commun, sur l'ouverture à la diversité culturelle, l'éducation des citoyens et le vivre ensemble.

1.4 L'éducation à la santé est l'une des composantes de l'éducation du citoyen d'aujourd'hui et de demain

La légitimité de l'éducation à la santé à l'école ne se fonde pas en premier lieu sur la référence aux problèmes de santé mais en termes de **construction de compétences** visant à permettre à la personne de faire des choix éclairés et responsables. Pour que les personnes puissent prendre en charge leur santé individuellement et collectivement, il est nécessaire que des connaissances soient acquises, mais ce n'est pas suffisant, il est indispensable d'être en capacité de choisir, de mettre à distance la pression des stéréotypes. C'est bien le rôle de l'école que de mettre en œuvre des activités visant, par exemple, à dire la loi, transmettre des connaissances, connaître et être capable d'accéder aux ressources sanitaires et sociales, développer la confiance en soi ou la capacité à résister à l'emprise des médias et des pairs. Il s'agit de permettre aux élèves de s'approprier les moyens de construire leur propre liberté comme personne et comme citoyen... c'est-à-dire d'éduquer à la citoyenneté. C'est bien la personne et son émancipation qui est au cœur de l'éducation à la santé à l'école.

À l'école, la santé est ainsi perçue comme une ressource de la vie quotidienne et non un but en soi. Elle n'est pas un état mais un **essai d'équilibre**. Il s'agit de permettre à chacun de « *vivre une vie possible pour soi dans son environnement physique, culturel* ». C'est un concept positif mettant en valeur les ressources environnementales, culturelles, sociales et individuelles (OMS, 1986). Loin d'une démarche de transmission de règles intangibles définies une fois pour toute, ou de contribution à l'émergence d'un nouvel ordre moral issu de la « culture citadine occidentale globalisée » et qui devrait s'imposer aux « iléens », aux « classes populaires », aux « ruraux », aux « peuples indigènes »..., il s'agit de la **construction progressive d'un rapport autonome et responsable à la santé**. L'enjeu est donc de proposer à tous les enfants des balises, des repères en matière de santé. L'insistance sur le « tous » les élèves est liée à l'attention particulière portée à ceux qui présentent une vulnérabilité liée à un handicap, leur situation sociale ou de santé.

1.5 Les compétences visées

Toutes les disciplines scolaires contribuent à l'éducation à la santé des enfants. Sur la base des données relatives aux déterminants de la santé en Nouvelle-Calédonie, les compétences à développer ont été organisées autour de trois pôles relatifs à la construction des rapports à soi, aux autres et à l'environnement :

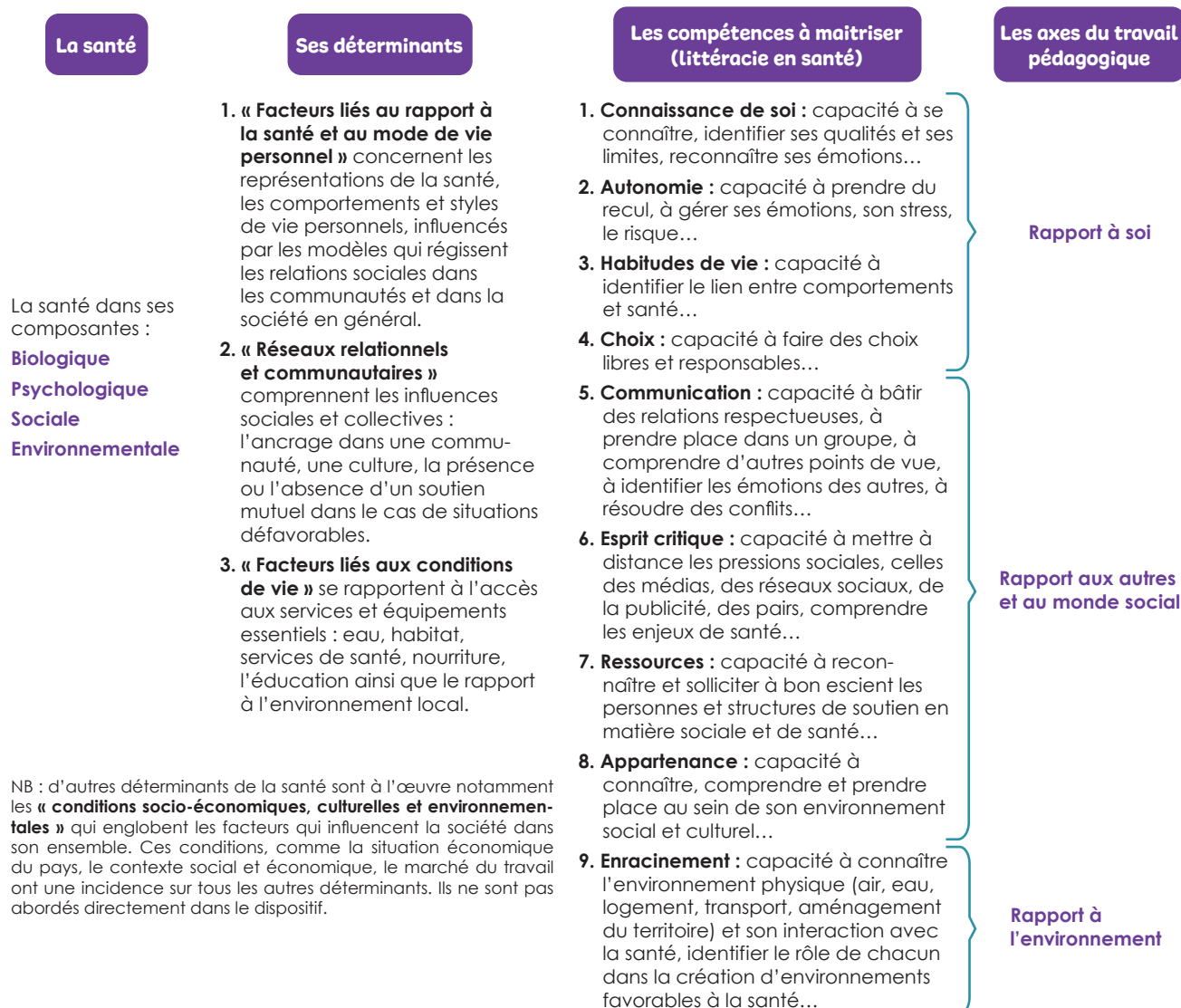
RAPPORT À SOI

1. **Connaissance de soi** : capacité à se connaître, identifier ses qualités et ses limites, reconnaître ses émotions.
2. **Autonomie** : capacité à prendre du recul, à gérer ses émotions, son stress, le risque.
3. **Habitudes de vie** : capacité à identifier le lien entre comportements et santé.
4. **Choix** : capacité à faire des choix libres et responsables.

RAPPORT AUX AUTRES

5. **Communication** : capacité à bâtir des relations respectueuses, à prendre place dans un groupe, à comprendre d'autres points de vue, à identifier les émotions des autres, à résoudre des conflits.
6. **Esprit critique** : capacité à mettre à distance les pressions sociales, celles des médias, des réseaux sociaux, de la publicité, des pairs, comprendre les enjeux de santé.
7. **Ressources** : capacité à reconnaître et solliciter à bon escient les personnes et structures de soutien en matière sociale et de santé.
8. **Appartenance** : capacité à connaître, comprendre et prendre place au sein de son environnement social et culturel.
9. **Enracinement** : capacité à connaître l'environnement physique (air, eau, logement, transport, aménagement du territoire) et son interaction avec la santé, identifier le rôle de chacun dans la création d'environnements favorables à la santé.





Les activités proposées ici contribuent à développer ces compétences en petite, moyenne et grande sections de maternelle.

2. Des repères sur les compétences en santé et les programmes scolaires

2.1 Les compétences en santé pouvant être développées dans ce parcours

Le tableau suivant détaille quelles sont les compétences santé du projet Rebee visées par les activités proposées au cours des séances et dans les différents espaces de la classe.

Compétences en santé		Recentration	SÉANCES (titres sous le tableau)						
			1	2	3	4	5	6	7
Facteurs liés au rapport à la santé et au mode de vie personnel	Connaissance de soi ²								
	Autonomie ³								
	Habitudes de vie ⁴								
	Choix ⁵ ?								
Réseaux relationnels et communautaires	Communication ⁶								
	Appartenance ⁷								
	Ressources ⁸								
	Esprit critique ⁹								
Facteurs liés aux conditions de vie	Enracinement ¹⁰								

Titres des séances :

1. Cagou Coquin joue dehors
2. Cagou Coquin dans la cuisine
3. Cagou Coquin prend soin de lui
4. Cagou Coquin prend la vie à pleins poumons
5. Cagou Coquin est en colère
6. Cagou Coquin se trouve trop petit
7. Le « bouquet santé »

² **Connaissance de soi** : capacité à se connaître, identifier ses qualités et ses limites, reconnaître ses émotions...

³ **Autonomie** : capacité à prendre du recul, à gérer ses émotions, son stress, le risque...

⁴ **Habitudes de vie** : capacité à identifier le lien entre comportements et santé...

⁵ **Choix** : capacité à faire des choix libres et responsables...

⁶ **Communication** : capacité à bâtir des relations respectueuses, à prendre place dans un groupe, à comprendre d'autres points de vue, à identifier les émotions des autres, à résoudre des conflits...

⁷ **Esprit critique** : capacité à mettre à distance les pressions sociales, celles des médias, des réseaux sociaux, de la publicité, des pairs, comprendre les enjeux de santé...

⁸ **Ressources** : capacité à reconnaître et solliciter à bon escient les personnes et structures de soutien en matière sociale et de santé...

⁹ **Appartenance** : capacité à connaître, comprendre et prendre place au sein de son environnement social et culturel...

¹⁰ **Enracinement** : capacité à connaître l'environnement physique (air, eau, logement, transport, aménagement du territoire) et son interaction avec la santé, identifier le rôle de chacun dans la création d'environnements favorables à la santé...

2.2 Les domaines d'apprentissage abordés dans ce parcours Rebee

« Les aventures de Cagou Coquin ».

Les éléments suivants sont extraits du Programme du cycle des apprentissages premiers (cycle 1), petite, moyenne et grande section de maternelle, **Délibération n°127 du 13 janvier 2021** portant sur l'organisation de l'enseignement primaire de la Nouvelle-Calédonie.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Oser entrer en communication.
« L'objectif est de permettre à chacun de pouvoir dire, exprimer un avis ou un besoin, questionner, annoncer une nouvelle. »
- Comprendre et apprendre.
« En compréhension, ceux-ci "prennent" ce qui est à leur portée dans ce qu'ils entendent, d'abord dans des scènes renvoyant à des expériences personnelles précises, souvent chargées d'affectivité. Ils sont incités à s'intéresser progressivement à ce qu'ils ignoraient, grâce à l'apport de nouvelles notions, de nouveaux objets culturels et même de nouvelles manières d'apprendre. »

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Développer du goût pour les pratiques artistiques.
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- Dessiner.
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume.
- Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant.

Explorer le monde

- Se repérer dans l'espace (la rue, la cuisine).
- Découvrir le monde du vivant (mode de déplacement des animaux, respirer).
- Explorer la matière (l'air).
- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets (moulins à vent).

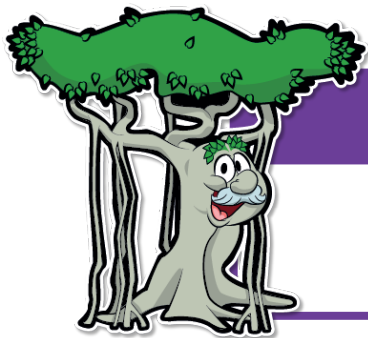
3. Les aventures de Cagou Coquin

Tableau synoptique des séances

Les séances	Un temps pour se sentir bien	Un temps pour découvrir	Un temps pour apprendre en jouant	Un temps pour apprendre en créant
	<i>Une activité de mise en situation de bien-être.</i>	<i>Une activité de découverte sur un thème de santé.</i>	<i>Un jeu collectif sur un thème de santé.</i>	<i>Une activité de synthèse de ce qui a été découvert.</i>
1 Cagou Coquin joue dehors	Imiter le déplacement des animaux.	Les risques liés à la circulation.	Parcours d'obstacles à franchir.	Coloriage autour de situations à risque et la sécurité.
2 Cagou Coquin dans la cuisine	Se déplacer ou mimer des gestes au ralenti en prenant le temps de réfléchir avant d'agir.	Les risques d'accident dans la cuisine ou à l'extérieur devant la gazinière.	Transmettre un message. Fabriquer et/ou utiliser un « Yaourtophone ».	Les numéros d'urgence.
3 Cagou Coquin prend soin de lui	Se laver soigneusement les mains. Se masser les mains et le visage.	Les risques microbiens.	Mimer alternativement les thèmes se salir et se laver.	Réaliser une fresque avec les doigts.
4 Cagou Coquin prend la vie à pleins poumons	Se détendre en prenant conscience de ses mouvements respiratoires.	Prendre conscience de sa respiration. Souffler de différentes manières et exprimer ce que l'on ressent sur la main placée devant la bouche.	Le chef d'orchestre.	Les moulins à vent.
5 Cagou Coquin est en colère	Se concentrer sur son équilibre.	S'exprimer sur les sentiments et nommer les émotions.	Jeux d'expression.	Cœur de fleurs expressif.
6 Cagou Coquin se trouve trop petit	Imaginer un endroit que l'on aime bien.	Découvrir la richesse de la différence	Qui-est-ce ? Le détective aveugle.	Cœur de fleurs. Ressemblances et différences.
8 Le « bouquet santé »	Détendre ses muscles.	Se souvenir de ce que l'on a vécu ensemble.	Moi j'aime.	Construire le bouquet santé

3.1 SÉANCE 1 : Cagou Coquin joue dehors

Domaines	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
	Explorer le monde : - se repérer dans l'espace (la rue) ; - découvrir le monde du vivant (mode de déplacement des animaux).
Compétences en santé	Rapport à soi : autonomie, habitudes de vie.
	Rapport aux autres : communication, appartenance.
	Rapport à l'environnement : enracinement.
Objectifs santé	Identifier les risques présents à l'extérieur de la maison (espace de jeu, rue...). Être capable de gérer le risque. Être capable d'identifier le lien entre comportements et santé. Être capable de connaître son environnement physique.



N'OUBLIEZ PAS !

PENSER A PRENDRE DES PHOTOS AU COURS DES ACTIVITES
EN VUE DE LA SEANCE 7.



1- Un temps pour se sentir bien : imiter le déplacement des animaux

Matériel : des tapis de sol répartis dans la salle

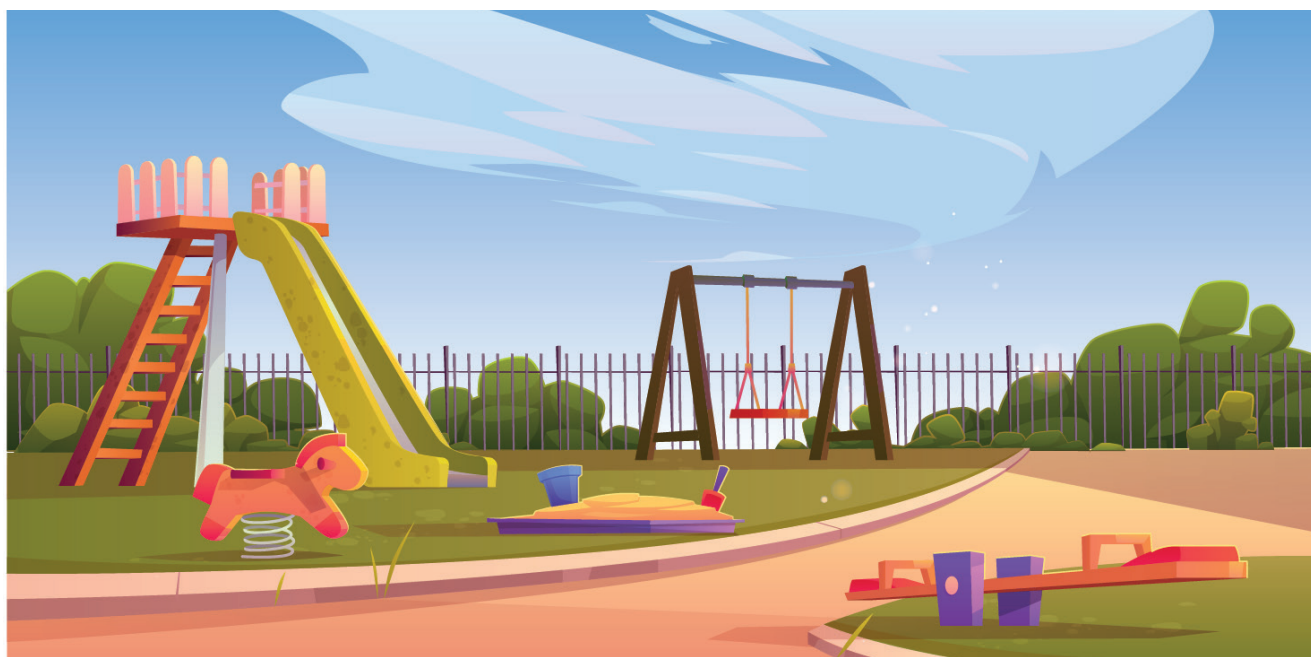
1. Les élèves occupent l'espace de la salle en se déplaçant librement. L'enseignant/e leur suggère d'imiter successivement des animaux (pour une meilleure détente, partir des animaux les plus remuants en allant vers les plus calmes) :
 - le singe qui saute partout ;
 - un petit oiseau qui cherche à manger ;
 - l'éléphant qui se douche avec sa trompe ;
 - le chien qui se promène en reniflant partout ;
 - la grenouille qui saute ;
 - le lapin qui saute et s'arrête pour vérifier qu'il n'y a pas de danger ;
 - le papillon qui vole de fleur en fleur ;
 - le serpent qui rampe ;
 - le chat qui fait sa sieste au soleil ;
 - l'escargot qui se déplace tout doucement jusque vers un tapis mais...
2. l'escargot a peur il rentre maintenant dans sa coquille : on se met à genoux en boule et on ne bouge plus. On respire calmement. On reste immobile et silencieux plusieurs secondes. L'escargot n'entend plus de bruit, il lève doucement la tête et sort ses tentacules (= cornes) l'un après l'autre ... L'escargot recommence à avancer doucement et va dire bonjour tout en se déplaçant lentement à son voisin.

2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin joue dehors

Objectif : avec la marionnette Cagou Coquin, les élèves vont identifier les risques présents à l'extérieur de la maison (espace de jeu, rue...).

Matériel : les marionnettes Cagou Coquin et Grand Banian et les accessoires (ballon, voiture, signalisation routière).

Fond : une aire de jeux pour enfants ou un terrain de sport



Déroulement : la scène est construite en quatre temps.

1. « Cagou Coquin qui rit » a une certaine intention qui va le pousser à faire une bêtise.
2. « Cagou Coquin qui pleure » subit l'accident (à la manière de Guignol, sans insister sur le traumatisme).
3. Grand Banian intervient. Il énonce clairement et directement les interdits.
4. « Cagou Coquin qui rit » fait avec Grand Banian quelque chose qui le console et qui tend à réparer le mal.

Ce quatrième temps est plus explicatif. Il permet de décrire les circonstances de l'accident ou de la situation et les différents moyens pour l'éviter.

On notera également que :

- Cagou Coquin chante au début et à la fin de la scène ;
- La construction est très structurée et répétitive. Certaines formules reviennent sans cesse (comme dans Guignol) pour permettre aux élèves d'identifier immédiatement le temps de l'action, et d'intervenir s'ils le veulent. Les élèves devraient rapidement être en mesure de réagir aux suggestions des scénarios. Ils prendront alors une part active au déroulement des scènes successives.

1. Cagou Coquin qui rit entre en scène en chantant comme d'habitude.

Cagou Coquin qui rit : « Pom pom tra la li la la ! Pour jouer dehors, je suis le roi, Cagou Coquin n'a peur de rien, me voili, me voilà ! » Il salue.

« Bonjour les enfants, vous allez bien ? »

Si les élèves le reconnaissent, leur laisser le temps de réagir, Cagou Coquin « qui rit » continue, en parlant normalement cette fois :

Cagou Coquin qui rit : « Me voili, me voilà... dans ce beau jardin. Voyons voyons... je vais jouer au ballon. Dans le jardin, j'ai le droit tra la la la ! Je shoote. » Le ballon lui échappe. « Mais mon ballon, oh non, il sort dans la rue ! Rattrapons-le, vite fait... » Il poursuit son ballon mais une voiture arrive.

Laisser aux élèves le temps de réagir.

2. Une grosse voiture percute Cagou Coquin qui devient Cagou Coquin qui pleure.

Cagou Coquin qui pleure : « Nom d'un petit bonhomme ! Cagou Coquin a bobo. Boum boum et aïe ouille ouille, quelque chose m'est rentré dedans ! »

3. Grand Banian arrive. Il console Cagou Coquin qui pleure et il s'adresse aussi aux élèves.

Grand Banian : « Cagou Coquin, tu t'es fait renverser par une voiture ? Pauvre Cagou Coquin ! S'il t'échappe, laisse tomber ton ballon. Ne traverse jamais la rue hors du passage piétons ! »

Cagou Coquin qui pleure : « Cagou Coquin a bobo. Aïe, ouille ouille ! Je voulais juste jouer... »

4. Grand Banian prend Cagou Coquin par la main pour traverser la rue. Cagou Coquin redevient Cagou Coquin qui rit.

Grand Banian : « Ton ballon n'est pas perdu, on va le chercher. Viens, donne-moi la main. On regarde bien s'il y a des voitures. »,

ou bien, selon le contexte,

« Le petit bonhomme du feu est rouge, on attend. Il est vert, on traverse la rue. »

Cagou Coquin qui rit (en chantant) : « Pom pom tra la li la la ! Grâce à toi, Grand Banian, je deviens bien plus malin, pour traverser, je suis le roi ! Pom pom tra la li la la... »

Ils sortent.

3- Un temps pour jouer : parcours d'obstacles

Matériel : chapeau, lunettes, capes, brouettes, chaises, plots, bancs, ballons, panier...

Plus facile à l'extérieur mais possible en salle. Les enfants doivent suivre un parcours particulier avec des obstacles à franchir (revêtir un chapeau, des lunettes, une cape avant de faire le parcours et tout enlever pour passer le relais au suivant, déplacer une petite brouette d'un lieu à l'autre sans la renverser...), obstacles à contourner (zigzaguer entre des plots, des chaises, monter et descendre des marches...), un jeu d'adresse (lancer de ballon dans un panier, renverser une bouteille/quille avec une balle...), etc. Entre chaque zone d'obstacle, on peut mettre en place une signalisation simple (panneau vert, panneau rouge : passage possible ou attente).

L'enjeu est ici de permettre aux enfants d'identifier les éléments de l'environnement et de suivre une règle. Il s'agit de mettre en action ce qui a été découvert dans l'activité sur les risques en suivant un parcours d'obstacles.

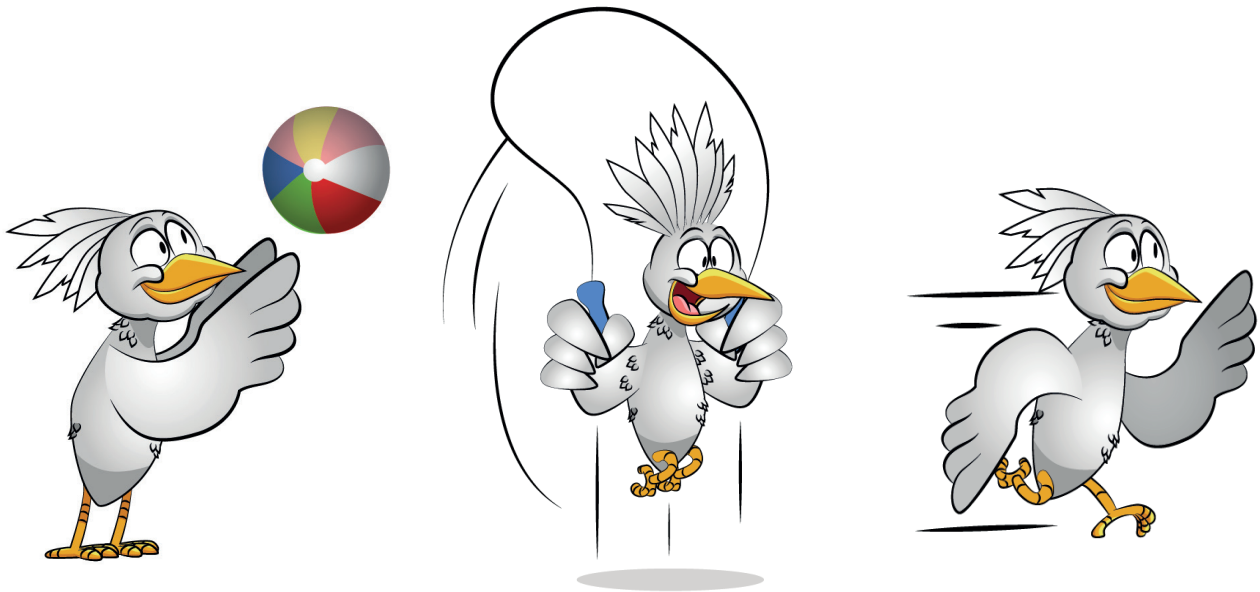
D'autres types de jeux sont possibles : jeu d'expression comme des saynètes permettant de jouer des situations de la vie quotidienne, jeux traditionnels pour lesquels la règle est un objet d'attention particulier, jeux de coopération mettant en avant le fait que l'entraide est un moyen de gérer le risque...

4- Un temps pour créer : jouer en toute sécurité

Matériel : crayons de couleur, fiches à colorier réalisées sur feuilles +/- rigides de forme ronde pour réaliser le cœur des fleurs du bouquet final collectif.

Coloriage

1. Cagou Coquin choisit les activités qu'il aime. Après avoir colorié, les élèves rappellent les principes de sécurité lors de la pratique de ces activités.

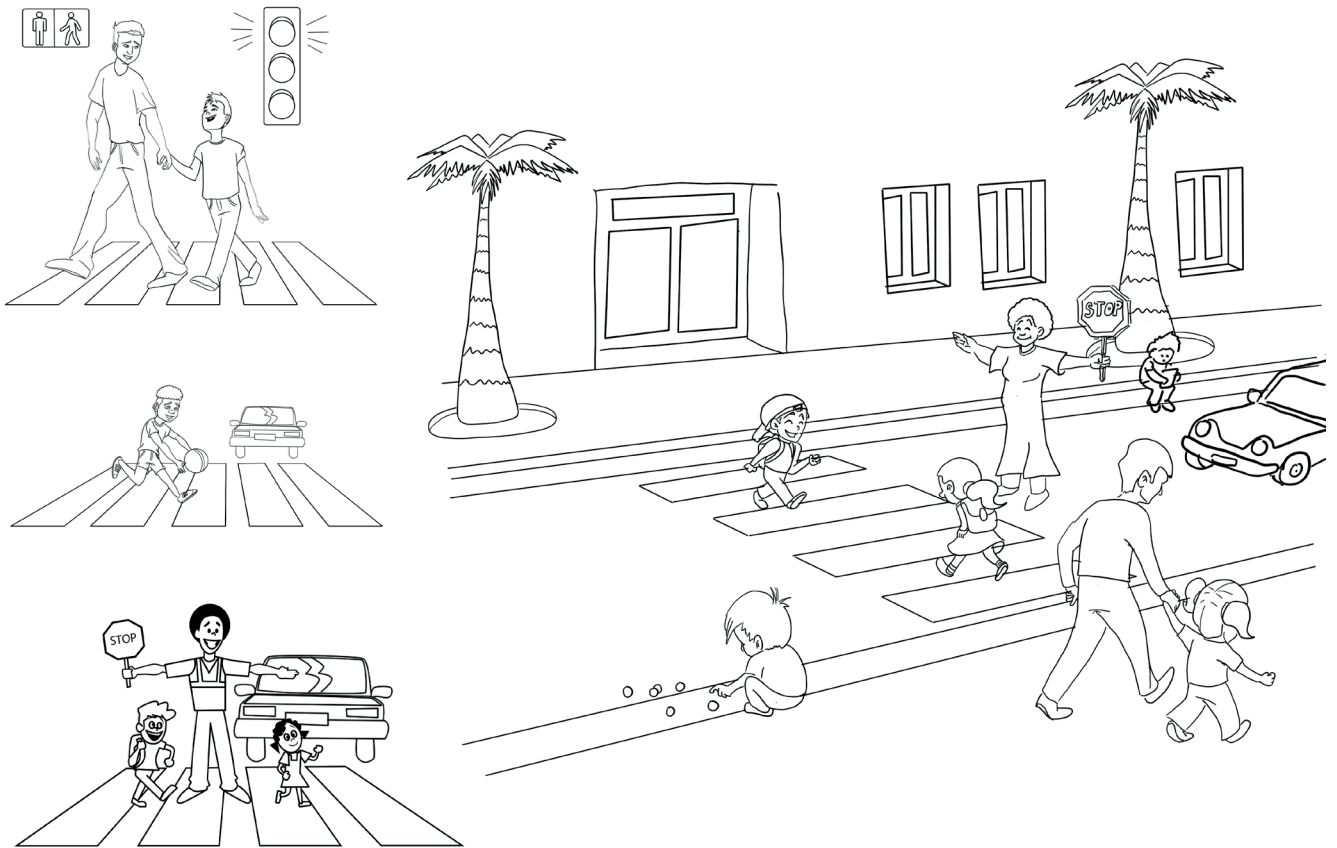


2. Cagou Coquin est à l'extérieur. Le temps de coloriage permet l'expression des enfants sur les situations à risque et la sécurité en deux versions (version ville ou village). Selon la classe, il peut s'agir d'un coloriage simple ou bien un coloriage visant à mettre en évidence les enfants en sécurité (**vert**) et ceux en danger (**rouge**).

Il est judicieux, lorsque c'est possible, d'expliciter les situations à risque et les conduites qui permettent de les gérer positivement. Le temps du coloriage est aussi celui au cours duquel, dans l'échange individuel avec les enfants, on peut donner du sens aux différentes activités de la séance.

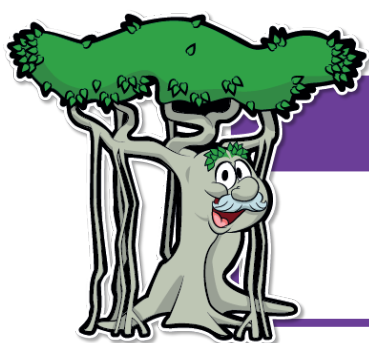
ACTIVITÉ

Colore les signaux lumineux de la bonne couleur pour traverser. Comme sur l'exemple, entoure en rouge les situations dangereuses pour les enfants, et en vert les personnes en sécurité.



3.2 SÉANCE 2 : Cagou Coquin dans la cuisine

Domaines	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
	Explorer le monde : - se repérer dans l'espace (la rue) ; - découvrir le monde du vivant (mode de déplacement des animaux).
Compétences en santé	Rapport à soi : autonomie, habitudes de vie.
	Rapport aux autres : communication, appartenance.
	Rapport à l'environnement : enracinement.
Objectifs santé	Maîtriser le langage pour être capable de demander de l'aide de façon efficace. Être capable de gérer le risque. Être capable d'identifier le lien entre comportements et santé. Être capable de connaître son environnement physique. Identifier les sources de danger. Prévenir en cas de danger : composer le bon numéro de téléphone.



N'OUBLIEZ PAS !

**PENSER A PRENDRE DES PHOTOS AU COURS DES ACTIVITES
EN VUE DE LA SEANCE 7.**



1- Un temps pour se sentir bien : réfléchir avant d'agir

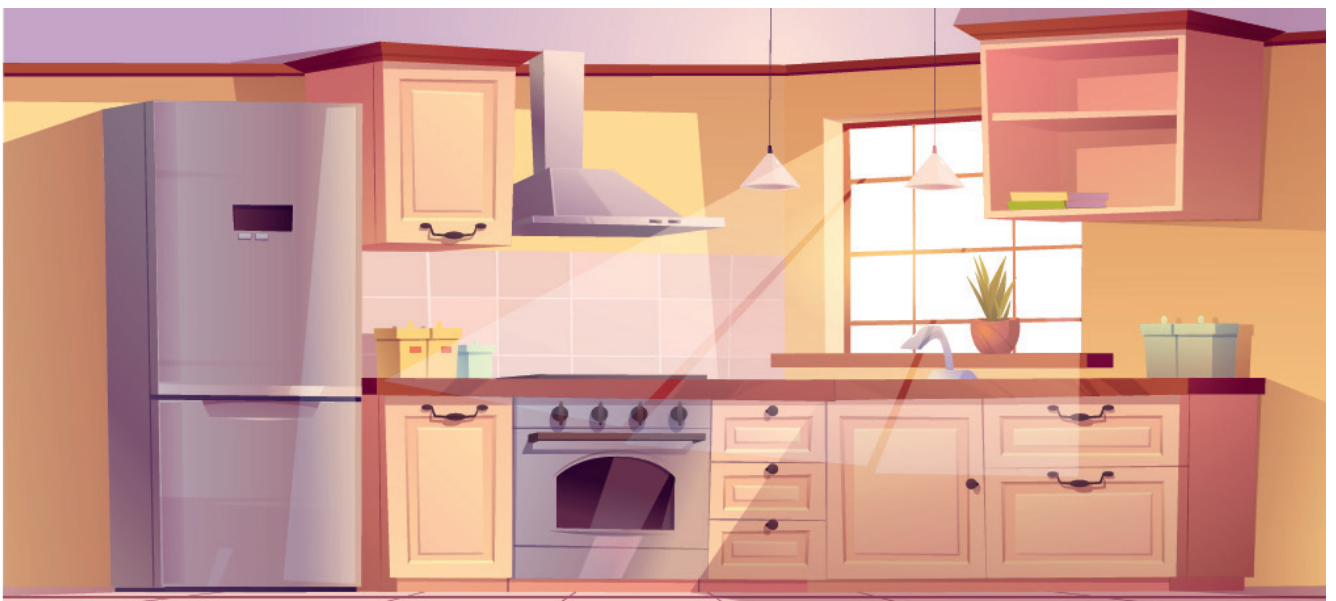
1. Les élèves occupent l'espace de la salle en se déplaçant librement. L'enseignant/e leur suggère d'accélérer leur déplacement, puis d'aller de plus en plus doucement jusqu'à faire des mouvements très très lents, comme dans un film au ralenti. On s'arrête de bouger comme une statue. Il n'y a que la respiration qui fonctionne calmement, régulièrement.
2. On va reprendre doucement une série de mouvements. Chaque mouvement sera un geste de tous les jours. Il faudra prendre le temps de réfléchir avant de faire ce geste au ralenti :
 - mettre ses chaussures,
 - se servir un verre d'eau et boire doucement,
 - se laver les mains,
 - déplacer une chaise,
 - monter des escaliers,
 - etc.

2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin dans la cuisine

Objectif : avec la marionnette Cagou Coquin, les élèves vont identifier les risques présents dans la cuisine ou à l'extérieur devant la gazinière.

Matériel : les marionnettes Cagou Coquin et Grand Banian avec les accessoires (casserole, paquet de farine).

Fond : le lieu où l'on cuisine.



Rappel du déroulement : la scène est construite en quatre temps.

Cagou Coquin qui rit a une certaine intention qui va le pousser à faire une bêtise.

Cagou Coquin qui pleure subit l'accident (à la manière de Guignol, sans insister sur le traumatisme).

Grand Banian intervient. Il énonce clairement et directement les interdits.

Cagou Coquin qui rit fait avec **Grand Banian** quelque chose qui le console et qui tend à réparer le mal.

Ce quatrième temps est plus explicatif. Il permet de décrire les circonstances de l'accident ou de la situation et les différents moyens pour l'éviter.

On notera également que :

- Cagou Coquin chante au début et à la fin de la scène ;
- La construction est très structurée et répétitive. Certaines formules reviennent sans cesse (comme dans Guignol) pour permettre aux élèves d'identifier immédiatement le temps de l'action, et d'intervenir s'ils le veulent. Les élèves devraient rapidement être en mesure de réagir aux suggestions des scénarios. Ils prendront alors une part active au déroulement des scènes successives.

1. **Cagou Coquin qui rit** : « Pom pom tra la li la la ! Pour aider, je suis le roi, Cagou Coquin n'a peur de rien, me voili, me voilà ! » Il salue. « Bonjour les enfants, vous allez bien ? »

Si les élèves le reconnaissent, leur laisser le temps de réagir.

Cagou Coquin qui rit continue, en parlant normalement cette fois :

« Me voili, me voilà... dans la cuisine (ou devant la gazinière ou tout appareil de cuisson). Voyons, voyons, maman a l'air bien fatiguée, je vais l'aider. Voyons, voyons... Qu'y a-t-il là-dedans, de la compote, des pâtes ou du chocolat ? » Il s'approche de la casserole dont le contenu bout sur le feu.

Laisser aux élèves le temps de réagir.

2. **Cagou Coquin qui pleure** : Cagou Coquin se brûle avec la queue de la casserole, et s'ébouillante avec le contenu. Il devient **Cagou Coquin qui pleure**.

Cagou Coquin qui pleure : « Nom d'un petit bonhomme ! Cagou Coquin a bobo. Boum boum et aïe ouille ouille, ça brûle ! »

3. **Grand Banian** arrive. **Grand Banian** console **Cagou Coquin qui pleure** et il s'adresse aussi aux élèves.

Grand Banian : « Cagou Coquin, tu t'es brûlé ? Pauvre Cagou Coquin ! Ne t'approche jamais de la cuisinière, et encore moins d'une casserole sur le feu. C'est DAN-GE-REUX ! »

Cagou Coquin qui pleure : « Cagou Coquin a bobo. Aïe, ouille ouille ! Je voulais aider maman... »

4. **Grand Banian** et **Cagou Coquin** prennent de la farine. **Cagou Coquin** redevient **Cagou Coquin qui rit**.

Grand Banian : « Tu peux aider maman, mais d'une autre façon. On va faire un gâteau tous les deux. C'est bien mieux si tu ne t'approches pas du feu. »

Cagou Coquin qui rit (en chantant) : « Pom pom tra la li la la ! Grâce à toi, Grand Banian, je deviens plus malin, pour aider, je suis le roi ! Pom pom tra la li la la... »

Ils sortent.

3- Un temps pour jouer : transmettre un message

Pour cette deuxième séance, il est possible reprendre le ou les jeux de la première séance. Il peut être également opportun d'aller plus loin dans le travail sur la sécurité domestique en franchissant un pas en termes de description de la situation. En effet, au cours du cycle 1 et du cycle 2, les enfants vont apprendre à donner l'alerte (premier stade du porter secours). Apprendre à transmettre de façon structurée des informations sur la situation est capital. De multiples jeux peuvent permettre d'approfondir cette compétence, de la mettre en action.

Le plus simple consiste à se mettre en cercle. On transmet un message d'oreille à oreille. A l'arrivée le message doit être identique à celui du départ. On peut varier le contenu des messages d'abord sur la base de l'aventure de Cagou Coquin qui fait beaucoup de bêtises puis en élargissant les thématiques liées à la sécurité domestique. D'une façon générale il s'agit de maîtriser le langage pour être capable de demander de l'aide de façon efficace.

ACTIVITÉ : fabriquer un « yaourtophone » avec les MS-GS

Colore les signaux lumineux de la bonne couleur pour traverser. Comme sur l'exemple, entoure en rouge les situations dangereuses pour les enfants, et en vert les personnes en sécurité.

Matériel

- deux pots de yaourt vides,
- un fil ou laine d'environ 5 à 10 mètres,
- un petit bout d'allumette (facultatif).

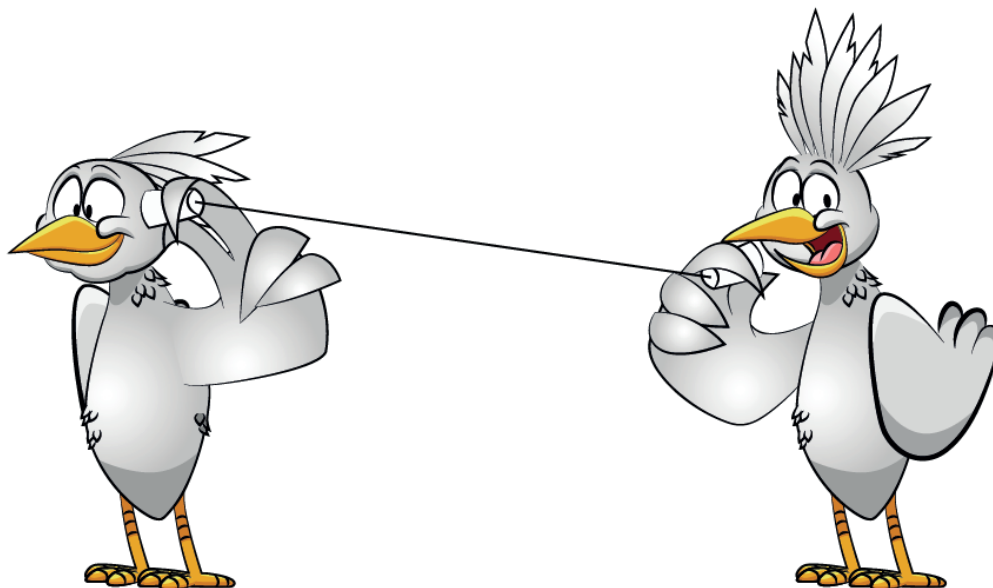
Construction

- Percer le fond de chaque gobelet avec une grosse aiguille.
- Passer un fil dans le trou et le bloquer avec un nœud ou avec un petit morceau d'allumette.
- Se placer de façon à bien tendre le fil entre les deux pots de yaourt : l'un parle dans son gobelet et l'autre écoute dans le sien. Quand le premier a fini, le second peut répondre.
- *Astuces : Pour que le téléphone à fil fonctionne il faut être deux, maintenir le fil entre les deux interlocuteurs bien tendu, ne pas jouer avec le fil pendant la conversation, ne pas couper le fil, ne pas le nouer.*

Comment ça marche ?

Le son, c'est de l'air qui bouge très vite : on dit qu'il vibre. Quand on parle, l'air fait à son tour vibrer le pot à côté de lui. Puis le pot fait vibrer la ficelle, qui fait vibrer le deuxième pot. Et ce pot-là fait vibrer l'air. Cela crée le même son près de l'oreille de celui qui écoute !

L'enseignant/e peut proposer en prolongement, sur un autre créneau horaire de la semaine l'activité « Appeler le 15 ou le 18 » (choisir l'un des deux, proposer l'autre sur une autre séance).



ACTIVITÉ : APPELER LE 15 OU LE 18

Avant de mettre en place cette activité en classe, **solliciter les parents pour récupérer de vieux appareils avec et sans clavier numérique** (téléphone, calculettes, jouets de téléphone, télécommandes, sèche-cheveux, radio, etc.) et imprimer la planche 2 « apprendre les numéros 15 ou 18 » (une par enfant ou petit groupe) et découper les numéros.

Cette activité de prévention a pour objectif de familiariser les élèves aux claviers numériques des téléphones pour faire les numéros d'urgence. Elle incite les élèves à s'impliquer dans la vie collective à différents niveaux.

L'enseignant peut proposer un moment de recentration pour entrer dans l'activité santé. Occuper l'espace de la salle en se déplaçant librement. Croiser les doigts et étirer les bras devant soi, paumes de mains tournées vers l'avant. Monter les bras, doigts toujours croisés, au-dessus de la tête et s'étirer en respirant profondément. Relâcher les bras, en les secouant comme s'ils étaient tout mous. Laisser le mouvement des bras s'arrêter tout seul. Pour terminer, se tenir bien droit, immobile, les yeux fermés. Inspirer et expirer profondément à trois reprises. Introduire calmement l'activité suivante.

Pour cette activité vous pouvez projeter ou afficher la planche 1 « reconnaissance des téléphones ou claviers de téléphone » mais l'idéal est de prévoir toutes sortes de téléphones, calculettes, jouets de téléphone, télécommandes que les élèves pourront manipuler.

Dire : « Aujourd'hui, nous allons apprendre à utiliser le téléphone pour demander de l'aide. J'ai posé sur la table de nombreux objets. Vous devez trouver ceux qui sont de vrais téléphones et me dire ce qui permet de les reconnaître. » Réponse attendue : Les téléphones ont un clavier/cadran avec des numéros, un micro pour parler et un écouteur pour écouter même si ces derniers sont peu visibles.

Dire : « Vous avez remarqué que l'on trouve des chiffres sur tous ces téléphones. D'après vous, à quoi servent-ils ? » Réponse attendue : faire le numéro de téléphone de la personne qu'on veut appeler.

Dire : « Connaissez-vous les numéros dont nous avons besoin pour demander de l'aide (quand il n'y a pas d'adulte) ? Pour appeler le Samu ? Les pompiers ? La Police ? Les secours en mer ? »

Afficher une photocopie de la planche 3 « les numéros d'urgence ».

Dire : « Aujourd'hui, nous allons apprendre à composer le 15/18. » « Je vous ai mis sur la table des cartes où figurent des chiffres. Vous devez reconnaître tous les chiffres 1 et tous les chiffres 5/8 parmi tous les autres chiffres. » Laisser trier les enfants.

Dire : « Vous avez devant vous les cartes que vous venez de trier, il s'agit maintenant de composer le plus de 15/18 possibles avec ces cartes. »

Faire faire à chaque élève la numérotation du 15/18 sur un téléphone.

Pour aider la mémorisation des chiffres par les élèves, l'enseignant peut inviter les élèves à jouer à un memory des chiffres en imprimant les cartes présentant 6 paires de 1 et de 5/8, ou à un jeu de mistigri avec un autre numéro comme intru.

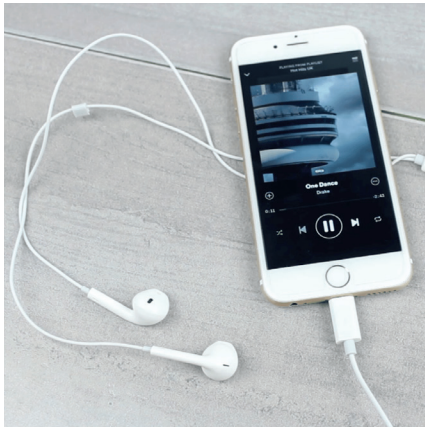
Dans l'espace coloriage de la classe, mettre à disposition les pages à colorier avec les numéros d'urgence.



GARDEZ UNE TRACE DE L'ACTIVITÉ
(affichage, cahier d'activité...)

EN PRESENCE D'UNE PERSONNE GRAVEMENT BLESSÉE, J'APPELE UN
ADULTE OU JE FAIS LE 15 SUR UN TELEPHONE POUR APPELER LES SECOURS.

PLANCHE 1 : RECONNAISSANCE DES TÉLÉPHONES OU CLAVIERS DE TÉLÉPHONE



1	2	3	4	5
6	7	8	9	1
1	2	3	4	5
6	7	8	9	5
1	2	3	4	5
1	5	1	5	1

PLANCHE 2 : APPRENDRE LE NUMÉRO 18

1	2	3	4	5
6	7	8	9	1
1	2	3	4	5
6	7	8	9	8
1	2	3	4	5
1	8	1	8	8

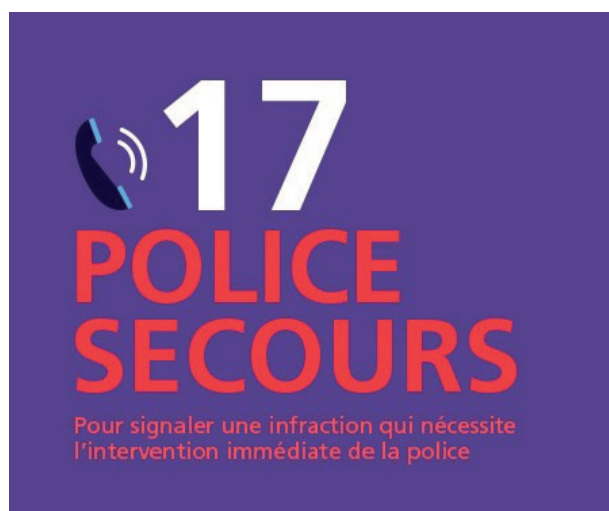
LE SAMU



LES POMPIERS



LA POLICE



LES SECOURS EN MER



COLORIAGE

Colorie les numéros qui vont permettre d'appeler le SAMU : en rouge le premier, en bleu le second.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

COLORIAGE

Colorie les numéros qui vont permettre d'appeler les pompiers : en rouge le premier, en bleu le second.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

JEUX DE MEMORY

Imprimer cette page sur papier rigide.

1	1	8	8
I	1	8	8
1	1	8	8

1	1	5	5
I	1	5	5
1	1	5	5

4- Un temps pour créer

On fabrique ensemble ou on colore une carte avec les numéros de téléphone d'urgence et ce à quoi ils correspondent (camion de pompier, police, hôpital, docteur...) : 15 (dessin d'ambulance), 17 (dessin de policier), 18 (dessin de pompier). C'est aussi le moment de faire le lien entre le jeu de la transmission d'un message et l'enjeu de la qualité de l'appel aux services de secours.



ACTIVITÉ POUR ÉVALUER : ATTENTION! DANGER!

Entoure les situations à risque.



Entoure les situations à risque.



Cette activité peut être présentée sous forme d'un test qui ne doit pas mettre les élèves en difficulté, mais permettre à l'enseignant d'obtenir une photographie initiale ou finale de leur capacité à évaluer un risque et à prendre les mesures adaptées à sa prévention.

Entrée dans l'activité santé

Occuper l'espace de la salle en se déplaçant librement. Accélérer leur déplacement, puis aller de plus en plus doucement jusqu'à faire des mouvements très très lents, comme dans un film au ralenti. S'arrêter de bouger comme une statue. Il n'y a que la respiration qui fonctionne calmement, régulièrement. Pour terminer, se tenir bien droit, immobile, les yeux fermés. Inspirer et expirer profondément à trois reprises.

Distribuer à chaque élève une photocopie de l'activité.

Observer avec les élèves l'organisation de la page et lire la consigne.

Expliquer : « Une situation à risque est une situation qui peut présenter un danger si on ne fait pas très attention. Par exemple traverser une rue sans bien regarder à droite et à gauche s'il y a des voitures qui arrivent. Il y a un risque d'accident si une voiture arrive. »

Entourer les situations à risque :

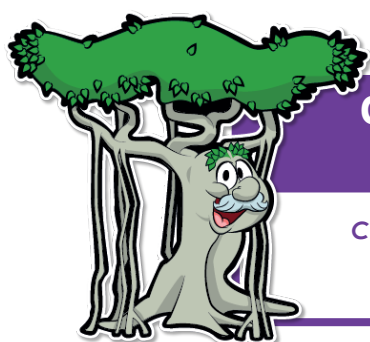
- Demander à un élève d'explicitier la consigne. « 'Prénom', Peux-tu nous (ré) expliquer ce qu'il faut faire dans le premier exercice ? » Au besoin, demander de montrer le geste entourer.
- Laisser les élèves analyser chaque situation et identifier celles qui leur semblent à risque.

Cette activité peut être prolongée par des jeux de société :

- jouer en petits groupes à [Preventodingo](#) ,
- jeu de memory / domino à fabriquer pour associer risque / protection et pour favoriser la manipulation.

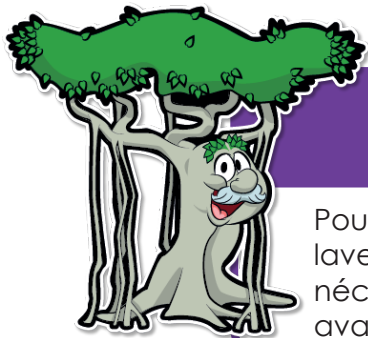
Dans l'espace de la classe, on peut aussi aménager un coin jeux avec prise de risque :

- jeux d'adresse (mikado, équilibre, preventodingo),
- un coin manipulation avec cubes pour construire les tours les plus hautes sans qu'elles s'écroulent,
- un coin établi avec le matériel de bricolage et des affichettes de sécurité.



GARDEZ UNE TRACE DE L'ACTIVITÉ (affichage, cahier d'activité...)

**CONNAÎTRE ET RECONNAÎTRE DES SITUATIONS DE DANGER C'EST
APPRENDRE À PROTÉGER SA SANTÉ ET CELLE DES AUTRES.**



CONSEIL POUR LA SÉANCE 3

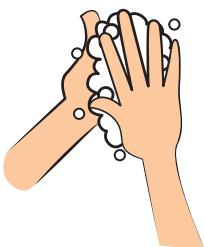
Pour la séance 3, il est important de faire soigneusement laver les mains aux enfants. Si l'enseignant/e le juge nécessaire, l'activité suivante peut-être mise en place avant.

ACTIVITÉ : SE LAVER LES MAINS

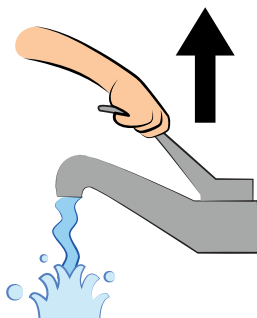
Quel mélange !

Remet de l'ordre dans les étapes du lavage de mains. Numérote de 1 à 6.

Frotter
les mains



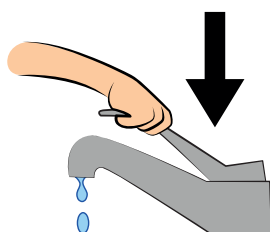
Ouvrir
le robinet



Se secher
les mains



Fermer
le robinet



Prendre
du savon



Rincer
les mains



Cette activité a pour objectif de faire comprendre aux élèves les déterminants de son bien-être et de sa santé par la prévention des infections microbiennes et la place qu'il peut y prendre par des actes simples d'hygiène. Elle vise également à développer l'autonomie des élèves.

Entrée dans l'activité santé

Inviter les élèves à s'asseoir en tailleur en mettant les deux plantes de pieds en contact l'une avec l'autre. Tenir les pieds avec les mains. Bouger les jambes comme les ailes d'un oiseau ou d'un papillon. Poser les mains sur les genoux et respirer profondément 5 fois de suite.

Distribuer à chaque élève une photocopie de l'activité ou la projeter pour une exploitation collective.

- Explication de l'activité aux élèves.
- Observer avec les élèves l'organisation de la page et expliquer ce que l'on attend d'eux.
- Décrire ce que l'on voit sur la photographie (mains d'enfant pleines de mousse).
- Identifier l'action (lavage des mains).
- Imaginer différentes façons de se sécher les mains. Interpréter la situation.

Répondre aux questions.

- Pourquoi se lave-t-on les mains ?
Ne pas salir, se débarrasser des impuretés et microbes, sentir bon... éviter les infections microbiennes.
- Poursuivre avec la fiche « Jouons au ballon » pour montrer comment les microbes se propagent.
- Quand se lave-t-on les mains ?
Après être allé aux toilettes, avant de manger, après une activité salissante, après avoir mangé, etc..
- De quoi a-t-on besoin pour se laver les mains ?
D'eau, de savon... et de bien frotter!

Quel mélange !

- Prendre connaissance, décrire les vignettes. Déchiffrer les textes.
- Ranger les actions dans le bon ordre. En PS et MS : découper et classer (si besoin prévoir moins d'images en PS) ; en GS, numéroter de 1 à 6.

Proposer de suivre ce protocole de lavage des mains en comptant trois fois jusqu'à 10 pendant le savonnage ou en chantant une comptine :

- [La comptine du lavage des mains](#)
- [Le lavage des mains : chanson pour jeunes enfants](#)

L'enseignant peut également consulter ce [dossier pédagogique sur l'hygiène et le lavage des mains](#) et la [vidéo d'accompagnement](#) pour l'enseignant.

Dans l'espace de la classe, on peut aussi aménager un coin « toilette » pour les poupées, ou mettre du matériel de lavage des mains dans le coin dinette.

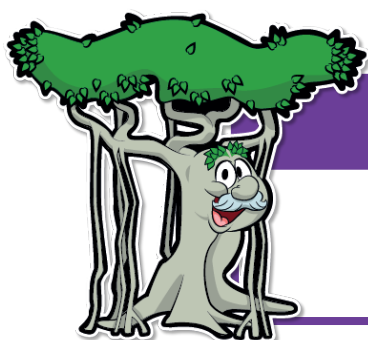


CE QUE L'ON A DÉCOUVERT (affichage, cahier d'activité...)

SE LAVER RÉGULIÈREMENT LES MAINS, C'EST PRENDRE SOIN DE SOI ET DES AUTRES EN ÉVITANT DE TRANSMETTRE DES MICROBES. AVEC CE GESTE SIMPLE CHACUN PROTÈGE SA SANTÉ ET CELLE DES AUTRES.

3.3 SÉANCE 3 : Cagou Coquin prend soin de lui

Domaines	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
	Explorer le monde.
Compétences en santé	Rapport à soi : habitudes de vie.
	Rapport aux autres : communication.
	Rapport à l'environnement : enracinement.
Objectifs santé	Être capable de gérer le risque. Être capable d'identifier le lien entre comportements et santé. Être capable de connaître son environnement physique. Connaître quelques règles d'hygiène.



N'OUBLIEZ PAS !

PENSER A PRENDRE DES PHOTOS AU COURS DES ACTIVITÉS
EN VUE DE LA SEANCE 7.

1- Un temps pour se sentir bien : se masser les mains et le visage

Avant cette activité, il est important de faire soigneusement laver les mains aux enfants.

Matériel : des tapis de sol

1. Le groupe se place en cercle et chacun s'assoit en tailleur le dos bien droit. L'enseignant/e donne les explications tout en faisant les gestes en démonstration.
On joint les mains l'une contre l'autre et on se frotte les paumes des mains comme pour se réchauffer, d'abord doucement puis un peu plus vite.
2. Ensuite, on se masse les mains comme si on se les savonnait. On insiste successivement sur les différentes parties de la main droite en massant avec le pouce de la main gauche (paume, doigts les uns après les autres, dessus de la main, poignets, etc.) Même chose sur la main gauche.
3. On peut se masser ensuite le visage avec les mains : on commence par les joues en faisant de petits cercles, puis chaque côté du nez, et enfin les sourcils et le front en partant de l'intérieur vers l'extérieur. Pour le tour de la bouche, on place horizontalement l'index droit au-dessus de la lèvre supérieure et l'index gauche juste en dessous de la lèvre inférieure, et on fait des mouvements de droite à gauche pour masser la peau et, en dessous, les gencives. Recommencer en intervertissant les index. On finit par le massage des oreilles en frottant doucement devant et derrière les oreilles avec le bout des doigts puis en massant les pavillons et les lobes.

On termine avec un grand sourire.

2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin prend soin de lui

Objectif : avec la marionnette Cagou Coquin, les élèves vont découvrir les règles élémentaires de l'hygiène.

Matériel : les marionnettes Cagou Coquin et Grand Banian et les accessoires (morceau de pain, chocolat, confiture, fruit, savon).



Rappel du déroulement : la scène est construite en quatre temps.

Cagou Coquin qui rit a une certaine intention qui va le pousser à faire une bêtise.

Cagou Coquin qui pleure subit l'accident (à la manière de Guignol, sans insister sur le traumatisme).

Grand Banian intervient. Il énonce clairement et directement les interdits.

Cagou Coquin qui rit fait avec **Grand Banian** quelque chose qui le console et qui tend à réparer le mal.

Ce quatrième temps est plus explicatif. Il permet de décrire les circonstances de l'accident ou de la situation et les différents moyens pour l'éviter.

On notera également que :

- Cagou Coquin chante au début et à la fin de la scène ;
- La construction est très structurée et répétitive. Certaines formules reviennent sans cesse (comme dans Guignol) pour permettre aux élèves d'identifier immédiatement le temps de l'action, et d'intervenir s'ils le veulent. Les élèves devraient rapidement être en mesure de réagir aux suggestions des scénarios. Ils prendront alors une part active au déroulement des scènes successives.

Cagou Coquin qui rit entre en scène en chantant.

1. **Cagou Coquin qui rit** : « Pom pom tra la li la la ! Pour jouer dans le sable, je suis le roi, Cagou Coquin a très envie de goûter, me voili, me voilà ! » Il salue. « Bonjour les enfants, vous allez bien ? »

Si les élèves le reconnaissent, leur laisser le temps de réagir.

Cagou Coquin qui rit s'approche de la table du goûter, en parlant normalement cette fois :

« Me voili, me voilà... dans la cuisine. Voyons, voyons, Qu'y a-t-il pour le goûter ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

« Du pain, du chocolat, de la confiture, un fruit. Voyons, voyons... »

2. **Grand Banian** arrive et il s'adresse aussi aux élèves.

Grand Banian : " Cagou Coquin, que fais-tu là les mains pleines de sable dans la cuisine ? " Laisser aux élèves le temps de réagir " Ne sais-tu pas qu'il faut te laver les mains avant de manger ? Va vite au lavabo "

Cagou Coquin qui pleure : « Nom d'un petit bonhomme ! Cagou Coquin a trop faim. Pourquoi faut-il toujours se laver les mains ? » *Laisser aux élèves le temps de réagir*

3. **Grand Banian et Cagou Coquin** prennent un savon. **Cagou Coquin** redevient **Cagou Coquin qui rit**.

Grand Banian : « Si tu goûtes sans te laver les mains, tu auras plein de sable et de microbes dans ta bouche et tu tomberas malade. »

Cagou Coquin qui rit (en chantant) : « Pom pom tra la li la la ! Grâce à toi, Grand Banian, je deviens plus malin, pour être propre et en pleine forme, je suis le roi ! Pom pom tra la li la la... »

Ils sortent.

3- Un temps pour jouer : mimer

En lien avec la séance 3 sur l'hygiène, il s'agit de jouer à mimer alternativement les thèmes se salir et se laver.

Se salir :

jouer au foot,
tomber par terre,
jardiner,
manger,
faire de la peinture,
faire de la pâte à modeler,
etc.

Se laver :

se doucher,
se moucher,
se brosser les dents,
se laver les mains,
se laver les pieds,
se laver la figure,
se laver les cheveux,
etc.

On peut reprendre des comptines entre les mimes. Parmi les possibilités existantes, voici deux exemples qui reprennent l'air de comptines traditionnelles² :

Savez-vous lavez vos mains ?

Sur l'air de Savez-vous planter les choux.

Savez-vous lavez vos mains ?

À la mode, à la mode

Savez-vous lavez vos mains ?

À la mode de chez nous....

On invente ensuite les paroles avec les enfants. Par exemple, on les lave avec entrain à la mode, à la mode ou bien on les lave avec du savon etc.

On va se laver les mains

sur l'air de la ferme de Mathurin

On va se laver les mains

I a i a o

On fait vite car on a faim

I a i a o

Du savon, par-ci, du savon par-là

On frotte, on mousse, on rince bien

I a i a o

² Ces comptines sont tirées de l'ouvrage « Le Petit Enfant Au Quotidien : En Crèche, En Garderie Et En Classe Maternelle », Nicole Mallenfant, De Boeck, 2010.

4- Un temps pour créer : réaliser une fresque de peinture au doigt

Matériel : tabliers, grande feuille en rouleau, peinture, pinceaux, fiches...

À la suite de [la comptine de Zaubette](#)

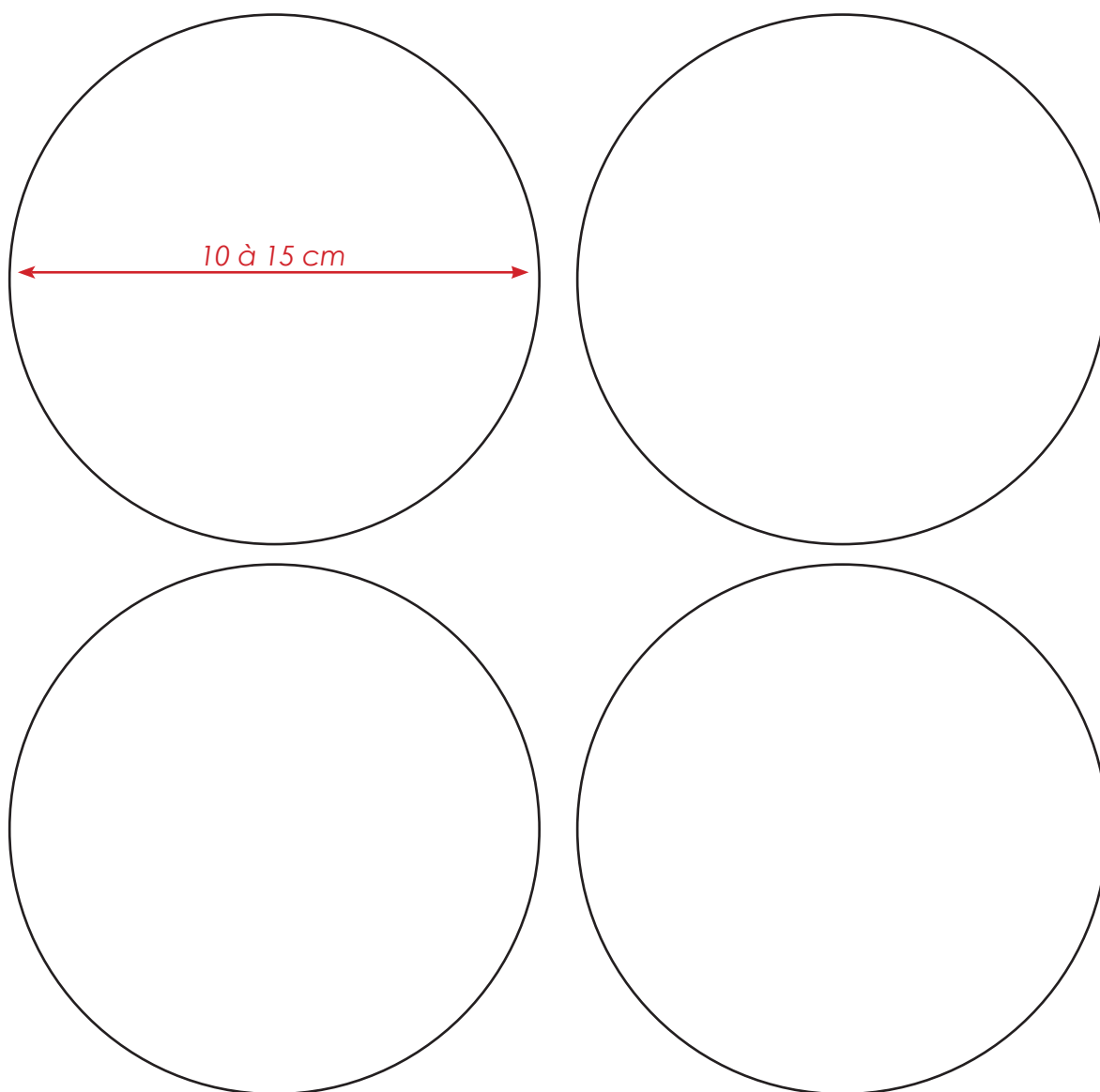


Les élèves peuvent répéter la comptine et illustrer la fiche reprenant la comptine. On peut utiliser les vignettes pour reprendre les éléments de la comptine (les enfants se servent des vignettes pour se remémorer les étapes du lavage des mains, ils classent les vignettes dans l'ordre...).



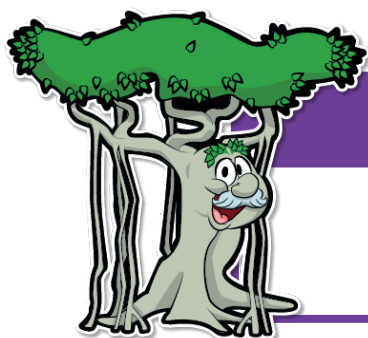
Fresque : sur une grande feuille, réaliser une œuvre collective de peinture au doigt ou à la main avec des feuilles rondes (entre 10 et 15 cm de Ø). La fresque pourra servir de fond pour coller le bouquet final.

Cette activité est particulièrement intéressante pour ses aspects collectifs et collaboratifs. Le lavage des mains à l'issue de l'activité est l'occasion de mettre en pratique les consignes explicitées précédemment.



3.4 SÉANCE 4 : Cagou Coquin prend la vie à pleins poumons

Domaines	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : jouer avec sa voix.
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
	Explorer le monde : - Découvrir le monde vivant : mieux connaître et maîtriser sa respiration pour se maintenir en forme et favoriser son bien-être. Explorer la matière : - Utiliser l'air : utiliser, fabriquer, manipuler des objets.
Compétences en santé	Rapport à soi : connaissance de soi - habitudes de vie.
	Rapport aux autres : communication.
	Rapport à l'environnement : enracinement.
Objectifs santé	Apprendre à respirer pour se calmer, se détendre et/ou se concentrer. Découvrir les mouvements respiratoires et l'importance de prendre soin de son souffle. Être capable de connaître son environnement physique (air).



N'OUBLIEZ PAS !

PENSER A PRENDRE DES PHOTOS AU COURS DES ACTIVITÉS
EN VUE DE LA SEANCE 7.

1- Un temps pour se sentir bien : respirer

Matériel : tapis de sol disposés en cercle.

1. Le groupe se place en cercle et chacun s'assoit en tailleur le dos bien droit, pose les mains sur les genoux, paumes tournées vers le ciel. On ferme les yeux et on se concentre sur sa respiration. On inspire profondément pour sentir l'air frais qui entre dans les narines et descend dans la gorge. On expire doucement. L'air qui sort est plus chaud (on peut mettre une main devant le nez pour sentir l'air chaud). Faire 3 respirations.
2. Maintenant on inspire profondément et on expire lentement par la bouche comme si on soufflait dans une paille. Les muscles autour de la bouche se détendent. On inspire une seconde fois en mettant une main sur le ventre. On sent le ventre qui se soulève, puis on expire et on sent le ventre qui revient à sa place. Faire 3 respirations.
3. On ouvre doucement les yeux, on se met calmement debout pour passer à l'activité découverte.

2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin prend la vie à pleins poumons

Objectif : avec la marionnette Cagou Coquin, les élèves vont découvrir les mouvements respiratoires et l'importance de prendre soin de son souffle.

Matériel : les marionnettes Cagou Coquin et Grand Banian, les accessoires (un gâteau avec 4 bougies allumées, un gâteau avec 4 bougies éteintes, un petit miroir à main).



Fond : une ambiance de fête.



Rappel du déroulement : la scène est construite en quatre temps.

Cagou Coquin qui rit a une certaine intention qui va le pousser à faire une bêtise.

Cagou Coquin qui pleure subit l'accident (à la manière de Guignol, sans insister sur le traumatisme).

Grand Banian intervient. Il énonce clairement et directement les interdictions.

Cagou Coquin qui rit fait avec **Grand Banian** quelque chose qui le console et qui tend à réparer le mal.

Ce quatrième temps est plus explicatif. Il permet de décrire les circonstances de l'accident ou de la situation et les différents moyens pour l'éviter.

On notera également que :

- Cagou Coquin chante au début et à la fin de la scène ;
- La construction est très structurée et répétitive. Certaines formules reviennent sans cesse (comme dans Guignol) pour permettre aux élèves d'identifier immédiatement le temps de l'action et d'intervenir s'ils le veulent. Les élèves devraient rapidement être en mesure de réagir aux suggestions des scénarios. Ils prendront alors une part active au déroulement des scènes successives.

Cagou Coquin qui rit entre en scène en chantant.

1. **Cagou Coquin qui rit** : « Pom pom tra la li la la ! Aujourd'hui c'est mon anniversaire, je suis le roi, Cagou Coquin va souffler les bougies, me voili, me voilà ! » Il salue. « Bonjour les enfants, vous allez bien ? »

Si les élèves le reconnaissent, leur laisser le temps de réagir.

Cagou Coquin qui rit s'approche du gâteau d'anniversaire, en parlant normalement cette fois :

« Me voili, me voilà... quel beau gâteau ! combien y a-t-il de bougies ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

« Voyons, voyons, 4 bougies (à adapter selon l'âge des enfants) ! Voyons, voyons... »

2. **Cagou Coquin qui pleure** : « Cagou Coquin n'arrive pas à éteindre les bougies !!! »

3. **Grand Banian** arrive et il s'adresse aussi aux élèves.

Grand Banian : « Cagou Coquin, pourquoi pleures-tu le jour de ton anniversaire ? Tu n'arrives pas à souffler correctement ? Les enfants ! On va l'aider. D'accord ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Cagou Coquin, mets une main devant la bouche et inspire profondément puis souffle comme pour éteindre une seule bougie. Que sens-tu sur ta main ? Et vous les élèves que sentez-vous ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Maintenant, inspirons profondément et soufflons comme pour éteindre toutes les bougies du gâteau d'anniversaire. Pour cela, gonflons tous nos joues, faisons un O avec la bouche et soufflons. Sentez-vous la différence avec tout à l'heure ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Cagou Coquin, veux-tu continuer à jouer avec moi ? »

Cagou Coquin qui rit : « Oh oui alors ! Vous aussi les élèves ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Cagou Coquin, inspire mais cette fois souffle tout doucement car on ne veut pas éteindre notre bougie mais juste faire trembler la flamme. Tu fais un O tout petit avec ta bouche et tu souffles doucement. Sens-tu la différence avec tout à l'heure ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Maintenant, inspire profondément et souffle pour faire de la buée sur ce petit miroir. Le O formé avec ta bouche est plus grand. L'air qui sort de ta bouche est plus chaud et humide. »

4. **Grand Banian** et **Cagou Coquin** reviennent vers le gâteau d'anniversaire.

Grand Banian : « Et si tu soufflais les bougies de ton anniversaire maintenant ? »

Cagou Coquin qui rit souffle sur le gâteau et toutes les bougies sont éteintes.

Cagou Coquin qui rit (en chantant) : « Pom pom tra la li la la ! Grâce à toi, Grand Banian, je deviens plus malin, pour éteindre toutes les bougies de mon gâteau d'anniversaire, je suis le roi ! Pom pom tra la li la la ... »

Ils sortent.

3- Un temps pour jouer : le chef d'orchestre

Apprendre à jouer avec sa voix.

Les enfants sont assis en cercle. L'enseignant/e est le chef d'orchestre. Celui-ci va faire des gestes que les enfants devront suivre. On va émettre un son (une voyelle) sur une seule note. Lorsque le chef a les mains jointes, la bouche est fermée, plus les mains s'ouvrent latéralement et plus le son devient fort et inversement.

Même exercice mais le mouvement des mains du chef d'orchestre se fera verticalement. Quand la main monte, le son est plus aigu, quand la main descend le son est plus grave tout en gardant la même intensité de voix.

On peut continuer le jeu en essayant de faire des vagues avec sa voix.

On peut finir en chantant une comptine tout en suivant le chef d'orchestre (exemple type : Meunier tu dors...)

L'enjeu pour cette séance est de permettre aux enfants d'approfondir leur conscience respiratoire. Tout autre jeu sportif ou de création centré sur cet objectif est également indiqué.

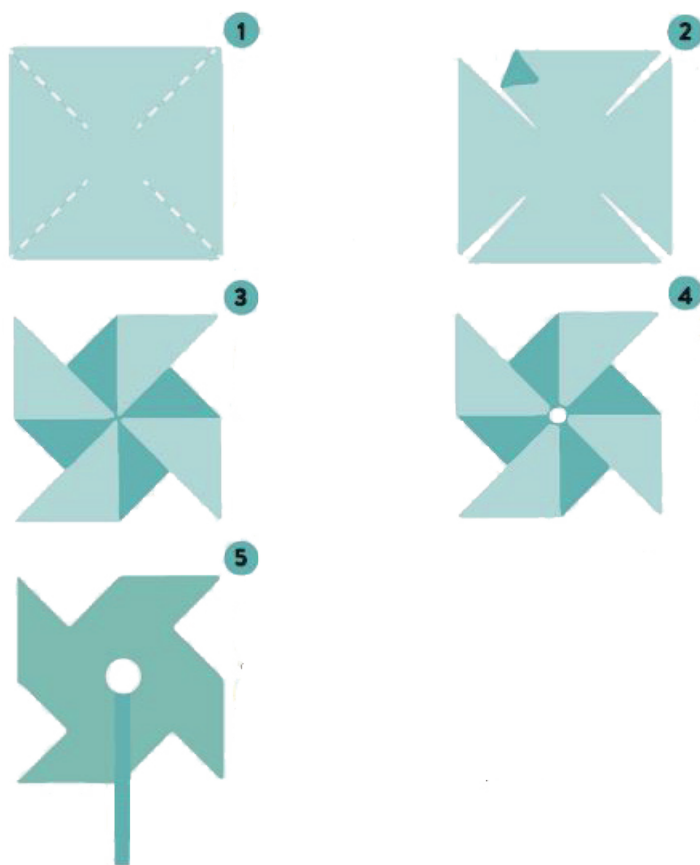
4- Un temps pour créer : les moulins à vent

Matériel : feuilles carrées de plastique ou de papier assez solide, punaises, baguettes en bois (type baguette chinoise ou brochette), ciseaux.

Il s'agira de fabriquer des petits moulins à vent dans le but de matérialiser la respiration.

Distribuer des feuilles carrées. Plier dans les diagonales. Déplier. Inciser le long des diagonales sur leur quart en partant de chaque angle. Replier les 4 pointes et les fixer sur la baguette avec la punaise.

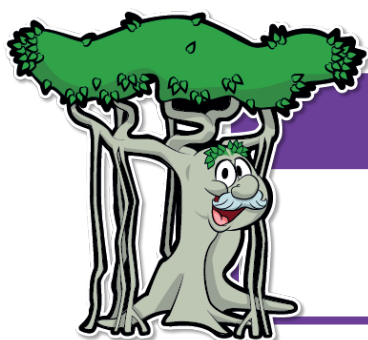
En rendant perceptible le flux respiratoire, on peut aborder avec les enfants la nécessité de prendre soin de son souffle et d'éviter tout ce qui peut l'altérer (maladie, tabac, sédentarité...)



Voir toute une série d'autres activités dans le [document](#) de la séquence (partie respiration) « Observer et décrire son corps : articulations, respiration, rythme cardiaque » publiée sous le label La main à la pâte dans la revue LA CLASSE maternelle N°145, janvier 2006.

3.5 SÉANCE 5 : Cagou Coquin est en colère

Domaines	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : mime.
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
	Explorer le monde.
Compétences en santé	Rapport à soi : connaissance de soi.
	Rapport aux autres : communication.
	Rapport à l'environnement.
Objectifs santé	Apprendre à garder l'équilibre pour se calmer, se détendre et/ou se concentrer. Être capable de reconnaître ses émotions et identifier celles des autres. Être capable de bâtir des relations respectueuses, de prendre place dans un groupe.



N'OUBLIEZ PAS !

PENSER A PRENDRE DES PHOTOS AU COURS DES ACTIVITÉS
EN VUE DE LA SEANCE 7.

1- Un temps pour se sentir bien : garder l'équilibre

1. **Les élèves occupent l'espace de la salle en se déplaçant librement.** L'enseignant/e leur suggère de se rapprocher le plus possible les uns des autres puis de s'éparpiller au maximum dans la salle. A ce moment-là, on arrête les déplacements. On reste debout. On ferme les yeux, les bras sont le long du corps. On relâche les mains en les secouant doucement. On bouge doucement la tête en la tournant à droite puis à gauche (3 fois).

2. Exercices d'équilibre.

On se met sur une jambe, puis sur l'autre. On se penche en avant comme pour faire l'avion.

Tout en étant sur une jambe, on bouge un bras, puis l'autre, puis les deux ensemble : de bas en haut sur les côtés, en tournant comme une hélice.

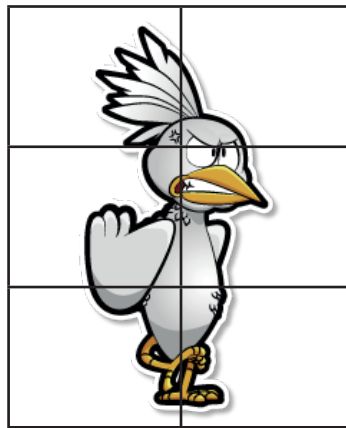
On peut recommencer l'exercice les yeux fermés ... mais c'est plus difficile.

On peut se mettre à 4 pattes, lever un bras, puis une jambe, puis un bras et une jambe en même temps.

2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin est en colère

Objectif : avec la marionnette Cagou Coquin, les élèves vont s'exprimer sur les sentiments et nommer les émotions.

Matériel : les marionnettes Cagou Coquin en colère et Grand Banian, les accessoires (un puzzle simple inachevé, la dernière pièce à poser, le puzzle achevé, une poubelle).



Fond : une table, une chaise, une corbeille à papier.



Rappel du déroulement : la scène est construite en quatre temps.

Cagou Coquin en colère a une certaine intention qui va le pousser à faire une bêtise.

Cagou Coquin qui pleure subit l'accident (à la manière de Guignol, sans insister sur le traumatisme).

Grand Banian intervient. Il énonce clairement et directement les interdictions.

Cagou Coquin qui rit fait avec **Grand Banian** quelque chose qui le console et qui tend à réparer le mal.

Ce quatrième temps est plus explicatif. Il permet de décrire les circonstances de l'accident ou de la situation et les différents moyens pour l'éviter.

On notera également que :

- Cagou Coquin chante au début et à la fin de la scène ;
- La construction est très structurée et répétitive. Certaines formules reviennent sans cesse (comme dans Guignol) pour permettre aux élèves d'identifier immédiatement le temps de l'action, et d'intervenir s'ils le veulent. Les élèves devraient rapidement être en mesure de réagir aux suggestions des scénarios. Ils prendront alors une part active au déroulement des scènes successives.

Cagou Coquin en colère entre en scène en ronchonnant.

1. **Cagou Coquin en colère** : « Ah non, ce n'est pas possible ! Pas moyen de finir ce puzzle. Je vais le jeter à la poubelle ! Ah, vous êtes là les enfants ? »

Si les élèves le reconnaissent, leur laisser le temps de réagir.

Cagou Coquin en colère : « Me voili, me voilà... Voyons, voyons, où est la poubelle pour jeter ce puzzle ? Voyons, voyons... » Il s'approche de la poubelle avec le puzzle inachevé.

Laisser aux élèves le temps de réagir.

« Voyons, voyons, 4 bougies (à adapter selon l'âge des enfants) ! Voyons, voyons... »

2. **Grand Banian** arrive et il s'adresse aussi aux élèves.

Grand Banian : « Cagou Coquin, que fais-tu là ! »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Cagou Coquin, tu ne vas quand même pas jeter ce puzzle tout neuf que je viens de t'offrir ? »

3. **Cagou Coquin qui pleure** : « Cagou Coquin le trouve trop difficile. »

Grand Banian : « Pourquoi ne demandes-tu pas de l'aide ? Êtes-vous prêts à l'aider les enfants ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Cagou Coquin qui pleure s'éclipse. Pendant son absence, **Grand Banian**, s'adresse aux élèves.

Grand Banian : « Ça vous arrive souvent de vous mettre en colère comme Cagou Coquin ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

4. **Cagou Coquin qui rit** revient en chantant avec la pièce de puzzle.

Cagou Coquin qui rit : « Pom pom tra la li la la ! Nom d'un petit bonhomme ! Nous allons réussir à finir ce puzzle ! »

Grand Banian et **Cagou Coquin** positionnent la pièce manquante et montrent le résultat aux élèves.

Grand Banian : « Bravo ! Tu vois, pas besoin de te mettre en colère pour si peu ! »

Cagou Coquin qui rit (en chantant) : « Pom pom tra la li la la ! Grâce à toi, Grand Banian, je deviens plus malin, pour garder le sourire, je suis le roi ! Pom pom tra la li la la... »

Ils sortent.

Si l'enseignant/e souhaite approfondir le thème des sentiments – émotions avec sa classe, il/elle peut suivre l'activité guidée suivante.

ACTIVITÉ GUIDÉE : découvrir les sentiments

En bref : une large gamme d'activités, notamment en lien avec les albums permettent aux élèves de s'exprimer sur les sentiments et nommer les émotions.

Matériel : un album au choix (« Personne ne m'aime »², « Des larmes aux rires »³, « Bienvenue tristesse », « Parfois je me sens »...)

Coloriages émotions

Un appareil photo numérique ou des images de visages exprimant divers sentiments ou émotions.

Objectifs :

Repérer les sentiments très fréquemment éprouvés.

- Savoir nommer les émotions et les sentiments éprouvés.
- Lire un album.

Sélectionner un livre qui met en évidence plusieurs sentiments aisément reconnaissables par les élèves : joie, tristesse, peur, colère...

- Des albums classiques connus des élèves :
 - La brouille, Claude Boujon, L'école des loisirs,
 - Ne m'appellez plus jamais mon petit Lapin, Grégoire Solotareff, L'école des loisirs,
 - Marcel et Hugo, Antony Browne, L'école des loisirs,
 - Personne ne m'aime, Geneviève Noël, Père Castor – Flammarion.
- Des albums qui ne racontent pas d'histoires mais présentent des œuvres d'art expressives :
 - Des larmes aux rires, Claire d'Harcourt, Seuil.
- Des situations qui permettent d'exprimer des émotions positives :
 - Les petits délices, E. Bami, Seuil Jeunesse,
 - Les petits riens, E. Bami, Seuil Jeunesse.
- Des albums sur les émotions :
 - Bonjour Tristesse, E Eland, Éditions des éléphants,
 - Parfois je me sens, A Browne,
 - Aujourd'hui je suis, Mies Van Hout.

La lecture s'accompagne de mimiques et de gestes qui illustrent et facilitent le repérage et l'identification des sentiments. Il est important de ne pas en faire une lecture scolaire. Il s'agit ici en premier lieu du plaisir de partager ensemble une histoire ou des images expressives puis d'en faire le support à l'expression des élèves.

Expliquer qu'un sentiment ou une émotion correspond à ce qu'on ressent dans diverses occasions, comme recevoir un cadeau, perdre au jeu, devoir attendre, voir partir son meilleur ami...

Demander aux élèves de nommer les sentiments éprouvés par les personnages, d'exprimer sur leur visage les émotions repérées et de dire ce qui a motivé ces sentiments et ces émotions.

Nommer un sentiment que des élèves volontaires vont mimer.

Commentaire : veiller à ce que le maximum d'élèves puisse s'exprimer. Cette première activité est l'occasion de rappeler les règles de base : écoute, interdiction de critiquer et de se moquer des camarades.

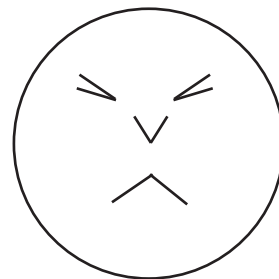
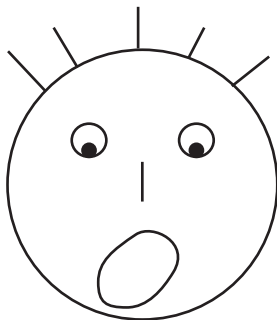
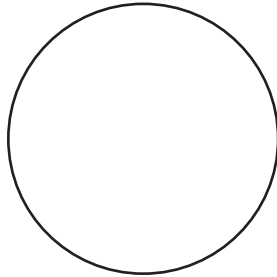
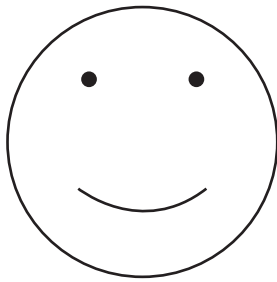
² Personne ne m'aime, G.Noël et H. Le Goff, Flammarion, Père Castor, 1998.

³ Des larmes au rire, les émotions et les sentiments dans l'art, Claire d'Harcourt, Seuil, 2006.

PISTES D'ACTIVITÉS :

Comment ça va ?

Imprimer ou dessiner sur des cartons, en autant d'exemplaires qu'il y a d'élèves, des pictogrammes représentant des sentiments que les élèves vont devoir identifier.



Lors de la séance ou même à chacune des séances, les élèves choisissent le pictogramme qui traduit le sentiment qu'ils éprouvent à cet instant. Vous-même choisirez un pictogramme. Quand vous demandez : « *Comment ça va aujourd'hui ?* », chacun, à son tour, lève son pictogramme et le montre aux autres. Les élèves et vous-même peuvent ou non commenter ce choix.

Les animaux

Demander aux élèves d'associer le nom d'un animal à un sentiment. Quel est l'animal qui fait peur ? Quel est l'animal qui montre souvent de la peur, celui qu'on associe à la gaieté ou à la colère, celui qui semble triste ?

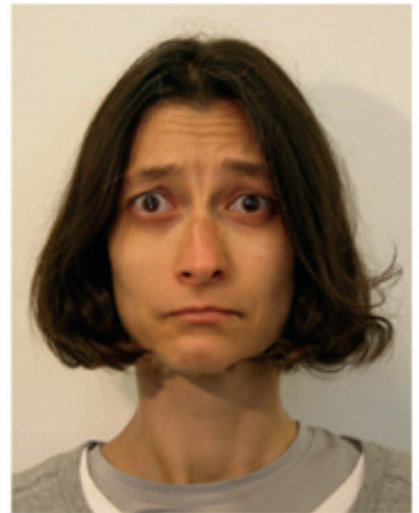
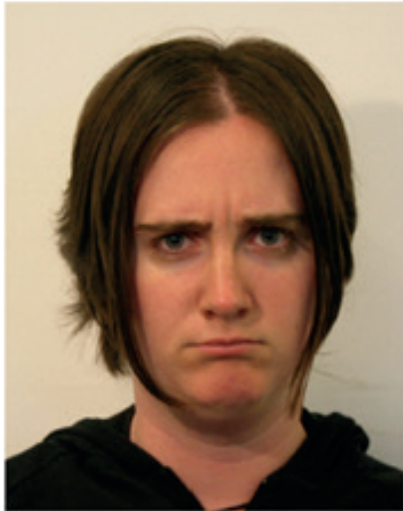
Quelques expressions courantes :

- Avoir un caractère ou une humeur de chien ;
- Être malade comme un chien ;
- Quelle mouche l'a piqué ? ;
- Fier comme un paon ;
- Être gai comme un pinson ;
- Être une poule mouillée ;
- Avoir un caractère de cochon ;
- Avoir des larmes de crocodile ;
- Monter sur ses grands chevaux.

Le reporter

À partir des photos prises pendant l'activité, demandez aux élèves d'observer les visages, les mimiques, les gestes qui expriment des sentiments. Cette activité permet de commencer à nuancer les sentiments et à enrichir le vocabulaire en reprenant les mots proposés par les élèves eux-mêmes en fonction des situations. Par exemple, les élèves vont peu à peu distinguer tristesse et ennui ou fatigue, joie et excitation, colère et brutalité...

Si on ne dispose pas de téléphone ou d'appareil photo, on recherchera des illustrations photographiques dans les livres, permettant le même repérage des sentiments à partir des gestes et des mimiques. On peut aussi se reporter à l'album « Des larmes aux rires ».



Source : [Séquence d'activités « Les émotions »](#) site de la fondation La main à la pâte

Plusieurs versions des pictogrammes ou des dessins de visages sont proposés de façon à ce que l'enseignant/e puisse choisir les plus adaptés à sa classe et à sa progression (La version ci-dessous inclut les mots en anglais dans l'hypothèse où un travail d'introduction des mots étrangers en GS serait pertinent).

EMOJI EMOTIONS MATCHING CARDS

 Happy	 sad	 angry
 embarrassed	 proud	 scared
 worried	 tired	 calm

3- Un temps pour jouer : jeux d'expression

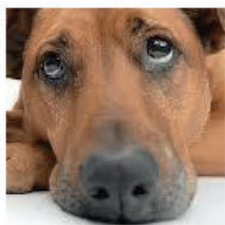
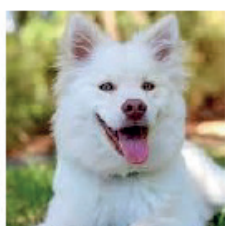
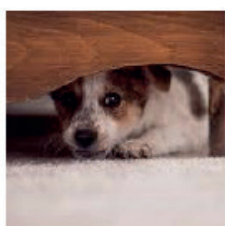
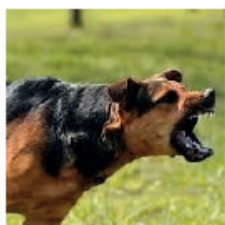
1. Mimer des expressions

Nommer un sentiment que des enfants volontaires vont mimer. Veiller à ce que le maximum d'élèves puisse s'exprimer. Cette activité est l'occasion de rappeler les règles du jeu : écoute, interdiction de critiquer et de se moquer.

Il est également possible de reprendre l'un des albums lus au cours de l'activité de découverte et de jouer les sentiments ressentis par les personnages de l'histoire (Personne ne m'aime, Marcel et Hugo, Bienvenue tristesse par exemple).

Il est évidemment nécessaire d'être vigilant sur l'impact des propos tenus et sur le respect de l'intimité. L'enseignant/e donne les formes et les limites de l'expression de chacun. L'enseignant/e est aussi garant/e de l'évolution de la réflexion collective basée sur l'échange, l'écoute des ressentis, des émotions comme des faits ou de la référence à la loi. Il ne s'agit en tout cas jamais pour l'enseignant/e de se transformer en psychologue ! C'est grâce à la médiation du jeu que les enfants sont conduits à acquérir les moyens de reconnaissance et d'expression des émotions... Il peut arriver que des élèves expriment des difficultés spécifiques au cours de telles progressions. L'enseignant/e fera alors appel à la circonscription pour être conseillé(e) sur son action.

2. Les expressions chez les animaux : associe chaque photo d'animal à un sentiment

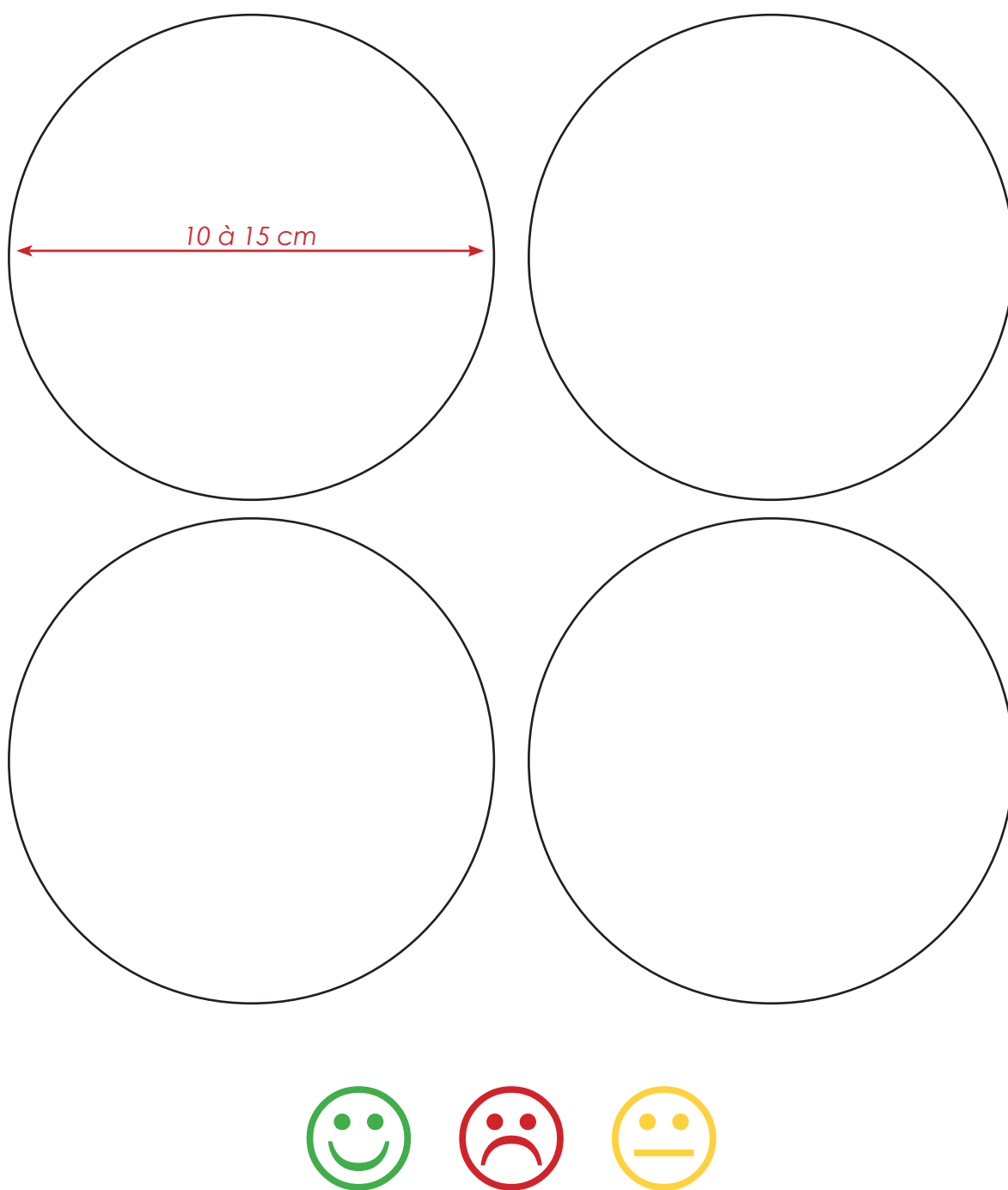


4- Un temps pour créer : représenter les sentiments

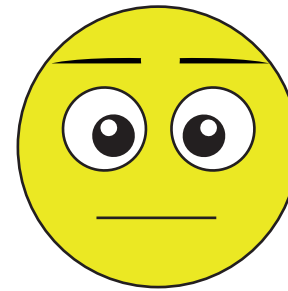
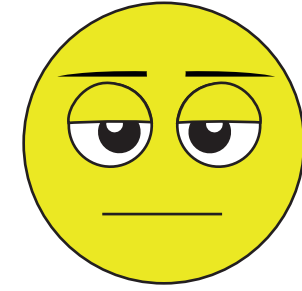
Matériel : crayons de couleur, feuilles rondes (entre 10 et 15 cm de Ø) à colorier. Ces feuilles rondes serviront à la réalisation du cœur des fleurs du bouquet final collectif.

Reproduire et colorier les pictogrammes représentant différents sentiments. Permettre l'expression des enfants en lien avec l'album. Par exemple, si l'on a travaillé sur « La brouille » de Claude Boujon, on peut proposer aux enfants de colorier le pictogramme correspondant à l'émotion ressentie par M. Grisou à la fin de l'histoire etc. L'enjeu est ici d'explicitier les différentes émotions et d'affirmer qu'il est normal de les ressentir.

A la base, il s'agit d'apprendre à maîtriser le vocabulaire en français ou en langues kanaks (« les mots pour dire ses maux et savoir demander de l'aide ») on peut aussi varier l'approche en utilisant le vocabulaire en anglais.



Quelle signification donnons-nous à chacune de ces expressions ?



3.6 SÉANCE 6 : Cagou Coquin se trouve trop petit

Domaines	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : dessiner.
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
	Explorer le monde.
Compétences en santé	Rapport à soi : connaissance de soi.
	Rapport aux autres : communication.
	Rapport à l'environnement.
Objectifs santé	Être capable de se connaître. Être capable de reconnaître ses émotions et identifier celles des autres. Être capable de bâtir des relations respectueuses, de prendre place dans un groupe.



N'OUBLIEZ PAS !

PENSER A PRENDRE DES PHOTOS AU COURS DES ACTIVITÉS
EN VUE DE LA SEANCE 7.

1- Un temps pour se sentir bien : imaginer l'endroit que l'on aime bien

Matériel : éventuellement des tapis de sol pour la deuxième partie de l'exercice.

1. Les élèves occupent l'espace de la salle en se déplaçant librement. L'enseignant/e leur suggère de se rapprocher le plus possible les uns des autres puis de s'éparpiller au maximum dans la salle. A ce moment-là on arrête les déplacements. On reste debout et on ferme les yeux, les bras sont relâchés le long du corps. On respire calmement, on est détendu.

2. Debout ou assis en tailleur, les yeux fermés, on imagine qu'on est dans un endroit que l'on aime bien (une pièce de la maison, sa chambre, le salon, la cuisine ou dehors dans un jardin, une forêt, au bord de la mer, à la montagne). Dans cet endroit que l'on aime bien, il y a des odeurs particulières (on les imagine), des bruits particuliers, des objets qu'on aime bien, on imagine l'objet que l'on préfère, on imagine les personnes que l'on rencontre dans ce lieu. On imagine qu'elles sont là à côté de nous. On sourit en pensant à cet endroit. On respire profondément et on ouvre doucement les yeux.

2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin se trouve trop petit

Objectif : avec la marionnette Cagou Coquin, les élèves vont aborder la richesse de la différence.

Matériel : les marionnettes Cagou Coquin en colère et Grand Banian.

Fond : la cour de l'école.



Rappel du déroulement : la scène est construite en quatre temps.

Cagou Coquin en colère a une certaine intention qui va le pousser à faire une bêtise.

Cagou Coquin qui pleure subit l'accident (à la manière de Guignol, sans insister sur le traumatisme).

Grand Banian intervient. Il énonce clairement et directement les interdits.

Cagou Coquin qui rit fait avec **Grand Banian** quelque chose qui le console et qui tend à réparer le mal.

Ce quatrième temps est plus explicatif. Il permet de décrire les circonstances de l'accident ou de la situation et les différents moyens pour l'éviter.

On notera également que :

- Cagou Coquin chante au début et à la fin de la scène ;
- La construction est très structurée et répétitive. Certaines formules reviennent sans cesse (comme dans Guignol) pour permettre aux élèves d'identifier immédiatement le temps de l'action, et d'intervenir s'ils le veulent. Les élèves devraient rapidement être en mesure de réagir aux suggestions des scénarios. Ils prendront alors une part active au déroulement des scènes successives.

Cagou Coquin en colère entre en scène en ronchonnant.

1. **Cagou Coquin en colère** : « Ah non, ce n'est pas possible ! Je suis le plus petit de ma classe ! j'en ai assez : tout le monde m'appelle Cagou le minus ! Ah, vous êtes là les enfants ? »

Si les élèves le reconnaissent, leur laisser le temps de réagir.

Cagou Coquin en colère : « Non mais des fois, est-ce que je me moque des autres, moi, parce qu'ils sont trop grands ? Ou bien parce qu'ils ont les cheveux bleus, verts, ou jaunes ? »

2. **Grand Banian** arrive. Il s'adresse aussi aux élèves.

Grand Banian : « Cagou Coquin, que t'arrive-t-il ? Tu es encore en colère ? Pourquoi ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Cagou Coquin, heureusement que nous ne sommes pas tous pareils, sinon le monde serait bien triste ! Pas vrai les enfants ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

3. **Cagou Coquin qui pleure** : « Cagou Coquin le trouve trop difficile. »

Grand Banian : « Oui, mais tout le monde dit que je suis trop petit et on ne me laisse rien faire ! »

4. **Grand Banian** : « Ça c'est normal ! Plus tu grandiras, plus tu pourras faire de choses. Bien vrai les enfants ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « En attendant, Cagou Coquin, regarde tous ces enfants-là comme ils sont mignons. Ceux qui ont les cheveux noirs, faites coucou à Cagou Coquin ! »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Ceux qui ont les yeux clairs, faites-lui un clin d'œil ! »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Les filles envoyez-lui un beau sourire ! »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Est-ce que ça va mieux maintenant Cagou Coquin ? »

Cagou Coquin qui rit (en chantant) : « Pom pom tra la li la la ! Grâce à toi, Grand Banian, je deviens plus malin, pour garder le sourire, je suis le roi ! Pom pom tra la li la la... »

Ils sortent.

3- Un temps pour jouer : « Qui est-ce ? »

1. Construire un jeu de « Qui est-ce ? » avec des photos des élèves de la classe.

On trouve plusieurs modèles sur internet (carton, bois, récupération d'un jeu dont on change les photos...). On peut mettre à contribution les parents bricoleurs.

Exemple : [DIY Comment réaliser son Jeu familial Qui est-ce ?](#) Source : site Le meilleur du DIY.

2. « Jeu du détective aveugle » pour MS-GS

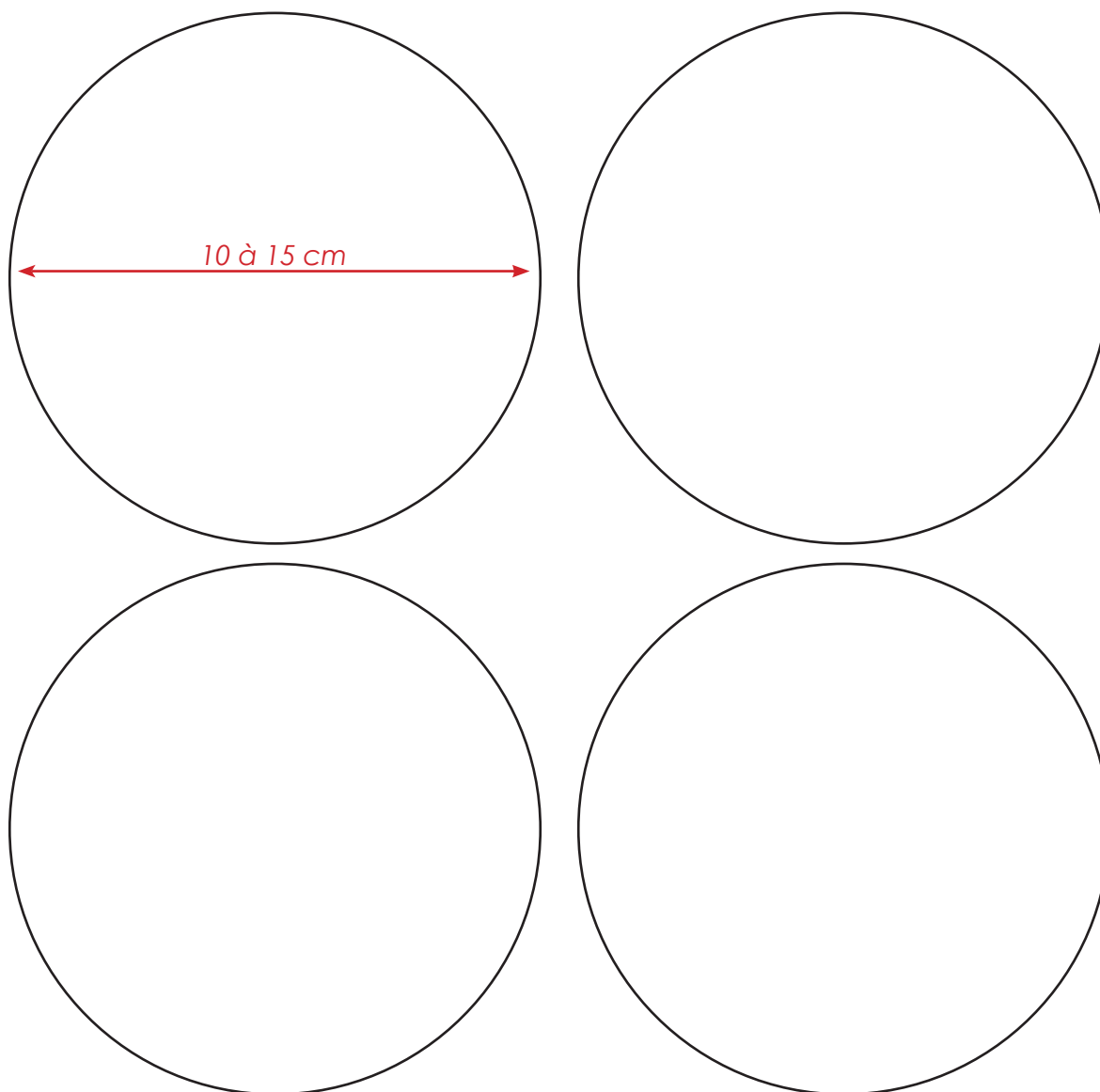
Matériel : un bandeau pour les yeux.

On bande les yeux d'un élève volontaire qui est promu détective, puis celui-ci se met à l'écart du groupe. Au sein du groupe, on choisit un élève que le détective devra identifier. Pour cela, à son retour auprès du groupe, le détective, les yeux bandés, va l'interroger au sujet de l'élève à trouver en posant des questions sur la forme du visage, la couleur et l'aspect des cheveux, des yeux, ses vêtements, ses jeux préférés, etc.

4- Un temps pour créer : ressemblances et différences

Matériel : crayons de couleur, feuilles rondes (entre 10 et 15 cm de Ø) à colorier.

Chacun/e réalise un dessin de soi. Les enfants s'expriment sur les points communs et les différences. Dans tous les cas, l'enseignant/e valorise la diversité.



3.7 SÉANCE 7 : le bouquet santé

Domaines	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
	Explorer le monde.
Compétences en santé	Rapport à soi : connaissance de soi - autonomie.
	Rapport aux autres : communication.
	Rapport à l'environnement.
Objectifs santé	Apprendre à relâcher ses muscles pour se détendre. Être capable de reconnaître ses émotions et identifier celles des autres. Être capable de bâtir des relations respectueuses, de prendre place dans un groupe. Être capable de prendre du recul.

1- Un temps pour se sentir bien : détendre ses muscles

Matériel : des tapis de sol répartis dans la salle

1. Les élèves occupent l'espace de la salle en se déplaçant librement.

L'enseignant/e leur suggère de se rapprocher le plus possible les uns des autres puis de s'éparpiller au maximum dans la salle en se plaçant sur un tapis de sol. A ce moment-là on arrête les déplacements. On reste debout. On ferme les yeux, les bras sont le long du corps. On relâche les mains en les secouant doucement. On bouge doucement la tête en la tournant à droite puis à gauche (3 fois). On décontracte les jambes l'une après l'autre, de même avec les bras.

2. On s'assoit en tailleur le dos bien droit, pose les mains sur les genoux, paumes tournées vers le ciel.

On ferme les yeux et on se concentre sur sa respiration. On inspire profondément et on souffle doucement par la bouche. On recommence 3 fois.

On ouvre les yeux et on écoute attentivement l'enseignant/e qui présente l'activité suivante.

2- Un temps pour découvrir : Cagou Coquin dit au revoir aux élèves

Objectif : avec la marionnette Cagou Coquin, les élèves vont se remémorer leur parcours.

Matériel : les marionnettes Cagou Coquin et Grand Banian et les accessoires (un mouchoir en papier et 5 photos prises dans les séances précédentes).

Fond : les photos souvenir.



Rappel du déroulement : la scène est construite en quatre temps.

Cagou Coquin en colère a une certaine intention qui va le pousser à faire une bêtise.

Cagou Coquin qui pleure subit l'accident (à la manière de Guignol, sans insister sur le traumatisme).

Grand Banian intervient. Il énonce clairement et directement les interdits.

Cagou Coquin qui rit fait avec **Grand Banian** quelque chose qui le console et qui tend à réparer le mal.

Ce quatrième temps est plus explicatif. Il permet de décrire les circonstances de l'accident ou de la situation et les différents moyens pour l'éviter.

On notera également que :

- Cagou Coquin chante au début et à la fin de la scène ;
- La construction est très structurée et répétitive. Certaines formules reviennent sans cesse (comme dans Guignol) pour permettre aux élèves d'identifier immédiatement le temps de l'action, et d'intervenir s'ils le veulent. Les élèves devraient rapidement être en mesure de réagir aux suggestions des scénarios. Ils prendront alors une part active au déroulement des scènes successives.

Cagou Coquin qui pleure entre en scène.

1. **Cagou Coquin qui pleure** : « Il paraît que c'est aujourd'hui notre dernière rencontre ! Snif ! je ne verrai plus ces enfants si gentils avec moi ! » Cagou Coquin se mouche. « Snif. Ah, vous êtes là les enfants ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Cagou Coquin qui pleure : « Vous saviez, vous, que c'est la dernière fois qu'on se voit ? »

2. **Grand Banian** arrive. Il s'adresse aussi aux élèves.

Grand Banian : « Cagou Coquin, que t'arrive-t-il ? Pourquoi es-tu triste ? »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Cagou Coquin, ne sois pas triste, regarde, je t'ai apporté des photos des élèves que nous avons rencontrés chaque semaine. Tu pourras les ranger dans ton album souvenir ! »

3. **Cagou Coquin qui rit** : « Oh, merci ! Fais voir ! Oui, oui, je reconnais [Citez le nom de quelques élèves lors d'une activité], et là, regarde c'est [idem] quand ils jouaient à ... [etc...] » de manière à nommer tous les élèves qui ont participé à ce parcours.

4. **Cagou Coquin qui rit** : « On s'est quand même bien amusé tous ensemble ! »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Oui et les élèves vont aussi emporter un souvenir ! »

Laisser aux élèves le temps de réagir.

Grand Banian : « Ce sera un bouquet "santé" qui leur rappellera tout ce qu'ils ont appris avec nous ! »

Cagou Coquin qui rit (en chantant) : « Super ! Chantons tous ensemble ! Pom pom tra la li la la ! Grâce à toi, Grand Banian, nous sommes plus malins, pour rester en pleine forme et garder le sourire, nous sommes les rois ! Pom pom tra la li la la... Grâce à toi, Grand Banian, nous sommes plus malins, pour rester en pleine forme et garder le sourire, nous sommes les rois ! »

Ils sortent.

3- Un temps pour jouer : « Moi j'aime... »

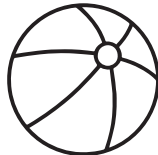
Les élèves sont répartis en binôme avec une feuille pour deux. Chacun/e a un crayon d'une couleur différente. Chacun/e est invité/e à mettre un cœur pour les activités qu'il/elle aime et une grimace quand il/elle n'aime pas. La discussion peut se prolonger sur les goûts de chacun dans divers autres domaines : nourriture, jeux, couleur, émission TV, personne, rêve...

L'enjeu est ici de permettre un travail sur la différence et l'acceptation de soi qui est une condition de la santé. De nombreux jeux d'expression ou de création permettent également d'exprimer des spécificités et de les voir reconnues par le groupe.

Mets un  quand tu aimes, un  quand tu n'aimes pas.



Le chocolat



Jouer au ballon



Dessiner



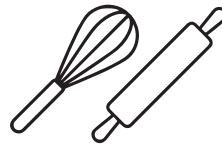
Faire du vélo



Partir en voyage



Écouter de la musique



Faire la cuisine



Les jeux vidéos



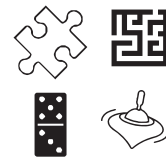
Le football



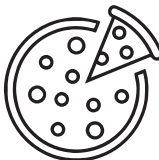
La danse



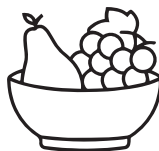
Les légumes



Les jeux d'intérieur



La pizza



Les fruits



Les sucreries



Nager



Courir



L'école



Faire les courses



Regarder la télévision



Lire des livres



Aller au restaurant



Choisir mes vêtements



Peindre



Naviguer



Le cricket



La montagne



La forêt

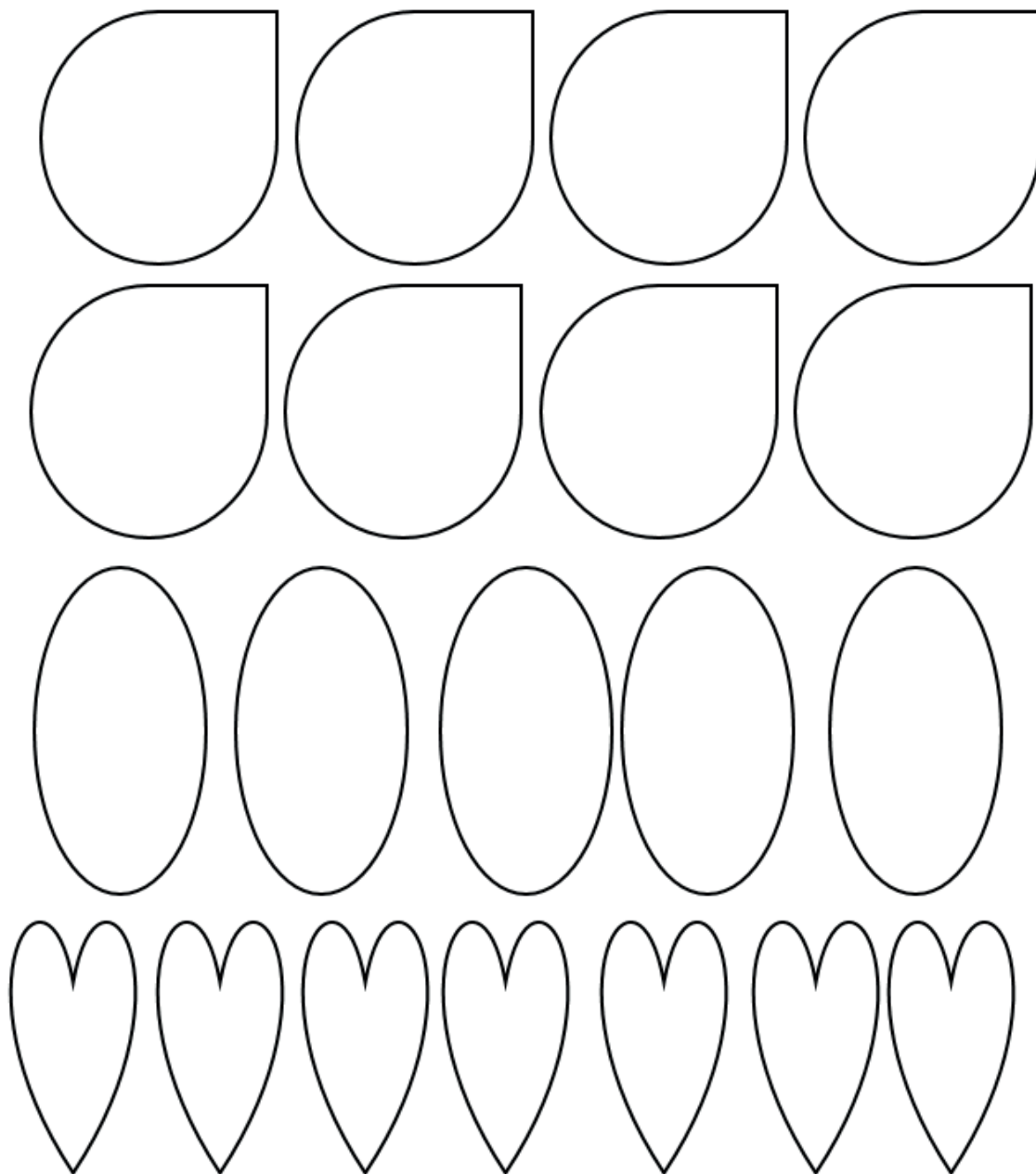
4- Un temps pour créer : réalisation du bouquet santé

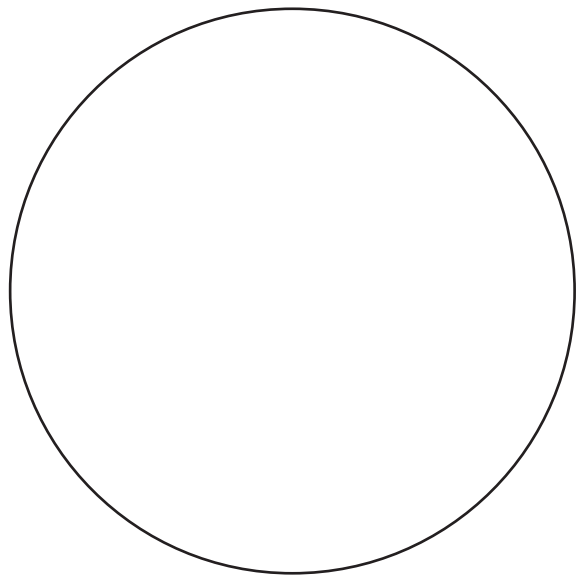
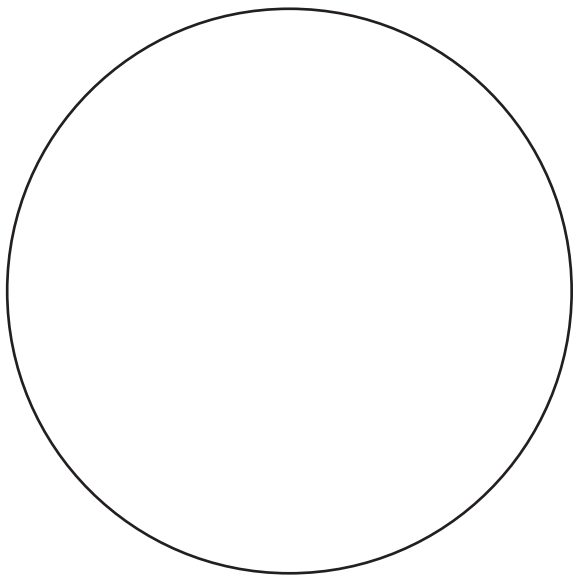
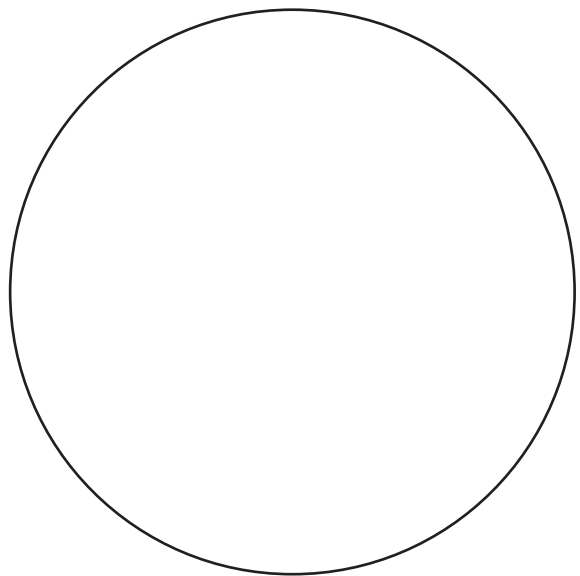
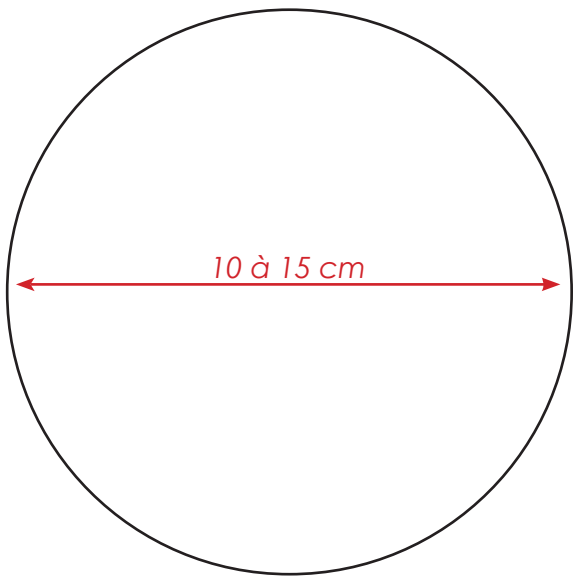
Matériel : crayons de couleur, des bois de brochettes/pailles, feuilles rondes (10 à 15 cm de Ø) à colorier. Boule d'argile pour piquer les fleurs, ou grande affiche/fresque de la séance 3 pour les coller.

Réalisation d'un grand bouquet santé avec les fleurs à colorier, à décorer, à exposer pour les parents et/ou rapporter à la maison.

Utiliser les coloriages sur feuilles rondes des séances précédentes sur lesquelles les élèves peuvent coller des pétales en gommettes ou papier et les coller sur un bois de brochette, les moulins à vent, ajouter des fleurs avec les photos prises au cours des séances.

Formes de pétales à découper, colorer et coller.





Auteurs

Christine et Didier Jourdan,
en collaboration avec Nathalie Dupeux, Carmella Fernandez Da Rocha Puleoto, Nicolas Tessier et
les enseignants des écoles maternelles de Nouvelle-Calédonie engagées dans le dispositif REBEE.

Remerciements

Aux inspecteurs d'autorité pédagogique et aux conseillers pédagogiques de la Nouvelle-Calédonie qui ont soutenu la diffusion de ce guide, notamment ceux du groupe de travail maternelle de la DENC.

Coordinatrice d'édition

Nathalie Dupeux, conseillère pédagogique,
Direction de l'Enseignement de la Nouvelle-Calédonie (DENC)

Illustrations - Mise en pages

Service de Recherche Pédagogique, d'Édition et d'Ingénierie Éducative,
Vice-rectorat de la Nouvelle-Calédonie - Direction générale des enseignements (VR-DGE/SRPEIE)

