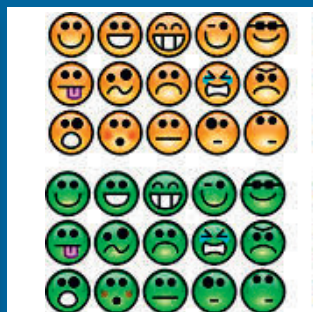


classe
respect

Les jeux



Séquence 4



CM1
CM2
6^e

Cycle 3



académie
Versailles

Région académique
ÎLE-DE-FRANCE



I - Présentation de la séquence p. 3

- *Intérêt de la séquence*
- *Objectifs de la séquence*
- *Organisation de la séquence*

II - Présentation des jeux p. 4

III - Le jeu de l'oie sur le harcèlement p. 6

IV - Jouer avec les émotions p. 8

V - Un jeu pour développer l'empathie p. 12

**VI - Connaitre le vocabulaire
sur les émotions** p. 14

Présentation de la séquence

Intérêt de la séquence : éprouver et expérimenter pour mieux comprendre

Cette séquence propose des mises en situation concrètes qui invitent les élèves à identifier leurs émotions et à mieux comprendre celles d'autrui et ainsi développer l'empathie. Les jeux proposés permettent d'apprendre à se connaître, à mieux connaître les autres, à partager, à coopérer de manière ludique et dans le respect de la différence.

Cette séquence met en exercice sous forme ludique les connaissances et compétences nécessaires à l'acquisition d'une « morale civique en lien étroit avec les principes et les valeurs de la citoyenneté républicaine et démocratique.¹ »

Objectifs de la séquence

Les finalités

- Respecter autrui
- Acquérir et partager les valeurs de la République

Domaine de la culture civique

- Culture de la sensibilité
- Culture de la règle et du droit

Organisation de la séquence

Les jeux du memory et jouer avec les émotions durent environ 15 minutes. En revanche, les deux autres jeux se jouent en 30 minutes environ. Il est donc recommandé que les groupes d'élèves qui jouent aux deux premiers, tournent sur ces deux ateliers pendant que les deux autres groupes restent sur leur atelier. La rotation de tous les groupes se fera toutes les 30 minutes.

Il est recommandé qu'un adulte soit présent dans le groupe qui joue à « Feelings » afin de réguler les échanges entre élèves et d'explicitier la règle du jeu qui peut s'avérer complexe lors de la première partie.

¹ Socle commun de connaissances, de compétences et de culture « Domaine 3 : Formation de la personne et du citoyen » ; décret n° 2015-372 du 31-3-2015, p. 3

² Socle commun de connaissances, de compétences et de culture « Domaine 3 : Formation de la personne et du citoyen » ; décret n° 2015-372 du 31-3-2015, p. 5

³ Programme d'enseignement moral et civique, bulletin officiel n°30 p. ocit

Présentation des jeux

CM1

Jeu 1

Le jeu de l'oie



Durée : 30 mn

Support : Boîte à jeu

Se trouve : hors livret

CM1

Jeu 2

Jouer avec les émotions



Durée : 15 mn

Support : Documents à imprimer

Se trouve : hors livret

CM1

Jeu 3

Un jeu pour développer
l'empathie



Durée :
30 mn

Support :
Boîte de jeu

Se trouve :
hors livret

CM1

Jeu 4

Connaitre le vocabulaire
des émotions



Durée :
30 mn

Support :
Cartes à imprimer

Se trouve dans :
Le livret

CM2

Jeu 1

Le jeu de l'oie



Durée : 30 mn

Support : Boîte à jeu

Se trouve : hors livret

CM2

Jeu 2

Jouer avec les émotions



Durée : 15 mn

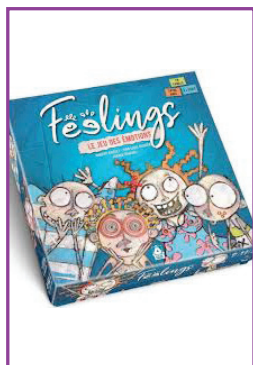
Support : Documents à imprimer

Se trouve : hors livret

CM2

Jeu 3

Un jeu pour développer l'empathie



Durée :
30 mn

Support :
Boîte de jeu

Se trouve :
hors livret

CM2

Jeu 4

Connaitre le vocabulaire des émotions



Durée :
30 mn

Support :
Cartes à imprimer

Se trouve dans :
Le livret

LE JEU DE L'OIE SUR LE HARCÈLEMENT

CM1

CM2



Jeu de l'oie

Réalisé par les élèves de seconde du Lycée Professionnel Salvador Allende de l'académie de Lille

Enseignement moral et civique

Finalités...

- **Respecter autrui**
 - ✓ Respecter autrui et accepter les différences.
 - ✓ Avoir conscience de sa responsabilité individuelle.
- **Acquérir et partager les valeurs de la République**
 - ✓ Aborder les droits et les devoirs.

Domaine de la culture civique...

- **Culture de la sensibilité**
 - ✓ Être capable de coopérer.
- **Culture de la règle et du droit**
 - ✓ Respecter les règles communes.



Mots clés...

- Droits de l'enfant.
- Engagement moral.



Intérêt du jeu...

- Ce jeu a pour objectif d'amener l'élève à la une réflexion sur le harcèlement scolaire.
- L'élève sera amené à réfléchir sur sa place dans la classe mais aussi à se questionner sur le harcèlement scolaire.



Nombre de joueurs...

- 3 équipes de 4 élèves.
- 1 meneur de jeu.



Matériel...

- Boîte de jeu.

Organisation de la séance

Il est recommandé que l'enseignant désigne deux élèves pour apporter des précisions sur certaines questions et valider les réponses. Certaines cases sont de simples informations et n'attendent pas de réponse, d'autres amènent des échanges plus complexes. Le meneur du jeu a alors toute sa place. Des indications sont présentes dans les règles du jeu pour apporter des précisions aux deux élèves meneurs de jeu.

Pour chaque question posée :

- Si la réponse est exacte, le tour de jeu se poursuit normalement.
- Si la réponse est inexacte, le joueur passe son tour.

Pour atteindre l'arrivée (case 63) :

Le joueur doit avancer du score indiqué par les dés, sans dépasser 63.



JOUER AVEC LES ÉMOTIONS

CM1
CM2

Quelles émotions !

Creative Commons

Enseignement moral et civique

Finalités...

- **Respecter autrui**
 - ✓ Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations d'enseignement.
 - ✓ Mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression.

Domaine de la culture civique...

- **Culture de la sensibilité**
 - ✓ Être capable de coopérer.
- **Culture de la règle et du droit**
 - ✓ Respecter les règles communes.



Intérêt du jeu...

- Ce jeu permet de développer l'écoute, la réflexion et les échanges de façon ludique.



Matériel...

- Une enveloppe dotée des étiquettes cartes pour chacune des équipes ;
- Cartes de jeu.



Mots clés...

- Diversité des expressions des émotions.
- Vocabulaire des émotions.



Nombre de joueurs...

- 2 équipes de 6 élèves ;
- 1 meneur de jeu.

Organisation de la partie de jeu

Désigner un meneur de jeu façon « Time's up ». Chaque équipe dispose d'un tas de cartes émotions. Tous les tas sont composés des mêmes cartes émotions mais elles sont disposées dans un ordre différent. Les tas de cartes sont placés sur une table centrale, face cachée. Les équipes jouent à tour de rôle. Lorsque que le 1er joueur de chaque équipe est passé, on poursuit avec un autre membre de l'équipe et ainsi de suite pendant 10 mn. Chacune des équipes joue parallèlement. À la fin du temps imparti, le meneur de jeu compte les émotions trouvées.

Consigne pour les CM1

Un membre de l'équipe doit faire deviner à son équipe, en mimant, la carte émotion qu'il a prise dans l'enveloppe. Vous allez devoir reconnaître une émotion mimée, aucun mot ou son n'est permis, seul le mime permet de deviner l'émotion. Celui qui a deviné l'émotion, mime à son tour une autre émotion.

Consigne pour les CM2

Par équipe, vous allez devoir deviner une émotion. Un membre de votre équipe doit vous faire deviner la carte émotion qu'il a prise dans l'enveloppe, en nommant toutes ses caractéristiques. Pour ce faire, votre camarade doit décrire l'émotion à l'aide de mots sans jamais la nommer. Si le nom de l'émotion est dit par celui qui doit la faire deviner, le point est perdu. Celui qui a trouvé la bonne réponse, doit faire deviner à son tour la carte émotion qu'il a prise dans l'enveloppe.



JOUER AVEC LES ÉMOTIONS — CARTES CM1

LA JOIE

LA COLÈRE

LA TRISTESSE

LA PEUR

LA HONTE

LA SURPRISE

L'INQUIÉTUDE

LA CURIOSITÉ

LA DÉCEPTION

LE SOULAGEMENT

LA GÊNE

L'EFFROI

LA PERPLEXITÉ

L'ENNUI

LE DÉGOÛT

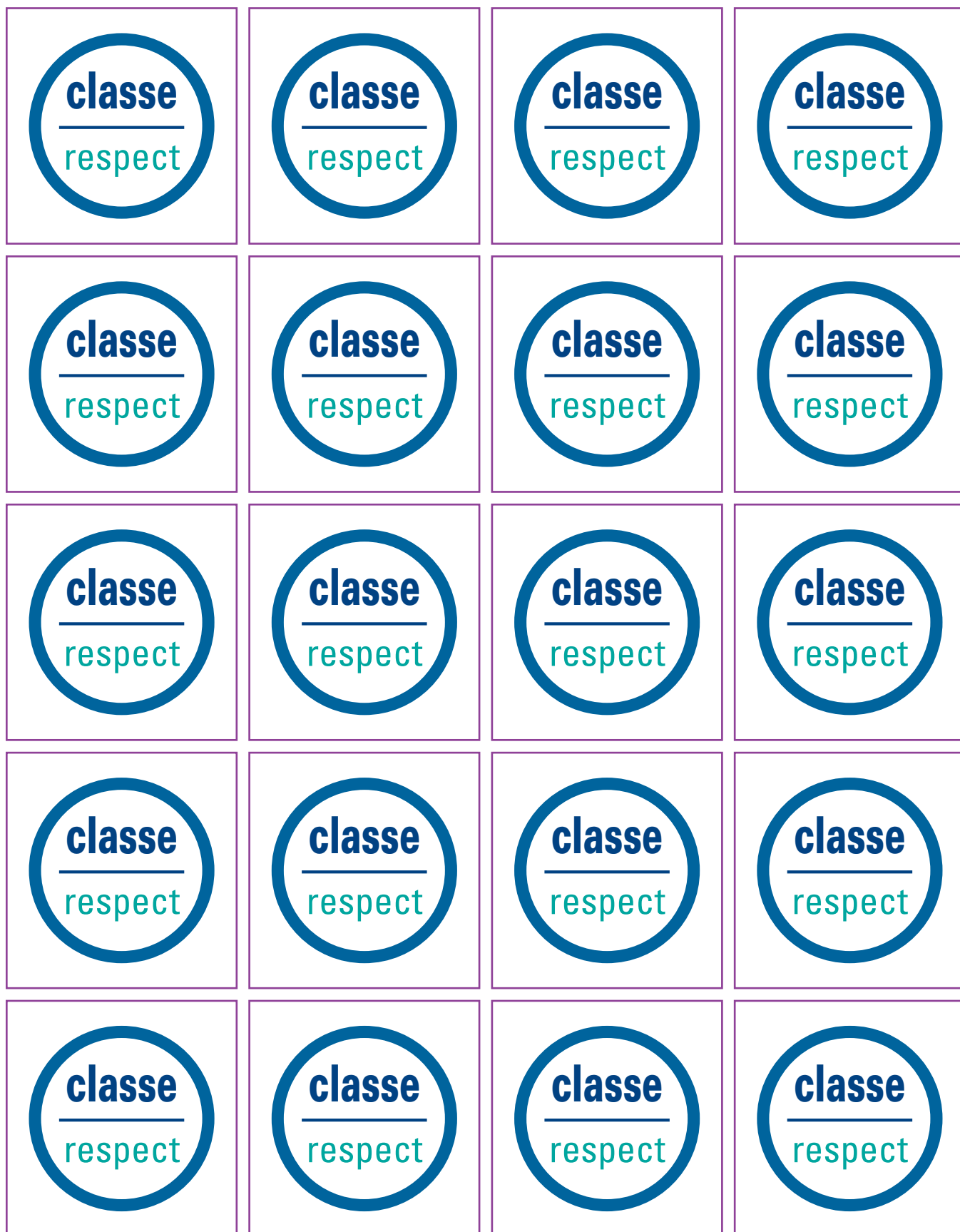
LA FIERTÉ

L'EXCITATION

L'IMPATIENCE

LA TIMIDITÉ

L'AMUSEMENT



JOUER AVEC LES ÉMOTIONS — CARTES CM2

LA JOIE

LA COLÈRE

LA TRISTESSE

LA PEUR

LA HONTE

LA SURPRISE

L'INQUIÉTUDE

LA CURIOSITÉ

LA DÉCEPTION

LE SOULAGEMENT

LA GÊNE

L'EFFROI

LA PERPLEXITÉ

L'ENNUI

LE DÉGOÛT

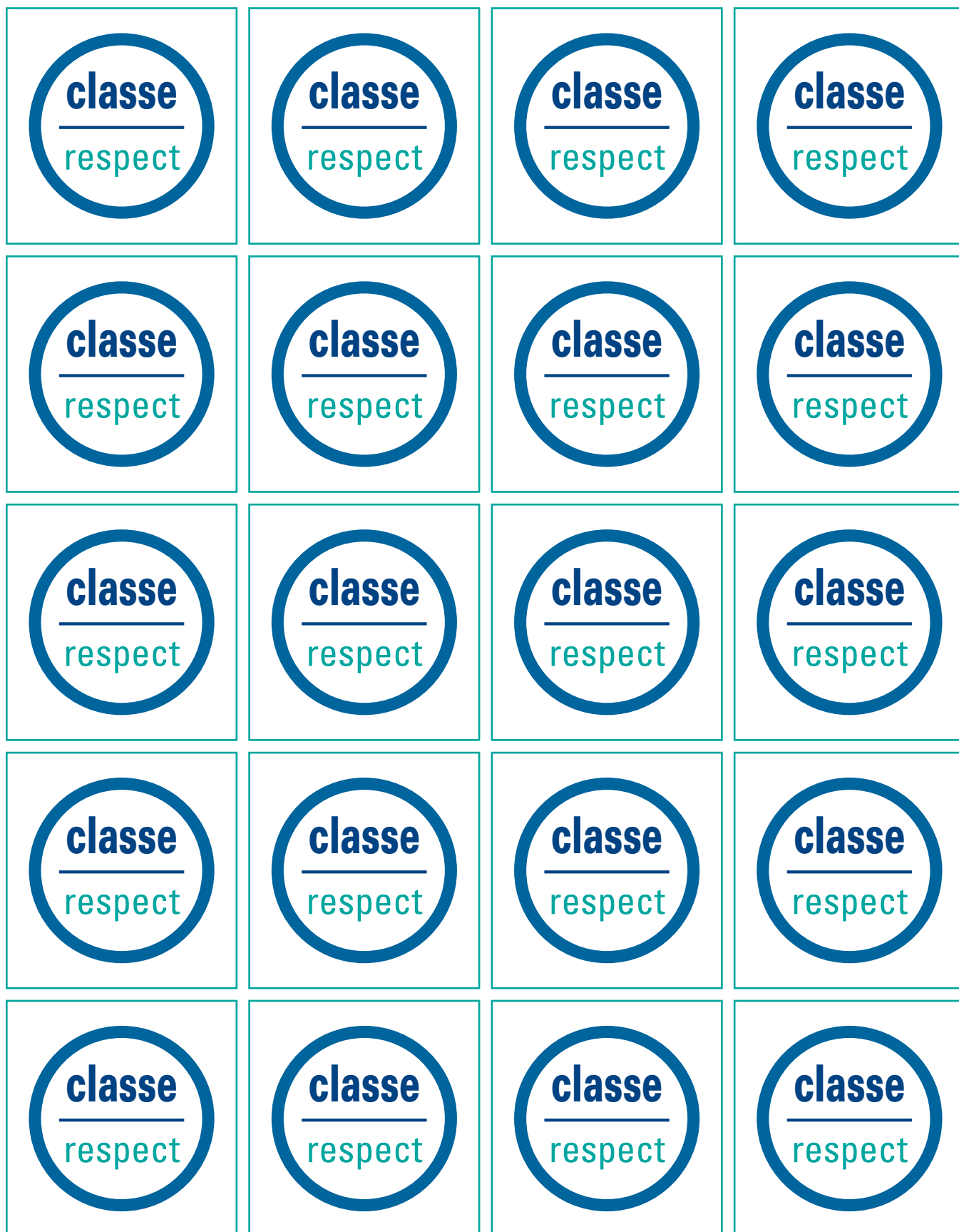
LA FIERTÉ

L'EXCITATION

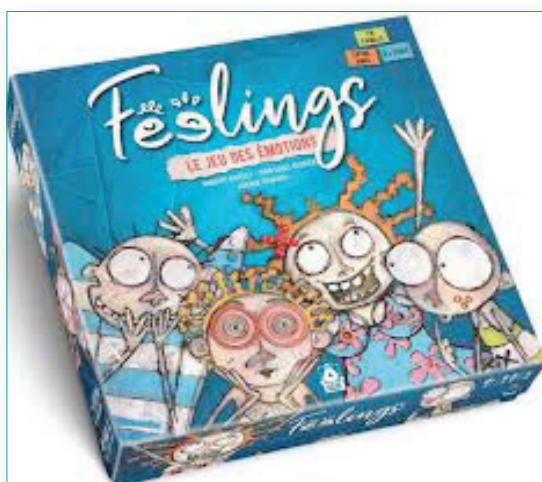
L'IMPATIENCE

LA TIMIDITÉ

L'AMUSEMENT



UN JEU POUR DÉVELOPPER L'EMPATHIE

CM1
CM2

FEELINGS

Enseignement moral et civique

LES FINALITÉS...

- **Respecter autrui**
 - ✓ Partager et réguler des émotions, des sentiments, dans des situations d'enseignement.
 - ✓ Mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression.

DOMAINES DE LA CULTURE CIVIQUE...

- **Culture de la sensibilité**
 - ✓ Être capable de coopérer.
 - ✓ S'estimer et être capable d'écouter et d'empathie.
- **Culture de la règle et du droit**
 - ✓ Respecter les règles communes.



Intérêt du jeu...

- Ce jeu permet de développer l'écoute, la réflexion et les échanges de façons ludique.



Mots clés...

- Vocabulaire des émotions.
- Diversité des expressions des émotions.



Nombre de joueurs...

- 5 binômes ;
- 1 meneur de jeu.



Matériel...

- Boîte de jeu.

Organisation de la partie de jeu

Il est recommandé qu'un adulte soit présent dans le groupe afin de réguler les échanges entre élèves et d'expliquer la règle du jeu qui peut s'avérer compliqué lors de la première partie.

Feelings est un jeu de plateau qui se joue par équipe de 2. Chacun tire une carte et choisit une des trois situations.

Il réfléchit aux émotions que lui suscite cette situation puis choisit parmi les cartes « Vote » le numéro qui correspond à sa réaction émotionnelle.

Il sélectionne ensuite parmi ses cartes « Vote » celle qu'il pense correspondre à l'émotion que pourrait ressentir son partenaire lors de cette même situation (phase d'empathie) et vis et versa.

Chaque joueur révèle ensuite ses choix en étant libre de les commenter ou pas. Il les compare aux choix de son partenaire et l'équipe gagne des points si les réponses correspondent aux choix de chacun.



Lien

Démonstration du jeu :

<https://www.youtube.com/watch?v=Hk-Dav5MdsTc&feature=youtu.be>

Prolongement possible

Utilisation du jeu en classe entière.

Démonstration d'utilisation du jeu en classe entière :

<https://www.enchantonslecole.fr/2015/03/11/projet-feelings/>



RECOMMANDATION

Vérifier que les cartes de situations soient en adéquation avec l'âge des élèves et leur maturité.



CONNAÎTRE LE VOCABULAIRE SUR LES ÉMOTIONS

CM1 CM2



Mémoire des émotions

Enseignement moral et civique

Finalités...

- **Respecter autrui**
 - ✓ Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations d'enseignement.
 - ✓ Mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression.

Domaine de la culture civique...

- **Culture de la sensibilité**
 - ✓ Être capable de coopérer.
- **Culture de la règle et du droit**
 - ✓ Respecter les règles communes.77



Intérêt du jeu...

- Ce jeu permet d'identifier, de nommer, de verbaliser et de définir différentes émotions.



Mots clés...

- Vocabulaire des émotions.
- Diversité des expressions des émotions.



Matériel pour les CM1...

- Les étiquettes des émotions plastifiées ;
- Les étiquettes des expressions des émotions plastifiées ;
- La liste des émotions proposées dans le jeu ;
- La règle du jeu.



Matériel pour les CM2...

- Les étiquettes des émotions plastifiées ;
- Les étiquettes des définitions plastifiées.



Pour les CM1 et CM2...

- Nombre de joueurs : 4 à 6

Règle du jeu pour les CM1

Disposez les cartes sur leur face cachée en rangées, en formant un grand rectangle sur la table. Assurez-vous que les cartes ne soient pas en contact entre elles. Elles doivent pouvoir être retournées sans bouger les autres cartes.

Décidez qui va commencer. Le premier joueur choisit une carte et la regarde attentivement. Le joueur sélectionne alors une autre carte et la retourne. Si les deux cartes regroupent l'émotion et l'image correspondantes, alors le joueur prend les deux cartes et commence sa pile. Le joueur recommence à nouveau et retourne deux autres cartes.

Si les cartes ne forment pas une paire (l'émotion et l'image), elles sont retournées face cachée et c'est maintenant au joueur suivant de jouer. Il choisit sa première carte et la retourne.

Si elle est identique à l'une des cartes que le joueur précédent a retournée, alors il essaie de se rappeler où était cette carte correspondante pour former une paire. S'il réussit à faire une paire, il place les cartes dans sa pile et choisit une autre carte.

Si la première carte retournée n'a pas de correspondance avec une carte précédemment tournée par un autre joueur, il sélectionne une autre carte au hasard pour essayer de former une paire.

S'il ne fait pas de paire, il retourne les cartes face cachée et le jeu de mémoire passe son tour. Le jeu de mémoire continue de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.

Règle du jeu pour les CM2

La règle du jeu est identique à celle des CM1. En revanche, les élèves doivent associer l'émotion/le sentiment à sa définition. Certaines définitions peuvent être complexes. Certaines émotions peuvent être méconnues des élèves. C'est pourquoi, nous vous recommandons dans un premier temps de proposer un petit nombre de cartes (émotion/définition). Les émotions écrites en bleu sont les faciles et celles écrites en violet, plus complexes. Les élèves peuvent s'aider d'un dictionnaire si besoin est.

Une fois, la première partie terminée, il est alors possible d'ajouter d'autres cartes émotions. A la fin de la partie, les élèves peuvent valider leurs choix en s'appuyant sur la fiche réponse.

Liste des émotions :

- **la surprise**
- **l'impatience**
- **le bonheur**
- **la colère**
- **la peur**
- **la timidité**
- **l'amusement**
- **le dégoût**
- **la joie**
- **la réflexion**
- **la tristesse**
- **l'excitation**
- **la curiosité**
- **la déception**
- **l'ennui**
- **la fierté**

LA JOIE

LA COLÈRE

LA TRISTESSE

LA PEUR

LA FIERTÉ

LA SURPRISE

L'ENNUI

LA CURIOSITÉ

LE BONHEUR

LA RÉFLEXION

L'AMUSEMENT

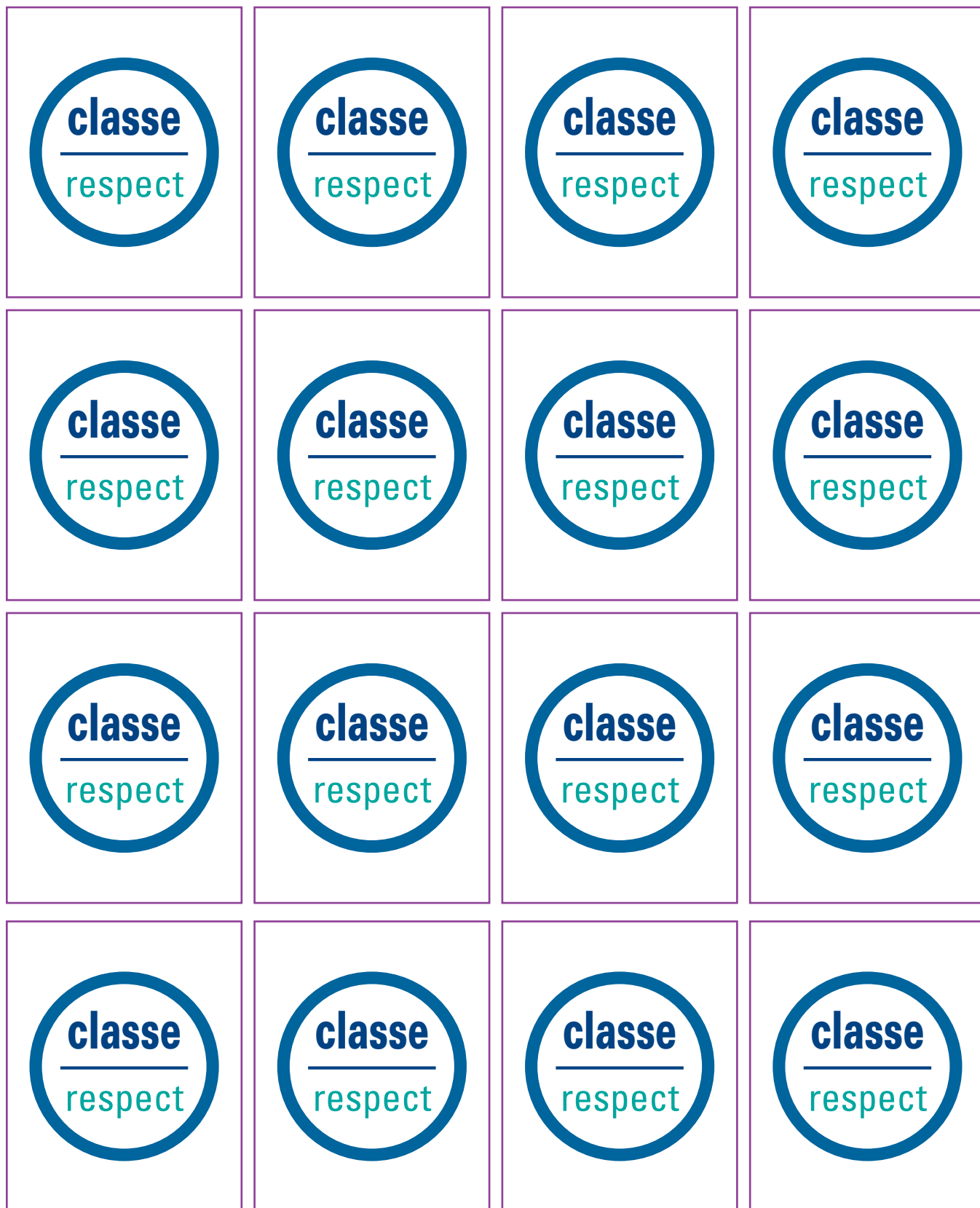
L'EXCITATION

L'IMPATIENCE

LA TIMIDITÉ

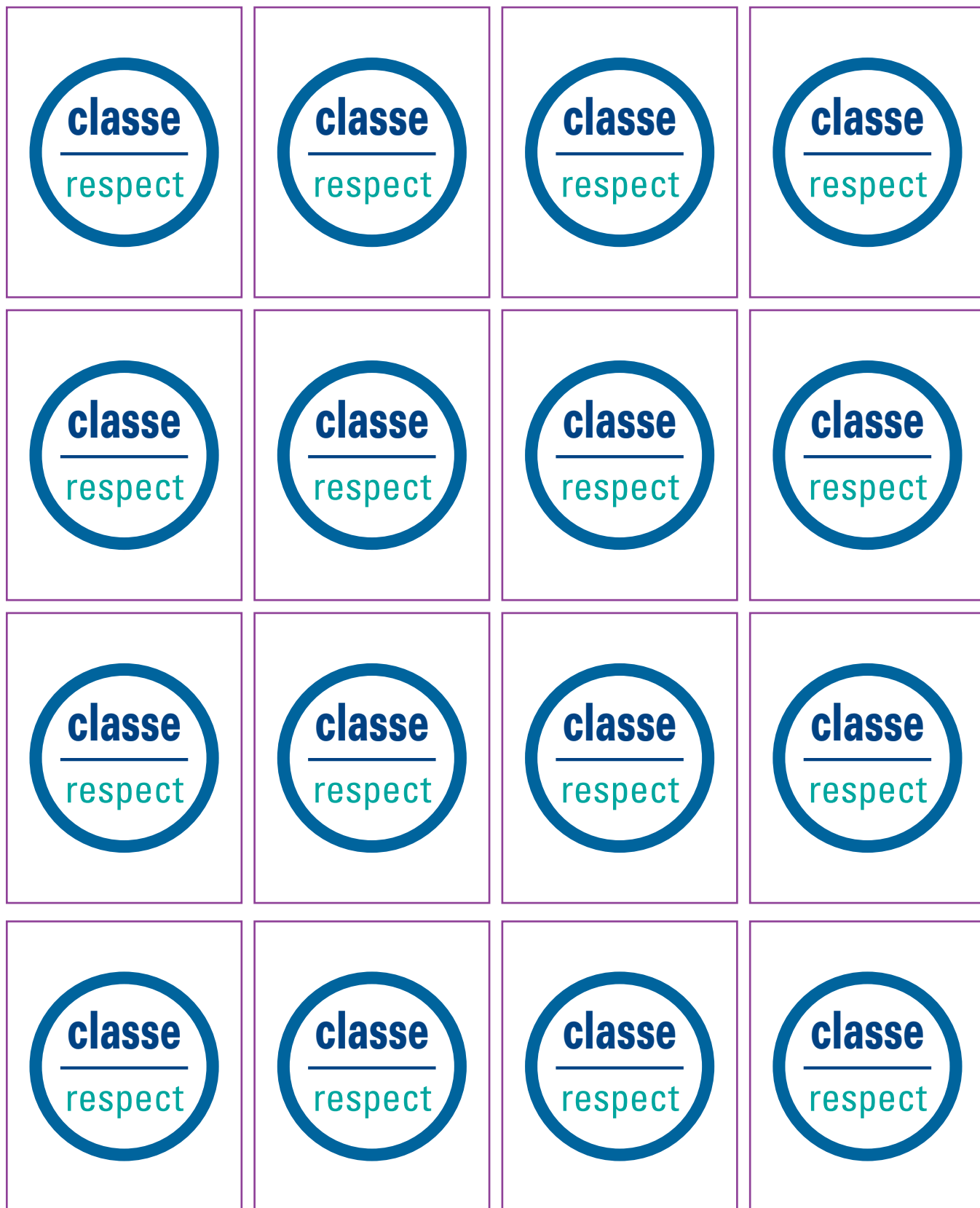
LE DÉGOÛT

LA DÉCEPTION



MÉMOIRY DES ÉMOTIONS — CM1 — LES EXPRESSIONS





MÉMOYR DES ÉMOTIONS — CM2 — LES EXPRESSIONS

LA JOIE

LA COLÈRE

LA TRISTESSE

LA PEUR

LA HONTE

LA COMPASSION

L'INQUIÉTUDE

LA CURIOSITÉ

LA DÉCEPTION

LE SOULAGEMENT

LA GÊNE

LA JALOUSIE

LA CULPABILITÉ

L'ENNUI

LE DÉGOÛT

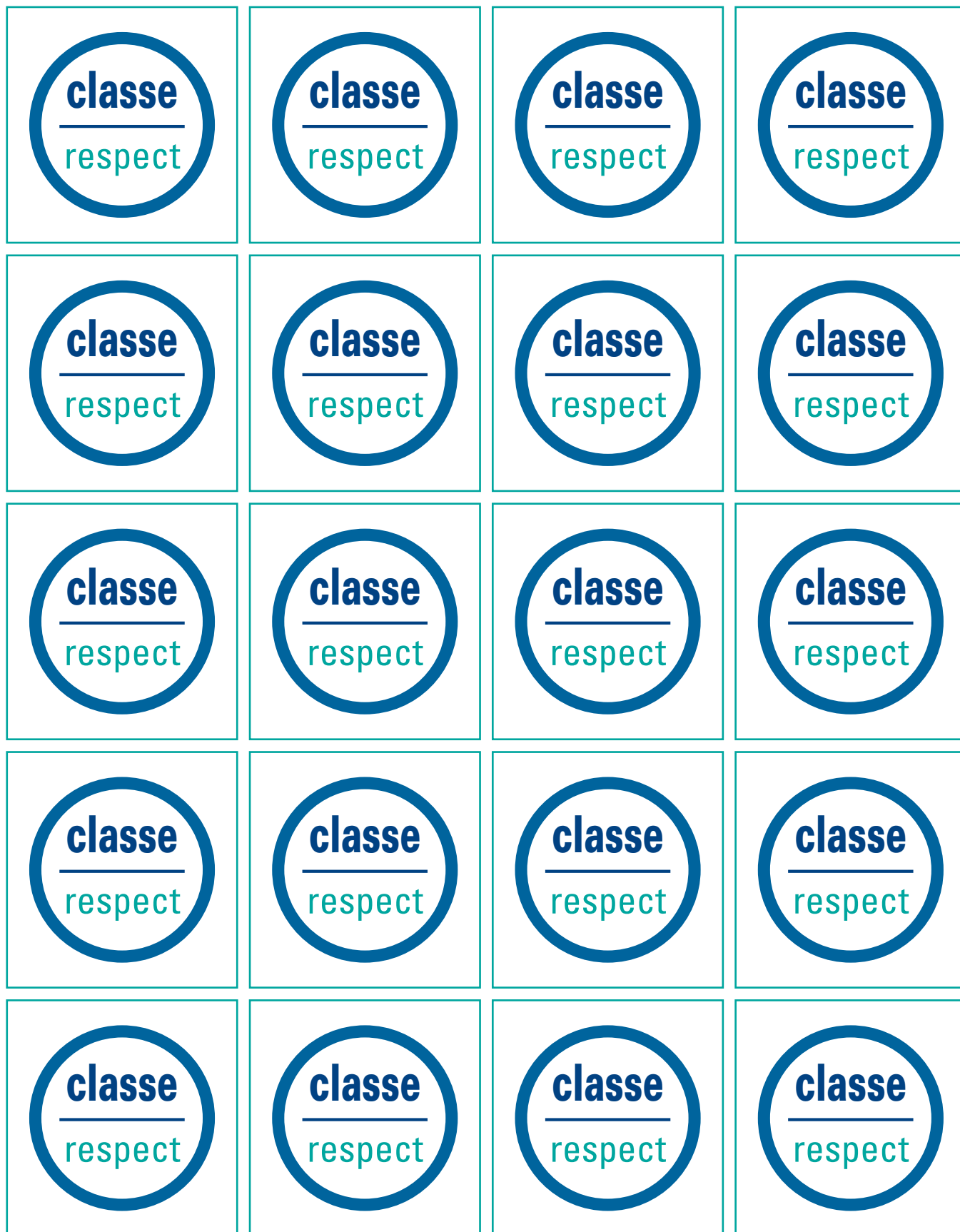
LA FIERTÉ

L'EXCITATION

L'IMPATIENCE

LA TIMIDITÉ

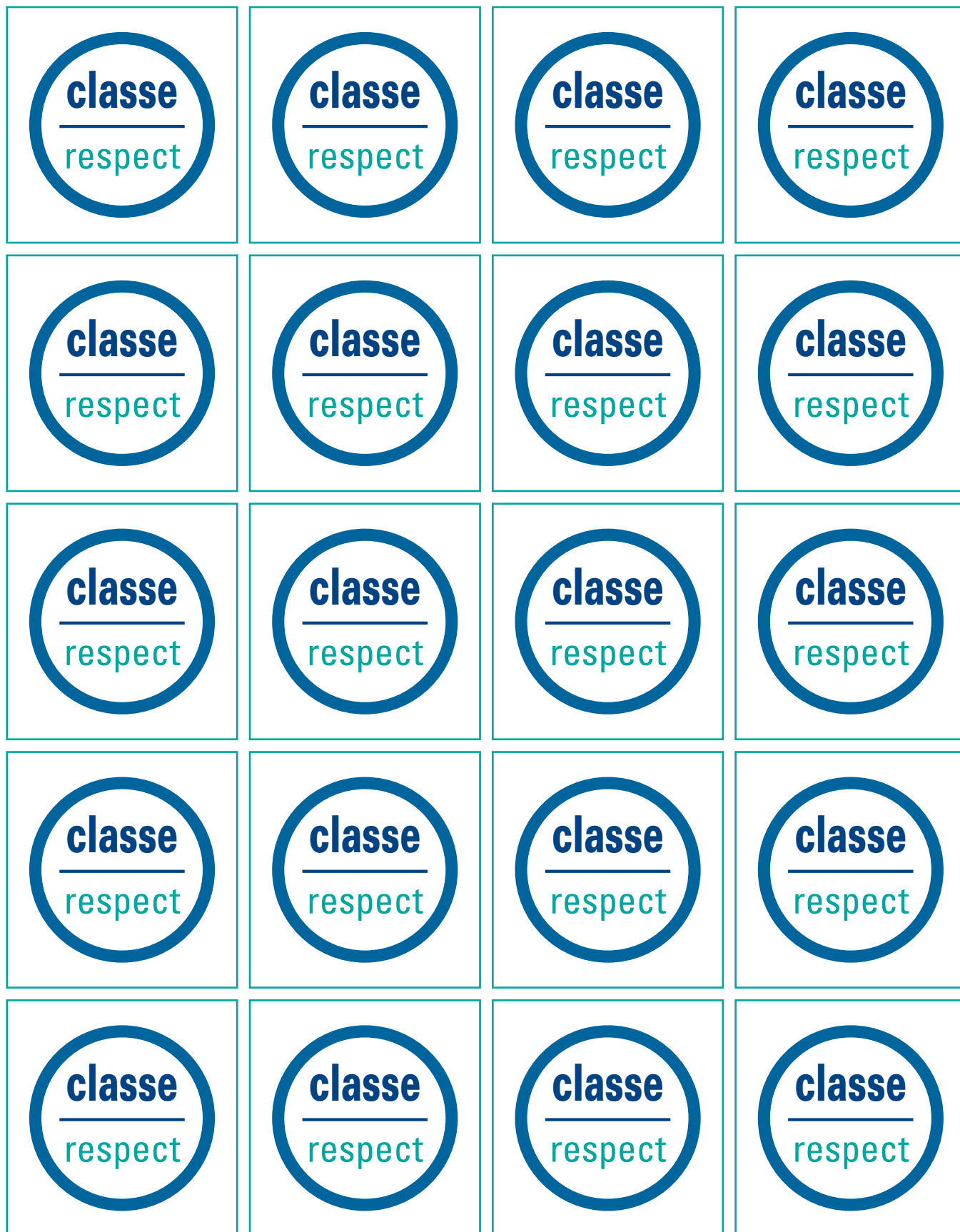
LA RANCUNE

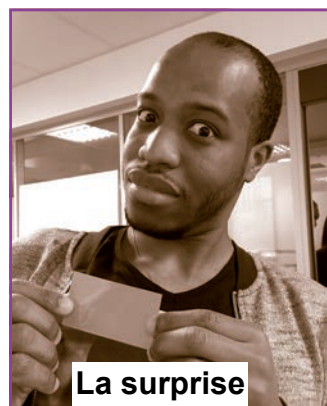
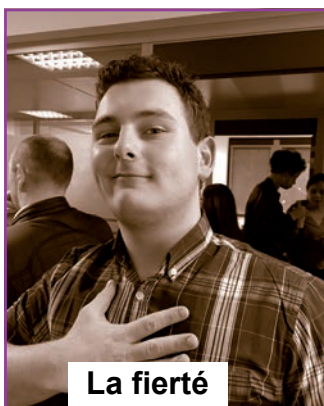


MÉMOIRE DES ÉMOTIONS — CM2 — LES EXPRESSIONS

État de satisfaction qui se manifeste par de la gaieté, de la bonne humeur	État affectif violent et passager, résultant du sentiment d'une agression, d'un désagrément, traduisant un vif mécontentement et accompagné de réactions brutales	État de quelqu'un qui éprouve du chagrin, de la mélancolie	Sentiment d'angoisse éprouvé en présence ou à la pensée d'un danger réel ou supposé, d'une menace
Sentiment d'abaissement, d'humiliation qui résulte d'une atteinte à l'honneur, à la dignité	Sentiment de pitié qui nous rend sensible aux malheurs d'autrui ; pitié, commisération	État affectif pénible causé par la crainte, l'appréhension, l'incertitude	Qualité de quelqu'un qui a le désir de savoir
État ou sentiment d'une personne déçue, trompée dans son attente ; désappointement, déconvenue	Diminution, disparition d'un mal physique ; sensation, impression ainsi ressentie	État ou sensation de malaise physique, de peine, de trouble, de difficulté éprouvés dans certaines actions ou fonctions	Sentiment fondé sur le désir de posséder la personne aimée et sur la crainte de la perdre au profit d'un rival
État de quelqu'un qui est coupable d'une infraction ou d'une faute	Lassitude morale, impression de vide engendrant la mélancolie, produites par le découragement, le manque d'intérêt, la monotonie	Sensation d'écœurement, haut-le-cœur provoqué par quelque chose qui dégoûte	Caractère de quelqu'un qui se croit supérieur aux autres ; morgue, arrogance, hauteur
Émotion puissante qui s'empare de quelqu'un à propos de quelqu'un ou de quelque chose et qui se manifeste par des signes extérieurs d'admiration, de contentement	Trait de caractère d'une personne qui ne peut s'empêcher d'agir	Qui manque d'assurance ou de hardiesse dans ses actes, ses décisions, ses opinions	Sentiment d'animosité durable et caché, souvent accompagné du désir de se venger, que quelqu'un porte à quelqu'un d'autre dont il estime avoir eu à se plaindre

Définitions issues du Dictionnaire Larousse





La joie

État de satisfaction qui se manifeste par de la gaieté, de la bonne humeur

La colère

État affectif violent et passager, résultant du sentiment d'une agression, d'un désagrément, traduisant un vif mécontentement et accompagné de réactions brutales

La tristesse

État de quelqu'un qui éprouve du chagrin, de la mélancolie

La peur

Sentiment d'angoisse éprouvé en présence ou à la pensée d'un danger réel ou supposé, d'une menace

La honte

Sentiment d'abaissement, d'humiliation qui résulte d'une atteinte à l'honneur, à la dignité

La compassion

Sentiment de pitié qui nous rend sensible aux malheurs d'autrui ; pitié, commisération

L'inquiétude

État affectif pénible causé par la crainte, l'appréhension, l'incertitude

La curiosité

Qualité de quelqu'un qui a le désir de savoir

La déception

État ou sentiment d'une personne déçue, trompée dans son attente ; désappointement, déconvenue

Le soulagement

Diminution, disparition d'un mal physique ; sensation, impression ainsi ressentie

La gêne

État ou sensation de malaise physique, de peine, de trouble, de difficulté éprouvés dans certaines actions ou fonctions

La jalousie

Sentiment fondé sur le désir de posséder la personne aimée et sur la crainte de la perdre au profit d'un rival

La culpabilité

État de quelqu'un qui est coupable d'une infraction ou d'une faute

L'ennui

Lassitude morale, impression de vide engendrant la mélancolie, produites par le désœuvrement, le manque d'intérêt, la monotonie

Le dégoût

Sensation d'écœurement, haut-le-cœur provoqué par quelque chose qui dégoûte

La fierté

Caractère de quelqu'un qui se croit supérieur aux autres ; morgue, arrogance, hauteur

L'excitation

Émotion puissante qui s'empare de quelqu'un à propos de quelqu'un ou de quelque chose et qui se manifeste par des signes extérieurs d'admiration, de contentement

L'impatience

Trait de caractère d'une personne qui ne peut s'empêcher d'agir

La timidité

Qui manque d'assurance ou de hardiesse dans ses actes, ses décisions, ses opinions

La rancune

Sentiment d'animosité durable et caché, souvent accompagné du désir de se venger, que quelqu'un porte à quelqu'un d'autre dont il estime avoir eu à se plaindre

