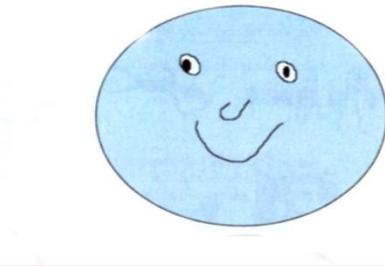


*Programme d'éducation à la vie
affective et sexuelle*



Étape MI

Finalisée après expérimentation

Destinés aux Enfants de 11 à 13 ans

Accueillis à la S.E.E.S

*I.M.E.
Léon Doudard*



11, rue d'Ernée- B.P.7—53220 Montaudin
tel: 02.43.05.33.26—Fax: 02.43.05.42.49
Courriel: apeino53ime@wanadoo.fr

Programme d'éducation à la vie affective et sexuelle / Étape Mi

1 ^{ère} Séance - Présentation.....	3
2 ^{ème} Séance - Le cadre.....	6
3 ^{ème} Séance - Les émotions (1).....	10
4 ^{ème} Séance - Les émotions (2).....	13
5 ^{ème} Séance - Les besoins et désirs.....	16
6 ^{ème} Séance - Les générations.....	19
7 ^{ème} Séance - Mon corps (1).....	22
8 ^{ème} Séance - Mon apparence.....	25
9 ^{ème} Séance - Mon corps (2).....	27
10 ^{ème} Séance - Mon corps (3).....	30
11 ^{ème} Séance - Conclusion.....	32
Index du matériel utilisé dans les séances.....	34

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°

Étape du Programme : Mi

3

1^{ère} Séance

Présentation

Objectifs de la séance :

- Créer une cohérence de groupe et initier une dynamique qui permettra d'aborder en confiance les sujets d'intimité.
- Faire connaissance entre adultes et jeunes en se présentant sur quelques aspects, goûts personnels etc.
- Permettre aux enfants de s'approprier ce temps de parole.

Objectifs opérationnels

- Constitution d'un rituel d'accueil des jeunes. Faire un jeu de présentation avec la mascotte des séances appelée le « KIDI »
- S'exprimer sur ce que nous allons faire ensemble.
- Mettre en place un Calendrier des rencontres

Accueil des enfants : (5 minutes)

« Bonjour », les enfants prennent place autour de la table. Les adultes s'intercalent entre les jeunes.

1^{ère} étape : (20 minutes) La présentation

« Aujourd'hui, c'est la 1^{ère} fois que nous nous retrouvons, et nous nous verrons ici 11 fois.

Je vous présente la mascotte de ce groupe : elle s'appelle « le kidi » et la personne qui a « le kidi » dans la main a la parole et les autres l'écoutent. »

1^{er} tour du « kidi » : *« je m'appelle (dire son prénom) et j'habite tel lieu (telle ville) ». La mascotte est passée de l'un à l'autre pour que chacun dise son prénom et son lieu d'habitation. (Kidi fait le tour du groupe)*

→ La règle de la Parole : *le Kidi, c'est la mascotte qui donne à chaque fois la parole à chacun. Chacun parle ou non, comme il peut ou comme il veut, mais le Kidi donne à tout le monde, son temps de parole.*

2^e tour : *Dans ce 2^e tour, chacun va penser à quelqu'un qu'il aime beaucoup et le dire au groupe (Kidi est cette fois passé de façon croisée)*

3^e tour : Expression avec un outil photo langage « loisirs-sports »

15 images ont été choisies représentant des loisirs et des sports (pêcheur, promeneur, cycliste, une personne face à l'ordinateur, une regardant la TV etc.. des enfants jouant, un cinéma)

1 - La quinzaine de photos est étalée au centre du groupe sur la table

2 - Consigne : *« chacun va regarder les photos. Il ou elle choisit une photo d'une activité qu'il aime bien. Chacun choisit une seule photo même s'il aime plusieurs loisirs ou sports ». La photo n'est pas prise tout de suite en main afin de permettre à plusieurs personnes de choisir la même.*

3 - La parole est donnée par « le kidi » pour parler de son choix (brièvement) ; un adulte commence ; (la photo peut être prise en main pour la montrer aux autres et aider à l'expression du jeune).

2^{ème} étape : (5 minutes) Présentation du contenu des séances

« Qu'allons-nous faire ensemble pendant 11 fois ? »

« Dans les séances du (jour), nous allons parler de ce que nous ressentons, des questions dans nos vies, que nous nous posons et de nos relations aux autres. Au travers de jeux, de dessin, d'expressions, nous passerons de bons moments ensemble où chacun aura sa place, où chacun sera respecté. Nous allons apprendre à nous faire confiance entre nous et ce qui sera dit dans le groupe restera entre nous : cela appartient au groupe. »

3^{ème} étape : (25 minutes) Le calendrier des rencontres

Le calendrier est conçu comme un calendrier de l'avent : à chaque début de séance, le papier obturant la fenêtre du jour sera percé pour ouvrir la séance correspondant à la date. Les enfants y découvriront un objet, à savoir une des figurines de Kidi en pâte fimo créées par les enfants ce premier jour. L'enfant qui a créé la figurine de Kidi du jour, sera alors responsable de coller à la fin de la séance, la « fenêtre-mémoire » sur l'espace de cette date. La fenêtre-mémoire reprend un élément (outil, jeu, objectif principal) de la séance qui vient de se vivre.

Fabrication du calendrier avec les jeunes :

Le grand calendrier (couvert du papier) est présenté aux jeunes : 11 cercles y figurent (cf. modèle)

- Avec les jeunes, nous notons sur les 11 étiquettes les 11 dates de nos rencontres - Chaque étiquette est collée au-dessus du cercle correspondant.

- Ensuite, chaque jeune va

1 - Décorer à la peinture l'intérieur (un fond) de boîte de camembert.

2 - Fabriquer une petite figurine de « kidi » en pâte fimo (Pour la taille, prévoir qu'elle puisse se loger entre le papier obturant le cercle de chaque date et le fond de la boîte). Il est important que les adultes le fassent également en même temps que les enfants.

Nous montrons aux jeunes, comment seront fixées les boîtes (sans les coller) avec la figurine à l'intérieur (qui doit d'abord être cuite avant d'y être enfermée !) De plus, sous le Kidi de chacun inscrire les initiales afin qu'au fil des séances, il soit bien reconnu (ils seront rangés dans une boîte et restitués à chacun à la fin des programmes).

(Les adultes doivent fabriquer un KIDI pouvant rentrer dans les ballons de baudruche pour la 2^{nde} séance)

5

Temps de conclusion : (5 minutes)

La fenêtre mémoire est collée sur le premier espace de ce jour. Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

- Une peluche mascotte : le KIDI
- 15 photos représentant les loisirs (cf. 3^{ème} tour 1^{ère} étape)
- appareils photo

Matériel pour le calendrier à préparer avant la séance :

- 1 grand calendrier en contreplaqué avec 11 trous (au diamètre d'une boîte à camembert) couvert avec une feuille de papier de soie.
- 11 étiquettes avec les dates des séances (à coller sous les cercles).
- 11 boîtes à camembert
- peintures, pinceau, pots de récupération, pâte fimo pour créer les figurines
- prévoir la « fenêtre mémoire » représentant le Kidi
- boîte pour ranger les kidis

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°

Étape du Programme : Mi

2^{ème} Séance

Le cadre

6

Objectifs de la séance :

Présenter les règles du groupe et le cadre relationnel des séances

- Respect de soi, de l'autre et du groupe
- Confidentialité
- Non jugement
- Droit à l'erreur avec réparation

Expérimenter la bonne distance pour soi

Respecter celle de l'autre

Accueil des enfants : (15 minutes)

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et ne pas instaurer des places attribuées automatiquement. Voir en fonction de la vie du groupe. Les animateurs pourront au fil des séances changer de place.

Chacun prend place autour de la table.

Le papier obstruant la fenêtre - date du jour est percé, et nous retrouvons le «KIDI en miniature» d'un des enfants dans la boîte à camembert ; cet enfant collera la fenêtre mémoire en clôture de séance.

Un des animateurs qui a la mascotte dans la main propose un tour de parole, « *pour se dire comment chacun se sent aujourd'hui* » - les silences sont respectés.

Introduction :

Puis il présente le contenu de la séance « *Aujourd'hui, nous nous mettons d'accord sur les règles de vie et de respect dont nous avons besoin chacun afin d'avoir la confiance pour parler ensemble. Nous les adultes, nous sommes garants de ces règles « la 1^{ère} règle, est celle du non-jugement. Nous ne nous moquons pas de autres* ».

1^{ère} étape

« Nous allons faire plusieurs jeux pour apprendre : ce n'est pas un jeu comme pour la récréation, c'est un jeu où l'on va bouger avec notre corps, pour apprendre des choses, et pour nous mettre tous d'accord sur le respect. »

« La seconde règle est que chacun choisit de participer, et s'il ne veut pas, il peut regarder au départ, sans empêcher le groupe de faire »

Nous proposons à tout le monde de se mettre en cercle dans la salle avec l'espace suffisant pour étendre les bras sans toucher les autres.

2^{ème} étape :

La place, l'espace de chacun, les différences, et le respect de l'autre.

« La troisième règle, c'est le respect de soi et de l'autre : chacun a sa place dans le groupe, chacun a son espace chacun respecte l'autre, son espace et sa différence et chacun laisse le groupe fonctionner sans empêcher les autres de faire »

1^{er} exercice : Relaxation :

« Pour commencer, nous proposons à chacun de se relaxer : nous allons mettre un peu de musique douce, qui caresse, qui fait du bien, ... et puis avec la respiration, nous allons nous recentrer en nous (être en soi), doucement, ... »

Pour faire le mouvement respiratoire avec les bras et le corps, prendre l'image du grand arbre ou d'une fleur qui se réveille, s'épanouit puis se rendort. Chacun fait attention à son espace, à l'espace dont il a besoin autour de lui

2^{ème} exercice : Pour le respect de soi, de son espace autour de son corps

- Les trois figurines de Kidi fimo, fabriquées par les adultes le 1^{er} jour, sont présentées dans leur espace : elles ont été préalablement introduites dans des ballons de baudruche : en présence des enfants les ballons sont gonflés selon différentes dimensions.

« Comme le Kidi, nous avons tous besoin d'un espace autour de nous - cet espace est différent selon chacun - nous allons faire un jeu pour apprendre à connaître le bon espace et la bonne distance pour nous.

3^{ème} exercice : Jeu de la bonne distance

Maintenant, nous allons travailler 2 par 2 et nous concentrer par 2.

Les personnes se mettent 2 par 2 (les adultes choisissent d'être avec les jeunes susceptibles d'être le plus en difficulté) - Les 2 personnes se mettent face à face à 4 ou 5 mètres

A) Puis s'entraîner à faire « l'approche du papillon » : avec le bras, chacun va chercher à faire un grand $\frac{1}{2}$ cercle vers l'avant, en partant vite et en arrivant doucement comme un papillon ». Un adulte montre le geste

B) A tour de rôle, une personne A va s'approcher doucement de B : celui-ci lui dira « stop » quand il sentira en lui, dans ses sensations, dans son corps, dans son ventre, que l'autre approche trop près. Chacun peut identifier sa sphère, et l'autre apprend à la respecter.

Démonstration par 2 adultes. Dans ce jeu, A et B ont les yeux ouverts. L'exercice se fait à tour de rôle.

C) nouvelle expérimentation de cet exercice avec la personne qui reste immobile (B) les yeux fermés et vice et versa (2 ou 3 fois le même exercice)

Temps de verbalisation : tout le monde se rassoit en cercle pour partager « c'est facile ? » Etc. si besoin le Kidi peut être utilisé

Le respect de l'autre : discuter sur comment le stop de l'autre (de B) a été respecté, et pourquoi il est important de tenir compte « *de ce qui lui va* » pour que chacun se sente bien dans le groupe. (Écouter le stop de l'autre, la bonne Limite pour lui)

Illustrer ce point avec les Kidis dans les ballons de Baudruche.

3^{ème} étape

« Nous avons une 4^{ème} règle »

Le droit à l'erreur : sans faire exprès, je peux me tromper, mais je dois réparer : par exemple je m'excuse sincèrement - Je réalise que j'ai fait quelque chose qui ne va pas pour l'autre.

4^{ème} étape

« La 5^{ème} règle : *chacun doit respecter le groupe* »

Le groupe est invité à circuler dans l'espace de la salle,

- a) sans regarder, ni toucher, ni gêner les autres, en occupant tout l'espace de la salle sans laisser de vide,
- b) puis en se regardant, lorsque l'on passe à côté de quelqu'un,
- c) puis en se faisant un signe de la tête ? (Salut)

Enfin, le groupe termine cet exercice en faisant un cercle, une ronde. Chacun a sa place dans le groupe, même quand il est absent le groupe sait qu'il fait partie du groupe, et lui donne une place : *chacun doit permettre que le groupe atteigne les objectifs de déroulement du jour. Même s'il a le droit de ne pas participer à certains exercices* »

6^{ème} règle : « *tout ce que l'on voit ici concerne notre groupe et ne doit pas être raconté à l'extérieur, c'est la règle de la confidentialité* »

9

Temps de conclusion:

La fenêtre mémoire est collée par l'enfant (dont le Kidi a été trouvé en début de séance) au fond de l'espace du jour correspondant sur le calendrier. Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

- Cuire les figurines fimo. Puis coller les boîtes à camembert après y avoir caché 1 figurine.
- Apporter chaîne CD Hi fi + cd musique douce (pré-enregistrée)
- Ballons baudruches (3)
- Fenêtre-mémoire : une ronde d'enfants
- Avant la séance, faire le point du matériel, relire la séance ensemble, et désigner à l'avance quel animateur fait quoi.
- Choisir à l'avance quel adulte va mener chaque jeu dynamique. (2^è et 3^è étapes)

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°

Étape du Programme : Mi

3^{ème} Séance

Les émotions (I)

10

Objectifs de la séance :

Rappeler les règles évoquées la dernière fois.

-Insister sur le thème qui nous réunit : vie affective, relationnelle et sexuelle et notre besoin de cadre sécurisant

-Installer un «langage commun » avec les pictogrammes-émotions

- Apprendre à reconnaître les 7 principales émotions.

joie - tristesse - peur - colère - Dégoût

- surprise - être amoureux - inquiétude

-Repérer comment les émotions se manifestent chez les autres et en soi dans son cœur, son corps et sa tête.

Accueil des enfants (10 m)

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et ne pas instaurer des places attitrées automatiquement. Voir en fonction de la vie du groupe. Les animateurs pourront au fil des séances changer de place.

Puis chacun prend place autour de la table. Le papier obstruant la 3^è fenêtre du calendrier est percée, et nous retrouvons le « KIDI » d'un enfant B, en miniature dans la boîte à camembert- la mascotte est aussi présente.

1^{er} tour de parole : « comment je me sens aujourd'hui ? ».

A l'aide de la fenêtre mémoire n°2, nous rappelons les règles travaillées la dernière fois, ainsi que « est-ce que vous êtes d'accord avec ces règles ? » chacun s'exprime - tour à tour avec le KIDI. « Dans notre groupe, chacun a sa place, chacun est important et chacun apprend à respecter ».

1^{ère} étape : (20 minutes)

L'animateur présente le contenu de la séance « *Aujourd'hui, nous allons parler des E-MO-TIONS et apprendre à reconnaître « Comment elles nous font à l'intérieur de nous ?* »

Les émotions sont très importantes pour se comprendre ; pour se sentir mieux, il est important de reconnaître les émotions ; pour mieux vivre ensemble également »

« *Nous allons maintenant parler des émotions* » - (Les émotions en général, pas « nos » émotions que nous ressentons dans des cas particuliers).

(Ne pas personnaliser les pictogrammes par un enfant)

Jeu des objets associés aux Émotions

Les 7 objets suivants sont étalés sur la table au milieu du groupe.

« *Avec ces objets, nous allons deviner ce que sont les émotions* : 1 enfant choisit un objet, et le groupe en parle. « *Nous allons chercher à quelle émotion, il nous fait penser. Quand nous voyons ou entendons cet objet, nous pensons à quoi, à quelle situation il nous fait penser ? Qu'est-ce que nous ressentons dans ces situations ?* »

Les objets sont pris les uns après les autres par un enfant différent.

Entre chaque, quand l'émotion est nommée, « *Comment ça fait la joie ?* », « *comment fait-on lorsque l'on est joyeux ?* »

Tout le groupe, jeunes et adultes, est invité à mimer l'émotion citée ensemble. (Sauf pour l'émotion « être amoureux » parce que c'est très personnel).

Correspondance émotions / objets

Joie : 1 nez rouge - cotillons

Colère : un gant de boxe - 1 objet ou jeux lassé

Tristesse : mouchoir

Surprise : cadeau et boîte avec un objet qui fait du bruit dedans / 1 boîte avec un zébulon

« Être amoureux » : un cœur - 1 bouche plastique

« Inquiétude - Avoir mal » : sparadraps - cactus

Peur : image araignée (voir prg IMP) ou image d'orage - animal en plastique

2^{ème} étape : (10 minutes)

S'installer en cercle par terre.

Ensuite à l'aide d'un jeu de « visages - émotions », un animateur montre un visage, tout le groupe est invité à mimer l'émotion : les enfants devinent l'émotion correspondante : les traits, la forme du visage sont décrits pour mieux les repérer (et l'expression du corps)

Indifférent : Un autre adulte animant appelle celui qui mime. Mais il reste indifférent, et ne répond pas. Être amoureux, on ne mime pas cette émotion car c'est trop personnel.

3^{ème} étape (20 mn)

Réalisation de pictogrammes émotions en pâte à sel.

- 8 Galettes de pâte à sel ont été préparées.

Avec un instrument, nous allons graver sur ces galettes ce qui a été observé sur les visages lors de la reconnaissance des émotions (en présence des enfants).

- Proposer à chaque enfant de dessiner une émotion, si il le souhaite, il peut ramener le dessin chez lui.

12

Temps de conclusion

La fenêtre mémoire est collée au fond de l'espace du jour correspondant sur le calendrier. Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

- 8 Galettes de pâte à Sel préparées à l'avance (par un groupe ?)
- 8 planches de transparents construits à partir des planches numérotées de 1 à 16 de l'outil belge « des femmes et des hommes », ou d'une des séries de dessin de visages - émotions.

- 7 objets :

1 nez rouge

1 image d'orage (montrer plutôt des éclairs, et de nuages noirs en dessin, qu'un vrai orage qui pourrait faire penser à Peur)

1 gant de boxe

1 Mouchoir

1 Boîte-Cadeau avec un objet qui fait du bruit dedans.

1 Cœur

1 Sparadrap

1 Image araignée (voir programme IMP)

La fenêtre mémoire représente l'émotion de la joie, à partir des pictogrammes des planches utilisées.

FICHE DE PREPARATION / SEANCE

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°

Étape du Programme : Mi

4^{ème} Séance

Les émotions (2)

13

Objectifs de la séance :

- Apprendre à se servir des pictogrammes émotions pour exprimer son ressenti par rapport à des situations.
- Introduire l'idée que les besoins et les désirs sont individuels même s'ils peuvent être identiques pour plusieurs personnes

Accueil des enfants

Accueil avec les différents éléments du rituel

1^{ère} étape : (20 minutes)

L'animateur qui a le Kidi dans la main propose un tour de parole : « *chacun peut dire comment il se sent aujourd'hui ?* »

Pour aider à dire « *comment je me sens aujourd'hui ?* » un jeu de carte (voir ci-après) est étalé au centre du groupe et expliqué par un adulte : les « éléments climatiques » sont présentés avec les mimiques correspondantes « je me sens commeun soleil » ou « comme » ou « comme.... »

Le « Kidi » propose 1mn pour réfléchir tout seul et sentir à l'intérieur comment on se sent et quelle carte climatique ou météo on choisit pour l'exprimer.

Un jeu de cartes représentant des événements climatiques

Un soleil souriant - carte jaune / **Un nuage noir** - sombre / **Une éclaircie** : un soleil qui apparaît derrière un nuage - carte verte / **Un nuage qui « pleure »** - carte bleue foncée / **Un éclair sortant d'un nuage** - carte rouge / **Un ciel bleu** - quelques petits nuages blancs / **Un soleil et la lune qui se font les yeux doux** - carte orange

Le « Kidi » passe de main en main « moi aujourd'hui, je me sens comme ce ... nuage (par ex). Je suis d'humeur sombre ! » La carte est alors désignée.

2^{ème} étape (20 minutes)

Ensuite, les 8 galettes cuites sont présentées aux enfants. Ensemble, les enfants se remémorent les noms des émotions

Puis, « ensemble, nous avons maintenant un nouveau langage, un nouveau moyen pour nous parler. Ces galettes-émotions nous les connaissons. Pendant nos séances du jour, nous allons nous en servir pour parler de nos émotions. C'est essentiel que j'apprenne à exprimer ce que je ressens car je suis important »

Jeux de rôles

- Élaborer un outil pour signifier des situations
- Faire en sorte que les enfants se projettent dans ces situations
- Leur proposer de dire ce qu'ils ressentent dans telle ou telle situation

Les jeux de rôles :

2 adultes jouent les jeux de rôles très simples et brefs.

Les adultes animent le débat entre chaque jeu et apprennent l'utilisation des galettes-émotions.

- Un personnage (1) tape sur un autre (2)
Ex : 1) est en colère 2) a mal, est triste
- Un personnage accueille et embrasse un autre
rep. Ex : joie
rep. Ex : être amoureux
- Un personnage (1) offre un cadeau, un objet à un autre (2) qui est surpris
rep. (2) est surpris, est joyeux, heureux
- Un personnage est effrayé.
Rép. La peur
- Un personnage (1) crie et s'énerve contre un autre (2) rep. (1) La colère et (2) peur

Après chaque jeu, « comment se sent ce personnage ? » - « avec quelle galette on peut l'associer, le montrer ? » - les adultes montrent du doigt le personnage dont ils parlent et la galette choisie...

3^{ème} étape

(Sur l'objectif : Introduire l'idée de mes besoins, mes désirs qui peuvent être différents selon les personnes.)

Autour de la table : Pour introduire cette dernière étape, un petit moment de relaxation est proposé : « *nous mettons doucement notre tête dans nos bras croisés sur la table, et nous pouvons fermer les yeux. 2 ou 3 respirations lentes et profondes (voix + douce) « Là, tu t'imagines, quand tu dors,... et que voici le matin..., tu te réveilles, et là lorsque tu te réveilles, de quoi as-tu besoin ? Tu réfléchis un peu seul(e) à ce dont tu as besoin au réveil. »*

Chacun va chercher et réfléchir pour lui-même 1 minute.

12 photos sont alors présentées aux enfants, le groupe cherche et cite le besoin représenté / symbolisé. Puis, chaque enfant (et chaque adulte) reçoit une enveloppe personnelle et une feuille A3 reprenant les 12 images présentées aux enfants. « *Tu peux choisir 3 images qui correspondent à tes besoins le matin quand tu te réveilles* ». Puis il les découpe et les introduit dans son enveloppe.

Enfin, chacun reçoit sa photo - portrait imprimé et un trombone. Nous demandons à chacun s'il est d'accord pour que nous utilisions sa photo - sinon le prénom est noté à la place. Chaque personne « trombone » sa photo sur son enveloppe.

« *Nous ré-ouvrirons ces enveloppes la fois prochaine pour continuer à parler de nos besoins, des besoins de chacun.* »

15

Temps de conclusion

La fenêtre mémoire est collée au fond de l'espace du jour correspondant sur le calendrier. Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

- les 8 galettes pictogramme émotions
- Jeu de cartes climatiques
- le Kidi
- La fenêtre mémoire représente une enveloppe avec une photo attachée (+ éventuellement un soleil pour rappeler le jeu sur le climat)
- 12 enveloppes de taille A5 en Kraft
- Une paire de ciseaux par personne.
- Les photos (portrait) de chaque enfant (et adulte)
- une douzaine de trombones.
- Magnétophone
- Musique douce

- Une série d'images suivantes est représentée sur un format A3 (1 par personne)

- 1- un petit déjeuner,
- 2- un livre d'histoire.
- 3- un lit.
- 4- un père portant sur enfant dans les bras
- 5- Une mère venant embrasser son enfant près de son lit.
- 6- Des enfants jouant ensemble dans une chambre.
- 7- Un chahut familial (enfants parents)
- 8- une salle de bain
- 9- un écran : ordinateur ou T.V
- 10- Quelqu'un en train de s'habiller.
- 11- des vêtements
- 12- Des Toilettes W.C

FICHE DE PREPARATION / SEANCE

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°.....

Étape du Programme : Mi

5^{ème} Séance

Les besoins et désirs

16

Objectifs de la séance :

- Exprimer et identifier ses besoins et ses désirs.
- Repérer en quoi ils sont identiques ou différents de ceux des autres.
- Comprendre que certains besoins sont communs à toutes les personnes.
- Apprendre à s'affirmer et à respecter ses propres désirs tout en tenant compte de l'avis de l'autre.

Accueil des enfants : (5 minutes)

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et ne pas instaurer des places attitrées automatiquement. Voir en fonction de la vie du groupe.

Les animateurs pourront au fil des séances changer de place.

La 5^è fenêtre du calendrier est ouverte. Nous retrouvons « le KIDI » en miniature dans la boîte à camembert et aussi la mascotte.

Le tour de parole porte sur ce que nous avons fait la dernière fois : « qu'est-ce que tu as fait ce matin en te levant ? »

1^{ère} étape : (30 minutes)

(→ Elle fait suite à la 3^è étape de la séance n°4)

Chacun prend place autour de la table. Le tableau mural vide est accroché. « *Dans ce tableau, chacun a sa ligne* ». Les enveloppes avec la photo en couverture sont restituées à chacun. « *A tour de rôle chacun peut venir coller sa photo dans la première colonne de sa ligne* ».

Puis chacun prend le temps d'ouvrir son enveloppe et de se remémorer pourquoi il a choisi telle ou telle image, pour représenter quel besoin. Deux galettes - émotions sont mises en exergue au centre - la Joie (pour « ça te plaît » - le plaisir) et la tristesse (pour ça ne te plaît pas - le déplaisir).

Puis à tour de rôle, chacun va parler en présentant une de ses images. Les adultes aident l'expression « *C'est quoi ce besoin là pour toi ?* » « *Pour quoi tu as choisi cela ? Pour quel besoin ?* » - puis rebondir, ex « *et le besoin de te laver le matin, ça te plaît ou ça te plaît pas ?* » (en montrant la galette correspondante (joie ou tristesse - ça me plaît ou ça ne me plaît pas))

La personne va ensuite coller son image dans la même ligne que sa photo.

1^{er} tour : pour présenter 1 besoin

2^è tour : « *quels sont tes autres besoins.* » - Pour les deux autres images choisies.

17

2^{ème} étape (10 minutes) : Temps de constat et de verbalisation

Même besoin que ou besoin différent de ?

Devant le tableau rempli,

- « *Qui a le même besoin que toi ?* » « *Est-ce qu'un besoin se répète souvent ? Chez beaucoup de personnes du groupe ?* » « *Est-ce que quelqu'un a choisi un besoin qui n'a pas été choisi par quelqu'un d'autre ?* »

Donc → « *Nous avons tous nos besoins. C'est important de connaître mes besoins. Tous mes besoins ne me font pas plaisir. Ce n'est pas pour tout le monde pareil.* »

Je peux faire attention aux besoins des autres, quand je sais que ce ne sont pas forcément les mêmes que les miens.

3^{ème} étape : (15 minutes)

« *Voici maintenant deux ânes qui ont besoin de manger du foin* »

Les 6 étapes de l'affiche sont rétro-projetées successivement.

A chaque étape, les enfants sont invités à décrire l'image et à imaginer des solutions (notamment à la 3 et 4^è images) : « *Qu'est-ce qui se passe ? Quel est le problème pour les ânes ? Lequel va « gagner » ? Quelle question se posent-ils ? Qu'est-ce qu'ils pourraient faire pour pouvoir manger ?* »

4^{ème} étape : Le dessin de la coopération

Un adulte va orchestrer cette étape.

Les enfants et les autres adultes se mettent 2 par 2 (prendre soin de ne pas laisser ensemble deux enfants, qui a priori auraient du mal à se coordonner pour l'exercice)

1- Installation du jeu :

Les deux personnes sont assises face à face de chaque côté d'une table. Un foulard va lier le poignet gauche de l'une au poignet droit de l'autre et vice versa avec un autre foulard. Chacun dispose d'un crayon feutre. Une feuille A3 est disposée entre eux, avec une ligne la partageant en deux délimitant l'espace de chacun des joueurs. Les trois mêmes formes géométriques sont figurées des deux côtés.

La consigne du 1^{er} temps : « *Au top, vous allez colorier votre cercle, votre carré et votre triangle du mieux possible* » (3 minutes.)

Temps de verbalisation sur ce qui a été observé du comportement des joueurs durant ce temps de dessin. (le résultat « plus ou moins réussi » n'est pas « jugé » - ce qui compte c'est « *Comment ils ont fait* », « *Comment cela c'est passé dans le binôme ?* » - « *Quel problème s'est posé ?* » - « *Quelle stratégie ont-ils eu ?* »

2^{ème} temps :

Autour d'une autre feuille A3. La consigne est que chacun puisse faire « un beau dessin » (simple en raison du temps imparti !) -

Cette fois l'animateur annonce qu'il va partager le temps en deux ; toutes les 30 secondes, ce sera le tour d'un deux alternativement, c'est-à-dire que l'autre devra avancer les bras pour lui faciliter le dessin.

Conclusion du jeu : « *Je peux m'affirmer dans la relation à l'autre, respecter mes besoins sans négliger l'autre, et en étant attentif à ses propres besoins, parfois différents des miens.* »

18

Temps de conclusion

La fenêtre mémoire est collée au fond de l'espace du jour correspondant sur le calendrier. Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

- Préparer un tableau mural avec 4 colonnes et autant de lignes que de participants (enfants et adultes)
- Rappporter les enveloppes remplies avec la photo de la 4^{ème} séance.
- Punaise, Tubes de colle.
- Affiche sur la coopération représentant deux ânes, et présentée en 6 étapes
- Un rétroprojecteur à placer avant le début de séance
- 12 foulards
- 6 Feuilles de format A 3, avec une ligne de partage, et de chaque une représentation de 3 formes géométriques identiques, soit un cercle, un triangle, et un carré.
- 6 autres feuilles A3, vierge mais séparées par une ligne au centre.
- La fenêtre mémoire représente la feuille A3 de la 4^{ème} étape (1^{er} tps)

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°.....

Étape du Programme : Mi

6^{ème} Séance

Les générations

19

Objectifs de la séance :

- Introduire l'idée de lignée généalogique : chaque personne humaine est issue, est née, d'un père et d'une mère. (*Prendre le cas générique par l'intermédiaire d'un personnage*)
- « mon origine » - Apprendre à se représenter « d'où je viens ».
- Réaliser son « arbre de vie » à partir des personnes qui comptent dans la famille et l'entourage.
- Pour chacun des enfants, représenter les générations de son entourage en positionnant horizontalement sur trois niveaux, les personnes de sa génération, celles de la génération de ses parents, et celles de ses grands-parents.

Se préparer à animer la séance

Séance qui peut réveiller des souffrances de séparations, de conflits et de pertes. Attention de respecter les limites de ce que le jeune peut en dire et d'avancer avec une certaine vigilance. Ne pas chercher à encourager l'enfant à déverser sa propre histoire face aux autres.

Accueil des enfants

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et de ne pas instaurer des places attitrées automatiquement. Voir en fonction de la vie du groupe. Les animateurs pourront au fil des séances changer de place. Puis chacun prend place autour de la table.

Le papier obstruant la 6^è fenêtre du calendrier est percée, et nous retrouvons le « KIDI » d'un enfant qui collera donc en fin de séance la fenêtre mémoire. La mascotte est aussi présente. L'animateur qui tient le KIDI dans la main propose un tour de parole : « *Aujourd'hui, nous allons parler de nos origines, d'où l'on vient, de nos parents et grands-parents* »

« *Pour le tour de parole, nous vous proposons de dire quelque chose à propos de votre naissance* » (exemple : partir de photos de naissance).

1^{ère} étape : (15 minutes)

Une planche avec déjà des emplacements pour poser des cartes est mise au centre du groupe. (Durant cette étape, lorsque nous parlons d'un personnage ou d'un autre, nous montrons l'emplacement où il se situe, dans les générations)

-Présentation d'un personnage : nous présentons une image d'un enfant (photo taille d'une carte à jouer)

« Je viens de rencontrer quelqu'un qui s'appelle « Lucas » ; Il a 13 ans, il vit dans un village - (La carte du personnage est posée sur l'emplacement du bas). Je lui ai demandé s'il savait d'où il venait ? Et surtout s'il savait comment il était arrivé sur terre ? - Vous aussi savez-vous comment quelqu'un vient sur terre ? Grâce à qui ?

Nous cherchons à ce que les enfants évoquent les parents de « Lucas » - « Lucas » est né grâce à son père et à sa mère. Et sa mère quand elle était bébé, de qui est-elle née ?, etc...

Au fur et à mesure que les enfants citent « le père », « la mère » etc..., une carte d'homme, de femme, de grand-mère etc... est posée sur les emplacements adéquats. (Cartes préparées - voir matériel)

→ « Notre personnage « Lucas » est venu au monde grâce à un homme et grâce à une femme (son père et sa mère) - tous les parents sont aussi venus au monde grâce à un homme et une femme, leur père et leur mère » « grâce à un papa, à une maman »

- Enfin, pour conclure ... « sur cette planche nous avons représenté 3 niveaux de générations » - trois grands traits horizontaux sont dessinés (éventuellement par un jeune) sur la planche.

« Notre personnage « Lucas » n'est pas de la même génération que son père ou de sa grand-mère.

D'ailleurs Lucas m'a dit que son grand-père était décédé.

Numéroter alors sur la planche, la 1^{ère}, 2^{nde}, et 3^e génération de cet individu. Une petite croix est mise sur l'image de la personne décédée.

(Remarque : les cartes peuvent être collées pour fixer encore plus ces représentations globales des générations)

2^{ème} étape

L'outil sur les étapes de la vie, utilisé lors du programme Ré, est ressorti : chacun tire une carte : « qui a les plus petits ? Quand on grandit on devient comment ? Quand on est grand ? Quand on vieillit ? »

Les enfants sont invités à les remettre dans l'ordre.

3^{ème} étape : Les générations par rapport à moi, à ma situation.

Remarque : Cette étape demande un accompagnement personnalisé de chaque enfant et la séance ne pourra se réaliser que si trois animateurs sont présents ou avec un groupe d'enfants moins important.

- « *Maintenant, chacun va pouvoir mettre pour lui, comment ça fait les générations, avec les personnes qui comptent pour lui, les personnes de son entourage.* » (Après la famille génitrice, d'autres personnes peuvent être mises autour de la photo du jeune : selon ce qu'il évoque lui-même : ce ne sera pas forcément exhaustif : frère, cousin, oncle, famille d'accueil ou d'adoption...)

Les jeunes vont dans un espace séparé des autres avec une feuille reprenant le schéma de la 1^{ère} étape, mais avec plus d'espace autour pour poser d'autres cartes représentant des membres de leur entourage.

- chaque enfant va d'abord disposer sa propre photo, sur l'emplacement du bas. (3^e ligne de génération)

- Avec un jeu de nombreuses cartes reprenant les mêmes personnages d'hommes et de femmes, (+ des jeunes, des bébés,..), chacun va choisir et poser devant lui les cartes qui correspondent à sa situation, même si certaines personnes de sa famille ne lui sont pas connues.

- Les noms connus sont alors notés dessous, avec un adulte.

- Puis avec un crayon, les liens sont posés, utilisant éventuellement des couleurs pour distinguer lien de sang et autres liens (famille d'adoption, d'accueil ou autre...)

- Éventuellement l'arbre de vie « terminé » sera photographié pour en garder mémoire.

Chaque enfant peut emmener son arbre selon son choix.

21

Temps de conclusion

La fenêtre mémoire est collée au fond de l'espace du jour correspondant sur le calendrier. Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

- Une planche ou feuille cartonnée format A3 où les emplacements de carte sont prédéfinis
- une image d'un enfant de 13 ans +/- (photo de la taille d'une carte à jouer)
- cartes préparées à partir d'un format réduit des planches de l'outil des femmes et des hommes, sélectionnées comme suit : Le garçon : planche n°29 - La fillette : planche n° 37 - Le père : planche n°31 (en réserve n° 26) - La mère : planches n° 27 et 32 (pour pouvoir choisir) - La grand-mère, la mamie : planches n°41 et 24 - Le grand-père et Papy : planches n°40 et 23
- L'outil sur les étapes de la vie : (programme Ré) comportant les dessins de 4 personnages masculins + 4 personnages féminins (de bébé à grand parent).
- Une photo (format d'une carte à jouer) de chaque enfant du module ;
- Une planche par enfant, format raisin ou A3 x 2, avec le schéma ci-dessus au centre, et les trois lignes de génération pré dessinées.
- Tubes de colle, crayons feutres et bic.
- Appareil photo numérique
- La fenêtre mémoire reprend un arbre type « rempli », « coloré »

FICHE DE PREPARATION / SEANCE

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°

Étape du Programme : Mi

7^{ème} Séance

Mon corps (I)

22

Objectifs de la séance :

- Favoriser les prises de conscience chez le jeune, de comment il vit son corps, et sa « perception de son propre corps » (cf axe 3.1, « comment je vis mon corps », deuxième partie p.142 : Ma perception de mon corps - l'image corporelle) dans l'outil « des Femmes et des Hommes »
- Permettre aux enfants d'évoquer leur vécu du regard des autres sur leur corps

la séance doit se réaliser dans une salle où une grande feuille peut être appliquée pour chacun des enfants.

Accueil des enfants : (10 minutes)

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et ne pas instaurer des places attitrées automatiquement. Voir en fonction de la vie du groupe. Les animateurs pourront au fil des séances changer de place.

Puis chacun prend place autour de la table.

Le papier obstruant la 7^è fenêtre du calendrier est percée, et nous retrouvons le « KIDI » d'un enfant qui collera donc en fin de séance la fenêtre mémoire. L'animateur qui tient la mascotte KIDI dans la main propose un tour de parole : où chacun peut parler de ce que nous avons fait la dernière fois (ça lui a plu ou pas plu ? difficile ou bien ?...)

1^{ère} étape : (20 minutes)

- Des grandes feuilles ont été affichées tout autour de la salle sur les murs, et jusqu'au sol. (Pas sur le sol !)

Installation de la salle et des feuilles avant la séance.

- les personnes se mettent 2 par 2. (Les adultes sont attentifs à se mettre avec les enfants qui seraient le plus en difficulté)

- annoncer ce que l'on va faire. En deux temps, chacun son tour. « *l'un des deux va se mettre contre le mur, et l'autre va inscrire sur le mur le contour de son corps, pour montrer sa silhouette* »

-la musique est démarrée, les consignes sont (re)données au fur et à mesure par un animateur (pour rythmer) - La consigne est de ne pas faire de commentaire sur les autres dessins « *Nous en parlerons après* ». Une concentration est demandée, un certain calme ou silence, éventuellement mettre une musique douce.

Les enfants et adultes se mettent en cercle.

→ « *Nous avons tous une enveloppe corporelle* » nous la voyons lorsque nous nous regardons dans un miroir.

Une Psyché est mise à disposition des enfants. Nous leurs proposons de s'y regarder, en portant attention à son contour corporel, avec un minimum de discrétion vis-à-vis du regard des autres si c'était gênant pour eux ; Ils peuvent aussi avec leurs deux mains sur les hanches faire le contour de leur ventre, bassin, et jambes, etc.... pour signifier l'enveloppe et la silhouette.

23

2^{ème} étape « Je me dessine » (20 minutes)

La musique continue.

- Chacun se retrouve face à sa silhouette : il dispose au centre de peinture,

- « *Maintenant, chacun va se dessiner à l'intérieur de sa silhouette. Nous ne faisons pas forcément des « œuvres d'art », mais l'idée est de mettre des choses qui permettent de nous reconnaître* »

Nous nous installons au centre de la salle.

3^{ème} étape (5 minutes)

Les galettes émotions sont posées au milieu du groupe.

Temps de verbalisation : nous regardons chaque portrait silhouette :

« À quoi reconnaît-on un tel ? »

« Aimes-tu quand les autres te regardent ? »

« Aimes-tu ce que les autres disent sur toi ? »

« Qu'est-ce que tu n'aimes pas ? »

24

Temps de conclusion

La fenêtre mémoire est collée au fond de l'espace du jour correspondant sur le calendrier. Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

- 12 grandes feuilles de papier épais
- des punaises.
- Des crayons feutres ne marquant pas les vêtements.
- Peinture, collage, couleurs,
- revues, papiers couleurs, ciseaux, colle,
- Une musique douce (appareil lecteur)
- un grand miroir. Il doit permettre aux enfants de se voir de la tête au pied.
- la fenêtre mémoire reprend les silhouettes de personnes.
- Bassine d'eau avec des éponges
- Les grandes feuilles sont affichées en préalable dans la salle (en vertical)
- La chaîne hi-fi est prête
- Godets de peintures pratiques + petites table pour poser le matériel
- Chiffons
- Gros feutres à l'eau
- Eponges à peindre avec manche ou gros pinceaux (brosses)
- blouses
- magazine récent de sport, chanteur, animaux

FICHE DE PREPARATION / SEANCE

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°

Étape du Programme : Mi

8^{ème} Séance

Mon apparence

25

Objectifs de la séance :

- Se rendre compte que « je suis une personne importante et unique »
- Contribuer, en s'amusant avec des accessoires vestimentaires, à jouer avec son apparence, à rechercher « ce qui me plaît dans ma propre apparence »
- Mon corps et l'apparence du corps des autres
- Les différences garçons - filles sur ce que chacun a besoin pour se sentir bien avec son apparence, avec son corps, quand il est avec les autres (cf p .146- tous identiques - tous différents) de l'outil « des femmes et des hommes ».

Accueil des enfants : (10 minutes)

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et ne pas instaurer des places attitrées automatiquement.

Voir en fonction de la vie du groupe.

Les animateurs pourront au fil des séances changer de place. Puis chacun prend place autour de la table.

Le papier obstruant la 8^è fenêtre du calendrier est percée, et nous retrouvons le « KIDI » d'un enfant qui collera donc en fin de séance la fenêtre mémoire. L'animateur qui tient la mascotte KIDI dans la main propose un tour de parole : « Je vous invite à parler d'une personne qui compte beaucoup pour vous » (pour toi)

1^{ère} étape : (10 minutes) Le conte de la boîte magique

« J'ai là une boîte. Vous voyez, elle est très belle ma boîte. C'est une boîte magique ! Je vais vous raconter son histoire et vous parler de quelqu'un de très très spécial, quelqu'un qui compte beaucoup, et qui vit au Pays des Humains... Sa photo est dans cette boîte. Sûrement, vous la connaissez déjà. Mais quand vous regarderez dans ma boîte, pour voir son image, je vous demande de garder le secret, et de ne pas le dire aux autres. Surtout si vous connaissez bien cette personne très importante, et très spéciale et que vous reconnaissez son image ».... Puis un tour est fait : chacun regarde dans la boîte découvre son image.

« Que nous apprend cette boîte magique ? ... Chacun est très important et très spécial - chacun est unique - « y'en a pas deux comme moi, dans le monde des humains »

26

2^{ème} étape (25 minutes)

Un jeu est proposé avec plusieurs accessoires pour « Jouer à modifier son apparence »
Expérimenter d'autres sensations comme des cheveux avec du gel,
Le jeune choisit parmi plusieurs accessoires afin de « se changer » et jouer un autre « personnage ».

3^{ème} étape : (15 minutes) Photolangage©

Toutes les photos sont étalées sur une table au centre du groupe.

-Consigne : « Après avoir bien regardé ces photos, chacun va en choisir une, celle qu'il préfère - pour l'instant, on ne les prend pas dans sa main » Laisser 1 minute ou 2 « Si tout le monde a choisi, chacun va montrer sa photo du doigt » - Les photos peuvent être prises après avoir vérifié qu'une photo n'était pas choisie plusieurs fois ; (si c'est le cas, lors du tour de parole, la photo circulera entre les personnes concernées.)

Temps de verbalisation : Le jeune explique ce qui lui plaît dans cette photo et pourquoi il a choisi. (Y a-t-il une photo qu'il n'aime pas du tout ?) - Valoriser sans juger ce que les jeunes expriment, en soulignant, qu'ils ont le droit de penser et ressentir cela.

Temps de conclusion

La fenêtre mémoire est collée au fond de l'espace du jour correspondant sur le calendrier.
Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

- Une boîte magique et le conte (dans la tête !)
- Maquillage, gel, chouchou, une casquette, un foulard, des bijoux, des accessoires vestimentaires, barrettes, bandana, lunettes noires, sac à portable, etc..... (2^e étape)
- des miroirs.
- Photo langage avec toutes sortes de photos de personnages : variés en âge, origine, sexes, allures vestimentaire, culture différente etc.
- Fenêtre mémoire reprenant un dessin sur les différences corporelles à travers le monde
- appareil photo

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°

Étape du Programme : Mi

9^{ème} Séance

Mon corps (2)

27

Objectifs de la séance :

- Faire comprendre aux enfants que l'intérieur du corps n'est pas vide, que certaines fonctions physiologiques (respirer, manger, ...) que nous connaissons bien, témoignent que des choses « fonctionnent » à l'intérieur.
- Associer aux événements intracorporels ce que l'on peut percevoir du fonctionnement corporel, et expérimenter ensemble tout en qualifiant les sensations comme agréables ou désagréables.
- Répondre aux éventuelles questions venant sur le fonctionnement biologique relatif à la sexualité.
- Permettre aux jeunes d'exprimer ce qu'ils connaissent de l'intérieur et du fonctionnement de leur corps
- Approfondir les connaissances et les différentes fonctions du corps (respirer, bouger, manger...)

Accueil des enfants : (10 minutes)

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et ne pas instaurer des places attitrées automatiquement. Voir en fonction de la vie du groupe. Les animateurs pourront au fil des séances changer de place.

Le papier obstruant la 9^è fenêtre du calendrier est percée, et nous retrouvons le « KIDI » d'un enfant qui collera donc en fin de séance la fenêtre mémoire. L'animateur qui tient la mascotte KIDI dans la main propose un tour de parole.
« Aujourd'hui, nous allons parler de notre corps. Chacun peut dire quelque chose que sait faire son corps ? »

1^{ère} étape : (10 minutes)

Nous allons échanger aujourd'hui sur tout ce que fait notre corps et sur ce qui se passe à l'intérieur de notre corps.

Nous remettons à chacun des enfants une feuille (A4) sur laquelle une silhouette est représentée et nous leur proposons de dessiner ce qu'il y a à l'intérieur de leur corps.

Nous accrochons la silhouette-tissu au mur et plaçons les différents organes (en carton avec velcro) sur la table pour une mise en commun et un bilan de leur connaissance.

Les animateurs reprennent les idées données par les enfants à partir de leur dessin et complètent ce qu'il manque pour poursuivre sur la respiration, le mouvement, le sang, le cœur, la fonction digestive, le cerveau
Chacun peut aller placer un organe sur la silhouette.

28

2^{ème} étape (10 minutes)

Nous allons d'abord parler de la respiration pour faire prendre conscience aux enfants qu'ils respirent, que de l'air entre et sort de leur corps.

Exemple d'exercices à faire :

- Se pincer le nez en gardant la bouche fermée, puis en ouvrant la bouche.
- Ouvrir un peu la bouche et respirer en approchant la main de la bouche pour sentir le souffle sortir de leur corps.
- placer son visage près d'un miroir et respirer, ils verront alors de la buée.
- Souffler sur de petites plumes qui s'envolent grâce à l'air, au souffle qui sort de leur corps.
- Souffler sur une bougie.

L'animateur explique que l'air entre dans le corps par le nez ou la bouche, qu'il circule jusqu'aux poumons qui se gonflent d'air puis se dégonflent. Placer ses mains sur la poitrine et sentir le torse qui se gonfle et se dégonfle. On peut montrer avec le schéma le trajet de l'air.

« Respirer est indispensable pour apporter de l'air à notre corps pour qu'il puisse vivre et faire battre notre cœur. Sans air, le cœur ne peut pas battre et l'homme ne peut plus vivre. »

3^{ème} étape : (15 minutes)

On propose aux enfants de sentir leur cœur en mettant les mains sur la poitrine côté gauche. On peut faire écouter à ceux qui veulent bien, le cœur à l'aide d'un stéthoscope.

Pour faire comprendre aux enfants que le cœur peut battre plus vite ou moins vite, on leur demande de sauter sur place, ensuite chacun ressent son cœur et perçoit qu'il bat plus vite.

Le cœur fait circuler le sang dans mon corps. *"Qui a déjà vu du sang?", "Qui sait d'où vient le sang?"* « *Qui peut nous dire à quel moment on peut voir du sang ?* »

Exemple à proposer pour illustrer ; lorsque l'on se blesse en tombant, en faisant la cuisine, en bricolant, etc..., on peut saigner, du sang coule de notre corps. Il y a aussi le sang des règles chez la femme, qui n'est pas le même que celui que l'on voit lorsque l'on est blessé.

On explique que notre corps est rempli de sang qui circule dans des vaisseaux (comme des petits chemins) partout dans le corps. (On montre à nouveau sur la silhouette). Le sang est très important pour vivre. Le sang suit un circuit dans le corps : il part du cœur où il prend de l'air (oxygène) et le transporte dans le corps pour le nourrir. Il retourne ensuite au cœur chargé de déchets (gaz carbonique), qui sont éliminés en expirant.

Le groupe fait plusieurs fois un exercice d'inspiration et d'expiration durant lequel l'animateur explique ce qui se passe au niveau du sang, des poumons, du cœur, du corps.

29

Temps de conclusion

La fenêtre mémoire est collée au fond de l'espace du jour correspondant sur le calendrier. Nous nous disons « au revoir », en précisant la prochaine date.

Matériel

Silhouette tissus + les organes

Des miroirs (Patricia)

Des bougies

Des allumettes ou un briquet

Des petites plumes

Un stéthoscope (Patricia)

Une photo de la silhouette avec les organes

Feuilles avec silhouette (selon nombre d'enfant)

Feutre

Séance qui peut déborder de 10 mn.

FICHE DE PREPARATION / SEANCE

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°.....

Étape du Programme : Mi

10^{ème} Séance

Mon corps (3)

30

Objectifs de la séance :

- Poursuivre l'approche du fonctionnement corporel ; mon corps mange, mon corps bouge, mon corps produit des déchets, mon corps a des orifices en lien avec les fonctions intérieures.
- Faire prendre conscience de ce que sait faire notre corps.

Accueil des enfants : (10 minutes)

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et ne pas instaurer des places attitrées automatiquement. Voir en fonction de la vie du groupe. Les animateurs pourront au fil des séances changer de place.

Le papier obstruant la dernière fenêtre du calendrier est percée, et nous retrouvons le « KIDI » d'un enfant qui collera donc en fin de séance la fenêtre mémoire. L'animateur qui tient la mascotte KIDI dans la main propose un tour de parole. Le tour de parole porte sur ce que l'on se souvient de la dernière fois, ils peuvent refaire un des exercices.

Comment je me sens aujourd'hui ?

1^{ère} étape - Comment bouge mon corps ?

Nous proposons le jeu du "Jacques a dit" :

Règle du jeu : le leader donne des mouvements précis à exécuter au groupe en commençant sa phrase par : "Jacques a dit de ----" et il montre le mouvement en même temps, le groupe doit alors exécuter le mouvement en même temps que le leader du jeu. Le groupe ne doit exécuter les mouvements que s'ils sont précédés de "Jacques a dit", quand ce n'est pas le cas, celui qui bouge quand même est éliminé.

L'animateur ponctue les mouvements en mettant des mots dessus :

Le corps peut se plier en deux, sauter, s'accroupir, lever la jambe droite, lever le petit doigt, s'asseoir, mettre son pied derrière la tête, de toucher sa poitrine avec son pied, de toucher ses fesses avec le talon de son pied, etc.....

2^{ème} étape - Mon corps mange.

On demande aux enfants ce qu'ils préfèrent manger, pourquoi ils aiment cela, si c'est important de manger. On parle de la nécessité vitale de se nourrir, on peut leur demander de réfléchir sur ce qui se passe lorsque l'on n'a pas mangé depuis longtemps (on peut vivre 3 jours sans boire, 10 jours sans dormir, 30 jours sans manger).

On propose aux enfants un petit goûter, biscuit + boisson, et on leur propose de manger en imaginant ce qu'il va se passer dans leur corps : *"par où va passer l'aliment?"*, *"que va-t-il devenir?"*, *"va-t-il ressortir du corps?"*, *"par où?"*. On distribue à chacun une silhouette et on les invite à dessiner le trajet de l'aliment.

Les aliments sont découpés dans la bouche, puis avalés, ils passent dans un long tuyau (l'oesophage), ils arrivent dans l'estomac où ils sont broyés en tous petits morceaux. Ensuite, ils passent dans les intestins. Une partie est captée par le sang et va servir à nourrir le corps, l'autre partie, les déchets, va être éliminée par l'urine ou les selles (le caca). Les selles sortent par l'anus, petite ouverture qui se trouve entre les fesses.

- L'anus est la sortie pour les déchets solides (le caca).
- Les déchets liquides (l'urine, le pipi) sortent par un petit trou (le méat urinaire) qui se trouve au niveau du sexe.

31

3^{ème} étape : (10 minutes)

Maintenant, nous allons voir les choses que le corps des garçons et le corps des filles font de façons différentes.

Les déchets liquides vont dans une petite poche que l'on appelle la vessie (c'est pareil pour les garçons et pour les filles). De temps en temps, dans la journée, je dois vider ma vessie. L'urine est un liquide qui est propre au moment où il sort de notre corps, il évacue les éléments dont notre corps n'a plus besoin. Ces éléments ont été filtrés par les reins situés dans le bas du dos. L'urine sort par un petit canal qui se trouve dans le pénis chez le garçon et dans le ventre chez la fille et il aboutit à une très petite ouverture qui se trouve en haut de la vulve et au-dessus de l'ouverture du vagin (chez la fille il y a donc deux ouvertures différentes).

Montrer le dessin nu d'un garçon et d'une fille (livre sur le corps).

Conclusion

La dernière fenêtre mémoire est collée au fond de l'espace prévu. Nous nous quittons et nous disons « au revoir ».

Matériel

- Des fruits et de l'eau
- Le schéma du tube digestif
- Appareil urinaire fille et garçon
- Carré mémoire : tube digestif.
- Livres sur le corps

FICHE DE PREPARATION / SEANCE

Groupe concerné : S.E.E.S - 11 à 13 ans

Module n°.....

Étape du Programme : Mi

11^{ème} Séance

Conclusion

32

Objectifs de la séance :

- Avec le support du calendrier, rappel de ce que nous avons fait dans toutes les séances
- Après des jeunes, recueillir « ce qu'ils ont retenu, ce qui leur a plu, ... »
- Annonce des perspectives, « ce qui continuera après... »
- Temps convivial pour se séparer.

Accueil des enfants : (10 minutes)

Il est important de se dire bonjour, de s'accueillir et ne pas instaurer des places attribuées automatiquement. Voir en fonction de la vie du groupe. Les animateurs pourront au fil des séances changer de place.

Le papier obstruant la dernière fenêtre du calendrier est percée, et nous retrouvons le « KIDI » d'un enfant qui collera donc en fin de séance la fenêtre mémoire. L'animateur qui tient la mascotte KIDI dans la main propose un tour de parole.

Comment je me sens aujourd'hui ?

1^{ère} étape

Nous allons parler des différents liquides du corps.

Proposer d'évoquer les liquides en général, ce qui coule, eau, café, ketchup, lait.....

Les liquides du corps, sang, urines, larmes, sueurs, sécrétions

Nasales, la salive...

On peut parler de la texture, la fluidité, l'épaisseur, la couleur, la transparence, l'odeur, le parfum...

2^{ème} étape

Bilan des séances. Redonner à chacun les réalisations faites au cours des séances précédentes (bon support pour le bilan et pour clore le programme) ainsi que les kidi.

Est-ce qu'ils ont aimé venir aux séances ?

Qu'est-ce qu'ils ont aimé ?

Qu'est-ce qu'ils n'ont pas aimé ?

Leur proposer de dessiner un souvenir d'une des séances.

33

3^{ème} étape

Temps convivial pour terminer le travail qui nous a réunis pendant 11 séances.
Petits gâteaux, quartier de pommes, boisson, bonbons.

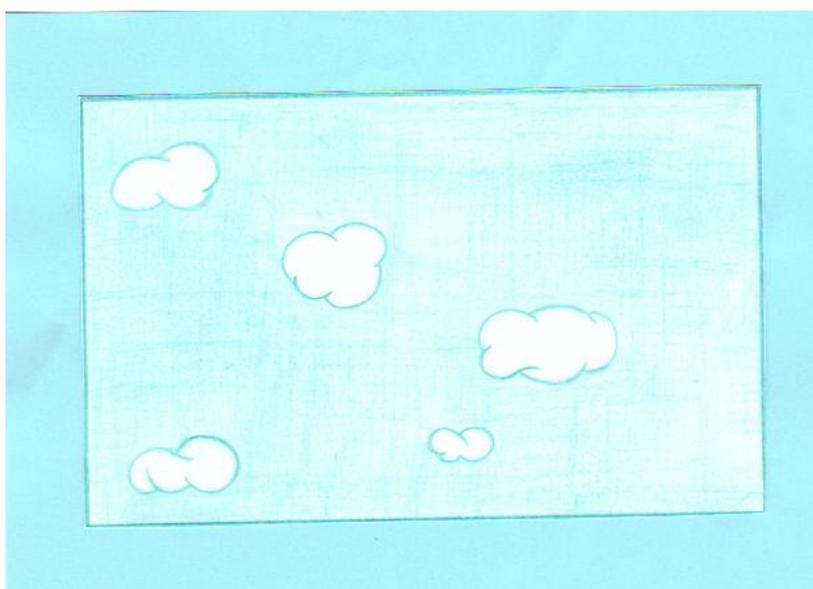
Matériel

- feuilles
- crayons, feutres.
- Musique pour le temps convivial
- Goûter : boissons, gâteaux, bonbons, fruits de saisons

Index du matériel utilisé dans les séances

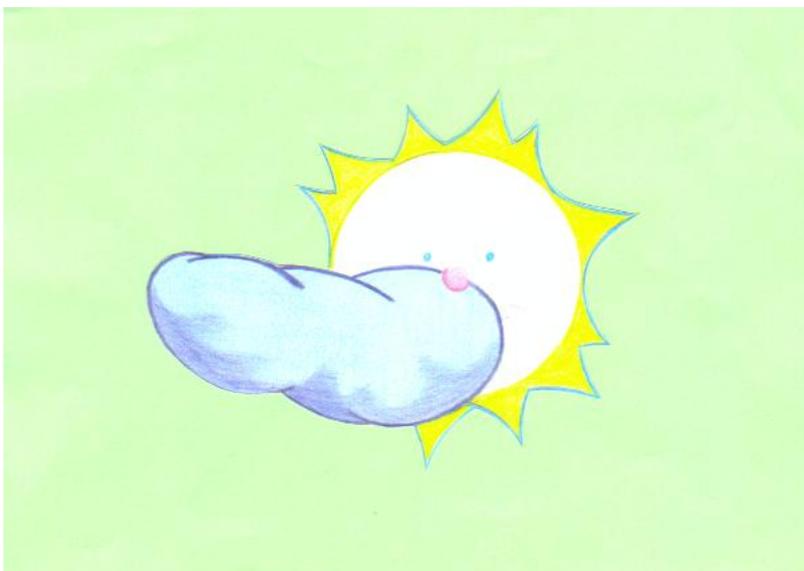
La plupart du matériel utilisé lors des séances a été créé par l'équipe projet.

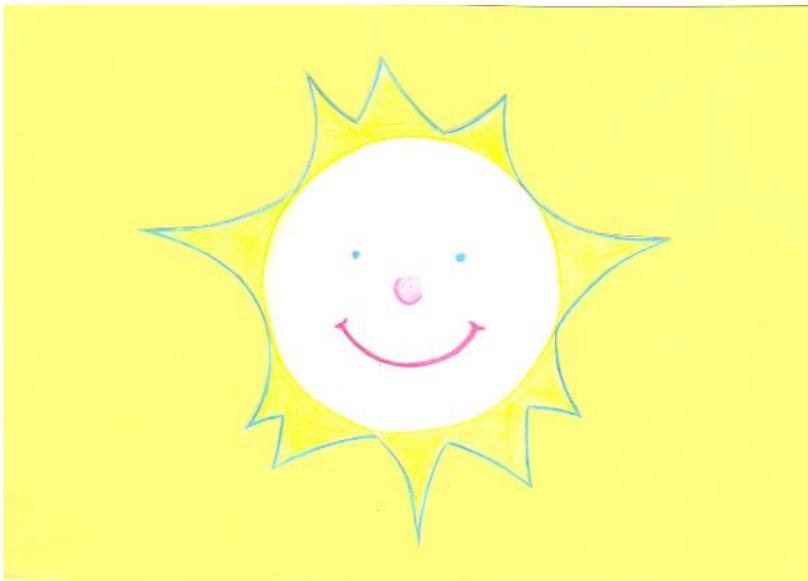
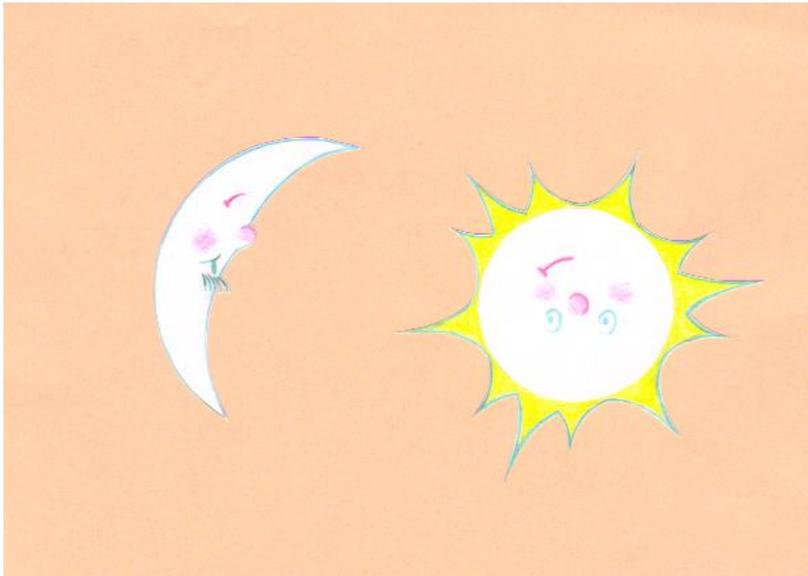
* Séance 4 : Météo de l'humeur



34







* Séance 5 : Affiche de la coopération

