

Fiches pédagogiques pour aborder l'éducation à la santé dans la perspective du « Vivre ensemble »

Outils pédagogiques permettant de travailler les compétences personnelles, sociales et civiques

Recueil des documents des stages de formation continue

**Equipe éducation à la santé
Sous la direction de Didier Jourdan**

Avril 2009



Le jeu de rôle

(a) Rappel concernant les jeux de rôle en classe

Ce type d'activité présente deux avantages importants dans le cadre de notre projet :

- il permet **l'expression** (verbale et non-verbale) des élèves dans différents contextes les conduisant à exprimer des sentiments, des émotions, à proposer des solutions pour résoudre un conflit, à faire l'état des lieux d'une situation ...
- il permet de **mettre le réel à distance** (c'est une médiation) car c'est le personnage qui est impliqué dans la situation et en aucune façon l'élève lui-même.

Plusieurs activités peuvent être construites :

- il peut s'agir de réinvestir un travail littéraire à partir d'un texte (roman, poème, album ...) : on joue la situation telle qu'elle est présentée par l'auteur puis on peut introduire des variantes permettant l'expression d'autres points de vue. On peut choisir de réutiliser exclusivement le vocabulaire du texte, mais aussi de l'enrichir, de proposer des synonymes, des mots du même champ sémantique ...
- il peut s'agir de jouer des situations mettant en scène des personnages rencontrés au cours du travail de la classe. Ces personnages étant confrontés à un dilemme, à la rencontre de personnages différents par la culture, la couleur ..., à la violence, aux conduites à risques, à la peur ...
- il peut s'agir, en fin d'activité, de situations de la vie courante proposées par les élèves.
- il peut s'agir d'activités plus élaborées centrées sur une situation (le racket par exemple), le travail de classe incluant alors (1) la recherche des différents acteurs (le racketté, le racketteur, les témoins mais aussi les adultes de la communauté éducative, la police ...), de leur position par rapport aux faits, de leur perception de la situation, (2) le jeu lui-même et (3) son analyse collective (quels sont les différents façons de faire face individuellement et collectivement au racket).

Il peut se placer à différents moments du travail de la classe :

- comme situation de départ : il vise alors à faire un inventaire des différentes manières de gérer telle ou telle situation
- comme moyen de progresser : il vise alors à mettre en œuvre les stratégies proposées à la suite du travail d'investigation (à partir de textes ou de divers documents, des suggestions des élèves ...)
- comme moyen de réinvestissement : il vise alors à permettre à un maximum d'enfants de mettre en œuvre les comportements visés par l'activité (expression des émotions, empathie, solidarité, attitudes de gestion de conflits par exemple).

Des éléments de réflexion :

A notre avis, il faut prendre son temps car, comme pour toutes les activités, un apprentissage est nécessaire avant que les enfants ne s'impliquent en profondeur. Plusieurs difficultés peuvent se présenter : les enfants jouent pour jouer sans tenir réellement compte des consignes ; ils ne s'impliquent que très superficiellement ... Pour les dépasser, plusieurs possibilités existent. L'une

d'entre elles consiste à proposer les jeux de rôle de façon structurée et réglée (il s'agit plus d'un témoignage de notre part que de règles canoniques ... donc à prendre avec précaution):

1/ situer le contexte de façon précise (lieux, acteurs) et, de façon explicite, le problème posé. C'est à ce moment qu'il est important d'indiquer ce qui est attendu de l'analyse du jeu (que cherche-t-on ?). Un texte écrit est sans doute utile car les élèves pourront s'y référer au cours de l'activité.

2/ présenter les personnages et les attribuer aux différents groupes d'enfants. Il est utile, surtout au début, d'énoncer explicitement de façon très précise quels sont les principaux « caractères » du personnage. La règle du jeu est que : « *Chaque groupe devra au maximum rentrer dans la peau de son personnage, c'est-à-dire essayer de penser et d'agir comme lui.* ». Ceci étant il faut viser à éviter la caricature.

3/ par groupe de 3, les élèves préparent l'argumentaire de celui qui va jouer (10 à 20 minutes maximum) et désignent celui des membres qui va participer au jeu.

4/ le jeu lui-même : très court (moins de 5 minutes en tout cas). Les tâches sont réparties (certains élèves sont acteurs, d'autres observateurs). Les règles du jeu sont rappelées aux acteurs et il s'agit d'assigner à chacun des observateurs une tâche précise (en leur demandant d'observer un des acteurs et en leur signifiant qu'ils devront faire un rapport oral ou écrit de ce qu'ils ont observé). Il est évidemment important que les rôles tournent.

5/ 10 à 20 minutes d'analyse du jeu dans la direction choisie par le maître (cf. supra). Les observateurs commentent la manière dont les différentes étapes ont été suivies Attention à éviter absolument la psychanalyse sauvage et l'approfondissement des investigations quant aux réactions de tel ou tel enfant.

(b) Classe de CE1

Le travail sur les jeux de rôle s'est déroulé au cours du troisième trimestre parallèlement aux activités littéraires et artistiques relatives au vivre ensemble.

Trois objectifs sont ciblés :

- **développer la sensibilité envers les autres**
- **développer l'entraide et la solidarité**
- **développer la capacité à gérer pacifiquement les conflits.**

Le support principal de ce travail est constitué par l'album "Marcel et Hugo" d'A. Brown qui permet de travailler les deux premiers objectifs. Les petits délices/petits riens d'E. Brami et P. Bertrand ont été utilisés en fin de parcours. "La brouille" de C. Boujon, "Embrouille chez les grenouilles" et "Grosse colère" de M. d'Allancé" qui avaient déjà été étudiés ont été repris pour aborder le dernier objectif.

1/ Etape 1 :

A partir de l'album, les enfants sont invités à jouer les situations telles qu'elles sont proposées par l'auteur (texte + iconographie).

Après étude de l'album, la première séance de jeu de rôle est conduite à partir de 3 des situations proposées. Le travail est d'abord collectif (3 élèves jouent : Marcel, Hugo et l'agresseur) puis les enfants refont le jeu par groupes de 3 (chacun doit faire tous les rôles). Puis, quelques groupes rejouent la scène et la classe doit identifier ce qui est conforme à l'histoire telle qu'elle est écrite. Travail de va et vient album-jeu pour la vérification à partir

des deux sources (texte + iconographie). Une phase de bilan est ensuite proposée : il s'agit de décrire ce que ressentent les personnages et ce qui permet, en situation, de le percevoir. Trois autres séances de ce type sont ensuite organisées. La dernière séance propose un réinvestissement général à partir de l'album "les petits délices" : chaque groupe d'enfant choisit le délice qui lui convient et le joue devant la classe avec la plus grande sensibilité possible.

2/ Etape 2 :

Dans cette seconde phase, l'histoire proposée dans l'album va être modifiée par l'ajout d'un personnage, la modification d'une situation etc ... Cette étape commence avec "la brouille" de Claude Boujon. Le personnage du renard est remplacé par un autre lapin (M. Blanc) qui a décidé de réconcilier M. Brun et M. Grisou. La première partie de la séance est collective : il s'agit de décrire les personnages de M. Grisou et M. Brun puis d'introduire le nouveau personnage. Un rapide échange permet de parler de sa motivation (il a envie que les autres soient amis ...) et de ce qu'il pourrait faire (les faire parler, expliquer que ce n'est pas grave...). Les enfants doivent ensuite jouer la situation par groupe de 3 de façon à arriver à une histoire cohérente qui se termine par la réconciliation. Quelques uns des groupes présentent leur scène et le travail consiste dans tous les cas à identifier ce qu'a fait M. Blanc pour parvenir à réconcilier les deux lapins. Le travail se poursuit sur 4 séances au total avec d'autres albums dans le but de proposer un ensemble de techniques permettant de résoudre une difficulté.

3/ Etape 3 :

A partir des situations proposées dans "contes sur moi", ce sont cette fois des jeux de rôle qui font intervenir des personnages de la vie courante qui sont proposés (enfants, maîtres, dames de cantine ...). Il s'agit de réinvestir ce qui a été mis en évidence dans les étapes précédentes à des situations réelles (enfants triste ou inquiet, racket, agression, insultes mais aussi fête, travail commun, jeu à plusieurs ...). Il est déterminant ici de permettre aux élèves de percevoir les limites de leur champ d'intervention et donc la nécessité du recours à l'adulte.

(c) Classe de CM2

Le travail sur les jeux de rôle s'est déroulé au cours du troisième trimestre parallèlement aux activités littéraires et artistiques relatives au vivre ensemble.

Deux objectifs sont ciblés :

- **développer la sensibilité envers les autres**
- **développer l'entraide et la solidarité**

Les supports sont constitués par des albums et des textes poétiques. Le travail réalisé sur la fable "le lion et le rat" et l'album Yakouba sert de point de départ aux premiers jeux de rôle. Les autres textes seront introduits progressivement.

1/ Etape 1 :

A partir de l'album Yakouba, les enfants sont invités à jouer les situations telles qu'elles sont proposées (texte + iconographie).

Après étude de l'album, la première séance de jeu de rôle est conduite à partir de 2 des situations proposées (deux doubles pages : avec le père et avec les pairs). Le travail est d'abord collectif puis les enfants refont le jeu par groupes de 3 (chacun doit faire tous les rôles). Puis, quelques groupes rejouent la scène et la classe doit identifier ce qui est conforme à l'histoire telle qu'elle est écrite. Travail de va et vient album-jeu pour la vérification à partir des deux sources (texte + iconographie). Une phase de bilan est ensuite proposée : il s'agit de décrire ce que ressentent les personnages et ce qui permet, en situation, de le percevoir. Une autre séance proposera un réinvestissement puis un travail à partir de l'album "les petits délices" : chaque groupe d'enfant choisit le délice qui lui convient et le joue devant la classe avec la plus grande sensibilité possible.

2/ Etape 2 :

Dans cette seconde phase, l'histoire proposée dans l'album va être modifiée par l'ajout d'un personnage, la modification d'une situation etc ... Cette étape commence avec un travail sur la double page "*Ses compagnons devinrent ... Village*". L'un des petits guerriers qui était auparavant (quand ils étaient enfants donc juste avant l'épreuve) un ami de Yakouba, décide qu'on ne peut le laisser ainsi à l'écart. La première partie de la séance est collective : il s'agit de décrire les personnages et d'exprimer ce qu'ils ressentent puis d'introduire la modification. Un rapide échange permet de parler de sa motivation (Yakouba est son ami même s'il est devenu différent ...) et de ce qu'il pourrait faire (convaincre ses camarades, y aller seul et s'exclure délibérément etc ...). Les enfants doivent ensuite jouer la situation par groupe de 3 de façon à arriver à une histoire cohérente ... à eux d'inventer une fin. Quelques uns des groupes présentent leur scène et le travail consiste dans tous les cas à identifier ce que ressentent les personnages (excluant et exclu), leurs préjugés (jugement de valeur sur les personnes), leurs motivations (survivre, avoir des amis, être soi, être reconnu, être chef, être considéré comme quelqu'un de fort ...). Un regard critique et une synthèse à l'écrit a toute sa place ici.

3/ Etape 3 :

A partir des situations proposées dans "contes sur moi", ce sont cette fois des jeux de rôle qui font intervenir des personnages de la vie courante qui sont proposés (enfants, maîtres, dames de cantine ...). Il s'agit de réinvestir ce qui a été mis en évidence dans les étapes précédentes à des situations réelles (enfants triste ou inquiet, racket, agression, acte de raciste, insultes mais aussi fête, travail commun, jeu à plusieurs ...). Il est déterminant ici de rappeler la loi : en France, la solidarité n'est pas optionnelle (limité à une morale) mais, dans certains cas rendue obligatoire par la loi (L'art 223-6, al.2 du code pénal) c'est le cadre de la non-assistance à personne en péril.

Développer les compétences sociales et civiques : Des expériences étrangères pour enrichir le travail relatif au développement des compétences sociales et civiques des élèves (cycle 3)

Les compétences sociales et civiques telles que décrites dans le pilier 6 du socle commun de connaissances et de compétences renvoient souvent plus à un travail quotidien de l'équipe d'école qu'à des séances de classe bien identifiées (respect de soi et des autres, capacité à communiquer, savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions, pouvoir s'affirmer de manière constructive ...). C'est au travers d'activités liées à la littérature, aux arts plastiques, à l'EPS ou aux sciences comme dans la vie à l'école que se construisent progressivement ces compétences.

La demi-heure de vie de classe offre la possibilité d'un travail spécifique. A partir d'expériences étrangères, notamment canadiennes, cette fiche offre une progression sur cinq thèmes :

- Se connaître et s'apprécier
- Connaître et apprécier les autres
- Identifier et exprimer ses sentiments
- Développer son empathie, être solidaire
- Appréhender la résolution de problèmes

(d) Modalités d'organisation

- **Le déroulement pédagogique de l'activité** : Il s'agit d'une démarche qui propose à l'enfant, par des activités adaptées (contes, discussions, expression graphique, mises en situation,..), de prendre conscience de sa propre valeur, de celle d'autrui, d'identifier et de gérer ses émotions et de l'aider à comprendre et s'approprier des stratégies de gestion pacifique des conflits.
- **La structure de l'activité** : Cette activité s'engage dans la durée, avec des séances courtes et nombreuses (de 10 à 20 séances, de 20 à 30 minutes, espacées d'une à deux semaines).
- **Le support objet de l'activité** : Plusieurs outils pédagogiques sont à la disposition des enseignants. Ils rappellent les bases conceptuelles des programmes et apportent le détail des séquences à animer devant les élèves (voir la bibliographie en fin de fiche).
- **Les partenaires sollicités** : Les comités régionaux ou départementaux d'éducation pour la santé (CRES et CODES) peuvent aider dans la formation, la mise en place et/ou l'animation de ces programmes.
- **L'implication éventuelle des familles**: les parents peuvent être invités à découvrir le programme mené avec les enfants, voire à le prolonger à la maison. Certains guides (Contes sur moi) proposent des documents dédiés aux parents. L'objectif est la valorisation des compétences parentales.

(e) Le matériel nécessaire

Il est détaillé dans les guides. Certains outils sont disponibles dans les circonscriptions.

(f) Objectifs

Avoir confiance en soi, s'ouvrir à l'autre en reconnaissant ses qualités, s'affirmer de manière constructive, mieux gérer les conflits sont des objectifs au carrefour de l'éducation à la santé et de l'éducation à la citoyenneté. Mieux se connaître, mieux s'estimer permettent de renforcer son identité, de lever certaines craintes par rapport à l'autre et de s'ouvrir plus facilement à l'altérité. S'apprécier, apprécier les autres dans leurs différences engagent au respect mutuel, à la tolérance.

(g) Démarche

Réunis autour d'une histoire à raconter en début de séance, les enfants sont ensuite invités à s'exprimer sur le thème abordé, via diverses méthodes : discussion, dessins, mise en situation...

L'enseignant guide les séances et en est le garant éthique. Une charte de participation peut être proposée en début de programme ; elle précise (entre autres) la nécessité de l'écoute, le respect de la parole des autres, le non-jugement, l'expression orale volontaire.

Il est essentiel de noter que le travail à partir d'outils produits dans d'autres pays nécessite, de la part de l'enseignant, une mise à distance et une adaptation au contexte français. Ils ne peuvent être utilisés comme tels. En effet, la mission assignée au système éducatif, le rapport aux familles, la façon dont est pensée l'articulation sphère publique sphère privée diffère fortement d'un pays à l'autre. Le système français, fondé sur la laïcité sépare clairement ce qui relève de la mission de l'école en référence à la citoyenneté et ce qui concerne l'éducation familiale. C'est cette distance culturelle qui fait la richesse d'un travail avec des outils produits ailleurs et permet d'enrichir les pratiques professionnelles.

(h) Pistes pédagogiques

EXTRAITS DE « ESTIME DE SOI ET COMPETENCE SOCIALE » Beaugard, Bouffard, Duclos, Hôpital Ste Justine Québec

Séance 1

« Y'en a pas deux comme moi ! »

- être en mesure de définir ses propres qualités
- reconnaître les qualités des autres
- démontrer l'importance des différences

Lecture de la bande dessinée.

Description verbale des décors des chambres des 2 enfants, de leurs goûts, leurs préférences, discussion.

Fiche individuelle sur la description d'un « ami ».

Séance 2

« Vivre en harmonie »

- savoir échanger et coopérer

Lecture de la bande dessinée.

Discussion ouverte sur la vie en société, les relations avec l'environnement.

Fiche individuelle sur des exemples de bonnes relations.

Dessin sur la vie en harmonie.

Séance 3

« Je sors de mon isolement »

- aller vers les autres
- s'impliquer dans la vie sociale

Lecture de la bande dessinée.

Discussion sur le besoin et les moyens d'aller vers les autres

Séance 4

« *Mes sentiments m'habillent* »

- pouvoir reconnaître et exprimer ses sentiments, ses émotions

Lecture de la bande dessinée.

Discussion sur les différents sentiments et émotions

Mimes sur le langage du corps

Séance 5

« *Je résous mes problèmes* »

- vouloir et savoir gérer pacifiquement les conflits
- avoir le sens de ses responsabilités dans le conflit

Lecture de la bande dessinée.

Débat sur accord/désaccord

Décrire les processus de résolution de problème

Séance 6

« *J'ai des choix à faire, des actions à entreprendre* »

- savoir échanger et coopérer
- avoir le sens de ses responsabilités
- développer son autonomie

Lecture de la bande dessinée.

Rappel des processus de résolution de problème

Mises en situation

Séance 7

« *Mon réseau, ma famille* »

- identifier les personnes ressources de mon environnement

Lecture de la bande dessinée.

Définir les différents types de réseaux

Identifier son réseau personnel (fiche)

Séance 8

« *Silence, je parle !* »

- savoir prendre la parole en public
- s'affirmer de manière constructive
- identifier, hiérarchiser et soumettre à critique l'information
- construire sa propre opinion

Lecture de la bande dessinée

Discussion / commentaires

Comment se bâtit une opinion (fiche)

Mises en situation

(i) Prolongements possibles

La diversité des activités proposées dans les nombreux supports pédagogiques à disposition permet de prolonger cette activité sur plusieurs années. Les outils dédiés au développement de l'estime de soi et des compétences sociales se décomposent généralement en cinq modules :

- Se connaître et s'apprécier
- Connaître et apprécier les autres
- Identifier et exprimer ses sentiments
- Développer son empathie, être solidaire
- Appréhender la résolution de problèmes

Une ou plusieurs histoires, un même personnage placé dans des situations du quotidien initient le déroulement du programme et précèdent les différentes activités proposées aux élèves.

Ces activités peuvent également être mise en œuvre dans un projet commun de classe, qui illustre les différentes séquences, de la définition consensuelle des objectifs qui doit tenir compte de tous les avis au respect de la place et de l'expression de chaque élève dans le projet.

(j) Remarques

Ces activités diversifiées autour du développement des compétences sociales et civiques permettent à l'enfant d'être ancré plus solidement et plus sereinement dans son monde. Elles ouvrent les perspectives et permettent parfois de découvrir sous un autre jour les enfants les plus réservés, de leur donner une meilleure place. Les activités n'ont pas de valeur normative, il s'agit de se reconnaître puis de reconnaître l'autre dans ses potentiels et ses différences.

En abordant les thématiques de la confiance en soi, la relation à autrui, les relations au sein de la famille, il est nécessaire d'être vigilant sur l'impact des propos tenus, et sur le respect de l'intimité. Le cadre laïc de l'Ecole impose de ne porter aucun jugement sur les relations au sein des familles mais de mettre en avant l'importance de la confiance en soi et en les autres, des regards et des égards d'autrui. La principale difficulté sur ce sujet est de maintenir le juste équilibre entre expression des élèves et respect de leur intimité. Il ne s'agit jamais pour le maître de se transformer en psychologue ! C'est grâce à la médiation des activités de classe que les élèves sont conduits à acquérir les moyens de reconnaissance et d'expression des émotions. En tout état de cause, il convient de prendre en compte la diversité des élèves, de rester à l'écoute de chacun tout en maintenant une cohérence de groupe dans les différentes activités proposées. Il peut arriver que des élèves expriment des difficultés spécifiques au cours de telles progressions. Le maître fera alors appel aux équipes médicoscolaires et au RASED pour être conseillé sur son action.

(k) Bibliographie

Outils pédagogiques :

- Jacques FORTIN : *Mieux vivre ensemble dès l'école maternelle*, Paris, Hachette Education, 2001.
- Yvette LAPOINTE, Robert PERREAULT, Marie-Claire LAURENDEAU, Jean BELANGER : *Contes sur moi. Programme de promotion des compétences sociales*, Collaboration CECOM de l'hôpital Rivière-des-Prairies. 1er trimestre 2003. Plusieurs versions sont disponibles selon le niveau scolaire (maternelles, primaires ...)

- Louise-Anne BEAUREGARD, Richard BOUFFARD, Germain DUCLOS - **Programme estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans**, Col. Estime de soi, Éditions de l'Hôpital Sainte-Justine, Montréal, 2000. <http://www.hsj.qc.ca/editions>
- Germain DUCLOS : **L'estime de soi, un passeport pour la vie**, éditions de l'Hôpital Sainte-Justine à Montréal, 2000.
- Solange LUNEAU : **Valériane, l'affirmation de soi**, Col. Estime de soi, Editions de l'Hôpital Sainte-Justine, Université de Montréal, 2004. <http://www.hsj.qc.ca/editions>
- **Clever club : un outil de promotion de la santé pour les enfants en âge scolaire du degré primaire**, Institut Suisse de Prévention de l'Alcoolisme (ISPA), 2005. <http://www.sfa-isp.ch/index.php?IDtheme=29&IDarticle=1048&langue=F>

Base documentaire :

- Site de L'INPES : <http://www.inpes.sante.fr/index.asp?page=CFESBases/comites/sitinternet.asp>
- Document du CODES 06: l'estime de soi
http://www.codes06.org/depot_codes06/documentation/53_1_doc.pdf

Quelques références complémentaires

Vous trouverez ci-après quelques ressources ou références qui pourront compléter le présent fascicule. Elles pourront vous donner de nouvelles pistes de travail, de nouveaux outils. Cette liste est loin d'être exhaustive et est appelée à être enrichie par tous. Certains de ces documents sont disponibles à la circonscription ou auprès de l'IUFM.

(l) Des ressources numériques

- Le CDDP de Haute-Garonne propose une bibliographie en ligne sur la question du vivre ensemble : <http://www.crdp-toulouse.fr/cddp-31/vivreensemble/>

L'objectif de ce site est de présenter aux enseignants un panel d'ouvrages à exploiter avec leurs élèves. Proposées sous la forme d'un classement par thème, ces sélections de livres pour la jeunesse "éprouvés in situ" offrent une amorce à la discussion et à un travail de mise en réseau. Pour traiter une problématique particulière (handicap, égalité fille/garçon, racisme...) l'enseignant pourra sélectionner des ouvrages dans les différentes rubriques (S'affirmer, Apprendre à communiquer, Respecter les règles, Travailler ensemble, Accepter les différences, Dire non aux discriminations, Savoir gérer un conflit).

Ce choix de livres, classé par cycle pour plus de commodité, est suivi :

- de propositions d'outils (fiches d'activités, vidéos, CD, DVD, jeux) que l'enseignant pourra utiliser avec sa classe,
- de documents qui rendent compte de différentes approches pour une meilleure connaissance du sujet.

- Le site Internet Educasources propose un dossier thématique rassemblant les textes officiels concernant l'éducation à la santé, présentant les principaux acteurs nationaux du champ et des expériences réalisées dans différentes académies : <http://www.educasources.education.fr/selecthema.asp?ID=86892>

(m) Exemples d'outils francophones

Voici des exemples d'outils développés par des équipes francophones (France, Canada, Belgique, Suisse) qui peuvent être source d'exemples d'activités. Ils ont été développés dans des contextes différents mais peuvent donner des pistes de travail.

« **50 activités pour apprendre à vivre ensemble** » de Sylvia Dorance, Collection Pédagogie Pratique, éditions Retz. Niveau PS MS GS

Dans le domaine du « vivre ensemble », les programmes de l'école maternelle (2002) donnent toute leur importance à la construction de la personnalité du jeune enfant au sein de la vie collective et à sa capacité à communiquer dans diverses situations.

Cet ouvrage présente 50 activités propices à créer des situations pour :

- Favoriser l'autonomie
- Instaurer le dialogue
- Inciter à la prise de responsabilité
- susciter la curiosité intellectuelle
- mettre en jeu la collaboration
- apprendre à gérer ses émotions
- découvrir les autres
- faciliter les échanges entre l'école et l'extérieur
- découvrir le monde institutionnel
- éveiller à la protection de l'environnement

Je vais bien à l'école. 70 activités pour promouvoir la santé des jeunes à l'école (outil belge)
LUFIN A., CASPERS E.

Croix-Rouge de Belgique, 2002

Disponible à la circonscription

Ce guide d'animation propose des activités concrètes réalisées par des acteurs de terrain sur des thématiques variées (sommeil, hygiène, prévention des conduites à risques, ...). Elles sont organisées autour de trois axes complémentaires : l'estime de soi et les relations sociales ; l'école comme milieu de vie ; les modes de vie sains.

http://homepages.ulb.ac.be/~ghouioux/doc/Jevaisbienalecole_05_2002.doc

Jeu(x) d'enfant(s) : programme d'éducation à la santé pour les élèves de 7 à 9 ans (outil suisse)

LEVY M, METROZ N

ISPA/SFA (Institut Suisse de Prophylaxie de l'Alcoolisme), 1988

Ce guide pédagogique s'adresse aux enfants de 7 à 9 ans. Il propose un programme ludique fondé sur la gestion des conflits (relationnel, affectif et cognitif) et la notion de choix. Chaque activité débute par une histoire racontée aux enfants et se termine par un débat. Des exercices destinés aux enfants et s'inscrivant dans le programme scolaire sont également proposés.

« **Contes sur moi** » (outil canadien)

Yvette LAPOINTE, Robert PERREAULT, Marie-Claire LAURENDEAU, Jean BELANGER

Programme de promotion des compétences sociales pour les enfants de la maternelle à la 3^e année du primaire (5 à 9 ans).

Le programme Contes sur moi a pour objectif de faciliter l'intégration harmonieuse de l'enfant à la vie en société en développant ses habiletés sociales et ses capacités à résoudre pacifiquement les problèmes. Le programme s'adresse aux intervenants de maternelle, 1^{ère}, 2^e et 3^e année du primaire. Il comprend notamment un guide d'intervention pour chaque niveau. On retrouve également en annexe de chacun de ces guides d'intervention une liste de qualités et des expressions du visage représentant les sentiments qui seront utiles pour l'animation de plusieurs activités.

<http://www.santepub-mtl.qc.ca/jeunesse/contes/index.html>