

Pendant environ trois semaines, les activités suivantes ont été réalisées :

- 1) Visionnement du film → Sens dessus dessous
- 2) Discussion sur le personnage de Colère



- a. Ressortir au tableau dans un schéma de concepts ce qu'est la colère selon eux (souvent associée au rouge).
- b. Nuancer avec eux : Colère, frustration, furieux, fâché, pas content, grognon...
- c. Ressortir les traits de son visage (indice) nous montrant qu'il n'est pas content (but : s'exercer à reconnaître la présence de cette émotion chez soi et chez autrui).
- d. Création de leur propre bonhomme colère qu'ils pourront mettre dans une boîte lorsqu'ils en ressentiront le besoin (comme le personnage dans l'histoire *Grosse colère*).



- 3) Lecture d'albums sur le thème de la colère (pendant les trois semaines)

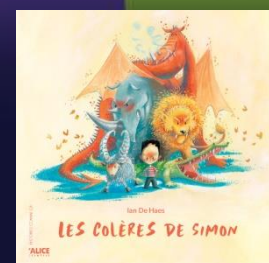


- a. Ressortir comment le personnage se sent et le lier avec comment eux se sentent lorsqu'ils sont en colère (ajouter au schéma de concepts) (but : s'exercer à reconnaître la présence de cette émotion chez soi et chez autrui).
- b. Ressortir des situations qui font vivre de la colère/frustration aux personnages/à eux.



- 4) Activité sur les moyens de se calmer

- a. Interroger les élèves sur les moyens qu'ils utilisent pour se calmer lorsqu'ils sont en colère. Les noter au tableau.
- b. En reprenant les moyens qu'ils ont ressortis et d'autres suggestions (venant des albums ou de moi-même), les élèves doivent



maintenant discuter pour placer chaque solution soit du côté : « solution de champion » (cerceau vert), soit du côté « solution de lion » (moins bonne solution; cerceau rouge).

c. Création de la roulette *Les moyens pour dompter ma colère*

- i. Chaque élève choisit 4 moyens parmi tous ceux qui ont été ressortis lors des activités précédentes afin de constituer sa roulette de moyens qu'il pourra utiliser pour se calmer lorsqu'il sera en colère (ex. : aller dans un coin calme, compter, prendre de grandes respirations, dessiner...).

5) Modelage

- a. Lors des jeux libres, profiter de toutes les occasions pour réinvestir les solutions/moyens trouvés (notamment avec la roulette).

6) Construction du coin (comme le centre de contrôle dans le film *Sens dessus dessous*)

- a. La dernière étape consiste à créer avec les élèves le coin pour se calmer.
 - i. Choix du nom du coin et création de l'enseigne avec ce nom.
 - ii. Choix des objets/outils qui s'y retrouveront. Il peut s'agir de solutions illustrées par les enfants (cette partie se réalise en atelier) (Ex. : roulette, sablier, lézard lourd...).
 - iii. Décoration de la boîte à colère (pour y placer leur bonhomme colère).

