

Vivre l'humeur du jour avec les smileys et les cartes



Pour varier les supports utilisés pour vivre l'humeur du jour, voici quelques exemples d'animation.

Les smileys

On fait un panneau avec le nom (ou mieux, la photo) de chaque enfant. À côté de son nom, l'enfant vient coller le smiley (inquiet, ennuyé, triste, en colère, honteux/gêné, fatigué, joyeux, confiant, excité, enthousiaste, bavard/extraverti, en forme...) qui correspond à son état d'esprit. Sur une semaine, ça peut donner un beau baromètre ! On invite ensuite chacun à exprimer, à l'oral, pourquoi il a collé ce smiley.

Variante :

Sur une grande affiche, on aura dessiné un ensemble de visages de bonhommes représentant un panel d'émotions (ennui, rage, déception, agacement, joie, excitation, amusement, surprise, etc.). À tour de rôle, chaque enfant vient poser une gommette là où il se situe le plus.

La carte météo

Sur un panneau, on dessine une grande forêt. On demande à chaque louveteau de proposer la météo sur cette forêt. Ils pourront y mettre :

- ▶ un soleil qui brille quand tout est beau et qu'il est agréable de vivre dans cette forêt ;

- ▶ des nuages plus ou moins sombres quand ils trouvent que la vie de cette forêt est triste ;
- ▶ un orage s'ils trouvent que la vie dans la forêt est désagréable et qu'ils ne s'y sentent pas bien.

La carte heuristique

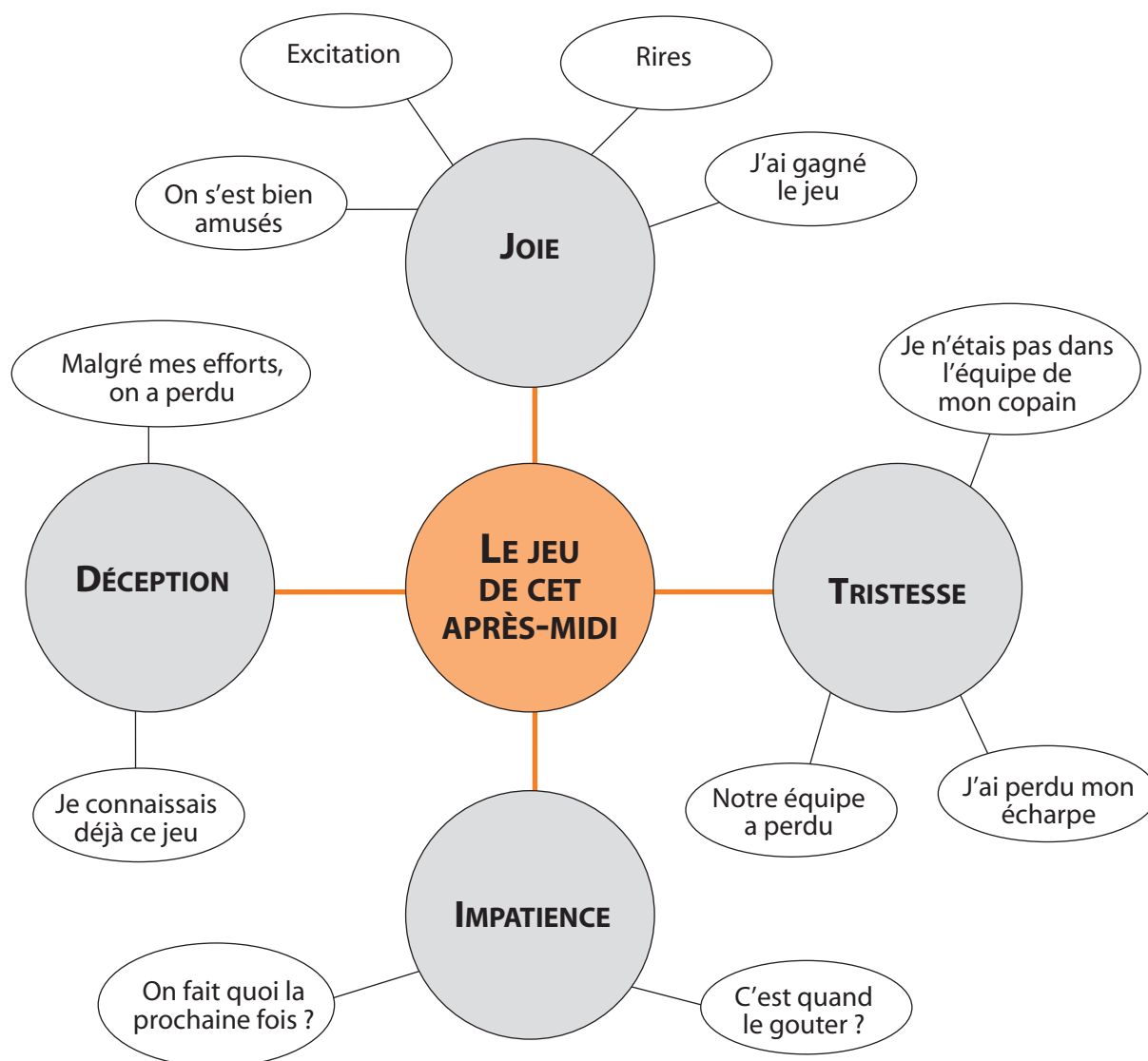
Une carte heuristique, également appelée carte des idées, est un diagramme qui représente des connexions entre différentes idées. Un mot amène un mot qui en amène un autre et ainsi de suite.

Sur une grande feuille de papier visible par tous, un chef ou une cheftaine écrit un mot faisant référence à un événement vécu par la peuplade, par exemple escapade, dispute, tricherie, journée des promesses, veillée d'hier soir... Puis il trace un trait au bout de ce mot.

On demande aux enfants quel ressenti ou quelles émotions suscite le fait de se remémorer cette escapade. Attention, il s'agit bien d'inscrire des émotions (joie, colère, tristesse, jalousie, injustice...) et non pas des jugements de valeur (c'était bien, pas bien).

Le chef, la cheftaine inscrit dans une bulle chaque émotion évoquée, et trace un trait au bout de la bulle.

Le chef, la cheftaine reprend la parole et demande aux enfants ce que leur évoque chacun des sentiments évoqués dans les bulles. Ces réactions sont inscrites dans une nouvelle série de bulles.



On veille à ce que chacun puisse s'exprimer.

Comme on le voit dans ce schéma, il s'agit de noter l'émotion ou les sentiments ressentis par les enfants à un moment précis, sans *a priori* sur ce qu'ils doivent répondre. Il s'agit de l'expression d'un ressenti, il n'y a donc pas de jugement de valeur à émettre.

Le rôle de la maîtrise est d'aider les enfants à trouver le mot juste en leur proposant des reformulations.