

ANNEXES

*« Si vas plât... dessinai un
mouton! »*

Antoine de Saint Exupéry - *Le Petit Prince*



Annexe 1

Outils empruntés à la pédagogie institutionnelle

Annexe 2

A propos de la socialisation, de la prise en compte de l'autre, de l'expression corporelle, de la prise de risque, de la communication, de la coopération, de l'écoute, que disent les Instructions Officielles de l'Education Nationale ?

Les cycles à l'école primaire - 1991

Orientations pour l'école maternelle.

P. 79 « Les objectifs de l'école maternelle. [...] Le premier objectif est de scolariser. [...]. Le deuxième objectif est de socialiser. Il s'agit d'apprendre à l'enfant à établir des relations avec les autres, et à devenir sociable. L'enfant découvre qu'il peut coopérer avec les autres, enfants ou adultes, pour participer à des activités intéressantes [...]. Le troisième objectif est de faire apprendre et d'exercer.

P. 88 « La connaissance des enfants. L'importance de l'affectivité et de la structuration de la personnalité. [...] Le bien-être psychologique et la sécurité affective doivent être l'objet d'un souci éclairé et sérieux. La présence acceptée d'objets venus de la maison, le secours en cas d'affolement ou d'ennui, la dérivation d'un chagrin sur des activités agréables, la possibilité de faire exprimer ce qui oppresse et ce qui fait peur, la résolution de conflits sont autant d'éléments favorables au développement affectif de l'enfant. [...] Il l'aide à développer ses pouvoirs, à mettre en ordre ses sentiments et ses pensées à prendre conscience des relations qu'il entretient avec son entourage, qu'il s'agisse des adultes ou des autres enfants : relations d'observations, d'imitation, d'opposition, d'identification, de coopération, etc. »

Programmes et instructions pour l'école élémentaire

P. 122 « Education artistique. Cours préparatoire. L'élève se fait attentif, place sa voix, apprend des chansons. Exercices vocaux et corporels [...]. Exercices rythmiques [...]. Activités d'écoute. »

P. 127 « Education physique et sportive. Cours préparatoire. Dans le prolongement de la maternelle, l'élève apprend à mieux connaître son corps et les possibilités qu'il lui offre ; il est mis en présence des autres dans des situations stimulantes. Marcher, courir, lancer, sauter, rouler, grimper, danser, se tenir en équilibre, etc. Se déplacer en maniant des engins avec ou sans support musical ou rythmique. Jeux de tradition enfantine, jeux collectifs avec ou sans matériel, jeux d'opposition.

Annexe 3

Extraits des Programmes de l'école primaire - 1995

Programme de l'école maternelle

P. 16 : « [...] l'école maternelle doit aussi être un milieu protégé, où les enfants construisent des relations de qualité avec d'autres enfants et avec des adultes. »

P. 20 : « A l'école maternelle, l'enfant doit d'abord apprendre à vivre dans un groupe d'adultes et d'enfants. Il se trouve ainsi en situation d'apprendre à communiquer et construit les premières bases d'une éducation civique à sa mesure. »

P. 21 : « Vivre ensemble. Apprendre à de jeunes enfants à vivre ensemble est donc le premier objectif visé. Chacun d'eux peut ainsi apprendre à partager avec d'autres des activités et des espaces communs, [...]. Chacun découvre progressivement un monde qui n'est pas seulement régi par des relations de dépendances, mais par des règles de vie collectives auxquelles on peut se référer. L'enfant [...] doit [...] écouter le point de vue de l'autre. [...] l'enfant grandit tout en construisant sa personnalité au travers des relations qu'il noue avec les adultes qui l'entourent, comme avec ses camarades. Il affirme ainsi son identité et la fait reconnaître, tout en reconnaissant celle des autres. »

P. 22 « Vivre ensemble. Vie collective. Activités conduisant à la connaissance de soi et des autres. Régulation de la vie collective par des discussions sur des cas concrets. Communication. Apprentissage de la prise de parole dans une discussion, de l'écoute de l'autre, de la prise en considération de sa parole. »

P. 26 « Agir dans le monde. Participation à des actions en commun, acceptation et respect de règles de jeux, individuels et collectifs. Expression par et avec le corps, seul ou avec d'autres. Dépassement de soi en mesurant les risques et en modulant son énergie. »

P. 30 « Imaginer, sentir, créer. L'éducation musicale. [...] En outre, ces activités participent à leur socialisation. [...]. Activités vocales. Activités corporelles. Activités d'écoute. »

Programme de l'école élémentaire

P. 51 « Education civique. [...] La vie en commun, une pratique réfléchie. Au cours des diverses activités de la classe et de l'école, on poursuivra trois objectifs. Respect de la personne, de soi et des autres : [...] prise de conscience du devoir de respecter les autres et du droit au respect pour soi-même, dans l'identité, la personnalité, l'intégrité physique, les biens et l'expression de la pensée de chacun. Respect du bien commun et du cadre de vie. [...] Prise de conscience des règles de la vie en commun : [...] (prise de parole, camaraderie, entraide, coopération).

P. 54 « Education physique et sportive. [...] l'éducation physique et sportive, discipline d'enseignement, doit permettre à l'élève au cycle des apprentissages fondamentaux : [...] de dominer ses appréhensions et d'exprimer ses sentiments. A l'issue du cycle, l'élève doit être capable : [...] d'agir en fonction d'un risque, reconnu, et apprécié, et de la difficulté de la tâche ; d'agir en fonction des autres, selon des règles [...] ; de s'engager dans une action individuelle ou collective visant à communiquer aux autres un sentiment ou une émotion. »

P. 84 « Compétences à acquérir au cours de chaque cycle. Compétences transversales. Attitudes. Construction de la personnalité, acquisition de l'autonomie et apprentissage de la vie sociale. Cycle 1 : Dans un milieu différent du milieu familial, l'enfant continue de construire sa personnalité et découvre la vie collective : il affirme son autonomie dans l'espace par rapport aux objets, aux personnes ; il connaît son corps, adapte ses comportements à l'activité exercée et manifeste de l'aisance corporelle ; il adapte son comportement dans une situation où il n'est pas seul ; il coopère, établit des relations de plus en plus nombreuses, reconnaît l'autre, l'écoute et le respecte ; il comprend et respecte le rythme et les règles de la vie collective, y compris ses contraintes et il comprend des jeux à règle et y participe ; [...] »

Annexe 4

LE RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES DE L'OPTION D (EXTRAITS)

Le maître spécialisé option D assure la prise en charge des enfants ayant des troubles du caractère et de la conduite et ceux présentant des troubles de la personnalité ou déficients intellectuels. Dans le référentiel de compétences du C.A.P.S.A.I.S. (Certificat d'Aptitude aux actions Pédagogiques Spécialisées pour l'Adaptation et l'Intégration Scolaire), il est fait quelques allusions à la mission socialisante et intégrative de l'enseignant et à la prise en charge des publics particuliers.

1. Une mission d'enseignement spécialisé

[...]

1.2.5.3 Savoir analyser diverses manifestations des troubles et savoir élaborer des stratégies éducatives pour faire face aux situations difficiles.

1.2.6.1. Savoir utiliser des systèmes de communication alternatifs au langage, avec supports visuels par exemple.

1.2.9.1. Adapter sa forme d'enseignement à des situations scolaires particulières, par exemple en hôpital de jour, en institut de rééducation ou en CLIS1. [...]

2. Une mission de prévention et d'intégration

[...]

2.2.3.2. Mettre en place des activités favorisant la création et l'expression de l'enfant.

2.2.4.2. Mettre en place un cadre de travail sécurisant et ouvert favorisant l'intégration.

2.2.5.2. Favoriser la prise de conscience par les élèves de leurs stratégies d'apprentissage et de leurs procédures intellectuelles afin de les aider à les contrôler et à les améliorer. [...]

Annexe 5

QUE TRAVAILLER ALORS EN MATERNELLE ?

Les auteurs (Groupe de travail issu du Centre d'Etudes Pédagogiques d'Expérimentation et de Conseil de Craponne [C.E.P.E.C.]) de l'ouvrage Cheminement en maternelle – Du cycle des apprentissages premiers au cycle des apprentissages fondamentaux. Paris, Hachette, 1991, proposent dans le cadre des orientations officielles (1986 – 1991) une sélection des capacités à développer chez l'élève :

I. Des capacités à dominante cognitive

- Lire
- Communiquer par écrit
- Communiquer oralement
- Résoudre un problème
- Expérimenter
- Fabriquer
- Créer
- Maîtriser l'environnement technique
- Maîtriser l'environnement temporel
- Maîtriser l'environnement spatial
- Maîtriser l'environnement « civique » ou social

II. Des capacités à dominantes sensori-motrice

- Discriminer – Mémoriser (avec les cinq sens)
- Maîtriser et coordonner les mouvements du corps
- Maîtriser et coordonner les gestes des mains
- Maîtriser la voix

III. Des capacités à dominante socio-affective

- Ecouter autrui
- Travailler avec autrui
- Organiser un jeu ou un travail de groupe
- S'exprimer devant un groupe

Annexe 6

QUELQUES ACTIVITÉS INTERACTIVES ET TRANSVERSALES PERMETTANT DE TRAVAILLER LE RAPPORT À SON PROPRE CORPS ET AU CORPS DE L'AUTRE, LA COOPÉRATION, LA CONFIANCE, L'ÉCOUTE DE L'AUTRE...

M'étant inspiré des propositions du C.E.P.E.C. concernant les capacités à développer chez l'élève de maternelle, je me propose de travailler les points suivants au travers d'activités que j'appellerai interactives et transversales car non directement disciplinaires et qui relèveraient de trois registres : l'expression orale et l'écoute, l'expression corporelle, l'éducation physique.

1. Des capacités à dominante cognitive

1.1. Communiquer oralement

- 1.1.1. Participer aux tours de table et aux débats
- 1.1.2. Verbaliser ce qui s'est passé à la fin de chaque séance

1.2. Résoudre un problème

- 1.2.1. Apprendre à résoudre un problème avec l'aide de l'autre

Cf. jeux coopératifs § 3. 2. 1.

1.3. Maîtriser l'environnement « civique » ou social

- 1.3.1. Respecter le travail des autres
- 1.3.2. Respecter les règles de vie
- 1.3.3. Utiliser les petits mots du lien social (bonjour, etc.)

Se dire bonjour et faire un souhait pour soi et pour les autres

2. Des capacités à dominantes sensori-motrice

2.1. Maîtriser et coordonner les mouvements du corps

- 2.1.1. Essayer de maîtriser l'impulsivité et la corporalité

*Relaxation / écoute du corps
Bagarre simulée*

- 2.1.2. Tolérer le contact du corps de l'autre

*Emmêlés / démmêlés
Le jeu du regard
Activités d'entrée dans la lutte*

- 2.1.2. Utiliser son corps et celui des autres à des fins d'expression collective

*L'échauffement
Jeu du miroir*

Le sculpteur (expression corporelle & arts plastiques)

3. Des capacités à dominante socio-affective

3.1. Ecouter autrui

3.1.1. Prendre en compte la parole d'autrui

Dire une poésie avec l'aide d'un souffleur
Téléphone arabe
Enigme morcelée
Animaux sur le front
Le jeu du portrait (éducation cognitive)

3.1.2. Etre capable de porter attention à une réalisation d'autrui

Jeux d'écoute musicale / discrimination auditive

3.2. Travailler avec autrui

3.2.1. Etre capable de mener des activités de coopération et d'entraide

Accroche Décroche
Le yeti
Le Roi, la Reine et le Valet
Tir à la corde
La balle sans fin

3.2.2. Pouvoir avoir confiance en l'autre

L'aveugle et son guide
Portage gymkhana
La quille Soule

3.3. Organiser un jeu ou un travail de groupe

3.3.1. Etre capable de jouer en groupe

Jeux de société
Le chat et la souris

3.4. S'exprimer devant un groupe

3.4.1. S'exprimer devant un groupe par le moyen du corps (expression théâtrale) ou du langage (tour de table, débat).

Tour de table sur ce qu'on n'aime pas que les autres nous fassent
Le mime objet (rituel)

Le lien de tout cela , ce qui ne change pas : le rituel.
On ne demande pas d'aimer mais de respecter l'autre

Annexe 7

ACTIVITES

JEUX COOPÉRATIFS

Accroche Décroche

Caractère du jeu : Coopératif de poursuite

Nombre de joueurs : Illimité

Description du jeu et règlement :

Les joueurs se placent en couple de la façon suivante: deux joueurs côte à côte, s'agrippent par les avant-bras et placent leurs mains sur les hanches. Les joueurs sont dispersés et deux d'entre eux sont qualifiés l'un de "chat" et l'autre de "souris". La souris pour éviter d'être touchée, peut s'agripper au bras d'un couple, ce qui a pour effet de chasser automatiquement le troisième maillon de cette chaîne qui devient alors le joueur "souris". Après quelques minutes, ajouter une autre "souris" et un autre "chat". Ainsi, on augmente les déplacements et on diminue la responsabilité des "chats". Le jeu fonctionne très bien avec 4 ou 5 chats ou souris.

Variantes possibles :

- 1) Permettre à n'importe quel chat de toucher n'importe quelle souris.
- 2) Le joueur qui décroche devient le chat au lieu d'être la souris et son chat s'empresse de rebrousser chemin pour se sauver.

Le yeti

Matériel : Petits bandeaux

Caractère du jeu : Coopératif de confiance

Nombre de participants : Illimité

Description du jeu et règlement :

Tous les joueurs ont les yeux bandés ou fermés. Le meneur désigne, en touchant, celui qui sera le "Yeti". Il s'agit pour les autres joueurs de le trouver en se promenant sur le terrain. À chaque fois qu'il rencontre un autre participant, il demande "Yeti ?" et si ce n'est pas le "Yeti", il répond "Yeti". Quand un joueur n'obtient pas de réponse, c'est qu'il a trouvé le "Yeti", car celui-ci est muet. Il grossit aussi: chaque joueur qui trouve le "Yeti" s'y agrippe et devient silencieux. Ce n'est qu'une fois tous les participants silencieux, donc "Yeti" gigantesque, qu'ils peuvent s'ouvrir les yeux, c'est alors que le "Yeti" se présente.

Variantes possibles :

- 1) Les petits pourront enlever leurs bandeaux lorsqu'ils auront trouvé le "Yeti"
- 2) Lorsque la majorité a retrouvé le "Yeti", l'animateur joint les deux extrémités de la file. Les retardataires auront la surprise de tourner en rond autour du cercle jusqu'à ce que l'animateur mette fin au jeu.

Commentaire suite à l'expérimentation du jeu :

Si certains joueurs ont de la difficulté à trouver le "Yeti", réduire la surface de jeu ou dire au "Yeti" d'émettre quelques grognements de temps à autre.

Le Roi, la Reine et le Valet

Caractère du jeu : Coopératif / collectif

Nombre de joueurs : De 2 équipes de 3 à 2 équipes de 12 joueurs. Équipes mixtes.

Arbitrage : Deux arbitres.

Matériel : Terrain de volley séparé d'une zone neutre de 2 à 3 mètres. Balle de hand ou de volley.

Règles : Les deux équipes se concertent séparément et secrètement pour désigner parmi leurs membres qui sera le Roi, la Reine et le Valet.

Un arbitre pour chaque équipe prend note de ces rôles.

Le Roi vaut 20 points, la Reine 10, le Valet 5. Tous les autres joueurs valent 1 point chacun.

Les deux équipes s'alignent face à face de part et d'autre de la zone neutre.

L'arbitre tire au sort l'équipe qui engage la partie.

Le ballon est lancé d'une équipe à l'autre au hasard. Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer. C'est de leur place qu'ils doivent attraper le ballon.

Chaque fois qu'un joueur reçoit correctement le ballon, il fait marquer à son équipe le nombre de points qu'il représente. Ces points sont notés par l'arbitre de chaque équipe.

Les joueurs ont intérêt à laisser prendre le ballon par ceux qui représentent le plus de points. Par exemple, si un joueur simple se trouve à côté de la reine et que la balle arrive entre eux, c'est la Reine qui doit essayer de l'attraper.

L'équipe adverse a tout intérêt à observer ces manœuvres afin d'essayer de deviner quels sont les joueurs qui représentent les personnages afin de ne pas lancer la balle dans leur direction.

Gain de la partie : dès qu'une équipe a atteint le nombre de points convenus au début de la partie ou à la fin d'un temps, l'arbitre le proclame. L'équipe a gagné.

La balle sans fin

Caractère du jeu : Coopératif / collectif sans gagnant ni perdant

Age : 9/11 ans.

Règles : deux équipes placées sur deux demi terrains séparé par une ligne. Quand un joueur a la balle en main, il doit tenter de toucher avec celle-ci un joueur de l'équipe opposée. Le joueur touché passe alors dans l'équipe opposée. Le jeu se termine (quand il se termine !) au moment où il n'y a plus de joueur sur un des deux terrains.

L'intérêt du jeu réside dans la question qui sera posée à la fin du jeu lors de la première mise en place et de sa découverte : Quelle équipe a gagné ? Quelques réponses obtenues :

- C'est la nôtre !
- Pourquoi ?
- Il n'y a plus de joueur de l'autre côté.
- Mais regarde la composition de ton équipe, est-elle identique à celle du début du jeu ?
- Non.
- Alors, qui a gagné ?
- C'est notre camp.
- Joues-tu du même côté qu'au début du jeu ?
- Non, mais j'ai des coéquipiers avec moi.
- Et les autres, tu ne les comptes pas alors qu'ils sont dans ton camp ?
- Si. Alors, il n'y a pas de gagnant.
- Pourquoi as-tu joué alors ?
- Ben pour le plaisir !

Annexe 8

Jeux de société coopératifs

LE VERGER



Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Les enfants vont à la récolte des pommes, poires, prunes et cerises dans le verger. Tout doit être cueilli et réparti avant que ne survienne la corneille.

Chacun est équipé d'un panier qu'il doit remplir avec 8 fruits (2 de chaque) pendant que la corneille apparaît peu à peu sous forme de puzzle. Cela grâce à un dé avec 4 faces couleur, une face corneille et une face chance. La partie est terminée lorsque tous les paniers sont pleins (les joueurs ont gagné) ou lorsque le puzzle est complet (ils ont perdu).

Grâce à une très belle présentation (fruits en bois, paniers en osier, très joli plateau), le jeu est très attractif.

Il peut être très amusant jusqu'à 8, voire 10 ans.

Une bonne sensibilisation à la coopération: il faut savoir, pour sauver la partie, donner des fruits aux autres.

LA RONDE DU FERMIER



Pour 2 à 4 joueurs dès 3 ans

8 animaux de la ferme sont répartis sur le plateau de jeu, dans leur "maison" (niche, étable...). Avec leur brouette, les enfants devront charger la nourriture (jetons représentant de l'herbe, des carottes, un os...) et l'apporter aux animaux correspondants (la vache, le lapin, le chien...). Ils avancent grâce à un gros dé (faces 1, 2, 3 et soleil), qui fera aussi tourner le soleil. Tous devront avoir mangé avant la nuit !

Le but est donc commun et l'adversaire est le temps qui passe (le jour qui avance). Le plateau et les pièces sont en bois, facilement maniables, et rendent le jeu très attrayant.

Annexe 9

Tour de table

Jeudi 7 décembre 1999

Question : Qu'est-ce que tu n'aimes pas que les autres te fassent ?

Boris : ben que... [...] il m'embête. J'en ai marre. Parce que... Y me tape et moi j'aime pas. Moi ça m'énerve.

Elodie : ben moi, j'en ai marre que..., ben moi j'en ai marre que... en fait qu'ils n'arrêtent pas de me donner des coups de pieds vers moi, ils s'arrêtent pas de donner des coups de pieds, ils s'arrêtent pas de donner des claques, plein de trucs comme ça sur moi. J'aime pas !

Jérôme : moi, ça m'énerve que quand... après, ben y'en a des fois ils n'arrêtent pas d'embêter les autres, ils tapent les autres et c'est ça qui m'énerve, ils s'arrêtent pas de taper les autres et des fois les autres y font rien et, et ils leurs disent plein de trucs méchants.

Laure : et ben moi j'aime pas quand, quand on, quand on.. quand moi par exemple j'ai pas fait quelque chose de bien quand on me dit « ah, bien fait ! » ben moi c'est comme ça que j'ai... ça m'énerve.

Grégory : et ben moi j'aime pas, des fois, y disent là quand on fait des devoirs, si y a un travail d'écrire des numéros, eux ils font «un, deux, trois, quatre ! », ils font tout le temps comme ça.

Mardi 4 janvier 2000

Question : Qu'est-ce que tu n'aimes pas que les autres te fassent ?

Laure : moi pour jouer dans la cour, oui, mais être dans la classe à jouer au chien à faire « ouaf ouaf ! » à 4 pattes... et c'est pas marrant par ce que moi, je déteste... ça.

Jérôme : et ben quand il y avait Marina, et ben, elle arrêtait pas de se jeter sur nous.

Elodie : et ben moi j'aime pas qu'on me saute dessus, par ce que moi j'en ai marre. Par ce que après ça fait trop mal à quelque part et après je vais pleurer.

Boris : et ben moi j'aime pas quand... quand on fait un truc au groupe on le fait jamais quoi, j'aime pas. (Exemple) Quand ils disent les éducateurs on va y aller au cinéma, et après on y va pas, quoi, moi j'aime pas (une promesse qu'on ne tient pas ?), oui.

Mardi 25 janvier 2000

Question : Qu'est-ce que tu aimes que les autres te fassent ?

Boris : j'aime bien quand les autres ils me font rire.

Grégory : j'aime qu'on me fait des chatouilles.

Marina : moi, j'aime bien qu'ont me fait des câlins et qu'on me lit des histoires.

Elodie : et bien moi que mon père il lit des histoires, plein de trucs comme ça, j'adore, et aussi j'aime bien mes copains.

Jérôme : moi, ce que j'aime pas c'est quand les autres ils me tapent, ils me sautent dessus, ils me poussent.

Marina : j'aime que mon papa et ma maman, quand ma maman elle est pas malade, et ben, ils m'emmènent au parc et je peux voir des fleurs, des animaux et des panthères, des tigres et tout et que je fais de l'âne et du cheval [après, elle raconte une histoire de chat...].

Boris : et ben moi, j'aime pas quand il y en a, et ben, des fois, ils me tirent l'oreille et moi je me fais gronder... Alors que j'ai rien fait

Laure : c'est vrai qu'il a raison, ça peut pas... les parents... ils ne peut pas... les adultes, ils peut pas avoir les œils partout... euh... y s'dit, y s'dit : « Ah, et ben je crois que c'est bien lui » et bien, on le punit par exemple. On peut pas... ben... toujours...

Question : *tu as trouvé ça injuste ?*

Boris : oui.

Grégory : moi, j'aime pas, des fois, au groupe, y'en a, qui nous poussent ou qui nous... quand on monte quelque part, ils nous poussent de l'arbre des fois, et des fois ils se moquent de nous.

Jérôme : j'aime pas quand les gens ils engueulent les enfants pour rien, et qu'ils ont rien fait, ils les engueulent.

Boris : moi, j'aime pas qu'on se moque de moi.

Marina : et ben moi, j'aime bien que ma maman et mon papa, et ben, ils m'achètent des choses et des fois qu'on va au marché, on va à des marchés, c'est pour visiter... les habits, de quelle taille, faut acheter des choses, et aussi on visite des animaux, et ben moi j'y vais des fois et j'achète des animaux ou je les regarde et comme ça je fais des vacances.

Mardi 7 mars 2000

Question : *qu'est-ce que tu penses que tu fais bien ?*

Marina : et ben, j'aime bien donner tout qu'est-ce qui veut à mon chat, m'occuper bien de mes parents.

Boris : je sais bien faire le calcul, écrire les chiffres, et puis aussi j'aime bien faire la nourriture à mon chien.

Grégory : je sais bien faire des... des activités. Toutes les activités.

Question : *quelle activité tu sais mieux faire ?*

Grégory : la poterie.

Jérôme : j'aime bien faire les devoirs. Je sais bien faire travailler. Les maths, la lecture en couleur.

Question : *bon quelque chose que tu ne savais pas faire avant et que tu sais faire maintenant ?*

Grégory : ici, j'arriverai pas à faire, à lire et maintenant je sais lire.

Boris : avant, euh, je savais pas bien écrire, j'écrivais pas bien, mais maintenant je suis un peu lent en écriture, mais je sais bien écrire. Je sais mieux écrire.

Jérôme : avant je savais pas faire de la lecture en couleur et maintenant je sais faire de la lecture en couleur. Et je savais pas très bien écrire et maintenant, je sais très très bien écrire.

Mardi 21 mars 2000

Question : *qu'est-ce que tu sais bien faire avec les autres ?*

Boris : je sais bien jouer avec quelques-uns et... puis... je joue bien.

Jérôme : et ben moi, j'aime bien jouer avec tous les enfants de la classe, même que des fois on fait des jeux amusants, on joue aux dinosaures, et moi j'aime bien.. jouer à ça... avec Elodie, et Laure et Grégory.

Elodie : alors, je sais bien jouer avec les autres, et puis... je sais bien mettre mes chaussures, je sais bien les ranger et puis... je sais pas toujours chez les autres, et.. puis... je dis même pas de gros mots.

Laure : ben quand par exemple Boris il me dit « Laure qu'est-ce qu'on fait ? » et ben je lui dis c'qui faut faire.

Question : *tu sais bien aider les autres dans leur travail, c'est ça ?*

Laure : oui

Question : *allez Marina, qu'est ce que tu sais bien faire avec les autres ?*

Marina : ...

Des voix : elle sait bien taper les autres ! Ça c'est vrai ! Ouais, elle tape les autres !

Question : *allez Marina ?*

Marina : qui était avec moi, à la table ronde, jouer avec des jetons.

Grégory : ça c'est pas quelque chose que tu sais faire.

Marina : je sais bien travailler ; j'attends des fois mon tour, je dis quelques vilains mots et des fois je suis très très polissonne.

Question : *ce que tu sais bien faire, je pense, c'est jouer toute seule vers le garage tranquillement. [coupure] Donc on dit ça Marina que tu sais bien accepter de ne pas gagner toujours ?*

Grégory : des fois je sais bien jouer avec les autres.

Question : *et tu acceptes de perdre maintenant ?*

Grégory : ouais.

Des voix : non !

Grégory : ouais ! Je sais mieux que toi c'est ma vie !

Question : *mais tu sais, on peut le dire nous aussi, on observe.*

Question : *alors toute la classe sait bien écouter les histoires et toute la classe sait bien travailler la lecture en couleur, on écrit ça ?*

Mardi 2 mai 2000

Question : *à quoi servent les autres pour toi ?*

Grégory : j'aime bien parce que on peut jouer avec.

Jérôme : et ben, y servent comme copains... comme goal.

Question : *et si tu étais tout seul ?*

Jérôme : et ben je serai en train de boudier dans mon coin.

Question : *tu serais malheureux ?*

Jérôme : ouais.

Elodie : et ben moi, j'adore mes copains et j'adore m'amuser avec mes copains.

Question : et si tu étais toute seule ?

Elodie : et ben je m'amuserai bien. Je ferai des dessins. Et je jouerai à la maison, mais avec les autres.

Laure : je m'ennuie parce que je suis toute seule, j'ai pas de voisine. Parce que ma sœur me suis toujours, elle m'embête. Et que j'ai pas d'autres copains. Quand on veut jouer au loup, elle vaut pas jouer au loup, quand je la touche, elle veut jamais être loup à son tour.

Grégory : je préfère être avec les autres.

Question : *pourquoi ?*

Grégory : Parce que j'aime bien...

Question : *tu aimes bien quoi ?*

Grégory : ben l'école.

Question : *et tu aimerais aller à l'école tout seul ?*

Grégory : non, j'aimerais pas l'école tout seul.

Question : *et avoir une maîtresse pour toi tout seul ?*

Grégory : J'aimerais pas.

Question : *Tout le temps tout seul avec une maîtresse ?*

Grégory : non.

Annexe 9

Les soleils de comportement

Annexe 10

Les arbres des savoirs

