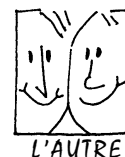


d'Les astuces Hippo l'hippocampe

Les astuces d'Hippo l'hippocampe

Activité en classe



pour les benjamins

DESCRIPTION

Par le biais de petites histoires où des animaux marins vivent des conflits, les enfants prennent conscience de différentes façons de réagir à une situation conflictuelle. La rencontre avec Hippo l'hippocampe permettra ensuite aux enfants de découvrir des astuces permettant une résolution harmonieuse des conflits.

MATÉRIEL REQUIS

Du carton, du papier, des crayons de couleur.

OBJECTIF

Permettre aux enfants de développer leur habileté à résoudre des conflits de façon non violente en leur proposant des moyens concrets pour agir.

MOTS CLÉS

Résolution de conflits, harmonie, paix.

MATIÈRES TOUCHÉES

Peut s'intégrer dans toutes les matières.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

D'ORDRE PERSONNEL ET SOCIAL

Structurer son identité.

DE L'ORDRE DE LA
COMMUNICATION

Communiquer de façon appropriée.

DOMAINES GÉNÉRAUX

DE FORMATION

Vivre-ensemble
et citoyenneté.

PRÉPARATION

Prévoir l'aménagement du local afin que les élèves puissent être assis en cercle, puis l'espace pour le dessin et les jeux. Reproduire le modèle d'Hippo pour chaque enfant.

DÉROULEMENT

1. DANS LES FONDS MARINS...

Regrouper les enfants en cercle et leur demander ce que c'est, pour eux, un conflit. Leur demander d'échanger sur des conflits qu'ils ont déjà vécus. Expliquer aux enfants que les conflits font partie de la vie et qu'il est important d'apprendre à les résoudre de façon harmonieuse et pacifique. Afin de mieux comprendre comment résoudre les conflits, inviter les enfants à plonger au fond de la mer afin de voir si nos amis de l'eau vivent eux aussi des conflits.

Présenter chacune des quatre histoires d'animaux marins (voir plus loin) aux enfants et animer une courte discussion sur ces situations à l'aide des questions proposées.

2. LES ASTUCES D'HIPPO

Proposer aux enfants la mise en situation suivante :

Dans les fonds marins, vivait un petit cheval de mer qui était reconnu pour sa grande sagesse. Il se nommait Hippo l'hippocampe. Nos amis de la mer, qui vivaient différents conflits, décidèrent donc d'aller le voir afin de lui demander conseil. Hippo fut très heureux de cette visite et dévoila aux créatures marines ses astuces pour résoudre les conflits. En fait, Hippo t invite toi aussi à découvrir ces astuces.

Présenter Hippo l'hippocampe (voir plus loin) aux enfants et leur expliquer les trois étapes que le petit cheval de mer propose afin de résoudre harmonieusement les conflits.

Première étape : la queue enroulée sur elle-même. Cela signifie prendre le temps d'entrer en soi-même pour identifier nos sentiments et émotions, pour faire le point avec nous-mêmes.

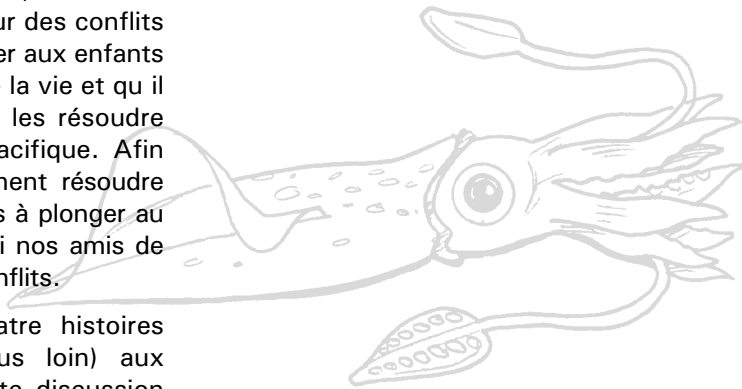
Deuxième étape : les nageoires. Elles invitent à nous déplacer pour aller rencontrer l'autre afin d'exprimer notre point de vue et ce que nous ressentons, puis pour écouter ce que l'autre a à nous dire.

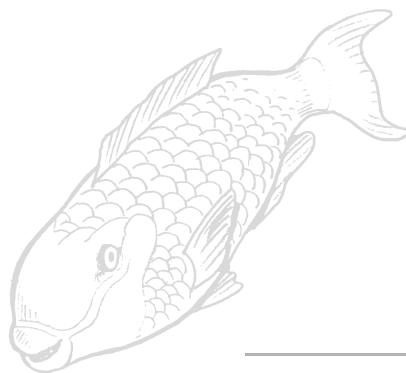
Troisième étape : la bouche. Nous discutons avec l'autre d'un terrain d'entente.

Remettre à chaque enfant un modèle d'Hippo. Invitez-les à le découper, à le colorier et à le placer sur le coin de leur pupitre afin de l'utiliser comme aide-mémoire lors des conflits de tous les jours. Il pourrait être intéressant de reproduire un Hippo plus grand, sur du carton, afin de le placer sur un mur du local.

3. LES JEUX D'HIPPO (FACULTATIF)

Présenter les jeux d'Hippo aux enfants : *Hippo te propose trois petits jeux afin de te dégourdir les jambes et de créer des liens avec tes camarades.*





VISITE AU FOND DE LA MER

Attribuer un animal de mer à chaque enfant en leur remettant l'image de l'animal. Les enfants ne doivent pas divulguer l'animal qu'ils ont reçu. Inviter ensuite les enfants à se déplacer dans le local en mimant leur animal marin. Spécifier qu'il ne faut pas parler, on ne peut faire que des gestes. Les enfants doivent alors retrouver les autres animaux de leur espèce. Ainsi, les oursins doivent se retrouver et se regrouper. Le jeu se termine lorsque tous les enfants ont trouvé le groupe auquel ils appartiennent.

HIPPO TE FAIT UN CLIN D'ŒIL

Les enfants sont assis en cercle par terre et ferment les yeux. Choisir un enfant au hasard et le désigner en mettant une main sur sa tête : cet enfant sera Hippo. Le reste du groupe ne doit pas savoir qui est Hippo. Inviter alors les enfants à ouvrir les yeux et à se lever, puis choisir un détective. Le détective a le mandat de découvrir qui est Hippo. Les enfants sont invités ensuite à circuler dans le local. Hippo est le seul à pouvoir faire des clin d'œil et lorsqu'on le croise et qu'il nous fait un clin d'œil, on doit plonger à l'eau en se couchant par terre. Le détective doit découvrir qui est Hippo avant que tous aient plongé à l'eau. Recommencer ensuite le jeu en changeant le détective et Hippo.

DES HISTOIRES FARFELUES

Inviter les enfants à se placer en cercle et à se coucher sur le sol, de façon confortable. Choisir un enfant qui commencera l'activité. Proposer alors un début de phrase avec un des animaux marins : « Il était une fois, un oursin qui ». L'enfant qui commence le jeu doit alors continuer la phrase. La personne à sa droite doit poursuivre l'histoire en disant une deuxième phrase, etc. L'histoire se termine lorsque tous les enfants ont parlé. Proposer un animal de mer différent et recommencer le jeu.

Le conflit fait partie de toute relation humaine. Dès que nous sommes en relation avec d'autres personnes, il y a un risque d'incompréhension, de mésestimation et de conflits. Il importe donc d'apprendre à vivre les conflits de manière à ce qu'ils deviennent des situations de croissance.

Citation adaptée de CARON, Jacqueline, *Quand revient septembre Guide sur la gestion de classe participative*, volume 1, p.109.

RÉFÉRENCES

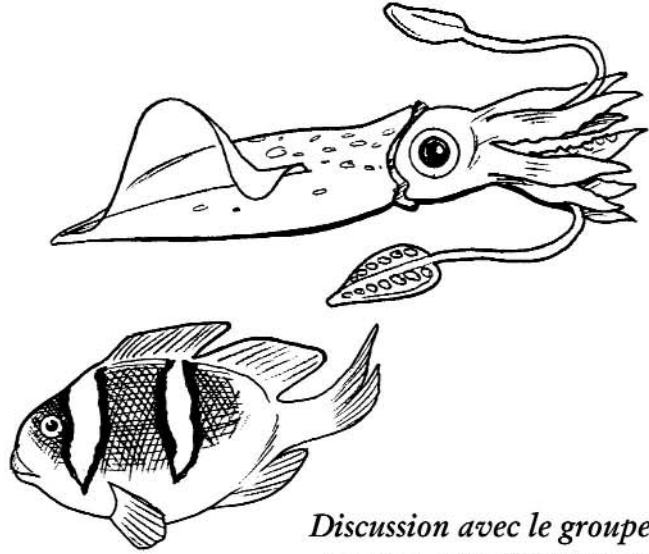
CARON, Jacqueline, *Quand revient septembre Guide sur la gestion de classe participative*, volume 1, Montréal, Éditions de la Chenelière, 1994, 450 p.

FORTIN, Christine, *Je coopère, je m'amuse, 100 jeux coopératifs à découvrir*, Montréal, Les Éditions Chenelière/McGraw-Hill, 1999, 115 p.

QUATRE HISTOIRES D'ANIMAUX MARINS

Adélarde le calmar géant et Rio le poisson-clown

Adélarde et Rio sont deux amis qui passent beaucoup de temps ensemble. Ils sont dans un groupe de musique marine; Adélarde y joue du xylophone de corail et Rio, de la castagnette d'huîtres. Aujourd'hui, lors de la pratique, Rio n'a cessé de rire d'Adélarde qui faisait des fausses notes. Adélarde fut blessé et humilié devant les autres membres du groupe. Adélarde tenta d'expliquer à Rio comment il se sentait, mais ce dernier ne faisait que des blagues et riait aux éclats. Il ne prit pas au sérieux ce qu'Adélarde avait à dire.



Discussion avec le groupe

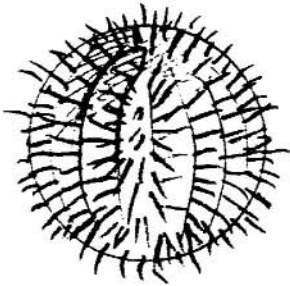
Pourquoi Adélarde est-il fâché ?

Que fait Adélarde pour résoudre le conflit ?

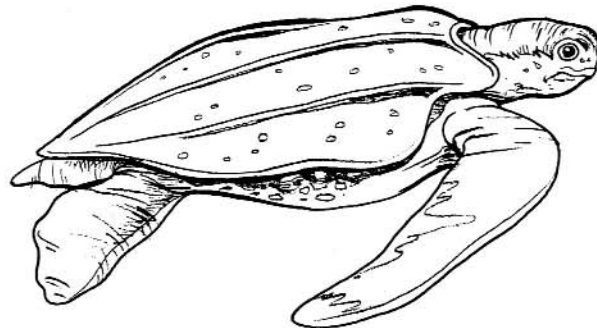
Quelle est la réaction de Rio ?

Est-ce que le conflit est résolu ?

Tintin l'oursin et Lulu la tortue Luth



Tintin et Lulu sont partis ensemble glisser dans les grandes dunes de sable du fond marin. Ils ont beaucoup de plaisir à inventer de nouvelles façons de glisser. Lulu la tortue utilise même sa carapace comme soucoupe et glisse en tournoyant dans tous les sens. Mais lorsque Ti-Guy l'escargot arrive avec d'autres amis, Tintin l'oursin abandonne Lulu et va s'amuser avec les autres. Lulu reste seule au pied de la glissade et, fâchée, elle décide de s'en aller. Arrivée chez elle, elle se replie dans sa carapace et tente de fermer les yeux.



Discussion avec le groupe

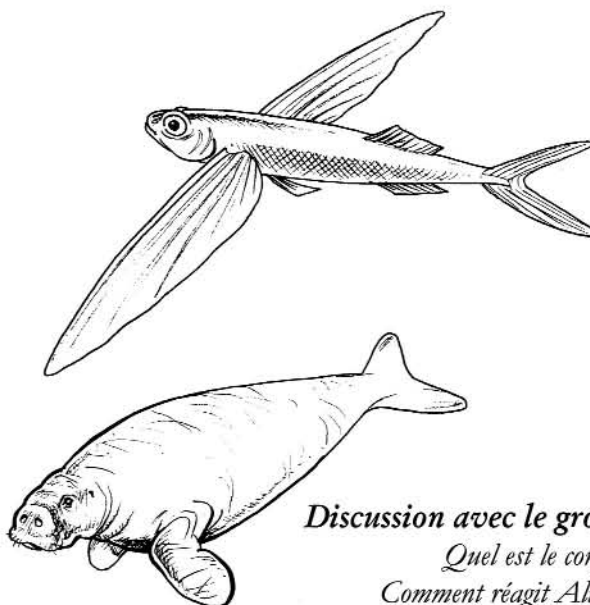
Pourquoi Lulu est-elle fâchée ?

Est-ce que Lulu tente de résoudre le conflit ?

Qu'est-ce que Lulu aurait pu faire ?

Alizée la vache de mer (ou Dugong) et Cyclone le poisson-volant

Alizée est fatiguée et décide de se coucher sur un lit d'herbes marines afin d'écouter paisiblement son disque préféré, *Les chants de la mer*. Cyclone arrive peu de temps après avec des amis et ils s'installent près d'Alizée afin de jouer une partie de « lance cailloux ». Le jeu est très bruyant, Cyclone hurle, et Alizée n'arrive plus à entendre sa musique. Alizée se lève et va demander à Cyclone de baisser le ton ou d'aller jouer plus loin. Cyclone n'écoute pas Alizée et il augmente même le ton. Alizée, frustrée, donne un coup de pied sur les cailloux de Cyclone. Ce dernier, frustré, s'envole hors de l'eau.



Discussion avec le groupe

*Quel est le conflit ?
Comment réagit Alizée ?
Et Cyclone ?
Est-ce que le conflit est résolu ?*

Zaza la méduse et Léo le poisson-perroquet

Zaza et Léo sont dans la même classe et leur enseignante, Mme Labulle, a présenté aujourd'hui un travail de recherche sur les oiseaux. Zaza et Léo font partie de la même équipe pour ce travail et, dès le début, Léo parle sans arrêt. Il décide même tout seul de choisir le pélican comme sujet, sans demander l'avis de Zaza. Frustrée de ne pas pouvoir exprimer ses idées, Zaza bouille de l'intérieur. Sans un mot, elle se lève et se dirige vers Mme Labulle. Elle éclate alors de colère et demande à Mme Labulle de la changer d'équipe.



Discussion avec le groupe

*Pourquoi Zaza est-elle frustrée ?
Quelle est sa réaction ?
Est-ce que le conflit est résolu ?*

Les astuces d'Hippo l'hippocampe



3^e ÉTAPE LA BOUCHE

Nous discutons pour obtenir un terrain d'entente qui nous satisfasse. Je fais des concessions et je propose des solutions.

2^e ÉTAPE LES NAGEOIRES

Je vais vers l'autre, je lui explique ce que je ressens et j'exprime mes émotions. Je commence mes phrases par « Je... ». J'écoute ce que l'autre a à dire.

1^{re} ÉTAPE LA QUEUE ENROULÉE

Je prends le temps de m'arrêter, de m'isoler, afin de faire le point avec moi-même. J'identifie ce qui me fâche ou me blesse.