

## À l'attention des communautés éducatives des écoles

---

# ABORDER L'APRÈS CONFINEMENT POUR FACILITER LA REPRISE DES ACTIVITÉS DANS L'ÉCOLE

## Conseils pédagogiques et activités dans le 1er degré

GRUPE ASH - MAÎTRES E ET G

## ACCUEILLIR LE 1ER JOUR

### PENSER UN PRÉ-ACCUEIL ET DES PRÉ-COMMUNICATIONS

La direction envoie un mail ou téléphone aux familles pour informer des conditions de la reprise : qui, quand, comment, où, etc.

L'enseignant envoie un mail/sms ou téléphone aux élèves qui constitueront son groupe, d'autant plus si ce n'est pas l'enseignant habituel (lien fait avec l'enseignant habituel).

### PRENDRE LE TEMPS D'ACCUEILLIR LES ENFANTS ET LEUR FAMILLE

Même si les familles restent à l'extérieur de l'école, prévoir de faire cet accueil individualisé, en verbalisant le lien entre la famille et l'école, le lien qui a eu lieu pendant le confinement. Si nécessaire retisser des liens qui n'ont pu se faire pendant le confinement.

### S'APPUYER SUR DES RITUELS

Faire tant que possible le lien avec les rituels déjà en place qui pourraient être réutilisés, et/ou se mettre d'accord en équipe sur des rituels structurants et rassurants qui sont (et pourront) devenir communs.

### ACCUEILLIR LA PAROLE

Laisser le temps aux parents et aux enfants de parler et de donner des nouvelles de soi, des autres membres de la famille (qui sont peut-être restés à la maison), accepter aussi que l'enfant ou les parents n'aient rien à en dire.

Laisser venir les questions et les réflexions éventuelles sans chercher à les anticiper ni les induire.

Répondre aux questions qui émergent avec simplicité et de manière ajustée à l'enfant.

En l'absence de possibilité ou capacité à répondre, accuser réception et différer pour avoir le temps d'échanger avec les collègues et une personne-ressource (Rased, équipe de circonscription, santé scolaire...).

### DÉDRAMATISER LES GESTES BARRIÈRES ET LE PORT DU MASQUE

par des petits jeux et prévoir des moments pour en parler.

---

### PISTES D'ACTIVITÉS

- La fleur des compétences (cf fiche annexe)
- Instaurer les rituels sanitaires sous forme de jeu ou de chants
- Jeux collaboratifs (cf site OCCE 67)

## CRÉER DU LIEN

### S'APPUYER SUR LES RITUELS

validés avec l'équipe et les enfants en présence.

### PRENDRE LE TEMPS DE SE CONNAÎTRE ET DE CONNAÎTRE LES AUTRES

pour permettre de constituer le groupe ou de le fédérer avant d'enseigner.

### SE RÉAPPROPRIER L'ESPACE ET LE TEMPS DE LA CLASSE

Afficher l'emploi du temps pour donner des repères et bien identifier les lieux de vie. Expliciter les règles de vie, habituelles et exceptionnelles dues au confinement.

### ANTICIPER LES RÉPONSES AUX BESOINS DES ÉLÈVES

Préparer des mots bienveillants sur des morceaux de papier (images, écrit) pour remplacer les gestes rassurants qu'on ne peut mettre en œuvre. La distanciation sociale ne permettant pas de contact pour rassurer ou reconforter, le mot doux ou l'image positive que l'élève peut garder prend le relais.

**L'entrée dans les apprentissages se fait dans un second temps**, à travers des activités mettant tous les élèves en réussite, les valorisant, les motivant et leur redonnant le plaisir d'apprendre. L'objectif prioritaire est de (re)donner envie aux enfants d'apprendre, de travailler, de (re)prendre du plaisir à l'école.

### PISTES D'ACTIVITÉS

- Quoi de neuf ?
- Cartes d'identité sous forme de blason : C1 avec des dessins, C2 et C3 par l'écriture (cf fiche annexe)
- Activités de photolangage pour comparer son ressenti, sans nécessairement le mettre en mots (cf fiche annexe)
- Boîte à parole individuelle : quand l'enfant a quelque chose à dire, mais en situation duelle avec l'enseignante
- Favoriser les activités pédagogiques menées sous forme de jeu (être vigilant à ne proposer que des activités mettant tous les enfants en réussite les premiers jours, l'objectif étant de permettre à chaque enfant de retisser le lien avec les apprentissages
- Jeux d'écriture
- Jeu des maisons dans la classe (cf fiche annexe)

## VALORISER

Il est question ici de valoriser les activités, les accompagnements parentaux et les nouvelles choses apprises, tous domaines confondus, notamment au regard de compétences transversales, de savoir-faire et de ce que la vie de famille a apporté. On vient à l'école pour se construire, pas seulement pour apprendre. On se construit et on apprend également à la maison.

### PERMETTRE À CHACUN DE PARTAGER SON VÉCU

Accueillir sans jugement, et sans vouloir nécessairement rebondir ou exploiter les propos livrés par les enfants.

### PRENDRE DU REcul ET DÉDRAMATISER

certaines situations, au regard des circonstances exceptionnelles, comme par exemple le temps passé devant les écrans.

### QUESTIONNER LA NOTION DE «NE RIEN FAIRE»

Imaginer, penser, a été accessible à chacun. La valorisation peut porter sur ce qui a été imaginé, et pas nécessairement sur ce qui a été fait. L'imagination ouvre à la créativité.

### PENSER UN TEMPS POUR QUE LES ENFANTS PUISSENT RESTITUER

ce qu'ils ont travaillé, faire le lien quand c'est possible avec les informations données par les collègues.

*Points de vigilance :*

*Veiller à ne pas faire ingérence dans la vie familiale.*

*Prendre en compte que tout le monde n'a pas vécu les mêmes choses ni fait les mêmes expériences.*

### PISTES D'ACTIVITÉS

- Le dé bilan pour s'exprimer, par rapport au confinement, ou à la reprise de l'école (cf fiche annexe)
- Établir des listes à partir du dé bilan : liste des envies (ce qui m'a manqué) qu'on pourra barrer d'ici juin, une fois réalisées, ou à reprendre en septembre, liste de ce que j'ai appris (pour l'estime de soi : faire son lit, des crêpes,...), liste des actions «chaudoudoux» (actes de gentillesse donnés ou reçus), liste des moments passés ensemble, et ce que j'apprécie chez telle personne, ...

- Faire une affiche des personnages réels ou fictifs rencontrés dans les émissions, les dessins animés, les vidéos regardées, créer un jeu à partir de ces personnages
- Faire une affiche avec toutes les réalisations pendant le confinement : bricolage, cuisine, jardinage, ... ce que j'ai aimé, ce que je n'ai pas aimé
- Jeu du faire semblant (cf fiche annexe)
- La fleur des compétences (cf fiche annexe)

## CONSTRUIRE UN VÉCU COMMUN

### GARDER LA MÉMOIRE

de ce qui a été fait, des situations vécues, des enfants présents.

### ÉLABORER UNE NOUVELLE VIE DE CLASSE

adaptée aux conditions singulières.

### RECRÉER DU PLAISIR

à aller à l'école

### CRÉER DES REPÈRES SPATIO-TEMPORELS

pour pallier la mouvance de la situation.

### TISSER DES LIENS

entre ceux qui sont physiquement présents et ceux qui sont restés chez eux.

### CONTINUER À S'APPUYER SUR LES RITUELS COMMUNS

dont certains peuvent être partagés avec ceux qui sont encore chez eux.

### PISTES D'ACTIVITÉS

- La roue des émotions (cf fiche annexe)
- Collecte créative à l'initiative de l'ASH : <https://view.genial.ly/5e82fa0e3fea8d0db0e7fed2/presentation-dune-fenetre-a-lautre>
- Créer une gazette pour garder le lien avec les élèves à la maison
- Imaginer une décoration pour le masque de l'enseignant(e)
- Exploiter l'album Cinq amis de Nakamura (thématique de l'amitié à distance, être séparé sans s'oublier)
- Exploiter l'album Le conte chaud et doux des Chaudoudoux de C.Steiner (thématique de la joie de donner et de recevoir, de l'art d'être heureux)

- Jeu des maisons dans la classe (cf fiche annexe)
- Élaborer chaque jour un journal de la classe (élèves présents, activités, lieux...) sous forme d'affiche ou de carnet
- Élaborer un plan de travail hebdomadaire
- Frises des jours de la semaine, avec des indications des jours à l'école, des jours à la maison...
- Garder le lien avec ceux qui sont à la maison (enregistrement d'histoires et de textes racontés, envoi de textes produits en classe, de dessins, du journal de la classe, padlet en ligne avec les productions des enfants ...)



## Fiche activité

# LE PHOTOLANGAGE

Un photolangage est un ensemble de photos ou dessins très variés mis à la disposition des élèves comme «objet intermédiaire» pour faciliter la parole sur un sujet donné.

La photo sert de représentation de la pensée.

Chacun peut expliciter, ou non, son choix. Il ne s'agit pas de forcer la parole. Les photos peuvent être affichées et numérotées (ou codées avec une lettre, pour des plus petits selon le nombre de photos la lecture du nombre peut être un obstacle), de manière à éviter qu'elles soient manipulées.

Exemple de consignes :

«Choisis la photo qui pour toi correspond le mieux à ...»

«À l'aide de 2 photos, dis ce que c'est pour toi...»

Il est important de préciser aux enfants que :

On ne juge pas le choix des autres, ni ce qu'ils disent.

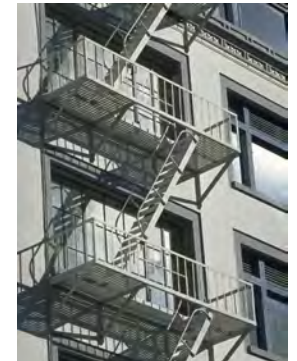
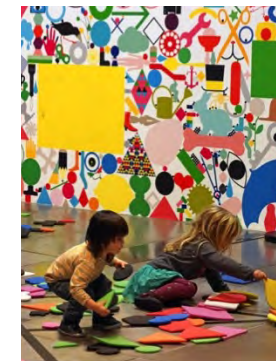
Une même photo peut être choisie par plusieurs enfants.

La participation de l'enseignant(e) au choix d'une ou plusieurs photos permet de rassurer les enfants, de les mettre en confiance et de comprendre ce qui est attendu.

Ci-joint une sélection de photos à compléter selon vos besoins.

Photos : source Association départementale OCCE 68

<http://www.occe.coop/~ad68/spip.php?article17>



## Fiche activité

### LE DÉ BILAN

#### Objectifs :

- exprimer son vécu et ses expériences
- se sentir reconnu et valorisé

#### Utilisation :

Thématique : bilan du confinement ou bilan des premières journées de reprise.

#### Quand ?

Soit pour débiter la demi-journée, soit pour la clore.

#### Comment ?

Choisir une face ou lancer le dé et laisser faire le hasard. Les enfants ne répondent qu'à la face souhaitée ou à toutes. Laisser une grande marge de liberté sur ce choix.

#### Format ?

Les enfants répondent par écrit dans un carnet s'ils souhaitent garder leur réponse ou à l'oral devant les autres (dans ce cas, il serait intéressant de collecter les réponses sous forme de liste à afficher).

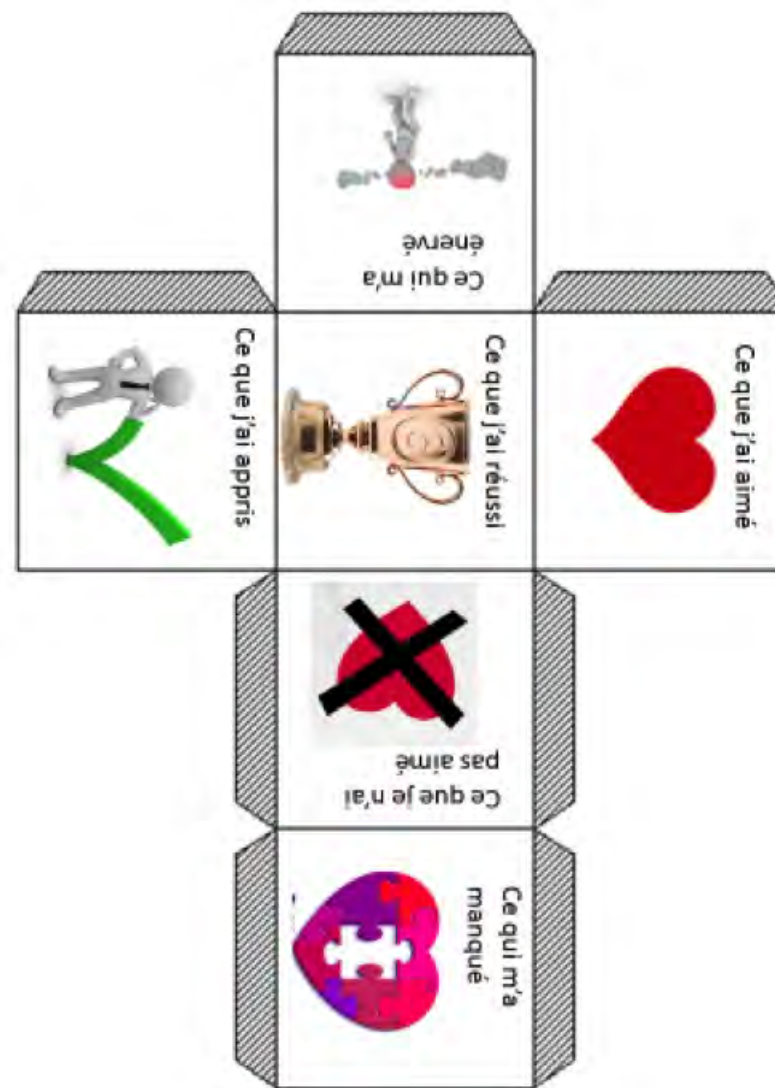
- Face ce qui m'a énervé : encourager à expliquer ce qui a provoqué l'agacement, l'énerverment, voire penser comment mieux réagir la fois prochaine ou comment le verbaliser correctement

- Face ce que j'ai appris : ouvrir à toutes les compétences non scolaires (j'ai appris à faire la vaisselle, à bricoler, à jardiner, à jouer dans la chambre ou sans faire de bruit,...)

- Face ce qui m'a manqué : au fur et à mesure du retour à l'école, faire rayer ce qui ne leur manque plus car ils l'ont retrouvé (l'enseignant, les copains, la cour, la cantine, échanger, rire, courir, ...) ou parce qu'ils ont trouvé une façon de faire autrement (à valoriser : chacun s'adapte à la situation)

#### Variante :

Faire créer le texte aux élèves sur les faces du dé en veillant à garder une formulation positive, majoritairement à la forme affirmative.



## Fiche activité

### LE JEU DU FAIRE SEMBLANT

Condensé de la capsule de S. Richard :

Le développement de ce jeu a des effets bénéfiques sur les compétences socio-émotionnelles (Cf capsule de Sylvie Richard, doctorante à l'université de Genève)

#### Objectifs :

- Mieux appréhender la situation inédite actuelle sur le plan émotionnel
- Mieux comprendre la réalité
- Mieux gérer les émotions liées à la situation

#### Matériel :

Accessoires factices de médecin (stéthoscope, seringue, ...) ou objets symboliques (une brindille pour la seringue, le stéthoscope, ...), feuilles, feutres.

#### Démarche :

Proposer aux enfants une situation imaginaire sur la thématique de la maladie telle que l'aide à un patient (ex : le médecin, l'infirmière qui soigne le patient, le pompier qui répond à l'appel,...).

Il s'agit pour l'enfant d'adopter et d'interpréter des rôles et d'appliquer des règles de comportement correspondant au rôle choisi.

L'adulte peut endosser un rôle aussi pour aider à initier le jeu, à s'y engager dans le jeu ou à le faire évoluer. Cette forme de jeu lui permet d'accéder à ce que l'enfant connaît et comprend de la situation actuelle.

Laisser du temps pour construire le jeu et le faire évoluer selon les envies de l'enfant. De médecin, il pourra passer au rôle de fabricant de gel hydro-alcoolique puis devenir un super héros qui combat le virus !

Un bloc-notes ou des feuilles seront à disposition pour dessiner librement son rôle, ce qui pourra aider à planifier et se projeter dans le jeu.

Selon l'âge et les capacités des enfants, ils pourront dessiner ou/et jouer le jeu, écrire un synopsis sous forme de BD ou de textes.

*L'enfant fait évoluer le jeu et le stoppe quand il veut.*

## Fiche activité

### LE JEU DES MAISONS CONFINÉES

Base adaptable selon le niveau et les besoins des enfants/de l'enseignant selon le contexte de classe ainsi que le temps désiré d'utilisation.

#### Objectifs :

- Mettre en place le cadre spatial et des règles de vie exceptionnelles de la classe
- Permettre à chacun de s'approprier sa place dans la classe, dans ce contexte

#### Matériel :

- Gros scotch

#### Préparation :

Installer les tables de la classe et le bureau ou l'espace de l'enseignant de manière à permettre de scotcher/délimiter au sol un périmètre d'1 mètre autour de chacune d'elle, tout en rendant l'agencement fonctionnel pour faire classe. Ces espaces constituent les « maisons » de chaque « habitant » du village classe. Les maisons ne se touchent pas et un espace de circulation commun « public » constitue le reste de l'espace.

Remarque : il est possible de délimiter d'autres espaces, semi-publics, qui sont libres d'accès ou accessibles sur autorisation, mais individuellement (coin bibliothèque, tableau...) dans le respect des règles sanitaires.

#### Règles de fonctionnement :

Elles sont communes à tous les « habitants » de ce « village », y compris l'enseignant, qui est également garant du cadre posé. Il l'explicitera dès le début du jeu ou de l'arrivée en classe.

Chaque élève, ainsi que l'enseignant, a sa maison pour le temps de classe donné (toujours la même si possible). Les maisons constituent les espaces privés de chacun :

- pour sa propre sécurité, il est obligatoire de rester dans sa propre maison
- il est autorisé de sortir dans les espaces publics ou semi-publics avec l'autorisation de l'enseignant OU autorisation de sortie dans l'espace commun si on ne croise pas quelqu'un d'autre (au choix de l'enseignant mais doit être clairement fait dès le début)

- pour protéger les autres il est strictement interdit d'aller dans la maison de quelqu'un (sauf extrême nécessité pour l'enseignant (ex. enfant qui fait un malaise), à expliciter dès le début)

- pour la sécurité de tous, les contacts physiques sont à éviter, mais on peut jouer à se téléphoner d'une maison à l'autre. Un enfant a toujours le droit de refuser une communication ou de l'ignorer. Il n'y a communication que si les deux interlocuteurs (ou plus) sont explicitement d'accord (dont l'enseignant si sur un temps de jeu prédéfini/ hors enseignant si à plus long terme. À définir au départ)

On a également le droit de répondre « rappelle plus tard » ou de jouer le répondeur. En auto-gestion dans un premier temps pour permettre aux enfants de (re)tisser du lien et s'approprier leurs espaces et le fonctionnement, dans un second temps l'enseignant établit (ou élabore avec les élèves CM) un code et un emploi du temps des communications ouvertes/éteintes/exclusivement avec l'enseignant.

#### **Commentaires :**

L'objectif est de permettre aux enfants de s'approprier facilement l'espace et de mettre en place un fonctionnement à long terme, qui pourra évoluer au même rythme que l'évolution des règles de déconfinement, afin que les règles de la classe fassent sens pour eux.

La symbolique des maisons leur permet de faire du lien avec leur vécu (et ils mettront peut-être des mots dessus à cette occasion), leur permet de devenir acteur de ce qu'ils ont éventuellement vécu comme « subi », et de donner du sens aux règles qui s'imposent à eux, donc de les aider à les comprendre et se les approprier.

Au début, certains se sentiront probablement enfermés mais petit à petit, avec l'aide de l'enseignant qui l'expliquera, et le vécu commun, ils apprendront à se sentir également protégés dans leurs maisons, faisant l'expérience de différents points de vue autour d'un même vécu par les échanges verbaux sur les ressentis entre pairs.

#### **La posture de l'enseignant :**

Il est essentiel que les règles soient respectées par tous et très clairement explicitées dès le départ. En cas de non-respect d'une règle, l'enseignant verbalisera (au sens premier : mettra des mots explicitant l'acte), ré-explicitera la règle enfreinte, ainsi que ses fondements qui lui donnent tout son sens.

La répétition systématique et bienveillante des règles communes devrait permettre l'appropriation progressive et efficace du fonctionnement du jeu et de la vie de la classe.

Les règles énoncées peuvent évoluer avec le vécu de la classe tant qu'elles restent structurantes et contenantes, universelles et qu'elles font sens pour tous.

Les communications téléphoniques : l'appel se fait par le prénom, mais il est possible de travailler autour d'un code couleur/maisons (maternelle), ou d'un code plus complexe pour les numéros de téléphone/identité de chaque élève, voir de codes secrets que l'enfant décide ou non de diffuser ou d'adresser à une seule ou quelques personnes (cela permet à certains enfants de se sentir davantage protégés et de garder une certaine maîtrise du choix de la relation à l'autre). La gestion des appels et flux peut être symbolisée par un code lumière allumée/éteinte/colorée, fabriqué en amont.

#### **Ce jeu/atelier s'insère dans un cadre de règles plus globales et universelles, (pour rappel) :**

- Je fais attention à moi-même/Je prends soin de moi/ Je ne me fais pas de mal (physiquement ou verbalement) / J'ai droit au respect

- Je respecte les autres / Je ne fais pas mal aux autres physiquement ou verbalement / Je ne me moque pas, je n'insulte pas/ Je respecte l'espace de l'autre, sa parole

- Je respecte le matériel (le mien, celui des autres, le collectif...) /Le matériel reste en classe / à sa place...

# LA FLEUR DES COMPÉTENCES

### Objectifs :

- Valoriser les compétences/savoirs et savoir-faire/qualités des enfants
- Connaître ses élèves, se connaître entre pairs
- Apprendre à chacun à poser un regard positif sur soi et sur les autres
- Tisser des liens bienveillants
- Tisser des liens dans le (nouveau) groupe (les fleurs peuvent également être réalisées avec ceux qui ne viennent pas en classe, l'ensemble sera affiché en bouquet)

### Matériel :

Fiches : 3 grandes feuilles ou tableau divisé en trois. 1 photocopie « Fleur » par élève.

### Consignes :

#### 1ère étape : en classe

L'enseignant propose aux enfants de faire un bouquet de la classe, dont chaque fleur représenterait un élève. Les 7 pétales de chaque fleur permettront de connaître chacun à travers : ses qualités, ses compétences, ses passions, ce qu'il aime.

Collectivement : sur les trois feuilles : réflexion et verbalisation (dictée à l'adulte) de ce que peuvent être des qualités, des compétences, des passions, ce qu'on aime (possibilité de réflexion individuelle en amont).

Individuellement : Chaque enfant remplit pour lui-même un tableau (ou fleur brouillon) comportant les trois colonnes.

#### 2ème étape : à la maison

Afin de permettre aux parents de poser un regard positif sur leur enfant et le valoriser, il leur sera proposé d'aider leur enfant à remplir leur tableau ou leur fleur avec des qualités ou des compétences.

#### 3ème étape : en classe

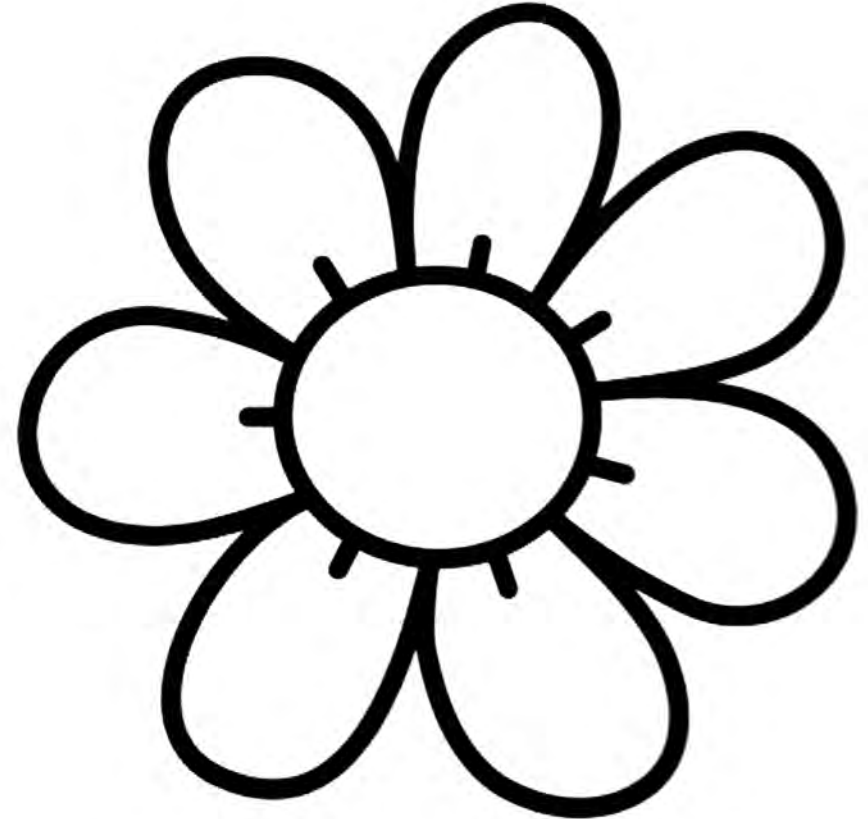
Mise en commun du retour des parents et du propre regard de l'enfant sur lui-même. Elaboration, décoration puis mise en commun des fleurs (avec le prénom au centre ou une fleur-visage à partir d'une photo ; on peut aussi ajouter des pétales décoratifs).

## Fiche parents : La fleur des qualités

La semaine prochaine, nous allons faire avec les enfants la liste de toutes les choses qu'ils/elles savent déjà bien faire.

Pour que votre enfant devienne également conscient de ses **qualités**, nous vous invitons à prendre un moment avec lui pour écrire ses qualités dans les pétales de la fleur. Il n'est pas nécessaire de tout remplir.

Pour vous simplifier cette recherche, nous avons noté quelques qualités ci-dessous.



Aimable, fiable, ordonné.e, énergique, patient.e, calme, logique, observateur.trice, actif.ve, fidèle, créatif.ve, amical.e, attentionné.e, organisé.e, efficace, solidaire, gai.e, curieux.se, courageux.se, drôle, généreux.se, sincère, honnête, discret.e, partageur.se, autonome, souriant.e, relâché.e, ambitieux.se, sportif.ve, ouvert.e, intelligent.e, agréable, prévoyant.e, agile, responsable, déterminé.e, affectueux.se, prudent.e, juste, aidant.e, débrouillard.e, sérieux.se..... (à compléter)



## Fiche activité

# LA ROUE DES ÉMOTIONS

### Objectifs :

- Exprimer ses émotions pour mieux les gérer
- Définir une réponse adaptée (cf autonomie / responsabilisation de l'élève)

### Matériel :

- Roue à fabriquer, attaches parisiennes, feutres

Faire participer l'enfant à la création d'outils est nécessaire pour favoriser l'application et la compréhension des règles. Cela permet de faire travailler sa capacité de discernement et de raisonnement et développe ainsi son autonomie (être capable de décider par soi-même).

### Démarche :

Un premier travail sur l'identification des émotions de base est à prévoir.

Les émotions sont fondamentales.

Par exemple :

- La peur sert à se protéger et permet la survie.
- La tristesse signifie la fin de quelque chose. Un individu dans un groupe qui serait trop triste va être écarté du groupe par protection. Elle donne des informations sur les manques, les pertes, les envies.
- Le dégoût empêche de manger quelque chose susceptible d'être nocif, la répulsion permet de s'éloigner, de mettre à l'extérieur.
- La joie donne l'énergie d'avancer et implique la notion de partage avec les autres.
- La colère exprime le sens du territoire, de ses limites, de la défense de l'intégrité.

Laisser les enfants s'exprimer sur des situations où telle émotion est liée à tel besoin.

Après avoir identifié les émotions de base et le besoin lié à cette émotion, il s'agit de trouver ensemble des réponses possibles pour chacune des émotions. Ces réponses dépendront de la classe, de l'enseignant, de l'établissement et ne peuvent être universelles.

Viendra ensuite la phase d'élaboration avec les enfants, de l'outil sur lequel une ou plusieurs réponses correspondent à chaque émotion.

Plusieurs exemples de roues sont présentés ci-dessous.

Une roue individuelle permettra à chaque élève de l'utiliser quand il en ressentira le besoin et de pouvoir choisir parmi les réponses autorisées en classe celle qui lui convient. La forme individuelle est donc préférable à une version collective dans une optique d'autonomie et de responsabilisation.



## Fiche activité

# CARTE D'IDENTITÉ SOUS FORME DE BLASON

### Objectifs :

- Se présenter aux autres en tant qu'individu et pas en tant qu'élève
- Se sentir reconnu et valorisé

### Matériel :

- Blason vierge avec 4 cases

### Démarche :

Si possible, présenter ce qu'est un blason : emprunté aux traditions anciennes, le blason traduit la devise fondatrice d'une famille, d'une lignée et constitue un cadre dans lequel s'inscrivent ses membres. Visionner des blasons et faire le lien avec les traditions.

4 cases à remplir : ce que je sais bien faire / mes activités favorites / mes qualités / ce que je voudrais savoir faire (les contenus peuvent être modifiés par l'enseignant, on peut également en ajouter).

Soit sous forme de dessins, soit par l'écriture. L'enseignant remplit aussi un blason pour participer au climat de confiance. Une présentation orale suivra avec le support du blason sous les yeux.

L'enseignant pose les conditions de cette activité: on s'écoute et on ne se moque pas.

