Demain, c'est moi qui commande !

Jörg Mühle



Quand la belette rentra à la maison, l'ours était occupé à jouer avec le blaireau. « Et si on jouait à trois ? » proposa le blaireau. On joue à « Papamamanenfant », au memory, au foot… Comment se mettre d'accord sur le jeu ? L'ours ne respecte jamais les règles. Et la belette veut toujours commander !

Ce dossier a été rédigé par **Catherine Fournié**, directrice – formatrice 1er degré.

1. **Une nouvelle histoire**
2. **Émotions et conflits**
3. **Vivre l'histoire**
4. **Jouer**
5. **Découvrir trois animaux**

Voici un très bel album pour l'école maternelle, qui met en scène, à travers trois personnages, une situation bien connue des enfants : les chamailleries autour du jeu et des camarades de jeu. Jouer avec un ami n'est pas facile, mais avec deux, ça se complique.

Amitié, pouvoir, préférence, coopération, partage, respect des règles… tous les aspects du vivre-ensemble se retrouvent dans cette histoire dialoguée pleine de vie. Les dessins crayonnés très expressifs de l'ours, de la belette et du blaireau mettent en images les émotions et apportent beaucoup de drôlerie au récit.

Une histoire pour apprendre à désamorcer les conflits, avec une fin surprenante et subtile qui invite à la réflexion.

1 Se préparer à découvrir une nouvelle histoire

A. Découverte

Les enfants sont regroupés au coin bibliothèque dans l'attente de la découverte d'une nouvelle histoire. L'adulte arrive avec l'album caché dans un sac et présente le projet : Aujourd'hui, je vais vous lire l'histoire de trois animaux qui veulent jouer ensemble.

Demander aux enfants s'ils aiment jouer ensemble, qui joue avec qui et à quoi. Est-ce que c'est facile de jouer avec ses amis ? Laisser les enfants réagir librement et rapporter leurs premières expériences sans faire de commentaire ou donner de réponse.

B. Un album, une couverture



Sortir l'album du sac : la couverture est montrée sans lire le titre. Demander aux enfants s'ils connaissent ces animaux. Peut-être les auront-ils déjà rencontrés dans une autre histoire (*Deux pour moi, un pour toi* du même auteur). Laisser chacun faire des commentaires, puis questionner les enfants : Que font ces deux animaux ? Ont-ils l'air contents ? Qui peut mimer leur attitude ?

Quelques enfants sont alors invités à prendre la posture de l'ours et de la belette. Continuer le questionnement : Quand prend-on cette attitude ? Semblent-ils amis ? À votre avis, de quoi va bien pouvoir parler cette histoire ?

La question amène à faire des hypothèses sur l'histoire. On n'hésitera pas à reformuler les propositions.

C. Retour sur les personnages

Présenter précisément les personnages. Dire aux enfants : Je vous ai parlé d'une histoire avec trois animaux. Sur la couverture, vous en avez vu et reconnu deux : l'ours et la belette. Mais dans l'histoire, il y a aussi un blaireau. Qui sait ce qu'est un blaireau ?

Montrer les marottes, éventuellement les peluches, et donner, si besoin, quelques explications sur le blaireau en tant qu'animal.

SÉANCE 1
Une nouvelle histoire

Objectifs

- Découvrir une nouvelle histoire.
- Susciter la curiosité et le désir de *écouter lire* une histoire.
- Faciliter la compréhension.

Temps et mise en place

1 15 min, en groupe classe.
2 15 min, en groupe classe.

Matériel

- Les marottes des trois animaux (belette – ours – blaireau) et trois peluches de ces mêmes animaux.
- L'album.

Apprentissages

- Apprendre à écouter.
- Communiquer ses émotions.
- Commencer à se représenter une histoire dans sa tête.

2 Lecture

A. Se préparer à *écouter lire*

Dire aux enfants de s'installer confortablement pour favoriser l'écoute. Les règles sont alors données : on écoute, on regarde les illustrations, on ne parle pas et on pose les questions à la fin.

Introduire simplement l'univers de référence afin que les enfants puissent tenir le fil de l'histoire dans leur tête, sans dévoiler la fin, pour créer un horizon d'attente.

L'histoire que je vous ai apportée aujourd'hui s'appelle : *Demain, c'est moi qui commande!* Dans cette histoire, l'ours et le blaireau jouent ensemble quand arrive la belette. La belette n'est pas contente que l'ours joue avec le blaireau, car le blaireau est son ami à elle. Le blaireau propose de jouer à trois, mais l'ours et la belette ne sont pas d'accord sur le jeu à choisir.

B. *Écouter lire*

L'histoire étant constituée de nombreux dialogues, on veillera à changer de voix en fonction des personnages. Les émotions seront également marquées par diverses intonations, voire des mimiques (colère, joie...). On pourra également ralentir ou s'arrêter sur certaines phrases clés : *« Le blaireau est mon ami ! s'écria-t-elle. Tu n'as pas le droit de jouer avec lui. », « Tu ne joues pas comme il faut ! ».* Ces micro-pauses favorisent la compréhension, notamment chez les plus petits.

C. Après la lecture

Recueillir les premières réactions à chaud, sans influencer ce que disent les enfants. Poser les premières questions : Avez-vous aimé l'histoire ? Quel personnage préférez-vous ? Est-ce que les animaux ont bien joué ensemble ? Pourquoi ? Qui crie beaucoup ? Qui veut commander ? Qui reste calme ?

Ne pas expliquer la fin tout de suite ; laisser l'histoire cheminer et les idées se former.

Selon l'âge des enfants (PS, MS ou GS), on pourra revenir sur certains moments de l'histoire, leur demander de montrer leurs images préférées, de mimer des attitudes, de rejouer une scène, de dessiner un moment de l'histoire ou un personnage, de nommer les personnages, de dire ce qu'ils font, d'expliquer ce qu'il se passe. Autant de mini-actions qui permettent de s'approprier le récit.



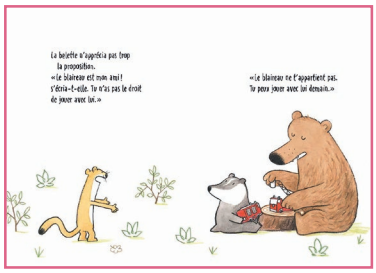
Se disputer est une situation fréquente entre les enfants en collectivité. C'est une façon d'apprendre que le conflit fait partie des relations sociales et n'est pas synonyme de faire sa loi.

Les situations conflictuelles permettent d'apprendre à réguler ses réactions, à interagir avec les autres en tenant compte de leurs émotions et à présenter des excuses si besoin, pour ensuite mieux se réconcilier.

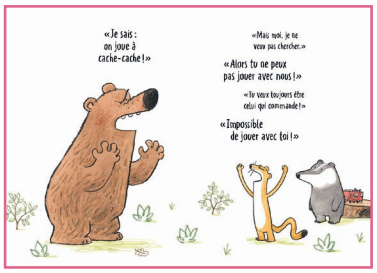
Dans un premier temps, cette séance sera centrée sur la dispute, les émotions et les sentiments ressentis par les trois personnages, avant d'amener les enfants à réfléchir et à donner leur avis au cours d'une courte discussion à visée philosophique.

1 Relecture et mime

L'enseignant reprend le livre, aide les enfants à formuler un rappel du récit à l'aide du feuilletage, puis propose de chercher les scènes dans lesquelles les animaux se disputent.







Une fois les situations identifiées, l'enseignant relit lentement chaque scène avec des intonations significatives, puis lance un questionnement :

- Que se passe-t-il quand la belette arrive ?
- Comment se sent la belette ? Et l'ours ? Sont-ils contents ou fâchés ?
- Pourquoi la belette est-elle en colère ?
- Pourquoi l'ours se fâche-t-il ?
- Pourquoi se disputent-ils ?

Pour chaque scène, les enfants sont invités à identifier les émotions de chaque personnage et à mettre des mots sur celles-ci. On cherche avec eux les mouvements et positions du corps, du visage, qui aident à comprendre l'émotion ressentie. On joue ensuite à mimer ces attitudes. Un travail d'élucidation peut s'engager avec les plus grands pour expliquer les causes de ces émotions. L'enseignant peut donner un exemple de phrase : La belette est fâchée parce qu'elle ne veut pas que l'ours joue avec le blaireau.

Les sentiments et émotions du blaireau sont plus difficiles à clarifier. Le blaireau est calme : il essaie de proposer des solutions, il est patient car il attend sans s'énerver, il ne veut pas toujours tout décider. Si les enfants connaissent la règle des 5C en gestion des conflits, on peut résumer de la façon suivante :

- Il est **C**alme
- Il tente de **C**ommuniquer

SÉANCE 2

Émotions et conflits

Objectifs

- Identifier une situation de conflit.
- Mettre des mots sur des émotions.
- Mimer.
- Réfléchir.
- Prendre la parole.

Temps et mise en place

1. 10 min, en groupe classe.
2. 10 min, en groupe classe.

Matériel

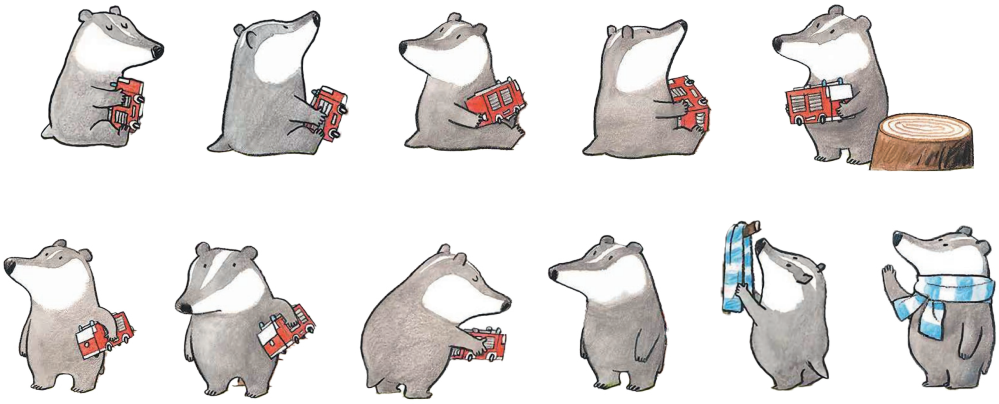
- L'album.
- Les marottes ou les peluches des trois personnages.

Apprentissages

- Développer ses compétences sociales et langagières.
- Apprendre à réguler ses émotions.

- Il **C**herche des solutions
- Il **C**hoisit la meilleure
- Il **C**ultive la paix en préférant partir

Proposer aux enfants de regarder attentivement les illustrations du blaireau et leur demander de mimer les expressions de son visage, en essayant de mettre quelques mots sur les expressions mimées.



2 Une drôle de fin : discussion à visée philosophique

La fin de l'histoire est surprenante et peut être difficile à bien comprendre pour de jeunes enfants. Ils ont sûrement bien compris la dispute de jeu et le fait de vouloir commander. Mais comment interpréter le départ du blaireau ?

Récapitulons l'histoire : l'ours et la belette passent tout leur temps à se disputer, à vouloir imposer chacun leurs règles. Le blaireau fait plusieurs propositions :

Le blaireau eut une idée. Et s'ils jouaient à trois ?

Le blaireau proposa de jouer peut-être à…

Pour finalement dire qu'il devait rentrer à la maison. Et là, surprise, l'ours et la belette s'écrient : « *Dommage ! Juste au moment où on s'amuse le plus !* » Le blaireau annonce alors : « *Demain, j'ai rendez-vous avec le renard.* »

Poser la question aux enfants : À votre avis, pourquoi le blaireau s'en va-t-il ?

Le blaireau s'en va peut-être car il en a assez de leurs disputes, que cette histoire ne l'amuse pas et qu'on ne tient pas compte de ce qu'il dit. Il ne fait aucun reproche à ses amis : il part sans rien dire. Est-ce la meilleure solution ?

L'ours et la belette confondent la dispute et le jeu : ils ne savent pas écouter. La belette pense que le blaireau est son ami et ne veut pas que les autres (l'ours) jouent avec lui. Mais finalement, le blaireau a un autre ami : le renard. C'est avec lui qu'il préfère jouer le lendemain, surtout après que l'ours a déclaré : « *Et demain, c'est moi qui commande !* » L'ours et la belette n'ont rien compris : ils ne se rendent pas compte qu'à toujours se disputer et vouloir commander, on peut perdre tous ses amis.

D'autres questions peuvent être posées pour amener les enfants à réfléchir, argumenter, méditer cette fin et faire le lien avec leurs propres expériences :

- Est-ce que la belette et l'ours sont contents du départ du blaireau ?
- Est-ce que cette histoire finit bien ? Une autre fin serait-elle possible ?
- L'ours, la belette et le blaireau sont-ils de vrais amis ?
- Est-ce qu'un ami peut s'en aller sans jouer ?
- Est-ce qu'on partage ses amis ?
- Faut-il toujours quelqu'un qui commande quand on joue ?
- Est-ce bien d'avoir des règles quand on joue ?
- Qu'aurais-tu fait à la place du blaireau ?
- Cela t'est-il déjà arrivé d'être avec un copain qui veut toujours commander ?

Faire le lien avec leurs propres expériences, en demandant aux enfants s'ils ont déjà vécu une situation semblable, par exemple, leur meilleur copain qui joue avec un autre. Qu'as-tu fait ? Que ferais-tu ?

Pour conclure, on peut formuler l'idée que jouer ensemble, ce n'est pas se disputer ni commander. On peut jouer à plusieurs en se mettant d'accord. Et si l'on n'y arrive pas, on peut toujours choisir de partir, comme le blaireau.



SÉANCE 3
Vivre l'histoire

Au cours de cette séance, les enfants vont pouvoir vivre l'histoire et se l'approprier par le corps et la voix. L'expression corporelle contribue au développement moteur et sensoriel des enfants, et participe aussi à l'enrichissement du langage et l'affinement de la compréhension des histoires. Cette activité mobilise tous les grands domaines de compétences.

L'enseignant présente le projet en salle de motricité : On va jouer comme l'ours, le blaireau et la belette. Pour commencer, on va marcher comme eux.

1 Mise en train

A. Se déplacer comme les animaux

Annoncer la consigne aux enfants et montrer les façons de se déplacer pour chaque animal : Vous allez marcher dans toute la salle et, quand je tape sur le tambourin en disant OURS, vous marcherez comme l'ours, en faisant de grand pas, les bras en bas (par exemple).

On propose ensuite la même chose avec la marche de la belette (petits pas rapides) et le blaireau (pas lents et tranquilles). Les marches peuvent s'alterner. On marche sans parler, c'est juste le corps qui fonctionne.

B. Les statues émotions

Les enfants forment une ronde. Annoncer alors la consigne : On va faire les statues émotions. Je vais vous dire à chaque fois quelle statue vous devez faire, il faut se souvenir des illustrations de l'album. Donner un exemple.

Proposer ensuite de faire la statue de l'ours pas content, de la belette en colère, du blaireau qui écoute, de l'ours content, de la belette qui commande...

2 Petites scènes théâtrales

Par groupe de trois, chaque enfant joue un rôle : l'ours, la belette ou le blaireau. On peut faire passer les groupes un par un pendant que les autres regardent ou jouer tous en même temps.

A. On joue !

Vous allez jouer ! Chacun doit dire une phrase. Ensuite, à vous ensuite d'inventer une fin.

Le blaireau dit : « On va jouer ensemble. »

L'ours dit : « On va jouer au foot. »

La belette dit : « Alors je ne joue pas. »

L'enseignant aide les enfants à dire la phrase et à mimer les attitudes des animaux. Si besoin, on pourra se référer à l'album. Quand tous les enfants ont joué leur rôle, on peut faire des commentaires, poser des questions, pour faire émerger ce qu'il se passe, ce que l'on ressent. Faire ensuite l'inventaire des solutions et phrases trouvées pour conclure la scène. Selon l'âge des enfants,



Objectifs

- Exprimer des émotions par le corps.
- Expérimenter la notion de règles.

Temps et mise en place

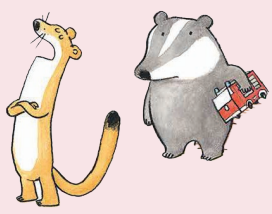
1. 5 min environ, en collectif.
2. 10 min environ, en collectif.
3. 5 min environ, en collectif.

Matériel

- Une salle de motricité.

Apprentissages

- Apprendre à jouer ensemble.
- Développer l'écoute.



on peut allonger les saynètes, en incorporant davantage de dialogues et demander aux enfants d'inventer une autre façon d'être.

B. Le jeu : *Aujourd'hui, c'est moi qui commande*

Pour ce deuxième jeu, former deux grands groupes. Chaque groupe passe à tour de rôle, brièvement : un groupe agit, l'autre regarde.

Je vais désigner pour chaque groupe un ours et une belette. Ce sont eux qui commandent. Vous devez faire ce qu'ils disent.

Positionner l'ours et la belette devant le reste du groupe. Dire à l'ours et à la belette : Donnez un ordre de votre choix parmi la liste, d'une seule et même voix (marcher, courir, sauter, s'asseoir, marcher à quatre pattes, faire la statue...)

Le jeu doit être très court, juste le temps de se rendre compte de l'impossibilité de jouer si plusieurs commandent en même temps.

Recommencer le jeu en proposant maintenant de jouer à « c'est moi qui commande » avec un seul chef.

Ensuite, poser des questions : Qui aime bien être chef ? Pourquoi ? Qui préfère jouer plutôt que d'être chef ? Pourquoi ? Finalement, faut-il toujours un chef qui commande pour jouer ?

3 Retour au calme

Regrouper tous les enfants et leur demander ce qu'ils ont aimé ou pas dans cette séance, ainsi que ce qu'ils ont compris. Les laisser s'exprimer librement, transmettre leur ressenti et commenter ce qu'ils ont fait.

Faire un petit bilan : Jouer ensemble, c'est participer à un même jeu et se mettre d'accord. Jouer, ce n'est pas commander : on doit décider tous ensemble.



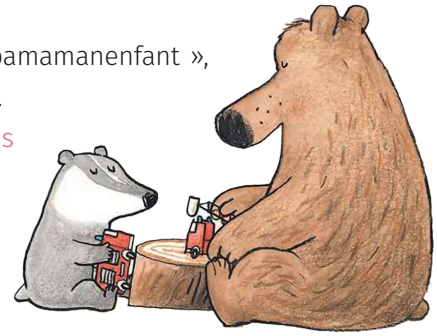
ecoledesloisirsalecole.fr

Demain, c'est moi qui commande ! - Jörg Mühle

SÉANCE 4
Jouer

Cette séance prolonge la précédente. À travers la dispute des animaux et leurs tentatives pour jouer ensemble, qui se terminent par le départ du blaireau, l'album permet d'explorer la place du jeu chez l'enfant. C'est l'objet de cette séance. L'école doit aider l'enfant à passer du jeu solitaire au jeu coopératif.

1 Retour rapide sur l'histoire



À quoi jouent le blaireau et l'ours ?

Quels sont les jeux proposés ? Jeu du « Papamamanenfant », le foot, le memory, jouer à hiberner, cache-cache.

Présenter l'objet de la séance : Nous allons jouer ensemble à la façon de nos trois animaux.

2 Jeu avec ballon

Temps 1 (1 min) – sans règle

Rassembler tous les enfants en salle de motricité et leur dire qu'ils doivent jouer avec le ballon. Lancer alors le ballon au milieu du groupe et laisser jouer un très court moment. À l'issue d'une minute, arrêter le jeu et leur demander ce qu'il se passe.

Tout le monde veut le ballon, on ne peut pas jouer, les autres me poussent, etc.

Formuler la conclusion en disant que sans règle on ne peut pas jouer.

Temps 2 (5 min) – avec règle

Les enfants sont en rond. Le but du jeu est de taper dans le ballon pour se faire des passes avec les pieds. Tous les enfants doivent avoir le ballon une fois. Pas le droit de le garder : il faut tout de suite le faire passer. Refaire un court bilan pour vérifier si cela a été plus facile d'avoir le ballon et de jouer.

3 Jouer à hiberner

Dans la salle de motricité, inviter les enfants à marcher comme un ours, marche déjà vue précédemment. On pourra accompagner la marche d'une musique douce. Au coup de tambourin, c'est l'hiver : on hiberne. Il faut alors s'immobiliser totalement dans sa position. Attendre un temps plus ou moins long selon l'âge des enfants. On peut aussi annoncer que le premier qui bouge sort du jeu et se met sur le côté.

Finir par un petit bilan : Avez-vous aimé le jeu ? Est-ce difficile d'hiberner ? Ennuyeux ?

On peut présenter le jeu traditionnel « 1, 2, 3, soleil ! » qui se pratique en jeux de cour de récréation.

4 Cache-cache

Le jeu de cache-cache plaît beaucoup aux enfants et permet de travailler de nombreuses compétences sociales et motrices. Avec les enfants qui ne savent pas compter, on choisit une courte comptine.

Objectifs

- Jouer ensemble.
- Respecter une règle.
- Attendre son tour.

Temps et mise en place

1 5 à 10 min, en collectif ou en demi-groupe.
2 5 à 10 min, en collectif ou en demi-groupe.
3 5 à 10 min, en collectif ou en demi-groupe.

Matériel

- L'album.
- Une musique douce d'accompagnement.

Apprentissages

- Renforcer ses compétences sociales.
- Apprendre à communiquer et à partager ses émotions.

Expliquer la règle du jeu :

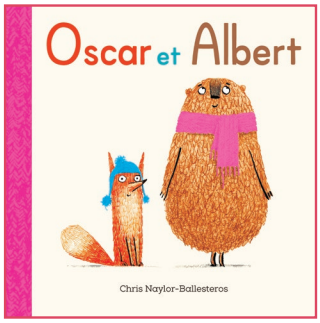
Un enfant est le chasseur, il chante la petite comptine. Pendant ce temps, tout le monde doit se cacher. Quand le chasseur a fini la comptine et qu'il dit « prêt, pas prêt, je pars », tout le monde doit être caché et ne plus bouger.

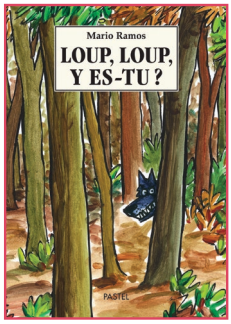
Selon les âges, on allongera plus ou moins les temps de recherche. On encouragera à chercher de bonnes cachettes (sécuritaires) et à se cacher en adoptant différentes positions.

Trouver tous les enfants cachés prend beaucoup de temps, on peut alors adapter en limitant le nombre d'enfants ou en disant un mot magique qui met fin à la recherche.

Le jeu du cache-cache peut se décliner de diverses façons, également avec des objets à cacher et à retrouver.

Un lien peut ensuite être fait avec des albums qui mettent en scène le jeu du cache-cache : *Oscar et Albert* de Chris Naylor-Ballesteros, *Loup, loup y es-tu ?* de Mario Ramos, *Le cache-cache des animaux* de Tomoko Ohmura.







Tous ces jeux ramènent aux occupations traditionnelles de cour de récréation, qui occupent une place essentielle dans le développement de l'enfant et de ses relations humaines. Ils constituent un patrimoine qu'il importe de transmettre pour maintenir une culture enfantine vivante, qui passe de génération en génération tout en s'adaptant. Ces jeux sont un fort levier de développement général pour les enfants, tant sur le plan moteur qu'intellectuel. À l'heure où les écrans et les jeux numériques occupent une place prépondérante, ils prennent une valeur particulière, notamment pour favoriser l'activité physique et sociale. La santé mentale et physique des enfants est un enjeu essentiel.

L'ours est un héros bien connu de la littérature jeunesse, tandis que le blaireau et la belette n'ont pas la même notoriété ! Cette séance s'organise autour de la découverte de ces trois animaux des forêts de notre pays.

1 Présentation de l'activité

Les enfants sont regroupés au coin lecture. L'enseignant explique l'activité : Nous avons lu une histoire avec trois animaux : l'ours, la belette et le blaireau.

Remontrer les marottes de ces trois animaux et questionner les enfants :

Ces animaux existent-ils en vrai ? Qui en a déjà vu ? Est-ce que vous en avez dans votre maison ? Dans l'histoire, les animaux parlent : en vrai, est-ce qu'ils parlent ? Est-ce qu'ils dorment dans des lits ? Est-ce qu'en vrai ils jouent ?

Laisser les enfants répondre librement, puis leur dire que l'on va découvrir ces animaux en vrai.

2 Découverte

L'enseignant explique qu'il a apporté des photos des trois animaux et précise bien que ces animaux existent. Montrer les photos une par une.





Décrire simplement l'animal, poser des questions pour mettre en évidence ce que les enfants croient et savent, puis faire la part des choses entre croyance et savoir. Introduire des connaissances simples sur le physique de l'animal, son régime alimentaire et son lieu de vie. Procéder de la même façon pour les trois animaux. C'est l'enseignant qui raconte ce qu'il y a à savoir. Pour cela, il peut s'appuyer sur les albums documentaires adaptés à l'âge des enfants et les montrer.

Pour conclure, on peut proposer de faire une affiche sur chaque animal, selon l'âge, les informations seront plus ou moins savantes, classées, écrites ou dessinées.

SÉANCE 5

Découvrir trois animaux

Objectif

- Découvrir et connaître la vie de trois animaux : ours, belette et blaireau.

Temps et mise en place

1. 5 min, en groupe.
2. 15 min, en groupe.
3. 5 min, en collectif.

Matériel

- Photos réelles des trois animaux, posters ou tableau numérique pour projeter des photos.
- Les marottes.
- L'album.
- Des albums documentaires.

Apprentissages

- Explorer le monde du vivant.
- Enrichir ses connaissances.
- Distinguer réel et fiction.

OURS	BELETTE	BLAIREAU
Gros, fort – marron, plein de poils ou fourrure – mange des petits fruits, du miel, des poissons, des petits animaux – vit dans la forêt, dans les montagnes en France – dort tout l'hiver (il hiberne) – vit dans une tanière (grotte…)	Très petite – longue, fine – marron et blanche – court très vite – poil court – mange des petits rongeurs, des œufs, des oiseaux, des grenouilles – vit dans les forêts – s'installe dans une tanière, dans un trou, sous les pierres – excellente chasseuse	Blanc et noir – poil long – ne chasse pas – mange des vers, limaces escargots – fouille le sol – vit surtout la nuit – vit en famille dans un terrier, partout dans la campagne

3 Différents jeux

Divers petits jeux peuvent ensuite être organisés pour mémoriser les connaissances.

A. Devinettes : Qui suis-je ?

(À adapter en fonction de l'âge)

- Je dors tout l'hiver dans une grotte, à l'abri.
- Je cours très vite.
- Je sors la nuit pour chercher à manger.
- Je ne chasse pas les animaux que je mange.
- Je suis la plus grande chasseuse de la campagne.
- Je suis omnivore.

B. Dessine ton animal préféré

C. Activités manuelles autour des animaux

Sculpture, création d'habitats pour les animaux…

SÉANCE 6
Memory et puzzle

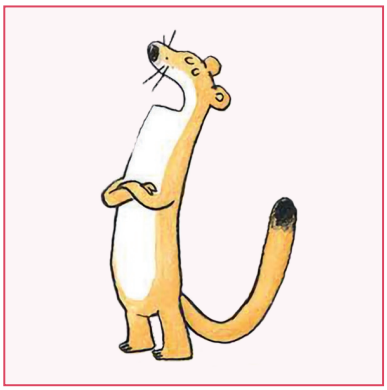
1 Memory

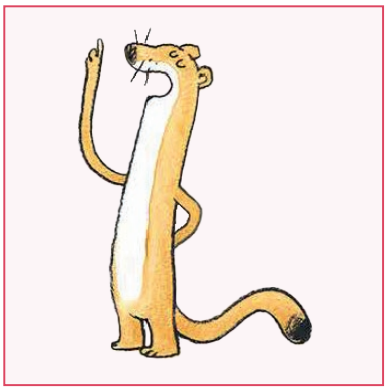
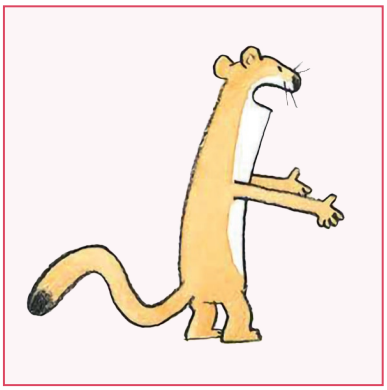
Reproduire les cartes de la page 14 en double et les découper.

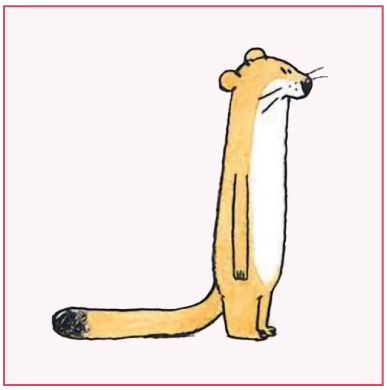
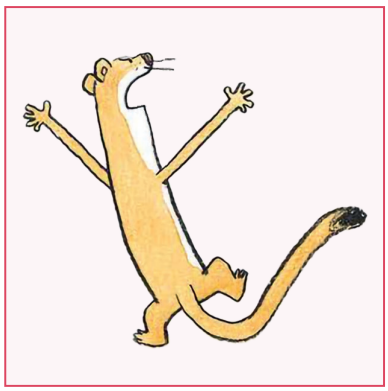
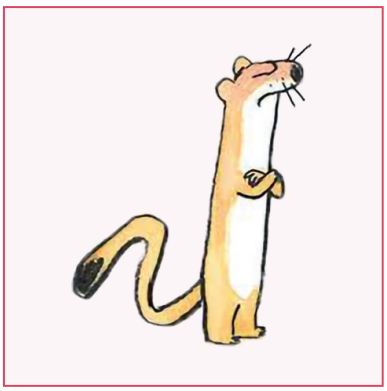
Règle du jeu

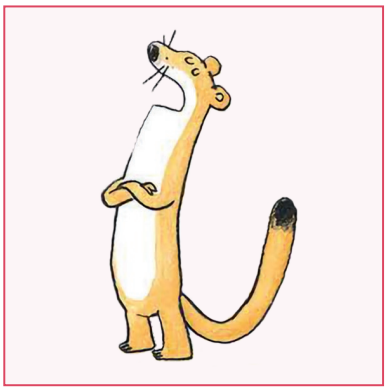
Disposer les 16 cartes face cachée, puis chaque joueur retourne deux cartes en essayant de trouver des paires identiques. Si les cartes retournées sont différentes, elles sont replacées face cachée et il faut tenter de se souvenir de leur emplacement pour les tours suivants.

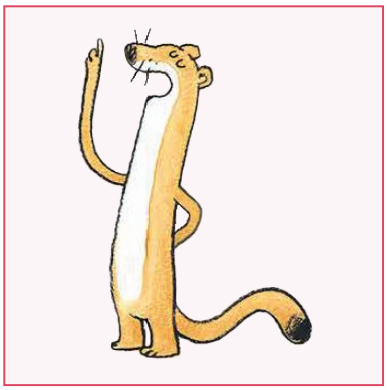
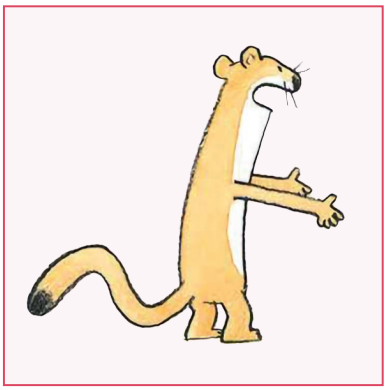
2 Puzzle

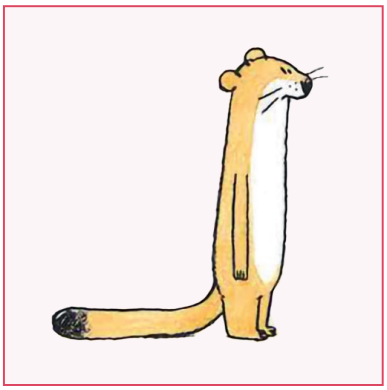
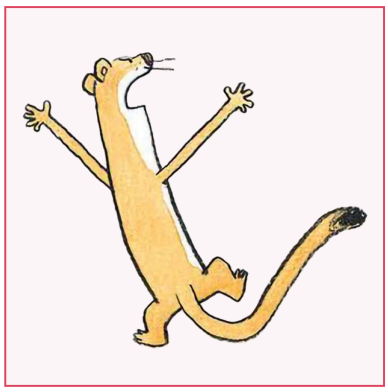
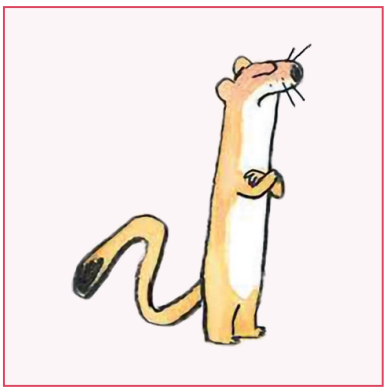




MEMORY

