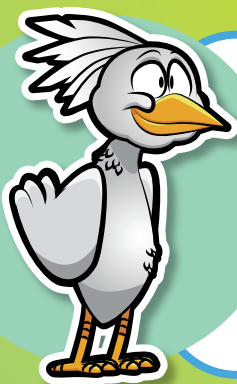




# Réussir, Être Bien, Être Ensemble à la maternelle

ÉDUCATION À LA SANTÉ

exploitation de l'album  
**Timek et le géant qui pleurait**



- ✓ Des repères sur les programmes scolaires et les compétences en éducation à la santé
- ✓ Une séquence d'apprentissage en compréhension et en éducation à la santé
- ✓ Des propositions pour organiser la classe
- ✓ Des albums en réseau





## TÉMOIGNAGE

« L'histoire de Timek est accessible à tous les élèves (PS-MS-GS). L'histoire du petit garçon qui rêve et rencontre des animaux qui le guident leur a beaucoup plu.

L'approche des émotions via le géant qui pleure a également suscité leur intérêt. »

Charline, PS-MS-GS,  
école de Tingeting, Lifou

Dans le cadre du dispositif REBEE Maternelle, nous avons choisi l'album calédonien « Timek et le géant qui pleurait » de Bernard Berger pour développer les compétences en santé des élèves.

Cet album raconte l'histoire d'un jeune calédonien, Timek, qui part à la rencontre d'un géant qui n'arrête pas de verser des larmes.

En lien avec les programmes scolaires, la progression que nous proposons permettra en particulier de mobiliser le langage dans toutes ses dimensions; d'agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques tout en explorant le monde calédonien. Il s'agit d'un support très complet pour des activités de classe visant le développement de compétences nécessaires à la santé dans les domaines de la connaissance de soi (capacité à se connaître, identifier ses qualités et ses limites, reconnaître ses émotions...), l'autonomie (capacité à prendre du recul, à gérer ses émotions, son stress, le risque...), la communication (capacité à bâtir des relations respectueuses, à comprendre d'autres points de vue, à identifier les émotions des autres...), l'appartenance (capacité à connaître, comprendre et prendre place au sein de son environnement social et culturel, identifier l'importance des relations intergénérationnelles, la place du rêve et de la parole...), la sollicitation des personnes autour de nous (capacité à reconnaître et solliciter à bon escient les personnes ...), l'enracinement (capacité à connaître son environnement physique, identifier le rôle de chacun dans la création d'environnements favorables à la santé...).

Le présent document est le fruit d'un travail associant cadres de la DENC et de l'Agence Sanitaire et Sociale, enseignants des écoles maternelles de Nouvelle-Calédonie et équipe de la chaire UNESCO Éducation et Santé. Les activités ont été testées en classe et des va-et-vient entre les écoles maternelles et l'équipe du dispositif REBEE ont permis de s'assurer du caractère opérationnel sur le terrain de la démarche proposée. Ce livret met ainsi à la disposition des enseignants l'ensemble des éléments nécessaires à la mise en œuvre (déroulement, consignes...) d'une progression autour de cet album. Chacun pourra les mobiliser à sa façon dans le contexte d'enseignement qui est le sien.

# Table des matières

<b>1. Des éléments sur l'éducation à la santé en maternelle</b> .....	4
1.1 Aborder la question de la santé du point de vue éducatif .....	4
1.2 La santé, un concept pluriel .....	4
1.3 Les déterminants de la santé et le rôle de l'école .....	4
1.4 L'éducation à la santé est l'une des composantes de l'éducation du citoyen d'aujourd'hui et de demain .....	5
1.5 Les compétences visées .....	5
<b>2. Des repères sur les compétences en santé et les programmes scolaires</b> .....	7
2.1 Les compétences en santé pouvant être développées avec « Timek et le géant qui pleurait » .....	7
2.2 Les domaines d'apprentissage abordés dans le parcours Rebee « Timek et le géant qui pleurait » .....	8
1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions .....	8
2- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique .....	8
3- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques .....	8
4- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée .....	8
5- Explorer le monde .....	8
6- Découvrir les éléments fondamentaux de la culture kanak .....	8
<b>3. Lecture de l'album façon Kamishibai</b> .....	9
Tableau synoptique des séances d'apprentissage autour de l'album .....	9
Cartes « vocabulaire » et <i>memory</i> .....	10
<b>3.1 Séance 1 : Découvrir la situation de départ</b> .....	11
1- Recentration .....	12
2- Observer la scène 1 .....	12
3- Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire .....	13
4- Lire et raconter la scène 1 .....	14
5- Utiliser le vocabulaire appris .....	14
6- Activités en lien avec la santé .....	14
7- Prolongement « Explorer le monde » .....	17
<b>3.2 Séance 2 : La tortue et la lune rencontrent le géant</b> .....	17
1- Recentration .....	17
3- Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire .....	18
4- Lire et raconter la scène 2 .....	18
5- Observer la scène 3 .....	19
6- Lire et raconter la scène 3 .....	19
7- Utiliser le vocabulaire appris .....	20
8- Activités en lien avec la santé .....	20
9- Prolongement « Explorer le monde » .....	21
<b>3.3 Séance 3 : Un nouveau personnage : Timek</b> .....	26
1- Recentration .....	26
2- Observer la scène 4 .....	26
3. Lire et raconter la scène 4 .....	27
4-. Observer la scène 5 .....	27
5- Lire et raconter la scène 5 .....	28
6- Observer la scène 6 .....	28
7- Lire et raconter la scène 6 .....	29

8- Utiliser le vocabulaire appris .....	29
9- Activités en lien avec la santé .....	29
10- Prolongement « Explorer le monde » .....	32
<b>3.4 Séance 4 : Quand Timek rencontre le géant</b> .....	33
1- Recentration .....	33
2- Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire .....	33
3- Observer la scène 7 .....	35
4- Lire et raconter la scène 7 .....	35
5- Observer la scène 8 .....	36
6- Lire et raconter la scène 8 .....	36
7- Observer la scène 9 .....	37
8- Lire et raconter la scène 9 .....	37
9- Utiliser le vocabulaire appris .....	37
10- Activités en lien avec la santé .....	38
11- Prolongements .....	40
<b>3.5 Séance 5 : Quand le géant ne pleure plus</b> .....	41
1- Recentration .....	41
3- Observer la scène 10 .....	43
4- Lire et raconter la scène 10 .....	43
5- Observer la scène 11 .....	44
6- Lire et raconter la scène 11 .....	44
7- Utiliser le vocabulaire appris .....	44
8- Activités en lien avec la santé .....	45
9- Prolongement « Explorer le monde » .....	45
<b>3.6 Séance 6 : Quand Timek comprend son rêve</b> .....	46
1- Recentration .....	46
2- Continuer à mettre du vocabulaire en mémoire .....	46
3- Observer la scène 12 .....	47
4- Lire et raconter la scène 12 .....	48
5- Observer la scène 13 .....	48
6- Lire et raconter la scène 13 .....	48
7- Utiliser le vocabulaire appris .....	49
8- Activités en lien avec la santé .....	49
9- Prolongement « Explorer le monde » .....	51
<b>4. Evaluation : relie chaque dessin du géant à la bonne expression</b> .....	51
<b>5. Des propositions pour organiser la classe</b> .....	52
<b>5.1 Atelier arts plastiques</b> .....	52
<b>5.2 Atelier dessins</b> .....	52
<b>5.3 Atelier lecture</b> .....	52
<b>5.4 Atelier pré-écriture</b> .....	52
<b>5.5 Atelier motricité</b> .....	53
<b>5.6 Parcours les yeux bandés guidé par un camarade</b> .....	53
<b>5.7 Atelier manipulation</b> .....	53
<b>6. Des albums en réseau</b> .....	55

## 1. Des éléments sur l'éducation à la santé en maternelle

### 1.1 Aborder la question de la santé du point de vue éducatif

Le dispositif « Réussir, Être Bien, Être Ensemble » aborde la santé du point de vue de l'éducation et pas de la médecine. En effet, il s'agit d'intervenir non pas en réponse à une demande ou du fait d'une maladie mais bien de s'adresser à des élèves de maternelle qui, pour la très grande majorité d'entre eux, vont bien. L'enjeu est donc de mettre en œuvre des activités pédagogiques visant à développer chez tous les élèves la capacité à prendre en charge leur propre santé de façon autonome et responsable au sein de l'environnement, du contexte social, religieux et culturel qui est le leur.

### 1.2 La santé, un concept pluriel

Le concept de santé est pluridimensionnel et cache sous une apparence de consensus, une **large diversité** d'expériences et de significations. Il est en effet très loin d'être univoque, sa perception diffère largement non seulement d'une **culture** à l'autre, d'un **groupe social** à l'autre, d'une **personne** à l'autre mais aussi pour une même personne **d'une période à l'autre de son existence**.

La santé présente **diverses dimensions** irréductibles : physique, émotionnelle, sociale et culturelle, spirituelle, environnementale. Ces différentes dimensions ont des caractéristiques et une importance variée selon les personnes et les groupes humains. Plus profondément, il est question de rapport au monde, de sens donné aux événements. La santé ne peut se penser indépendamment de tout ce qui fait l'existence humaine dans ses **rapports à soi, aux autres et à l'environnement**. Pour éduquer à la santé, il est nécessaire de considérer l'individu comme un sujet enraciné dans une histoire, un temps, un lieu.

En Nouvelle-Calédonie, la richesse de la **diversité culturelle** conduit à la coexistence d'une large variété de rapport à la santé. L'existence ou non d'un dualisme corps esprit, la signification donnée aux maladies, la place de la santé dans la vie sociale contribue à façonner la relation que chacun, communauté ou individu, entretient avec la santé. Loin des caricatures qui tendent à opposer des visions mystiques et organiques de la maladie, il s'agit d'une myriade de nuances qui intègrent différemment les dimensions physique, émotionnelle, sociale et culturelle, spirituelle et environnementale.

En termes d'éducation, l'enjeu est ainsi de **permettre à tous les enfants de construire ce rapport à la santé**, quelle que soit la communauté calédonienne au sein de laquelle ils s'identifient, Kanak, Européens, Wallisiens et Futuniens, Polynésiens, Asiatiques ou Métis ne se reconnaissant pas dans ces groupes. Il s'agit, au-delà de l'identification de causalités univoques, de **leur permettre d'identifier les interactions entre les comportements considérés, les spécificités des personnes et de leur histoire et les déterminants environnementaux**.

### 1.3 Les déterminants de la santé et le rôle de l'école

Les données de la recherche montrent que la santé de chacune et chacun est sous l'influence d'un ensemble de facteurs que l'on peut organiser de la façon suivante :

**1. « Facteurs liés au rapport à la santé et au mode de vie personnel »** concerne les représentations de la santé, les comportements et styles de vie personnels, influencés par les modèles qui régissent les relations sociales dans les communautés et dans la société en général. Ces rapports peuvent être favorables ou défavorables à la santé. Les personnes désavantagées ont tendance à montrer une prévalence plus élevée des facteurs comportementaux comme le tabagisme et une alimentation médiocre et feront également face à des contraintes financières plus importantes pour choisir un style de vie plus sain.

**2. « Réseaux relationnels et communautaires »** comprend les influences sociales et collectives : l'ancrage dans une communauté, une culture, la présence ou l'absence d'un soutien mutuel dans le cas de situations défavorables. Ces interactions sociales et ces pressions des pairs influencent les comportements individuels de façon favorable ou défavorable.

**3. « Facteurs liés aux conditions de vie »** se rapporte à l'accès aux services et aux équipements essentiels : eau, habitat, services de santé, nourriture, éducation ainsi que le rapport à l'environnement local. Dans cette strate, les conditions d'habitat plus précaires, l'exposition

aux conditions de travail plus dangereuses et stressantes et un accès médiocre aux services créent des risques différentiels pour les personnes socialement désavantagées.

**4. « Conditions socio-économiques, culturelles et environnementales »** qui englobent les facteurs qui influencent la société dans son ensemble. Ces conditions, comme la situation économique du pays ou du territoire, le contexte social et économique, le marché du travail ont une incidence sur tous les autres déterminants. Le niveau de vie atteint dans une société, peut par exemple influencer sur les possibilités d'un logement, d'un emploi et d'interactions sociales, ainsi que sur des habitudes en matière d'alimentation et de consommation des boissons. Ils ne sont pas abordés directement dans le dispositif.

Si l'école maternelle n'agit pas sur tous les déterminants de la santé, elle est en interaction avec une large part d'entre eux. Son action passe à la fois via les enseignements dispensés et la vie à l'école. Elle ne constitue en rien une « baguette magique » qu'il suffirait d'activer efficacement pour changer massivement les comportements individuels. L'école est l'une des expériences qui apporte une contribution propre au **développement de la personne**. Cette expérience est appelée à s'articuler avec celles des autres lieux d'éducation qu'il s'agisse de la famille, des pairs, de la vie spirituelle, culturelle ou sportive... C'est en articulation avec l'éducation familiale, en référence à la distinction sphère publique / sphère privée qu'est pensée l'éducation à la santé à l'école. Elle est centrée sur ce qui est commun, sur l'ouverture à la diversité culturelle, l'éducation des citoyens et le vivre ensemble.

#### **1.4 L'éducation à la santé est l'une des composantes de l'éducation du citoyen d'aujourd'hui et de demain**

La légitimité de l'éducation à la santé à l'école ne se fonde pas en premier lieu sur la référence aux problèmes de santé mais en termes de **construction de compétences** visant à permettre à la personne de faire des choix éclairés et responsables. Pour que les personnes puissent prendre en charge leur santé individuellement collectivement, il est nécessaire que des connaissances soient acquises, mais ce n'est pas suffisant, il est indispensable d'être en capacité de choisir, de mettre à distance la pression des stéréotypes. C'est bien le rôle de l'école que de mettre en œuvre des activités visant, par exemple, à dire la loi, transmettre des connaissances, connaître et être capable d'accéder aux ressources sanitaires et sociales, développer la confiance en soi ou la capacité à résister à l'emprise des médias et des pairs. Il s'agit de permettre aux élèves de s'approprier les moyens de construire leur propre liberté comme personne et comme citoyen... c'est-à-dire d'éduquer à la citoyenneté. C'est bien la personne et son émancipation qui est au cœur de l'éducation à la santé à l'école.

À l'école, la santé est ainsi perçue comme une ressource de la vie quotidienne et non un but en soi. Elle n'est pas un état mais un **essai d'équilibre**. Il s'agit de permettre à chacun de « vivre une vie possible pour soi dans son environnement physique, culturel ». C'est un concept positif mettant en valeur les ressources environnementales, culturelles, sociales et individuelles (OMS, 1986). Loin d'une démarche de transmission de règles intangibles définies une fois pour toute, ou de contribution à l'émergence d'un nouvel ordre moral issu de la « culture citadine occidentale globalisée » et qui devrait s'imposer aux « iliens », aux « classes populaires », aux « ruraux », aux « peuples indigènes »..., il s'agit de la **construction progressive d'un rapport autonome et responsable à la santé**. L'enjeu est donc de proposer à tous les enfants des balises, des repères en matière de santé. L'insistance sur le « tous » les élèves est liée à l'attention particulière portée à ceux qui présentent une vulnérabilité liée à un handicap, leur situation sociale ou de santé.

#### **1.5 Les compétences visées**

Toutes les disciplines scolaires contribuent à l'éducation à la santé des enfants. Sur la base des données relatives aux déterminants de la santé en Nouvelle-Calédonie, les compétences à développer ont été organisées autour de trois pôles relatifs à la construction des rapports à soi, aux autres et à l'environnement :

##### **RAPPORT À SOI**

**1. Connaissance de soi** : capacité à se connaître, identifier ses qualités et ses limites, reconnaître ses émotions

**2. Autonomie** : capacité à prendre du recul, à gérer ses émotions, son stress, le risque.

**3. Habitudes de vie** : capacité à identifier le lien entre comportements et santé.

**4. Choix** : capacité à faire des choix libres et responsables.

#### RAPPORT AUX AUTRES

**5. Communication** : capacité à bâtir des relations respectueuses, à prendre place dans un groupe, à comprendre d'autres points de vue, à identifier les émotions des autres, à résoudre des conflits.

**6. Esprit critique** : capacité à mettre à distance les pressions sociales, celles des médias, des réseaux sociaux, de la publicité, des pairs, comprendre les enjeux de santé.

**7. Ressources** : capacité à reconnaître et solliciter à bon escient les personnes et structures de soutien en matière sociale et de santé.

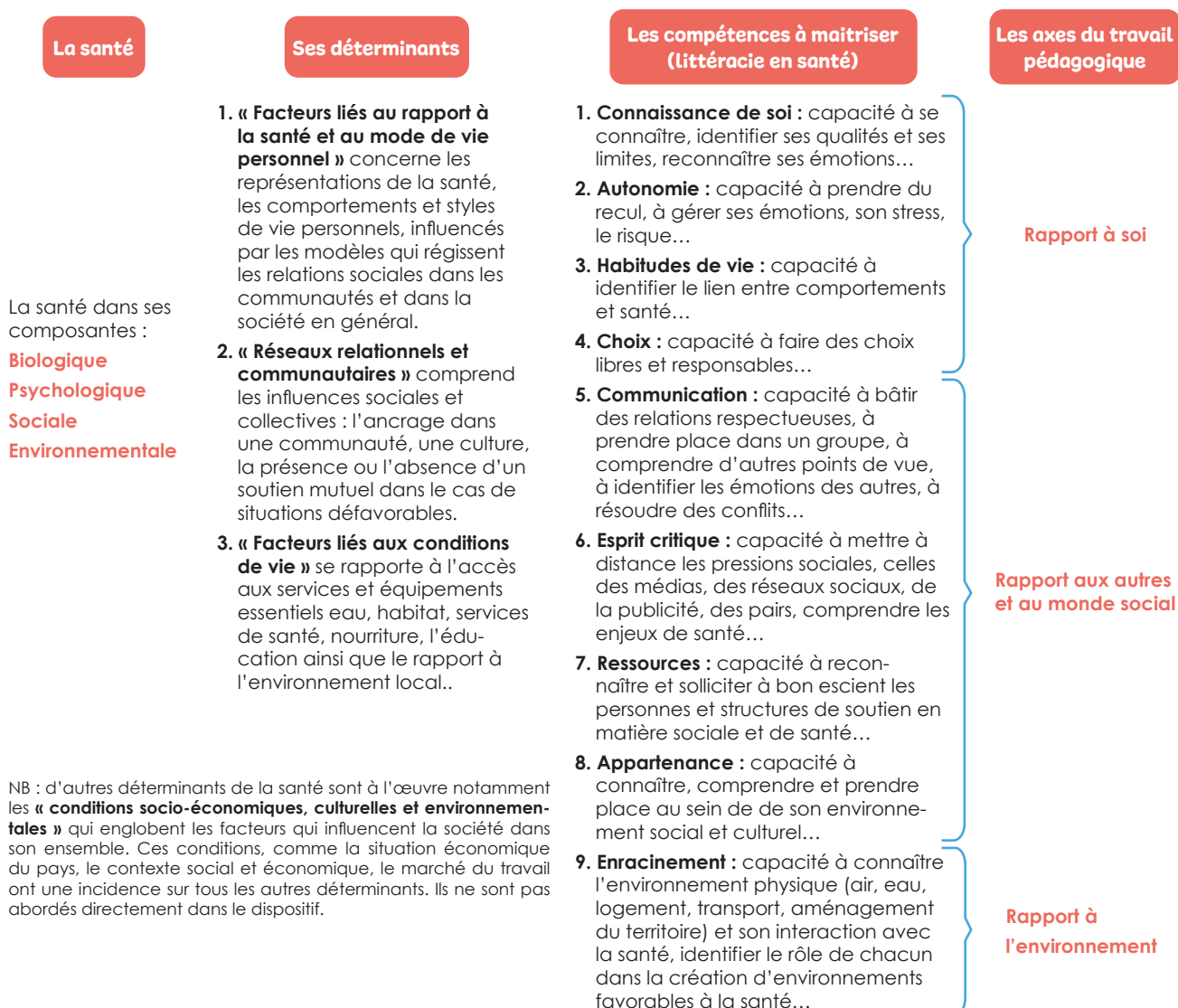
**8. Appartenance** : capacité à connaître, comprendre et prendre place au sein de de son environnement social et culturel.

#### RAPPORT À L'ENVIRONNEMENT

**9. Enracinement** : capacité à connaître l'environnement physique (air, eau, logement, transport, aménagement du territoire) et son interaction avec la santé, identifier le rôle de chacun dans la création d'environnements favorables à la santé.

### La démarche d'élaboration des compétences à maîtriser par les élèves calédoniens

Les activités proposées ici contribuent à développer ces compétences en petite, moyenne et grande sections de maternelle.



## 2. Des repères sur les compétences en santé et les programmes scolaires

### 2.1 Les compétences en santé pouvant être développées avec « Timek et le géant qui pleurait ».

Le tableau suivant détaille quelles sont les compétences santé du projet Rebee visées par les activités proposées au cours des séances et dans les différents espaces de la classe.

Compétences en santé		Re-centration	SÉANCES						Propositions pour organiser la classe
			1	2	3	4	5	6	
<b>Facteurs liés au rapport à la santé et au mode de vie personnel</b>	Connaissance de soi <sup>1</sup>								
	Autonomie <sup>2</sup>								
	Habitudes de vie <sup>3</sup>								Activité « Mais que fait la roussette en pleine journée ? »
	Choix <sup>4</sup> ?								
<b>Réseaux relationnels et communautaires</b>	Communication <sup>5</sup>								Espace bibliothèque
	Appartenance <sup>6</sup>								
	Ressources <sup>7</sup>								Espace bibliothèque
	Esprit critique <sup>8</sup>								
<b>Facteurs liés aux conditions de vie</b>	Enracinement <sup>9</sup>								Connaitre son environnement proche : Explorer le monde du vivant (mouette, tortue, cocotier, crabe, pin colonnaire...)



<sup>1</sup> **Connaissance de soi** : capacité à se connaître, identifier ses qualités et ses limites, reconnaître ses émotions...

<sup>2</sup> **Autonomie** : capacité à prendre du recul, à gérer ses émotions, son stress, le risque...

<sup>3</sup> **Habitudes de vie** : capacité à identifier le lien entre comportements et santé...

<sup>4</sup> **Choix** : capacité à faire des choix libres et responsables...

<sup>5</sup> **Communication** : capacité à bâtir des relations respectueuses, à prendre place dans un groupe, à comprendre d'autres points de vue, à identifier les émotions des autres, à résoudre des conflits...

<sup>6</sup> **Esprit critique** : capacité à mettre à distance les pressions sociales, celles des médias, des réseaux sociaux, de la publicité, des pairs, comprendre les enjeux de santé...

<sup>7</sup> **Ressources** : capacité à reconnaître et solliciter à bon escient les personnes et structures de soutien en matière sociale et de santé...

<sup>8</sup> **Appartenance** : capacité à connaître, comprendre et prendre place au sein de son environnement social et culturel...

<sup>9</sup> **Enracinement** : capacité à connaître l'environnement physique (air, eau, logement, transport, aménagement du territoire) et son interaction avec la santé, identifier le rôle de chacun dans la création d'environnements favorables à la santé...

## 2.2 Les domaines d'apprentissage abordés dans le parcours Rebee « Timek et le géant qui pleurait »

Les éléments suivants sont extraits du Programme du cycle des apprentissages premiers (cycle 1) Petite, moyenne et grande section de maternelle, **Délibération n°127 du 13 janvier 2021** portant sur l'organisation de l'enseignement primaire de la Nouvelle-Calédonie.

### 1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Oser entrer en communication
- Comprendre et apprendre
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique
- Écouter de l'écrit et comprendre

### 2- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

### 3- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix
- Dessiner
- Jouer avec sa voix

### 4- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position

### 5- Explorer le monde

- Représenter l'espace
- Découvrir différents milieux
- Découvrir le monde vivant

### 6- Découvrir les éléments fondamentaux de la culture kanak

- La case
- La langue et la parole



### 3. Lecture de l'album façon Kamishibai

Le Kamishibai peut être imprimé en format A3 à partir du lien :



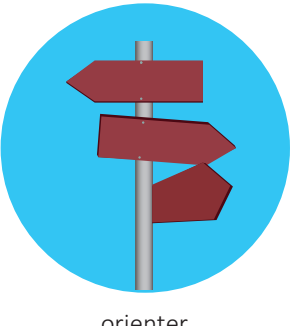






<https://rebee.chaireunesco-es.org/wp-content/uploads/2021/02/Kamishibai-Geant-qui-pleurait.pdf>

#### Tableau synoptique des séances d'apprentissage autour de l'album

Les séances	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Activités en lien avec la santé
<b>1</b> <b>Découvrir la situation de départ</b> <b>Scène 1</b>	Travail sur l'image, les personnages et le décor représentés Activités langagières autour de la tristesse, de l'amitié, de la solitude Vocabulaire : géant, mouette, regagner, sanglots	Recentration Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
<b>2</b> <b>La tortue et la lune rencontrent le géant</b> <b>Scènes 2 &amp; 3</b>	Travail sur l'image, les personnages et le décor représentés Activités langagières autour de l'écoute, de la communication et de l'empathie Vocabulaire : consoler, plonger dans le noir.	Recentration Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
<b>3</b> <b>Un nouveau personnage : Timek</b> <b>Scènes 4,5 &amp; 6</b>	Travail sur l'image, les personnages et le décor représentés. Activités langagières autour de l'identité, de ce qui est commun et de ce qui est différent en chacun de nous, du réconfort.	Recentration Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
<b>4</b> <b>Quand Timek rencontre le géant</b> <b>Scènes 7, 8, 9</b>	Travail sur l'image, les personnages et le décor représentés. Activités langagières autour du réconfort et de l'environnement calédonien, de la capacité à s'orienter. Vocabulaire : orienter, aube, surprise - étonné, cesser, minuscule.	Recentration Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
<b>5</b> <b>Quand le géant ne pleure plus</b> <b>Scènes 10, 11</b>	Travail sur l'image, les personnages et le décor représentés. Activités langagières autour de la peur, de la façon de vivre avec ses émotions, du caractère normal de celles-ci. Vocabulaire : intimidé, magicien, sorcier.	Recentration Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
<b>6</b> <b>Quand Timek comprend son rêve</b> <b>Scènes 12,13</b>	Travail sur l'image, les personnages et le décor représentés. Activités langagières autour du chagrin et de la joie, de l'ancrage familial. Vocabulaire : se noyer dans son chagrin, tristesse, peines.	Recentration Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. Être capable de reconnaître et solliciter à bon escient les personnes et structures de soutien en matière sociale et de santé. Être capable de se repérer dans son environnement.

## Cartes « vocabulaire » et memory

À imprimer/photocopier en double exemplaire, à coller sur un carton et découper pour faire les activités proposées.

 <p>un géant</p>	 <p>une mouette</p>	 <p>regagner</p>	 <p>des sanglots</p>
 <p>consoler</p>	 <p>plonger dans le noir</p>	 <p>orienter</p>	 <p>l'aube</p>
 <p>surpris-étonné</p>	 <p>cesser</p>	 <p>minuscule</p>	 <p>être intimidé</p>
 <p>un magicien</p>	 <p>un sorcier</p>	 <p>un sorcier</p>	 <p>un chagrin</p>
 <p>la tristesse</p>	 <p>la joie</p>	 <p>le géant</p>	 <p>Timek</p>

### 3.1 Séance 1 : Découvrir la situation de départ

<b>Domaines</b>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions*
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
	Explorer le monde : Découvrir le monde vivant
<b>Compétences en santé</b>	Rapport à soi : <b>connaissance de soi</b> , autonomie, habitudes de vie, choix.
	Rapport aux autres : communication, appartenance, ressources, esprit critique.
	Rapport à l'environnement : <b>enracinement</b> .
<b>Objectifs santé</b>	<p>Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe.</p> <p><i>Pour chaque séance, l'enseignant sera attentif au respect des règles d'écoute et de prise de parole au sein du groupe. Cela participera à développer à la fois le respect d'autrui mais aussi l'estime de soi de chaque enfant. Féliciter régulièrement les enfants pour leur écoute attentive et chaque fois qu'ils prennent la parole en respectant les règles établies par l'enseignant dans sa classe.</i></p> <p>Être capable de manifester de la confiance en soi.</p> <p>Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p>

\* Les compétences clés développées dans cette séance sont en bleu

Pour ce conte, nous avons choisi une présentation sous forme de Kamishibai. Le Kamishibai<sup>10</sup> est une technique de narration basée sur des images qui défilent dans un butaï, un petit castelet en bois ou en carton, à trois portes. Le recto des planches, tourné vers le public, est réservé à l'illustration, le verso au texte conté. Vous pouvez imprimer le document disponible en suivant le lien :

<https://rebee.chaireunesco-es.org/wp-content/uploads/2021/02/Kamishibai-Geant-qui-pleurait.pdf>

(Choisir Impression Recto Verso – Retourner les pages sur le plus petit côté)

C'est pourquoi, nous ne commencerons pas par l'étude de la couverture afin que les élèves découvrent progressivement les personnages de cette fable du caillou. Si vous n'utilisez pas les planches du Kamishibai, nous vous recommandons de dissimuler la couverture de l'album en la couvrant d'un papier opaque, au moins jusqu'à la 4<sup>e</sup> séance. La démarche suivie ici s'écartera donc de celle de la méthode Narramus dans le sens où l'on a choisi ici de commencer par observer l'iconographie de chaque page avant de donner le vocabulaire puis de lire et comprendre le texte.

Il est également possible d'utiliser un vidéoprojecteur pour présenter les images.



#### TÉMOIGNAGE

« Je n'ai pas de kamishibai, j'ai donc préparé un Powerpoint avec les images. J'ai utilisé le vidéoprojecteur et non le kamishibai car les élèves sont habitués à la découverte du vocabulaire en amont via le vidéoprojecteur.

Concernant 'les images-vocabulaire', je suis restée fidèle aux images proposées, il n'y a pas eu de difficultés particulières. »

Charline, PS-MS-GS,  
école de Tingeting, Lifou

<sup>10</sup> Voir définition sur <https://kamishibais.com/content/10-qu-est-ce-qu-un-kamishibai>

## 1- Recentracion

Quelques minutes suffisent pour donner du sens à l'apprentissage et fédérer l'intérêt des enfants. La recentration a pour objectif de créer une ambiance, un cadre d'apprentissage en lien avec la thématique REBEE abordée dans l'album.

**Proposer** aux élèves de s'asseoir en tailleur en demi-cercle, le buste droit, les épaules détendues, le regard convergent vers l'enseignant, les mains posées à plat sur les genoux. Lorsque l'on est bien installé, **s'écouter respirer** calmement, sentir l'air frais qui rentre dans les narines puis l'air plus chaud qui en ressort.

Après 4 ou 5 mouvements respiratoires, **expliquer** l'objectif de cette activité de classe sans donner le titre de l'album :

« On va découvrir ensemble une nouvelle histoire. On va travailler longtemps sur cette histoire pour que vous la compreniez bien et pour qu'à la fin, quand on aura beaucoup travaillé, vous soyez capables de la raconter à vos parents et à votre famille ». Attention à ne pas donner le titre tout de suite !

## 2- Observer la scène 1

**Afficher la scène 1** de l'histoire et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire où se passe l'histoire ? ». L'histoire se passe sur une plage, on voit le sable clair, l'eau bleue du lagon, les herbes sèches, les cocotiers, des arbustes, la montagne, des oiseaux de mer et un homme assis sur le bord. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Demander** à un autre élève de décrire le personnage. **Dire** « 'Prénom', peux-tu me décrire ce personnage ? ». Le personnage est assis, il a le visage coloré (de la peinture ? un masque ?), les cheveux ébouriffés ou avec des dreadlocks, il n'a pas beaucoup de vêtements. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Attirer l'attention sur les gouttes.** **Dire** « Qu'est-ce qui se passe ? Que veulent dire ces gouttes d'eau ? ». Le personnage pleure ou peut-être a-t-il chaud et il transpire. La bouche vers le bas ne le montre pas heureux (Inviter les élèves à imiter la mimique du personnage, à prendre

un air malheureux avec leur bouche). **En déduire** que le personnage doit pleurer (ou qu'il ne supporte pas la chaleur).

**Dire** : « 'Prénom', peux-tu me dire pourquoi il pleure ? Sinon dans quelles situations pleure-t-on ? » On pleure quand on chute, on tombe, que l'on s'est fait mal (= douleur physique). On peut aussi pleurer quand on est triste, malheureux, qu'on ne sent pas bien (= douleur morale).

**Dire** : « Pour savoir pourquoi il pleure, je vais vous raconter l'histoire. » Enchaîner directement avec le paragraphe suivant.

### 3- Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire

**Dire** : « Mais, dans cette histoire, il y a des mots nouveaux pour vous, ou difficiles. Il faut apprendre ce qu'ils veulent dire pour pouvoir comprendre l'histoire. Aujourd'hui, vous allez tous ouvrir une petite boîte dans votre mémoire (faire semblant d'ouvrir une boîte) : on dira que c'est la boîte dans laquelle vous rangerez toutes les expressions et tous les mots nouveaux en lien avec cette histoire. »

Montrer et expliquer le pictogramme représentant la boîte.

« Chaque fois que vous verrez cette image, vous saurez que vous allez apprendre de nouveaux mots ou de nouvelles expressions. »



un géant

**Afficher** l'image « un géant », la nommer.

**Dire** : « Un géant est un homme très très très grand. Dans les histoires, les géants dépassent souvent les arbres, les maisons et parfois même les montagnes. »

**Cacher** l'image et **demandeur** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'un géant' ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



une mouette

**Afficher** l'image « une mouette », la nommer.

**Dire** : « Une mouette est un oiseau de mer. En Nouvelle-Calédonie, on peut voir la mouette argentée, appelée aussi mouette australienne. »

**Cacher** l'image et **demandeur** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'une mouette' ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



regagner

**Afficher** l'image « regagner », la nommer.

**Dire** : « Regagner signifie revenir, retourner à sa place, retourner d'où l'on vient. Par exemple, si l'un de vous se lève et va jouer dans un espace de la classe je peux lui demander de regagner sa place. »

**Cacher** l'image et demander aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'regagner' ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



des sanglots

**Afficher** l'image « des sanglots », la nommer.

**Dire** : « Les sanglots sont des pleurs avec des hoquets. Quelqu'un qui sanglote exprime généralement sa peine, sa tristesse ou sa douleur. »

**Cacher** l'image et **demandeur** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'Les sanglots' ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.

**Récapituler** en montrant une nouvelle fois toutes les images et en invitant les élèves à les nommer.

**Expliquer** : « Je vais afficher les images des expressions et des mots que vous venez d'apprendre. Mais attention ! Vous n'avez pas le droit de dire leur nom avant que je donne le signal. Quand je le donnerai, vous devrez tous dire le mot, ensemble, le plus doucement possible, en chuchotant. »

**Présenter la boîte « mémoire des mots »** aux élèves. Elle pourra être décorée au fur et à mesure des séances en collant les nouveaux personnages. Pour cette première séance, il y aura donc le géant et la mouette. Leur expliquer qu'on y mettra les images de tous les mots et de toutes les expressions appris en travaillant sur cette histoire.

Donner une image à un élève, lui demander de la nommer puis de la mettre dans la boîte. Procéder de la même manière avec toutes les autres cartes.

Laisser la boîte en accès libre dans la classe pour que les élèves puissent jouer avec les cartes au moment des jeux libres : les nommer, les décrire, les trier, les classer...

#### 4- Lire et raconter la scène 1

**Lire le texte** en laissant la scène 1 affichée (présentation kamishibai).

Sur une île, un géant passait son temps à pleurer.

Une mouette, qui passait par là, s'en inquiéta : « Pourquoi pleures-tu ? Tu n'as pas d'amis pour t'amuser ? »

« Non... Non... dit le géant. J'aime être seul ! »

La mouette, qui voyageait toujours avec ses copines, ne pouvait pas comprendre. Alors elle repartit dans le ciel rejoindre ses amies.

**Demander** « Qui est ce personnage ? » Un géant. « Sait-on pourquoi il pleure ? » Non. « Est-ce parce qu'il n'a pas d'amis ? Parce qu'il est tout seul ? » Non. « Qui parmi vous préfère être seul ? Qui préfère être avec ses copains et ses copines ? Pourquoi ? » Laisser les élèves s'exprimer en veillant à l'écoute mutuelle, au respect des réponses et des préférences d'autrui.

#### 5- Utiliser le vocabulaire appris

- **Jouer avec le vocabulaire appris**

Utiliser le jeu de memory. Sélectionner les mots déjà appris. Jouer avec les élèves par petits groupes et prononcer le nom de chaque carte retournée.

- **Raconter de mémoire l'histoire**

Faire raconter à l'aide-maternelle ou à l'enseignante le début de l'album par chaque élève individuellement pendant un temps d'activités individuelles.

#### 6- Activités en lien avec la santé

Rien n'impose de faire toutes les activités suivantes, ni de les enchaîner immédiatement après la séance « Langage ». Elles pourront être proposées sur un autre créneau horaire de l'emploi du temps de la classe. C'est à l'enseignant de planifier sur une semaine de classe ou une période la programmation autour de l'album « Timek et le géant qui pleurait ».

Un travail sur les émotions<sup>11</sup> ? peut être mené en lien avec les domaines d'apprentissage « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques » et « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques ».



### TÉMOIGNAGE

« Concernant les activités en lien avec la santé, j'ai exploré plusieurs pistes sur le thème des émotions :

- fabrication d'un imagier collectif de nos émotions (avec photos des élèves et pictogrammes)

- pour les plus grands : recherche des émotions à travers des œuvres (peintures, sculptures)

- discussion sur une émotion en particulier où chacun peut s'exprimer et donner un exemple qu'il a vécu (tristesse, joie, étonnement, peur).

- chants et danses »

Charline, PS-MS-GS,  
école de Tingeting, Lifou

<sup>11</sup> [https://cache.media.eduscol.education.fr/file/vocabulaire\\_maternelle/13/6/Module\\_4\\_les\\_emotions\\_301136.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/vocabulaire_maternelle/13/6/Module_4_les_emotions_301136.pdf)

## • Exprimer la tristesse par des activités artistiques

1. Oral : Recueillir des causes des tristesses du point de vue des enfants.
2. Pour les plus petits, réaliser un petit livret émotions :  
[https://data.over-blog-kiwi.com/1/04/40/49/20170213/ob\\_c14602\\_photos-exemple-du-livret-emotion-p.pdf](https://data.over-blog-kiwi.com/1/04/40/49/20170213/ob_c14602_photos-exemple-du-livret-emotion-p.pdf)  
Pour les plus grands, rechercher différentes expressions exprimant la tristesse (avoir le cafard, être maussade/peiné/morose, perdre le goût de vivre, avoir du vague à l'âme, être triste comme le ciel noir...). On peut trouver des listes de vocabulaire décrivant les sentiments et les émotions page 22.
3. Arts visuels : recherche dans les albums de littérature jeunesse de la BCD des représentations de personnages tristes pour les reproduire.
4. Rechercher les indices de la tristesse dans un œuvre d'art. Par exemple, Femme au mouchoir de Picasso.

Observer les formes du visage qui traduisent la tristesse :

- les sourcils
- les larmes qui coulent des yeux
- la forme de la bouche
- la taille du nez qui se mouche dans le mouchoir
- la couleur verte qui domine (froide, donne un air de malade/ malaise)
- le fond gris et l'ombre sombre sur le mur



Comparer avec une photo...



...avec le géant qui pleure.

## • Découvrir les gestes qui traduisent l'amitié

À partir d'œuvres artistiques, découvrir les gestes qui traduisent l'amitié.

Voir : <https://arts-plastiques1.webnode.fr/amour-amitie/>

Par exemple : « Deux filles en robe blanche et bleue »



de Paula Modersohn Becker.

- observer l'attitude : bras dessus les épaules, têtes proches, corps proches,
- faire mimer l'attitude,
- demander aux élèves quels sont leurs gestes ou attitudes envers leurs amis/es, copains/copines.

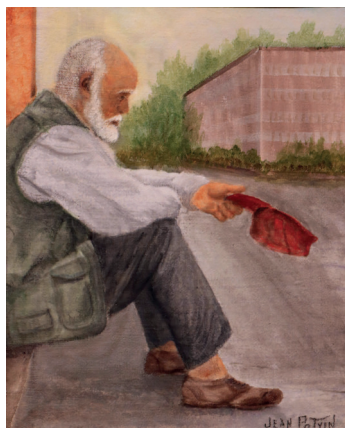
### • Découvrir les attitudes qui traduisent la solitude

À partir d'œuvres artistiques, découvrir les attitudes qui traduisent la solitude.

Voir :

<https://helenecaroline.com/tant-de-solitude/>

<https://www.quebechebdo.com/culture/113122/jean-potvin-tant-de-solitude/>



Par exemple cet homme à la casquette rouge de Jean Potvin,

- que fait-il ? Il mendie, il attend que les gens qui passent lui donnent de l'argent
- où est-il ? dans la rue, assis sur le bord du trottoir
- qui est-il ? un vieil homme
- qu'exprime son visage ? la tristesse, le regard dans le vide, il n'ose pas regarder...
- a-t-il choisi sa solitude ? on ne sait pas, on ne pense pas
- peut-on choisir la solitude : quelques fois quand on est triste, quand l'on veut être tranquille.

### • Exprimer la tristesse par des activités physiques

- Mimer des personnes tristes.

- Pour l'enseignant :

<http://www.petitsateliers.fr/theatre/les-emotions-muettes/>

<https://youtu.be/Gjvdw98HJPo>

### • Exprimer l'amitié par des activités physiques

- Mimer des amis.

- Proposer des jeux de coopération ou d'entraide.

### • Jeu de rôle (GS)

Un élève mime la tristesse et la solitude, deux ou trois autres élèves doivent lui témoigner de l'amitié et le faire sourire.

### • Réalisation d'un album personnalisé des expressions

Les pages seront réalisées au fur et à mesure de l'avancée du récit.

- En haut de la première page, coller l'image de la tête triste du géant

- 1<sup>ère</sup> page « je suis triste quand ... » + photo de l'élève triste (scènes 1,2,3,10).

- 2<sup>ème</sup> page « je suis surpris quand ... » + photo de l'élève étonné (scène 9).

- 3<sup>ème</sup> page « je suis intimidé quand ... » + photo de l'élève intimidé (scène 10).

- 4<sup>ème</sup> « je suis content quand ... » + photo de l'élève content (scène 11).



## TÉMOIGNAGE

« Dans cette séquence, il est pertinent de faire régulièrement "la navette" entre l'histoire et les élèves : par exemple, le fait d'aborder une émotion chez un personnage et de faire le lien avec la vie de l'enfant. »

Charline, PS-MS-GS,  
école de Tingeting, Lifou

## 7- Prolongement « Explorer le monde »

Ce prolongement « Explorer le monde » conduira à travailler le rapport à l'environnement, l'enracinement dans le monde.

### • « Découvrir le monde du vivant »

Apprendre à reconnaître, décrire les mouettes, leur régime alimentaire et leur mode de déplacement ou de reproduction.



## 3.2 Séance 2 : La tortue et la lune rencontrent le géant

<b>Domaines</b>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions*
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
	Explorer le monde : Découvrir le monde vivant
<b>Compétences en santé</b>	Rapport à soi : <b>connaissance de soi</b> , autonomie, habitudes de vie, choix.
	Rapport aux autres : <b>communication</b> , appartenance, ressources, esprit critique.
	Rapport à l'environnement : <b>enracinement</b> .
<b>Objectifs santé</b>	Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

\* Les compétences clés développées dans cette séance sont en bleu

### 1- Recentrage

**Proposer** aux élèves de s'asseoir en tailleur en cercle, le buste droit, les épaules détendues, le regard convergent vers l'enseignant, les mains posées à plat sur les genoux. Lorsque l'on est bien installé, inviter les élèves à **fermer les yeux** pour bien **se souvenir de la scène 1** que l'on a observée ensemble.

**Dire** : « Fermez les yeux, pensez à l'histoire du géant qui pleurait que nous avons commencée 'tel jour'. Souvenez-vous : Un géant est assis sur la plage. Il est seul et il pleure. Ouvrez doucement les yeux. »

Relire le début de l'histoire. Montrer la scène 1 et relire le texte.

2- Observer la scène 2

**Afficher la scène 2 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire où se passe l'histoire ? ». L'histoire se passe sur une plage, on voit une tortue sur le sable clair, l'eau bleue du lagon, les herbes sèches, les cocotiers, une case, et un homme est debout sur le bord, il pleure toujours. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « On ne sait pas encore pourquoi il pleure, je vais vous raconter l'histoire. » Enchaîner directement avec le paragraphe suivant.



### 3- Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire

**Dire** : « Dans la suite de l'histoire, il y a des mots difficiles, des expressions difficiles. Il faut apprendre ce qu'ils veulent dire pour pouvoir raconter l'histoire. Aujourd'hui, vous allez tous ouvrir la petite boîte dans votre mémoire (faire semblant d'ouvrir une boîte) qui s'appelle 'Le géant qui pleurait' dans laquelle vous rangez toutes les expressions et tous les mots nouveaux. On y a déjà mis (montrer les images en même temps) géant, mouette, regagner, sanglots. »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



consoler

**Afficher** l'image « consoler », la nommer

**Dire** : « Consoler c'est soulager quelqu'un qui pleure, qui a du chagrin, qui est malheureux. Souvent, pour consoler quelqu'un on lui fait un câlin. »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'consoler' ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



plonger dans le noir

**Afficher** l'image « plonger dans le noir », la nommer

**Dire** : « Plonger dans le noir une pièce, un endroit signifie qu'il n'y a plus de lumière, qu'il fait nuit. Lorsqu'on éteint la lumière d'une pièce, on la plonge dans le noir. »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'plonger dans le noir' ? On

vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.

**Récapituler** en montrant une nouvelle fois toutes les images et en invitant les élèves à les nommer.

**Expliquer** : « Je vais afficher les images des expressions et des mots que vous venez d'apprendre. Mais attention ! Vous n'avez pas le droit de dire leur nom avant que je donne le signal. Quand je le donnerai, vous devrez tous dire le mot, ensemble, le plus doucement possible, en chuchotant. »

**Présenter la boîte « mémoire des mots » aux élèves.** Leur expliquer qu'on y mettra les images de tous les mots et de toutes les expressions appris en travaillant sur l'album 'Le géant qui pleurait'.

Donner une image à un élève, lui demander de la nommer puis de la mettre dans la boîte. Procéder de la même manière avec toutes les autres cartes.

Laisser la boîte en accès libre dans la classe pour que les élèves puissent jouer avec les cartes au moment des jeux libres : les nommer, les décrire, les trier, les classer...

Les jours passaient et le géant pleurait toujours. Et il pleurait ... et il pleurait...

Une tortue arriva sur la plage pour pondre ses œufs.

Une fois les petits œufs bien cachés sous un tas de sable, elle se dirigea vers le géant.

« Pourquoi pleures-tu ? Parce que tu n'as pas de famille pour te consoler ? »

« Non... non... dit le géant. Ma famille est là-bas et elle aussi pleure de me voir pleurer !

La tortue en fut tout étonnée et elle préféra regagner la mer.

### 4- Lire et raconter la scène 2

**Lire le texte** en laissant la scène 2 affichée. (Présentation kamishibai)

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me dire ce qui se passe ici ? ». Le géant pleure toujours. Il rencontre une tortue qui est venue pondre ses œufs dans le sable. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Demander** à un autre élève : « 'Prénom', peux-tu me dire si le géant a une famille ? Est-ce que sa famille l'a consolé ? ». Le géant a une famille mais elle ne le console pas, elle pleure avec lui. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « On ne sait pas encore pourquoi il pleure, écoutons la suite pour en apprendre davantage. »



### POSSIBILITÉ D'ARRÊTER LA SÉANCE ICI

Si l'attention des élèves diminue, l'enseignant peut reporter à plus tard la lecture suivante.

Il suffira de faire la recentration, le rappel du vocabulaire difficile.

## 5- Observer la scène 3

**Afficher la scène 3 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire où et quand se passe l'histoire ? ». L'histoire se toujours au bord du lagon mais la nuit. On voit le ciel très foncé avec des étoiles et la lune. Le géant est assis, tout seul et il pleure toujours. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Demander** : « À quoi voit-on que le géant ne va pas bien ? ». Il y a bien sûr les larmes, le visage triste, la forme de la bouche, la position assise, les mains sur les genoux, le buste penché en avant au lieu d'être droit et fier.



## 6- Lire et raconter la scène 3

La nuit plongeait l'île dans le noir et le géant pleurait toujours.

Quand la lune se leva pour éclairer le ciel, elle entendit les sanglots du géant.

« Pourquoi pleures-tu ? Parce que tu n'arrives pas à dormir ? »

Le géant dirigea son regard trempé vers le ciel et remarqua la lune.

« Et toi, que fais-tu dans le ciel, au milieu de la nuit ? demanda-t-il. »

**Lire le texte** en laissant la scène 3 affichée (présentation kamishibai).

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu nous dire qui s'étonne de voir pleurer le géant ici ? ». La lune. « Que lui demande-t-elle ? » Comme la mouette et la tortue, la lune demande au géant pourquoi il pleure. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « Nous savons que le géant pleure non pas parce qu'il n'a pas d'amis pour s'amuser, ni parce qu'il n'a pas de famille pour le consoler. Alors, la lune demande 'parce que tu n'arrives pas à dormir ?' Et vous, pleurez-vous quand vous n'arrivez pas à vous endormir ? Que faites-vous ? ». Laisser les élèves s'exprimer librement sur les manières de s'endormir. Leurs réponses pourront être reprises dans une activité décrochée sur le sommeil.

**Demander** à un élève : « 'Prénom', peux-tu me dire ce que répond le géant ? ». Le géant ne répond pas à la question, il en pose une autre : « Et toi que fais-tu dans le ciel, au milieu de la nuit ? ». « Est-ce que la lune répond à la question du géant ? » Non. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « Donc on ne sait toujours pas pourquoi le géant pleure et on ne sait pas pourquoi la lune éclaire le ciel pendant la nuit. Nous le découvrirons peut-être la prochaine fois ! »

## 7- Utiliser le vocabulaire appris

### • Mémoriser le vocabulaire appris

- Utiliser les cartes du jeu de memory pour faire une partie avec un petit groupe d'élèves. Lire la légende chaque fois qu'une carte est retournée.
- Jouer à faire le maximum de phrases dans la journée avec le vocabulaire appris.

### • Raconter de mémoire l'histoire

**Faire raconter** à l'aide-maternelle ou à l'enseignante le début de l'album par chaque élève individuellement pendant un temps d'activités individuelles.

## 8- Activités en lien avec la santé

### • Exprimer la tristesse par des activités physiques

- Mimer le déplacement de personnes tristes : lenteur, traîner les pieds, le dos courbé, la tête baissée, les bras ballants... Progressivement, passer de la tristesse à la joie : se redresser, regarder autour de soi, sourire, se faire des signes amicaux avec la main.
- Photographier les élèves mimant un visage triste et réaliser une affiche avec ces images.

### • Écouter et apprendre un chant sur les émotions

- Les émotions : chanson mots langue des signes, pour les petits, avec **Rémi!** triste, peur, content.

### • Identifier les émotions des autres

- Mettre en place des jeux de rôle en classe pour développer l'empathie.

1. Demander à un élève d'exprimer une émotion qui lui est présentée sur une photo/une carte de jeu (voir page 23) qu'il est le seul à voir. Les autres doivent découvrir de quelle émotion il s'agit en répétant de façon systématique le maximum de mots qui permettent de décrire ces émotions (voir tableau « Liste de sentiments et émotions page 22) et de les partager.

2. En binôme, à adapter selon l'âge des élèves.

### • Apprendre à reconforter : à la suite de ce jeu, travailler le vocabulaire, le ton de la voix et les gestes concernant les réactions possibles aux émotions de l'autre. Faire jouer une saynète à deux devant le reste de la classe.

Des exemples de paroles reconfortantes : « Ne t'en fais pas, ça va s'arranger », « Je suis avec toi », « Dis-moi ce qui ne va pas », « Je t'écoute », « Qu'est-ce que je peux faire pour toi ? », « Je ne te laisserai pas tomber », « Je reste avec toi jusqu'à ce que tu ailles mieux », « On va trouver une solution », ...<sup>2</sup>

Des exemples de **gestes reconfortants** : faire un câlin, prendre la main, caresser le dos, sourire, incliner la tête sur le côté...



### • Identifier l'attitude « être malheureux »

- Trier des photos, peintures, dessins de visages en trois tas « heureux », « malheureux », « je ne sais pas ». (Page 25)
- Dessine le bon émoticonne en dessous de chaque photo

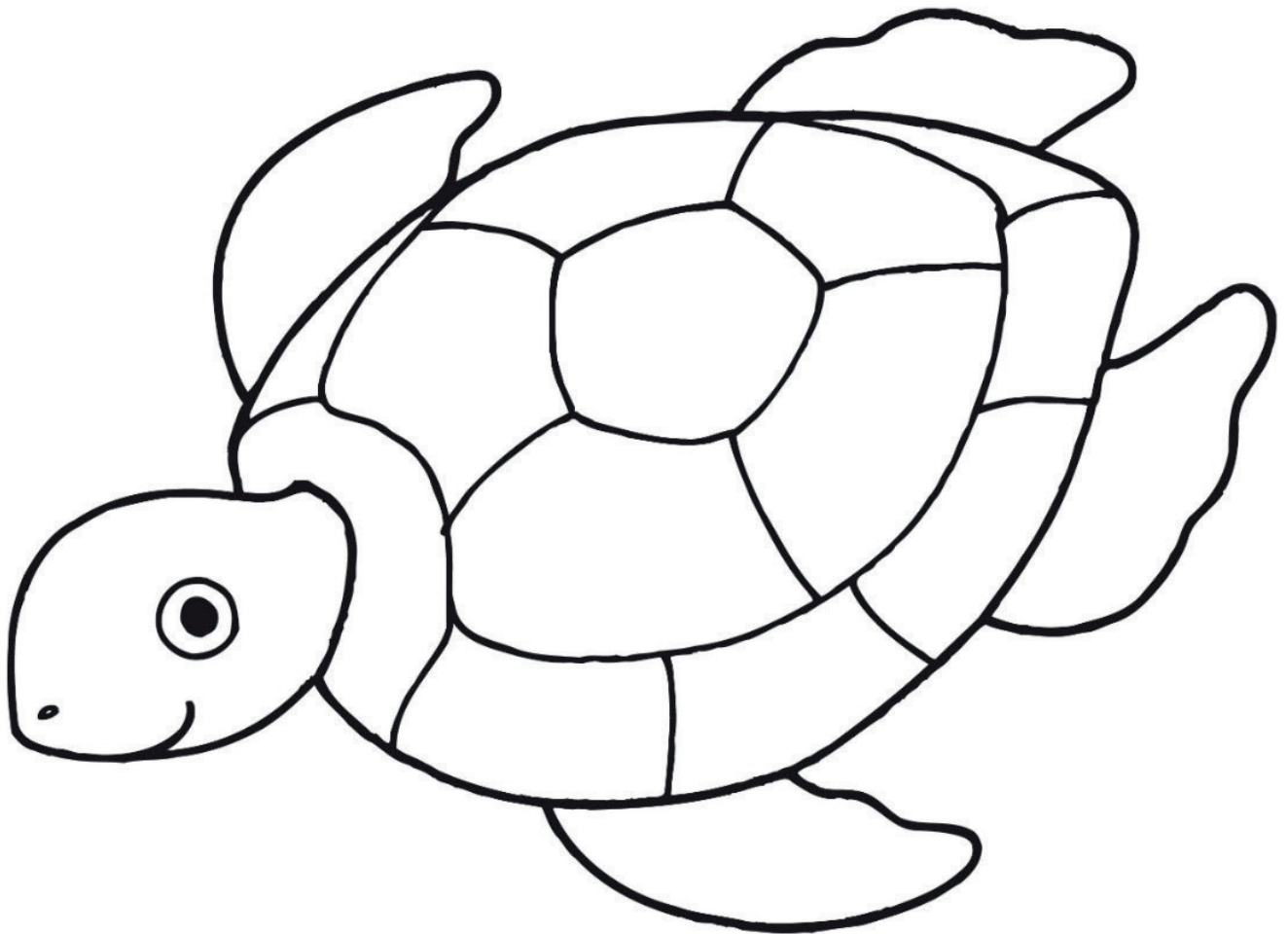
## 9- Prolongement « Explorer le monde »

- « Découvrir le monde du vivant »

Ce prolongement « Explorer le monde » conduira à travailler le rapport à l'environnement, l'enracinement dans le monde.

Apprendre à décrire la tortue et étudier son mode de reproduction et ses modes de déplacement selon qu'elle est dans l'eau ou sur le sable.

### COLORIAGE



## LISTE DES SENTIMENTS ET ÉMOTIONS

<p><b>Joyeux</b>            heureux, bienheureux            content, gai            réjoui, enjoué            de bonne humeur            d'humeur espiègle            amusé, hilare            excité, surexcité            léger            satisfait            ravi, enchanté            enthousiaste            plein d'allégresse            rayonnant, radieux            nourri, comblé            épanoui            béat, en extase</p>	<p><b>Plein de vie</b>            vivant            rafraîchi, tonique            vivifié, fortifié            réveillé, alerte            stimulé, encouragé            pétillant, émoussillé            curieux d'aventures            plein d'énergie, de force            gonflé à bloc            plein d'élan, d'entrain            plein de courage            impatient            exubérant            étourdi, grisé            libre, libéré, délivré            métamorphosé</p>	<p><b>En paix</b>            tranquille, calme, posé            paisible, apaisé, détendu            relaxé, décontracté            à l'aise, satisfait            confiant, en confiance            réconforté, confortable            soulagé, rassuré            ouvert, disponible            détaché            en harmonie avec...            présent, attentif            centré, concentré, absor-            bé            dans la plénitude, serein            inspiré            stable, affermi,            renforcé, déterminé,            résolu</p>	<p><b>En lien</b>            proche, tendre            empli de tendresse            plein d'amitié            aimant, plein d'amour            plein d'affection            amoureux, enflammé            reconnaissant            plein de gratitude            chaud            sensible, réceptif            frémissant, vibrant            compatissant, touché            vulnérable            séduit, émerveillé            intéressé, plein d'intérêt            passionné, fasciné</p>
<p><b>Surpris</b>            curieux, étonné            intrigué, stupéfait            frappé, saisi            interloqué            bluffé, soufflé            sidéré, abasourdi            médusé, éberlué            consterné, suffoqué            ahuri, ébahi            pantois, effaré            étourdi            décontenancé            bouleversé            déstabilisé            en état de choc            choqué, atterré</p>	<p><b>Fatigué</b>            las, lassé            fourbu            sans énergie            épuisé, vidé            éreinté, saturé            dépassé, débordé            submergé            lourd, ramolli            languissant            anesthésié            léthargique            apathique            somnolent            éteint, inerte            absent            plein d'ennui, indifférent</p>	<p><b>Apeuré</b>            inquiet, soucieux            préoccupé            tendu, crispé            craintif, timoré            effarouché, intimidé            plein d'appréhension, de            trac            sur ses gardes, en alerte            anxieux, angoissé            tremblant            effrayé, plein d'effroi            affolé, paniqué, alarmé            horrifié, épouvanté            terrorisé, terrifié            pétrifié, figé, paralysé            bloqué, prostré, transi            tétanisé, saisi            glacé de peur</p>	<p><b>Triste</b>            attristé, chagriné            peiné, navré            déçu, frustré            découragé            déprimé, cafardeux            dépité, désabusé            démoralisé            mélancolique            maussade, morose            malheureux            abattu, accablé            affligé, éploré            seul            résigné            en détresse            désespéré            d'humeur noire</p>
<p><b>En colère</b>            agacé            fâché            nerveux, énervé            irrité, froissé            contrarié            choqué, heurté            en a marre            remonté, en rogne            emporté            mécontent            à bout, horripilé            furieux, fou furieux            furibond            exaspéré, excédé            ulcéré, enragé            hors de soi            d'humeur massacrate</p>	<p><b>Géné</b>            troublé            mal à l'aise            inconfortable            dans l'inconfort            fragile, vulnérable            impatient            agité, stressé            dérangé, embêté            ennuyé, embarrassé            tracassé            perturbé, chamboulé            déstabilisé, ébranlé            décontenancé            méfiant, sur la réserve            sous-pression            blessé, souffrant            malade, traumatisé</p>	<p><b>Confus</b>            perplexe, hésitant            indécis, irrésolu            partagé, balloté            embrouillé            tirailé, déchiré            écartelé            perdu, déboussolé            dérouté, désorienté            déconcerté            désemparé</p>	<p><b>Dégoûté</b>            plein de ressentiment            écoeuré            rebuté, révolté            amer            plein de répulsion</p>



Joyeux



Plein de vie



En paix



Complices



Surpris



Fatigué



Apeuré



Triste



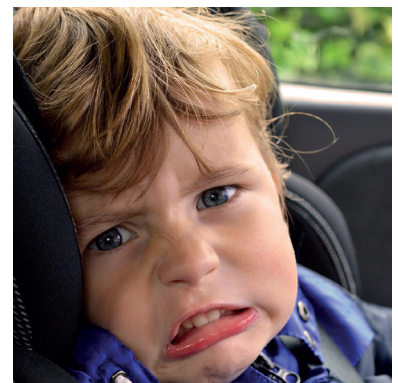
En colère



Gêné



Confus



Dégouté

JEU DES 7 FAMILLES



ACTIVITÉ : DESSINE LE BON ÉMOTICÔNE EN-DESSOUS DE CHAQUE PHOTO

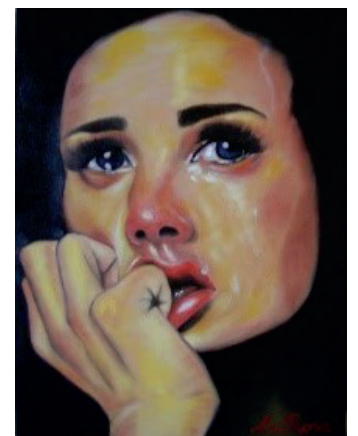
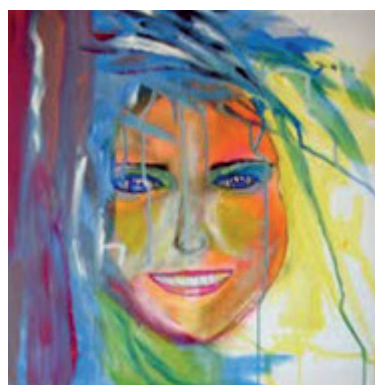
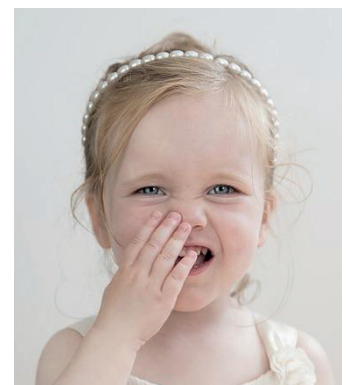
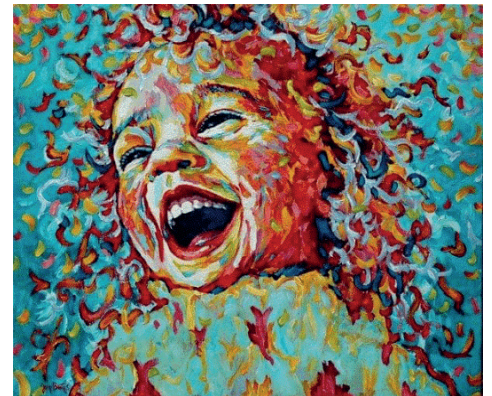
Heureux



Triste



Je ne sais pas



### 3.3 Séance 3 : Un nouveau personnage : Timek

<b>Domaines</b>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions*
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
	Explorer le monde : Découvrir le monde vivant
<b>Compétences en santé</b>	Rapport à soi : <b>connaissance de soi</b> , autonomie, habitudes de vie, choix.
	Rapport aux autres : <b>communication</b> , <b>appartenance</b> , ressources, esprit critique.
	Rapport à l'environnement : <b>enracinement</b> .
<b>Objectifs santé</b>	Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

\* Les compétences clés développées dans cette séance sont en bleu

#### 1- Recentrage

**Proposer** aux élèves de s'asseoir en tailleur en cercle, le buste droit, les épaules détendues, le regard convergent vers l'enseignant, les mains posées à plat sur les genoux. Lorsque l'on est bien installé, inviter les élèves à **fermer les yeux** pour bien se **souvenir de la scène 3** sur laquelle on s'est arrêté la dernière fois.

**Dire** : « Fermez les yeux, pensez à l'histoire du géant qui pleurait que nous avons commencée 'tel jour'. Souvenez-vous : Un géant est sur la plage. Il est seul et il pleure. La mouette, la tortue et la lune lui ont demandé pourquoi il pleurait. Le géant n'a pas encore répondu à la question. Aurons-nous la réponse aujourd'hui ? Ouvrez doucement les yeux. »

**Relire le début de l'histoire.** Montrer les scènes 1, 2 & 3 et relire les textes correspondants.

**Faire raconter le début de l'histoire** à un élève. Si besoin, faire compléter par un autre élève.

#### 2- Observer la scène 4

**Afficher la scène 4 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**TÉMOIGNAGE**

« L'histoire se passe dans un univers bien connu de mes élèves (tribu, case, feu de bois, végétation, vieux, il s'agit de leur environnement quotidien). »

Charline, PS-MS-GS,  
école de Tingeting, Lifou



**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire ce que tu vois ? ». On voit un petit garçon, (un bébé ? les proportions du corps ne sont pas les mêmes que chez les enfants plus grands et les adultes.) qui dort sur sa natte dans une case à côté du feu. Il fait nuit dehors, il y a des étoiles dans le ciel. Tout le village dort. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « C'est en effet un petit garçon qui dort, il s'appelle Timek. »

### 3. Lire et raconter la scène 4

**Lire le texte** en laissant la scène 4 affichée.

Pourquoi le géant pleurait tout le temps ? Et pourquoi la lune éclairait le ciel ? C'est ce que Timek va découvrir bientôt ! Pour l'instant, il dort. Mais voici son histoire et voici son rêve !



#### À SAVOIR

« Chez les Kanak (...) comme dans bien d'autres sociétés, on ne rêve pas tant pour soi que pour les autres, pour la communauté – la famille, le clan... Les rêves sont alors tout à la fois récits et représentations, liens entre le monde des êtres vivants et des défunts, ancêtres et esprits de toutes sortes (Leblic, 2000b), entre le monde sur terre dit *görö-puu* et l'au-delà, *ité mûûrû* (litt. « les choses d'ailleurs »). Ils sont donc pour les vivants un moyen de communication inégalé avec le monde invisible des morts et des esprits. Durant le sommeil, il est courant de dire que l'esprit *nyûââ* quitte le corps de l'endormi pour aller « voyager » et c'est pour cela que le sens commun kanak impose de ne jamais réveiller brutalement quelqu'un qui dort, de peur que son esprit n'ait pas eu le temps de réintégrer le corps, ce qui aurait pour conséquence une dissociation du corps et de l'esprit (*ko en ajië, nyûââ en paicî*). En cela, le rêve est alors un voyage hors du corps pendant le sommeil. Variées sont les histoires racontées de génération en génération à propos de ces « voyages nocturnes » de l'esprit des uns et des autres ... »

(Extrait de *Les Kanak et les rêves ou comment redécouvrir ce que les ancêtres n'ont pas transmis (Nouvelle-Calédonie)* de Isabelle Leblic

<https://journals.openedition.org/jso/6146#tocto1n2>

### 4. Observer la scène 5

**Afficher la scène 5 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire ce que tu vois ? ». On voit Timek qui regarde les étoiles dans la nuit. Il fait nuit, il est dehors, il est tout seul, debout sur l'herbe. On voit l'eau du lagon, des pins colonnaires, des petits palmiers. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

Dire : « Très bien. Je vais donc pouvoir vous raconter ce qui se passe ici ! »

## 5- Lire et raconter la scène 5

Lire le texte en laissant la scène 5 affichée.

Cette nuit-là, Timek écoutait les étoiles murmurer dans le ciel...

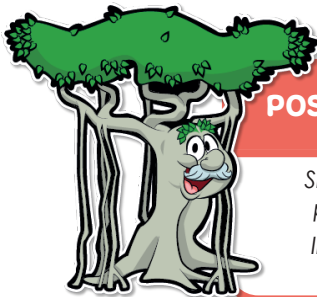
« Pourquoi parlez-vous à voix basse ? demanda Timek. »

« La lune ! Elle nous a raconté l'histoire d'un géant qui pleurait des ÉNORMES larmes ! chuchotèrent les étoiles. »

« Oh ! dit Timek. Je vais aller le voir pour essayer de le reconforter ! »

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu nous dire qui a parlé et ce qui s'est dit ? ». Tout d'abord ce sont les étoiles qui murmurent, c'est-à-dire qui parlent à voix basse. (Le répéter en murmurant). On ne sait pas ce qu'elles disent. Timek leur demande pourquoi elles parlent tout bas. Elles expliquent que la lune leur a raconté l'histoire d'un géant qui pleurait des énormes larmes. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', peux-tu nous dire ce que veut faire Timek quand il entend l'histoire du géant qui pleurait ? ». Timek veut aller le voir pour essayer de le reconforter. Expliquer si besoin que reconforter signifie consoler.



### POSSIBILITÉ D'ARRÊTER LA SÉANCE ICI

Si l'attention des élèves diminue, l'enseignant peut reporter à plus tard la lecture suivante. Il suffira de faire la recentration, le rappel du vocabulaire difficile.

## 6- Observer la scène 6

Afficher la scène 6 de l'histoire et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire ce que tu vois ? ». On voit Timek qui part sur le dos de la tortue pour retrouver le géant qui pleurait. On voit la lune qui éclaire le ciel dans la nuit. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « Très bien. Je vais donc pouvoir vous raconter ce qui se passe ici ! »

## 7- Lire et raconter la scène 6

**Lire le texte** en laissant la scène 6 affichée.

Timek monta sur le dos de la tortue et les voilà partis à la recherche du géant qui pleurait tout le temps.

La tortue nageait, nageait, mais il faisait si noir qu'on n'y voyait rien du tout. Alors la lune éclaira le ciel et la mer.

Et Timek comprit que la lune était là pour lui montrer le chemin. Mais aucune île n'était visible devant lui.

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu nous résumer ce qui se passe ici ? ». Timek monte sur le dos de la tortue pour retrouver le géant. Au début il fait très noir parce que c'est la nuit. Mais la lune arrive et éclaire le ciel et la mer. Timek comprend que la lune est là pour lui montrer le chemin. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « Donc on ne sait toujours pas pourquoi le géant pleure mais on sait que la lune éclaire le ciel et la mer pendant la nuit pour montrer le chemin à Timek et à la tortue. Vont-ils trouver le Géant qui pleurait ? On le saura la prochaine fois ! »

## 8- Utiliser le vocabulaire appris

### • Mémoriser le vocabulaire appris

- Utiliser les cartes du jeu de memory pour faire une partie avec un petit groupe d'élèves. Lire la légende chaque fois qu'une carte est retournée.
- Jouer à faire le maximum de phrases dans la journée avec le vocabulaire appris.

### • Raconter de mémoire l'histoire

Faire raconter à l'aide-maternelle ou à l'enseignante le début de l'album par chaque élève individuellement pendant un temps d'activités individuelles.

## 9- Activités en lien avec la santé

### • Réfléchir à la transmission de l'information

Comment l'information « un géant pleure » est-elle arrivée jusqu'à Timek ? Dans le cadre du développement des compétences psychosociales, il est important que chacun soit capable d'analyser qui émet une information et comment elle arrive à ses destinataires. En GS, la fiche activité (page suivante) reprend les différents personnages de l'histoire mais tous n'interviennent pas dans la transmission de l'information. Pour les plus jeunes, la disposition des images et les flèches ne seront sans doute pas intuitives. Dans ce cas, on peut faire découper les images et les positionner en ligne pour indiquer le chemin du message du géant à Timek en passant par la lune et les étoiles.

### • Jouer avec sa voix

Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuances

- Jouer sur la hauteur : contrastes grave/ aigu ; sirènes ; chanter sur une mélodie connue...
- Jouer sur le timbre, l'expression et les couleurs
- Jouer sur la durée : dire à toute vitesse, très lentement, travailler un seul mot en écho
- Jouer sur l'intensité : du chuchotement au hurlement

### • Avoir confiance en l'autre

De la même manière que Timek part dans la nuit en toute confiance avec la tortue, mettre en place des activités nécessitant la confiance en l'autre.

- Les élèves sont en binômes. Un élève a les yeux bandés et doit faire un petit parcours en évitant de toucher des objets posés au sol (table, chaises, jeux ...). Un autre élève va le guider soit en se plaçant devant lui (l'élève aux yeux bandés pose ses mains sur les épaules de celui qui le guide) ; soit en lui donnant la main ; soit, pour les plus grands, en lui expliquant ce qu'il doit faire (nombre de pas tout droit, tourner à droite/ à gauche, etc.). Recommencer en inversant les rôles.

• **Apprendre à consoler et reconforter**

- Mimer l'action de consoler quelqu'un de malheureux. Cette activité peut se faire en binômes ou en petits groupes de 3-4 dans lesquels plusieurs peuvent intervenir pour consoler/reconforter celui qui est mal.

- Trouver les mots qui reconfortent quand on est malheureux. S'entraîner à les dire en prenant la bonne intonation. Avec les plus grands, on peut faire des jeux de rôle avec des situations plus précises qui imposeront des paroles de reconfort en lien avec chacune. Voici quelques exemples de situations que l'enseignant pourra enrichir avec sa propre expérience du vécu des élèves :

1°) Untel a cassé son vélo, il pleure.

2°) Une autre a perdu son sac. Elle pleure.

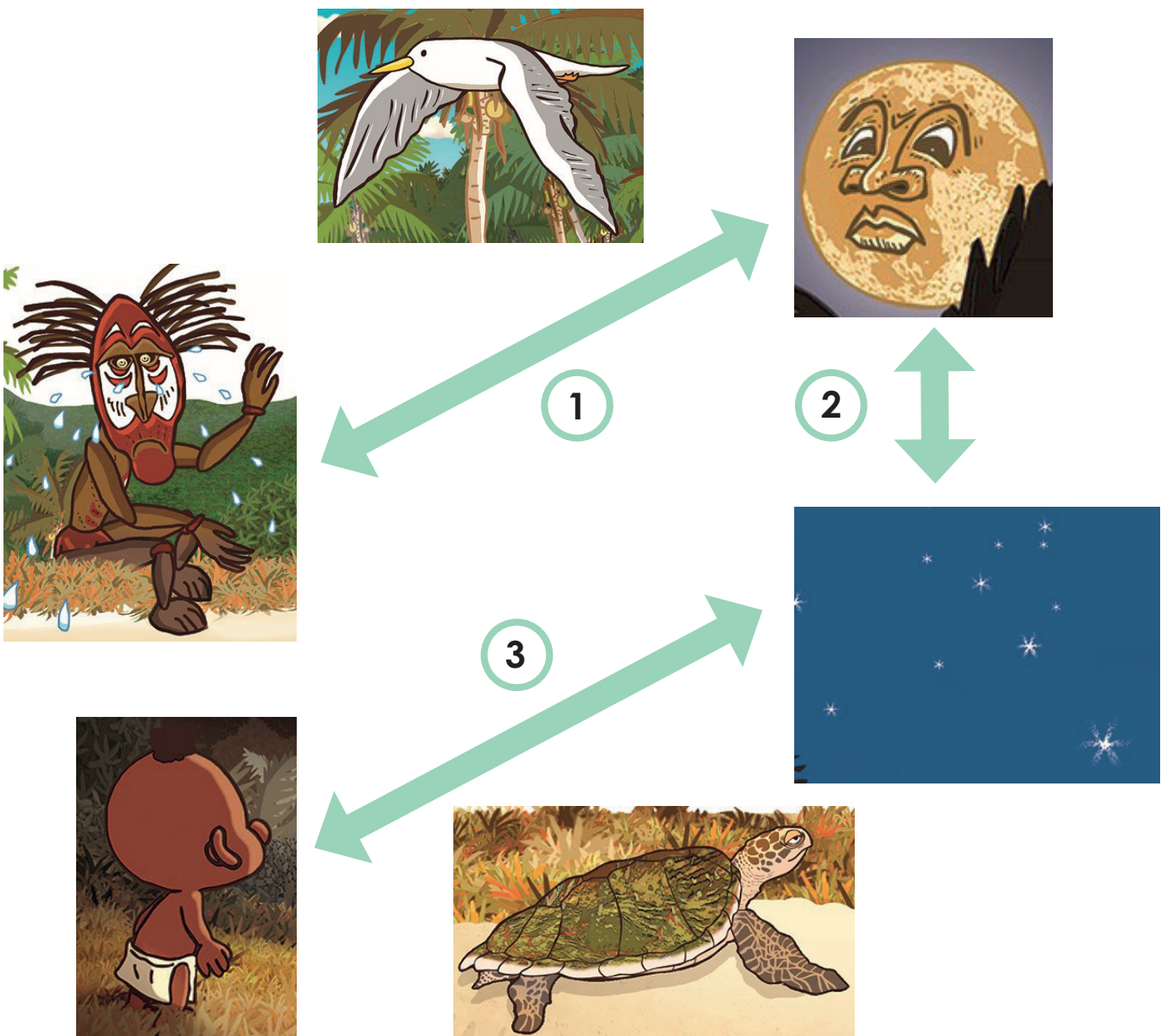
3°) X est tombé, il saigne sur le genou. Il pleure.

4°) etc.

Consigne : Trace des flèches pour indiquer comment l'information est arrivée jusqu'à Timek.

**CORRIGÉ DE L'ACTIVITÉ SUIVANTE :**

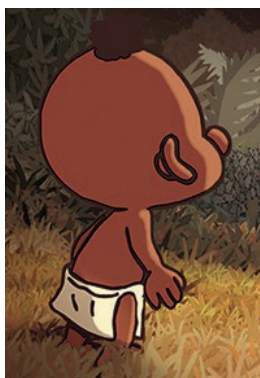
**COMMENT L'INFORMATION « UN GÉANT PLEURE » EST-ELLE ARRIVÉE JUSQU'À TIMEK ? (GS)**



## ACTIVITÉ

### COMMENT L'INFORMATION « UN GÉANT PLEURE » EST-ELLE ARRIVÉE JUSQU'À TIMEK ? (GS)

Trace des flèches pour indiquer comment l'information est arrivée jusqu'à Timek.



• **La case**

À partir de l'album, décrire l'habitat traditionnel kanak, la case.

Dans la culture kanak, le pin colonnaire est planté dans les lieux sacrés, sur l'allée centrale qui mène à la grande case, et autour des habitations des hommes de haut rang.

• **Construire la carte d'identité des personnages**

	<p><b>Nom :</b> Le géant qui pleurait  <b>Adresse :</b> sur une île</p>		<p><b>Nom :</b> Timek  <b>Adresse :</b> sur une île, dans une case</p>
<p><b>Description physique :</b> Il est grand, il a des dreadlocks, il a le visage peint avec du rouge et du blanc, il a une peau foncée</p>		<p><b>Description physique :</b>          C'est un petit garçon, très petit (bébé)          Il a la peau foncée et une petite touffe de cheveux sur la tête</p>	
<p><b>Ce qu'on sait de lui :</b>          Il passe son temps à pleurer          Il aime être seul          Il a une famille qui pleure de le voir pleurer          Il parle à la mouette, à la tortue</p>		<p><b>Ce qu'on sait de lui :</b>          Il dort et il rêve, il écoute les étoiles          Il est curieux et attentif aux autres : il part réconforter le géant          Il comprend que la lune lui montre le chemin</p>	
<p><b>Ses amis :</b></p>		<p><b>Ses amis :</b> les étoiles, la lune, la tortue</p>	

Ces cartes seront à compléter au fur et à mesure de l'avancée du récit.

**10- Prolongement « Explorer le monde »**

• **« Découvrir le monde du vivant »**

Ce prolongement « Explorer le monde » conduira à travailler le rapport à l'environnement, l'enracinement dans le monde.

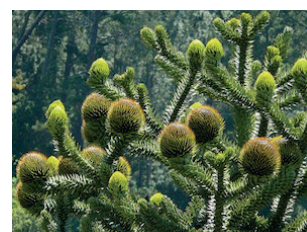
Apprendre à reconnaître les pins colonnaires et comprendre leur cycle de vie.

C'est un grand arbre qui peut atteindre 60 m de haut pour 1,90 m de diamètre. Sa silhouette est en arête de poisson, car son tronc élancé porte de toutes petites branches. C'est un résineux qui n'a pas d'aiguilles, mais des feuilles constituées de petites écailles imbriquées sur un rameau qui peut faire 20 cm de long. Il porte des cônes.



<= Les cônes mâles sont des cônes à pollen.

Les cônes femelles, des cônes à graines, arrivent à maturité au bout de 26 mois et se désarticulent sur l'arbre. =>



Son tronc est utilisé pour la construction des pirogues.

Il est peu employé pour les habitations en raison de sa sensibilité aux termites.

### 3.4 Séance 4 : Quand Timek rencontre le géant

<b>Domaines</b>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions*
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
<b>Compétences en santé</b>	Explorer le monde : Découvrir le monde vivant
	Rapport à soi : connaissance de soi, autonomie, habitudes de vie, choix.
	Rapport aux autres : communication, appartenance, ressources, esprit critique.
<b>Objectifs santé</b>	Rapport à l'environnement : enracinement.
	Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe.
	Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

\* Les compétences clés développées dans cette séance sont en bleu

#### 1- Recentrage

**Proposer** aux élèves de s'asseoir en tailleur en cercle, le buste droit, les épaules détendues, le regard convergent vers l'enseignant, les mains posées à plat sur les genoux. Lorsque l'on est bien installé, inviter les élèves à **fermer les yeux** pour bien **se souvenir du début** de l'histoire que nous sommes en train de raconter.

**Dire** : « Fermez les yeux. Souvenez-vous du début de l'histoire. Un géant pleure, personne ne comprend pourquoi : ni la mouette qui pense qu'il n'a pas d'amis, ni la tortue qui croit qu'il n'a pas de famille, ni la lune qui éclaire le ciel dans la nuit. Mais voilà que Timek a entendu parler de ce géant qui pleurait. Peu lui importe pourquoi il pleure, il décide d'aller le réconforter. C'est la tortue et la lune qui vont l'aider à le trouver. Ouvrez doucement les yeux. »

#### 2- Apprendre à mettre le vocabulaire en mémoire

**Réviser les mots appris.** **Dire** : « Avant de continuer le travail sur l'histoire, voyons si les mots et les expressions que vous avez appris sont toujours bien rangés dans votre mémoire. Je vais vous montrer les images les unes après les autres pour le vérifier. Mais attention ! Vous ne devez pas dire le nom de l'image tout de suite, parce qu'il faut que tout le monde ait bien le temps d'ouvrir la boîte 'Le géant qui pleurait' dans sa mémoire et de retrouver le mot. Quand vous l'aurez trouvé, vous lèverez le pouce sans parler et moi j'interrogerai un élève qui aura levé son pouce. »

**Afficher les images** pour faire réviser le vocabulaire du début de l'histoire : géant, mouette, regagner, sanglots, consoler, plonger dans le noir.

**Poursuivre** : « Laisser bien ouverte votre boîte 'Le géant qui pleurait' parce qu'aujourd'hui vous allez y ranger de nouveaux mots. »



orienter

**Afficher** l'image « orienter », la nommer

**Dire** : « Orienter signifie indiquer la bonne direction. »

Cacher l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'orienter' ? On vérifie ? »

**Afficher** à nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



l'aube

**Afficher** l'image « l'aube », la nommer

**Dire** : « L'aube est le moment où le soleil se lève le matin, quand il commence à faire jour. »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'aube' ? On vérifie ? »

**Afficher** à nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.

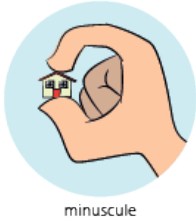


**Afficher** l'image « cesser », la nommer.

**Dire** : « Cesser signifie se terminer, s'arrêter. Si je dis 'Prénom' cesse de parler, cela veut dire arrête de parler! »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'cesser' ? On vérifie ? »

Afficher de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



**Afficher** l'image « minuscule », la nommer

**Dire** : « Minuscule signifie très très très petit ». Rangez ce mot dans la boîte et n'oubliez pas de mettre aussi l'image pour bien vous la rappeler »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'minuscule' ? On vérifie ? »

**Afficher** à nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.

**Récapituler** en montrant une nouvelle fois toutes les images et en invitant les élèves à les nommer.

**Expliquer** : « Je vais afficher les images des expressions et des mots que vous venez d'apprendre. Mais attention! Vous n'avez pas le droit de dire leur nom avant que je donne le signal. Quand je le donnerai, vous devrez tous dire le mot, ensemble, le plus doucement possible, en chuchotant. »

**Présenter la boîte « mémoire des mots »** aux élèves. Leur rappeler qu'on y met les images de tous les mots et de toutes les expressions appris en racontant l'histoire 'Le géant qui pleurait'. Donner une image à un élève, lui demander de la nommer puis de la mettre dans la boîte. Procéder de la même manière avec toutes les autres cartes.

Laisser la boîte en accès libre dans la classe pour que les élèves puissent jouer avec les cartes au moment des jeux libres : les nommer, les décrire, les trier, les classer...

**Relire le début de l'histoire.** Montrer les scènes 1 à 6 et relire les textes correspondants.



### 3- Observer la scène 7

**Afficher la scène 7 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', *peux-tu me décrire ce que tu vois ?* ». On voit Timek debout sur le dos de la tortue. Ils sont partis à la recherche du géant qui pleurait. On voit la lune qui éclaire le ciel dans la nuit. Timek montre quelque chose avec son doigt. (Faire mimer le geste aux élèves en leur demandant de montrer un objet dans la classe). Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', *à ton avis, que montre Timek ?* ». Timek a peut-être vu le géant (il est si grand qu'on doit le voir de loin!), ou bien l'île sur laquelle il vit, ou bien autre chose...

**Dire** : « *Très bien. Pour savoir ce que montre Timek, je vais donc devoir vous raconter ce qui se passe ici!* »

### 4- Lire et raconter la scène 7

**Lire le texte** en laissant la scène 7 affichée.

**Interroger** un élève : « 'Prénom', *peux-tu me dire ce que montre Timek avec son doigt ?* ».

« Là-bas! Des cocotiers! s'écria Timek. »

La tortue leva un peu la tête. Mais elle ne pouvait rien voir à cause des grosses vagues.

« Guide-moi! demanda-t-elle à Timek.

Le petit garçon se mit alors à orienter la tortue. « Tout droit! À droite! Tout droit encore! »

« Là-bas! Je crois bien voir des cocotiers! »

« Oh! On dirait qu'ils poussent dans la mer! »

Timek a vu des cocotiers et les montre à la tortue. Mais la tortue ne les voit pas parce qu'il y a des vagues. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', *à ton avis qu'est-ce que cela signifie s'il y a des cocotiers ?* ». La présence des cocotiers indique qu'il y a une terre, une île.

**Dire** : « *Et si on se rapprochait pour voir ?* »

## 5- Observer la scène 8

Afficher la scène 8 de l'histoire et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire ce que tu vois ? ». On voit Timek toujours debout sur le dos de la tortue. Ils ont trouvé le géant qui pleurait. On ne voit plus la lune et le jour se lève : le ciel est rose-orange. Le géant pleure et il est accroché en haut d'un cocotier mais il n'y a pas d'île. Le cocotier a le tronc dans l'eau. « Est-ce normal que le cocotier ait le pied dans l'eau ? » Non bien sûr ! Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « Très bien. Maintenant que Timek a trouvé le géant, voyons comment il va le réconforter ! »

## 6- Lire et raconter la scène 8

**Lire le texte** en laissant la scène 8 affichée.

« Quand l'aube se leva, Timek et la tortue arrivèrent sous les cocotiers qui semblaient pousser dans la mer !

Perché tout en haut d'un cocotier, voici le géant qui pleurait.

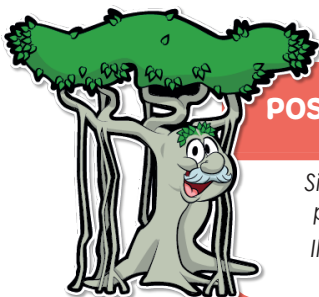
« Bonjour Monsieur le géant ! commença par dire Timek. Pourquoi pleures-tu ?

« Je pleure parce que la mer monte ! Regarde, regarde ! Les vagues sont en train de manger toute mon île ! Je pleure parce que tout va disparaître ! »

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me dire ce que dit Timek au géant ? ». Timek dit : 'Bonjour Monsieur le géant ! Pourquoi pleures-tu ?'. Faire répéter la question à toute la classe.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', Est-ce que le géant répond à Timek ? ». Oui, on sait enfin pourquoi le géant pleure : parce que la mer monte et que les vagues sont en train de manger son île. Il pleure parce que tout va disparaître.

**Dire** : « Comment Timek pourrait-il réconforter le géant ? Quels mots de réconfort pourrait-il prononcer ? » Laisser les enfants s'exprimer librement avant de poursuivre l'histoire. L'enseignant peut noter les propositions des élèves sur une affiche ou au tableau.



### POSSIBILITÉ D'ARRÊTER LA SÉANCE ICI

Si l'attention des élèves diminue, l'enseignant peut reporter à plus tard la lecture suivante.

Il suffira de faire la recentration, le rappel du vocabulaire difficile.

## 7- Observer la scène 9

**Afficher la scène 9 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', *peux-tu me décrire ce que tu vois ?* ». On voit Timek toujours debout sur le dos de la tortue. On dirait qu'il regarde l'eau de la mer. Le géant aussi et il n'y a plus de larmes vers ses yeux. On dirait qu'il ne pleure plus et qu'il a l'air surpris. On peut montrer ici l'image « surpris » et demander aux enfants de prendre un air surpris comme le géant.

**Dire** : « *Très bien. Est-ce que cela voudrait dire que le géant ne pleure plus ? Est-ce que Timek a su le réconforter ? Écoutons la suite de l'histoire !* »

## 8- Lire et raconter la scène 9

**Lire le texte** en laissant la scène 9 affichée.

Timek remarqua que les larmes du géant ressemblaient à des vagues !  
« Mais je sais pourquoi la mer monte si haut ! dit-il. »  
Surpris, le géant cessa de pleurer...  
« Et comment un petit bonhomme, aussi minuscule que toi, saurait-il commander la mer ? »  
Et pour la première fois, le géant étonné NE PLEURAIT PLUS DU TOUT!...

**Interroger** un élève : « 'Prénom', *peux-tu me dire ce que dit Timek au géant ?* ». Timek dit : 'Je sais pourquoi la mer monte si haut !'. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', *que répond le géant ?* ». Le géant répond : 'Et comment un petit bonhomme, aussi minuscule que toi, saurait-il commander la mer ?'

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', *le géant pleure-t-il encore ?* ». Non, il cesse de pleurer parce qu'il est étonné, surpris par ce que lui a dit Timek.

**Dire** : « *Comment Timek va-t-il réconforter le géant ?* » Laisser les enfants s'exprimer librement et faire des hypothèses.

## 9- Utiliser le vocabulaire appris

### • Mémoriser le vocabulaire appris

- Utiliser les cartes du jeu de memory pour faire une partie avec un petit groupe d'élèves. Lire la légende chaque fois qu'une carte est retournée.
- Jouer à faire le maximum de phrases dans la journée avec le vocabulaire appris.

### • Raconter de mémoire l'histoire

**Faire raconter** à l'aide-maternelle ou à l'enseignante le début de l'album par chaque élève individuellement pendant un temps d'activités individuelles.

## 10- Activités en lien avec la santé

- **Poursuite de la réalisation de l'album personnalisé des expressions**

En haut de la page coller l'image de la tête du géant exprimant l'émotion.

Revoir la 1ère page ou la réaliser si cela n'a pas été fait « je suis triste quand... » + photo de l'élève triste (scènes 1,2,3,10).

2ème page « je suis surpris quand... » + photo de l'élève surpris (scène 9).

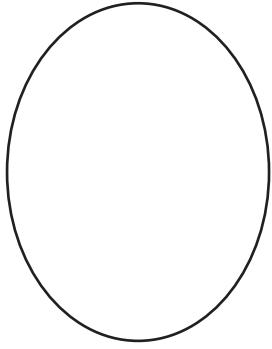
- **Activités sur les personnes sur lesquelles on peut compter**

**Dire** : « *Timek n'a pas trouvé le géant tout seul. Il a été aidé. Dans le rêve de Timek, quels sont les personnages qui l'aident ?* » Les étoiles qui l'informent, la tortue qui le transporte, la lune qui lui montre le chemin. Noter que Timek guide la tortue qui ne peut pas voir avec les grosses vagues.

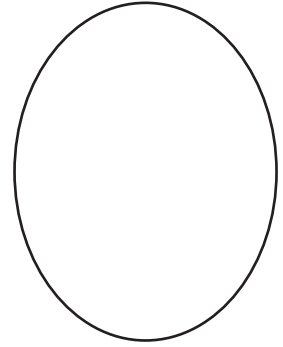
**Inviter** les élèves à constater que Timek a beaucoup d'amis. Demander aux élèves de redire la liste des amis de Timek : les étoiles, la tortue, la lune. On peut compléter la liste sur la carte d'identité.

**Dire** : « *Vous aussi vous avez des amis, ici à l'école, ou à côté de chez vous. Je vous propose de dessiner votre visage et celui de vos amis.* » Si l'âge des élèves et leur capacité d'écriture le permettent, ils écriront leur prénom en dessous sinon l'enseignant/e le fera sous leur dictée. Pour les plus jeunes, il est possible de demander des photos des membres de la famille à découper, coller et légender avec l'aide de l'adulte.

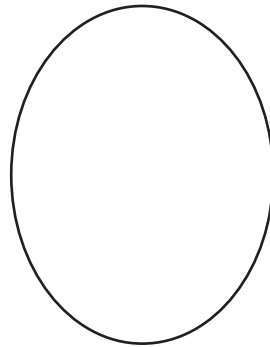
# MES AMIS



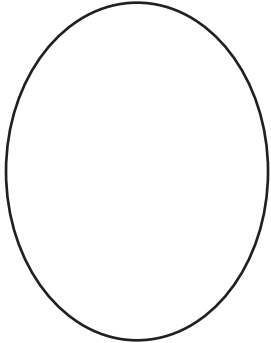
.....



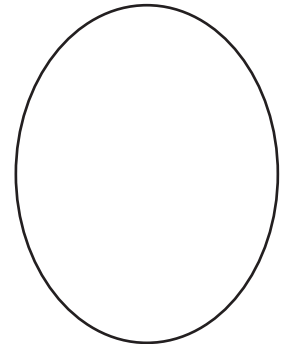
.....



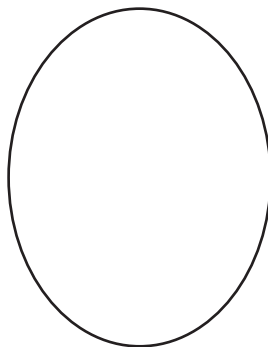
Mon prénom :.....



.....



.....



.....

- **Réfléchir aux gestes de réconfort.**
- **Rappeler le travail sur les paroles de réconfort (voir page 20).**

Proposer de noter sur une affiche les mots, les phrases que l'on pourrait dire pour réconforter le géant et/ou des gestes :

Des paroles de réconfort	Des gestes de réconfort
Je suis avec toi, ne t'inquiète pas Qu'est-ce que je peux faire pour toi ? Qu'est-ce qui te ferait plaisir ? Ne t'inquiète pas, nous allons réfléchir ensemble à une solution ! Je ne te laisserai pas tomber ! Même si ça semble impossible maintenant, on va trouver une solution. ... Câlin Prendre la main Tapoter l'épaule Sourire	Câlin Prendre la main Tapoter l'épaule Sourire Proposer de partager son goûter Tendre un mouchoir en papier

On peut compléter la recherche en lisant aux élèves des albums comme :

- « *Les mots doux* » de Carl Norac et Claude K. Dubois ;
- « *Personne ne m'aime* » de Geneviève Noël ;
- « *Grand-mère Sucre et grand-père Chocolat* » de Gigi Bigot et Josse Goffi.

Comme dans la séance 2, les élèves peuvent mettre en scène la consolation du géant : un élève joue le géant, un autre vient le consoler, le réconforter. Ce sera l'occasion de voir le vocabulaire et les expressions qu'auront retenus les élèves, d'en renforcer l'acquisition, la mémorisation et l'utilisation.

## 11- Prolongements

- **Découvrir le monde du vivant**

Ce prolongement « Explorer le monde » conduira à travailler le rapport à l'environnement, l'enracinement dans le monde.

Apprendre à décrire le cocotier et ses différentes parties (feuilles, fruits, stipe).

- **Acquérir un répertoire de chansons multilingues et multiculturelles pour enfants**

Ce prolongement conduira à travailler le rapport à l'environnement, l'enracinement dans le monde.

### Les noix de coco de Jean Naty-Boyer

Pour avoir des noix d'coco,  
Des noix d'coco, des noix d'coco,  
Pour avoir des noix d'coco,  
Il faut secouer le cocotier, le cocotier.  
Pour secouer le cocotier,  
Le cocotier, le cocotier,  
Pour secouer le cocotier,  
Il faut avoir des bras musclés, des bras musclés.  
Pour avoir des bras musclés,  
Des bras musclés, des bras musclés,  
Pour avoir les bras musclés,  
Il faut boire du lait d'coco, du lait d'coco.  
Pour boire du lait d'coco,  
Du lait d'coco, du lait d'coco,  
Pour boire du lait d'coco,  
Il faut avoir des noix d'coco, des noix d'coco.



• **Fabriquer des cocotiers en papier, carton, matériaux de récupération**



**3.5 Séance 5 : Quand le géant ne pleure plus**

<b>Domaines</b>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions*
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
	Explorer le monde : Découvrir le monde vivant
<b>Compétences en santé</b>	Rapport à soi : connaissance de soi, autonomie, habitudes de vie, choix.
	Rapport aux autres : communication, appartenance, ressources, esprit critique.
	Rapport à l'environnement : enracinement.
<b>Objectifs santé</b>	Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe. Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

\*Les compétences clés développées dans cette séance sont en bleu

**1- Recentration**

**Proposer** aux élèves de s'asseoir en tailleur en cercle, le buste droit, les épaules détendues, le regard convergent vers l'enseignant, les mains posées à plat sur les genoux. Lorsque l'on est bien installé, inviter les élèves à **fermer les yeux** pour bien **se souvenir** de l'histoire du géant qui pleurait.

**Dire** : « Fermez les yeux. Souvenez-vous : Timek a trouvé le géant qui pleurait et va essayer de le reconforter. Ouvrez doucement les yeux. »

2- Continuer à mettre du vocabulaire en mémoire

**Réviser les mots appris.** Dire : « Avant de continuer le travail sur l'histoire, voyons si les mots et les expressions que vous avez appris les dernières fois sont toujours bien rangés dans votre mémoire. Je vais vous montrer les images les unes après les autres pour le vérifier. Mais attention! Vous ne devez pas dire le nom de l'image tout de suite, parce qu'il faut que tout le monde ait bien le temps d'ouvrir la boîte 'Le géant qui pleurait' dans sa mémoire et de retrouver le mot. Quand vous l'aurez trouvé, vous lèverez le pouce sans parler et moi j'interrogerai un élève qui aura levé son pouce. »

**Afficher les images** pour faire réviser le vocabulaire du début de l'histoire : géant, mouette, regagner, sanglots, consoler, plonger dans le noir, orienter, aube, cesser, surpris-étonné, minuscule.

**Poursuivre** : « Laisser bien ouverte votre boîte 'Le géant qui pleurait' parce qu'aujourd'hui vous allez y ranger des nouveaux mots. »



être intimidé

**Afficher** l'image « être intimidé », la nommer.

**Dire** : « Être intimidé signifie que l'on se sent petit, moins important que quelqu'un, dans certains cas cela signifie être impressionné. »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'être intimidé' ? On vérifie ? ».

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



un magicien

**Afficher** l'image « un magicien », la nommer.

**Dire** : « un magicien est une personne qui fait des choses extraordinaires, qui a comme un pouvoir magique sur les choses ou les personnes. »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'un magicien' ? On vérifie ? ».

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



un sorcier

**Afficher** l'image « un sorcier », la nommer. Choisir une représentation adaptée aux élèves.

**Dire** : « 'un sorcier' est une personne qui aurait des pouvoirs surnaturels »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'un sorcier' ? On vérifie ? ».

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



un sorcier

**Récapituler** en montrant une nouvelle fois toutes les images et en invitant les élèves à les nommer.

**Expliquer** : « Je vais afficher les images des expressions et des mots que vous venez d'apprendre. Mais attention ! Vous n'avez pas le droit de dire leur nom avant que je donne le signal. Quand je le donnerai, vous devrez tous dire le mot, ensemble, le plus doucement possible, en chuchotant. »

**Présenter la boîte « mémoire des mots »** aux élèves. Leur rappeler qu'on y met les images de tous les mots et de toutes les expressions appris en racontant l'histoire 'Le géant qui pleurait'. Donner une image à un élève, lui demander de la nommer puis de la mettre dans la boîte. Procéder de la même manière avec toutes les autres cartes.

Laisser la boîte en accès libre dans la classe pour que les élèves puissent jouer avec les cartes au moment des jeux libres : les nommer, les décrire, les trier, les classer...

**Relire le début de l'histoire.** Montrer les scènes 1 à 9 et relire les textes correspondants.

### 3- Observer la scène 10

**Afficher la scène 10 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire ce que tu vois ? ». On voit Timek et le géant sur une plage au bord d'un lagon. Il y a des cocotiers, deux crabes, il fait jour, il fait beau, la tortue qui s'en va discrètement...

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', que font Timek et le géant ? ». Ils discutent.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', qu'est-ce qui a changé par rapport à l'image précédente ? ». La mer s'est retirée, le niveau de l'eau est plus bas. « À ton avis pourquoi ? » Parce que le géant ne pleure plus !

**Dire** : « C'est bien possible. Écoutons la suite de l'histoire pour en savoir plus ! »

### 4- Lire et raconter la scène 10

**Lire le texte** en laissant la scène 10 affichée.

Depuis que le géant avait arrêté de verser ses larmes, la mer se retirait.  
Peu à peu tout le monde se retrouva les pieds sur terre.  
Les petits crabes s'amusaient sur la plage.  
Le géant, lui, était intimidé par les pouvoirs extraordinaires du petit garçon !

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu nous expliquer ce qui se passe depuis que le géant ne pleure plus ? ». Depuis qu'il ne pleure plus, la mer s'est retirée, cela veut dire que le niveau de l'eau a baissé. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication. Interroger la classe : « Pensez-vous que Timek, le petit garçon a des pouvoirs extraordinaires ? ». Laisser les enfants réagir.

**Dire** : « Écoutons la suite de l'histoire pour en savoir plus ! »

## 5- Observer la scène 11

Afficher la scène 11 de l'histoire et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire ce que tu vois ? ». On voit Timek qui grimpe sur le tronc d'un cocotier, et le géant qui lui sourit...

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', que font Timek et le géant ? ». Ils discutent.

**Dire** : « Que se disent-ils ? Écoutons la suite de l'histoire pour en savoir plus ! »

## 6- Lire et raconter la scène 11

**Lire le texte** en laissant la scène 11 affichée.

« Es-tu donc un magicien ou un sorcier ? demanda le géant. »

« Un magicien ? mais non ! répondit Timek. Plus la mer montait, plus tu avais peur... Alors tu pleurais. Mais ce sont tes grosses larmes qui faisaient monter la mer ! »

Le géant sourit. Il remercia Timek qui lui avait fait comprendre qu'on pouvait être plus fort que ses peurs.

**Interroger** un élève : « 'Prénom', Timek a-t-il des pouvoirs extraordinaires ? ». Non. Il est seulement intelligent, il réfléchit, il cherche à comprendre, des explications simples. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', à quoi vois-tu que le Géant n'a plus peur ? ». Il sourit. Il remercie Timek. Si besoin interroger un autre élève pour rectifier ou compléter l'explication.

**Dire** : « Nous verrons la fin de cette histoire la prochaine fois ».

## 7- Utiliser le vocabulaire appris

### • Mémoriser le vocabulaire appris

- Utiliser les cartes du jeu de memory pour faire une partie avec un petit groupe d'élèves. Lire la légende chaque fois qu'une carte est retournée.
- Jouer à faire le maximum de phrases dans la journée avec le vocabulaire appris.

### • Raconter de mémoire l'histoire

**Faire raconter** à l'aide-maternelle ou à l'enseignante le début de l'album par chaque élève individuellement pendant un temps d'activités individuelles.

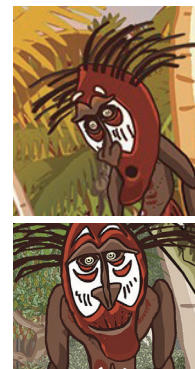
## 8- Activités en lien avec la santé

### • Poursuite de la réalisation de l'album personnalisé des expressions

En haut de la page coller l'image de la tête du géant exprimant l'émotion. Revoir les 2 premières pages ou les réaliser si cela n'a pas été fait « je suis triste quand ... » + photo de l'élève triste (scènes 1,2,3,10); « je suis surpris quand ... » + photo de l'élève surpris (scène 9).

3<sup>ème</sup> page « je suis intimidé quand ... » + photo de l'élève intimidé (scène 10).

4<sup>ème</sup> page « je suis content quand ... » + photo de l'élève content (scène 11).



### Reprendre les différentes productions des élèves autour des expressions du visage/émotions

- Préparer les productions des élèves en vue d'une exposition dans l'école pour les familles et autres classes.

### • Faire mimer/danser/dessiner/classer différentes expressions/émotions aux élèves.

### • - Préparer une représentation sur les émotions pour les familles et/ou autres classes.

- Pour danser les émotions voir les vidéos « Dansons les émotions » avec Mélou.

### • Compléter la carte d'identité des personnages

	<p><b>Nom :</b> Le géant qui pleurait <b>Adresse :</b> sur une île</p>		<p><b>Nom :</b> Timek <b>Adresse :</b> sur une île, dans une case</p>
<p><b>Description physique :</b> Il est grand, il a des dreadlocks, il a le visage peint avec du rouge et du blanc, il a une peau foncée</p>		<p><b>Description physique :</b> C'est un petit garçon, très petit (bébé) Il a la peau foncée et une petite touffe de cheveux sur la tête</p>	
<p><b>Ce qu'on sait de lui :</b> Il passe son temps à pleurer Il aime être seul Il a une famille qui pleure de le voir pleurer Il parle à la mouette, à la tortue Il est intimidé par Timek Il retrouve le sourire quand Timek lui a fait comprendre qu'on peut être plus fort que ses peurs</p>		<p><b>Ce qu'on sait de lui :</b> Il dort et il rêve, il écoute les étoiles Il est curieux et attentif aux autres : il part réconforter le géant Il comprend que la lune lui montre le chemin Il fait confiance à la tortue qui le transporte Il observe et réfléchit et explique au géant pourquoi la mer montait</p>	
<p><b>Ses amis :</b> Timek</p>		<p><b>Ses amis :</b> les étoiles, la lune, la tortue, le géant</p>	

### • Faire un bilan sur les émotions

L'enseignant/e liste sous la dictée des élèves les émotions, on colle les photos et surtout des situations au sein desquelles elles interviennent (honte, peur, tristesse). À chaque fois, on demande aux élèves si cela leur est déjà arrivé et on trouve les solutions : en parler à l'enseignant/e, aux parents, aux amis, etc.

## 9- Prolongement « Explorer le monde »

### • « Découvrir le monde du vivant »

Ce prolongement « Explorer le monde » conduira à travailler le rapport à l'environnement, l'enracinement dans le monde. Apprendre à reconnaître les crabes et comprendre leur mode de vie, leur cycle de vie.



### 3.6 Séance 6 : Quand Timek comprend son rêve

<b>Domaines</b>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions*
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
<b>Compétences en santé</b>	Explorer le monde : Découvrir le monde vivant
	Rapport à soi : connaissance de soi, autonomie, habitudes de vie, choix.
	Rapport aux autres : communication, appartenance, ressources, esprit critique.
<b>Objectifs santé</b>	Rapport à l'environnement : enracinement.
	Être capable de bâtir des relations respectueuses et de prendre place dans un groupe.
	Être capable de manifester de la confiance en soi. Être capable de communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

\*Les compétences clés développées dans cette séance sont en bleu

#### 1- Recentrage

**Proposer** aux élèves de s'asseoir en tailleur en cercle, le buste droit, les épaules détendues, le regard convergent vers l'enseignant, les mains posées à plat sur les genoux. Lorsque l'on est bien installé, inviter les élèves à **fermer les yeux** pour bien se **souvenir** de l'histoire du géant qui pleurait.

**Dire** : « Fermez les yeux. Souvenez-vous : Timek a trouvé le géant qui pleurait et il l'a réconforté ; le géant ne pleure plus, il a retrouvé le sourire, le niveau de la mer est redevenu normal. Ouvrez doucement les yeux. »

#### 2- Continuer à mettre du vocabulaire en mémoire

**Réviser les mots appris.** Dire : « Avant de continuer le travail sur l'histoire, voyons si les mots et les expressions que vous avez appris les dernières fois sont toujours bien rangés dans votre mémoire. Je vais vous montrer les images les unes après les autres pour le vérifier. Mais attention ! Vous ne devez pas dire le nom de l'image tout de suite, parce qu'il faut que tout le monde ait bien le temps d'ouvrir la boîte 'Le géant qui pleurait' dans sa mémoire et de retrouver le mot. Quand vous l'aurez trouvé, vous lèverez le pouce sans parler et moi j'interrogerai un élève qui aura levé son pouce. »

**Afficher les images** pour faire réviser le vocabulaire du début de l'histoire : géant, mouette, regagner, sanglots, consoler, plonger dans le noir, orienter, aube, cesser, surpris-étonné, minuscule, être intimidé, un magicien, un sorcier.

**Poursuivre** : « Laisser bien ouverte votre boîte 'Le géant qui pleurait' parce qu'aujourd'hui vous allez y ranger deux nouveaux mots. »



un chagrin

**Afficher** l'image « le chagrin », la nommer.

**Dire** : « Le chagrin signifie la même chose que la peine, la tristesse. Quand on a du chagrin, souvent on pleure. On utilise parfois l'expression " Se noyer dans son chagrin ", cela signifie qu'on ne pense qu'à ce qui nous fait de la peine, on n'arrive pas à penser à autre chose. »

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'le chagrin' ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



la tristesse

**Afficher** l'image « la tristesse », la nommer.

**Dire** : « 'la tristesse' est une douleur morale qui empêche de se réjouir. C'est une émotion désagréable. » Inviter les élèves à prendre un air triste.

**Cacher** l'image et **demander** aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'la tristesse' ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.



la joie

**Afficher** l'image « la joie », la nommer.

**Dire** : « 'la joie' est le contraire de la tristesse, on est heureux. C'est une émotion agréable. » Inviter les élèves à prendre un air joyeux.

**Cacher** l'image et demander aux élèves : « Ouvrez la boîte de votre mémoire. Est-ce que vous voyez l'image 'la joie' ? On vérifie ? »

**Afficher** de nouveau l'image et inviter les élèves à prononcer le mot.

**Récapituler** en montrant une nouvelle fois toutes les images et en invitant les élèves à les nommer.

**Expliquer** : « Je vais afficher les images des expressions et des mots que vous venez d'apprendre. Mais attention ! Vous n'avez pas le droit de dire leur nom avant que je donne le signal. Quand je le donnerai, vous devrez tous dire le mot, ensemble, le plus doucement possible, en chuchotant. »

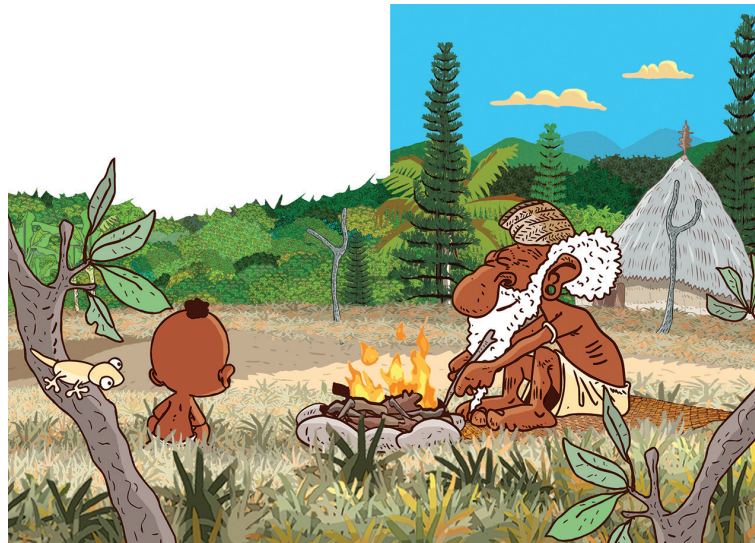
**Présenter la boîte « mémoire des mots »** aux élèves. Leur rappeler qu'on y met les images de tous les mots et de toutes les expressions appris en racontant l'histoire 'Le géant qui pleurait'. Donner une image à un élève, lui demander de la nommer puis de la mettre dans la boîte. Procéder de la même manière avec toutes les autres cartes.

Laisser la boîte en accès libre dans la classe pour que les élèves puissent jouer avec les cartes au moment des jeux libres : les nommer, les décrire, les trier, les classer...

**Relire le début de l'histoire.** Montrer les scènes 1 à 11 et relire les textes correspondants.

### 3- Observer la scène 12

**Afficher la scène 12 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.



**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu me décrire ce que tu vois ? ». On voit Timek et son grand-père qui est assis près d'un feu. Derrière on reconnaît des pins colonnaires, une case, un palmier/cocotier. Devant sur le tronc d'un arbre, un gecko.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', à quoi voit-on que c'est le grand-père de Timek ? ». Il est vieux (barbe et cheveux blancs), il est assis, il a le sourire, il est paisible.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', que font Timek et le grand-père ? ». Ils discutent.

**Interroger** un autre élève : « 'Prénom', qu'est-ce qui a changé par rapport à l'image précédente ? ». Timek est revenu dans son village, il n'est plus avec le géant. Son rêve est terminé.

**Dire** : « Moi, je voudrais bien savoir ce que Timek et son grand-père se racontent. Pas vous ? Alors écoutons la suite de l'histoire ! »

#### 4- Lire et raconter la scène 12

Lire le texte en laissant la scène 12 affichée.

« Rentré chez lui, Timek raconta tout son rêve.

Le grand-père expliqua alors : « Le chagrin du géant venait des larmes qu'il versait lui-même ! Il vaut mieux se débarrasser de sa tristesse plutôt que de se noyer dans son chagrin. »

**Dire** : « Toute cette histoire était un rêve ! On le sait depuis qu'on a découvert Timek endormi dans sa case. Et on sait bien que les mouettes, les tortues, la lune ou les étoiles ne parlent pas comme nous. Mais grâce au grand-père, on apprend que ce rêve, cette histoire, ce conte nous aide à grandir. Quand il dit qu'il vaut mieux se débarrasser de sa tristesse plutôt que de se noyer dans son chagrin, il veut dire que lorsqu'on est triste il faut tout faire pour redevenir heureux sinon on devient de plus en plus triste. C'est donc important d'exprimer sa tristesse, de partager son chagrin, ses peines avec quelqu'un pour mieux les dépasser et s'en débarrasser. »

**Interroger** la classe : « Quand vous êtes malheureux, qui peut vous aider, vous reconforter autour de vous ? ». Laisser les enfants réagir et lister leurs propositions : parents, grands-parents, frères et sœurs, cousins et cousines, copains et copines, voisins-voisines, personnel de l'école, des lieux de loisirs, etc.

**Écrire au tableau** : IL VAUT MIEUX PARLER DE SA TRISTESSE QUE D'ÊTRE MALHEUREUX À CAUSE D'ELLE.

**Dire** : « Écoutons la fin de l'histoire ! »

#### 5- Observer la scène 13

**Afficher la scène 13 de l'histoire** et laisser du temps aux élèves pour bien observer.

**Interroger** un élève : « 'Prénom', peux-tu nous décrire ce que tu vois ? ». On voit Timek dans la pirogue de son père. Une mouette dans le ciel, la côte au loin...



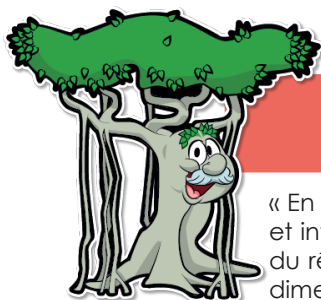
#### 6- Lire et raconter la scène 13

Lire le texte en laissant la scène 13 affichée

« C'est ainsi que Timek apprit que pleurer est une chose normale. Mais il faut aussi apprendre à se débarrasser de ses peines pour retrouver la joie. »

**Interroger** un élève : « 'Prénom', qu'est-ce qui est normal ? ». C'est normal de pleurer quand on est triste, qu'on a de la peine... que l'on soit petit comme Timek ou que l'on soit grand comme le géant. L'important c'est apprendre à se débarrasser de ses peines pour retrouver la joie.

**Interroger** la classe : « Comment pourrions-nous apprendre à nous débarrasser de nos peines ? ». En dessinant, en discutant comme l'a fait le géant avec Timek, ou Timek avec son grand-Père et peut-être aussi son père.



#### À SAVOIR

« En pays kanak, le rêve n'est pas qu'une affaire privée puisqu'il est raconté, partagé et interprété par l'auditoire, qu'il soit « familial », lignager ou plus vaste, selon le thème du rêve. Le fait de l'échanger, via le récit onirique, confère au rêve une partie de sa dimension sociale. »

(Extrait de *Les Kanak et les rêves ou comment redécouvrir ce que les ancêtres n'ont pas transmis* (Nouvelle-Calédonie) de Isabelle Leblic

<https://journals.openedition.org/jso/6146#tocto1n2>

## 7- Utiliser le vocabulaire appris

- **Mémoriser le vocabulaire appris**

- Utiliser les cartes du jeu de memory pour faire une partie avec un petit groupe d'élèves. Lire la légende chaque fois qu'une carte est retournée.
- Jouer à faire le maximum de phrases dans la journée avec le vocabulaire appris.

- **Raconter de mémoire l'histoire**

Faire raconter à l'aide-maternelle ou à l'enseignante le début de l'album par chaque élève individuellement pendant un temps d'activités individuelles.

## 8- Activités en lien avec la santé

- **Reprendre les différentes productions des élèves autour des expressions du visage/émotions.**

Installer l'exposition dans l'école pour les familles et autres classes

- **Faire mimer/dessiner/classer différentes expressions/émotions aux élèves.**

- **Faire une représentation sur les émotions dans l'école/à la fête de l'école pour les familles et autres classes**

- **Jeux de rôle / expression corporelle.**

Un élève joue un enfant triste, un autre doit trouver les mots et les gestes qui vont lui faire du bien.

- **Travailler sur le rêve**

**Commencer l'activité** en demandant aux élèves de raconter l'histoire de Timek dans son intégralité.

**Dire** : « Le livre nous dit que c'est un rêve : qu'est-ce qui fait dire que c'est un rêve ? » Aider les élèves par des questions complémentaires si besoin. « Les géants existent-ils ? Voyage-t-on sur des tortues ? Entend-on parler les étoiles, ou la lune ? Les tortues parlent-elles ? etc... »

**Demander** : « Pourquoi l'auteur parle-t-il de choses impossibles ? » C'est une histoire pour les enfants, une fable...

« Quel est le message de cette fable ? » Il vaut mieux se débarrasser de sa tristesse plutôt que de se noyer dans son chagrin. D'autres peuvent nous aider quand on est triste. Rappeler les gestes et les paroles réconfortantes.

Si l'enseignant/e souhaite prolonger ce travail sur les rêves, il/elle peut proposer de travailler sur le rêve dans différentes cultures ou une lecture d'albums en réseau. (voir la bibliographie page 56)

- **Établir la liste des personnes ressources de l'école**

### ACTIVITE GUIDEE « Sur qui peut-on compter ? »

**Commencer l'activité** en demandant aux élèves de raconter l'histoire de Timek dans son intégralité.

**Dire** : « Dans cette histoire, nous avons vu que les personnages pouvaient compter les uns sur les autres : Le géant peut compter sur l'amitié de Timek, Timek compte sur la tortue, la lune, son grand-père, son père... Et vous sur qui pouvez-vous compter ? En qui avez-vous confiance ? »

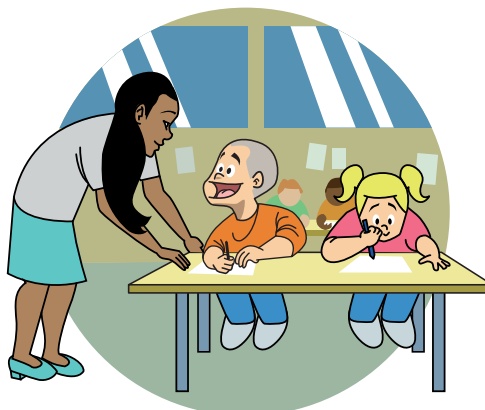
Distribuer le document suivant pour que chaque élève réponde à cette question par le dessin, le coloriage et/ou la dictée de l'élève à l'enseignant/e pour donner le nom des personnes ressources qu'il/elle connaît. L'enseignant/e peut aussi choisir de faire une affiche sur laquelle on colle les photos du personnel de l'école avec les noms et les fonctions.

Quand j'ai besoin d'aide, je peux demander:

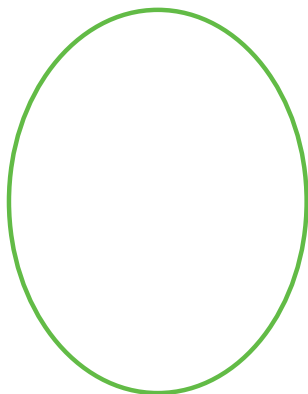
Chez moi, à



En classe, à



Dans la cour, à



A la cantine, à



Je m'appelle .....

A la sieste, à



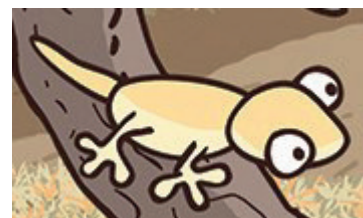
Dans la rue, à



## 9- Prolongement « Explorer le monde »

### • « Découvrir le monde du vivant »

Ce prolongement « explorer le monde » conduira à travailler le rapport à l'environnement, l'enracinement dans le monde. Apprendre à reconnaître les geckos et comprendre leur cycle de vie.



### • Culture Kanak

« Les réalités culturelles, l'éducation artistique et la littérature restent l'entrée privilégiée des apprentissages pour aborder les éléments fondamentaux de la culture kanak. » Cet album permet de répondre aux objectifs du programme en lien avec la case, la personne et le clan, la terre et l'espace.

## 4. Evaluation : relie chaque dessin du géant à la bonne expression



•

•



•



•

•



•



•

•



•



## 5. Des propositions pour organiser la classe

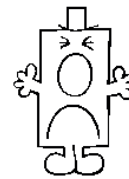
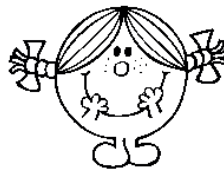
### 5.1 Atelier arts plastiques

- Réalisation de masques avec les différentes émotions du géant.
- Réalisation de marottes avec les personnages et la création d'un décor dans un carton.

### 5.2 Atelier dessins

- Dessiner des visages avec des expressions différentes.
- Coloriage.

Gribouillage - Les expressions du visage: gribouille tous les bonshommes mécontents



<http://www.champagne-balade.fr>

### 5.3 Atelier lecture

Ecoute libre de l'histoire <https://www.fablesducaillou.nc/livrefables>

Albums calédoniens, albums documentaires sur la faune et la flore calédoniennes.

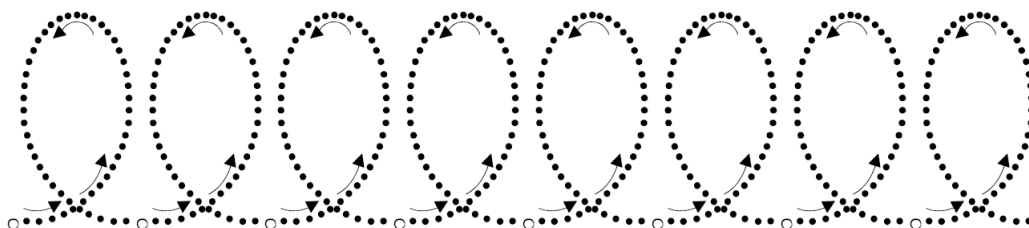
Albums sur les émotions, la peur, la tristesse, la joie.

### 5.4 Atelier pré-écriture

Dessiner des vagues, des gouttes.

La mouette vole en faisant des pirouettes, dessine les boucles qu'elle fait pendant son vol :

Repasse sur les lignes en pointillé pour reproduire le modèle



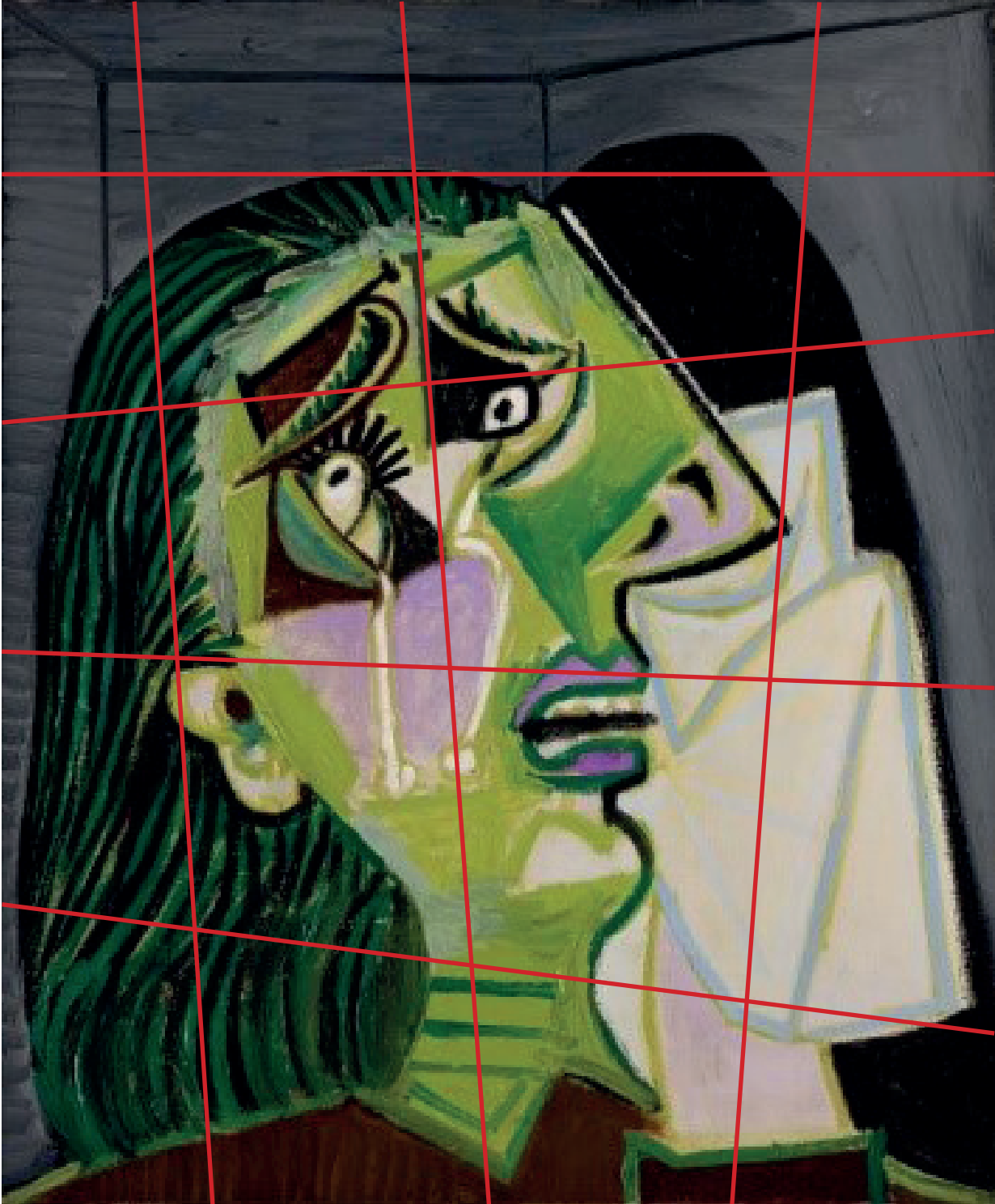
### 5.5 Atelier motricité

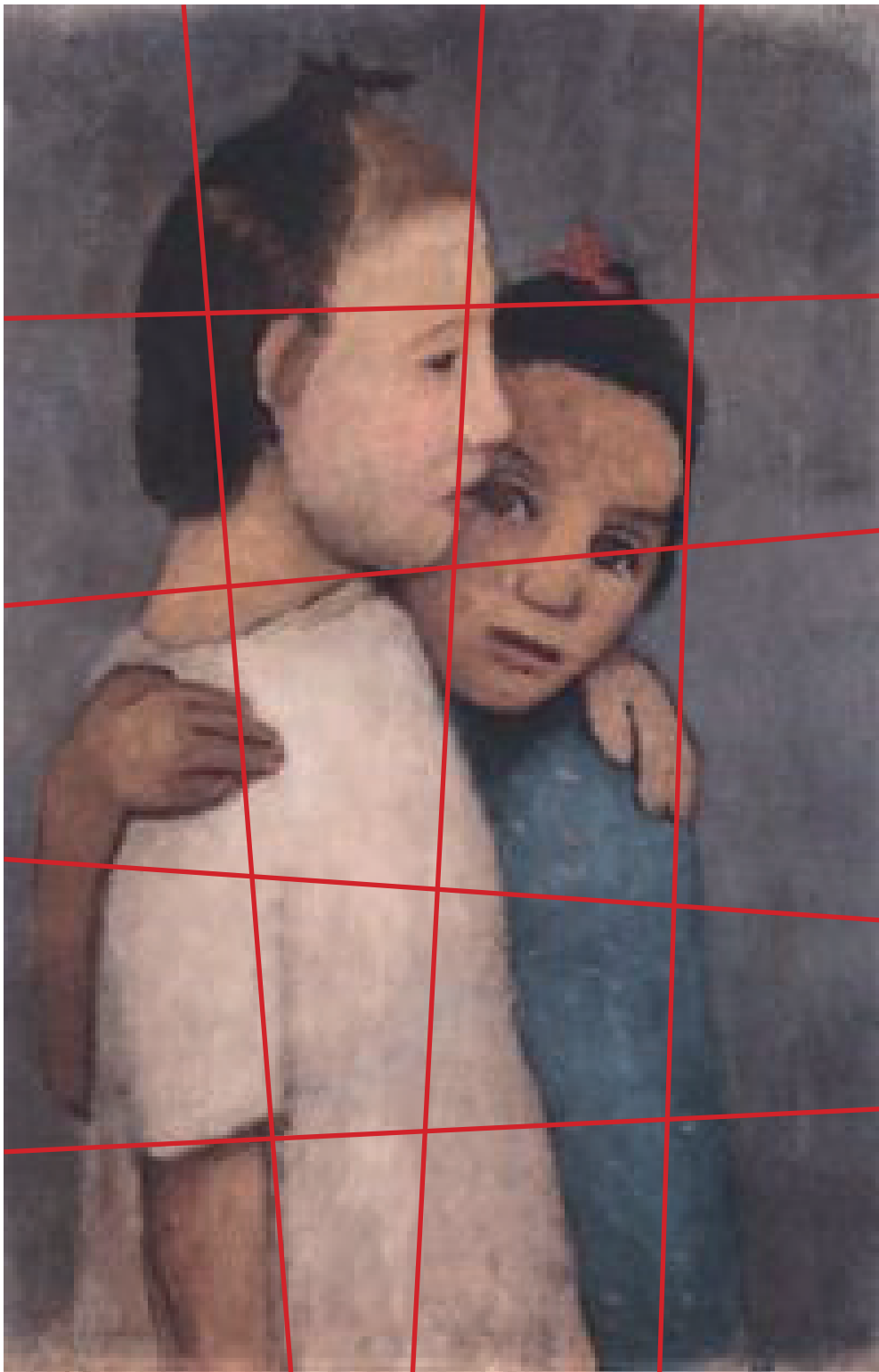
### 5.6 Parcours les yeux bandés guidé par un camarade

Jeux d'équilibre.

### 5.7 Atelier manipulation

Proposer des puzzles simples des œuvres d'art exprimant des émotions :





## 6. Des albums en réseau

- **Albums axés Découverte du lagon**

*Le miracle du lagon* de Anne Ferrier et Arnaud Hug

<https://blogmaternelle.wordpress.com/2013/01/19/le-miracle-du-lagon/>

*Noé et la patate magique* de Sara Balet

- **Albums axés Émotions**

*Quelle émotion ? !: comment dire ce que j'ai dans le cœur...*

de Cécile Gabriel, Éditions Mila, 2007

*Parfois je me sens...* de Anthony Browne, Kaléidoscope, 2011

*Devine qui ? mon imagier des émotions* de Jarvis, Éditions Milan, 2016

*L'abécédaire des émotions je me sens* de Madalena Morriz, Helium, 2016

*Les mots doux de Carl Norac* de Claude K. Dubois, L'école des loisirs, 1996

*Personne ne m'aime* de Geneviève Noël, Père Castor Flammarion 1999

*Grand-mère sucre et grand-père chocolat* de Gigi Bigot et Josse Goffin,

*Les belles histoires de tout-petits*, 2019

- **Albums axés Tristesse**

*Le chagrin de Trotro* de Bénédicte Guettier, Gallimard Jeunesse, 2008

*Le chagrin* de Audrey Poussier, L'école des loisirs, 2008

*Orson Rascal* de Mario Ramos, Pastel, 1993

*Petit-Bond est triste* de Max Veltuijs, Pastel, 2004

*La petite souris qui cherche un ami* de Eric Carle, Mijade, 1996

- **Albums axés Joie**

*L'imagier des petits bonheurs* de Marie-Agnès Gaudrat et Helen Oxenbury, Éditions Bayard, 2004

*Cher grand-père* de Catarina Sobra, Édition Helium, 2016

*Elmer* de David Mc Kee, Éditions L'école des Loisirs, 1990

- **Albums axés Peur**

*Une histoire sombre très sombre* de Ruth Brown, Gallimard jeunesse, 1995

*Scratch scratch dip clapote !* de Kitty Crowther, L'école des Loisirs, 2002

*J'ai peur* de Michelle Daufresne, Bilboquet, 1997

*Léonard* de Wolf Erlbruch, Etre, 2002

*Abracadanoir : moi je vois dans le noir* de Nathalie Laurent et Soledad Bravi, L'école des loisirs, 2008

• **Albums axés rêves**

*Où vont les heures de la nuit ?* de Annie Agopian et Charlotte Mollet, Didier jeunesse 1995

*Même pas en rêve!* De Béatrice Alemagna École des Loisirs 2021

*Le rêve d'Anatole* Elisabeth Schoberl et Martina Badstuber Éditions NordSud 2007

*Le doudou perdu* de Ayto, Kaléidoscope 2000

*Petit caillou* de Éric Battut, Gautier Languereau, 2002

*Je mangerais bien une souris* de Claude Boujon, L'école des loisirs 1989

*Marcel le rêveur* de Anthony Brownen, Kaléidoscope 1997

*Train de nuit* de John Burningham, Flammarion 1999

*Le rêve d'Albert* de Léo Lionni, L'école des loisirs 1990

*Il y a un cauchemar dans mon grenier* de Mayer Mercer,  
L'école des loisirs (lutin poche) 2000

*Il y a un cauchemar dans mon placard* de Mayer Mercer, Gallimard jeunesse 2003

*Les géants* de Virginia Catou Miller, Kaléidoscope 1995

*Baltimore et redingote* de Jean-Baptiste Monge et Pascal de Moguerou,

*Avis de tempête* (Bords des continents) 2000

*Le cauchemar* de Claude Ponti, L'école des loisirs 1998

*Le cauchemar de Gaëtan* de Anaïs Quichon Vaugelade, L'école des loisirs 2005



### **Auteurs**

Christine et Didier Jourdan,  
en collaboration avec Nathalie Dupeux, Carmella Fernandez Da Rocha Puleoto, Nicolas Tessier et les enseignants des écoles maternelles de Nouvelle-Calédonie engagées dans le dispositif REBEE

### **Remerciements**

A Roland Goigoux et Sylvie Cèbe, co-auteurs de la série *Narramus* qui a inspiré ce guide.

Aux inspecteurs d'autorité pédagogique et aux conseillers pédagogiques de la Nouvelle-Calédonie qui ont soutenu la diffusion de ce guide, notamment ceux du groupe de travail maternelle de la DENC.

### **Coordinatrice d'édition**

Nathalie Dupeux, conseillère pédagogique,  
Direction de l'Enseignement de la Nouvelle-Calédonie (DENC)

### **Illustrations de l'album reproduites avec l'aimable autorisation des auteurs et de l'éditeur**

*Timek et le géant* qui pleurait, Bernard et Stéphan Berger  
collection Les fables du Caillou, La brousse en folie, 2019

### **Illustrations - Mise en pages**

Service de Recherche Pédagogique, d'Édition et d'Ingénierie Éducative,  
Vice-rectorat de la Nouvelle-Calédonie - Direction générale des enseignements (VR-DGE/SRPEIE)

### **Photographies**

Pixabay.com - Licence Pixabay ( Libre pour usage commercial Pas d'attribution requise )

### **Reproductions d'œuvres**

*par ordre d'apparition*

*Weeping Woman*, Pablo Picasso,  
(1937) National Gallery of Victoria, Melbourne, Australie [p.16, 54]

*Deux filles en robe blanche et bleue*, Paula Modersohn Becker [p.16, 55]

*L'homme à la casquette rouge*, Jean Potvin [p.17]

Peinture [sans titre], Simone Fayolle [p.26]

*Joy* de Joep Buijs [p.26]

Peinture [sans titre], Giovanni Bradelin [p.26]

*Happiness* de Lara Guideli [p.26]

*Tristesse ou Émotion*, Marguerite Rose [p.26]



