

2) Activité 2

Lisez les phrases une par une.

Pour chaque phrase, demandez aux enfants d'indiquer s'ils sont d'accord ou pas.

Faites comme ceci...

- Lisez une phrase aux enfants.
- Chaque enfant lève un panneau de sentiment (ou) pour montrer s'il est d'accord ou non. (voir : Je me sens patraque p. 5)
- Formez deux groupes : un groupe d'enfants qui sont d'accord et un groupe d'enfants qui ne sont pas d'accord.
- Demandez aux enfants d'expliquer leur choix.
Organisez un débat à la mesure des enfants.
Guidez-les et expliquez-leur les règles fondamentales d'un débat.
- Travaillez de la même façon pour chaque phrase.

21

... ou comme cela

- Lisez une phrase aux enfants.
- Résumez la phrase en un mot-clé ou un pictogramme (consoler, jouer, secrets, en voyage, pour les filles, dodo)
- Chaque enfant lève un panneau de sentiment pour montrer s'il est d'accord ou non. (voir : Je me sens patraque, p. 9).
- Comptez les « pour » et les « contre ». Notez-les en vert ou en rouge à côté de chaque mot-clé.
- Travaillez de la même façon pour chaque phrase.
- Comparez ensemble les résultats et tirez quelques conclusions.
Quelle est la phrase qui a rassemblé le plus d'enfants ?
Quelle est celle qui a suscité le plus de désaccord ?



Un château trop fort !

22

Lisez aux enfants la première page de l'histoire « Un château trop fort ! ». Demandez-leur de la raconter en quelques mots. Vérifiez la compréhension du contenu au moyen de quelques questions ciblées :

- Que signifie « Mmmmmcrunch-souplait » ? (Lancez un défi à vos élèves de 2^e année: écrivez le mot au tableau et demandez-leur de le lire. Qui réussira ?)
- Pourquoi Odil mange-t-il le dessert de Simon ?
- Qui a envie de faire une petite sieste ?
- A votre avis, pourquoi Simon s'ennuie-t-il ?

- Qu'est-ce que Simon a envie de faire ?
- Pourquoi est-il difficile de vivre quelque chose d'intéressant dans une chambre d'hôpital ?
- Simon dit: « Viens, on s'en va. ». Que croyez-vous qu'ils vont faire ? Stimulez l'imagination des enfants et demandez-leur de faire le plus de suggestions possibles.

Faites ensemble une liste de tout ce que l'on peut faire dans une chambre d'hôpital ou quand on est alité. Demandez aux enfants de puiser dans leur propre vécu. Faites aussi une liste d'activités qui sont organisées pour aider les enfants à passer plus agréablement un séjour de longue durée à l'hôpital. Odil en profitera pour parler de l'école à l'hôpital, d'initiatives locales et de l'utilisation du site internet Simon et Odil.



Ch@mbre d'hôpit@l.be

J'ai les lèvres,
Pleines de boutons verts,
Le corps couvert,
De bosses et de pustules,
Et le ventre,
Comme une mer déchainée...

Mais envoyez-moi,
Un mail plein de musique,
de mots gentils :-)
de bisous XXX
et de boudous,
A Ch@mbre d'hôpit@l.be,
Et demain
Tout ira mieux !

(d'après Jan Wouters)

Lisez le poème aux enfants.
Demandez-leur de réagir spontanément
au texte.

Recherchez ensemble les sentiments
suggérés par le poème.

- Relisez la première strophe
- Quel sentiment identifiez-vous dans la première strophe ?
Quels sont les éléments du texte qui l'indiquent ?
Qu'est-ce qui n'est vraiment pas possible dans ce cas-là ?
- Que veut dire l'auteur par : « le ventre comme une mer déchainée » ?
Qui a déjà vécu cela ?
Décrivez ce que l'on ressent ?



- Relisez la deuxième strophe
- Quel est le sentiment qui prédomine ?
- Que signifie la phrase : « Et demain, tout ira mieux ! » ?
- Qu'est-ce qui va aider le personnage à aller mieux ?
- Étudiez ensemble la forme du poème
- Qu'est-ce qui frappe au premier regard ?
- Quels signes bizarres l'auteur a-t-il utilisés ?
- Expliquez ces signes.
- Que signifie :-)
- Et les trois petites croix ?
- A votre avis, pourquoi l'auteur a-t-il mis ces signes dans le texte ?

Discutez de la façon de réciter ce poème. Insistez sur la signification de ces signes « bizarres » et sur l'importance de les faire passer dans la récitation. Créez avec les enfants un poster qui représente ce poème. Faites-les travailler par deux avec la consigne d'imaginer un dessin ou un collage adaptés au texte. Travaillez en format A3. Recopiez à l'avance le texte sur un transparent, dans une taille de police suffisamment grande. Présentez chaque dessin à la classe en y superposant le transparent. Choisissez ensemble le meilleur poster et placez-le dans le coin de Simon.



Une visite

Odil apporte de bonnes nouvelles : le copain malade va mieux et peut à nouveau recevoir des visites. Odil demande aux enfants qui a envie de l'accompagner.

Il leur demande s'ils savent ce qui est autorisé et interdit pendant une visite. A partir de cette discussion, nous fixerons quelques règles de comportement.

24

Livret actif, p.14-15

Commentez l'illustration.

Demandez aux enfants de raconter tout ce qu'ils voient sur l'illustration.

Lisez la consigne de l'activité.

Demandez-leur de faire l'exercice individuellement, avec un crayon noir.

Corrigez l'activité ensemble.

Demandez ensuite aux enfants d'utiliser un crayon ou un marqueur rouge.

Demandez-leur d'expliquer pourquoi une action est permise ou pas.

En concertation avec les parents de l'enfant malade et le médecin traitant, préparez un horaire de visite vierge. Donnez l'horaire aux enfants pour que les parents qui souhaitent accompagner leur enfant à l'hôpital puissent indiquer quelques préférences. Ensuite, établissez un horaire définitif. Cela vous permettra de répartir plus efficacement les visites.

Donnez à chaque enfant une grille horaire complétée. En cas d'imprévu, les parents pourront éventuellement échanger entre eux leurs heures de visite.

Cela vous permettra également d'avoir une vue d'ensemble et de savoir à quel enfant confier le journal-navette.

Retour à l'école



Bonnes nouvelles!

Impossible de passer sous silence le retour du camarade. Nous le plaçons sous le signe de la fête et organisons ensemble une réception calme.

- **O**dil est excité. Il apporte des nouvelles sensationnelles. Le copain hospitalisé revient à l'école. Il faut fêter ça.

- **D**emandez aux enfants de faire une liste de ce qu'ils ont envie de faire pour accueillir leur camarade de classe. Odil réagit à chaque proposition et fait un commentaire.

Quelques possibilités :

- décorer la classe
- faire un ruban d'honneur que le copain coupera en arrivant
- chanter une chanson de bienvenue
- faire un chapeau de fête
- organiser une petite réception.
Gourmand, Odil se réjouit à cette idée !

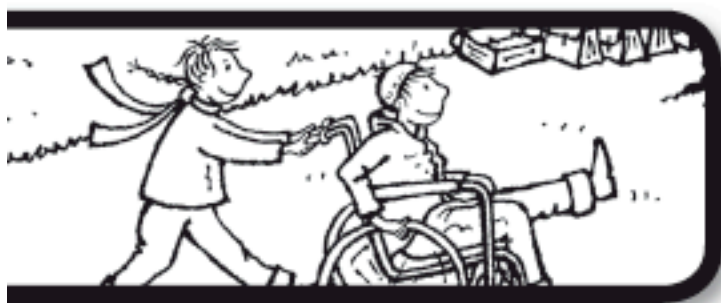
- **F**aitez un programme et répartissez les tâches.
 - Qui fera un petit discours ?
 - Qui servira les boissons, les zakouskis ?

Cette fête doit se dérouler dans le calme. Invitez la direction ainsi que les parents de l'enfant qui revient.

25

- **P**révoyez des zakouskis sains : petites brochettes de fruits, tomates cerises farcies, dés de fromage aux ananas, petits toasts garnis... Renseignez-vous sur ce que le malade peut manger et sur ce qu'il aime. Demandez l'aide de parents et/ou grands-parents pour les zakouskis. Répartissez les élèves par 4 avec un adulte par groupe. Préparez les ingrédients et le matériel pour chaque groupe.





Bonnes nouvelles ?

Ce n'est pas toujours facile de revenir après une longue absence. Les enfants vont découvrir qu'un tel retour s'accompagne d'expériences positives et négatives et suscite plusieurs sentiments.

26

Et maintenant ?

Odil est un peu inquiet. Vont-ils s'en sortir avec cette chaise roulante ? Notre camarade de classe parviendra-t-il à suivre les leçons ?

Demandez aux enfants de s'exprimer sur la quatrième image incluse dans la valisette. Rédigez un texte collectif basé sur l'image. (Pour la méthode de travail, voyez « Être malade », p. 6-7)

Ça roule

Dans ma chaise roulante,
Trois petits tours en avant,
Trois petits tours en arrière,
Papa me pousse,

... une fois par ici,
... une fois par là.

Mais moi,
J'aimerais tellement,

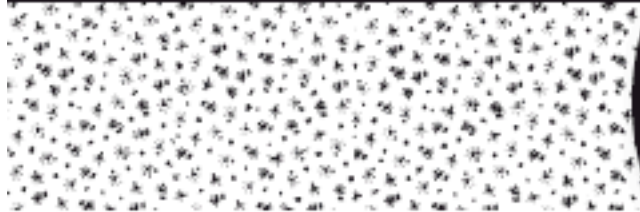
Marcher.

Courir.

Sauter.

Au lieu de tourner en rond,
Dans cette chaise roulante

(d'après Jan Wouters)



Organisez un débat sur l'utilisation de la chaise roulante.
Qu'en pense le malade ? Quels sont les avantages ?
Et les inconvénients ?
Confrontez ces sentiments avec ceux des autres élèves.

Lisez le poème aux enfants.
Demandez-leur d'exprimer leurs premières impressions.

Relisez le poème.
Discutez-en brièvement ensemble.

- Lisez le titre.
Ce titre est-il adapté au poème ?
Pourquoi (pas) ?
- Quel est le véritable sujet du poème ?
- Que ressent l'enfant qui est dans la chaise roulante ?
A quoi le remarque-t-on dans le texte ?

Lisez le poème ensemble.

- Qu'est-ce qui est frappant ? Insistez éventuellement sur la répétition.
- Quelle différence remarque-t-on entre la première et la deuxième strophe ?
- Pourquoi l'auteur a-t-il choisi cette disposition ?

Demandez à un enfant de s'asseoir dans la chaise roulante et de lire le poème.

Les enfants peuvent également s'inspirer de ce poème pour créer un poster. (Pour la méthode de travail, voyez : Ch@mbre d'hôpit@l.be, p. 23)

27

Parcours d'obstacles

Un parcours d'obstacles aidera les enfants à appréhender de façon réaliste les problèmes que rencontre une personne en chaise roulante dans les gestes de la vie quotidienne.

Il vous faut :

- une chaise roulante
- huit quilles
- un bonnet
- deux cerceaux
- un plan incliné



Méthode de travail

28

Préparez le parcours d'obstacles :

1. slalom entre cinq quilles
2. monter et descendre un plan incliné
3. prendre un passage étroit
4. ramasser un bonnet
5. contourner un obstacle

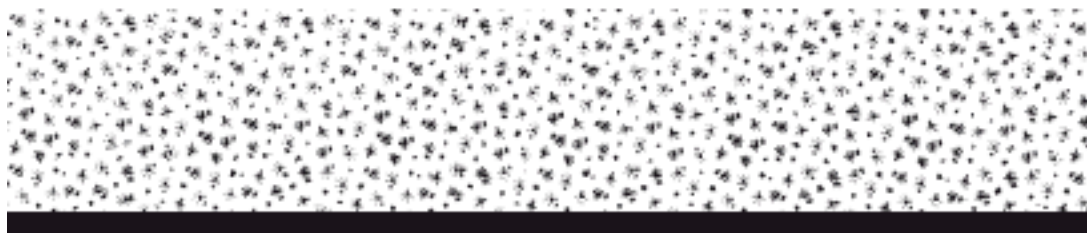
Organisation de l'activité

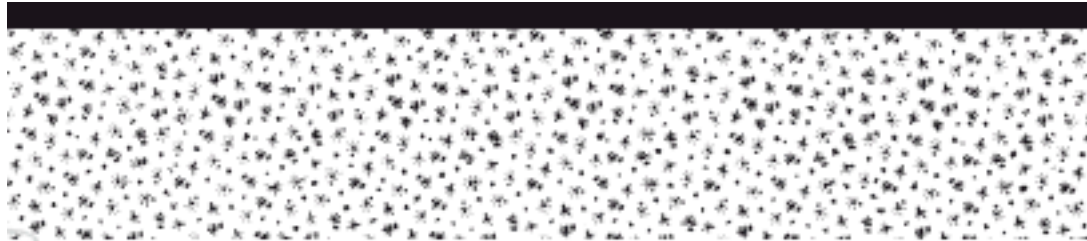
Répartissez les enfants en groupes de deux. L'un des enfants s'assied dans la chaise, l'autre va le pousser. A tour de rôle, les équipes parcourent le trajet le plus rapidement possible. Dans la deuxième manche, les enfants échangent leur place avec leur partenaire. Chaque fois qu'un concurrent fait une erreur de manœuvre ou heurte un obstacle, il doit repasser cet obstacle. Quelle est l'équipe la plus rapide ?

Pour conclure l'activité, demandez aux enfants de raconter ce qu'ils ont vécu et ressenti pendant le jeu et d'en discuter. Intéressez-vous aux expériences négatives qu'ils ont certainement tous vécues. Rappelez-leur qu'il s'agissait d'un jeu alors que pour certains, c'est la réalité quotidienne.

Variantes

- S'il y a une bordure de trottoir dans la cour de récréation, incluez son passage dans les deux sens dans le parcours.
- Si vous disposez d'une chaise aux roues équipées de poignées, les enfants pourront faire le parcours de façon individuelle.





Avec des béquilles

Vous pouvez proposer le même type de parcours avec des béquilles.

Si vous disposez de deux paires de béquilles, vous pouvez organiser une course relais. Divisez la classe en deux équipes disposant chacune d'une paire de béquilles. Chaque enfant effectue le même parcours, puis il passe les béquilles à son coéquipier suivant. Toutes les activités se font à cloche-pied. L'équipe gagnante est celle qui termine la première.

Arriverai-je encore à suivre ?

Point de départ

Pendant son absence, l'élève malade a probablement accumulé un peu de retard scolaire.

Cela pose des problèmes. Ce ne sera pas facile de rattraper ce retard.

Méthode de travail

Donnez dix additions simples à une moitié de la classe.

L'autre moitié reçoit les mêmes additions, mais dans chaque opération, vous aurez remplacé un nombre par un symbole inconnu.

Demandez aux enfants de résoudre les additions le plus rapidement possible.

Un exemple pour la première année :

Propositions d'activités

- parcourir une certaine distance
- faire un slalom entre cinq quilles
- faire des huit autour de deux cerceaux
- passer au-dessus d'un banc suédois
- ramasser un crayon



série 1

$4 + 4 = \dots$	$8 - 4 = \dots$
$\dots - 5 = 1$	$3 + \dots = 6$
$2 + 6 = \dots$	$5 + \dots = 7$
$4 - 4 = \dots$	$9 - 2 = \dots$
$\dots + 5 = 8$	$\dots - 1 = 6$

série 2

$\S + \S = 8$	$8 - \S = \dots$
$\dots - 5 = 1$	$3 + \dots = 6$
$2 + 6 = \dots$	$5 + \dots = 7$
$\S - \S = \dots$	$9 - 2 = \dots$
$\dots + 5 = 8$	$\dots - 1 = 6$

Cette activité va certainement susciter beaucoup d'effervescence.

- Laissez les élèves réagir librement.
 - Profitez de ce moment pour lancer un débat.
 - Donnez d'abord la parole aux enfants qui ont reçu les additions « difficiles ».
 - Aidez-les à surtout exprimer leur sentiment d'incertitude, leur trouble, leur déception.
 - Proposez ensuite aux autres de réagir à ce qui vient d'être dit.
 - Demandez aux enfants de se souvenir d'autres moments où ils ont vécu les mêmes sentiments.
- Faites le lien avec la situation du malade qui doit, lui aussi, affronter ces sentiments à la suite de sa longue absence.
 - Pour conclure, mettez toute la classe au défi de résoudre les exercices de la série 2.
 - Demandez aux élèves de chercher les réponses par groupes de deux. Qui trouvera la clé du code ?

Variante

- Vous pouvez proposer le même type d'activité en lecture.
- Choisissez un texte du niveau des élèves et remplacez une lettre par un symbole ou un autre caractère.

30

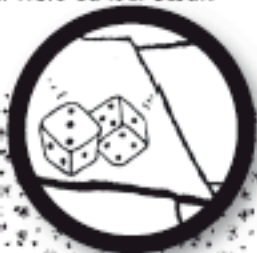


Jeu de société

Ce jeu de société propose une autre façon d'exprimer des expériences et des sentiments positifs et négatifs sur le retour d'un camarade de classe à la suite d'une longue absence.

Les enfants pourront aussi y jouer à la maison

Vous trouverez le plateau du jeu de société aux pages 8 et 9 du livret actif. Photocopiez-le et plastifiez-le pour le protéger. Photocopiez-le éventuellement pour les enfants afin qu'ils le rapportent à la maison. Ils aimeront aussi beaucoup jouer avec papa, maman, leur frère ou leur sœur.



Il vous faut:

- un pion par joueur
- un dé



Règles du jeu:

Le parcours est du type de celui du Jeu de l'Oie.

- 5 La porte est trop étroite pour ta chaise roulante. Ⓜ Retourne à la case départ.
- 9 Un copain pousse ta chaise roulante un peu plus loin. Ⓜ Avance jusqu'à la case 15.
- 14 Tu as laissé tomber ton bonnet. Impossible de le ramasser ! Ⓜ Passe ton tour jusqu'à ce qu'un autre joueur te rattrape.
- 18 Tu regardes tes copains jouer au ballon. Ⓜ Passe un tour.
- 23 Des enfants font la file aux toilettes. Passe devant eux ! Ⓜ Avance jusqu'à la case 27.
- 26 Tu montes par le plan incliné. Ⓜ Va à la case 27.
- 28 L'ascenseur est en panne. Passe par le plan incliné. Ⓜ Retourne à la case 26.
- 31 Cet ascenseur fonctionne parfaitement. Ⓜ Va à la case 34.
- 36 Tu dois faire un examen à l'hôpital. Tu n'accompagnes pas ta classe au théâtre. Ⓜ Passe un tour.
- 41 Tes copains vont à la gym. Tu restes en classe. Ⓜ Rejoue.
- 45 Un copain t'aide à ouvrir une porte. Ⓜ Lance 2x le dé et garde le meilleur résultat.
- 50 Tu as du mal à faire tes calculs. Les autres ont déjà fini. Ⓜ Passe un tour.
- 52 Tu es très fatigué. Repose-toi. Ⓜ Passe un tour.
- 54 Ta chaise roulante a un pneu plat. Ⓜ Passe ton tour jusqu'à ce qu'un autre joueur te rattrape.
- 59 Bloqué dans un embouteillage, papa est en retard. Le directeur te ramène à la maison. Ⓜ Rejoue.

31

Pour conclure, les enfants échangent leurs idées et leurs sentiments à propos de ce jeu.

- Qu'est-ce qui était chouette ?
- Qu'est-ce qui ne l'était pas ?
- Qu'est-ce qui a semblé vraiment très dur ?
- Qui a eu de la chance ?
- Qui a eu l'impression de n'avoir jamais de chance ?

Faites le lien avec ce que vit le camarade malade au moment de son retour en classe.



Et si le camarade ne revient pas ?

Que faire si l'enfant décède ?

C'est une éventualité dont il faut tenir compte.

L'objectif de ce projet n'est toutefois pas d'approfondir cette problématique.

Il existe de nombreuses publications qui vous aideront à parler avec vos élèves de la perte d'un copain.

32

Pour les enfants pleins de vitalité qui ont la malchance de tomber malades
Suggestions pédagogiques pour l'enseignant qui s'adresse à des enfants de 5 à 8 ans

Simon & Odi® est une marque déposée de 4Kids asbl.

Auteur : Edwin Geets

www.simonodil.com

Illustrations et maquette : Lucy Elliott, Cezac - Els Vandervoort

www.averbode.be

Adaptation : Joëlle Delmoitié

Secrétariat de rédaction : Nadine Palmaerts

D/2006/39/163

Une réalisation de la SA Averbode en collaboration avec 4Kids
asbl, Boniverlei 15, 2650 Edegem

ISBN - 10 90-317-2427-0

ISBN - 13 978-90-317-2427-3

