



Special Olympics
**Unified Champion
Schools®**

Guide du Club des jeunes lecteurs unifiés

Explorer l'apprentissage socio-émotionnel
Par le biais de livres et d'activités

Table des matières

Remerciements

- À propos de la ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés1
- Mission et objectif des Jeux olympiques spéciaux.....1
- L'apprentissage socio-émotionnel et la ressource du Guide du Club des jeunes lecteurs unifiés2
- Utilisation de la ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés5
- Graphique : Écoles championnes unifiées des Jeux olympiques spéciaux et l'apprentissage socio-émotionnel.....5

Liste des livres du Club des jeunes lecteurs :

- Je Ne Veux Pas Être Une Grenouille de Dev Petty7
- Since We're Friends de Celeste Shally8
- Le Point de Départ de Peter H. Reynolds9
- Les rayures d'Arthur de Shaina Rudolph et Danielle Royer 10
- The Perfect Square de Michael Hall..... 11
- My Brother Charlie de Holly Robinson Peete et Ryan Elizabeth Peete..... 12
- La Princesse Dans Un Sac de Robert Munsch..... 13
- Magic Trash de J.H. Shapiro..... 14
- Quel Génie ! d'Ashley Spires 15
- Milo's Museum de Zetta Elliott..... 16
- Going Places de Peter et Paul Reynolds 17
- Sky Color de Peter H. Reynolds..... 18
- Le garçon invisible de Trudy Ludwig..... 19
- Oliver de Birgitta Sif..... 20
- Rébellion chez les crayons de Drew Daywalt..... 21
- The Smallest Girl in the Smallest Grade de Justin Roberts..... 22
- Layla's Happiness de Mariahadessa Ekere Tallie 23
- And Two Boys Booed de Judith Viorst 24
- Same, Same but Different de Jenny Sue Kostecki-Shaw 25
- Back to school for Rotten Ralph de Jack Gantos et Nicole Rubel 26
- Color of His Own de Leo Lionni 27
- Henri's Scissors de Jeanette Winter 28
- Rouge : l'histoire d'un crayon de Michael Hall..... 29
- Gaston de Kelly DiPucchio 30
- Moi, je m'aime ! de Karen Beaumont..... 31
- Tous différents ! de Todd Parr 32
- A Normal Pig de K-fai Steel..... 33
- Not Your Typical Dragon de Dan Bar-el..... 34
- Est-ce que je peux jouer ? de Mo Willems..... 35
- Different is Awesome de Ryan Haack 36
- Pas du tout un carton d'Antoinette Portis..... 37

- The Hippo-NOT-amus de Tony et Jan Payne 38
- Whoever You Are de Mem Fox..... 39
- Pass It On de Sophy Henn 41
- I Am Perfectly Designed de Karamo Brown 42
- Pat le chat : j'ai un nouveau voisin de Kimberly et James Dean..... 43
- Puis-je rejoindre votre club ? de John Kelly 44
- Alma and How She Got Her Name de Juana Martinez-Neal..... 45
- Stick and Stone de Beth Ferry..... 46
- Spoon d'Amy Krouse Rosenthal..... 47
- Point d'exclamation ! d'Amy Krouse Rosenthal..... 48
- Moi, c'est moi ! de Peter Reynolds 49
- The Legend of Rock, Paper, Scissors de Drew Daywalt 50
- Wild About Usde Karen Beaumont 51
- One de Katherine Otoshi 52
- J'ai le rythme dans la peau ! de Connie Schofield-Morrison..... 53
- La mauvaise graine de Jory John 54
- The Many Colors of Harpreet Singh de Supriya Kelkar 55
- Léo de Robert Krause 56
- Ta voix compte de Peter H. Reynolds 57
- Stand Tall, Molly Lou Melon de Patty Lovell 58

Ressources

- Graphique : types de jeux..... 59
- Idées supplémentaires à utiliser avec la ressource du guide du Club des jeunes lecteurs unifiés..... 60
- Livres audio et sites Web de lecture..... 60
- Liste étendue de livres sur le harcèlement scolaire 60

Cherchez le code de corrélation en haut de la page de chaque livre.



Corrélation de la liste de livres avec la clé du langage CASEL

1 Compétences relationnelles

3 Conscience sociale

5 Responsabilité
Prise de décisions

2 Conscience de soi

4 Autogestion

Remerciements

Cette ressource est née de l'imagination de Barbara Oswald et Kara Harmon, des Jeux olympiques spéciaux en Caroline du Sud. Elles ont vu dans la bonne littérature pour enfants un moyen d'atteindre les salles de classe afin de créer des environnements socialement plus inclusifs pour les élèves atteints de déficiences intellectuelles. En s'appuyant sur ce que Barb et Kara ont commencé, Peg Hippen, des Jeux olympiques spéciaux de Caroline du Sud, a pu élargir la ressource pour inclure des activités en classe et encore plus de livres. Jed Dearybury, éducateur et auteur, a gracieusement accepté d'ajouter des livres et des activités de son point de vue sur la classe ludique.

Ce guide a été modifié par rapport à l'original pour refléter les livres spécifiques utilisés dans les plans de cours Jeunes athlètes pour les écoles et les communautés. Visitez le site Web des Jeunes Athlètes si vous souhaitez voir tous les livres du guide d'origine.

Tableau des types de jeu conçu par :

Ackerman, D. (2000). *Deep Play*. New York, NY : Vintage Publishing

Hughes, B. (2002). *A Playworker's Taxonomy of Play Types*. 2^{de} éd. London : PlayLink

Graphique des types de jeu créé par : Dr. Julia P. Jones

Mission

La mission des Jeux olympiques spéciaux est d'offrir, tout au long de l'année, un entraînement sportif et des compétitions athlétiques dans une variété de sports de type olympique aux enfants et aux adultes ayant une déficience intellectuelle, leur offrant ainsi des opportunités continues de développer leur condition physique, de faire preuve de courage, d'éprouver de la joie et de participer à un partage de dons, de compétences et d'amitié avec leurs familles, d'autres athlètes des Jeux olympiques spéciaux et la communauté.

Objectif

Les Écoles championnes unifiées vont au-delà des Sports unifiés pour promouvoir l'inclusion sociale et un climat scolaire positif à travers des activités d'engagement de toute l'école et intégrer le développement du leadership personnel et interpersonnel pour les élèves avec et sans déficience intellectuelle. Cette ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés offre aux élèves des moyens sûrs et structurés d'explorer les différences et les similitudes et travailler à devenir des amis plus compréhensifs, inclusifs et attentionnés.

Apprentissage socio-émotionnel et la ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés

Les enfants adorent écouter un bon livre. C'est un fait. Ce qu'il ne faut pas négliger, c'est que les livres peuvent être un outil puissant à utiliser lorsque nous travaillons à développer l'apprentissage socio-émotionnel chez nos élèves. Les livres tracent des liens avec le langage pour connecter les jeunes lecteurs aux personnages des histoires, à eux-mêmes et aux autres. Un dialogue soigneusement élaboré permet aux enfants



de mieux comprendre les pensées, les sentiments et les actions des autres, ainsi que les leurs. La ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés est un outil que les enseignants peuvent utiliser lorsqu'ils abordent des sujets d'apprentissage socio-émotionnel tels que la conscience de soi, l'autogestion, la conscience sociale, les compétences relationnelles et la prise de décision responsable auprès d'un public d'élèves avec et sans déficience intellectuelle. **L'objectif de l'utilisation de cette ressource est plutôt simple : aider les enfants et les adultes qui travaillent avec eux à aborder de manière authentique les problèmes difficiles auxquels les enfants sont confrontés dans leur monde social quotidien.**

L'importance de l'apprentissage socio-émotionnel (SEL) ne peut être surévaluée. Ce sont les « compétences générales » nécessaires pour parcourir l'aspect social de nos écoles, et plus les enfants développent ces compétences, plus ils réussiront et seront connectés à leur environnement scolaire. Les compétences d'apprentissage socio-émotionnel les plus abordées dans cette ressource sont la capacité à se faire des amis, à faire preuve d'empathie et d'acceptation de ce qui rend les autres uniques, ainsi que reconnaître le harcèlement.

Les recherches montrent que l'apprentissage socio-émotionnel est essentiel pour surmonter les nombreux défis (sociaux ou autres) qui surviennent au cours de la journée d'école et qui peuvent entraver notre capacité à apprendre.

Les **compétences relationnelles**, comme que se faire des amis, sont généralement considérées comme un processus naturel et simple qui se déroule de manière organique à la maison, à l'école et dans la communauté. Les enfants atteints de handicaps ne se font pas toujours des amis aussi facilement que leurs pairs non handicapés. L'utilisation de livres en tant qu'outil éducatif permet aux enfants d'apprendre à se faire des amis : avoir des interactions sociales, discuter et jouer ensemble. Les élèves avec et sans déficience intellectuelle peuvent acquérir de précieuses compétences et un langage qui leur permettront de nouer et d'entretenir des amitiés. Ils peuvent s'entraîner, dans la sécurité de la salle de classe, à des méthodes pour communiquer plus efficacement, reconnaître et traduire les signaux sociaux et améliorer leurs relations sociales. Cette ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés comprend des exemples de questions de discussion et d'activités de groupe qui peuvent être utilisées comme base pour des leçons sur la façon de se faire et de garder des amis.

Grâce au processus imaginatif qu'implique la lecture, les enfants ont l'occasion de faire ce qu'ils ne peuvent souvent pas faire dans la vie réelle : s'impliquer pleinement dans la vie intérieure des autres, mieux les comprendre et, finalement, devenir plus conscients d'eux-mêmes.

La **conscience sociale** est une autre « compétence de base » qui est de plus en plus considérée comme essentielle pour l'apprentissage socio-émotionnel. La capacité d'adopter le point de vue des autres et de faire preuve d'empathie envers des personnes aux origines différentes nous permet de nous identifier aux autres et à leurs expériences, de les comprendre et fait de nous des êtres humains compatissants. Des études ont montré que le développement de l'empathie peut être renforcé en classe en partageant des livres, ainsi que par un enseignement direct. Des études ont également montré que les enfants ayant un degré d'empathie plus élevé sont plus à même d'aider une personne en dehors de leur groupe d'amis à résister au harcèlement. Cette démonstration de courage chez les enfants peut être particulièrement importante pour un enfant qui se sent isolé à l'école ou qui est victime de harcèlement, mais incapable de se défendre. Les enfants atteints de déficiences intellectuelles se retrouvent souvent dans de telles situations. Cette ressource comprend des livres qui aident les enfants à développer leur empathie et à entretenir des liens personnels plus forts et des relations plus significatives et plus encourageantes avec les autres.

« Quand nous ouvrons un livre et partageons notre voix et notre imagination avec un enfant, cet enfant apprend à voir le monde à travers les yeux de quelqu'un d'autre. » Anne Dewdney



La **conscience de soi** se traduit par des sujets portant sur l'acceptation et l'inclusion dans la littérature pour enfants et permet aux classes d'explorer les différences individuelles dans un environnement sécurisé, sûr et structuré. La littérature est une force majeure dans les vies des enfants, elle a un impact sur leur vision du monde. Les jeunes enfants commencent à remarquer et à développer des idées sur les différences individuelles dès le début de leur scolarité. Les enfants ayant une déficience intellectuelle sont souvent l'objet de ces idées en développement, ce qui rend impératif que les enseignants utilisent les livres de manière réfléchie et prudente pour enseigner des leçons spécifiques et envoyer des messages spécifiques sur l'acceptation et l'inclusion des autres. Il est important de s'assurer que tous les enfants soient capables de se voir ou de voir un reflet de leur réalité personnelle dans les livres partagés en classe. La ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés contient de nombreux exemples d'acceptation et d'inclusion, ainsi que des activités visant à créer une communauté tolérante et inclusive au sein de la classe.

« Tous les enfants méritent de voir, dans les livres qu'ils lisent, un miroir d'eux-mêmes et une fenêtre sur les autres. » Marie A. Leahy, Bridget C. Foley

L'autogestion et la prise de décision responsable s'appuie sur la conscience de soi, aboutissant à la capacité de réguler ses pensées et ses émotions et de faire des choix positifs et constructifs à l'égard de son comportement personnel et de ses interactions sociales. Ce sont les compétences nécessaires pour reconnaître et gérer les comportements de harcèlement. Le harcèlement se produit lorsqu'un individu fait en sorte qu'une autre personne se sente inférieure, faible ou sans importance. Malheureusement, les élèves ayant des déficiences intellectuelles subissent du harcèlement à un taux deux fois plus élevé que leurs pairs non handicapés. Nous avons la responsabilité de créer et de maintenir des environnements sûrs et sains pour tous nos élèves en créant un sentiment de communauté au sein de la classe et de l'école dans son ensemble. L'utilisation de la littérature pour enfants pour lutter contre le harcèlement profite aux élèves de tous âges en leur présentant des moyens de faire face aux problèmes, en contribuant au développement de la compréhension personnelle et sociale et en développant l'empathie et le respect envers les autres. Les livres sont un moyen sûr pour les enfants de voir comment les autres réagissent dans des situations similaires, de s'identifier aux personnages des deux côtés du problème et de commencer à voir la manière dont leur comportement affecte les autres. Le harcèlement mène à l'exclusion, et il est bien trop souvent dirigé envers les personnes atteintes de déficiences intellectuelles. L'utilisation de livres sur le harcèlement permet aux élèves d'apprendre à le reconnaître, à mettre en pratique des moyens de le gérer et à ne pas tomber dans le rôle du spectateur passif. Cette ressource comprend des livres qui abordent le harcèlement à différents niveaux, ainsi que des activités à utiliser en classe.

L'enseignement des compétences SEL aux élèves par le biais de la littérature est plus efficace avec des activités guidées par des adultes qui incitent les enfants à réfléchir, à comprendre et à s'impliquer non seulement dans l'histoire, mais aussi les uns avec les autres de manière constructive et prosociale.

Utilisation de la ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés

La ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés a été développée pour donner aux enseignants un outil qui soutiendra leur créativité lorsqu'ils abordent d'importantes questions d'apprentissage socio-émotionnel avec leurs élèves. Les questions de discussion et les activités sont présentées à titre d'exemple, sachant que la composition et la disposition de chaque classe détermineront quel type de questions seront posées et où mèneront les discussions. Cette ressource convient à tous les types d'enseignement, des classes autonomes aux groupes inclusifs d'élèves, petits et grands, ou sous forme d'activités à l'échelle de toute l'école. L'utilisation de cette ressource est également appropriée pour une utilisation à la maison ou au sein de la communauté. Les bibliothèques publiques ont accès à la plupart des livres, et tous sont disponibles à l'achat auprès de fournisseurs tels qu'Amazon, Scholastic ou de maisons d'édition individuelles.

Les Écoles championnes unifiées des Jeux olympiques spéciaux et l'apprentissage socio-émotionnel

Les **cinq compétences d'apprentissage social et émotionnel (SEL)** identifiées par le Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) sont¹ :

1

La conscience de soi

la capacité de reconnaître ses propres émotions et pensées et l'influence de son propre comportement

2

L'autogestion

la capacité à gérer ses propres émotions, pensées et comportement de manière efficace

3

La conscience sociale

la capacité à adopter la perspective d'autres personnes et de faire preuve d'empathie envers ceux issus de différents milieux

4

Les compétences relationnelles

la capacité à établir et à maintenir des relations saines avec divers individus

5

La prise de décisions responsable

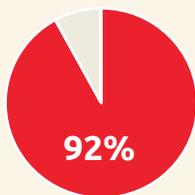
la capacité à faire des choix constructifs en matière de comportement personnel et d'interactions sociales

¹ www.casel.org

² Centre pour le développement social et l'éducation, rapport d'évaluation de la 10e année 2017-2018

Dix années de preuves et d'évaluations² ont montré que le programme des Écoles championnes unifiées des Jeux olympiques spéciaux® favorise les résultats SEL grâce à des activités et des interactions inclusives qui offrent aux élèves avec et sans déficience intellectuelle des opportunités de travailler ensemble dans des environnements collaboratifs et axés sur les objectifs.

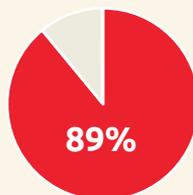
Les entraîneurs des Sports unifiés des Jeux olympiques spéciaux® rapportent que les élèves ont également pratiqué ces exercices dans le cadre d'activités des Sports unifiés des Jeux olympiques spéciaux® :



relationship skills



social awareness



responsible decision-making



Les élèves qui participent à ce programme se sentent plus soutenus par leurs enseignants et

leurs pairs, ont un niveau de courage plus élevé, reçoivent de meilleures notes et sont plus empathiques et compatissants.



Les conseillers du Club unifié rapportent que les élèves du club ont l'opportunité de

pratiquer leurs compétences relationnelles (89 %) et leur conscience sociale (86 %)

Participants in the UCS program report that they learned:



Le programme des Écoles championnes unifiées des Jeux olympiques spéciaux est généreusement soutenu par le Bureau des programmes d'éducation spécialisée du Département de l'éducation des États-Unis.



25

Je Ne Veux Pas Être Une Grenouille

de Dev Petty

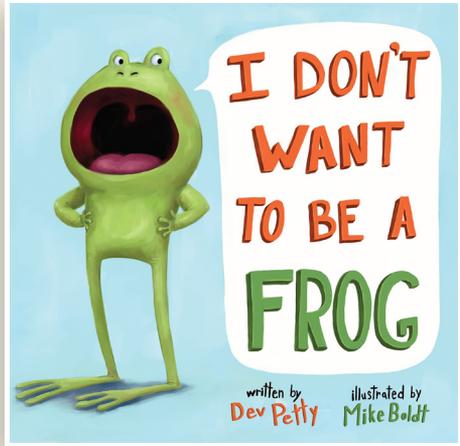
C'est l'histoire d'une jeune grenouille aux prises à une crise de l'identité : elle veut être tout sauf une grenouille ! Une rencontre avec un loup affamé est nécessaire pour que la grenouille décide qu'être elle-même n'est pas si mal, après tout.

Questions de discussion :

1. Pourquoi la grenouille ne voulait-elle pas être une grenouille ?
2. Que voulait être la grenouille ? Pourquoi ?
3. Pourquoi la grenouille a-t-elle changé d'avis au sujet d'être une grenouille ?
4. Que pensait la grenouille d'elle-même à la fin du livre ?

Activités :

1. Montrez la bande-annonce du livre en accédant à YouTube et cherchant « I Don't Want to be a Frog book trailer » (bande-annonce en anglais).
2. Chantez la chanson de la petite grenouille, encore une fois disponible sur YouTube.
3. Formez des binômes d'élèves et demandez-leur de se dessiner l'un l'autre. Écrivez des choses que vous aimez à propos de vous-même ou du dessin de vous.
4. Fabriquez des grenouilles en assiettes en carton. Vous pouvez peindre des assiettes en carton blanches ou simplement acheter des vertes. Pliez l'assiette en carton, ajoutez des yeux en plastique et une langue rouge, etc. Vous pouvez trouver de nombreuses versions de cette idée sur Google.



1 2 4 5

Since We're Friends de Celeste Shally

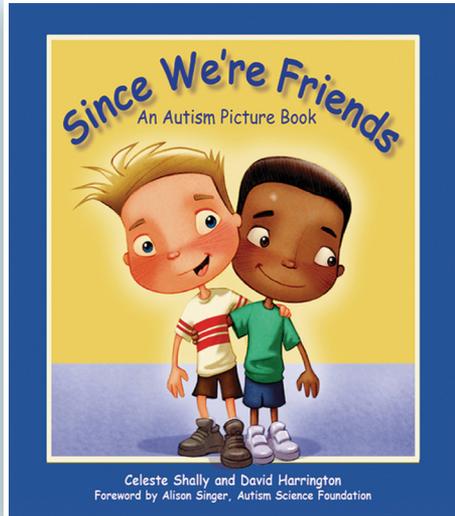
Since We're Friends est l'histoire de deux garçons, dont l'un est un élève autiste. Leur relation et la manière authentique dont ils font fonctionner leur amitié aideront les enfants à mieux comprendre les différences dans la façon dont nous réagissons aux situations.

Questions de discussion :

1. Quelles choses font les garçons ensemble pour s'amuser ? Aimez-vous faire ces choses ?
2. Que fait l'ami de Matt pour l'aider quand il est contrarié ?
3. Comment aider un camarade de classe qui est contrarié par quelque chose à l'école ?

Activité :

1. Dessinez une image de quelque chose que vous pourriez faire pour aider Matt qui n'est pas mentionnée dans le livre.
2. Faites une liste d'autres choses que vous pourriez faire à la récréation.

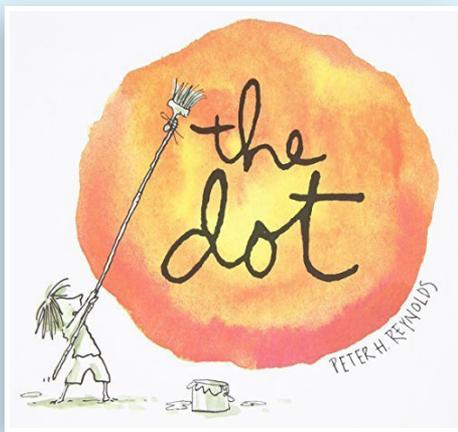


2 4

Le Point de Départ de Peter H. Reynolds

Objectif de la leçon : les élèves pourront travailler ensemble pour créer une œuvre d'art qui symbolise le pouvoir de la communauté et du travail ensemble. La manière dont une action en entraîne une autre, puis encore une autre.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=vKCsqbiCxE8>



Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Après avoir lu le livre, demandez aux élèves de travailler ensemble pour créer une œuvre d'art collaborative en commençant par un seul point.
2. Demandez-leur de « faire un point et voir où ça les mène ». Les élèves utiliseront un feutre pour créer leur propre point, le signer, puis le donner à un ami.
3. Quand les élèves reçoivent les points de leurs amis, demandez-leur d'ajouter quelque chose au point. N'importe quoi. Un gribouillis, une nouvelle ligne, tout ce qu'ils veulent !
4. Répétez l'exercice au moins 6 ou 7 fois pour remplir la feuille d'ajouts.
5. Au fur et à mesure que les points passent d'élève en élève, de l'art en émerge et des histoires naissent.
6. Quand ils se sont donné la feuille pour la dernière fois, rendez l'art au créateur d'origine du point.
7. Travaillez en binômes ou en groupes pour créer des histoires ludiques à propos de leur œuvre.
8. Tracez le chemin du point au fil des élèves. Créez un musée d'art des créations magiques à base de points.



Message clé : ne pas avoir peur d'essayer. Laissez votre marque. Ensemble, nous créons de la beauté.

Types de jeu dans cette expérience

Créatif
Locomoteur
Social

1 2 4

Les rayures d'Arthur de Shaina Rudolph et Danielle Royer

Dans Les rayures d'Arthur, Arthur est inquiet que ses « rayures autistes » sont la seule chose que les autres personnes voient. Sa mère lui explique qu'il est bien plus que ça d'une manière que les jeunes enfants peuvent comprendre.

Questions de discussion :

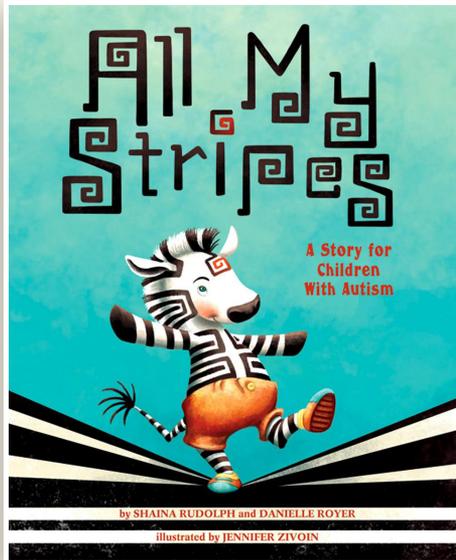
1. Quelles sont les difficultés qu'Arthur rencontre à l'école ?
2. Que voulait dire la mère d'Arthur quand elle a dit « je vois plein de rayures différentes » ? Quelles étaient quelques-unes des rayures d'Arthur ?
3. Quelles sont quelques-unes de vos rayures ? Avons-nous tous les mêmes rayures ? Regardez un ami et dites une rayure qu'il a.

Activité de groupe :

Travaillez en petits groupes pour créer un jour d'école différent, plus positif, pour Arthur.

Activité individuelle :

Dessinez une image d'une de vos rayures.



2 4

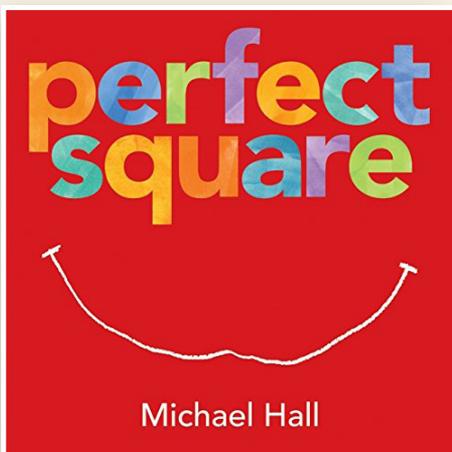
The Perfect Square, de Michael Hall

Objectif de la leçon : les élèves pourront comprendre que les circonstances ne définissent pas leur avenir.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=yegEA0ZnET8>

Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Donnez aux élèves une feuille de papier parfaitement carrée. Le carton cardstock ou le papier de construction sont le plus adaptés.
2. Pendant que vous lisez, encouragez les élèves à détruire leur feuille de la même manière que le carré dans le livre.
3. Demandez-leur d'utiliser les morceaux pour créer quelque chose de beau et de nouveau à partir de la destruction. Demandez-leur de travailler seuls ou en binômes.
4. Créez de l'art à chaque nouvelle page.
5. Prenez un morceau de chaque création et créez votre propre livre « Carré parfait ».



Message clé : les temps difficiles peuvent apporter de la beauté.

Types de jeu dans cette expérience

Créatif
Locomoteur
Social
Exploratoire
Communication

1 2 4 5

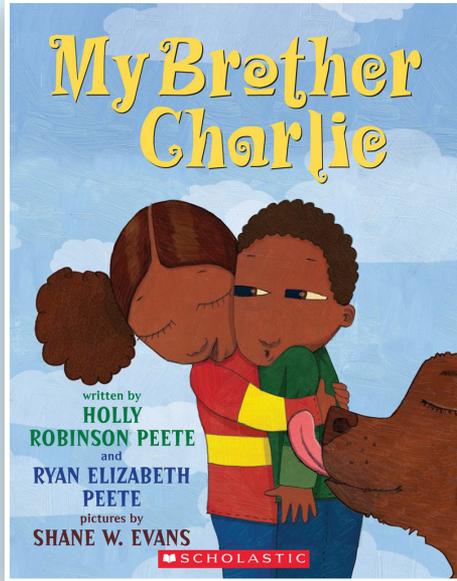
My Brother Charlie,
de Holly Robinson Peete et Ryan Elizabeth Peete

My Brother Charlie est un livre qui parle d'un garçon autiste, raconté du point de vue de sa sœur jumelle. Ce livre nous aide à reconnaître que nous sommes tous uniques, avec nos propres forces et faiblesses.

1. Dans l'histoire, comment savez-vous que Charlie est différent ?
2. Pouvez-vous nommer trois choses que Charlie sait bien faire ?
3. Qu'est-ce que l'auteur veut dire en parlant des « bénédictions de Charlie » ?
4. Quand l'auteur dit « Charlie est autiste, mais l'autisme n'est pas Charlie », qu'est-ce qu'elle veut dire ?

Activité :

Dessinez une image d'un ami ou membre de la famille et écrivez ou dites au moins une « bénédiction » à propos de cette personne.



2 3 5

La Princesse Dans Un Sac de de Robert Munsch

La Princesse Dans Un Sac est un livre qui parle d'une princesse inhabituelle appelée Elizabeth qui est censée se marier avec le prince, mais doit d'abord le sauver d'un dragon.

Questions de discussion :

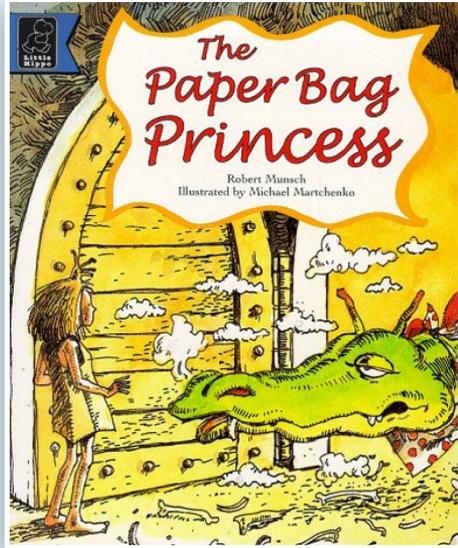
1. Connaissez-vous d'autres histoires qui parlent de princes et de princesses ? À quoi s'attendons-nous qu'ils ressemblent ? Comment attendons-nous qu'ils se comportent ?
2. En quoi Elizabeth ne ressemble pas aux autres princesses et se comporte différemment ? Pourquoi est-ce inhabituel ?
3. Comment a-t-elle vaincu le dragon ? Était-elle toujours une princesse quand elle était plus maligne que le dragon ?
4. Elizabeth était une bonne amie du prince Ronald. Qu'est-ce qui fait un bon ami ?

Activité :

Concours de vantardise. Le dragon dans l'histoire s'est vanté de son souffle de feu, et d'à quel point il pouvait voler vite. Demandez à la classe de travailler par deux pour terminer n'importe laquelle des phrases suivantes :

- Je suis tellement fort que je pourrais...
- Je suis si grand que...
- Je suis si rapide que...
- Je suis si intelligent que...

Si les élèves finissent vite, ils peuvent dessiner une image pour illustrer leur phrase de vantardise.



3 5

Magic Trash, de J.H. Shapiro

Objectif de la leçon : les élèves pourront utiliser leur imagination pour créer de l'art à partir d'objets qui seraient autrement considérés comme des déchets.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=rSrxwTArkOM>

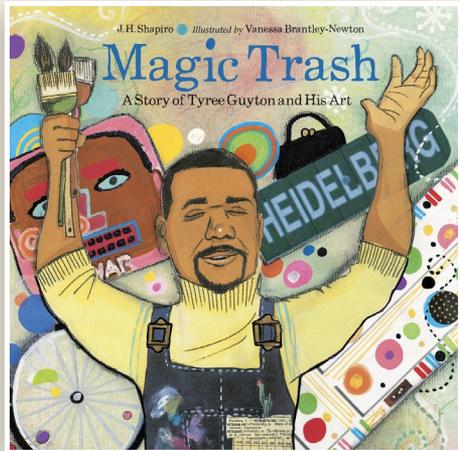
Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Après avoir lu l'histoire, partez à la chasse aux trésors dans votre espace d'apprentissage pour chercher des objets qui ne sont plus utilisables, comme des matériaux recyclables, des objets vieux ou cassés, des crayons trop courts, etc. Consultez le livre pour trouver des objets similaires.
2. Créez de l'art à partir des objets trouvés. Il n'y a pas de limite !

Message clé : tout ce qui est vieux peut être remis à neuf. Même les choses dont nous pensons qu'elles sont inutiles peuvent encore avoir une grande utilité. Contribuez à votre communauté en rendant service.

Types de jeu dans cette expérience

Imaginatif
Créatif
Exploratoire
Symbolique
Social
Objet



2 3 5

Quel génie ! d'Ashley Spires

Le livre *Quel Génie !* raconte l'histoire d'une petite fille qui fait preuve de persévérance et d'imagination pendant qu'elle essaie, encore et encore, de créer quelque chose d'incroyable.

Questions de discussion :

Vocabulaire clé : persévérance, imagination

1. La fille de l'histoire savait exactement ce qu'elle voulait créer, et à quoi ça ressemblerait. Que s'est-il passé quand la chose ne ressemblait pas à ce qu'elle imaginait ? Qu'a-t-elle fait ?
2. Avez-vous déjà créé quelque chose et tout a mal tourné ? Qu'est-ce que vous avez fait ?

Activité (deux jours)

- Jour 1 : si vous pouviez faire une chose géniale pour vous-même qui n'est pas un jouet, mais pourrait vous aider de n'importe quelle façon, qu'est-ce que ce serait ? Après une brève discussion, laissez les enfants se mettre en binômes et dessiner/écrire leurs idées. Rassemblez le groupe pour partager les concepts « de génie » avec la classe. Réfléchissez aux types de matériaux dont vous pourriez avoir besoin pour construire votre chose. Encouragez les élèves à apporter des matériaux sur la liste de la maison pour les utiliser le jour suivant.
- Jour 2 : regardez les matériaux rassemblés et laissez les groupes commencer à créer leur chose « de génie », en utilisant les choses qu'ils ont dessinées/écrites le premier jour comme guide. Dédiez du temps pour partager/présenter les objets à la classe.



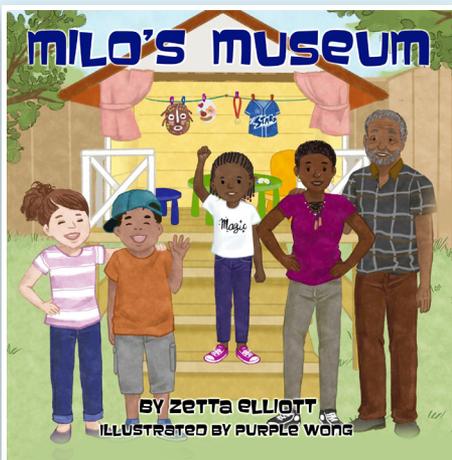
1 3

Milo's Museum, de Zetta Elliott

Objectif de la leçon : les élèves auront l'occasion d'explorer leur propre histoire et créer un musée à propos de leur vie.

Compétences SEL de base
abordées
Conscience sociale
Compétences relationnelles

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=5uQl8tchRSk>



Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Après avoir fini le livre, encouragez les élèves à créer une liste d'effets personnels qu'ils mettraient dans leur propre musée.
2. En binômes, les élèves vont planifier, concevoir, créer et héberger leur propre musée. Cela pourrait également être réalisé dans le cadre d'un projet de classe pour créer un musée portant sur un sujet général sur lequel tous les élèves travailleraient en collaboration pour le compléter et le présenter à la communauté.



Message clé : la représentation est importante. Toutes les cultures ont de la valeur. Aimez votre prochain.

Types de jeu dans cette expérience

Exploratoire
Récapitulatif
Symbolique
Profond
Créatif

1 2 3 5

Going Places de Peter et Paul Reynolds

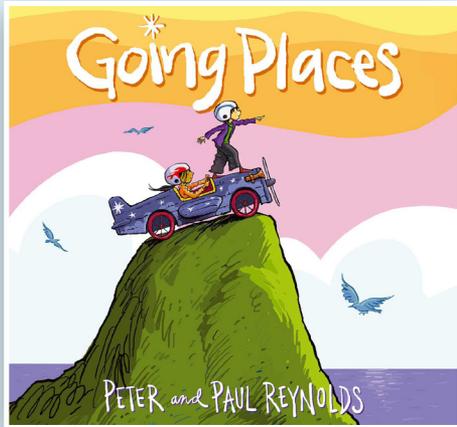
Un concours de go-carts stimule l'imagination, le travail d'équipe et la réflexion innovante.

Questions de discussion :

1. Comment Rafael savait-il comment construire son go-kart ? Qu'a-t-il ressenti quand il était terminé ?
2. Est-ce que Maya a suivi les consignes ? Qu'a-t-elle construit ?
3. Maya a créé quelque chose de différent, et ce n'est pas grave. Vous souvenez-vous d'un moment où vous avez utilisé votre imagination et créé quelque chose de différent de tous les autres ?

Activité :

1. Si vous aviez un kit de Going Places, que construiriez-vous ? Dessinez votre invention et partagez-la avec la classe.



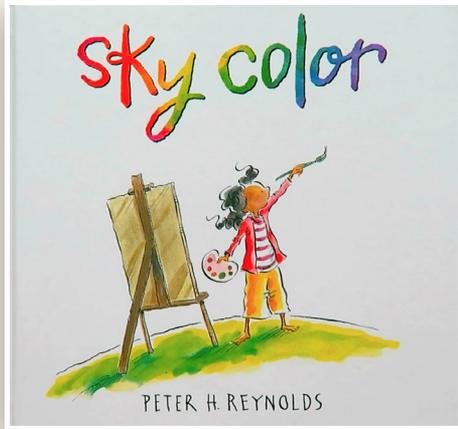
2 3

Sky Color

de Peter H. Reynolds

Sky Color est un livre qui invite à regarder les choses d'un point de vue différent. Après avoir attentivement observé le monde, Marisol est inspirée à élargir sa façon de penser à la couleur du ciel.

Avant de lire le livre, donnez un court devoir écrit à la classe : dessiner et colorier une pomme. Signez les dessins et ramassez-les pour plus tard. Maintenant, lisez le livre.



Questions de discussion :

1. Quelle partie de la fresque Marisol a-t-elle décidé de peindre ? Quelle couleur cherchait-elle ?
2. Marisol a regardé le ciel à différents moments de la journée. Comment ses observations ont-elles changé sa façon de penser à la couleur du ciel ?

Activité :

Demandez à la classe de penser à la couleur des pommes. Distribuez plusieurs types de pommes différentes dans la classe et demandez aux enfants de toutes les regarder attentivement. Demandez de nouveau : de quelle couleur est une pomme ? Cette fois, attendez des réponses plus poussées. Distribuez la première série de dessins de pommes et demandez à la classe de retourner la feuille et dessiner une autre pomme, inspirée des vraies pommes.



1 2 3 4 5

Le garçon invisible de Trudy Ludwig

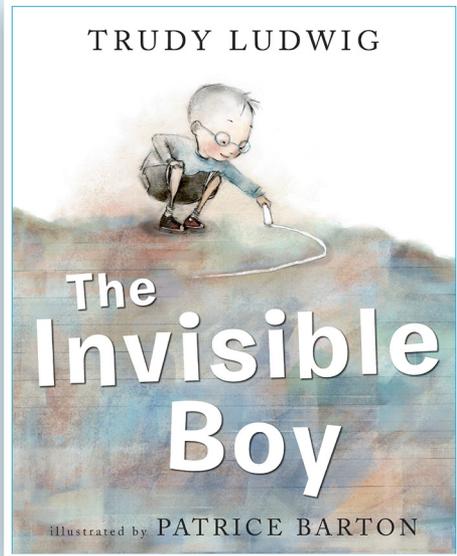
Le garçon invisible parle d'un garçon appelé Arthur. Personne ne le remarquait jamais, ni ne l'invitait dans son groupe, à son jeu ou à son anniversaire... jusqu'à ce qu'un autre enfant arrive dans la classe. Quand Justin, le nouveau garçon, arrive, Brian est le premier à lui donner le sentiment qu'il est bienvenu. Et quand Brian et Justin font équipe pour travailler à un projet de classe ensemble, Brian trouve une manière de se démarquer.

Questions de discussion :

1. Avez-vous déjà essayé de vous joindre à un groupe, un jeu ou une activité, mais les autres enfants ne vous ont pas laissé ? Si oui, qu'avez-vous ressenti ?
2. Au déjeuner, tous les enfants parlaient d'une fête à laquelle Arthur n'avait pas été invité. Vous êtes-vous déjà retrouvés dans une situation comme celle d'Arthur, où les autres enfants parlaient de choses amusantes qu'ils ont faites ensemble devant vous, et vous n'étiez pas inclus ou invités ? Si oui, qu'avez-vous ressenti ?
3. Selon vous, qu'est-ce qui est pire : quand on se moque de vous, ou quand vous vous sentez invisible ? Pourquoi ?

Activité :

Sur du papier graphique, trouvez des idées de choses que vous pourriez faire pour aider à donner l'impression aux autres qu'ils ont de la valeur et sont appréciés. Gardez le graphique bien en vue pour pouvoir y faire référence au besoin.



1 2 4 5

Oliver de Birgitta Sif

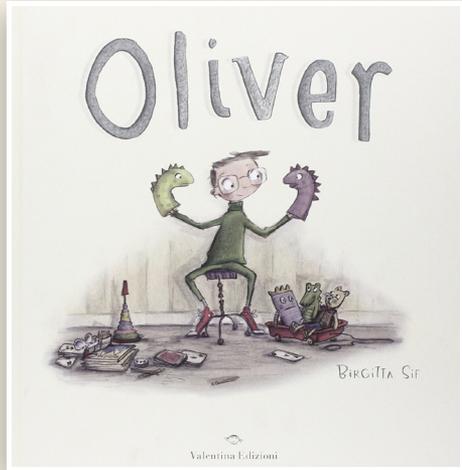
Oliver est une histoire qui parle d'un petit garçon qui est différent. Il utilise son imagination pour se tenir compagnie, ses jouets deviennent ses compagnons, jusqu'au jour où il rencontre un nouvel ami.

Questions de discussion :

1. Vous êtes-vous déjà sentis différents ? Qu'avez-vous ressenti ? Que pensait Oliver d'être différent ?
2. Qu'est-ce qui a poussé Oliver à décider qu'il pourrait devoir changer et devenir différent de la façon dont il était ? Qu'a-t-il ressenti ?

Activité :

Pensez aux manières dont vous êtes différents. Écrivez ou dessinez des choses qui vous donnent le sentiment d'être différents et spéciaux. Compilez les créations en un livre de classe sur les différences.



25

Rébellion chez les crayons

de Drew Daywalt

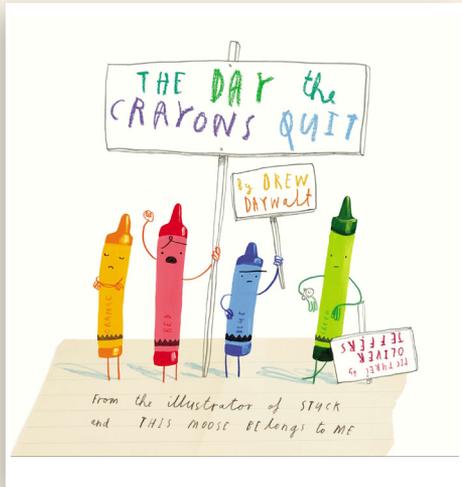
Rébellion chez les crayons parle du pauvre Duncan, qui veut juste faire du coloriage. Mais quand il ouvre sa boîte de crayons, il ne trouve que des lettres qui disent toute la même chose : ses crayons en ont assez ! Ils se rebellent ! Le crayon beige en a marre de se sentir moins important que le crayon brun. Le crayon noir veut être utilisé pour plus que les contours. Le bleu en a marre de colorier tous ces plans d'eau. Et l'orange et le jaune ne se parlent plus : ils pensent chacun être la vraie couleur du soleil. Qu'est-ce que Duncan pourrait bien faire pour apaiser tous les crayons pour qu'ils recommencent à faire ce qu'ils font le mieux ?

Questions de discussion :

1. Parmi tous les crayons, lequel avait la meilleure raison de se rebeller, et pourquoi ?
2. Qu'est-ce qui rend l'image à la fin du livre si spéciale ? Est-ce que Duncan a écouté le point de vue de chaque crayon ? Est-ce qu'il a réfléchi à leurs opinions ?

Activité :

Une lettre est une superbe façon de partager votre opinion. Pensez à un événement important qui se passe dans votre école, dans votre classe/club, ou à quelque chose que vous aimeriez changer. Pensez à vos sentiments par rapport à cette chose. Écrivez une courte lettre comme celles dans le livre. Exposez le problème, donnez votre opinion et expliquez (avec des raisons et des exemples) pourquoi vous avez raison. Transmettez les lettres à votre directeur.



15

The Smallest Girl in the Smallest Grade de Justin Roberts

Objectif de la leçon : les élèves pourront développer et renforcer leur capacité à prendre la parole en public grâce au théâtre et au théâtre des lecteurs.

Lien vers l'histoire : https://www.youtube.com/watch?v=AjWE-S_78vU

Expérience d'apprentissage ludique/artistique : le livre entier convient très bien au théâtre des lecteurs ou à une pièce de théâtre

1. Attribuez des parties du livre à chaque élève dans votre espace d'apprentissage et recréez le message puissant de ce livre en en faisant une pièce de théâtre.
2. Invitez d'autres classes ou groupes d'apprentissage à regarder, puis encouragez les élèves à discuter de manières de traiter les autres avec gentillesse.

Message clé : les gens qui sont petits peuvent avoir de grandes voix. Défendez ce qui est correct. Ne donnez pas de pouvoir aux harceleurs. Vous avez de l'importance.

Types de jeu dans cette expérience

Créatif
Socio-dramatique
Dramatique
Social
Rôle
Profond
Fantaisie



1 2 3 4 5

Layla's Happiness de Mariahadessa Ekere Tallie

Objectif de la leçon : les élèves pourront identifier ce qui les rend heureux.

Compétences SEL de base
abordées

La conscience de soi

L'autogestion

La conscience sociale

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=loaLRKmRcCA>

Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Créez votre propre livre du bonheur.
2. Utilisez un outil numérique comme l'application Book Creator ou créez-en un traditionnel en papier plié.
3. Encouragez les élèves à remplir leurs livres de toutes les choses qui les rendent heureux.
4. Les pages peuvent être illustrées, ou transformées en collage avec des images découpées dans de vieux magazines.
5. Une fois terminé, partagez le livre du bonheur avec les autres.

Message clé : la gratitude

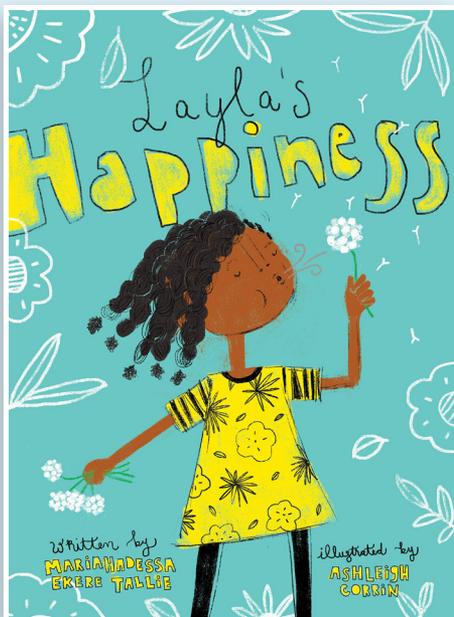
Types de jeu dans cette expérience

Créatif

Symbolique

Social

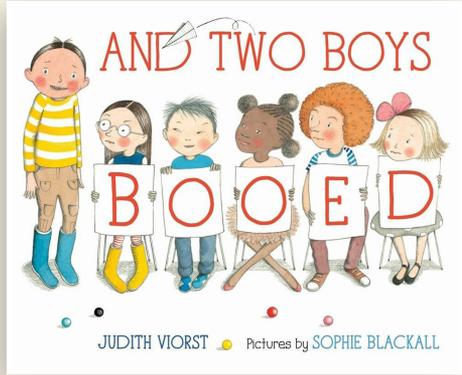
Locomoteur



2 3 4 5

And Two Boys Booed de Judith Viorst

Dans *And Two Boys Booed*, un garçon est prêt à chanter sa chanson dans le concours de talents de son école. Il n'a pas du tout peur, car il s'est entraîné un milliard de fois, et il porte ses bottes bleues porte-bonheur et son pantalon avec dix poches. Mais pendant que tous les autres enfants passent avant lui, il devient de plus en plus nerveux. Regardez ce qui se passe alors qu'il surmonte sa peur.



Questions de discussion :

1. Est-ce que des choses vous rendent parfois nerveux ? Si oui, qu'est-ce qui vous rend nerveux ?
2. Avez-vous déjà pensé que vous étiez vraiment prêts à faire quelque chose, avant de réaliser que vous ne l'étiez pas ?
3. Que pensez-vous de ces deux garçons qui l'ont hué ? Est-ce que c'était gentil ? Qu'est-ce qu'ils auraient dû faire différemment ?
4. Le reste de la classe a applaudi quand le garçon a terminé. Que pensez-vous que le garçon a ressenti, même si les deux autres étaient méchants ?
5. Qu'est-ce que vous pouvez faire quand quelqu'un a l'air nerveux ? Comment pouvez-vous l'aider à réussir ?



1 3

Same, Same but Different

de Jenny Sue Kostecki-Shaw

Objectif de la leçon : les élèves pourront identifier les similarités et les différences entre leurs communautés et leurs maisons.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=MjK1J0jUxD4>

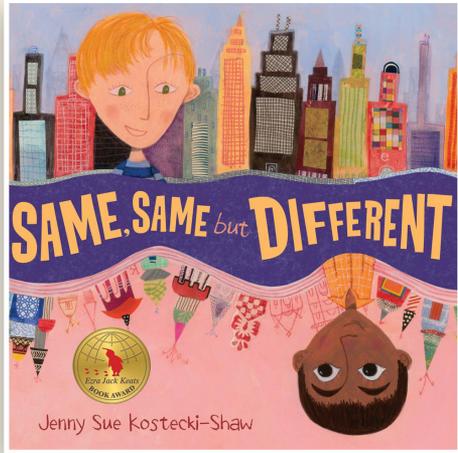
Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. En utilisant les thèmes de ce livre (foyer, transports, nourriture, famille, etc.), jouez aux charades pour montrer les manières dont toutes les personnes dans l'espace d'apprentissage sont différentes et similaires en utilisant des mots comme maison, appartement, voiture, bus, hamburger, wontons, papa, belle-maman.
2. Les étudiants peuvent aussi faire un jeu de rôle sur d'autres différences ou créer de l'art pour souligner la manière dont ils sont uniques.

Message clé : bien que nous soyons tous différents et uniques, nous avons aussi beaucoup en commun. Célébrez la diversité tout comme les points communs.

Types de jeu dans cette expérience

Créatif
Exploratoire
Socio-dramatique
Symbolique
Profond
Social
Rôle



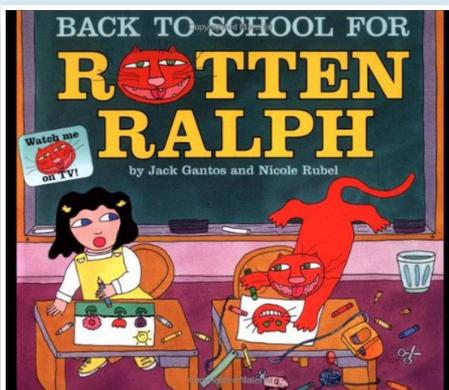
1 3 4

Back to School for Rotten Ralph

de Jack Gantos et Nicole Rubel

L'été est terminé, et Sarah a hâte que l'école recommence pour pouvoir se faire de nouveaux amis. Cependant, Ralph le pourri-gâté, son chat, veut être son seul ami. Il se déguise et monte dans le bus scolaire pour la suivre en classe.

Malgré les plans de Ralph de saboter les tentatives de Sarah de se faire des amis, tout se retourne contre lui quand son identité est dévoilée et tout le monde veut être à la fois son ami et celui de Sarah.



Questions de discussion :

1. À votre avis, pourquoi Ralph le pourri-gâté ne voulait-il pas que Sarah se fasse de nouveaux amis ?
2. Plutôt que de faire toutes ces farces et tours malicieux, qu'aurait dû faire Ralph ?
3. Avez-vous déjà eu un ami que vous vouliez garder juste pour vous ? Qu'est-ce que vous avez fait ? Qu'avez-vous ressenti ?

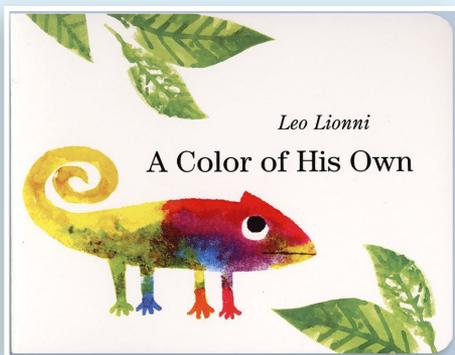
Activités :

1. Parlez du déguisement de Ralph avec un partenaire. Ensemble, dessinez une image d'à quoi rassemblait Ralph, selon vous, quand il est monté dans le bus. Partagez l'image avec votre classe.
2. Activité pour le groupe entier : imaginez que vous êtes Ralph le pourri-gâté. Réfléchissez à des choses que vous pourriez faire en attendant que Sarah revienne de l'école.

1 2 5

Color of His Own de Leo Lionni

Chaque animal avait sa propre couleur, à part le caméléon. Les cochons étaient roses, les éléphants étaient gris, mais les caméléons changent de couleur en fonction de leur environnement. C'était très déroutant, alors le caméléon a décidé de passer toute sa vie au même endroit : sur une feuille verte. Toutefois, à l'arrivée de l'automne, la feuille a changé de couleur, et le caméléon aussi. À la venue du printemps, il a pu rencontrer un autre caméléon qui lui a appris qu'avoir un ami aide à s'accepter pour la personne que l'on est.



Questions de discussion et activités :

1. Avec un partenaire, trouvez que ce que vous avez en commun.
2. Ensuite, travaillez avec votre partenaire ou votre groupe pour trouver quelque chose qui rend chacun d'entre vous spécial et unique. Sur le tableau ou du papier graphique, faites une liste avec la classe de toutes les choses qui nous rendent semblables et des choses qui nous rendent uniques.
3. Après avoir lu le livre, demandez aux enfants de dessiner un autoportrait pour souligner ce qui les rend uniques. Laissez le temps à tout le monde de partager son dessin avec le groupe.
4. Demandez à chaque élève de choisir parmi des caméléons de différentes couleurs et de compléter la phrase suivante à propos de son choix : Je serais un _____ (ex : caméléon vert) assis sur _____ (ex : une feuille).

1 4

Henri's Scissors de Jeanette Winter

Objectif de la leçon : les élèves pourront créer de l'art inspiré d'un artiste connu à l'internationale tout en montrant leurs propres talents.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=lvgOlhFDbq0>

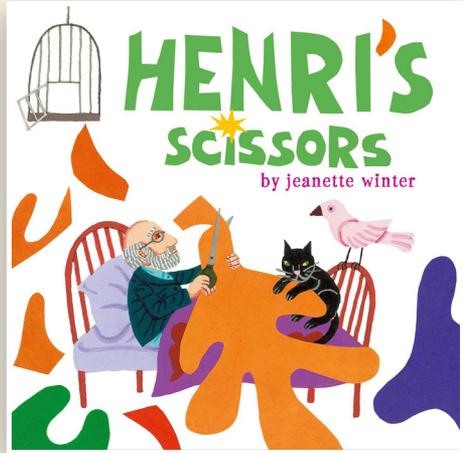
Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Peignez plusieurs morceaux de carton ou de papier de construction avec beaucoup de teintes et de motifs différents.
2. Laissez le carton sécher, puis prenez des ciseaux et créez.
3. Découpez n'importe quelles formes et images que vous voulez.
4. Il n'y a pas de mauvaise manière de créer de l'art comme Henri Matisse !

Message clé : ne laissez jamais la capacité, ou son manque, de vous définir ou de vous empêcher de faire ce que vous aimez. Suivez vos rêves.

Types de jeu dans cette expérience

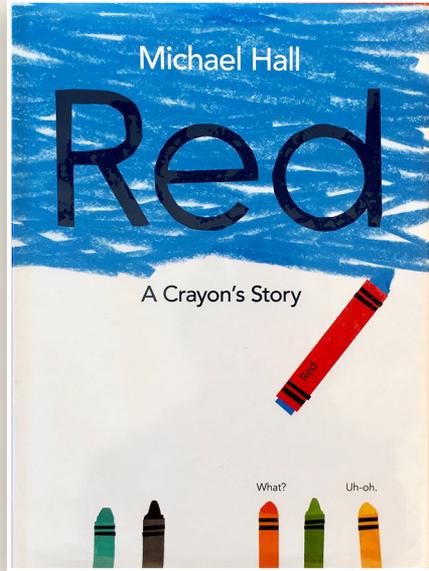
Créatif
Maîtrise
Locomoteur
Profond
Objet
Fantaisie
Imaginatif



2 3 5

Rouge : l'histoire d'un crayon de Michael Hall

Rouge est en réalité un crayon bleu couvert d'un emballage rouge. À cause de son emballage rouge, tout le monde pense qu'il est rouge et attend de lui de faire des choses rouges. Rouge échoue, encore et encore, dans ses tentatives d'être quelqu'un qui n'est pas, et tous les autres crayons partagent l'opinion que Rouge n'a tout simplement pas l'air d'être rouge. Un jour, on lui demande de dessiner quelque chose d'inattendu, et Rouge se rend enfin compte qu'il est pas rouge, il est Bleu !



Questions de discussion :

1. Avez-vous déjà essayé de faire quelque chose ou d'être une personne différente et n'avez pas réussi ? Pourquoi avez-vous essayé ? Qu'avez-vous ressenti ?
2. Pourquoi pensez-vous que Baie lui a demandé de dessiner un océan bleu ? Qu'est-ce que Baie a réussi à voir, que les autres crayons et autres fournitures artistiques n'ont pas remarqué ?
3. D'après vous, quels défis rencontrent certains enfants ayant des difficultés d'apprentissage (et leurs parents), simplement parce que les enfants pourraient agir ou apprendre un peu différemment, ou avoir une apparence différente ?



Activités :

1. Créez des cartes avec des phrases telles que « Sois toi-même, tous les autres sont déjà pris », « Si tu penses que quelqu'un a besoin d'un ami, deviens son ami ! » et « Les amis sont la famille que nous choisissons nous-mêmes ». Placez les cartes dans la pièce et laissez les élèves se déplacer vers la carte qui leur parle pour former un petit groupe. Demandez à chaque groupe de parler de la manière dont leur citation se rapporte au livre, puis de décider de la meilleure manière d'illustrer leur expression. Quand ils ont fini, demandez à chaque groupe de présenter leur expression à toute la classe.
2. Tous les crayons doivent dessiner leur autoportrait. Demandez aux élèves de dessiner leur autoportrait en n'utilisant QUE la couleur qui les représente le mieux. Donnez à chacun le temps de partager et expliquer la couleur choisie pour son autoportrait.

1 2 3 4 5

Gaston de Kelly DiPucchio

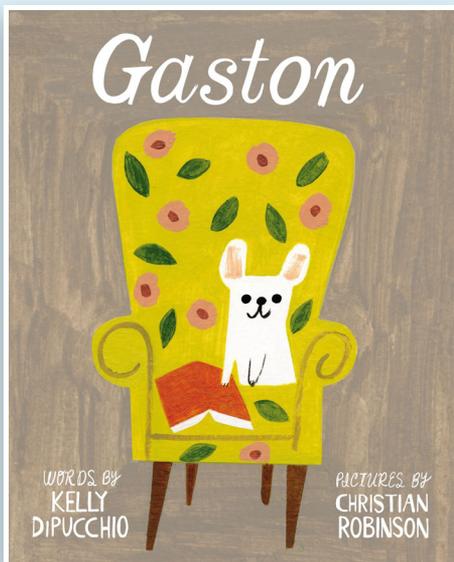
Avez-vous déjà eu l'impression de ne pas avoir votre place, comme si vous deviez faire plus d'effort pour faire des choses que les autres trouvent faciles ? Gaston ressent cela, jusqu'au jour où il découvre que peut-être qu'il appartient VRAIMENT à une autre famille. Se sentira-t-il enfin chez lui avec sa nouvelle famille, ou dans le fond, fait-il partie des caniches parfaits ?

Questions de discussion :

1. Qu'est-ce qui rend Gaston différent, ou unique dans sa famille ? Si vous étiez Gaston, changeriez-vous de famille ou resteriez-vous avec Mme Caniche ?
2. Qu'ont-ils réalisé quand ils sont allés chez l'autre famille ? Ils ne leur ressemblaient pas assez ?
3. Quand ils sont revenus dans leurs familles d'origine, comment Gaston et Antoinette ont-ils rapproché les deux familles ? Quelles choses ont-ils fait ?
4. Avez-vous déjà essayé de changer qui vous êtes pour vous intégrer dans un autre groupe d'amis ? Est-ce que cela vous a rendu heureux ?

Activités :

1. Jeu de rôle : faites semblant d'être un membre de la famille de Mme Caniche. Comment marcheriez-vous ? Comment parleriez-vous ? Qu'est-ce que cela signifie d'être digne et raffiné ? Maintenant, faites semblant d'être un membre de la famille de Mme Bouledogue. Quels sons feriez-vous ? Comment vous déplaceriez-vous ? Comment joueriez-vous ? Qu'est-ce que cela signifie d'être dur et costaud ?
2. Regardez la vidéo YouTube « Gaston by Kelly DiPucchio », la version de Susan Cook.



2 4 5

Moi, je m'aime ! de Karen Beaumont

Objectif de la leçon : les élèves pourront identifier des caractéristiques qu'ils aiment à propos d'eux-mêmes.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=wTlyUKznXzk>

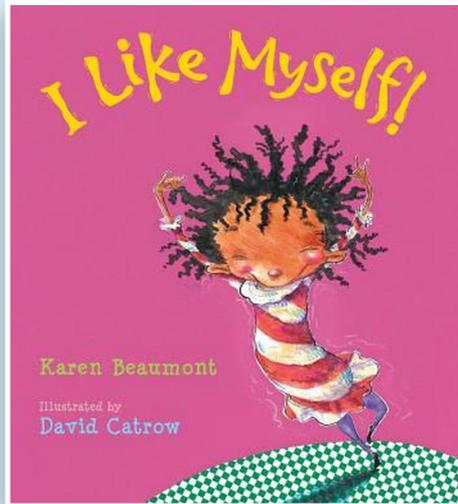
Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Avez-vous déjà écrit une parodie ? Une chanson de parodie est la manière la plus facile. Choisissez une chanson que tout le monde connaît, comme frère Jacques, et changez les paroles pour qu'elles parlent de vous !
2. Conservez la mélodie, mais chantez des paroles qui parlent d'à quel point vous êtes géniaux... Voici un exemple, sur la mélodie de Twinkle, Twinkle... « Je suis spécial, oui c'est vrai. J'aime les tomates et le thé. J'ai les yeux verts et de la barbe. Les lunettes, c'est cool, pas bizarre. Je suis spécial, oui c'est vrai. Soyons amis, c'est super ! »
3. C'est une bonne activité à faire avec un partenaire, car deux têtes valent mieux qu'une.
4. Une mini-leçon sur les syllabes pourrait être utile pour faire correspondre les mots à la chanson, aussi.

Message clé : aimez-vous vous-mêmes, jusqu'au dernier petit détail.

Types de jeu dans cette expérience

Créatif
Communication
Maîtrise



1 2 4 5

Tous différents ! de Todd Parr

Ce livre transmet un message agréable et positif sur l'acceptation et la compréhension. Les images simples aux couleurs vives et le texte répétitif s'associent pour attirer l'attention sur les différences superficielles et encourager les lecteurs à se concentrer sur l'acceptation et l'individualité. Le format adapté aux enfants présente les couleurs vives et audacieuses emblématiques et les illustrations amusantes de Todd Parr. Ce livre est une superbe manière d'entamer la conversation sur la diversité avec les jeunes élèves.



Questions de discussion

1. Avant de lire le livre avec la classe, parlez de l'idée des différences/similarités en demandant au groupe de répondre à plusieurs des affirmations suivantes : levez-vous si vous avez des taches de rousseur/les cheveux roux/avez perdu une dent/portez des baskets, etc. Demandez ensuite aux enfants de penser à d'autres façons dont nous sommes différents les uns des autres.
2. Lisez le livre, en faisant des pauses pour demander si quelqu'un connaît une personne qui ressemble à un personnage donné. Parmi les personnages, est-ce qu'il y en a un qui est comme vous ?

Activité

1. Créez un diagramme en T : qu'est-ce qui nous rend différents/qu'est-ce qui nous rend semblables. Réfléchissez jusqu'à avoir plusieurs exemples de chaque côté du diagramme. Gardez ce diagramme pour l'activité suivante.
2. Revoyez le livre et le diagramme. Écrivez le modèle de phrase « C'est très bien de ____ » au tableau. Dites à la classe que chaque élève utilisera ce modèle pour créer au moins une page d'un livre de classe « C'est très bien ». Encouragez les élèves à illustrer leurs pages de la même façon que les couleurs vives du livre. Laissez-les partager leur travail, puis compilez les pages pour créer un livre de classe.

1 2 3 4 5

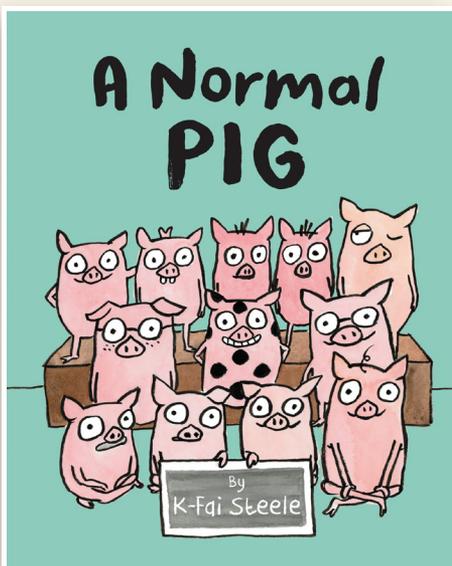
A Normal Pig de K-fai Steel

Objectif de la leçon : les élèves auront l'opportunité de reconnaître qu'ils sont uniques et partagent leur unicité avec d'autres personnes.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=SI4mWTT4yns>

Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Pip pensait qu'elle n'était pas « normale ». Toutefois, quand elle est allée visiter la grande ville, elle a réalisé que tout le monde est différent.
2. Prenez des feutres et dessinez le plus de cochons différents possible.
3. Prenez de la pâte à modeler et sculptez le plus de cochons possible.
4. Prenez une assiette en carton et fabriquez un masque de cochon.
5. Il n'y aura pas deux cochons pareils, mais ce sont tous des cochons.
6. Demandez aux élèves d'identifier ce qui rend chaque cochon spécial.



Message clé : être normal, c'est relatif. Résistez au harcèlement. Soyez fiers de qui vous êtes.

Types de jeu dans cette expérience

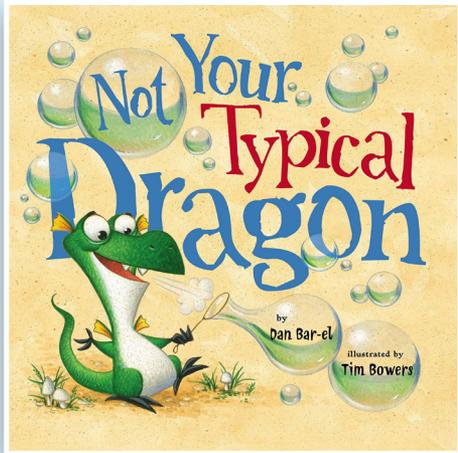
Créatif
Imaginatif
Locomoteur
Dramatique
Social

1 2 4 5

Not Your Typical Dragon

de Dan Bar-el

Crispin est un dragon qui est sur le point de fêter son 7^e anniversaire, l'âge où les dragons commencent à cracher du feu. À l'arrivée du grand jour, Crispin sait que ce sera lui qui allumera les bougies sur son gâteau d'anniversaire. Cependant, ce n'est pas du feu qui sort, c'est de la crème fouettée ! Crispin essaie encore et encore de cracher du feu, mais il est déçu du résultat à chaque fois. (Des guimauves, sérieusement ?) Après s'être demandé s'il finirait par trouver son feu intérieur un jour, une urgence familiale donne à Crispin l'occasion d'utiliser ses capacités atypiques pour sauver la situation.



Questions de discussion :

1. Qu'est-ce qui rend Crispin différent des autres dragons ?
2. Comment a réagi sa famille ? Qu'auraient-ils pu faire d'autre ?
3. Selon vous, comment faut-il traiter quelqu'un qui est différent de vous ?

Activités :

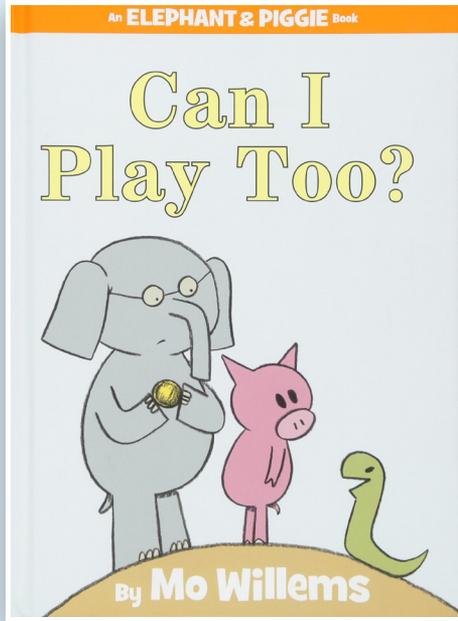
1. Avec un partenaire, parlez de ce qui vous rend spéciaux. Laissez le temps aux binômes de partager avec le groupe ce qui démarque leur partenaire, comme Crispin.
2. Donnez une feuille de papier aux élèves et demandez-leur de dessiner leur réponse à « Je ne suis pas un dragon typique. Quand j'ouvre la bouche, _____ ».
3. Activité de cuisine : biscuits aux guimauves sans feu. Combinez de petits biscuits avec des mini-guimauves et des mini pépites de chocolat. Mélangez-les et mettez-en dans des tasses individuelles.

1 2 4

Est-ce que je peux jouer ?

De Mo Willems

Le cochon et l'éléphant sont sur le point de commencer à jouer au ballon quand leur ami, le serpent, demande, « Est-ce que je peux jouer ? » Ils sont tous les deux confus par sa question, car le serpent n'a pas de bras. Mais les trois amis s'efforcent de trouver un moyen d'inclure tout le monde dans le jeu. Après avoir essayé différentes solutions, le pauvre serpent est sur le point de laisser tomber, et dit « Bon, je suppose que je ne peux pas jouer après tout. » C'est un merveilleux livre à lire à haute voix avec des illustrations très amusantes.



Questions de discussion

1. Pourquoi le serpent est-il si triste ? D'après vous, que pourraient faire le cochon et l'éléphant ? Comment pourraient-ils résoudre le problème ?
2. Avez-vous déjà eu à trouver une nouvelle manière de faire quelque chose pour que votre ami puisse jouer avec vous ?

Activités

1. Donnez une feuille de papier pliée en 4 à chaque élève. Dans chaque case, les élèves écriront ou dessineront : 1) quelque chose qu'ils ont remarqué dans le livre, 2) quelque chose qu'ils se demandaient, 3) une description sensorielle : l'odorat, le toucher, etc., 4) une façon dont l'histoire est comme quelque chose qu'ils ont fait ou qui leur est arrivée. Laissez le temps à tout le monde de partager s'ils le souhaitent.
2. Laissez les enfants mimer des parties du livre pour la classe en petits groupes.

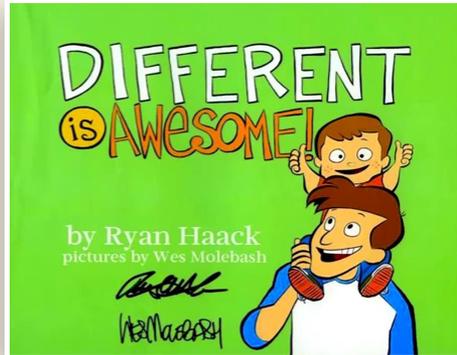


1 2 4 5

Different Is Awesome

de Ryan Haack

Un petit garçon amène son grand frère, né avec une seule main, à l'école. Les élèves lui posent toutes sortes de questions sur la manière dont il fait les choses avec une seule main. Ils se rendent vite compte qu'il peut faire toutes les mêmes choses qu'eux, simplement différemment. Au fur et à mesure, les élèves se rendent compte que nous sommes tous différents d'une manière ou d'une autre.



Questions de discussion :

1. Quelles choses Ryan faisait-il différemment ?
2. Qu'auriez-vous demandé à Ryan ? Comment pensez-vous qu'il aurait répondu ?
3. Qu'est-ce qui vous rend géniaux ? (Notez les réponses pour les utiliser plus tard.)

Activités :

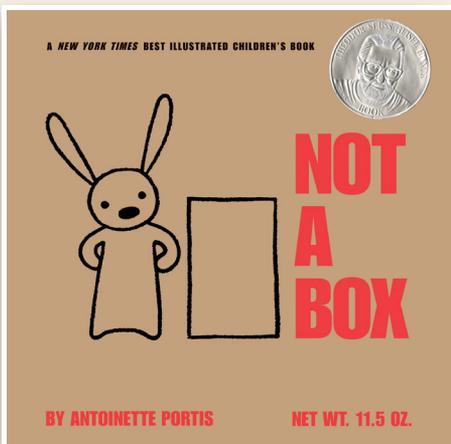
1. Essayez de faire quelque chose d'une seule main, comme faire vos lacets, mettre vos chaussettes, etc. Est-ce que c'était difficile ? Avez-vous réussi à le faire ?
2. Choisissez quelque chose qui vous rend géniaux. Sur une feuille de papier, écrivez ou dessinez ce qui vous rend géniaux. Partagez votre création avec la classe. (Consultez le graphique précédent pour vous donner des idées, si nécessaire.)

25

Pas du tout un carton d'Antoinette Portis

Objectif de la leçon : les élèves pourront se servir de leur imagination pour explorer le potentiel de toutes les tailles et formes des cartons. Tout comme différents cartons ont différents usages, les personnes ont aussi beaucoup de potentiel.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=qXqFv610g0o>



Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Rassemblez autant de cartons de différentes tailles et formes que possibles.
2. Laissez les élèves donner vie à leur créativité et à leur imagination !

Message clé : avec de l'imagination, on peut tout faire !

Types de jeu dans cette expérience

Créatif
Imaginatif
Social
Symbolique
Profond
Objet
Dramatique
Énergique
Rôle
Socio-dramatique



1 2 3 4 5

The Hippo-NOT-amus

de Tony et Jan Payne

Objectif de la leçon : les élèves pourront utiliser des matériaux communs pour jouer de manière imaginative et communiquer de nouvelles idées.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=ZP2Owvt1LFU>

Expérience d'apprentissage ludique et artistique

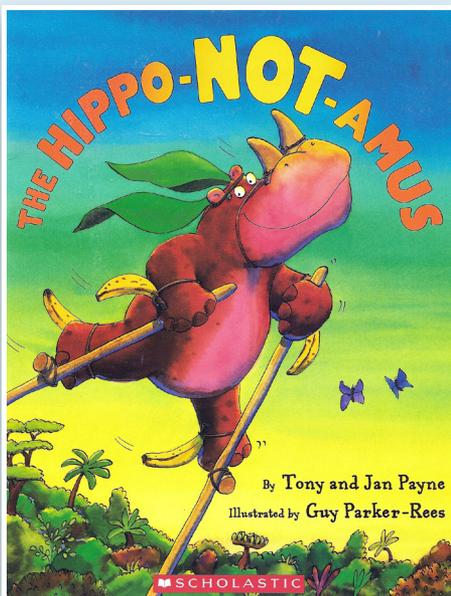
1. Rassemblez divers matériaux de la salle de classe et utilisez-les comme partie d'un animal, comme le personnage principal de l'histoire.
2. Demandez aux élèves de dessiner les animaux créés par leurs camarades.
3. Les élèves doivent choisir leur animal préféré et apprendre des choses sur cet animal à partager avec leurs camarades de classe.

Types de jeu dans cette expérience

Créatif

Rôle

Imaginatif



2 4

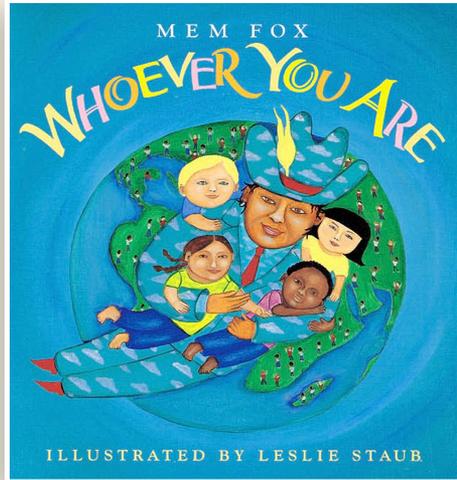
Whoever You Are de Mem Fox

Cette histoire célèbre ces qualités qui nous rendent tous différents, mais aussi pareils. Nous les voyons à travers les illustrations colorées d'enfants du monde entier qui ont différentes coutumes, langues, maisons, écoles et différents plats. Il réaffirme l'idée que bien que nos apparences diffèrent, nous sommes tous unis par la joie et la peine que nous partageons.

Parcourez les images du livre avant de le lire. Demandez aux élèves de se concentrer sur les images, de décrire les choses qu'ils voient qui sont familières ou différentes, et de les noter sur un graphique en T, Pareil/Différent.

Questions de discussion

1. Quels mots l'auteur répète-t-elle tout le temps ?
À votre avis, pourquoi est-ce qu'elle répète ces mots ?
2. Quelles sont certaines choses qui vous rendent spéciaux ou différents ?
3. Comment nos différences nous rendent-elles heureux ? Comment nos différences nous rendent-elles tristes ?



Activités :

1. Interviews

Préparez une liste de questions que les élèves aimeraient poser les uns aux autres. Laissez le groupe se séparer en binômes, chaque élève interviewant l'autre, à l'aide des questions préparées par la classe. Selon la capacité des élèves, ils peuvent noter leurs réponses sur du papier pour les partager avec le groupe. Cela serait une bonne manière de présenter les Duos unis et une très bonne activité pour permettre aux enfants de faire connaissance au début de l'année.

Voici quelques exemples de questions :

À quels jeux aimes-tu jouer ?

As-tu des frères et sœurs ?

Qu'aimes-tu manger ?

Quel est ton animal préféré ?

Quel genre de musique aimes-tu écouter ?

Quels endroits aimes-tu visiter ?

2. Développer un croquis

Distribuez du papier et demandez aux élèves de dessiner et colorier ce qu'ils pensent être le message le plus important du livre. Laissez chaque élève partager son dessin.

3. Collage de diagrammes de Venn de la classe

Distribuez des magazines, des ciseaux et des crayons/feutres. Demandez aux élèves de trouver et de découper des images qui illustrent les possibles similitudes et différences entre les personnes. Sur une longue feuille de papier d'affichage sur laquelle est dessiné un diagramme de Venn, demandez aux élèves de placer les éléments qui présentent des similitudes au centre et les images qui présentent des différences à l'extérieur.

1 3

Pass It On de Sophy Henn

Objectif de la leçon : les élèves pourront éprouver la joie de donner.

Lien vers l'histoire : https://www.youtube.com/watch?v=HG_HsTBa_-Q

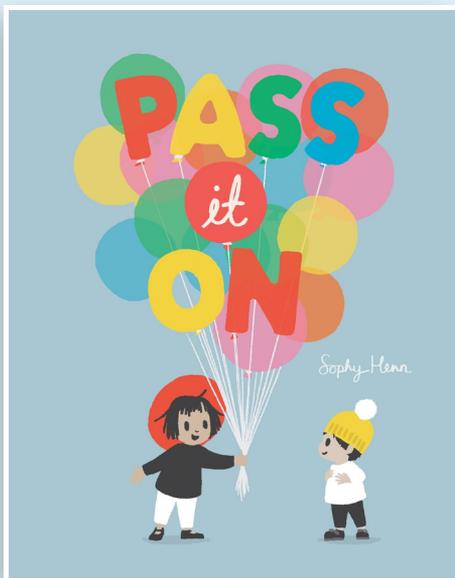
Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Faites une rapide recherche sur Internet pour trouver des patrons de boîtes en papier. Vous verrez qu'il y en a beaucoup.
2. Imprimez-en quelques-uns.
3. Pliez-les pour former des boîtes.
4. Placez quelque chose de spécial à l'intérieur.
5. Donnez-les à quelqu'un d'autre.
6. Au sud des États-Unis, nous appelons les petites surprises attentionnées de ce genre des « sursies ».
7. Amusez-vous à faire plaisir aux autres !

Message clé : répandez l'étincelle de la joie. Créez de la joie pour les autres. Souriez, c'est contagieux !

Types de jeu dans cette expérience

Communication
Créatif
Social



1 2 3

I Am Perfectly Designed

de Karamo Brown

Objectif de la leçon : les élèves pourront identifier quelqu'un qu'ils admirent.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=ltEBHg4DdTo>

Expérience d'apprentissage ludique et artistique : il est important pour les élèves d'avoir des modèles positifs et des personnes qu'ils admirent dans la vie

1. À la manière d'un arbre généalogique, demandez aux élèves de créer un « arbre de modèles positifs ». Ils peuvent le créer de la manière qu'ils veulent. Il peut être fabriqué avec des fournitures artistiques de base ou des matériaux recyclables.
2. Une fois la base de l'arbre créée, demandez aux élèves d'ajouter des feuilles avec des noms de personnes qu'ils admirent.
3. Donnez aux élèves le temps de partager qui ils admirent, et pourquoi.

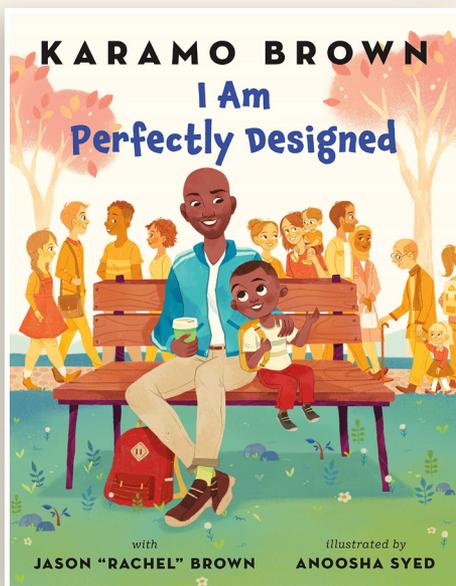
Types de jeu dans cette expérience

Créatif

Imaginatif

Social

Dramatique

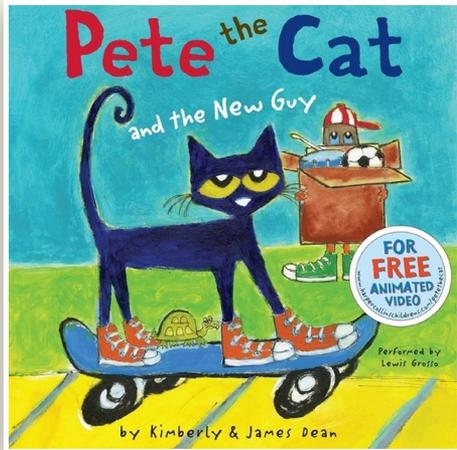


1 2 3 4 5

Pat le chat : j'ai un nouveau voisin

de Kimberly et James Dean

Un nouveau voisin est arrivé en ville, et Pat a hâte de le rencontrer. Quand ils se rencontrent enfin, Pat se rend compte qu'ils sont très différents l'un de l'autre. Pat essaie de pousser Otto à faire les mêmes choses que lui, comme grimper aux arbres et sauter, mais Otto n'y arrive pas : c'est un ornithorynque. Otto est spécial à sa propre manière, comme Pat, et il y a d'autres choses qu'il peut faire. Pat réalise que chacun est spécial à sa manière, et qu'être différent, c'est cool.



Questions de discussion :

1. Quelles choses Pat a-t-il essayées de faire avec Otto ? Pourquoi Otto ne pouvait-il pas faire les mêmes choses que Pat ?
2. Selon vous, qu'a ressenti Otto quand il ne pouvait pas grimper ou sauter comme Pat ? À votre avis, qu'a ressenti Pat ?
3. Comment Pat a-t-il découvert le talent d'Otto ? Pourquoi est-ce que ça l'a rendu heureux ?
4. Quand Pat dit que chacun a quelque chose qu'il peut faire, qu'est-ce qu'il veut dire ?

Activités :

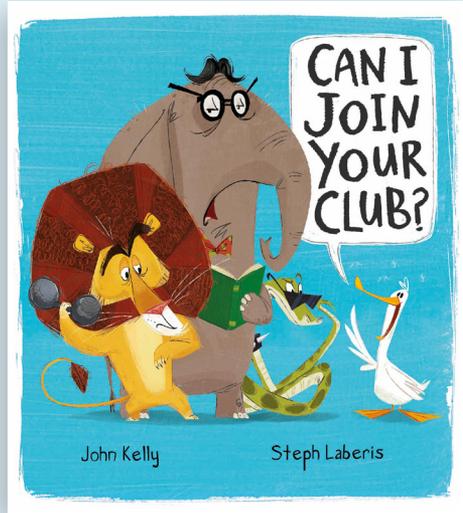
1. Créez un graphique sur Être un bon ami. Réfléchissez à des choses que font les bons amis. Cela peut être utilisé comme graphique de base pour rappeler aux élèves comment être de bons amis.
2. Complétez la phrase. Créez un modèle pour « Mon ami _____ est très bon en _____ ». Selon leurs capacités, laissez les enfants compléter la phrase en écrivant ou en enregistrant leurs réponses. Laissez les enfants illustrer leurs phrases. Affichez-les sur le tableau d'affichage.

1 2 3 4 5

Puis-je rejoindre votre club ?

De John Kelly

Le canard veut vraiment rejoindre un club, n'importe quel club. Bien qu'il fasse de son mieux pour s'intégrer, ça ne marche tout simplement pas : il ne peut pas rugir comme le lion ni barrir comme l'éléphant. Alors, le canard décide de créer son propre club, avec sa propre règle : tout le monde est bienvenu ! Leçon apprise ? Quand il s'agit de se faire des amis, ce qui importe est d'être soi-même.



Questions de discussion :

1. Quels types de clubs le canard a-t-il essayé de rejoindre ? Quelles étaient les règles de chaque club ? Pourquoi la candidature du canard a-t-elle été refusée ?
2. Le canard voulait quand même rejoindre un club, alors qu'a-t-il décidé de faire ? Quelle était sa règle pour rejoindre son club ?
3. À votre avis, quel club serait le plus amusant ? Pourquoi ?



Activités :

1. Divisez la classe en petits groupes. Demandez à chaque groupe de trouver une idée de club et une règle qui permettrait à tout le monde de le rejoindre. (Par ex : club de cuisine, si tu manges, tu peux le rejoindre.) Utilisez du papier pour créer une affiche pour votre club. Partagez votre création avec la classe.
2. Accrochez les différentes affiches de clubs dans la pièce. Lancez un minuteur et laissez les élèves se promener dans la classe et s'inscrire aux clubs de leur choix. À la fin de la minuterie, tout le monde retourne sur le tapis. À l'aide des affiches, demandez à différents enfants pourquoi ils se sont inscrits à un club donné.

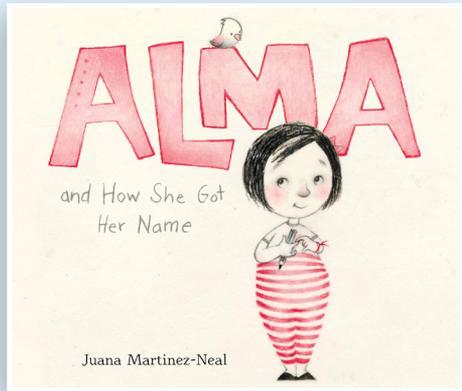
1 2 3

Alma and How She Got Her Name

de Juana Martinez-Neal

Objectif de la leçon : les élèves pourront tracer un lien entre leurs noms et de l'art.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=lmOQ1IsjydI>



Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. L'auteure a caché un oiseau sur presque toutes les pages. Essayez de tous les trouver.
2. Une fois que vous les avez trouvés, allez observer les oiseaux dehors ou en ligne.
3. Demandez aux élèves de s'entraîner à bouger comme les oiseaux, gazouiller comme les oiseaux, etc.
4. Une fois l'observation terminée, dessinez des oiseaux et donnez-leur des noms spéciaux.



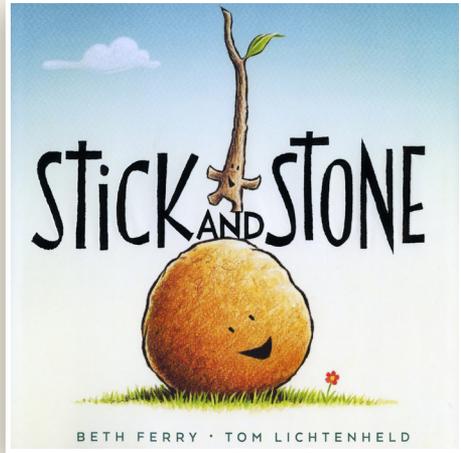
Types de jeu dans cette expérience

Créatif
Imaginatif
Social
Symbolique
Profond
Objet
Dramatique

1 2 3 4 5

Stick and Stone de Beth Ferry

C'est une histoire sur l'amitié. Le bâton et le caillou deviennent bons amis, surtout une fois que le bâton ait défendu le caillou quand la pomme de pin le harcelait. Un ouragan apporte un retournement de situation inattendu, quand il emporte le bâton et pousse le caillou à chercher son ami partout. Le livre d'images se prête aux leçons sur l'amitié et le harcèlement. Les illustrations sont superbes, simples et expressives.



Questions de discussion :

1. Qui sont les personnages principaux de l'histoire ? Quel problème ont à la fois le caillou et le bâton ?
2. Comment le bâton a-t-il défendu le caillou ? Que ressentait le caillou quand il n'arrivait pas à trouver son ami ?
3. Quelle est la morale/leçon de cette histoire ? (être un bon ami, être gentil envers tout le monde)

Activités :

1. Divisez une feuille de papier en trois sections. Demandez aux élèves de réfléchir à trois manières d'être un ami. Selon leurs capacités, les élèves peuvent le faire seuls, avec un ami, ou dicter leurs réponses et dessiner leurs propres illustrations. Donnez le temps aux élèves de partager leurs idées avec la classe.
2. Sortez avec la classe pour que les enfants cherchent leur propre caillou et bâton. Utilisez des feutres pour dessiner un visage simple sur un caillou et un bâton. Encouragez des binômes à mimer des parties de l'histoire à l'aide de leurs cailloux et bâtons.

235

Spoon d'Amy Krouse Rosenthal

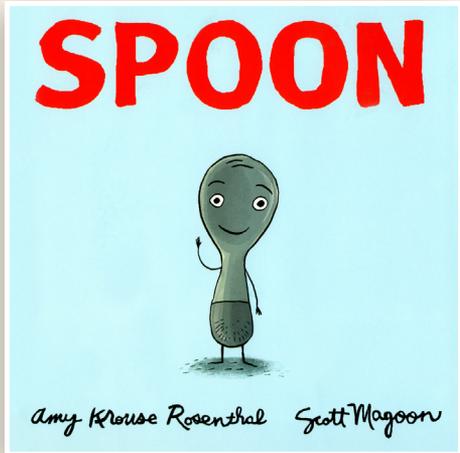
La cuillère pense que tous ses amis sont bien mieux lotis qu'elle. Elle ne peut pas couper et étaler comme le couteau. Elle ne peut pas aller quasiment partout comme la fourchette, et elle n'est pas aussi cool et exotique que les baguettes. Elle découvre ensuite que ses amis pensent que c'est la cuillère qui a de la chance. Elle peut s'amuser et frapper sur une casserole, contrairement au couteau qui est toujours manipulé si sérieusement. La fourchette aimerait pouvoir mesurer des choses comme la cuillère. Les leçons dans ce livre apprennent à être satisfait de ce que l'on a et accepter ses propres dons uniques.

Questions de discussion :

1. Pourquoi la cuillère pense-t-elle que tous ses amis sont bien mieux lotis qu'elle ?
2. Quand la cuillère n'arrivait pas à voir toutes ses qualités, qu'a fait maman pour l'aider ? Vous êtes-vous déjà sentis comme ça à propos de vous-mêmes ? Que pourriez-vous faire la prochaine fois que vous vous sentez comme ça ?
3. Prenez une minute pour réfléchir à au moins 2 choses géniales à propos de vous-mêmes. Réfléchissez à une liste des choses spéciales que vous trouvez, par paires ou avec la classe entière.

Activités :

1. Fabriquez une cuillère en papier pour chaque enfant, pour les aider à se souvenir des choses géniales à leur sujet. Fabriquez des cuillères suffisamment grandes pour que des mots puissent être écrits dessus. Décorez-les et accrochez-les dans la salle de classe.
2. Créez une famille d'ustensiles en utilisant des cuillères, fourchettes et couteaux en plastique ainsi que des fournitures de bricolage comme des yeux en plastique, des cure-pipes.



1 2 3 5

Point d'exclamation ! d'Amy Krouse Rosenthal

C'est l'histoire créative d'un point d'exclamation qui a l'impression de ne pas trouver sa place parmi tous les points. Il veut désespérément s'intégrer. Il rencontre un point d'interrogation et découvre aussitôt qu'être différent, c'est génial.



Questions de discussion :

1. En quoi le point d'exclamation était-il différent de tous les points ? Comment essayait-il de s'intégrer ? Qu'est-ce qu'il a fait quand rien de ce qu'il essayait ne marchait ?
2. Vous êtes-vous déjà sentis différents de vos amis ? Qu'est-ce que vous avez fait ?
3. Que s'est-il passé quand il a rencontré le point d'interrogation ?

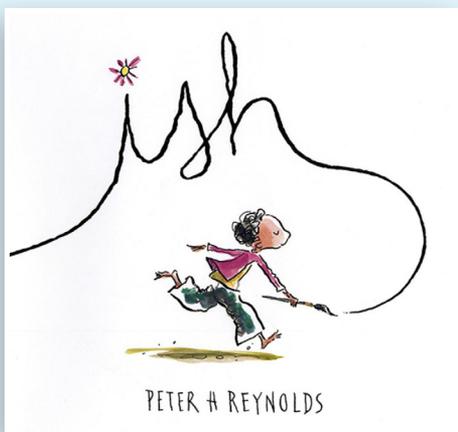
Activités :

1. Avec la classe, réfléchissez à des manières dont une attitude positive (laisser leur marque) peut affecter leur année scolaire, leurs amitiés, la communauté de la classe, etc. Sur du papier graphique, faites une liste à utiliser comme référence, si nécessaire, pendant l'activité suivante.
2. Tableau d'annonces « Laisser votre marque » : avec du papier de construction noir et blanc, laissez la classe fabriquer des points d'exclamation exagérés (grandes formes noires pour la ligne, formes rondes blanches pour le point). Assurez-vous que le point blanc est assez grand pour écrire des mots ou faire de petits dessins pour illustrer/qualifier les points forts que chaque enfant souhaite montrer au monde. Quelques réponses typiques peuvent être de se faire de nouveaux amis, recevoir de meilleures notes, savoir bien écouter, respecter les autres, faire preuve de fair-play, etc. Elles peuvent être partagées puis affichées sur le tableau d'affichage. Les élèves peuvent écrire leur nom au crayon blanc ou à la craie sur la partie noire.

1 2 3 5

Moi, c'est moi ! de Peter Reynolds

Joël adore dessiner... jusqu'à ce que son grand frère se moque de ses dessins. Puis un jour, il trouve quelqu'un qui aime son travail : sa petite sœur. Elle lui apprend que son dessin d'un vase n'a pas besoin d'être parfait, il suffit qu'il soit « fleuresque ».



Questions de discussion :

1. Combien d'entre vous adorent dessiner ?
2. Pourquoi Joël avait-il du mal à dessiner après que son frère s'est moqué de son dessin ? Qu'aurait pu dire Joël à son frère ?
3. Que veut dire sa sœur quand elle dit que l'image était « fleuresque » ?
4. Quelles nouvelles idées Joël trouve-t-il pour son art quand il commence à voir le monde de cette nouvelle manière, ESQUE ?
5. Sauriez-vous dessiner un sentiment, comme Joël ? Heureux-esque, à quoi cela ressemblerait ?



Activités :

1. Portraits-esques : créez un portrait-esque. Nommez-les d'une manière -esque : « Pierre-esque », « Louise-esque ». La classe peut former des binômes pour faire des portraits-esques de l'autre.
2. Mathématiques - estimation. Montrez rapidement un groupe d'objets, sans donner le temps à la classe de les compter. Demandez combien ? À peu près 10 ? À peu près 5 ?
3. Pliez une feuille de papier à dessin en quatre. Demandez à la classe d'écrire le nom de quelque chose que Joël a dessiné sur chaque quart de la feuille (ex : arbresque, maisonsque, poissonsque, bateausque). Laissez la classe s'amuser à dessiner leurs propres versions des choses que Joël a dessinées.

1 2 3

The Legend of Rock, Paper, Scissors

de Drew Daywalt

Objectif de la leçon : les élèves pourront tracer des liens entre divers objets.

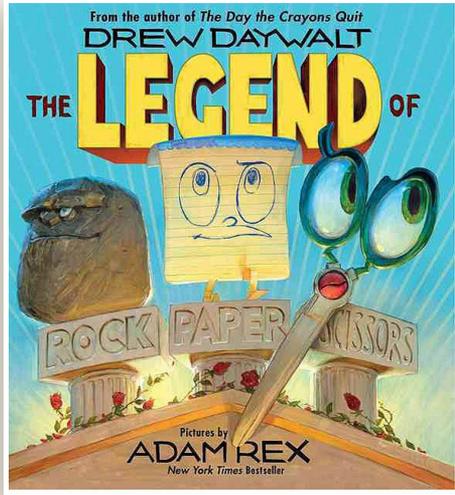
Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=vyxcpMhUM7M>

Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Demandez aux élèves de travailler avec un ami pour trouver trois objets au hasard dans l'espace d'apprentissage.
2. En binômes, demandez-leur de faire autant de liens que possible entre les objets. Par exemple, si les élèves ramassent un feutre, un puzzle et un cahier, ces objets sont connectés par le fait qu'ils ont été fabriqués par des humains, qu'il y a des images imprimées dessus, et qu'ils sont utilisés pour l'apprentissage.
3. Une fois qu'ils ont établi des liens, demandez-leur d'échanger leurs objets avec un autre partenaire et de répéter le processus.
4. Continuez de répéter ce processus jusqu'à ce que tous les binômes aient pu apprendre avec tous les objets aléatoires.
5. Partagez tous les liens établis en groupe.

Types de jeu dans cette expérience

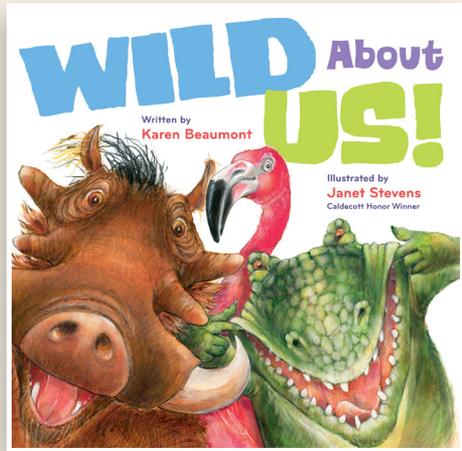
Créatif
Imaginatif
Social
Symbolique
Objet
Dramatique



2 3 4

Wild About Us! de Karen Beaumont

Wild About Us est un livre habilement écrit et magnifiquement illustré sur la célébration des différences. Le phacochère nous emmène en voyage dans le zoo pour découvrir les manières dont ses amis au zoo acceptent ce qui les rend uniques, que ce soit le long nez de l'éléphant ou les immenses pieds du kangourou. Ce livre parlant d'acceptation, de confiance en soi et de compassion fera ressortir le meilleur de chacun d'entre nous.



Questions de discussion :

1. Quels mots sont utilisés pour décrire les animaux dans le livre ?
2. Qu'avaient-ils l'air de ressentir par rapport à leur apparence ?
3. Les animaux dans le livre sont « fous » d'eux-mêmes. Pourquoi ?
4. Quels liens pouvez-vous trouver entre ces animaux du zoo et vous ?

Activités :

1. Réfléchissez à différents mots utilisés pour décrire les animaux dans Wild About Us ! Ajoutez d'autres mots descriptifs à la liste.
2. Décrivez pourquoi vous êtes fous de vous-mêmes à un ami. Maintenant, dessinez un autoportrait qui montre pourquoi vous êtes fous de vous-mêmes. Partagez votre dessin avec le groupe.
3. À l'aide de la liste de mots descriptifs, dessinez un animal en vous concentrant sur le mot choisi. Par exemple : dessinez un zèbre avec plein de rayures, ou un crocodile avec beaucoup de dents tranchantes.

3 4 5

One de Katherine Otoshi

C'est un livre d'images simples à propos du pouvoir d'être soi-même et de résister au harcèlement. Il montre aux enfants qu'une seule personne peut faire une différence.

Questions de discussion :

1. Que pense Bleu de lui-même ? Comment est-ce que cela change quand il est avec Rouge ?
2. Qu'est-il arrivé à Rouge quand personne ne lui a dit d'arrêter d'être méchant ?
3. Que s'est-il passé quand Un a résisté à Rouge ?
4. Qu'est-ce que ça veut dire de « compter », de sentir que vous avez de la valeur ? Quand a-t-on demandé à Rouge de rejoindre le groupe qui compte ?

Activités :

1. Sur du papier graphique ou au tableau, écrivez « Chaque 1 compte ! ». Le 1 peut être très grand et décoré des couleurs vues dans le livre. Sous le 1, vous pouvez demander à la classe de trouver des choses positives à faire quand quelqu'un est méchant : « utiliser des mots gentils », « être un bon ami », « demander à un ami de jouer », etc. Les élèves peuvent ensuite utiliser du papier et des crayons et créer leurs propres affiches « Chaque 1 compte » et signer avec leur nom sous les réponses positives.
2. Découpez des cercles rouges, bleus, jaunes, verts, violets et oranges et les numéros de un à sept. Demandez aux élèves d'utiliser les formes et les numéros pour mimer ou raconter l'histoire de One. Qu'ont-ils ressenti en mimant les différentes couleurs et numéros ?



1 2 3

J'ai le rythme dans la peau !

de Connie Schofield-Morrison

Objectif de la leçon : les élèves pourront créer des instruments à partir de matériaux recyclables.

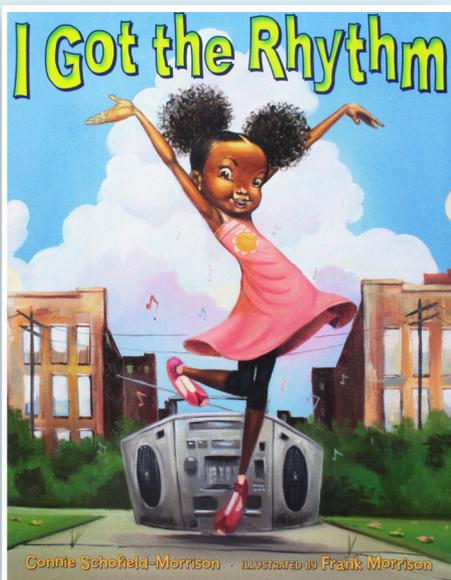
Lien vers l'histoire : https://www.youtube.com/watch?v=_JTAXAqcpJw

Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Après avoir lu le livre sur le rythme, rappelez aux élèves qu'aller à leur propre rythme, c'est très bien.
2. Créez un tambour. Soyez créatifs. Il n'y a pas de mauvaise manière de le faire.
3. Prévoyez un cortège dans l'école, où les enfants marcheront en tambourinant sur leurs propres tambours.

Types de jeu dans cette expérience

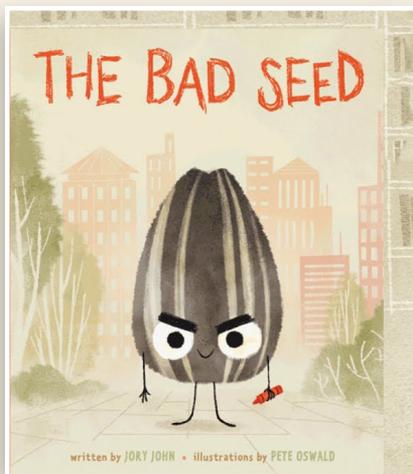
Créatif
Imaginatif
Social
Objet



1 2 3 5

La mauvaise graine de Jory John

Ce livre parle d'une graine, une mauvaise graine. Elle a mauvais caractère, de mauvaises manières et une mauvaise attitude. Elle sait qu'elle est mauvaise. Tout le monde pense qu'elle est mauvaise. Alors, elle se comporte mal. Mais que se passerait-il si elle décidait de changer et d'être heureuse ? Le livre montre que le changement positif est possible pour tout le monde : avec de la volonté, de l'acceptation, et tout simplement en étant soi-même.



Questions de discussion :

1. Pourquoi le personnage principal dit-il qu'il est une « mauvaise graine » ? Quelles « mauvaises » choses fait la graine ?
2. Pourquoi pensez-vous que la mauvaise graine a décidé qu'elle était prête à être heureuse ? Quelles choses essaie-t-elle de faire pour être gentille ?
3. Avez-vous déjà eu des jours où vous vous comportiez comme la mauvaise graine ?



Activités :

1. La mauvaise graine dit qu'elle n'a pas toujours été une mauvaise graine. À votre avis, qu'a-t-elle ressenti quand elle a entendu les autres l'appeler une « mauvaise graine » ? À la place, comment les autres auraient-ils pu l'aider ? Dessinez quelque chose que vous auriez fait pour aider la mauvaise graine. Partagez votre dessin avec la classe et expliquez ce que vous pensez.
2. Tri de graines : donnez aux enfants une assiette en carton avec différents types de graines. Demandez-leur de trier les graines en groupes et expliquer la manière dont ils ont trié les graines.
3. Tournesols : fournitures : papier, peinture (marron, verte et jaune), pinceaux et fourchettes. Peignez un petit cercle vert au centre de la feuille. Utilisez de la peinture verte pour faire une tige et une feuille ou deux. Plongez les dents de la fourchette dans la peinture jaune, et en commençant par le cercle marron, peignez vers l'extérieur pour créer les pétales.
4. Ce livre compléterait très bien un module sur les plantes. Visitez ce site pour trouver des tonnes d'activités pour enfants avec des graines : fantasticfunandlearning.com et cherchez « 35 Seed Activities for Young Kids (35 activités avec des graines pour les jeunes enfants) ».

1 2 3

The Many Colors of Harpreet Singh, de Supriya Kelkar

Objectif de la leçon : les élèves pourront s'entraîner à exprimer leurs émotions.

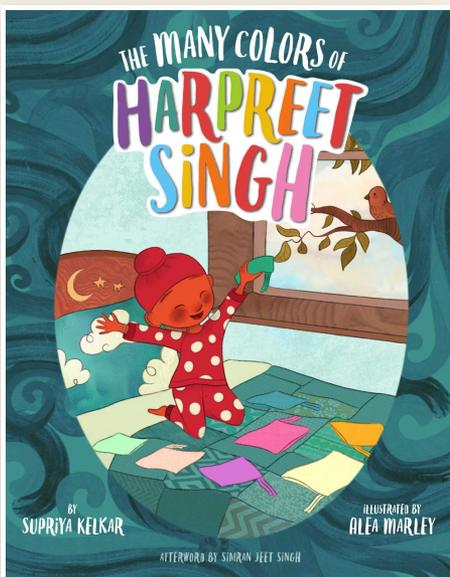
Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=UlaIAWqVg9s>

Expérience d'apprentissage ludique et artistique

1. Harpreet Singh a ressenti beaucoup d'émotions pendant l'histoire : joie, tristesse, timidité, peine, colère.
2. Demandez aux élèves d'identifier ces émotions, quelles actions peuvent les causer, et ce qu'ils ressentent quand ces émotions surgissent.
3. Avec des fournitures artistiques de base, demandez aux élèves de créer des masques qui correspondent à ces émotions.
4. Une fois les masques terminés, organisez une expérience de jeu de rôle connectée à chaque émotion.

Types de jeu dans cette expérience

Créatif
Social
Socio-dramatique
Symbolique
Profond
Dramatique



2 3 4 5

Léo de Robert Krause

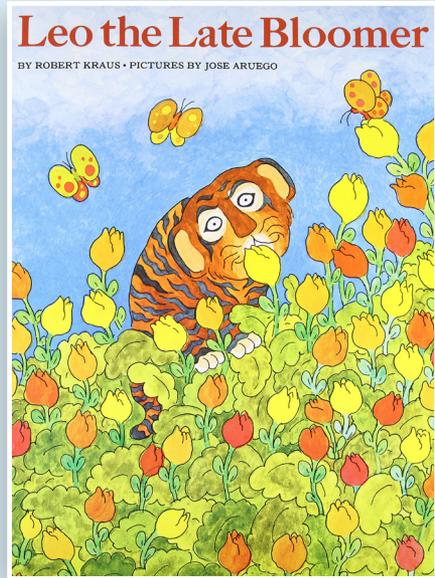
Dans Léo, Léo est en retard sur ses amis quand il s'agit de lire, d'écrire, de manger proprement et de parler. Quand le père de Léo commence à s'inquiéter, sa mère lui explique que Léo a simplement besoin de plus de temps. Plus tard, quand c'est le bon moment pour lui, Léo s'épanouit et fait plaisir à ses parents patients, et bien sûr, à lui-même. C'est un bon livre pour aider les enfants à comprendre que chacun fait les choses à son propre rythme, et ce n'est pas grave.

Questions de discussion :

1. À votre avis, que ressentait Léo quand il n'arrivait pas à faire les choses que ses amis pouvaient faire ?
2. À votre avis, que ressentait les parents de Léo au début de l'histoire ?
3. Comment Léo a-t-il appris à dessiner, écrire et parler ?
4. À votre avis, que ressentait Léo et sa famille à la fin de l'histoire ?

Activités :

1. Groupe entier : demandez à la classe de penser à des choses qu'ils ne pouvaient pas faire quand ils étaient petits, mais qu'ils peuvent faire maintenant : sautiller, lire, écrire, faire du vélo, etc. Faites une liste de ces compétences dont ils sont le plus fiers. Demandez aux enfants de dessiner pour illustrer la liste. Affichez la liste et les illustrations dans la classe.
2. Quand vous apprenez une nouvelle compétence, comment aimeriez-vous fêter ça ?
3. Comment pourriez-vous montrer à quelqu'un, un ami, un frère ou une sœur, que vous êtes fiers de lui ?



Ta voix compte ! de Peter H. Reynolds

Dans ce nouveau livre illustré inspirant, Peter H. Reynolds explore les nombreuses façons dont une seule voix peut faire une différence. Chaque jour, chacun de nous a l'opportunité de dire quelque chose : par nos actions, nos paroles et nos voix. Cette belle histoire, parfaite pour les enfants activistes du monde entier, rappelle aux lecteurs l'importance indéniable et la puissance de leur voix. Il y a tant de manières de dire au monde qui vous êtes, ce que vous pensez, et en quoi vous croyez. Et comment vous allez l'améliorer. C'est le bon moment : DITES QUELQUE CHOSE !



Questions de discussion :

1. Pourquoi est-il important que chacun d'entre nous dise quelque chose ?
2. Dans le livre, quelles manières de dire quelque chose les enfants ont-ils trouvées ?
3. Quel est votre message pour les autres ?
Qu'aimeriez-vous changer dans votre classe, votre école ou dans le monde ?

Activités :

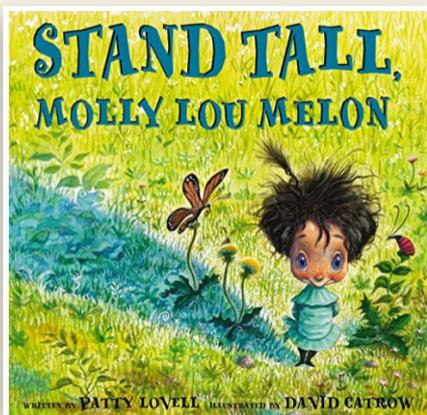
1. Groupe entier : réfléchissez à des choses à dire, en vous inspirant du livre. Par ex : Chaque voix compte, Sois gentil, Paix, Tu as plus de courage que tu ne le penses, Pour avoir un ami, sois un ami, Crois en toi-même, Sois toi-même !, Suis ton cœur, Sois brave !, Être ensemble, c'est mieux. Faites une liste pour toute la classe à utiliser pour une des activités suivantes.
2. Créez des stations « Ta voix compte ! » que les élèves pourront parcourir. Vous pouvez créer une station de peinture/art, une station de poésie, une station de déguisement, une station de création d'affiches, etc. Encouragez les élèves à penser à quelque chose qu'ils veulent dire dans la liste créée plus tôt.
3. Ta voix compte ! Panneaux : les panneaux et les affiches aident les gens à faire preuve de créativité et utiliser leurs voix pour inspirer les autres. Invitez la classe à créer ses propres panneaux avec diverses fournitures. Vous pouvez découper des bulles de dialogue à utiliser pour les panneaux/les affiches. Quand vous avez terminé, permettez à chacun de partager son travail et faites une photo groupée de tous les enfants tenant leurs panneaux.

1 2 3 5

Stand Tall, Molly Lou Melon de Patty Lovell

Nous sommes tous uniques, et personne de l'est plus que Molly Lou Melon. Elle est petite et maladroite, sa voix ressemble à celle d'un crapaud, et ses dents de devant sont si proéminentes qu'elle peut y empiler des centimes. Mais ça ne la dérange pas : sa grand-mère lui a toujours dit de marcher la tête haute, sourire grand, et chanter fort.

Molly met ces conseils en pratique alors qu'elle tient tête à quelqu'un qui la harcèle dans sa nouvelle école. Les illustrations de David Catrow sont vives, colorées et amusantes.



Questions de discussion :

1. Qu'a fait la grand-mère de Molly Lou pour lui donner le sentiment d'être spéciale ?
2. Que s'est-il passé quand Molly Lou a déménagé dans une nouvelle ville ?
3. Comment Molly a-t-elle résolu le problème ?
4. Comment Ronald Durkin a-t-il changé ?
5. Pour vous, qu'est-ce que ça veut dire de « marcher la tête haute » ?

Activités :

1. Groupe entier : imprimez des copies des phrases que la grand-mère de Molly lui a dites. Par ex : « Marche aussi fièrement que tu peux, et le monde t'admira. » Affichez les phrases sur le mur ou sur le tableau quand elles apparaissent dans le livre. Ces phrases peuvent être utilisées tout au long de l'année scolaire pour rappeler aux élèves qu'ils peuvent marcher la tête haute, comme Molly Lou Melon.
2. Prenez une photo numérique de chaque élève et demandez-leur de dessiner leur autoportrait. Encouragez chacun à trouver au moins une affirmation positive à propos de soi-même et à l'écrire sous le dessin ou la photo imprimée. Utilisez-les pour faire un tableau d'annonces dans la classe.
3. Donnez à chaque élève le début d'histoire « Je marche la tête haute en... ». Donnez le temps aux élèves de partager avec la classe la manière dont ils marchent la tête haute.

TYPES OF PLAY



Imaginative

Play in which learners pretend that real things are otherwise. (Pretending it is raining inside)

Mastery

Play in which learners attempt to gain control of environments. (Marble mazes, Rubik's cubes, DNA models)

Creative

Play that enables learners to explore, develop ideas and make things.

EXploratory

Play in which learners explore objects, spaces, etc. through the senses in order to find out information or explore possibilities.

Fantasy

Play in which learners take on roles that would not occur in real life. (Being a superhero)

socio-dramatic

The enactment of real-life scenarios that are based on personal experiences. (Playing house, going shopping)

communication

Play using words, songs, rhymes, poetry, etc.

LOCOMOTOR

Play which involves movement. (Hide and seek, animal mimicry, dance)

Rough tumble

When learners are in physical contact during play, but there is no violence. (energetic play)

Dramatic

Play that dramatizes events in which learners have not directly participated, as if in front of an audience.

symbolic

Occurs when learners use an object to stand for another object. (A stick becomes a horse)

Recapitulative

Play in which learners might explore history, rituals and myths.

Role

Play in which learners take on a role beyond the personal or domestic roles associated with socio-dramatic play.

social

Play during which rules for social interaction are constructed and employed. (Setting the table, creating a society, board games)

Deep

An ecstatic form of play that is intense and transcendent. Classified more by mood rather than activity.

object

Play in which learners explore items using their senses. Basically, playing with stuff.

Ressources

Idées supplémentaires à utiliser avec la ressource du guide du Club des jeunes lecteurs unifiés

Voici une liste d'exemples génériques d'autres activités que les enseignants pourraient utiliser avec n'importe lequel des livres de la ressource du Club des jeunes lecteurs unifiés, et plus encore :

- Faites un jeu de rôle basé sur des parties de l'histoire
- Racontez l'histoire du point de vue de différents personnages
- Dessinez une image à propos de l'histoire
- Écrivez une lettre à un des personnages du livre
- Réfléchissez à d'autres questions que le livre peut avoir soulevées
- Créez un « Mur des sentiments » avec des images, des mots, des phrases
- Créez un journal de réflexion pour y inscrire les réactions individuelles au livre ou aux discussions suivant sa lecture
- Explorez d'autres manières de résoudre le problème présenté dans le livre, sous forme de discussions, de rédaction ou de jeu de rôle
- Interviewez un camarade de classe que vous aimeriez mieux connaître
- Demandez à un ami différent de s'asseoir à côté de vous au déjeuner
- Commencez un projet de petits gestes de bienveillance, dans votre classe ou avec toute l'école

Livres audio/sites Web de lecture/sources de livres :

- Storyline Online www.storylineonline.net
- Tumble Book Library www.tumblebooklibrary.com
- Histoires pour enfants en lignes gratuites sur www.bing.com/videos
- YouTube www.youtube.com
Cherchez : lectures à voix haute de livres pour les enfants
- Scholastic Books www.scholastic.com
- Amazon www.amazon.com/books

Liste étendue de livres sur le harcèlement scolaire :

École primaire :

- *Bootsie Barker Bites*, de Barbara Bottner
- *Henry and the Bully*, de Nancy Carlson
- *My Best Friend*, de Mary Ann Rodman
- *Thank You, Mr. Falker*, de Patricia Polacco
- *Cache-cache*, d'Ezra Jack Keats

Collège :

- *Super Emma*, de Sally Warner
- *Secret Saturdays*, de Tomey Maldonado
- *The Girls*, d'Amy Goldman Koss
- *Pourquoi Emma-Jane est tombée de l'arbre, et ce qui s'ensuivit...*, de Lauren Tarshis
- *Slob*, d'Ellen Potter



**Special
Olympics**
South Carolina



**En partenariat avec le Département de
l'éducation de Caroline du Sud**



Special Olympics
**Unified Champion
Schools®**