

APPLICATION DU PROGRAMME À LA DÉCOUVERTE DE SOI EN LIEN AVEC LES CAPSULES ET LES LIVRES D'HISTOIRE

2

Aux enseignants, parents, grands-parents, intervenants sociaux

DÉMARCHE GÉNÉRALE EN 3 TEMPS :

1. Visionnement de la CAPSULE PÉDAGOGIQUE correspondant à chaque livre d'histoire de la collection *La mystérieuse aventure du monde intérieur*
2. Lecture de l'HISTOIRE tirée de la collection *La mystérieuse aventure du monde intérieur* et écoute de la chanson thème *Au cœur de soi*
3. Réalisation des ACTIVITÉS ÉDUCATIVES tirées des divers outils du programme

OUTILS DU PROGRAMME À LA DÉCOUVERTE DE SOI

Outils de base

- Collection de 6 livres d'histoire *La mystérieuse aventure du monde intérieur*
- Guide d'animation à l'usage de l'éducateur
- Atlas du monde intérieur (Activités pour les enfants)
- La carte du monde intérieur
- Chanson *Au cœur de soi*

Outils ludiques

- *La Trousse Zoom / Banque d'activités ludiques et artistiques pour l'exploration du monde intérieur*
- Cahier de jeux intitulé *X, Y, Zoom... Jouons! / 111 jeux éducatifs divertissants*
- Cahier à colorier intitulé *Le voyage de Zoom dans son monde intérieur / 20 dessins géants à colorier*
- Activités proposées sur le site Web www.zoommondeinterieur.com (Capsules 1 à 6)

Outils complémentaires

- Outils qui viennent approfondir certains concepts du programme de base et répondent à des besoins spécifiques de l'enfant (Attention-concentration, motivation, autocontrôle, habiletés sociales). Ils ne sont pas inclus dans ce document.

LIVRE 2 : ZOOM EXPLORE LE CONTINENT BIOLOGIQUE

1^{re} VISIONNEMENT DE LA CAPSULE 2 : ZOOM À L'ÉCOLE DES ZAPPRENTIS EXPLORATEURS / MON CORPS, UN AMI POUR LA VIE

Cette capsule vise à sensibiliser l'enfant pour qu'il considère son corps comme un ami afin de le garder en santé. Ainsi, il pourra entreprendre le voyage dans son monde intérieur et devenir une exploratrice, un explorateur du continent Biologique en réalisant des activités du programme *À la découverte de soi*.

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
Le continent Biologique Le situer sur la carte du monde intérieur.	<ul style="list-style-type: none">• La carte du monde intérieur	<ul style="list-style-type: none">• Cahier de jeux Le continent Biologique (Activité 19)• Site Web (Activités Capsule 1) La carte du monde intérieur
Je respire Montrer une technique de respiration qui va permettre à l'enfant de se calmer et d'entrer en contact avec son monde intérieur.	<ul style="list-style-type: none">• Atlas du monde intérieur Je respire (Activité 18) Technique de respiration (Activité 19)• Guide d'animation p. 79-80	<ul style="list-style-type: none">• La Trousse Zoom Je respire (Activité TZ-2.1)• Cahier de jeux Dessine des organes (Activité 20) Mots cachés inspirants (Activité 21)• Site Web (Activités Capsule 2) Je respire
Le miroir Inviter l'enfant à se regarder dans un miroir et de composer, comme Zoom, une comptine qui énumère les parties de son corps. (Cette activité peut être faite aussi au début du pays des Miroirs)		

Note : Les activités suggérées en caractère gras, reliées à la capsule, sont à réaliser en priorité.

2^e LECTURE DE L'HISTOIRE : ZOOM EXPLORE LE CONTINENT BIOLOGIQUE (LIVRE 2) EN TROIS TEMPS ET PRÉSENTATION DE LA CHANSON THÈME (1^{er} temps : Le pays Sensass, 2^e temps : Le pays des Miroirs. 3^e temps : Le pays des Lampes)

Cette histoire crée un moment d'intimité avec l'enfant et est un moyen pour susciter une ouverture au dialogue sur le monde intérieur. La chanson rallie l'enfant autour du thème central.

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
<ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions sur la compréhension de l'histoire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collection de livres Livre 2 : Zoom explore le continent Biologique • Guide d'animation p. 79-83-88 (questions) 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom Les histoires de Zoom (Activité TZ-1) • Site Web (Activités Capsule 2) Lecture de l'histoire de Zoom
<ul style="list-style-type: none"> • Demander à l'enfant de raconter dans ses mots l'histoire de Zoom avec les marionnettes qu'il aura fabriquées lors de la capsule 1. 		<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom Des marionnettes (Activité TZ-3) • Site Web (Activités Capsule 1) La marionnette Zoom • Site Web (Activités Capsule 2) Lecture de l'histoire de Zoom
<ul style="list-style-type: none"> • Jouer au jeu « Les devinettes de Zoom » dont l'objectif est de connaître le contenu de l'histoire. 		<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom Les devinettes de Zoom (Activité TZ-2)
<ul style="list-style-type: none"> • Faire écouter la chanson <i>Au cœur de soi</i> (piste 2). • Faire illustrer le message global de la chanson et demander à l'enfant d'expliquer ce qu'il a illustré. • À partir de la musique, faire exécuter quelques exercices physiques. 	<ul style="list-style-type: none"> • CD de la chanson <i>Au cœur de soi</i> • Atlas du monde intérieur Chanson thème <i>Au cœur de soi</i> / paroles (Activité 5) • Guide d'animation <i>Au cœur de soi</i>, paroles et musique (Annexe 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom La chanson thème <i>Au cœur de soi</i> (Activité TZ-5) • Cahier de jeux La chanson thème du voyage de Zoom (Activité 18) • Site Web (Activités Capsule 2) La chanson <i>Au cœur de soi</i>

3^e RÉALISATION DES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES reliées à chacune des trois parties de l'histoire.

LE PAYS SENSASS

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
<p>Les activités correspondent aux éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les cinq sens : leurs descriptions, leurs rôles, leur importance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guide d'animation p.77 à 81 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom <ul style="list-style-type: none"> Jeu des sens (Activité TZ-2.2) Le mélange des couleurs (Activité TZ-2.3) • Cahier de jeux <ul style="list-style-type: none"> C'est sensass (Activité 22) Des différences sensées (Activité 23)

LE PAYS DES MIROIRS

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
<p>Les activités correspondent aux éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les caractéristiques physiques de chaque être humain démontrant l'unicité de chacun; • La structure interne du corps; • Les stades de développement de la vie d'une personne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur <ul style="list-style-type: none"> Mon image (Activité 20) Ma fiche signalétique (Activité 21) Le stade de développement de la vie d'une personne (Activité 22) Ma naissance (Activité 23) • Guide d'animation p. 82 à 86 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom <ul style="list-style-type: none"> Mon corps, c'est moi (Activité TZ-2.4) À l'intérieur de mon corps (Activité TZ-2.5) L'histoire de ma naissance (Activité TZ-2.6) • Cahier de jeux <ul style="list-style-type: none"> Le corps humain en système (Activité 24) Le $\frac{1}{2}$ squelette manquant (Activité 25) Un pantin articulé (Activité 26) Du plus petit au plus grand (Activité 27) Anatomie des mots (Activité 28) Un fœtus à colorier (Activité 29) Mots entrecroisés musclés (Activité 30) Qui suis-je biologique? (Activité 31) Métiers versus organes (Activité 32) Maux cachés (Activité 33) • Cahier à colorier <ul style="list-style-type: none"> Zoom explore le continent Biologique (structure interne du corps de Zoom)

		<ul style="list-style-type: none"> • Site Web (Activités Capsule 2) Mon corps, c'est moi
--	--	---

LE PAYS DES LAMPES

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
<p>Les activités correspondent aux éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les besoins du corps à satisfaire (être soigné, bouger, respirer, se nourrir, se vêtir, se loger, besoins psychologiques) pour être en santé. Chaque besoin du corps est traité en fonction des métiers qui y sont reliés; • Le langage du corps à écouter; • Les façons de percevoir son corps. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur Le corps et ses besoins (Activité 24) Le besoin d'être soigné (Activité 25) Le besoin d'être soigné / Les métiers (Activité 26) Le besoin de bouger (Activité 27) Le besoin de bouger / Les métiers (Activité 28) Le besoin de respirer / Les métiers (Activité 29) J'aime, je n'aime pas (Activité 30) Le besoin de se nourrir (Activité 31) J'habille Zoom (Activité 32) Le besoin de se vêtir / Les métiers (Activité 33) Les besoins de se loger / Les métiers (Activité 34) Mon besoin d'être aimé (Activité 35) Les besoins psychologiques / Les métiers (Activité 36) Mon corps, comment je le perçois? (Activité 37) Vivant ou non-vivant (Activité 38) Mon journal de bord (Activité 39) • Guide d'animation p.87 à 97 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom Le rallye des besoins (Activité TZ-2.7) Le besoin de bouger (Activité TZ-2.8) J'habille Zoom (Activité TZ-2.9) Une assiette santé (Activité TZ-2.10) Les mets typiques de différents pays (Activité TZ-2.11) Les habitations de divers pays (Activité TZ-2.12) Jeu des besoins (Activité TZ-2.13) Jeu « Mon corps, un ami ou un ennemi? » (Activité TZ-2.14) • Cahier de jeux Bouge... Bouge (Activité 34) Le besoin de bouger (Activité 35) Le besoin de se nourrir (Activité 36) Fabrique du beurre maison (Activité 37) Les mets dans le monde (Activité 38) J'habille Zoom (Activité 39) Des chapeaux en paires (Activité 40) Le besoin de se loger (Activité 41) Le besoin d'aimer (Activité 42) Des drapeaux en couleurs (Activité 43) Quels métiers? (Activité 44) L'évolution de l'homme (Activité 45) • Site Web (Activités Capsule 2) Jeu « Mon corps, un ami ou un ennemi »