

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

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 approfondissent 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 6 : ZOOM EXPLORE LE CONTINENT INDIQUE

1^{re} VISIONNEMENT DE LA CAPSULE 6 : ZOOM À L'ÉCOLE DES ZAPPRENTIS EXPLORATEURS / INDIQUE, UN GUIDE POUR LE VOYAGE

Dans cette capsule madame Zibeline invite les enfants à écouter leur petite voix intérieure comme l'a fait Zoom tout au long de son voyage. À la manière d'une boussole, elle oriente les enfants afin qu'ils suivent la bonne route vers le trésor en prenant des décisions réfléchies.

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
Le continent Indique 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 Indique (Activité 109)• Cahier à colorier Zoom explore le continent Indique
Être à l'écoute de la voix d'Indique Demander à l'enfant de rester calme et de se concentrer sur sa respiration. Lui faire nommer différents comportements vécus durant la semaine. Quelles voix a-t-il écoutées? Celles des émotions, de son corps ou celle du guide intérieur? Préciser que la voix d'Indique et la voix du continent Unique sont les voix à écouter.		<ul style="list-style-type: none">• Site Web (Activités Capsule 6) Être à l'écoute de la voix d'Indique

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 INDIQUE (LIVRE 6) EN DEUX TEMPS ET PRÉSENTATION DE LA CHANSON THÈME (1^{er} temps : Le continent Indique / La dernière visite, 2^e temps : Le retour du voyage)

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 6 : Zoom explore le continent Indique Guide d'animation p. 195-199 	<ul style="list-style-type: none"> La Trousse Zoom Les histoires de Zoom (Activité TZ-1)
<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. 		<ul style="list-style-type: none"> La Trousse Zoom Des marionnettes (Activité TZ-3) Site Web (Activités Capsule 6) Lecture de l'histoire de Zoom Site Web (Activités Capsule 1) La marionnette 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 Au cœur de soi (piste 6) et proposer à l'enfant de rester calme et de sentir la voix d'Indique en lui. 	<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 6) La chanson <i>Au cœur de soi</i>

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

LE CONTINENT INDIQUE : LA DERNIÈRE VISITE

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"> • Résolution d'un problème en trois étapes : <ol style="list-style-type: none"> 1. L'exploration du problème; 2. La prise de décision éclairée; 3. La vérification de la décision. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur <p>Résolution d'un problème en trois étapes : L'exploration d'un problème (Activité 124) Résolution d'un problème en trois étapes : La prise de décision éclairée (Activité 125) Résolution d'un problème en trois étapes : La vérification de la décision (Activité 126) Mon journal de bord (Activité 127)</p> • Guide d'animation p.193 à 197 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom <p>Un problème... Une solution (Activité TZ-6.1)</p> • Cahier de jeux <p>Une démarche codée (Activité 110)</p>

LE RETOUR DU VOYAGE

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"> • Le bilan des découvertes; • Le bonheur; • La remise du diplôme : géographe du monde intérieur; • Moyens pour favoriser la découverte de soi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur <p>Le bilan de mes découvertes (Activité 128) Le bonheur (Activité 129)</p> • Guide d'animation p. 198 à 211 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom <p>Mon trousseau de clés (Activité TZ-6.2) Le casse-tête du bonheur (Activité TZ-6.3) Le bilan de mes aventures (Activité TZ-6.4)</p> • Cahier de jeux <p>De retour du voyage (Activité 111)</p> • Cahier à colorier <p>Zoom de retour de son voyage</p> • Site Web (Activités Capsule 6) <p>Le bilan</p>