

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 1 : ZOOM PRÉPARE SON VOYAGE

1^{re} VISIONNEMENT DE LA CAPSULE 1 : ZOOM À L'ÉCOLE DES ZAPPRENTIS EXPLORATEURS / UNE MISSION SPÉCIALE

Cette capsule sert de déclencheur pour inciter les enfants à devenir des exploratrices et des explorateurs de leur monde intérieur comme Zoom et de poursuivre l'aventure en réalisant des activités du programme *À la découverte de soi* afin de préparer leur voyage.

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
Fabriquer la marionnette Zoom et celles de ses amis Zimut, Zénith, Zigzag, Indique.	•Atlas du monde intérieur Des marionnettes (Activité 3)	•La Trousse Zoom Des marionnettes (Activité TZ-3) •Site Web (Activités Capsule 1) La marionnette Zoom
Colorier Zoom et ses amis.		•Cahier à colorier Zoom exploratrice du monde intérieur Les amis de Zoom
Faire divers jeux (dessins, bricolages, devinettes) en lien avec Zoom et ses amis		•Cahier de jeux Zoom se prépare à voyager (Activité 1) Zoom, une exploratrice (Activité 3) La bande des 4 Z (Activité 4) Zoomy, le petit lion (Activité 5) Une charade à résoudre (Activité 6) La lettre mystère (Activité 7)
Colorier la carte du monde intérieur afin que l'enfant puisse tracer son itinéraire et se situer lors de son voyage dans son monde intérieur.	•Atlas du monde intérieur La carte du monde intérieur (Activité 10)	•La Trousse Zoom La carte du monde intérieur (Activité TZ-4) •Cahier de jeux La carte du monde (Activité 10) La carte du monde intérieur (Activité 11) •Cahier à colorier La carte du monde intérieur •Site Web (Activités Capsule 1) La carte du monde intérieur
Retenir la formule magique en fabriquant une affiche et en résolvant une grille mystère.		•La Trousse Zoom La formule magique (activité TZ-9) •Cahier de jeux

		Formule magique cachée (activité 14)
Animer une discussion sur les préparatifs d'un voyage.		<ul style="list-style-type: none"> • Site Web (Activités Capsule 1) Expériences de voyage

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

2^e LECTURE DE L'HISTOIRE : ZOOM PRÉPARE SON VOYAGE (LIVRE 1) EN DEUX TEMPS ET PRÉSENTATION DE LA CHANSON THÈME (1^{er} temps : la mission, 2^e temps : les préparatifs)

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 1 : Zoom prépare son voyage • Guide d'animation p. 66 et 69 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom Les histoires de Zoom (Activité TZ-1) • Site Web (Activités Capsule 1) 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. 		<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom Des marionnettes (Activité TZ-3) • 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 <i>Au cœur de soi</i> (piste 1). • 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 et des paroles, monter une chorégraphie avec l'enfant qui pourrait être filmée et présentée à un jeune public. 	<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 1) La chanson <i>Au cœur de soi</i>

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

3^e RÉALISATION DES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES reliées à chacune des deux parties de l'histoire permettant à l'enfant de se préparer à son voyage

LA MISSION

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
<p>Pour la préparation du voyage, les activités correspondent aux éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le passeport; • L'itinéraire (5 continents, <i>Atlas du monde intérieur</i>); • La destination (trésor intérieur sur le continent Unique); • Le guide (Indique). 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur <ul style="list-style-type: none"> Mon passeport (Activité 1) Un paysage familial (Activité 2) Mon arbre généalogique (Activité 4) Mon monde intérieur (Activité 6) Mon trésor intérieur (Activité 7) Se connaître, c'est important (Activité 8) Enquête sur le monde intérieur (Activité 9) • Guide d'animation p.65 à 67 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom <ul style="list-style-type: none"> Mon passeport (Activité TZ-1.1) Le jeu des symboles (Activité TZ-8) Ce qu'est le monde intérieur, le trésor intérieur (Activité TZ-1.4) Mon arbre généalogique (Activité TZ-1.5) • Cahier de jeux <ul style="list-style-type: none"> Un passeport (Activité 2) Drôle de mission (Activité 8) Les points cardinaux (Activité 9) • Cahier à colorier <ul style="list-style-type: none"> Zoom prépare son voyage en compagnie de son père Zip Zoom prépare son voyage en compagnie de ses amis Zoom consulte son atlas

LES PRÉPARATIFS

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
<p>Pour la préparation du voyage, les activités correspondent aux éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les moyens de transport (bicyclette, montgolfière) ; Les attitudes pour voyager 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur <ul style="list-style-type: none"> Le contrat d'engagement (Activité 11) Ma bicyclette (Activité 12) Je suis ouvert (Activité 13) Je suis empathique (Activité 14) Je suis déterminé (Activité 15) Mon baluchon (Activité 16) Mon journal de bord (Activité 17) 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom <ul style="list-style-type: none"> Ma bicyclette (Activité TZ-1.2) Le jeu des attitudes (Activité TZ-1.3) Mon baluchon (Activité TZ-1.6) • Cahier de jeux <ul style="list-style-type: none"> Attitudes pour le voyage (Activité 12) Une bicyclette (Activité 13) Des clés spéciales (Activité 15)

<p>(ouverture, empathie, détermination);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le bagage (baluchon); • Le journal de voyage (journal de bord). 	<ul style="list-style-type: none"> • Guide d'animation p.68 à 76 	<p>Un baluchon pour le voyage (Activité 16) Un journal de bord (Activité 17)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cahier à colorier Pour son voyage, Zoom vérifie sa bicyclette • Site Web (Activités Capsule 1) Un baluchon pour le voyage
---	---	---