



PRESENTATION DE L'ANIMATION-SPECTACLE « QUE D'EMOTIONS POUR SIMON »

EN LIEN AVEC LE PROGRAMME EVARS

SYNOPSIS

Simon a fabriqué un cerf-volant pour l'anniversaire de sa petite sœur... Mais une maladresse le faisant s'envoler va déclencher tristesse, peur et colère.

*Accompagnés de Miss Sensible, la licorne des émotions, les élèves entrent dans le **Centre des Émotions** pour aider Simon à comprendre et apprivoiser ce qu'il ressent.*



LIEN AVEC LE PROJET EVARS

Ce spectacle s'inscrit pleinement dans les objectifs de l'Éducation à la Vie Affective, Relationnelle et Sociale. À travers l'histoire de Simon, les élèves expérimentent concrètement la compréhension, l'expression et la régulation des émotions.

Volet 1 : Comprendre ses émotions

Les enfants apprennent à identifier la peur, la colère, la tristesse et la joie.

Ils observent comment ces émotions se manifestent dans le corps et s'exercent à mettre des mots précis sur leurs ressentis.

Volet 2 : Développer l'empathie

À travers les situations vécues par Simon, les élèves prennent conscience de l'impact des mots et des gestes.

Ils découvrent la différence entre les "mots cailloux" qui blessent et les "mots trésors" qui réparent. Ils apprennent à écouter, comprendre et respecter l'émotion de l'autre, et à distinguer une blague d'une blessure.

Volet 3 : Réguler ses émotions

Le spectacle propose des outils concrets et immédiatement réutilisables en classe :

- Volcan de la colère pour repérer l'intensité
- Bonhomme papier pour comprendre l'impact des mots
- Métaphore du *cerveau crocodile* / *cerveau du haut*
- Techniques de respiration et de mouvement

Les élèves expérimentent ces stratégies en direct, ce qui favorise leur mémorisation.

Volet 4 : Prévenir les violences

Le spectacle aborde la notion d'injustice, l'importance d'alerter un adulte et de ne jamais rester seul face à une situation difficile.

COMMENT FONCTIONNE L'ANIMATION-SPECTACLE ?

Une histoire projetée...et animée en direct



Les enfants entrent dans l'aventure de Simon comme s'ils y étaient. Ils ne regardent pas simplement une histoire : **ils la vivent avec lui.**

À chaque moment clé (peur, colère, tristesse, joie), l'action est mise en pause pour permettre aux élèves de réfléchir, d'échanger... et d'agir.

Mais ces pauses ne sont pas de simples temps de discussion.

Les personnages interagissent avec eux

Les personnages s'adressent directement aux enfants :

- Ils leur posent des questions
- Ils leur demandent conseil
- Ils leur confient des missions
- Ils les sollicitent pour résoudre un problème

Des objets symboliques (badge visiteur, émoticône, thermomètre des émotions...) peuvent surgir « comme par magie » de la projection et sont manipulés avec les élèves.

Les enfants deviennent pleinement acteurs de l'histoire.



Des temps dynamiques et variés

Chaque pause propose des activités différentes afin de maintenir l'attention et de vérifier la compréhension de l'histoire. Elles peuvent prendre la forme de :

-  réflexion collective
-  chansons ou danse pour redonner courage
-  mouvements corporels pour libérer la tension
-  jeux pédagogiques (roue des solutions, chamboule ta colère, jette ta tristesse...)
-  techniques concrètes de retour au calme

On parle, on bouge, on expérimente.

L'objectif est d'apprendre en vivant les outils, et non en les écoutant seulement.



Des supports pédagogiques pour ancrer les apprentissages

Le spectacle est accompagné de supports réutilisables en classe :

-  **Dossier pédagogique** avec pistes d'exploitation
-  **CD** des chansons thématiques autour des émotions et de leurs gestions
-  **Poster** des outils émotionnels
-  **Album** de l'histoire qui reprend les personnages projetés et leur histoire

Un travail précis sur le vocabulaire émotionnel

Les chants et les mouvements ne sont jamais décoratifs :

ils s'appuient sur un **lexique précis** :

- nommer précisément l'émotion
- décrire les sensations corporelles
- différencier agacé / frustré / en colère
- distinguer peur utile / peur imaginaire
- comprendre injustice, empathie, solution