

## Créer un jeu de cartes sur les émotions

## Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Reconnaître les émotions de base, connaître le lexique des émotions.  
Mettre en œuvre un projet artistique.



Leitmotif © The Animation Workshop

**Titre**  
Leitmotif

**Thème**  
Animaux, Mémoire, Musique

**Genre et mots-clés**  
Comique, Jazz, nostalgie, instrument de musique

**Cycle (pour le film)**  
2, 3

**Durée**  
07 min 06 s

**Réalisation**  
J. Nørgaard & M. Thorhauge & M. Jørgensen & M. I. Holmriis

**Musique**  
J. Baumgartner & T. R. Christensen

**Production**  
The Animation Workshop (Danemark, 2009)

## Activités pédagogiques

## Créer un jeu de cartes sur les émotions

Identifier et exprimer, en les régulant, ses émotions et ses sentiments. Être capable d'empathie.

Après un premier visionnage de la vidéo, qui aura permis de travailler sur le sens, proposer aux élèves de revoir cette vidéo avec une tâche à effectuer : leur demander de noter les différentes émotions par lesquelles passe le personnage.

Au début du film, il joue du piano, seul dans sa chambre, il est triste, les coins de la bouche sont vers le bas. On comprend qu'il éprouve de la nostalgie quand il regarde la photographie de son groupe de jazz sur laquelle on le voit très souriant. Cela contraste avec les émotions qu'il ressent à ce moment-là. Le personnage passe par diverses émotions, il est nostalgique, triste, puis petit à petit il éprouve à nouveau de la joie qu'il partage avec son chat. Les coins de la bouche sont vers le haut et on voit ses dents !

- Après avoir fait ce travail de décryptage, on va pouvoir élargir en demandant aux élèves de citer les différentes émotions qu'ils connaissent et leur apporter celles qu'ils ne connaissent pas : tristesse, joie mais aussi colère, honte, surprise, déception, satisfaction, dégoût, surprise. Afin d'explicitier et se mettre d'accord sur le sens de toutes ces émotions, on pourra avoir recours au dictionnaire, donner une liste de mots par groupe d'élèves qui devront rechercher les définitions. Prévoir une mise en commun en groupe classe afin de partager le résultat des recherches. Créer un lexique à partir de ce travail qui servira de base au jeu de cartes.

On pourra travailler ensuite sur les expressions liées aux émotions : être vert de rage, rouge de honte, avoir une peur bleue... Ce qui amènera logiquement à faire le lien avec des activités en arts visuels sur la couleur des émotions, comment exprimer les émotions par le dessin (en utilisant des smileys par exemple).

Ainsi, les élèves disposeront des éléments nécessaires qui leur permettront d'illustrer les émotions listées.

Tout ceci pourra être rassemblé sous forme d'affiches (l'émotion, sa définition, des images et dessins pour illustrer) pour garder une trace. A partir de ce travail de vocabulaire et d'art visuel, on pourra créer un jeu de cartes : une carte - une émotion - un dessin, ou bien des cartes « mots » et des cartes « dessins » qu'il faudra associer.

Avant de créer le jeu, et pour réinvestir le vocabulaire, on pourra proposer aux élèves un jeu à l'oral : Leur donner des situations précises (ton camarade ne te parle plus) et leur demander ce qu'ils ressentiraient comme émotion s'ils étaient dans cette situation.

Leur demander de compléter : Quand je me sens ... (triste, en colère), j'ai besoin de ...

Et pourquoi ne pas réaliser une autre affiche avec les idées des élèves.

On pourra ensuite passer à la construction du jeu. Celui-ci pourra servir ensuite de base à d'autres activités. On peut imaginer, par exemple, un rituel au cours duquel chaque élève va choisir une carte en fonction de son humeur du jour. A faire en début de matinée pour dire dans quel état d'esprit on arrive à l'école, ou en fin d'après-midi pour faire le bilan de la journée d'école. L'intérêt est de permettre à chacun d'être mieux compris et comprendre les autres. Les grands pourront présenter le jeu aux classes de cycle 2 ou aux classes de maternelle pour qu'ils puissent l'utiliser.

- Autres prolongements :

- Regarder en classe le film d'animation « Vice Versa » de Disney Pixar.
- Comprendre les émotions d'un personnage en littérature (demander aux élèves de dire ce que peuvent



Expression de tristesse © The Animation Workshop



Expression de joie © The Animation Workshop



Jeu de carte d'émotions par Caline, CM1. CCO

penser les personnages, compléter les bulles des personnages dans les illustrations).

- Utilisation de la roue des émotions de [Robert Plutchik](#). Mimer les émotions. Apprendre les émotions en anglais.

Fiche d'activités rédigée par : Valérie du blog Val 10. [Découvrez le blog Val 10...](#)

Films pour enfants

<https://www.films-pour-enfants.com>

[info@films-pour-enfants.com](mailto:info@films-pour-enfants.com)